



e-ISSN: 2630-6417

International Journal Of  
Social, Humanities And  
Administrative Sciences  
(JOSHAS JOURNAL)

Vol: 8  
Issue: 50  
Year: 2022  
Pp: 354-362

Arrival  
25 January 2022  
Published  
27 March 2022

Article ID  
922  
Article Serial Number  
6

Doi Number  
<http://dx.doi.org/10.31589/JOSHAS.922>

How to Cite This Article

Sezer, M. & Yalur, E. (2022).  
"Jenerik Tasarımlarında  
Kinetik Tipografi Kullanımının  
Önemi", Journal Of Social,  
Humanities and  
Administrative Sciences,  
8(50):354-362.



International Journal Of Social,  
Humanities And Administrative  
Sciences is licensed under a  
Creative Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0 International  
License.

This journal is an open access, peer-  
reviewed international journal.

## Jenerik Tasarımlarında Kinetik Tipografi Kullanımının Önemi <sup>1</sup>

### The Importance Of Using Kinetic Typography In Generic Designs

Mustafa SEZER Emine YALUR

İstanbul Arel Üniversitesi, Yüksek Lisans Öğrencisi. İstanbul/Türkiye  
Dr. Öğr. Üyesi.Bandırma Onyedü Eylül Üniversitesi, Gönen Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı, Balıkesir/Türkiye

#### ÖZET

İletişimin en önemli araçlarından tipografi teknolojik gelişmelerle bir araya getirilmesi neticesinde, özünü oluşturan iki eksenli yapıdan sıyrılarak bir devinim kazanmıştır. Kinetik tipografi olarak isimlendirilen bu oluşum, ses ve müzikle birleştirilerek görsel şölen sunmakla birlikte izleyiciye verilen mesajın etkisinin de artmasını sağlamaktadır. Günümüzde ekran tabanlı iletişim biçimleri ağırlıklı bir şekilde kullanılmakta ve internet ağı genişleyerek bilgiye erişim fazlasıyla kolaylaşmaktadır. Bu durum tipografinin yanı sıra kinetik tipografiyi de ön plana çıkaran oldukça önemli bir etkidir.

Bu çalışmada kinetik tipografi, yaygın bir şekilde kullanan bir alan olarak değerlendirilebilecek jenerik tasarımları üzerinden incelenecektir. Kinetik tipografinin özellikle bir tasarımcı açısından günümüzde en az tipografi kadar büyük bir öneme sahip olması gerekliliği düşüncesi bu çalışmanın çıkış noktasıdır. Literatür taraması yöntemiyle yerli ve yabancı kaynaklar incelenerek jenerik tasarımları ve kinetik tipografi arasındaki ilişki ele alınmıştır. Sonuç olarak, özellikle tasarım manasında yüz yılı aşkın süredir iletişimin ve grafik tasarımın temel taşlarından biri sayılan tipografinin uzay çağı olarak nitelendirilen bu yıllarda kinetik bir yapıya dönüşmesinin büyük öneme sahip olduğu ve bu önemin gelecekte de artarak devam edeceği kanısına varılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Kinetik Tipografi, Jenerik, Tasarım, Netflix.

#### ABSTRACT

As a result of combining typography, which is one of the most important tools of communication, with technological developments, it has gained a movement by getting rid of the two-axis structure that constitutes its essence. This formation, which is called kinetic typography, provides a visual feast by combining with sound and music, and also increases the effect of the message given to the audience. Today, screen-based communication formats are used predominantly, and the internet network has expanded, making access to information much easier. This is a very important factor that brings kinetic typography to the forefront as well as typography.

In this study, kinetic typography will be examined through generic designs, which can be considered as a widely used field. The idea that kinetic typography should have as much importance as typography, especially for a designer, is the starting point of this study. The relationship between generic designs and kinetic typography is discussed by examining domestic and foreign sources with the literature review method. As a result, it has been concluded that typography, which has been considered as one of the cornerstones of communication and graphic design for more than a hundred years, especially in the sense of design, has a great importance in these years, which is characterized as the space age, and this importance will increasingly continue in the future.

**Key words:** Kinetic Typography, Generic, Design, Netflix.

## 1. GİRİŞ

Bilgi aktarma ve sanatsal aktivite süreçleri, yeni bir şeyler icat etme ve iletişim kurma ihtiyacı, yazının bulunuşu gibi birçok yenilikle günümüze kadar gelmiştir. Teknolojinin ilerlemesi ekran tabanlı iletişim araç gereçlerini yaygınlaştırdığı gibi hızla gelişen bilgisayar sistemleri ve programları da görsel iletişim alanında yapılan tasarımların çeşitlenerek artmasına olanaklar sağlamıştır. Bu yaklaşım grafik tasarım ile ilgilenen tasarımcıların yanı sıra görsel sanatlara ilgi ve merak duyan herkesin bu alanları deneyimlemelerine imkân sağlamıştır.

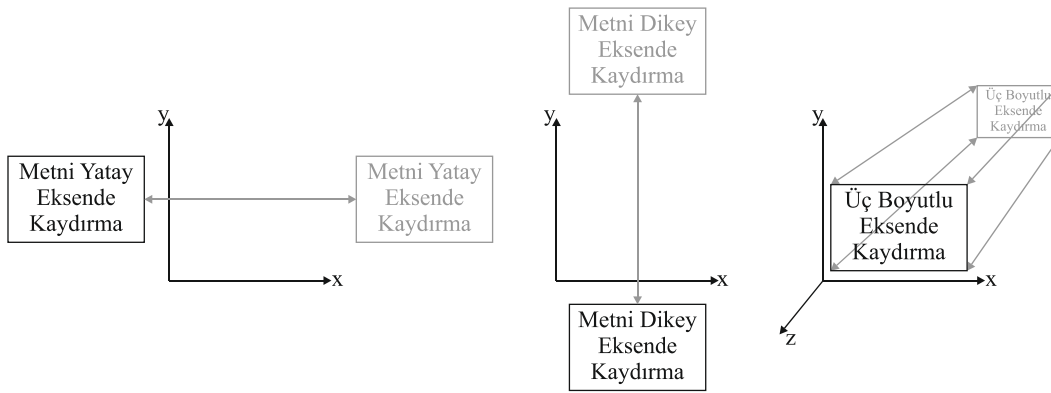
Görsel iletişimin en temel ve en önemli unsurlarından biri de yazı ve dolayısı ile bir bilim haline gelen tipografidir. Yazı duygu ve düşünceleri net olarak ortaya koyabilecek sistematik bir düzen içerisinde hazırlanan göstergeler, şekilsel sembollerin dizgeler halinde hazırlandıktan sonra meydana gelen anlamlı göstergelerdir.

Yazılı olarak iletilmek istenen bir düşüncenin, fikrin tasarlanarak görsel bir kurgu ile izleyiciye iletilmesi de tipografi olarak nitelendirilir (Ambrose & Harris, 2013, s. 55). Bulunuşu ile birlikte sadece basım sanayini, dizgicilerin ve tasarımcıların ilgi alanına giren tipografi terimi artan yazı karakteri çeşitliliği, tasarımlarda oluşturduğu

<sup>1</sup> Bu çalışma, birinci yazarın ikinci yazar danışmanlığında hazırladığı "Netflix Türkiye'de Yayınlanan Jenerik Tasarımlarının Kinetik Tipografi Ekseninde İncelenmesi" isimli yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

farkındalıklarla birlikte zamanla evirilerek metal harflere verilen ismin ötesine geçip tüm yazıların görselliğini, yapısını inceleyen bilim dalına dönüşmüştür.

Basılı ve sabit yüzeyler üzerine geleneksel olarak iki boyutlu işlenen tipografi sinema ve televizyon sektöründeki gelişmeler ile birlikte modernizm etkisiyle birlikte yapısal değişikliklere uğramıştır. Ekran tabanlı yüzeylerde X,Y ve Z eksenleri boyunca hareketlerinin yanı sıra ses ve zaman unsurları ile birleşerek üç boyuta ve dördüncü boyuta ulaşarak tasarımcıların bile hayal ettiği potansiyelin ötesine geçmiştir. Bu gelişim dijital mecralarda, müzik videolarında, TV yayınlarında, reklam kuşaklarında, film ve dizi jeneriklerinde uygulanan görsel animasyonlar tipografik unsurlarla donatılarak zenginleştirilmektedir (Twemlow, 2011, s. 89). Bu gelişim geleneksel tipografiden kinetik tipografiye dönüşümü sağlamıştır. Hareketli grafik ve kinetik tipografi, kurgusunda ses ve görsel öğeler barındıran, video ve animasyon özellikleri kullanarak hareket illüzyonu kazanarak inşa edilmiş grafiksel, görsel yapı şeklinde tanımlanabilir (Karatay, 2013, s. 97). Hareketli görüntüler eşliğinde harflerin ve sözcüklerin birtakım efektler eşliğinde belli bir zaman aralığında, belli bir noktadan başka bir noktaya konum değiştirerek, hareket kazanması sonucunda oluşan görsel tipografik görüntüler, kinetik tipografi başlığı altında incelenmektedir. Zamansal durumdan daha fazlasını sunan kinetik durum, tipografinin sadece dilsel anlamdan fazlasını iletebileceğinin üstü kapalı olarak kabul edilmesidir. Zıplayan, dans eden, değişerek başka biçemlere dönüşen harf biçemleri, sevinç, aşk, hüzün, gibi birçok duyguyu dilsel anlama ek olarak görsel olarak da ifade edebilir (Brownie, 2015, s. 4).



**Resim 1.** Metnin ekran içerisindeki hareketleri.

**Kaynak:** (Brownie, 2015, s. 8-9).

Durağan tipografi metni okuyucusunun zihninde kurgulayarak canlandırmasına izin verirken, kinetik tipografi görsel unsurlarla birlikte kullanıldığında metnin zihinde canlanmasından daha ziyade aksiyon, duygu his aktarımı sağlar. İzleyicide sürekli merak uyandırarak, sahneleri takip etmeye yönlendirir. Okuma ve izleme keyfini birlikte deneyimleme imkânı sunar.

## 2. KİNETİK TIPOGRAFİNİN KULLANILDIĞI ALANLAR VE YAPIM TEKNİKLERİ

Bilgiyi en hızlı şekilde aktarmak kitle iletişim araçlarını kullanarak mümkün olmaktadır. Görsel unsurlar taşıyarak tasarlanmış grafikler bilgi aktarmak için kullanılabilir en kısa ve en net yoldur.

Film, animasyon, ses ve film yazılarının kesiştiği noktada bu öğelerin unsurlarından yeni bir disiplin ortaya çıkararak hareketli grafik adını almıştır. Hareketli grafik kavramı bir hareket eyleminden daha çok grafik tasarımın zaman boyutunda ses unsurlarının eklenmesi ile birlikte başka boyutlar kazanmasıdır (Heller & Vienne, 2016, s. 108). Hareketli baskı sanatı olarak da ifade edilen kinetik tipografi terimi ekran tabanlı iletişimi ifade etmek için de kullanılmaktadır (Hillner, 2009, s. 36).

Basılı medya, zaman içerisinde günden güne evirilerek ekran tabanlı iletişim (screen-based communication) sistemlerine dönüşmüştür. Basılı ve durağan poster, billboard, tabela gibi iletişim araçları yerini dijital ekranlara bırakmıştır ve bu ekranlar kinetik tipografi kullanım için oldukça idealdir. Muhakkak ki televizyon ekranları da aynı şekilde kinetik tipografinin yaygın bir şekilde kullanıldığı kitle iletişim araçlarıdır. Akıllı telefon tablet ve bilgisayar ekranlarındaki sosyal mecralarda da artık aktif olarak tüketiciye iletilen reklam ve tanıtım videoları da hareketli grafiklerle daha etkileyici bir hale getirilmektedir.

Kinetik tipografinin oluşumunda hareket duygusunu oluşturan zaman dilimindeki yön kavramlarının dolayısı ile kamera hareketlerinin önemi büyüktür. Görsel sekansların oluşumu, art arda belli bir senkronizasyon oluşturacak biçimde, birbiri ile uyum içerisinde hareket eden fon, kamera hareketleri, ses, müzik, ışık, yazı vb. unsurlardan oluşmaktadır.

Hareketli grafik, görüntü katmanlarından oluşan, farklı kaynakların bir arada bulunduğu zamansal bir kompozisyonudur. Adobe Illustrator, Adobe Photoshop ve Autodesk Maya vb. programlar bu yapıların oluşturulmasını kolaylaştıran, nesnelerin hazırlandığı yazılım programlardır. After effects, Adobe Premiere ve The Foundry's Nuke vb. programlar ise oluşturulan öğelere, konum, hareket, zaman, birleştirme, montaj, ses ekleme vb. gibi birçok özelliğin birleştirilmesi ile görüntü katmanlarına son halinin verilerek kompozisyonun oluşturulduğu programlardır (Barnes, 2019, s. 136).

Çerçeve, hazırlanan tasarım içerisinde gerçekleşen tüm eylemler, bir odanın içerisinde gerçekleşiyormuşçasına kurgulanmaktadır (Yu, 2008, s. 52). Film, video ve animasyonlar en temel anlamda art arda tasarlanmış görüntülerin, fotoğraf karelerinin veya başka bir deyiş ile çerçevelerin dizilmesinden oluşan hareketli görüntüler sunmaktadır.

Öykü Panosu-Storyboard, projelerin önemli aşamalarından biri de başlangıç ve bitiş arasındaki tüm olayların kurgulanarak belirlenmesidir. Çalışma öncesinde hazırlanan senaryonun karelere dökülmek suretiyle görselleştirilerek planlanması öykü panosu adı verilen eskiz çalışmaları ile yapılmaktadır. Öykü panosu işlevsel olarak bir amacı da iletişimin doğru kurulmasını sağlayarak, zamanı kontrol altına alabilmektir.

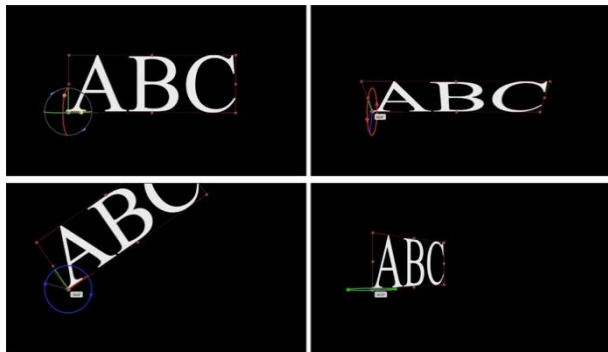
Amerikalı animatör ve film yapımcısı, Shamus Culhane, öykü panosunu grafik senaryosu olarak tanımlamıştır (Köymen, 2008, s. 43). İlk adım olarak öykü panosunun hazırlanması, düşünce ve fikirlerin grafik biçimde panolara aktarılması tasarım süreci açısından önemlidir. Öykü panosu çizgisel görsellerden daha ziyade amaçlanan sonuçların büyük oranda bitmiş taslağıdır (Putman, 2014, s. 2).



Resim 2. Öykü panosu taslağı.

Kaynak: (<https://bit.ly/3CUNAjr>, 2021).

Hareket-Canlandırma, çok sayıda karenin art arda belli bir ahenk içerisinde sıralanarak aktarılması sonucunda oluşur. Hareketlendirme zaman kavramı ile ilişkilidir. Zamanın durduğu yerde hareketlendirme de gerçekleşmeyecektir.



Resim 3. X-Y-Z Ekseninde dairesel hareketler.

Hareketler yaşadıkları alanı etkiler (Krasner, 2008, s. 140). Bir yüzey üzerinde durağan tipografinin yazı karakterindeki unsurların aktardığı duygular, hareketle betimlenerek anlatım gücünü daha da artırarak algı ve motivasyonu güçlendirebilir.

Zamana dayalı hareketli grafik ve tipografi ise iletişimin sınırlarını zorlayarak süreklilik sağlayarak beklentiler oluşturup ilgiyi sürekli üzerinde toplayabilir (Hillner, 2009, s. 61). Kinetik tipografi tasarımsal sorunu baştan sona tüm ifadeleri kurgulayarak çözebileceği gibi, sadece görsel amaçla da uygulanabilir.

Tipografi günümüze gelene kadar çok çeşitli çalışmalara konu olmuştur. Bunlardan biri olan 1989 Yılında Jeffrey Shaw, Dirk Groeneveld tarafından hazırlanan "okunaklı şehir" çalışması, bilgisayar karşısında bisiklet üzerinde pedal çeviren okuyucuya bilgisayar tarafından üç boyutlu harflerden oluşan şehrin simüle edilmiş haritası tipografik olarak

sunulmaktadır. İnteraktif sanat enstalasyonu (yerleştirme sanatı) olan bu çalışma şehirlerin mevcut mimarisini Dirk Groeneveld tarafından yazılan ve derlenen metinlerle sunarak okuma yolculuğu yaptırmaktadır.



**Resim 4.** effrey Shaw ve Dirk Groeneveld, Okunaklı şehir, 1989.

**Kaynak:** (<https://bit.ly/2ZqnwiA>, 2021).

Fransız tasarımcı “Antoine Bardou-Jacquet’in” hazırladığı “Alex Gopher’ın” “The Child” adlı müzik videosu, New York City’de hastaneye yetişmeye çalışan hamile bir kadının, üç boyutlu tipografik unsurlara çözümlenmiş hikâyesini sunmaktadır. İçeriğin tamamen tipografik olarak kurgulandığı çalışmada aksiyon, gerilim, yaşanabilecek gerçeklik, alan derinlikleri etkileşimli şekilde yansıtılmaktadır.



**Resim 5.** Antoine Bardou-Jacquet tarafından tasarlanan Alex Gopher, “The Child” müzik videosu, 1999.

**Kaynak:** (<https://bit.ly/3CFXLs8>, 2021).

Kurgu, en basit tanımlama ile, seçme ve düzenleme sorunlarının çözümlenmesidir (Toprak, 2019, s. 214). Görsel ve işitsel iletişim aracı olan film, fotoğraf, ses ve müzik gibi yapıtların belli bir sıra ve aks üzerinde bütünlük sağlayacak şekilde birbiri ile ilişkilendirilerek, bir senaryo veya anlatım ifadesi oluşturacak ve bağlı kalacak biçimde düzenlenmesine “kurgu” veya “montaj” denilmektedir (Ata, 2020, s. 140). Birbiri ile karıştırılan bu iki kavram benzerlik gösteriyor olsa da aralarında ayırt edici farklılıklar vardır. Daha genel bir anlama sahip olan **montaj** terimi, her türlü birleştirme, sökme, takma, ekleme, çıkarma gibi işlemleri işaret ederken, kurgu ise belli bir amaç ve plan doğrultusunda, kayıt edilmiş, ses ve görüntülerin bir duygu aktarımı ihtiva edecek şekilde düzenleme işlemidir.

Montaj ve kurgu tekniği, izleyicilerin konuyla bağlantı kurmasına veya özümlemesine yardımcı olmak için kullanılabilir. Kavramsal montaj, üçüncü bir fikir elde etmek için iki farklı fikri yan yana getirmeyi içerir. Sıralı montaj, olayları neden-sonuç düzleminde birincil amaca uygun olacak biçimde düzenleyerek hikâyeleri kısa yoldan anlatır. Burada ana olay genellikle ima edilerek, izleyici kendi kişisel olay örüntüsünü kurmaya zorlanır. Kesitsel montaj, ayrıştırılmış, izole edilmiş bir eylem veya olaya odaklanılmasına yönelik olarak, hikâyenin zaman akışını keserek olayları durdur (Krasner, 2008, s. 282). Ardışık gelen sekanslardaki görüntü ve metin arasındaki bağlantının doğru kurgulanarak aktarılması izleyicinin merakını cezbeder, dikkatini üzerine çekerek motivasyonunu artırır (Hillner, 2009, s. 64).

### 3. KİNETİK TIPOGRAFINİN JENERİK TASARIMLARI İÇERİSİNDE İNCELENMESİ

Filmin kısa anatomisini gösteren, içerik hakkında ipuçları barındırarak izleyici üzerinde devamı için merak uyandıran kısa tanıtım videoları olan jenerikler sektörün vazgeçilmez bir parçasıdır. Jenerikler filmin künyesidir. Filmi yansıtan tanıtımını yapan içeriği hakkında bilgiler veren, diğer yapıtlardan ayırarak farkındalık yaratan kimliğidir.

Kinetik tipografinin gelişiminde de jenerik tasarımlarının rolü büyüktür. Jenerik tasarımlarının vizyonunu değiştiren Saul Bass dönemi itibari ile yaptığı tasarımlarla yenilikçi başlık dizilerinden efsane olmuş, jenerik tasarımlarının gelişmesine ve prodüktörlerin bu alana daha çok eğilim göstermesine öncülük etmiştir (Yu, 2008, s. 14). Film jeneriklerini, tanıtım ve reklam çalışmaları doğrultusunda hazırlanan fragmanlardan ayıran nokta ise ticari kaygı taşımamalarıdır (Heller & Vienne, 2016, s. 156).

Jenerikler klasik olarak açılış ve kapanış jenerikleri olmak üzere iki ana unsur eksenin kurgulanmaktadır (Ata, 2020, s. 128). Film ve dizilerde jenerikler başlangıçta, kısa bir gösterim sonrasında, gösterim bitiminde, başlangıçta ve sonda olmak üzere dört farklı konumda yer alabilmektedir.

Jenerik tasarımlarını kullanılan uygulama biçemlerine göre de sınıflandırılabilir. En genel anlamda Siyah veya Sabit Arka Plan Üzerine Kurgulama, Kitap Sayfası Kurgusu, Gerçek Görüntü Üzerine Kurgulama, Karakter Tanıtım Kurgusu, Tipografik Kurgu ve Animasyon ve Hareketli Grafik Kurgusu olmak üzere altı ana başlıkta ele almak mümkündür (Allison, 2001, s. 76).

Siyah veya Sabit Arka Plan Üzerine Kurgulama; Fon olarak sabit unsurlar içeren kumaş, perde dekoratif kâğıt, boyanmış cam vb. gibi malzemeler de kullanılmıştır. Ekonomik açıdan oldukça düşük maliyetli olan bu yöntem farklı nostaljik etkiler barındırması ve kolay uygulanabilir olması gibi farklı amaçlarla günümüzde de tercih edilmektedir.

Kitap Sayfası Kurgusu; Temel olarak, kitap kapağı eşliğinde başlayan veya kitap sayfası şeklinde sunulan içeriğinde çeşitli süsleme, dekoratif unsurlar veya animasyon vb. içerikleri barındıran film adı, yönetmen, oyuncu ve teknik ekibin isimlerinin yer aldığı jenerik sunumlarıdır.

Gerçek Görüntü Üzerine Kurgulama; Siyah fon veya sabit bir arka plan üzerine yapılan jenerik uygulamalarına göre kullanılan resim, fotoğraf ve nesnelerin sahneler aracılığı ile yer değiştirmesi temeline dayanan bu yöntemle yapılan tasarımlar daha detaylı görsel unsurlar içermektedir (Sarıkahya, 2011, s. 48).

Karakter Tanıtım Kurgusu; Jenerik tasarımlarında nadiren olarak görülen bu yöntem, film ve dizilerdeki karakterleri canlandıran aktörlerin, hareketli veya hareketsiz portrelerini ya da kameradaki görüntülerini durdurarak oyuncuyu herhangi bir eylemle ilişkilendirmeden hazırlanan başlangıç sahneleridir. Allison'a göre bu tür film başlıklarında rollerden daha ziyade aktör ve aktrisler ön plandadır (Allison, 2001, s. 81).

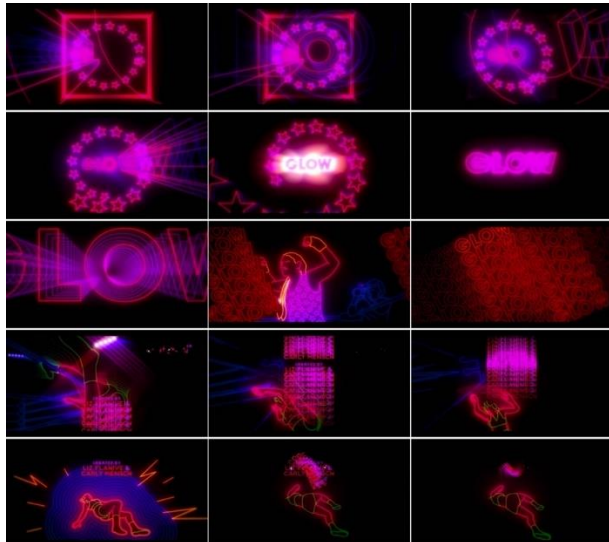
Tipografik Kurgu; Jenerik tasarımlarının başlangıcından itibaren tipografi anlatım özellikleri gereği film ve dizi başlıklarının vazgeçilmez temel unsurlarındandır. Tipografik kurguyu diğer içinde olmazsa yazı barındıran jenerik tasarımlardan ayıran ise tüm jenerik sahnelerinde tipografi öğelerin baskın ve yalın şekilde yansıtılmasıdır.

Animasyon ve Hareketli Grafik Kurgusu; En temel anlamda animasyon ve hareketli grafik kurgusu hareketsiz nesnelerin canlandırma tekniği ile belirli bir gösteri düzeni içerisinde art arda sıralanarak sahneye aktarılmasıdır.

### 3.1. Jenerik Tasarımlarında Kinetik Tipografi Kullanımı

Geniş bir sektör olarak ele alınabilecek dizi ve filmler dijital platformların da entegre edilmesiyle, çeşitli yollarla izleyici karşısına çıkabilmektedir. Bu çalışmada, kullanıcı sayısı uluslararası alanda milyonları aşan bir kitle olması sebebiyle Netflix platformunda yayınlanan içeriklerle sınırlandırılmıştır.

*Glow*: Netflix'in orijinal popüler içeriklerinden olan "GLOW" dizisi 1986-1990 yılları arasında devam etmiş olan "G.L.O.W – the Gorgeous Ladies of Wrestling" isimli gerçek bir kadın güreşi şovundan esinlenerek yapılmıştır. Renkli bir yapıya sahip olan dizi retro görüntüsü ile 90'lı yılların yaşam izlerini taşımaktadır. İşsiz kalan aktrislerin profesyonel güreşçilere dönüşen hikâyesini konu almaktadır. Dizi jeneriğinin 2018 yılı "Emmy" en iyi jenerik adaylığı da bulunmaktadır.

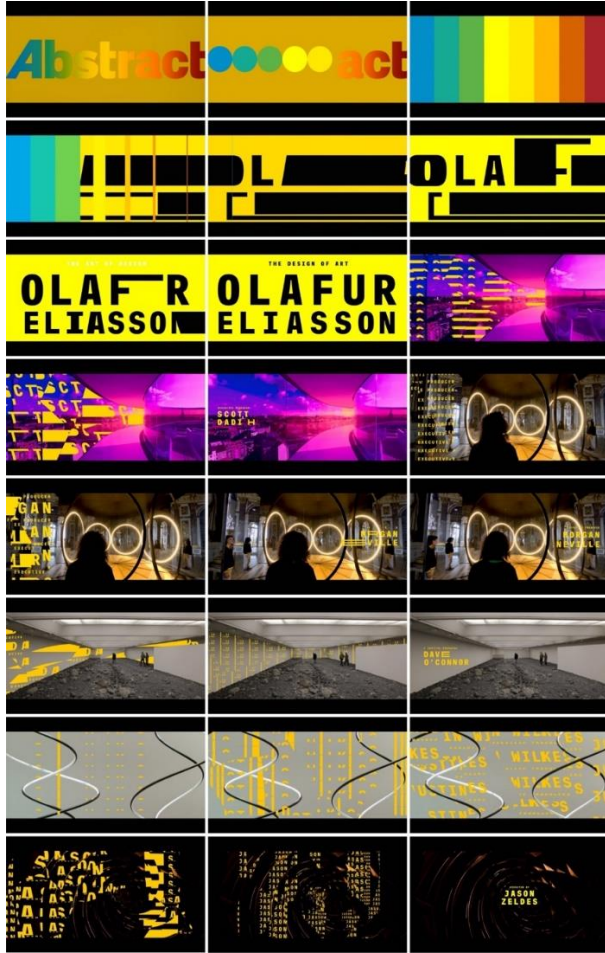


**Resim 6.** Glow film jeneriği, yapım yılı, 2017-2019 (3 Sezon)

**Kaynak:** (<https://bit.ly/3tanOGF>, 2021).

Jenerik türlerinden animasyon kurgusu sınıfı içerisinde değerlendirebileceğimiz jenerik konumuna göre ise film başında yer almaktadır. Çizgisel animasyon tasarımı gerçek güreşen kadınların görüntülerinin rotoskop tekniği ile elde edilerek tasarlanmıştır. Jenerik tasarımının giriş kısmında bulunan film isminin kurgusu tipografik açıdan oldukça dikkat çekicidir. Jeneriğin genel kurgusu konu içeriğini en dinamik şekilde yansıtmak üzere ışıltılı neon çizgiler ile betimlenen güreş sporu yapan kadınları içermektedir. Eğlence şovunun tüm detaylarını en ışıltılı biçimde yansıtan tasarımının kinetik tipografi kurgusu, içinde barındırdığı hareket, renk ve yazı yüzü gibi unsurlarıyla tasarımı ve dizinin konusunu desteklemesinin yanı sıra ekran üzerinde ışıltı eşliğinde hareket ederek sporun dinamizmini ve şov dünyasını yansıtmaktadır. Tipografide kullanılan rengin en iyi şekilde görülmesini sağlayan siyah fon okunabilirliği ve görünürlüğü en üst düzeye taşımıştır.

*Olafur Eliasson: Sanat Tasarımı*; Netflix'in ürettiği orijinal içeriklerden belgesel kategorisindeki eser kullandığı görsel dil unsurları bakımından grafik tasarım açısından oldukça başarılıdır. Tipografik unsurlarla dolu bu jenerik tasarımı konum olarak belgeselin başında konuşmacının kısa bir anlatı yapması ile başlamaktadır. Tasarım uygulama biçimlerine göre gerçek görüntü kurgusu kinetik tipografi ile desteklenerek jenerik düzenlenmiştir.



**Resim 7.** Olafur Eliasson: Sanat tasarımı belgesel jeneriği, yapım yılı, 2019 (2 Sezon).

**Kaynak:** (<https://bit.ly/3r9ajod>, 2021).

Jenerik tasarımı sanatsal anlayış içerisinde hareketli tipografiyi illüzyonlarla sunarak sıra dışı bir anlatı dili de oluşturmuştur. İllüzyonlarla dönen çok sayıdaki tipografik satır, ismin sahnelendiği bölümde tek satıra dönüşmektedir. Bu dönüşüm yatayda geniş olan harflerin daralarak normal boyutuna gelmesi ile gerçekleşmektedir. Jenerikte sunulan her isim için birbirinden farklı kurgusal tasarımlar yapılmıştır. Fakat en son sahnelenen ismin oluşum şekli, tüm jenerik boyunca benzer şekilde gerçekleşmektedir. Her ismin hareketli tipografisi ve illüzyon hareketleri o sahnelere öznel olarak hazırlanmıştır. Oldukça renkli sahnelerle donatılmış jenerik birbirinden farklı 10 kurgusal bölümden oluşmaktadır.

Kinetik tipografi belgesel süresi boyunca anlatıyı destekleyecek biçimde içerikte de kullanılmıştır. Belgesel içeriğinde kullanılan tipografik renk ise jenerikte kullanılan sarı rengin yanı sıra ağırlıklı olarak beyaz renktir. Jenerik tasarımı, 2020 yılı Emmy üstün başlık tasarımları ödülüne de aday gösterilmiştir.

*Don't Look Up*: Filmin konusu iki gökbilim insanın dünyaya doğru yaklaşmakta olan bir kuyruklu yıldız görmeleri sonucunda insanları uyarmak için verdikleri mücadeleyi ele almaktadır. Dünyanın felaketi ile sonuçlanabilecek bu olayın günümüzde insanların umursamayarak sosyal medya kültürü içerisinde sergilerdekileri yaklaşımları trajikomik bir şekilde anlatmaktadır.



**Resim 9.** Don't Look Up film jeneriği, yapım yılı, 2021.

**Kaynak:** (<https://bit.ly/33mAwXP>, 2021).

Jenerik film başlangıcında kısa bir gösterim yapıldıktan sonra sahnelenmektedir. Film isminin sahnelenmesi ile başlayan jenerik tasarımı siyah sabit fon üzerine tipografik kurgudur. Jenerik tasarımında ilk dikkat çekici unsur büyük harflerle yazılmış yazıların boyutlarının büyüklüğüdür. Yer yer yazılarda dikey eksende uzamalar, yatay eksen de ise harflerin aralarının açılıp daraltıldığı gözlemlenmektedir.

Diğer dikkat çekici bir unsur ise her yazıya uygulanan farklı renk ve dokudur. Sahneye renkli biçimde gelen isim, belli bir süre kaldıktan diğer renkli isim geldiğinde kaybolmak yerine sadece rengi solmaktadır ve bu süreç tüm isimler sahnelenirken devam etmektedir. Jenerik başlangıcı ekrana film adının gelmesi ile başlamakta ve film adının jeneriğin son sahnede gelmesi ile sonlanmaktadır. Jeneriğin çok renkli olarak tasarımı, filmin konusunun bilim kurgu olmasının yanı sıra komedi ve drama gibi özellikler barındırmasını destekler niteliktedir.

*Stranger Things*: Dizi 1980'li yıllarda küçük bir kasabada kaybolan bir çocuğu ve onu bulmaya çalışan annesi ile polis memurunun yaşadığı gizemli olayları anlatmaktadır.



**Resim 10.** Stranger Things dizi jeneriği, yapım yılı, 2016-2022 (4 Sezon- ).

**Kaynak:** (<https://bit.ly/3JWW3Y4>, 2021).

Dizinin jenerik tasarımı, 2017 yılı 69. Emmy üstün başlık tasarım ödülünü almıştır. Dizi Netflix'in orijinal içerikleri arasında yer almaktadır. Jenerik konumuna göre kısa bir gösterimden sonra başlamaktadır. Siyah fon üzerine

kurgulanan jeneriğin genel akışında dizi ismi ekranda hareketli yazı görüntüsünü oluştururken yapım ekibi ise sabit bir nokta ekseninde ekrana gelip kaybolmaktadır.

Jenerik tasarımı dizinin içindeki gerilimi yansıtabak anlayış çerçevesinde, tipografik bir yaklaşım sergileyerek, ekrana harflerin asimetrik dizilimde eksenler boyu rastgele hareketlerle ekrana gelmesi sonucunda gerçekleşmektedir. Kırmızı renk, gerilim ve korkuyu yansıtırken, gizemli biçimde hareket eden tipografi ise dizinin konusunu ima eden gizli bir tasarım anlayışı sunmaktadır.

Dizinin oyuncu ve yapım ekibinin isimleri ekranda beyaz renk ile gelmekte, kırmızı renge dönüşerek kaybolmaktadır. Dizi isminin hareketi ise ışıklı kırmızı renkli kontrollü yapısı jenerik sekansları süresince devam etmektedir.

*Atiye*: Netflix Türkiye'nin orijinal içerikli ikinci yapımı olan dizinin konusu İstanbul'da yaşayan genç bir ressam olan Atiye'nin, Anadolu'da keşfedilmiş arkeolojik kazıların yapıldığı bir bölgede yaşadığı gizemli olayları anlatmaktadır. Dizinin ismi, başrol karakterinin isminden gelmektedir.



**Resim 11.** Atiye dizi başlığı, yapım yılı, 2019.

**Kaynak:** (<https://bit.ly/3teY6kc>, 2021).

Netflix'in orijinal içeriklerini ifade eden "N" sembolü ile başlayan dizide kısa bir gösterim sonrasında, siyah düz fon üzerine dizinin adı ekranda belirlemektedir. Tipografik unsurlar içeren bu harekette, dik düz serifsiz bir font tercih edilmiştir. Dizi isminde en dikkat çekici unsur "İ" harfi yerine dizi içeriğine uygun sırlar içeren bir sembol kullanılmasıdır. Bu eylem aynı zamanda dizi ismini ikonlaştırmaktadır. Harflerin hareketlerini teker teker ele aldığımızda "A" harfinde z eksenini boyunca bir hareket gözlenmektedir. "T" harfinde ise gövdeyi oluşturan dikey çizginin z eksenini boyunca gerçekleşen hareketi sonucunda oluşmasıdır. "İ" harfini oluşturan sembol ise z eksenini boyunca saat yönünde dönerek ekrana gelmekte ve zamana işaret etmektedir. Sembolü oluşturan halkaların alt ve üst kısımlarında yarım ikişer oval çizgi daha bulunmaktadır. Bu çizgilerden en üstteki çizgi ise sembolün dönüşümünü tamamladığı sırada sembolün dönüş yönüne zıt şekilde saatin ters yönünde hareket ederek kendini tamamlamaktadır. "Y" harfi de z eksenini boyunca hareket ederken sağ kolu tamamlanmaktadır. "E" harfinin de z eksenini boyunca orta kolu sağ yönde tamamlanarak ekrandaki yerini almaktadır. Yazı yüzeyi dokudan oluşmaktadır. İsmi ekrana gelişinde kullanılan müzik ise gerilim tonları içermektedir.

### 3. SONUÇ

Teknolojik gelişmeler, görsel medya yapım tekniklerini etkilediği gibi bunların yayınlarının yapıldığı ekranlarının da gelişimini sağlamıştır. Yapay zeka ile donatılan görsel medya oynatıcıları sundukları yayın çözünürlükleri ve ekran yenileme hızları ile izleyicisine akıcı, canlı ve net görüntüler sunmaktadır. Bütün bu gelişmeler bir bütün halinde ele alındığında hazırlanan filmler, diziler ve bu yapımların jenerik tasarımlarında oldukça keyifli izlencelerin kaliteli zamanlar geçirilmesini amaçladığını düşündürmektedir. Jenerik tasarımların birincil amacı izleyici ile gösterimin yapım ekibini tanıştırmak ve kimdir sorusuna cevap aramaktır. Bu cevabın verilmesindeki temel görev ise tipografiye düşmektedir. Tipografi bulunuşu itibarı ile 2D bir yapıya sahip iken gelişen teknolojik alt yapı, hareketli grafikler, bilgisayar programları gibi etkenler yardımıyla 3D bir yapı kazanmıştır. X,Y ve Z eksenleri vasıtası ile elde edilen bu yapı zaman kavramı ile birleşerek kinetik tipografiyi oluşturmaktadır. Oluşan yeni yapı jenerik tasarımlarının izlencesinde verilmek istenilen kim sorusuna cevabını konum zaman gibi dinamik unsurlarla birlikte vererek tasarımları daha eğlenceli hale getirmektedir.

Jenerik tasarımları içinde barındırdığı unsurlar ve ekranda yer aldığı süre bakımından izleyiciye seyir eğlencesi sunması dizi ve filmlerin izlenim oranlarını artıracak ve izleyicinin yapımı izlemesini olumlu yönde etkileyeceği



aşikardır. Günümüzün en büyük imkanlarından biri olan hızlı erişim ve hızlı tüketim aynı zamanda yapımlar için bir sorunda teşkil etmektedir. Alternatif izlencelerin çok olması izleyicinin tercihini karar verme süresini çok kısa zamanlara indirgemektedir. Bu olağan sonucu lehine çevirmeye çalışan yapımcılar jenerik, fragman ve teaser gibi araçlar kullanmaktadır. Yapım çeşitliliği ekonomik açıdan yapımların maliyetini artırmamasına karşılık izleyiciyi yapıma yönlendirmede önemli bir rol oynamaktadır. Bu kullanılan araçların ortak noktalarından biri de tipografik unsurlardır. Doğru kurgulanmış içerisinde dinamik unsurlar barındıran tipografi zamansal ve konumsal hareketler donatılarak kinetik tipografiye dönüştüğünde yapımın türüne göre izleyici etkilemede artı değer sağlayacaktır.

Dijital dünyanın metaverse evrenlerine dönüşerek oluşan sanal alemlerde kinetik tipografinin daha fazla önem kazanacağı, tasarım ve tasarımcılar açısından büyük önem arz edeceği öngörülmektedir.

## KAYNAKÇA

- Allison, D. (2001). Promises In The Dark Opening Title Sequences In American Feature Films Of The Sound Period. University of East Anglia Doktora Tezi.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2013). Yaratıcı Tasarımın Temelleri. İstanbul: Literatür Yayınları, A. Tepecik, ve M. Devrim Atılğan Çev.
- Ata, E. A. (2020). Dijital Ses ve Görüntü Düzenleme Teknikleri. Erzurum: atürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.
- Barnes, S. R. (2019). Studies in the efficacy of motion graphics: the relation between expository motion graphics and the presence of naïve realism . Visual Communication, Volume 18 Issue 1, 135-153.
- Becer, E. (2011). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi (Orjinal Basım 1997).
- Brownie, B. (2007). One Form, Many Letters: Fluid and. Journal of the MeCCSA Postgraduate Network, Vol 1, No 2, 1-13.
- Brownie, B. (2015). Transforming Type : New Directions in Kinetic Typography. London: Bloomsbury Academic.
- Heller, S., & Vienne, V. (2016). Grafik Tasarımı Değiştiren 100 Fikir. İstanbul: Literatür Yayınları Çev. B. Bayrak.
- Hillner, M. (2009). Virtual Typography (Basics Typography, Band 1). Lozan: Ava Academia Publishing.
- Jean, G. (2008). Yazı İnsanlığın Belleği 5. Baskı. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları (Orjinal Baskı Tarihi 2002) Çev. N. Başer.
- Karatay, A. (2013). Hareketli Medya Grafik Tasarımı, Toplumsal Beğeni Düzeyi İle Eğitimdeki Rolü Ve Önemi. CBÜ Sosyal Bilimler Dergisi Cilt :11 Sayı :1, 96-105.
- Köymen, E. (2008). Üç Boyutlu Animasyon Filmlerde Mimarlık. Edirne: T.C. Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Krasner, J. (2008). Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics. Oxford: Elsevier Inc.
- Putman, S. (2014). Using Prototyping in Instructional Design. Amerika: Association for Talent Development.
- Sarıkahya, E. (2011). Televizyon Sanat Programları Jeneriklerinin Grafik Tasarımına İlişkin Öğretim Elemanı Ve Uzman Görüşlerinin Değerlendirilmesi. Ankara: T.C. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Sanatta Yeterlilik Tezi.
- Sarıkavak, N. K. (2014). Çağdaş Tipografinin Temelleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık Birinci Basım 2004.
- Sezer, N. (2020). Dijitalleşme İle Değişen Hareketli Grafik Tasarım Teknikleri. Kesit Akademi Dergisi Yıl:6 Sayı:24, 78-88.
- TDK Sözlükleri. (2021, 07 20). <https://bit.ly/3FpWXsP> adresinden alındı
- Toprak, E. M. (2019). Görsel Estetik. Eskişehir: Açıköğretim Fakültesi Yayını No:2560.
- Torun, N. Y. (2014). 21. Y.Y. Batı Sinemasında Jenerik Tipografisi. İzmir: T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Twemlow, A. (2011). Grafik Tasarım Ne İçindir? İstanbul: Yem Yayın (Birinci Basım 2008) Çev. D. Özgen.
- Yu, L. (2008). Typography in Film Title Sequence Design. Ames: Iowa State University, Graduate Theses and Dissertations.