HAREKETLİ GRAFİK TASARIM SÜRECİNDE YAZI DEVİNİMİ*

Harun Türkmenoğlu[1], Gültekin Akengin[2]

ÖZET

Düşünce, duygu ve her türlü bilginin imgelerle aktarılması olarak ifade edilebilen, görsel ve yazılı anlatım, insanlık tarihi boyunca yaşamın birçok alanında mesaj iletim araçlarından biri olarak kullanılmıştır. Mağara duvarlarından, kil tabletlere, papirüsten, parşömen kağıtlara, tuvalden ekrana kadar birçok ortamda iletişim aracı olarak kullanılan yazı, insanoğlunun kendini ifade edebilme amaçlı üretimlerinin en başında gelmektedir.Tasarımın en önemli unsurlarından birisi, anlatımı güçlendirici yapılar barındırmasıdır. Bu güçlendirici yapılara etkili bir şekilde yer vermesi de tasarımın anlamlandırılması ve anlamının güçlendirilmesi açısından önemlidir. Bu açıdan bakıldığında yazı; tasarıyı açıklamada, güçlendirmede oldukça etkili bir tasarım ögesidir demek yanlış olmaz. Kendi tarihi gelişimi sürecinde iletişim için kullanılan yazı, grafik tasarımda ise bu duruma ek olarak tasarımı güçlendirici şekilde leke, doku, vb. olarak da kullanılabilmektedir. Geleneksel bir yapısı bulunmasına rağmen yazı, içinde bulunduğu dönemlere, olaylara ve teknolojiye göre gelişmiştir.Günümüz teknolojileri ile en çok ele alınan kavramlardan biri de hızdır. Seri üretim şekillerinin artması paralelinde, tüketim şekilleri de değişmiş; kitleler üzerinde etkili olan ve her alanda gelişen, makineleşen, hareketlenen yapılar, olgular, sanat / tasarım üzerinde de etkili olmuştur. Bunun en etkili yansıdığı alanlardan biri de grafik tasarım ve yazıdır denilebilir. Yazının tasarımı var olan geleneksel yapısından kopmasa da günümüzde oldukça farklı, incelenmeye değer şekil ve örnekler barındırmaktadır. Bu çalışmanın amacı; genelinde hareketli görüntü tasarımı örneklerinin eşliğinde yazı kavramına, özelinde ise tasarım anlayışı içerisinde yazının hareketine bir bakıştır.

Anahtar Kelimeler: Hareketli Grafik Tasarım, Yazı ve Tipografi, Hareket.

*Bu çalışma Harun Türkmenoğlu tarafından 2016 yılında Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Tasarımı Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik Programı tez döneminde kabul edilen "Hareketli Grafik Tasarım Sürecinde Yazı Devinimi ve Örnek Proje Uygulaması" adlı sanatta yeterlik çalışmasından yararlanılarak hazırlanmıştır.

[1]Öğr. Gör., Nişantaşı Üniversitesi Grafik Tasarımı Programı, harun.turkmenoglu(at)nisantasi.edu.tr.
[2]Doç. Dr., Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fak. Görsel Sanatlar Bölümü, guktekinakengin(at)gazi.edu.tr.

ACTION OF TYPE IN

MOTION GRAPHIC DESIGN PROCESS

ABSTRACT

Visual and written expression, which can be identified as communicating all kinds of ideas, emotions and information with images, have been used to deliver messages throughout the history of humanity. Writing has been used as a means of communication in many media, including cave walls, clay tablets, papyrus, parchment papers, canvas and screens, and is one of humanity's most significant inventions for self-expression.Some of the most significant elements of design are forms that strengthen meanings and their effective use. From this perspective, it is true that writing is a very effective design element for explaining and enriching the draft of a project. Writing, which was used for communication in its own historical evolution, can also be used as spots, patterns or motifs in graphic designs to consolidate them. Although writing has traditional uses, it has been adapted to historical periods, events and technology.One issue with today's technology is speed. Consumption styles have changed with increased serial production. In addition, structures and elements that affect the masses and develop, mechanize and become mobile have also affected art and design. One of the most affected areas is writing in graphic design. The design of writing has different and interesting forms and examples although it is still based on its traditional form.The purpose of this study is to examine writing in examples of moving graphics design in general and moving writing in design approach specifically.

Keywords: motion graphic design, writing and typography, motion.

Türkmenoğlu, Harun ve Akengin, Gültekin. "Hareketli Grafik Tasarım Sürecinde Yazı Devinimi". idil 5.23 (2016): 895-908.

Türkmenoğlu, H. ve Akengin, G. (2016). Hareketli Grafik Tasarım Sürecinde Yazı Devinimi. idil, 5 (23), s.895-908.

Tasarım ve ilkeleri, plastik sanatlar ve diğer birçok disiplin ile ilgili önemli kavramlardır. Günümüzde gerek gündelik yaşamdan endüstriyel üretimlere, gerekse sanatsal uygulamalar mahiyetinden, kişiye özel üretimler içerisinde sıkça rastladığımız tasarım ürünleri, teknoloji, kültürel değerler, sosyal hayat ve gereklilikler karşısında sürekli gelişmiş, çeşitlenmiştir. Bu gelişim aynı zamanda birçok disiplin içinde zikredilebilen tasarım için uygulanabilir alan çeşitliliğini de sağlamıştır. Günümüzde de tasarım kavram olarak birçok disiplin içerisinde eşzamanlı etkileşim göstererek söylem çeşitliliğini barındırmaktadır.

Teknolojinin gelişmesi, sanat ve tasarım üretiminde kullanılan malzemeler ve materyallerin çoğalması, bunlara bağlı olarak sanat ve tasarım anlayışında yaşanan evrilmeler doğrultusunda tasarımcılar ve sanatçılar, yeni ve özgün buluşlarla eserlerini birçok farklı şekillerde ortaya koyarak tasarım ve sanatın gelişmesine katkı sağlamışlardır. Bu noktada yine bu değişimlerin etkisiyle hareketli grafik tasarımı modern hayata fark edilmeden birçok alanda dahil olmuş; 2000'li yıllardan itibaren ise gözle görülür bir hız kazanarak etki ve kullanım alanlarını yoğun bir şekilde genişletmiştir.

Bir tasarımın biçim, içerik ve fonksiyon ile sıkı bir ilişki içerisinde olması, iyi bir tasarımcının ise problemleri analiz edebilmesi, biçimi iyi kullanabilmesi ve doğru parçaları doğru medyalarda birleştirebilmesi gereklidir (Ergen, 2014:66).

Grafik tasarım ile oldukça etkileşim içerisinde olan hareketli görüntü tasarımı ise grafik uygulamaları yanısıra daha yoğun bir şekilde iletişim mecralarında da gösterdiği gelişim ile karşımıza çıkmaktadır. Ancak grafik ve iletişim ile ilişkili bir diğer önemli yapı ise yazıdır ve işlevsel yapısı dışında günümüz teknolojileri ile oldukça etkili bir görsel unsur haline dönüşmüştür.

Ortaya çıktığı ilk günden bugüne dek iletişimin en önemli elemanlarından birisi olan yazı, tüm tarihi boyunca birçok evrim geçirmiştir. Yazıyla birlikte var olan yazının tasarımı da bu değişim sürecine ayak uydurmak durumunda kalmıştır. Kazınma, çizilme gibi evrimlerinden sonra; yazının yaşadığı en önemli değişim Gutenberg'le birlikte hız kazanmıştır. Sarıkavak'ın (Sarıkavak, 2004:1) "Harfleri, satırları diğer grafik tasarım ögeleri ile anlamlı olarak bütünleştirerek oluşturulan yapısal, görsel ve işlevsel yazı düzenlemeleridir" şeklinde tanımladığı "tipografi" konusunun başlangıcı olarak kabul edilen temel olay 15. yy'da Johannes Gutenberg'in metal kurşun alaşımlarla klişeler oluşturarak metal yazı kalıpları oluşturması ve kurşun alaşımlardan blok kalıplar elde etmeyi denemesidir (Uçar, 2004:99).

Yazı tasarımı da Gutenberg'den bugüne doğal olarak bu değişime kayıtsız kalamayarak tarihi boyunca yaşadığı değişim ve gelişimi özellikle teknolojinin etkisi ile hızlandırmış, bilgi çağında bambaşka bir görünüme bürünmüş, hareket kavramı ile sıkı bir ilişki içerisine girmiştir. Yazı ve tasarım konularındaki arayışlar, sadece form/biçim üzerine yapılan çalışmalarla sınırlı kalmamış, özellikle canlandırmanın ve hareketli görüntü konusundaki teknolojik gelişmelerin etkisiyle tasarımlara 'zaman' etkisi de dahil edilerek hareketli yazının doğuşuna zemin hazırlanmıştır. "Hareketli Yazı" kavramı, duygu ve düşüncelerin animasyon yöntemleri kullanılarak ifade edilmesi amacıyla hareket ile yazının bir noktada birleşmesi ile ortaya çıkan bir tasarım uygulamasıdır demek mümkündür.

Araştırma kapsamında hareketli görüntü tasarımı sürecinde yazının devinimi açıklanmaya çalışılacak ve bu alanda yaşanan gelişmelere kavramsal bir çerçeve içerisinde yer verilecektir.

Hareketli Grafik Tasarım

Günlük hayatta hareketli olan şeyler, herhangi bir yüzeye aktarılırken yüzey üzerinde hareketsiz, durağan bir şekilde resmedilmiştir. Nesneleri durağan olarak yüzeye aktarma eğilimi fotoğrafın geleneksel resmetme teknikleri olan çizmek, boyamak ve kazımak gibi teknikler ile gelişimini sürdürmüştür. Bu resmetme tekniklerinin karakteristik özelliklerinden bir tanesi, nesneleri yüzey üzerine hareketsiz olarak aktarmaktır. Oysa, hareket konusu, yaşamın her noktasında var olan temel öğelerinden biridir. Cansız varlıklar dışında, dünya üzerindeki bütün canlı varlıklar hareket etmektedirler (Kılıç, 2008:173).

Tarihi boyunca insan, hayatına dair her şeyi imkanları doğrultusunda resmederek kayıt altına almaya çalışmıştır. Bu resmetme eğilimi, ilk günlerinden bugüne çeşitli yüzeyler üzerine birçok farklı malzeme ve materyal ile durağan bir şekilde yansıyagelmiştir. Fakat aynı zamanda insanoğlu, varlığının ilk günlerinden bugüne dek resmettiği her şeyde hareket konusunu göz ardı edememiş, hareketi çizimlerine yansıtmak için bazı teknikler denemiş ve imkanları doğrultusunda hareketi anlamaya /anlatmaya çalışmıştır.

İnsan çizgiyle, boyayla, kazımayla ve fotoğrafın yansıma tekniğini kullanarak insanlık tarihi boyunca yaşamdaki gerçek hareketi yüzey üzerine sabit olarak aktarabilmiştir. Peki, nesnelerin yüzey üzerindeki kopyalarını hareketli olarak aktarmak mümkün değil midir? Bu soruyu yanıtlamadan önce konuyla ilgili etrafımızda gözlemlenebilecek bazı basit olayları hatırlamak gerekir (Kılıç, 2011:174).

Hareketli nesnelerin yüzey üzerindeki gölgeleri ve yansımalan da hareketlidir, insanoğlu bu gerçeğin farkındadır. Canlı nesnelerin yüzey üzerinde ortaya çıkan gölgeleri ve yansımaları durağan değildir. Gölgeler ve yansımalan, hareketli nesnelerin yüzey üzerindeki bir tür hareketli resmidir. Karanlık bir ortamda elinizin üstüne bir fenerle ışık yönelttiğinizde, elinizin gölgesi (görüntüsü) duvarın üstünde ortaya çıkar. Parmaklarımızı hareket ettirdiğimiz zaman aynı hareket gölge üzerinde oluşur. İnsanoğlu yüzey üzerinde gölgeyi kullanarak kendini ifade etmeyi yüzyıllar önce fark etmiştir. Gölge yoluyla yüzey üzerinde ortaya çıkan hareketli şeyin üç özelliğinden söz etmek gerekir. Bu, konunun fiziksel bir olay olduğudur. Üzerine ışık düşen bir nesnenin başka bir yüzey üzerinde gölgesi belirir. İkincisi, yansıtma yoluyla bir nesnenin yüzey üzerinde bir tür görüntü biçimindeki resminin ortaya çıkmasıdır. Üçüncüsü ise yüzey üzerinde hareketli olarak ortaya çıkan gölgelerin kalıcı olmamasıdır. Bu basit fiziksel olayda belirleyici olan şeyler ise gölgeyi oluşturan nesne, yüzey ve ışık kaynağıdır. (Kılıç, 2011:174).

Hareketi yüzeye aktarabilmek üzerine yapılan çalışmalar yukarıda anlatılan ışık, gölge ve hareketin bu yansımaya dahil edilmesi şeklinde temellenmiş, büyülü fener, thaumatrope, phenakistoskope, zoetrope, kineograph, paraxinoscope gibi keşiflerle günümüzdeki hareketli görüntü kavramının ilk örnekleri ortaya koyulmuştur.

Ağtabaka izlenimi denilen göz kusurunun 1824'de İngiltere'de bilim adamı Peter Mark Roget tarafından keşfedilmesi üzerine hareketli görüntü konusunda çok daha önemli gelişmeler yaşanmıştır.

Ağtabaka izlenimi ilgili en temel ve belirleyici örnek, bir ortamda ışığın kapatılmasının ardından ışık etkisinin ağtabaka üzerinde belirli bir süre daha sürmesi durumudur. Bunun üzerine yüzey üzerinde hareketli görüntüler oluşturma çabalarıyla ilgili olarak, bu görme kusurundan yola çıkarak şu söylenebilir: Yüzey üzerindeki durağan resimler, birbirini izleyen bir süreci içeriyorsa, bu durağan resimler birbiri ardı sıra ve belirli bir hızla gösterildiğinde, yanılsama olarak hareketli görüntü yüzey üzerinde üretilmiş olur (Kılıç, 2008:178).

Hareketli grafik tasarım üzerine literatür incelendiğinde genel olarak iki kavram dikkat çekmektedir. "Hareketli görüntü tasarımı" ya da "Hareketli grafik tasarım" şeklinde karşılaşılan bu iki kavram özünde birbirinden çok farklı değildir. Temelinde "Motion Design" kavramına dayanan bu kavramları yine motion design kavramı üzerinden tanımlamakta yarar vardır. Motion Design, genel olarak hareketli tasarım diye tanımlanabilir ve konusu zaman, süre, süreç gibi kavramların görsel iletişim amacıyla kullanılır hale gelmesiyle; grafik tasarım ve 'zaman' kavramının birlikte kullanılmasıyla ortaya çıkmıştır. Ellen Lupton ve Jennifer Cole Phillips (Lupton vd.,

2008:214) kitaplarında zaman ve hareket ilişkisini şu şekilde tanımlamaktadırlar; "Zaman ve hareket yakından ilişkili ilkelerdir. Hareket eden her kelime veya görsel hem zamansal hem de mekansal olarak işlev görür.

Hareket, zamanda yer alan bir çeşit değişimdir. İletişimi güçlendirmek, hızlandırmak ve sanatsal olarak ifade etmek için aranan güçlü etmenin zaman olması, teknolojinin televizyon, internet ve çevresel etmenlerle ilişkisi sonucu hızla gelişmesi, hareketli grafik tasarımı günlük görsel alanımızın rutin bir parçası haline getirmektedir (Akgün, 2013:3).

Hareketli grafik tasarımı, günümüz tasarım dünyasında yaygın olarak kullanılan grafik tasarım, film ve animasyon kavramlarının bir sentezi durumundadır.

Bu alanda önemli eserleri bulunan Krasner; Motion Graphic Design – Applied History and Aesthetics adlı eserinde, hareketli grafik tasarımını "zaman ve uzayda tasarım yapmak" olarak tanımlamaktadır (Krasner, 2008:23). Walters ise hareketli görüntü tasarımdan bahsederken "dijital hareketli imaj" ifadesini kullanmaktadır (Walter vd., 2007:44).

Tasarımın var olan ilkeleri içerisine zaman süre/süreç gibi kavramları da dahil eden hareketli grafik tasarım; tasarımın daha etkili şekilde ifade edilmesini de yeni teknolijilerin daha etkin bir şekilde kullanılmasını da sağlamıştır demek yanlış olmaz.

Tasarım ve Yazı

Tasarım ve yazı ilişkisi kendi içinde uzun bir geçmişe sahiptir. Bu iki olgu çoğu zaman birbirinin tamamlayıcısı niteliğinde kullanılmaktadır demek mümkündür. Yazı ve onun gereği olarak kullanılan harf dizinleri aynı zamanda tasarlanmış ögelerdir ve varolan bir tasarımın içinde kullanılan yazı ise o tasarımın ileteceği mesajı güçlendiren bir faktördür.

İnsan dili iletişim türleri arasında en gelişmiş olanlarından biridir. Seslerden oluşan bu biçim işaretler dizgesi haline geldiğinde, "yazı" diye adlandırabileceğimiz bambaşka bir boyut kazanır. Yazı, sessel ortamın işaretlerle oluşturulmuş, dizgelere dönüştürülmüş halidir. Grafik tasarımın temel çalışma alanı içinde yer alan tipografi, insanların yazının farklı nitelikleriyle iletişim kurmalarına yardımcı olur (Uçar, 2004:94).

Becer tipografi kavramını, ilk olarak matbaanın mucidi olarak tanınan Gutenberg'in metal harflerini açıklamak için kullanmış ve tüm baskı yazılarının,

noktalama işaretlerinin sanatsal ve tasarıma dayalı özellikleri ile üretim teknolojilerini konu alan bir uzmanlık alanı olarak tanımlamıştır (Becer, 1997:176).

Kavramı kısaca "Tasarlanmış Yazı" olarak tanımlayan Uçar; tipografiyi yazı ve yazı ilişkili tasarımların çalışıldığı bir sanat-tasarım dalı olarak kabul etmektedir.

Harf, sözcük ve satırlarla, boşluklarının düzenlenmesi gereken diğer öğelerle belirlenmiş bir sayfa üzerinde yapılan görsel ve işlevsel düzenlemeler olarak tanımlayan Sarıkavak ise; Tipografi ile ilgili olarak yazı elemanlarının estetik boyutuyla, mesajı doğru iletmek üzere düzenlenmesi gerekliliği üzerinden "iletişim sürecinde abecelerin ve diğer göstergelerin kendi ilke ve kuralları çerçevesinde kullanımının akılcılaştırılması ve aynı zamanda görsel ve estetik açıdan düzenlenmesi etkinliğidir" şeklinde tanımlamıştır. (Sarıkavak, 2004: 10).

Becer'in tipografi terimi için yaptığı "Tüm baskı yazılarının, noktalama işaretlerinin sanatsal ve tasarıma dayalı özellikleri ile üretim teknolojilerini konu alan bir uzmanlık alanıdır" tanımı (Becer, 1997:176) ve Sarıkavak'ın "harf, sözcük ve satırlarla ve boşluklama için gereksinen diğer ögelerle, belirlenmiş bir sayfa üzerinde yapılan görsel ve işlevsel düzenlemelerdir" (Sarıkavak, 2004:10) şeklindeki tanımından hareketle Tipografi'yi sesleri sembolize eden simgelerin yani harflerin şekillerini tasarlama olarak kısaca tanımlayabiliyorsak diyebiliriz ki tipografi Gutenberg'in kurşun alaşımlar kullanarak oluşturduğu kalıplar ile doğmuştur.

Gutenberg'in kurmuş olduğu sistem yaygınlaştıkça, üretim çoğalmış ve ulaştığı her bölge'de geliştirilerek matbaa teknolojisinin ilerlemesine olanak sağlamıştır. Ancak basım teknolojisi konusundaki en büyük gelişim endüstri devrimi ile yaşanmıştır. Endüstri devrimi birçok alanda makineleşmeye sebep olduğu gibi o dönemlerdeki basım ve yayın alanında da önemli ölçüde makineleşmeye sebep olmuştur.

Endüstri Devrimi ile tipografi geniş halk kitleleriyle iletişim kurma amacıyla daha etkin kullanılan bir alan haline gelmiştir. Tabelalar, afişler, gazeteler, süreli yayınlar ve reklamlar ile yazı tipleri daha da şekillenmiş, yazı'nın tasarımı üzerine daha çok buluş gerçekleşmiştir. Daha kalın ve gölgeli yazıtipleri, deneysel yazıtipleri, serif ve sans serif yazı tipleri gibi çeşitlenen buluşlarla tipografi, üzerine çok daha fazla çalışılan önemli bir tasarım disiplini olma yolunda hızla ilerlemiştir.

İngiltere'de başlayan ve 1760'tan 1840'a kadar uzanan dönem içine yayılan Endüstri Devrimi, sosyal ve ekonomik yapıda köklü değişimlere yol açmış; enerji, tarım toplumundan endüstri toplumuna geçişin itici gücü olmuştur. 1780'lerde James Watt'ın geliştirdiği buhar makineleri mekanik üretim sürecini başlatmış, bunun sonucunda

topraklarda çalışan işgücü, fabrikalara yönelmiştir. Şehirler hızla büyümeye, politik güç aristokratlardan kapitalistlere geçmeye başlamıştır. Teknolojinin kitlesel üretimde kullanılmasıyla ürünlerdeki birim maliyet düşmüştür. Bir tarafta yaşam standartlan yükselirken diğer tarafta işçilerin sosyal sorunları artmaya başlamıştır. Sağlıksız çalışma koşulları, düşük ücretler ve işsizlik gündemden inmeyen sorunlar haline gelmiştir. Madde; doğal, manevi ve estetik değerlerin önüne geçmiştir. Fransız Devriminin eşitlik idealleri eğitimin yaygınlaşmasına, okuryazarlığın artmasına yol açmış, kitap ve diğer yayınların üretiminin yükselmesine sebep olmuştur (Becer, 1997:96).

Endüstri devrimi ile hız kazanan ve erken bilgisayar döneminde yaşanan teknolojik gelişmelerle grafik tasarım ile yazı ilişkisi çok daha artmış, tasarım konusu daha fazla önem kazanmış, bugünkü anlamda kitlesel iletişim kavramının temellerinin atılmasına da sebep olmuştur.

Bugün gelinen noktada tasarıma tamamen hakim olan bilgisayar'ın yaygınlaşmasıyla yazı konusunda geleneksel el üretimi tasarım neredeyse bitmiş, bilgisayarlar sayesinde tasarım tamamen dijitalleşmiştir.

Artık günümüzde teknolojinin eriştiği seviye ve çeşitliliği ile gerek yazı gerekse yazı tasarımı konusu da oldukça gelişmiştir. Amaç yazının ilk günlerindekinden çok farklı olmasa da üretim şekli ve ortamları oldukça çeşitlenmiştir. Grafik tasarımcılarının; çok çeşitli tipografik tasarımlar, font aileleri ve yazı tipleri oluşturmak için bol miktarda cihaz ve teknolojik imkanı vardır. Bugün gelinen noktada yazı, kitap'tan internet ortamına, afişler, tabelalar gibi reklam ortamlarından yayıncılık sektörüne kadar birçok alanda oldukça yaygındır. Aynı zamanda yazı sadece bir bilgi aktarım aracı olmaktan çıkmış, birçok yönüyle önemli bir tasarım ve sanat alanı haline de gelmiştir.

Yazının Hareketi

Tasarımcılar ve sanatçılar, hayatımızda pek çok alanda yaşanan teknolojik gelişmeler, sanat ve tasarım ürünlerinde kullanılan, teknik, malzeme ve material konularında yaşanan değişimler, bu doğrultuda sanat ve tasarım üzerine ortaya çıkan evrilmeler doğrultusunda eserlerini daha farklı şekillerde ortaya koyarak hem tasarım ve sanatın değişmesine, gelişmesine yardımcı olmuşlardır, hem de bu alanda yeni ve özgün türlerin oluşmasını sağlamışlardır.

Yazı tasarımı da doğal olarak bu değişime kayıtsız kalamayarak tarihi boyunca yaşadığı değişim ve gelişimi özellikle teknolojinin etkisi ile hızlandırmış, bilgi çağında bambaşka bir görünüme bürünmüş, hareket kavramı ile sıkı bir ilişki içerisine girmiştir.

Yazı ve tasarım konularındaki arayışlar, sadece form/biçim üzerine yapılan çalışmalarla sınırlı kalmamış özellikle canlandırmanın ve hareketli görüntü konusundaki teknolojik gelişmelerin etkisiyle tasarımlara 'zaman' etkisi de dahil edilerek hareketli yazının doğuşuna zemin hazırlanmıştır. 'Hareketli Yazı' kısa ve öz bir şekilde, zamanla birlikte dinamik olarak değişen tipografik formları tanımlayan bir kavram olarak açıklanabilir. Bu değişim, yazının boyutunun, formunun, biçiminin, ya da konumunun tipografik mesajların ifade gücününü arttırmak amacıyla değişmesi dönüşmesi olarak özetlenebilir. Literatürde bu değişim ve dönüşüm kinetik tipografi başlığı altında da açıklanmaktadır. Kinetik tipografi terimi de duygu ve düşünceleri ifade etmek amacıyla hareket ve yazıyı birlikte kullanan bir animasyon uygulaması şeklinde açıklanmaktadır.

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

Hareketli grafik tasarımdaki yazılarda; durağan, iki boyutlu yüzeyler üzerinde iletişim kurmaya yönelik yazı tasarımlarının ötesinde, zaman kavramının yazı ile birleştirilmesi sonucunda etkin bir yapı yaratılmaktadır. "Kinetik tipografi, yazıya dayalı iletişimde duyguları ifade etmede seçenekli bir çözümdür. Kinetik Tipografi, zaman içerisinde renk, büyüklük ve durum değiştiren metin olarak tanımlanır." (Lee vd., 2002:41)

Lee ve diğerlerinin de belirttiği üzere teknik olarak kinetik tipogafi diye adlandırılan hareketli yazı; yazı'yı hareket ile birleştirerek bir çeşit duyguları ifade etme tekniğidir. Durağan tipografik biçimler tasarlayan geleneksel tipografi çalışmalarından farklı olarak hareketli yazı'nın okuyucu dikkati, okuma performansı ve kavranması üzerine yapılan algısal psikoloji araştırması sonucunda, yazının zaman odaklı sunumunun, izleyicinin dikkatini çekmek ve yönetmek için ve bazı durumlarda da genel okuma performansını geliştirmek için etkili bir şekilde kullanılabileceği görülmüştür (Lee vd., 2002:42)

Hareketli yazıların etkinliği fikri üzerine günümüzde hareketli tipografi; TV, bilgisayar ekranı, oyun konsolu, aygıt ekranları, internet, led ekranlı totem ve ilan panoları gibi birçok ortamda izleyicinin dikkatini çekmekte, tasarımcının iletmek istediği mesajı daha geniş anlamlarla ifade etmektedir. Duyguları betimlemek,

durumları tanımlamak ya da dikkati çekmek ve sürekliliği sağlamak için, gelişmekte olan bilgisayar yazılımlarının da yardımıyla, hareketlendirilmiş tipografi kullanımı günden güne artmaktadır. Kinetik tipografi çalışmaları, günümüzde film jenerikleri, müzik videoları, televizyon reklamcılığı, internet siteleri ve internet reklamcılığı, kurumsal logo ve proje sunumlarında yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Ticari sunum ortamları dışında tasarımcıların, sanatçıların bireysel ifade şekillerini yansıtması açısından deneysel video çalışmaları, film jenerikleri ve müzik videolarında da kinetik tipografi çalışmaları göze çarpmaktadır (Kılıç, 2011:8).

Hareketli görüntü ortamlarında duygu, ruh hali, kişisel özellik ve ses tonu gibi durumları ifade etmek için özellikle son yıllarda oldukça yaygınlaşan hareketli yazılar yazının görsel iletişim tasarımındaki öncelikli amacına doğrudan hizmet etmektedir.

Ambrose ve Harris'e göre tipografi elemanlarının şekillendirilmesi/ değiştirilmesi bir metni okunabilir ve okunaklı hale getirebilir. Bir metnin okunaklı olmasından kast edilen, okuyucuların bir metni kolaylıkla algılayabilmesidir ve metnin bütününü ilgilendirir (Ambrose vd., 2012:59). Hareketli grafik tasarım ögesi olarak hareketli yazı konusunda da aynı durum söz konusudur. hareketin bir eleman olarak tasarıma dahil edilmesiyle yazı biçim / form veya anlam konusunda farklı özellikler kazanabilir.

Kinetik tipografide içsel, saklı anlam vardır ve izleyiciyi bilgilendirme, eğlendirme ve duygularını etkileme imkanı sağlar. Kinetik tipografinin ilk örneklerinden biri, Alfred Hitchcock'un ekrandaki değişken harfler ve hareketli metinlerle klasik korku filminin tedirgin edici doğasının başarılı bir şekilde aktarıldığı Psycho filminin başlangıç jeneriğinde görülebilir (Lee vd., 2002:42).

Son yıllarda sinema ve televizyon yayıncılığı endüstrisi, jeneriklerinde veya sunumlarında hedef izleyicilerini yapımlarını izlerken yaşayacakları izleme deneyimine duygusal yönden hazırlamak için hareketli yazı'lara büyük ölçüde önem vermektedir. Sinema sektöründe hareketli yazılardan oluşan jenerikler araştırılırken karşımıza çıkan önemli projelerden olan ve hareketli tipografi'nin büyük ölçüde kullanıldığı bir proje 1995 yapımı korku filmi Se7en'dır. Se7en'ın başlangıç jeneriğinde birbirine benzemeyen titrek harfler karmaşık bir yazı tipiyle rahatsız edici film için seyircileri duygusal olarak hazırlayan bir korku duygusu oluşturmak amacıyla kullanılmıştır.

Yazının hareketinin etkisi doğrultusunda hareketin etkisinden yararlanmak için epey üretimin yapıldığı tasarım ve sanat alanlarının aksine hareketli yazının seyirciler/kullanıcılar üzerindeki etkisini anlamak için akademik anlamda oldukça az araştırma yapılmıştır. Az sayıdaki kinetik tipografi araştırmacıları arasında Wang,

Predinger ve Igarashi sayılabilir. Bu araştırmacılar önceden hazırlanmış animasyonlardan yararlanarak çevrimiçi iletişimde duygu durumunun ifadesinde kinetik tipografinin gücünü araştırarak konu üzerine önemli sonuçlar ortaya koymuşlardır.

Wang ve diğerleri (2004) bir kısmı duyguları (mutlu ve üzgün) yansıtan, bir kısmı da vurguları ifade eden yaklaşık yirmi farklı animasyondan yararlanarak yaptıkları araştırmalarında katılımcılarda duygu oluşumunu belirlemek için galvanik deri tepkisi sensörlerinden yararlanmışlardır. Araştırma sonucunda hareketli yazı kullanıldığında duygusal tepkinin arttığını, başka bir deyişle hareketli yazının duygularla iletişim kurduğunu bilimsel olarak tespit etmişlerdir (Wang vd., 2004:74)

Bodine ve Pignol'de Wang ve diğerlerininkine benzer bir araştırma yaparak kinetik tipografinin anlık ileti üzerindeki duygusal etkisini ölçerek kinetik tipografinin, insanların duygularını aktarma yöntemine çarpıcı biçimde katkıda bulunabildiği sonucuna varmışlardır. Forlizzi de kinetik tipografinin duygusal içeriği ifade etme gücüne sahip olduğu konusunda Bodine & Pignol'un bulgularını doğrulamıştır (aktaran Rashid, 2008:19)

Kinetik tipografi duygusal içeriğe ilave olarak karakter oluşturma ve seyircilerin dikkatini yönlendirebilme konusunda da etkilidir (Lee vd., 2002) Yine aynı araştırma kinetik tipografi ile oluşturulan yazılara, izleyicilerin gözlemledikleri iletilere ses ve tonlama varmış gibi tepki verdiklerini de ortaya koymuştur. Araştırmacılar ayrıca kinetik tipografinin iletileri düzenleyen insanların "kişiliğine" bürünebildiğini öne sürmüşlerdir. İletiyi okuyanlar, kinetik diyaloğu yazanlara ya da kinetik mesajı ileten kişilerin karakteristik özellikleri ile eşdeğer bulabilmektedirler.

Lee, Forlizzi ve Hudson kinetik tipografinin özellikleri ile duygu arasındaki ilişkiyi inceleyen ve bu konuda genel kabul gören standartlar oluşturmaya çalışan önemli isimlerdir. Anlık iletlerdeki hareketli yazılardan yararlanarak yaptıkları araştırmalarda, hareketli yazının belli duygularla iletişime geçmek için önceden belirlenmiş kalıplarla uyumlu bir şekilde kullanılabileceğini göstermektedirler. Bu duruma örnek olarak; yapılan bir araştırmada Lee ve diğerleri metnin büyük çapta yukarı veya aşağı hareketinin, metnin büyüklüğündeki artış ve azalışın sesin şiddetini ifade edebileceğine işaret ettiğini ortaya koymuşlardır. Lee ve diğerleri bu araştırmalarında ayrıca, yukarı ve aşağı kısa hareketlerin korku duygusunu, titreşimin ise öfke duygusunu ifade edebildiğini de ortaya koymuşlardır (Lee, vd., 2002)

Minakuchi ve Tanaka ise yaptıkları araştırmada kinetik yazının hareketinin bir anlamı olduğu konusunda Lee ve diğerleriyle aynı fikirdedir. Bu iki araştırmacı konuyu

üç alt sınıfa ayırmaktadırlar (Minakuchi vd., 2005) Bu ayrım Fiziksel hareket, psikolojik hareket ve vücut dili olarak sınıflandırılmıştır. Fiziksel hareketi temel alan hareketli yazı, sıçrama veya düşme hareketinin doğal yapısını canlandırmaktadır. Psikolojik hareketi temel alan hareketli yazı öfkelendiğinde kızarmak gibi insan tepkilerini yansıtmaktadır. Son olarak vücut dili üzerine kurgulanan animasyonlar omuz silkme gibi mimik de diyebileceğimiz hareketleri taklit etmektedirler (Minakuchi vd., 2005) Minakuchi ve Tanaka'nın bulguları, animasyon ile duygular arasındaki yakın ilişkiyi daha fazla desteklemekte ve metnin belli bir hareketinin, belli duygularla ilişkili olabileceğini ortaya koymaktadır. Bu ilişkilerin keşfedilmesi, duyguların tekrarlanabilir şekilde ifade edilmesi için belli animasyon kalıplarının metne sürekli uygulanabileceği anlamına gelmektedir. Bununla birlikte Minakuchi ve Tanaka (2005) duygusal veya başka türden çeşitli sözcükleri otomatik olarak canlandıran bir kinetik tipografi motoru geliştirmeye odaklanmışlardır.

Bugün gelinen noktada her ne kadar hareketli yazının ses tonu, ses efektleri gibi ses bilgisinin duygusal yönlerinin görsel ifadesi olup olmadığı konusunda araştırmalar olsa da; bu ifadenin yanlnızca kısıtlı bir kısmı araştırılmıştır. Yapılabilecek çalışmalarla hareketli yazı'nın pek çok farklı yönden aktarım özelliği bilimsel olarak ortaya konulabilir.

Sonuç

Yazı, genel anlamda iletişim için önemli bir mesaj iletim ögesidir. Yazının tasarım içerisindeki biçimi, rolü, verilmek istenen mesajın anlaşılabilirliğine etkendir. Dolayısıyla bu denli önemli olan bir ögenin, amacını yerine daha iyi bir şekilde getirebilmesi için, pek çok yeni teknik geliştirilmektedir.

Yazının tasarım içerisinde kullanımı günümüzde gelişen teknoloji ile yeni ortam, yüzey ve boyutlara taşınmıştır. Gutenberg'in üretilmiş olanı, tasarlanmışı veya metni çoğaltmaya sağladığı katkı ardından endüstri devrimi ve hızla makinalaşan dünyada bügun de teknolojinin etkisiyle artık ekran üzerinden binlerce izleyiciye alıcıya ulaşmak mümkün olmuştur.

Grafik Tasarımcı da tasarım tüm disiplinlerinde olduğu gibi tasarım üretiminde biçim, anlam, işlev gibi amaçlar için tasalanmaktadır. Özellikle grafik tasarımda anlaşılabilinir, anlamlı, ve işlevi doğru bir şekilde yerine getirebiliyor olmak önemli bir konudur. Bu amaçlara ulaşabilmek için tasarımcının estetiğe verdiği önem kadar iletimin başarılı ve etkili bir şekilde gerçekleşmesi de gerekmektedir. Bunun için grafik tasarımcı yazı üzerine elindeki tüm imkanları zorlayarak, ya da yeni teknikler geliştirerek daha etkili biçim, anlam ya da işlevler ortaya çıkarabilir ve yazıya birçok şekilde duygu, ruh katabilir.

Hareketli yazılar üzerine yapılan araştırmaların da ortaya koyduğu üzere; Yazının herhangi bir duygu veya düşünceyi anlatacak veya temsil edecek şekilde, zaman ile birlikte kullanıldığı bu uygulama şekline genellikle iletişim tasarımı, hareketli görüntü tasarımı ve interaktif tasarım alanlarında yoğun bir şekilde yer verilmektedir. Film jenerikleri, televizyon yapımları, reklam filmleri, müzik videoları, web sayfaları ve diğer etkileşimli ortamlar, hareketli yazıların sıkça karşılaşılan örneklerindendir.

Özellikle son yıllarda daha yoğun şekilde hayatımızda yer eden hareketli yazılar; yazıyı hareket ile birleştirmekte ve duyguları izleyiciye aktarabilmek için hareket olgusunu etkin olarak kullanmakadır.

Bu kullanım şekilleri gün geçtikçe çeşitlenmekte ve yaygınlaşmaktadır çünkü yine yapılan araştırmalar göstermektedir ki; Hareketli yazı'nın okuyucu dikkati, okuma performansı ve kavranması konusunda olumlu katkıları vardır. Yazının zaman odaklı sunumunun, izleyicinin dikkatini çekmek ve yönetmek için ve bazı durumlarda da genel okuma performansını geliştirmek için etkili bir şekilde kullanılabileceği incelenmiş ilgili araştırmalar ile de kanıtlanmıştır.

KAYNAKLAR

Akgün, Hande. *2000'li Yıllarda Hareketli Grafik Tasarım.* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2013.

Ambrose, Gavin ve Harris, Paul. *Tipografinin Temelleri.* İstanbul: Literatür Yayınları, 2012.

Becer, Emre. *İletişim ve Grafik Tasarım.* Ankara: Dost Kitabevi, 1997.

Ergen, V., Elif. *"Çağdaş Grafik Tasarım Eğitiminde Kavramsal Düşünceyi ve Yaratıcı Algıyı Geliştirmeye Yönelik Projeler".* Erciyes Sanat Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, Sayı 3, 2014.

Kılıç, Ekin. *Kinetik Tipografi: Bir Müzik Videosu Tasarımı.* Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2011.

Kılıç, Levent. *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi.* Ankara: Dost Kitabevi, 2008.

Krasner, Jon. *Motion graphic design: applied history and aesthetics.* Oxford: Elsevier Inc., 2008.

Lee, Johnny ve diğer. "*The kinetic typography engine: an extensible system for animating expressive text".* Proceedings of the 15th annual ACM symposium on User interface software and technology. ACM. Paris: 2002.

Lupton, Ellen ve Philips, J. Cole. *Graphic Design the New Basics.* New York: Princeton Architectural Press, 2008.

Minakuchi, Mitsuru ve Tanaka, Katsumi. *Automatic kinetic typography composer*. Proceedings of the ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology. ACM. Valencia: 2005.

Rashid, Raisa. "*Representing Emotions with animated Text".* (2008) 10 Nisan 2016. tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/10439/1/Rashid_Raisa_Masters_thesis.pdf

Sarıkavak, N., Kemal. *Çağdaş Tipografinin Temelleri (Görsel İletişim ve Grafik Tasarımda).* Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2004.

Uçar, T., Fikret. *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım.* İstanbul: İnkılap Kitabevi, 2004.

Walter, Shane. *Motion blur 2: multidimensional moving imagemakers; (adventures in moving image).* Londra: Laurence King Publishing, 2007.

Wang, Hua ve diğer. *Communicating emotions in online chat using physiological sensors and animated text.* CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems, New York: 2004.