

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
İTERAKTİF MEDYA TASARIMI TEZLİ YÜKSEK LİSANS
PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**2000 YILI SONRASI TÜRK VE HOLLYWOOD
SİNEMASI FİLM JENERİKLERİNDE KİNETİK
TİPOGRAFI UYGULAMALARININ İNCELENMESİ**

**ARTÜR VAHE KARAPEKMEZ
16720010**

**TEZ DANIŞMANI
Dr. Öğr. Üyesi İSMAİL ERİM GÜLAÇTI**

**İSTANBUL
2021**

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
İTERAKTİF MEDYA TASARIMI TEZLİ YÜKSEK LİSANS
PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**2000 YILI SONRASI TÜRK VE HOLLYWOOD
SİNEMASI FİLM JENERİKLERİNDE KİNETİK
TİPOGRAFI UYGULAMALARININ
İNCELENMESİ**

**ARTÜR VAHE KARAPEKMEZ
16720010
ORCID NO: 0000-0001-7704-750X**

**TEZ DANIŞMANI
Dr. Öğr. Üyesi İSMAİL ERİM GÜLAÇTI**

**İSTANBUL
2021**

**T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
İTERAKTİF MEDYA TASARIMI TEZLİ YÜKSEK LİSANS
PROGRAMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**2000 YILI SONRASI TÜRK VE HOLLYWOOD
SİNEMASI FİLM JENERİKLERİNDE KİNETİK
TİPOGRAFI UYGULAMALARININ
İNCELENMESİ**

**ARTÜR VAHE KARAPEKMEZ
16720010**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih:
Tezin Savunulduğu Tarih: 28.01.2021
Tez Oy Birliği ile Başarılı Bulunmuştur.**

	Unvan Ad Soyad	İmza
Tez Danışmanı	: Dr. Öğr. Üyesi İsmail Erim Gülaçtı	
Jüri Üyeleri	: Doç. Dr. Mehmet Emin Kahraman	
	: Dr. Öğr. Üyesi Merva Kelekçi Olgun	

**İSTANBUL
OCAK 2021**

ÖZ

2000 YILI SONRASI TÜRK VE HOLLYWOOD SİNEMASI FİLM JENERİKLERİNDE KİNETİK TİPOGRAFI UYGULAMALARININ İNCELENMESİ

Artür Vahe Karapekmez

Ocak, 2021

Hareketli tipografi, kinetik tipografi veya animasyonlu tipografi gibi çeşitli isimlerle adlandırılan, yazının hareketlendirilmesiyle yaratılan bu yeni tasarım ve iletişim aracının, insanların algılama biçimleri üzerindeki etkisi sinema filmlerindeki jenerik uygulamalarına dayandırılarak araştırılmıştır. Görsel iletişim unsurlarının sinema diliyle bütünleşmesi ve tipografinin sinema sanatının içinde kendine yer bulması onu başlı başına ayrı bir alan haline getirmiştir. Jeneriklerin ilk örneklerine bakıldığında yalnızca teknik ekip ve filmde rol alan oyuncuların isimlerini sunmak için sıralanan başlık kartları görünümündeyken, günümüzde izleyiciyi filme hazırlayan, ipuçları sunan ayrı bir iletişim aracı halini almıştır. Yaptığı tasarımlar ile bu alana hayat veren Saul Bass ve devamında bu geleneği kendi yorumlarıyla devam ettiren Kyle Cooper gibi tasarımcıların önderliğinde sinema jenerikleri içerisinde başta kinetik tipografi olmak üzere tüm grafik tasarım unsurları da gelişime ayak uydurmuştur. Araştırmada kaynak tarama modeli kullanılmıştır. İçerik olarak grafik tasarımın tarihsel gelişim sürecinden başlayarak Johannes Gutenberg'in hareketli hurufat sistemli matbaayı bularak tipografinin temellerini oluşturduğu döneme ve 20.yüzyıl itibarıyla gelişen modern sanat akımlarının tipografiye doğrudan ve dolaylı yoldan etkilerine değinmiştir. Gelişen bilgi teknolojileri ile kağıt dışında yeni mekanlar bulan tipografinin hareketlenerek günümüzdeki tasarımlarda boy göstermesi ile yerli ve yabancı sinema filmlerinin jeneriklerinde kullanılmaya başlanan tasarımlar detaylı bir şekilde incelenmiştir. Çalışma kapsamında yapılan literatür araştırmaları ve baz alınan yerli ve yabancı sinema filmlerinin jeneriklerinin biçim ve kompozisyonları hareketli tipografik unsurlar doğru kullanıldığında izleyicinin algı ve dikkatini yoğunlaştırmakta ve mesajın iletilmesini kolaylaştırdığını göstermiştir. Ele alınan örneklem üzerinden yapılan incelemelerde yerli sinema filmlerinde de 2000'li yıllardan sonra tasarımsal açıdan etkili çalışmalar yapıldığı görülmüştür. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte yazıların font adı altında bilgisayarlara entegre edilmesi ve tasarım programları içerisine konumlandırılması tasarımcılara geniş bir kullanım imkanı sunmuştur. Bunların başında yer alan kinetik tipografi kavramı hem hareketli oluşu hem de yazının kağıt üzerinden sıyrılıp ekrana taşınması ile günümüzün etkili bir tasarım ve iletişim aracı olmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kinetik Tipografi, Hareketli Tipografi, Tipografik Animasyon, Sinema Jenerikleri

ABSTRACT

AN ANALYSIS OF KINETIC TYPOGRAPHY APPLICATIONS IN THE TITLE SEQUENCES OF THE TURKISH AND HOLLYWOOD MOVIES AFTER THE YEAR 2000

Artür Vahe Karapekmez

Ocak, 2021

A new design and communication tool which is named as moving typography, kinetic typography or animated typography to be created by animating the text. It is aimed to investigate the position of the tool on lifestyle and perception forms based on its applications in movies. The integration of visual communication elements with the language of cinema and the fact that typography finds a place in the art of cinema made it a separate field on its own. Looking at the first examples of the generics, while the title cards listed only to announce the names of the director and the actors, it has now become a separate communication tool that prepares the audience for the film and offers clues. Under the leadership of designers such as Saul Bass, who gave life to this field with his designs, and Kyle Cooper, who continued this tradition with his own interpretations, all graphic design elements, especially kinetic typography, kept pace with development. The study, was proceeded with literature review method, begins with the historical development period of graphic design followed by the foundation of typography with the invention of Johannes Gutenberg's movable printing press which became the fundemantal of typography, then continues with direct and indirect effects of the modern art movements developing as of the 20th century on typography. With developing computer technologies, typography has started to find new places out of paper and has emerged to become animated in today's design and also started to use in sequences in Turkish and European movies. All these points are investigated in detail. Based on all source researches on Turkish and European film sequences after 2000, have shown us that if it had used correctly, it intensifies the perception and attention of the viewer and facilitates the transmission of the message. In the examinations made on the sample, it was seen that effective studies were carried out in terms of design in domestic movies after 2000s. With the development of information technologies, the use of typography as a font on computers and its inclusion in digital design programs has provided a wide range of use for users and designers. The concept of kinetic typography, which is at the top of these, has become an effective design and communication tool of our day, with both its being active and the writing on the screen.

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

ÖN SÖZ

Bu araştırma; modern teknolojilerin gölgesinde gelişen grafik tasarım dünyasının ve tipografi alanındaki uygulamaların incelenmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir. Teknolojik yenilikler ve gelişen tasarım anlayışının beraberinde getirdiği “Yeni Tipografi” kavramı ve bu kavramın film jenerikleri üzerindeki uygulanma biçimlerinin örneklem üzerinden değerlendirilmesi ve verilerin analizi esas alınmıştır. Bu doğrultuda araştırmamın başlangıcından sonuna kadar desteğini esirgemeyen ve her türlü kaynağı edinmemde bana yardımcı olan tez danışmanım Sayın Dr. Öğretim Üyesi İsmail Erim GÜLAÇTI’ ya, sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

İstanbul; Ocak, 2021

Artür Vahe Karapekmez

İÇİNDEKİLER

ÖZ	iii
ABSTRACT	iv
ÖN SÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ	viii
KISALTMALAR	xi
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Cümlesi	2
1.2. Alt Problemler	2
1.3. Hipotez.....	2
1.4. Amaç.....	2
1.5. Kapsam	3
1.6. Önem	3
1.7. Sınırlılıklar	4
1.8. Tanımlar.....	4
1.8.1. Jenerik.....	4
1.8.2. Jenerik Tasarımı	4
1.8.3. Hurufat	4
1.8.4. Hareketli Hurufat.....	5
1.8.5. Onomatopoeia	5
1.8.6. Serifli font	5
1.8.7. Serifsiz font	5
1.8.8. İnişiyal Harf	5
1.8.9. Grid Sistemi	5
2. GRAFİK TASARIMIN TARİHSEL GELİŞİMİ	6
2.1. Tipografinin Tarihsel Gelişimi.....	10
2.2. Gutenberg'in Baskı Sistemi ve Yenilikler.....	10
2.3. 20. Yüzyıl Sanat Akımlarının Grafik Tasarım Ve Tipografiye Etkisi	18
2.3.1. Arts & Crafts	18
2.3.2. Art Nouveau	21
2.3.3. Kübizm.....	28
2.3.4. Fütürizm.....	31
2.3.5. Dadaizm	37
2.3.6. Sürrealizm	43
2.3.7. Suprematizm	46
2.3.8. Konstrüktivizm.....	48
2.3.9. De Stijl	54
2.3.10. Bauhaus ve Yeni Tipografinin Şekillenmesi.....	56
2.3.11. Jan Tschichold ve Yeni Tipografi	58
2.3.12. Uluslararası Tipografik Stil.....	65
2.3.13. Pop Art.....	66

3. HAREKETLİ GRAFİK TASARIM VE SİNEMANIN ORTAYA ÇIKIŞI...	72
4. KİNETİK TİPOGRAFİ VE TASARIMDA DİJİTALLEŞME	79
5. FİLM JENERİKLERİNDE HAREKETLİ GRAFİK DÖNEMİ	83
5.1. Film Jenerik Tasarımına Yön Veren İsimler	87
5.1.1. Saul Bass	87
5.1.2. Friz Freleng	90
5.1.3. Maurice Binder	91
5.1.4. Pablo Ferro	92
5.1.5. Kyle Cooper	93
5.1.6. Onur Şentürk	94
5.1.7. Kerem Kurdoğlu	96
5.2. Film Jeneriklerinin Uygulanma Biçimleri	97
5.2.1. Siyah Arka Plan Üzerine Kurgulanma	97
5.2.2. Film Akarken Gerçek Görüntü Üzerine Kurgulama	98
5.2.3. Animasyon ile Kurgulama	99
5.2.4. Kinetik Tipografiye Dayalı Kurgulama	100
6. YÖNTEM	103
6.1. Evren ve Örneklem	103
6.2. Araştırma Modeli	103
6.3. Veri Toplama Araçları	103
6.4. Veri Analizi	104
7. BULGULAR	105
7.1. Türk Sinemasında Kinetik Tipografiye Sahip Jenerik Örnekleri	105
7.1.1. Vavien	105
7.1.2. Unutursam Fısılda	107
7.1.3. Vizontele	110
7.1.4. Devrim Arabaları	113
7.1.5. Yahşi Batı	115
7.2. Hollywood Sinemasında Kinetik Tipografiye Sahip Jenerik Örnekleri	118
7.2.1. Catch Me If You Can	118
7.2.2. Mission Impossible Ghost Protocol	121
7.2.3. Lord of War	124
7.2.4. Kong: Skull Island	127
7.2.5. Kiss Kiss Bang Bang (2005)	129
8. SONUÇ	133
KAYNAKÇA	137
ÖZ GEÇMİŞ	155

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1:	İlk Çağlarda Lascaux Mağarası'nda Çizilen Hayvan Figürleri.....	6
Şekil 2:	Willendorf Venüsü.....	7
Şekil 3:	M. Ö. 3100 ile 3000 Yılına Ait Olduğu Düşünülen Kil Tablet.....	8
Şekil 4:	Mısır Eski Krallık Dönemine Ait Hiyeroglif Yazısı Seti.....	8
Şekil 5:	Hiyeroglif Yazısı ile Yazılan Ölüler Kitabı'ndan Bir Bölüm	9
Şekil 6:	Çin Kaligrafisi, 'Taş Tambur Yazıtı'	9
Şekil 7:	Değiştirilebilir Harf Kalıbı Örneği	10
Şekil 8:	Harf Kalıbının Oluşturulurken Geçirdiği Evreler	11
Şekil 9:	42 Satırlı İncil'in Görünümü ve İlk Sayfası	12
Şekil 10:	Gutenberg'in Baskı Makinasının İllüstrasyonu	13
Şekil 11:	Camera Obscura'nın Çalışma Prensibini Gösteren Çizim	16
Şekil 12:	L. Daguerre'nin Geliştirdiği Fotoğraf Baskı Sistemi	17
Şekil 13:	Red House ve Mobilya Tasarımı	19
Şekil 14:	William Morris, Duvar Kağıdı Tasarımları.....	19
Şekil 15:	Kelmscott Basımevi İçin Hazırlanan Logo	20
Şekil 16:	The Nature Of Gothic, Kitabından Bir Sayfa Görüntüsü, 1982	20
Şekil 17:	William Morris, 'Golden', 'Troy' ve 'Chaucer' Yazı Karakterleri	21
Şekil 18:	Jules Cheret, 'La Biche Au Bois' İçin Poster Tasarımı, 1866	22
Şekil 19:	Eugène Grasset, 'Salon Des Cent' İçin Poster Tasarımı, 1894	23
Şekil 20:	H. Lautrec, Moulin Rouge: La Goulue Poster Tasarımı, 1891	24
Şekil 21:	Die Woche, 20. Sayının Kapak Sayfası, 1914.....	25
Şekil 22:	O. Eckmann'ın, Eckmannschrift ve Rudhardsche Initialen Tasarımı... ..	26
Şekil 23:	Alphonse Mucha, Gismonda Oyunu İçin Afiş Tasarımı.....	27
Şekil 24:	Pablo Picasso, 'Avignon'lu Kızlar' Tablosu, 1907	29
Şekil 25:	George Braque, 'L'Estaque'daki Evler' isimli çalışması, 1908	29
Şekil 26:	Geometrik Form Yapısına Sahip Afrika Heykeline Bir Örnek	30
Şekil 27:	Le Figaro Gazetesinde Yayınlanan 'Fütürist Manifestosu'	32
Şekil 28:	T. Marinetti, Les Mots En Liberté Futuristes, Sayfalar	33
Şekil 29:	Filippo Tomasso Marinetti, Zang Tumb Tumb, 1914	34
Şekil 30:	Filippo Tomasso Marinetti, 'Poem by Marinetti', 1919	35
Şekil 31:	S. Mallarmé 'Un Coup de Dés Jamais N'Abolira Le Hasard', 1897	36
Şekil 32:	Giovanni Papini, 'Lacerba' Dergisi Kapak Görüntüleri	37
Şekil 33:	DADA Dergisinden Kapak Görüntüsü, 1917.....	38
Şekil 34:	Marcel Duchamp, 'Çeşme' İsimli Çalışması, 1917	39
Şekil 35:	Marcel Duchamp 'L.H.O.O.Q.' İsimli Çalışması, 1919	40
Şekil 36:	Marcel Duchamp, 'Merdivenden İnen Çıplak', 1912	40
Şekil 37:	Kurt Schwitters & El Lissitzky, Merz No:11, 1924	41
Şekil 38:	Grid Sistemi Örnekleri	42
Şekil 39:	Raoul Hausmann, 'KP'ERIOUM' İsimli Şiiri, 1918	43
Şekil 40:	Frida Kahlo, 'Kırık Omurga', Tuval Üzerine Yağlı Boya, 1944	44

Şekil 41:	Salvador Dali, 'Belleğin Azmi', Tual Üzerine Yağlıboya, 1931	45
Şekil 42:	Viking Eggeling, 'Symphonie Diagonale', 1924	46
Şekil 43:	Kazimir Malevich, 'Son Fütürist Resim Sergisi 0,10', 1910	47
Şekil 44:	Kazimir Malevich, 'Pervyi Tsikl Lektsii', 1920.....	48
Şekil 45:	Vladimir Tatlin, 'III. Enternasyonal Anıtı', 1920.....	49
Şekil 46:	El Lissitzky, Proun 1C, Panel Üzeri Yağlı Boya,68x68cm, 1919	50
Şekil 47:	El Lissitzky, Dlya Golosa, 1923	51
Şekil 48:	El Lissitzky, Hans Arp, 'Kuntismus 1914-1924'	51
Şekil 49:	El Lissitzky 'Beyazları Kırmızı Kamayla Vurun', 1919	52
Şekil 50:	Alexander Rodchenko, Leningrad Devlet Yayıncıları Afişi, 1925	53
Şekil 51:	Alexander Rodchenko, 'Pro Eto' Kapak ve Sayfa Örneği, 1923	53
Şekil 52:	Vilmos Huszár, De Stijl Dergisi Kapak Tasarımı Sayı:1, 1917	54
Şekil 53:	Piet Mondrian, Mavi, Sarı ve Kırmızı Kompozisyonu	55
Şekil 54:	Theo Van Doesburg, Yazı Tipi Tasarımı, 1919	56
Şekil 55:	Herbert Bayer, 'Universal' Yazı Karakteri Tasarımı, 1925	57
Şekil 56:	Paul Renner, 'Futura' Yazı karakteri Tasarımı.....	58
Şekil 57:	J. Tschichold, 'Die Neue Typographie' için Broşür Tasarımı, 1928....	60
Şekil 58:	Jan Tschichold, Philobiblon Yayınevi İçin Afiş Tasarımı, 1924	60
Şekil 59:	Willi Baumeister, Davetiye Kartı Tasarımı.....	61
Şekil 60:	Jan Tschichold'un Üzerine Çalıştığı DIN Kağıt Standartları.....	63
Şekil 61:	Piet Zwart, NKF Elektrik Kabloları için Poster Tasarımı, 1925	64
Şekil 62:	Piet Zwart, NKF için Yapılan Ticari Katalog Tasarımı,1928	64
Şekil 63:	Emil Ruder, Tipografi Kitabı Kapak Tasarımı.....	66
Şekil 64:	Richard Hamilton, Kolaj Çalışması, 1956	67
Şekil 65:	Andy Warhol'un 'Marilynler' Adlı Eseri, 1962	68
Şekil 66:	R. Lichtenstein, Konuşma Balonu ve Benday Noktaları, 1964.....	69
Şekil 67:	Bob Grant ve Bob Totten tarafından çizilen 'Look Mickey'	70
Şekil 68:	Roy Lichtenstein, 'Look Mickey' Çizimi,1960.....	70
Şekil 69:	Chauvet Mağarası, Çok Ayaklı Çizilen Koşan Bizon	72
Şekil 70:	Siyah figürlü Panathenaik Amfora	73
Şekil 71:	William George Horner, Zeotrope, 1834	74
Şekil 72:	Eadward Muybridge, Dörtmala Koşan At, 1878	74
Şekil 73:	Thomas Edison, 'Kinetograph', 1889	75
Şekil 74:	Thomas Edison, 'Kinetoskop', 1889.....	76
Şekil 75:	Sinetoskop Salonu Örneği.....	76
Şekil 76:	Louis ve Auguste Lumiere Kardeşlerin İcadı Kinora, 1895	77
Şekil 77:	Louis ve Auguste Lumiere, 'Cinematographe', 1895.....	78
Şekil 78:	İlk Web Banner Tasarımı	81
Şekil 79:	Her Ekrana Uyumlu Web Sitesi Örneği.....	82
Şekil 80:	D. W. Griffith, Intolerance Film Jeneriğinden Bir Kare, 1916	84
Şekil 81:	Our Hospitality Filminin Jenerik Tasarımı, 1923	85
Şekil 82:	King Kong Jenerik Tasarımı, 1933	85
Şekil 83:	Fritz Lang, Metropolis Film Jeneriği, 1927	86
Şekil 84:	Marcel Duchamp, Anemic Cinema, (1926)	87
Şekil 85:	Saul Bass, Nine Hours to Rama Jenerik Tasarımı, 1963	88
Şekil 86:	Saul Bass, Psycho Film Jeneriğinden Görüntüler, 1960.....	89
Şekil 87:	Saul Bass, North By Northwest Filmi Jeneriği, 1959.....	89
Şekil 88:	Friz Freleng, Pembe Panter Film Jeneriğinden Görüntüler, 1963	91
Şekil 89:	Maurice Binder, 'Dr. No' Film Jeneriğinden Görüntüler, 1959.....	92
Şekil 90:	Pablo Ferro, Thomas Crown Affair Filmi Jeneriği, 1968	93

Şekil 91:	Kyle Coope, Seven Filmi Jeneriğinden Görüntüler, 1995	94
Şekil 92:	Onur Şentürk, The Girl with the Dragon Tattoo Filmi Jeneriği, 2011 .	95
Şekil 93:	Cenneti Beklerken Film Jeneriğinden Görüntüler, 2006	96
Şekil 94:	Match Point Filmi Jenerik Görüntüleri	98
Şekil 95:	Aile Arasında Filmi Jenerik Görüntüleri.....	99
Şekil 96:	Saul Bass, ‘It’s a Mad Mad Mad Mad World’, 1963.....	100
Şekil 97:	Pablo Ferro, Dr. Strangelove Filmi Jenerik Çalışması, 1964.....	101
Şekil 98:	Panik Odası Filmi Jenerik Görüntüleri, 2002.....	102
Şekil 99:	Vavien filmi Jenerik Görüntüsü, 2009	106
Şekil 100:	Vavien Filmi Jenerik Tipografisi Örnek Görüntüsü	107
Şekil 101:	Unutursam Fısılda filmi Jeneriğinden Bir Görüntü, 2009	108
Şekil 102:	Unutursam Fısılda Filmi Genel Jenerik Görüntüsü, 2009	109
Şekil 103:	Unutursam Fısılda Filmi Tipografi Kullanımına Örnek	109
Şekil 104:	Unutursam Fısılda Filmi Jeneriğinden Bir Görüntü, 2009.....	110
Şekil 105:	Vizontele Filmi Jeneriğinden Logo Görüntüsü	111
Şekil 106:	Vizontele filmi Jenerik Görüntüsü, 2001	112
Şekil 107:	Vizontele filmi Genel Jenerik Görüntüsü, 2001	112
Şekil 108:	Devrim Arabaları filmi Jeneriğinden Bir Görüntü	114
Şekil 109:	Devrim Arabaları filmi Jeneriğinden Bir Görüntü	114
Şekil 110:	Devrim Arabaları Filmi Genel Jenerik Görüntüsü, 2008.....	115
Şekil 111:	Yahşi Batı Film Jeneriğinin Genel Görüntüsü, 2010.....	116
Şekil 112:	Yahşi Batı Film Jeneriğinden Görüntüler	117
Şekil 113:	Yahşi Batı Film Jeneriğinden Görüntüler	117
Şekil 114:	Catch Me If You Can Jenerik Tasarımından Görüntüler, 2002	119
Şekil 115:	Catch Me If You Can Jenerik Tasarımından Bir Sahne.....	119
Şekil 116:	Catch Me If You Can Jeneriği Film Başlığı Sahnesi	120
Şekil 117:	Catch Me If You Can Jenerik Tasarımından Bir Sahne.....	120
Şekil 118:	Mission Impossible Ghost Protocol, Jeneriğin İlk Sahnesi.....	122
Şekil 119:	Mission Impossible Jenerik Tasarımından Görüntüler, 2001.....	122
Şekil 120:	Mission Impossible Ghost Protocol, Jeneriğinden Bir Sahne	123
Şekil 121:	Mission Impossible Ghost Protocol, Jeneriğinden Bir Sahne	123
Şekil 122:	Mission Impossible Ghost Protocol, Jeneriğini Film Başlığı.....	124
Şekil 123:	Lord of War Jenerik Tasarımının Genel Görüntüsü, 2005.....	125
Şekil 124:	Lord of War Jenerik Tasarımından Görüntüler, 2005.....	126
Şekil 125:	Lord of War Film Jeneriği Tipografi Kullanımı.....	126
Şekil 126:	Kong: Skull Island Jenerik Tasarımının Genel Görüntüsü, 2017.....	127
Şekil 127:	Kong: Skull Island Jenerik Tasarımından Görüntüler	128
Şekil 128:	Kiss Kiss Bang Bang Film Jeneriğinden Görüntüler, 2005	130
Şekil 129:	Kiss Kiss Bang Bang Film Polisiye Roman Görüntüsü.....	130
Şekil 130:	Kiss Kiss Bang Bang Film Jeneriğini İlk Sahne.....	131
Şekil 131:	Kiss Kiss Bang Bang Film Jeneriğinden Bir Sahne	131

KISALTMALAR

UI : User Interface
UX : User Experience Design
WWW : World Wide Web

1. GİRİŞ

Grafik sanatının ve sinemanın kesişim noktalarından biri olan film jenerikleri, teknolojik gelişmelerin de katkısıyla kendine ayrı bir çalışma alanı yarattığı bir mecra halini almıştır. Jenerik tasarımcıları tasarımlarında izleyiciyi filme hazırlamak ve filmle ilgili bilgiler vermek için çeşitli yöntemler sunmuşlardır. Bunların en başında da tasarımlarında kullandıkları kinetik tipografi uygulamaları gelmektedir. Jenerikler, sinemanın ortaya çıktığı ilk yıllarda filmin yönetmenin ve oyuncularının isimlerinin duyurulması için sıralanan başlık kartları halindeyken, bugün hikayesel sunuma katkıları paralelinde sinemanın ayrılmaz bir ögesi durumuna gelmiştir (Krasner, 2008, 21).

Araştırmanın bu bölümde yapılacak araştırmanın içeriği ile alakalı olarak problem açıklanmaya çalışılmıştır. Ayrıca araştırmanın amacı, araştırmanın önemine de bu bölüm içerisinde değinilmiştir. Jenerikler tasarlanırken, kullanılan renkler, seçilen font, hareket, senaryo ve tasarımlar film hakkında bilgiler içerdiğinden önemle dikkate alınmalıdır; çünkü bir nevi izleyiciyi filme hazırlayan materyallerdir. Bu çalışmada ele alınan ve analizi yapılan konu; gelişen teknoloji sayesinde dijitalleşen tasarımlar ile jeneriklerin bulunduğu nokrada kullanım tekniklerinin birbirleri ile uyum durumunun incelenmesidir.

Bu bağlamda çalışmada ilk olarak, grafik tasarım ve tipografinin tarihsel gelişim süreci incelenmiş, Gutenberg'in matbaasına değinilerek, tipografinin ve baskı tekniklerinin teknolojik gelişim aşamaları detaylandırılmıştır. Daha sonra 20. yüzyıl sanat hareketleri detaylı olarak araştırılmış, tipografinin gelişiminde önemli rol oynayan Fütürizm, Konstrüktivizm, Dadaizm gibi sanat akımları incelenmiş ve etkileri açıklanmıştır. Tarihsel gelişim sürecinin incelenmesinin ardından teknolojik, ekonomik, sosyal ve kültürel sebepler ile değişen tüketici algısını tekrardan istenilen yere çekebilmek adına ortaya çıkan kinetik tipografi kavramının tanımı, gelişimi ve uygulama alanları ele alınarak kullanım örneklerine yer verilmiştir. Son olarak da literatür araştırmalarına uygun olarak elde edilen veriler sonucunda yerli ve yabancı

sinemalardan seçilen farklı türdeki filmlerin jeneriklerinde uygulanan kinetik tipografi çalışmaları değerlendirilmiştir.

1.1. Problem Cümlesi

2000 yılı sonrasında Türk ve Hollywood sinemasındaki modern kinetik tipografi uygulamaları nasıldır?

1.2. Alt Problemler

- Teknolojik gelişmeler 2000 yılı sonrasındaki Türk ve Hollywood sinemasındaki filmlerinin jenerik tasarımını nasıl etkilemiştir?
- 2000 yılı sonrasındaki Türk ve Hollywood sineması film jeneriklerinin tasarımlarında gelişim süreci aynı paralellikte mi olmuştur?

1.3. Hipotez

- Teknolojik gelişmeler 2000 yılı sonrasındaki Türk ve Hollywood sinemasındaki filmlerinin jenerik tasarımı iletilmek istenen mesajı daha hızlı iletilmesini sağlamıştır. Bu doğrultuda ortaya atılan Yeni Tipografi anlayışı ile oluşturulan tasarımlar hem uygulama hem de estetik açısından geleneksel yöntemlere göre iletilmek istenen mesajı daha hızlı bir şekilde ulaştırır.
- 2000 yılı sonrasındaki Türk ve Hollywood sinemasındaki film jeneriklerinin tasarımlarının gelişim süreci aynı paralellikte değildir.
- 2000 yılı sonrasındaki Türk ve Hollywood sinemasındaki modern kinetik tipografi uygulamaları başta serifsiz bir font tercihi ile formda boş alan kullanımı olmak üzere bilginin hızlı iletilmesini sağlamak adına mesajın sadeleştirilmesini içermektedir. Bu doğrultuda oluşturulan tipografik tasarımlar da harf formunun bozularak form üzerinde hareketlendirilmesi tekniği, belirme veya yok olma tekniği ve kayan yazı teknikleri şeklindedir.

1.4. Amaç

Bu araştırmanın amacı grafik tasarım ve tipografinin tarihsel gelişim sürecine değinerek, sinemanın ortaya çıkışı ve jeneriklerin içerisinde yer alan kinetik tipografi

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

1.5. Kapsam

‘2000 yılı sonrası Türk ve Hollywood Sineması Film Jeneriklerinde Kinetik Tipografi Uygulamalarının İncelenmesi’ başlıklı tez çalışması kaynak tarama yöntemi ile yapılmış olup, değerlendirmeler konu hakkındaki metinlerden, kitaplardan, grafik tasarım kaynaklarından, makalelerden, web kaynaklarından ve örnekleme dahil edilen sinema filmlerinin jenerikleri incelenerek yapılmıştır. Araştırmaya dahil olan kaynaklar dijital ve basılı eserlerden toplanmıştır. Araştırmaya dahil olan konular grafik tasarım ve tipografinin tarihsel oluşumu, hareketli hurufat sisteminin bulunması, sanayi devrimi sonrası tipografi alanında yaşanan yenilikler ve o dönemi etkileyen sanat akımları, gelişen bilgisayar sistemleri ile oluşan font kavramı, tipografinin farklı mekanlarda boy göstermesi ve son olarak da sinema filmlerinin jeneriklerinde hareket kazanması ile yarattığı etkilerden oluşmaktadır.

1.6. Önem

Araştırma yapılırken hem genel tarama yöntemi uygulanmış hem de veri toplama araçları ve uzman görüşleri ile karşılaştırmaları yapılan sinema filmi jeneriklerinin bulguları detaylı incelendiğinden, daha sonraki araştırmacılar için kaynak niteliğinde

olması amaçlanmıştır. Değerlendirmeler yapılırken hem modern sanat akımlar dikkate alınmış hem de günümüz teknolojilerinin getirdiği yenilikler göz önünde bulundurulmuştur. Bu bağlamda; değerlendirmeler geleneksel ve modern yöntemler birlikte dikkate alınarak yapılmıştır. Araştırma ayrıca zengin bir kaynakçaya sahip olduğundan araştırmacılara referans olması amaçlanmıştır.

1.7. Sınırlılıklar

Jeneriklerin tasarım ve tipografik açıdan incelenmesinde konuya dahil olan evrenin çok geniş olmasından dolayı konu ile ilgili daha küçük bir örneklem seçilmiştir. Ayrıca Türk ve Hollywood sineması filmlerinden seçilen örneklerin sınırlı olması yanında araştırma kapsamında incelenen unsurları temsil eden örnekler de sınırlı kalmıştır. Jeneriklerin tipografik tasarımlarının etkinliğinin incelenmesinde ses unsuru ayrı bir uygulama ve araştırma alanı olduğundan değerlendirilmemiştir. Bu tez yalnızca modern tasarım anlayışının dijital ortamdaki jenerikler üzerinde uygulanma biçimlerini içermektedir.

1.8. Tanımlar

1.8.1. Jenerik

Türk dil kurumunun sinemada tanıtma yazısı olarak açıkladığı jenerik; film, dizi, televizyon programı gibi eserlerde emeği bulunan yapımcının, yönetmenin, oyuncunun adlarını, filmin yapımına ait bilgileri içine alan, eserin başında bazen de sonunda bulunan listedir.

1.8.2. Jenerik Tasarımı

Filmlerin başında ve sonunda yer alan, filmin adı, yönetmeni, oyuncular, teknik ekibi ve yapımcının isimlerinin yazıldığı bölüme film jeneriği adı verilir.

1.8.3. Hurufat

Harf, rakam ve işaretler bütününden oluşan görüntüsü bir kalıba aktarılabilir veya rölyefi kesilerek, metalde 144 puntoya kadar, ağaç ve plastikte ise daha büyük boyutlarda baskı ustası tarafından kullanılabilen yazı ögesi (Sarıkavak, 2003, 224).

1.8.4. Hareketli Hurufat

Gutenberg'in 15. yüzyılda geliştirdiği tipo baskı tekniğinde kullanılan, kabartmalı metal harflerin demir bir çubuğa geçirilerek baskı yapıldığı, özel bir alaşımdan yapılmış harf, rakam ve işaret kalıpları.

1.8.5. Onomatopoeia

Yansına veya yansıyan ses olarak ifade edilen kavram seslerin bir nesne, olay veya durum ile bağdaştırılarak yansıtılmasına denir. (Assaneo ve diğ., 2011,1).

1.8.6. Serifli font

Tipografide, bir serif, belirli bir yazı tipi veya yazı tipi ailesindeki bir harf veya sembolde daha büyük bir konturun sonuna düzenli olarak eklenen küçük bir çizgi veya tırnaklardır.

1.8.7. Serifsiz font

Tipografide, harflerin ucunda çıkıntı bulunmayan yazı tiplerine verilen isimdir.

1.8.8. İnisiyal Harf

İnisiyal harf paragrafların baş harflerinin büyük yazılması durumunu tanımlamak için kullanılmıştır.

1.8.9. Grid Sistemi

Tasarımda sayfa üzerine konumlandırılacak her bir tasarım unsurunun, sayfa yüzeyi ile olan ilişkisi dışında diğer nesnelerle olan ilişkisini formülize eden ve form üzerindeki elemanları hiyerarşik bir düzene sokan ızgaralardır (Ambrose, Harris, 2013, 27)

2. GRAFİK TASARIMIN TARİHSEL GELİŞİMİ

Milyonlarca yıl öncesine dayanan insanlık tarihi içerisinde birlikte yaşama ihtiyacıyla ortaya çıkan iletişim kavramı, insanları duygu ve düşüncelerine görsel bir anlatım kazandırma arayışına itmiştir (Bektaş, 1992, 9). İletişim amaçlı çıkardıkları sesleri anlamlandırmaları ve bilginin kalıcılığını sağlamak amacıyla ürettikleri şekillerin mağara duvarlarına çizilmesi iletişimin başlangıcı olarak kabul edildiği görülmüştür. İlk insanların yırtıcı hayvanlar karşısında üstünlük kurma mücadelesi ve arzusu onları ellerini kullanmaya yöneltmiş ve avladıkları hayvanların etlerini kesebilmek için taşların şekillendirmesiyle serüven de başlamıştır (Meggs, Purvis, 2012, 6).



Şekil 1: İlk Çağlarda Lascaux Mağarası'nda Çizilen Hayvan Figürleri

Adnan Turani, *Dünya Sanat Tarihi*, (İstanbul: Remzi Kitabevi, 2015), 10

Şekil 1'de görüleceği gibi insanlar daha yazı bulunmadan önce mağara duvarlarına çizdikleri simgeler ile fikirlerini anlatma ihtiyaçlarını en yalın biçimde sunmaya çalışmışlardır. Bu anlayış çeşitli sanatların ilk örneklerinin yaratılmasına zemin hazırlamıştır. İlk olarak Afrika'da ortaya çıktığı varsayılan el işçiliği örneklerinde; çakıl taşları bilenerек şekiller verildiği görülmüştür. Asya ve Avrupa'da devam etmiş olan bu çalışmalar yerini ilerleyen dönemlerde biçim-işlev anlayışıyla üretilen ürünlere bırakmıştır. Şekil 2'de gösterildiği gibi arkeolojik çalışmalar ile elde edilmiş

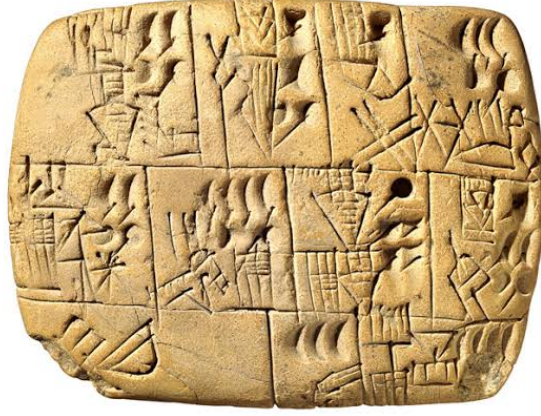
verilere göre bilinen en eski sanat yapıtının MÖ 24.000 ile 22.000 yılları arasında yapıldığı düşünölen Avusturya Willendorf'ta bulunan boyu yaklaşık 11.5cm olan *Willendorf Venüsü* olduđu savunulmuştur (Meggs, Purvis, 2012, 7). Bunun yanında tarih sahnesinde önemli bir pay sahibi olan Fransa'daki Lascaux mağarasının duvarlarına çizilen resimler ve yine farklı bölgelerdeki örneklerden yola çıkarak hayvanları betimlerken stilizasyondan yararlanılması grafik tasarım tarihi içinde ele alınmıştır (Uçar, 2004, 17-20).



Şekil 2: Willendorf Venüsü

Aslı Aslan, “Steatopijik Ana Tanrıça Heykelcikleri ve 20. yy Heykel Sanatına Etkileri” (Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2010), 13.

İnsanlığın oluşturduğu tüm medeniyetlere bakıldığında tasarı olgusunun varlığı, günümüze kadar ulaşan kalıntılardan anlaşılmıştır. Mezopotamya uygarlığının kurucusu olarak bilinen Sümerlerin geliştirdiği *Çivi Yazısı* insanlık tarihi açısından oldukça önemli bir yere sahiptir. Şekil 3’te bir örneği verilen, Sümerler’in kil üzerine kamışla işleyerek üretmiş oldukları piktogramlar zamanla düşünceleri ve sesleri ifade edecek boyuta ulaşmış ve bilgilerini saklayacak kütüphaneleri kurmuşlardır. Böylece günümüz alfabelerin temelli Sümerler ile atılmıştır (Becer, 2011, 83-89; Uçar, 2004, 70-97).



Şekil 3: M. Ö. 3100 ile 3000 Yılına Ait Olduğu Düşünülen Kil Tablet

Henry Saggs, *Babylonians Peoples of the Past* (London: BMP Publishing, 1995), 47.

Tasarım ile ilgili tarihsel süreçte Şekil 4 ve Şekil 5'te örneklendirildiği gibi Eski Mısır uygarlığında kağıt yerine kullanılan papirüs bitkisi ve hiyeroglifler Mısır'ın görsel iletişiminin gelişiminde etkili bir rol oynamışlardır. Parşömenin yaygınlaşmasına kadar tüm Akdeniz ülkelerinin temel yazı malzemesi olan papirüs boyu 2,5-3 metreyi bulabilen uzun gövdeli bir bitki olduğu söylenmiştir (Mark, [08.11.2020]). Papirüsün kağıt olarak kullanılabilmesi için özü ince şeritler halinde kesilir, yan yana dizilir ve dizilen şeritlerin üzerine dik açılı olarak tekrar kesilen şeritler konularak sıkıştırılmış. Bitkinin kendi doğal özelliğinde sahip olduğu yapışkanimsı sıvı dizilen şeritlerin birbirine kaynamasını veya geçmesini daha da kolaylaştırmıştır (Meggs, Purvis, 2012, 16-18).



Şekil 4: Mısır Eski Krallık Dönemine Ait Hiyeroglif Yazısı Seti

Philip B. Meggs, Alston W. Purvis. *Meggs' History of Graphic Design* (New Jersey: Wiley, 2012), 18.



Şekil 5: Hiyeroglif Yazısı ile Yazılan Ölüler Kitabı’ndan Bir Bölüm

John H. Taylor, *Journey Through the Afterlife: Ancient Egyptian Book of the Dead* (London: BMP Publishing, 2010), 32.

M.Ö. 3000’li yıllara baktığımızda ise Şekil 6’da örneklendirildiği gibi Çin kaligrafisi önemli bir yere sahip olmuştur. Çinlilerce *Dört Hazine* olarak görülen; fırça, mürekkep taşı, mürekkep çubuğu ve kağıt ile eserler üretilmiştir. Çinlileri önemli hale getiren bir diğer boyut ise günümüzün teknolojik gelişiminin anahtarı olan matbaa ve kağıdı bulmuş olmalarıdır. Tahtanın oyularak mürekkeplenmesi ve kağıda aktarılması işlemiyle eserler üretmişlerdir; fakat bu işlem Çin alfabesinin karışık yapısı dolayısıyla oldukça zahmetli ve tek kullanımlık bir uygulama olmuştur. M.S. 11. yüzyılda Pi Sheng aynı yüksekliğe sahip harfleri ahşap üzerine oyup, her baskı için bağımsız kullanılabilir hale getirmiş olmasına rağmen Çince’nin karmaşık harf yapısı sebebiyle Gutenberg’in yapacağı yenilik kadar ses getirememiştir (Becer, 2011, 87; Meggs, Purvis, 2012, 39-45).



Şekil 6: Çin Kaligrafisi, ‘Taş Tambur Yazıtı’

Pressbooks. “Early Forms of Calligraphy, Confucius and Lao Tzu, and Writing Techniques”, <https://pressbooks.ulib.csuohio.edu/intro-to-chinese-calligraphy/chapter/early-forms-of-calligraphy/> [11.01.2021].

2.1. Tipografinin Tarihsel Gelişimi

Tipografinin tarihinin; el yapımı organik tasarımdan makinelerin ortaya çıkmasıyla yaratılan geometrik formlara doğru uzanan baskı teknolojisinin de etkili olduğu 500 yıllık gelişimsel bir süreci kapsadığı görülmüştür (Lupton, 2004, 13). Mağara duvarlarına çizilen şekiller; yazı karakterlerini ortaya çıkarmış, iletişimde çeşitli fırça, kamyş, papirüs gibi araçların kullanılmasıyla birlikte bu karakterler bir şekil kazanmış, Antik Yunan ve Romalıların şekillendirdiği geometrik hatlara sahip alfabe ise tipografinin gelişimsel sürecini hızlandırmıştır (Yiğit Er, 2013, 25; Ambrose, Harris, 2006, 12-26).

2.2. Gutenberg'in Baskı Sistemi ve Yenilikler

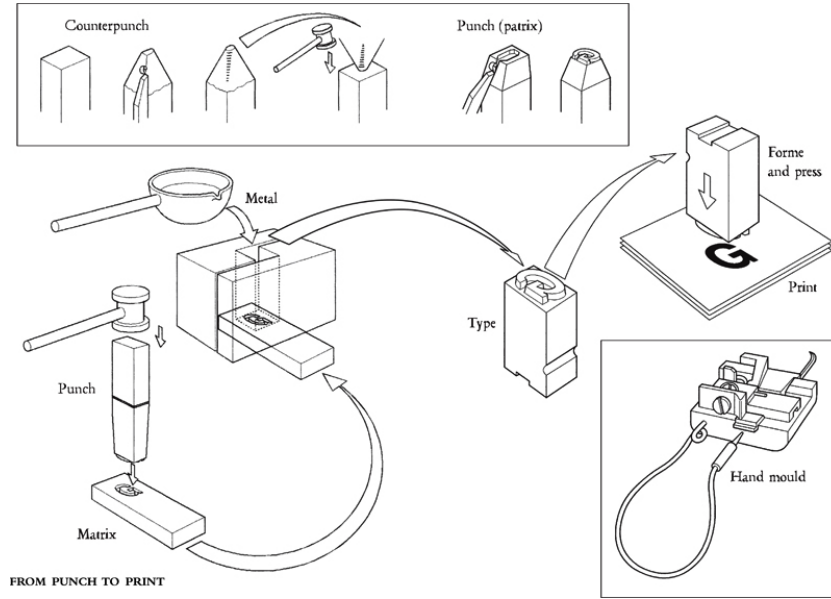
Tipografi tarihi Mainz doğumlu Johannes Gensfleisch Zur Laden Zum Gutenberg ile tamamen farklı bir ivmeye girmiştir. Şekil 7'de örneklendirildiği gibi her türlü metali kullanabilme yetisi, değerli madenlere ayar damgası basmayı bilmesi 1440'lı yılların sonlarına doğru onu değiştirilebilir harf karakterlerini üretmeye yöneltmiştir. Daha önce gerçekleştirilmiş olan baskı tekniklerinden farklı olarak Gutenberg, seri üretimi, tekrar kullanılabilirliği ve düşük maliyetli üretimi baskı sürecinde etkili bir şekilde kullanmıştır. Onun geliştirdiği bu yöntem sayesinde kitap sadece zenginlerin ulaşabileceği bir materyal olmaktan çıkmıştır (Becer, 2011, 92-93; Garfield, 2014, 34; Uçar, 2004, 100-101).



Şekil 7: Değiştirilebilir Harf Kalıbı Örneği

Typographisme, “Les Ligatures Dans Les Navigateurs”, <http://typographisme.net/post/Les-ligatures-dans-les-navigateurs#note1b> [11.01.2021].

Gutenberg kendi baskı sistemini kurarken birçok süreci de düşünmek zorunda kalmıştır. Şekil 8’de görüldüğü gibi onun yöntemi bir harf kalıbı kesip bu kalıbı demir bir çubuğa ters bir şekilde yontarak başlamış daha sonra tekrar kullanılabilmesi için bir matris oluşturmuştur. Erimiş metal; harf kalıbının içerisine dökülerek hızlıca katılaşmış ve harf ortaya çıkmıştır (Garfield, 2014, 36).



Şekil 8: Harf Kalıbının Oluşturulurken Geçirdiği Evreler

Erenow. “The Secret Revealed”, <https://erenow.net/biographies/gutenberg-how-one-man-remade-the-world-with-words/6.php> [02.05.2020].

Gutenberg’in oluşturduğu baskı sistemi yoğun bir çalışmanın ve her bir detayının derinlemesine analizi yapılarak ortaya çıkmıştır. Öncelikle her harfin yüksekliğinin aynı olarak ayarlanması gerektiğini fark etmiştir. Bu sayede sadece kâğıdın yüzeyine sürtünen, önde olan harfler değil tüm harfler basılabilmektedir. Bunun dışında ‘l’ ve ‘m’ gibi farklı gövde yapılarına sahip harfler için genişlik ayarı yapılması gerektiğini görmüştür. En önemli nokta ise ermiş metal alaşımının harf kalıbına dökülmesi ile harfin yaratılması sürecinde kullanılacak metalin çabuk eriyen ve aynı zamanda çabuk katılaşan bir yapıya sahip olması gerektiğini fark etmiştir. Gutenberg metalleri iyi tanıdığı için karışımına bu özelliğe sahip antimonu eklemiştir. Baskı sistemine getirdiği bir diğer yenilik ise kullandığı mürekkepte olmuştur. Mevcut su bazlı mürekkebin harfleri tam olarak besleyemediğini fark etmiştir ve yağ bazlı farklı bir mürekkep bileşeni yaratmıştır (Childress, 2008, 51-59).

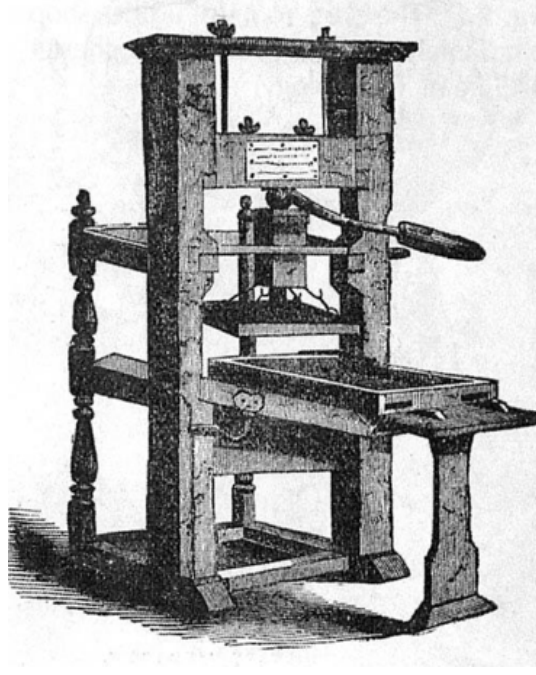
Şekil 9’da örneklendirildiği gibi Gutenberg en önemli çalışması ‘42 Satırlı İncil’i basarken daha sonra ‘Textura’ olarak adlandırılacak olan yazı stilini oluşturmuştur. Bu yazı stilini hem daha önce el yazması ile yazılan incillerdeki karakterlere benzemesi hem de okuyucuların bildiği bir yazı karakteri olduğu için tercih etmiştir. Onun en temel arzusunun tipografik estetikten çok kolay basılabilir eserler üretmek olduğu görülmüştür (Garfield, 2014, 34; Ambrose, Harris, 2006, 30-32; Childress, 2008, 62-63). 42 Satırlı İncil’den günümüze sadece 48 kopya gelebilmiş, çoğunun eksik durumda olduğu ve on altı adedine de hiç dokunulmamıştır (Garfield, 2014, 38).



Şekil 9: 42 Satırlı İncil’in Görünümü ve İlk Sayfası

Mary Bellis, “Biography of Johannes Gutenberg, German Inventor of the Printing Press”, <https://www.thoughtco.com/johannes-gutenberg-and-the-printing-press-1991865> [10.01.2021].

Tipografi terimi ilk kez Johann Gutenberg’in hareketli metal harflerini (hurufat) tanımlamakta kullanılmıştır (Becer, 2011, 176). Şekil 10’da gösterildiği gibi onun geliştirdiği baskı yöntemi sayesinde Avrupa’da matbaa hızla gelişmiş ve basımcılık yeni bir boyuta ulaşmıştır.



Şekil 10: Gutenberg'in Baskı Makinasının İllüstrasyonu

Benson J. Lossing, “*The Pictorial Field-Book of the Revolution II*” (New York: Harper & Brothers, 1851), 409.

Tipografik baskı tekniğinin yaygınlaşması ile birlikte Almanya’da ağaçbaskı tekniği ile resimli kitap basımı hızlanmıştır (Becer, 2011, 92-98; Bektaş, 1992, 9-78; Sarıkavak, 2004, 1-13). Bu gelişmelere paralel olarak 1796 yılında Alois Senefelder’in tarafından bulunup Godefroy Engelmann tarafından geliştirilen litografi (taş baskı) tekniği baskıya çığır açacak bir boyut kazandırmıştır. Litografi sayesinde tasarımcılar baskı tekniklerine bağlı kalmadan daha özgür çalışmalar üretebilme imkanına kavuşmuşlardır (Becer, 2011, 97-98).

Litografinin fiziksel olarak su ve yağın birbirini itmesi ilkesine dayandığı söylenmiştir (Boonkuernoon, 1994, 1-3) Kolaylıkla bulunabilecek olan kireç taşları kalıp olarak kullanılmıştır. Bu teknik yazının yanında yumuşak ara tonlamalar içeren resimlerin de basılmasına imkan tanıdığı için günümüzde ofset baskının temeli olduğu söylenmiştir (Keskin, 2014, 4).

Taş baskı yönteminin ardından baskı teknolojisinin gelişmesinde büyük bir etkisi olan yöntem ise linotip ve monotip baskının bulunmasıdır. O dönemlerde basım evlerinde saatte 25.000 baskı yapabilen makineler olsa da dizgi için hâlâ Gutenberg dönemindeki yöntemler kullanılmaktaydı. Hurufat kasalarının çok yer kaplaması ve teknik imkânsızlıklar yüzünden en büyük gazeteler bile en fazla 8 sayfa çıkabilmekteydi (Meggs, Purvis, 2012, 152-153).

Bu sebeple baskı sürecini hızlandırmak ve geliştirmek için birçok çalışma gerçekleştirilmiş ve 1886 yılında Ottomar Mergenthaler'in ürettiği 90 tuştan oluşan klavyeli bir makine sayesinde geniş sayfa sayısına sahip işler daha kolay bir şekilde basılırken hem zamandan hem de bütçeden de tasarruf sağlanmıştır (Schlesinger, 1989, 18-23).

Linotipi adı verilen bu yöntemde bir klavye devreye sokulmuştur ve dizgi operatörü bu klavye üzerindeki harf karakterlerine bastıkça; dikey kanalların içinde bulunan harf kalıpları (matris), aşağıya düşerek bir düzlem üzerinde sıralanabilmıştır. Bu hareket esnasında makinenin kazanında eriyen kurşun, düzlem üzerinde dizilen satırın üzerine aktarılmıştır. Böylelikle her satır, kurşundan dökülmüş parçalar halinde oluşmuştur. Harf kalıpları, her döküm işleminden sonra yeniden kullanılmak üzere bulundukları kanala geri gönderilebilme imkanına sahip olmuştur (Meggs, Purvis, 2012, 152-153). Bu yöntemin kullanılmasının ardından 1887 yılında Tolbert Lanston tarafından monotipi tekniği geliştirilmiştir. Monotipi, linotipi sisteminden farklı olarak, hazırlanan harfleri tek tek olarak da değiştirilerek istenilen düzenlemelerin yapılabilmesine imkan tanımıştır (Jourdan, 2005, 14).

Basım sektöründeki gelişimlere paralel olarak yeni yöntemler ve görüşler de oluşmaya devam etmiştir. İtalya'da Aldus Manutius *Aldine* isimli yayın evini kurmuş ve bu yayın evini harf döküm ustası Francesco Griffo günümüzde *Bembo* adıyla bilinen bir yazı karakteri tasarlamıştır (Carter, 2002, 107-109). Fransa'da Geoffroy Tory ve Claude Garamond'un tasarladığı yazı karakterleri ve İngiliz asıllı William Caslon'un tasarladığı *Caslon Old Style* günümüzde hala popülerliğini koruyan karakterler olmuşlardır (Becer, 2011, 93-97). Garamond, Granjon ve Geoffroy Tory gibi isimler ile birlikte tipografinin altın çağı olarak bilinen dönemde adını duyurmuş önemli tasarımcılardan biri olmuştur. Avrupa'da uzun bir süre favori yazı tipi olarak görülen karakterin tasarımında Garamond, yazı karakterlerinin x-yükseliğini küçültmüş, uzantıların (ascenders) uzunluğunu artırmıştır (Bergsland, 2010, 11). Harflerin iniş ve çıkışları x-yükseliğine göre daha kısa olduğundan basılı kaynaklar üzerindeki metinlerde görünümü artmıştır. Ganiz, (2004, 52-53) bu durumu 'B', 'D' ile 'K', 'R', 'a', 'r', 'f' harflerini kıyaslayarak açıklamıştır. 'B' ve 'D' harflerindeki eğimlerde meydana gelen kaligrafik etki 'K', 'R', 'a', 'r', 'f' karakterleri üzerinde de görülmüştür.

William Caslon kendinden önceki yazı tipi tasarımlarının okunaklılıktan çok yer kazanmak amacıyla düzenlendiğini görerek Caslon yazı karakterini hazırlarken okunaklılığı ön plana almış ve harf biçimlerini bir bakışta birbirinden ayırt edilebilir hale getirerek okunabilirliği arttırmıştır. (Chapman, [29.12.2020]). François Ambroise *Didot* yarattığı yazı karakteri ve tipografik ölçü sistemindeki yenikleri ile punto kavramını geliştirmiştir (Becer, 2011, 96-97).

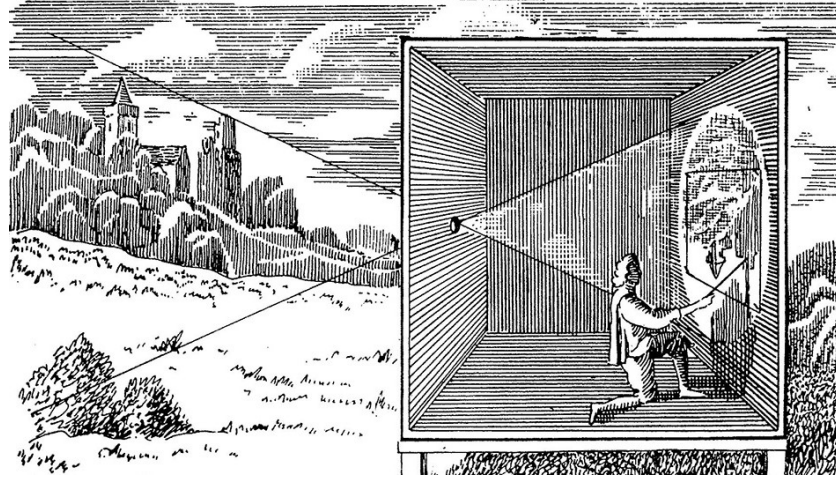
İlerleyen dönemlerde geçiş dönemi yazı karakteri olarak bilinen John Baskerville'in yarattığı yazı stili geleneksel anlayıştan uzaklaşıldığının belirtilerini taşımıştır. Geçiş dönemi fontu olarak kabul edilen *Baskerville*, *Caslon* fontunun çağdaşı olarak görülmüştür. John Baskerville'nin *Caslon* yazısındaki uyuşmazlıkları düzeltme girişimleri ile yarattığı karakterler daha eşit aralıklı ve düz bir yapıya bürünmüştür. *Caslon*'un 'o', 'g' ve 'q' gibi karakterlerinde büyük ve küçük harflerin kullanımında karşılaşılan yapısal bozuklukları harflerin enini eşitleyerek ortadan kaldırmıştır (Sarıkavak, 2004, 74).

İtalya'da Giambattista Bodoni yarattığı yazı karakteri ile roman harflerini daha geometrik bir yapıya sokmuştur (Ambrose, Harris, 2006, 32-35). Bodoni *Garamond*, *Baskerville* ve *Caslon* yazı tiplerinden ilham alarak zarif ve geometrik bir görünüm yaratmış ve modern yazı karakterlerinin çağını başlatmıştır (Richter, [03.02.2021]). O dönem yaratılmış ince serifli ve ince vuruşlu yazılar düşük bütçeli baskı ekipmanları ile basılmak istendiğinde kopmalara sebep olmuştur. Bunu önlemek adına harflerin serifleri kalınlaştırılmıştır. Bu nedenle Bodoni tarzındaki karakterler ile yapılan baskıların ilk örnekleri yüksek bir döküm kalitesini yansıtmıştır. Bodoni'nin modern baskıda etkili kullanımı, tüm geçiş dönemi yazı tasarımlarında ortak olan bir sorunu ortaya çıkarmıştır. Rasyonel tasarımı ve ince vuruşları nedeniyle çok zarif görünebilirken, kalın dikey hatlar okuyucunun dikkatini fazlasıyla çekmiş, ince vuruşlu hatlarda ise konsantre olmayı güçleştirmiştir. Bunun sonucunda 'göz kamaştıran' bir etkiye neden olmuşlar ve harfleri ayırd etmek güçleşmiştir. Bu nedenle özellikle geçiş dönemi fontlarında doğru optik boyutta yazı tipinin kullanılması, profesyonel sonuçlar elde etmek için temel unsur olmuştur (Wikipedia, [06.01.2021]).

Sanayi Devrimi'nin sosyal ve ekonomik yapıya getirdiği etkiler ve James Watt'ın 1769 yılında ilk modelini yapıp 1784 yılına kadar üzerine çalışarak geliştirdiği buhar gücü ile çalışan makineleri üretmesi, güçleri arttırmış ve iş gücünün artması ile seri

üretim de hızlanarak bilgi akışı kolaylaşmıştır (Basalla, 2000, 49-52). Grafik tasarım bu dönemde önemli bir unsur haline gelmiş afiş tasarımları ve yayıncılık hızla gelişmiştir. William Caslon IV 1816 yılında ilk serifsiz yazı karakterini yaratmıştır (Coles, 2012, 44-45).

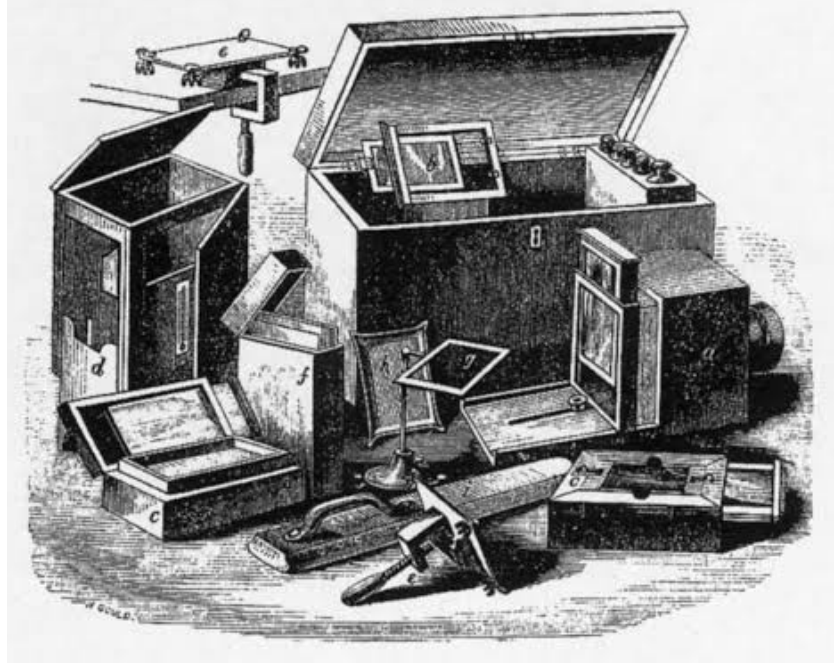
Bu döneme kadar yazı ve şekillerin elle tek tek dizildiği veya daha zahmetli bir şekilde hazırlandığı görülmektedir. Diğer yandan uzun bir düşünce geçmişine sahip olan fotoğraf üzerinde de çalışmalar devam etmiştir. Şekil 11’de örnek çizimde de gösterildiği gibi 1500’lü yıllarda Leonardo da Vinci her tarafı kaplı bir kutuya küçük bir delik açarak karanlık oda (Camera Obscura) yöntemini geliştirmiştir (Gök, 2016, 48). İlerleyen dönemlerde yapılan çalışmalar ile gümüş nitrat üzerine düşen ışık sayesinde görüntü elde edilmiştir; fakat elde edilen bu görüntü hızlı bir şekilde karardığından verim sağlanamamıştır (Renner, 2008, 11-13; Storey, 2005, 11-12).



Şekil 11: Camera Obscura’nın Çalışma Prensibini Gösteren Çizim

Michele Pero, “The Discovery of the Camera Obscura”, <https://www.thedarkroom.it/inthedarkroom/2014/10/the-discovery-of-the-camera-obscura-2/> [10.01.2021].

Işıktan kararmayan görüntüyü elde etmeyi 1826 yılında Nicéphore Niépce başarmıştır (İmer, 1977, 16-17). Görüntünün kağıda aktarılması yaklaşık 8 saat sürmüştür. Onun bu yöntemini daha sonra Şekil 12’de örneklendirildiği gibi Fransız Louis Jacques Daguerre geliştirmiş ve sonrasında ise fotoğraflara elle müdahale yöntemi ortaya çıkmıştır. Bu sayede de resim ile fotoğraf bütünleşmeye başlanmıştır (Sandler, 2002, 9-12).



Şekil 12: L. Daguerre'nin Geliştirdiği Fotoğraf Baskı Sistemi

Meghan Welcyn, "A Brief History of Photography", <https://whercreativityworks.com/a-brief-history-of-photography/> [11.01.2021].

Fotoğraf sanatındaki bu değişim 500 yıllık matbaacılık geleneğini de köklü bir değişime uğratmıştır. Basım sanatındaki makineleşmeye fotoğraf sanatındaki görüntü elde etme kolaylığı da eklenerek tasarımlar ve basım yöntemleri hızla gelişmiştir (Meggs, Purvis, 2012, 152-161).

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

20. yüzyıla gelene kadar tipografi terimi sadece harufat sistemi için kullanılan teknik bir terim olmuştur. Sadece Gutenberg'in değiştirilebilir kabartma harflerinin kullanılmasıyla gerçekleştirilen seri baskı yöntemi olarak tanımlanmıştır (Becer, 2011, 176; Sözen, Tanyeli, 2007, 237). Ambrose, Harris (2005, 6) ise tipografiyi; soyut bir fikre yazı ile form kazandırmak olarak açıklamıştır. Ona göre uygun bir tasarımın oluşturulması okuyucunun duygularını tarafsız bir şekilde etkileyebilmekte ve harekete geçirebilmektedir. Tipografi; sanatsal, politik veya felsefi hareketleri sembolize edebilir veya bir kişiliği ifade edebilmektedir.

2.3. 20. Yüzyıl Sanat Akımlarının Grafik Tasarım Ve Tipografiye Etkisi

2.3.1. Arts & Crafts

19. yüzyıl sonlarında Endüstri Devriminin yarattığı kaos ortamına tepki olarak William Morris önderliğinde ortaya çıkan *Arts & Crafts*, Dilmaç (2015, 11-12)'ın da belirttiği gibi ucuz ve seri üretimin kaliteyi düşürdüğünü savunan ve el sanatlarının önemini vurgulayan sanatçıların yarattığı bir hareket olmuştur. 1851 yılında Londra'da dünyanın ilk fuarı olarak bilinen Büyük Sergi'de sergilenen ürünlerin aldığı yararsız, ucuz, estetikten uzak yorumları bu akımın filizlenmesine yol açmıştır. Yazar ve sanatçı John Ruskin (1819-1900) bu hareketin felsefesine ilham vermiştir. Ruskin'e göre Rönesans'tan sonra sanat ve toplumun ayrışma süreci başlamıştır. Sanayileşme ve teknolojinin, sanatçıyı izole ederek yaratıcılıktan uzaklaştırdığı ve estetik kaygının ortadan kalktığı görüşünü sunmuştur (Meggs, Purvis, 2012, 176-177). Ruskin, 1849'da kaleme aldığı *Seven Lamps of Architecture* (Mimarlığın Yedi Lambası) adlı kitabında sanatçının, sanatını Tanrıya adanması gerektiğini, bunun da ancak sanatını kendi elleriyle yaptığında olabileceğini ve bundan haz alabileceğini söyleyerek mimari alana ışık tutan kuralları açıklamıştır (Ruskin).

Ruskin'in teorilerinin altında yatan şey, güzel şeylerin güzel oldukları için kesinlikle değerli ve faydalı olduğu inancı olmuştur. John Rusin ayrıca Orta Çağ anlayışıyla, el sanatlarını teşvik etmiş, ticaret ekonomisini reddetmiş, sanat ve uygulamanın, toplum hizmetinde birleşmesi gerektiğini savunmuştur (Whitford, 1992, 12). Bu fikirlerden oldukça etkilenen tasarımcılardan biri de William Morris olmuştur. W. Morris her sanatçının, aynı zamanda bir zanaatçı olduğunu ve makinenin el sanatlarını yok ettiğini savunmuştur (McDonald, 2004, 32).

Morris, Oxford mimarlık bürosunda çalıştığı sırada mimar Phillip Webb'le yakın bir dostluk kurmuştur. İlerleyen zamanlarda kendisine yaptıracağı evi olan *Red House* için Şekil 13'te gösterildiği gibi mobilya, vitray ve duvar kilimleri ve duvar kağıtları tasarlamıştır (Triggs, 2009, 155). Tuğlaların renginden dolayı Red House ismini almış olan bu yapı; dik rafları, L şeklindeki asimetrik planı ve saçaklarıyla Gotik tasarımın bir göstergesi olmuştur. Tasarımda basit tarzda tuğla kullanımı *Arts & Crafts* akımı için önemli bir eser olarak görülmüştür. Morris, Rafael öncesi Orta Çağ resim sanatını benimseyen sanatçılardan etkilenmiş ve çalışmalarında Orta Çağ romantik resimlerinden esinlenmiştir (Bektaş, 1992, 14-15).



Şekil 13: Red House ve Mobilya Tasarımı

Luke Fiederer, “AD Classics: Red House / William Morris and Philip Webb”, <https://www.archdaily.com/873077/ad-classics-red-house-arts-crafts-william-morris-philip-webb> [05.01.2021].

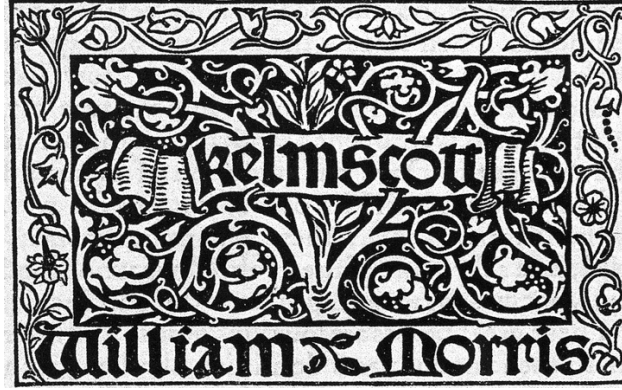
Morris, Kendisi ile aynı görüşe sahip altı arkadaşı ile birlikte kurduğu sanat ve dekorasyon fabrikasında mobilya, dokuma, boyama, vitray, seramik ve duvar kağıtları tasarımı konusunda büyük bir üne kavuşmuştur. Şekil 14’te çeşitli örneklerle gösterildiği gibi William Morris’in genellikle Orta Çağ sanatları, bitki, kuş ve hayvan motifleri üzerine eserler üretmiştir (Meggs, Purvis, 2012, 177-179; Harvey ve diğ., 2011, 245-271).



Şekil 14: William Morris, Duvar Kağıdı Tasarımları

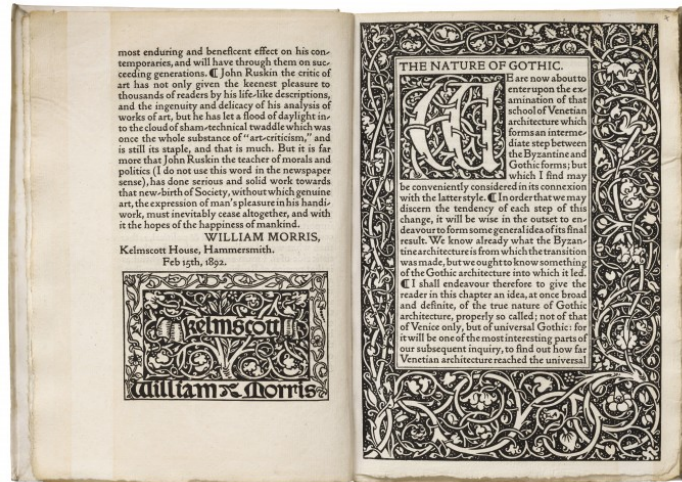
Patternobserver, “History of Surface Design: William Morris”, <https://patternobserver.com/2014/11/25/history-surface-design-william-morris/> [05.01.2021].

Uzun süre kitap tasarımlarıyla uğraştıktan sonra, grafik tasarım ve baskıya yönelik William Morris, Nicolas Jenson'un 1470 ve 1476 yılları arasında tasarlamış olduğu Venedik Romen harf karakterlerini inceleyerek *Golden* adını verdiği ilk harf tasarımını gerçekleştirmiştir. Bu tasarımı yaparken öncelikle Jenson'un çalışmasını büyük kağıtlara basmış ve sonra üzerinde çizim çalışmaları gerçekleştirmiştir. Çizimlerinden oluşturduğu harf kalıplarını basmaya karar verdiğinde ise kır evi olarak tuttuğu Hammersmith'teki evini basımevine dönüştürmüştür ve buraya *Kelmscott Basımevi* adını vererek Şekil 15'te gösterildiği gibi özel bir logo hazırlamıştır. Burada Şekil 16'da *Golden* karakteri ile basılmış ve bu basımevi için William Morris tarafından tasarlanan logonun da bulunduğu bir kitaptan sayfa örneği verilmiştir. Burada ayrıca kendi eseri *The Story of the Glittering Plain* adlı kitabın basımını da gerçekleştirmiştir (Bowles, 1894).



Şekil 15: Kelmscott Basımevi İçin Hazırlanan Logo

Philip B. Meggs, Alston W. Purvis. Meggs' History of Graphic Design (New Jersey: Wiley, 2012), 180.



Şekil 16: The Nature Of Gothic, Kitabından Bir Sayfa Görüntüsü, 1892

Lancaster, "John Ruskin: The Nature of Gothic, preface by William Morris 1892", <https://www.lancaster.ac.uk/the-ruskin/explore-the-collection/books/> [09.01.2021].

Morris'in ikinci harf tasarımı, Şekil 17'de gösterilen, *Troy* adını alacak olan yazı karakteri olmuştur. Siyah ağırlıklı ve okunması kolay olan harfleri W. Morris, çoğu Gotik harften daha geniş tutmuş, birbirine benzeyen karakterleri değiştirmiş ve köşeli karakterleri daha oval hale getirmiştir. Troy'un daha küçük bir çeşidi olan *Chaucer*, W. Morris'in tasarladığı son yazı karakteri olmuştur (Bektaş, 1992, 15). Kelmscott Basımevi, yedi yıl süre ile faaliyet göstermiştir ve burada on sekiz binin üzerinde elli üç eser üretilmiştir (Fayos-Perez, 2013).

This is the Golden type.
This is the Troy type.
This is the Chaucer type.

Şekil 17: William Morris, 'Golden', 'Troy' ve 'Chaucer' Yazı Karakterleri

Dilek Bektaş, *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1992): 15.

William Morris'in sayfa tasarımlarında inisiyal kullanımına sıklıkla başvurduğu görülmüştür. İnisiyaller; tasarımda başlangıçta yer alan bir sözcüğün veya ismin ilk harfi olarak tanımlanmıştır. Özellikle eski kitaplarda kullanılan büyük harfle başlama yöntemi, hayvanlar, bitkiler ve çeşitli dekoratif unsurların çerçeve içerisinde kullanılmasıyla oluşturulmuştur (Lucie-Smith, 1984, 100).

Arts and Crafts sanat alanında ve özellikle tipografik alanda önemli gelişmelere yol açan bir sanat akımı olmuştur. Rudolf Koch *Neuland* isimli yazı karakterini yaratmış, Amerika'da Bruce Rogers kitap tasarımları ile adını duyurmuş, Frederic W. Goudy ise harf karakteri tasarımları ile tipografiye yenilik kazandırmıştır. 1895 yılında ilk harf karakteri *Camelot'u* tasarlamıştır. Ayrıca sanat hayatı boyunca 122 harf tasarımına imza atmıştır. Kendi öğrencisi William Addison Dwiggins ise *Caledonia* isimli kitap yazı karakterini yaratmıştır ve Grafik tasarımcı terimini ortaya atmıştır (Meggs, Purvis, 2012, 192).

2.3.2. Art Nouveau

Samuel Bing, uluslararası tasarımcıların eserlerini sergilemek için 1895 yılında Paris'te *Maison de l'Art* adında bir galeri açarak sanat dünyasında Art Nouveau hareketini başlatmıştır. (Sembach, 2002, 9) 1890-1910 yılları arasında tüm dünyayı etkileyen ve özellikle illüstrasyon, kitap ve afiş tasarımı alanlarının ivme

kazanmasına yol açan Art Nouveau akımının genel tasarım stili dekoratif, akıcı yuvarlak çizgiler, çiçek motifleri olmuştur. Fransa'da *Art Nouveau*, Almanya'da *Jugendstil*, Avusturya'da *Secessionstil* gibi çeşitli isimlerle anılmıştır (Kınay, 1993, 223; Becer, 2011, 100-101). Art Nouveau hareketinin Avrupa'ya yayılmasında etkili olan bir diğer unsur da Japon sanatı olmuştur (Haslam, 1989, 18). Japonların günlük hayatta kullandıkları maskeler, seramikler, yelpazeler tasarımları ile Avrupa'yı özellikle 1862 Londra Sergisi ve 1867 Paris Dünya Sergisi ile etkilemeyi başarmıştır (Duncan, 1994, 15). Sanatçılar, güzellik kavramı üzerinde çalışmışlar, sanat için sanat yapmışlar ve modern sanatın doğmasında etkili olmuşlardır (Krausse, 2010, 83). Bu dönemin en dikkat çekici özelliği ise; sanat ürünleri sadece zengin ve seçkin insanların duvarlarındaki pahalı tablolarla değil, halkın evlerinde, mobilyalarında, tabak ve kaşıklarda, kapı tokmağı ve fincanlara kadar birçok obje üzerinde görülmüştür (Johnston, [08.10.2020]; Horth, [28.10.2020]).

Tasarımlarda tamamıyla geleneksel yaklaşım ve anlayışlara karşı çıkarak, modern sanat hareketin ilk adımını atmıştır. Fransız hükümetinin afiş üzerindeki sansürleri kaldırması sonucunda modern afişin babası olarak bilinen Şekil 18'de gösterildiği gibi Jules Cheret kendi açtığı basımevinde hazırladığı *Le Biche au Bois* isimli afiş ile resimli afişin öncüsü kabul edilmiştir. Çalışmalarında gereksiz bölümleri atıp büyük renkli alanlar kullanarak dikkati ana karakterin üzerine yoğunlaştırmayı amaçlamıştır (Bektaş, 1992, 18-19).



Şekil 18: Jules Cheret, 'Le Biche Au Bois' İçin Poster Tasarımı, 1866

Philip B. Meggs, Alston W. Purvis. *Meggs' History of Graphic Design* (New Jersey: Wiley, 2012), 202.

Bu döneme kadar afişler tahta kalıplar ile yapılıp çok fazla renk içermezken Jules Cheret üç taşlı litografik baskı teknolojisini geliştirerek tasarım anlayışına yeni bir soluk getirmiştir (Ward, W., 1962, 39). Buna bağlı olarak afiş tasarımcılarının sadece üç taşla ve şeffaf mürekkeplerle tüm renkleri baskıda kullanabilmeleri mümkün hale gelmiştir (Hamilton, 2008, 12-13).

Dönemin bir diğer önemli sanatçısı da afişlerinin tasarımında kalın konturlar kullanarak odağı arttıran Eugene Grasset olmuştur. Çalışmaları özellikle çiçek motifleri ve kendine özgü renk kullanımı ile dönemin özelliklerini yansıtmıştır (Schmutzler, 1962, 116). Grasset tasarımlarında tipografi, resimler, yazı yerleşimi ve sayfa sınırlarını komple bir bütün olarak ele almış ve eserlerini her bir unsuru ayrı ayrı düşünerek oluşturmuştur. En önemli çalışmalarından biri Şekil 19’da gösterilen *Salon des Cent* için yapmış olduğu sergi afişi olduğu bilinmektedir (Meggs, Purvis, 2012, 205).

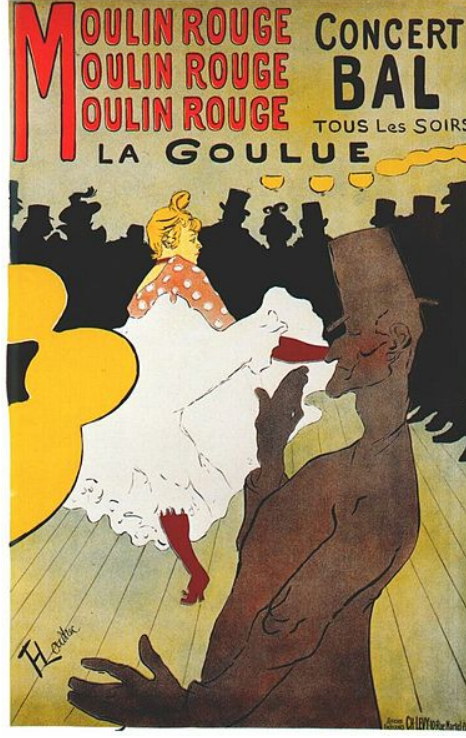


Şekil 19: Eugène Grasset, ‘Salon Des Cent’ İçin Poster Tasarımı, 1894

George Lewis. “Art Nouveau”, <https://georgelewisblog.wordpress.com/2016/11/18/art-nouveau/> [12.01.2021].

Paris’in gece hayatını gözlemleyerek onun perde arkasını kendi yorumlarıyla afişlere aktaran ve saf güzellikten çok çalışmanın ana konusunda insan karakterlerini sergileyen Henri de Toulouse – Lautrec kısa sürede büyük bir üne kavuşmuştur. Şekil 20’de gösterildiği gibi Paris’in gece hayatını gözler önüne serdiği *Moulin*

Rouge: La Goulue isimli afişiyle tasarım alanda büyük bir çılgır açmıştır (Duncan, 1994, 88).



Şekil 20: H. Lautrec, Moulin Rouge: La Goulue Poster Tasarımı, 1891

Alastair Duncan. Art Nouveau (London: Thames & Hudson Ltd., 1994),88

Henri de Toulouse-Lautrec, Art Nouveau hareketinin birebir temsilcileri arasında sayılmasa da çizimlerindeki görsel öğeleri oldukça basit kullanması, gece yaşantısını figürlerin hareket ve kıyafetleri ile tasvir etmesi ve sayfadaki boş ve dolu alanlar arasında yarattığı kontrast ile bu akımın şekillenmesinde etkili olmuştur (Kazanç, 2014, 126). Yine dönemin sanatçılarından Otto Eckmann yaptığı tipografik çalışmalarla ve Alphonse Mucha afiş çalışmalarıyla adlarından söz ettirmişlerdir (Becer, 2011, 100). Otto Eckmann 1896 yılında tipografi alanında henüz çalışmalara yeni başlamışken 1900 yılında Şekil 21’de gösterildiği gibi *Die Woche* için yaptığı kapak tasarımıyla üne kavuşmuştur. Onun yaptığı çalışmalar kendinden önceki tasarımcıların tipografi çalışmalarından tamamen farklı bir konumda yer almıştır.



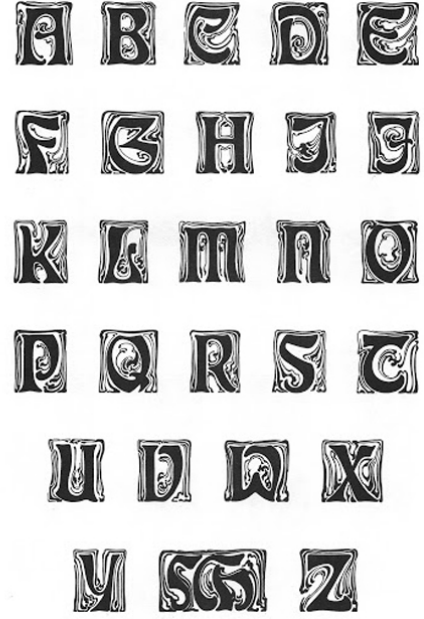
Şekil 21: Die Woche, 20. Sayının Kapak Sayfası, 1914

Ohnotype. “The Process of Eckmannpsych”, <https://ohnotype.co/blog/the-process-of-eckmannpsych> [11.01.2021].

Harflerin kıvrımları, karakterler arası boşluk kullanımı ve harfler ile yarattığı kontrast diğer tasarımcıların da takdirini toplamıştır. Bu görüş ile Şekil 22’de örneklendirildiği gibi 1900 ve 1902 yılları arasında *Eckmannschrift* ve *Rudhardsche Initialen* isimli yazı tiplerinin tasarımlarını gerçekleştirmiştir (Selz, Constantine, 1959, 42).

Eckmannſchrift
Doppelmittel (28 Punkte)
A B C D D E F G H I J K
L M N O P Q R S T U V W
X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
a b c d e f g h i j k l m n o p q r
ſ ſ t u v w x y z
Deutiſches Buchgewerbehaus

Tertia (16 Punkte)
A B C D D E F G H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
a b c d e f g h i j k l m n o p q r ſ ſ t u v w x y z
Deutiſches Buchgewerbehaus in Leipzig



Şekil 22: O. Eckmann’ın, Eckmannſchrift ve Rudhardsche Initialen Tasarımı

Luc Devroye. “Otto Eckmann”, <http://luc.devroye.org/fonts-26353.html> [11.01.2021].

Alphonse Mucha 1894 yılında dönemin ünlü aktristi Sarah Bernhardt’ın Gismonda adlı oyunu için taşbaskı tekniğiyle bir poster hazırlamıştır. Bu çalışma Sarah Bernhardt tarafından çok beğenilmiş ve kendisinin de üne kavuşmasını sağlamıştır (Kieffer, [01.10.2020]). Bu afişin bir diğer önemli yanı Mucha tasarımında bizzat Sarah Bernhardt’ı oyunda giydiği kıyafet ile model olarak kullanmıştır ve yarı profilden gösterilen hareketsiz figürün duruşu diğer ressamırlar tarafından da kullanılmaya başlanmıştır (Weill, 1983, 191-205). Bu sayede kadın figürü kullanımı Art Nouveau hareketinin popüler özelliklerinden biri olmuştur. Mucha, bu tasarımdaki başarısının ardından Sarah Bernhardt için başka afişler de hazırlamıştır (Kınay, 1993, 223-224).



Şekil 23: Alphonse Mucha, Gismonda Oyunu İçin Afiş Tasarımı

Cath Pound. “How Alphonse Mucha’s Iconic Posters Came to Define Art Nouveau”, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-alphonse-muchas-iconic-posters-define-art-nouveau> [06.01.2021].

Mucha’nın *Gismonda* afişi tasarımsal olarak incelendiğinde Şekil 23’te gösterildiği gibi afişin ince ve uzun yapıda olması Çin’deki ince uzun resimlerden sonra kullanılan Japon baskısından etkilendiğini göstermektedir. Afişin üst kısmında Bizans sanatında önemli yeri olan mozaiklerin görünümü ile bir zemin oluşturulmuş, oyunun ismi olan Gismonda yazısı bu zemin üzerine Mucha tarafından elle, Grek alfabesini andıran bir yazı stili ile resmedilmiştir. Oyunun ve sanatçının ismi yarım daire şeklinde yazılırken, harf formlarının dik kısımlarında uygulanan farklı kalınlık uygulamaları, dairesel formlarda da aynen uygulanmıştır. Yine büyük harf formlarının kullanıldığı tasarımda önem sırasına göre oyunun ismi koyu zemin üzerine koyu renkle, sanatçının adı koyu zemin üzerine açık renkle, oyunun adı ise açık zemin üzerine koyu renkle yazılarak kontrastlık yakalanmaya çalışılmıştır (Pound, [06.01.2021]).

20. yüzyılın ilk evrelerinde insanlık tarihi köklü bir değişim yaşamıştır. Bilim ve teknoloji hızla ilerlemiş. Motorlu taşıtların bulunuşu ve ulaşım üzerine yapılan yenilikler insanların sosyal, politik, kültürel ve ekonomik alanlardaki değişimine sahne olmuştur. 20. yüzyıl grafik tasarımının evrimi, modern resim, şiir ve mimari ile yakından ilgili olmuştur (Meggs, Purvis, 2012, 256).

Bu karmaşa ortamında, yozlaşmaya, gelenek ve sosyal düzeninin mevcut işleyişine tepki olarak bazı sanat hareketleri oluşmuştur. Genel olarak bu hareketlerin temel felsefesi var olan sanat ve tasarım anlayışında köklü bir değişikliğe gitmek ve yeni bir 'dünya görüşü' oluşturmak üzerine kurulmuştur. Sanatçılar görüşlerini ifade ederken grafik tasarım ve tipografiden faydalanmışlardır. Yeni bir görsel dil arayışının şekillenmesinde fotoğraf sanatının bulunması da etkili olmuştur. Görüntünün fotoğraf kağıdına direkt aktarılabilmesi, sanatçıların artık gördüğünü doğrudan tuvale yansıtmayı bırakarak yeni yöntemler denemesine yol açmıştır (Bektaş, 1992, 39-40).

2.3.3. Kübizm

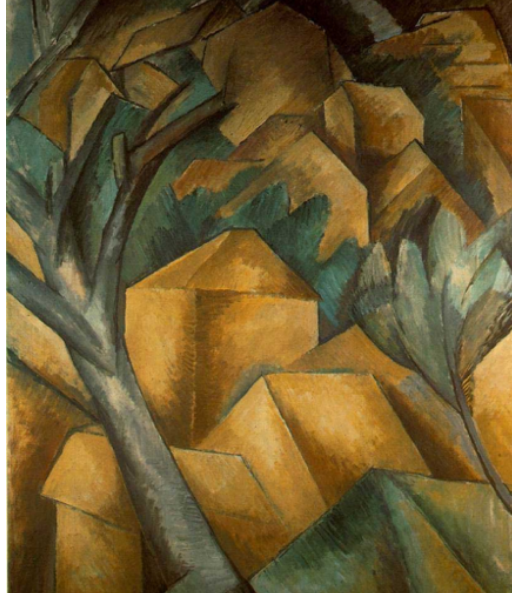
20. yüzyıl başlarında ortaya çıkan Kübizm, Fütürizm, Dadaizm, Sürrealizm, De Stijl, Süprematizm, Konstrüktivizm gibi modern sanat akımları dönemin grafik tasarım anlayışı üzerinde de yakından etkili olmuştur. Fitili ateşleyen akımlardan Kübizm, doğrudan tipografi üzerinde etkili olmasa da tasarımda soyutlama anlayışı ve geometrik formlara yönelme düşüncesi ile Rönesans sanat geleneğine karşı yeni bir görsel dil oluşumuna zemin hazırlamıştır. Şekil 24'te gösterilen Pablo Picasso tarafından 1907 yılında yapılan *Avignon'lu Kızlar* tablosu bu değişimin habercisi olarak kabul edilmiştir. (Becer, 2011, 101)



Şekil 24: Pablo Picasso, ‘Avignon’lu Kızlar’ Tablosu, 1907

Arthipo. “Picasso eserleri – Avignonlu kadınlar”, <https://www.arthipo.com/artblog/unlu-modern-tablolar/picasso-eserleri-avignonlu-kadinlar.html> [07.01.2021].

Avignonlu Kızlar çalışması modern sanatın gelişmesine etki eden ve her ne kadar kilometre taşı olarak görülen bir çalışma olsa da ilhan kaynağı Paul Cezanne’ın doğanın silindir, koni ve küre gibi geometrik şekillerden oluştuğunu savunması olmuştur (Kınay, 1993, 232). Yine aynı dönemde Picasso ile birlikte yaptığı çalışmalar ile bu akımın şekillenmesinde etkili olan bir diğer isim ise George Braque olmuştur ve bu alanda yaptığı en önemli çalışma ise Şekil 25’de de gösterilen *L’Estaque’daki Evler* olarak kabul edilmektedir (Artsy, [08.11.2020]).

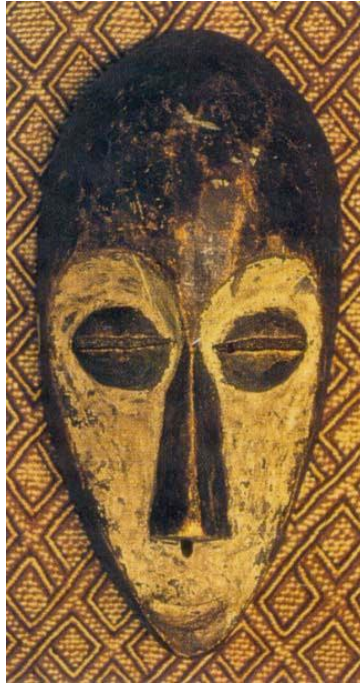


Şekil 25: George Braque, ‘L’Estaque’daki Evler’ isimli çalışması, 1908

Steven Gambardella. “How Cubism Changed The Way We See The World”, <https://medium.com/the-sophist/how-cubism-changed-the-way-we-see-the-world-fb6e6cf09496> [10.10.2020].

Gambardella, [10.10.2020]]’ ya göre; bu resim, erken kübizmdeki en önemli manzara resimlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Sanatçı, mimariyi ve doğayı soyutlayarak birleştirmiştir. Klasik merkezi perspektifi ihmal edip, resimde bazı ayrıntıları dışarıda bırakmıştır.

Picasso Şekil 27’de örneklendirildiği gibi Afrika heykellerinin geometrik şekillerini ve ressam Paul Cezanne’ın çalışmalarını inceleyerek yaptığı analizler sonucunda o da Cezanne gibi bir ressamın doğayı silindir, küre gibi geometrik elemanlar ile anlatabileceği düşüncesini savunmuştur. Bu anlayış ile insan figürünün klasik normları kırılmış, objeler birçok açıdan görüldüğü gibi çizilmiştir. Sanatçılar artık objeyi sadece tek bir bakış açısı ile değil, o konu hakkındaki tüm bilgi ve tecrübelerini aktararak birçok farklı açıdan çizmeye başlamışlar (Bektaş, 1992, 40-42).



Şekil 26: Geometrik Form Yapısına Sahip Afrika Heykeline Bir Örnek

Philip B. Meggs, Alston W. Purvis. **Meggs’ History of Graphic Design** (New Jersey: Wiley, 2012), 257.

Picasso ve George Braque beraber çalıştıkları dönemde yaptıkları çalışmalar ile Kübizim’in *Analitik Kübizm* ve *Sentetik Kübizm* başlıkları içerisinde incelenmesine neden olmuşlardır (David, 1999). Özellikle ilk dönem sayılan 1910-1911 yılları arasında, tuval üzerine boyayla yaptıkları çalışmalar *Analitik Kübizm* olarak ele alınmıştır (Tunalı, 2008, 123). Perspektifi ikinci plana itme, bir objeyi farklı bakış açılarından aynı anda yansıtarak soyutlaştırma düşünceleri ve rengi arka planda

tutma isteği analitik kübizm içerisinde incelenmiştir (Süzen, [04.11.2020]; Işık, 2001, 22-24). Kübist sanatçılar eş zamanlı olarak bir nesnenin bir açıdan değil birçok açıdan nasıl görüldüğünü göstererek adeta dördüncü boyutu göstermişlerdir (Antmen, 2008, 41).

1912 yılından sonra Picasso ve Braque resimlerinde farklı malzemeleri bir arada kullanarak yeni bir üslup geliştirmişler (Öznülür, 2019, 698-708). Krausse'nin de değindiği gibi bu iki sanatçı doğada bulunan işe yaramaz, gündelik hayatımızda kullanıp attığımız baskılı kumaşlar, duvar kağıtları, gazete gibi her türlü malzemeyi sanat amacıyla kullanarak ve resmin bütün unsurları göz önünde bulundurularak (kompozisyon, espas, orantı, renk, çizgi gibi) uyumlu bir bütün içinde oluşturdukları bu tekniğe kolaj adını vermişler (Krausse, 2010, 95). Bu bağlamda kağıt parçaları kes yapıştır tekniği ile tuvale yapıştırılıp sadece birkaç fırça darbesi eklenerek eserler üretilmiştir (Gagnon, 2016). Picasso ve Braque'ın resim yüzeyinde üç boyutluluk hissi yaratma amacıyla metal, cam, ahşap gibi atık nesneleri kullanarak geliştirdiği diğer bir yöntem ise 'Asemblaj' tekniği olmuştur (Öznülür, 2019, 704).

Süzen, [04.11.2020]'e göre kübizm anlayışı içerisinde sanatçılar perspektif, ışık ve gölge gibi geleneksel resim kurallarına karşı çıkmış, doğayı taklit etmek yerine nesneleri farklı yönleriyle gösterme çabasına girip yeni bir gerçeklik yaratma çabasına girmişler. Kübist sanatçılar Rönesans döneminden beri sanatın doğanın duyularla algılanan dış güzelliğini yansıttığını; ancak duyularımızın bizi yanıltabileceği düşüncesini savunmuşlar. Onlar duyular ile yapılan natüralist sanatı aldatmaca olarak görmüşler. Bu yüzden fütürist sanatçılar nesnenin görünenin dışında özünü, bilinen ve değişmeyen yapısını vermek istemişlerdir. Bu durum da eserlerin duyular ile değil sadece akıl ile verilebileceği fikrinin savunulmasını sağlamıştır (İpşiroğlu, İpşiroğlu, 1991, 26). Kübizmin insanın bakış ve algılama süreci ile güçlü bir ilişkisi olmuştur. Meggs, Purvis (2012, 257)'e göre gözlerimiz bir konuyu değiştirir ve tarar; aklımız ise bu parçaları bir bütün halinde birleştirir.

2.3.4. Fütürizm

İtalyan şair Filippo Tomasso Marinetti Şekil 27'de gösterildiği gibi 20 Şubat 1909 tarihli *Le Figaro* gazetesinde yayınladığı *Fütürist Manifestosu* ile birlikte tüm sanat dallarının yeni gerçekliğe uyması gerektiği savunmuş, hız, makine, savaş ve modern yaşam gibi kavramları yüceltmıştır (Farthing, 2014, 396). Marinetti bu

manifestosunda mekanik dünyayı desteklemiş ve geleneksel yöntemleri reddetmiştir. Hız, hareket, savaş onun sevgi sözcükleri olurken, müzelerin ve kütüphanelerin yakılması gerektiğini savunmuştur (Lynton, 1991, 89).



Şekil 27: Le Figaro Gazetesinde Yayınlanan ‘Fütürist Manifestosu’

Nick Abbotson. “Futurism”, <http://nickabbotson-researchblog.blogspot.com/2014/11/futurism.html> [12.08.2020].

Meggs ve Purvis’in ‘History of Graphic Design’ isimli kitaplarında da değindikleri gibi Marinetti’nin manifestosunda aşağıdaki fikirler yer almıştır.

“Tehlike sevgisinin, enerji ve korkusuzluk alışkanlığının şarkısını söylemeye niyetliyiz. Cesaret, cüret ve başkaldırı bizim şiirimizin önemli öğeleri olacaktır... Dünyanın muhteşemliğinin yeni bir güzellik tarafından daha da zenginleştirildiğini onaylıyoruz: hızın güzelliği... Patlayıcı nefesli bir yılan gibi kaportası büyük borularla süslenmiş bir yarış arabası – kükreyen bir araba Semadirek’in Zaferi’ne kıyasla daha güzeldir... Gayret gösterirken karşılaşılmanın haricinde, güzellik yoktur. Saldırgan bir karakter olmadan gerçekleştirilen hiçbir iş başyapıtı olamaz...” (Meggs, Purvis, 2012, 259)

Fütürizm kısa bir süre içerisinde görsel sanatlar başta olmak üzere resim, müzik, şiir, heykel hatta tiyatro ve mimari alanlarda da etkili olmaya başlamıştır. Marinetti ve arkadaşları yazdıkları şiir ile tüm dil bilgisi kurallarını ve sözcük dizimi anlayışını alt üst etmiş ve birçok sanat anlayışı kuralına meydan okumuşlardır (Blackwell, 1992, 45). 1913 Haziran sayısında Marinetti’nin geleneksel anlayışı hedef alarak yazdığı makalesi tipografik bir devrim yaratmıştır. Şekil 28’de örneklendirildiği gibi tasarımda uyumun kaliteyi arttırdığı reddetmiş, bir sayfada, üç veya dört farklı

mürekkep rengi ve yirmi yazı tipi ile (hız için italik, şiddetli sesler ve dikkat çekmek için kalın yazı tipi) kelimelerin ifade gücünün artacağını savunmuştur. Serbest, dinamik ve delici kelimeler ile yıldızların, bulutların, uçakların, trenlerin, dalgaların, patlayıcıların, moleküllerin ve atomların hızlarının hissettirilebileceğini öne sürmüştür. Sayfa üzerinde tüm gramer kuralları yıkılmış, noktalama işaretleri kullanılmamış ve her şey tipografide yenilik olarak savundukları sözcüklerin dili ile anlatılmıştır. Sayfadaki boşluk kullanımı ve farklı yazı karakterlerini birlikte kullanarak yarattıkları özgür sözler ile savaşın tüm şiddetini yansıtarak fütürist anlayışı karakterize etmişlerdir. (Meggs, Purvis, 2012, 259-260). Adeta bir devrim yaratan *Özgür Sözler* tipografi anlayışında da köklü bir değişim yaşanmasına zemin hazırlamıştır (Becer, 2011, 101).

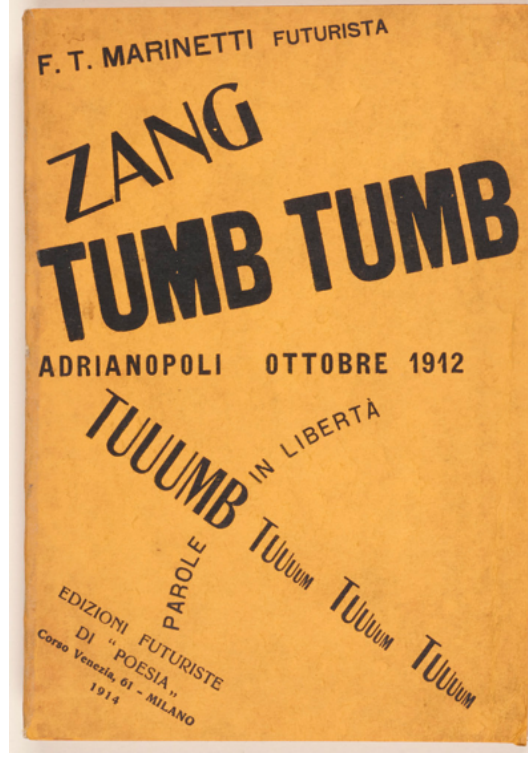


Şekil 28: T. Marinetti, Les Mots En Liberté Futuristes, Kitabından Sayfalar

Philip B. Meggs, Alston W. Purvis. *Meggs' History of Graphic Design* (New Jersey: Wiley, 2012), 260.

Marinetti'nin 1914 yılında daha önce gazetelerde yayınlanan şiirlerini toplamak için hazırladığı *Zang Tumb Tumb* isimli kitabında savunduğu tüm düşüncelerin etkilerini görmek mümkün olmuştur (Bortulucce, [06.07.2020]). Şekil 29'da örneklendirildiği gibi kitabın kapak tasarımında tipografik unsurların yerleşimi ve kullanılması Balkan Savaşı'na atıfta bulunulacak şekilde hazırlanmıştır. Kitaba ait yazar ve basım bilgileri daha düz ve çapraz şekilde yerleştirilirken, başlık bombardımanın etkisini hissettirmiş, Liberta'daki şartlı tahliye kelimesini okla kesen anlamsız kelimeler yerleştirilmiştir. Kalın-ince ve farklı özellikte karakterleri sayfa üzerinde aynı anda kullanmıştır. Çatışmanın, bombardımanın ve savaşın etkisi bu sözcük yerleşiminde kolayca hissedilmiştir (Daly, 2013). Sayfa üzerinde gramer ve tipografi kurallarına uymak yerine harfler dağınık bir yerleşim ile canlandırılmış ve savaşın topların, patlamaların şiddeti sözcükler ile yansıtılmaya çalışılmıştır. Marinetti'nin tipografik

yenilikleri savaşın tüm şiddeti içerisinde şiirsel bir dille anlatması ve modern yaşamın gürültülü havasını tasarımlarına yansıtması ile güçlü bir teknik yaratmıştır. Farklı boyutlardaki ve yapıdaki harf karakterlerine eşlik eden yatay ve dikey öğeler, sayfa boşlukları parçalanmış sözcük kullanımı ile yarattığı onomatopoeik etkiye *çok çizgili lirizm* adını vermiştir (Novin, [15.07.2020]).



Şekil 29: Filippo Tomasso Marinetti, Zang Tumb Tumb, 1914

Emre Becer. **Modern Sanat ve Yeni Tipografi** (Ankara: Dost Yayınevi, 2016), 56.

Marinetti'nin, *Özgür Sözler* anlayışını temsil eden bir diğer çalışması da 1919 yılında yazdığı *Poem by Marinetti* olmuştur. Şekil 30'da örneklendirilen ve bu kitap içerisinde yer almış şiirlerden *Akşam Yatağında Uzanırken Sevgilisinden Gelen Mektubu Tekrar Okudu* şiiri tekdüze anlatıma protesto olarak oluşturulmuştur. Şiir cephede bir topçunun sevgilisine yazdığı mektubu anlatmaktadır; fakat burada dikkat çeken nokta sözcükler topçunun ağzından çıkanlar değil, cephede duyduğu seslerden oluşmaktadır ve savaşın tüm çıplaklığı yansıtılmıştır (Kahraman, 2014, 244). Şiirsel anlatıma sahip tipografik kolaj çalışmasında dağınık metinler, parçalanmış sözcükler, orantısız harfler göze çarpmaktadır. Marinetti'nin çalışmasında görsel ve işitsel armoni yakalamak için *Özgür Sözler* anlayışı ile yarattığı yenilikçi tipografi ile savaşın şiddetini ve top seslerini harflerle yansıtmıştır. Silhouette tasvir edilen kadın sevgilisinden aldığı mektubu okurken savaşın hem sevgilisinin tarafından yansımaları

hem de gerçek dünyadaki savaşı aynı anda göstermiştir. Bu çalışmasında da farklı yazı tipi büyüklükleri, özgür yerleşim, farklı yazı karakterleri kullanımı ve sayfa üzerinde hiyerarşinin olmadığı bir düzen yarattığı görülmüştür.



Şekil 30: Filippo Tomasso Marinetti, 'Poem by Marinetti', 1919

Filippo Tommaso Marinetti. **Les Mots En Liberté Futuristes**, (Milan: Edizioni Futuriste di Poesia, 1919), 105.

Şekil 31’de gösterildiği gibi 1897 yılında başka bir şair Stéphane Mallarmé yazdığı *Un Coup de Dés Jamais N’Abolira Le Hasard* (Bir Zar Atımı Rastlantıyı Asla Ortadan Kaldırmayacak) isimli şiirde, kelimeleri sayfaları bir müzikal plan içerisinde yerleştirmiş, klasik sözcük dizimini reddetmiş ve sayfalarda adeta harfleri dans ettirerek müziğin coşkusu hissettirmiştir (Çulha, 2016). Yatay ve dikey sözcük dizilimleri ve farklı boyutlardaki sözcükler anlatımda bir dinamizm yakalamayı sağlamıştır (Cramsie, 2010, 175-176). Sayfalar birbirinin devamı gibi hissedilmiştir. Kalın, italik, bold, büyük-küçük harf kullanımı gibi yöntemleri aynı anda kullanarak bir ritim yakalamayı başarmıştır (Meggs, Purvis, 2012, 259-261).



Şekil 31: S. Mallarmé ‘Un Coup de Dés Jamais N'Abolira Le Hasard’, 1897

Poetryintranslation. “Stéphane Mallarmé Un coup de dés jamais n’abolira le hasard”, <https://www.poetryintranslation.com/PITBR/French/MallarmeUnCoupdeDes.php> [12.08.2020].

1966 yılında sanat tarihçisi Jaques Damase tarafından Cenevre’de yayınlanan *Revolution Typographique* (Tipografik devrim) adlı kitabında, Fransız şair ve eleştirmen Stéphane Mallarmé’yi (1842-1898) tipografide modernist hareketlerin öncüsü olarak göstermiştir (Özkan, 2015, 75-76). 1913'te Giovanni Papini'nin Floransa'da ‘Lacerba’ adlı dergiyi çıkarması da tipografik tasarım anlayışının sanatsal anlamda değişimine neden olmuştur. *Lacerba* içerdiği tipografik denemeler ile sonraki 30 yıl için bir ışık olmuş ve tepki duyanlar için bir kılavuz niteliği kazanmıştır (Selamet, 1995, 27). *Lacerba* sayesinde fütürist görüşlerin görsel alana aktarılabilmesi kolaylaşmıştır. Marinetti dergide çıkan bir yazısında klasik geleneğe karşı tipografik bir devrim yapma çağrısında bulunmuştur. Geçmişte var olan uyum ve değer yaratma anlayışı, sözcüklerin bold, italik gibi farklı stillerde yazılmasıyla anlam yüklenmesine (savaş, bomba sesi, hız) veya kimi zaman kavramsal bir çalışmaya bırakmıştır (Sarıkavak, 2018, 14-15).



Şekil 32: Giovanni Papini, ‘Lacerba’ Dergisi Kapak Görüntüleri

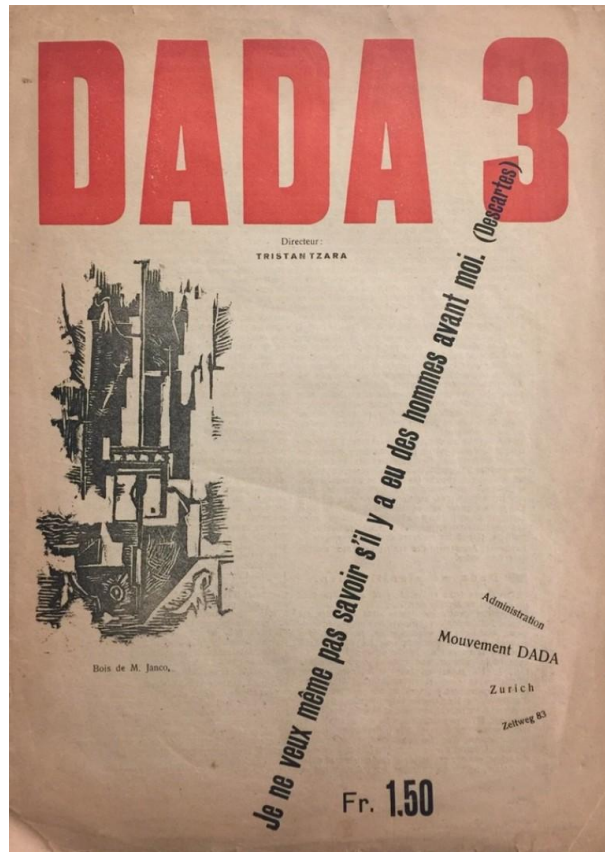
Abebooks. “Lacerba”, https://www.abebooks.com/servlet/SearchResults?cm_sp=SearchF_-topnav_-Results&kn=Lacerba.%20Periodico%20quindicinale&sts=t [11.01.2021].

Şekli 32’de örnekleri gösterilen *Lacerba* dergisinin kapak tasarımları incelendiğinde dergi adının her sayıda farklı bir yazı karakteri ile oluşturulduğu, fütürist düşüncenin temel prensibi olan sayfada birçok çok yazı karakterinin aynı anda kullanılması ve birden çok renk kullanımı göze çarpmaktadır. Dergide tipografinin blok sistemi üzerine geliştirilmesi ve sayfada boşlukların tasarıma dahil edilmesi de bu anlayış çerçevesinde *Lacerba* Dergisini ön plana çıkarmıştır.

2.3.5. Dadaizm

Fütürizmin savaşı ve şiddeti destekleyici görüşlerine karşı 1916 yılında Zürih’te aksi görüşe sahip sanatçıların çalışmalarıyla kendiliğinden oluşan Dadaizm savaşın getirdiği ölümlere ve zararlara isyan olarak kendini tanımlamıştır (Weill, 2019, 40-41). Dadacılar savaşın yıkıcı unsurlarına karşı geleneksel yaklaşımları altüst edip özgürleştirici bir ifadenin yolunu bulmayı aramışlardır (Little, 2013, 110). Dadaizm

şair Hugo Ball'ın, 1916 yılında Z rih'te bağımsız genç şair, ressam ve m zisyenleri bir araya getiren, gece kul b  ve sanat lokali arası bir mekan olan Kabare Voltair'i a masıyla geliřmeye bařlamıřtır (Demirkol, 2008, 70-72). Kabare kısa s rede dolup tařarken, sergilerin, g sterilerin, performansların ve her t rl  sanatsal e lencenin yapıldı ı bir mekan haline gelmiřtir. Bu mekanın m davimleri arasında Dadaizmin  nc s  olarak g r len Macar řairi Tristan Tzara da olmuřtur (Antmen, 2008, 121). Dadacılar sanatta g zellik kavramını reddetmiř, atık malzemelerin hepsini de erli g rerek sanat eserlerinde kullanmaya  alıřmıř ve anlamsızlı ı savunarak modern yařamın karmařasına alaycı bir dil ile yaklařmıřlar (Hopkins, 2006, 15) . řekil 33'te g sterildi i gibi 1917 yılında Triztan Tzara  nderli inde dada g r ř ne sahip sanat ılar *DADA* dergisini  ıkarmaya bařlamıřlardır. Derginin kapak tasarımı, sanat ıların savundu u d ř nceleri i ererek aynı paralellikte hazırlanmıřtır (Eskilson, 2007, 135).



řekil 33: DADA Dergisinden Kapak G r nt s , 1917

Artsy. "Tristan Tzara", <https://www.artsy.net/artwork/tristan-tzara-dada-3> [05.01.2021].

Dadaizm tipograf  alanında da olduk a etkili olmuřtur. F t rist sanat ıların s z dizimi ve gramer  zerindeki g r řlerini sentezleyerek, geleneksel anlayıřı

reddetmişler, kendiliğinden oluşma, rastlantısallık ve planlı hareketi aynı anda kullanarak tasarımı somut görsel formlara dönüştürmeyi başarmışlar (Becer, 2016, 85). Farklı karakterler ve anlamsız çizgiler sayfa üzerine yerleştirilmiş, gravür tekniği ve dikey-yatay boyut yeniden düzenlenmiştir (Duran, 2019, 48). Dadaizm denilince akla gelen bir başka önemli isim ise Fransız ressam Marsel Duchamp olmuştur. O sanatsal ifadelerin bireysel seçim ve kararlar ile oluştuğunu savunmuştur (Taştan, 2018, 20-22). Duchamp, bir nesneyi bulunduğu ortamdan ayırıp başka bir ortama koyarsak gözümüzün o nesnenin başka özelliklerini fark edeceğini belirtmiştir. Şekil 34'te gösterildiği gibi bu alanda en bilinen çalışması *Çeşme* olmuştur. New York'ta düzenlenen karma bir sanat sergisine hazır üretim bir pisuarı ters çevirerek *R. Mutt 1917* adıyla imzalamış ve sergilenmesi için göndermiştir. Pisuarı tuvalete koymak yerine ona yeni bir anlam kazandırarak çeşmeye dönüştürmüştür (Melick, 2015, 64).

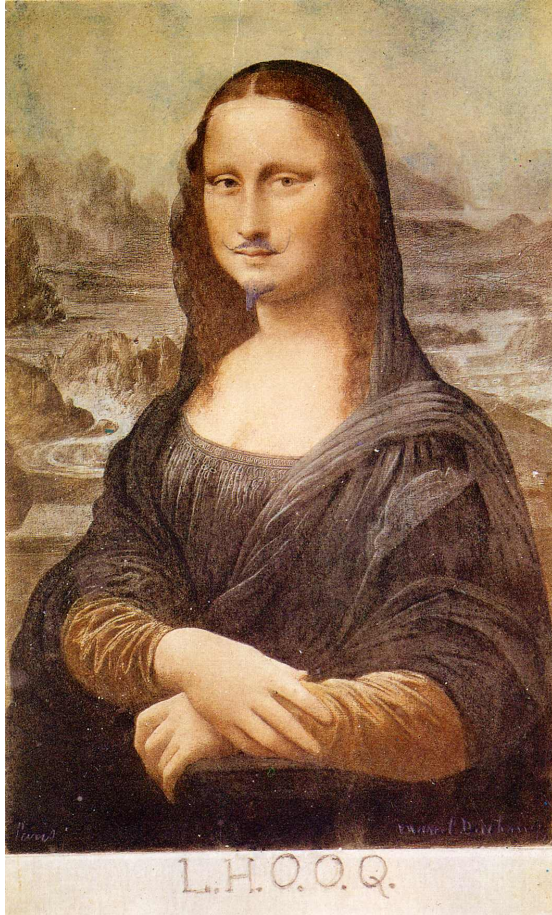


Şekil 34: Marcel Duchamp, 'Çeşme' İsimli Çalışması, 1917

Dilek Bektaş. *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları: 1992), 46.

Bu anlayış ile topladığı hazır eşyalar ve nesneler ile eserler üretmeye başlamıştır. Şekil 35'te gösterildiği gibi Mona Lisa tablosuna eklediği bıyık, yapıttan çok

toplumun yitirdiđi insani ruha ve diktatörlüđe karşı tepki olarak yapılan sanatsal bir müdahale olarak değerdendirilmiřtir (Becer, 2016, 86). řekil 36'daki *Merdivenden İnen Çıplak* isimli resim alıřmasında ise Marcel Duchamp hareketi bir resim karesi ierisinde adeta video gibi ifade etmiř ve kaydetmeyi bařarmıřtır. Tablosunun ayırt edici özelliđi, devinim halindeki bir insan figürünün ilk kez kübist bir izgiyle yapılmıř olmasıdır (Yıldız B. , 2016, 136).



¹ řekil 35: Marcel Duchamp
'L.H.O.O.Q.' İsimli alıřması, 1919

² řekil 36: Marcel Duchamp,
'Merdivenden İnen Çıplak', 1912

¹ Dilek Bektař. *ađdař Grafik Tasarımın Geliřimi* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları: 1992), 46.

² age, 46.

Dadaizm ile geliřen kolaj ve fotomontaj tekniđi resimli dergilerden, eski mektuplardan, basın ilanı ve etiketlerden kesilen fotođrafların yeni bir düzenlemeyle ve birbirinden bağımsız řekilde yapıřtırılmasıyla yeni anlamlar yaratılmıřtır (Rona, 2008, 890). Dadacı sanatılardan Hannah Hoch ve Raoul Hausmann fotomontaj konusunda bařarılı alıřmalar yapmıřlardır (Hodge, 2011, 118).

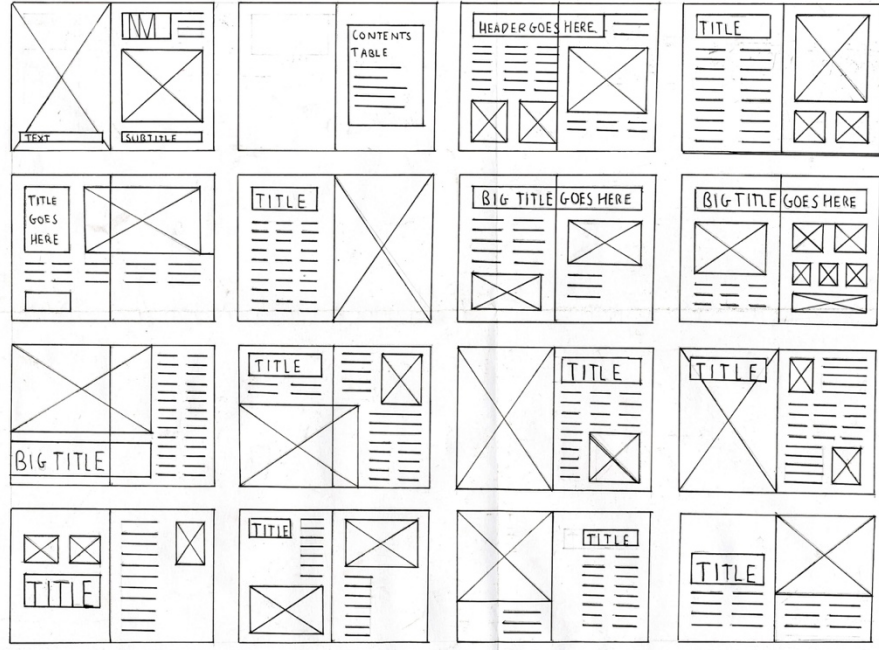
Bir başka sanatçı Kurt Schwitters renge karşı renk, forma karşı form ve dokuya karşı doku anlayışı ile rastlantısal ve karmaşık anlayışı güçlü tasarım özellikleri ile birleştirmiştir (Ağgez, 2009, 145). Alakasız harf, hece ya da sözcüklerden oluşan şiirler yazıp, anlamsız ve özel anlamlı sözcükleri yan yana getirerek ilginç kavramlar ortaya çıkartmıştır. Şekil 37’de gösterildiği gibi çalışmalarını kendi olanaklarıyla çıkardığı *Merz* adındaki dergisinde yayınlamıştır (Okumuş, 2016, 20).



Şekil 37: Kurt Schwitters & El Lissitzky, Merz No:11, 1924

Anna Klos. “MERZ Kurt Schwitters’ combination of art and life”, <https://retroavanguardia.com/merz-kurt-schwitters-2/> [07.01.2021].

Kurt Schwitters’in sayfada kalın çizgileri gridler şeklinde yerleştirip yazıları bunların üzerine uygulaması, yazı bloklarını çizgi veya satırlarla kesmesi ve görselleri sayfada asimetrik bir kompozisyon içerisinde sunması modern tipografinin en önemli örnekleri arasında kabul edilmiştir (Becer, 2016, 99). Grid belirli bir yol, ızgara anlamı ile kullanılmaktadır. Uçar (2004, 147)’ın da belirttiği gibi gridler sayfa tasarımında kullanılacak elemanların düzenlenmesinde yardımcı yatay ve dikey çizgilerden oluşan kılavuzlardır. Şekil 38’de örneklendirildiği gibi bu çizgiler belirli bir sistem ve oransal ilişki içerisinde kurulmuşlar.



Şekil 38: Grid Sistemi Örnekleri

Jordan Kraemer. "Critical Design: Interface and Imagination", <https://thebrooklyninstitute.com/items/courses/new-york/critical-design-interface-and-imagination/> [12.01.2021].

Dadaist çalışmaları ile tipografinin gelişmesine katkı sağlayan bir diğer sanatçı da Raoul Hausmann olmuştur. Harfleri başka formlarla karıştırarak tipografi diline yeni bir boyut kazandırmıştır. Doğal anlamda var olmayan etkileşim durumu ortaya çıkarmak için fonetik simgeleri parçalara ayırmış, sözcükleri dağıtmış ve bu parçaları tekrar birleştirerek sese dayalı yeni sözcükler oluşturmaya çalışmıştır (Becer, 2016, 100-101). Şekil 39'da ses tonlarını oluşturmak için farklı boyutlardaki harf ve yazı karakterlerini parçalayıp rastlantısal dizgi yöntemini kullanarak sözcüklere yeni bir anlam yüklediği şiirlerine bir örnek verilmiştir.



Şekil 39: Raoul Hausmann, 'KP'ERIOUM' İsimli Şiiri, 1918

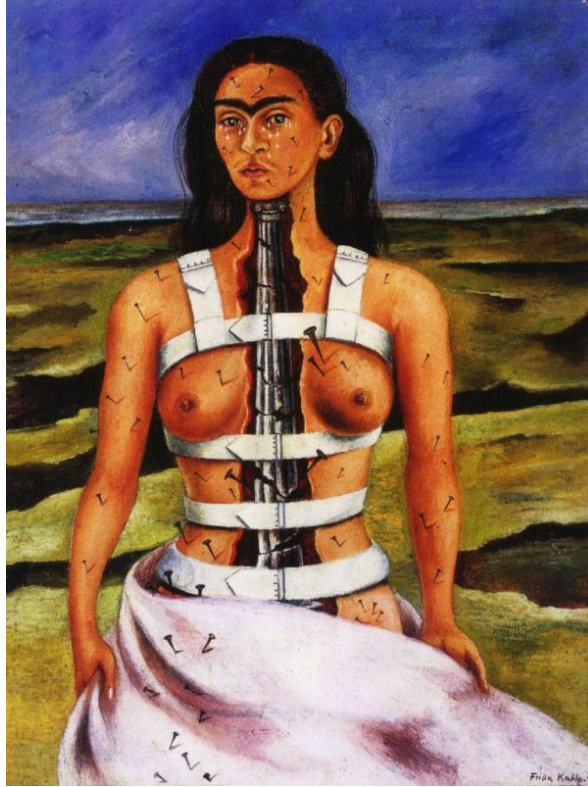
Cecile Barges. "Dada Optophonetic", <http://www.diptyqueparis-memento.com/en/dada-optophonetic/> [21.01.2021].

2.3.6. Sürrealizm

Dadaizmin etkisi ile bir grup Fransız yazar ve şair tarafından 1924 yılında Sürrealizm akımı ortaya atılmıştır. Sürrealistler somut gerçeğin ardındaki gerçek ile ilgilenmişlerdir (Farthing, 2014). Akımın temsilcisi Andre Breton olmuştur. O, Dadaizm'in olumsuz, yıkıcı ve sürekli teşhirci olduğu yerde, sürrealizm insana ve ruhuna şiirsel bir inanç sunduğunu, insanlığın sosyal ve ahlaki sözleşmelerden kurtarılıp, sezgi ve hislerin özgür bırakılması gerektiğini savunmuştur (Breton, 2001, 14). Becer (2011, 102-103)'in de bahsettiği gibi bu akımın en çok görüldüğü alanların resim, fotoğraf ve illüstrasyon çalışmaları olmuştur. Sürrealistler bilinç altındakileri sanata dönüştürürken geleneksel sanatın biçimiyle pek ilgilenmemişler hatta reddetmişler. Onlar bilinçaltı dünyasının akıl ve mantık ile değil yönetilmeden ortaya çıkabileceğini savunmuşlardır (Antmen, 2008, 23). Süngüoğlu (2013, 3)'nün değindiği gibi Sürrealizm Freud'un rüyalar ve bilinçaltı çalışmalarından etkilenmiştir. Freud'un savunduğu düşünceye göre, insanın bilinçaltında saklanan korkuları, arzuları ve eğilimleri, rüyalarında bütün çıplaklığı ile ortaya çıkmaktadır; sürrealistler de bu durumu 'düşüncenin gerçek faaliyeti' olarak kabul edip çalışmalarını bu doğrultu sürdürmüşler.

1944 yılında Meksikalı ressam Frida Kahlo'nun Şekil 40'da gösterildiği gibi tuval üzerine yağlıboya olarak yaptığı *Kırık Omurga* adlı resim çalışmasında çektiği acıların gerçeküstü bir dille anlatıldığı görülmüştür. Çıplak bedenine batan çiviler,

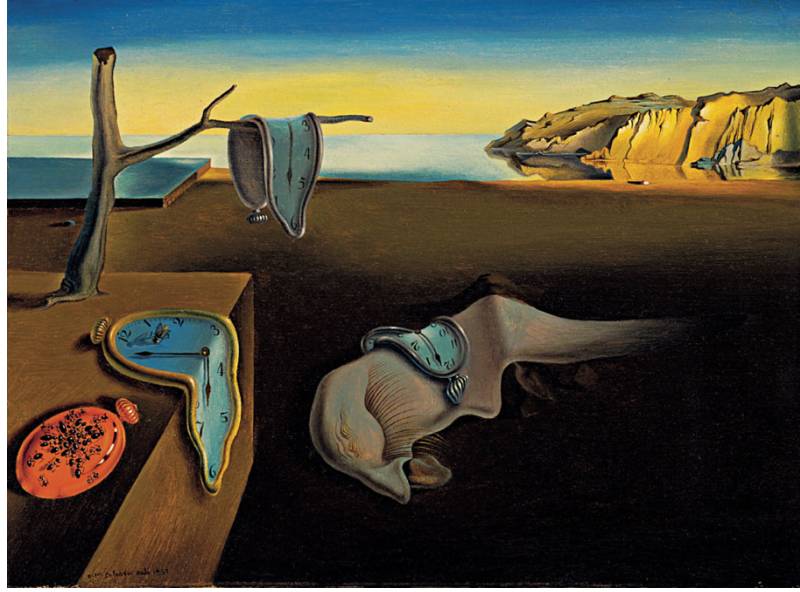
kırık omurga ve vücuduna saplanan demir bu acının şiddetini göstermek için kullanılmıştır (Seven, 2013, 57).



Şekil 40: Frida Kahlo, ‘Kırık Omurga’, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 1944

Charlotte Abraham. “Frida Kahlo”, <https://charlotteabraham.art/2016/10/17/frida-kahlo/> [21.01.2021].

İspanyol Ressam Salvador Dali de hayal gücünü zenginleştirmek için bilinçaltına başvurmuş, rüya ve gerçeği en çarpıcı şekilde yorumlamış en önemli Sürrealizm sanatçılarından biri olarak kabul edilmiştir. Şekil 41’de gösterilen 1931 yılında yaptığı en bilinen eseri *Belleğin Azmi*’nde eriyen saatleri zamanın akışına bir tavır olarak resmetmiştir (Uncu, Çalışır, 2018, 466-467).

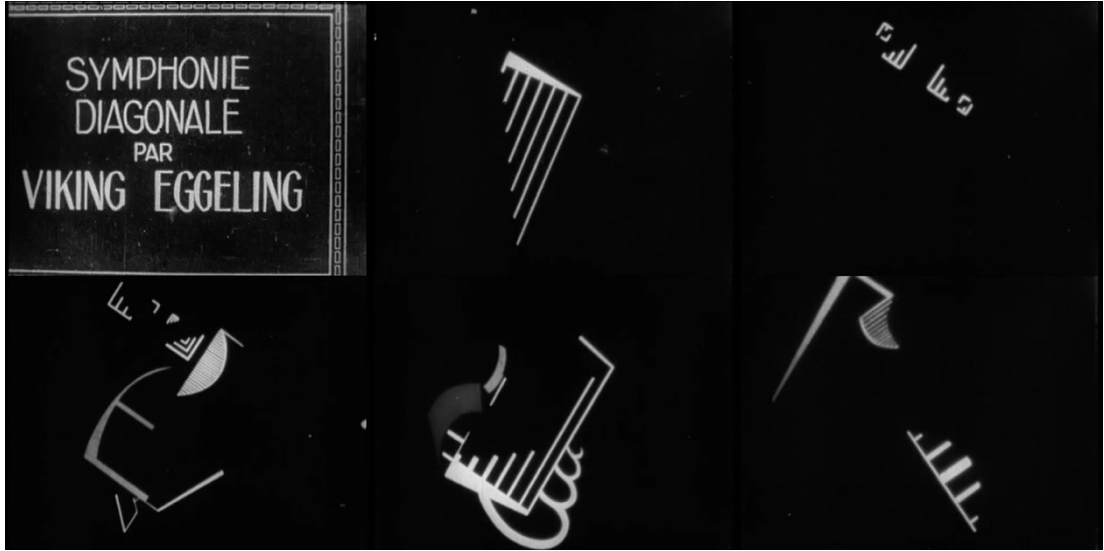


Şekil 41: Salvador Dali, ‘Belleğin Azmi’, Tual Üzerine Yağlıboya, 1931

Şeyda Özseri. “Belleğin Azmi – The Persistence Of Memory”, <https://www.kreatifbiri.com/bellegin-azmi-the-persistence-of-memory/> [11.01.2021].

Çalışmalarında hayallerin gerçeküstü dünyasını gerçeklik ile ilişkilendirerek yansıtmıştır. Yaptığı perspektifi çalışmalardaki iki boyutlu derinlik getirmiş ve bu anlayışı grafik tasarım alanında birçok yeniliğe neden olmuştur (Ağsakallı, 2014, 47). Hayal gücü, düş gibi soyut kavramların somut görsel terimlerle aktarılması grafik tasarımda da kavramların görsel olarak aktarıldığı bir dönemini başlatmıştır. Aynı şekilde somut nesneleri bilinen işlevlerinin dışında çok farklı bir bakış açısıyla yansıtılması ile izleyicinin dikkatinin çekilmesi grafik tasarım alanında da kullanılmaya başlanmıştır. Yaratılan bu farklı bakış açısı izleyici ile iletişimi de kolaylaştırmıştır (Bektaş, 1992, 51-52).

Dadaizm etkisinde ortaya çıkan sürrealist soyutlaştırma düşüncesi çerçevesinde yapılan çalışmalarda kinetik tipografi alanının da şekillenmesine yol açacak örnekler yapıldığı görülmüştür. İsveçli ressam Viking Eggeling’in 1918 yılında yaptığı *Symphonie Diagonal* isimli deneysel sinema çalışmasına bakıldığında ilk karede çalışmanın jeneriği görülmüştür. Şekil 42’de örneklendirildiği gibi siyah üzeri beyaz renklerden oluşmuş çalışmanın başlığı ve yapımcısının isminin yer aldığı tasarımda Grek tarzda çizilmiş bir bordür içerisine elle oluşturulmuş ve tamamı büyük karakterlerden oluşan harf tasarımı yapılmıştır. Filmin başlığı daha ince yazılırken tasarımcının ismi daha kalın olarak düzenlenmiştir. Sahne içerisinde hafif bir kamera sallanmasını andıran titreşim ile yazıya hareket kazandırılmıştır.



Şekil 42: Viking Eggeling, ‘Symphonie Diagonale’, 1924

Fleurdumal. “Symphonie Diagonale (1921) by Viking Eggeling”, <https://fleurdumal.nl/mag/symphonie-diagonale-1921-by-viking-eggeling> [06.01.2021].

Kinetik tipografi açısından bir başka sürrealist örnek de çalışmanın Film Jeneriklerinde Hareketli Grafik Dönemi bölümünde yer alan ve Şekil 84’te gösterilen Marcel Duchamp’ın 1926 yılında yaptığı *Anemic Cinema* isimli çalışması verilebilir. Çalışma dönen spiraller ve bu spiraller üzerine yerleştirilen yazıların hareketlenmesinden oluşmaktadır. Belirli aralıklarla izleyiciye doğru yaklaşan ve uzaklaşan spiral tasarımların üç boyutlu optik bir yanılsama yarattığı eserde spiraller üzerinde yazan yazılar belli bir dönme hareketinin ardından yine belli aralıklarla yavaşlatılarak okunur hale getirilmiştir (Braha, Byrne, 2011, 46).

2.3.7. Suprematizm

1915’te ortaya çıkan Suprematizm’in temelinde kare, dikdörtgen ve daire gibi saf geometrik formlar yer almıştır (Little, 2013, 112). Ayrıca sanatçılar sanatın hizmet ettiği her türlü siyasi, sosyal ve dini çevrelerden arındırılarak, tinsel bir yapı içerisine sokulmasını savunmuşlar (Karabaş, Damar, 2016, 101-114). Kubizm’e benzer bir soyutlama anlayışına sahip olan suprematizm nesnelerin çözümlenerek parçalara ayrılması ve parçaların geometrik bir yorumla tekrar bir araya getirilmesi düşüncesi ile Kübizm’den ayrılmıştır. Suprematizm, doğada bulunan biçimlerin değil, yalnızca temel geometrik biçimlerin yapımcı bir yöntemle birleştirilmesi ile oluşturulmuştur (Becer, 2016, 117-120).

Malevich, Suprematizm Manifestosu’nda sanat eserinin onu ortaya çıkartan çevreden çok farklı olduğunu, hissedilene önem verilmesi gerektiğini ve nesnelerin bildik

görüntülerini göz ardı etmek gerektiğini söylemiştir (Malevich, 2013, 77-78). 1915 yılında *Son Fütürist Resim Sergisi 0,10* isimli sergide Kazimir Malevich beyaz zemin üzerine siyah bir kareden oluşan büyük bir resim sergilemiştir. Şekil 43'te gösterildiği gibi sıfır biçim adını alan bu eser yeni sanatın geçmişle olan bağlarını koparıp sıfırdan başlaması gerektiğini savunmuştur. Resmin temelinde hiçlik duygusu yer almıştır. Resmin sıfır noktası (Shatskikh, 2012, 43-45) olarak adlandırılmıştır ve özünde tinsel değerler barındırmıştır. Sanatçıların ilk olarak Kübizim ile hayata geçirdikleri soyutlama gücü Malevich'in de yer aldığı Suprematizm akımında yıkmak ve yok etme düşüncesine ulaşmıştır (İpşiroğlu, 1991, 58-59).



Şekil 43: Kazimir Malevich, 'Son Fütürist Resim Sergisi 0,10', 1910

Emre Becer. **Modern Sanat ve Yeni Tipografi** (Ankara: Dost Yayınevi, 2016), 121.

Şekil 44'de örneklendirildiği gibi Kazimir Malevich *Pervyi Tsikl Lektsii* isimli çalışmasında sadece geometrik formları kullanarak bu biçimleri yapımcı bir yöntemle birleştirmiştir. Tasarımda sadece geometrik formlar ve harf karakterlerini kullanmıştır. Hem görme hem de duyma duyularına hitap ederek hazırladığı bu çalışmada derinlik, büyüklük, renklerin üst üste bindirilmesi, boş alan kullanımı ve kontrast etkilerini harfler ile vermeye çalışmıştır. Temel Geometrik formlar ve saf renkleri esas alan çalışmalar üreten Kazimir Malevich sanatın algı üzerindeki etkisini savunmuş ve güçlü kontrast renklere sahip kompozisyonlar üzerinde çalışmıştır (Harrison, Wood, 2011, 199).



Şekil 44: Kazimir Malevich, ‘Pervyi Tsikl Lektsii’, 1920

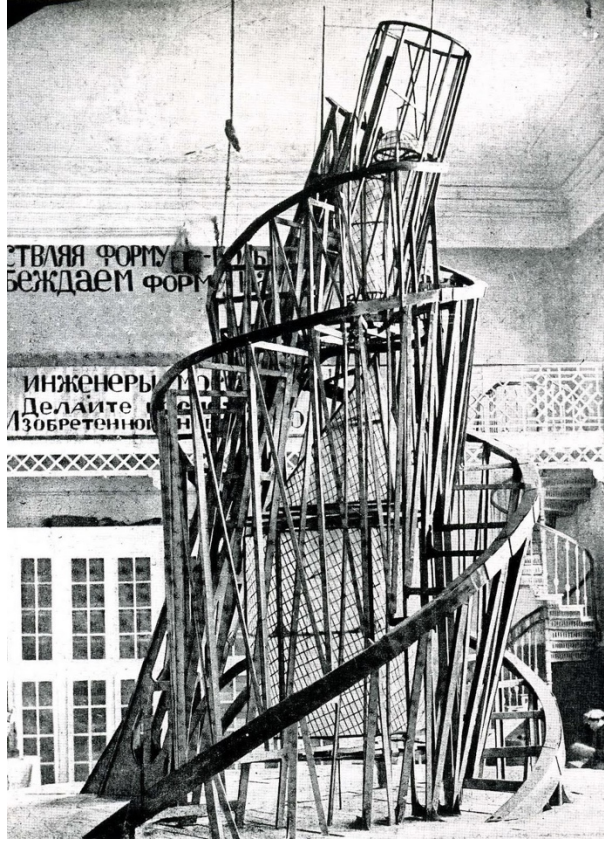
Monoskop. “Nikolay Punin”, https://monoskop.org/Nikolay_Punin [07.01.2021].

2.3.8. Konstrüktivizm

Süprematizm ile aynı dönemde Vladimir Tatlin ve Alexander Rodchenko önde olmak üzere 25 sanatçı bu yıkıcı sanatın topluma fayda sağlaması gerektiğini savunarak Konstrüktivist akımını oluşturmuşlar (Uyanık, 2012, 116). *Sanat için Sanat* fikrine karşı çıkarak sanat ve toplumu birleştirme çabasıyla *Toplum için Sanat* fikrini benimsemiş sanatçılar yeni bir materyalist tavır içerisinde estetik bir anlayış oluşturmaya çalışmışlar (Beksaç, 1994).

Little, Konstrüktivizm’i, en basit tanımıyla, birbirinden farklı bileşenlerden ve plastik gibi çağdaş malzemelerle üretilmiş veya düzenlenmiş soyut, geometrik sanat yapıtları olarak tanımlamıştır (Little, 2013, 114). Gelenekçi görüşe karşı çıkan Konstrüktivist tasarımcılar özellikle kitap tasarımında yeni görüşler yaratmışlar. Süslemeler kaldırılarak geometrik formlar geliştirilmiştir. Özellikle fotomontaj çalışmaları gelişmiştir. Geleneksel simetrik düzen yıkılmış ve işleve dayalı yerleşim geliştirilmiştir (Becer, 2016, 108-110). Bu anlayış ile üretilen eserlerden en bilineni Şekil 45’de gösterilen Vladimir Tatlin’in 1920 yılında savaşın yol açtığı düşmanlıkları ortadan kaldırmak için kardeşçe bir iş birliği içinde olmak gerektiğini savunarak maketini ürettiği ‘Üçüncü Enternasyonale Anıtı’ olmuştur (İnanç, Yayan, 2019).

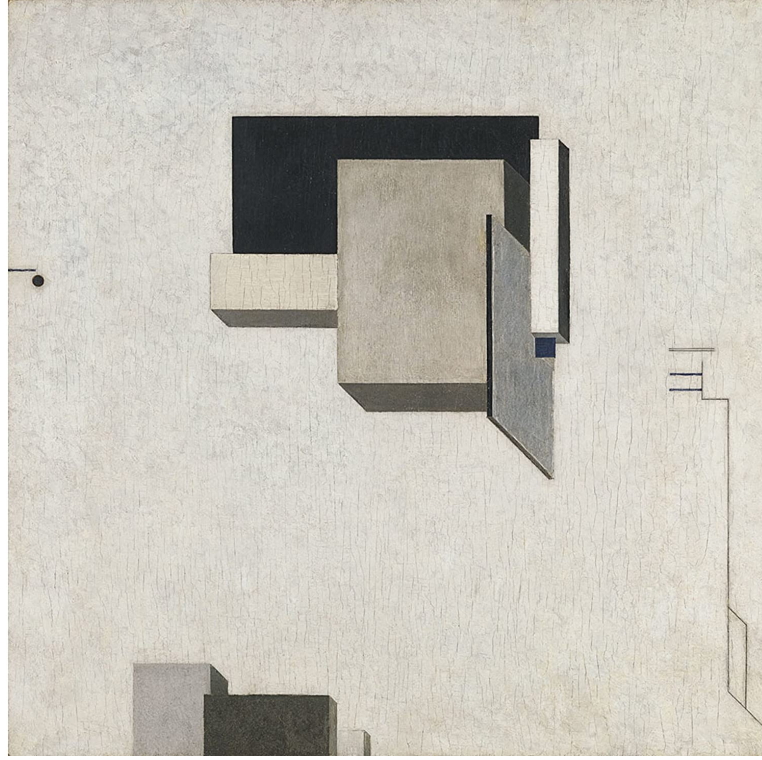
Antmen'in de belirttiği gibi dönemin imkânsızlıkları ve farklı görüşler sebebiyle üretimi gerçekleşmemiş olsa bile maket mimari tasarımı ile sonraki yıllarda önemli bir yapı olarak kabul edilmiştir (Antmen, 2008, 105-106). Lynton, bu yapıyı Paris'te yer alan 300 metre yüksekliğindeki, reklam amacıyla üretilen Eifel Kulesi'ne bir yanıt olarak üretildiğini belirtmiştir. Ona göre, 400 metre yüksekliğindeki her biri farklı hızda sürekli olarak dönen sarmal yapıdaki bu anıt, hem barışın simgesi hem de toplantı merkezi olarak planlanmıştır (Lynton, 1991, 106-108).



Şekil 45: Vladimir Tatlin, 'III. Enternasyonal Anıtı', 1920

Dilek Bektaş. **Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi** (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları: 1992), 58.

Konstrüktivist ideoloji içerisinde başarılı örnekler veren ve tipografiyi yeni bir ifade biçimi olarak okuyucuya sunan sanatçılardan biri de El Lissitzky olmuştur. Şekil 46'da örneklendirildiği gibi *Prouns* isimli deneysel çalışmalarında Malevich'in iki boyutlu resim anlayışına ek olarak resim düzleminin ardında yer alan negatif derinlik ve pozitif derinliğin harmanlanmasıyla üç boyutlu algının oluşturulmasını savunmuştur (Milner, Sokolov, 1979, 276-277). El Lissitzky, mimari ile resim arasındaki bir ara durak olarak Proun kavramını geliştirmiştir (Lucie-Smith, 2004, 125).



Şekil 46: El Lissitzky, Proun 1C, Panel Üzeri Yağlı Boya, 68x68cm, 1919

Arthive. “Proun 1C El Lissitzky”, https://arthive.com/artists/65361~El_Lissitzky/works/389216~Proun_1_C [10.01.2021].

Konstrüktivizm ve Süprematizm felsefesi altında eserler üreten El Lissitzky yaptığı öncü tasarımlar ile tipografi ve grafik tarihinde önemli bir yer edinmiştir (Monoskop, [16.07.2020]). Şekil 47’de gösterildiği gibi Vladimir Mayakovsky’nin on üç şiirinin yer aldığı *Dlya Golosa* kitabı için yaptığı tasarım yeni tipografi anlayışı için önemli bir adım olarak görülmüştür. Tasarımını görsel kullanmadan gerçekleştirmiştir. Sadece harf karakterleri ve şekiller kullanmıştır. Bir şeyi duyarak değil görerek anlamlandırabileceğimizi savunarak, derinlik, perspektif, büyüklük küçüklük, renklerin üst üste bindirilmesi, negatif boş alan ve kontrast etkilerini harfler ile vermeye çalışmıştır (Kurtcu, 2019, 97-98). Ayrıca okuyucunun belirli bir şiiri kolayca bulabilmesi için parmak fihristi tekniğini geliştirmiştir (Becer, 2016, 132).



Şekil 47: El Lissitzky, Dlya Golosa, 1923

Josef Chladek. "El Lissitzky & Vladimir Mayakovsky - Dlya golosa (For the Voice)", https://josefchladek.com/book/el_lissitzky_vladimir_mayakovsky_-_dlya_golosa [12.01.2021].

El Lissitzky'nin Merz dergisinde yayınlanan 'Tipografinin Tipografisi' isimli yazısında modern tipografiye bakış açısını sunmuştur. Basılı sayfada yer alan kelimelerin görülebileceğini ama duyulamayacağını, bu yüzden sayfa hiyerarşisinde devamlılık gerektiğini ve kitap tasarımında yeni harf tasarımlarının önemini vurgulamıştır (Tschichold, 1998, 60). El Lissitzky, 1924 yılında Dadaist sanatçı Hans Arp ile birlikte *Kuntismus 1914-1924* (Sanatın İzm'leri 1914-1924) adlı, o dönemin sanat çalışmalarının ele alındığı kitabı hazırlamışlardır (Uyanık, 2012, 187-188). Şekil 48'de gösterildiği gibi kitap yatay ve dikey sütun (grid) sistemi, serifsiz yazıları ve sütunlar arasında kullanılan siyah şeritleri ile modern tasarım fikrinin ilk örneklerinden biri olarak kabul edilmiştir (Sürmeli, 2013, 65).



Şekil 48: El Lissitzky, Hans Arp, 'Kuntismus 1914-1924'

Philip B. Meggs, Alston W. Purvis. *Meggs' History of Graphic Design* (New Jersey: Wiley, 2012), 305.

El Lissitzky'nin *Beyazları Kırmızı Kamayla Vurun* afişi, saf geometrik şekillerle siyasi bir mesaj vermesi açısından en bilinen eserlerinden biri olmuştur. Şekil 49'da gösterildiği gibi kırmızının beyaz daire ile çatışması; Kızıl Ordu'nun, emperyalist Beyaz Ordu'ya saldırışının en sade anlatımını içermiştir (Yalur, 2019, 83). El Lissitzky siyasi bir mesajı iletmek için pozitif ve negatif alanlardan yararlanmış ve Suprematist şekillerle Dada etkisi taşıyan tipografi tasarımını birleştirmiştir (Farthing, 2014, 414).



Şekil 49: El Lissitzky 'Beyazları Kırmızı Kamayla Vurun', 1919

Emre Becer. **Modern Sanat ve Yeni Tipografi** (Ankara: Dost Yayınevi, 2016), 128.

Alexander Rodchenko ise fotoğraf ve tipografiyi yeni bir form anlayışı içerisinde bir arada kullanarak algı oluşturmayı amaçlamıştır. Saf renkler, geometrik formlar ve anlaşılır bir tipografik tasarım onun temel stilini yansıtırken tasarımlarını farklı bakış açılarından sunmaya çalışmıştır (Yıldız T. , 2013). Rodchenko'nun yazı tasarımları Rusya'da matbaada bold karakter stili olarak kabul edilmiş ve baskılarda sıkça kullanılmıştır. Aynı zamanda propaganda amaçlı eserler de ürettiği için çalışmalarında endüstriyel imgelere de rastlanmaktadır (Becer, 2016, 126-152). Şekil 50' de gösterilen Alexander Rodchenko'nun Leningrad Devlet yayıncıları için ürettiği afiş asimetrik kompozisyonu ve geometrik formuyla onun tasarım anlayışını yansıtmıştır. Afişin hemen sol tarafında yer alan kadın kitap diye bağırırken sözcük

sayfanın ortasında üçgen bir formun içerisine yerleştirilerek okunabilirliği de sağlamıştır (Oskoueı, 2018, 40).



Şekil 50: Alexander Rodchenko, Leningrad Devlet Yayıncıları Afişi, 1925

Dilek Bektaş. *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları: 1992), 63.

El Lissitzky ve Rodchenko fotoğraf, fotomontaj, tipografi ve kontrast renkleri bir uyum içerisinde kullanarak yazıya bağımsızlık duygusu katmışlar. Bu kontrastlık aynı zamanda tipografiye bir kinetizm hissi de eklemiştir (Armstrong, 2012, 51-52). Şekil 51’de gösterildiği gibi Alexander Rodchenko, Vladimir Mayakovski’nin 1923’te yazdığı ‘*Pro Eto: Ei i mne*’ (Bunun Hakkında: Onun ve Benim İçin) şiiri için illüstrasyon görevi gören bir dizi fotomontaj gerçekleştirmiştir. Şiirde konu alınan aşkı ve komünist devletin geleceğini birçoğunu dergilerden kesip birleştirdiği fotomontaj çalışması ile gerçekleştirmiştir (Farthing, 2014, 404-405).



Şekil 51: Alexander Rodchenko, ‘Pro Eto’ Kapak ve Sayfa Örnekği, 1923

Artnet. “Pro Eto (About This), 1923”, <http://www.artnet.com/artists/alexander-rodchenko/pro-eto-about-this-zUb1hVztfSe2aGV5Q3jg2> [08.01.2021].

2.3.9. De Stijl

1917 yılı ile 1931 yılları arasında Hollanda’da ortaya çıkan *De Stijl* akımı 20. yüzyılda gelişen teknoloji ile birlikte değişen tüketim ihtiyaçları çerçevesinde Theo van Doesburg, Piet Mondrian, Vilmos Huszar, J.J. Oud ve Bart van Der Leck başta olmak üzere sanatçıların bireye önem veren görüşü ile şekillenmiştir (Dempsey, 2007, 121). Akımın sanatçıları temel olarak Neo-plastisizm olarak bilinen, düz, yatay ve dikey çizgilerin kullanımını ve özellikle kırmızı, sarı ve mavi birincil renklerin esas alınmasını savunmuştur (Hasol, 2018).

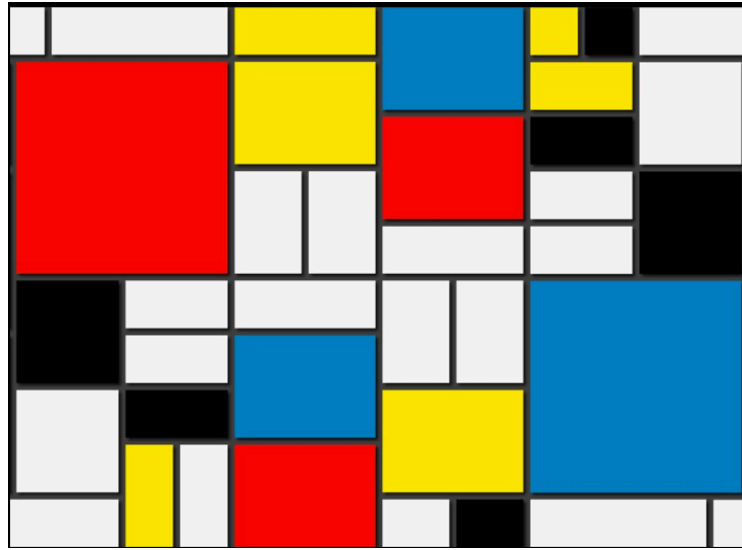
Theo Van Doesburg ve Piet Mondrian öncülüğünde kurulan De Stijl grubu kısa sürede yine aynı isimle bir dergi de yayınlamaya başlamıştır. Derginin kapak tasarımını bu gurubun üyelerinden Vilmos Huszar yapmıştır. De Stijl anlayışı ile çıkarılan dergilerin tasarımları incelendiğinde süsten uzaklaşıldığı, serifsiz yazıların, düz çizgilerin ve kare formların kullanıldığı görülmüştür (Weill, 2019, 41-42). Şekil 52’de gösterildiği gibi De Stijl dergisinin kapağındaki logotype incelendiğinde Theo van Doesburg’un yatay ve dikey çizgiler ile harfleri stilize ettiği görülmüştür. Kapağın diğer unsurları yine dikey ve yatay formlardan oluşmuş geometrik tarzdaki illüstrasyonlar içermiştir. Bu tasarım aynı zamanda temel geometrik ve saf renkleri öne çıkaran ve süslemelerden kaçınan De Stijl anlayışının belirgin bir simgesini oluşturmıştır (Engin, 2013, 6-7).



Şekil 52: Vilmos Huszár, De Stijl Dergisi Kapak Tasarımı Sayı:1, 1917

Iconofgraphics. “Theo Van Doesburg”, <http://www.iconofgraphics.com/Theo-Van-Doesburg/> [11.01.2021].

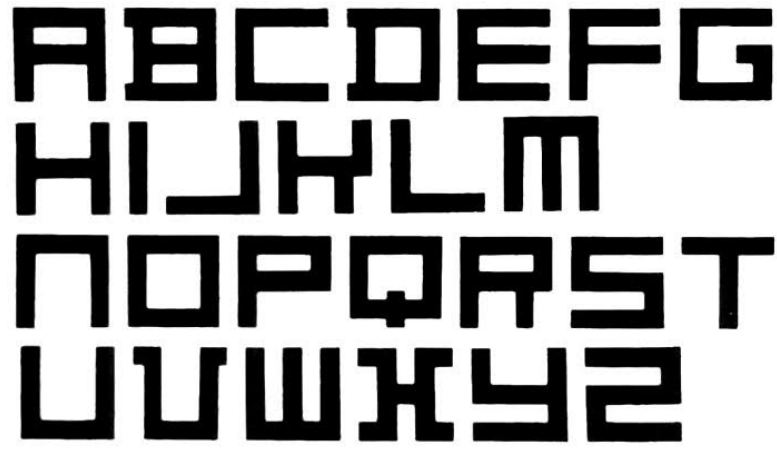
Bektaş (1992, 67-68)’ın da değindiği gibi; Piet Mondrian eserlerinde sadece düşey ve yatay çizgiler kullanarak duyulara hitap etmeyi tercih etmiştir. Şekil 53’te örneklendirildiği gibi Piet Mondrian yatay ve dikey çizgilerine anlamlar yüklemiştir. Dikeyler daha erkeksi ve evrensel duyguları temsil ederken, yatay çizgileri daha kadınsı ve bireysel duyguları temsil etmiştir. Tasarımlarında sadece kırmızı, sarı ve mavi renkleri, düz çizgi, kare ve dikdörtgeni kullanmıştır.



Şekil 53: Piet Mondrian, Mavi, Sarı ve Kırmızı Kompozisyonu

Lisa Thatcher. “Piet Mondrian - Line Over Form “, <https://lisathatcher.com/2012/07/01/piet-mondrian-line-over-form/> [21.01.2021].

Akımın tipografi alanındaki en önemli temsilcileri Theo Van Doesburg ve Vilmos Huzsar olmuştur. Tasarımlarda asimetrik yerleşim ve diyagonal yazı karakterleri onların eserlerinin temel elemanı olmuştur (Boyras, 2017, 27). Theo Van Doesburg 1919 yılında tasarımına başladığı harf karakterlerini, sadece saf geometrik formları kullanarak oluşturmuştur. Her harf karakteri için 5x5’lik bir grid sistemi kullanmış, kıvrımlı ve diyagonal hatlara yer vermeden sadece saf geometrik formları kullanmıştır. Şekil 54’te de görülebileceği gibi karakterler dar dikdörtgen formların bir araya getirilmesiyle oluşturulmuş ve harf arası boşluklar dengeli bir şekilde dağıtılmıştır (Wecker, 2008, 9).



Şekil 54: Theo Van Doesburg, Yazı Tipi Tasarımı, 1919

Emre Becer. **Modern Sanat ve Yeni Tipografi** (Ankara: Dost Yayınevi, 2016), 154.

2.3.10. Bauhaus ve Yeni Tipografinin Şekillenmesi

Birinci Dünya Savaşı'nın ardından Almanya'da yeni bir fikir ortaya çıkmıştır. Henri Van de Velde, Weimar Arts & Crafts okulundaki görevinden ayrıldıktan sonra ünlü mimar Walter Gropius sanat okulunun başına geçmiş, geleneksel eğitim düzene karşı çıkarak eğitimde yeni bir örgütlenme yaratmaya girişmiştir (Weill, 2019, 46-47; Dempsey, 2007, 130) Bu okulu temel amacı sanatları tek bir çatı altında toplayarak, sanatkâr ve zanaatkârların ortak bir üretim oluşturmalarını sağlamak ve sanatçıyı toplumsal ve sosyal konular üzerine bilinçlendirip onlara sorumluluk yüklemek olmuştur (Erkmen, 2017, 18-19).

Bauhaus Dessau'ya taşınarak ile en parlak dönemini yaşarken, okulun eğitmenleri arasında Paul Klee, Wassily Kandinsky gibi önemli isimler yer almıştır. Temel amaç ilk önce öğrencilere her bir maddenin potansiyeli ve işlevi öğretilerek daha sonra bu maddelerin kullanımının öğretilmesi istenmiştir (Whitford, 1984, 203). Sanatçının zanaatkar gibi çalışması, zanaatkarın ise sanatçı gibi düşünmesi öngörülmüştür. Eğitim yöntemi orta çağdaki usta çırak ilişkisi baz alınarak şekillendirilmiştir (Gropius, 1965, 28). Öğrencilere tek bir alanda değil birçok alanda eğitim vererek bilgi sahibi olmaları sağlanmış ve maddenin doğru kullanımını içeren ilk 6 aylık giriş eğitimlerini tamamladıktan sonra onları uzmanlaşmaya yöneltmişlerdir (Bulat ve diğ., 2014, 111-112).

Bauhaus ekolünde farklı teknikleri ve farklı maddeleri kullanarak eserler üreten László Moholy-Nagy tipografi alanında da önemli işlere imza atmıştır. Yazı ve fotoğrafı birleştirerek tipofoto tekniğiyle eserler üretmiş ve bu şekilde iletilmek

istenilen mesajın daha etkili olduğunu savunmuştur (Fiedler, Feierabend, 2013, 342). Geleneksel ve modası geçmiş tasarım ilkeleri ile yaratılan tipografik tasarımlara tepki göstererek kurulan tipografi atölyesinde tipografide kontrastlık ve güçlü renk kullanımı savunulmuş, tipografinin bir iletişim aracı olduğunu ve en hareketli yazıların bile öncelikle okunabilir ve algılanabilir olması gerektiğini öne sürülerek çalışmalar yapılmıştır (Heller, 2004, 155-156).

Becer (2016, 199)'in de değindiği gibi Gropius ve Moholy-Nagy, Bauhaus'un ilk kitabı olan *Staatliches Bauhaus in Weimar*'ı 1919-23 yılları arasında birlikte çıkarmışlardır. Bu kitapta Moholy-Nagy tipografinin bir iletişim aracı olduğunu belirtmiş ve her şeyden önce açıklık ve berraklık ilkesine uyulması gerektiğini savunmuştur. Bu nedenle tipografik çalışmalarda önceden planlanmış önyargılı estetik yaklaşımlardan kaçılması gerektiğini söylemiştir. Moholy-Nagy yaratma amacında oldukları yeni tipografik dilde optik etki unsuru ön planda tutularak boyut, geometrik form ve karakterlerin ifade gücünden yararlandıklarını belirtmiştir. (Moholy-Nagy, 1947,11-18). Bu görüşler doğrultusunda Herbert Bayer 1925 yılında Şekil 55'te gösterildiği gibi modern tipografi anlayışıyla *Universal* adıyla geometrik formlara sahip bir yazı karakteri üretmiştir. Temel amacının kolay okunabilir olması sebebiyle harfleri oldukça yalın, açık ve rasyonel formlara indirgemıştır (Meggs, Purvis, 2012, 333).



Şekil 55: Herbert Bayer, 'Universal' Yazı Karakteri Tasarımı, 1925

Mark Breznik. "Herbert Bayer Universal Alphabet 1925", <https://mbreznik.home.blog/2018/10/20/a-nomos-chronograph-and-the-importance-of-design-language/herbert-bayer-universal-alphabet-1925/> [12.01.2021].

Bauhaus etkisi ile ortaya çıkmış ve yeni tipografi anlayışının en önemli eseri sayılabilecek tasarımlardan biri Şekil 56'da gösterilen 1927-1928 yıllarında Almanya'da Paul Renner tarafından 'New Frankfurt' projesine katkı olarak tasarlanan Futura yazı karakteri olmuştur (Sarıkavak, 2004, 82). Harf karakterleri geometrik üçgen, kare, daire gibi basit formlar ile oluşturulmuş ve daha fazla okunurluk sağlamak için yumuşatılmıştır (Ambrose, Harris, 2006, 23).

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ?
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz!
1234567890

Şekil 56: Paul Renner, 'Futura' Yazı karakteri Tasarımı

Gayle Clemans. "Paul Renner, Futura, Typeface 1927", <https://gayleclmans.com/2012/11/28/final-exam-required-images-2-of-3-2/paulrennerfuturatypface1927/> [12.01.2021].

Paul Renner Bauhaus'un bir üyesi olmasa da birçok görüşünü paylaşarak modern tipografinin gelişmesine katkı sağlamıştır. Renner, modern yazı tipinin geleneksel görüşü yansıtmaktan çok modern simgeleri ifade etmesi gerektiğini savunmuştur (Typeroom, [10.06.2020]). Önceki dönemlerde modern anlayış ile hazırlanan yazı tiplerinin aksine Renner geçmişin yazı tipi stillerini, groteskleri, genişlik ve yükseklik biçimlerinde uygun bir sistemden yoksun olmalarını reddetmiştir. Futura'nın en önemli özelliği tam bir geometrik simetri ile hazırlanmamıştır. Harflerin açılış ve kapanışlarında hafif daralmalar ve özellikle x yüksekliğinde kısaltmaya gidilmesiyle tam okunabilirlik yaratılmaya çalışılmıştır (Penney, [30.12.2020]).

2.3.11. Jan Tschichold ve Yeni Tipografi

20. yüzyıl başlarında gelişen sanat hareketleri tipografide hem biçimsel hem de iletişim aracı olması açısından köklü bir değişime uğramasına neden olmuştur. Bu düşüncelerin sonucunda tipografi kullanımına yönelik ortaya çıkan yeni anlayış

avangart sanatçılar tarafından *Yeni Tipografi* olarak tanımlanmıştır (Yazar, Yılmaz, 2019, 73).

Yeni Tipografi anlayışı bazı sanatçıların kolektif çalışmaları sonucu ortaya çıkmış olsa da, onu bir sistem ile anlatan ve formülize ederek standartlaşmasının temelini atan ve gündelik hayatın tasarım sorunlarına uyarlayan, bunları geniş kitlelere özellikle matbaacı, dizgici ve tasarımcıya açıklayan ilk isim Jan Tschichold olmuştur (Duran, 2019, IV). Yeni tipografi anlayışının bağımsız öncülerinden Jan Tschichold, kendi görüşlerini kitlelere sunarken hem ticari hem de deneysel başarı elde ederek adından söz ettirmiştir (Morison, 1967).

1902 yılında Leipzig’de doğmuş ve yine Leipzig Akademi’de eğitimini tamamladıktan sonra bir yayınevinde işe başlamıştır. Babasının da yazı ustası olması nedeniyle bu alana erken yaşlarda ilgi duymaya başlamıştır. Onun yenilikçi tipografi fikrinin gelişmesinde Bauhaus Okulu’nun önemli bir yeri vardır. Burada Herbert Bayer, Laszlo Moholy – Nagy, Wassily Kandinsky gibi önemli isimlerle tanışmış ve tipografi atölyesinde üretilen afişlerden çok etkilenmiştir (Becer, 2016, 231-232).

Yeni Tipografi Hareketi Jan Tschichold’dan önce 1923-25 yılları arasında El Lissitzky, Laszlo Moholy Nagy ve Kurt Schwitters gibi modernist görüşe sahip tasarımcıların çalışmalarında görülmüş ve manifestolarında bahsedilmiştir (Yiğit Er, 2013, 31). Buna rağmen, bu alanda Jan Tschichold daha profesyonel olarak uğraşış, kendisinden önceki tasarımcıların çalışmalarını analiz etmiş, tipografiyi daha derinlemesine indirgemiş ve görüşlerini aktarmak için yoğun bir çaba harcamıştır (Heskett, 2013).

Jan Tschichold fikirlerini ilk defa 1925’te *Elemental Typography* başlıklı bir makalede yayınlamıştır. Ona göre; asimetri, renkler, sayfa boşlukları, serifsiz yazı tipleri, altın oran ve standardizasyon onun savunduğu yeni tipografi anlayışının olmazsa olmazları arasında yer almıştır. Daha sonra bu konudaki görüşlerini sunmak üzere eğitim niteliğinde olan *Die Neue Typographie* (Yeni Tipografi) adlı kitabını yayınlamıştır (Strizver, [10.06.2020]).

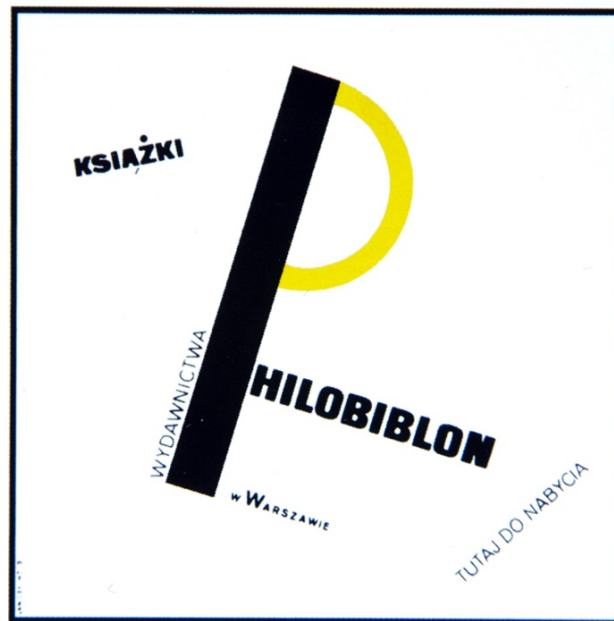
Şekil 57’de gösterdiği gibi Meggs, Purvis (2012, 337)’in de belirtmiş olduğu üzere Jan Tschichold *Yeni Tipografi* isimli kitabının tanıtımı için savunduğu yaklaşımları içeren, işlevsellik ve sadeliğin gözler önüne serildiği, bazı tekniklerin standartlaştırıldığı, temel amacı iletişimi kolaylaştırmak olan bir broşür hazırlamıştır.



Şekil 57: J. Tschichold, ‘Die Neue Typographie’ için Broşür Tasarımı, 1928

Philip B. Meggs, Alston W. Purvis. *Meggs’ History of Graphic Design* (New Jersey: Wiley, 2012), 336.

Jan Tschichold’un Şekil 58’de gösterildiği gibi modernizm görüşlerini net bir biçimde sunduğu Philobiblon yayınevi için tasarladığı afişi, o zamana kadar kullandığı el yazısı ve kaligrafiden vazgeçip, bütün harf formlarını serifsiz ve yalın haliyle sunması sebebiyle ön plana çıkmıştır (Mazlum, 2017, 239).



Şekil 58: Jan Tschichold, Philobiblon Yayınevi İçin Afiş Tasarımı, 1924

Philip B. Meggs, Alston W. Purvis. *Meggs’ History of Graphic Design* (New Jersey: Wiley, 2012), 336.

16. yüzyılda yapılan çalışmalarda tipografi sadece kitaplarda sınırlı kalırken, çok nadir olarak dergi ve gazetelerde görülmüştür. Dolayısıyla tipografi çok sınırlı bir alan içerisinde yer almıştır. Gutenberg'in kullandığı Textura gibi gotik tasarımlara sahip karakterler ana tasarımı oluştururken, destekleyici tasarım olarak görsel şekiller kullanılmıştır. 18. yüzyıl sonlarına doğru ortaya çıkan Didot, Bodoni, Walbum gibi karakterler üzerinde Fransız Rokoko etkisi görülürken, daha kolay okunabilen bir şekil almışlardır. Buna rağmen geleneksel anlayışın egemen olduğu tipografik tasarımlarda mutlak bir yeniliğe ulaşamamıştır (Erdal, 2015).

Tschicold (1998, 115-128)'a göre Yeni tipografinin iki temel dayanağı olmuştur. Form ve hız. Eskiden insanlar günlük yaşamlarında daha az mesaj ve daha az iletişim kaynağı ile karşı karşıya kalmışlar; fakat günümüzde hem iletişim kanalları gelişmiş hem de insanlara yöneltilen mesaj sayısı artmıştır. İşte bu iletişim kalabalığında mesajı iletme ve tüketicinin mesajı almasını sağlamak için hızlı ve yaratıcı olma durumu ortaya çıkmıştır. Ona göre tüketici mesajı şöyle bir inceler, eğer kendine uygun görürse tamamını okumaya başlar. Bu yüzden yalın, okunaklı ve etkileyici bir dile ihtiyaç duyulmuştur. Eski tipografi zamanı olan okuyuculara hitap etmektedir ve biçim ve estetik ile pek ilgili olmamıştır. Şekil 59'da da örneklendirildiği gibi modern tasarımda gözlerimiz okuma işlemini soldan sağa doğru gerçekleştirmiştir. Basılı bir metnin işlevi öncelikle iletişim daha sonra da kelime ve içeriğin mantıksal sıralaması ile ilgili olmuştur.



Şekil 59: Willi Baumeister, Davetiye Kartı Tasarımı

Jan Tschichold. *The New Typography: A Handbook for Modern Designers* (California: University of California Press, 1998), 67.

Jan Tschicold *The New Typography* isimli kitabında form üzerinde asimetric tasarımı anlamsal ilişkiler bakımından daha etkili sonuçlar verdiğini savunmuştur. Ayrıca iletişimi bağlamak adına tasarımda farklı yazı karakterleri, fotoğraf, farklı boyutlar ve renkler kullanılabileceğini savunmuştur. Ona göre modern tipografiyi geleneksel tipografiden ayıran en önemli fark modern tipografinin süslemelerden uzak, sade bir anlatıma sahip olmasıdır. Bunun dışında form üzerindeki unsurlarla kontrast yaratılmasının daha etkili sonuçlar verdiğini savunmuştur. Örneğin; boyuttaki farklılıklara değinmiştir. Başlığın çok büyük olması ve kalan metnin belirgin şekilde daha küçük olmasının daha iyi sonuçlar verdiğini belirtmiştir. Ayrıca tipografinin duygulara ifade ederken tasarım açısından da doğru kullanılması gerektiğini belirtmiştir. Gece eğlencesinin coşkunun olduğu ışıklarla süslü bir davetiye karakterleri ile bir cenaze bildirisinin karakterlerinin aynı olmaması gerektiğini söylemiştir. Ayrıca tipografide bir diğer ana unsurun renkler ve beyaz alan kullanımı olduğunu göstermiştir. Metnin sayfanın 4 kenarını kaplayacak şekilde yerleştirilmemesi gerektiğini, kenarlarda bırakılan beyaz alanlar ve zeminde kullanılan beyaz rengin yazı ile kontrast oluşturarak hem estetik hem de okunabilirlik sağladığını savunmuştur. Bütün bu değişimler ve göstergeler ele alındığında Jan Tschichold tipografide bir standardizasyon olması gerektiğini savunmuştur. Öncelikle kağıt boyutları ele alınmıştır. Kağıtlardaki ebat talepleri hem üretici, hem matbaa hem de tüketici için kolaylık sağlayacak biçimde olması gerektiğini öne sürmüştür. Bu sebeple Şekil 60'da örneklendirilen DIN kağıt standartlarının bu talebi karşılayacak tarzda olduğunu düşünmüştür (Tschichold, 1998).

Papierformate

DIN

476

Bezeichnungsbeispiel

Das Format 210×297, Klasse 4 der Vorzugreihe A, heißt

Format A 4

Die Abmessungen gelten als Größtmasse. Toleranzen sind nach unten zu legen und auf das Äußerste zu beschränken.

Als Fertigformate für alle unabhängigen Papiergrößen, wie Zeichnungen, Akten, Geschäftspapiere, Betriebsvordrucke, Karteikarten, Werbesachen, Zeitschriften, Zeitungen, Bücher, gelten die

Formate der A-Reihe

Einzelheiten sind folgenden Normblättern zu entnehmen:

DIN 198 Papierformate – Abweichungen der A-Reihe

DIN 676 Geschäftsbrief – Format A 4

DIN 682 Rahmen für Bilder und Tafeln

DIN 820 Normblatt – Abmessungen und Ausgestaltung

DIN 823 Zeichnungen – Formate, Maßstäbe

DIN 824 Zeichnungen – Falten auf A4 für Ordner

DIN 825 Schildformate

DIN 826 Zeitschriften – Format A4, Satzspiegel, Druckstockbreite

DIN 827 Papier (Normalpapier) – Stoff Festigkeit, Verwendung

DIN 829 Buchformate

Für abhängige Papiergrößen, wie Briefhüllen, Ordner, Mappen, gelten die

Formate der Zusatzreihen B, C, D

Einzelheiten sind folgenden Normblättern zu entnehmen

DIN 678 Briefhüllenformate

DIN 680 Fensterbriefhüllen

DIN 828 Mikrophotographische Bilder

DIN 829 Buchformate

Format-Klasse	Reihe A Vorzugsreihe mm	Reihe B mm	Reihe C mm	Reihe D mm
0	841 × 1189	1000 × 1414	917 × 1297	
1	594 × 841	707 × 1000	648 × 917	771 × 1096
2	420 × 594	500 × 707	458 × 648	648 × 771
3	297 × 420	355 × 500	324 × 458	385 × 545
4	210 × 297	250 × 353	229 × 324	272 × 385
5	148 × 210	178 × 250	162 × 229	192 × 272
6	105 × 148	125 × 178	114 × 162	138 × 192
7	74 × 105	88 × 125	81 × 114	98 × 138
8	52 × 74	62 × 88	57 × 81	68 × 98
9	37 × 52	44 × 62		
10	26 × 37	31 × 44		
11	18 × 26	22 × 31		
12	13 × 18	16 × 22		

Juli 1925 2 Ausgabe (erweitert)

Juli 1925 2. Ausgabe (erweitert)

Şekil 60: Jan Tschicold'un Üzerine Çalıştığı DIN Kağıt Standartları

Jan Tschicold. **The New Typography: A Handbook for Modern Designers** (California: University of California Press, 1998), 101.

Jan Tschicold günümüz reklam koşullarında fotoğraf ve yazı iç içe kullanılabileceğini, artan talepleri karşılayacak miktarda sanatçı ve zamanın olmadığı için fotoğrafın da resim kadar önemli bir konuma geldiğini belirtmiştir (Tschicold, 1998). Şekil 61'de Piet Zwart'ın NKF elektrik kabloları için yaptığı poster tasarımı incelendiğinde kullanılan siyah beyaz fotoğraf ile birlikte kırmızı renk ile yazılan high kelimesinin ilk harfi olan H oldukça yükseltilerek deforme edilmiş ve yine kırmızı renk ile yazılan Low kelimesinin ilk harfi olan L ise buna zıt bir şekilde kısaltılarak kontrastlık ile uyum yakalanmaya çalışılmıştır. Modern tipografinin temel prensiplerinden biri olan grid sistemi de bu tasarımda ön plana çıkan unsurlardan bir olmuştur.



Şekil 61: Piet Zwart, NKF Elektrik Kabloları için Poster Tasarım, 1925

Jan Tschichold. **The New Typography: A Handbook for Modern Designers** (California: University of California Press, 1998), 94.

Tipografinin modern bir çehreye büründüğü bu dönemde De Stijl ve Daha hareketlerinden esinlenerek yürüttüğü çalışmalar ile ön plana çıkan Piet Zwart bu çalışmaları ile geleneksel tipografiden uzaklaşılması ve tipografinin metin içeriği ile uyumlu gerektiğini savunmuştur (Bektaş, 1992, 90-91). N. V. Nederlandsche Kabelfabriek Şekil 62’de gösterildiği gibi (NKF) (Hollanda’lı kablo üretim firması) firması için yaptığı reklam çalışmasında da okunaklılığı ön plana alarak zemin ile kontrast renk kullanımını tercih etmiş, yazı ve görüntülerin dinamizmini birleştirmiş ve De Stijl akımının yatay ve düşey çizgilerinden esinlenerek tipografi uygulamalarında hareket unsurunu yansıtmıştır (Meggs, Purvis, 2012, 342).



Şekil 62: Piet Zwart, NKF için Yapılan Ticari Katalog Tasarımı, 1928

Ana Moriarty. "The Modern Letter - The Best of the Bauhaus Typography", <https://www.widewalls.ch/magazine/bauhaus-typography> [12.01.2021].

2.3.12. Uluslararası Tipografik Stil

Birçok ülke 2. Dünya Savaşının yıkıcı etkileri ile mücadele ederken bu savaşta tarafsızlığını ortaya koyan ve savaş boyunca sürdüren İsviçre 20. Yüzyılda ortaya atılan görüşleri geliştirme şansı bulmuştur. Onlar alın ve saf bir tasarım stili geliştirirken grafik ve tipografik unsurları da kaynaştırmışlardır. Fotomontaj kullanımı, metin ve görsel unsurları birleştiren kompozisyonlar sıklıkla kullanılmıştır (Berbic, Grant, 2008).

Uzun bir dönem birçok ülkede kabul gören *İsviçre Tipografisi* veya diğer bir adıyla *Uluslararası Tipografik Stil* temelde matematiksel bir oran hiyerarşisine dayandırılmıştır. Özellikle Helvetica'nın olduğu serifsiz yazı kullanımı, grid sistemi, sola bloklanan yazı düzeni bu anlayışın önemli kriterleridir. Max Bill, Emil Ruder, Josef Müller-Brockmann gibi isimler bu akımı savunmuşlardır (Weingart, 1987). Emil Ruder, Jan Tschichold'un aksine İsviçre Tipografisi'nin bloklanmış yazı anlayışının en doğru tercih olduğunu belirtmiştir (Becer, 2016, 262-269). Şekil 63'te gösterildiği gibi Emil Ruder hazırlamış olduğu *Typography* isimli kitabında geleneksel görüşleri reddederek, savunduğu yeni tipografisinin gereksinimlerini karşılayacak yeni kuralları örnekler üzerinden açıklamıştır. Ona göre çalışma sayfasının şekli, renkler, yazı tipi kullanımı ve diğer tüm detaylar bir ahenk içerisinde oluşturulmalı ve tüm unsurlar bir araya geldiğinde kolay anlaşılabilir ve kolay okunabilirlik sağlanmış olmalıdır. Emin Ruder bu sonuçların, tasarıma dahil edilen tüm unsurların matematiksel bir oran içerisinde, grid sistemi kullanılarak, yazılar belli bir blok düzenine sokularak ve en önemlisi serifsiz yazılar kullanılarak elde edilebileceğini savunmuştur (Ruder, 2008). Adrian Frutiger de serifsiz yazı anlayışını hazırladığı *Univers* isimli fontla taçlandırmıştır. Adrian Frutiger, *Univers* yazı karakterini tasarlarken, fontun görselliğini önde tutmak ve baskı sonrası okunabilirliğe engel olan unsurları ortadan kaldırmak için bu yazı tipinin birçok varyasyonunu da tasarlamıştır (Okur, 2007, 54-55).



Şekil 63: Emil Ruder, Tipografi Kitabı Kapak Tasarımı

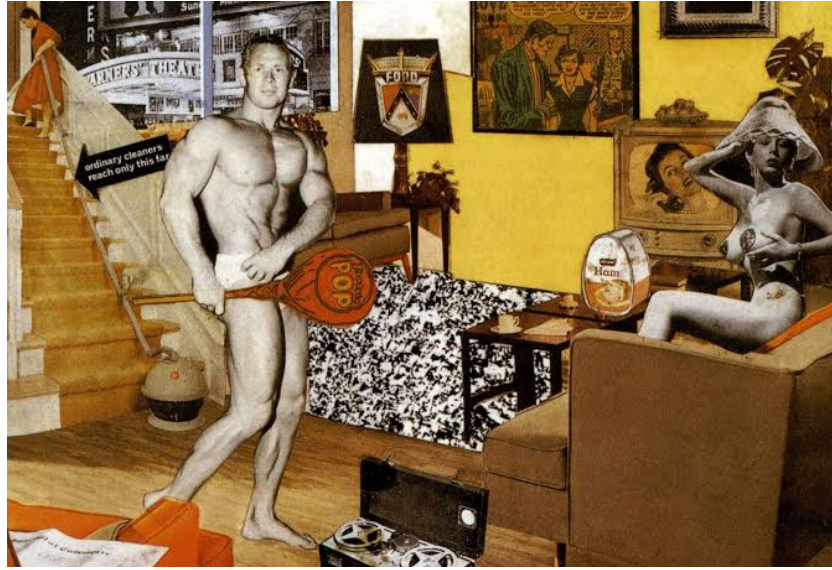
Emre Becer. **Modern Sanat ve Yeni Tipografi** (Ankara: Dost Yayınevi, 2016), 269.

2.3.13. Pop Art

Teknolojinin ve bilimin getirdiği endüstrileşme toplumsal yaşamda hayatı kolaylaştırıcı ve konfor sağlayan ürünler üretilmesini sağlamıştır. İnsanların hayatlarını kolaylaştıran bu ürünleri hayatının bir parçası haline getirmesi sonucu yeni bir tüketim kültürü ortaya çıkmıştır (Harrison S. , 2001, 1-6). Bu dönemin sanatçıları da bu ilişkileri kullanarak ürünleri sembolleştirip yapıtlarına koyarak sıradan bireyleri hedef alan yeni bir akım oluşturmuşlardır. Pop art olarak bilinen bu akımın en etkili örneklerini Richard Hamilton, Andy Warhol ve konuşma balonları, benday noktacıları ve tipografi ile oluşturduğu yayın tasarımları ile üne kavuşan Roy Lichtenstein vermişlerdir (Gilbert, Seed, 1992).

Pop Art'ın önce İngiltere ardından da New York'ta ortaya çıkmış daha çok genç nesle hitap eden bir sanat akımı olmuştur. Sanatçılar özellikle marka olan üretim nesnelerini seçmişler ve onları ön plana çıkartacak şekilde eserlerinde kullanmışlardır (Lynton, 1991). Pop art, soyut dışavurumculuğun aksine var olan malzeme ve nesnelerden faydalanarak eserlerin üretildiği bir akım olmuştur. Genellikle, tuval üzerine yağlı boya tekniği kullanılarak nesnelerin yahut popüler kişilerin resmedilmesi nedeniyle fotoğraf benzeri görüntüler ortaya konmuştur (Germaner, 1997). Richard Hamilton, 1955'te *Hareket Halinde İnsan ve Makine* adlı

sergide fotoğraf görüntülerini ön planda kullanmasıyla dikkat çekmiştir. Fotoğrafları amaçlı bir şekilde izleyicinin adeta gözüne sokulmuştur. Şekil 64'te örnekendirildiği gibi Richard Hamilton'un *Bugünün Evlerini Böylesine Çekici ve Farklı Kılan Nedir?* isimli kolaj çalışması Pop sanatın kapsadığı tüm konuları içermiştir. Pop sözcüğü yapının içerisine belirgin bir şekilde yerleştirilirken feminen ve maskülen duygular erin ortansa koyulmuştur. Yine eserde çevre, insan ilişkileri ve iletişim araçları vurgulanmıştır (Chilvers, 1996).



Şekil 64: Richard Hamilton Kolaj Çalışması, 1956

Keran Andrew, "Richard Hamilton Collage: Modernised to fit today's society", <https://medium.com/@keran.andrew/richard-hamilton-collage-modernised-to-fit-todays-society-73afd2d768d2> [11.01.2021].

Pop Art'ın New York'ta şekillenmesinde ise Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Tom Wesselmann, James Rosenquist ve Claes Oldenburg etkili olmuştur (Turani, 2015, 711-730). Andy Warhol bu alanda adından en fazla söz ettiren sanatçılardan biri olmuştur. Özellikle grafik tasarım alanında yaptığı çalışmalar ve özellikle kitap illüstrasyonları ile ön plana çıkmıştır. Canlı renk kullanımı tasarımlarının temel taşı oluşturunken konu olarak Coca Cola kutusundan, Marilyn Monroe gibi popüler kültürün starına kadar uzanan geniş bir çalışma alanı olmuştur (Grzymkowski, 2017, 227-228). Andy Warhol belirli bir konuyu tuval üzerinde farklı biçimlerde sürekli işleyerek, fotoğraf sanatına özgü olguları da sanatına eklemiştir (Lynton, 1991, 302).

Andy Warhol'un *Marilynler* adlı eseri pop art akımının en önemli eserlerindendir ve bu akımın ikonu haline gelmiştir (Germaner, 1997). Şekil 65'de gösterilen eserde, Andy Warhol o dönemin en önemli film yıldızlarından olan ve büyük bir popüler

kültür simgesi olarak görülen Marilyn Monroe'nun portresini pop art akımından faydalanarak farklı renklerde ve tonlarda bir araya getirerek bu akımın en önemli eserlerinden birini ortaya koymuştur.



Şekil 65: Andy Warhol'un 'Marilynler' Adlı Eseri, 1962

Marwan Nadhim. "Pop Art'ın En Önemli Temsilcisi: Andy Warhol'un", <https://populerakim.com/kultur-sanat/pop-artin-en-onemli-temsalcisi-andy-warholun/> [12.01.2021].

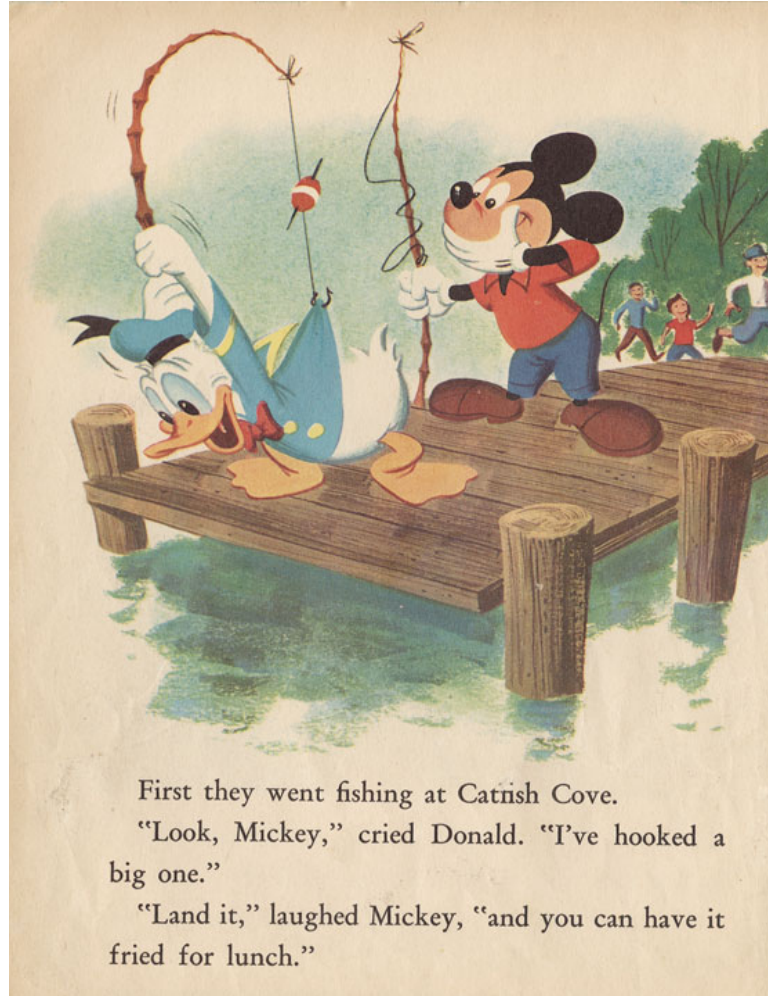
Soğuksu (2015, 58)'nin da değindiği gibi teknikleri ile dikkatleri üzerine çeken ve 1950'li yıllara damgasını vuran diğer bir önemli isim de Roy Lichtenstein olmuştur. Lichtenstein daha çok dergilerin görsel dili üzerine yönelmiş ve yayın kısmını ele almıştır. Şekil 67'de örneklendirildiği gibi pop art akımına yön veren benday noktacıları kendisinin geliştirdiği bir yöntem olmuştur. Kendi çalışmalarında benday noktacılarını, tipografik tasarımı ve konuşma balonlarını sıklıkla kullanmıştır.



Şekil 66: R. Lichtenstein, Konuşma Balonu ve Benday Noktaları, 1964

Catherine Spencer. "Roy Lichtenstein Had Only One Great Idea in His Pop Art – But Made the Most of It", <https://theconversation.com/roy-lichtenstein-had-only-one-great-idea-in-his-pop-art-but-made-the-most-of-it-84630> [10.01.2021].

Roy Lichtenstein, Şekil 67’de gösterilen Bob Grant ve Bob Totten’in *Donald Duck: Lost and Found* mizah dergisine yaptıkları bir çizimi kendi görüşleri çerçevesinde uyarlayarak yeniden resmetmiştir. Soyut dışavurumculuk ile pop art eserleri arasında köprü olarak kabul edilen bu eser, ironik mizahı ve estetik değerinin yanı sıra sanatçının benday noktaları, konuşma balonları ve çizgi roman görüntülerini kaynak olarak kullanmasının ilk örneği olmasıyla dikkat çekmiştir. Orijinal bir çizim yapmak yerine, Disney çocuk kitabında tamamlanan bir sahneyi uyarlayarak görsel bir şaka oluşturmuştur. Şekil 68’de gösterildiği gibi bunu yaparken orijinal görseli daha etkili sunmak için arka plan figürlerini çıkarmış, Mickey’nin duruş pozisyonunu ve bakış açısını değiştirmiş, sarı ve mavi renk tonlarını kullanmış ve karakter daha basit bir çizimle ifade edilmiştir. Ayrıca stil açısından kalın siyah kontürler ile resmin sınırlarını belirginleştirmiş ve karakterlerin gözlerinde ve yüzünde benday noktalarını kullanmıştır. Onun bu teknikleri daha sonra mizah dergilerinde kullanılmıştır (Livingstone, 2000).



Şekil 67: Bob Grant ve Bob Totten tarafından çizilen ‘Look Mickey’

Patrick Peccatte. “Roy Lichtenstein et Les Comics - un Art Suffisant”, <https://dejavu.hypotheses.org/2614> [09.01.2021].



Şekil 68: Roy Lichtenstein, ‘Look Mickey’ Çizimi,1960

Catherine Spencer. “Roy Lichtenstein Had Only One Great Idea in His Pop Art – But Made the Most of It”, <https://theconversation.com/roy-lichtenstein-had-only-one-great-idea-in-his-pop-art-but-made-the-most-of-it-84630> [10.01.2021].

Tüm bu gelişmeler sonucunda Krasner (2008, 10)'in de bahsetmiş olduğu gibi teknolojik ve endüstriyel gelişmeler ve tekелci kapitalizmin Avrupa geneline yayılması ve bunun sonucunda değışen sosyal, ekonomik ve kültürel koşullar, sanatçıların geleneksel anlayışları reddetme girişimlerini alevlendirmiştir. Özellikle resim ve heykel alanında görülen sanatçıların sanatı soyutlama düşüncesi arttırmıştır. Kübist sanatçıların mekanı geometrik şekillerle ifade etme isteğı, Fütüristlerin toplumu hükümetin acımasız yaptırımlarından kurtarmanın bir yolu olarak tuval üzerindeki hareketi tasviri, Dada ve sürrealist sanatçıların Freud'un psikanalitik yaklaşımıyla bilinçaltına yönelmeleri ve tüm bu yenilikçi adımlar geleneksel anlayışların yıkılmasını, kuralların terk edilmesini ve sanat standartlarının değışmesini sağlamıştır.

3. HAREKETLİ GRAFİK TASARIM VE SİNEMANIN ORTAYA ÇIKIŞI

Araştırmalar insanlık tarihi boyunca yapılan çizimlerde ve bırakılan eserlerde insanların hareketi yaratma duygusunu gözler önüne serilmiştir. Şekil 69’da örneklendirildiği gibi Lascaux ve Altamira mağaralarındaki hayvan figürü çizimlerindeki tasvirler hareketi gösterme arzusunu yansıtmaktadır. Yine Eski mısır ve Yunan çömleklerinde hareketi gösterme girişimlerine rastlanmaktadır. Şekil 70’te gösterildiği gibi Euphiletos Ressamı tarafından (MÖ) 530 yılında Atina’daki Panathenaik Oyunları için zafer ödülü olarak boyanmış siyah figürlü Panathenaik Amfora’nın bir tarafında bir koşu yarışı, diğer tarafında ise Athena Promakhos’un bir tasviri bulunmaktadır (Andrew, Copley, 2016).



Şekil 69: Chauvet Mağarası, Çok Ayaklı Çizilen Koşan Bizon

Janet R. Aguilar. “26th Anniversary of the Grotte Chauvet Discovery”, <https://www.tunisieoir.com/international/26th-anniversary-of-the-grotte-chauvet-discovery-video-26311-2020/> [12.01.2021].



Şekil 70: Siyah figürlü Panathenaik Amfora

Themet. “Terracotta Panathenaic Prize Amphora”,
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/248902> [11.01.2021].

Peter Mark Rogers’a göre gözümüz bir görüntüyü algıladıktan sonra birkaç saniyeliğine kaydedebilmiştir. Hatta zaman zaman gözümüzü kapattığımızda o görüntüleri görmeye devam edebileceğimizi savunmuştur. İnsan beyni sunulan görüntüleri algılayarak birbiri ardına gelen görüntüleri eşleştirerek hareketi yakalayabilmiştir (Dixon, Foster, 2018, 60). Hareketin eğlenceye dönüştürülmesi Avrupa’da 19. yüzyıl’da görülmüştür. Derinlik algısı yaratan illüzyonist tiyatro kutuları, yakılan kartlar, sihirli fener ile yapılan slayt gösterileri bunlara örnek oluşturmuştur (Teksoy, 2005, 17-21).

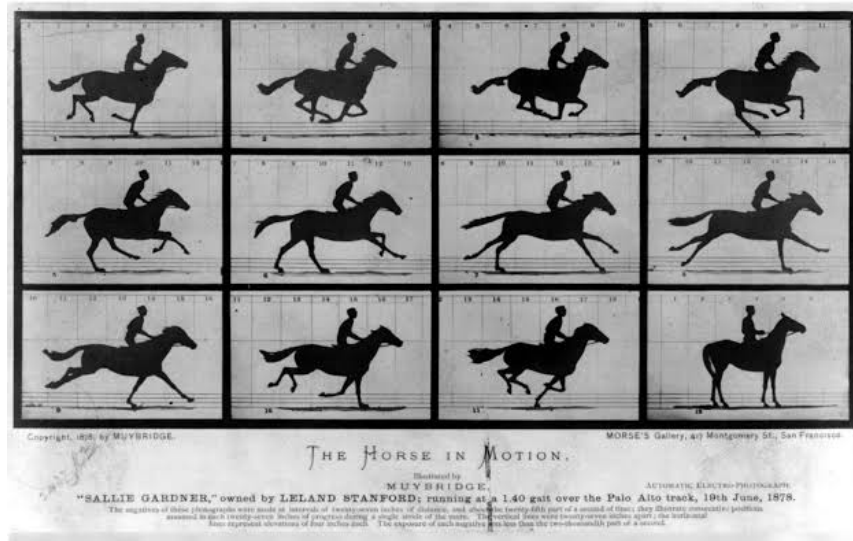
William George Horner’ın kendisinden önceki çalışmalardan esinlenerek yaptığı *Yaşam Çarkı* olarak bilinen zeotropu merkezi bir eksenle dönen üstü açık kısa bir silindirden ve iç kısımda yarıkların hemen altına yerleştirilen üzerinde çizimler olan kağıt şeritlerinden oluşmuştur. Şekil 71’de örneklendirildiği gibi silindir döndürüldüğünde izleyiciler, silindirin karşı duvarındaki görüntülerde, sonsuz bir döngüde canlı gibi görünen hareketleri izlemişler (MacGowan, 1954, 5).



Şekil 71: William George Horner, Zeotrope, 1834

Jon Krasner. **Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics** (Burlington: Focal Press, 2008), 5.

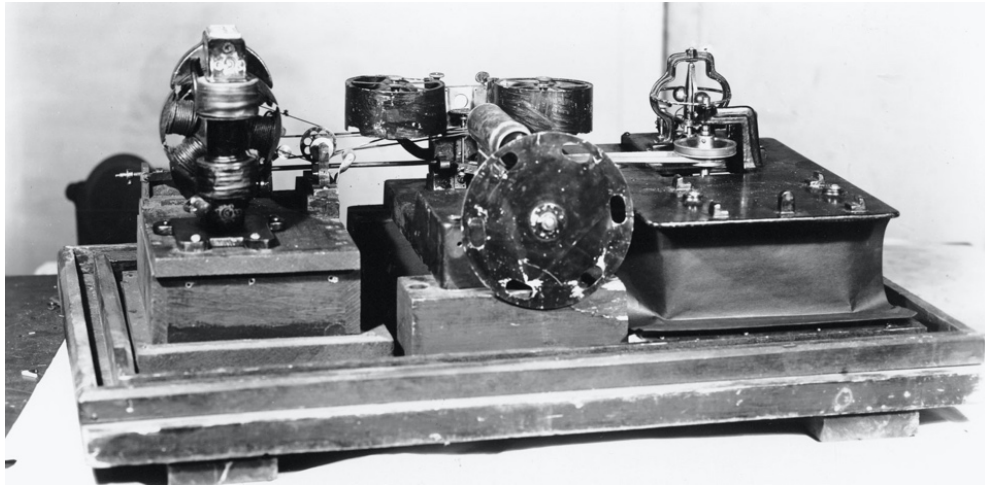
1860'lı yılların sonunda Eadward Muybridge Şekil 72'te örneklendirildiği gibi kamerası ile eski Kaliforniya valisi Leland Stanford'un yarış atının hareketinin her bir karesini görüntülemeye başlamış ve araştırmaları onu ekrana 200'e kadar fotoğrafın art arda dizilerek yansıtılmasını sağlayan *Zoopraxiscope'u* icat etmeye yöneltmiştir. 1884'te Muybridge, Pennsylvania Üniversitesi tarafından hayvan ve insan hareketlerini daha da ileriye taşımak için görevlendirilmişti ve çeşitli fiziksel aktivitelerde bulunan hayvan ve insanların 100.000'den fazla ayrıntılı çalışmasının muazzam bir derlemesini üretmiştir. Bu ciltler, sonraki görsel sanatçılara hareketi anlamalarında çok rehberlik etmiştir (Krasner, 2008, 7-8).



Şekil 72: Eadward Muybridge, Dörtnala Koşan At, 1878

Haleema Shah. "How a 19th-Century Photographer Made the First 'GIF' of a Galloping Horse", <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-19th-century-photographer-first-gif-galloping-horse-180970990/> [11.01.2021].

Eadward Muybridge'in hayvanlar ve insanlar üzerindeki hareket çalışmaları, görsel sanatçılara hareketi anlamalarına yardımcı olmuştur (Lafferty, 1997). 1889'da Hannibal W. Goodwin, şeffaf, selüloit bir film tabanı geliştirmiştir. Bu şekilde tarihte ilk kez, tek bir makarada uzun görüntü dizileri bir araya gelebilmiştir (Gerald, Kawin, 2000, 13). Zoetrope ve praksinoskop şeritleri, şerit başına yaklaşık 15 görüntü gösterebildikleri için sınırlı kalmıştır. Hannibal Goodwin'in buluşundan hareketle George Eastman da film makarasını icat ederek sinemanın önünü açmıştır. (Parkinson, 1996, 6-8). Thomas Alva Edison kendinden önce yapılan çalışmaları inceleyerek filmin bromür kaplı jelatin yerine selüloitten yapılmasının büyük bir kolaylık sağlayacağını düşünmüş ve sesi harekete entegre etmenin yollarını aramıştır. 1889 yılında filmin iki kenarına delikler açmış ve bu deliklere giren tırnakların ilerlemesini sağlayan bir aygıt icat etmiştir. Bu tasarım aynı zamanda poz verirken durup, sonra yeniden ilerleyerek bir sonraki karenin etkilenmesine olanak sağlamıştır (Teksoy, 2005, 28-29). Şekil 73'te gösterildiği gibi bu çalışmalar sonucunda Thomas Alva Edison *Kinetograf* adını verdiğini modern sinemanın ilk kamerasını icat etmiştir; ancak çekilen filmler projeksiyon ile gösterilemediğinden bu sorunu da 1891 yılında *Kinetoskop'u* tasarlayarak çözmüştür ve bu makinelerin patentini almıştır (Özuyar, 2017, 16).

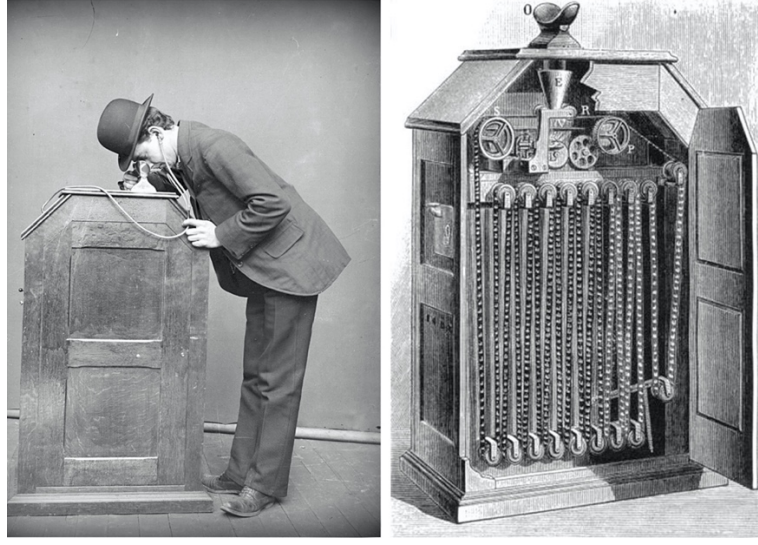


Şekil 73: Thomas Edison, 'Kinetograph', 1889

Britannica. "Edison and the Lumière brothers", <https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture/Edison-and-the-Lumiere-brothers> [08.01.2021].

Şekil 74'te örneklendirildiği gibi Kinetoskop üzerinde bakaç bulunan bir kutu olarak tasarlanmıştır. Bu bakaçtan bakan bir kişi kutunun içinde gösterilen 15 metre uzunluğunda bir filmi izleme olanağına kavuşmuştur. Objektifin önünden saniyede

yatay olarak 40 görüntü geçerken, bu tek kişilik sinema gösterisi yaklaşık 20 saniye sürmüştür.



Şekil 74: Thomas Edison, 'Kinetoskop', 1889

Tim Lepczyk. "Kinetoskop", <http://www.eduhacker.net/libraries/5-reasons-libraries-fail-written-1864.html/attachment/kinetoscope> [11.01.2021].

1893 yılında Edison kinetoskopun toplu üretimine geçmiş ve Şekil 75'te örneklendirildiği gibi 14 Nisan 1894'de New York City'de ilk sinetoskop salonu açılmıştır. Görüntü alıcısının ve vericisinin ayrı ayrı olması bu buluşun ömrünü kısa tutmuş olsa da Louis ve Auguste Lumiere kardeşlere ilham kaynağı olmuştur (Teksoy, 2005, 29).



Şekil 75: Sinetoskop Salonu Örneği

Alice Askins. "Mechanical Eye: Early History Motion Pictures", <https://genevahistoricalociety.com/recreation/early-history-motion-pictures/> [11.11.2020].

İngiltere'de, Louis ve Auguste Lumiere kardeşler tarafından ilk önce Şekil 76'da gösterildiği gibi bir dizi fotoğraf içeren 14cm'lik bir tekerlekten oluşan *Kinora*'yı geliştirilmiştir. Tekerlek bir kolla döndürüldüğünde, bir merceğin önündeki resimlerin hızlı bir şekilde dönmesi hareket yanılsamasını vermiştir. Daha sonra Şekil 77'de gösterilen modern sinemanın ilk görüntü işleyicisi ve projektörünü bir araya getiren *Cinematographe* geliştirilmiştir. Sinema tarihine ışık tutan bu isimler 28 Aralık 1895'te Grand Cafe'de sinematograf ile yarattıkları içinde *Trenin La Ciotat Garına Gelişi* isimli filmin de bulunduğu 10 farklı filmi izleyiciye sunmuşlardır (Gomery, Pafort-Overduin, 2011, 13-14). Sinemada birçok gelişimin yaşanacağını habercisi olan o gün trenin gara geldiği sahnenin gerçekliğine inanarak üzerlerine geldiğini düşünüp, panikle kaçışan ve saklanmaya çalışan seyircilerin durumu fark ettikleri an sinema da eğlence aracı olma yolunda hızla ilerlemeye başlamıştır (Sontag, 1996).



Şekil 76: Louis ve Auguste Lumiere Kardeşlerin İcadı Kinora, 1895

Toolsforcoms. "The Kinora Viewer", <https://toolsforcoms.wordpress.com/2017/11/30/the-kinora-viewer/> [10.01.2021].



Şekil 77: Louis ve Auguste Lumiere, ‘Cinematographe’, 1895

Sérgio C. Andrade. “É mesmo a vida, uma ilusão esplêndida!”, <https://www.publico.pt/2017/10/13/culturaipsilon/noticia/e-mesmo-a-vida-uma-ilusao-esplendida-1787915> [13.01.2021].

28 Aralık 1895’te Grand Cafe’de sinematograf gösterisini izleyenler arasında Fransız İllüsyonist ve yönetmen George Melies de bulunmuş ve çok etkilenmiştir (Özuyar, 2017, 18). Daha çok gösteri ve sihirbazlık gibi sahne sanatları ile ilgilenen Meiles, Lumiere kardeşlerden bu aygıtı satın almak istemiş; fakat olumsuz dönüş alınca 1996 yılında benzer bir aygıtı olan *Theatrograph*’ı İngiliz mucit ve sinemacı Robert William Paul’dan satın almış ve Star Film Company isimli şirketi kurarak kendi film gösterilerini yapmaya başlamıştır (Rosen, 1987, 747–765). Bir rastlantı sonucu kamerası kısa bir süre tutukluk yapıp tekrar çalışmaya başlayınca görüntüyü izlediğinde kaydettiği toplu taşıma aracının aniden cenaze arabasına erkeklerin de kadına dönüştüğünü fark etmiştir. Bunun nedenin kamera durduğunda akışın devam etmesi üzerine kameranin diğer akışı çekmeye başlamış olduğunu fark edince sinemada dönüşüm hilesini keşfetmiştir (Teksoy, 2005, 35-36). George Melies çekimleri sırasında büyüyüp küçülme, kaybolup belirme gibi birçok kamera hilesini keşfetmiştir ve cisimlerin kaybolması veya başka bir nesneye dönüşmesiyle birlikte zaman ve mekânı manipüle eden bu teknikleri ile Méliès özel efektlerin atası kabul edilmiştir. 1902 yılında çekimlerini yapmış olduğu *Ay’a Yolculuk* isimli film, sinema tarihinde ilk defa senaryosu yapılan ve tür olarak da bilim kurgu alanında ilk defa çalışılan film olarak yer almıştır. (Güntay, [18.11.2020]).

4. KİNETİK TİPOGRAFİ VE TASARIMDA DİJİTALLEŞME

Hareketli tipografi, kinetik tipografi, zaman temelli tipografi gibi çeşitli isimler ile anlamlandırılan bu alan aslında hareket eden yazı ile ilgili olmuştur. İletişim kanallarının şekillenmesi ve sinemada yaşanan gelişmelere paralel olarak 1960 yılından itibaren film yapımcıları jenerik yaratmak için tasarımcıların kapısını sıklıkla çalmışlar. Bu bağlamda kinetik tipografi en çok film jeneriklerinde rastlanan bir uygulama olarak karşımıza çıkmıştır (Rabinowitz, 2006, 273). Kinetik tipografi doğrudan dijital medya ile ilişkili olmamıştır. Filmlerin tasarımında evrimleşmiş ve varlığını sürdürmüştür. Bu yüzden çoğunlukla ekran tabanlı ortamlarla ilişkilendirilmiştir. Kinetik tipografi ifadesi, kelimenin tam anlamıyla hareket halindeki baskı sanatı olarak ifade edilmiştir. Buradaki hareket olgusu bir otobüsü giydiren tasarım veya bir kitabın sayfaları olabileceği gibi statik tipografik tasarımın çevresindeki hareketli unsurlar ile hareketli algılanabileceği durumları da kapsamıştır. Buna örnek olarak işlek bir caddede hareket halindeki insanların görebileceği bir binayı süsleyen tasarımı da içermiştir (Hillner, 2009, 34-38).

Tipografinin hareket kazanması sanatçıların izleyicilerin bilinç altına etki etmesine teşvik etmektedir. En dikkat çekici unsur akışın daha önceden kestirilemeyen ve izleyiciyi büyüleyen şekilde yapılmış olmasıdır. Bir ağacın güzel görünmesini sağlayan nasıl büyüdüğünü tam olarak kestiremediğimiz veya şelaleden akan suyun sürekli farklı bir ivme ile düşmesinden dolayı ne şekilde akacağını bilemememiz bu hareketleri etkileyici kılan unsurlar olmuştur (Hillner, 2009, 46-48).

Tasarımda dijital dönem 1983 yılında Apple'ın grafik kullanıcı arabirimine (GUI) sahip ilk masaüstü bilgisayar olan Apple Lisa'yı tanıtmasıyla başlamıştır. Bu, kullanıcıların açılır pencereler ve açılır menüler yardımıyla bilgisayarları sezgisel olarak kullanabilmelerine olanak sağlamıştır (Williams, 1983). Apple Lisa'nın ardından 1984'te ilk Apple Macintosh'u ve daha sonra Apple Laser Writer (ilk lazer yazıcı) ve ilk sayfa düzeni oluşturmayı sağlayan program Aldus Page Maker'ı piyasaya sürmüştür. Tüm bu gelişmelere rağmen estetik olarak bir gerileme yaşanmıştır; çünkü bilgisayarların ekranları çok küçüktü (512 x 342 pixel) ve

kapasiteleri çok sınırlı kalmıştır (128 kilobyte). Hatta 1989 yılına kadar Apple'ın ürettiği Postscript dili (vektör-pixel dönüşümünü efektif bir şekilde uygulayan yazılım) kullanılmamış ve farklı arayışlara yönelim olmuştur (Hillner, 2009, 76-77).

Barbara Brownie (2015, 1)'ye göre giderek artan teknoloji ile birlikte grafik işaretler içeren harf formları da film ve televizyona entegre edilmiştir. Genellikle müzik videolarının ve reklamların üzerine bindirilen ve ses efektinin ritmini izleyerek hareket etmişlerdir.

20. yüzyılın sonlarına kadar tüm illüstrasyonların oluşturulması, tasarıma fotoğraf yerleştirilmesi ve tüm baskı süreçlerinin aşamaları zahmetlice ve zaman alan geleneksel yöntemlerle yapılmıştır; fakat teknolojinin getirdiği yenilikler ile bilgisayar ve internet teknolojileri ile tanışan tasarımcılar tüm bu süreçleri daha kolay ve hızlı bir şekilde oluşturmaya başlamışlardır. Bu döneme kadar bir baskı süreci içerisinde dizgiciler, tasarım düzenleyiciler, fotoğraf oluşturma ve negatif yerleştirme işlemleri için kamera operatörleri, matbaa operatörleri gibi geniş bir ekip ve iş gücü görev almıştır. Bilgisayar teknolojileri ise tüm bu süreçleri bir kişinin kontrol edebilmesini sağlamış hatta bilgisayar kontrollü lazer yazıcılardan çıktı alınması mümkün olmuştur (Meggs, Purvis, 2012, 530). Uzun bir dönem matbaa ustaları tarafından kullanılan hurufat sistemi gelişen teknolojilerin ve bilgisayar donanımlarının hayatımıza girmesiyle yazı tiplerinin de font olarak bilgisayar donanımlarında yer almasını sağlamış ve tipografi sözcüğüyle isimlendirilerek herkesin rahatça kullanabildiği bir donanım unsuru olarak tasarım dünyasındaki yerini almıştır. Dijital teknoloji ve gelişmiş yazılım uygulamaları renk, form, alan ve görüntüler üzerinde daha önce uygulaması zor olan manipülasyon tekniklerini mümkün hale getirmiş ve grafik tasarımın yaratıcı potansiyeli de genişlemiştir (Sarıkavak, 2004, 1) 1990'lı yıllardan itibaren internet ve World Wide Web'in (www) gelişmesi ile insanların iletişim kanalları ve bilgi transfer kaynakları da dijitalleşerek değişime uğramıştır.

İnternetin sağladığı yeni olanaklar çerçevesinde Wonderfactory'nin kurucusu Joe McCambley tarafından ilk banner tasarlanmıştır. Şekil 78'de gösterildiği gibi 'Farenizi hiç buraya tıkladınız mı? Tıklayacaksınız!' sloganıyla wired.com sitesinde yer alan bu kampanya büyük ilgi görmüş ve bugün karşımıza çıkan bannerların mimari açıdan yapısını da belirlemiştir. Dikdörtgen bir mimariye sahip olan ilk dijital

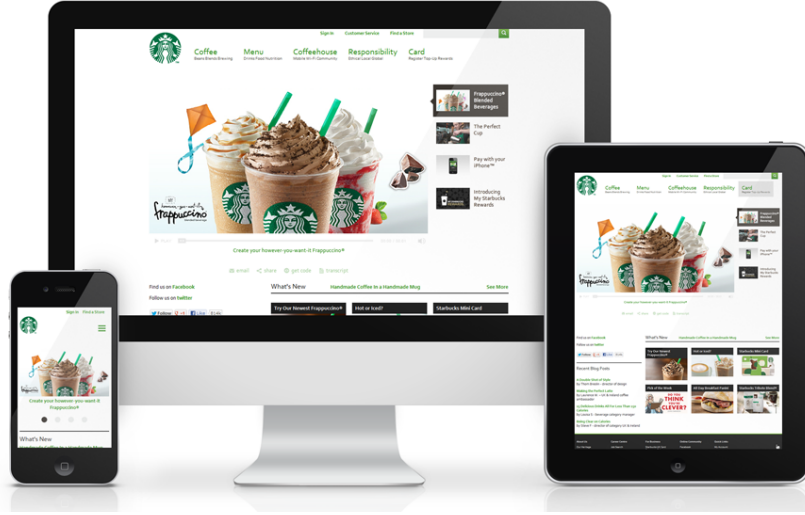
reklam, bu sayede banner denince akla gelen ilk imgenin oluşmasını sağlamıştır (Singel, [10.12.2020]).



Şekil 78: İlk Web Banner Tasarımı

Ryan Singel, “Oct. 27, 1994: Web Gives Birth to Banner Ads”, <https://www.wired.com/2010/10/1027hotwired-banner-ads/> [10.12.2020].

Bilgiye daha hızlı bir şekilde ulaşma kolaylığı grafik tasarımcının bu alanlara da yönelmesine ve kullanıcı ihtiyaç ve taleplerini karşılayacak tasarım anlayışlarının oluşmasına zemin hazırlamış renlerde formda ve özellikle tipografide farklı uygulamaların önü açılmıştır (Meggs, Purvis, 2012, 530). Tüm bu gelişmeler neticesinde dijital ekranlarda yer alan tasarımların standartlarını belirleyen en önemli unsur kullanım kolaylığı olmuştur. Bu amaç ile kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı etkileşimi (UI) kavramları ortaya atılmıştır. Bu kavramlar temel olarak insan faktörü ile insanların makine ve bilgisayarlar ile nasıl etkileşimde bulunduğunu tasarlamamanın gerekliliğinden doğmuştur. Bu kavramlar farklı şekil ve boylara sahip dijital ekranlar içerisinde insanların fiziksel, algısal veya kavramsal olarak temas ettiği her şeyden oluşmuştur (Benyon, 2013). Şekil 79’da gösterildiği gibi yapılan tasarımlar için önemli olan unsur her ekran için uyumlu ve her ekranda kolay kullanılabilirlik ve okunabilirlik olmuştur.



Şekil 79: Her Ekrana Uyumlu Web Sitesi Örneği

Sarah Drysdale. “Web Design Trends For 2015”, <https://www.sarahdrysdale.com/blog/tag/Cards+and+Tiles> [10.01.2021].

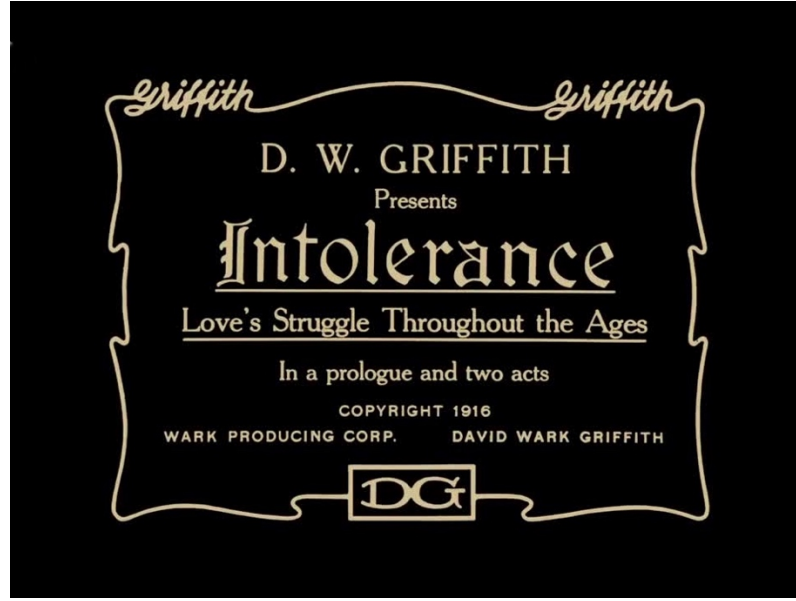
Bu köklü değişim filizlerini film jeneriği tasarımlarında da göstermeye başlamıştır. 2000 yılında kurulan Imaginary Forces şirketinin tasarımcıları teknolojiyi kullanarak tipografinin hareketlendirilmesi konusunda sürekli çalışmalar yapmışlardır. Bu guruba dışarıdan destek veren tasarımcı Danny Yount *Kiss Kiss Bang Bang* sinema filmi için yapmış olduğu jenerik tasarımıyla adından söz ettirmeyi başarmıştır.

5. FİLM JENERİKLERİNDE HAREKETLİ GRAFİK DÖNEMİ

Fotoğraf sanatının gelişmesinden sonra 28 Aralık 1895 yılında Lumière kardeşlerin Fransa’da bulunan Grand Cafe’de izleyicilere sundukları hareket eden görüntüler sinemanın doğuşuna zemin hazırlamıştır ve 1930’lı yıllara gelindiğinde saniyede 24 kare hız içeren hareketli görüntüler elde edilmiştir. Gelişen teknoloji ile birlikte hareket eden sessiz görüntülere sesi ekleme başarısı elde edilmiştir ve böylece sinema önemli bir eğlence aracı halini almıştır (Smith, 2017, 55-58).

Film jenerik tasarımı ticari bir amaç içerisinde gelişirken, kökeni sessiz sinema filmlerinin dönemine kadar uzanmaktadır. Bu dönemin jeneriklerinde genellikle siyah bir arka plan üzerine beyaz yazı ile yazılmış yönetmenin, teknisyenlerin ve oyuncuların isimleri yer almıştır (Krasner, 2008, 21).

Earl Theisen'e göre, ilk jenerik 1897 yılında Thomas Edison’ın adını ve telif haklarını göstermek için iki inçlik bir film şeridi kullandığında ortaya çıkmıştır (Theisen, 1936, 12). Daha sonra birçok yapım şirketi jenerik olarak telif haklarını korumak için filmin başına kendi logolarını koymuşlar. Buna Star Film logosu ile sunulan Fransız yapımcı George Méliès’in *Les Aventures de Robinson Crusoe* (1902) filmi örnek olarak gösterilmiştir (Allison, [25.09.2020]). Şekil 80’de örneklendirildiği gibi kısa bir süre sonra çeşitli küçük süslemeler ve harf çizimleri bu tasarımlara yansıtılmıştır. Yönetmen D. W. Griffith’in kendi adını imza olarak tasarımlara yerleştirdiği jenerikler bu alanda ilk örnekler olarak gösterilmektedir (Braha, Byrne, 2011, 45).



Şekil 80: D. W. Griffith, Intolerance Film Jeneriğinden Bir Kare, 1916

Yael Braha, Bill Byrne. **Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design** (Oxford: Focal Press, 2011), 45.

Sinema eleştirmeni David Geffner, bir jeneriğin işlevini; yönetmenin izleyicide hedef aldığı konu hakkında bilinçaltı görüntüsü oluşturmak olarak tanımlamıştır (Deborah, 2001, 62). Luiz Fernando Las-Casas ise jenerik tasarımının amacını 3 temel unsura dayandırmıştır. Bilgi vermek, tanıtmak ve ikna etmek (Las-Casas, 2007, 12-19). Bu görüşler dikkate alındığında başlangıçta jenerik tasarımları izleyiciye sadece filmde görev alan teknik ve oyuncu kadrosunun isimlerinin sunulduğu bir yapı olarak karşımıza çıkarken ilerleyen dönemlerde izleyiciye film hakkında ön tanıtım yapmak ve bilinçaltında film ile ilgili mesaj oluşturmak görevine büründüğü söylenebilmektedir (İnceer, 2007, 3; Boxer, [15.10.2000]). Farklı duyguları yansıtmak için farklı yazı stili tasarımları geliştirilmiştir. Örneğin; korku ifade ederken kalın ve uzun karakterler, romantizm ifade edilirken daha zarif karakterler seçilmiştir. Sesin de devreye girmesiyle jenerik tasarımları sanat formuna bürünmüştür (Braha, Byrne, 2011, 45).

Jenerik tasarımları incelendiğinde sanat akımlarının ve dönemin sanatçı görüşlerinin etkisi de hissedilmektedir. Şekil 81’de örneklendirildiği gibi kısa bir zaman içerisinde tasarımlarda kıvrımların ve özellikle Art Nouveau anlayışı ile üretilen tasarımların ortaya çıktığı görülmüştür. *Our Hospitality* (1923) filminin jenerik tasarımında biraz daha dekoratif yazıların yanı sıra 1890’lar ve 1910’lar arasında

popüler olan Art Nouveau'nun dekoratif, akışkan ve kavisli çizgilerinden ilham alan bir yapı oluşmaya başlamıştır (Karamath, [15.11.2020]).



Şekil 81: Our Hospitality Filminin Jenerik Tasarımı, 1923

Aveleyman. "Our Hospitality", <https://www.aveleyman.com/FilmCredit.aspx?FilmID=14350> [10.01.2021].

Şekil 82’de örneklendirildiği gibi King Kong (1933) ve Metropolis (1927) filmleri için hazırlanan jeneriklerde ise, modern endüstri ve kozmopolit şehirleri çağrıştırmak amacıyla Art Deco tarzında hareketli çapraz çizgiler, köşeli şekiller ve gradyan geçişlere başvurulmuştur. Aynı zamanda ışık ve gölge teknikleri ile tipografiye 3 boyutluluk kazandırma yönelimleri de ön plana çıkmıştır (Gross, [07.11.2020]).



Şekil 82: King Kong Jenerik Tasarımı, 1933

Dailymotion. "King Kong 1933", <https://www.dailymotion.com/video/x397njj> [12.01.2021].

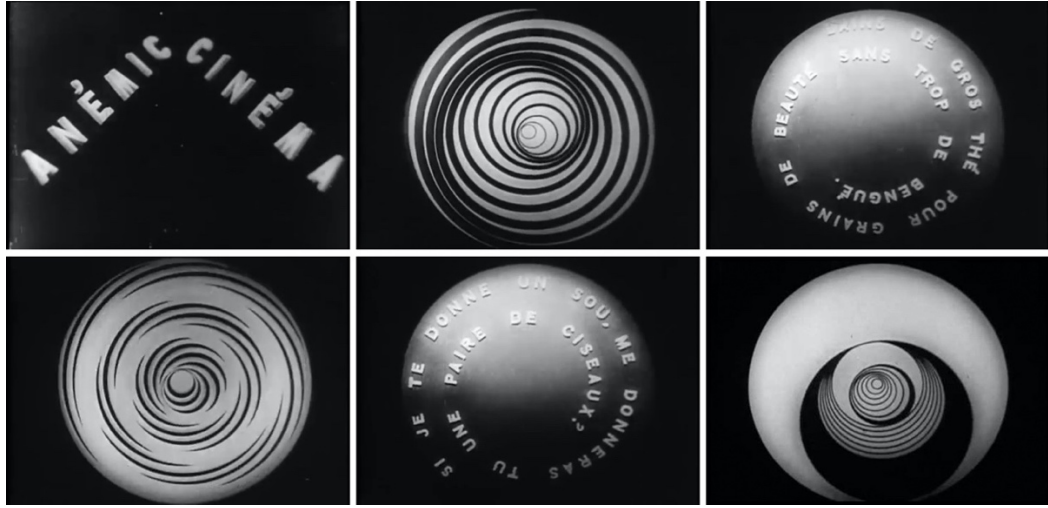
Fritz Lang Şekil 83'te gösterildiği gibi Metropolis film jeneriğinde şehir boyunca yükselen binaları, gölge ve ışık oyunlarını göstermek için yaklaşık 1000 farklı bina çizimini üst üste koyarak hareketi yansıtmış ve erken dönem çalışmalarına örnek oluşturmuştur (Wilkens).



Şekil 83: Fritz Lang, Metropolis Film Jeneriği, 1927

Youtube. "Metropolis 1927", <https://www.youtube.com/watch?v=z-Z55p9vMjU> [12.01.2020].

Marcel Duchamp, Amerikan Dadaist sanatçılardan Man Ray ve Marc Allegret ile birlikte *Anemic Cinema* (1926) filmini yapmıştır. Şekil 84'te örneklendirildiği gibi tasarım ekranda dönerken üç boyutluluğun optik yanılsamasını yaratan spirallerin izleyiciye doğru yaklaşıp uzaklaşma hareketinden oluşturulmuştur. Spiraller üzerine yazılan kelimeler okunabilsin diye dönme hareketi zaman zaman yavaşlatılmıştır. Her bir yazı ve bölümün tek tek oluşturulduğu 7 dakikalık deneysel filmde, Duchamp'ın dil tutkusu açıkça gözler önüne serilirken, sanatçının üslubu ile zamanın üslupları (Dada, Sürrealizm, Avangard) mükemmel bir uyum içinde birleştirilmiştir (Braha, Byrne, 2011, 46).



Şekil 84: Marcel Duchamp, Anemic Cinema, (1926)

Lydia Jackson. "Anemic Cinema by Marcel Duchamp", <https://lydiajackson96.wordpress.com/2016/11/25/anemic-cinema-by-marcel-duchamp/> [12.01.2021].

5.1. Film Jenerik Tasarımına Yön Veren İsimler

5.1.1. Saul Bass

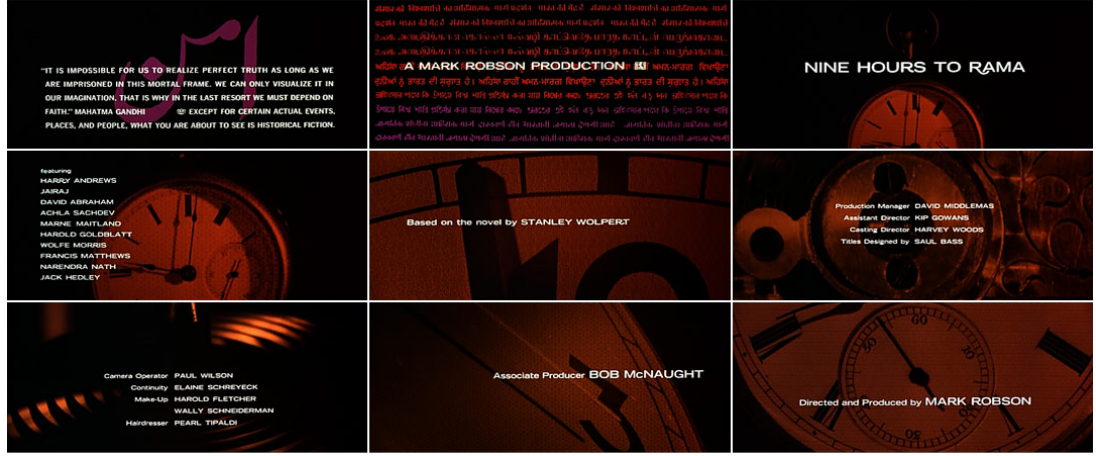
Jenerik tasarımı alanında ün yapmış ve bu alanda en önemli eserlere imza atan isimlerin başında Saul Bass gelmektedir. Saul Bass Oscar ödülü sahibi bir film yapımcısıdır ve kendine özgü sinema filmi jeneriği, afişleri ve kurumsal logo tasarımları ile oldukça iyi bilinen Amerikalı bir grafik tasarımcıdır (Timmer).

1920 yılında New York'ta doğan Saul Bass kısa sürede üne kavuşmuştur. 1954'te Carmen Jones (1954) filmi için ilk film jenerik tasarımını yaratmıştır. 'The Man with the Golden Arm' adlı uyuşturucu bağımlısı bir müzisyenin bağımlılığından kurtulmak için verdiği çabayı konu alan ve Otto Preminger tarafından yönetilen film için tasarladığı film jeneriği en ünlü eserlerinden biri olmuştur (Krasner, 2008, 21). Bu tasarım sayesinde film endüstrisinde büyük bir ün kazanmıştır ve sonrasında Anatomy of a Murder (1959) başta olmak üzere çok sayıda film jeneriği tasarlamıştır (Evans, [22.09.2020]). 1950'li yıllarda Alfred Hitchcock, Martin Scorsese, Stanley Kubrick ve Otto Preminger gibi yönetmenler için jenerik tasarımları hazırlamıştır (Krasner, 2008, 21).

Saul Bass film jeneriği için ana hedefini "resmin neyle ilgili olduğunu size anlatan ve hikayenin özünü anımsatan basit, görsel bir ifadeye ulaşmaya çalışmak" olarak tanımlamıştır (Pauline, 1962, 62). 1960 yılında Bass, Graphis dergisi için *Film Başlıkları - Grafik Tasarımcı için Yeni Bir Alan* adlı bir makale yazmıştır ve bu

makale filmlerin açılışında ve kapanışında yer alan yazılar için bir kilometre taşı olarak kabul edilmiştir. Geleneksel film jeneriği yazıları hareketsiz ve donuk renkte tasarlanmış ve film içerisinde önemsiz olarak düşünülmüştür; fakat Bass film öncesinde yer alan yazıları da filmin bir parçası olarak görmüş ve geleneksel yöntemin aksine hareketli yazıları film jeneriğine entegre ederek özel imgeler kullanmıştır (Rawsthorn, [21.11.2020]).

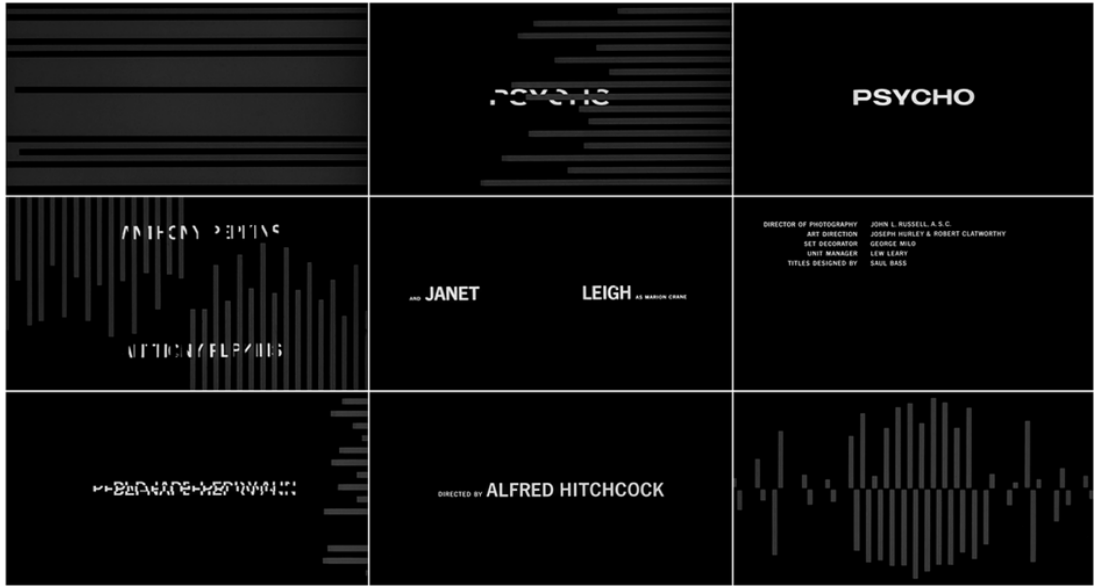
Bass'ın ayrıca aşına olduğumuz günlük objelerin yaratıcı tasarımlar aracılığıyla sıradışı şekilde film jeneriklerinde kullanmayı tercih etmiştir. *Walk on the Wild Side* ve Şekil 85'te örneklendirilen *Nine Hours to Rama* film jenerikleri bu düşüncenin ürünü olarak ortaya çıkmıştır (Pauline, 1962, 62-65; The Academy, [18.05.2020]).



Şekil 85: Saul Bass, Nine Hours to Rama Jenerik Tasarımı, 1963

Artofthetitle. "Nine Hours to Rama (1963)", <https://www.artofthetitle.com/title/nine-hours-to-rama/> [09.01.2021].

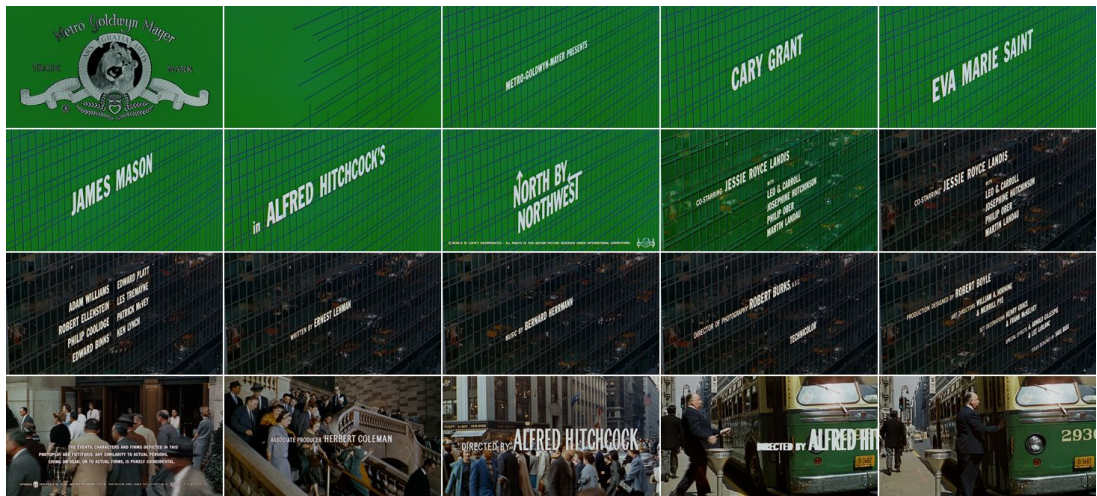
İzleyiciyi filme hazırlayarak onlara başlık kartlarından çok daha fazlasını sunan ve film ile duygusal bir bağ kurmalarını sağlayan jenerik tasarımlarının ilk örnekleri Saul Bass'ın hazırladığı *North by Northwest* ve *Psycho* filmlerinde görülmüştür. Şekil 86'da gösterilen *Psycho* film jeneriğinde kullanılan arka plan müziği izleyiciyi filme hazırlarken yatay çizgilerden oluşan tipografik hareketler de izleyicinin gözünü girişteki panjur sahnesine alıştırmıştır (Lee ve diğ., 2002, 81-90).



Şekil 86: Saul Bass, Psycho Film Jeneriğinden Görüntüler, 1960

Youtube. “Saul Bass: Psycho (1960) title sequence”, <https://www.youtube.com/watch?v=aj6aBuC1Lb8> [08.10.2020].

Alfred Hitchcock yönetmenliğinde gerçekleştirilen Nort by Northwest (1957) filminde ise, Saul Bass, jenerik tasarımını modern tasarımın bir ifadesi olarak gördüğü *grid* sistemini, mimari ile bütünleştirerek yapmıştır (Haskin, Bass, 1996). Şekil 87’de gösterilen jeneriğin tasarımı incelendiğinde yeşil bir arka plan üzerine yerleştirilmiş grid düzeninde perspektif kullanılarak bina doğrultusunda oyuncu ve teknik ekibin isimleri yerleştirilmiştir. Jeneriğin sonlarına doğru grid çizgileri yerini gökdelen görünümüne bırakırken kamera kalabalık insan topluluğuna yönelmiş ve yönetmen bu esnada kendini jeneriğe dahil etmiştir (Braha, Byrne, 2011, 49).



Şekil 87: Saul Bass, North By Northwest Filmi Jeneriği, 1959

Artofthetitle. “North by Northwest (1959)”, <https://www.artofthetitle.com/title/north-by-northwest/> [15.10.2020].

Bonjour Tristesse, Anatomy of a Murder, Vertigo, Psycho, Grand Prix, Cape Fear, The Age of Innocence, Casino filmleri için yaptığı tasarımlar Saul Bass'ın öne çıkan çalışmalarından birkaçı olmuştur (Tuğan, 2012). Saul Bass eleştirmenler tarafından “açılış jeneriklerini filmde önce gösterilen ve filmde bağımsız ayrı bir film olarak yaratan ve bunu bir sanata dönüştüren” tasarımcı olarak kabul edilmiştir (Thomas Jr, 1996, 30).

5.1.2. Friz Freleng

Gerçek adı Isadore Freleng olan, Amerikalı ünlü karikatürcü ve animasyon ustası Friz Freleng 21 Ağustos 1905'te Kansas City, ABD'de dünyaya gelmiştir (Kuiper, [05.11.2020]). Tasarım kadar müzik bilgisinin de olması nedeniyle çizimlerine uygun müzikler hazırlamış ve çizimlerindeki komedi sahnelerini ses ile pekiştirerek başarı elde etmiştir. 1960'lı yıllarda Warner Bros'un Looney Tunes ve Merrie Melodies çizgi filmleriyle ilgili çalışmaları ile tanınan Friz Freleng, Pembe Panter (1963) için yaptığı jenerik tasarımıyla büyük beğeni toplamıştır (Krasner, 2008, 22). Warner Bros. Stüdyolarına Bugs Bunny, Porky Pig, Yosemite Sam, Sylvester the Cat ve Tweety Pie olarak bilinen karakterleri yaratmış ve yeniden tasarlamıştır ve burada yaptığı çizgi filmleriyle dört Akademi Ödülü kazanmıştır (Kuiper, [05.11.2020]).

Şekil 88'de gösterildiği gibi 1963 yılında *Pink Panter* filmi için yaptığı animasyon jenerik tasarımı ile Akademi ödülü kazanmış ve popüler kültürün simgesi haline gelerek ayrıca televizyon dizisi haline dönüştürülmüştür. Dönemin diğer tasarımlarına göre farklı bir tona sahip olan jeneriğin müziği Henry Mancini tarafından yapılmıştır (İnceer, 2007, 23). Filmde bir animasyon olmayışı ve pembe bir panter olmaması sebebiyle filmin adı animasyon ile yansıtılmış ve ana karakter bu animasyon ile sunulmaya çalışılmıştır. İlk sahnelerde kırmızı form üzerine sarı yazı kullanılırken tehlike hissi ve tehlikeyi çözecek dedektif elindeki büyüteç ile sunulmuş ve ardından kullanılan yoğun mavi renk ile güven yansıtılmaya çalışılmıştır. Jenerik boyunca tipografide harf araları düzensiz kullanılırken jeneriğin son sahnesinde Pembe Panter elinde silahla gösterilmiş ve harf arası boşluklar eşitlenerek sunulmuştur. Bu durum yan anlam olarak bozulan düzenin dedektif tarafından yeniden sağlandığı mesajını da yansıtmıştır.



Şekil 88: Friz Freleng, Pembe Panter Film Jeneriğinden Görüntüler, 1963

Kyle Anderson. "The Pink Panther and the Importance of Cartoons Post-Looney Tunes", <https://archive.nerdist.com/pink-panther-friz-freleng-inspector-looney-tunes-blu-ray/> [12.01.2021].

5.1.3. Maurice Binder

Amerikalı tasarımcı Maurice Binder'in klasik James Bond filmleri için hazırladığı çalışmalar ile oldukça ses getirmiştir. *Dr. No* ile başlayan ve *License to Kill* ile biten on dört James Bond film serisinin jenerik tasarımlarını yapmıştır. Yakın plan göz çekimleri, soyut ve erotik imgeleri kullanarak hareketli grafik tasarımda kendine özgü bir dil yaratmıştır. Şekil 89'da örneklendirildiği gibi bu filmlerde kullandığı *Gun Barrel* tekniği ve dans eden seksi kadın figürleri tasarıma getirdiği önemli teknikler arasındadır (Bilgi, 2018). Klasikleşen *Gun Barrel* açılış sahnesi beyaz bir dairenin hareketi ile başlayarak karakteri içine alır ve 38mm'lik bir silahın namlusunun iç görüntüsünü oluşturmuştur. Karakter namluya dönerek ateş ederken ve sahnenin üst tarafından aşağı doğru kırmızı bir sıvı akıtılmıştır. Sahnedeki ışığın hareketi ve renkli ışıkların dansı zihinde erotizm ve striptiz duyguları uyandırırken kullanıcıyı filme hazırlamış ve bu tasarım James Bond filminin adeta mührü olmuştur (Krasner, 2008, 22). Tipografik açıdan da jeneriğin tarzına göre etkili çalışmalar yapan Maurice Binder, yazıyı hareketli grafiklerin konumuna göre işlemiş ve boş alanları etkili bir şekilde kullanmıştır. Ayrıca, daire ve kare gibi geometrik biçimsel grafik unsurları sıklıkla kullanmış, renk ve hareket animasyonları tasarımlarının dinamik, akışkan ve ilgi çekici olmasını sağlamıştır (Sakman, 2020).



Şekil 89: Maurice Binder, ‘Dr. No’ Film Jeneriğinden Görüntüler, 1959

Anna Swanson. “Every James Bond Opening Title Sequence, Ranked”, <https://filmschoolrejects.com/bond-opening-title-sequence-ranked/> [12.01.2021].

5.1.4. Pablo Ferro

Efsanevi tasarımcı Saul Bass ile çalışıp son kırk yıla damga vuran Dr. Strangelove (1964), Thomas Crown Affair (1968) ve A Clockwork Orange (1971) gibi klasikler için jenerik tasarımları üreten film yapımcısı Pablo Ferro getirdiği yenilikler ile jenerik tasarım ustası ünvanını elde etmiştir. Kariyeri boyunca film jenerikleri sektörüne birçok farklı tasarım tekniği getirmiştir. Kesme, yaklaştırma, bölünmüş ekran montajı ve elle çizim animasyonu gibi teknikleri yaratmıştır. Tasarımlarında ana karakter olarak kinetik tipografiyi ön plana çıkartarak kendi tekniğini yaratmıştır (Krasner 23). Alışılmadık tipografi çizimleri kullanmış ve jeneriklerde her zaman tipografi yoluyla hikaye, karakter ve temaları iletmenin bir yolunu aramıştır (Willis, [10.10.2020]). Sahip olduğu televizyon disipliniyle sinemaya getirdiği yeniliklerden en önemlisi televizyon teknolojisinin kullandığı çoklu görüntü efektini sinemaya taşıması olmuştur. Şekil 91’de örneklendirildiği gibi bu teknik sayesinde pek çok görüntü aynı anda tek ekranda gösterilip, daha kısa süreye daha fazla anlatım yapılabilmiştir (Yu, 2008, 18). 1968 yılında jenerik tasarımını yapmış olduğu *Thomas Crown Affair* filminde ilk defa bu üslubu kullanmıştır.



Şekil 90: Pablo Ferro, Thomas Crown Affair Filmi Jeneriği, 1968

Artofthetitle. “The Thomas Crown Affair (1968)”, <https://www.artofthetitle.com/title/the-thomas-crown-affair/> [12.01.2021].

5.1.5. Kyle Cooper

Aynı dönemde film jenerikleri tasarımı alanında ses getiren bir diğer tasarımcı da Pablo Ferro ve Saul Bass’ın stilinden etkilenen Kyle Cooper olmuştur. 1990’lı yıllarda baskı tasarım teknikleri ile dijital teknikleri bilgisayar ortamında birleştirerek bunların kollektif kullanımını saylayan ilk tasarımcılardan biri olmuştur (Krasner, 2008, 23).

1995 yılında David Fincher’ın psikolojik gerilim filmi *Seven*’ın film jeneriğini yapmış ve bu tasarımı ile dikkatleri çekmiştir (Krasner, 2008, 23). Semlyen ([15.10.2020])’e göre Kyle Cooper, *Seven* için film daha çekilmemişken, elinde hazır görüntüler olmadan, sadece senaryoyu okuyarak filmin jeneriği tasarlamıştır. Jenerik için filminden bağımsız bir prodüksiyon yapılarak sadece jeneriğe özel çekimler yapılmıştır. Şekil 91’de örneklendirildiği gibi filmin içerisinde karşılaşılabilecek cinayet planları, katilin el yazısıyla yazılan günlükler ve filme dair ince ipuçları jenerik içerisine ustaca yerleştirilirken katilin ve oyuncuların ismi gizlenerek merak artırılmış ve izleyiciyi adeta bir dedektif konumuna sokmuştur (Acar A. , 2015, 14).



Şekil 91: Kyle Cooper, Seven Filmi Jeneriğinden Görüntüler, 1995

John Hess. “The History of Movie Title Sequences”, <https://thefincheranalyst.com/tag/kyle-cooper/> [12.01.2021].

Tasarımları Saul Bass ile karşılaştırıldığında, Saul Bass filmin içeriğine oluşturduğu metafor ve sembollerle doğrudan gönderme yaparken, Kyle Cooper jenerikte bu iletişimi daha sezgisel ve dolaylı yoldan aktarmayı seçmiştir (Tuğan, 2012, 33). Kyle Cooper’ın hazırladığı yüzlerce jeneriğe; *Braveheart*, *Seven*, *The Island of Dr. Moreau*, *Spider-Man*, *Superman Returns*, *Iron Man*, *The Incredible Hulk*, *Tron: Legacy*, *The Walking Dead* örnek oluşturmuştur (Gül, 2016, 4). Saul Bass’ın dışında jenerik tasarımı alanına farklı yaklaşımlar getiren tasarımcılar arasında Maurice Binder, Pablo Ferro, Kyle Cooper, Deborah Ross gibi isimler yer almıştır (Bilgi, 2018, 79).

5.1.6. Onur Şentürk

Onur Şentürk grafikerlik, animasyon tasarımcılığı, jenerik tasarımcılığı ve yönetmenlik yapmış çok yönlü bir sanatçı olarak çalışmalarını sürdürmüştür. Hem basılı hem de animasyon çalışmalarıyla çeşitli uluslararası ve ulusal ortak sergilerde yer almıştır. Lipton, Guinness, Chocapic, Arçelik, Nestle, Asics, Magnum, Audi, Unilever ve EA gibi uluslararası markaların reklam filmlerini yönetmiştir (Şentürk, 2019). Kyle Cooper, Danny Yount ve Garson Yu ile birlikte Prologue Films Stüdyosunda çalışmıştır. Burada *The Girl with the Dragon Tattoo* (2011) filminin jenerik tasarımında görev almış ve jenerik tasarımlarındaki başarılarından dolayı D&AD ödülünü almıştır (Artoftthetitle, [10.12.2020]). Amnesty International için

yönetmenliğini yaptığı *Pens* animasyon tasarımı ile 13 farklı ödül kazanmıştır. *The Expendables 3*, *Total Recall*, *The Raven*, *Thor* filmleri için jenerik tasarımları yapmıştır (IMDB, [20.12.2020]).

Şekil 92’de gösterildiği gibi *The Girl with the Dragon Tattoo* filminin jeneriği tamamen bilgisayar teknikleri ile oluşturulmuş ve 210 farklı görüntü kullanılmıştır (Nedomansky, [16.07.2020]). Filmin başlığı görünene kadar bu görüntüler ekranda yanıp sönerek izleyicinin dikkati çekilmeye çalışılmış daha sonra da kadın figürü üzerinden ilerlemiştir. Tüm görüntüleri birbirine bağlayan ve jenerik boyunca akan siyah bir sıvı akışı yönetmiştir. Tasarım filmde birçok imgeyi sunarken bu durumu heyecanlı bir rüya gibi hissettirmeye yönelik planlanmıştır. Örneğin; klavye ve kablo görüntüsü Lisbeth’in olağanüstü bilgisayar yeteneklerini temsil etmiştir. Yanan kişi ve çiçekler yine filmde bilgiler sunması amacıyla yerleştirilmiştir. Ayrıca romandan uyarlanan bir film olduğundan dolayı devamı çekileceğinin sinyallerini vermek amacıyla jenerik içerisinde eşek arıları gibi filmde olmayan; ama devamında ortaya çıkacak semboller de iliştilmiştir. Bu kabus hissi veren tasarımda her şeyin siyah beyaz ve çok hızlı ilerlemesini destekleyecek nitelikte beyaz renk tercihi ile Trajan tarzı bir yazı tipi kullanılmıştır. Böylece görüntü hızla akıp giderken bilgilerin izleyici tarafından okunabilmesi sağlanmıştır. Görüntülerin sert geçişlerinin aksine yazılar için daha yumuşak bir şekilde ekranda belirip kaybolma efekti kullanılmıştır.



Şekil 92: Onur Şentürk, The Girl with the Dragon Tattoo Filmi Jeneriği, 2011

Joseph Naguski, “The Art of Title Design: The Haunting Visuals of The Girl with the Dragon Tattoo (2011)”, <http://www.cinemablography.org/blog/the-art-of-title-design-the-haunting-visuals-of-the-girl-with-the-dragon-tattoo-2011> [11.01.2021].

5.1.7. Kerem Kurdoğlu

1964 yılında İstanbul'da doğmuştur. Eğitimini önce Robert Kolej ardından da Boğaziçi Üniversitesi'nden mezun olarak tamamlamıştır. Oyun yazarı, yönetmen, senarist ve görsel efekt süpervizörü olarak çalışmıştır. Görsel efekt, sinemada dijitalleşme ve dramatik yazarlık alanlarında dersler ve seminerler vermiştir. Aynı zamanda post prodüksiyon stüdyosu olan ABT'nin yöneticiliğini yürütmektedir. Bilgi Üniversitesi ve İstanbul Film Akademisi'nde senaryo üzerinde çeşitli dersler vermiştir (Filmloverss, [19.12.2020]). *Gönderilmemiş Mektuplar* ve *Cenneti Beklerken* filmleri için jenerik çalışmaları yapmış ve *Cenneti Beklerken* filmi ile 43. Antalya Altın Portakal Film Festivali'nde Uğur Erbaş ve Güray Gürsoy ile birlikte en iyi görsel efekt ödülünü almıştır (Peoplepill, [11.10.2020]). *Cenneti Beklerken* film jeneriği sinemasal anlatı içerisinde önemli bir yere sahip olmuştur; çünkü sembolist tasarımı ile hem filme göndermede bulunulmuş hem de önemli bir Türk sanatı olan minyatüre yer verilmiştir. Jenerik 3 bölüme ayrılmıştır. Şekil 93'te gösterildiği gibi İlk bölümde animasyon ve minyatür sanatı ile anlatım gerçekleşmiş, ikinci bölümde gerçek görüntü ile hikaye sunulmuş ve son bölümde oyuncu isimlerinin verildiği tipografik animasyon ile kurgu sonlandırılmıştır. Tasarım içerisinde kullanılan çiçek motifli çerçevelerde Art and Crafts akımının etkisi hissedilirken siyah arka plan üzeri beyaz yazı sunumuyla boşlukta dalgalanan harf kıvrımlarının merkezde birleşmesi ile oluşturulmuş kinetik tipografide hat sanatının etkileri görülmüştür (Topçu, 2010, 169-173).



Şekil 93: Cenneti Beklerken Film Jeneriğinden Görüntüler, 2006

Youtube. "Cenneti Beklerken 2006", <https://www.youtube.com/watch?v=LbwSaFc3c2A> [08.01.2021].

Bilginin erişilebilirliğinin kolaylaşması ve medyaların artması aşırı bilgi yüküne sebep olmuş bu sebeple görsel algı büyük ölçüde kayba uğramıştır. Bilginin arttığı yerlerde, insanlar artık okuma sürecini kısaltmışlar ve estetik zevk, zaman baskısı

altında zayıflamıştır. Burada görsel zevki koruyan unsur olarak Kinetik Tipografi terimi ortaya çıkmıştır. Özellikle Jan Tschichold ve Beatrice Warde gibi modern tasarım ilkelerini savunan sanatçılar tipografinin birincil amacının açık dilbilimsel mesajlar iletmek olduğunu öne sürmüşlerdir. Oysa ki; Neville Brody ve David Carson gibi yeni tasarımcılar ise, görsel olarak tipografinin mesajın netliği artıran veya engelleyen stilistik özellikler taşıdığını ileri sürmüşlerdir. Onlara göre Kalın ve italik gibi geleneksel, statik özellikler, dinamik bir duygunun sadece bir kısmını sunabilmektedir. Tipografinin dilsel anlamdan daha fazlasını taşıyabileceği görülmüştür. Atlayan, zıplayan veya dans eden harfler neşeyi, düşen harfler üzüntüyü, titreşimlerin ise hayal kırıklığını hissi yarattığı savunulmuştur. Tüm bu mesajlar, kelimenin kendisi tarafından ifade edilen dilsel anlamın ardındaki gizli ifade yöntemlerini kapsamıştır (Brownie, 2015, 1).

5.2. Film Jeneriklerinin Uygulanma Biçimleri

Sinema sanatının ortaya çıkışı ve paralelinde sanatsal olarak gelişen diğer uygulamalar göz önüne alındığında jenerik uygulama biçimlerini belirli tarzlarda görmek mümkün olmuştur. Film yapımcıları, gelişimin farkına vararak izleyicilerin dikkatlerini çekmek ve onlarda film hakkında ipuçları vermek ve onları eğlendirmek için farklı yöntemleri denemişlerdir. Araştırmanın bu bölümünde bu yaklaşımları sınıflandırmaya çalışırken Bulgular kısmında yer alan örneklerin temsil edildiği filmlerin bulunduğu örneklem detaylı olarak incelenmiştir.

5.2.1. Siyah Arka Plan Üzerine Kurgulanma

Bu tür uygulamalar genellikle siyah arka plan üzerine filmde yer alan oyuncu, yönetmen ve teknik kadronun isimlerinin yer aldığı akış tasarımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarımsal yönü çok kuvvetli olmayan ve temel işlevi bilgi aktarmak olan bu tasarımlar sinemanın tarihsel sürecinden günümüze kadar sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel eski filmlerin renksiz olması sebebiyle o dönemlerde çok sık kullanıldığı düşünülse de günümüzde de kolay uygulanabilir olması sebebiyle örneklerine rastlamak mümkündür (İnceer, 2007, 19). Şekil 94’te örneklendirildiği gibi *Match Point* filminin jenerik tasarımı bu çerçevede yapılmıştır. Siyah arka plan üzerine sade ve basit şekilde uygulanan beyaz yazı tasarımı tipografi sanatçısı Ephram Edward Benguiat ‘Windsor’ yazı tipi ile taçlandırmıştır. Windsor’un

özellikle ‘J’, ‘S’, ‘E’, ‘F’ harfleri başta olmak üzere kıvrımları doğada ortaya çıkan formlar ve desenlerden büyük ölçüde etkilenen Fransız stili Art Nouveau’nın etkisini hissettirmiştir.



Şekil 94: Match Point Filmi Jenerik Görüntüleri

Youtube. “Match Point Opening (2005) Woody Allen”, <https://www.youtube.com/watch?v=BQaE4gcrInA> [10.01.2021].

5.2.2. Film Akarken Gerçek Görüntü Üzerine Kurgulama

Günümüzde sıklıkla kullanılan yöntemlerden biri film başladığında normal akışı sırasında oyuncu, yönetmen ve teknik kadronun isimlerinin verildiği yöntemdir. Bu tasarım uygulaması izleyiciyi filminden koparmayıp, doğrudan atmosferin içine sokması nedeniyle sıklıkla kullanılmaktadır. Jenerik film üzerinde verilecekse yalın anlaşılır ve sade bir görünümünün olması oldukça önem teşkil etmektedir (Deborah, 2001, 94-96). Şekil 95’te örneklendirildiği gibi 2017 yapımı *Aile Arasında* filminde gerçek görüntü üzerine jenerik yerleştirme tekniği uygulanmıştır. Film başlığının neon ışıklı tabela görünümünde Tipografide okunabilirlik ve dikkat çekmek amacıyla zemin ile kontrast bir renk tercih edilirken serifsiz bir font kullanılmıştır. Kolay okunabilirlik sağlamak amacıyla yazı arkasına gölge efekti verilmiştir.



Şekil 95: Aile Arasında Filmi Jenerik Görüntüleri

Vipfilmlerizleme. “Aile Arasında”, <https://vipfilmlerizleme.com/aile-arasinda-full-720p-tek-parca-izle-vip-hd> [10.01.2021].

5.2.3. Animasyon ile Kurgulama

Filmin başlangıcından önce izleyiciyi filme hazırlamak ve karakterleri tanıtmak amacıyla kullanılan bu yöntem çeşitli geometrik formların veya film ile ilgili imgelerin animatik olarak çizilmesi ve hareketlendirilmesiyle ortaya çıkmıştır. Bu alana özellikle Saul Bass’ın yapmış olduğu çalışmalar örnek oluşturmaktadır (Deborah, 2011). Şekil 96’da örneklendirilen *It's a Mad Mad Mad Mad World* filminin 4 dakikalık jenerik tasarımında Saul Bass kendi yöntemi olan filmin hikayesini jenerik içerisine simgesel olarak yerleştirerek seyircilere bu film hakkında dolaylı yoldan ön bilgi vermeyi amaçlamıştır. Bu ruhu yansıtmak için simetrik çizgilere bölünmüş beyaz küre şeklinde bir topun etrafında dönen bir çizgi film yaratılmıştır. Arka planda Saul Bass yine kırmızı bir renk kullanımını tercih etmiştir. Görüntü ilerledikçe dünya çeşitli formlara sokulmuştur. Dünya taşıyıcısını ayaklar altına alan bir top haline bürünmüş sonra içerisinden havai fişekler çıkarılmış ve form bu andan itibaren panayır ruhunu yansıtmaya çalışmıştır. Tipografi kırmızı form üzerine beyaz renk ve basit serifsiz bir tip ile sunulmuştur. Başlangıçta oransal tekniklere uyulduğu gözlemlenirken bir anda fütüristik patlamaları ve hareketi yansıtan düzensiz bir form ve perspektife de sokulmuştur. Filmin adı bu bozulmadan sonra devreye girmiş ve yazı tipi de panayır süslemeleri ile birlikte daha coşkulu bir şekilde sunulmuştur. Yazı için kinetizm sayfa üzerine dağılma, patlama ve kayma efektleri ile verilmiştir.

kaçış işlendiğinden ve dışarıda biteceğinden jeneriğin de dışarıda işlenmesi izleyiciyi filme hazırlamakta etkili olmuştur (Braha, Byrne, 2011, 17-18).



Şekil 98: Panik Odası Filmi Jenerik Görüntüleri, 2002

Rebecca Gross. "The Graphic Art of Film Title Design Throughout Cinema History",
<https://www.canva.com/learn/film-titles/> [07.11.2020].

6. YÖNTEM

Bu bölümde, araştırma modeli, evren ve örneklem, veri toplama teknikleri ve veri analizi hakkında bilgiler verilmiştir.

6.1. Evren ve Örneklem

Araştırmanın konusu ‘2000 yılı sonrası Türk ve Hollywood Sineması Film Jeneriklerinde Kinetik Tipografi Uygulamalarının İncelenmesi’ olarak belirlenmiştir. Bu bağlamda yapılmış olan tüm kinetik tipografi uygulamasının olduğu film jenerikleri çalışmanın evrenini oluşturmaktadır. İlgili araştırma konusunda hazırlanmış olan jeneriklerin tamamını incelemek süre ve bütçe açısından mümkün olamayacağından evreni yansıtan örneklem grubu Türk ve Hollywood sinemasından IMDB puanında en yüksek notu alan filmlerden 5’er adet seçilerek oluşturulmuştur.

6.2. Araştırma Modeli

Araştırmada genel kaynak tarama modeli kullanılacaktır. Genel kaynak tarama modelleri Niyazi Karasar’ın da belirttiği gibi;

“Çok sayıda elemanlardan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup örnek ya da örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir”. (Karasar 79)

Araştırmada literatür tarama modeli kullanılarak oluşturulmuş olup konu ile ilgili kitaplar, uzmanların yayınladığı makaleler, konu bağlamında daha önce yapılmış araştırmalar ve tezler incelenmiştir. Elde edilen veriler nitel veriler olup bulgular bu veriler doğrultusunda düzenlenmiştir.

6.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada ilgili literatür taraması yapılmış olup, veriler kütüphanelerden, kitaplardan, internet kaynakları ve uzman görüşleri alınarak elde edilmiştir.

6.4. Veri Analizi

Toplanan veriler uzman görüşleriyle, literatürde doğruluğu kabul edilmiş olgular çerçevesinde oluşturulmuştur. Tüm veriler objektif olarak sunulmuştur. İncelenen Türk ve Hollywood sineması film jeneriklerinin filme olan katkısı araştırılmış ve 20. yüzyıl sanat akımlarını ne ölçüde yansıttığı irdelenmiştir. Bu doğrultuda jeneriklerin üretim yöntemleri, teknikleri, uygulama biçimleri, film ile bağlantılı olup olmadıkları araştırılmıştır. Türk ve Hollywood sineması film jeneriklerinde özellikle kinetik tipografinin uygulanma yöntemleri başta olmak üzere tasarıma dahil edilen renk, doku, şekil gibi unsurlar irdelenmiştir. Jeneriğin genel kompozisyonu ve grafik tasarım dilini oluşturan elemanların hareket ve kurgu açısından nasıl şekillendirildiği incelenmiştir. Analizlere kinetik tipografiyi doğrudan şekillendiren kurgu, hareket, renk, kompozisyon gibi unsurlar dahil edilmiş; ama arka plan müzikleri ayrı bir araştırma konusu olduğundan geri planda bırakılmıştır.

7. BULGULAR

7.1. Türk Sinemasında Kinetik Tipografiye Sahip Jenerik Örnekleri

7.1.1. Vavien

7.1.1.1. Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2009

Türü: Kara Komedi

Yönetmen: Yağmur Taylan, Durul Taylan

Oyuncular: Engin Günaydın, Binnur Kaya, Serra Yılmaz

Jenerikte Kullanılan Yazı Tipi: Myriad Pro Condensed

Aldığı Ödüller: Film, 8 dalda aday olduğu 3. Yeşilçam Ödülleri'nde en iyi senaryo, en iyi kadın oyuncu ve en iyi müzik ödülleri olmak üzere 3 ödül almıştır. 29. Uluslararası İstanbul Film Festivali'nde En İyi Film (Altın Lale) ve En İyi Senaryo ödülü ile FIPRESCI ödülünü almıştır. 11 dalın tamamında aday olduğu 2009 SİYAD ödüllerinde En İyi Senaryo, En İyi Kadın Oyuncu, En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu, En İyi Müzik ve En İyi Sanat Yönetmeni olmak üzere toplam 5 ödül almıştır (IMDB, [18.12.2020]).

Konusu: Celal karakteri evli ve çocuğu olan son derece mutsuz, bıkkın bir hayat sürdürmektedir. Ağabeyi Cemal ile ortak oldukları elektrik dükkanında çalışmaktadır. İşleri iyi olmamakla birlikte herkese de borçlanmışlardır. Bu sıkıntılardan kaçmak isteyen iki kardeş Samsun'daki bar ve pavyonlara gitmeye başlamışlar ve Celal pavyonda çalışan Sibel Ceylan'a aşık olmuştur. Celal'in karısı Sevilay ise 15 yıldır Almanya'da yaşayan babasının gönderdiği paraları gizlice biriktirerek Celalden saklamıştır. Celal, Sevilay'ın bu sırrını bildiği halde ona belli etmemiştir. Bir gün mutsuz olan hayatını bu paranın biraz olsun değiştirebileceğini düşünerek bir plan yapıp bunu hayata geçirmiştir. (Beyazperde, [18.12.2020]).

7.1.1.2. Jenerik Analizi

Baş rollerini Engin Günaydın ve Binnur Kaya'nın paylaştığı 2009 yapımı Vavien mutsuzluk teması üzerine kurulmuştur. Filmin adı, kurgusu, jenerik tasarımı gibi birçok unsur, konu ile bağlantılı olarak ve birbirini destekler nitelikte oluşturulmuştur. Vavien terimi teknik olarak bir lambayı iki farklı düğme ile farklı noktalardan açma-kapama sistemine verilen isimdir. Film boyunca Vavien, nesnel olarak merdiven ışığında bulunurken öznel anlamda aklın gidip-gelmesi üzerine yoğunlaşmıştır. Film jeneriğinin konuya vurgusunda ise filmin başında bir araba kapısının otomatik açılıp kapanma görüntüsü verilmektedir. Şekil 99'da örneklendirildiği gibi kapı kapandığında karanlık işlenmiş, kapı açıldığında ise aydınlık olarak karakterimizi görmekteyiz. Her şey bir vavien metaforunda karakterin duygusal gelgitleri üzerine kurulmuştur.

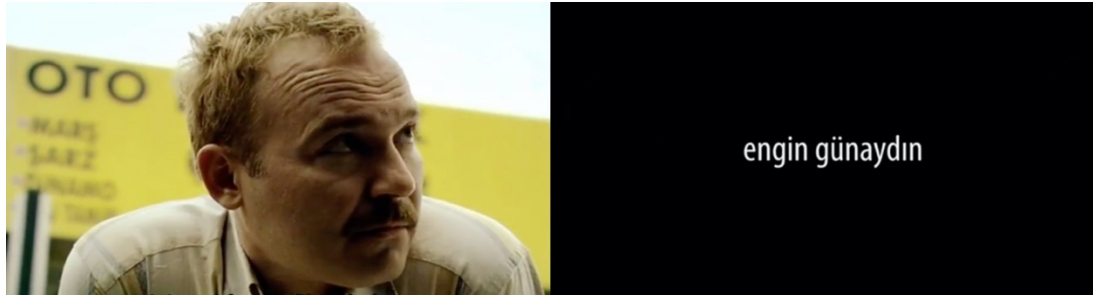


Şekil 99: Vavien filmi Jenerik Görüntüsü, 2009

Fullhdfilmizlesene. “Vavien”, <https://www.fullhdfilmizlesene.com/yerli-filmler-izle/vavien-filmi-izle/> [16.11.2020].

Şekil 100'de örneklendirildiği gibi tasarımda serifsiz bir yazı karakteri olan *Myriad Pro Condensed* ve modern tipografinin tasarım anlayışlarından biri olan komple küçük harf kullanımı tasarımda tercih edilmiştir. Yine kapı kapandığında oluşturulan siyah ekran üzerine beyaz renkle oyuncu isimlerinin gösterilmesiyle tasarımda sadeliğe gidilmiştir. Myriad Robert Slimbach ve Carol Twombly tarafından Adobe için tasarlanan hümanist serifsiz bir yazı tipi olmuştur. Bilgisayar desteli olması ve çok farklı kalınlık ve stil tercihi ile kullanılabilmesi sebebiyle uzun süre popüler bir font olmuştur. ‘y’ ve ‘e’ gibi karakterlerin kuyruk yapısındaki kıvrımların daha kısa tutulması ile Frutiger gibi kendinden önceki tırnaksız yazı tiplerine göre daha okunaklı bir görünüme sahip olmuştur (Friedlander, [05.02.2021]). Yazıda kinetizim yanıp sönme efekti ile oluşturulmuştur. Bu tarz doğrudan siyah üzerine beyaz yazı ile jenerik oluşturma düşüncesi sinemanın ilk dönemlerinde düşük bütçeler ile sadece

oyuncu isimlerini vermek amacıyla yapılmış gibi görünse de filmin konusuna değinmesi ve filmde gerçek görüntü arasına yerleştirilerek uygulanması sebebiyle bu film üzerinde etkili bir tercih yapıldığını söylemek mümkün olmuştur.



Şekil 100: Vavien Filmi Jenerik Tipografisi Örnek Görüntüsü

Fullhdfilmizlesene. “Vavien”, <https://www.fullhdfilmizlesene.com/yerli-filmler-izle/vavien-filmi-izle/> [16.11.2020].

7.1.2. Unutursam Fısılda

7.1.2.1. Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2014

Türü: Romantik / Dram

Yönetmen: Çağan Irmak

Oyuncular: Hümeysra, Işıl Yücesoy, Farah Zeynep Abdullah, Mehmet Günsür, Gözde Cıgacı, Kerem Bürsin, Gürkan Uygun, Köksal Engür.

Jenerikte Kullanılan Yazı Tipi: *Quebec Serial* yazı tipine benzer bir font kullanılmıştır.

Konusu: Hatice ve Hanife karakterlerinin birbirine tamamen zıt hayat hikayeleri konu alınmıştır. Hatice ve Hanife kardeşlerdir. Hatice şarkıcı olma hayalleriye korkusuz, hayatı dolu dolu yaşayan ve hayallerinin peşinden koşmaya çalışan bir karakterdir. Hanife ise Hatice'nin aksine planlı, dengeli ve tutucu bir hayatı yaşamayı tercih etmiştir. Yaşadıkları kasabaya gelen müzisyen Tarık'ın Hatice'yi görmesi ile başlayan aşk ve müzik hayatı ve star olma arzuları konu alınmıştır. Uzun yıllar sonra kasabaya geri dönen Hatice'nin ablası Hanife ile yaşayacağı çatışma filmde sunulmuştur. (E. Seven, [21.12.2020]).

7.1.2.2. Jenerik Analizi:

Film 1970’li yıllar ile şimdiki zaman arasında geçişler ile kurgulanmıştır. Film ana ekseninde birbirine zıt iki kız kardeşin hayata bakış açıları ve aldıkları riskler ile karşılaştıkları durumları anlatmıştır. Jenerik filmin ilk sahnesinin gösterilmesinin ardından gerçek görüntü üzerine kurgulama yöntemi ile tasarlanmıştır. Şekil 101’de gösterildiği gibi jenerik film başlığı ile başlatılmıştır. Sarı ve kırmızı tonlar tercih edilirken başlık için kullanılan yazı tipinin kıvrımlı hatları Art Nouveau etkisini yansıtmıştır.



Şekil 101: Unutursam Fısılda filmi Jeneriğinden Bir Görüntü, 2009

Netflix. “Unutursam Fısılda”, <https://www.netflix.com/search?q=unu&jbv=81043526> [11.01.2021].

Şekil 102’de örneklendirildiği gibi filmin jenerik tasarımı Ayperi karakterinin konserleri üzerinden işlenmiştir. Genel olarak sarı ve yeşil tonların ağırlıkta kullanıldığı yine kostüm, müzik, kıyafet, mekan ve ışıklandırmalar ile izleyiciye doğrudan zaman bilgisi sunan bir yaklaşım tercih edilmiştir.



Şekil 102: Unutursam Fısılda Filmi Genel Jenerik Görüntüsü, 2009

Netflix. “Unutursam Fısılda”, <https://www.netflix.com/search?q=unu&jbv=81043526> [11.01.2021].

Özellikle oyuncu ve teknik ekibin isimlerinin sunulduğu tasarımda *Quebec Serial* yazı tipine benzer serifsiz bir yazı karakteri tercih edilmiştir. Yazı karakterinin geometrik kıvrımları ve miniskül harflerin arttırılmış x-yüksekliği Şekil 103’te örneklendirildiği gibi majiskül ve miniskül harflerin imla kurallarına uyulmadan, birlikte sunulmasına imkan vermiş ve odağın dağılması engellenmiştir. Majiskül ve miniskül harflerin özgürce renkli tonlar ile kullanılması ve belirip kaybolma efekti ile yazıya hareket kazandırılması, kız kardeşlerden biri olan Ayperi’nin kural tanımayan, risk alan hayat yaklaşımına da atıfta bulunmuştur. Ayrıca şekil 104’te örneklendirildiği gibi sahne tasarımına eklenen objeler, kıyafet ve renk tercihleri sebebiyle Pop Art akımının etkileri de hissedilmiş ve modern dünyanın karşılaştığı hareket kavramı vurgulanmıştır.



Şekil 103: Unutursam Fısılda Filmi Tipografi Kullanımına Örnek

Netflix. “Unutursam Fısılda”, <https://www.netflix.com/search?q=unu&jbv=81043526> [11.01.2021].



Şekil 104: Unutursam Fısılda Filmi Jeneriğinden Bir Görüntü, 2009

Netflix. “Unutursam Fısılda”, <https://www.netflix.com/search?q=unu&jbv=81043526> [11.01.2021].

7.1.3. Vizontele

7.1.3.1. Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2001

Türü: Komedi

Yönetmen: Yılmaz Erdoğan, Ömer Faruk Sorak

Oyuncular: Yılmaz Erdoğan, Cem Yılmaz, Demet Akbağ, Altan Erkekli

Jenerikte Kullanılan Yazı Tipi: Times New Roman

Konusu: Siyasi ve askeri olayların gölgesinde teknolojik gelişmelerin Anadolu’ya yansımaları konu alınmıştır. 1974 yılında televizyonun ülke genelindeki rağbetine Van’ın Gevaş ilçesi de dahil edilmiştir. Köye gönderilen televizyonun memur ihmaline takılarak vericisinin kurulmaması sebebiyle çalışmaması ve yaşananlar mizah ile anlatılmıştır. Vericiyi kendileri kurmaya karar veren köy halkının yaşadığı olaylar anlatılmıştır. Belediye Başkanı Nazmi bu işin gerçekleştirmek için bölgenin delisi olarak bilinen Emin'den destek almıştır. Emin deli olmayan sadece teknolojik aletlere meraklı bir karakterdir. Film televizyonu çalıştırma hevesiyle yaşanan olayları konu almaktadır (Intersinema, [05.12.2020]).

7.1.3.2. Jenerik Analizi

Yılmaz Erdoğan imzalı 2001 yapımı filmde, film jeneriği Vizontele logosu ile başlamaktadır. Şekil 105’te gösterildiği gibi serifsiz bir karakter olarak elle çizilen

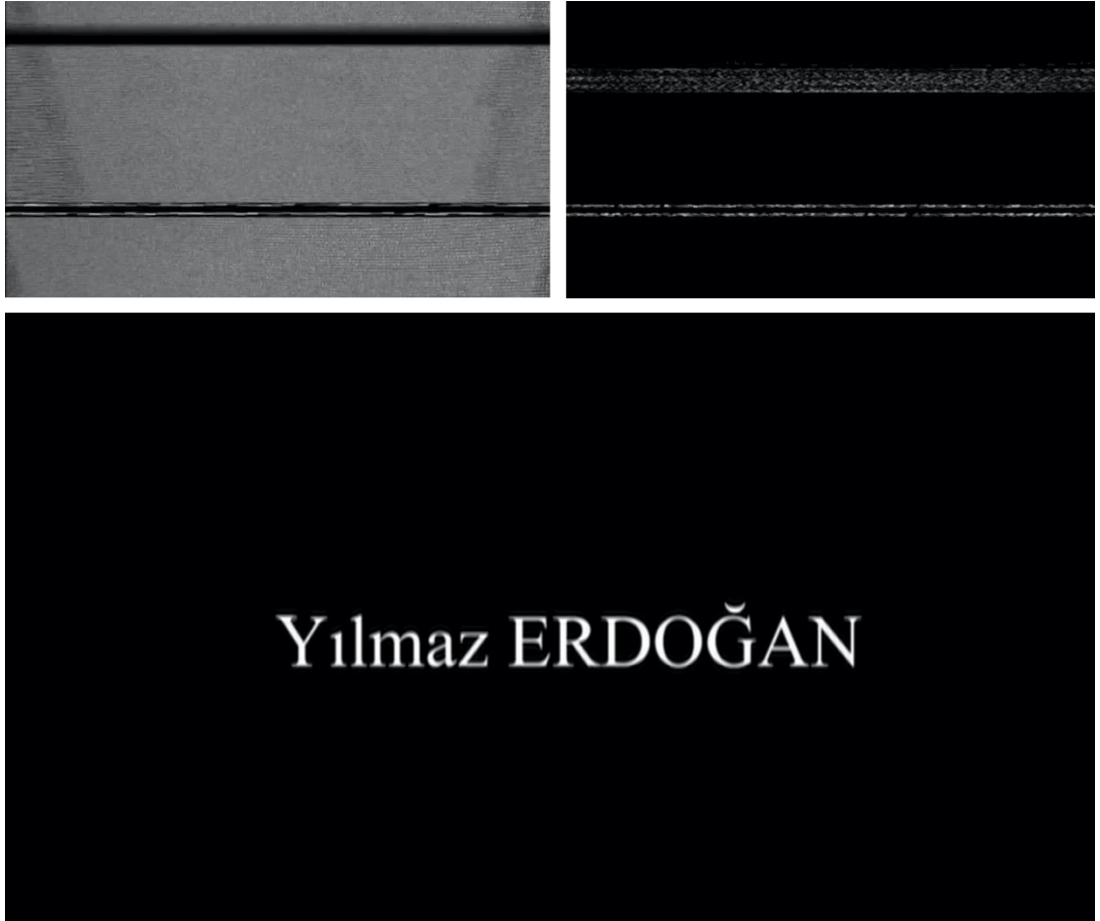
logo tasarımı tüplü televizyonların oval cam yapısını andırırken V üzerindeki sinyal imgeleri ve analog yayındaki karıncalanma efekti harf kontürlerinde animasyon olarak görülmektedir. Set ekibi ve oyuncuların isimlerinin verilmesi ise yine analog yayın yapan televizyonların sinyal alıp alamama fikri üzerine kurulmuştur.



Şekil 105: Vizontele Filmi Jeneriğinden Logo Görüntüsü

Netflix. “Vizontele”, <https://www.netflix.com/search?q=vizontele&jbv=80038527> [10.01.2021].

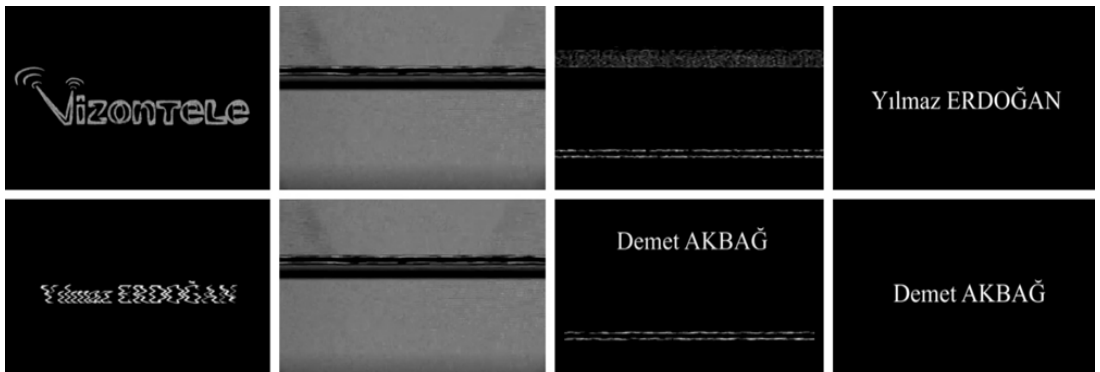
Şekil 106’da örneklendirildiği gibi jeneriğin siyah beyaz ve gri tonlardan oluşturulması ile yine renksiz televizyonlara atıfta bulunulmuştur. Oyuncu isimleri arasındaki geçişte gri tonları kullanılırken oyuncu isimleri verildiğinde siyah üzeri beyaz renkleri kullanılmıştır. Font olarak 1931 yılında Victor Lardent tarafından Times Gazetesi için tasarlanmış, düz tırnaklı bir stili olan *Times New Roman* yazı tipi kullanılmıştır. Çeşitli varyasyonlarının olması ve satırlarda ekonomik davranarak çok yer kaplamaması *Times New Roman*’ı günümüzün sıkça tercih edilen yazı tiplerinden biri haline getirmiştir. Oyuncu isimleri bu font ile verilmiş ve isimler ilk harfi büyük soy isimler komple büyük yazılarak resmi makamlara ve resmi yazışmalara işaret edilmiştir. Jeneriğin bozuk yayın üzerine kurulması yan anlam olarak köydeki aile ve akrabalık ilişkilerinde de sorunlar olduğunu simgelemiştir. Hem tipografi üzerinde hem de arka plan üzerinde bozuk sinyal görünümünden netleşen görüntüye doğru geçiş animasyonu yapılarak tasarımın etkisi kuvvetlendirilmiştir.



Şekil 106: Vizonte filmi Jenerik Görüntüsü, 2001

Netflix. “Vizonte”, <https://www.netflix.com/search?q=vizonte&jbv=80038527> [10.01.2021].

Görüntü kullanımında karıncalanmadan netliğe doğru akan bir yol izlenmiştir. Şekil 107’de gösterildiği gibi analog antenlerin adeta hafif oynatılmasıyla görüntünün netleşmesi hissi jenerik boyunca kullanılmıştır. Bu tasarım düşüncesi filmin konusuna önceden vurgu yaparak izleyiciyi filme hazırlamıştır.



Şekil 107: Vizonte filmi Genel Jenerik Görüntüsü, 2001

Netflix. “Vizonte”, <https://www.netflix.com/search?q=vizonte&jbv=80038527> [10.01.2021].

7.1.4. Devrim Arabaları

7.1.4.1. Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2008

Türü: Tarihi / Drama

Yönetmen: Tolga Örnek

Oyuncular: Haluk Bilginer, Taner Birsell, Ali Düşenkalkar, Halit Ergenç, Altan GÖrdüm, Serhat Tutumluer, Onur Ünsal, Selçuk Yöntem, Vahide Perçin, Uğur Polat, Sait Genay, Murat Serezli, Levent Can

Jenerikte Kullanılan Yazı Tipi: *Din* ve *Futura* benzeri bir font

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

7.1.4.2. Jenerik Analizi

Tasarımsal olarak incelendiğinde jenerik filme gerçek görüntünün hemen ardından gelen tasarımsal kurgu ile yerleştirilmiştir. Şekil 108'de örneklendirildiği gibi Dadaist tasarımları andıran kolaj çalışmalarının her bir parçası hem kendi başına hem de tasarım bütünlüğünde filme dair ipuçları ile sunulmuştur. Öncelikle jeneriğin ana tasarımı yatay eksenle hareket eden dönemin gazete manşetlerinin gösteriminden oluşmaktadır ve Şekil 109'da gösterildiği gibi manşetler ülkenin siyasi ve ekonomik durumu hakkında bilgi vermektedir. Genel tasarım kara bulutların ardında görünen siyah beyaz görüntülerden oluşmaktadır. Gazetenin yatay eksen hareketini sol köşede verilen anahtar kelimeler desteklemektedir ve bu kelimeler yine filmle ilgili ipuçları vermektedir.



Şekil 108: Devrim Arabaları filmi Jeneriğinden Bir Görüntü

Youtube. “Devrim Arabaları”, https://www.youtube.com/watch?v=iHNEjMkg_Gs [11.01.2021].



Şekil 109: Devrim Arabaları filmi Jeneriğinden Bir Görüntü

Youtube. “Devrim Arabaları”, https://www.youtube.com/watch?v=iHNEjMkg_Gs [11.01.2021].

Serifsiz bir yazı karakteri ve büyük harflerle verilen oyuncu isimleri eskimiş yol şeritlerini andıran bir tasarımla yapılmıştır. Bu tasarıma yatay eksenle yavaş şekilde verilen hareket sanki yolda gidiyormuş hissi uyanmasını sağlamıştır. Sağ alt köşeye konumlandırılan isimler düşey olarak yerleştirilmiştir. Şekil 110’da örneklendirildiği gibi tasarımın genelinde yer alan kolaj tekniği dışında perspektif tekniği de kullanılmıştır. Arka plan, gazete manşetleri ve büyük harfle yazılan kelimeler bu

perspektife göre ekranda hareket ederken oyuncu isimleri bu perspektiften bağımsız bir şekilde ekrana dik yerleştirilmiştir. Tasarımda kullanılan bu bağımsızlaştırma yöntemi ve yazı boyutu farkı okunurluğu ve izleyicinin dikkatini o noktaya çekmesini sağlamıştır.



Şekil 110: Devrim Arabaları Filmi Genel Jenerik Görüntüsü, 2008

Youtube. “Devrim Arabaları”, https://www.youtube.com/watch?v=iHNEjMkg_Gs [11.01.2021].

7.1.5. Yahşi Batı

7.1.5.1. Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2010

Türü: Western / Komedi

Yönetmen: Ömer Faruk Sorak

Oyuncular: Cem Yılmaz, Ozan Güven, Demet Evgar, Özkan Uğur, Zafer Algöz

Jenerikte Kullanılan Yazı Tipi: Black Hawk

Konusu: Filmde Cem Yılmaz 1881 yılında Padişah'ın (II. Abdülhamit) hediyesini ABD başkanına (James Garfield) götürmek üzere görevlendirilmiş olan Aziz Vefa'yı oynamıştır. Aziz Bey yanına bir başka Osmanlı yetkilisi olan Lemi Bey'i alarak yola koyulmuştur. Trenle yaptıkları yolculukta taşıdıkları değerli elması haydutlara kaptırmışlardır. Hem elması bularak haydutlardan geri almak hem de çalınan paralarını toparlamak için para kazanmak zorunda olan iki karakterin maceraları işlenmiştir (Sosyalbilgiler, [14.12.2020]).

7.1.5.2. Jenerik Analizi

Film jeneriği de özel olarak işlenip kurgulanmıştır. Şekil 111’de örneklendirildiği gibi filme konu olan sahneler ve filmde önemli unsurlar jenerik içerisinde harita ve yol sistemi üzerine kurgulanmıştır.



Şekil 111: Yahşi Batı Film Jeneriğinin Genel Görüntüsü, 2010

Netflix. “Yahşi Batı”, <https://www.netflix.com/search?q=yah%C5%9Fi&jbv=81043487> [10.01.2021].

Şekil 112’de örneklendirildiği gibi Western filmlerinde kullanılan eskimiş bir harita şeklinde hazırlanmış tasarımın üzerinde gidilecek yönü gösteren noktalı çizgiler hareket animasyonu ile bir yerden başka bir noktaya geçerken kamera hareketi devreye sokulmuş ve hareketi desteklemek için noktalı çizgiler üzerinde kahramanları simgeleyen hareket eden iki adet fes yerleştirilmiştir. Filmde vurgulanan nesneler, gidilen yerler ipucu şeklinde sahneler yerleştirilmiştir. Şekil 113’te gösterildiği gibi genel olarak tasarımda kolaj tekniği kullanılarak animasyon üzerine fotoğraf yerleştirme yöntemi tercih edilmiştir. Ayrıca macera etkisi dinamik kamera hareketleri ile verilmiştir. Sahneler arası geçişlerde patlayan tabancalar filmin konusu hakkında izleyiciye bilgiler sunarken tasarımdaki diğer tüm unsurlar da western filmlerindeki aksesuarları dahil ederek yapılmıştır.



Şekil 112: Yahşi Batı Film Jeneriğinden Görüntüler

Netflix. “Yahşi Batı”, <https://www.netflix.com/search?q=yah%C5%9Fi&jbv=81043487> [10.01.2021].



Şekil 113: Yahşi Batı Film Jeneriğinden Görüntüler

Netflix. “Yahşi Batı”, <https://www.netflix.com/search?q=yah%C5%9Fi&jbv=81043487> [10.01.2021].

Font olarak orta çağın elle çizilmiş yazı karakterlerine benzer bir tasarım ile geleneksel, tırnaklı ve çıkıntılı bir tasarıma sahip *Black Hawk* yazı tipi kullanılmıştır. Yazı karakterlerinin dikey çizgilerinde merkezi x yüksekliğinde tam ortada sağa ve sola doğru çıkıntılar, ovalerde ise sadece içe doğru çıkıntılar oluşturulmuştur. Bu çıkıntılar yazı karakterleri bir araya geldiğinde gözün odak noktasını üzerine çekerek okumanın kolaylaşmasını sağlamıştır. Sahnedeki diğer unsurların yazıların

okunmasına engel olmasını önlemek amacıyla yaratılan boş alanlara yerleştirilmiştir. Sahne ile aynı anda uyumlu bir şekilde yaratılan kamera hareketleri ile tipografik tasarımın görünürlüğü arttırılmıştır.

7.2. Hollywood Sinemasında Kinetik Tipografiye Sahip Jenerik Örnekleri

7.2.1. Catch Me If You Can

7.2.1.1. Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2002

Türü: Komedi / Polisiye

Yönetmen: Steven Spielberg

Oyuncular: Leonardo DiCaprio, Tom Hanks, Christopher Walken, Martin Sheen, Nathalie Baye

Jenerikte Kullanılan Yazı Tipi: Coolvetica

Konusu: Başrollerini Leonardo DiCaprio ve Tom Hanks'ın paylaştığı bir Hollywood filmi olan '*Catch Me If You Can*' genç ve çok zeki bir adamın (Frank Abagnale) farklı meslekler üzerinden yaptığı dolandırıcılığı ve onu yakalamaya çalışan ajan Carl Hanratty'nin kovalamacasını konu almıştır. Deneyimli ajanın her çabasına rağmen ondan sürekli bir adım önde olan Frank kaçmayı hep başarmıştır.

7.2.1.2. Jenerik Analizi

Filmin jenerik tasarımlarının izleyiciyi filme hazırlaması ve filmde ipuçları vermesi fikrini destekler nitelikte bir örnek oluşturması nedeniyle incelemesi yapılmıştır. Tasarım Florence Deygas and Oliver Kuntzel tarafından yapılmıştır. Şekil 114'te gösterildiği gibi tasarımın bir diğer önemli yanı animasyonların tamamen bilgisayar ortamında yapılmasından dolayı bu alanın gelişmesine öncü bir örnek teşkil etmesidir.



Şekil 114: Catch Me If You Can Jenerik Tasarımından Görüntüler, 2002

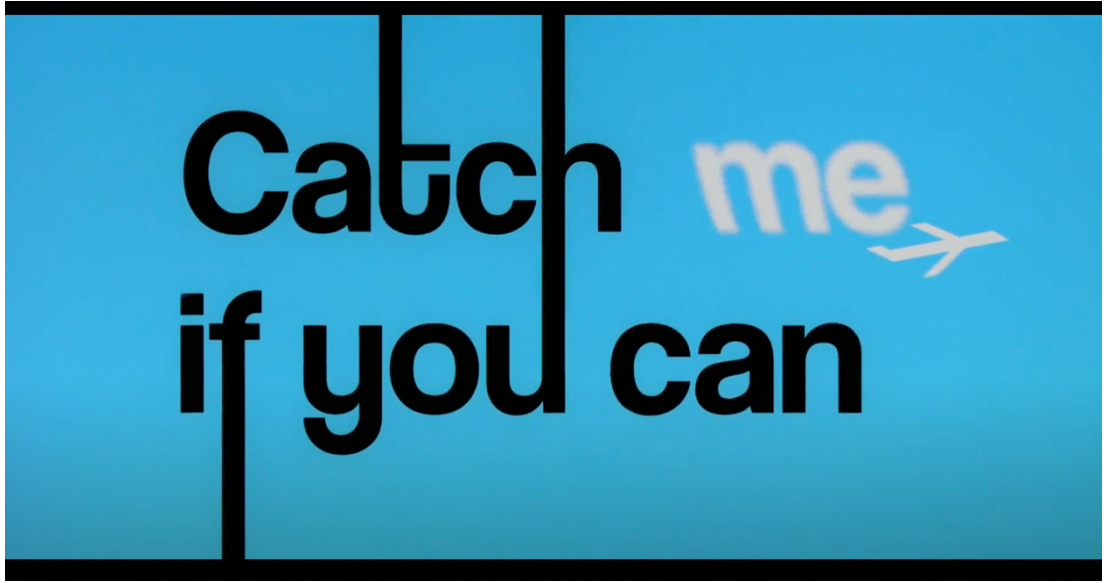
Artofthetitle. "Catch Me If You Can (2002)", <https://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/> [09.01.2021].

Jenerik filmde geçen meslekleri, ana sahneleri ve karakterleri çeşitli ipuçları ve bağlantılar ile izleyiciye sunmuştur. Örneğin Şekil 115'te gösterildiği gibi tasarımın ilk sahnesi havaalanında geçmiştir. Bunu vurgulamak için ellerinde çanta ile önden yürüyen takım elbiseli erkekler ve onları takip eden güzel fiziklî kadınlar gösterilmiştir. Karakterlerin şapka ve saç desenleri onların pilot ve hostesler olduğunu anlamamızı sağlamıştır. Ayrıca yolcuların çantasındaki uçak desenleri ve yönlendirme tabelası bu yargıyı doğrular nitelikte kullanılmıştır. Bu sahnenin hemen ardından şekil 116'da gösterildiği gibi film başlığı sahneye girmiş, yanından uçak havalandırılmış ve 'me' yazısı bulanıklaştırılarak elden kaçırılmış hissi uyandırılmıştır.



Şekil 115: Catch Me If You Can Jenerik Tasarımından Bir Sahne

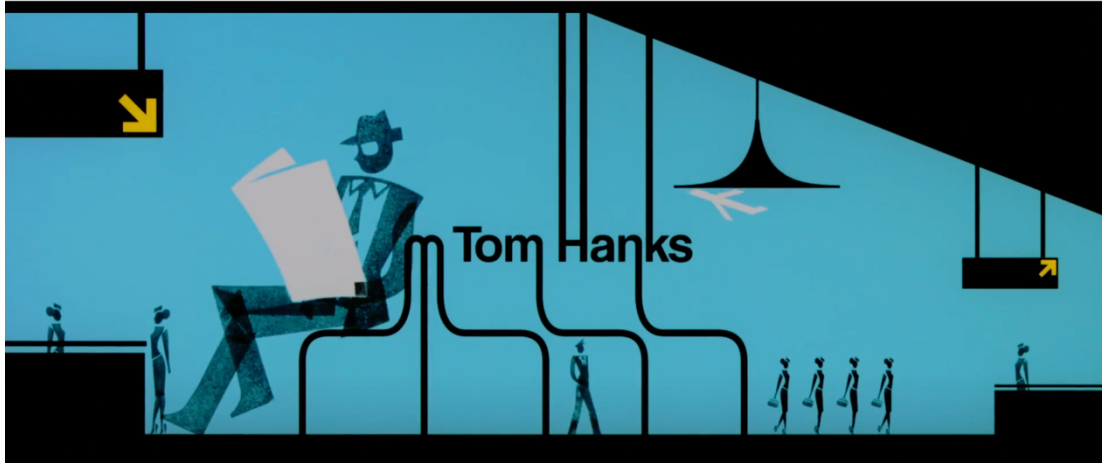
Artofthetitle. "Catch Me If You Can (2002)", <https://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/> [09.01.2021].



Şekil 116: Catch Me If You Can Jeneriği Film Başlığı Sahnesi

Artofthetitle. “Catch Me If You Can (2002)”, <https://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/> [09.01.2021].

Ana karakterlerden Frank’in şüpheli hareketleri ve kuşkucu tavrı ve aynı zamanda sürekli gözlem yaparak hareket etmesi ve kılık değiştirmesi izleyiciye sunulurken, ajan Carl Hanratty’nin şapkası ve sürekli yaptığı gizli takipleri ve kovalamacası da eklenmiştir. Şekil 117’de görüldüğü gibi ana karakterlerin üzerindeki yönlendirme tabelalarının onları işaret etmesi karakterleri ayırt etmemizi sağlamıştır. Ayrıca sahneler arasında kullanılan mavi, siyah ve sarı renk tonları gizemi ve aksiyonu destekler nitelikte kullanılmıştır.



Şekil 117: Catch Me If You Can Jenerik Tasarımından Bir Sahne

Artofthetitle. “Catch Me If You Can (2002)”, <https://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/> [09.01.2021].

Frank önce bir pilot, sonra bir doktor, sonra bir iş adamı olarak gösteriliyor ve her sahnede ajan Hanratty, Frank’in peşinde gösterilmiştir. Tasarım, kovalayana soldan

sağa bir yörünge vererek, Abagnale'in duvarlardan geçerek koridorlardan aşağı kaymasıyla bir ileri hareket hissi yaratmıştır.

Jenerik tipografik açıdan incelendiğinde ise serifsiz bir font olan *Coolvetica* kullanılmıştır. Bu font 1970 yılında Ray Larabie tarafından Helvetica fontundan esinlenerek üretilmiştir. Daha çok ekran tabanlı olarak kullanılan yazı tipinde harflerin boşlukları Helvetica'ya göre daha fazla daraltılmış ve karakter kuyruklarının kıvrımları artırılarak estetik bir görünüm sağlanmıştır. Jenerik içerisinde harf karakterlerinin çizgileri uzatılarak jeneriğin bir parçası olması sağlanmıştır. Çizgiler ekrana girip çıkarak sahneleri değiştirmiştir. Karakterlere merdiven olmuş, onların saklanacağı duvar şekline bürünmüştür. Aynı zamanda font çizgileri karakterlerin kovalamacasına uyarcasına belirip kaybolmuş ve hızlanıp yavaşlamıştır.

7.2.2. Mission Impossible Ghost Protocol

7.2.2.1. Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2011

Türü: Aksiyon

Yönetmen: Brad Bird

Oyuncular: Tom Cruise, Jeremy Renner, Simon Pegg

Jenerikte Kullanılan Yazı Tipi: *Accura Bold*

Konusu: Teröristlerin düzenlediği bombalı saldırı sonrasında IMF iflas etmenin eşiğine gelmiştir. Ethan Hunt ve ekibi, kimliklerini değiştirerek Ghost Protocol adlı bir operasyon düzenlemişlerdir ve hedefleri hiç kimseden destek almadan kendi birimlerini aklamaktır (Mccarthy, [15.11.2020]).

7.2.2.2. Jenerik Analizi

Filmin jenerik tasarımını Kyle Cooper yapmıştır. Teknik olarak filmin gösterilmesinden 9 dakika 30 saniye sonra ekrana girmiştir; fakat tam bu noktada Şekil 118'de gösterildiği gibi izleyiciyi filminden koparmamak için ateşlenen fıtıl filminden jeneriğe geçişi sağlamıştır.



Şekil 118: Mission Impossible Ghost Protocol, Jeneriğin İlk Sahnesi

Netflix. “Mission Impossible: Ghost Protocol”,
<https://www.netflix.com/search?q=mission%20impossible%20ghost&jbv=70173048> [12.12.2020].

Şekil 119’da örneklendirildiği gibi fitilin ateşlenmesi jenerik boyunca göreceğimiz bir yol haritası ve aksiyonu betimlerken aynı zamanda olayların başladığına da işaret etmiştir. Fitol sahne boyunca yanarak ilerlerken ekrana gelen oyuncu isimleri üzerine dikkatleri toplamıştır.



Şekil 119: Mission Impossible Jenerik Tasarımından Görüntüler, 2001

Netflix. “Mission Impossible: Ghost Protocol”,
<https://www.netflix.com/search?q=mission%20impossible%20ghost&jbv=70173048> [12.12.2020].

Şekil 120’de örneklendirildiği gibi tasarımda tercih edilen tırnaksız *Accura Bold* fontunun eğik (italik) versiyonu bize sürekli bir hareket duygusu yansıtmıştır. *Accura* yazı tipi Thiago Bellotti ve Eduilson Wessler Coan tarafından 2014 yılında tasarlanmıştır. Teknolojik yönü, basit harf formları ve stil zenginliği ile ön plana çıkmıştır. Kavislerdeki daralmaları ve ince kıvrımları ile okunabilirliği en üst düzeye çıkarılmıştır (Allfonts, [05.02.2021]). Jenerikte fitilin gidiş yönüne doğru kameranın da hareket ettirilmesi izleyiciyi sürekli bu hareketin içerisinde tutmuştur.



Şekil 120: Mission Impossible Ghost Protocol, Jeneriğinden Bir Sahne

Netflix. “Mission Impossible: Ghost Protocol”, <https://www.netflix.com/search?q=mission%20impossible%20ghost&jbv=70173048> [12.12.2020].

Şekil 121’de örneklendirildiği gibi filmin oyuncularından sahneler, filmde geçen yerler ve olaylar izleyiciye önceden ipuçları olarak sunulmuş ve merak etmesi sağlanmıştır. Genel olarak kullanılan karanlık renklerin beyaz renkli bir yazı karakteri ile kontrast oluşturacak şekilde yerleştirilmesi anlatıma dinamizm ve dikkat çekicilik kazandırmıştır.



Şekil 121: Mission Impossible Ghost Protocol, Jeneriğinden Bir Sahne

Netflix. “Mission Impossible: Ghost Protocol”, <https://www.netflix.com/search?q=mission%20impossible%20ghost&jbv=70173048> [12.12.2020].

Film başlığı, şekil 122’de görüleceği gibi film ve serinin ismi olarak iki ayrı şekilde tasarlanmıştır. ‘Mission Impossible’ yazısı alevler içerisinde sunulurken görevin zorluğu yansıtılmıştır. Buna karşılık ‘Ghost Protocol’ yazısı kelime ile uyumlu şekilde şeffaf dumanlar içerisinde verilmiştir.



Şekil 122: Mission Impossible Ghost Protocol, Jeneriğini Film Başlığı

Netflix. “Mission Impossible: Ghost Protocol”,
<https://www.netflix.com/search?q=mission%20impossible%20ghost&jbv=70173048> [12.12.2020].

7.2.3. Lord of War

7.2.3.1. Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2005

Türü: Aksiyon

Yönetmen: Andrew Niccol

Oyuncular: Nicolas Cage, Jared Leto, Ethan Hawke, Bridget Moynahan, Ian Holm

Jenerikte Kullanılan Yazı Tipi: *VLNL Melk* yazı tipine benzer bir font kullanılmış ve elle düzenlemeler yapılmıştır.

Konusu: Yuri Orlov'un hayatı açıcılık ile hayatını sürdüremeyeceğini anlayıp, silah tüccarlığı yapmaya karar vermesiyle değişmiştir. Girmiş olduğu bu yeni yolda çok para kazanmak adına büyük riskler almış ve önemli silah kaçakçılarından biri haline gelmiştir. Bu esnada yapmış olduğu tüm yasadışı işlemleri kendisini takip eden Interpol'den saklamayı başarmıştır. Zaman içerisinde silah kaçakçılığında en önde gelen kişilerden olan Yuri sayısız ülkeye silah satışı yaparak Savaş tanrısı ünvanını almıştır.

7.2.3.2. Jenerik Analizi

Filmin jeneriği, genel olarak Şekil 123'te görülebileceği gibi bir doğum ve ölüm hikayesi üzerine kurulmuştur. Bir merminin doğumu ve bir çocuğun ölümü. Andrew Niccol tarafından kavramsallaştırılan ve Görsel Efekt Süpervizörü Yann Blondel tarafından L'EST prodüksiyon stüdyosu ile yönetilen jenerik, teknik ve tematik olarak farklılıklar içermiştir. Jenerik animasyon ve gerçek görüntüyü birleştiren bir kurgu ile tasarlanmıştır. Açılış sahnesi, bir merminin fabrikada yaratılmasından, Afrikalı bir çocuğun kafasından vurulduğu ana kadar geçen süreyi kapsamıştır. Bu yapılırken bir fabrikada üretilme sürecinden, askerlerin eline geçmesi, tüfeğe yerleştirilmesi ve patlaması anı bir merminin bakış açısından sunulmuştur.



Şekil 123: Lord of War Jenerik Tasarımının Genel Görüntüsü, 2005

Youtube. "Lord of War Opening Title Sequence", https://www.youtube.com/watch?v=_K1jBbq6zRo [11.01.2021].

Şekil 124'te örneklendirildiği gibi tasarım bir merminin bakış açısından sunulmuştur. Nesne odaklı sunum tekniği ile tasarım gerçek görüntü ve animasyonu bir arada kullanarak oyunlaştırılmış kamera açılarıyla izleyicilerin dikkatini toplamıştır.

İzleyiciyi hareket halindeki cansız bir nesnenin konumuna yerleştirerek onu ikonik bir protesto şarkısıyla eşleştiren tasarım, filmde ana fikirleri de sunmuştur.



Şekil 124: Lord of War Jenerik Tasarımından Görüntüler, 2005

Youtube. “Lord of War Opening Title Sequence”,
https://www.youtube.com/watch?v=_K1jBbq6zRo [11.01.2021].

Şekil 125’te görüleceği gibi tipografik açıdan serifsiz ve kalın bir font olan *VLNL Melk* yazı tipinin elle düzenlenmiş şekli kullanılırken harf karakterlerinin köşe kenarındaki geometrik sert kıvrımlar, fabrika ve savaş ortamının verdiği soğukluk ve ürperti hissini destekler nitelikte konumlandırılmıştır. Bu sebeple oluşturulan harf karakterleri keskin kavisleriyle ordu yazı karakterlerini çağrıştırmaktadır. Oyuncu ve teknik ekibin isimleri verildiği anlarda arka plan ya kararmakta ya da daha da donuklaşmaktadır. Bu sayede izleyiciye daima odaklanacağı tek bir nokta sunulmuştur.



Şekil 125: Lord of War Film Jeneriği Tipografi Kullanımı

Youtube. “Lord of War Opening Title Sequence”,
https://www.youtube.com/watch?v=_K1jBbq6zRo [11.01.2021].

7.2.4. Kong: Skull Island

7.2.4.1. Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2017

Türü: Fantastik / Macera

Yönetmen: Jordan Vogt-Roberts

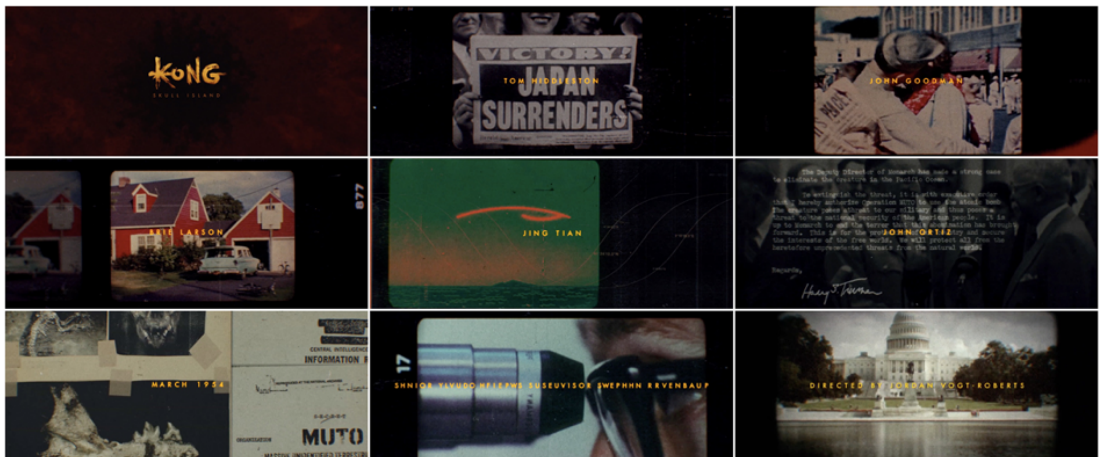
Oyuncular: Tom Hiddleston, Samuel L. Jackson, Brie Larson

Jenerikte Kullanılan Yazı Tipi: Film başlığında bu film için özel tasarlanan Kong yazı tipi kullanılmıştır. Oyuncu ve teknik ekibin isimlerinin sunulduğu bölümde ise Futura fontu kullanılmıştır.

Konusu: Araştırmacı ve subaylardan oluşan bir grup henüz keşfedilmemiş Pasif adalarından birine giderler. Ancak içerlerinde King Kong'unda yer aldığı canavarların yaşam alanına girdiklerini anlamamışlardır.

7.2.4.2. Jenerik Analizi

Jenerik tasarımı Kyle Cooper tarafından yapılmıştır ve açılış sahnesinin hemen ardına yerleştirilmiştir. Şekil 126'da gösterildiği gibi tasarım eski bir film makinesinden yansıtılan görüntü şeklinde sunulmuştur ve mesaj olarak A.B.D.'nin tarihsel süreç içerisinde siyasi, askeri, ekonomik, teknolojik ve toplumsal alanlardaki gelişimini içermiştir.



Şekil 126: Kong: Skull Island Jenerik Tasarımının Genel Görüntüsü, 2017

Artofthetitle. "Kong: Skull Island (2017)", <https://www.artofthetitle.com/title/kong-skull-island/> [07.01.2021].

Görüntü içerisinde doğrudan ülke ismi kullanılmamış; fakat bayraklar, savaşlar, buluşlar, binalar ve keşiflerden buranın Amerika olduğu anlaşılabilir. Verilen mesajda dikkat çeken bir diğer unsur ise Şekil 127’de örneklendirildiği gibi toplumsal hayattan çok askeri ve bilimsel alanlara atıflar yapılmış olmasıdır. İzleyici böylece bir savaş veya askeri bir alana yönelik bir film izleyeceği duygusuna sahip olabilmektedir.



Şekil 127: Kong: Skull Island Jenerik Tasarımından Görüntüler

Artofthetitle. “Kong: Skull Island (2017)”, <https://www.artofthetitle.com/title/kong-skull-island/> [07.01.2021].

Tipografi olarak serifsiz, düz ve ince görünümüyle modern tipografinin temsilcilerinden *Futura* kullanılmıştır. Paul Renner tarafından tasarlanıp 1927 yılında piyasaya sürülen font dekoratif ve gereksiz kıvrımları ortadan kaldırarak tamamen oval form esas alınarak tasarlanmıştır. Jenerikte harfler takvimsel bildirimden sonra sayaç numaraları gibi değişerek oyuncu isimleri sunulmuştur. Değişim ve konumlandırma merkezde yapılarak izleyicinin dikkatini çekmesi amaçlanmıştır. Tipografik olarak kinetizm sayaç efekti ile vermeye çalışılırken kullanılan sarı rengin

de bilinç altında filminden mesajlar taşıdığı görülmüştür; çünkü sarı rengin yapılan araştırmalarda beynin sol tarafını temsil ettiği bilinmektedir. Bir başka deyişle bilgeliği, zekayı ve bilimi temsil etmektedir. Sarı rengin bir diğer özelliği ise dikkat çekici olması ve hızı temsil etmesidir.

7.2.5. Kiss Kiss Bang Bang (2005)

7.2.5.1. Filmin Künyesi

Yapım Yılı: 2005

Türü: Polisiye / Komedi

Yönetmen: Shane Black

Oyuncular: Robert Downey Jr., Val Kilmer, Michelle Monaghan

Jenerikte Kullanılan Yazı Tipi: Franklin Gothic Std Extra Condensed

Konusu: Bu filmin ana karakteri Harry hayatını sürdürebilmek adına hırsızlık yapmaktadır. Harry bir oyunun seçmeleri için Hollywood'a gitmiştir ve kendisini bir cinayet soruşturmasının içerisinde bulmuştur. Harry, bu esnada 'Eşcinsel Perry' olarak tanınan gerçek bir dedektifle tanışmış ve onun hayatını gözlemleyerek oyunculuk provaları yapmaya başlamıştır. Sonrasında ise lise aşkının olaylara dahil olması ile birlikte, Harry kendisini bir anda gerçek bir cinayet soruşturmasının içerisinde bulmuştur (Eggert, [05.12.2020]).

7.2.5.2. Jenerik Analizi

Filmin jeneriği Danny Yount tarafından tasarlanmıştır. Bu filmin jeneriği, 1960 yapımı filmlerde ilk kez Saul Bass tarafından yaratılan ve kullanılan hareketli yazıların ve keskin geçişlerin olduğu ve filme dair tasarımlar içeren görüntülerin sıkça kullanıldığı akımdan esinlenerek tasarlanmıştır. Şekil 128'de görüldüğü gibi film jeneriğinde kullanılan siyah, kırmızı ve kırık beyazdan oluşan etkileyici renk paleti filmdeki entrikaları yansıtmıştır. Jenerik içerisine eklenen tasarımlar ve bu tasarımlar arasındaki geçişler sayesinde animasyon ve film müziği arasında mükemmel bir uyum yakalanmıştır. Animasyonlar aracılığıyla oluşturulan şüpheli ve merak uyandırıcı atmosfer, izleyiciyi filmdeki suç içerikli olay örgüsüne çekmiştir.



Şekil 128: Kiss Kiss Bang Bang Film Jeneriğinden Görüntüler, 2005

Watchthetitles. “Kiss Kiss Bang Bang”, <https://www.watchthetitles.com/titlesequence/kiss-kiss-bang-bang/> [08.01.2021].

Şekil 129’da görüldüğü gibi film jeneriğinde kullanılan eski polisiye roman yazıları ve kan sıçraması filme doğrudan gönderme yapmıştır. Animasyonlu keskin geçişlerin ve hareketli yazıların hakim olduğu bu tasarım düşüncesinin temeli 1960’lı yıllarda Saul Bass tarafından geliştirilmiştir. Öncelikle jeneriğin ilk sahnesinde Şekil 130’da görüldüğü gibi mekan bilgisi verilmiştir. Apartmanların mimarisi, merdivenler ve jenerik içerisinde gösterilen otoyollar buranın Amerika olduğunu göstermiştir.



Şekil 129: Kiss Kiss Bang Bang Film Polisiye Roman Görüntüsü

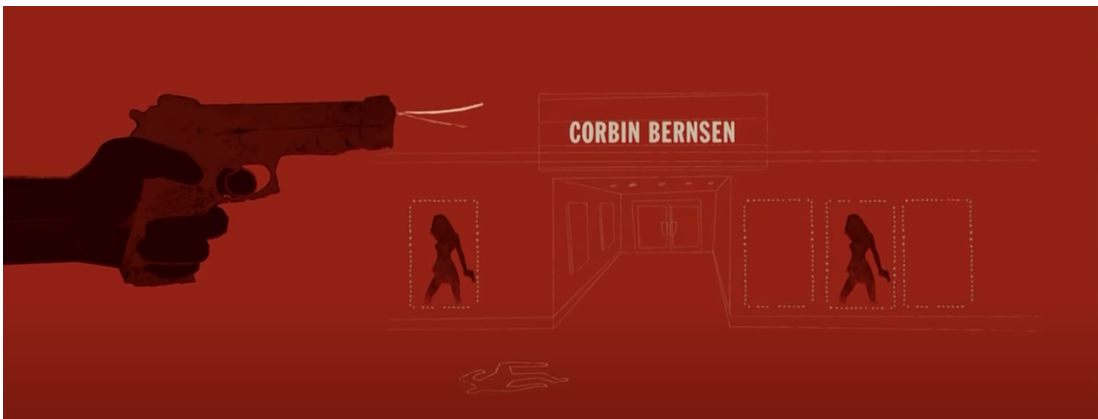
Watchthetitles. “Kiss Kiss Bang Bang”, <https://www.watchthetitles.com/titlesequence/kiss-kiss-bang-bang/> [08.01.2021].



Şekil 130: Kiss Kiss Bang Bang Film Jeneriğini İlk Sahne

Watchthetitles. “Kiss Kiss Bang Bang”, <https://www.watchthetitles.com/titlesequence/kiss-kiss-bang-bang/> [08.01.2021].

Jenerik tel çitlerin üzerinden atlayarak bir yerden kaçan bir kahraman ile başlatılmıştır. Burada izleyicinin ilk gördüğü karakter bu olduğu için odaklanarak kafasında sorular sorarak kurgulamaya başlamıştır. Şekil 131’de görüldüğü gibi hemen bu görüntünün ardından sahneye bir kadın dahil edilmiştir. Bu şekilde izleyiciyi karakterin erkekle düşman, suç ortağı veya aşk partneri olsalar nasıl etkileşime girebileceklerini düşünmeye sevk etmiştir. Ayrıca, izleyiciye bu gizemli karakterin bir suç hayatında yaşadığını düşündürten, suçla ilgili bir silah tasarıma sokulup patlatılmıştır. Jenerik içerisinde sahne geçişlerinin olduğu ve kan lekelerinin kullanıldığı esnada müziğin şiddetinin artırılması, esrarengiz bir hava oluşturulmasını sağlarken, aydınlık renklerin kullanıldığı sırada ise müziğin şiddetinin azaltılması, jenerik boyunca iniş ve çıkışlar oluşturulmasını sağlarken, izleyicide merak uyandırmıştır.



Şekil 131: Kiss Kiss Bang Bang Film Jeneriğinden Bir Sahne

Watchthetitles. “Kiss Kiss Bang Bang”, <https://www.watchthetitles.com/titlesequence/kiss-kiss-bang-bang/> [08.01.2021].

Yazı tipi olarak, gotik ve serifsiz yazı tipleri arasında geçişler yapıldığı görülmekle birlikte her zaman ‘bold’ karakterler kullanılmıştır. Teknik kadro ve oyuncu isimlerinin verildiği sahnelerde *Franklin Gothic* fontu kullanılmıştır. 1902 yılında Amerikalı tasarımcı Morris Fuller Benton tarafından tasarlanmıştır. Hafif yükseltilmiş yapısı ve sade görünümüyle özellikle haber sitelerinde kolay okunabilir olması sebebiyle günümüzde hala tercih edilmektedir. Jenerik içerisinde fontlarda renk tercihleri de çeşitlilik göstermekle birlikte genellikle beyaz ve kırmızı kullanılmıştır. Harf karakterleri büyük harf olarak sunulmuş bu da göze çarpacak ve fark yaratacak kahramanca eylemler olabileceğini düşündürmüştür. Tasarımda kırmızının ağırlıklı olması gerçeği onu dikkat çekici yapmaktadır, ancak daha da önemlisi filmin bir suç veya aksiyon türünü temsil etmesinden dolayı bu türün tipik ikonografisi olan kanı da simgelemiştir. Yine filmde kullanılan kırmızı aynı zamanda tutku ve romantizmi de çağrıştırmaktadır, böylece tasarımcı izleyicinin filmin temalarını sadece renk tercihleriyle tanımlamasına izin vermiştir.

8. SONUÇ

‘2000 Yılı Sonrası Türk ve Hollywood Sineması Film Jeneriklerinde Kinetik Tipografi Uygulamalarının İncelenmesi’ başlıklı bu tez çalışmasında, grafik tasarım ile ayrılmaz bir ilişki içerisinde olan tipografinin endüstriyel gelişim sonucu modern insanın ihtiyaçları doğrultusunda nasıl şekillendiği 2000 yılı sonrasında Türk ve Hollywood Sinemasında yapılan film jenerikleri örnekleri üzerinden araştırılmıştır. Sinema ve grafik tasarımın kesiştiği film afişleri, tanıtım malzemeleri gibi çok fazla nokta olmasına rağmen film jenerikleri hareket ve grafik sanatının birleştiği önemli bir alan olmuştur. Örnekleme içerisinde seçilen Hollywood ve Türk Sineması film jeneriklerinin tasarımsal analizleri yapılırken, film dili ve tipografik dili arasındaki iş birliğinin daha iyi anlaşılması ve ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Örnekler görsel iletişim tasarımı çerçevesinde, özellikle kinetik tipografi çalışmaları olmak üzere, görsel kullanımı, hikaye anlatımı, kamera ve kurgu biçimi teknikleriyle irdelenmiştir.

Modern insan günümüzde artık bir koşuşturma içerisinde ve çok fazla mesajla karşı karşıya kalmaktadır. Bu ortam içerisinde artık üreticilerin de insanlara bir mesajı iletmek ve onların dikkatini çekmek için yeterli zamanı kalmamıştır. İnsanlara bilgi vermek veya duygu ve düşüncelerini şekillendirmek amacıyla kurulan iletişim kanalları değişmek mecburiyetine girmiştir. Bu sebeple teknolojik gelişmelerin de katkısıyla hız kavramı içerisinde kinetik tipografi anlayışı gelişmiştir. Kinetik tipografi çoğunlukla film jeneriklerinin tasarımı içerisinde kendine ayrı bir alan oluşturmuş ve özellikle 1950’li yıllardan itibaren hem tasarımcıların sanatlarını uyguladıkları bir ortam hem de izleyicinin algısını çekecek ve onlara film ile ilgili bilgi verecek bir anlayışa sahip tasarımların içerisinde başrol oynamıştır. Bu bağlamda jeneriklerin de çok önemli birer iletişim aracı olduğu fark edilmiştir.

Grafik tasarım ve tipografi, Gutenberg’in değiştirilebilir harf sistemli matbaayı bulmasıyla büyük bir ivme kazanmış ve tasarımcıların önü açılmıştır. Savaşlar nedeniyle sosyal ve ekonomik buhran içerisinde toplumsal yarar arayan sanatçıların çalışmaları da şekil değiştirmiş, soyutlaşma, hız, kolaj, fotomontaj gibi teknikler

oluşturulmuştur. Kimi zaman birbirlerine tepki, çoğunlukla da tamamlayıcı bir amaçla ortaya atılan 20. yüzyıl modern sanat hareketleri tipografi tasarımının büyük oranda şekil değiştirmesine sebep olmuştur. Bu gelişim sonucu tipografi de kinetizim kazanarak daha çok uygulama örneklerine sinema sektörü içerisinde rastlanan jenerik tasarımlarında ayrı bir alan yaratmıştır.

Geçmişte zahmetli ve uzun zaman alarak elle hazırlanan jenerik tasarımları, teknolojinin ve film endüstrisindeki gelişmelerle birlikte yerini ekiplere ve devasa projelere bırakmıştır. Sessiz sinema döneminde ilk örneklerine rastlanan sadece oyuncu isimlerinin yer aldığı ve film ekibinin tanıtıldığı bilgi kartı niteliğindeki jeneriklerin gelişmesi sonucu tasarımlarda yer alan kinetik tipografi uygulama yöntemleri de değişmiştir.

İlk dönemlerde eğitilmiş tabelacıların basılı materyalleri fotoğraflayıp filme dahil ettiği çalışmalar, yerini özellikle 1950'li yıllardan itibaren bu alanda özel çalışan uzman tasarımcılara bırakmıştır. Modern sinemanın gelişmesi ile birlikte ayrı bir sektör haline gelen film jeneriği tasarımlarında artık tasarımcıların amacı, izleyiciye oyuncuları ve ekibi tanıtmaktan çıkıp; onları filmi hazırlama, ipuçları verme ve merak uyandırma anlayışına bürünmüştür. Bu anlayışla birlikte yeni tasarımlara ihtiyaç artmıştır. Sabit düz yazılardan oluşan açılış kartları yerine çağın anlayışına uygun olarak illüstrasyon, tipografi ve animasyon gibi tekniklerin kullanılmasına yol açmıştır. Böylece jenerikler, daha işlevsel form kazanarak filmin ruhuyla özdeş; fakat filminden ayrı olarak planlanıp, tasarlanan yapıtlar halini almıştır.

Jeneriklerin kendine has bir üslupla kurgulanarak tasarlanmaya başladığı dönemlerde, tasarımlarıyla öne çıkan Saul Bass, Maurice Binder gibi usta isimlerin çalışmalarını incelediğimizde, sabit ve hareketli gerçek görüntülerle birlikte, kinetik tipografi ve animasyon tekniklerini de sıklıkla kullandıklarını ve sanatçıların aynı teknikleri kullanmalarına rağmen farklı üsluplar ve anlatım tarzlarına sahip oldukları görülmüştür. Örneğin; Saul Bass animasyona dayalı tasarımlarında kinetik tipografi ve stop motion tekniklerini kullanırken, metafor ve sembollerle seyircinin zihnine doğrudan gönderme yapmış, Kyle Cooper ise seyircinin ilk görüldüğünde anlamadığı ama onlara zihninde filmle ilgili bağlantılar kurdurduğu soyut tasarımlar yaratmıştır.

İncelenen örneklem üzerinden yapılan analizler sonucunda Türk ve Hollywood sineması film jeneriklerinde tasarımcıların ve yapımcıların film jeneriklerinden

beklentilerinin oyuncu isimlerini vermenin dışında izleyiciye film hakkında ön bilgiler vermek yönünde şekillendiği görülmüştür. Filmde yer alan karakterleri ve filmin konusunu izleyiciye ipuçları göstererek sunan *Catch Me If You Can* film jeneriğinde bilgisayar animasyonu tekniği yeni tipografi anlayışı ile hazırlanan yazı karakterleri ile birleştirilmiş ve yazı formlarını da şekillendirilerek animasyonda bütünlük sağlanmıştır. Yine *Kiss Kiss Bang Bang* film jeneriğinde kırmızı ve siyah rengin yoğun kullanıldığı animasyon tekniğini yeni tipografi anlayışı ile oluşturulmuş yazı tipi tasarımı ve sayfa üzerinde boşluk kullanımı pekiştirmiştir. Bu sayede Yeni Tipografi anlayışı ile oluşturulan tasarımların hem uygulama hem de estetik açısından geleneksel yöntemlere göre iletilmek istenen mesajı daha hızlı bir şekilde ulaştırdığı görülmektedir. *Vavien* ve *Kong: Skull Island* örneklerinde görüldüğü gibi 2000 yılı sonrasındaki Türk ve Hollywood sinemasındaki modern kinetik tipografi uygulamaları formda sadeleştirme anlayışıyla tipografik unsurların ön plana çıkarılması şeklinde gerçekleşmiştir. Özellikle boş alan kullanımı ve çıkıntıları olmayan serifsiz font kullanımı ile tasarımlarda harf formunun bozularak form üzerinde hareketlendirilmesi tekniği, belirme veya yok olma tekniği ve kayan yazı teknikleri ile yazıya kinetizm kazandırılmıştır. Hollywood Sinemasında Saul Bass'ın yöntemleri ile ivme kazanan jenerik tasarımlarında 2000'li yıllardan itibaren hem tasarımsal hem de uygulama açısından yenilikler yaşandığı da görülmüştür. *Mission Impossible: Ghost Protocol* ve *Lord of War* örneklerinde bu yaklaşıma ait uygulamalara rastlanmıştır. *Mission Impossible: Ghost Protocol* film jeneriği film başladıktan yaklaşık 9 dakika sonra filme dahil edilmiş ve film içerisinde oyuncunun bombayı patlatmak için fitili ateşlemesi ile animasyonlu jeneriğe geçilmiş ve yanan fitil jenerik boyunca tüm sahneleri birbirine bağlamıştır. Bir diğer *Lord of War* örneğinde jenerik tasarımı bir merminin gözünden yansıtılmıştır ve ana karakter mermi olmuştur. Batıda 1950'li yıllardan itibaren sinema sektörü içerisinde bir ivme kazanan jenerik tasarımlarının etkileyici örneklerine son dönem Türk sinemasında da rastlanmıştır. Türk Sinemasındaki jenerik tasarımlarındaki gelişimin Hollywood Sineması ile aynı paralellikte yaşanmadığı görülse de Türk sinemasında özellikle 2000'li yıllardan sonra, *Devrim Arabaları* ve *Vizontele* gibi hem jenerik içerisinde filmde ipuçları barındıran hem de izleyiciyi filme hazırlayan modern jenerik tasarımları ve kinetik tipografi uygulamalarının gerçekleştirildiği görülmektedir.

Film endüstrisindeki büyük gelişim ve zamanla eğlence aracı haline gelmesi ile jenerikler de bu sektör içerisinde kendilerine yer bulmuşlardır. Yapımcılar film içerisinde jeneriklerin önemini anlamış ve sinemada yapımlara harcanan bütçe, emek ve işgücü son dönemlerde aynı şekilde jenerikler için de ayrılmaya başlamıştır. Bu durumun temel sebebi jeneriklerin doğru konumlandırılması ve tasarlanması ile izleyiciye film ile ilgili verilmek istenilen mesajların aktarılabilceğinin anlaşılmış olmasıdır. Sonuç olarak, 1950'lerden itibaren film jenerikleri filmde yer alan oyuncu ve teknik kadroyu sunmanın ötesinde, kendi içlerinde sanatsal birer film olmuşlardır.

Gelişen teknoloji ile birlikte daha önce yorucu ve zahmetlice yapılan birçok teknik bilgisayar programları aracılığıyla hem kısa zamanda hem de daha düşük bütçeler ile yapılabilir olmuştur. Bu durum form üzerinde yer alan tipografi ve arka plan başta olmak üzere tüm öğelere daha fazla müdahale imkanı doğurmuştur. Özellikle son dönem jenerik örnekleri incelendiğinde jeneriklerin film üzerinde konumlandırılması, tipografik formların bozularak jenerikte animasyona dahil edilmesi gibi yeni yöntemler uygulanmaya başlanmıştır. Teknolojik gelişmelerin ve bilgisayar programlarının bu alana etkileri baz alındığında tasarımcıların gelecekte bu gibi farklı uygulama yöntemlerini deneyerek başarılı eserler üretmeleri de mümkün olacaktır.

KAYNAKÇA

- Abbotson, Nick. [12.08.2020]. Futurism. <http://nickabbotson-researchblog.blogspot.com/2014/11/futurism.html>.
- Abebooks. Lacerba. [11.01.2021]. https://www.abebooks.com/servlet/SearchResults?cm_sp=SearchF_-_topnav_-_Results&kn=Lacerba.%20Periodico%20quindicinale&sts=t.
- Abraham, Charlotte. [21.01.2021]. Frida Kahlo. <https://charlotteabraham.art/2016/10/17/frida-kahlo/>.
- Academy. [18.05.2020]. The Saul Bass On His Approach To Designing Movie Title Sequences. <https://medium.com/art-science/saul-bass-on-his-approach-to-designing-movie-title-sequences-47fd537c457b>.
- Acar, Ayşegül. 2015. Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jeneriği. **Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi**. s. 14: 11-21.
- Acar, Hacı Mehmet. 2020. Grafik Tasarımın Gelişim Sürecinde Yeni Üslup: Flat Tasarım. **Sanat ve Tasarım Dergisi**. s. 25: 35-52.
- Aguilar, R. Janet. [12.01.2021]. 26th Anniversary of the Grotte Chauvet Discovery. <https://www.tunisiesoir.com/international/26th-anniversary-of-the-grotte-chauvet-discovery-video-26311-2020/>.
- Ağgez, Yeter. 2009. Plastik Sanatlarda Yazı ve Harf Formunun Görsel Niteliğinin Kullanılması. Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ağsakallı, Mehmet Salih. 2014. Sürrealizm Akımının Afiş Tasarımına Etkisi ve Uygulama Örnekleri. Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Allfonts. [05.02.2021]. Accura. <https://allfonts.co/accura/>.
- Allison, Deborah. [25.09.2020]. Beyond Saul Bass: A Century of American Film Title Sequences. <http://filmint.nu/beyond-saul-bass-a-century-of-american-film-title-sequences/>.
- Ambrose, Gavin, Paul Harris. 2005. **Typography**. Lausanne: AVA Publishing SA.
- _____. 2006. **The Fundamentals of Typography**. Lausanne: AVA Publishing SA.
- _____. 2013. **Grafik Tasarımda Sayfa Düzeni**. İstanbul: Literatür Yayınları.

- Anderson, Kyle. [12.01.2021]. The Pink Panther and the Importance of Cartoons Post-Looney Tunes. <https://archive.nerdist.com/pink-panther-friz-freleng-inspector-looney-tunes-blu-ray/>.
- Andrade, C. Sérgio. [13.01.2021]. É Mesmo a Vida, Uma Ilusão Esplêndida!. <https://www.publico.pt/2017/10/13/culturaipsilon/noticia/e-mesmo-a-vida-uma-ilusao-esplendida-1787915>.
- Andrew, Keran. [11.01.2021]. Richard Hamilton Collage: Modernised to fit today's society. <https://medium.com/@keran.andrew/richard-hamilton-collage-modernised-to-fit-todays-society-73afd2d768d2>.
- Andrew, Meta, Lamonica Copley. 2016. **History and Basic Fields of Visual Arts**. New York: College Publishing House.
- Anna Klos. [07.01.2021]. MERZ Kurt Schwitters' combination of art and life. <https://retroavangarda.com/merz-kurt-schwitters-2/>.
- Antmen, Ahu. 2008. **Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Armstrong, Helen. 2012. **Grafik Tasarım Kuramı Meslek Alanından Okumalar**. çev. Mehmet Emir Uslu. İstanbul: Espas Yayınları.
- Arthipo. [07.01.2021]. Picasso eserleri – Avignonlu kadınlar. <https://www.arthipo.com/artblog/unlu-modern-tablolar/picasso-eserleri-avignonlu-kadinlar.html>.
- Arthive. [10.01.2021]. Proun 1C El Lissitzky. https://arthive.com/artists/65361~El_Lissitzky/works/389216~Proun_1_C.
- Artnet. [08.01.2021]. Pro Eto (About This), 1923. <http://www.artnet.com/artists/alexander-rodchenko/>.
- Artofthetitle. [11.08.2020]. It's a Mad Mad Mad Mad World (1963). <https://www.artofthetitle.com/title/its-a-mad-mad-mad-mad-world/>.
- _____. [07.01.2021]. Kong: Skull Island (2017). <https://www.artofthetitle.com/title/kong-skull-island/>
- _____. [15.10.2020]. North by Northwest (1959). <https://www.artofthetitle.com/title/north-by-northwest/>.
- _____. [10.12.2020]. Onur Şentürk. <https://www.artofthetitle.com/designer/onur-senturk/>.
- _____. [09.01.2021]. Catch Me If You Can (2002). <https://www.artofthetitle.com/title/catch-me-if-you-can/>.
- _____. [09.01.2021]. Nine Hours to Rama (1963). <https://www.artofthetitle.com/title/nine-hours-to-rama/>.

- _____. [12.01.2021]. The Thomas Crown Affair (1968). <https://www.artofthetitle.com/title/the-thomas-crown-affair/>.
- Artsy. [8.11.2020]. The Birth of Collage and Mixed-Media. <https://www.artsy.net/article/matthew-the-birth-of-collage-and-mixed-media>.
- Askins, Alice. [11.11.2020]. Mechanical Eye: Early History Motion Pictures. <https://genevahistoricalociety.com/recreation/early-history-motion-pictures/>.
- Aslan, Aslı. 2010. Steatopijik Ana Tanrıça Heykelcikleri ve 20. yy Heykel Sanatına Etkileri. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Assaneo, María Florencia, Marcos Trevisan, Juan Ignacio Nichols. 2011. The Anatomy of Onomatopoeia. **Plos One**. c. 6 . s. 12:1-11.
- Aveyleyman. [10.01.2021]. Our Hospitality. <https://www.aveyleyman.com/FilmCredit.aspx?FilmID=14350>.
- Bargues, Cecile. [21.01.2021]. Dada Optophonetic. <http://www.diptyqueparis-memento.com/en/dada-optophonetic/>.
- Basalla George. 2000. **Teknolojinin Evrimi**. çev. Cem Soydemir. Ankara: Tübitak Yayınları.
- Becer, Emre. 2011. **İletişim ve Grafik Tasarım**. Ankara: Dost Yayınevi.
- _____. 2016. **Modern Sanat ve Yeni Tipografi**. Ankara: Dost Yayınevi.
- Bektaş, Engin. 1994. **Avrupa Sanatı**. İstanbul: Troya Yayınları.
- Bektaş, Dilek. 1992. **Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bellis, Mary. [10.01.2021]. Biography of Johannes Gutenberg, German Inventor of the Printing Press. <https://www.thoughtco.com/johannes-gutenberg-and-the-printing-press-1991865>.
- Benyon, David. 2013. **Designing Interactive Systems: A Comprehensive Guide to HCI, UX & Interaction Design**. Londra: Pearson Education Limited.
- Bergsland, David. 2010. **Practical Font Design**. USA: Createspace Independent Publishing Platform.
- Berbic, Amir, Roderick Grant. 2008. The New Relevance of Basel Basics. 24th National Conference on the Beginning Design Student. Yüksek Lisans Tezi. American University of Sharjah.
- Beyazperde. [18.12.2020]. Vavien. <http://www.beyazperde.com/filmler/film-186512>
- Bilgi, İrem. 2018. Jenerik Tasarımında Maurice Binder'ın Yeri ve 007 James Bond Film Jenerikleri. **Sanat ve Tasarım Dergisi**. s. 21: 77-91.

- Blackwell, Lewis. 1992. **Twentieth Century Type**. London: Laurance King Publishing.
- Boonkuernoon, Naruchart. 1994. A Study to Determine the Relationship Between Emulsification and Tack of Offset Lithographic Inks. Yüksek Lisans Tezi. Rochester Institute of Technology.
- Bortulucce, Vanessa Beatriz. [06.07.2020]. Futurist Graphic Communication and its Reflexes in Brazil.
http://www.mac.usp.br/mac/conteudo/academico/publicacoes/anais/modernidade/pdfs/VANESSA_ING.pdf.
- Bowles, Joseph Moore. 1894. William Morris as a Printer: The Kelmscott Press. **Modern Art**. c. 2. s. 4: 22-28
- Boxer, Sarah. [15.10.2020]. Making a Fuss Over Opening Credits; Film Titles Offer a Peek at the Future in More Ways Than One.
<https://www.nytimes.com/2000/04/22/movies/making-fuss-over-opening-credits-film-titles-offer-peek-future-more-ways-than.html>.
- Boyraz, Güliz. 2017. Kinetik Tipografi Uygulamalarının Üretim Sorunları ve Deneysel Çalışmalar: Yeşilçam Diyaloglarının Tipografik Temelde Canlandırma Yöntemiyle Haraketlendirilmesi,. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Braha, Yael, Bill Byrne. 2011. **Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design**. Oxford: Focal Press.
- Breton, Andre. 2001. **Anthology of Black Humor**. San Francisco: City Lights Books.
- Breznik, Mark. [12.01.2021]. Herbert Bayer Universal Alphabet 1925.
<https://mbreznik.home.blog/2018/10/20/a-nomos-chronograph-and-the-importance-of-design-language/herbert-bayer-universal-alphabet-1925/>.
- Britannica. [08.01.2021]. Edison and the Lumière Brothers.
<https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture/Edison-and-the-Lumiere-brothers>.
- Brownie, Barbara. 2015. **Transforming Type, New Directions In Kinetic Typography**. New York: Bloomsbury Academic.
- Bulat, Serap, Mustafa Bulat, Barış Aydın. 2014. Bauhause Tasarım Okulu. **Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**. c. 18 . s. 1: 105-120.
- Carter, Harry. 2002. **A View of Early Typography: Up to About 1600**. Londra: Princeton Architectural Press.
- Chapman, Cameron. [29.12.2020]. Lines of Communication – A Typeface History (with Infographic). <https://www.toptal.com/designers/ui/typeface-history>.

- Childress, Diana. 2008. **Johannes Gutenberg and The Printing Press**. Minneapolis: Twenty-First Century Books.
- Chilvers, Ian. 1996. **The Concise Oxford Dictionary of Art and Artists**. Oxford: Oxford University Press.
- Chladek, Josef. [12.01.2021]. El Lissitzky & Vladimir Mayakovsky - Dlia golosa (For the Voice). https://josefchladek.com/book/el_lissitzky_vladimir_mayakovsky_-dlia_golosa.
- Clemans, Gayle. [12.01.2021]. Paul Renner, Futura, Typeface 1927. <https://gaylecllemans.com/2012/11/28/final-exam-required-images-2-of-3-2/paulrennerfuturaface1927/>.
- Coles, Stephen. 2012. **The Anatomy of Type: A Graphic Guide to 100 Typefaces**. New York: Harper Design.
- Cramsie, Partic. 2010. **The History of Graphic Design: From the Invention of Writing to the Birth of Digital Design**. London: British Library.
- Çulha, Dilek. 2016. Stéphane Mallarmé'nin "Un Coup de Dés", (Bir Zar Atımı) adlı Şiirinin Tipografik Dili. **İdil Dergisi**. c. 5 . s. 22: 569-586.
- Dailymotion. [12.01.2021]. King Kong 1993. <https://www.dailymotion.com/video/x397njj>.
- Daly, Selena. [10.11.2020]. Futurist War Noises: Confronting and Coping with the First World War. <https://escholarship.org/uc/item/8fx1p115>.
- David, Britt. 1999. **Modern art: Impressionism to Post-modernism**. London: Thames & Hudson.
- Deborah, Alisson. 2001. Promises in the Dark. Opening Title Sequences in American Feature Films of the Sound Period. Doktora Tezi. University of East Anglia.
- _____. [16.03.2020]. Beyond Saul Bass: A Century of American Film Title Sequences. <http://filmint.nu/?p=202>.
- Demirkol, C. Vedat. 2008. **Batı Sanatında Modernizm ve Postmodernizm**. İstanbul: Evrensel Basım Yayın.
- Dempsey, Amy. 2007. **Modern Çağda Sanat : Üsluplar, Ekoller, Hareketler**. çev. Osman Akınhay. İstanbul: Akbank Yayınları.
- Devroye, Luc. [11.01.2021]. Otto Eckmann. <http://luc.devroye.org/fonts-26353.html>.
- Dilmaç, Oğuz. 2015. Tasarım Eğitimi Tarihi ve William Morris. **İdil Dergisi**. c. 4 . s. 16: 1-16.

- Dixon, Wheeler Winston, Gwendolyn Audrey Foster. 2018. **A Short History of Film**. New Jersey: Rutgers University Press.
- Drysdale, Sarah. [10.01.2021]. Web Design Trends for 2015. <https://www.sarahdrysdale.com/blog/tag/Cards+and+Tiles>.
- Duncan, Alastair. 1994. **Art Nouveau**. London: Thames & Hudson Ltd..
- Duran, Serdar. 2019. Yeni Tipografi ve Modern Sanat: Etkiler ve Etkileşimler Işığında Bir Değerlendirme. Yüksek Lisans Tezi. Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eggert, Brain. [05.12.2020]. Kiss Kiss Bang Bang. <https://deepfocusreview.com/reviews/kiss-kiss-bang-bang/>.
- Engin, Aytaç. 2013. Neo-Plastik Sanat Akımı Bağlamında De Stijl Sanat Hareketi ve Tekstil Üzerindeki Etkileri. Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erdal, Gültekin. 2015. **İletişin ve Tipografi**. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Erenow. [02.05.2020]. The Secret Revealed. <https://erenow.net/biographies/gutenberg-how-one-man-remade-the-world-with-words/6.php>.
- Erkmen, Nazan. 2017. **Bauhaus: Modernleşmenin Tasarımı**. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Eskilson, Stephen J. 2007. **Graphic Design: A New History**. New Heaven: Yale University Press.
- Evans, Noell Wolfgram. [22.09.2020]. Saul Bass: A Film Title Pioneer. <http://www.digitalmediafx.com/Features/saulbass.html>.
- Farthing, Stephen. 2014. **Sanatın Tüm Öyküsü**. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Fayos-Perez, Paula. 2013. **The Production of Books in the Arts & Crafts Movement**. Madrid: Universidad Autonoma de Madrid.
- Fiederer, Luke. [05.01.2021]. AD Classics: Red House / William Morris and Philip Webb <https://www.archdaily.com/873077/ad-classics-red-house-arts-crafts-william-morris-philip-webb>.
- Fiedler, Jeannine, Peter Feierabend. 2013. **Bauhaus**. Berlin: H.F. Ullmann Publishing.
- Filmloverss. [29.12.2020]. Kerem Kurdoğlu. <https://filmloverss.com/kerem-kurdoglu/>.
- Fleurdumal. [06.01.2021]. Symphonie Diagonale (1921) by Viking Eggeling. <https://fleurdumal.nl/mag/symphonie-diagonale-1921-by-viking-eggeling>.

- Friedlander, Joel. [05.02.2021]. Typefaces I Can't Live Without: Adobe Myriad Pro. <https://www.thebookdesigner.com/2011/02/typefaces-i-cant-live-without-adobe-myriad-pro>.
- Fullhdfilmizlesene. [15.11.2020]. Vavien. <https://www.fullhdfilmizlesene.com/yerli-filmler-izle/vavien-filmi-izle/>.
- _____. [16.11.2020]. Vavien", <https://www.fullhdfilmizlesene.com/yerli-filmler-izle/vavien-filmi-izle/>.
- Ganiz, Yrd. Doç. Selahattin. 2004. **Yazı & Tasarımcıları**. İstanbul: Kastaş Yayınevi.
- Gök, Kemal. 2013. Fotoğrafın Bulunuşu ve Sonrasında Oluşan Teknik Gelişmeler. **Yıldız Journal of Art and Design**. c. 3 . s. 1: 43-66.
- Gül, Cem Cüneyt. 2016. Sinema Jeneriklerinin Göstergebilimsel Analizleri ve Türk Sineması Jenerikleri İçin Uygulama Önerileri. Yüksek Lisans Tezi. Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Güntay, Vedat. [18.10.2020]. Sinemada İlk Görsel Efekt Denemeleri: Özel Efektler. <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/sinemada-ilk-gorsel-efekt-denemeleri-ozel-efektler>.
- Gagnon, Luca. 2016. **A Introduction to Abstract Art and History**. New York: The English Press.
- Gambardella, Steven. [10.10.2020]. How Cubism Changed The Way We See The World. <https://medium.com/the-sophist/how-cubism-changed-the-way-we-see-the-world-fb6e6cf09496>.
- Garfield, Simon. 2014. **Tam Benim Tipim**. İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Gerald, Mast, Bruce F. Kawin. 2000. **A Short History of the Movies**. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Germaner, Semra. 1997. **1960 Sonrası Sanat - Akımlar, Eğilimler, Gruplar, Sanatçılar**. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Gilbert Bart, John Seed. 1992. **Cultural Revolution?: Challenge of the Arts in the 1960's**. New York: Routledge.
- Gomery, Douglas, Clara Pafort-Overduin. 2011. **Movie History: A Survey**. New York: Routledge.
- Gropius, Walter. 1965. **Die Neue Architektur und Das Bauhaus**. Berlin: Florian Kupferberg.
- Gross, Rebecca. [07.11.2020]. The Graphic Art of Film Title Design Throughout Cinema History. <https://www.canva.com/learn/film-titles/>.

- Grzymkowski, Eric. 2017. **Sanat 101, Leonardo Da Vinci'den Andy Warhol'a Sanat Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey**. çev. Orhan Düz. İstanbul: Say Yayınları.
- Hamilton, Sarah Elizabeth. 2008. From Publicity to Intimacy: The Poster in Fin-de-Siècle Paris. Yüksek Lisans Tezi. Texas: Texas Christian University.
- Harrison, Charles, John Wood. 2011. **Sanat ve Kuram, 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi**. çev. Sabri Gürses. İstanbul: Küre Yayınları.
- Harrison, Sylvia. 2001. **Pop Art and the Origins of Post-Modernism**. Cambridge: Cambridge University Press.
- Harvey, Charles Edward, Jon Press, Mairi Maclean. 2011. William Morris, Cultural Leadership, and the Dynamics of Taste. **Business History Review**. c. 85 . s. 2: 245-271.
- Haskin, Pamela, Saul Bass. 1996. Saul, Can You Make Me a Title?: Interview with Saul Bass. **Film Quarterly**. c. 50 . s. 1: 10-17.
- Haslam, Malcom. 1989. **In The Nouveau Style**. London: Thames & Hudson Ltd..
- Hasol, Doğan. 2018. **Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü**. İstanbul: Yem Yayınları.
- Heller, Steven. 2004. **Design Literacy: Understanding Graphic Design**. New York: Allworth Press.
- _____. [06.10.2020]. Mr Roughcut or: How Graphic Designer Pablo Ferro Learnen to Split the Screen Cut The Crap and Tell The Story. <http://www.eyemagazine.com/feature/article/mr-roughcut>
- Heskett, John. 2013. **Tasarım**. çev. Erkan Uzun. Ankara: Dost Yayınevi.
- Hess, John. [12.01.2021]. The History of Movie Title Sequences. <https://thefincheranalyst.com/tag/kyle-cooper/> [12.01.2021].
- Hillner, Matthias. 2009. **Virtual Typography**. Lausanne: Ava Publishing S.A.
- Hodge, Susie. 2011. **Gerçekten Bilmeniz Gereken 50 Sanat Fikri**. İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Hopkins, David. 2006. **Dada ve Gerçeküstücülük**. çev. Suat Kemal Angı. Ankara: Dost Kitabevi.
- Horth, Elisabeth. [28.10.2020]. The Social Agenda of Art Nouveau. <https://www.collectorsweekly.com/articles/guest-column-the-social-agenda-of-art-nouveau/>.
- Işık, Sertaç. 2001. Çağdaş Türk Resminde Kübist Eğilimler. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi.

- IMDB. [18.12.2020]. Vavien Awards.
<https://www.imdb.com/title/tt1558877/awards>.
- _____. [20.12.2020]. Onur Şentürk. <https://www.imdb.com/name/nm5297506/>.
- Iconofgraphics. [11.01.2021]. Theo Van Doesburg.
<http://www.iconofgraphics.com/Theo-Van-Doesburg/>.
- Intersinema. [05.12.2020]. Vizonte. <https://www.intersinema.com/vizonte-filmi/>.
- İmer, Ümit. 1977. **Her Yönüyle Fotoğraf Sanatı**. İstanbul: Geçit Yayınevi.
- İnanç, Cihan, Gonca Yayan. 2019. Sabancı Müzesinde Açılan “Rus Avangardı. Sanat ve Tasarımla Geleceği Düşlemek” Sergisi ve Düşündürdükleri. **International Social Sciences Studies Journal**. c. 5 . s. 46: 5485-5505.
- İnceer, Melis. 2007. An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film. Lisans Tezi. University of Pennsylvania.
- İpşiroğlu, Nazan, Mazhar İpşiroğlu. 1991. **Sanatta Devrim**. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Jackson, Lydia. [12.01.2021]. Anemic Cinema by Marcel Duchamp.
<https://lydiajackson96.wordpress.com/2016/11/25/anemic-cinema-by-marcel-duchamp/>.
- Johnston, Ian. 2004. An Introduction To The Work of Alphonse Mucha and Art Nouveau. Nanaimo: Liberal Studies Abroad. Yüksek Lisans Tezi. Malaspina University.
- Jourdan, D. Peter. 2005. Print-Production Education for Graphic Designers. Yüksek Lisans Tezi. Lova State Üniversitesi.
- Kınay, Cahid. 1993. **Sanat Tarihi Rönesans'tan Yüzyılımıza Geleneksel'den Modern'e**. Ankara: Kültür Bakanlığı.
- Kahraman, Ayşe Derya. 2014. Fütürist Tipografi. **Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi**. c. 13 s. 50: 240-251.
- Karabaş, Pelin Avşar, Meryem Betül Damar. 2016. Avangard Sanatçı Kazimir Maleviç ve Süprematizm. **İdil Dergisi**. c. 5 . s. 20: 101-114.
- Karamath, Joel. [15.11.2020]. Overtures and psychotic symphonies.
<http://www.eyemagazine.com/feature/article/overtures-and-psychotic-symphonies>
- Karasar, Niyazi. 1994. **Bilimsel Araştırma Yöntemi**. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kazanç, Nida Anıl. 2014. Gustav Klimt ve Alfons Maria Mucha Resimlerinde Kadın İmgesinin Gelişimi. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Keskin, İsmail. 18. Yüzyıl Sonunda Matbaanın Yeniden Doğuşu Alois Senefelder ve Litografi. **Rh + Artmagazine**. s. 106: 30-35.
- Kieffer, Michèle. [07.10.2020]. Alphonse Mucha: Revolutionising the Art of the Poster. <https://theculturetrip.com/europe/france/paris/articles/alphonse-mucha-revolutionising-the-art-of-the-poster/>.
- Kraemer, Jordan. [12.01.2021]. Critical Design: Interface and Imagination. <https://thebrooklyninstitute.com/items/courses/new-york/critical-design-interface-and-imagination/>.
- Krasner, Jon. 2008. **Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics**. Burlington: Focal Press.
- Krausse, Anna Carola. 2010. **Rönesanstan Günümüze Resim Sanatının Öyküsü**. çev. Dilek Zaptıoğlu. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Kuiper, Kathleen. [05.11.2020]. Friz Freleng American Animator. <https://www.britannica.com/biography/Friz-Freleng>.
- Kurtcu, Fatih. 20. 2019. Yüzyıl Modernizmi Tipografi'de İçerik ve Biçim İlişkisi. **Çeşm-i Cihan: Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi**. c. 6 . s. 1:89-110.
- Lafferty, Peter. 1997. **İcatlar, İcatların Ortaya Çıkış Öyküleri ve Çalışma İlkeleri**. İstanbul: Singapur Dizgi Ansiklopedi Yayınları.
- Lancaster. [09.01.2021]. John Ruskin: The Nature of Gothic, preface by William Morris. <https://www.lancaster.ac.uk/the-ruskin/explore-the-collection/books/>.
- Landekic, Lola. [15.03.2020]. Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb (1964). <https://www.artofthetitle.com/title/dr-strangelove-or-how-i-learned-to-stop-worrying/>.
- Las-Casas, Luiz Fernando. 2007. Cinedesign: Typography in Motion. **InfoDesign-Revista Brasileira de Design da Informação**. c. 4 . s. 1: 12-19.
- Lee, Johnny C, Jodi Forlizzi, Scott E. Hudson. 2002. The Kinetic Typography Engine: An Extensible System for Animating Expressive Text. **Proceedings of the 15th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology**. s. 1: 81-90.
- Lepczyk, Tim. [11.01.2021]. Kinetoskop. <http://www.eduhacker.net/libraries/5-reasons-libraries-fail-written-1864.html/attachment/kinetoscope>.
- Lewis, George. [12.01.2021]. Art Nouveau. <https://georgelewisblog.wordpress.com/2016/11/18/art-nouveau/>.
- Little, Stephen. 2013. **İzmler Sanatı Anlamak**. çev. Derya Nükhet Özer. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.

- Livingstone, Marco. 2000. **Pop Art: A Continuing History**. New York: Thames & Hudson.
- Lossing, J. Benson. 1851. **The Pictorial Field-Book of the Revolution II**. New York: Harper & Brothers.
- Lucie-Smith, Edward. 1984. **Thames & Hudson Dictionary of Art Terms**. New York: The Thames and Hudson.
- _____. 2004. **20. Yüzyılda Görsel Sanatlar**. çev. Begüm Kovulmaz, Osman Akinhay Ebru Kılıç. İstanbul: Akbank Kültür Yayınları.
- Lupton, Ellen. 2004. **Thinking With Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students**. New York: Princeton Architectural Press.
- Lynton, Norbert. 1991. **Modern Sanatın Öyküsü**. Ankara: Remzi Kitabevi.
- MacGowan, Kenneth. 1954. The Coming of Camera and Projector: Part I. **The Quarterly of Film Radio and Television**. c. 9 . s. 1: 1-14.
- Malevich, Kazimir. 2013. **Nesnesiz Dünya: Suprematizm Manifestosu**. çev. F. Cansu Tapan. İstanbul: Dedalus Kitap.
- Mark, Joshua J. [16.10.2020]. Egyptian Papyrus. *Ancient History Encyclopedia*. https://www.ancient.eu/Egyptian_Papyrus/.
- Mazlum, Hakan. 2017. Modernizm Sürecinde Yeni Tipografi'nin Doğuşu ve Jan Tschicold. **Kastamonu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi**. Özel Sayı - ICEBSS 2017: 226-247.
- Mccarthy, Todd. [15.11.2020]. Mission: Impossible – Ghost Protocol: Film Review. <https://www.hollywoodreporter.com/review/mission-impossible-ghost-protocol-film-review-271129>.
- Mcdonald, Stuart. 2004. **The History and Philosophy of Art Education**. London: Lutterworth Press.
- Meggs, Philip B., Alston W. Purvis. 2012. **Meggs' History of Graphic Design**. New Jersey: Wiley.
- Melick, Tom. 2015. **Tarih boyunca sanat: Dünya sanat tarihinde üsluplar ve akımlar**. çev. Süreyya Evren Dilek Şendil. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Milner, John, Kirill Sokolov. 1979. Constructivist Graphic Design in the U.S.S.R. between 1917 and the Present. **Leonardo**. c. 12 . s. 4: 275-282.
- Moholy-Nagy, László. 1947. **The New Vision and Abstract of an Artist**. New York: Wittenborn Schultz Inc.
- Monoskop. [16.07.2020]. El Lissitzky. https://monoskop.org/El_Lissitzky.

- Moriarty, Ana. [12.01.2021]. The Modern Letter - The Best of the Bauhaus Typography. <https://www.widewalls.ch/magazine/bauhaus-typography>.
- Morison, Stanley. 1967. **First Principles of Typography**. Londra: Cambridge University Press.
- Nadhim, Marwan. [12.01.2021]. Pop Art'ın En Önemli Temsilcisi: Andy Warhol'un. <https://populerakim.com/kultur-sanat/pop-artin-en-onemli-temsalcisi-andy-warholun/>.
- Naguski, Joseph. [11.01.2021]. The Art of Title Design: The Haunting Visuals of the Girl with the Dragon Tattoo (2011). <http://www.cinemablography.org/blog/the-art-of-title-design-the-haunting-visuals-of-the-girl-with-the-dragon-tattoo-2011>.
- Nedomansky, Vashi. [16.07.2020]. *Vashi Frames: Girl with the Dragon Tattoo Title Sequence* + FULL FILM. <https://vashivisuals.com/vashi-frames-girl-with-the-dragon-tattoo-title-sequence-full-film/>.
- Netflix. [12.12.2020]. Mission Impossible: Ghost Protocol. <https://www.netflix.com/search?q=mission%20impossible%20ghost&jbv=70173048>
- _____. [10.01.2021]. Vizonte. <https://www.netflix.com/search?q=vizonte&jbv=80038527>.
- _____. [10.01.2021]. Yahşi Batı. <https://www.netflix.com/search?q=yah%C5%9Fi&jbv=81043487>.
- _____. [11.01.2021]. Unutursam Fısılda. <https://www.netflix.com/search?q=unu&jbv=81043526>.
- Novin, Guity. [15.07.2020]. The Italian Futurist Visual Design. <http://guity-novin.blogspot.com/2011/08/chapter-44-italian-futurist-visual.html>.
- Ohnotype. [11.01.2021]. The Process of Eckmannpsych. <https://ohnotype.co/blog/the-process-of-eckmannpsych>.
- Okumuş, Serdar. 2016. Eser ve Manifestosu Bağlamında Kamusal Alanda Enstalasyon. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Okur, Çağlar. 2007. Univers: Adrian Frutiger'den tırnaksız bir yazı karakteri. **Grafik Tasarım Görsel İletişim Kültürü Dergisi**. s. 7: 54-55
- Oskouei, Amir Hossein Asgari. 2018. Etkileşimli Film Afişleri ve Uygulamalar. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Özkan, Betül. 2015. Avangard Sanat Hareketleriyle Tipografide Geleneğin Yıkımı. **GSF Sanat Dergisi**. c. 1 . s. 27: 73-87.

- Öznülür, Hüseyin. 2019. Atik Nesnelerin Resim Sanatına Girişinde Picasso ve Braque'nin Etkisi. **International Journal of Social And Humanities Sciences Research (JSHSR)**. c. 6 . s. 33: 698-708.
- Özsarı, Şeyda. [11.01.2021]. Belleğin Azmi – The Persistence of Memory. <https://www.kreatifbiri.com/bellegin-azmi-the-persistence-of-memory/>.
- Özuyar, Ali. 2017. **Sessiz Dönem Türk Sinema Tarihi (1895-1922)**. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Parkinson, David. 1996. **From Science to Cinema, History of Film**. İtalya: Thames & Hudson.
- Patternobserver. [05.01.2021]. History of Surface Design: William Morris. <https://patternobserver.com/2014/11/25/history-surface-design-william-morris/>.
- Pauline, Kael. 1962. One, Two, Three by Billy Wilder. **Film Quarterly**. s. 15: 62-65.
- Peccatte, Patrick. [09.01.2021]. Roy Lichtenstein et Les Comics - un Art Suffisant. <https://dejavu.hypotheses.org/2614>.
- Penney, Margaret. [30.12.2020]. Type in History: Futura. <https://www.sessions.edu/notes-on-design/type-in-history-futura/>.
- Peoplepill. [11.10.2020]. Uğur Erbaş. <https://peoplepill.com/people/ugur-erbas>.
- Pero, Michele. [10.01.2021]. The Discovery of the Camera Obscura. <https://www.thedarkroom.it/inthedarkroom/2014/10/the-discovery-of-the-camera-obscura-2/>.
- Poetryintranslation. [12.08.2020]. Stéphane Mallarmé Un Coup de Dés Jamais N'Abolira Le Hasard. <https://www.poetryintranslation.com/PITBR/French/MallarmeUnCoupdeDes.php>.
- Pound, Cath. [06.01.2021]. How Alphonse Mucha's Iconic Posters Came to Define Art Nouveau. <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-alphonse-muchas-iconic-posters-define-art-nouveau>.
- Pressbooks. [11.01.2021]. Early Forms of Calligraphy, Confucius and Lao Tzu, and Writing Techniques. <https://pressbooks.ulib.csuohio.edu/intro-to-chinese-calligraphy/chapter/early-forms-of-calligraphy/>.
- Rabinowitz, Tova. 2006. **Exploring Typography**. Florence KY: Thomson Delmar Learning.
- Rawsthorn, Alice. [21.11.2020]. The Man Who Made the Title Sequence Into A Film Star. <https://www.nytimes.com/2011/11/07/arts/design/saul-bass-made-the-title-sequence-into-a-film-star.html>.

- Renner, Eric. 2008. **Pinhole Photography From Historic Technique to Digital Application**. Oxford: Taylor & Francis.
- Richter, B. Barbara. [03.02.2021]. Giambattista Bodoni: His Life and His World, in Print. <https://www.finebooksmagazine.com/blog/giambattista-bodoni-his-life-and-his-world-print>.
- Rona, Zeynep. 2008. **Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi**. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Rosen, Miriam. 1987. **World Film Directors: Volume I, 1890–1945**. çev. John Wakeman. New York: H. W. Wilson.
- Ruder, Emil. 2008. **Typography: A Textbook of Design**. Niederteufen: Niggli Verlag.
- Ruskin, John. 2011. **The Seven Lamps of Architecture**. Boston: Dana Estes & Company.
- Saggs, Henry. 1995. **Babylonians Peoples of the Past**. London: BMP Publishing.
- Sakman, Samed. 2020. İlk Film Jeneriklerinde Çizgi Film ve Animasyon Tekniklerinin Kullanımı. **International Social Sciences Studies Journal**. c. 6 . s. 68: 3557-3565.
- Sandler, Martin W. 2002. **Photography: An Illustrated History**. New York: Oxford University Press, Inc.
- Sarıkavak, Namık Kemal. 2003. **Sanat ve Teknoloji Bağlamında 20. Yüzyılda Gelişen Yönelimler ve Kişilik**. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- _____. 2004. **Çağdaş Tipografinin Temelleri**. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- _____. 2018. Gutenberg Tipografisinden Çağdaş İletişim Tasarımına. **Konya Sanat Dergisi**. c. 1 . s. 1: 8-27.
- Schlesinger, Carl. 1989. **The Biography of Ottmar Mergenthaler, Inventor of the Linotype**. Delaware: Oak Knoll Books.
- Schmutzler, Robert. 1962. **Art Nouveau**. London: Harry N. Abrams.
- Selamet, Sevim. 1995. Grafik Tasarım Ögesi Olarak Tipografi. Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Selz, Peter, Mildred Constantine. 1959. **ART NOUVEAU: Art and Design at the Turn of the Century**. New York: The Museum of Modern Art.
- Sembach, Klaus-Jürgen. 2002. **Art Nouveau: Utopia, Reconciling the Irreconcilable**. Bonn: Taschen Verlag.

- Semlyen, Phil De. [15.10.2020]. Anatomy Of An Opening Sequence: David Fincher's Seven. <https://www.empireonline.com/movies/features/david-fincher-fight-club-opening-credits/>.
- Seven, Ece. 2013. 20.yüzyıl batı resim sanatında doku kullanımı ve çeşitliliği üzerine bir araştırma. Yüksek Lisans Tezi. Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Seven, Emre. [21.12.2020]. Unutursam Fısılda. <http://www.filmelestirisi.com/elestiri/unutursam-fisilda>.
- Shah, Haleema. [11.01.2021]. How a 19th-Century Photographer Made the First 'GIF' of a Galloping Horse. <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-19th-century-photographer-first-gif-galloping-horse-180970990/>.
- Shatskikh, Aleksandra. 2012. **Black Square: Malevich and the Origin of Suprematism**. A.B.D.: Yale University Press.
- Singel, Ryan. [10.12.2020]. Web Gives Birth to Banner Ads. <https://www.wired.com/2010/10/1027hotwired-banner-ads/>.
- Smith, Geoffrey Nowell. 2017. **The History of Cinema: A Very Short Introduction**. A.B.D.: Oxford University Press.
- Sontag, Susan. 1996. The Decay of Cinema. **New York Times**. s. 6: 60
- Sosyalbilgiler. [14.12.2020]. Yahşi Batı Film Tanıtımı ve Eleştirisi. <https://www.sosyalbilgiler.org/yahsi-bati-filmi-tanitimi-ve-elestirisi/>.
- Soğuksu, Nurten. 2015. Pop Art'ın Grafik Tasarım Üzerindeki Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Spencer, Catherine. [10.01.2021]. Roy Lichtenstein Had Only One Great Idea in His Pop Art - But Made the Most of It. <https://theconversation.com/roy-lichtenstein-had-only-one-great-idea-in-his-pop-art-but-made-the-most-of-it-84630>.
- Storey, Jacqueline Anne. 2005. The Camera Obscura and The Pursuit Of The Uncanny. Doktora Tezi. The University of Gloucestershire.
- Strizver, Ilene. [10.06.2020]. Jan Tschichold Master Typographer of the 20th Century. Creativepro. <https://creativepro.com/jan-tschichold-master-typographer-of-the-20th-century>.
- Sözen, Metin, Uğur Tanyeli. 2007. **Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü**. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Süngüoğlu, Aslı Tania. 2013. Giysi Tasarımında Sürrealist Etkilerin Yansıtılma Süreci. Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Sürmeli, Kader. 2013. Rus Konstrüktivizminin Grafik Tasarıma Yansımaları. **İnönü Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi**. c. 2 . s. 1: 62-70.
- Süzen, Hatice Nilüfer. [04.11.2020]. 20. Yüzyıl Sanat Akımları Nedenleri Niçinleri ve Etkileri. https://www.researchgate.net/publication/329802526_20_YUZYIL_SANAT_AKIMLARI_NEDENLERI_NICINLERI_VE_ETKILERI_1.
- Swanson, Anna. [12.01.2021]. Every James Bond Opening Title Sequence, Ranked. <https://filmschoolrejects.com/bond-opening-title-sequence-ranked/>.
- Şentürk, Onur. [10.11.2020]. About Onur Şentürk. www.onursenturk.tv/about
- Taştan, Tuğba Renkçi. 2018. Türkiye’de Çağdaş Sanatta Yerleştirme (Enstalasyon) ve Kültür. Sanatta Yeterlilik Tezi. Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Taylor, H. John. 2010. **Journey Through the Afterlife: Ancient Egyptian Book of the Dead**. London: BMP Publishing.
- Teksoy, Rekin. 2005. **Sinema Tarihi**. c. 1. İstanbul: Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık.
- Thatcher, Lisa. [21.01.2021]. Piet Mondrian - Line Over Form. <https://lisathatcher.com/2012/07/01/piet-mondrian-line-over-form/>.
- Theisen, Earl. 1936. The Evolution of the Motion Picture Story, Part II. **The International Photographer**. c. 8 . s. 4: 12.
- Themet. [11.01.2021]. Terracotta Panathenaic Prize Amphora. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/248902>.
- Thomas Jr, Robert McGill. 1996. Saul Bass, 75, Designer, Dies; Made Art Out of Movie Titles. **New York Times**. 27 Nisan.
- Timmer, Andreas. 1999. Making the Ordinary Extraordinary: The Film Related work of Saul Bass. Doktora Tezi. Colombia University.
- Toolsforcoms. [10.01.2021]. The Kinora Viewer. <https://toolsforcoms.wordpress.com/2017/11/30/the-kinora-viewer/>.
- Topçu, Aslıhan Doğan. 2010. **Toplumsalın Eleştirisinden Geleneğin Estetiğine Yolculuk: Derviş Zaim Sineması**. Ankara: De Ki Yayınları.
- Triggs, Oscar Lovell. 2009. **Arts & Crafts Movement (Art of Century Collection)**. New York: Parkstone Press.
- Tschichold, Jan. 1988. **The New Typography: A Handbook for Modern Designers**. çev. Ruari McLean. California: University of California Press.
- Tuğan, Ayşegül Pınar. 2012. Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri ve Grafik Tasarımcı Saul Bass’ın Yaklaşımı. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

- Tunalı, İsmail. 2008. **Felsefenin Işığında Modern Resim**. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Turani, Adnan. 2015. **Dünya Sanat Tarihi**. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Typeroom. [10.06.2020]. Futura: The Story of A Font Ahead of Its Time. <https://www.typeroom.eu/futura-the-story-of-a-font-ahead-of-its-time>.
- Typographisme. [11.01.2021]. Les Ligatures Dans Les Navigateurs. <http://typographisme.net/post/Les-ligatures-dans-les-navigateurs#note1b>.
- Uçar, Tevfik Fikret. 2004. **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**. İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Uncu, Gonca, Gülsüm Çalışır. 2018. Sanatta Çirkinin Temsili. **The Journal of Academic Social Science Studies**. s. 71: 455-480.
- Uyanık, Ozan. 2012. Rodchenko ve El Lissitzky'nin Grafik Sanatına Etkileri. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Vipfilmlerizleme. [10.01.2021]. Aile Arasında. <https://vipfilmlerizleme.com/aile-arasinda-full-720p-tek-parcca-izle-vip-hd>.
- Ward, John L., J. L. W. 1962. The Nineteenth Century: Autonomy of Color. **Yale Art Gallery Bulletin**. c. 27 . s. 3: 35-46.
- Watchthetitles. [08.01.2021]. Kiss Kiss Bang Bang. <https://www.watchthetitles.com/titlesequence/kiss-kiss-bang-bang/>.
- Wecker, Christian. 2008. **The Alphabet Van Doesburg**. America: A.B.D.
- Weill, Alain. 1983. **"The Poster", Litography 200 Years of Art History & Technique**. çev. Domenico. Porzio. New Jersey: The Wellfleet Press.
- _____. 2019. **Grafik Tasarım**. çev. Orçun Türkay. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Weingart, Wolfgang. 1987. **How Can One Make Swiss Typography? Theoretical and Practical Typographic Results From the Teaching Period 1968–1972 at the School of Design Basle**. Basel: Eight Five Zero.
- Welcyng, Meghan. [11.01.2021]. A Brief History of Photography. <https://whererecreativityworks.com/a-brief-history-of-photography/>.
- Whitford, Frank. 1984. **Bauhaus**. Londra: Thames and Hundson.
- _____. 1992. **The Bauhaus Masters & Students By Themselves**. London: Amazon Publishing Limited.
- Wikipedia. [17.09.2020]. Saul Bass. https://en.wikipedia.org/wiki/Saul_Bass.
- _____. [06.01.2021]. Bodoni. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Bodoni_\(yaz%C4%B1_tipi\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/Bodoni_(yaz%C4%B1_tipi)).

- Wilkens, Laura. [25.09.2020]. Opening Title Sequence Design - the 1920s. <http://laurawilkens.com/thoughts/2015/8/11/opening-title-sequence-design-the-1920s>.
- Williams, Gregg. 1983. The Lisa Computer System. **Byte**. c. 8 . s. 2: 33-50.
- Willis, Holly. [10.10.2020]. Pablo Ferro. <https://www.aiga.org/medalist-pabloferro>.
- Yıldız, Bülent. 2016. Marcel Duchamp Eserlerinin Yıkıcı Düzlemi Ve Ready-Made'lerindeki Anti-Topografi . **Art-Sanat Dergisi**. s. 6: 133-146.
- Yıldız, Turgay. 2013. Sanayi Devriminin Doğurduğu Sanat Anlayışları ve Grafik Tasarımın Bu Süreç İçerisindeki Gelişimi. Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yalır, Refik. 2019. Minimalist Sanat Akımının Türk Afiş Tasarımına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yazar, Tarık, Aslı Yılmaz. 2019. Sanatsal Dönüşüm ve Adaptasyon Süreçleri: Konstrüktivist Düşünce Ekseninde Yeni Tipografi Hareketi. **Isas Winter-2019 (APD)**. c. 4 . s. 7: 72-77.
- Yiğit Er, Yiğit. 2013. Reklam Filmlerinde Kullanılan Kinetik Tipografi Uygulamalarının Görsel İletişim Açısından İncelenmesi. Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Youtube. [08.10.2020]. Saul Bass: Psycho (1960) title sequence. <https://www.youtube.com/watch?v=aj6aBuC1Lb8>.
- _____. [08.01.2021]. Cenneti Beklerken 2006. <https://www.youtube.com/watch?v=LbwSaFc3c2A>.
- _____. [10.01.2021]. Match Point Opening (2005) Woody Allen. <https://www.youtube.com/watch?v=BQaE4gcrInA>.
- _____. [11.01.2021]. Devrim Arabaları. https://www.youtube.com/watch?v=iHNEjMkg_Gs.
- _____. [11.01.2021]. Lord of War Opening Title Sequence. https://www.youtube.com/watch?v=_K1jBbq6zRo.
- _____. [12.01.2020]. Metropolis 1927. <https://www.youtube.com/watch?v=z-Z55p9vMjU>.
- Yu, Li. 2008. Typography In Film Title Sequence Design. Yüksek Lisans Tezi. Iowa State University.

ÖZ GEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Doğum Tarihi: 13.05.1988
Doğum Yeri: İstanbul, Türkiye
E-posta: arturkarapekmez@gmail.com
Tel: 0536 527 64 45

Eğitim Bilgileri

Yüksek Lisans, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, İnteraktif Medya Tasarımı, Devam Ediyor
Lisans, Anadolu Üniversitesi, İşletme Fakültesi, İşletme, 2011
Ön Lisans, Beykent Üniversitesi, Halkla İlişkiler ve Reklamcılık, 2008

Yayınlanmış Makaleler

Son Dönem Türk Filmlerinde Kinetik Tipografi Uygulamalarının İncelenmesi. (Ekim 2020). **Social Science Studies Journal**. c. 6 . s. 72: 4700-4716.