



T.C.
İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIMI
ANASANAT DALI PROGRAMI

SİNEMADA DENEYSEL TİPOGRAFİ KULLANIMI
VE BİR ÖRNEK İNCELEMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Emine İrem DEMİR
115110143

Danışman: Yrd. Doç. Bahattin ODABAŞI

İstanbul, 2014



T.C.

İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIMI
ANASANAT DALI PROGRAMI

**SİNEMADA DENEYSEL TİPOGRAFİ KULLANIMI
VE BİR ÖRNEK İNCELEMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

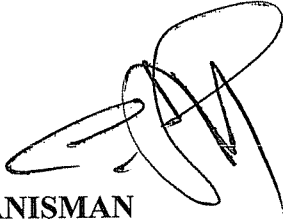
Tezi Hazırlayan: **Emine İrem DEMİR**

T.C.
İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
TEZLİ YÜKSEK LİSANS SINAV TUTANAĞI

10.03.2014

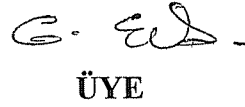
Enstitümüz *Grafik Tasarımı* Anasanat dalı yüksek lisans öğrencilerinden 115101143 numaralı **Emine İrem DEMİR**'in "İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim - Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddesine göre hazırlayarak, Enstitümüze teslim ettiği "**SİNEMADA DENEYSEL TIPOGRAFI KULLANIMI VE BİR ÖRNEK İNCELEMESİ**" konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun 12.02.2014 tarih ve 2014/02 sayılı toplantısında seçilen ve Sefaköy Yerleşkesinde toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, ilgili yönetmeliğin 48. maddesi gereğince (60) dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında ~~oyçokluğu/oybirliği~~ ile **Kabul/Red veya Dürzetme** kararı verilmiştir.

İşbu tutanak, 4 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.



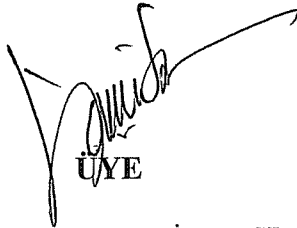
DANIŞMAN

Yrd.Doç.Dr. BAHATTİN ODABAŞI



ÜYE

Prof. GÜLER ERTAN



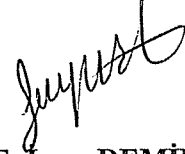
ÜYE

Yrd.Doç.Dr. NURİ SEZER

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum "Sinemada Deneysel Tipografinin Kullanımı ve Bir Örnek İncelemesi" başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin taamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

07.03.2014




E. İrem DEMİR

ONAY

Yüksek lisans tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- o Tezimin iki yıl süre ile erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

07.03.2014


E. İrem DEMİR

ÖZET

SİNEMADA DENEYSEL TİPOGRAFI KULLANIMI VE BİR ÖRNEK İNCELEMESİ

Emine İrem DEMİR

Yüksek Lisans Tezi / Grafik Tasarımı

Danışman: Yrd. Doç. Bahattin ODABAŞI

Şubat, 2014 - 102 sayfa

Toplumsal gelişmelere bağlı olarak farklı tanımlamalarla ve farklı ifade biçimleri ile kullanılan tipografi günümüze gelene kadar iletişimi sağlayan kültürlerarası ortak bir iletişim aracı olma özelliğini korumuştur. Günümüzde ise kazanmış olduğu yeni anlam, kavram ve biçim ilişkisi ile görsel sanatlar içinde işlevselliğini yeniden tanımlamaktadır. Teknoloji ve grafik tasarımın etkileşimi tasarımlarda var olan kuralların güncellenmesini gündeme getirmiştir. Bu durum bugünün ve yarının tasarım anlayışı içinde teknolojinin önemli bir etken olduğu gerçeğini tasarımcının fark etmesini sağlamıştır. Farkındalık sınırlı olan çalışma mekânlarının genişlemesine ve yeni alternatiflerin belirlenmesine neden olmuştur. Sinema bu tez çalışması için belirlenmiş yeni alternatif mekân olarak kabul edilmiştir. Geçmiş ilk sinemaya dayanan sinema- tipografi ilişkisi tipografi-kağıt ilişkisinin ön planda tutulması nedeniyle önemsenmemiş ve geride kalmıştır. Grafik tasarımda yeni ifade biçimi arayışları sinema içinde geçerli bir döngü durumundadır. Tipografinin sinemada kullanımı düşüncesi sinema için yeni bir ifade biçimi oluşturmuştur.

Toplam beş bölümden oluşan bu tezin birinci kısmında; tezin problemi, amacı, yöntemi üzerinde durulmuştur. İkinci bölümde tipografinin tarihsel gelişim süreci içine geçirdiği evrim anlam, biçim ilişkisi, toplumsal olaylar ve teknoloji bağlamında ele alınmış ve günümüz teknolojisi ile tipografi arasındaki etkileşimden bahsedilmiştir. Üçüncü kısımda ise, teknolojinin gelişmesine bağlı olarak tasarım ve sergileme alanı kağıtla sınırla kalmayan tipografinin hareketli tasarıma (kinetik tasarım) dönüştürülmesi üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda kavram, biçim ve mekan olgusu üzerinden tipografi tasarımının durumu örneklerle zenginleştirilmiştir.

Dördüncü kısımda ise; inceleme alanı sinema olarak belirlenmiş mekanda, tipografi-sinema ilişkisi üzerinde durulmuştur. Sinemanın anatomik yapısı içinde tipografinin kullanımı ve kattığı anlam üzerinden tipografinin rolü örnekler üzerinden aktarılmıştır. Son bölüm olan sonuç kısmında ise tez çalışmasına genel bir özetle bakılmış ve bu çalışmayla var olan ve ortaya çıkan durumlardan bahsedilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Tipografi, Mekân, Sinema, Kinetik Tasarım, Teknoloji

ABSTRACT

USING EXPERIMENTAL TYPOGRAPHY IN CINEMA AND AN EXAMPLE REVIEW

Emine İrem DEMİR

Master Thesis / Department of Graphic Design

Supervisor: Assoc. Prof. Bahattin ODABAŞI

February 2014 - 102 pages

Depending on social developments, typography has been attached to different definitions and different ways of expressions. It maintained its feature as a tool of interaction for inter-cultural communication until the present day. In contemporary world it redefines the concept-form relationship and its functionality in visual arts. Interaction of technology with graphic design made the redefinition of existing rules in design a current issue. This situation made the designer realize the significance of technology in contemporary and future perception of design. Awareness mentioned above resulted in an expansion of limited workspace and definition of new alternatives. Cinema has been accepted as the new alternative area in this thesis. Relationship of cinema and typography that dates back to the first cinema was undermined since the relationship of typography and paper was brought into prominence. The search for new forms of expression in graphic design is also a valid viewpoint for cinema. The idea of using typography in cinema created a new way of expression.

This thesis consists of a total of 5 parts. The first part is focused on the problem, the purpose and the method of the thesis. The second part explores the evolution of typography in relation with meaning–shape relationship, social events, and technology by mentioning the interaction between contemporary technology and typography. The third part involves discovering how the typography transferred into motion design (kinetic design). Overall approach shows that typography did not remain limited to paper as exposition area. In this context, the situation of typography design is explained with examples of concept, shape and space. The fourth part draws upon the relationship of typography and cinema where cinema is

defined as the main research area. The role of typography is presented with examples concerning the use and meaning of typography in the anatomic structure of cinema. In the last part ,that is the conclusion part, the thesis is examined with a general overview. And, in this study are mentioned existing and emerging situations.

Keywords: Typography, space, cinema, kinetic design, technology

ÖNSÖZ

Sinema, siyasal, toplumsal, kültürel ve ekonomik değişimlerin yaşandığı dünyamızda geleceğin ve geçmişin iç içe yaşandığı ve yansıtıldığı önemli bir sanat dalıdır. Bu anlamda sürekli gelişen teknoloji, sinemayı doğrudan etkilemiştir. Bu etkenin sinemadaki yansıması özel görsel efekt tekniği, 3D animasyon ve bunların gösterdiği gelişim olmuştur. Sanatta tüm eserler, izleyiciye aktarmak istenen bir anlam ile ortaya çıkar. Sinemada sahip olunan metinsel düzlem, görsel materyallerle dışavurum imkanı bulur. Burada önemli olan kullanılan materyallerin algı düzeyi belli olan hedef kitleye doğru mesajı iletecek şekilde kullanılmasıdır. Bütünlüğün önemi burada ortaya çıkmaktadır. Özel efektler filmin tamamına sadece görsel katkı sağladığı için değil, anlamı destekleyen bir öge olduğu için kullanılmaktadır.

Tipografi yazılı kültürün tasarım boyutunu temsil eden bir elemandır. Sinema ile etkileşimi ise son dönem filmlerde yaygınlaşmıştır. Aslında sinemanın başlangıcından günümüze kadar tipografi ve sinema birlikte kullanılan görsel elemanlardır. Bu birliktelik jenerik olarak adlandırdığımız bölümde sıkça rastlanmaktadır. Gözden kaçmış bu birliktelik günümüz araştırmacıları için yeni araştırma alanları sunmaktadır.

Çalışmada farklı disiplinleri bir arada bünyesinde tutabilen sinemanın tipografi ile olan etkileşimi örnek bir film incelemesi ile incelenmiştir. Bu bağlamda hedef kitlenin sinemadan beklentilerini karşılaması için geliştirilen yaratıcı düşüncülerden biri olan tipografinin sinema dili için önemli bir iletişim aracı olduğunun ifade edilmesi amaçlanmıştır.

Yüksek lisans tez çalışmamın oluşturulmasında değerli katkıları bulunan danışman hocam, sayın Yrd. Doç. Bahattin ODABAŞI'na, ihtiyacım olan her anda yanımda olan dostlarıma, çalışma arkadaşlarıma, değerli hocalarıma, yaşamım boyunca bana sevgi, güven ve destek veren annem Güler ERYURT'a ve babam Şükrü ERYURT'a, kız kardeşim Didem ERYURT'a, erkek kardeşim M. Onur ERYURT'a, yaşamımı paylaştığım sevgili eşim Hakan DEMİR'e ve kızım Esila DEMİR'e içtenlikle, sevgi ve saygılarımla teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	v
ABSTRACT	vii
ÖNSÖZ	ix
KISALTMALAR LİSTESİ	xiii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xiv

1. BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Problemin Tespiti	1
1.2. Çalışmanın Amacı	1
1.3. Araştırma Metodolojisi	2
1.4. Ünitelerin Planı	2

2. BÖLÜM

GÖRSEL İLETİŞİM ARACI OLARAK TİPOGRAFİ

2.1. Tipografinin Tarihsel Süreç İçerisinde Evrimi	3
2.1.1. Anlam Olarak Tipografi	3
2.1.2. İletişim Aracı Olarak Tipografi	5
2.1.2.1. İletişim	6
2.1.2.2. Görsel İletişim	7
2.1.3. Biçim Olarak Tipografi	12
2.1.3.1. Harf	12
2.1.3.2. Font (Yazı Karakteri)	13
2.1.3.3. Yazı Ailesi	14
2.1.3.4. Tipografide Ölçü	15
2.1.3.5. Tipografide Espas	15
2.1.3.5.1. Harf Espası (Letterspacing)	16

2.1.3.5.2. Kelime Espası (Wordspacing)	17
2.1.3.5.2. Satır Espası (Linespacing)	18
2.1.3.6. Okunabilirlik	18
2.1.4. Toplumsal Olaylar ve Tipografi	20
2.1.4.1. Yazı	20
2.1.4.2. Gutenberg Tipografisinden Modern Tipografiye	24
2.1.4.3. Endüstri Devrimi ve Tipografi	25
2.1.4.4. Modernist Tipografi	28
2.1.4.4.1. Fütürizm	29
2.1.4.4.2. Dadaizm	31
2.1.4.4.3. Konstrüktivizm	34
2.1.4.4.4. De Stijl	36
2.1.4.4.5. Bauhaus ve Yeni Tipografi	38
2.1.4.4.6. Art Deco	41
2.1.4.4.7. Uluslararası Tipografik Stil	43
2.1.4.5. Postmodernizm ve Günümüz Tipografisi	45
2.1.5. Teknoloji ve Tipografi	48

3. BÖLÜM

SAYISAL ORTAMDA TİPOGRAFİ

3.1. Tipografi ve Mekân	53
3.1.1. Tipografinin Kullandığı Mekân	53
3.2. Tipografi ve Hareket	59
3.2.1. Tipografinin Görselleştirdiği Hareket	63
3.3. Tipografi ve Sanal Sanat	64

4. BÖLÜM

SİNEMADA TİPOGRAFİNİN KULLANIMI

4.1. Sinema ve Tarihsel Süreç İçindeki Durumu	68
4.1.1. Tanım Olarak Sinema	68
4.1.2. Sinemanın Ortaya Çıkışı	68
4.2. Tasarım Kavramı ve Sinema	73
4.3. Sinema ve Tipografik Tasarım	75
4.3.1. Jenerik	76
4.4. One Day (Bir Gün) Filminin Tipografik Oyuncusu	81

5. BÖLÜM

SONUÇ

5.1. Özet	95
5.2. Çalışmanın Literatüre Katkısı	96
5.3. Araştırma Kısıtları	96
5.4. Geleceği Yönelik Çalışma Alanları	96
KAYNAKÇA	97
ÖZGEÇMİŞ	102

KISALTMALAR LİSTESİ

A.B.D.	: Amerika Birleşik Devletleri
ASC	: American Society of Cinematographers
CD-ROM	: Compact Disc-Read Only Memory
M.Ö.	: Milattan Önce
M.S.	: Milattan Sonra
RISD	: Rhode Island School of Design
TDK	: Türk Dil Kurumu
vb.	: Ve Benzeri
yy.	: Yüzyıl
3B	: 3 Boyutlu
3D	: 3 Dimension

ŞEKİLLER LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 2.1. Johannes Gutenberg	2
Şekil 2.1. Bir Hayvana Ait Ayak İzi	5
Şekil 2.2. Mağara Resimlerinden Bir Örnek	6
Şekil 2.3. Glyphyx (otf) adlı piktogram olarak hazırlanmış yazı karakteri	7
Şekil 2.4. Sembol Örnekleri	8
Şekil 2.5. Fonogram Örneği	9
Şekil 2.6. Pauls Swirly Adlı Gotik Font Örneği	11
Şekil 2.7. Helvetica Neue Yazı Ailesi Örneği	12
Şekil 2.8. Harf Espasına Örnek	14
Şekil 2.9. Kelime Espasına Örnek	15
Şekil 2.10. Satır Espasına Örnek	16
Şekil 2.11. Sümer Yazı Örneği	19
Şekil 2.12. Papirüs Örneği	20
Şekil 2.13. Fenike Alfabesi Örneği.....	21
Şekil 2.15. Gutenberg'in tasarladığı ilk İncil	22
Şekil 2.16. Nicholas Jenson'un "De Praeparatione Evangelica" adlı kitabı için yazı karakteri tasarımı	23
Şekil 2.17. Caslon Yazı Ailesi Örneği.....	25
Şekil 2.18. Kepes'in çalışmalarından bir örnek	26
Şekil 2.19. Filippo Marinetti'ye ait bir fütürist çalışma örneği	28
Şekil 2.20. Dada bülten kapağı, 1920	30
Şekil 2.21. Georg Grosz ve John Heartfield fotomontaj tekniğine ait çalışma	31
Şekil 2.22. Dada Broşürü	32
Şekil 2.23. El Lissitzky'e ait bir çalışma	33
Şekil 2.24. Theo Van Doesburg'un tasarladığı yazı karakteri, 1919	35
Şekil 2.25. Piet Zwart'a ait bir çalışma	36
Şekil 2.26. Futura Yazı Karakteri. Paul Renner, 1927-28	37
Şekil 2.27. Moholy Nagi'nin Bauhaus Sergisi İçin Hazırladığı Afiş	38
Şekil 2.28. M. Cassandre , Bifur yazı karakteri, 1929.....	40

Şekil 2.29.	J. Müller- Brockmann , 1960	41
Şekil 2.30.	Armin Hoffman çalışmalarından oluşan bir düzenleme	42
Şekil 2.31.	Univers ve Helvetica yazı karakterini gösteren bir düzenleme	43
Şekil 2.32.	Herb Lubalin tarafından tasarlanmış Avangarde yazı karakteri	44
Şekil 2.33.	Emigre dergisi içinde yayınlanan bir tasarım	46
Şekil 2.34.	Zuzana Licko, Modula yazı karakteri, 1985	47
Şekil 2.35.	Neville Brody tarafından tasarlanan Blur yazı karakteri	48
Şekil 2.36.	Sylke Janetzky F Atomic Circle yazı karakteri, 1995	49
Şekil 2.37.	Talmud Projesine ait bir görüntü	50
Şekil 2.38.	Carin Goldberg, Dergi Kapağı	51
Şekil 3.14.	Tipografi Çalışması (Kâğıt üzerine)	54
Şekil 3.2.	Alman sanatçı Kosuth'a ait tipografik bir düzenleme	55
Şekil 3.15.	Joseph Kosuth'un 1968 tarihli çalışması	56
Şekil 3.16.	Mel Bochner'e ait tipografik çalışmalar	57
Şekil 3.17.	Helvetica için tasarlanmış bir tipografi örneği	58
Şekil 3.18.	İnternet ortamında sergilenen tipografik bir çalışma	59
Şekil 3.19.	Marinetti tarafında tasarlanan Fütürist Tipografik şiir.....	60
Şekil 3.20.	After Effects Programında hazırlanmış bir görsel	61
Şekil 3.21.	Boca ve Ryan Urich tarafında tasarlanan “What is Typography” adlı çalışma.....	63
Şekil 3.22.	Nerdkworking tarafından yapılmış olan “Yekpare” adlı çalışma	65
Şekil 3.23.	Joshua Davis tarafından tasarlanmış çalışma.....	66
Şekil 3.24.	John Maeda'nın yapmış olduğu tasarım	67
Şekil 4.25.	Lumiere Kardeşlerden birine ait fotoğraf	69
Şekil 4.26.	Zoetrop örneği	71
Şekil 4.3.	Reynaud'un optik tiyatrosunu temsil eden bir çizim	72
Şekil 4.27.	Siyah-Beyaz film örneği. Michel Hazanavicius tarafından yönetilen Artist filmi	74
Şekil 4.28.	Renkli sinema örneği. The God Father Filmi	74
Şekil 4.29.	Saul Bass tarafından tasarlanan James Bond serisine ait Dr. No adlı filmin jenerik görüntüleri	77

Şekil 4.30.	Saul Bass tarafından tasarlanan The Man with the Golden Arm adlı filminin jenerik görüntüsü	78
Şekil 4.31.	Kiss Kiss Bang Bang filminin jenerik görüntüsü	79
Şekil 4.32.	Seven filminin jeneriğinden görüntüler	80
Şekil 4.33.	Catch me if you can filminin jenerik sahnesinden bir örnek	81
Şekil 4.34.	One Day Filminin jenerik bölümünden bir görüntü	82
Şekil 4.35.	One Day filminin jenerik bölümünden bir görüntü	83
Şekil 4.36.	One Day filminin jenerik bölümünden bir görüntü	83
Şekil 4.37.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne	84
Şekil 4.38.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının belirlediği an)	85
Şekil 4.39.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının kendini okutturduğu an)	85
Şekil 4.40.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının belirlediği an)	86
Şekil 4.41.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının kendini okutturduğu an)	86
Şekil 4.42.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının kendini okutturduğu an)	87
Şekil 4.43.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının dağılmaya başladığı an)	88
Şekil 4.44.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının dağıldığı an)	88
Şekil 4.45.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının belirlediği an)	89
Şekil 4.46.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının algılandığı an)	89
Şekil 4.47.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının kendini okutturduğu an)	90
Şekil 4.48.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının belirlediği an)	90
Şekil 4.49.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne	

	(Yazının kendini okutturduğu an)	91
Şekil 4.50.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının belirmediği an)	91
Şekil 4.51.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının kendini okutturduğu an)	92
Şekil 4.52.	One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının belirmediği an)	93
Şekil 4.53.	One Day Filminden Tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının kendini okutturduğu an)	93

1. BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Problemin Tespiti

Günümüzde tipografi, kullanım alanıyla en yaygın ve en güçlü görsel iletişim aracıdır. Bilgisayarların evlere girmesinden sonra, bilgisayarı başında oturan her kişi, farkında olmadan kendilerinin bireysel tasarımcısı durumuna gelmiştir. Günümüzde izleyicilerin ihtiyaç duysun ya da duymasın karşı karşıya kaldığı birçok görsel materyal, tutarlı bir tipografik anlayıştan yoksundur. Bu problem yapılan tez araştırmasının çıkış noktasını oluşturmuştur. Problem olarak alınabilecek ikinci bir nokta ise şudur: birçok görsel materyalle karşı karşıya kalan izleyici bu tasarımlara artık sadece göz gezdirmekte ve hiçbir farkındalık olmadan kendilerine dayatılan görsel çokluğun içinde gündelik yaşamlarına devam etmektedir. Bu görsel çokluk içinde sinema ve tipografi etkileşimi günümüz tasarımcılarını daha yaratıcı ve daha yeni tasarımlara yönlendirmiştir. Tipografi son 10 yıldır bir çok sinemada jenerik dışında da kullanılmaya başlanmıştır. Ancak bu yeni yaklaşımlar izleyicinin farkındalık bağlamında henüz çok yenidir.

1.2. Çalışmanın Amacı

Grafik tasarım içinde bir disiplin olan tipografinin sınırlarının nasıl genişletilebileceğini araştırmak ve bu alana farklı uygulama önerileri getirmek için böyle bir araştırmaya ihtiyaç duyulmuştur.

Bu araştırma, sinemada kullanılan tipografide ifadeselliğin ve bu anlayış çerçevesinde biçim içerik ilişkisinin irdelenmesi ve konuyu nasıl etkilediğini araştırmaya yöneliktir. Tipografinin araştırıldığı bu çalışmada, görsel iletişimde kullanılan geleneksel yöntemleri (Hareket ve Tipografi, Mekân ve Tipografi, Anlam ve Tipografi...) araştırılmış, konu olarak ele alınmıştır. Bunun devamında gelişen teknolojiye bağlı kalarak sayısal ortamda kullanılan tipografi konusu sinema başlığı

altında, sinema ve tipografinin birlikte kurgulandığı örnek bir film üzerinden aktarılması amaçlanmıştır.

1.3. Araştırmanın Metodolojisi

Bu çalışma, sinemada jenerik olarak var olan tipografi potansiyelinin nasıl bir tasarım haline geldiğini ve jenerik dışında da sinemanın bir parçası olabildiğini ve kullanılabilirdiğini araştıran, bu alandaki mevcut durumun geliştirilmesine yönelik bir araştırmadır. Çalışmaya ilişkin veriler için erişilebilen üniversitesi kütüphanelerinden, çeşitli internet sitelerinden tipografi ve sinema alanındaki kaynaklar taranmış, bu alanla ilgili sinemalar izlenmiş ve alana yönelik yapılmış tezler incelenmeye çalışılmıştır.

1.4. Ünitelerin Planı

Tez çalışması giriş ve sonuç bölümleri dışında konuya yönelik 3 bölümden oluşmaktadır.

Giriş bölümünde çalışmanın problemi, amacı ve metodolojisi hakkında bilgi verilmiştir. İkinci bölümde görsel iletişim olarak tipografi bölüm başlığı altında tipografi kavramından, tarihsel gelişim sürecinden ve uygulamalarından, teknolojinin tipografiye olan etkisinden bahsedilmiştir. Üçüncü bölümde sayısal ortamda tipografi bölüm başlığı altında tipografi-mekân ilişkisi, tipografi hareket ilişkisi ve sanat olarak tipografi konuları üzerinde durulmuştur. Dördüncü bölümde sinemada tipografinin kullanımı bölüm başlığı altında sinemanın tarihsel süreç içindeki durumu, sinema ve tasarım olgusu, jenerik ve bu tez çalışması altında incelenen sinema bahsedilen konular olmuştur. Beşinci bölüm ise tez çalışmasının sonuç kısmını oluşturmaktadır. Genel olarak tezi çalışmasının bir özeti, kısıtlılıkları, literatüre katkısı, yeni iş imkânı sağlama konuları üzerinde durularak konunun önemi vurgulanmıştır.

2. BÖLÜM

GÖRSEL İLETİŞİM ARACI OLARAK TİPOGRAFI

2. Tipografinin Tarihsel Süreç İçerisinde Evrimi

Temelini yazının icadı olarak kabul ettiğimiz tipografi günümüze gelene kadar farklı anlam ve biçimler çerçevesinde bir tasarım elemanı olmuştur. Bu farklılığın oluşmasında en büyük etken olarak toplumu da kökten etkileyen sosyal olaylardan bahsetmek mümkündür. Yazının icadı insanlık tarihini değiştiren en önemli olaydır. Çünkü tarih yazıdan önce ve yazıdan sonra ibareleri tanımlanmaya başlamıştır. Bir iletişim aracı olarak yazı zaman içerisinde anlatımı ve ifadeyi güçlendirecek yeni biçim arayışları içine girmiştir. Bu arayış sanat tarihini şekillendiren akımlarla doğru orantılı olarak gerçekleşmiştir ve süreç hala devam etmektedir.

2.1. Anlam Olarak Tipografi

“On binlerce yıldan beri resimler, göstergeler ve tasvirler aracılığıyla mesaj iletmenin sayısız yolu bulunmuştur. Ama yazının kendisi ancak, kullanıcıların düşündükleri ve hissettikleri ya da ifade edebildikleri her şeyi somutlaştırıp, açıkça belirleyebilecekleri düzenli bir gösterge ya da simgeler bütünü oluşturulduktan sonra ortaya çıkmıştır. Böyle bir sistem bir günde oluşmamıştır. Yazının tarihi uzun ve karmaşık bir tarihtir (Jean, 2001:12).”

Yazı sembollerden oluşan bir dil sistemidir. Bu bağlamda duygu ve düşünceleri, mesajı aktarmadaki en önemli araçlardan biri tipografidir. Tipografi terimi, temelde Gutenberg’in geliştirdiği baskı tekniğiyle başlayan sürecin ve bu süreci izleyen diğer gelişmelerin etkileriyle tanımlanmaktadır. “Gutenberg’in geliştirdiği metal harfler kullanılarak yapılan baskı tekniği (Meggs, 1992:17).” tanımında Meggs gerçekleşen olayın en yalın biçimsel tarifini “Type and Image” adlı kitabında yapmıştır. Ancak bu tanım, onun kapsadığı geniş iletişim alanına, tarihsel ve teknolojik gelişmelere değinmeden anlamadan kavranılamaz.



Kaynak: <http://www.br.de/fernsehen/br-alpha/sendungen/schulfernsehen/meilensteine-gutenberg-buchdruck-100.html>

Şekil 2.1. : Johannes Gutenberg

“Tipografi kelimesinin kökeni Yunanca "typos" ve "graphein" olmak üzere iki kelimeye bağlıdır. Form anlamında olan “Typos” kelimesinin Latince’de karşılığı “typus”, Almanca’da “typ”, İngilizce’de “type” olarak kullanılmaktadır. Diğer bir kelime olan “graphein” ise yazmak, çizmek anlamındadır. “İki kelimenin birleşmesi ile ‘harf şekilleri ile yazmak’ ya da ‘matbaa harfleri ile yazmak’ gibi bir sonuç ortaya çıkmaktadır (Bigelow, C., P. Hayden ve L. Gentry, 1989:1).”

“Bigelow’un tanımına alternatif olarak Seimoneit "Sözlüklerde tipografi kavramı, yazılı bir metnin basılmış bir metne dönüşümüdür. Temel olarak bu tanıma bir şey eklemek yersiz ama şöyle bir ifadeyle zenginleştirilebilir. Tipografi basılacak bir nesnenin en iyi okunurluğunu sağlamak amacıyla nasıl tasarlanacağını öğreten bilimdir. Burada sanat, yazı, çizgi, alan, resim gibi tipografik tasarım elemanlarıyla çalışabilmek ve bunları seçilmiş bir formatta uyumlu olarak düzenleyebilmektir." olarak ifade etmiştir (Siemoneit, 1989:22).”

Gerçekten de klasik anlamda tipografi, mürekkep alabilen ve basılabilen yükseltilmiş metal harf formları ile dizilmiş yazıların kullanımı yoluyla baskı yazıların oluşturulmasının teknik yöntemidir.

“Tipografi kelimesi sözlüklerde; basım sanatı, basımda kullanılan hurufatın tasarlanması uğraşı olarak tanımlanır (Sözen ve Tanyeli, 1986:237).”

Sarıkavak'a göre tipografi; "harf, sözcük ve satırlarla, boşluklarının düzenlenmesi gereken diğer öğelerle belirlenmiş bir sayfa üzerinde yapılan görsel ve işlevsel düzenlemelerdir (Sarıkavak, 2004:19)."

Tipografi hakkında yapılan tanımlamalar araştırmacıyı genel olarak Gutenberg'in geliştirdiği baskı tekniğine ve tasarım elemanı oluşuna yönlendirmektedir. Fakat günümüzde açıklanan bu tanımlar grafik tasarımın şu anki geldiği durum göz önünde bulundurulduğunda tipografi kavramının ifade edilmesinde yetersiz gelmektedir. Özellikle iletişim sanatlarında (communication arts), iletişimin ana öğelerinden olan yazı, biçimsel, görsel, estetik yapısıyla da ikinci ve önemli bir işlev üstlenir. Tipografinin asıl ilgi alanı işlev açısından yazının bu biçimsel, görsel ve estetik yapısıdır.

2.2. İletişim Aracı Olarak Tipografi

İnsanoğlu günlük yaşamında ihtiyaçlarını karşılamak için çevresindeki elemanlarla sürekli bir etkileşim içerisinde. Bu etkileşim iletişimi oluşturmaktadır. Bu iletişimi aktarmak ve geniş kitlelere ulaştırmak için *söz*, gelecek nesillere kalıcı olarak kalması için de yazıyı kullanmaktadır.

"Bir çok sanat dalından daha evrensel niteliklere sahip olan tipografinin işlevi, okuyucu ile belirli bir amaç doğrultusunda bilgi alışverişi sağlamaktır (Becer, 1999:185)."

En yaygın ve vazgeçilmez grafik iletişim unsurlarından biri olan tipografinin birincil işlevi okunmaktır. Bir tasarımda kullanılan tipografik karakterlerin seçimindeki en önemli kriter, görsel malzemeyi en son kullanan kişinin; yani okuyucunun gereksinimleridir. İletişimde güzellik ve estetik tipografinin hammadde değil, yan üründür. Tipografi hiçbir zaman bir kozmetik malzemesi gibi kullanılmamalıdır. İyi tipografi, bilginin en doğru, en açık ve en mantıklı sunucusudur. Ana ürün, anlaşılır bir iletişimdir.

"Tipografi; dikkati sözcüklerin fiziki görüntüsüne çeker. Böylece harfler ifade ettikleri dilsel anlamın yanında ve destekleyicisi olarak bir de görsel anlam kazanmış olmaktadır. Bu uygulama biçimi okuyucunun dikkatini çeker ve reklam üzerine odaklanmasını sağlamaktadır (Luke, 2011:111)."

Günümüzde tipografiden bahsettiğimiz zaman, görsel iletişimin ve basılı bir yayının temel taşlarından birinden söz etmiş oluruz. Ancak tipografinin kullanımı artık sadece basılı yayıncılıkla sınırlı değil, televizyon, sinema, web sayfaları, elektronik posta, interaktif CD'ler ve hatta mimari gibi, harflerle iletişimin yapıldığı pek çok ortama yayılmış durumdadır. Bu açıdan tipografi terimi görsel iletişim içinde oldukça önemli bir konuma sahiptir.

2.2.1. İletişim

Canlılar içinde ileti alışverişi anlamında iletişim kurma yetisine, becerisine sahip tek tür insan değildir. Ancak canlılar içinde yalnız insan simge yaratma özelliğine sahiptir. Bu özelliğiyle başkalarına sadece duygularını belirtmekle değil, düşünce ve bilgilerini de biriktirip aktarma olanağına sahiptir. Bu nedenle insan iletişimini, anlamlarında uzlaşmış ve alışverişinin hem ortak hem de değişik mekan ve zaman boyutlarında gerçekleştirilmesi, olarak tanımlayabiliriz.

Latince kökenli bu sözcük kavram olarak, “Sadece bir bireyin bir başka bireye yaptığı herhangi bir etki olmasının ötesinde, kişilerarası bir paylaşma eylemidir (Schramm, 1968:432).”

İletişim bir süreçtir. Günümüzde insanlar, teknolojinin yardımıyla daha hızlı ve geçmişe göre daha farklı yöntemlerle iletişime ihtiyaç duymaktadır. İçinde yaşadığımız toplumsal yapılanmada gerek hız, gerek kullanılan yöntem açısından gerçekleşen bu değişiklik ile ortaya çıkan iletişim süreci yapısal olarak aynı kalmasına rağmen kaynakla alıcı arasındaki mesafe uzaklaşmıştır.

Etkili bir iletişim kurmak için, iletişim sürecini iyi tanımak ve aşamalarını bilmek gerekir. Bu süreç beş aşamadan oluşur; gönderici, mesaj, iletişim aracı, alıcı, geri bildirim.

“İnsanoğlu düşünce ve bilgilerini biriktirip aktarabilen tek canlıdır. Bu özelliği ona somut şeyleri belirtebilme yetisinin yanı sıra, soyut duygu ve düşünceleri de iletebilme olanağı sağlar (Zıllıoğlu,1997:2).”

Bu iletilerin iletişim boyutundan biri de görsel iletişimidir. Görsel iletişim bu tez çalışmasının sınırları içerisinde en önemli iletişim biçimini teşkil etmektedir.

2.2.2. Görsel İletişim

İnsanoğlunun kültürel başlangıcından bu yana görsel uyarıcılar ya da elemanlar iletişimde anahtar olmuştur. “İlk insanlar yiyeceklerini aramak için hayvan izlerini takip ederken bile, görsel işaretlere bakıyorlardı. Zekaları, hayvanı daha görmeden izlerden onu tanımlayabilecek düzeydeydi (Hollis, 1994:7).”

Mağara duvarlarındaki sembollerden, 20. yüzyıl da ki yazılı sözcüklere doğru gelişen işaretlerle bilgi taşıma, insanlığın kültür oluşumunda rol oynamıştır. Bu anlamlı sembol ve işaretler, bugünün dünyasında da iletişim araçları ile bireyler arasında bilgi edinme ve bilgi aktarımı gibi konularda ya da başka bir deyişle iletişimde etkindir.



Kaynak: <http://www.thewallpapers.us/r-hayvanlar-alemi-117-porsuk-400-camurda-ayak-izi-5400.htm>

Şekil 2.1. : Bir Hayvana Ait Ayak İzi

İletişim genel olarak görme işidir diyebiliriz. İnsanın içinde bulunduğu ortamı bilmesi ve kavraması, insanın görmesi ve gördüklerini beyinde belli bir mantıkla algılamasıyla gerçekleşmektedir. Bu nedenle mağara duvarlarına yapılan sembolleri, görsel iletişim örneği olarak kabul etmemiz yanlış olmaz. Bu örnekleri ister yazı olarak, ister resim olarak değerlendirelim, neticede ortaya

çıkılmış bir görsel eleman vardır ve bu eleman herhangi bir konuyu tasvir etmektedir, bir mesaj iletmektedir.



Kaynak: <http://www.historicalhoney.com/symbolic-behaviour-from-cave-art-to-graffiti/>

Şekil 2.2. : Mağara Resimlerinden Bir Örnek

İnsanoğlu duygularını ifade etmek için, fikirlerini ve sorunlarını paylaşmak için farklı iletişim biçimlerini kullanmıştır. İnsan iletişiminin temeli, dil, özellikle de konuşmadır. Sözcükler gözle görülür nesnelere belirtse de, yazı olmadığı sürece kendilerinin görsel bir varlığı olamazlar. Bu nedenle konuşmanın görselleştirilmiş hali yazıdır, görsel dildir tanımlamasını yapmak mümkündür.

“Gelişmiş ya da gelişmekte olan toplumlarda görsel imgeler önemli ve sürekli bir yere sahiptir. Yazılar, resimler ve fotoğraflar başlıca görsel iletişim araçlarıdır. Görsel imgelerin bu denli önemli yere sahip olmasının sebebi, mümkün olan en az sayıda görsel imge kullanımı ile mümkün olan en yüksek sayıda bilgi aktarılabilmesi demektir (Becer, 2011:29).”

Çevremizdeki görsel imgelerden söz etmek gerekirse, piktogramlar, semboller (ideogramlar), fonogramlar, ve en önemlisi de tipografi bu liste içinde yer almaktadır.

“Piktogramlar konu aldıkları objeyi doğrudan temsil eder. Uçak, araba, yürüyen insan figürü, telefon, mektup gibi... Piktogramlar genellikle; hava alanlarında, tren istasyonlarında ya da trafikte kullanılır (Becer, 1999:197).”



Kaynak: <http://blog.tbtcreative.com/fonts/369-10-uecretsiz-piktogram-yaz-tipleri.html>

Şekil 2.3. : Glyphyx (otf) adlı piktogram olarak hazırlanmış yazı karakteri

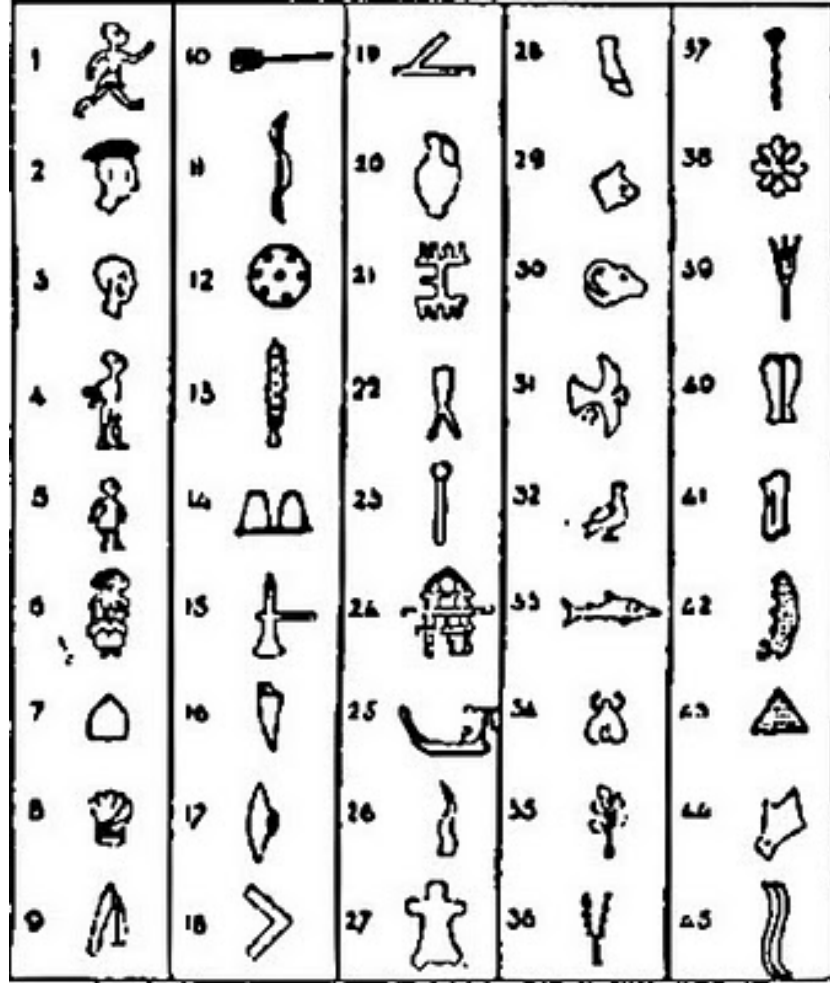
“Semboller (ideogramlar) en genel anlamıyla başka bir şeyi temsil eden bir edim ya da şey demektir. Semboller genelde çok fazla şeyi gösterirler ve çok seslidirler. Sembol ile gönderge arasındaki bağ her zaman keyfi değildir. Onlara yüklenen bir değerden ötürü çağrışımla anlam kazanmaktadırlar (Marshall, 1999: 647).”



Kaynak: http://www.cellotape.com/html/ansi_hazard_id.html

Şekil 2.4. : Sembol Örnekleri

Fonogramlar ise “sesleri simgeleyen sembollerdir ve telaffuz, dil farklılıkları gibi etkenlere bağlı olarak değişiklik gösterirler. Fonogram özelliği taşıyan her harf, bağımsız bir yapıya sahiptir. Her harfin özel bir sesi, ya da her sesin özel bir harfi simgelediği alfabe sistemleri geliştirilmiştir (Becer, 2011:197).”



Kaynak: <http://selimtuncer.blogspot.com.tr/2010/08/piktogramdan-ideograma-amblem-ve-logo.html>

Şekil 2.5. : Fonogram Örneği

Dünyada Çin, Japon, Kore ve Tayvan dillerinin dışındakilerin tamamı fonogram dillerdir. Yani anlamsız ses birimlerini (fonem) simgeleyen anlamsız işaretlerin (harf) yan yana gelmesiyle anlamlı sözcükler oluşturularak yazılan diller... Türkçe de bunlardan biridir.

Tipografinin görsel iletişimde ki yeri ise sorgulanmayacak noktadadır. Yazı her şeyimizdir. İletişimimizin devamlılığını sağlayan araçtır.

“Modern çağın en temel özelliği dünyanın resim haline gelmesi olgusudur. Heidegger’e göre modern çağda var olmak algılamaktır. Kısacası modern çağın teknolojisi, dünyamızı görselleştirerek resim-görüntü haline getirmiştir (İnceoğlu, 2000:58).”

Bu bağlamda tipografi bu görselleştirme araçlarından yalnızca biridir.

Gittikçe yoğunlaşan bir görsel kültür içinde yaşamaktayız. İnsan deneyiminin her zamankinden daha görsel olduğu çağımızda bilgi üretimi içinde yerel ve evrensel, görsel iletişim tasarımı ile anlam ve boyut kazanmaktadır. Yeni teknolojiler ve görme biçimleri kendimizi ve çevremizi nasıl gördüğümüz ve neler düşündüğümüz üzerinde etkili olmaktadır.

2.3. Biçim Olarak Tipografi

Tipografiyi grafik tasarımdan ayrı düşünmek yanlıştır. Özellikle iletişim sanatlarında (communication arts), iletişimin ana öğelerinden olan yazı, biçimsel, görsel, estetik yapısıyla da ikinci ve önemli bir işlev üstlenir. Tipografinin asıl ilgi alanı işlev açısından yazının bu biçimsel, görsel ve estetik yapısıdır.

Bu biçimsel, görsel ve estetik yapının uygun bir şekilde uygulanması tipografiyi oluşturur. Biçimsel olarak tipografi yazının en temel taşı olan işaretlerden başlayarak ele alınır. Yazının icadı ile birlikte yazılı iletişim geniş anlamda değişim geçirmiştir. Bu değişimin sonucu yazının birim elemanını bugün *harf* olarak adlandırmaktayız.

2.3.1. Harf

Harf, bir sesi ifade eden en küçük görsel dil elemanıdır. Bu nedenle tipografinin biçimsel olarak doğru bir şekilde uygulanması için öncelikle harf yapısını incelemek gerekir. Latin harflerinin her biri, kendisini diğerlerinden tamamen basit karakteristik işaretler olarak ortaya çıkmıştır. Temelde her harfin anatomisi, kare, üçgen, daire gibi geometrik şekillere dayanır. “Geometrik formlardan, net ve hassas baskı harflerine ulaşım, bir tasarım olayıdır. Bu tasarım olayında da optik ve estetik duyumsama devreye girmektedir (Carter, Day, Meggs, 1985:26).”

Bir tasarımında harfin yüksekliği, et kalınlığı ve bunların birbirlerine olan oranları dikkat edilecek unsurlardır.

Harf (type) sözcüğü, harf yapısı anlamına gelen yunanca“typos” sözcüğünden gelmektedir. Sarıkavak’a göre harf “tipografik düzenlemenin en temel ögesidir ve abecenin her bir harfini belirler. Bir abece içerisindeki özel harflerin, sayıların ve noktalama işaretlerinin her biri ise karakter olarak adlandırılır (Sarıkavak, 2004:15).”

2.3.2. Font (Yazı Karakteri)

Font, bir yazı karakterinin form ve simgeler grubunun dizgi sistemi içinde kullanılabilir şekilde düzenlenmesidir. Yaygın kullanımda “yazı karakteri” ve “font” kelimeleri eş anlamlı olarak kullanılırken iki terimin birbirinden farklı anlamı bulunmaktadır. “Bir yazı karakteri, aynı özel tasarıma sahip bir karakter koleksiyonuyken; font, yazı karakterinin bir bilgisayar kodu, litografik film veya metalle, fiziksel olarak üretimidir (Sezer, 2013: 30).”

Tipografik bir tasarımda kullanılan font dikkat edilecek konulardan biridir. Fontlar, içerdiği karakterlerin ismini alır. Büyük harflerden, küçük harflere, noktalama işaretlerine kadar yaklaşık 150 kadar simgeden meydana gelir. Bu simgeler sayısız sözcük kombinasyonu içinde yan yana geldiklerinde birbirleriyle uyumlu olabilecek bir sistem içinde bütünleşmelidir.



Kaynak: http://tr.fontriver.com/font/pauls_swirly_gothic/

Şekil 2.6.: Pauls Swirly Adlı Gotik Font Örneği

Emre Becer tipografik karakterleri; “1) Geleneksel Yazılar, 2) Geçiř Dönemi Yazıları, 3)Modern Yazılar, 4) Kare Serifli Yazılar, 5) Serifsiz Yazılar, 6) Gotik Yazılar, 7) El Yazıları (Becer, 2011b: 177-179).”

řeklinde yedi bařlık altında toplamaktadır.

2.3.3. Yazı Ailesi

Yazı ailesi, benzer tasarım özellikleri ile bütünleşmiş, birbirleriyle ilişkili yazı fontlarından oluşmuştur. Her bir font, ailenin bir diđer fontunun, görsel çehresi deđiřtirilerek tasarlanmış özel bir ferdidir. Baskerville ailesinin roman (dik), italik (italic) ve bold (kalın) font örneklerinde olduđu gibi, ilk yazı aileleri de sırayla roman, italik, bold olmak üzere üç fonttan oluşturulmuşlardır.

Helvetica Neue 25 Ultra Light
Helvetica Neue 35 Thin
Helvetica Neue 45 Light
Helvetica Neue 55 Roman
Helvetica Neue 65 Medium
Helvetica Neue 75 Bold
Helvetica Neue 85 Heavy
Helvetica Neue 95 Black

Kaynak: <http://en.wikipedia.org/wiki/Helvetica>

řekil 2.7. : Helvetica Neue Yazı Ailesi Örneđi

2.3.4. Tipografide Ölçü

Tipografide üç tip ölçü sistemi vardır: Harf büyüklüğünü ölçmek için kullanılan punto, satır uzunluğunu ölçen ve her harf karakterinin (vuruşun)genişliğini ölçen ve ayrıca harfler ve kelimeler arasındaki boşluğun (espasın)ölçülmesinde de kullanılan ünite sistemidir.

Punto ölçüsü (büyüklüğü) veya gövde büyüklüğü harflerin alt ve üst uzantılarına ek olarak, dizildiklerinde alt ve üstlerinde kalan boşluklarında eklenmesiyle oluşan ölçüdür. Diğer bir deyişle yazı kullanım fonksiyonuna göre adlandırılan boyut ölçüsüdür. “Bu genel olarak yazı boyutu veya yazı büyüklüğü olarak tanımlanır. Sayfa tasarımı ve yazı dizgi dilinde kullanılan 1 katrat ölçüsü; 12 puntodur (Bilgili, Ketenci, 2006:265).”

1 Punto = 0.376 mm,

1 Katrat = 12 Punto = 4.513 mm,

28 Punto = 1 cm’ dir.

2.3.5. Espas (Boşluk)

Tipografik terminolojide; kelime içindeki harfler arasında, satırlar içindeki kelimeler arasında, satırlar arasında ve basılı alanlar dışındaki tüm boş alanlar için kullanılır. Çünkü tipografide bütün alanlar birbirleriyle bağlantılıdır.

“Tipografide, karakter boşluklaması gibi pek çok ölçü yazı büyüklüğüne bağlıdır. Bu da, birbirleri arasındaki ilişkinin bir dizi görelî ölçüye dayandığı anlamına gelmektedir. Örneğin, emler ve enler belirli bir mutlak ölçüsü olmayan görelî ölçülerdir ve büyüklükleri, dizilen yazının büyüklüğüne göre belirlenir. Satır aralığı görelî ölçünün kullanımına dair bir başka örnektir (Ambrose, Harris, 2011:42).”

Em, bir harf ölçüsünün (puntosunun) kare alanıdır. Verilen yazı karakterinin büyüklüğüne eşittir. Paragraf girintilerini ve boşluklama gibi öğeleri ifade etmek için kullanılan bir terimdir.

En, bir em’in yarısına eşit olan görelî bir ölçüdür. Örneğin 32 punto yazıda 16 punto en olmalıdır.

“Bir sayfa tasarımcısı kağıdın üzerindeki pozitif alanlar kadar negatif alanları da tanımlar, tasarlar. Dolayısıyla boşluklar, tasarımda kullanılması gerekli tasarım elemanlarıdır aynı zamanda (Uçar, 2004: 126).”

2.3.5.1. Harf Espası (Letterspacing)

Harfler yan yana getirildiği zaman sözcükleri, sözcükler satırları ve satırlar da paragrafları ve metni oluştururlar. Harf formları, sözcükleri oluşturmak üzere yan yana gelirken aralarında kalan boşluğun iyi ayarlanması okunaklılık üzerinde çok önemli bir etkiye sahiptir. Tipografik elemanlar arasındaki mekânsal boşluklar ve örgü tutarlı olduğu zaman kolaylıkla okunabilir bir metin ortaya çıkar.

No Letterspacing

COPY OR HEADLINES

2 Point Letterspacing

COPY OR HEADLINES

4 Point Letterspacing

COPY OR HEADLINES

Kaynak: <http://www.allbusiness.com/glossaries/letterspacing/4945125-1.html>

Şekil 2.8. : Harf Espasına Örnek

2.3.5.2. Kelime Espası (Wordspacing)

Okunabilirlik olayının sağlıklı olması için kelime espasının da harf espası kadar önemi büyüktür. Kelimeler arasındaki espas, bir kelimedeki harfler arasındaki espastan hissedilir derecede fazla olmalıdır. Satırın yatay vurgusunu olumsuz yönde etkilememelidir. Uçar’ında ifade ettiği gibi “sözcükler arasında gereğinden fazla boşluk bırakmak, metin içerisinde yazı dokusunu bozar, göze hoş gelmeyen negatif alanlar oluşturur (Uçar, 2004:126).”

"In the nineteenth century, which was a dark and inflationary age in typography and type design, many compositors were encouraged to stuff extra space between sentences. Generations of twentieth-century typists were then taught to do the same, by hitting the spacebar twice after every period. Your typing as well as your typesetting will benefit from unlearning this quaint Victorian habit."

"In the nineteenth century, which was a dark and inflationary age in typography and type design, many compositors were encouraged to stuff extra space between sentences. Generations of twentieth-century typists were then taught to do the same, by hitting the spacebar twice after every period. Your typing as well as your typesetting will benefit from unlearning this quaint Victorian habit."

Kaynak: http://www.pws-ltd.com/sections/articles/2009/justified_text.html

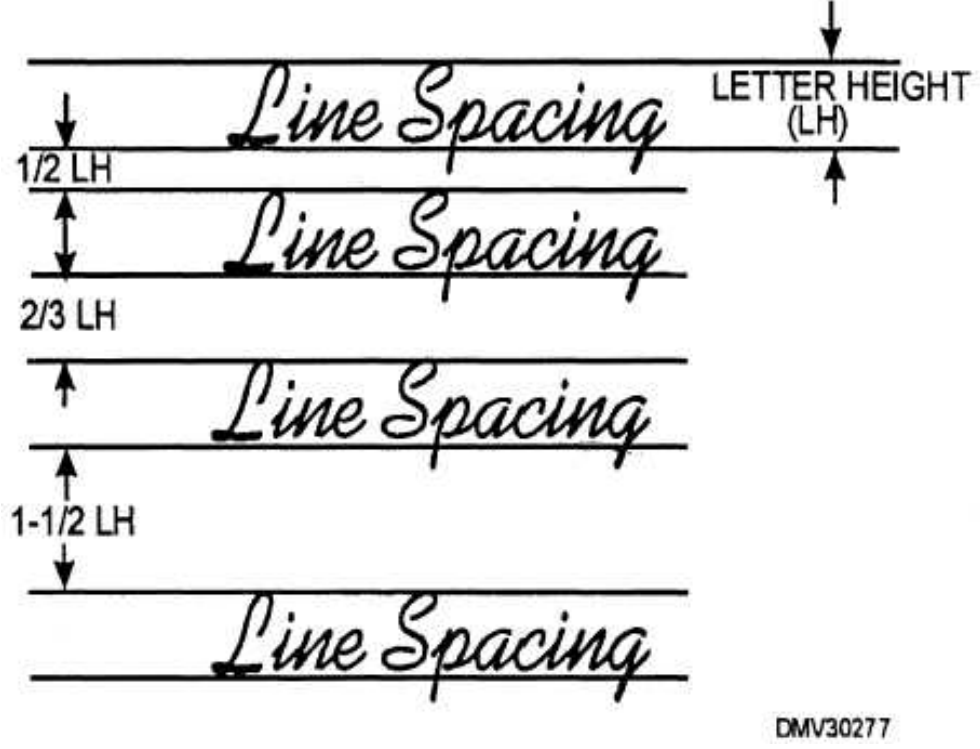
Şekil 2.9.: Kelime Espasına Örnek

2.3.5.3. Satır Espası (Linespacing)

"Satır boşluk düzeni (Linespacing) terimi, ayrıca leading tanımlaması, harf dizgisi satırları arasına boşlukların katılmasını ya da çıkartılmasını belirtir (Sarıkavak, 2004:119)."

Bu boşluklar punto, bazen de punto yarısı ölçüsüyle ölçülür.

"Bu oran, harf yüksekliğinden fazlada olabilir ve 1/1 den başlayarak 3/2 ve 2/1 oranlarına çıkabilir. Burada harf yüksekliğinin katlarını almak yararlı olacaktır. Uzun metinlerde satır araları, harf yüksekliğinden az ise kelime araları delik hissini vereceğinden tüm yazı kompozisyonunun görüntüsü bozulabilir. Bu nedenle, satır aralarının kesinlikle, kelime aralarından fazla olması gerekir (Çevik, 1982:200-201)."



Kaynak: http://draftingmanuals.tpub.com/14263/css/14263_260.htm

Şekil 2.10. : Satır Espasına Örnek

2.3.6. Okunabilirlik

Tipografinin özü çok basit bir temele dayanır: *Okunmak*. Okunabilir bir mesaj tipografinin merkezidir. Tasarımcı tipografi dilini ne kadar iyi bilir ve kullanırsa o kadar etkili tasarımlar meydana çıkartır. Bu tür tasarımlar kullanıcıyı etkilemenin yanı sıra mesajını da ileterek görevlerini yerine getirmiş olurlar. Okunabilirlik, yazı karakterlerinde, sözcüklerde, kitap sayfalarında, afişlerde, işaret levhalarında ve daha birçok formlarda aranılan kaliteyi ifade etmek için kullanılan bir deyimdir. Kısacası, okunmasını istediğimiz elemanın, hedeflenen kitle tarafından, varsayılan koşullar altında okunabilmesidir.

Karmaşık ve tipografisi zayıf tasarımlara bakmak ilginç olabilir fakat mesajı alamadıktan sonra bunun çok da bir önemi yoktur. Tipografiye güzellik ve estetik kaygılarıyla sanki kozmetik nesneymiş gibi yaklaşmak yanlıştır. İyi tipografi; bilgiyi en açık, en mantıklı, en anlaşılır ve en doğru biçimde sunmaktır. Güzellik ve estetik ana öge olmanın dışında yan malzeme olmalıdır.

Bir yazı karakterinin seçimi içerikle eşdeğerde olmalıdır ve onu başarıyla yansıtmalıdır. Zayıf ve harf formundan uzak bir yazı karakteri içeriğin önemini anlamamıza neden olur. Basitlik de tek başına yetmeyebilir. Eğer basitliği açık ve vurgulayıcı ifadelerle birleştirirseniz mesajınız daha kolay anlaşılır, ilginç ve akılda kalıcı olabilir. Seçilen yazı karakteri kompozisyonla bütünlük sağlamalıdır. Yazı karakterlerini yer yer değiştirmek yada çıkarmak, parçaların tek başına kalmasına ve bütünlüğün bozulmasına sebep olur. Bunun sonucunda da ahenk bozulur, mesajlarda kopukluk yaşanacaktır.

Tipografik mesaj sözel ve görseldir. Okunup sözel olarak ifade edilirken aynı zamanda görülür ve görsel olarak yorumlanır.

Tipografi, bilgi iletişiminin nesnel aracıdır. Fakat bilgi iletişiminin standartları bazen tasarımcılar tarafından formlarla oynanarak, onlara yeni anlamlar verilerek, tipografik denemeler yapılarak kurallar bozulmaktadır. Bu değişimler *okunabilirlik* ve *işlevsellik* gibi kavramları yeniden tanımlar (Carter, Day, Meggs, 1985:89).”

Yazının kullanımı, işlevi ne olursa olsun, diğer tasarım unsurları ile bütünlük halinde olmalı ve bir arada geliştirilmelidir. Yazı ölçüsünün, satır uzunluğunun ve satırlar arası espasların ilişkisini anlamak, mekânsal uyum ve okunabilirlik açısından önemlidir. Bu değişkenler iyi bir şekilde ele alındıklarında, kötü tasarlanmış harf formlarının bile okunaklılığını arttırır. Okunabilirlik sadece basılı alanla sınırlı değildir.

Okunaklılık etkili, açık seçik, yalın ifadedir. Ancak kullanılan kodlarda karşılıklı uzlaşmanın gerekliliğinden bahsedilmezse bu tanım eksik kalır. Uzlaşmanın sağlanması için aynı dilin, aynı kodlama sisteminin kullanılıyor olması gerekir. Kültürel koşul tasarım için önemlidir. Tasarımda bu koşulun sağlanması çoğu zaman öncelik taşır. Ortada duyurulması şart koşulan bir mesaj olduğunda, duyuşsal bir tasarım yaklaşımında bile, bu uzlaşmanın gerekliliği göz ardı edilemez.

2.4. Toplumsal Olaylar ve Tipografi

İnsanlık tarihinde bazı olaylar, insanlar, mekânlar vb. bugünümüzü şekillendiren büyük dönüm noktaları olarak kabul edilmiştir. Bu noktalara paralel bağlamda tipografinin geçirdiği evrim bu tez çalışması içinde aktarılacak ve günümüz tipografisinin bugününe nasıl geldiği örneklerle gösterilecektir.

2.4.1. Yazı

İlk insanla birlikte iletişim başlamıştır. Seslerin zaman içinde simgeler şekline dönüştürülmesi ile harfler meydana gelmiş, harflerin bir araya gelmesi ifade edebilme özelliği kazanması ile kelimeler ve beraberinde cümleler oluşturulmuştur. Yazı olarak kabul edilen ilk işaretlerin temeli M.Ö. 8000 yıllarına dayanmaktadır. Fakat, genel olarak M.Ö. 4000-3000 yılları resmi olarak yazının bulunduğu tarih kabul edilmektedir. Bu nedenle Mağara duvarlarına çizilen resim ve işaretler görsel iletişimin ilk kaynakları olarak tasvir edilmektedir. Yazının bulunuşu bilginin kaydedilmesini, iletilmesini ve saklanabilmesini sağlamıştır.

Devam eden süreç içinde Sümerler iletişimlerini taş tabletlere kazıdıkları resimsel simgelerle sağlamışlardır. Yaklaşık 4000 yıl öncesine ait birçok kil tablet günümüze yazının ilk örnekleri olarak ışık tutmaktadır.



Kaynak: http://turkbilimi.com/?attachment_id=1512

Şekil 2.11. : Sümer Yazı Örneği

Sümerlerde çivi yazısı sistemi oluşturulmuşken bu dönemden 2000 yıl sonrasında Çin'den Mısır'a bir çok farklı bölgede yazı sistemleri oluşturulmuş ve geliştirilmiştir. Yazı bu bağlamda resimsel özelliklerin soyutlaşması ve sembolleşmesi ile özgün yapısına ulaşmıştır. Mısır yazısında da (hiyeroglif) Sümer çivi yazısında olduğu gibi ideogram, piktogram, fonetik işaretler kullanılmıştır. Aradan 2000 yıl geçmesine ve farklı kültürlerle rağmen bu iki yazı biçimi bir çok yönden birbirine benzer özellikler taşımaktadır. Eski Mısır'da yazı işlevi gören ve resim özelliği taşıyan simgelere hiyeroglif (Tanrının sözleri) adı verilmektedir. Bilinen ilk hiyeroglif M.Ö. 3100 yıllarına aittir.

“Hiyerogliflerin ilk uygulandığı yüzeyler, taşlardır. Yazıyı oluşturan hatlar taş üzerine alçak ya da yüksek kabartma olarak oyuluyordu. Bu tür yazılar çoğunlukla tapınak ve mezar duvarlarında kullanılmıştır (Becer, 1999:86-87).”

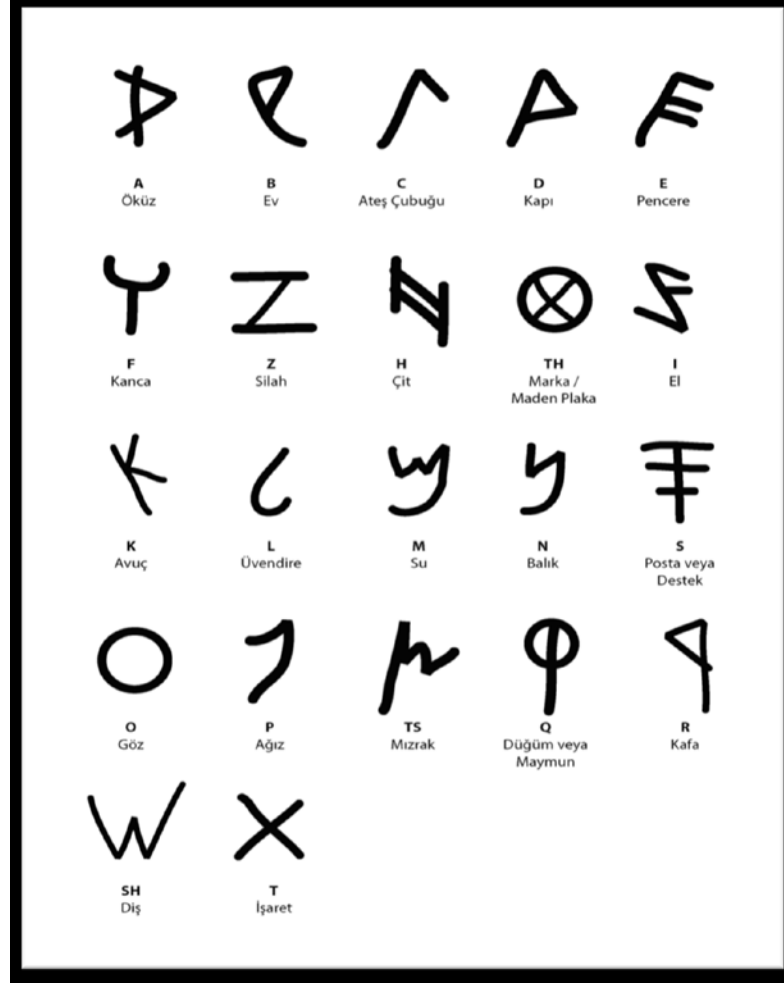
Zaman içinde Mısırlılar bugün kullandığımız kağıdın yerini tutan papirüsü kullanmaya başlamış ve hiyeroglifler farklı bir zemin üzerinde kullanılmaya başlamıştır.



Kaynak: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Papyrus_Ani.jpg

Şekil 2.12. : Papirüs Örneği

Gelişen süreçte Finikelilerin M.Ö. 1500’lü yıllarda oluşturdukları ses temelli ilk alfabe Roma Alfabesinin temelini oluşturmuştur. Bilinen ilk alfabetik yazı Fenikeliler tarafından bulunmuştur.



Kaynak: <http://gizliliimler.tr.gg/Fenike-Alfabeti.htm>

Şekil 2.13. : Fenike Alfabeti Örneği

“Yazının önemli çağlar boyu hükmünü sürdürmüş ve bilginin koruyucusu olarak el yazması eserler, fermanlar ve duyurular gibi yazılı ürünler gündelik yaşamın gereksinimleri dışında bir sanat uğraşı haline gelmiştir (Sarıkavak, 2004:4).”

Elimize geçebilen el yazmalarında kullanılan kaligrafik düzenlemeler günümüz deneysel tipografisinin ilk örnekleri olabilecek niteliktedir.

Mısırlıların papirüsü kullanmasının üzerinden geçen zaman içinde Romalılar papirüse alternatif yeni kağıt denemelerinde bulunmuşlardır. Günümüzde kullanılan kağıdın ilk örneklerine M.S. 2. yüzyılın başında Çin’de rastlanmıştır. Devam eden süreç içinde Orta Asya’dan Avrupa’ya taşınmış ve kağıt kullanımı yaygınlaşmıştır. “Kağıdın bulunuşu kitap ve kültür tarihinde çok

önemli rol oynamıştır. Kağıtla birlikte el yazması kitapları sayısında artış olmuş, daha geniş bir kitlenin okuma aracı olmaya başlamıştır (Öcal, 1971:77).”

2.4.2. Gutenberg Tipografisinden Modern Tipografiye

1450 yılında insanlık tarihini değiştirecek anlamında devrimsel nitelikte bir gelişme yaşanmıştır: “Johannes Gutenberg isimli bir Alman, metal yazıları kursun alaşımlar kullanarak oluşturmayı ve bunlardan blok kalıplar elde etmeyi denedi. Bu gelişme XI. Yüzyıldan beri bilinen Çinliler’ in birim harfler kullanarak yaptıkları baskı sisteminden sonra en önemli tarihi aşamaydı (Uçar, 2004:99).”

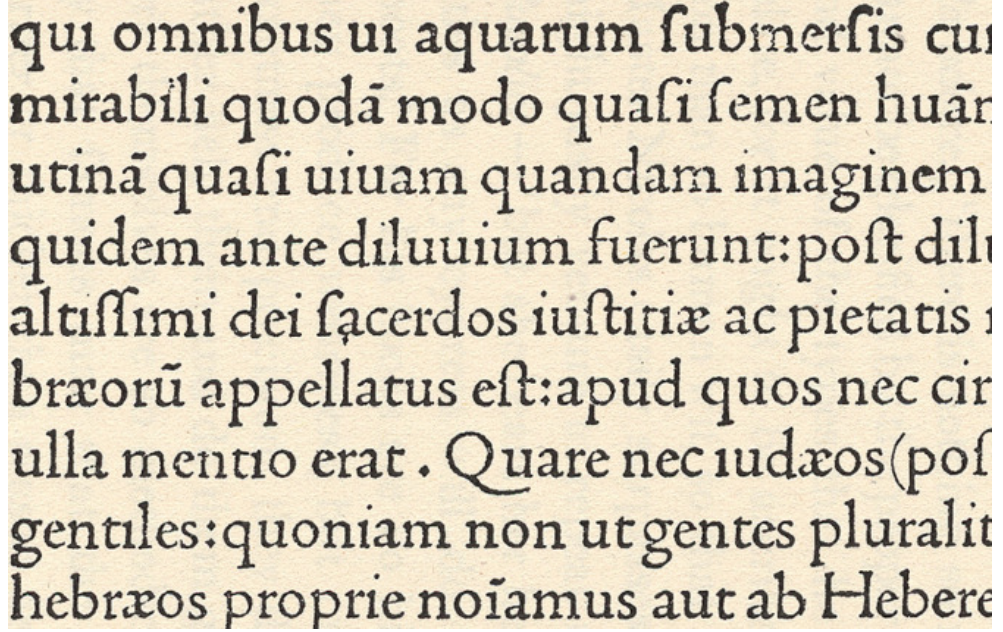
Gutenberg’in yeni bir baskı sistemi oluşturması kitapları çoğaltmak daha hızlı ve ucuz hale gelmiştir. Yeni teknoloji ile basılan ilk kitap 42 satırlı İncil’dir. 180 adet basıldığı tahmin edilen kitapta “textura” gotik yazısı kullanılmıştır.



Kaynak: <http://www.socialstudiesforkids.com/articles/worldhistory/gutenbergbible.htm>

Şekil 2.15. : Gutenberg'in tasarladığı ilk İncil

“Bu dönemde Nicholas Jenson’un kendisini tanıtmaya sebep olan ‘De Praeparatione Evangelica’ adlı kitabı için bastığı yazı karakteri tasarımı tasarıma yeni bir standart getirmiştir (Meggs, 1992:86).”



qui omnibus uel aquarum submersis cum
mirabili quodam modo quasi semen huan
utinam quasi uiuam quandam imaginem
quidem ante diluuium fuerunt: post dilu
altissimi dei sacerdos iustitiae ac pietatis
brachiorum appellatus est: apud quos nec cir
ulla mentio erat. Quare nec iudaeos (post
gentiles: quoniam non ut gentes pluralit
hebraeos proprie nominamus aut ab Hebere

Kaynak: <http://cargocollective.com/la/Wiebking>

Şekil 2.16. : Nicholas Jenson’un “De Praeparatione Evangelica” adlı kitabı için yazı karakteri tasarımı

“Bu yüzyılda gerçekleşen tipografik yenilikler (sayfa numaralarının eklenmesi, illüstrasyonun yazı ile bütünleşmesi) yeni kuşaklara ışık tutmuştur. On sekizinci yüzyıl tipografik yenilikler adına başarılı bir dönem olmuştur. Harf tasarımları bilimsel prensipler doğrultusunda gerçekleşmiş, matematik kuralları doğrultusunda eski alfabe tasarımları yeniden ele alınmış, geleneksel kaligrafik özelliklerin kırılması için, köşeli seriflerin kullanımı, geometrik formlara doğru geçişin sağlanması ile tipografik özellikler biçimlendirilmiştir (Meggs, 1992:109).”

2.4.3. Endüstri Devrimi ve Tipografi

Endüstri Devrimi, 18. yy’ın ortalarından başlayarak, 19. yy’ın sonlarına kadar devam eden, özellikle Avrupa’da yaşanan bilimsel ve teknolojik gelişmelerin yansıması olarak, buhar gücü ile performans gösteren makinelerin yapılması ve kullanılması süreci olarak tanımlanmaktadır. Bu süreç adeta makineleşmiş bir endüstri dünyasına kapılarını açmış, enerji, tarım toplumundan

endüstri toplumuna geçişin itici gücü olmuştur. Buhar makinelerinin üretimi sonucu topraklarda çalışan işgücünün fabrikalara yönelmesine neden olmuştur. Kapitalizm kelimesi yaygın bir şekilde kullanılan terim haline gelmiştir.

Endüstri devrimi ile teknolojinin hayatımızda daha yer alması ile kitlesel üretimdeki ürünlerde birim maliyet düşmüş, madde; doğal, manevi ve estetik değerlerin önüne geçmiştir. Endüstri Devrimi süresinde buharlı makineler, fotoğraf, telgraf, telefon, sinema filmi gibi kesifler gündelik yaşamı önemli ölçüde etkilemiş ve insanların iletişim kanallarının artması sonucunu doğurmuştur. Modern topluma geçiş ile insan çevresini gözlemlemeye başlamış, bu doğrultuda bilinçaltı kuramlar geliştirilmiş ve otorite sorgulanmaya başlamıştır. Seri üretim ile gelen olumlu sonuçlardan biride kitap ve her türlü disiplinde üretimin yaygınlaşmasıdır. Bu durum beraberinde iletişim ve iletişim tasarımının önem kazanmasını sağlamıştır. İletişim tasarımının önem kazanması tipografi üzerine geliştirilen yeni anlayışlara, biçimlere ve ifade tarzlarına önem verilmesi gerekliliğini getirmiştir. Çünkü endüstri devri hızlı üretim hızlı tüketim neslinin ilk ayağını oluşturmaktadır.

“Bilgi akımının hızlanması, kitle iletişim çağının başlamasına neden olmuştur (Becer, 1999:96).”

Sanayi öneminin başlaması ve matbaa birlikteliği ile basılan ilk gazete The Times gazetesi olmuştur. Bu gelişme ile birlikte tipografi üretiminde *litografi* tekniğinin devamında *Latin* yazı karakteri dışında farklı yazı karakterlerine de rastlamak mümkün olmuştur. Çünkü bu dönemden itibaren ifade önem kazanmıştır. Bu dönem içinde tasarlanmaya başlayan Caslon Yazı Ailesi önem taşımaktadır.



Kaynak: <https://www.ecuad.ca/taxonomy/term/10596>

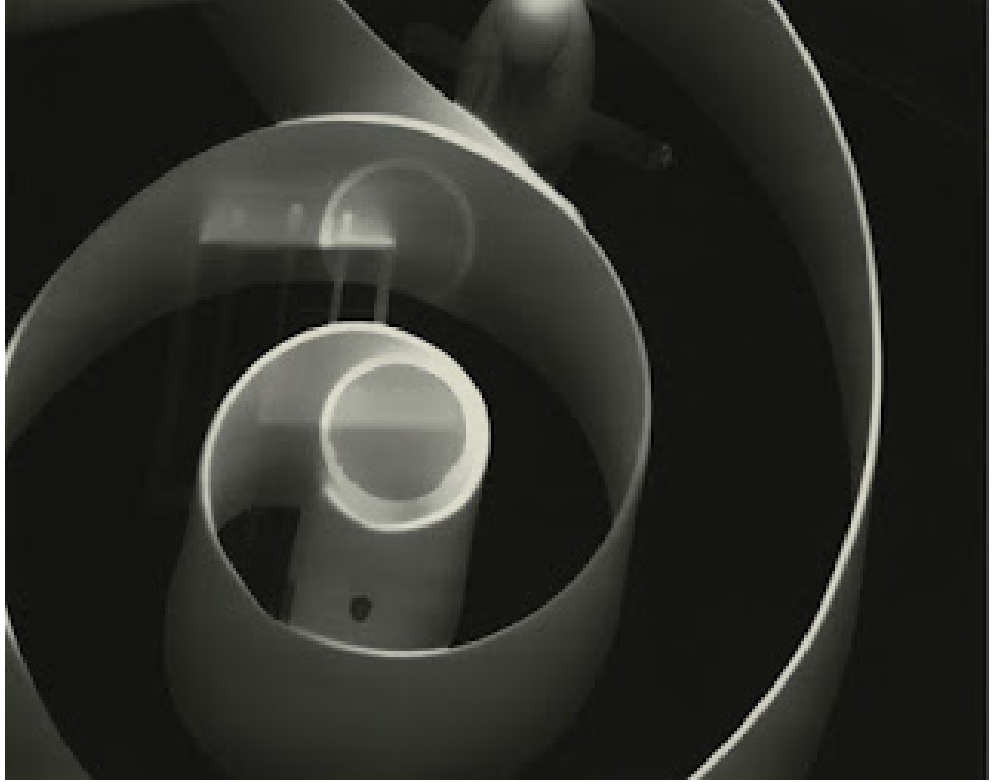
Şekil 2.17. : Caslon Yazı Ailesi Örneği

Endüstri devriminin getirisi makineleşen sanayi; serbest rekabet ilkesinin sonucu üretimdeki kalitenin düşmesine neden olmuştur. Giderek artan kalitesizliği gölgede bırakmak için, üretimlerin tasarım ve görsel albenisi daha önemli bir yer bulmaya başlamıştır. Bu doğrultuda sanat ve tasarım birbirine besleyen iki etken olarak kendini yeniden keşfetmeye başlamıştır. Bu keşfediş süreci içinde sanatsal hareketler baş göstermiştir. Toplumun istekleri baz alınarak oluşturulan sanat hareketleri, modernizmin temel taşlarını oluşturmaktadır.

2.4.4. Modernist Tipografi

Endüstri Devrimi ile deęişen tüketim alışkanlığına, yeni üretim biçimlerinin ortaya çıkışı için mekan hazırlayan grafik tasarım anlayışı, 19. yüzyıl sonunda yaşanan büyük deęişiklik sonucu Modernizm ile tanışmıştır. Aslında Modernizm'in felsefi başlangıcı Rönesans'a kadar gitse de, gerçek anlamda uygulanması 19.yy başlarıdır. Eski olan ve doğal olarak geçmişte olan her şey bu dönemde dışlanmıştır. Bunun sebebi ihtiyaçların yeni olması, yepyeni akıl yürütme ve çözüm üretme yöntemlerinin bulunmasıdır.

Modernist düşünce önce makineleşmeyle gelen hız, dinamizm ve gelecek kavramıyla uğraştı ve daha sonra ise kitle üretim ve tüketiminin bir sonucu olarak doğan iletişim problemlerinin üstünde yoğunlaştı. Her şeyin eskiye nazaran çok hızlı ve dinamik ilerliyor olması, görsel iletişimin bir problem olmasını gerektirmiştir. "Görmek için daha az zaman ve aksine görülecek daha çok materyal vardı (Kepes, 2012:102)."



Kaynak: <http://kinographics.blogspot.com.tr/2012/02/cassandra.html>

Şekil 2.18. : Kepes'in çalışmalarından bir örnek

Bu dönemin en belirgin özelliği *form işlevi izler* anlayışıdır. Bütünleme ve teke indirme dönem tasarımcılarının ilkelerinden bir diğerydi. Problemin çoklu parçaları irdelenmeli, birleştirilip tek bir sorun haline getirilmeli ve bu soruna çözüm aranmalıydı. Bu sayede gereksiz öğelerden gittikçe daha fazla arınıyordu tasarımlar.

Bu ve bunun gibi kurallar etrafında tasarımcının kendi sözünü söylemesine olanak veren yapay dil, 1950' lere gelindiğinde sözü yok edecek şekilde dili öne çıkarmaya başladı. Özellikle Bauhaus dönemi sonrasında, üretilen tasarımlardaki tipografik dil çok belirgin özellikleriyle dikkat çeker.

Modernist düşüncenin önde gelenlerinden Herbert Bayer tipografi üzerine yazdığı bir yazıda "tipografistler tipografik materyalin kendi içindeki potansiyelle birlikte, daha derin görsel deneyim olasılıklarını öngördüler (Bayer, 1971:110)."

diyerek çağdaşlarının tipografi üzerine deneyimlerini de özetler.

2.4.4.1. Fütürizm

20. yy başlarında (1909) İtalya'da ortaya çıkan Fütürizm (Gelecekçilik), yaşamdaki hareket, değişim ve dinamizmin sanata da yansıtılması gerektiğini savunan sanat ve edebiyat akımıdır. Bu dönemde hız yapan bir motor bir şaheserden daha güzel görülmüştür. Bu akımla reddedilen ve benimsenen değerler ile birlikte, tipografinin kullanımı da geçmişe göre değişmiştir, yeni bir biçim almıştır.

Geçmiş her zaman geçmiştir, eskidir. Bu nedenle geçmiş döneme ait serifli karakterlerin kullanıldıkları dönem itibariyle taşıdığı eski anlamların, hızı anlatacak bir karşılığının bulunmamasından dolayı serifli karakterler zamanla kullanılmamaya başlanmıştır. Böylece serifli karakterler yerini serifsiz yazı karakterlerine bırakmıştır. Modernist anlayışın zamanla benimsenmesine bağlı olarak, dönemin resmi yazı stili haline gelecek olan serifsiz yazı karakterlerinin ortaya çıkış nedenleri arasında o güne kadar kullanılan lineer okuma sisteminin farklı yapısının devreye girmesi, toplumun bilgilendirilmesini sağlamak için kullanılmaya başlayan afişler ve el ilanları yer almaktadır.



Kaynak: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Marinetti-Motagne.jpg>

Şekil 2.19. : Filippo Marinetti'ye ait bir fütürist çalışma örneği.

Fütüristler, *hız, hareket, ışık, savaş, gürültü* gibi kavramların görsel karşılıklarını yenilikçi bir anlayış içerisinde yaratmayı başarmışlardır. Bunu gramer ve sentaktik (sözdizimsel) yapıda bozmalara giderek, değişik büyüklükteki harfleri, sayfa üzerinde ama darmadağın bir düzende yer alan, incelik ve kalınlıklarıyla, yönleri ve renkleriyle gerçekleştirmişlerdir. Yapılan bu düzenlemeler tarzının anlatım gücünü gerçekten çok etkilemekteydi. Özellikle

“Kübitlerin resimlerinde kullandıkları gelişigüzel kolaj harf formları da takip eden akımların serbest tipografi anlayışını önemli ölçüde etkilemiştir (Sarıkavak, 2004:55).”

Böylece, serbest tipografi ve özgürlüğüne kavuşan sözcüklerde denilebilen resimsel nitelikli tipografik tasarım doğmuştur. Yazı sanatının klasik gelenekten farklı olarak kırık (fragmented) ya da eğri biçimlerde yer alması ve dahası yazının belli bir biçim içine oturtulması da bu tipografik çözümlenmelerde biçimin birincil tasarım problemi olarak ele alındığını gösterir.

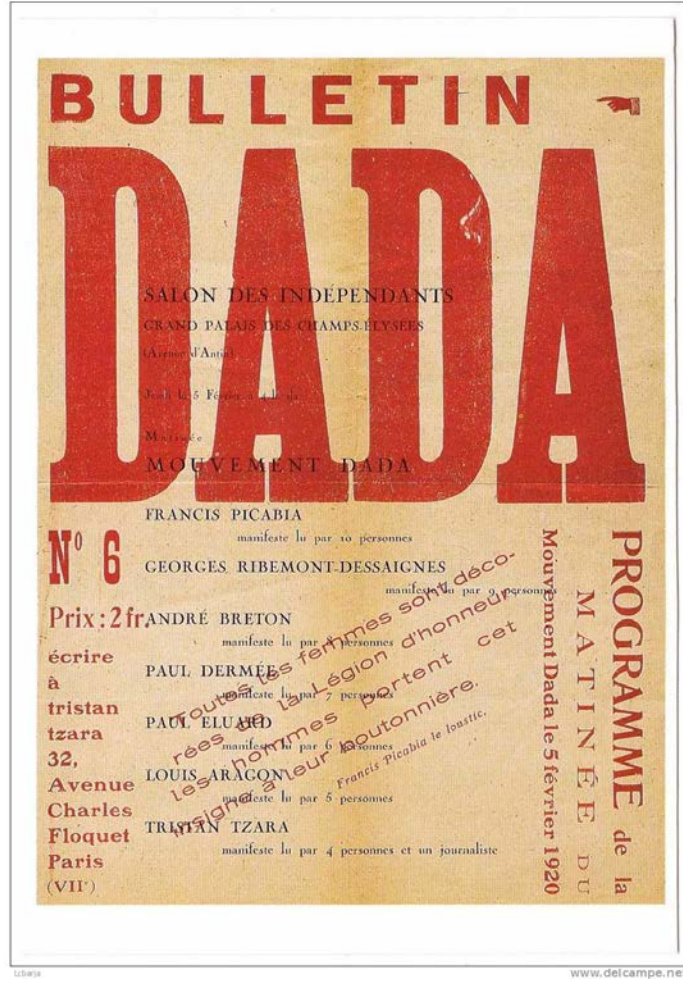
2.4.4.2. Dadaizm

Dada, 1916'da Zürih'te doğmuş olan bir sanat akımıdır. "I. Dünya Savaşı'nın katliamlarına ve budalalığına duyulan nefretten doğan bu hareket, şok etkisi yaratan taktiklerle ve alay ederek, teknolojik ilerlemeye körü körüne bağlanmanın yüzeyselliğini, Avrupa toplumunun yozlaşmasını, savaş, toplum, gelenek, din ve sanat gibi tüm yerleşik değerleri protesto etmekteydi (Sarıkavak, 2004:78)."

Dada hareketi yaratıcı sanatı canlandırma amacıyla yeni deneysel ifade formları bulmak için çaba göstermiştir. Dada sanat ve yaşam arasındaki sınırın ilk ortadan kalkışıdır. Dadaizmin öncüleri Ball, Hans Arp, Richard Hulsenbek ve Tzara, ses şiiri, anlamdışılık şiir ve şans şiiri adını verdikleri yeni şiir biçimlerini denemeye başlamışlardır. Şiirin mercek altına alınması tipografinin de ele alınması anlamına gelmektedir.

Ancak Dadaistler her ne kadar sanata karşı olduklarını, geleneği reddettiklerini ve sadece yozlaşmış bir toplumla alay edip aşağıladıklarını ifade etmiş olsalar da ortaya koydukları çalışmalarla, fütürizmin görsel alfabesini zenginleştirmişlerdir. Şans eseri olarak bilinçsizce yapılanın etkinliği anlaşılınca,

"Dadaistler kendiliğinden (spontane) olanı planlı davranışlarla birleştirmenin yollarını aramışlar; bu sentez sayesinde tipografi geleneksel kısıtlamalardan kurtulmuştur (Sarıkavak, 2004:79)."



Kaynak: <http://www.delcampe.net/page/item/id,92617875,var,CPM-Bulletin-Dada-Nr-6-Herausgeber-Tristan-Tzara-Paris-Februar-1920,language,E.html>

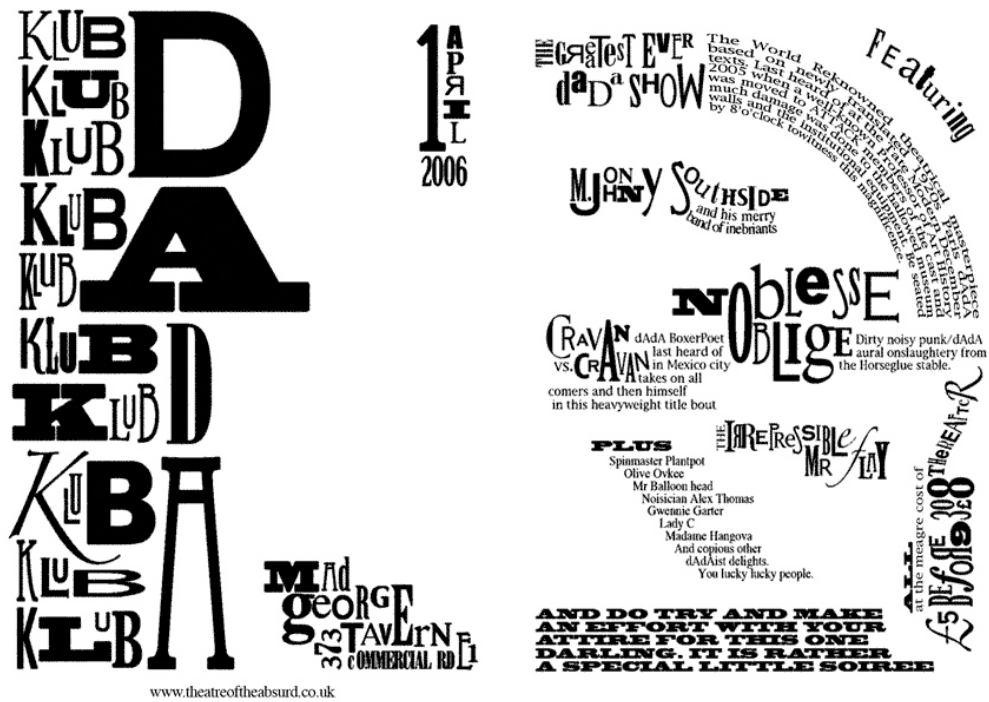
Şekil 2.20. : Dada bülten kapağı, 1920

Genel olarak tipografik kolajlar yapılan yapıtlar arasında yer alır. Dada aynı zamanda, harf biçimlerini Kübizm kavramına uyan fonetik semboller olarak değil, görsel biçimler olarak kullanmıştır. Dada'nın anarşik düzenlemeleri... zevkli ve elegan olanın olabildiğince dışında olma amacını taşıyordu (Heller, Chwast, 1988:69).”

“Dada Photomontage” çalışması dada akımı içerisinde yapılmış ve tasarlanmış bir metin tasarımıdır. Anlatılmak istenen düşüncüyü tipografik bir tasarım şeklinde gösteren ve modern tipografiye örnek olabilecek bir çalışmadır. Metinleri okutma gibi bir endişe taşımadan değişik boyutlarda ve kalınlıklarda bir arada kullanılan farklı yazı karakterleri, sayfa içinde dikey ve yatay düzlemde alışılmışın dışında yapılan düzenlemeler, yeni geliştirilmiş olan bu

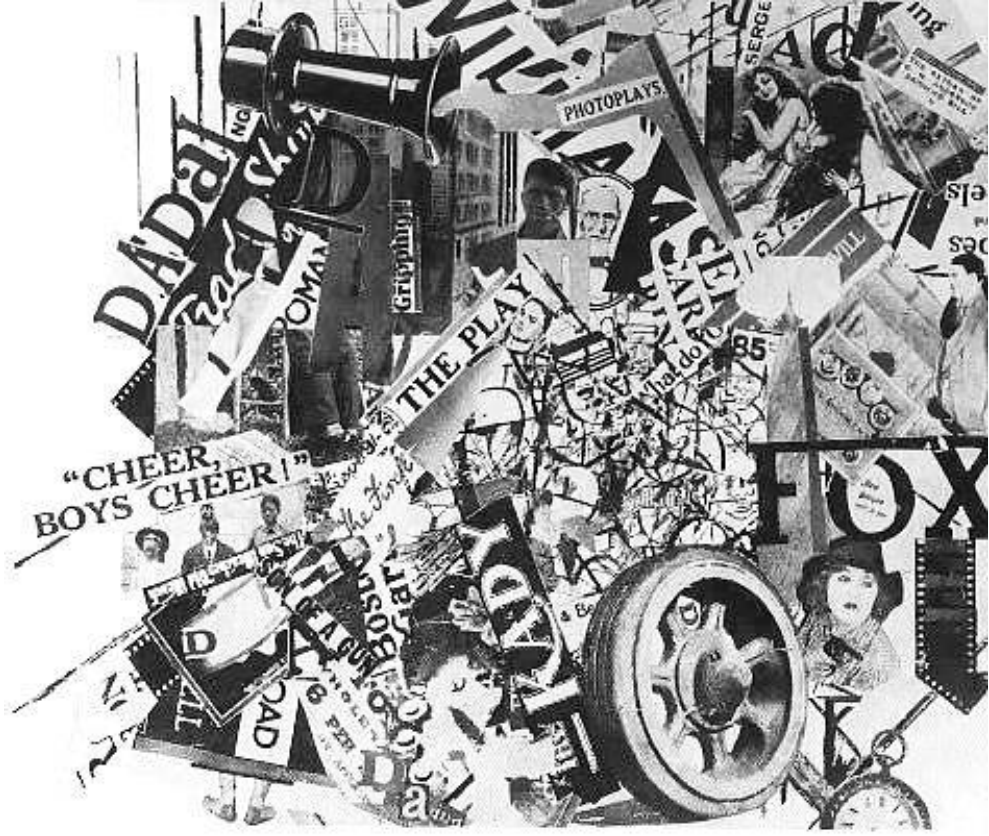
yazın formlarını güzel göstermek için değil, onların varlıklarının “ayrılmaz” parçaları olarak kullanılmıştır.

Radyo, TV, sinema vb. iletişim araçlarının henüz istenen düzeyde olmayışı, 1. savaş yıllarında iletişimin yükünü afişlere yüklemiştir. O döneme kadar duyuru niteliği gören salt tipografik afişler artık, resim ve illüstrasyonlarla daha da etkili ve çarpıcı kılındı. Amacına daha uygun tipografik ve illüstratif çalışmalar duruna gelmiştir.



Kaynak: <http://faculty.washington.edu/dillon/rhethhtml/dadamaps/dadamaps2b.html>

Şekil 1.21. : Georg Grosz ve John Heartfield fotomontaj tekniğine ait çalışma



Kaynak: <http://www.lintellettualeedissidente.it/larte-di-ribellarsi-il-dadaismo/>

Şekil 2.22.: Dada Broşürü

2.4.4.3. Konstrüktivizm

Ortaya çıkan gelişmeler sadece batı ile sınırlı kalmıyordu. Avrupa’da bu akımlar devam ederken 1920’lerde Bolşevik Devrimi’nin ardından, görüşlerini ifade etmek için bir araya gelen Rus sanatçılar ile şekillenen ‘Konstrüktivizm’ hareketi Modernist dili daha da sağlamlaştırmıştır. 20. yüzyılın ikinci on yıllık suresi içinde aktif olan önemli bir sanat hareketi olmuştur. “Kübit ve Futurist yaklaşımlardan esinlenen Vladimir Tatlin ve Alexander Rodchenko önderliğinde 25 sanatçı birleşerek, endüstri tasarımı, görsel iletişim ve uygulamalı sanat alanlarında Sovyet toplumuna hizmet edecek bir anlayışı yürürlüğe koydular (Becer, 1999:103).”

Afişlerde halka direk olarak seslenip çarpıcı tipografi ve fotomontajlarıyla dikkat çeken Konstrüktivistler, saf/temel elemanlar kullanmaya dikkat etmişlerdir. Böylelikle net bir anlatıma sahip olduklarını düşünmüşlerdir. Toplum ve sanatı bütünleştirme çabasında makine ve insan bilinci zamanlarını yansıtabilecek güçte olup 20. yüzyılın değişen şartlarına uygun bir estetik yaratmak

istemeleri ilk amaçları arasında yer almaktadır. Konstrüktivizm'in en önemli isimlerinden El Lissitzky, grafik tasarımı için yeni bir bakış açısı getiren bir kişidir (1890-1941). Onun görüşüne göre komünizm ve sosyal mühendislik yeni bir düzen kuracak, teknoloji toplumun gereksinimlerini karşılayacaktı ve sanatçı/tasarımcı kendini konstrüktör olarak adlandırmaktaydı. İnsanlığa daha verimli bir toplum ve çevre sağlamak için, sanatla teknolojiyi birleştirecekti. Lissitzky kavramların en ekonomik biçimde aktarılması gerektiğini savunmuştur.



Kaynak: <http://www.designishistory.com/1920/el-lissitzky/>

Şekil 2.23. :El Lissitzky'e ait bir çalışma

Tipografi artık serifsiz karakterlerle, diyagonal yazı satırlar, geometrik ve asimetrik kompozisyonlar, özellikle kalın şeritler ve geometrik diğer şekiller (üçgen, kare, daire vb.) ile ifade edilmektedir.

Bu dönemde tipografik illüstrasyonlara rastlanmaktadır. Bu illüstrasyonlara basit geometrik elemanlar eklenmiş ve bunun yanında “boşluk” ta bir kompozisyon elemanı haline gelmiştir. Geometrik şekillerin kullanımı arınmış bir anlatımı desteklerken, sayfa düzenlemesinde de yerleştirmenin hem dikkat çekici olması hem de izleyicinin gözleriyle yorulmadan rahatça takip etmesi sağlanmıştır. Uyguladıkları tipografi o kadar güçlüydü ki, Konstrüktivizmden etkilenen diğer modern akımların görsel zeminini oluşturmakla kalmayıp, tipografinin en etkili kitle iletişim elemanı olarak kabul görmesini ve yeni teorilerin ortaya atılmasını sağlamıştır. Bu akım bu görüşle devam ederken Hollanda’da özellikle Dada hareketinden etkilenerek gelişen “De Stijl” düşüncesi yayılmaya başlamıştır.

2.4.4.4. De Stijl

De Stijl Hollanda’da gelişen amacı endüstriyel çağın gereklerine uygun, bireysel anlatımı ve ulusal anlayışları yadsıyan, tüm toplumlar için ortak bir sanat dili geliştirmek olan bir akımdır. Bir başka amaçları da sanatçının, sanat üzerine düşüncelerini açıklayacağı bir ortam sağlamak ve böylece yeni sanatı halka tanıtmaktır. Bunu yapmalarının nedeni de halka dayanmayan bir sanatın yaşama giremeyeceğine inanıyorlardı. Heyecan dışı, mantıksal açık ve enerjik, hemen hemen bir mühendisin saltlığını ve nesnellliğini ön planda tutmaktadır. Doğanın geçiciliğini değil insanın ruhunu temsil ettiğini savunmuşlardır.

Sanatın kültür fonksiyonu tekrar güçleniyor, yaşama dahil oluyor, tabiata giren teknolojinin tasarımlarını yapıp biçim vererek insanın yaşam üslubunu belirliyordu. Bunu gerçekleştirmek için Hollandalı mimar, ressam tasarımcı bir grup sanatçı (Vilmos Huszar, Bart van der Leck, Piet Mondrian) ve Theo Van Doesburg 1917 tarihinde De Stijl dergisini çıkarttılar. De Stijl akımı adını bu dergiden almıştır. De Stijl’in iki ana özelliği -resim, mimari, plastik, iç mekan tasarımı, kitap tasarımı- biçimleri daima dik açılı, renklerin ise temel renkler -kırmızı, sarı, mavi- olmasıydı.

Diğer Modernist anlayışlarda olduğu gibi De Stijl’de de tipografide yalınlık söz konusudur diyebiliriz. Özellikle başlık karakteri olarak dikdörtgen ve kare yapıların biçimsel özellikleri tipografiye uyarlanmıştır. Bu nedenle bütünüyle geometrik formların ilişkilerine dayanan yazı karakterleri tasarlanmıştır.

Konstrüktivizm'in tipografi ile hazırlanmış illüstrasyonlarının benzerlerine De Stijl döneminde de karşılaşmaktayız. Doesburg, Lissitzky, Schwitters dışında Bart van der Leek, Cornelis Bruynzeel, Piet Zwart gibi tasarımcıların tipografi kullanarak hazırladıkları çalışmalar, kullanılan yazı karakterlerinin görsel gücünü gösteren ve o döneme kadar alışılmamış bir duruma ait üretimlerdir.

**BOON VAN
REVOLUTIONNAIR:
SOCIALISTISCHE
INTELLECTUEELEN**

Kaynak: <http://va312barisertufan.wordpress.com/>

Şekil 2.24.: Theo Van Doesburg'un tasarladığı yazı karakteri, 1919



Kaynak: <http://gramatologia.blogspot.com.tr/2010/04/john-cage.html>

Şekil 2.25.: Piet Zwart'a ait bir çalışma

2.4.4.5. Bauhaus ve Yeni Tipografi

Ortaya çıkışı sanat ve tasarım eğitimi veren bir okula dayanmaktadır. “1914’e gelindiğinde, Almanya’da sanat eğitiminin yöntem ve kalitesini, güzel sanatlarla uygulamalı sanatları tek bir müfredat içinde birleştirerek değiştirmeyi hedefleyen bir reform hareketi başlamıştı (Sarıkavak, 2004:106).”

Modern çağa atılan bu adımla birlikte tipografi alanında yeni gelişmeler görülmüş ve “Yeni Tipografi”nin oluşumuna zemin hazırlanmıştır.

Paul Renner, “Futura” yazı karakterini tasarlayan kişidir. Bu yazı karakteri serifsiz bir karakter olup, erken Roma yazıtlarından etkilenmiş ve geometrik biçimsel özelliklere sahiptir. Bauhaus ekolünün tasarım anlayışını tam anlamıyla yansıtan “Futura” karakteri ticari bir anlam kazandıktan sonra Modernizm için önemli bir karakter durumuna gelmiştir. Bu karakter başlangıçta kitap metni için

tasarlanmıştır fakat zamanla reklam sektöründe kullanılmaya başlanarak karakterin etkililiđi artmıştır. Bu nedenle birçok versiyonu tasarlanmıştır.

Futura

Kaynak: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Futura_Typeface.svg

Şekil 2.26.: Futura Yazı Karakteri. Paul Renner, 1927-28

Bir diđer tasarımcı olan Laszlo Moholy-Nagy tipografi ile fotoğrafıyı birleřtirerek ortaya önemli işler koymuştur. Çađın teknolojik gelişmelerinin “tipofoto”ya dođru gittiđine dikkat çekerek, afiş sanatının önünü açtı. Mesajın çabuk ve dođru iletilmesini kolaylařtıran “yeni görsel yazın” adını verdiđi yöntemi geliřtirdi. Tipografide güçlü zıtlıklar yaratmayı, rengin cesaretle kullanılmasını önererek, iletişimin, önceden tasarlanmış estetik kaygılardan arınıp, tam bir açıklık içinde verilmesini savunmuştur. Nagy için en önemli nokta, tipografide açık ve net olmaktır. Okunaklılık başta gelmelidir.



Kaynak: <http://nesssoftware.com/home/asn/homepage/teaching/exp-lectureNotes/110214-analogSynth/analogSynth.html>

Şekil 2.27.: Moholy Nagi'nin Bauhaus Sergisi İçin Hazırladığı Afiş.

1925 yılında Bauhaus okuluna “tipografi ve reklam ürünleri” dalına getirilmiş ve bunu takiben kendisinden bir yazı karakteri tasarlanması istenmiştir. Bu onun için büyük bir fırsattır. O güne kadar savunduğu bütün düşüncesini bunun için kullanmış ve “Universal” karakterini tasarlamıştır. Bu karakter ile büyük harf kullanımı bırakılmıştır.

Yüzyıl başında Bauhaus tipografik ifadelerin yönünü değiştirdi. Artık, sadece fonksiyon ve okunurluğa geçit veren, deneyselliğin tasarım araçlarında değil, tasarımda arandığı bir anlayışla ürün veriliyordu. Bauhaus'un savunduğu tek şey,

biçimi işlevin yönlendirdiğidir. Herbert Bayer'in tipografi üzerine bir yazısında “Tasarımcının işi izleyicinin ilk görmesi gereken şeyi ilk olarak görmesini sağlamaktır. Bu durumda tasarımcı- tipografistin görsel için yapacağı araştırmada yeni güdüler, dürtüler ortaya çıkacaktır (Bayer, 1971:111).”

Modernizm tipografisi içinde adı geçen bir diğer isim ise Jan Tschicold'dır. Bauhaus ekolüyle doğrudan bağlantısı olmasa da yazdığı “yeni tipografi” adlı kitabıyla tipografiye yeni bakış açıları getirmiştir.

Tschicold'a göre tasarımda yer verilen beyaz alan bilgiyi gruplandırmalıdır. Başlıklarda kullanılan yazı karakterleri kalın ve geniş olurken metin de kullanılan yazı karakterleri basit olmalıdır. Asimetri kavramı ise modern çağa yeni olmamakla beraber, Yeni Tipografi'nin asıl elemanı olmuştur. Fotoğrafın da, tırnaksız yazı karakterleri gibi tarafsız bir ifade biçimi olduğu savunulur. Tschichold kitabına şu sözlerle başlamıştır:

“Modern insan fikri sorulsun sorulmasın, her gün her an, hatta her yerde basılı işlerle karşı karşıyadır; bunun sonucu olarak da tüketici konumunda bulunan modern insanın tüketim hızının da artması söz konusudur. Modern tüketicinin her satırı teker teker okuyacak vakti yoktur; bütününe bakış atar ve sadece ilk bakışta ilgi duyarsa ancak o zaman detaylara iner. Bu durumda odaklanmak zorunda olduğumuz mesele biçim (form) problemidir (Tschichold, 2006:115).”

Nazi baskısına dayanamayan Bauhaus Okulu 1933 yılında kapatıldıktan sonra birçok sanatçı A.B.D. ye yerleşmiş ve burada Modernizmin tanınması için çaba göstermiş ve o ülkenin de tasarım anlayışını yeniden şekillendirmişlerdir.

2.4.4.6. Art Deco

“Bu dönemden sonra artık 1930'lu yıllarda yeni bir düşünceyle karşılaşırız. Avrupa'da mimaride, uygulamalı sanatlarda, iç tasarımda, grafik tasarımında etkili olan ve geç Art Nouveau'nun dekoratif öğeleriyle devam etmekte olan endüstri tasarımından etkilenen aerodinamik geometrik biçimleri birleştiren bir yaklaşımdır Art Deco. Art Deco stiline belirli bir ideolojisi yoktur (Becer, 1999:105).”

Bu dönemin sanatçıları arasında Jean Carlu, Paul Colin, Cassandre ve Charles Loupot, yer alır. Özellikle Cassandre'nin tipografi alanına getirdiği

yenilikleri görmezden gelemeyiz. Cassandre kübizm tarzında yeni bir tasarım anlayışı kullanmıştır diyebiliriz. Çünkü, Bauhaus ekolünden etkilenmiş bir çok sanatçı o dönemde büyük harf kullanmaktan vazgeçmiş ve küçük harflerle tasarımlarını devam ettirirken, Cassandre tercihini büyük harflerden yana kullanmıştır.



Kaynak: <http://www.writedesigonline.com/Prompts/Cassandre.html>

Şekil 2.28.: M. Cassandre , Bifur yazı karakteri, 1929

Cassandre ürettiği yazı karakterleriyle dönemi içerisinde her ne kadar diğer tasarımcılardan farklı olsa da “alışılmamış” görüntüsü onu modernizm içerisinde barındırmıştır Her ne kadar Art Deco’nun, modernizme katkısı olduğunu görmezden gelmesek de, özellikle tipografik anlamda ‘yeni’ olanı üretmediği söylemek mümkün olmaktadır.

2.4.4.7. Uluslararası Tipografik Stil

Bu akım ile Modernizm'in evrensel, tek bir dil oluşturma önerisi doruk noktasına ulaşmıştır. Belirli kurallara bağlı olmayan fakat sanatçı-tasarımcının yaratıcılık, orijinalite ve artistik değer kaygısıyla ortaya koyduğu bir stildir. Özellikle politik bir hareket olmaması ve belirli kurallar koymaması dolayısıyla "İsviçre Stili" olarak da adlandırılan "Uluslararası Tipografik Stil" in etkilerini günümüze kadar sürdürmüştür.



Kaynak: <http://jasonkeenan.wordpress.com/2011/11/19/josef-muller-brockmann/>

Şekil 2.29.: J. Müller- Brockmann , 1960

Bu dönemde yapılan işlerde aranan özellik "netlik" ve "temizlik" olarak belirlenmiştir. Bunun nedeni mesajın hızlı ve basit bir şekilde karşı tarafa başarı

ile ulařtırmanın hedeflenmesidir. Bu hedef gerekleřtirilirken grid sistemi ve tipografi gibi yntemlerden yararlanmıřlardır.



Kaynak: <http://www.arnabsart.com/2011/03/armin-hoffman-editorial.html>

řekil 2.30.: Armin Hoffman alıřmalarından oluřan bir dzenleme

Karl Gerstner "Yeni Tipografi" alanında gerekleřtirilen "dil" ve "yazının" bir arada kullanım durumu bu dönemde bir st btn ortaya ıkardıđını dřnmř ve bu fikri geliřtirmek iin alıřmalar yapmıřtır. 1940'ların sonunda Gestner'in ortaya attıđı "integral tipografi" kavramı ile birlikte, metin ve tipografi farklı katmanlardaki sistemler deđil, i ie gemiř elemanlar olarak ele alınmıř ve bu grř Uluslararası Tipografik Stil'in ortak yaklařımı olarak kabul grmřtr. İletilecek olan mesaj, bu dönemde genel olarak tipografi aracılıđı ile iletilir. Mesajın vurucu blm tasarımın merkezi haline getirilir ve bunu sađlamak iin de illustrasyon haline getirilmiř tipografiden faydalanılır.

Bu dönemde tipografi ana zm elemanı olmuřtur ve bu nedenle yeni karakterler tasarlanmıřtır. Bu karakterlerin bařını "helvetica" ve "univers" eker.



Kaynak: <http://www.linotype.com/2705/akirasayslinotypesmonthlytypographicstip.html>

Şekil 2.31.: Univers ve Helvetica yazı karakterini gösteren bir düzenleme

2.4.5. Postmodernizm ve Günümüz Tipografisi

Eşitlik, küresel iletişim gibi yeni olgular ile beraber, sosyal ve ekonomik çevrelerde yaşanan yenilikçi değişiklikler ve bunun üstüne II. Dünya Savaşı'nın da patlak vermesiyle, modernizmin vadettiği gelecek söylemleri Modernist estetiğin insanlar arasında geçerliğini yitirmesine ve güvensizliğe yol açmıştır. Tasarım alanında, birçok alanda olduğu gibi, yaşadığımız çağ da içerisine alan tarzları ve akımları Postmodern olarak nitelendirmenin yanı sıra, tam bir isimlendirme çabası çok da doğru bir yaklaşım değildir. Kişisel gelişim ön planda tutulmuştur. İşte bu görüş “Modernizm”i “Postmodernizm” den ayıran en önemli sebep olmuştur.

Bu döneme kadar olan tarihsel gelişim içerisinde ‘tipografi’ duygudan uzak, artistik değerlerden uzak bir tek tipleşmeyi de beraberinde getirmiştir. Fakat

Postmodernizm ile birlikte sanatçıya, biçim ve hareket çeşitliliğini getirerek, özgür ve dışavurumcu bir çağı başlatır. Uluslararası Tipografik Stil'in ardından Modernizm kriterlerine ilk karşı çıkan Wolfgang Weingart'tır. Bireysel anlatımı ön planda tutan bir tasarımcıdır. Bu anlayış kendini Amerika'da göstermiş; grafik tasarımda yeni bir anlayış, "tipografik ekspresyonizm" ortaya çıkmıştır. Tipografik ekspresyonizm, Amerikalı tasarımcı Herb Lubalin tarafından geliştirilmiştir. Yeni bir teknik olan foto-dizginin sunduğu ve yüzyıllardır kullanılmakta olan değiştirilebilir metal harfler ile baskı tekniğinin elvermediği sıkışık espas ve üst üste binmiş formlar yaratma gibi imkanlar, Lubalin için bir deney alanı oluşturmuş, bunların yardımı ile Lubalin, okunaklılık ile ilgili kuralları ve harflerin klasik proporsiyonlarını yok sayarak tipografiye yaklaşmıştır.

AVANT
GARDE
GOTHIC

Kaynak: <http://www.modern-theory.com/directories/lubalin-herb/>

Şekil 2.32. : Herb Lubalin tarafından tasarlanmış Avangarde yazı karakteri

Postmodern tipografi sınırların dışına çıkan, hem geleneksel hem de modernist kuralları sorgulayan ve yıkan bir tavırla ortaya çıkmıştır. 1980'lerin ortasında bilgisayar yaygınlaşmasıyla, teknolojinin sağladığı olasılıklar çoğalmış yeni ifadeler çözümler ortaya konmuştur. Sayısal devrimle birlikte, grafik tasarım ve tipografi bir devrim yaşar: bilgisayar teknolojisi 20. yüzyılın ve tipografinin en önemli sorunsalını ortaya koymaktadır. Postmodern ve günümüz tipografisinin vurgulandığı bu bölümde, ifade yöntemleri ve biçimleri irdelenmiştir. Postmodern yaklaşım içerisinde değerlendirilen Memphis, Punk (Amerikan Punk, İsviçre Punk), Retro, Yeni Dalga (Amerikan New Wavw, European New Wavw) gibi akımlar, günümüz akımları içerisinde değerlendirilen Beat, Funk, Hi-Tech gibi alt kültürler dışında bazı yöntem ve öznel yaklaşımlar da kendi marjinal görselleri ve tipografileri ile 1980 sonrası tasarım anlayışları arasında yer almaktadırlar.

1985' de Hollanda göçmeni Rudy VanderLans ve Zuzana Licko, Kaliforniya'da Emigre adlı geniş formatlı bir dergi başlatırlar. "1985'te Emigre, 'kültürel' veya çağdaşsanat ve toplumun geniş formatlı tarihçesini yazan bir dergi olarak sunulur, fakat iki sene içerisinde yeni tasarım estetiğinin öncüsü haline gelir (Heller, Chwast, 1998:3)."

Birbiri üstüne binen tipografi, etrafı silinmiş (crop) fotoğraflar ve grafikler bir çok seride kullanılan ortak grafik öğeleridir. Çok geniş harf aralıkları, çok büyük boyutlarda kullanılan harfler; farklı doğrultularda kullanılan yazı düzenlemeleri; üst üste binen ya da birleştirilen yazı dizgeleri, Emigre serilerinde göze çarpan unsurlardır. Sonuç olarak Emigre'nin vizyonu çağın etkenleri ve gündemindekilerinin eleştirilmesi ve yeni çözümlerden oluşmaktadır.

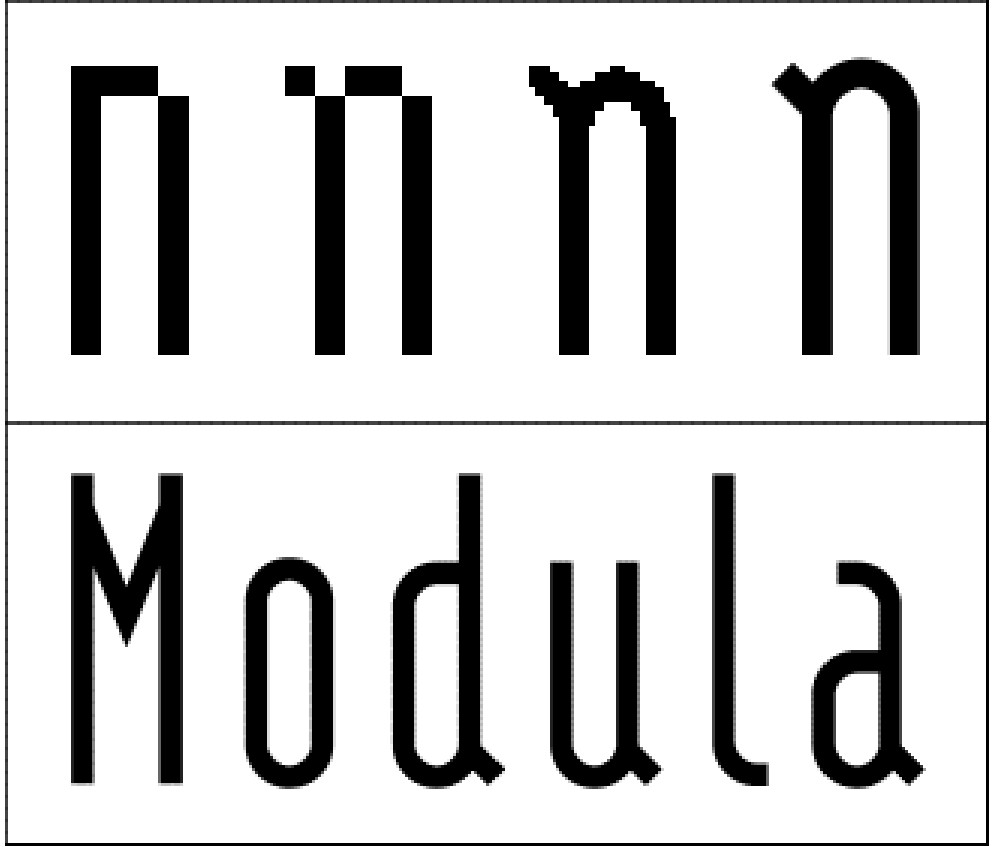


Kaynak: <http://blogs.wayne.edu/brettmaciag/2013/01/09/emigre/>

Şekil 2.33.: Emigre dergisi içinde yayınlanan bir tasarım

2.5. Teknoloji ve Tipografi

Tipografik dili temelden etkileyen en önemli teknik gelişme, 1984 yılında bilgisayarların tasarım dünyasına girişi olmuştur. Bilgisayarların kullanılmaya başlanmasının iki önemli etkisi vardır. Bu etkilerden ilki, tasarımı üzerinden gerçekleştireceğimiz bir araç olarak, sağladığı yeni imkânlar ile birlikte tasarım dünyasına eklenmesi, diğeri ise CD-ROM(compact disc-read only memory), diğeri taşınabilir bellekler ve özellikle de internet ağının gelişmesi ile birlikte mesajın üzerinden aktarıldığı bir mecra olarak kullanılmaya başlanarak, kendi iletişim dilini yaratmasıdır.



Kaynak: <http://www.emigre.com/Illust2.php>

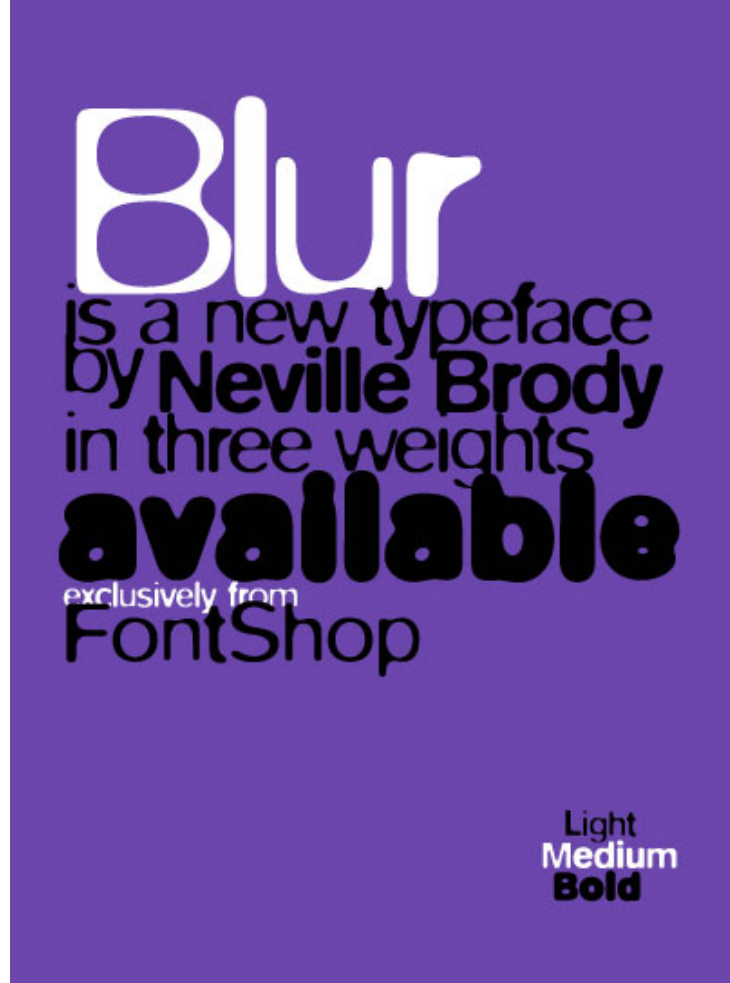
Şekil 2.34. : Zuzana Licko, Modula yazı karakteri, 1985

Başlangıçta sadece bilgisayarın izin verdiği yazı karakterlerini kullanırken 1985 yılında Adobe'nin 'Post Script' dilini geliştirmesi ile birlikte, tasarım dünyasında devrim etkisi yaratmışlardır. Kısa sürede herkes için ulaşılabilir hale gelen bilgisayarlar için geliştirilen programların kullanım kolaylığı, tipografi konusunda uzmanlaşmamış kişilerin de yazı karakteri üretimi konusunda cesaretlenmesine neden oldu ve yazı karakteri üretiminde büyük bir patlama yaşanmasına sebep olmuştur.

Bilgisayar tipografik tasarım diline hızla kendi estetiğini getirmiştir. Bu durum öyle bir seviyeye ulaşmıştır ki, İngiliz tasarımcı Neville Brody'nin 1991 yılında tasarladığı ve 1990'ların "en çok satan" yazı karakterleri arasında yerini almış olan "Blur" yazı karakterinde olduğu gibi, karakterler, kendileri yaratılırken kullanılan bilgisayar efektlerinin adlarını taşıyabilmişlerdir. Bilgisayar estetiği,

dönemin tipografik dilinin tek başına referansı değildir. Bilgisayar teknolojisi, tipografik dili oluşturan öğelerin üretiminde de yeni olanakların yolunu açmıştır.

Günümüz Tipografi Tasarımcılarından olan Neville Brody'nin tipografik düzenlemeleri, iletişim kurma ve salt grafik kokmaktan uzaklaşarak, özgür bir sanat ürününe dönüşmüştür.

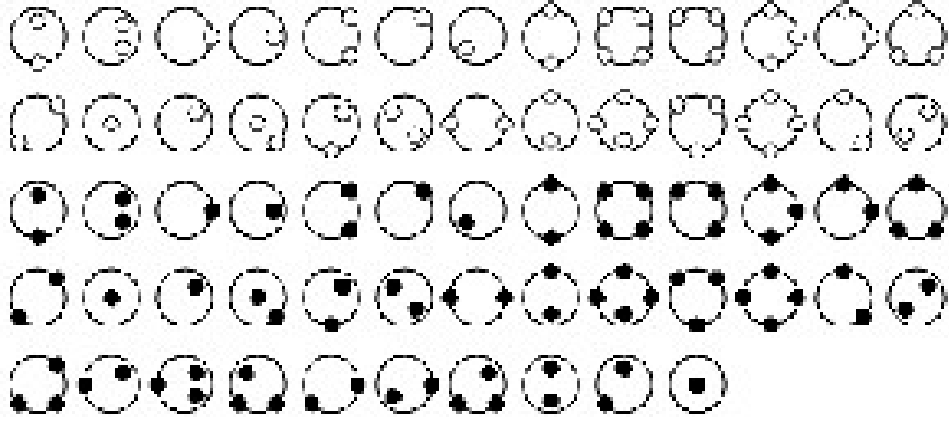


Kaynak: http://www.100besttypefaces.com/61_Blur.html

Şekil 2.35. : Neville Brody tarafından tasarlanan Blur yazı karakteri

Bu dönemde yoğun bir şekilde konferanslar düzenlenmekte, tasarımcı ve tasarım öğrencileri bir araya getirilmektedir. 'FUSE' çevresinde toplanılan

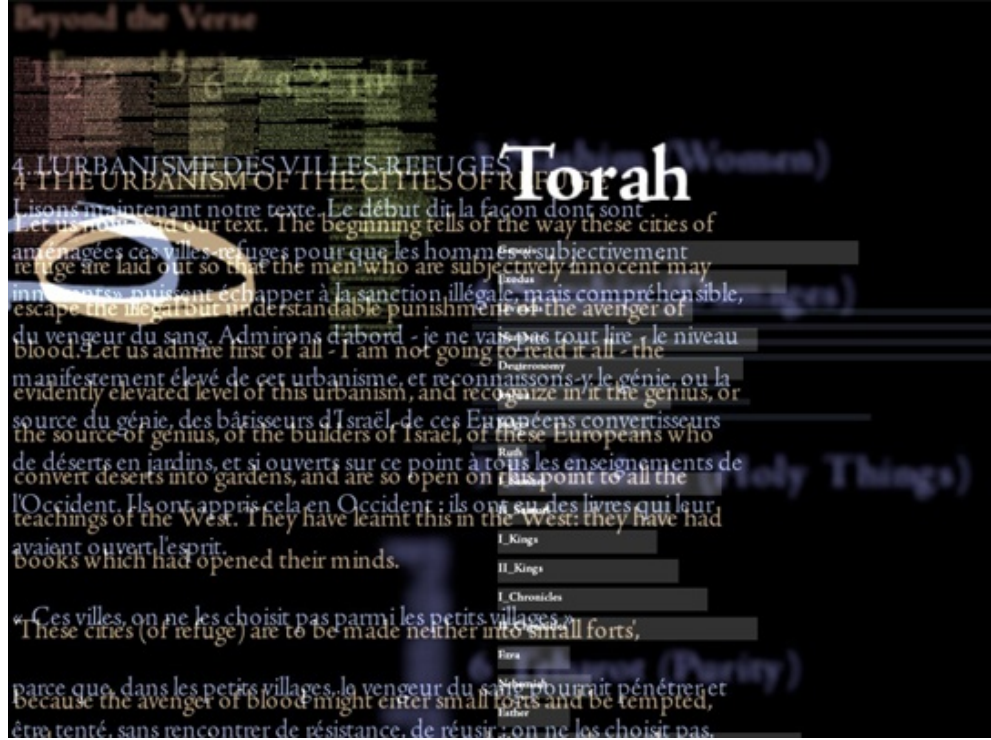
çalışmaların genel özellikleri gündelik hayattan konuları içermesidir. Örneğin Conference'95 te sunulmuş olan Sylke Janetzky tarafından atomun yapısı referans alınarak tasarlanmış ve uzlaşmış kodlardan uzak, geleneksel anlamda okunaklılık kaygısı gütmeyen “F Atomic Circle” yazı karakterinde dönüşümü gösterir.



Kaynak: <http://www.fontshop.at/fontproductdetailc.php3?ns=1&sns=6&co=Freischalt-CDs&id=6000100>

Şekil 2.36.: Sylke Janetzky F Atomic Circle yazı karakteri, 1995

“Yeni medya”nın getirdiği imkanlar ile birlikte ortaya çıkan interaktif tipografi, metnin organik akışına uyum sağlayan mimari yapılar oluşturma olanağı sağlamıştır. Bu yapılar, sürekli olarak değişime uğrama potansiyelini içlerinde taşırlar. Sayısal ortamda geliştirilen projelerden biri olan ‘Talmud’ Tevrat’ın bölümlerinden olan ‘Torah’ ve ‘Talmud’un Fransızca ve İngilizce olmak üzere, iki farklı dilde birleştirilmiş ve ikisinin etkileşimli olarak okunabilmesi mümkün kılan bir yazılım geliştirilmiştir. Talmud Projesi’, sayısal etkileşimli ortamda olmanın tamamıyla farkında olunarak tasarlanmış ve bu ortamın basılı malzemedeki farklı olan, değişebilir bilgi katmanları yaratma imkanlarını değerlendirmiştir. Dinamik ve esnek tipografi kullanımı ile insanlara yeni okuma olanakları sunmaktadır.

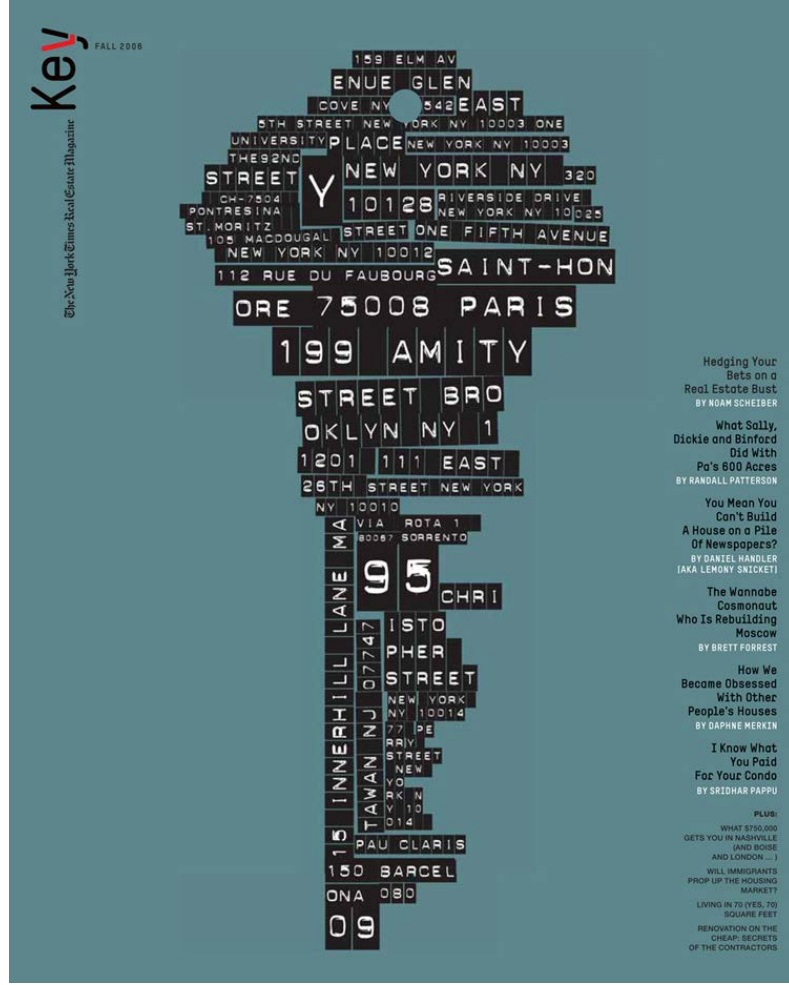


Kaynak: <http://www.davidsmall.com/portfolio/talmud-project/>

Şekil 2.37.:Talmud Projesine ait bir görüntü

19. yüzyılın son çeyreğinden itibaren hayatımızda olan bilgisayar tasarımcının özgürlük alanını genişletmiştir. Yeni teknolojilerle gelen yeni tasarım olanakları günümüzde tasarımcı sayısının artmasına ve farklı tasarım dillerinin oluşmasına aracı olmaktadır. Bu zaman dilimi içerisinde tipografik dilde gerçekleşen yeni denemeler günümüz tipografisinin çok yönlü bir tipografiye dönüştüğünü göstermektedir. Bu bağlamda 1960 sonrası yeni bir kültür evrimine girilerek izleyici için yeni bir algılama ve gerçeklik boyutu kazandığını belirtmek doğru olacaktır.

İçgüdülerinden hareketle tasarımlarını kurgulayan Golberg, erken modernist yapıların etkilerini yansıtmaktadır. Kişisel ifade biçimi olarak yarattığı formlar içinde bulunduğu çağın gereksinimlerine odaklı ve günceli arayan bir bakış açısının ürünleridir.



Kaynak: <http://bebelestrange.tumblr.com/post/67642558>

Şekil 2.38.: Carin Goldberg, Dergi Kapağı

'New York Times' dergisi için hazırlanmış olduğu kapak tasarımını Amerika'daki gayrimenkul değerlerine dikkat çekmek için tasarlanmıştır. Goldberg anahtar içinde hayatı boyunca yaşadığı tüm yerlerin adreslerine yer vermiştir. Bu çalışmanın tipografik açıdan önemi yazı karakterlerinin yalnızca okunmaya yönelik bir eleman olarak değil, biçim kurma elemanı olarak 1960 sonrası sanatta yer aldığının önemli bir göstergesidir. Bu ifade sel anlatım biçimi tez çalışmasının ileri bölümlerinde sinemada uygulanan tipografik denemeler içinde de çok sıkça rastlayacağımız bir örnektir.

Teknolojinin sunduđu imkanlar dođrultusunda Őekillenen hayatımız ortaya koyduđumuz ürünlerle yeniden Őekillenmekte ve bu ürünler kendinden sonra gelen nesil için yeni fikirlere referans olmaktadır. Tarih bu düşünce bağlamında tekerrürden ibarettir. Her yeni düşünce biçimi kendinden öncekini eski bulmuş ve kendi yenisini oluşturmuştur. Günümüz teknolojisi ise hergün yeni bir gelişme ile karşımıza çıkmaktadır. Tasarımın bu hıza yetişmesi futurist akımın benimsemiş olduđu hız, hızlı tüketim ve hızlı üretim mantığına sahip çıkmasıyla gerçekleşecektir.

İçinde bulunduđumuz dönem bağlamında bilgisayar teknolojisi yerini tablet ve akıllı telefon teknolojisine bırakmıştır. Bunun sonucu olarak da basılı tasarım dijital tasarım olarak varlığını sürdürmeye başlamıştır. Dijitalleşen dünyada tasarımlarında kendi içinde çađa ayak uydurması gerekmektedir. Elimiz aldığımız tablet ve akıllı telefonlardaki tasarımları kađıt üzerindeki gibi sabit kalmadığını ve kendi içinde hareketlendiğini, kısaca hareketli görüntüler haline geldiğini söylemek mümkündür. Böyle bir gelişme içerisinde görsel sanatların hiçbir alanı tepkisiz kalmamalıdır. Çađın gereksinimlerine ayak uydurmak zorundadır. Bunun örneklerini sinemada görmeye çok sık rastlamaktayız.

SAYISAL ORTAMDA TİPOGRAFI

3.1. Tipografi ve Mekân

Birinci bölümde toplumsal olayların modern sanat akımları üzerindeki etkilerinin tipografide gerçekleştirdiği evrimden söz edilmişti. Bu bölümde ise tipografinin postmodern dönemde kâğıt zemin ile sınırlı kalmayıp farklı, kendine yeni mekânlar bulmasından ve bu süreç içerisinde gerçekleşen örneklerden söz edilecektir.

3.1.1. Tipografinin Kullandığı Mekân

“Mekân dış duyarlılığın şeklidir. Mekân ve zaman aklın her türlü deneyden önce gelen sezileridir. Herkes mekân ve uzamı gördüğünü sanır. Aslında görülen şeyler mekân ve uzamın taşıdığı şeylerdir.”

KANT

Tipografinin kullandığı mekândaki “mekân” kelimesi bu tez çalışması kapsamında zemin anlamında kullanılacaktır. Yazının bulunuşuna kadar gidilecek olursa yazılı iletişimin, başlangıcından günümüze gelene kadar bir zemin üzerinde görselleştirildiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Aslında bu durum günümüzde de devam etmektedir. Ancak gelişen toplumsal olaylara bağlı olarak insanın duygu ve düşüncelerini anlaşılır bir şekilde ifade etme isteği tipografinin değişik mekânlarda kullanılmasına sebep olmuştur.

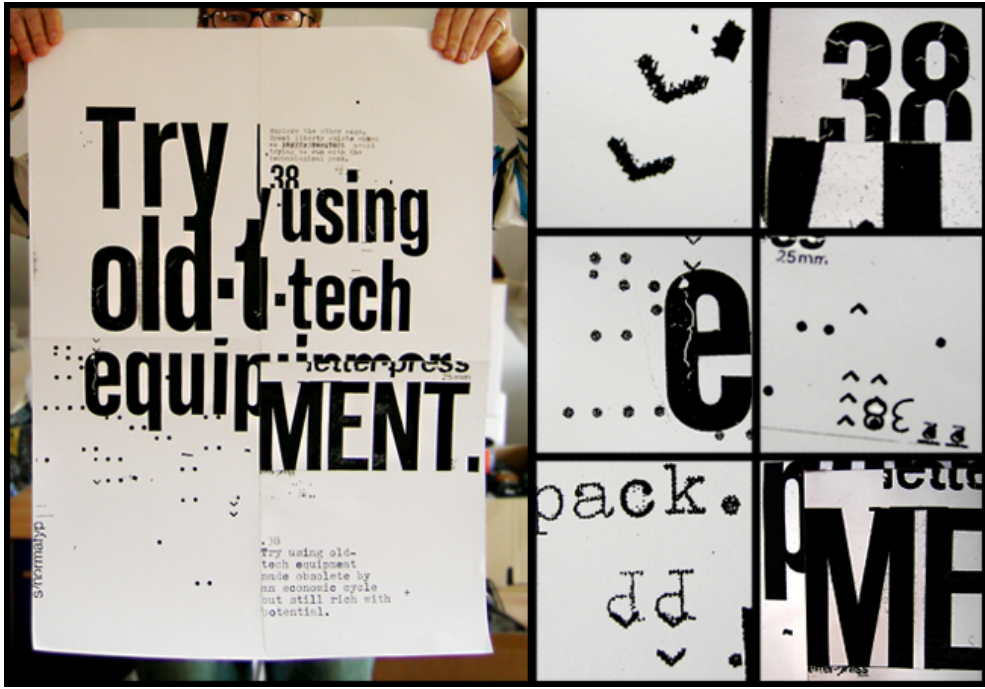
Pek çok disiplin içerisinde farklı anlamlar yüklenmiş olan mekân (*ing. Space*) kavramı, Türk Dil Kurumu sözlüğünde yer, ev, yurt, uzay olarak tanımlanmaktadır. Ancak bu kavramlar günümüzde mekân kelimesini tanımlamaya yetersiz kalmaktadır.

Mekân, insanı çevreden belli bir ölçüde ayıran ve içinde eylemlerini sürdürmesine elverişli olan boşluk ve sınırları gözlemciler tarafından algılanabilen uzay parçası olarak tanımlanabilir (Mekân, Anonim,) Bu bağlamda tipografinin

eylemlerini sürdürdüğü mekânlar olarak kâğıt, bilgisayar, duvar, vb. ortamları sayabiliriz.

Kâğıdın bulunuşu var olan bilginin sürdürülebilirliğini sağlamak açısından önemli bir olaydır. Yüzyıllardır bilgi kâğıt üzerinde tutulmuş, kitaplar basılmış, gelecek nesillere aktarılmıştır.

Matbaanın bulunuşu ve endüstri devrimi ile hızlı tüketim ve üretim döngüsü ile görsel iletişimin ön plana çıkması grafik tasarım ürünlerinin artmasını sağlamıştır. Bu gelişme tipografinin gündelik yaşamımızda oldukça sık rastlanır durumunu göstermektedir.



Kaynak:

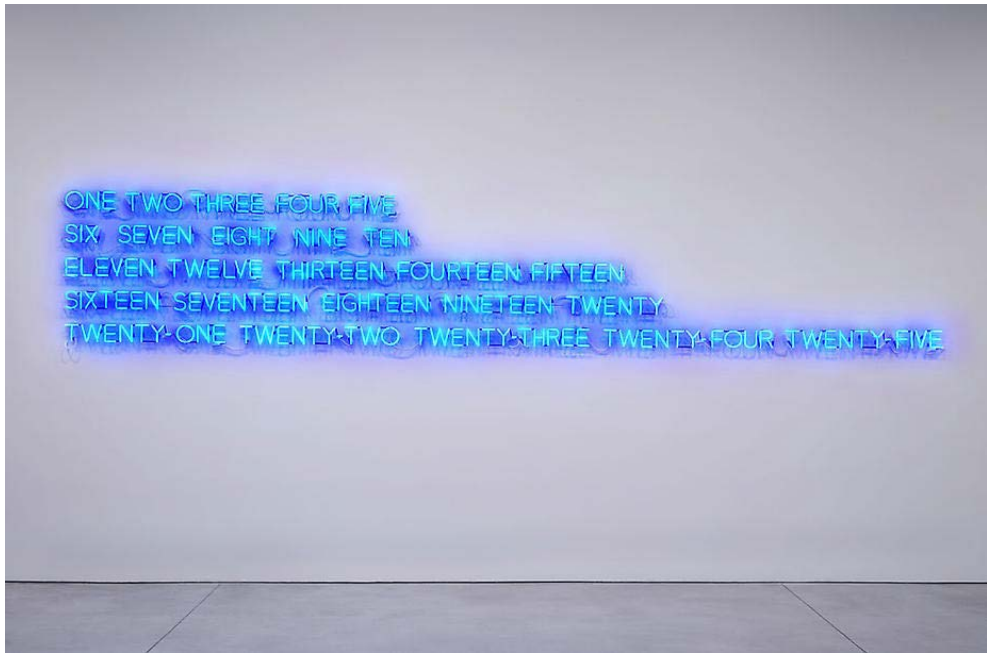
http://www.deviantart.com/morelikethis/131942301/traditional/typography/stencil?view_mode=2

Şekil 3.1.: Tipografi Çalışması (Kâğıt üzerine)

Günümüzde basılı iletişim araçlarının ana malzemesi kâğıttır. Gazete, Dergi, Poster, Billboard, Broşür, vb. iletişim araçları tipografiyi bir ifade aracı olarak kullanmaktadır. 1960 sonrası yeni bir kültür evrimine girilerek seyirci için yeni bir

alımlama ve gerçeklik boyutu oluşturulmak istense de 20. Yüzyıl içinde bu boyut anlamını yitirmiştir. Günümüz insanı için “Gerçeklik değişkendir; onu sunabilmek için sunma biçimlerinde değişmesi gerekir. Dün yaygın kabul görenler bugün beğenilmemektedir, bugünün insanları dünkü insanlar değildir (Wolff, 2000:89).”

Kavramsal sanat öncülerinden Kosuth nesnenin kendisi; tanımı ve imgesinin bir arada yer aldığı çalışmaları oyla görsel algı-dil ve kavram arasındaki bağı irdelemiştir. “dil yoksa sanat da yoktur (Antmen, 2008:195).” sözleri ile tipografiyi kendi sanatında ifade aracı olarak kullanmıştır.



Kaynak: <http://artruby.com/post/37735494829/joseph-kosuth-five-fives-to-donald-judd>

Şekil 3.2.: Alman sanatçı Kosuth'a ait tipografik bir düzenleme

Joseph Kosuth'; “siyah zemin üzerine beyaz yazıyla gerçekleştirdiği çalışmalarında; sanat, anlam, resim, boşluk gibi sözcüklerin anlamını sorgular (Antmen, 2008:195).”

noth-ing (nuth'ing). [Orig. two words, *no thing*.] **I. n.**
No thing, not anything, or naught (as, to see, do, or say *nothing*; "I opened wide the door: Darkness there, and *nothing* more!" Poe's "Raven"); no part, share, or trace (*of*: as, the place shows *nothing* of its former magnificence; there is *nothing* of his father about him); also, that which is non-existent (as, to create a world out of *nothing*; to reduce something to *nothing*, as by a process of extinction or annihilation); also, something of no importance or significance (as, "Gratiano speaks an infinite deal of *nothing*," Shakspeare's "Merchant of Venice," i. 1. 114; "The defeat itself was *nothing* . . . but the death of the Prince was a blow," Besant's "Coligny," ix.); a trifling action, matter, circumstance, or thing; a trivial remark (as, "In pompous *nothings* on his side, and civil assents on that of his cousins, their time passed": Jane Austen's "Pride and Prejudice," xv.); a person of no importance, or a nobody or nonentity; in *arith.*, that which is without quantity or magnitude; also, a cipher or naught (0).

Kaynak: <http://www.modernedition.com/art-articles/absence-in-art/erasure-in-art.html>

Şekil 3.2.: Joseph Kosuth'un 1968 tarihli çalışması

Kosuth'un yazıyı kullanarak meydana getirdiği çalışmalarını izleyicide zihinsel algılama sürecini yaşatmak içindir. Burada kurulması oluşturulması düşünülen düşünce izleyicide salt kavram düzeyinde algıya yönelik bir dünya yaratmaktır. Vurgulanmak istenilen yazı değil dilden kavrama uzanan zihinsel süreçlere ve görünmeyen tarafıyla iletişim dili olarak sessiz kelimelerdir.

Günümüzde Kosuth tarzında çalışan birçok tasarımcı ve sanatçı vardır. Amaçları ister tipografik tasarımı ön plana çıkarmak isterse tipografi üzerinden farklı kavramları aktarmak olsun kullanılan eleman tipografidir. Durum tipografi olunca gerçekleşen bu düzenlemelerin tipografinin mekânları arasında yerini almasını sağlamaktadır. Tipografinin mekânlarından bir diğeri de "duvar"dır.

Tipografi için yeni bir mekân oluşturan sanatçı ise Mel Bochner'dır. Bochner, metin ve imge arasındaki bağlantılarla oynayarak; yazın dilini oluşturan harf ve kelimeler arasındaki yapıyı vurgulamaktadır. Kelimelerin eş anlamlarını kullanarak, düşünme, öğrenme ve dilin maddeselliğini sorgulamıştır. Kelimelerin yapısındaki farkındalığına dikkat çekmektedir.

“Dil hiçbir zaman tarafsız olmamıştır. Evet, dil aracılığı ile iletişim kuruyoruz, bir şeyler söylüyoruz ancak dil her zaman bir şeyleri de saklıyor. Söylenenin arkasında her zaman başka bir anlam saklı aslında. Bir şeyi bir türlü söylersiniz ama söylemin psikolojik, sosyolojik, ideolojik ve tarihsel arka planı çok daha farklıdır. Dil her zaman bu saydıklarım ile ilişkilidir ve komplikedir (Ekinci, 2012).”

Mel Bochner ise tipografinin yeni mekânını tuval olarak belirlemiştir. Bochner'den önce ve sonra tuval üzerine tipografiyi görsel bir imge olarak kullanan bir çok sanatçı ve tasarımcı vardır. Ancak Bochner'ın çalışmalarının kökü dil ve onu tanımlayan tipografi olduğu için önemlidir.



Kaynak: http://www.simonleegallery.com/artists/mel_bochner/installation_views.html

Şekil 3.3.: Mel Bochner'e ait tipografik çalışmalar

Gelişen ve değişen teknolojiye bağlı olarak tasarımların bilgisayarda yapılması durumu oldukça hız kazanmıştır. Teknolojik gelişme sürekli yenilenen

yazılım ve donanımların tasarımın boyut kazanmasındaki rolü oldukça etkilidir. Dijital ortamda hazırlanan görüntüler ile gerçek/sanal arasındaki sınır giderek bulanıklaşmaktadır.

Bruce Wands, “İnsanlar interneti yeni bir sanat aracı olarak kullanıyor ve dijital aletlerle teknikleri kendi yaratım süreçlerinin bir parçası olarak benimsendiğini belirtmiştir (Wands, 2006:8).” Bilgisayar sanatçılara ve tasarımcılara uçsuz bucaksız imkânlar sunmaktadır. Beraberinde iletişim mekânları arasında internetin de olması gerçekleştirilen çalışmaların boyutlarını ve sınırlarını ortadan kaldırmıştır. Tipografinin yeni mekânlarından biri de internettir. Diğer bir deyişle sanal ortamdır.



Kaynak: <http://pixeltango.com/articles/round-ups/favorite-creative-links-of-the-week-8-2011/>

Şekil 3.4.: Helvetica için tasarlanmış bir tipografi örneği



Kaynak: <http://www.deondesigns.ca/blog/showcase-of-beautiful-text-effects-and-typography/>

Şekil 3.5.: İnternet ortamında sergilenen tipografik bir çalışma

Bir çalışmanın internet ortamında sergilenmesi o çalışmanın kâğıt ve benzeri mekânlarda sergilenmemesi anlamına gelmez. Ancak teknolojinin sunduğu imkânlar tipografi için yeni mekânlar sunmaktadır. İnternet günümüzde kullandığımız en geniş mekândır.

3.2. Tipografi ve Hareket

“Şu müzelere bir bakın, mezarlıklardan ne farkları var (Antmen, 2008:65).” sözleri haykıran İtalyan şair Flippo Tommaso Marinetti’nin öncülük ettiği akım olan Fütürizm geleceği işaret etmekteydi. Çağdaş grafik tasarımın gelişmesine oldukça fazla katkısı olan sanat akımlarından biri olan Fütürizm, tipografi ile ekspresif

biçimler yaratmayı amaç edinmiştir. Bu bakımda, günümüz tipografisinin geldiği bu noktada Fütürizm önemli bir adım olmuştur.



Kaynak: <http://futureofthebook.org/blog/category/marinetti/>

Şekil 3.6.: Marinetti tarafında tasarlanan Fütürist Tipografik şiir

“Fütürizm ile birlikte *serbest tipografi* ve *özgürlüğe kavuşan sözcükler* adları altında basılı sayfada yeni ve resimsel nitelikli tipografik bir tasarım doğmuştu (Bektaş, 1992:44).” Fütürizm akımı çerçevesinde bir çok sanatçı metinsel ifadelerini Marinetti'nin tasarımı gibi devinimsel bir tasarım anlayışı ile tipografik olarak tasarlamışlardır. Günümüzdeki hareketli tipografi tasarımının ilk örnekleri olarak söz etmek mümkündür. Endüstri devrimiyle birlikte ifadenin ön planda tutulduğu bir

dönem başlamıştır. Günümüz teknolojisi ise ifade gerçekliğini en salt aktaran bir dönemi yaşamaktadır.

Tipografi tasarımı görsel bir iletişim sanatıdır. Birinci işlevi de, bir mesaj iletmek ya da hizmeti tanıtmaktır. Tipografi terimi ilk kez 20. yüzyılın ilk yarısında metal kalıplara oyularak yazılan ve çizilen, daha sonra da çoğaltılmak üzere basılan görsel malzemeler için kullanılmıştır. Teknoloji geliştikçe sadece basılı malzemeler değil; film aracılığıyla perdeye yansıtılan, video ile ekrana gönderilen ve bilgisayar yardımıyla üretilen görsel malzemeler de tipografi kapsamı içine girmiş ve bu terimin anlamı oldukça genişlemiştir.

Günümüzde hareketli tasarımın grafik tasarımın bir kolu olarak değerlendirilmesi gerektiği var olan bir gerçektir. Director, Flash, Go Live, Premier, After Effects ve benzeri programlar bugün elektronik ortamda görüntü üretmek ve bunlara hareket vermek için kullanılan ve bugünün grafik tasarımının önemli bir dilimini oluşturan yardımcı unsurlardan yalnızca birkaçıdır.



Kaynak: <http://designrfix.com/tutorials/effects-tutorial-60-kick-ass-effects>

Şekil 3.7.: After Effects Programında hazırlanmış bir görsel

“Hareketli grafikler film, video ve sayısal medya (canlandırma, görsel efektler, film başlıkları, televizyon grafikleri, reklamlar, etkileşimli ortam sunumları, video ve bilgisayar oyunları gibi) ortamında yazıyı ve görüntüyü uyum içinde bir araya getiren geniş bir tasarım ve üretim alanıdır (Sandhaus, 2006:67).”

Hareketli grafik tasarım (Motion Design), “zaman” kavramının görsel iletişim için öneminin keşfedilmesiyle ortaya çıkmıştır. “Motion Design” kelimesi hareketli grafik tasarımın kısaltılmış hali ve İngilizce versiyonudur. Tasarım zaman temelli araçları ile etkileşime geçmesi hareket kazanmasına olanak sağlamıştır.

“Zaman ve hareket yakından ilişkili ilkelere aittir. Hareket eden her kelime veya görsel hem zamansal hem de mekânsal olarak işlev görür. Hareket, zamanda yer alan bir çeşit değişimdir (Lupton, Phillips, 2008:214).” Bu değişim günlük görsel hayatımızın bir parçası olmuştur.

“Hareketli grafikler, canlandırma temeline dayanan tasarımların oluşturduğu bir disiplindir (Curran, 2000:25).” Fotoğraf, ses, video, 3 boyut, hareket gibi disiplinleri bir araya getiren, teknolojik gelişmelerden güç alan, tasarımcıların ve tüketicilerin değişen zevk ve değerleri, artistik deney ve yenilik dürtüsü ve reklam sermayesinin büyüleyici daveti hareketli grafik tanımı içerisinde yer alması gereken öge ve etmenlerdir.

Hareketli grafikler konusuyla ilgili çok sayıda makale, deneme ve kitap önsözü bulunmakta; hepsi de konuyla ilgili önemli görüşler sunmaktadır. Konuyla ilgili internette yayımlanan akademik yayınlardan biri, Matt Frantz’ın, Saul Bass’ın işinden ve jenerik tasarımlarından örnekler vererek hem teorik hem de tarihsel bir bakış açısı sunan tezi olmuştur. Bass tezinde bu alanda ilk kişi olduğunu belirten bir ibare kullandığı için literatüre öyle geçmiş ve diğer kaynaklarda da Bass dışında birçok tasarımcının olmasına rağmen ilk örnek olarak belirtilmiştir.

3.2.1. Tipografinin Görselleştirdiği Hareket

Tipografi açısından ise hareket kavramı harflerin iki boyutlu yüzeyinden, yazı karakteri büyüklüğünden, ağırlığından, satır arasından, kelime arası boşluğundan dolayı sınırlı kaldığı tasarım alanının genişlemesi olarak ifade edilebilir. Çünkü artık harfler hareket edebilmektedir. Bu bağlamda hareketli tipografi canlandırılmış bir metin veya tipografik elemanlar ile bir kavramı, düşünceyi veya konuyu ifade etme biçimi ve tekniği olarak ifade edilebilir.

Hareketli tipografide tasarım kriterleri zaman içinde değiştirilerek içeriğin daha etkili bir biçimde ifade edilmesi sağlanabilir. Bu duruma örnek olarak Boca ve Ryan Uhrich'in yönettiği ve canlandığı çalışma verilebilir. Çalışmada içerik katılımcıların dahil olması ile tekrar şekillenmiş ve yeni biçimini almıştır.



Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=_yECXHV60GY

Şekil 3.8.: Boca ve Ryan Uhrich tarafında tasarlanan “What is Typography” adlı çalışma

Tipografinin hareketli bir tasarım elemanı olarak kullanılması, hedef kitle için daha dikkat çekici olmuş ve içeriğini zenginleştirmiştir. Bu olumlu gelişme günümüz tipografi tasarımcılarının tasarımlarını geliştirirken boyut kavramını da ele alarak tasarlamasına neden olmaktadır.

Tasarımlar yazının hareket ve zaman bağlamında konuşmasını sağlamaktadır. Görsellerin sadece ses sorunu çözülememiştir. Bunun dışında ifade algılanabilirlik açısından oldukça geliştirilmiştir. Hareketli tipografi karakterleri kısa ömürlüdür çünkü olay sanal bir ortamda gelişmektedir ve sanaldır. Teknoloji tipografi kurallarının sınırlarını her ne kadar da genişletmiş olsa da tasarımcı anlam, form ve fonksiyon kaygılarını dengelemek için çaba sarf etmektedir.

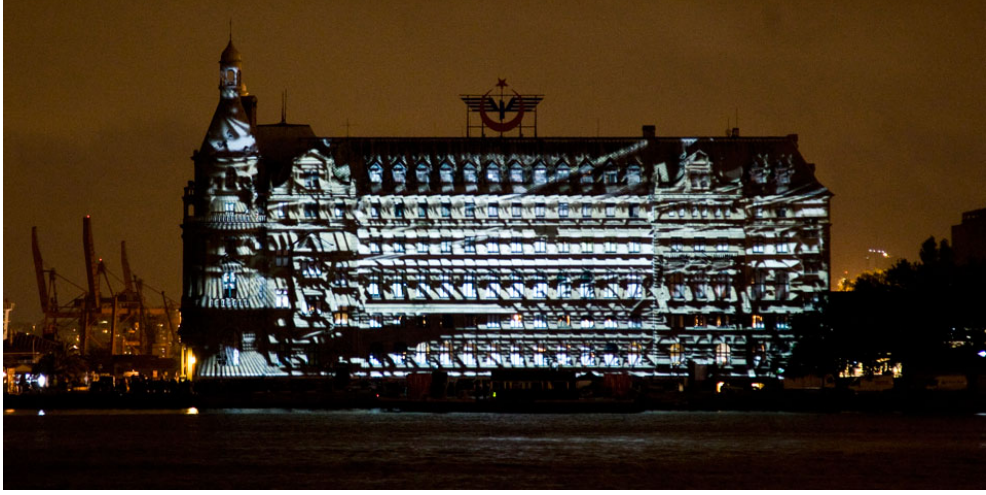
Tipografi kütleli bir forma sahip olduğu için dans ve müzik gibi aktif bir özelliğe sahip değildir. Ancak harflere hareket özelliği kazandırılabilir. Böylece dans ve müzik ruhu tipografik karakter üzerine empose edilebilir. Film harflerle ifade edilebilir ve süreç içine heyecan ve umut yerleştirilebilir.

3.3. Tipografi ve Sanal Sanat

Sanal sanat, kendinden önceki bütün sanatsal teori ve materyali bünyesinde barındırabilir. Teknolojiyle neredeyse paralel olarak deneysel gelişmeler gösteren sanal sanat birçok bilgisayar programı kullanır ve sınır tanımaz.

Bilgisayar oyunları, filmler, 3B animasyonlar ve daha birçoğu materyal olabileceği gibi hareketli grafik tasarım sanal sanat dalında en sıklıkla kullanılan alanlardandır. İnternetin sadece araç olarak değil, aynı zamanda ortam ve malzeme olarak da kullanıldığı zamanımızda hareketli grafik tasarımın sıklıkla kullanıldığı alanlardan biri olan net-art gelişmekte olan ve gelecek vadeden bir alandır. Genel anlamda internet üzerinden paylaşılan dijital sanat işlerini tanımlamak için kullanılan bu yeni sanat dalı, çoğunlukla interaktif yapıdadır. Kullanıcılara bilgiyi paylaşma, değiş tokuş etme, depolama olanağı sağlayabilen internet sanatçıları arasında çıkışıyla heyecan yaratmış bir malzemedir.

NERDWORKING 2009 yılında kurulmuş dijital tasarım ve teknoloji alanlarında araştırma ve geliştirme üzerine odaklanmış, kamusal alanlar için tasarım çözümlerini geliştiren bir projedir. Bünyesinde mimarlar, tasarımcılar, kodcular ve mühendisleri barındırmaktadır. Bu kolektif grup Türkiye’de yapısı itibariyle bir ilk teşkil etmesi bakımından önemlidir.



Kaynak: <http://nerdworking.org/works-yekpare.html>

Şekil 3.9.: Nerdworking tarafından yapılmış olan “Yekpare” adlı çalışma

Yekpare projesini oluşturan Erdem DİLBAZ “Yekpare'yi hazırlayan nerdworking sanatçılarından Görkem Şen, Deniz Kader ve Candaş Şişman'a binanın modellenmesinden 10 adet kuvvetli projeksiyonun birlikte işlemesine kadar destek olan en az 30 kişi daha oldu...İstanbul 8.500 yıllık bir şehir. O kadar yıl klişeler üzerine çökmüş. Yani 'çamura basmadan nasıl geçeceğiz biz buradan?' sorusu vardı aklımızda. Bu nedenle sembolizm üzerinden etkileyici bir sahne performansı hazırlamaya odaklandık. Doğu-Batı geçidinin hatta tam da Kuzey-Güney enleminin göbeğindeki hikâyeyi anlatmak için, güneşi dünyayı Doğu'dan Batı'ya kat eden bir gözlemci olarak, Haydarpaşa Garı'nın üzerine doğurarak başladık hikâyemize. 1950'lere geldiğimizde Haydarpaşa Garı'nı enlemesine 3 dilime bölüp her birini vagonlara, trenlere çevirip ilerlettik. Hazırladığımız ses kompozisyonuyla da görsellerimizi destekledik (Haydarpaşa Garı Tasarım Alanı Oldu, Anonim,2010).”

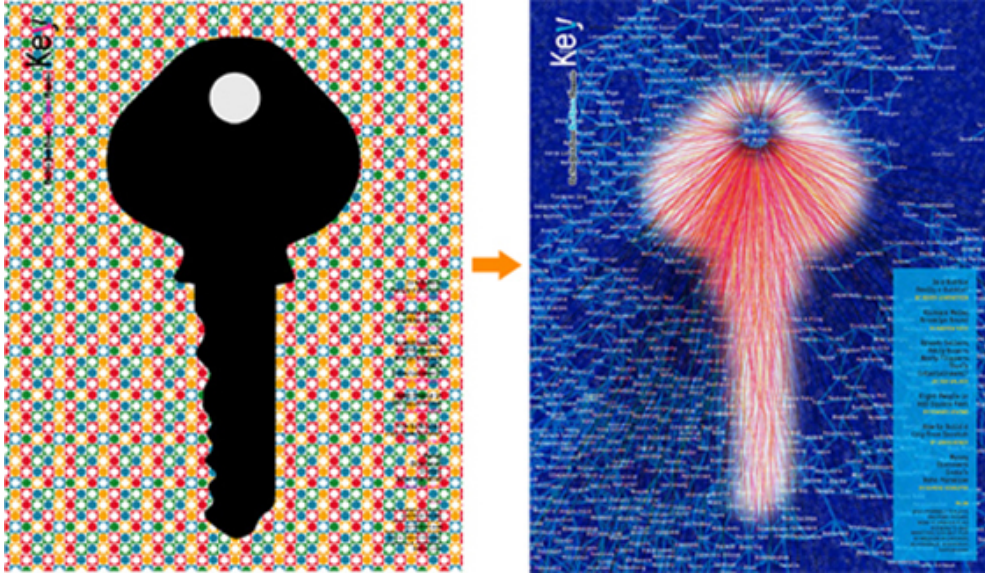
Joshua Davis, sanata yepyeni bir boyut kazandıran dünyaca ünlü flash web tasarımcısı ve grafik sanatçısıdır. Dünyaca ünlü birçok konferansta konuşmalar yapan Davis, Off İstanbul 2012 Festivali ile ülkemizde de sunum yapmıştır. Kod yazma yeteneği ile grafik tasarımı birleştirerek farklı bir çalışma ortaya sermiştir.



Kaynak: http://www.offistanbul.com/Artists__Sanatcilar

Şekil 3.10.: Joshua Davis tarafından tasarlanmış çalışma

John Maeda, bilgisayar bilimci, akademisyen ve sanatçı olan Japon asıllı Amerikalı sanatçı aynı zamanda Rhode Island School of Design'ın (RISD) başkanıdır. “Maeda'nın liderlik üzerine yaptığı çalışmalarda insanların görsel algıları üzerine olmuştur. Örneğin bir yazının sadece fontunu değiştirerek insanlarda farklı duygular yarattığını gözlemlemiştir. Yani bir tasarımın işlevsel ve kolay üretilebilir olması kadar insanlar üzerinde bıraktığı etki de oldukça önemlidir. Amerikalı tasarımcı çalışmalarını hep bu yönde yapmış ve tasarımın insan psikolojisi ile ilişkisini her zaman önemsemiştir. Yani klasik anlayışlar “form fonksiyonu takip etmeli” kalıbının dışına çıkarak tasarıma sanatı da eklemiş ve böylece çok daha farklı ve ilgi uyandıran çalışmalar yapmıştır (Nevart Akademi, 2013).”



Kaynak: <http://nevert.net/john-maeda-sanat-ve-tasarim-4308/>

Şekil 3.11.: John Maeda'nın yapmış olduğu tasarım

Yukarıda vermiş olduğum örnekler ve bu örneklere benzer birçok tasarımcı kendi yetenekleri ile sanal mekânda yapmış oldukları örneklerle günümüzün en çağdaş örnekler olarak bilinmektedir. Bu tarz çalışmaların yapılması ve görsel sanatların her alanına bir şekilde entegre edilebilmesi iletişim boyutunu bir üst düzeye aktaracaktır.

4. BÖLÜM

SİNEMADA TİPOGRAFİNİN KULLANIMI

4.1. Sinema ve Tarihsel Süreç içindeki Durumu

4.1.1. Tanım Olarak Sinema

“Sinema kelimesi, “Herhangi bir hareketi düzenli aralıklarla parçalara bölerek bunların resimlerini belirleme ve sonra bunları gösterici yardımıyla karanlık bir yerde, bir ekran veya perde üzerinde yansıtarak hareketi yeniden oluşturma işidir (TDK, b.t.)”

Görsel ve işitsel bir sanat olan sinema, diğer sanat dallarına göre çok yeni bir sanattır. “Yedinci Sanat” olarak da adlandırılan sinema sanatı bu nedenle diğer sanatların (tiyatro, resim, edebiyat, müzik...) bir bileşkesi gibidir. Özün’ün de eserinde belirttiği gibi;

“Sinema bütün sanatların biresimi, bir çeşit “tüm sanat” da sayılabilir. Bütün öbür sanatlardan sonra ortaya çıkan, bundan dolayı “yedinci sanat” adını alan sinema, bu geleneksel sanatların hepsine açık ve yatkın olması, hepsini özümseyebilme niteliği taşıması yönünden “tüm sanat”ı gerçekleştirebilecek tek sanattır (Özön, 1972:9).”

4.1.2 Sinemanın Ortaya Çıkışı

Sinema denildiğinde aklımıza gelen ilk terim “film”dir. Film, selüloit tabanlı ışığa karşı duyarlı bir malzemedir. Aynı zamanda film art arda gelen görüntülerin fotografik yansımasıdır. Bundan dolayı sinema sözcüğü hem filmlerin izlendiği salon hem de çok daha geniş bir kültürü tarif etmektedir. Sonuç olarak “sinemanın icadı yerine hareketli görüntüleri sabitleyen bir dizi fotoğraf haline getiren ‘sinematograf’ ın icadından söz etmek daha doğru olur (Bodur, 2013:4).”

Birçok sinema araştırmacısı, sinemanın ilk başlarda bir buluş olduğunu ifade ederken, daha sonra sinemanın bir sanat dalı olarak kabul gördüğünü belirtmektedir. Sinemanın gelişim gösterdiği süreç içerisinde toplum yapısını etkilediği; toplum yapısındaki değişim sürecinin de sinemayı etkilediği gözle görülebilir gerçektir.

“Sinematografi (Yunanca : kine (hareket)ve graphos (yazı), sinema filmi için görüntü kaydederken ışıklandırma ve kamera tercihleri yapma disiplini. (Sinematografi, Anonim, b.t.)”

Sinematografi olarak başlayan sinema sanatı, hareketsiz görüntülere hareket kazandırmak için uğraşan Lumiere Kardeşlerin 1895’de Paris’deki Grand Cafe’de düzenledikleri gösterimle ortaya çıkmıştır. Sinematografi, ışığa duyarlı maddeler üzerinde görüntü kaydetme işi olarak tanımlanabilir. Bu uygulama beraberinde farklı fotoğrafçılık tekniklerini de getirmiştir.



Kaynak: <http://www.tocadacotia.com/cultura/arte/a-fotografia>

Şekil 4.1.: Lumiere Kardeşlerden birine ait fotoğraf

Lumiere kardeşler için sinematografi “hareket”in yüzey (film) üzerine resmedilmesi düşüncesi asıl belirleyici etken olmuştur. Birçok açıdan fotoğraf sanatıyla yakından ilgilidir; fakat kamera ve görüntü elemanlarının hareket halinde olduğu durumlarda birtakım ek özellikler de gösterir. Sinematografi, sinema filmlerine özgü bir sanat formudur. 1919’da Hollywood’da, bugün hala varlığını sürdüren ve dünyanın ilk meslek topluluklarından biri olan American Society of Cinematographers (Amerikalı Görüntü Yönetmenleri Topluluğu ASC) kuruldu.

ASC, görüntü yönetmenlerinin film yapma bilim ve sanatına katkılarını ortaya koymak için oluşturulmuştur.

Bir çok gelişme birçok teknik buluş sonucunda sinematografi devam etmiştir. Zaman içinde kullanılan teknik gelişmeler sinematografi ile bir ilişki içinde bulunmamaktadır. Çünkü bu gelişmeler fotoğrafın ilk bulunması ile akıl edilen tekniklerdir.

“Sinematografi teknik olarak 19. Yüzyılda mekanik bilimlerin statik anlamdan kurtulup, dinamizme kavuşmasıyla icat edilmiştir. “Cinematographe”den yola çıkılarak kısaltma olarak kullanılan sinema (cinema) daha kapsayıcı bir tanımlama olmakla beraber film ve hareketli görüntü sözcükleri de kullanılagelmiştir (Bodur, 2013:4).” Sinema hem teknik hem anlatım yönünden sürekli gelişmektedir (Bazin, 1993:15).” Bu gelişim günümüzde teknolojinin de etkisiyle oldukça önemli bir noktaya gelmiştir.

Sinemanın ortaya çıkışı incelenmeye başlandığında, kökeninde yer alan görüntünün retinada iz bırakması olgusunun 10.yüzyılın sonundan itibaren bilindiği anlaşılmaktadır. Bu bilgiden yola çıkarak Belçikalı fizikçi Joseph Plateau “1832 yılında hareketin aşamalarını saptayan bir dizi görüntüye hızla bakıldığında göz aldanması yaratan Phenakistiscope’u icat etmiştir (Betton:1986:23).” Bu gelişmeyi takip eden süreç içinde stroboscope ve zoetrop adlı araçlar geliştirilmiştir.

Yunancada *zoe* yaşam ve *trope* dönmek kelimelerinden oluşarak yaşam tekerleği anlamına gelen aygıt “üstü açık ağır bir dayanağa oturtulmuş döner bir tambura uygulanmış biçimi olan zoetropda uzun yarıklar tamburun çemberinin üzerinde bulunuyordu. Çemberin iç kısmına ve tabana çemberin yarıçapına eşit boyutta, üzerinde bir hareketin ardışık parçalarından oluşan çizilmiş resimlerin bulunduğu kağıt şeritler yerleştirilirdi. Tambur çevrildiğinde tamburun dışından bakan kişi durağan resimlerden yaratılan hareketi tamburun yarıklarından görebiliyordu (Bodur, 2013:10).”



Kaynak: <http://www.bilimseloyuncaklar.com/U476,37,zoetrop-diger.htm>

Şekil 4.2.: Zoetrop örneği

Fransız bilgin Emile Reynaud'un Phenakistiscope'u daha da geliştirerek 1876'da Praxinoscope'u meydana getirdiğini; 1889'da da bu aygıtın çok daha gelişmiş olan optik tiyatronun ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Süreç içinde "kinetoskop" adlı bir gösterim aygıtı geliştirilmiştir. "Yunanca kinetos "hareketli" ve scopes "izlemek" kelimelerinden oluşmaktadır (Bodur, 2013:18)." Bu aygıtı Thomas Alva Edison fonografı daha sonra da ses ve görüntüyü birleştirmek amacıyla geliştirmiştir. Kinetoskopta filmin üzerindeki görüntüler art arda izlenebilmekle birlikte, hareketler kesintiliydi. Bunun nedeni her görüntü karesinin yeterince uzun bir süre ışıklandırılmamasıydı.



Kaynak: <http://www.tersninja.com/cocuklugumuzun-kitabi-cizgilerin-gucu-adina-kayra-keri-kupcu/>

Şekil 4.3.: Reynaud'un optik tiyatrosunu temsil eden bir çizim

İlk film gösterimleri genellikle laboratuvarlarda ya da evlerde, birkaç kişilik toplantılar kapsamında gerçekleşmekteydi. Talebin artması halka açık mekanlarda ve geniş alanlarda sinema etkinliklerinin düzenlenmesine neden olmuştur.

Sinemanın ilk yıllarında sesi ve görüntüyü kaydeden bir aygıt henüz olmadığından filmler sessizdir. Zamanla film gösterileri, pikap ve yükselteç kullanılarak müzik eşliğinde yapılmaya başlanır. Bu gelişme izleyicinin sesli görüntüye daha çok ilgi gösterdiğini göstermiştir. Sesin ortaya çıkışı hem filmlere özgü anlatım biçimlerinde bir dönüşüme hem de film repertuarında bir değişime yol açmıştır. Sesli sinemanın oluşması bir dönem görüntünün sesin arka planında kalmasına neden olmuştur. 1912 yılına kadar filmler 6 ile 10 dakika arasında bir süreyi kapsamaktaydı. Zamanla filmler 90 dakikalık süreler halinde hazırlanmaya başlamıştır. Televizyon etkeninin gündeme gelmesi sinemada büyük perdenin oluşturulmasına sebep olan önemli sebeplerden biridir.

“Yirminci yüzyıl sonraları Amerikan sinema endüstrisinin hakimiyetinin bir çok ülkede baskın olduğu bir döneme işaret eder ve teknolojik yeniliklere dayalı büyük bütçeli yapımların sineması olarak tanımlanabilir (Bodur, 2013:109).”

Bu gelişmelerden sonra sinema da kendi içinde toplumsal hareketler çerçevesinde kendi ifade tarzını oluşturarak günümüze kadar süregelmiştir.

4.2.2 Tasarım Kavramı ve Sinema

Tasarım kelimesinin tarihi 1500’lü yıllara denk gelmektedir. Görsel sanatların her alanında zihinsel bir çabanın bir ifadeyi, nesneyi, kavramı vb. yorumlayışının ürünüdür.

Sinemada “tasarım” kelimesi ise var olan görüntülerin aktarılmasından ziyade yine bir çaba ve düşünüş süreci sonunda ortaya çıkan bir düzenleme olarak ifade edilebilmektedir. Bu nedenle sinemanın ilk örneklerinde tasarımdan bahsetmek biraz zordur. Çünkü sinema bu süreç içinde kendi tasarımı ile uğraşmaktaydı. Zaman içinde var olanı birebir yansıtmak izleyicinin beklentilerini karşılayamaz oldu. Böylece tasarım sinemada da yavaş yavaş yerini almaya başlamıştır. Tasarımdan söz etmek beraberinde görselliğin ön plana çıkmasını sağlamıştır. Görseller başlangıçta siyah-beyaz iken 1930’lu yılların sonunda renkli olarak sunulmuştur. Ses ise ayrı bir başlık altında düşünülecek bir tasarım elemanıdır. Çünkü sesin varlığı görüntüyü etkileyen önemli bir etkidir.

Son yıllarda ise sinemanın gerçek dünyanın dışına çıktığı ve düşsel dünyayı görüntüleme çabasına giriştiği bilinmektedir. Sinema sanayisi için “Düş Sanayi” yakıştırması yapılmıştır. Çünkü sinema, bir anlamda, düşler üretmekte ve bu düşleri herkes için görünür kılmaktadır.



Kaynak: <http://www.salom.com.tr/newsdetails.asp?id=81733>

Şekil 4.3.: Siyah-Beyaz film örneği. Michel Hazanavicius tarafından yönetilen Artist filmi



Kaynak: <http://www.fmvmagazine.com/?p=15665>

Şekil 4.4.: Renkli sinema örneği. The God Father filmi

Günümüzde geldiğimiz durum teknolojinin bu sınırları olabildiğince genişletmiş olduğudur. Gerçek ve gerçek olmayan elemanların bir arada kullanımı mümkün olmuş ve izleyicinin de bu algılama sürecine dâhil olmuştur.

“Tasarım kavramı; birbirlerini sıra ile takip eden üç kademeli bir işlemin, “hayal-projelendirme-üretim” zincirinin, beyindeki algılanma kalıbının ifadesidir. O bir pakettir, bir bütündür; herhangi bir aşamasından kopararak ele alınamaz. Bir nesneye uyarlanmadıkça anlam kazanamaz. “Nesneye uyarlanmak” mutlaka bir nesne oluşturmak anlamına da getirmez; “somuta geçmek/ hayat bulmak” anlamını içerir. Sadece beyinde var olabilen, projelendirilemeyen düşünceler, fikirler de “tasarım” değildirler (Devrim, 2002).”

4.3.2 Sinema ve Tipografik Tasarım

Sinema, siyasal, toplumsal, kültürel ve ekonomik değişimlerin yaşandığı dünyamızda geleceğin ve geçmişin iç içe yaşandığı ve yansıtıldığı önemli bir sanat dalıdır. Bu anlamda sürekli gelişen teknoloji, sinemayı doğrudan etkilemiştir. Bu etkenin sinemadaki yansıması özel görsel efekt tekniği, 3D animasyon ve bunların gösterdiği gelişim olmuştur.

Sanatta tüm eserler, izleyiciye aktarmak istenen bir anlam ile ortaya çıkar. Sinemada sahip olunan metinsel düzlem, görsel materyallerle dışavurum imkanı bulur. Burada önemli olan kullanılan materyallerin algı düzeyi belli olan hedef kitleye doğru mesajı iletecek şekilde kullanılmasıdır. Bütünlüğün önemi burada ortaya çıkmaktadır. Özel efektler filmin tamamına sadece görsel katkı sağladığı için değil, anlamı destekleyen bir öge olduğu için kullanılmaktadır.

Sinema, tüm sanat dallarında olduğu gibi oluşturanın zihnindeki hikâyelerin bir yansıması olarak nitelendirilmektedir. İzleyiciyi içine hapseden hikâyelerde birey kendini başkahramanın yerine koymakta ya da hikâyenin içine kendini koymaktadır. Bu izleyiciye gerçeği sorgulama aşamasına getirmektedir. Yaratılan gerçeğe benzer ama gerçek olmayan benzetimler ile izleyici bilinmeyen olgusu ile karşı karşıya kalmaktadır.

Tipografi yazılı kültürün tasarım boyutunu temsil eden bir elemandır. Sinema ile etkileşimi ise son dönem filmlerde yaygınlaşmıştır. Aslında sinemanın başlangıcından günümüze kadar tipografi ve sinema birlikte kullanılan görsel elemanlardır. Bu birliktelik jenerik olarak adlandırdığımız bölümde sıkça

rastlanmaktadır. Gözden kaçmış bu birliktelik günümüz araştırmacıları için yeni araştırma alanları sunmaktadır.

4.3.1. Jenerik

Önceki bölümlerde de bahsedildiği üzere hareketli grafik tasarım sinema tarihiyle paralel ortaya çıkan görsel bir sunumdur. Sessiz sinemalarda aralarda kullanılan yazı sahnelerinden filme geçiş için kullanılan efektler ilk hareketli tasarım örneklerindedir. Film jenerikleri tipografi ve grafiksel öğeler kullanılarak oluşturulmuştur.

“Film jeneriğinde yer alan oyuncu yapımcı ve teknik ekibin sunum sırası, yazı boyutu ve süresi çoğu kez Amerikan Yazarlar Birliği’nin belirlediği standartlarda yazılmaktadır. Bu standart 1930 yılından beri genel olarak kullanılmaktadır (Allison, 2001:68).”

Yıllarca tipografi ve giriş sahnesi üst üste çakıştırılarak jeneriğin kendisi hissettirilmeye çalışılmıştır. Ancak zaman içinde hareketli grafik üzerine çalışan tasarımcılar bu düzeni etkilemişlerdir. Bu tasarımcılar arasında Saul Bass önemli isimlerden biridir.

Seyircinin filme odaklanması için jenerik önemli bir atmosferdir. Bu kısım iyi bir şekilde tasarlanırsa film öncesinde izleyicinin dikkati toplanmış olacaktır. Burada önemli olan iyi bir grafik dilin oluşturulmasıdır. Buna en iyi örnek James Bond Film jenerikleridir.

“James Bond film jenerikleri, jenerik tasarımcılarının televizyonlarda çoğunlukla yayınlanmayan cinsellik, şiddet gibi konulara yöneldiği dönemin ruhunu yansıtan iyi örneklerdendir. Çok sayıda grafik öğe kullanarak hareket, heyecan, macera gibi filme dair konuları seyirciye hissettirmeyi başarmış James Bond film jeneriklerinden ilki 1962 yılında Maurice Binder tarafından tasarlanan “Dr.No” jeneriğidir. Sonraki filmler ilk filmin grafik dilini takip etmiştir. 1965’ten sonra kamera teknolojilerinin gelişmesiyle yeni sinema dönemi başlamıştır. Artık dış mekan çekimleri, renk kullanımı ve efektlerde daha çok alternatif ile sinema ve jenerik tasarımı yeni bir döneme girmiştir (Akgün, 2013:22).”

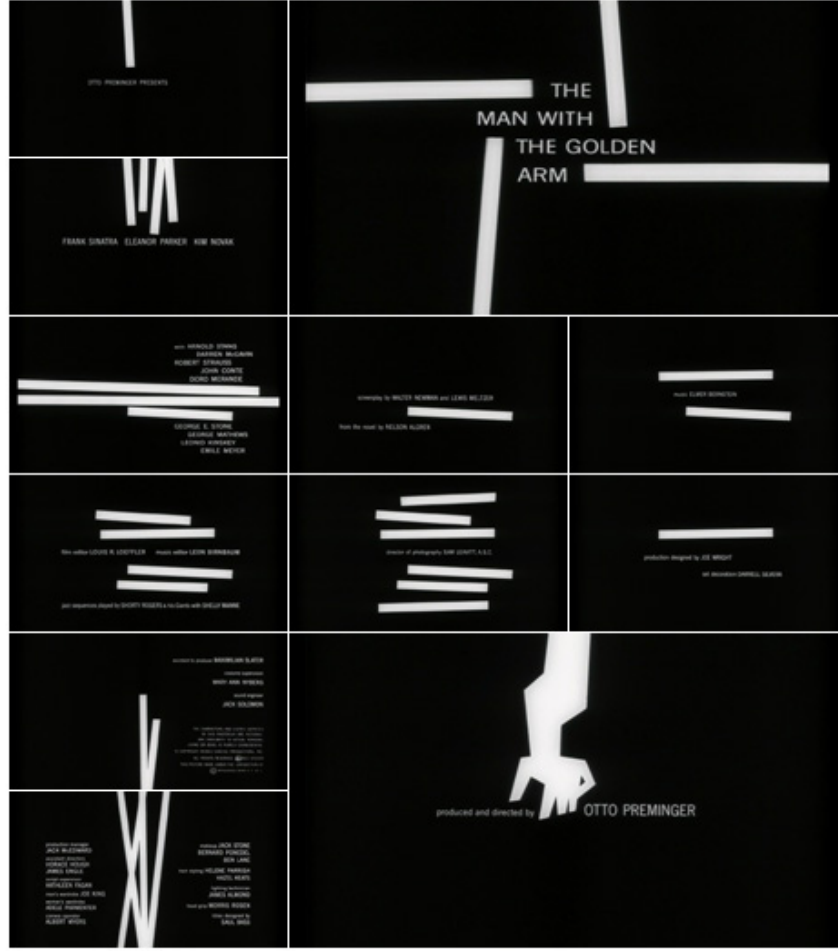


Kaynak: http://www.watchthetitles.com/articles/00262-dr_no

Şekil 4.5.: Saul Bass tarafından tasarlanan tarafından Bond serisine ait Dr. No adlı filmin jenerik görüntüleri

Özellikle son otuz yılda yapılan farklı deneysel yaklaşımlar film jeneriklerinin değişmesini sağlamıştır. Bilgisayar yazılım uzmanları, tasarımcılar, işletmeciler ve ses uzmanları bir arada çalışmaya başlamıştır. 1995 yılında gösterime giren David Fincher'ın yönettiği "Seven" filminin jeneriği bu değişim için önemli bir örnektir. Jeneriğin tasarımcısı Kyle Cooper bu alanda oldukça başarılı işler üretmiş isimlerdendir.

Kyle Cooper, film başlıklarında yarattığı fark ile, Saul Bass'tan sonra ismini en çok duyuran tasarımcılardandır.



Kaynak: <http://bryklee.wordpress.com/tag/saul-bass/>

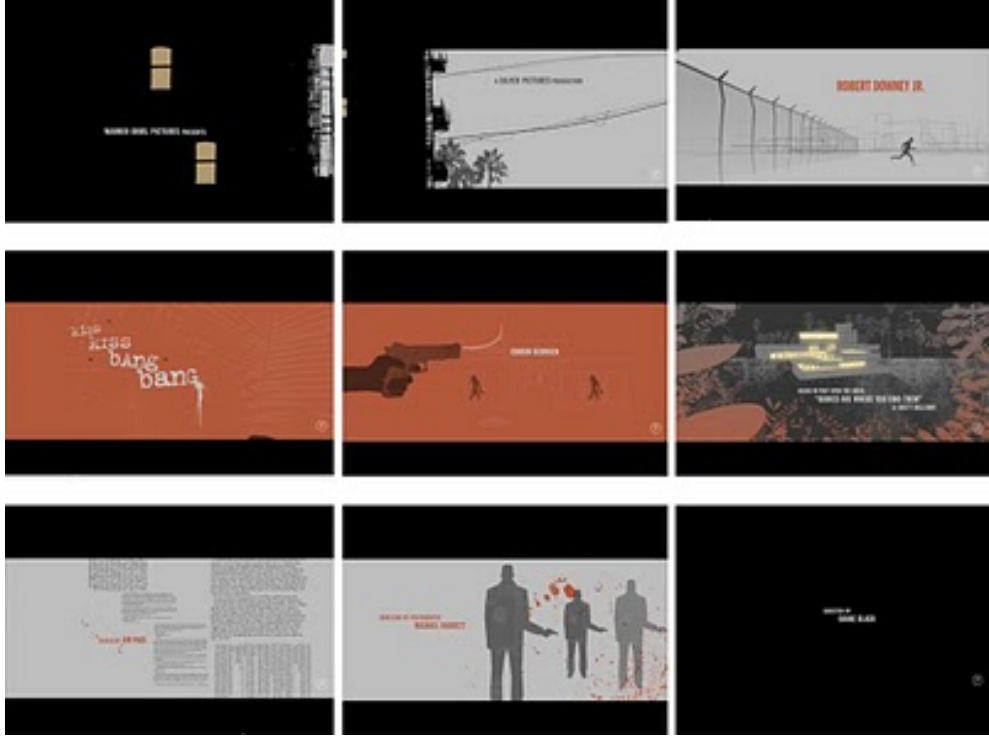
Şekil 4.6.: Saul Bass tarafından tasarlanan The Man with the Golden Arm adlı filminin jenerik görüntüsü

2003 yılında Kimberley Cooper ile Prologue isimli stüdyosunu kurmuştur. Prologue film jenerikleri üzerine yoğunlaşmış, sanatçılardan, tasarımcılardan ve film yapımcılarından oluşmaktadır. Iron Man, Spider-Man 3, The Walking Dead ve American Horror Story film ve dizilerinin akılda kalıcı jenerikleri Prologue’da üretilmiştir.

The Michigan Daily internet sitesinde yayınlanan yazısında Blake Goble Prologue’dan şu şekilde bahsetmiştir:

“Ürün başarısız bile olsa, Prologue ilginç bir şeyler yapmak için çabalar. ‘Kiss Kiss Bang Bang’ belki izleyiciyi soğutabilir ama filmin jeneriği tartışmasız olarak filmin en iyi kısmıdır. Onlar başarılı metin ve görsellere sahip orta halli

filmlerdedir. Öyleyse ekip hakkında neden ikinci bir fikre kapılalım? Çünkü onlar grafik tasarımı tekrar popülerleştiriyorlar. Cooper tek başına 'Se7en' ile jenerik tasarımını tekrar icat etmiş, güzel sanatların ve popüler kültürün yavaşça büyüyen yeniden doğumunu başlatmıştır. Prologue ile tasarım kendini basit lakaplarla sınırlamadan yön değiştirmektedir (Forget The Film, Watch The Titles: Kyle Cooper, b.t.)



Kaynak: <http://mananv94.blogspot.com.tr/2010/10/kiss-kiss-bang-bang-opening-sequence.html>

Şekil 4.7.: Kiss Kiss Bang Bang filminin jenerik görüntüsü

Tam olarak deneysel tipografinin kullanıldığı jeneriklerden biri olarak söz edebiliriz. Tipografinin sahnaya gelmesi, tabancadan çıkan tipografik mermi, aşağı-yukarı, sağa-sola yazılmış tipografik blok düzenlemeleri, kullanılan renk oldukça iyi tasarlanmış, kurgulanmış bir gösteridir.



Kaynak: <http://twgsbmedia12asgroup1.blogspot.com.tr/2012/01/jp-what-are-generic-conventions-in.html>

Şekil 4.8.: Seven filminin jeneriğinden görüntüler

"*Se7en* filmi için Kyle Cooper'un, grenli fotoğrafçılık yanında, hızlı bir şekilde değişen ve birbiri üzerinde bindirilmiş çeşitli görsellerin entegre edilmesiyle üretilmiş olan jenerik, 1990'larda başlayan yeni tarzın öncüsü olmuştur. Jenerikle başlamayan direkt birinci sahneyle açılış yapan film, bu anlamda izleyicinin alışkın olmadığı, normalden farklı bir giriş yapmıştır. Bu farklılık; birkaç sahne sonra başlayan jeneriğin, senaryonun direkt bir parçası olarak hizmet ettiğini gösterecektir (Sayın, 2011:5).

"*Sıkıysa Yakala* veya orijinal adıyla *Catch Me if You Can*, Frank Abagnale Jr.'nin hayat öyküsünden esinlenilerek oluşturulan 2002 yapımı komedi-drama türünde bir sinema filmidir. Steven Spielberg'in yönetmenliğini üstlendiği filmin jeneriğinde kullanılan tipografi filmin içeriğiyle çok uyumlu bir düzenleme ile sunulmuştur. Kaçan ve kovalayan kavramlarını yazı karakterlerinin anatomik yapısındaki uzatmalarla başarılı bir şekilde aktarılmaktadır.



Kaynak: <http://blogs.artinfo.com/outtakes/2012/06/07/that-poster-is-a-moving-picture-cooper-hewitt/>

Şekil 4.9.: Catch me if you can filminin jenerik sahnesinden bir örnek

Bu noktaya kadar sinemada özellikle tipografik düzenlemelerin çok fazla kullanıldığı jeneriğin tanımı ve filme kattığı anlam üzerinde durulmuştur. Tez çalışmasının bundan sonraki kısmı ise senaryo içinde kullanılan tipografiden söz etmektedir. Bu konu ile ilgili çok örnek olmamasına rağmen son zamanlarda yaratıcı anlatım bağlamında tipografinin sinema senaryosu içinde bir karakter gibi rol aldığı örneklerle rastlamaktayız. Bu örnekler arasında daha doğrusu bu tez çalışması altında “One Day” filmi ve film içindeki tipografik görseller ele alınmıştır.

4.4.2 One Day (Bir Gün) Filminin Tipografik Oyuncusu

2011 ABD yapımı olan One Day (Bir Gün) filminin yönetmeni Lone Scherfig'dir. Başrollerde ise Anne Hathaway, Jim Sturgess, Patricia Clarkson yer almaktadır. Film Romantik dram türündedir. Bu tez çalışmasında bu filmin seçilmesinin tek sebebi son dönem filmler arasında tipografiyi filmin senaryosuna dahil eden filmler arasında olmasıdır.

Filmin konusu genel olarak aşk üzerine konumlandırılrsa da aslında vurgulanmak istenen kavram zamandır. Filmin jeneriğinden itibaren sonuna kadar kullanılan tipografilerde zaman kavramı aktarılmak istenmiştir. Genel olarak film 10 parçaya bölünmüş. İzleyici izlerken bu parçaları algılayamıyor. Her parça bir ayrılıkla

kurgulanmış ve her ayrılık da belli tarihlerle belirtilmiş. Bu tarihler kurgu için oldukça önemli. Çünkü her iki parça arasında sert bir geçiş bulunmaktadır. Ancak tarihlerinde görüntü olarak izleyiciye sunulması dikkati üzerine toplamaktadır. Bu nedenle her iki parça arasındaki sert geçiş tipografik efektler sayesinde yumuşatılmıştır.

Görselleştirilen her tarih üzerine bir rol yüklenmiş olarak aktarılmaktadır. Bazen havuza atlayan adamla dağılan rakamlar bazen ise arabanın hızını ifade eden rakamlar olarak film içerisinde izleyicinin algısına sunulmuştur.



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.10.: One Day Filminin jenerik bölümünden bir görüntü

Jenerik bölümünde de bahsedildiği üzere izleyicinin dikkatini filme çekmek için filmin yansıtacağı atmosferi hissettirecek jeneriklerle karşılaşmaktayız. One Day adlı filmde de atmosfer romantik dram olduğu için jenerik bu hissi çok iyi yansıtmaktadır. Kullanılan zemin ve tipografiye odaklandığımız zaman boşluk algıladığımızı fark etmekteyiz. Aslında bu boşluk aktarılmak istenen zamandır.



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.11.: One Day filminin jenerik bölümünden bir görüntü

Kullanılan tipografik karakterler film boyunca tutarlı olmak zorundadır. Görsel dil açısından önemlidir. Filmin hangi dönemi yansıttığı, olayın hangi ülkede geçtiği gibi etkenler kullanılan tipografik dili etkileyen faktörlerdir.



Kaynak: One Day (Film), 2011

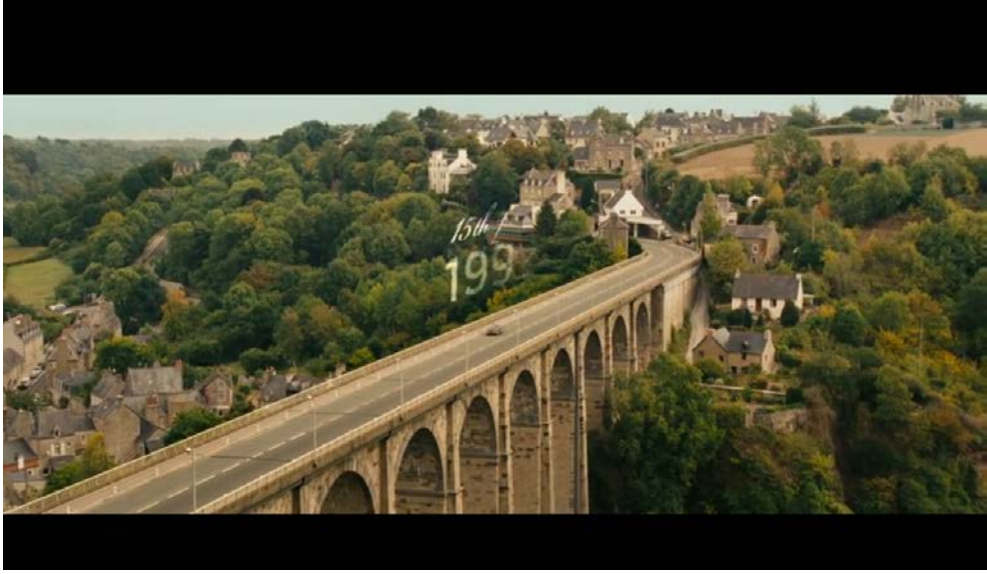
Şekil 4.12.: One Day filminin jenerik bölümünden bir görüntü



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.13.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne

Bu sahnede arka fonda müzisyen bir grup görülmektedir. Senaryonun ayrılık temasını verdiği ve bir diğer parçaya geçme aşamasında olayın geçtiği tarih görüntüde belirmeye başlar. Rakamlar kendi içerisinde hareketli bir şekilde sahneye gelir, okutturmak istediği bilgiyi okutturur ve yine aynı hareket mantığında sahneden kaybolur.



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.14.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının belirdiği an)



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.15.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının kendini okutturduğu an)



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.16.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının belirdiği an)



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.17.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının kendini okutturduğu an)

Dikkat edilmesi gereken durumlar arasında yazının sahneye çıkışında sergilediği hareketli kompozisyon fonda dans eden bayan karakterine uyum sağlamaktadır. Böylece tipografi görüntünün önüne geçmemiş ancak kendini algılatırabilmiştir. Kullanılan renkler de önemlidir. Fonda pembe ağırlıklı bir mekân hissedilmektedir. Tipografik düzenlemenin de renginin pembe olması bu karede renk uyumunun da olduğunu göstermektedir.



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.18.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının kendini okutturduğu an)

Yukarıdaki sahnede izleyicinin dikkatini filme odaklamak için yazı bir önceki parçadan bu parçaya geçiş sürecinde hızlı bir şekilde belirdi. Bir sonraki karede ise havuza bir insanın atılmasıyla suda oluşan dalgalanma rakamların dağılması kurgulanmıştır. Bu kareden önceki karelerde olay durgun bir şekilde anlatılırken tipografi sahneye hareketli gelmişti. Bu karede ise arka planda yer alan görüntü hareketli iken tipografi sabit tutumludur. Buda görsel ve yazının sahnede eşit algılanmasını sağlamıştır.



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.19.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının dağılmaya başladığı an)



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.20.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının dağıldığı an)



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.21.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının belirdiği an)



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.22.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının algılandığı an)



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.23.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının kendini okutturduğu an)



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.24.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının belirlediği an)

Bu sahnede yazı araba ile gelmektedir. Arabanın hızı ile belirmiş ve yine o hızla kaybolmuştur.



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.25.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının kendini okutturduğu an)



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.26.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının belirmediği an)



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.27.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının kendini okutturduğu an)

Görüntüde başrolde oynayan kahramanlar banyodadır. Sıradan aktivitelerini yürütürken kadının başını eğmesiyle başının arkasında yazı belirlemektedir. Aslında yazı sahnenin dışında olan bir duvardadır. Görüntüde aynanın kullanılması görmediğimiz duvardaki yazının algılanmasını sağlamıştır.



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.28.: One Day filminden tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının belirdiği an)



Kaynak: One Day (Film), 2011

Şekil 4.29.: One Day Filminden Tipografik anlatımın olduğu bir sahne (Yazının kendini okutturduğu an)

Yukarıdaki sahne filmde tipografik bir düzenlemenin kullanıldığı son sahnedir. Yazı görüş alanına hareketli bir şekilde girer kendini okutturmadan görüntüden çıkar. Burada yazının kendini okutturmamasının nedeni kahramanlardan birinin ölmesi ve zaman kavramının önemli olmamasıdır.

5. BÖLÜM

SONUÇ

5.1. Özet

Tipografi, matbaa teknolojisinin gelişmesiyle oluşan yöntem değişikliği sonucu doğan bir kelimedir. Gutenberg'e göre atfedilen 'değişebilir hurufat' tekniğinin kitap üretiminde ve daha sonra basım ve çoğaltımında kullanımı ile ortaya çıkan bir terimdir. Modernizm ile gelişen tipografi süreci ise, deneysel tipografi teriminin bir kavram olarak ele alınmasının getirdiği açılımlardır.

Tipografi düşünce ve dilin görünür varlığıdır. Bu durumda tipografinin amacı yazılı bir mesajın iletişimde yardım etmektir. Geleneksel tipografi, bu amaca yönelik kullanılan tipografi ve tipografik kurallardan oluşur.

Modern sanat hareketlerine kadar görsel sanatlarda her bir disiplin kendi sınırlılıkları ve tasarım anlayışı ile üretim içindeyken, modernizm ile birlikte farklı disiplinlerin bir arada bulunduğu üretilere rastlamaktayız.

Teknoloji modernist dönem ile birlikte görülen bu değişimin önemli etkenlerinden biridir. Çağın getirdiği tüketim kavramı beraberinde üretimi de getirmiş ve kendi içinde sirkülasyon oluşturmuştur. Bu durum ürünlerin hedef kitleye ulaşımında pazarlama sisteminin geliştirilmesine sebep olmuştur.

Bir ürünü pazarlama denildiğinde beraberinde reklam kavramının da gündeme geldiği bir süreç içinde yaşamaktayız. Görsel materyale duyulan bu ihtiyaç tasarımcıları yenilik ve yaratıcılık arayışı içine sokmuştur. Bu gelişmeler çerçevesinde tipografi yazının bulunuşundan itibaren görsel iletişimde önemli bir noktada yer almıştır.

Günümüz tasarım anlayışı farklı disiplinlerin birlikteliğini benimsemektedir. Tipografi ve sinema alanları da bu etkileşim içinde görsel sanatlara yeni malzemeler üreten farklı iki disiplin olarak çalışmalarını sürdürmektedir. Sinema ve tipografinin bir arada kullanılması düşüncesi son 10 yılda gündeme gelen birçok filmde

görülmektedir. Aslında bu birliktelik sinemanın ilk gününden beri vardır. Bunun ilk örneklerinin sessiz sinemalarda çok net görebiliriz. Sesin olmaması sinemadaki metnin yazılı bir şekilde ekranda görüntülenmesiyle senaryonun akışı sağlanmaktaydı. Zaman içinde teknoloji sesin de sinemada yer almasını sağlayarak görüntünün daha ön plana çıkmasına odak noktasının ise oyunculara toplanmasına neden olmuştur. Geline bu nokta popüler kültürün sinemadaki etkilerini yansıtmaktadır. Ancak günümüzde yine teknolojinin etkisiyle sinemada efekt uygulamaları yeni arayışların olduğunu göstermektedir. Bu arayışlar içinde tipografi yine kendini göstermiş ve jenerikle sınırlı kalmamış artık görsel bir efekt olarak sinemanın içine girmiştir. Tipografinin bir karakter oyuncusundan farkı kalmamıştır. Her iki elemanda birbirini tamamlayarak anlatım gücünü kuvvetlendirmiştir. Bu denemeler zaman içinde yeni yaklaşımlarında ortaya çıkacağını ve seyirci ile buluşacağını göstermektedir.

5.2. Çalışmanın Literatüre Katkısı

Bu tez çalışması sinemada tipografinin kullanımı üzerine temellendirilmiştir. Bu nedenle tipografi ve sinema hakkında geniş bir literatür taraması yapılmıştır. Yapılan bu araştırma ile her iki alana ait bazı konu başlıkları bu tez çalışması altında toplanarak okuyucunun bilgiye daha kolay ulaşmasını sağlayacaktır. Bugüne kadar sinema ve tipografi üzerine birçok tez yazılmıştır ancak bu tez çalışmasında tipografinin sinemanın senaryosunu destekleyici bir şekilde kullanması üzerine bilgi aktaran ilk tez olması bağlamında önemlidir.

5.3. Araştırma Kısıtları

Araştırma; bir sinema incelemesi ile, tipografinin mekan ve hareketle olan ilişkisi ile ve sinemanın tipografi ile kullanımıyla sınırlıdır.

5.4. Geleceği Yönelik Çalışma Alanları

Teknolojinin gelişmesi yeni ve yaratıcı arayışların devamlılığı konusunda etken bir elemandır. Bu tez çalışmasında ele alınan olay sinema ve tipografi arasındaki etkileşimin sadece bir bölümüdür. Bu tezdten yola çıkılarak birçok yeni araştırma yapılabilir. Tez çalışması ile kullanılan bu yeni yaklaşımların aktarılması bir çok lisans öğrencisine yeni iş alan araştırması konusunda referans olacaktır.

KAYNAKÇA

- Ambrose G., Harris, P. (2011). *Tipografinin Temelleri*. B. Bayrak. (Çev). Literatür Yayınları, İstanbul. S:42
- Antmen, A. (2008). *20.Yy Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayınları.
- Bayer, H. (1971). *Recent Works*. 1st. Edition. New York: Marlborough Gallery Publications.
- Bazin, A. (1993). *Sinema Nedir?* İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Becer, E. (1999). *İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: Dost Kitabevi Yayınları.
- Becer, E. (2011). *Modern Sanat ve Yeni Tipografi*. İstanbul: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Betton, G. (1986). *Sinema Tarihi: Başlangıcından 1986'ya Kadar* .Ş.Tekeli (Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bilgili, C., Ketenci, H. F. 2006. *Yongaların 10 000 Yıllık Gizemli Dansı Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı*. İstanbul: Beta Basım Yayın.
- Carter, R., Day, B., Meggs, P. (1985) *Typographic Design: Form and Communication*. New York: Van Nostrand Reinhold Company Inc.
- Charles, B. (Ed), P. H. Duensing (Ed.), L. Gentry (Ed.). (1989). *Fine Print on Type: The Best of Fine Print Magazine on Type and Typography [Paperback]*. New Jersey: Pro Arte Libri.

- Curran, S. (2000). *Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film*. Minneapolis: Rockport Publishers, Inc.
- Ellen, L. J., Cole, P. (2008). *Graphic Design: The New Basics*. New York: Princeton Architectural Press.
- Heller S., Chwast, S. (1988) *Graphic Style: Modern Graphic Design*. New York: Abrams.
- Hollis, R. (1994). *History of Graphic Design: A Concise History*. London: Thames Hudson.
- İnceođlu, M. (2000). *Tutum-Algı-İletişim*. Ankara: İmaj Yayınevi.
- Jean, G. (2001). *Yazı İnsanlığın Belleđi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Kepes, G. (2012). *Language of Vision*. Chicago: Literary Licensing, LLC.
- Küçükcan, M. K., Altunay, M. C., Altunay, D. A., F. Bodur(Ed.). (2013). *Hareketli Görüntünün Tarihi*. Anadolu Üniversitesi Yayını no: 2410. Açık Öğretim Fakültesi Yayını no: 1398.
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji Sözlüğü*. (Çev. O. Akınhay ve D. Kömürcü). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Meggs, P. B. (1992). *Type and Image: The Language of Graphic Design*. New York: Wiley & Sons Incorporated.
- Öcal, O. (1971). *Kitabın Evrimi*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özön, N., (1972). *100 Soruda Sinema Sanatı*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Sarıkavak, N. K. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarımda Çağdaş Tipografinin Temelleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

- Siemoneit, M. (1989) *Typographisches Gestalten. Regeln Und Tips Fur Die Richtige Gestaltung Von Drucksachen*. Frankfurt: Polygraph Verlag.
- Sözen, M., Tanyeli, U. (1986). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*, Remzi Kitabevi: İstanbul.
- Sandhaus, L. (2006). *Los Angeles in Motion SEGD Design*. Washington DC.
- Sullivan, L. (2011). *Satan Reklam Yaratmak*. S. Yaman (Çev.) İstanbul: Media Cat Yayınları.
- Tschichold, J. (2006). *The New Typography*. 2.nd Edition. California.: University of California Press.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitabevi Yayın Sanayi ve Ticaret A.Ş.
- Wands, B. (2006). *Dijital Çağın Sanatı*. İstanbul: Akbank Kültür Yayınları.
- Wolff, J. (2000). *Sanatın Toplumsal Üretimi*. A. Demir (Çev.). İstanbul: Özne Yayınları.
- Zıllıoğlu M.(1997). *İletişim Bilgisi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi AÖF Yayını 369
- Schramm, W. (1968). *İnsansal Haberleşmenin Doğası*, Ü. Oskay (Çev.) A.Ü. Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi, Cilt: XXIII, No: 1, Ankara.
- Akgün, H. (2013). *2000'li Yıllarda Hareketli Grafik Tasarım*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Ana Sanat Dalı.
- Allison, D. (2001). *Promises in the Dark. Opening Title Sequences in American Feature Films of the Sound Period*. Doktora Tezi. University of East Anglia Ph.D.

- Çevik, M. S. (1982). *Çağdaş Yazı Sanatı ve Eğitimi*. Sanatta Yeterlik Tezi. İstanbul: Devlet Güzel Sanatlar Akademisi. Görüntü Sanatlar Fakültesi. Grafik Sanatlar Bölümü.
- Sayın, S. (2011). *Film Ve Dizi Film Jeneriklerinde Hareketli Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Ana Sanat Dalı.
- Sezer, S. (2013). *Tipografide Okunabilirlik ve Algılanabilirlik*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı, Grafik Tasarım Programı.
- Nina Jacobson (Yapımcı), Lone Scherfig (Yönetmen), *Bir Gün (One Day)* (Film), Amerika Birleşik Devletleri (ABD): Focus Features ve Random House Films, 2011.
- Dil İnsana Kapı Açıyor (2012) <http://www.tazehaber.com/haber.php/958984/dil-insana-kapi-aciyor> (12 Ocak 2014).
- Forget The Film, Watch The Titles: Kyle Cooper (t.y.) <http://prologue.com/whats-past>
- Haydarpaşa Garı Tasarım Alanı Oldu (2010). http://aksam.medyator.com/2010/06/13/haber/pazar/778/haydarpasa_gari_tasarim_alani_oldu.html (15 Ocak 2014).
- Mekân (t.y.) <http://tr.wikipedia.org/wiki/Mek%C3%A2n> (10 Ocak 2014).
- Özlem, D. (2002). Tasarım Kavramı Üzerine Bir Deneme. (<http://www.turkcadcam.net/rapor/tasarim-kavrami/> .2002.
- Sanat ve Tasarım (2013) <http://nevert.net/john-maeda-sanat-ve-tasarim-4308/> (15 Ocak 2014).

Sinematografi (t.y.) <http://tr.wikipedia.org/wiki/Sinematografi> (20 Ocak 2014).

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

ADI VE SOYADI : Emine İrem DEMİR
DOĞUM YERİ VE TARİHİ : Erbaa / 24.09.1980
MEDENİ HALİ : Evli
E-MAIL : irem_eryrt@hotmail.com
ADRES (EV) : Fevzi Çakmak Mh. Fevzi Çakmak Cd.
Sefaköy Kiptaş Evleri A6/31 K.Çekmece
İSTANBUL
ADRES (İŞ) : Özel Florya Koleji
Florya - Bakırköy / İSTANBUL
TELEFON (GSM) : 0 505 794 55 19
TELEFON (İŞ) : 0 212 580 09 09

EĞİTİM DURUMU

2000 – 2004 Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi
Öğretmenliği
1994 – 1997 Erbaa Kız Meslek Lisesi

YABANCI DİL

Orta Seviye İngilizce

İŞ TECRÜBESİ

2013 – ... Florya Koleji, İstanbul
2009 – 2012 Grafik ve Fotoğraf Öğretmenliği Halkalı İmkb. Kız Tek. ve Meslek
Lisesi, İstanbul
2007 – 2009 Görsel Sanatlar ve Tek.Tas. Öğretmenliği Gökkuşluğu Koleji, İstanbul
2004 – 2007 Resim - Tek. Tas Öğretmenliği Özel Görkem İ.Ö.O, Tokat