

KİNETİK TİPOGRAFİDE ANLAM OLUŞTURMA SÜRECİNDE SOSYAL GÖSTERGEBİLİM GEÇİŞLİLİK SİSTEMİ

Hilal GÜNEL¹

Yusuf KEŞ²

¹ hillgunel@gmail.com

² Prof. Dr., Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik tasarım Bölümü, yusufkes@sdu.edu.tr
ORCID ID; 0000-0002-8715-8809

Hilal Günel ve Yusuf Keş. "Kinetik Tipografide Anlam Oluşturma Sürecinde Sosyal Göstergebilim Geçişlilik Sistemi". ulakbilge, 60 (2021 Mart): s. 765-786. doi: 10.7816/ulakbilge-09-60-08

ÖZ

İlk olarak film jeneriklerinde metaforlar oluşturularak kullanılan kinetik tipografi, teknolojik gelişme ve küreselleşmenin etkisi altında iletişim ihtiyacının artmasıyla birlikte internet, reklamlar, TV gibi sosyal, ekonomik ve kültürel alanlarda da yaygınlaşmaya başlamıştır. Bu iletişim aracının yaygınlaşmasındaki en önemli etkenler ise izleyicide belirli bir ruh hali yaratmak için iletilmek istenen mesajın, interaktif bir şekilde ortaya koyulabilmesi ve tasarım unsurlarının direkt manipüle edilebilmesidir. Kinetik tipografide, ses, hareket ve zaman unsurları, soyut kavramları somut olarak ortaya koymakta ve her bir unsur bir mod (yöntem, araç) olarak değerlendirilmektedir. Bu öğeler kullanılarak, dilin görselleştirilmesi yoluyla işaret sistemi ortaya konmakta, dünyaya ait tüm deneyimlerimiz, kinetik tipografide görsel, mekansal ve işitsel bir ortam oluşturularak temsil edilmektedir. Dolayısı ile kinetik tipografinin sadece harf formlarından ibaret bir araç olmadığı, ses, hareket, renk gibi soyut kavramlarla bütünleştirilmiş çok modlu bir göstergebilimsel ifade aracı olduğu ifade edilmektedir. Çok modlu sistemler, iletişimi tam olarak yerine getirmek için iki veya daha fazla semiyotik araca sahip olduğundan dolayı anlam meydana getirme sürecinin farklı açılardan incelenmesi gerekmektedir. Toplumda insanların nasıl iletişim kurduğu ile ilgilenen sosyal semiyotik kavramı, görsel iletişim alanına uyarlanarak bu inceleme gerçekleştirilmek istenmiştir. Tasarımcıların dünyaya özgü fiziksel hareketi dijital ortamda nasıl canlandırdıklarını ifade etmek bu araştırmanın temel noktalarından biridir. Dolayısı ile kinetik tipografi ile oluşturulmuş uygulamalar analiz edilerek her bir tasarımsal oluşum, kullanılan yöntemler açısından incelenerek neden ve nasıl meydana getirildiği ifade edilmiştir. Bu çalışmanın amacı, çok modlu bir yapıya sahip olan kinetik tipografide, sosyal göstergebilimin bir parçası olan geçişlilik sistemi açısından anlam oluşturma potansiyelini örnek incelemelerle ortaya koymaktır.

Anahtar Kelimeler: Tipografi, kinetik tipografi, anlam oluşturma, sosyal göstergebilim, geçişlilik sistemi

Makale Bilgisi:

Geliş: 10 Ocak 2021

Düzeltilme: 7 Nisan 2021

Kabul: 22 Nisan 2021

**Bu çalışma 01-03 Ekim 2020 tarihleri arasında Kütahya'da Ahmet Yakupoğlu Anısına düzenlenen 3. Uluslararası Ahmet Yakupoğlu Sanat ve Tasarım Sempozyumunda Sözlü Bildiri olarak sunulmuştur.*

Giriş

İletişim tasarımının temel araçlarından biri olan tipografi, iletilmek istenen mesajı sözsiz biçimden öteye taşıyarak, mesajın görsel bir biçimde ortaya koyulmasını sağlamaktadır. Türk Dil Kurumu'na göre "kabartma biçimlerle ilgili baskı yöntemi, tipografya" şeklinde tanımlanan tipografi terimi, bir teknik olarak adlandırılabilir. Bu kavram, dili temsil etmek için alfabetik sembollerin tasarlanmasını kapsamaktadır (TDK, 2020; Woolman ve Bellantoni, 2000:7). Yazı karakterlerinin ve metin bloklarının tasarlanması, dizilmesi ve düzenlenmesine ilişkin bütün sanatsal uğraşları ve bu alandaki teknolojik gelişmeleri tipografi üst başlığı altında toplamak mümkündür (Becer, 2007:14).

1450'lerde modern matbaanın bulunmasıyla hayatımıza giren tipografi terimi, zaman içinde teknolojinin gelişmesi ve kültürel dönüşümler doğrultusunda değişime uğradığı görülmektedir. 20. yüzyılın başından I. Dünya Savaşı'na kadar geçen süreçte mesafe ve zaman kavramları hem teknolojik hem de kavramsal anlamda değişime uğramıştır. Teknolojinin olağanüstü değişim hızını ve toplumsal etkilerini yansıtmaya çalışan birbirleriyle bağlantılı pek çok sanat akımı ortaya çıkmıştır (Sunay, 2017:10). Fütüristler, Dadacılar ve Konstrüktivistlerin başını çektiği erken modernist sanatçılar tipografinin rotasını yaratıcılığa ve deneyseleliğe çevirmiş; böylelikle tipografi giderek görsel ifadesini kendi başına oluşturabilen etkili iletişim araçlarından birisi haline dönüştürmüştür (Becer, 2007:10). Bu akımlar, tipografik unsurlarla hikayeye dayalı bir üslup oluşturularak tipografi alanında "kinetik, hareket, rastlantısal, hız, eşzamanlılık, sinematik sekans, sezgi" gibi kavramlara yer vermeye başlamışlardır. Sanatçılar tasarımlarında, tipografik unsurları farklı boyutlarda ve kompozisyonlarda kullanarak bu kavramları görselleştirmişlerdir. Fütüristler makine estetiğini benimserken, Dadacılar rastlantısal bir anlatım içinde olmuş, Konstrüktivist tipografi ise tasarımsal bir yapı inşa etmeyi amaçlamışlardır (Sunay, 2017:30). Tipografinin deneysel tasarıma dönüştüğü bu dönemde, yukarıdaki akımların yanında daha çok iletişim işlevini ön plana çıkartan De Stijl, Bauhaus, Yeni Tipografi ve İsviçre Tipografisi gibi akımlar da ortaya çıkmıştır. Her bir akım kendi tasarım anlayışına göre manifestolar yayınlamaya başlamışlardır. Modernizm terimi altında manifestolarla tasarımın belirli bir kalıp içerisine sokulması 20. yüzyılın yarı döneminden sonra bir başkaldırıya neden olmuştur.

1970'lerden sonra bütün modernist ideallere kuşkuyla yaklaşan ve sorgulayan yeni düşünce akımları gündemi işgal etmeye başladı. Birçok düşünür postmodern olarak adlandırılan bu yeni yapıyı da modernleşme sürecinin bir parçası olarak değerlendirmekte, bu dönemin stilini ve ruhunu yansıtan çalışmalarını da postmodernist olarak adlandırmaktadır (Becer, 2007:13-274). Postmodern grafik tasarımın doğmadaki en büyük etkenler, özellikle İsviçre tasarımı başta olmak üzere tasarımcıları sınırladığı düşünülen tasarım kurallarıdır. Yeni dalga akımı ile gelişen bu dönemde, grafik tasarımcılar evrensel kabul görmüş değerleri yeniden yapılandırarak, tasarımı özgürleştirmek istemişlerdir (Toy ve Görgülü, 2018:352; Sunay, 2017:97). Geçmişte el becerisine dayalı tasarımlar yerini fotoğraf, fotomontaj, bilgisayar ve dizginin hakim olduğu tasarımlara bırakmıştır. Tasarımcılar özgür çalışmalarını, sınırların ötesine taşıyarak, tesadüfi ve kendiliğinden oluşu yücelterek modernizmin temel prensiplerinden olan az elemanla net mesaj iletmeye olgusunu geride bırakmışlar, kişisiz ve tek düze olarak nitelendirdikleri bu stilden uzaklaşarak, çalışmalarından sezgi ve oyuna daha fazla yer vermeye başlamışlardır. (Sunay, 2017:101; Güzelöğlu ve Akşit, 2010:14). Teknolojinin gelişmesiyle tipografide ortaya çıkan dinamizm ve deneysel yaklaşımlar, fütürizm, dadaizm ve konstrüktivizm gibi akımların sanat anlayışının formüle edilmiş hali olarak ifade edilmektedir. Bu bağlamda günümüzün önemli iletişim araçlarından biri olan kinetik tipografinin temelini bu dönemin oluşturmakta olduğunu söyleyebiliriz. Sonuç olarak, tipografi alanında ilk olarak iki boyutlu yüzey üzerinde deneysel tipografi aracılığıyla görselleştirilmeye çalışılan kinetik, dinamizm, eşzamanlılık gibi kavramlar, dijital teknolojinin gelişmesiyle üç boyutlu ortamlara uygulanmıştır.

Son yıllarda ortaya çıkan teknolojik yenilikler, görsel iletişimde tasarımcılara birçok yeni olanaklar sağlamaktadır. Gelişen dijital teknoloji, iletişimi, etkileyici görsel formlar üzerinden sunan tasarımcılara, limitsiz seçenekler sağlayarak iletişimin potansiyelini üst seviyeye çıkarmaktadır. Modern teknolojinin hızlı gelişmesiyle, harf karakterleri çeşitli yeni biçimler ve işlevler üstlenmektedir. "Görsel olarak Harf (Type as Image)" ve "Hareketli Yazı (Type in Motion)" gibi birçok tipografi türü gelişmiştir. Bu tipografi türleri, kinetik tipografide mesajı iletmek için kullanılan yöntemlerin her bir çeşidini oluşturmaktadır. Harf karakterleri artık yalnızca görsel iletişim aracı olarak kullanılmamakta; biçimleri ve görünimleri izleyicide belirli bir ruh hali veya duygu yaratmak için manipüle edilebilmektedir (Ho, 2013:5573).

Kinetik tipografi ya da hareketli yazı, metine duygusal özellikler ekleyen yaygın bir tekniktir. Bir yazının harfi, ölçüsü ve rengi, değişen animasyonu hem izleyicinin dikkatini yöneltir hem de konuşmacının duygusunu, ses tonunu, karakterini iletmeye önemli bir katkıde bulunmaktadır (Lam, 2003). Kinetik tipografi, duyguları, kişiliği ve ses tonunu aktarabilme yeteneğinden dolayı film başlıklarında, müzik videolarında, TV reklamlarında ve web sitelerinde yeni bir ifade biçimi olarak ortaya çıkmaktadır (Bodine ve Pignol, 2003). Bu yeni iletişim

aracı, yazının duygusal boyutunu çeşitli efektlerle izleyiciye aktarma olanağı sağladığı için statik tipografiden farklıdır. Kinetik tipografinin, statik tipografiden farklı olarak ortaya konulmasının en önemli sebebi de, "hareket" ve "zaman" kavramlarına sahip olmasıdır. Bu bağlamda, 20. yüzyıl sanat akımlarının ve postmodernizmin benimsediği deneysel tasarım anlayışı, dijital teknoloji sayesinde animasyon ile birleşerek kinetik tipografi olarak karşımıza çıkmaktadır. İletilmek istenen mesaj, izleyicinin duygularını tetikleyen çeşitli hareket yöntemleriyle birleştirilerek, dinamik bir yapıda sunulmaktadır. Dolayısı ile bu dinamik yapı tüketim çağı olarak da adlandırılan dijital çağda, hareketli yazıyı daha cazip hale getirerek tasarımcılara, en anlaşılması zor mesajları kolay bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır.

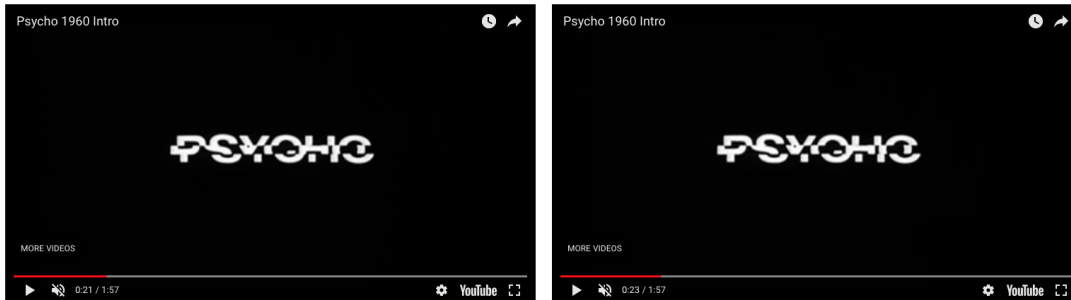
Statik (durağan) olarak tasarlanmış tipografinin, zaman ve hareket kavramlarıyla birleştirilmesiyle meydana gelen kinetik tipografi sayesinde çoklu okuma ortamı yaratılmaktadır. Zaman kavramı, tasarımcının sekans ve hız belirlemesiyle tasarımda en önemli yapısal unsur haline gelmektedir (Carter ve Diğerleri, 2015:159). Dinamik hareketi ortaya koyan kinetik tipografide, izleyici zaman aracılığıyla görsel iletişimin uzaysal bir deneyimine şahit olmaktadır. Hareketi kullanarak, ritmik kronolojik zamanın ortaya çıkışını sunan bir uzamda, objeler görünmekte ya da kaybolmaktadır (Hostetler, 2006). Çalışmanın bütünlüğü, çalışmanın her anında yeni yorumlar gerektiren sürekli bir değişim içindedir. Dolayısı ile izleyici / okuyucu sürekli olarak algılarını zamana bağlı olarak yeniden yapılandırmaktadır (Zadeh, 2015:17). Zaman ve hareket birbirleriyle yakından ilişkili kavramlar olarak belirtilmektedir. Herhangi bir kelime veya görsel, mekânsal ve geçici olarak hareket etmektedir. Hareket bir tür değişimdir ve bu değişim zaman içinde gerçekleşmektedir (Lupton ve Phillips, 2008:215).

Hareket, değişen ya da hareket eden bir yerin, pozisyonun veya eforun hareket sürecini ya da eylemi olarak tanımlanmaktadır. Hareket gerçek olabilir ya da dolaylı olarak ima edilebilir (Paulin, 2012:93). Kinetik tipografide deneyimlediğimiz hareket, gerçek hareketin temsil edilmiş halidir. Hareketin meydana getirdiği şekiller ve ritim, tasarım ögesinin aktarmak istediği mutluluk, üzüntü, heyecan, şaşkınlık gibi anlık duyguları ya da karakterleri ortaya koymaktadır. Bununla birlikte hareketin meydana gelmesi için de uzam gereklidir. Dolayısı ile zaman kavramı kinetik tipografinin temel unsurlarından biri olduğu kadar hareket ve uzam kavramları da aynı şekilde önem arz etmektedir. Hepsi birbiri ile bağlantılıdır ve biri diğerinden üstün değildir.

Kinetik tipografi uygulamalarının ilk örnekleri, film jeneriklerinde görülmektedir. 20. yüzyılın ilk dönemlerinde, tasarımcılar ve film yapımcıları, izleyicilerin deneyimlerini yükselten duygusal tepkileri uyandırmak için, tek resimli animasyon ya da film başlıkları teknolojisi gibi farklı yollarla hareketli harfleri kullanmışlardır (Jun, 2000:16). Postmodernizmin başladığı yıllarda statik tipografi ile animasyon birleşerek film jenerikleri tasarlanmaya başlanmıştır. Leao (2013:28) "A Systemic Functional Approach to the Analysis of Animation in Film Opening Titles" adlı tezinde film jenerikleri hakkında şu bilgilere yer vermektedir:

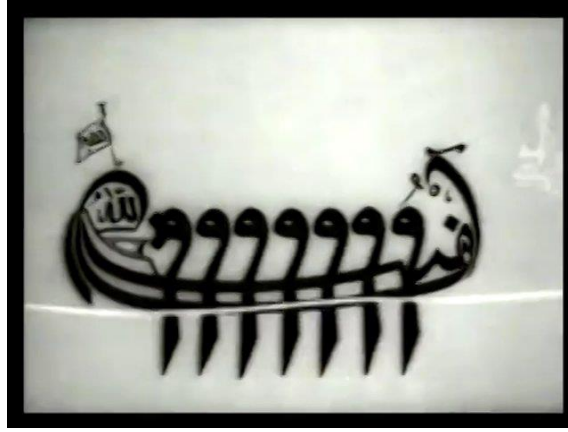
Film endüstrisinin bir parçası olan film jenerikleri, ilk başlarda bu işle ilgili profesyoneller tarafından üretildi. Grafik tasarımcılar, 20. yüzyılın ikinci yarısında bu etkinliğe yavaş yavaş katıldılar. Başta Saul Bass olmak üzere grafik tasarımcılar, film başlıkları endüstrisine 50'li yıllarda dahil oldular.

Film jeneriklerinin tasarım amacı filmin bilgilendirici metnini izleyiciye aktarmak olduğu için, kinetik tipografinin en yenilikçi ve etkileyici örnekleri bu alanda karşımıza çıkmaktadır... Gerek tipografik öğeler ve hareketleri, gerekse tipografinin arka planla kurduğu ilişki film jeneriklerinde kullanılan kinetik tipografinin temellerini oluşturmaktadır (Kılıç, 2011:33). Hitchcock'un "North by Northwest" (1958) sinema filminin, Saul Bass tarafından tasarlanan açılış jeneriği, hem filmin konusuna yaptığı göndermeler, hem hareketlendirilmiş tipografisi, hem de özgün görselliği ile dönemin film jenerikleri arasından öne çıkarak kinetik tipografi alanının ilk etkili örneklerinden biri olarak kabul edilmiştir. Yine Bass'ın tasarladığı Psycho (1960) filminin jenerikleri de bu alanda yapılmış özgün örnekler arasındadır (Resim 1) (Kılıç, 2011:13).



Resim 1. "Saul Bass "Alfred Hitchcock Psycho filmi için tasarladığı açılış jeneriği"

Türk grafik tasarım alanında ilk hareketli yazının kullanıldığı “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” adlı animasyon filmi ise, bir kinetik tipografi örneği olarak adlandırılabilir (Resim 2). Sanat tarihçisi Sezer Tansuğ’un danışmanlığında karikatürist Tonguç Yaşar’ın çizgileriyle buluşan, yerli motiflerin işlenmesiyle ilk yerli temaların görüldüğü animasyon olan, 1970 yapımı “*Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?*” filmidir. Film hat sanatının çizgisel imkânlarıyla Arap alfabesinden oluşan bir Osmanlı kayığı imgesinin kürek çekilerek yüzdürülmesini içermektedir (Kozan, 2015:97-98). Arap harflerinin gemi ve insan şeklinde kullanılması bir kavramsal tipografi, bu harflerin hareketlendirilmesi ise kinetik tipografidir.



Resim 2.“Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü” çizgi filminden bir görüntü

Kinetik tipografide etkileyici iletişim için, bir mesajın ya da bir düşüncenin sunumundaki temel yöntem, tipografinin kullanımıdır. Bu bakımdan tipografi, bir konsepti sunmak ve görsel bir formda bu sunumu gerçekleştirmek için ikili bir role sahiptir. Anlamın ve formun karşılıklı iletişimi, amaç ve ifade açısından dengeli bir uyum ortaya çıkarmaktadır. Harfî bir biçim olarak sergilemek, bir harf formunun bilinmeyen özelliklerinin ve soyut sunumunun algılanmasını sağlamaktadır (Hostetler, 2006). Dolayısı ile form, içeriği canlandırmakta, geliştirmekte ve ifade etmektedir. Anime edilmiş tipografik dizilimler, bir ifadeyi belirtmek ya da sesi görsel olarak canlandırmak için tasarlanmış deyimler veya cümleler şeklinde sunulmaktadır (Woolman ve Bellantoni, 2000:34). Bu sunumlar izleyicinin görsel deneyimlerini değiştirmekte ve izleyici ile diyalog arasında bir bağlantı kurmaktadır.

Tipografik mesajlar, üç farklı boyutta analiz edilebilmektedir: Anlamsal sunum, renk ve yapı, şekil. Bu kavramlar uyarıcı olarak sunulduğu zaman, anlamlara ve olaylara bağlı olan hafıza sistemindeki çeşitli düşünceleri, resimleri ve anlamları aktif hale getirmektedir (Stone ve diğerleri, 2004). Woolman ve Bellantoni (2000:32) bu konuya paralel olarak şu şekilde bir yaklaşım göstermektedir:

Dil, değişken bir sistemdir. Harfler dili temsil etmek için kullanılan sembollerdir ve kelimelere dönüşüncüye kadar bir anlam ifade etmezler. Çoğu durumda, bir kelime ima ettiği bir düşünce gibi görünmez... Kelime okunduğu zaman, mental (zihinsel) bir görüntü yaratılır. Harfler kelime ya da cümleye dönüştürüldüğünde, biranda kendilerinin tasviri (anlatımı) haline gelmektedir.

Tipografik bir animasyonda, izleyici, okuduğu bir cümlemin ya da kelimenin anlamını kavrayıp, bu anlam ile birlikte, oluşturulan figürü de eşzamanlı olarak algılamaktadır. Bu şekilde, iletilmek istenen mesaj direkt bir şekilde aktarılmaktadır. Hareket ile oluşturulan kavramsal figür, beyinde meydana gelen mental (zihinsel) görüntünün tamamlayıcısı olarak ifade edilmektedir. O halde, ifadeler konuşulduğu zaman sese, görüldüğü zaman ise fiziksel bir duruma sahip oldukları için, anlatılmak istenen bir ifadenin öncelikle durağan düzende kavramsal bir oluşum içine dönüştürülmesi gerekmektedir. Bu düşünce ile alakalı Uekita (Uekita ve diğerleri, 1999) kinetik tipografi hakkında şu şekilde açıklama yapmaktadır.

Kinetik tipografi, bilgisayar ortamında ifade edilen (gösterilen) hareketli tipografilerdir. Anime edilmiş bir karakter, duyguyu, bir resmin etkileyciliğini ve bir durumun tanımını dışı vurabilme yetisine sahiptir. Basılı sayfa üzerindeki karakter, verilmek istenen mesajı mantığa uygun bir şekilde iletmektedir. Buna karşın kinetik tipografi, bilginin mantığa göre ifade edilmesinden daha fazlasına sahip olarak, görseli direkt olarak belirtmektedir.

Sarıkavak (2013) kinetik tipografinin, modern dönemin kavramsal tipografisinin bilgisayar ve yeni medyada geliştirilmiş biçimi olduğunu belirtmektedir. Kavramsal tipografiyi, kavramların anlamlarına göre tipografi aracılığıyla görselleştirilmesi olarak ifade edebiliriz. Mesajın izleyiciye direkt olarak aktarılması için dilin görselleştirilmesi yoluyla işaret sisteminin ortaya konması, izleyiciyi düşündürmekte, anlamayı ve algılamayı hızlandırmakta, güdülemeyi sağlamaktadır. Yani izleyicide interaktif olarak duygu uyandırmasını gerçekleştirmek için soyut kavramlar somut hale dönüştürülmektedir. Bu dönüşümde de "Type as Image" yani "Görsel olarak harf", "Kavramsal Tipografi", "Figüratif Tipografi" gibi kavramlardan yararlanılmakta ve böylelikle metaforlar, işaretler, benzetmeler ortaya çıkmaktadır. İnsan, bilgileri algılamak ve kavramak için zihinde görselleştirme yoluna başvurabilmektedir. Bu bağlamda, soyut kavramları somutlaştıran metaforlar, kullanıcı ve ürün arasında güçlü bir duygusal bağ kurmak için etkili bir araç olmaktadır. Hareketli grafik tasarımcıları tipografi, ses, ışık ve özel efektleri kullanarak oluşturdukları metaforlar ve benzetmeler aracılığıyla izleyiciyi büyük oranda ikna etmektedirler.

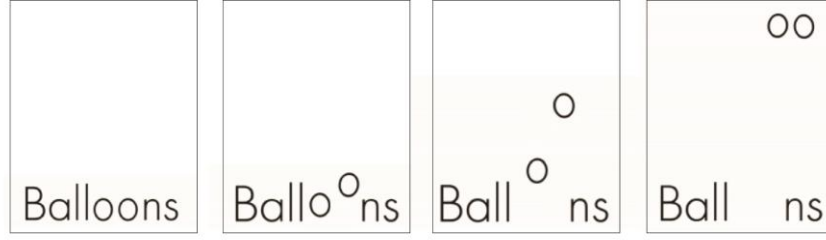
"Metafors We Live By" kitabını oluşturan George Lakoff ve Mark Johnson'a göre metaforlar düşünce ve dili şekillendiren, yapıya kavuşturan unsurlardır. Metaforların dilsel yönü ikinci plana itilir ve kavramsallığı öne çıkartılır. Kavramların niteliği olarak ele alınan metaforlar sadece sanatsal veya estetik kaygılarla değil belirli kavramların daha iyi anlaşılmasını sağlamak için kullanılır (Parın, 2017:150). Kavramsal Metafor Teorisi olarak da anılan Lakoff ve Johnson'ın çalışmaları, insanın doğal düşünce işleyişinin metaforik olduğu üzerine kurulmuştur ve Lakoff'a göre, metafor temel olarak kavramsaldir, dilbilimsel değildir. Metaforiksel dil, kavramsal bir metaforun yüzeysel bir manifestosudur. Beyin bir kavramı başka bir kavrama dönüştürerek soyut olanı algı düzeyinde somutlaştırma yöntemiyle işlemektedir (Dur, 2016:124; Limont, 2014:76). Metafor, soyut kavramları anlamamıza ve soyut düşünmemize aracı olan temel yapılardan biri olarak kabul edilir (Lakoff, 1993:244) Pek çok soyut kavram metafor aracılığıyla anlaşılır ve yapılandırılır.

Tipografik metaforlar, espas, pozisyon, ritmik sekanslamayı ve rengi kapsayan söz dizimsel manipülasyondan türemektedir. Mecazi düşünme, mecazi olmayan düşünceler ve objeler -bazıları oldukça soyut, bazıları ise daha somut- arasındaki ilişkileri bulmaya odaklanan kavramsal bir süreçtir. Parçalanmış ve patlamış harf formları, fişek hissini sunmakta, aksak ritimle organize edilmiş şekiller, bir caz orkestrasını ima etmektedir. Her bir yazı karakteri aynı zamanda kelimelerin ve yazının sadece anlamını iletmenin ötesinde başka anlamları da ortaya koyabilen potansiyel bir metafordur (Carter ve Diğerleri, 2015:226). Bentido ve Reese (2004) tarafından kavramsal metafor ile ilgili hazırlanan makalede, aşağıdaki metafor örneği ortaya konulmuştur. "Love (Aşk, Sevgi) is A JOURNEY (Seyahat)" çalışmasında Love harfleri hareket ederek "V" harfi yol metaforuna dönüşmektedir. Böylelikle love ve journey kavramları arasında bağlantı yapılmıştır (Resim 3). Burada, "love (Aşk, Sevgi)" kelimesi anlam bilimselden semiyotik (göstergebilimsel) anlama doğru dönüştürülmüştür. Bu bağlamda hareket ve metafor, metnin anlamlı ve düşündürücü özellikler kazandırması için şekillendirilmesine katkıda bulunmuştur.



Resim 3. "LOVE is A JOURNEY" Metafor Örneği

Kinetik tipografi, duygunun iletilmesi açısından yeterli olabilmesi için, ilgi uyandıran karakterlerin betimlenmesi ve bir ifadenin görsel olarak kavramsal tipografiye dönüştürülmesi gerekmektedir. Örneğin resim 4'de Lee'nin hazırlamış olduğu "Word as Image" adlı çalışmasından bir kesit görülmektedir. "Baloon" kelimesi tipografik olarak hareketlendirilerek, anlam canlandırılmaya çalışılmaktadır. Her bir karede, görüntü ardışık bir şekilde ortaya konarak zihinsel bir görüntü ortaya koyulmaktadır. "O" harfi 2. kareden başlayarak yukarı doğru çıkmaktadır. Bu hareketle, "baloon" kelimesinin anlamı tanımlanmış olmaktadır (Hostetler, 2006).



Resim 4. Hareketlendirilmiş "Balloon" kelimesinin ekran görüntüleri

Algılamada en çok görsel duyumuzu kullandığımızdan dolayı, görsel tasarım günlük hayatımızda daha etkin bir şekilde yer almaktadır. Dolayısı ile kinetik tipografi alanında ürün ile kullanıcı arasında etkileşimi sağlamak için, dilbilimsel unsurlar metafor, kavramsal tipografi, göstergebilim gibi kavramlarla ortaya konulmaktadır. Tasarımcılar, bu yolla izleyicinin deneyimini bir üst seviyeye çıkarmak için, interaktif iletişim aracılığıyla izleyiciyi bakmaya, düşünmeye ve hissetmeye itmektedir. Sonuç olarak, kinetik tipografide metaforları, tasarımcının mesajı ve kullanıcı deneyimleri arasında ilişki kuran bir araç olarak adlandırabiliriz.

Konuşmalar, mimikler, hareketler, duygular, doğaya özgü nitelikler gibi dünyaya ait tüm deneyimlerimiz, kinetik tipografide görsel, mekansal ve işitsel bir ortam oluşturularak temsil edilebilmektedir. Bu da kinetik tipografiyi çok modlu bir iletişim aracı kılmaktadır. Özellikle modern tipografi alanında olmak üzere tipografi alanında çalışmalar yapan sosyal göstergebilimci Theo van Leeuwen, kinetik tipografide harf formlarına "renk, üç boyutluluk, element dokusu ve hareket" ekleyerek olası anlamını sağladığından dolayı tipografinin multimodal özelliğini vurgulamaktadır (Järlehed ve Jaworski, 2015:118).

Multimodalite, "göstergebilimsel bir ürün veya olayın tasarımında çeşitli göstergebilimsel modların kullanılması" anlamına gelmekte ve modlar, "bilgiyi temsil etme yolları veya bir metni oluşturmak için kullandığımız göstergebilimsel kanallar" olarak tanımlanmaktadır (Kress ve van Leeuwen, 2001:20-22). Çok modlu veya multimodal analiz, sosyal semiyotik kavramı kapsamında bir teoridir. Bu teori, insan iletişiminin anlamının sözselsel, görsel ve işitsel türleri kapsayan göstergebilimsel modlar sayesinde oluşturulduğunu, dağıtıldığını ve belirli bir içerikte anlam yaratmak için semiyotik yöntemlerin (modların) kullanımı, tasarımcının motivasyonu ve ilgisi tarafından etkilendiğini belirtmektedir (Linsenmaier, 2011; He, 2016:171). Dolayısı ile çok modlu analiz filmler, animasyonlar ve diğer yeni medya türlerini incelemek için uygun bir yol olabilmektedir (Linsenmaier, 2011).

Multimodal sistemler iletişimin işlevlerini başarmak için iki veya daha fazla semiyotik kaynağı ya da iletişim "modlarının" etkileşimini ve entegrasyonunu içerir. Bu tür kaynaklar, oyma, resim, yazı, mimari, görüntü ve ses kaydı gibi insan teknolojisi ürünlerinin yanı sıra jest (yüz, el ve vücut) ve proksemik gibi diğer bedensel kaynakların göstergebilimsel eylemini...konuşma durumlarını içerir (Leão, 2013:21). Dolayısı ile sosyal göstergebilimciler kinetik tipografinin çok modlu bir iletişim aracı olduğunu ifade etmekte ve anlam oluşturma sürecinin nasıl meydana getirildiği sosyal semiyotik teorisi ile ortaya koyulacağını belirtmektedirler.

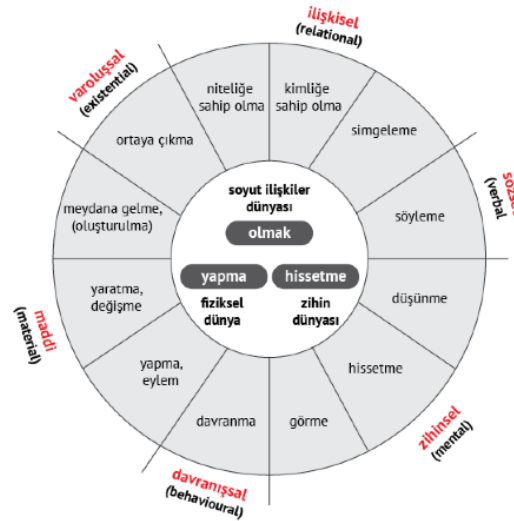
70'lerde ilk olarak dilbilimci Michael Halliday tarafından ifade edilen sosyal semiyotik kavramı, insanların özellikle toplumsal alanlarda çeşitli araçlarla nasıl iletişim kurduklarını araştıran iletişim kavramı üzerine oluşturulmuş bir yaklaşım türüdür (Multimodalityglossary, t.y.; Leão, 2013:21). Söz konusu bilim dalı, kendi içerisinde dilin kendisini oluşturan göstergelerini sistemsel bir şekilde çözümleyerek, anlamın nasıl üretildiğine odaklanmaktadır. Göstergebilimin bir alt alanı olarak değerlendirilebilecek olan toplumsal göstergebilim, özelde, toplumsal göstergeleri çözümlemek, toplumsal göstergelerin işaret ettiği (gösterdiği) düz anlam, yan anlam ve çağrışımları anlamak ve açıklamaya çalışır (Erol, 2014:208).

Halliday *Toplumsal Göstergebilim Olarak Dil* adlı kitabında, dili, göstergebilimsel kaynakları anlam oluşturmak için kullanan göstergebilimsel bir sistem olduğunu öne sürmüştür (Ly ve Jung, 2020:50). Halliday'e göre dil toplumdan ayrı düşünülemez. Dilin toplumsal göstergebilim bakış açısıyla irdelemesinin nedeni, insanlar arasındaki etkileşimin bir sonucu olan anlamların toplumsal içerik doğrultusunda incelenmesi ihtiyacı ve zorunluluğudur (İlkdoğan, 2017:3156). Toplumdaki bireyler kendi bireysel kavrayışları neticesinde konuşup yazmazlar, bunu içinde bulundukları toplumsal dünyanın etkisi sonucu elde ederler (Morgan, 2006:221). Bu bağlamda kişiler anlamları özel olarak değil, topluma göre yorumlamaktadırlar.

Gramer, insanlara gerçekliğin zihinsel bir resmini oluşturmaya, içlerinde ve etraflarında neler olup bittiğini anlamlandırmaya olanak sağlamaktadır (Kress and Leeuwen, 2006:15). Halliday, dil gramerinin bir kod, doğru cümleler üretmek için bir kurallar seti olmadığını ancak anlam yaratan bir kaynak olduğunu belirtmektedir. Dili

daha organik ve açık bir yapı, gözlemlenebilir eylemlerin ve nesnelerin anlam oluşturmak için kaynaklar olduğu geniş bir olasılıklar sistemi olarak görmektedir (Leão, 2013:81; Leeuwen, 2005:3). Halliday kendi dil anlayışına dayanarak, dilin üç üst-işlev tarafından yönetildiğini savunduğu sistemik fonksiyonel dilbilimi (SFL) geliştirmiştir. "Deneyimsel / Düşünsel İşlev (Experiential / Ideational Metafunction)" konuşmacının gerçek dünyaya ilişkin deneyimini ve konuşmacının içsel dünyasını betimleyen işlevdir, "Kişilerarası İşlev (Interpersonal Metafunction)", insanlarla iletişim kurmak için sosyal etkileşimleri harekete geçiren işlevdir. Kişilerarası işlev, gönderici ve alıcı (ruh hali) ve göndericinin öngörü (yöntem) ve yargı ifadesi arasındaki rolleri düzenlemek için dilin kaynaklarını kapsamaktadır. Son olarak, "Yazımsal İşlev (Textual Metafunction)" ise ilk iki metafonksiyonun tutarlı bir bütün halinde nasıl birleştirildiği ile ilgilidir. Dili etkili hale getirmek için unsurları organize etmektedir. (Kress and Leeuwen, 2006:15; Jorgensen, 2013:14; (Leão, 2013:91-98-100).

Süreç Türleri olarak bilinen değişken bir grup şema olan Geçişlilik Sistemi deneyimsel anlamları gerçekleştirmektedir (Resim 5). Deneyimlerimiz çok çeşitli olduğundan, fiil grupları birçok farklı anlam ifade edebilir. Yapmak, söylemek ya da hissetmekle ilgili olabilir ya da bir şeyin 'ne olduğu' ya da 'sahip olduğu' hakkında anlam ifade edebilirler ve bazen bunlara farklı süreç türleri olarak atıfta bulunabilirler (Leão, 2013:91). Geçişlilik sistemi, anlamın dilde nasıl kodlandığını ve insan deneyiminin süreçler, katılımcılar ve koşullar açısından nasıl yorumlandığını ortaya çıkaran kompleks bir sistemdir (He, 2016). Dolayısı ile, düşünsel işlev geçişlilik sistemi tarafından gerçekleştirilen farklı deneyim süreçlerinin temsilini ifade etmektedir... (Yang ve Zhang, 2014:2565).

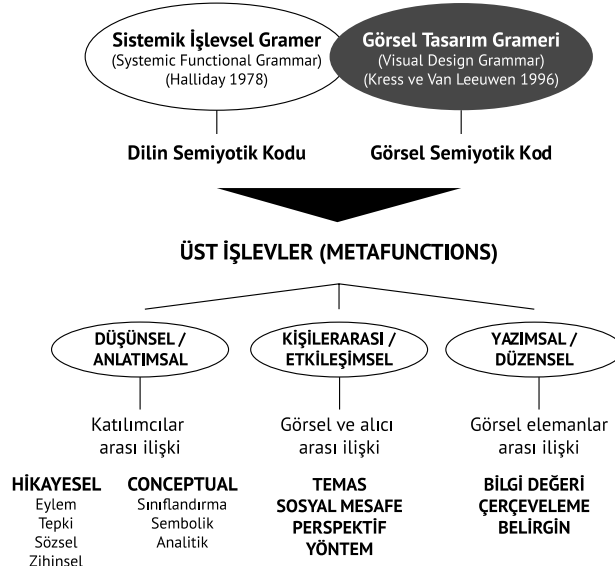


Resim 5. Deneyim Grameri: İngilizcede Süreç Türleri

Beden dili, yüz ifadeleri, vücut hareketleri, konuşma gibi göstergebilimsel sistemlere sahip olan insan, çok modlu yapıya sahip bir varlıktır. Dolayısı ile şemada bahsedilen kavramlar, insan iletişiminin süreçlerini ifade eden kavramlardan oluşmaktadır. Maddi (material) süreç, insanların dış deneyimlerini (aklımızın dışında olanları), zihinsel (mental) süreç içsel deneyimlerimizi gerçekleştirmek, ilişkisel (relational) süreç deneyimlerimizi sınıflandırmak ve tanımlamak, davranışsal (behaviral) süreç bilinç süreçlerinin (görmek) ve fizyolojik durumların (uyumak, esnemek) eyleme dökülmesi, sözlü (verbal) süreçler insan düşüncelerinin dil yolu ile canlandırılması (söyleme ve anlam), son olarak varoluşsal (existential) süreçler ise var olmak, ortaya çıkmak veya gerçekleştirmek anlamına gelmektedir (Leão, 2013:91-92). Gerçek dünyayı temsil eden bu süreçler katılımcılar tarafından belirli koşullar içinde gerçekleşmektedir. Bir dilin geçişlilik sistemi yalnızca süreç türlerini değil, aynı zamanda katılımcıları ve koşulları da kapsamaktadır. Katılımcılar, süreçleri uygulayanları ve insanlara yapılanları ifade ederken, koşullar ise süreçlerin nasıl, ne zaman, nerede, kiminle, neyle ortaya çıktığı gibi soruları kapsamaktadır (Leão, 2013: 93; Royce, 2007:67).

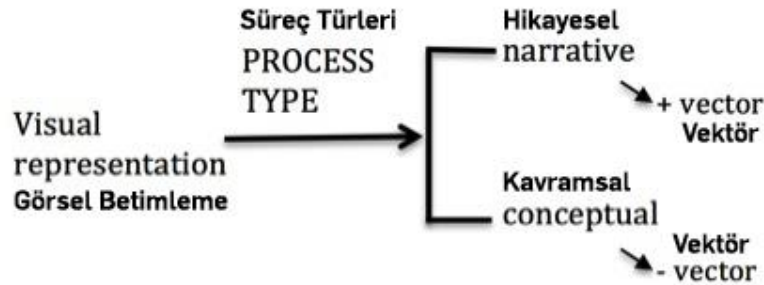
Halliday'in sosyal semiyotik teorisi olan üç üst-işlevi, dil alanı dışında mimari, müzik, giyim, grafik tasarım gibi diğer disiplinlere de uyarlanarak, çok modlu alanlarda anlamların nasıl meydana getirildiği

araştırılmaktadır. Kress ve van Leeuwen, tüm göstergebilimsel modlar gibi görsel tasarımın da bu üç meta işlevi yerine getirdiğine inanmışlar ve Halliday'ın işlevsel terminolojisini kullanarak, görsel sembol oluşturmak için kendi bakış açılarını bu kavramlara uyarlamışlardır (Ly ve Jung, 2020:50; Royce, 1999:68). Sanat eserleri, fotoğraflar, reklamlar, web siteleri, kamuya açık işaretler ve gazeteler gibi ürünleri analiz ederek iletişim kurmak için görsel işaretlerin nasıl yapılandırıldığını ve işlediğini ortaya koyan bir görsel tasarım grameri önermişlerdir ((Leão, 2013:102). Alttaki görsel tasarım grameri tablosuna göre düşünsel işlev, anlatımsal işleve (representational metafunction); kişilerarası işlev, etkileşimsel işleve (interactional metafunction) ve yazımsal işlev, düzensel işleve (compositional metafunction) dönüştürülmüştür (Resim 6).



Resim 6. Görsel Tasarım Grameri Tablosu

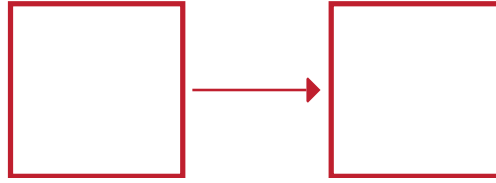
Düşünsel metafonksiyona karşılık gelen anlatımsal işlev, görsel türdeki betimsel anlamı tanıtmakta ve dünya ile içsel durum arasında var olan ilişkileri temsil etmektedir (Yang ve Zhang, 2014:2565; Ly ve Jung, 2020:51). Görsel geçişlilik sisteminde insanlar, yerler ve unsurlar arasındaki etkileşimleri, kavramsal ilişkileri betimlemek için Kress ve van Leeuwen iki temel süreci ortaya koymaktadır (Resim 7): Kavramsal ve Hikayesel Süreçler (Royce, 2007:57). Kress ve van Leeuwen hikayesel yapıları dinamik olarak tanımlamaktadır. Hikayesel süreç, tasarım unsurları tarafından temsil edilen katılımcıların olduğu süregiden aktörler ve olayları kapsamakta ve ortaya çıkan eylemleri, olayları, değişim süreçlerini, geçici uzamsal düzenlemeleri sunmaya" hizmet etmektedir. Kavramsal yapılar ise statiktir ve "katılımcıları sınıfları, yapıları veya anlamları açısından temsil eder (He, 2016; Ly ve Jung, 2020:51).



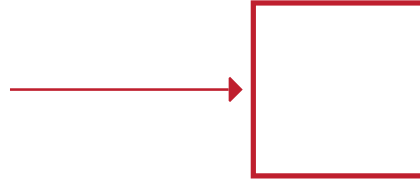
Resim 7. Görsel Betimlemelerde iki temel kavram

Hikayesel yapılar katılımcıların anlatım unsurlarının aktif olduğu süreçte eylem, tepki, zihinsel veya sözselsel

süreçler açısından bir hareketi canlandırdığını betimlemektedir (He, 2016). Hikayesel anlatım “katılımcılar bir vektör (süreç) tarafından ilişkilendirildiğinde, katılımcılar aktif olarak ortaya konulan hareketi yapıyormuş gibi temsil edilmektedir. Bu tür vektörel modeller “eylem ve olayların ortaya çıkarılması, değişim süreçleri, geçici mekansal düzenlemeleri” resimlemeye odaklanmaktadır (Yang ve Zhang, 2014: 2565-2566). Anlatısal temsiller, bir eylemi bir vektör olarak gösterir ve hikayesel süreçte, bir görüntüde temsil edilen katılımcılar, tasarım öğeleri tarafından oluşturulan çizgi şeklindeki bir vektörle birbirine bağlanırlar (Leão, 2013:103; Ly ve Jung, 2020:51). Kress ve van Leeuwen, kutular, oklar ve çizgiler gibi basit görsel öğeler kullanarak bu işlemleri aşağıdaki şemadaki gibi göstermektedir (Resim 8 ve 9). Eylem süreçleri görüntülerde vektörlerle temsil edilir. Çizgiler ve işaretçiler, bu eylemin sırasıyla 'kimden' ve 'kime' etkilediğini (veya katılımcıları) temsil etmektedir. Bir bütün olarak vektör (çizgi + işaretçi) katılımcılar arasındaki etkileşimi gerçekleştirir. Katılımcılar kutularla temsil edilmekte ve ok başı, hareketin yönünü tanımlamaktadır. Hedef, vektörün gösterdiği, eylemin yapıldığı ve yönlendirildiği katılımcıdır (Kress ve van Leeuwen 2006:64-66).



Resim 8. Vektörün çıktığı Aktör ve vektörün yönlendirildiği Hedef olmak üzere iki katılımcıyı gösteren geçişli bir sürecin bir örneği



Resim 9. Eylemin yönlendirildiği ancak bilinmeyen bir Aktörden yalnızca bir katılımcıyı, hedefi gösteren geçişli bir sürecin bir örneği

Hikayesel süreç, yukarıda da bahsedildiği üzere insanlar, nesneler veya yerler olabilen katılımcılar tarafından gerçekleştirilmektedir. Dolayısı ile katılımcı olmadan bir sürecin meydana gelmesi söz konusu değildir. Sonuç olarak bir görsel tasarım ürünü, katılımcılar, süreç ve koşullar tarafından meydana getirilmekte ve bir hikayeyi bir olayı izleyiciye aktarmaktadır. Vektörü oluşturan katılımcıya “aktör” ve onu alan katılımcıya “hedef” denir. Görsellerde bir vektör bir göz hattı tarafından oluşturulduğunda veya bir eylemden ziyade bir tepki meydana getirildiğinde hikayel sürecin bir türü olarak kabul edilen “tepkisel süreçler” meydana gelmektedir (Ly ve Jung, 2020:51). Reaksiyon süreci bir ya da daha fazla betimlenen katılımcının bakış açısına göre biçimlendirilen vektörün olduğu bir süreçtir. Bakışlar tarafından gerçekleştirilen bu süreç, reaktör (tepki gösteren) ve olay olarak ifade edilen iki bileşenden oluşmaktadır (Yang ve Zhang, 2014:2567; He, 2016). Kress and van Leeuwen (2006:48) bu konu ile ilgili şu şekilde açıklama yapmaktadır:

... her göstergebilimsel eylemde yer alan iki katılımcı bulunmaktadır: interaktif katılımcılar ve temsil edilen katılımcılar. İnteraktif katılımcılar ve temsil edilen katılımcılar. İlki iletişim eylemine katılanlar - konuşan ve dinleyen, yazan ve okuyan, görüntüleyen veya görüntüleyen katılımcılar; ikincisi iletişimin konusunu oluşturan katılımcılardır; başka bir deyişle, konuşma veya yazma veya imge ile temsil edilen insanlar, yerler ve şeyler (soyut 'şeyler' dahil) ve katılımcılar, kimlerle konuştuğumuz veya kimlerle konuştuğumuzu veya imgeleri ürettiğimizi ifade eder.

Görsel bir hikayesel ifadede sadece bir aktör mevcutsa eylem birisine veya birşeye yönelik değildir ve dolayısı ile işlemsel olmayan bir yapı bulunmaktadır. Yapı, hedefi değil, sadece aktörü sunmaktadır. İki katılımcı olduğunda ise vektörün yönlendirildiği hedeftir ve yapı işlemseldir. Bazen, her bir katılımcının hem aktör hem de hedef rollerini birbiri ardına gösterebileceği işlem yapıları vardır. Bu yapı çift yönlü yapı, katılımcılar ise interaktörler olarak adlandırılmaktadır (Leão, 2013:104).

Kavramsal süreç, betimlenen katılımcılar üzerinde eylem veya tepki içermemekte, ancak katılımcıları sınıf,

yapı veya anlam bakımından daha genelleştirilmiş durağan ve zamansız bir şekilde sunmaktadır (He, 2016; Kress and Leeuwen, 2006:79). Hikayesel yapıdan farklı olarak, faaliyetleri ya da eylemleri gerçekleştiren bir katılımcı olmadığı için kavramsal temsillerin vektörleri yoktur. Katılımcılar özleri, sınıfları, nitelikleri veya anlamları açısından temsil etmektedirler. Kavramsal yapılar, sınıflandırma, analitik veya sembolik süreçler olabilmektedir (Leão, 2013:105-106).

Görsel tasarım gramerini oluşturan diğer iki kavram etkileşimsel ve düzensel işlevdir. Etkileşimsel işlev, tasarımcı ve izleyici (etkileşimli katılımcılar) arasındaki etkileşim, Kress ve van Leeuwen tarafından sunulan ikinci boyuttur ve Halliday'in kişilerarası işlevine dayanmaktadır (Ly ve Jung, 2020:51). İzleyicinin konumu, görüntü unsurlarının alıcı tarafından görülmek üzere nasıl düzenlendiği ile ilgilidir. Görüntü yasası, bakış, sosyal mesafe ve perspektif kavramları bu işlev kapsamındadır (Leão, 2013:107). Düzensel işlev ise; gramerin üçüncü boyutu, Halliday'in yazımsal işlevi ile ilgilidir. Yazımsal işlev gibi, anlam oluşturmak için temsili ve etkileşimli anlamları birleştirerek bir mesajın görsel öğelerini organize etme işlevi görmektedir. Birbiriyle ilişkili olan bilgi değeri, dikkat çekme, çerçeveleme kavramları birlikte çalışarak düzensel anlamları gerçekleştirmektedir. (Leão, 2013:109; Ly ve Jung, 2020:53). Bu kavramlar iletilmek istenen mesaja göre hiyerarşik bir düzen oluşturmakta, böylelikle izleyici tasarım unsurlarını değer sırasına göre algılayarak görüntüyü kodlamaktadır.

Dilbilgisinde, 'olma durumları' ve 'devam eden eylemleri' ifade eden fiiller ve sözlü gruplar süreçleri temsil ederken, eylem süreçlerinin içinde bulunan isimler, unsurlar katılımcıları; olayların olduğu yer, zaman gibi kavramları belirten zarflar ve edat öbekleri koşulları temsil etmektedir (Leão, 2013:223). Aynı şekilde animasyonda da 'olma durumlarını ve devam eden olayları' ifade eden hikayesel eylemler süreçleri; bu süreçlerde rol alan tasarımcılar, tasarım unsurları, izleyiciler katılımcıları; son olarak süreçlerin nerede, ne zaman, hangi şartlarda gerçekleştiğini belirten durumlar koşulları temsil etmektedir.

Sidney Teknoloji Üniversitesi'nde öğretim üyesi olan Leão, film açılış başlıklarının animasyonu üzerine bir keşif çalışması yürütmüştür (He, 2016). Leão, dünyayı temsil etmek için animasyon biçimlerinin nasıl kullanılabileceğini açıklayan işleyişi, Animasyon Geçiş Sistemi olarak adlandırmakta ve bu sistemin süreçler, katılımcılar ve koşullardan oluştuğunu belirtmektedir (Leão, 2013:222). Tekrar belirtmek isteriz ki animasyonda anlam yaratma basamaklarını açıklayan bu sistem, Halliday'in ortaya koymuş olduğu dilin dünyamızı betimleme şeklini analiz eden Sistemik İşlevsel Grameri ve Kress ve Van Leeuwen'in ortaya koyduğu Görsel Tasarım Grameri kavramlarına dayandırılarak oluşturulmuştur.

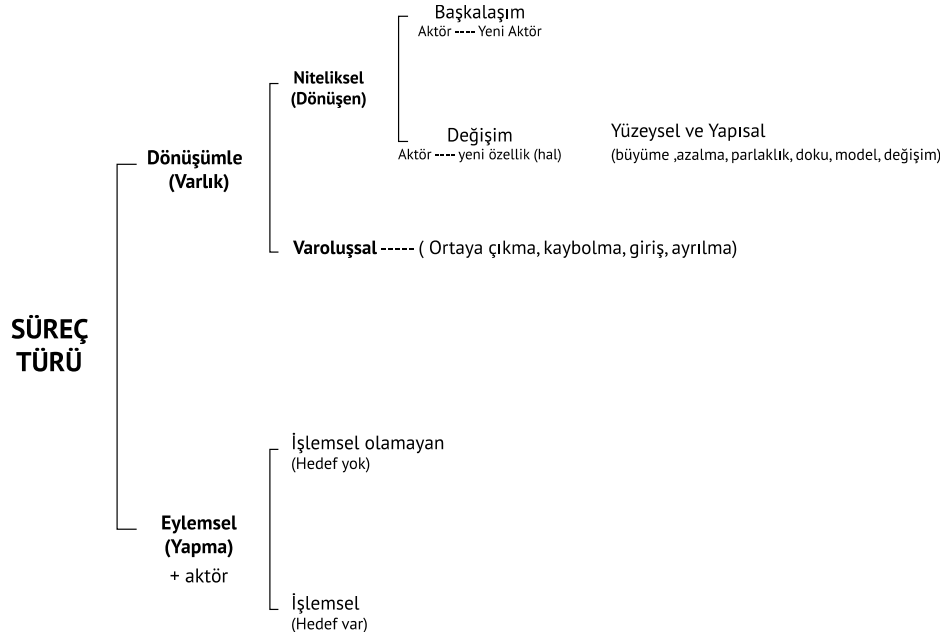
Leão'ya göre, animasyondaki süreçler "Dönüşümler (katılımcıların durumu) ve Eylemsel (katılımcıların somut eylemleri)" olmak üzere iki türdür. Dönüşüm süreçleri, "Katılımcıları gerçekleştiren ve dönüştüren" ve katılımcıların varlığında veya doğasında bir değişiklik anlamına gelmektedir (He, 2016; academia.edu, t.y.). Dahası iki alt gruba ayrılırlar: varoluşsal ve niteliksel (Resim 10). Birincisi katılımcıların fiziksel görünürlüğünün varlığının ya da yokluğunun ortaya çıkması sürecine atıfta bulunurken ikincisi katılımcıların bir veya birkaç niteliğiyle birlikte kendilerini dönüştürdüğü süreçleri ifade etmektedir (He, 2016). Halliday'in belirttiği süreç türleri şemasındaki 'ilişkisel (relational)' ve 'varoluşsal (existential)' süreçlerinin içerdiği durum değişiklikleri, animasyon geçişlilik sisteminde 'dönüşümler (transformations)' olarak adlandırılmaktadır. 'Devam eden' eylemleri temsil eden "materyal, davranışsal, zihinsel ve sözel süreçler" ise animasyon geçişlilik sisteminde 'eylemsel' olarak ifade edilmektedir (Leão, 2013:223). Leeuwen ve Djonov, "Notes Towards A Semiotics Of Kinetic Typography" adlı (2015:250) makalelerinde Leão'nun film jeneriklerindeki geçişlilik sistemi üzerine yapmış olduğu araştırmayı şu şekilde belirtmişlerdir:

Leão, bir durumun veya bir kimliğin değişimini ve katılımcıların ya da onların parçalarının yer değiştirmesini içeren iki çeşit süreci ortaya koymaktadır. Birincisinde, katılımcılar görünebilir veya yok olabilir; boyut ya da renk değişebilir; başka bir katılımcı türüne dönüşebilmektedir...İkincisinde ise, katılımcıların veya konumlarının fiziksel olarak yerinden edilmesi, düşme, zıplama veya yakalama gibi eylemleri veya bir katılımcının diğerine doğru sıçraması, ezmesi veya birbirini eritmesi gibi işlemleri ifade eder.



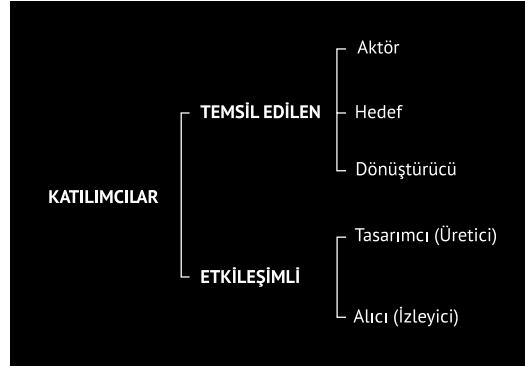
Resim 10. Dönüşümler Sürec Şeması

Eylem süreçleri, aktörler tarafından gerçekleştirilen somut eylemleri gerçekleştirir (Resim 11) (He, 2016). Gerçek dünyadaki deneyimlerimizi birebir temsil edebilirken aynı zamanda olabilirliği mümkün olmayan durumları da metaforlar aracılığı ile aktarmaktadır. Örneğin, bir kaşığın yürüyerek gitmesi gibi... Eylemsel süreçler işlemsel veya işlemsel olmayabilir. İşlemsel süreçler, bir katılımcı (aktör) bir şeye veya başkasına bir şey yaptığında (hedef) gerçekleşir. İşlem dışı süreçler, hedef olmadığında gerçekleşir, ör. puanların yerinden oynaması, kitap açılışı, uçan bir uçak... İşlem dışı süreçlerde bir aktör (veya birden fazla) hareket eder, ancak bu hareket herhangi bir başka görüntü veya görüntü grubuyla ilişkili değildir. İşlemsel süreçlerde hareket başka bir görüntüyle ilgilidir, örn. "oyuncu", bir "hedef" e doğru yaklaşır veya ondan uzaklaşır (Leão, 2013:239).



Resim 11. Leão Tarafından hazırlanan Animasyon Geçişlilik Sistemi

Her göstergebilimsel eylemde yer alan etkileşimli katılımcılar ve temsil edilen katılımcılar olmak üzere iki tür katılımcı bulunduğunu vurgulamaktadırlar (Resim 12) (Kress and Leeuwen, 2006:48)... Kress ve van Leeuwen için "etkileşimli katılımcılar" iletişim eylemini gerçekleştirenlerdir; mesajın yapımcıları (örneğin bir tasarımcı, bir gazeteci, bir yazar veya bir konuşmacı); ve mesajı okuyanlar, görüntüleyenler, dinleyenler (örneğin izleyiciler veya muhataplar) diğer bir deyişle, animasyonu tasarlayanlar ve geliştirdikleri kişiler (Leão, 2013:224). Aynı zamanda Leão, (2013:225) tez çalışmasında temsil edilen katılımcıları dil alanında olduğu gibi animasyon alanında da aktör, hedef ve dönüştürücü olarak 3 tür olduğunu vurgulamaktadır.



Resim 12. Animasyon Geçişlilik Sistemi / Katılımcılar Şeması

Koşul, süreç hakkındaki herhangi koşulsal bir bilgidir. Koşul kavramı geçişlilik sisteminde, zaman (zamansal); yer (mekansal); araçlar, nitelik ve karşılaştırmayı içeren yöntem, sebep ve amaç olgularından oluşan olay, eşlik, konu ve rol gibi türlerden oluşmaktadır (Nurhayatı, 2016:31). Leão, süreç türlerinin yanı sıra, zaman, mekan ve ortam koşulları gibi animasyondaki bazı önemli unsurları da tanımlamaktadır. Animasyonda, bunlar genellikle bir katılımcının veya sürecin bir parçası olarak gösterilmektedir: Tasarım unsurlarının konumu, aralarındaki mesafe, zaman süresi vb. (He, 2016).

Sonuç olarak Leão, Kress ve van Leeuwen gibi Sistemik İşlevsel Dilbilimdeki (SFL) geçişlilik teorisindeki süreçlere paralel olarak animasyonu gramerle birlikte bir dil olarak tanımlamaktadır. Kress ve van Leeuwen'in görsel dildeki sosyal göstergebilim teorisi daha çok statik görseli ifade etmesine rağmen, hareketin ve zaman kavramının dahil olduğu çok modlu ortamların zeminini oluşturmaktadır (He, 2016). Leão, film başlıklarını inceleyerek animasyonu meydana getiren hareket, ses, ritim, tipografi, renk gibi göstergebilimsel kaynaklarla anlamın nasıl meydana getirildiğini ortaya koymak için Sistemik İşlevsel Dilbilimi (SFL) geçişlilik sistemi üzerinden 'Animasyon Geçişlilik Sistemi'ni oluşturmuştur. Halliday'in, dili, içsel dünyamızı ve gerçek dünyaya ait deneyimlerimizi temsil eden bir semiyotik bir kaynak olarak gördüğü gibi Leão da animasyonu anlam yaratan, gerçek dünyamızı temsil eden bir dil olarak ortaya koymaktadır. Dolayısı ile dilde ve görsel tasarımda anlam yaratma sürecini açıklayan sistemik işlevsel gramerini ve görsel tasarım gramerini, animasyon geçişlilik sistemini oluşturmada temel olarak ele almıştır.

Leão'nun araştırmasından yola çıkarak, hareketli harfin animasyonu olarak adlandırılan kinetik tipografide anlam oluşturma sürecinin de sosyal semiyotik geçişlilik sistemi açısından incelenebileceği sonucuna varılmıştır. Grafik tasarım bir görsel iletişim dili ise bu görsel iletişimin bir parçası olan kinetik tipografıyı da değişken ve geliştirilebilen bir gramere sahip olan bir dil olarak tanımlayabiliriz. Bu nedenle, canlandırılmış hareketin süreçleri, katılımcıları ve koşulları nasıl temsil ettiğini ve bu canlandırılmış eylemlere duyguların nasıl yerleştiğini sormak doğaldır (He,2016). Bu bağlamda kinetik tipografide anlam oluşturma sürecinin nasıl meydana getirildiğini ortaya koymak için Leão'nun hazırlamış olduğu Animasyon Geçişlilik Sistemi, Chang'an University Araştırma Görevlisi Xianzhong He tarafından geliştirilerek Kinetik Tipografi Geçişlilik Sistemi önerisi geliştirilmiştir.

Table 1. Synopsis: CCTV's PSA 'Family'.

No.	Screen captures	Descriptions
1		The English word FAMILY appears as a family where 'F', 'M' and 'I' are the family members.
2		'F' notices the discomfort of 'I' and 'M' holds and opens an umbrella for 'I'.
3		'F' stretches his arms to provide protection for the family.
4		'F' protects the family and 'M' cradles 'I'.
5		'I' jumps, bumping against the protecting arm of 'F'.

Resim 13. 'Family' adlı Kamu Reklamı Analizi

He, (2016) "Transitivity of Kinetic Typography: Theory and Application to A Case Study of A Public Service Advertisement" adlı makalesinde 'Family' adlı kamu reklamının geçişlilik sistemi açısından analiz ederek Kress ve van Leeuwen'in eylemsel, zihinsel, sözsöz süreçleri ve koşulları ile Leão'nun eylemsel ve dönüşümsel süreçlerine üçüncü olarak "anlatımsal" kategorisini eklemiştir (Resim 13). Ayrıca süreçlerdeki katılımcıların doyum, rahatsızlık, öfke, korku, sinirlenme ve öfke gibi psikolojik duyguları ifade edebildiğini bu ortak özellik nedeniyle de kinetik tipografi geçişlilik tablosuna 'Duygusal Süreçler' olarak adlandırdığı diğer bir süreç türünü eklemeyi önermektedir. He'nin hazırlamış olduğu kinetik tipografi geçişlilik sisteminin bu açıdan geliştirilebileceğini savunmaktayız. Bahsettiğimiz üzere kinetik tipografide, tipografik unsurlara ya da soyut grafik öğelerine insana ve doğaya özgü nitelikler yüklenerek duygusal anlamlar meydana getirilmekte, böylelikle de gerçek dünyaya ait deneyimlerimiz bu iletişim kanalı ile temsil edilmektedir.

Çalışmanın Amacı

Kinetik tipografide, ses, hareket ve zaman unsurları, soyut kavramları somut olarak ortaya koymakta ve her bir unsur bir mod (yöntem, araç) olarak değerlendirilmektedir. Bu öğelerin kullanılarak, dilin görselleştirilmesi yoluyla işaret sistemi ortaya konmakta ve anlam meydana getirilmektedir. Dolayısı ile kinetik tipografinin sadece harf formlarından ibaret bir araç olmadığı, ses, hareket, renk gibi soyut kavramlarla bütünleştirilmiş çok modlu bir göstergebilimsel ifade aracı olduğu belirtilmektedir. Bu çalışmanın amacı, çok modlu bir yapıya sahip olan kinetik tipografide, sosyal göstergebilimin bir parçası olan geçişlilik sistemi açısından anlam oluşturma potansiyelini örnek incelemelerle ortaya koymaktır.

Problem

Bu araştırma makalesinin problemleri; kinetik tipografi uygulamaları hazırlanırken, mesajın aktarıldığı esnada alıcıda eşzamanlı bir şekilde duygu uyandırmak ve interaktif bir iletişim sağlamak için anlam oluşturma sürecinde tasarım elemanları, modlar (zaman, hareket ve ses) nasıl organize edilmektedir? Tasarımcılar toplumsal kavramları içeriğe uygun olarak izleyiciye aktarabilmek için dünyaya özgü fiziksel hareketi dijital ortamda canlandırmada biçim ve anlam kombinasyonunun planlamasını nasıl yapmaktadır?

Önem

Daha önceki yıllarda kinetik tipografi ile ilgili Türkçe kaynak bulmak oldukça zordu. Son yıllarda ise ülkemizde kinetik tipografi üzerine araştırmalar yaygınlaşmış olup, bu konu ile ilgili tez ve makaleler yazılmaktadır. Ancak kinetik tipografi ve anlam oluşturma konusu üzerine göstergebilimsel açıdan bir araştırma yapılmadığı görülmektedir. Kinetik tipografinin anlam oluşturma sürecinde, tasarımcıların toplumsal kavramları aktarabilmek için dünyaya özgü fiziksel hareketi dijital ortamda nasıl canlandırdıkları bu araştırmanın temel noktalarından biridir. Bu çalışmada öncelikle kinetik tipografinin tanımına ve çıkış noktasına değinilmiş, daha

sonra ise kinetik tipografiyle hazırlanmış videolar gerek kullanılan unsurlar, gerekse ses ve hareket açısından incelenerek nasıl anlamın iletildiği açıklanmaya çalışılmıştır.

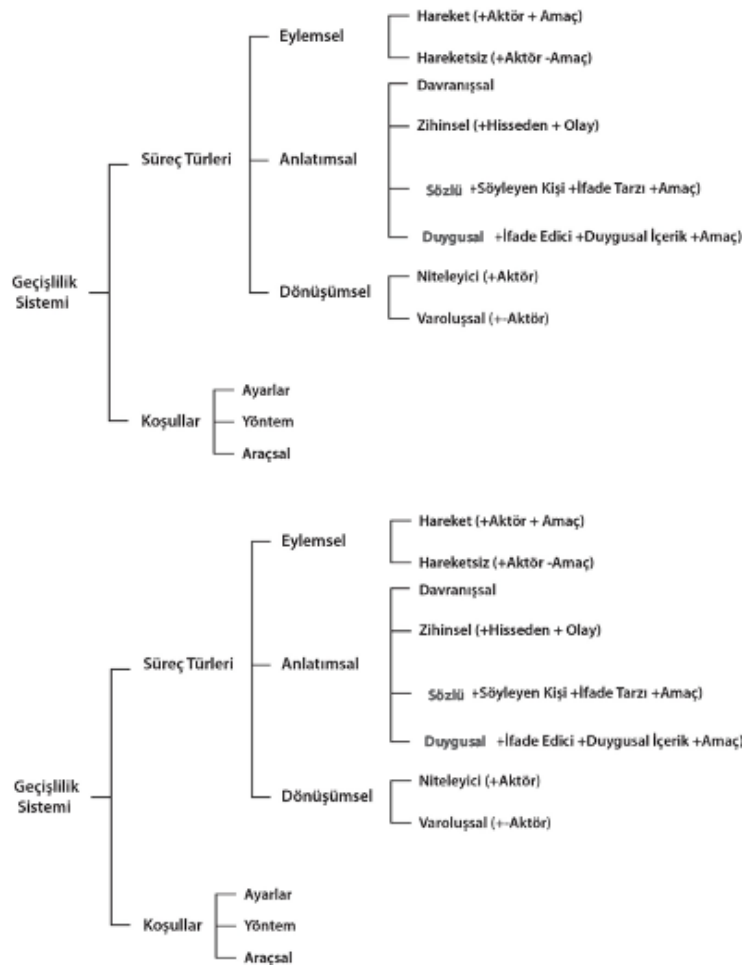
Yöntem

Kinetik tipografi tekniği ile hazırlanmış uygulamaların önemli özelliklerini olabildiğince en ayrıntılı şekilde yakalamak için, filmler tekrar tekrar izlenmiş, her bir betimsel hareketin neden meydana getirildiği ifade edilmiştir. Hikayesel betimlemeleri meydana getiren tasarım unsurları, koşulsal olarak renk, ses, hareket, konum gibi kavramlar açısın

Dolayısı ile anlamı m

Eylemsel Hareket (+Aktör + Amaç)

He, (2016) "Türkiye'de Service Advertisemen Kress ve van Leeuwe süreçlerine üçüncü olarak ifade edilmiş bir de bu konuyu ele almıştır. He (2016) katılımcıların duygus eklenmenin gerekliliği olduğu çok modlu ortamın bir yeri olduğunu belirtmiştir.



se Study of A Public
ısından analiz ederek
emsel ve dönüşümsel
ıllıday'ın süreç türleri
temi tablosunu ortaya
ıvramsal anlamları ve
al süreç' kavramının
kavramların bir arada
ı kavramların önemli

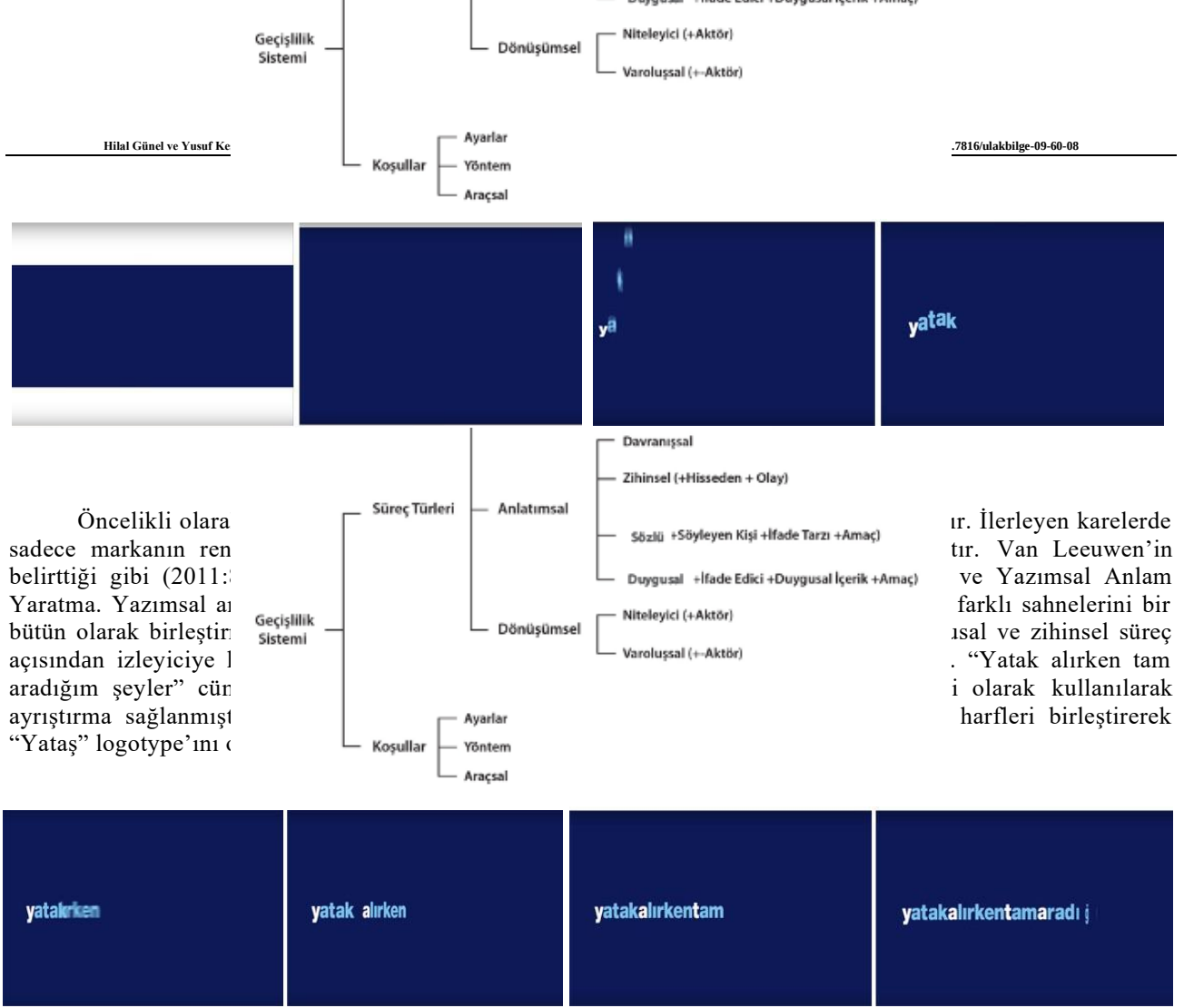
Resim 14. Kinetik Tipografide Geçişlilik Sistemi Tablosu

Kinetik Tipografi ile Hazırlanmış “Yataş Bedding” Reklam Filmi

Yukarıdaki tabloya dayanarak, “Yataş” yatak firmasının kinetik tipografi ile hazırlanmış reklam filmi incelenerek, anlam oluşturma süreci analiz edilmiştir.

Yataş Bedding firmasının hazırlamış olduğu 2019 reklam filmi, kinetik tipografi uygulaması ile sadece tipografi kullanılarak tasarlanmıştır. Seslendirilen metin ile eşzamanlı olarak harfler eylemsel olarak hareketlendirilmiştir. Anlatımsal işlev teorisindeki hikayesel süreç kavramı doğrultusunda eylemler farklı yöntemlerle ortaya konulmuştur. Çalışmaya Yataş Bedding firmasının kurumsal rengi olan koyu mavi renk hakimdir. Kullanılan bu renk ile hikayenin farklı sahneleri arasında bir bağlantı kurulmakta ve bütünlük sağlanmaktadır. Bununla birlikte izleyiciye markanın rengi tanıtılmaktadır. Katılımcılar sadece harflerden oluşmaktadır ve katılımcıların birbiri ile ilişkileri yoktur. Dolayısı ile işlemsel olmayan bir süreç söz konusudur.

Reklam filminde, tipografinin biçimsel şekilde kullanımına bağlı olarak davranışsal, zihinsel, sözsel ve duygusal süreçler ortaya konulmaya çalışılmıştır.



Resim 16. Yataş Bedding için hazırlanan reklam filmi

Uygulamada varoluşsal süreç açısından her bir kelime farklı pozisyonda kendini göstermektedir. “Alırken” kelimesi “yatak” kelimesinin içinden çıkarken, “tam” kelimesi vurgulu bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Bu uygulamanın temel noktası algıyı çok dağıtmadan “Yataş Bedding” logosunun ortaya çıkartılmasıdır. Dolayısı ile yalın ama ses tonu ile dikkat çekici bir çalışma hazırlanmıştır (Resim 16). Ses tonunun kısık ama vurgulu olması koşullar kapsamında değerlendirilmektedir.



Resim 17. Yataş Bedding için hazırlanan reklam filmi

“Yatak alırken tam aradığım şeyler” cümlesi tam olarak belirdikten sonra açık mavi rengindeki harflere baş harflerin içine doğru varoluşsal süreç açısından kaybolmaktadır. Sadece “Yataş” kelimesi kalarak logo belirmeye başlamaktadır. Böylelikle izleyiciye zihinsel süreç açısından marka bütünlüğü hissettirilmektedir (Resim 17).



Resim 18. Yataş Bedding için hazırlanan reklam filmi

“Yataş” tipografisinin sonunda “ş” harfinin uzatılarak söylenmesi ile kavramsal tipografi yöntemi kullanılmış, zihinsel ve duygusal açıdan izleyiciye uyku ve sessizlik kavramları yansıtılmak istenmiştir. Aynı zamanda “ş” harfinin birden fazla kullanılması koşullar kategorisinde yöntem kavramı ile alakalıdır. Daha sonra ise logo ve bedding yazıları belirlemektedir. “ş” harfleri “Yataş” logosundan içeri girerek varoluşsal süreç açısından kaybolmaktadır. Son olarak film karesinde sadece logo bırakılarak reklam filmi sonlandırılmaktadır (Resim 18).

Blade Runner Filminde Geçen “Tears in Rain” Adlı Monolog

Blade Runner filminde geçen “Tears in Rain” adlı monolog, Bullfinch Film tarafından bir kinetik tipografi uygulaması olarak tasarlanmıştır (Resim 19). Uygulamada geçen monologdaki ifadelerin anlamların yansıtılması için eylemsel süreçler kullanılmış ve bu eylemsel süreçlere ses eşlik etmiştir. Helvetica yazı karakteri ile hazırlanan bu uygulamanın her bir film karesi koyu maviden açık maviye geçişliliği olan bir arka plan üzerine yazılar beyaz olarak tasarlanmıştır. Konuşmanın içeriği ve ses tonunun sakinliği açısından sade bir tasarım amaçlanmıştır, izleyicinin dikkati sadece konuşmanın içeriğine verilmek istenmiştir. Konuşmanın içeriği şu şekildedir:

“I’ve seen things you people wouldn’t believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die.”

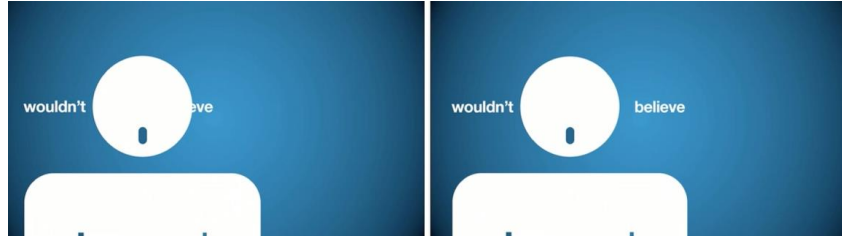
“İnsanların inanmayacağı şeyler gördüm. Saldırı gemileri Orion açıklarında ateşte... Tannhäuser Kapısı yakınında karanlıkta C-ışınlarının parıldamasını izledim. Tüm bu anlar zamanla kaybolacaklar, sanki... yağmurda gözyaşları gibi. Ölme zamanı.”



Resim 19. Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

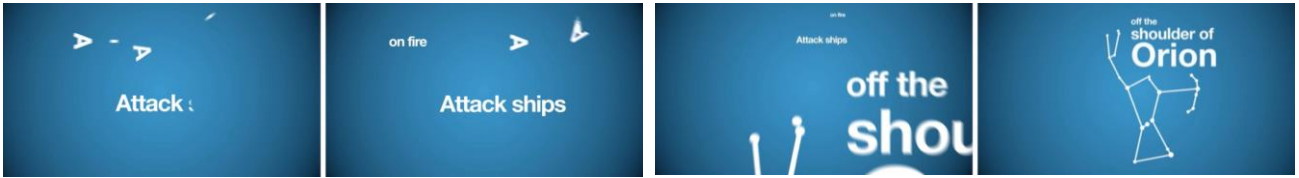
“I’ve seen things you people” metninde, ‘sözel’ açıdan söyleyen kişinin ifade tarzına göre kelimeler yani katılımcılar hareketlendirilmiştir. ‘You’ kelimesinden çıkan ‘people’ kelimesi anlamını ifade etmek için insan figürleri çoğul olarak eşzamanlı bir şekilde kullanılmıştır. Buradaki insan figürleri, ‘people’ kelimesini desteklemek için kullanıldığından dolayı geçişlilik sistemindeki ‘koşullar’ kategorisindeki ‘araçsal koşul’ kavramı ile ilişkilendirilmektedir. Ayrıca ‘people’ kelimesinin anlamı insan figürleriyle birlikte ortaya çıkması, izleyicide zihinsel süreci harekete geçirmektedir.

Yukarıdaki metnin devamı için hazırlanan “wouldn’t believe” karesinde ise insanların gördüklerine inanmayacaklarını ifade etmek için, diğer film karesindeki gibi insan figürü kullanılmıştır (Resim 20). Buradaki insan figürü de ‘people’ kelimesini desteklemek için kullanıldığından dolayı geçişlilik sistemindeki ‘koşullar’ kategorisindeki ‘araçsal koşul’ kavramı ile ilişkilendirilmektedir. Ayrıca ‘people’ kelimesinin anlamı insan figürleriyle birlikte ortaya çıkması, izleyicide zihinsel süreci harekete geçirmektedir. Her iki film karesinde de yazılar eylemsel bir süreç içerisinde bulunmakta fakat yapısal olarak bir eylemde bulunmadıkları için ‘eylemsel’ süreçte ‘hareketsiz’ kavramı kapsamındadır. İnsan silüetinde, gördüklerine şaşkınlıktan dolayı inanmayacaklarını betimlerken, ‘varoluşsal’ olarak bir ağız ortaya çıkmakta ve bu ağız duygusal süreç açısından şaşkınlık duygusunu yansıtmak için şaşkınlık veren bir ifade ile canlandırılmaktadır. Ayrıca eşzamanlı olarak ‘believe’ kelimesi de insan figüründen sağ tarafa doğru hareketlendirilerek kavramsal anlam pekiştirilmektedir.



Resim 20. Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

“Attack ships on fire off the shoulder of Orion” sahnesinde ‘Attack’ kelimesinin ‘A’ harfi saldırı anlamını ifade etmek için saldırı efekti verilerek hareketlendirilmiş, ‘anlatımsal süreç’te hem ‘davranışsal’, hem ‘zihinsel’ hem de ‘duygusal’ kavramları ile ilişkilendirilmiştir (Resim 21). ‘A’ harfine saldırıyormuş şeklinde efekt verilmesi ‘davranışsal’, saldırması ve bunu izleyicinin kavraması ‘zihinsel’, saldırı ifadesinin olumsuzluğunu hissettirmesi ‘duygusal’dır. ‘Eylemsel süreç’ açısından ise yapısal olarak bir eylemde bulunduğu için ‘hareket’ kategorisine dahil edilmektedir. Orion açıklarında bu saldırının olduğunu betimlemek için ise çizgisel olarak soyutlanmış bir haritadan destek alınmakta ve bu harita ‘koşullar’ kategorisinde ‘araçsal koşul’ kapsamına girmektedir.

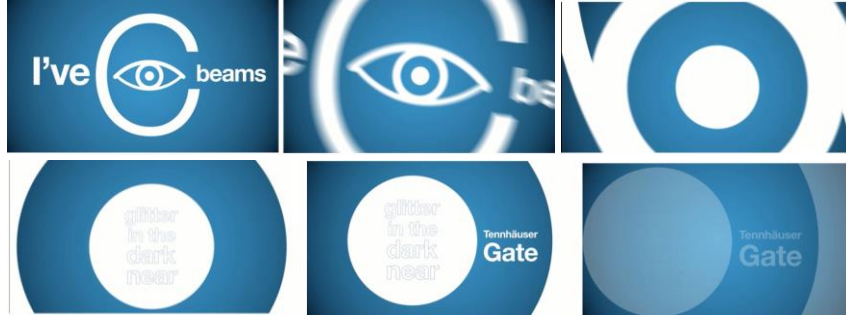


Resim 21. Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

“I have watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate.” Cümlesi için hazırlanan film karesinde, C-ışınlarının parıldamasını izlediğini betimlemek için ‘C’ harfi insan kafası yerine kullanılarak ‘dönüşümsel süreçte’ niteleyici kavramı ile ilişkilendirilmiştir yani ‘C’ harfi fizyolojik olarak insan bedenine atıfta bulunmaktadır (Resim 22). ‘Watched’ kelimesi yerine kullanılan göz figürü uzamsal düzlemde ‘araçsal koşul’, kavrama açısından ise zihinsel süreç ile bağdaştırılmaktadır. Bu film karesindeki katılımcılar, bir eylem sürecinde bulunmaktadır fakat kendi özlerinde bir eylemde bulunmadıklarından dolayı ‘eylemsel süreçte’ ‘hareketsiz’ kavramı kapsamındadır.

Karanlıkta parıldamaları izlediğini betimlerken “glitter in the dark near” öbeği, büyüyerek ekranı kaplayan beyaz göz figürünün içinde mavi renk verilmiş bir şekilde belirlemektedir. Mavi renk kullanılarak tasarım bütünlüğü sağlanmıştır. Tannhäuser kapısının yakınında bu parıltıyı gördüğü için “Tannhäuser Gate” adı “glitter in the dark near” yazısının bulunduğu göz bebeğinin yanından ‘dönüşümsel süreçte’ varoluşsal olarak ortaya çıkmaktadır. Bütün bu eylemler, anlatılmak istenen ifadelerin kavranması için zihinsel sürece hizmet

etmektedir.



Resim 22. Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

“All those moments will be lost in time” film karesinde “All” kelimesini, seslendiren kişi ‘bütün’ ifadesinin ağırlığını vurgulamak için sert bir şekilde söylemiş ve öncelikli olarak uzamda tek başına büyük boyutlarda kullanılmıştır (Resim 23). “Moment” kelimesini işaret eden “those” bağlacı “all” kelimesinden çıkıp büyüyerek ekranı kaplamakta, bu kelimedenden de “moments” ve daha sonra “will be lost” yazıları belirlemektedir. “in time” kelimesini kavramsal olarak betimlemek için ise saat figürü kullanılmaktadır. “time ve in” kelimeleri yelkovan ve akrep uçlarına yerleştirilerek saat yönünde dönmektedir. “in time” kelimelerinin, zaman kavramını ifade etmesi için görselleştirilmesi, ‘eylemsel süreç’ açısından hareket, ‘anlatımsal süreç’ açısından zihinsel, ‘dönüşümsel süreç’ açısından ise niteleyici kavramları ile ilişkidir.



Resim 23. Blade Runner Filmi “Tears in Rain” Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

“Like tears in rain” kelimelerini kavramsal anlamlar olarak ifade etmek için ‘dönüşümsel süreç’ kavramından yararlanılmıştır (Resim 24). ‘Eylemsel süreç’ olarak katılımcıları betimlemek gerekirse, like kelimesinden gözyaşı anlamına gelen “tears” kelimesi ve eşzamanlı olarak gözyaşını kavramsal olarak betimleyen virgüller yukarıdan aşağı doğru sesle paralel olarak inmektedir. “in rain” kelimesi de “tears” kelimesi ile birlikte aynı anlama gelmeye de kavramsal olarak aynı hareketle betimlenebileceğinden dolayı “tears” kelimesinin geldiği yerden aşağı doğru hem virgüllerle hem de “tears” kelimesi ile birlikte inmektedir. Burada virgüller, gözyaşı ve yağmur damlaları kavramlarını simgelediğinden dolayı fizyolojik olarak insanı ve doğayı niteleyici bir özelliğe sahiptir. ‘Anlatımsal süreç’ açısından ise bu eylemlerin gerçekleşmesi kavrama açısından zihinsel, gözyaşı canlandırıldığı için duygusal kavramları ile ilişkilendirilebilir.



Resim 24. Blade Runner Filmi "Tears in Rain" Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

Son film karesinde ise "time to die" yani ölme zamanı cümlesi betimlenmeye çalışılmıştır. Ölüm kavramı dinsel olarak Hristiyanlığı çağrıştırdığı için ve Hristiyanlık ilkelerine göre gömüleceği için, uzam merkezine haç işareti yerleştirilmiştir (Resim 25). "Time to die" kelimeleri haç işaretinin üç ucundan soldan, yukarıdan ve sağdan çıkmaktadır. Kullanılan haç işareti kavramsal anlamı desteklemek için 'araçsal koşul' kategorisi kapsamındadır.



Resim 25. Blade Runner Filmi "Tears in Rain" Adlı Monolog için Hazırlanan Kinetik Tipografi Uygulaması

Sonuç ve Öneriler

Kinetik tipografide tasarım ses, zaman, hareket gibi kavramların eşzamanlı olarak birleşerek bir bütün halinde kullanılmasından dolayı, kinetik tipografi çok modlu bir medya aracı olarak ifade edilmektedir. Bu iletişim aracıyla iletmek istenen mesaj, dinamik bir süreci ortaya koymaktadır. Alıcı, kinetik tipografi filmini her izleyişinde canlandırma ilk defa yaşıyormuş gibi aktarıldığı için şimdiki zaman söz konusudur. Dolayısı ile mesaj direkt olarak izleyiciye aktarıldığı için interaktif bir iletişim sağlanmaktadır.

İnsan da sahip olduğu konuşma, mimikler, hareket gibi özellikler ile çok modlu bir varlıktır ve iletişim kurmak için tüm bu özellikleri eşzamanlı olarak kullanmaktadır. Örneğin konuşmanın içeriğine ya da duygu durumuna göre ses tonu, el hareketleri mimikleri şekillenmekte hatta nefes alıp veriş, kalp ritmi bile buna göre biçimlenmektedir. Hedefteki alıcı ise bu iletişim semptomlarına karşılık duyguyu alarak tepki vermektedir. Kinetik tipografide de benzer bir işleyiş söz konusu olduğu analizlerle ortaya koyulmuştur. Kinetik tipografide mesajın iletilmesi için tipografinin öz kimliği bozulmadan doğaya veya canlılara özgü nitelikler yüklenerek kavramsal tipografi oluşturulmakta ve harfler zaman, ses ve hareket olguları tarafından desteklenmektedir. Bu bağlamda harfler, sarılma, koşma, gülme, ağlama, sevinme, yemek yeme, zıplama, uyuma, esneme gibi eylemsel hareketlerde bulunabilmekte ya da yağmur yağma, kırılma, depresyon, dalga gibi doğaya özgü nitelikleri canlandırabilmektedir. Katılımcı olarak adlandırılan izleyiciler de iletmek istenen duyguları algılamakta ve tepki vermektedirler. Yani dünyaya özgü bu işleyiş kinetik tipografide birebir temsil edilebilmektedir.

Grafik tasarım, mesajın görsel olarak iletilmesini sağlayan bir görsel tasarım dili olarak tanımlandığına göre kinetik tipografi de bu dilin bir parçası olarak adlandırılabilir. İletişimde anlam, mesajı alan katılımcının toplumsal deneyimlerine göre algılanmaktadır. Kinetik tipografide alıcı, ilk defa kavrayacağı mesajı, benzer hatıralarıyla ya da toplumsal normlarla etkileşime geçirerek yepyeni bir bütün oluşturmaktadır. Dolayısı ile mesaj, katılımcının görsel anladığı kadardır diyebiliriz. Bu doğrultuda tasarımcı, anlam oluşturma sürecinde göstergebilimcilerin ortaya koyduğu teoriler ile işbirliği yaparak, işaret sistemini topluma göre şekillendirmelidir. Toplumda insanların nasıl iletişim sağladığını araştıran sosyal semiyotik burada devreye girmektedir.

Michael Halliday sözsöz dilin, iletişimde anlam meydana getiren göstergebilimsel bir yöntem olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda işaretler sistemini kapsayan görsel iletişimin de, alıcı ve verici arasında mesaj ileten semiyotik bir mod olduğu belirtilmektedir. Tasarımcılar ve göstergebilimciler, sosyal göstergebilimin görsel tasarım dilinde anlamın nasıl oluşturulduğunu ortaya koyabileceğini savunmaktadırlar. Halliday'ın dilbilim alanında ifade ettiği, iletişimin anlam süreçlerini analiz eden üst işlevler, görsel semiyotikçi olan Kress ve Van Leeuwen tarafından görsel tasarım alanına uyarlanarak "Görsel Tasarım Grameri" oluşturulmuştur. Daha sonrasında ise çok modlu iletişim araçlarının hayatımıza girmesiyle, animasyon ve hareketli yazı uygulamalarında

görsel tasarım grameri üzerine araştırmalar yapılmış olup, kinetik tipografide dünyayı temsil etmek için her bir yöntemin nasıl kullanıldığının görsel tasarım gramerinin bir parçası olan geçişlilik sistemi tarafından analiz edilebileceği sonucuna varılmıştır.

Sosyal semiyotik teorisi, mimari, müzik, görsel iletişim gibi farklı disiplinlere uygulanma özgürlüğüne sahiptir. Dilbilimsel alanda, geçişlilik teorisinde insanın gerçekleştirmiş olduğu iletişim süreçlerinin basamakları mevcutken, animasyon filmleri ve kinetik tipografide ise doğayı birebir temsil etmek için geçişlilik sisteminde dönüşümsel, eylemsel, anlatımsal ve duygusal süreçler gibi kategoriler ortaya çıkmıştır.

Kinetik tipografi uygulamalarında anlam oluşturma süreçleri, tasarım unsurlarının hareket aracılığıyla bir dönüşüm içinde olmasıyla meydana gelmektedir. Burada belirtilmesi gereken nokta, anlamı meydana getiren sadece hareket değil, bütün yöntemlerin eşzamanlı bir şekilde çalışarak dönüşümün hikayesel betimlemeyi meydana getirmesidir. Dolayısı ile süreçlerde anlam yaratmak için kullanılan her mod eşit derece önemlidir.

Sosyal Semiyotik geçişlilik sistemi teorisi doğrultusunda yapmış olduğumuz uygulama analizleri sonucunda, hareket ve dönüşümün meydana geldiği iletişim araçlarında tasarım unsurları, bu unsurların gerçekleştirdiği eylemsel süreçler ve oluşan duygu durumları, duygu durumlarına tepki veren izleyicilerin bu süreçte nasıl dahil olduğu ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Her bir aşamanın eşzamanlı gerçekleşmesiyle oluşan interaktif iletişimin, sözlü, görsel ve işitsel yöntemlere sahip olduğu görülmektedir. Elbette belirtilmelidir ki bu yöntemlerin birlikte çalışması sonucunda duygusal ve zihinsel bir süreç meydana gelmektedir. Bu süreçle birlikte insana özgü kavramlar birebir temsil edilmektedir. Dolayısı ile Leão'nun oluşturmuş olduğu Animasyon Geçişlilik Sistemi şemasına Anlatımsal Süreç kategorisi eklenerek Kinetik Tipografi Geçişlilik Sistemi oluşturulmuştur.

Kinetik Tipografi Geçişlilik Sistemi şeması ile uygulamalarda kullanılan ses, renk, hareket, ritim gibi unsurların hikayesel anlatımı gerçekleştirmek için nasıl ve neden kullanıldığı açıklanabilmektedir. Bu sistem tasarımcıların oluşturduğu uygulamaların alt yapısını gözler önüne sermektedir. Diğer disiplinler gibi kinetik tipografide de tasarım unsurları arasında ritimle birlikte bir rastlantısallık söz konusu olsa da geçişlilik sistemi ile uygulamalarda hiçbir işlemin nedensiz yapılmadığı görülmektedir.

Kaynaklar

- Becer, Emre. Modern Sanat ve Yeni Tipografi, 2. Baskı. Ankara: Dost Yayınları, 2010.
- Bentido, Petronio., Debbie, D., Reese. "Meaning In Motion: Conceptual Metaphor As A Motion Graphic Design Communications Tool". International Visual Literacy Association (January 2004)
- Bodine, Kerry., Mathilde, Pignol. "Kinetic Typography-based Instant Messaging, Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems". Carnegie Mellon University (Nisan 2003)
- Carter, Rob., Ben, Day., Philip, B., Meggs. Typographic Design: Form and Communication. New Jersey: John Wiley & Sons, 2015.
- Dur, U., İ., Banu. "Metafor ve Ekslibris". Uluslararası Ekslibris Dergisi (Haziran 2016): 122-128
- EROL, Ö., Pelin. "Bir Toplumsal Göstergebilim Alanı Olarak Dil". Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi (2014): 207-214.
- Güzeloğlu, Cem., Akşit, O., Onur. "Grafik Tasarım ve Postmodern Etkileşimi". Yeni Düşünceler (Haziran 2010): 9-24.
- He, Xianzhong. "Transitivity of Kinetic Typography: Theory and Application to A Case Study of A Public Service Advertisement". Visual Communication (2016): 165-194.
- Ho, G., Amic. Typography Today: Emotion Recognition in Typography. International Association of Societies of Design Research (Ocak 2013): 5573-5582
- Hostetler, C., Soo. "Integrating Typography and Motion in Visual Communication". University of Northern Iowa, Department of Art (Ocak 2006)
- İlkdoğan, Haldun. "Göstergenin Toplum Düzlemindeki Yeri: Toplumsal Göstergebilim". İdil Dergisi (2017): 3147-3164.
- Järlehed, Johan., Adam. Jaworski. "Typographic Landscaping: Creativity, Ideology, Movement, Social Semiotics". Social Semiotics (March 2015): 117-125.
- Jorgensen, B., Betina. "BA Thesis in Marketing & Management Communication". 2013.
- Jun, Soojin. The New Typography Today: Issues in Kinetic Typography from the Perspective of Jan Tschichold. A Thesis Submitted in Candidacy for the Degree of Master of Design in Interaction Design. Pittsburgh, Pennsylvania: Carnegie Mellon University, 2000.
- Kılıç, Ekin. Kinetik Tipografi: Bir Müzik Videosu Tasarımı. Sanatta Yeterlilik Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi SBE, 2011.

- Kozan, Ersin.Üç Boyutlu (3D) Dijital Animasyon Teknolojisinin TV Yayıncılığında Kullanımı: "Sizinkiler-Çatlak Yumurtalar" ve "Can" Çizgi Film Örnekleri. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi, 2015.
- Kress, Gunther., Theo, V., Leeuwen. *Reading Images The Grammer of Visual Design*. New York: Taylor & Francis, Routledge, 2006.
- Kress, Gunther., Theo. V., Leeuwen. *Multimodal Discourse*. London: Bloomsbury Academic, 2001.
- Lakoff, George. "The contemporary theory of metaphor". In A. Ortony (Ed.), *Metaphor and thought*. Cambridge University Press (1993): 202-251.
- Leão, Gisela. D., C., L., Carneiro. *A Systemic Functional Approach to the Analysis of Animation in Film Opening Titles*. A thesis submitted in fulfilment of the requirements for the Philosophy Doctorate in Humanities and Social Sciences. Sydney: University of Technology, 2013.
- Lam, Francis. *Cheiro Creating Expressive Textual Communication and Anthropomorphic Typography*. Thesis of Master Degree. Hong Kong: Massachusetts Institute of Technology, 2006.
- Leeuwen, V., Theo., "Emilia. Djonov. Notes Towards a Semiotics of Kinetic Typography". *Social Semiotics* (Marc 2015): 244-253.
- Leeuwen, V., Theo. *Introducing Social Semiotics*. New York: Taylor & Francis Group, Routledge, 2005.
- Limont, Wiesława. "Conceptual Metaphor in Visual Art". *Ragionamenti percettivi Saggi in onore di Alberto Argenton* (January 2014): 73-82.
- Linsenmaier, T. "Javad Khajavi – Decoding the Real: A Multimodal Social Semiotics Analysis of Reality in Animated Documentary". (30 Kasım 2011)
- Ly, H., Tan., Chae. K., Jung, "Multimodal Discourse: A Visual Design Analysis of Two Advertising Images". *International Journal of Contents* (June 2015): 50-56.
- Multimodalityglossary. "Social Semiotic" <https://multimodalityglossary.wordpress.com/social-semiotics/> adresinden alındı.
- Morgan, Candia. "What Does Social Semiotics Have to Offer Mathematics Education Research?". *Netherlands: Educational Studies in Mathematics* (2006): 219-245.
- Nurhayati, Nunung. (2016). "A Transitivity Analysis On The Animation Movie Dialogues Of "Big Hero 6" Directed By Don Hall And Chris Williams". A Thesis Submitted to English Language Teaching Department English Language Teaching Department Tarbiyah And Teacher Training Faculty. Cirebon: Syekh Nurjati State Islamic Institute, 2016.
- Lupton, Ellen., Jennifer, C., Phillips. *Graphic Design The New Basics*. New York: Princeton Architectural Press, 2008.
- Parin, Kamil. "Metaforlar: Hayat, Anlam ve Dil". *Söylem Filoloji Dergisi* (Haziran 2017): 150-151.
- Poulin, Richard. *The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*. Beverly MA: Rockport Publishers, 2012.
- Royce, D., Terry. "Intersemiotic complementarity: a framework for multimodal discourse analysis. In: Royce, T.D., Bowcher, W.L. (Eds.), *New Directions in the Analysis of Multimodal Discourse*". Lawrence Erlbaum, Mahwah (January 2007): 63-110.
- Sarıkavak, N., Kemal. *Çağdaş Tipografinin Temelleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2013.
- Stone, R., Brian., Daniel. P., Alenquer., Jeffrey, Borish. "Type, Motion and Emotion: A Visual Amplification of Meaning". *The Ohio State University* (January 2004)
- Sunay, M., Meryem. *Tipografide Modernizmden Deneysellğe Giden Süreç*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Beykent Üniversitesi, 2017.
- Toy, Ertan., Görgülü. Eren. "Postmodern Grafik Tasarımın Oluşum Süreci Üzerine Bir İnceleme". *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi* (Nisan 2018): 351-367.
- Uekita, Yasufumi., Yasushi, Harada., Masahiko, Furukata. "The Possibility of Kinetic Typography Expression in The Internet Art Museum". *IEEE International Conference on Systems, Man, and Cybernetics* (October 1999)
- Yang, Jing, Yi. Zhang. "Representation Meaning of Multimodal Discourse—A Case Study of English Editorials in The Economist". *Theory and Practice in Language Studies* (December 2014): 2564-2575,
- Woolman, Matt., Jeff. Bellantoni. *Moving Type*, 1. Baskı. United Kingdom: RotoVision SA, 2000.
- Zadeh, M., Vali. *Time and Motion in Kinetic Typography*, A Thesis Submitted to The Faculty of the Motion Media Department in a Partial Fulfillment of the Requirements. Atlanta, GA: Savannah College of Art and Design, 2015.

THE TRANSITIVITY SYSTEM OF SOCIAL SEMIOTICS IN THE PROCESS OF MEANING MAKING IN KINETIC TYPOGRAPHY

Hilal GÜNEL

Yusuf KEŞ

ABSTRACT

Kinetic typography, which is used firstly in film generics by metaphors created, has become widespread in social, economic and cultural fields such as internet, advertisements, TV with increasing of the need of communication under technological advance and the influence of globalization. The most important factors in the widespread use of this communication tool are that the message that is intended to be conveyed can be presented interactively and the design elements can be manipulated directly in order to create a certain mood in the audience. In kinetic typography, the elements of sound, motion and time present the abstract concepts as concrete and each element is evaluated as a mode (method, tool). Using these elements, the sign system is revealed through the visualization of the language, and all our experiences of the world are represented by creating a visual, spatial and aural environment in kinetic typography. Therefore, it is stated that kinetic typography is not just composed of letter forms, it is also a means of multimodal semiotic expression integrated with abstract concepts such as sound, motion, and color. Since multimodal systems have two or more semiotic tools to fulfil communication, the process of making meaning needs to be analyzed from different angles. The concept of social semiotic, which deals with how people communicate in society, this study has been tried to be carried out by adapting it to the field of visual communication. Expressing how designers portray the physical movement unique to the world in the digital environment is one of the main points of this research. Therefore, by analyzing the applications created with kinetic typography, why and how each design formation was created was expressed by examined in terms of the methods used. The aim of this study is to demonstrate the potential to create meaning with instance examinations in terms of the transitivity system which is a part of social semiotics in kinetic typography which has a multimodal (methodical) structure.

Keywords: Typography, kinetic typography, social semiotics, transitivity system