

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

21. YÜZYIL ÇAĞDAŞ SANATINDA KİNETİK TİPOGRAFİ UYGULAMALARI

Hazırlayan
Didem ERİŞKİN

Danışman
Prof. Dr. H. Yakup ÖZTUNA

İZMİR / 2021

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “21. Yüzyıl Çağdaş Sanatında Kinetik Tipografi Uygulamaları” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

.../.../....

Didem ERİŞKİN

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü'nün / / tarih ve sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre Sanat ve Tasarım Anasanat dalı Yüksek Lisans öğrencisi Didem Erişkin'in “**21. Yüzyıl Çağdaş Sanatında Kinetik Tipografi Uygulamaları**” konulu tezi incelenmiş ve aday / / tarihinde, saat’da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anasanat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN**ÜYE****ÜYE**

ÖZET

“21. Yüzyıl Çağdaş Sanatında Kinetik Tipografi Uygulamaları” adlı bu araştırmada günümüz çağdaş sanatı ile grafik tasarımında gelişen hareket algısı ele alınmıştır. Geçmişten günümüze hareketin sadece grafik tasarımda değil, birçok sanat akımında ortaya çıktığı ve hareketin bu akımlara öncü olduğu gözlemlenmiştir. İki veya üç boyutlu yüzeylerden ekranlara geçiş sürecini de anlatan bu çalışma, günümüz teknolojik olanaklarının kinetik eserlere önemli bir çözüm kaynağı olduğunu göstermiştir. Dünyanın dört bir yanından bu alanda üreten sanatçıların ve tasarımcıların katıldığı festivaller, sergiler ve seminerler sanatın ve tasarımın teknoloji ile yeni bir yöne geçtiğini desteklemiştir. Artık sadece bir eserin fikri ve oluşum süreci değil, eserin hareketi de tasarlanmaktadır.

ABSTRACT

In this research named “Kinetic Typography Applications in 21st Century Contemporary Art”, today’s contemporary art and the perception of motion in graphic design are discussed. It has been observed that the motion from the past to the present has emerged not only in graphic design, but also in many art movements, and the motion has been a pioneer in these movements. This study, which also describes the process of transition from two or three dimensional surfaces to screens, has shown that today’s technological possibilities are an important source for kinetic artworks. Festivals, exhibitions and seminars attended by artists and designers from all over the world have supported the transition of art and design to a new direction with technology. Now, not only the idea and formation process of a work, but also the movement of the work is designed.

ÖNSÖZ

Almış olduğum Grafik Tasarımı lisans eğitimi beni sadece tasarım yapmakla sınırlamadı aynı zamanda kültürel sektörde farklı disiplinlerden insanlarla çalışma fırsatı da sağladı. Tıpkı geçmiş sanat akımlarının grafik tasarımda büyük bir etki uyandırması bana günümüzde de bu etkilerin devam ettiğini gösterdi. Bu noktada genellikle grafik tasarım mecralarında kullanılan tekniklerin aslında çağdaş sanat eserlerinde de karşımıza çıktığını gördüm. Günümüz teknolojik gelişmeleri bu araştırmayı yapmak için beni heyecanlandıran bir sebep daha oldu. Tıpkı benim gibi kariyerinin başında olan bir grafik tasarımcı için dijitalleşme yönünde atılan adımlar kariyerimde hangi alanı seçmem konusunda netlik kazanmamı sağladı.

Bu araştırmayı yapmak için beni cesaretlendiren, her an destekte bulunan ve engin bilgilerini paylaşan danışmanım Prof. Dr. Hacı Yakup ÖZTUNA'ya, yüksek lisans eğitimim süresince desteklerini esirgemeyen değerli hocam Prof. Dr. Simber Rana ATAY'a, her koşulda her zaman beni dinleyen ve yardımcı olan ailem, arkadaşlarım Serkan MERCAN ve Aslıhan GÜÇLÜ'ye teşekkür ederim.

Didem ERİŞKİN

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ.....	i
TUTANAK	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT	iv
ÖNSÖZ	v
İÇİNDEKİLER	vi
GÖRSEL LİSTESİ.....	vii
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM

KİNETİK TİPOGRAFİ

1.1. Grafik Tasarım ve Tipografi	4
1.2. Hareket	5
1.3. Kinetik Olgusu ve Kinetik Sanat	10
1.4. Kinetik Tipografi Tanımı ve Güncel Konumu.....	25
1.5. Kinetik Tipografi Kullanım Alanları	31
1.5.1. Film Sektörü.....	32
1.5.2. Kitle İletişim Araçları ve Yeni Medya	40
1.5.3. Reklam Sektörü	49
1.5.4. Kurumsal Kimlik	54
1.5.5. Sosyal Medya	58

2. BÖLÜM

ÇAĞDAŞ SANAT VE KİNETİK TİPOGRAFİ

2.1. Çağdaş Grafik Tasarım	63
2.1.1. Bir Çağdaş Sanat Ortamı Olarak Grafik Tasarım	72
2.1.2. Bilgisayar Grafikleri ve Dijital Tipografi	85
2.1.2.1. Dijital Tipografinin Güncel Konumu	88
2.2. Kinetik Tipografi ve Çağdaş Sanat Pratiği	91
2.2.1. Yeni Medya ve Dijital Sanat	93
2.2.2. Kinetik Tipografi ve Enstalasyon İlişkisi	99
2.2.2.1. Kinetik Enstalasyon Sanatı	99
2.2.2.2. Kamusal Alanda Kinetik Tipografi	107
2.3. Kinetik Tipografi ve Çağdaş Sanat Etkinlikleri	111
2.3.1. Festivaller	112
2.3.2. Sergiler	118

3. BÖLÜM

UYGULAMA PROJESİ: OLAĞANÜSTÜ MASALLAR

3.1. Prestigieux, Sans Doute	127
3.2. Aurea Mediocritas	129
3.3. Chuang Tzu'nun Düşü	130
SONUÇ.....	132
KAYNAKÇA	133
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1 – Estaban Cobo, <i>Altamira Mağarasından bir detay</i> , 2014.....	5
Görsel 2 – <i>Lascaux Mağarasından detay</i>	6
Görsel 3 - Eadweard Muybridge, <i>The Horse in Motion</i> , 1878.....	7
Görsel 4 - Eadweard Muybridge, <i>Ascending and Descending Stairs</i> , 1887	8
Görsel 5 – Marcel Duchamp, <i>Merdivenden İnen Çıplak (Nude Descending a Staircase No:2)</i> , 1912	8
Görsel 6 – Giacoma Balla, <i>Tasmalı Köpeğin Dinamizmi (Dynamism of a Dog on a Leash)</i> , 1912.....	10
Görsel 7 – Giacoma Balla, <i>Ritim, Gürültü ve Otomobilin Hızı (Rythm, Noise, Speed of Car)</i> , 1913	10
Görsel 8 - Albert Gleizes'in hareket teorisinde düzlemin dönüş hareketi temsilleri, 1982	12
Görsel 9 – Marcel Duchamp, <i>Bisiklet Tekerleği (Bicycle Wheel)</i> , 1913	13
Görsel 10 – Vladimir Tatlin ve 3. Enternasyonal Anıtı'nın Bir Modeli, 1920, Moskova	15
Görsel 11 – Naum Gabo, <i>Duran Dalga (Kinetic Construction)</i> , 1919-1920.....	17
Görsel 12 - László Moholy-Nagy, <i>Işık-Uzay Modülatörü (Light Space Modulator)</i> , 1930.....	19
Görsel 13 – Alexander Calder, <i>Mobile</i> , 1932.....	20
Görsel 14 – Frank Joseph Malina, <i>Kinetic Optagon</i> , 1971	21
Görsel 15 - Nicolas Schöffer, <i>CYSP-1</i> , 1968	22
Görsel 16 – Yaacov Agam, <i>Visual Music Orchestration</i> , 1989.....	23
Görsel 17 - Yaacov Agam, <i>Rainbow Rhythm</i> , 1994-1996	23
Görsel 18 – Victor Vasarely, <i>Citra</i> , 1955-1959	24
Görsel 19 – Victor Vasarely, <i>Novega</i> , 1980.....	24
Görsel 20 – Erich Brechbühl, <i>A Few Messages to Space</i> , 2016	26
Görsel 21 – Erich Brechbühl, <i>Mastermix</i> , 2018.....	27
Görsel 22 - Schultzschtz Stüdyo, <i>Çeşitli Sanatçılar için Albüm Kapakları</i> , 2019	28
Görsel 23 – Olivier Bucher, <i>Muted Memories</i> , 2018	28

Görsel 24 – Olivier Bucher, <i>Glasgow Airport Logo Tasarımı</i> , 2019.....	29
Görsel 25 – Dia Stüdyo, <i>Squarespace Logo Tasarımı</i> , 2018	30
Görsel 26 – Dia Stüdyo, <i>Squarespace Billboard Tasarımları</i> , 2018	30
Görsel 27 – Worship Stüdyo, <i>Wired UK Tanıtım Videosu</i> , 2017.....	31
Görsel 28 - Saul Bass, <i>Carmen Jones Film Jeneriği</i> , 1954.....	33
Görsel 29 - Saul Bass, <i>The Man With the Golden Arm Film Jeneriği</i> , 1955	34
Görsel 30 - Saul Bass, <i>Anatomy of a Murder Film Jeneriği</i> , 1959	34
Görsel 31 - Saul Bass, <i>Ocean's Eleven Film Jeneriği</i> , 1960	35
Görsel 32 - Kyle Cooper, <i>Flubber Film Jeneriği</i> , 1997	36
Görsel 33 - Kyle Cooper, <i>The Incredible Hulk Film Jeneriği</i> , 2008.....	37
Görsel 34 - R/Greenberg Associates, <i>Altered States Film Jeneriği</i> , 1980	37
Görsel 35 - R/Greenberg Associates, <i>Mission Impossible Film Jeneriği</i> , 1996.....	38
Görsel 36 - Galen Johnson, <i>Madly Film Jeneriği</i> , 2016.....	39
Görsel 37 - Garry Waller, <i>Muse Film Jeneriği</i> , 2019.....	39
Görsel 38 - Dia Studio, <i>ECAL Workshop</i>	41
Görsel 39 - Dia Studio, <i>ECAL Workshop</i>	41
Görsel 40 - Pentagram Tasarım Grubu, <i>Covairant Kurumsal Kimlik ve Arayüz Tasarımları</i> , 2020.....	42
Görsel 41 - <i>Stranger Things Jenerik Tasarımı</i> , 2016.....	43
Görsel 42 - Anthony Zazzi, <i>Abstract: Tasarım Sanatı Jenerik Tasarımı</i> , 2019.....	44
Görsel 43 - Jeroen Krielaars, <i>Typomad Konferansı Jenerik Tasarımı</i> , 2014.....	45
Görsel 44 - Jeroen Krielaars, <i>Typomad Konferansı Jenerik Tasarımı</i> , 2014.....	45
Görsel 45 - Ben Radatz, <i>Made in the Middle Konferansı Jenerik Tasarımı</i> , 2018	46
Görsel 46 - Gimmick Studio, <i>Grafika 2018 Konferans Jenerik Tasarımı</i> , 2018	46
Görsel 47 - Gimmick Studio, <i>Grafika 2019 Konferans Jenerik Tasarımı</i> , 2019	47
Görsel 48 - Josh Penn, <i>Dyslexia</i> , 2017	47
Görsel 49 - Caro Emerald, <i>That Man Müzik Klibi</i> , 2010	48
Görsel 50 - Justice, <i>Dance Müzik Klibi</i> , 2007	49
Görsel 51 – Worship Stüdyo, <i>The Courtside Project Reklam Kampanyası</i> , 2017.....	50
Görsel 52 – Another Design, <i>Bi-City Şehircilik Bienali / Mimarlık Sergisi Reklam Afişi</i> , 2019.....	51

Görsel 53 - Another Design, <i>Bi-City Şehircilik Bienali / Mimarlık Sergisi Yönlendirme Tasarımları</i> , 2019.....	51
Görsel 54 – Dia Stüdyo, <i>Adidas Skateboard Reklam Kampanyası</i> , 2018.....	52
Görsel 55 – Tina Touili, <i>Dell Reklam Kampanyası</i> , 2019	52
Görsel 56 – <i>Foam Magazine Instagram Reklamları</i> , 2020	53
Görsel 57 – <i>Domestika Instagram Reklamları</i> , 2020	53
Görsel 58 – Dia Stüdyo, <i>Çeşitli Albüm Kapağı Tasarımları</i> , 2016.....	54
Görsel 59 - Dia Stüdyo, <i>Çeşitli Albüm Kapağı Tasarımları</i> , 2016	54
Görsel 60 - Pentagram Tasarım Grubu, <i>HarvardxDesign Kurumsal Kimlik Tasarımı</i> , 2016.....	55
Görsel 61 - Pentagram Tasarım Grubu, <i>New York Federal Sanat ve Mimari Mağazası Kurumsal Kimlik Tasarımı</i> , 2017	56
Görsel 62 - Thonik Studio, <i>Hyundaio Seul Mağazası Kurumsal Kimlik Tasarımı</i> , 2015	56
Görsel 63 - Thonik Studio, <i>Hyundaio Seul Mağazası Kurumsal Kimlik Tasarımı</i> , 2015	57
Görsel 64 – Worship Stüdyo, <i>Uber Kurumsal Kimlik Tasarımı</i> , 2016	57
Görsel 65 – Cause and Effect, <i>Open Space Sosyal Medya Görselleri</i> , 2019	58
Görsel 66 – Monkeytype, <i>Yazı Karakteri Sosyal Medya Videosu</i> , 2020.....	59
Görsel 67 - Monkeytype, <i>Yazı Karakteri Sosyal Medya Videosu</i> , 2020	59
Görsel 68 – Nikita Iziev, <i>Sosyal Medya Video İçerikleri</i> , 2019-2020.....	60
Görsel 69 – Duncan Brazzil, <i>Sosyal Medya Video İçerikleri</i> , 2019-2020.....	60
Görsel 70 – Jake Farmer, <i>Sosyal Medya Video İçerikleri</i> , 2019-2020.....	61
Görsel 71 - Filippo Tommaso Marinetti, <i>Zang Tumb Tumb Kapak Tasarımı</i> , 1912	65
Görsel 72 - Filippo Tommaso Marinetti, <i>Zang Tumb Tumb İç Sayfa Tasarımları</i> , 1912	66
Görsel 73 - Fortunato Depero, <i>Depero Futurista Kapak Tasarımı</i> , 1927	67
Görsel 74 - Fortunato Depero, <i>Depero Futurista İç Sayfa Tasarımları</i> , 1927.....	67
Görsel 75 – Emil Ruder, <i>Typographische Monatsblätter 10. ve 11. Sayı Kapak Tasarımları</i> , 1961.....	68

Görsel 76 - Hans Ferdinan Egli, <i>Typographische Monatsblätter 5. ve 10. Sayı Kapak Tasarımları</i> , 1968.....	69
Görsel 77 - Theophil Stirnemann, <i>Typographische Monatsblätter 2. ve 12. Sayı Kapak Tasarımları</i> , 1969.....	70
Görsel 78 – Tomato, <i>Underworld - dubnobasswithmyheadman Albüm Kapağı Tasarımı</i> , 1991	71
Görsel 79 - The Designers Republic, <i>3MB Featuring Albüm Kapağı Tasarımı</i> , 1993..	72
Görsel 80 - The Designers Republic, <i>3MB Featuring CD Kapağı Tasarımları</i> , 1993..	72
Görsel 81 – Franco Grignani, <i>Alfieri & Lacroix için afişler</i> , 1960–1970	73
Görsel 82 – Hey Studio, <i>Şili Film Komisyonu (Film Commission Chile) Görsel Kimlik Tasarımı</i> , 2011	74
Görsel 83 – Experimental Jetset, <i>İkinci Amsterdam Film Gecesi (Second Amsterdam Film Night) Kimlik ve Afiş Tasarımı</i> , 2004.....	75
Görsel 84 – Anton Stantowski, <i>Standard Elektrik Lorenz Afiş Tasarımları</i>	76
Görsel 85 – Robert Massin, <i>Bald Soprano Sayfa Tasarımı</i> , 1965	76
Görsel 86 - Robert Massin, <i>Bald Soprano Sayfa Tasarımı</i> , 1965	77
Görsel 87 – Jurriaan Schrofer, <i>Mouton Yayınevi için Kapak Tasarımları</i>	78
Görsel 88 - Jurriaan Schrofer, <i>Mouton Yayınevi için Kapak Tasarımları</i>	78
Görsel 89 - Jurriaan Schrofer, <i>PTT Pul Tasarımları</i> , 1965.....	79
Görsel 90 – Warren Lehrer, <i>French Fries İç Sayfa Tasarımları</i> , 1984.....	80
Görsel 91 - Warren Lehrer, <i>French Fries İç Sayfa Tasarımları</i> , 1984	81
Görsel 92 – Warren Lehrer, <i>I Mean You Know İç Sayfa Tasarımları</i> , 1983.....	82
Görsel 93 – Warren Lehrer, <i>Five Oceans in a Teaspoon İç Sayfa Tasarımları</i> , 2019...	83
Görsel 94 - Warren Lehrer, <i>Five Oceans in a Teaspoon İç Sayfa Tasarımları</i> , 2019....	83
Görsel 95 – Karel Martens, <i>Chaumont Festival Afiş Tasarımı</i> , 2010	84
Görsel 96 – John Plunkett, <i>Wired Dergisi İlk Sayı</i> , 1993	86
Görsel 97 – Johan Vipper, <i>Wired Dergisi Üçüncü Sayı</i> , 1995.....	87
Görsel 98 – Jeffrey Keedy, <i>Fast Forward Sayfa Tasarımı</i> , 1993	87
Görsel 99 – Charmayeff & Geismar, <i>Show of Force Kimlik Tasarımı</i> , 2006.....	89
Görsel 100 - FF Meta Değişken Yazı Karakteri.....	90
Görsel 101 - Dalton Maag, <i>Aktiv Grotesk Değişken Yazı Karakteri</i> , 2018	91

Görsel 102 – Camille Utterback, <i>Text Rain</i> , 1999.....	94
Görsel 103 - Camille Utterback, <i>Text Rain</i> , 1999	95
Görsel 104 – OBX Labs, <i>Still Standing</i> , 2005	96
Görsel 105 - Noah Wardrip-Fruin, Sascha Becker, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain, <i>Screen</i> , 2004.....	97
Görsel 106 – Refik Anadol, <i>Arşiv Rüyası</i> , 2017	98
Görsel 107 – Olafur Eliasson, <i>Connecting Cross Country with a Line</i> , 2013.....	99
Görsel 108 – Lev Manovich, <i>On Broadway</i> , 2014.....	100
Görsel 109 – Candaş Şişman, <i>FLUX</i> , 2010.....	103
Görsel 110 – Candaş Şişman, <i>Refraction</i> , 2019	103
Görsel 111 – Nohlab, <i>Oculus</i> , 2016	105
Görsel 112 – Nohlab, <i>Motion Experiment with a Robotic Arm</i> , 2015	105
Görsel 113 – Nerdworking, <i>İnteraktif Işık Enstalasyonu</i>	106
Görsel 114 - Jason Edward Lewis & Bruno Nadeau, <i>Things You've Said Before But We Never Heard</i> , 2010	108
Görsel 115 – Jurriaan Hos & Hansje van Halem, <i>YES</i> , 2019.....	109
Görsel 116 – Dia Stüdyo, Adidas Mağazası için tipografik enstalasyon, 2019	110
Görsel 117 – Nota Bene Visual, <i>In Order to Control</i> , 2020	111
Görsel 118 – Design in Motion Festival, 2019.....	113
Görsel 119 – Design in Motion Festival, 2019.....	113
Görsel 120 – Mouvo Motion Design Festival Kimlik Tasarımları, 2018	114
Görsel 121 – Illo Stüdyo, Signal Festival Videomapping, 2019.....	116
Görsel 122 - Illo Stüdyo, Signal Festival Videomapping, 2019	116
Görsel 123 – Todays Art Festival, 2015.....	117
Görsel 124 – Todays Art Festival, 2018.....	117
Görsel 125 – <i>Franco Grignani: Art as Design 1950-1990</i> , Estorick Collection Galeri, 2017.....	118
Görsel 126 – <i>Karel Martens Motion</i> , Kunstverein München Galeri, 2017.....	119
Görsel 127 - <i>Karel Martens Motion</i> , Kunstverein München Galeri, 2017	120
Görsel 128 – LUST, <i>type/dynamics</i> , Stedelijk Müzesi, 2013.....	121
Görsel 129 - LUST, <i>type/dynamics</i> , Stedelijk Müzesi, 2013	122

Görsel 130 – Casson Mann, <i>Sparking Reaction</i> , Sellafield Visitor Centre, 2002.....	123
Görsel 131 - Casson Mann, <i>Sparking Reaction</i> , Sellafield Visitor Centre, 2002	123
Görsel 132 – <i>Starting from Zero (Sıfırdan Başlamak): Hareketli Afişin Olanakları</i> Üzerine Araştırma, Studio X, 2018.....	124
Görsel 133 - <i>Starting from Zero (Sıfırdan Başlamak): Hareketli Afişin Olanakları</i> Üzerine Araştırma, Studio X, 2018.....	125
Görsel 134 – Didem Erişkin, <i>Prestigieux, Sans Doute</i> , 2021	128
Görsel 135 - Didem Erişkin, <i>Prestigieux, Sans Doute</i> , 2021	128
Görsel 136 – Didem Erişkin, <i>Aurea Mediocritas</i> , 2021.....	129
Görsel 137 - Didem Erişkin, <i>Aurea Mediocritas</i> , 2021.....	130
Görsel 138 – Didem Erişkin, <i>Chuang Tzu'nun Düşü</i> , 2021.....	131
Görsel 139 – Didem Erişkin, <i>Chuang Tzu'nun Düşü</i> , 2021.....	131

GİRİŞ

Günümüz grafik tasarım ve çağdaş sanatında tercih edilen her bir mecra çoğunlukla gelişmekte olan teknolojilerden izler taşımaktadır. Bu teknolojik gelişmeler ilk başta sadece grafik tasarımcıları ilgilendiriyor gibi görünse de aslında uzun süredir sanatçılar da bu pratikleri eserlerine dahil etmişlerdir. Ayrıca zaman içinde grafik tasarımcılar da disiplinler arası üretimlere dahil olmuş ve kavramsal içerikli eserler de üretmişlerdir. Eğitim hayatım boyunca katıldığım etkinliklerde ve yaptığım çalışmalarda tasarım tekniklerini kavramsal içerikler için de kullanarak grafik tasarımın sadece bir problemi çözmek gibi bir zorunluluğu olmadığını kendime hatırlatmışımdır. Bir işi veya durumu tipografik olarak tasarlamak yerine kimi zaman tipografinin kendisini eser olarak ele aldığım noktalar olmuştu. Sadece basılı olarak değil günümüz teknolojisi sayesinde bu eserlere dijitalleşme ve içerik anlamında çeşitlilik katabildiğimi fark ettim. Bu sayede hem basılı yüzeylerde hem de dijital tasarımlarda oluşturduğum hareket hissi kinetik tipografiye yönelmemi sağladı. Kimi zaman bu dinamikliği içerikleri alıcıya daha etkili bir şekilde aktarırken, kimi zaman ise sadece eserlerdeki ana fikir olarak ele aldım. Bu bağlamda kendimi bu alanda özellikle teorik anlamda geliştirmek için tezimi bu yönde yazmaya karar verdim. Sadece günümüzdeki eserleri değil yıllarca birçok tasarımcıya ve sanatçıya ilham kaynağı olan akımları ve temsilcilerini de bu araştırmaya dahil ettim.

Bu tez 3 ana bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde hareketin tanımına ve tarihine odaklanırken aynı zamanda kinetik tipografinin güncel konumu ve kullanım alanları üzerinde de durulmuştur. Ayrıca geçmişteki sanat eserlerinde hareket ve hız kavramının günümüz sanat eserlerine ve tasarımlarına bıraktığı etki incelenmiştir. Kinetik tipografi kullanım alanları incelendiğinde günlük hayatımızdaki kullanımı ve örnekleri araştırılmıştır.

Tezin ikinci bölümünde ise grafik tasarım tarihinden günümüze kadar çeşitli tasarımlar incelenmiştir. Bu tasarımlar doğrultusunda hareketin sadece video ve ekran tabanlı tasarımlarda değil iki boyutlu ve afiş, albüm kapağı, dergi ve kitap kapağı gibi basılı yüzeylerde de kullanıldığı örnekler ele alınmıştır. Sadece grafik tasarımcılar değil günümüz çağdaş sanatçıları da hareket ve hız algısını kinetik sanat eserlerine dahil

etmişlerdir. Bu eserlerin bazılarında teknik ve içerik olarak üretimlerinde kinetik tipografi de kullanılmıştır. İkinci bölümün sonunda ise dünyanın pek çok yerinden katılan tasarımcıların ve sanatçıların olduğu festivallere ve sergilere yer verilmiştir.

Üçüncü bölümde, tez boyunca incelenen örnekler doğrultusunda kinetik tipografik afiş tasarımları yapılmıştır. Jorge Luis Borges ve Adolfo Bioy Casares tarafından kaleme alınan Olağanüstü Masallar adlı kitaptaki üç adet masal tipografik olarak görselleştirilmiştir. Edebi açıdan da okuyucuya düşsel ve mekânsal anlamda hareketin yansıtılması bu metinleri seçme sebebini oluşturmuştur. Böylece afişler sadece görüntü olarak değil metinler okunduğunda da izleyicinin hareket hissini algılamasını sağlamıştır.

1. BÖLÜM
KİNETİK TİPOGRAFİ

1. BÖLÜM

KİNETİK TİPOGRAFİ

1.1. Grafik Tasarım ve Tipografi

Grafik tasarım, günümüzde birçok alanı kapsayan yaratıcı bir görsel sanatlar disiplini. Günümüzde sadece basılı materyaller ile değil; sanal evrende de kendine yer bulmuştur. 1980'lerden itibaren bilgisayarların ortaya çıkışıyla aslında günümüz dijital dünyası grafik tasarım sayesinde şekillenmeye başlamıştır. Bu dönem bilgisayarların ortaya çıkışıyla üretim teknolojilerinin ve grafik tasarım tekniklerinin beklenmedik bir şekilde değiştiği bir dönem olmuştur. Dizgi makineleri bırakılmış ve baskı öncesi ve üretim departmanlarındaki makineler yenilenerek eğitimleri değişmiştir. Dijital üretimler ve araçlar sayesinde grafik tasarım uygulama süreci hız kazanmış, bu hem tasarımcılar için bir fayda olmuş hem de kullanım alanını genişletmiştir (Ambrose & Harris, 2009: 12).

Birçok yaratıcı öge içerdiği gibi tipografi de grafik tasarımın vazgeçilmez bir unsurudur. Bugün yaşamımızın ve iletişimimizin temel parçalarından biri olan tipografi, yazılı kelimeyi oluşturan harflerin geliştirilip yaygın kullanımlı alfabelere dönüştükçe ortaya çıkan, yüzyıllarca sürmüş bir gelişimin sonucudur. Karakterlerin kökeni binlerce yıl öncesine, ilkel insanın karakterleri nesnelere veya kavramlara benzetmesi amacıyla yaptığı ilkel izlere dayanmaktadır. Bu izler uzun süren bir gelişim içinde evrimleşerek karakterleri oluşturmuştur. Modern Latin Alfabesi bu türden devam eden ve yüzyıllarca gelişimini sürdürmüş ve uyarlanmış bir dönüşümün sonucudur. Kişisel bilgisayarlar ortaya çıkmadan önce tipografinin gelişimi kısıtlı iken, 1980'lerden itibaren kolaylaşmış ve yaygınlaşmıştır (Ambrose & Harris, 2012: 6).

Yazı karakteri tasarımcısı Jonathan Hoefler'e göre tipografi, alfabeleri yaratan harf karakterleri tasarımcıları ile onları kullanan grafik tasarımcılar arasındaki diyalogdur (Neville, 2019). Günümüzde tipografinin kullanımı sadece masaüstü yayıncılık için değil

dijital ve online tasarımlar için de yaygınlaşmıştır. Grafik tasarım ve tipografi hayatımızın önemli ve büyük bir parçasını oluşturmaktadır. Ayrıca rutin alışkanlıklarımız arasında tipografik farkındalıklar da yer almaktadır. Başarılı tasarım uygulamaları, hedef kitleyi etkiler ve onları harekete geçirir. Sonuç olarak, grafik tasarım hedef kitlesine sadece bir şeyleri anlatmaya çalışmaz, aynı zamanda bu kitleye başarılı bir şekilde ulaşmış olur.

1.2. Hareket

İnsan, varlığının başlangıcından itibaren bir hareket duygusu elde etmek için çaba göstermiştir. Hareketli görüntülerin kullanımıyla hikâyeler anlatma arayışı, Lascaux ve Altamira'da bulunan mağara resimlerinde, hareketi vermek için birden fazla bacağına sahip hayvanları betimleyen çizimlere dayanıyor. Bu mağara resimlerindeki hareketi anlatan çizimler hem sanat tarihine hem de zaman içinde gelişen teknolojilere ilham kaynağı olmuştur. İzleyiciye durağan görseller sunmak yerine hareketin ön planda olduğu çalışmalar sunulmuştur. Günümüzdeki tasarım ve sanat alanındaki çalışmalarda hareket önemli bir noktadadır (Krasner, 2008: 5).



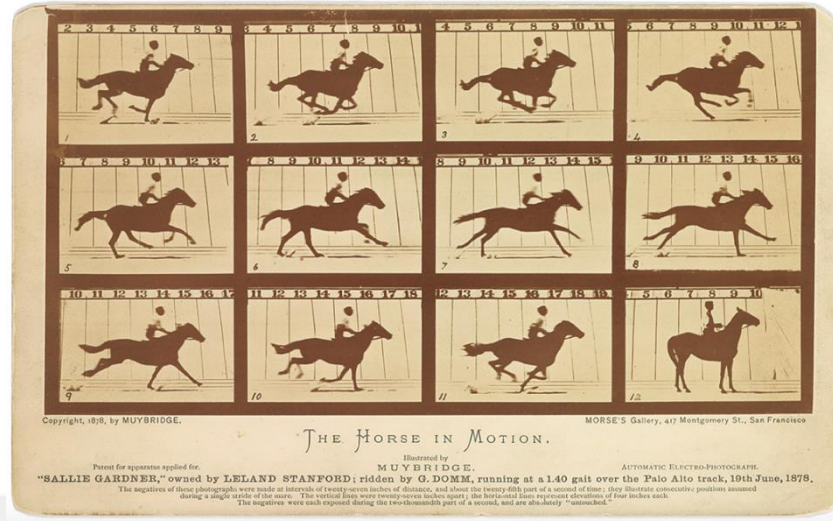
Görsel 1 – Estaban Cobo, *Altamira Mağarasından bir detay*, 2014



Görsel 2 – Lascaux Mağarasından detay

Hareket, dikkatin en güçlü görsel cazibesidir. İnsanlar da benzer şekilde hareketten etkilenir; mobil ve televizyon reklamcılığı veya yanıp sönen neon tabelalar olsun hareketsiz sabit fotoğraf, resim, heykel veya mimariye kıyasla hareketli performanslar çok daha popülerdir (Arnheim, 1974: 372).

1878'teki İngiliz fotoğrafçı Eadweard Muybridge tarafından çekilen at fotoğrafları hareketli görüntü olarak yakalanmış ilk hareketli görüntü serisi olmuştur. Bir dizi kameranın önünde at koşarken fotoğraflarının çekilmesi olarak planlanmış 24 farklı kameranın deklanşörüne bağlanmış teller atın koşu yoluna kadar uzatılmış, böylelikle atın bacakları tellere değdiğinde fotoğraflar ortaya çıkmıştır. Her bir görüntü saniyenin 200/1'i ile fotoğraflanmıştır. Yan yana dizildiğinde atın hareketini görmemiz sağlanmıştır (Rush, 1999: 15). Bir süre sonra, 1884 yılında Muybridge, hayvan ve insan hareketlerini incelemek için Pennsylvania Üniversitesi tarafından görevlendirilmiştir ve çeşitli fiziksel aktivitelere katılan 100.000'den fazla detaylı hayvan ve insan çalışmasının bir derlemesini üretmiştir. Bu üretimleri, görsel sanatçılara hareketi algılamaları için referans olmuştur (Krasner, 2008: 7).



Görsel 3 - Eadweard Muybridge, *The Horse in Motion*, 1878

Hareketi yansıtan bir başka sanat eser, Marcel Duchamp'ın *Merdivenden İnen Çıplak* (*Nude Descending a Staircase No:2*) isimli eseridir. Dönemin en tartışmalı çalışmalarından biri olan resim, Eadweard Muybridge'in *Ascending and Descending Stairs* isimli fotoğraf serisinden esinlenilmiştir. Bu eserde de bir kadının yukarıdan aşağıya su taşıdığı görülmektedir (Rush, 1999: 15). Bir yağlı boya tablosu olan bu eser tuval üzerinde soyut bir hareket sunmaktadır. Vücut parçaları iç içe geçmiş silindir ve konilerden oluşmaktadır. Eserin sağ üst ve sol alt kısımlarının koyu olması ortadaki hareket hissini iyice ortaya çıkarmıştır. Kübizm ve Fütürizmin hız ve hareketle ilgili çalışmalarından sinemanın doğuşuna, zaman ve mekân felsefelerinin çıkarımlarının sonucu dördüncü boyutun geleceği üzerine yapılan çalışmaların bir sonucu olarak değerlendirilebilecek çalışma, statik görsel araçları korurken aynı zamanda hareket analiziyle bir hareketin altını tarif etme imkanını vermesi bakımından Duchamp'ın ilgisini çekmiştir. Geleneksel sanatsal kavramların radikal bir biçimde sorgulanması ve yıkılması konusunda etkili bir isim olan Marcel Duchamp, sanat yapma araçlarını, düşünce biçimlerini ve vizyonunu kökten değiştirmiştir (Artsy, 2020).



Görsel 4 - Eadweard Muybridge, *Ascending and Descending Stairs*, 1887



Görsel 5 – Marcel Duchamp, *Merdivenden İnen Çıplak*
(*Nude Descending a Staircase No:2*), 1912

İtalyan Fütürist ressam Giacomo Balla tarafından yapılan *Tasmalı Köpeğin Dinamizmi* (*Dynamism of a Dog on a Leash*) eseri de yine hareket hissini eserdeki

köpeğin, kadının ayaklarının hareketi ve tasmanın zinciri aracılığı ile hissedilmektedir. Bu eser Balla'nın kariyerinde ve sanat tarihinde önemli bir başyapıt olmayı başararak hareket hissini soyut bir şekilde vermeyi başarmıştır. İtalyan Fütüristlerinin modern bilim ve teknolojinin gücünü benimseyerek İtalyan kültürünü yeniden canlandırma hedeflerinin önemli bir parçası olan Balla'nın çalışması, modern yaşamın enerjisine olan hayranlığın yanından hız ve aciliyet duygusunu verirken hareketli nesnenin birçok yönünü aynı anda göstererek eşzamanlılık ilkesini görsel hale getirmektedir. Balla'nın tek bir anı yakalamaya olan yaklaşımı, Etienne-Jules Marey ve Eadweard Muybridge'in kronofotoğraf¹ çalışmalarına olan ilgisi sonucunda ortaya çıkmış ve modern dünyanın mekanik estetiğini, köpeğin durağan vücudunu hareket halindeki uzuvlarıyla birleştirerek durgunluğu hareket haline getiren yeni bir yaklaşım sergilemiştir (Encyclopedia Britannica, tarih yok).

Giacomo Balla'nın hareket hissini veren bir başka eseri de 1913 yılında yarattığı ve Fütürist Manifestonun ideallerini yansıtan *Ritim, Gürültü ve Otomobilin Hızı* (*Rythm, Noise, Speed of Car*) isimli çalışmasıdır. Üç parçadan oluşan çalışma, ışığın parçalanmasından yola çıkarak tıpkı bir otomobilin verdiği hız etkisini verebilmek için zig zag ve diyagonal çizgilerden oluşmaktadır. Hareketin resimsel keşfi üzerine olan bu çalışma, tekerleklerin dinamizmine, hareketine, sesine ve ışığına odaklanmıştır (Berghaus, 2015: 144).

¹ **Krono Fotoğraf**; Yunanca zaman anlamına gelen kronos kelimesinden türetilmiş ve hareketin birden fazla aşamasını flaş aracılığıyla yakalayan insanların ve hayvanların hareketinin bilimsel çalışması için Etienne-Jules Marey tarafından bulunmuştur.



Görsel 6 – Giacoma Balla, *Tasmalı Köpeğin Dinamizmi* (*Dynamism of a Dog on a Leash*), 1912



Görsel 7 – Giacoma Balla, *Ritim, Gürültü ve Otomobilin Hızı* (*Rythm, Noise, Speed of Car*), 1913

Hareket başlığı altında bahsedilen çalışmalar zaman içerisinde hareket hissi vermenin yanında gerçekten hareket eden eserlere ilham kaynağı olmuştur.

1.3. Kinetik Olgusu ve Kinetik Sanat

Kelime kökeni Kinein ‘kinein-kinesis’ olan Kinetik kavramı XIX. yüzyılın ortasından bugüne Antik Yunan’dan dilimize geçmiştir (Kinetic, tarih yok). Hareket ve

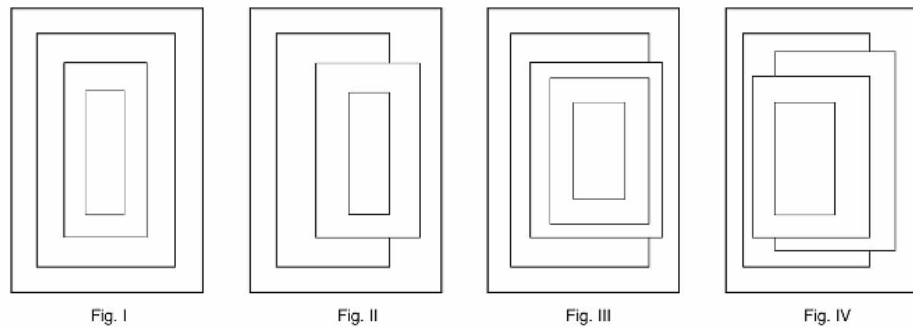
hareketin neden olduđu kuvvetleri incelemektedir. Önceleri yalnızca fizik ve kimya dallarında hareketle ilgili olayları tanımlamak için kullanılan Kinetik sözcüğü, 1954'ten sonra sanat alanına geçmiştir. Kinetik sanat, gerçek veya aldatıcı hareketi temsil eden veya yeniden üreten görsel bir sanattır (Rycroft, 2012: 450). İzleyici tarafından algılanabilen hareketi veya hareketin etkisini ele alan Kinetik Sanat, günümüzde çoğunlukla doğal olarak hareket eden veya makine ile çalışan, üç boyutlu heykel ve figürlere atıfta bulunan bir terim olarak kullanılır. Hareketli parçalar genellikle rüzgâr ya da bir motor aracılığıyla çalıştırılır ve çeşitli teknik ve stilleri kapsar (Popper, 1968: 15).

Hareketin olanaklarının araştırılması, kısmen zaman unsurunu tanımak ve Modernizm sağladığı teknolojik olanakları, bu vizyonun doğasını keşfetmeyi amaçlayan Kinetik Sanat'ın kökenleri, aslen tuval üzerindeki insan figürlerinin hareketini vurgulamayı deneyen Claude Monet, Edgar Degas ve Édouard Manet gibi Empresyonist (İzlenimci) sanatçıların çalışmalarıyla XIX. yüzyıl sonlarına dayanır. Çağdaşlarından daha gerçekçi bir sanat anlayışını benimseyen bu sanatçılar, fotoğrafın icadıyla birlikte ortaya çıkan foto-gerçekçiliği hareket üzerinden değerlendiren bir anlayış benimsediler. Edgar Degas'ın bale dansçıları ve at yarışları üzerine yaptığı çalışmalar, tuvalin düzlüğünün ötesine geçerek çok boyutlu bir hareket verirken Claude Monet, fırça darbeleriyle titreşim yaratarak hareketi vermeyi başarmıştır (The Artstory, 2020).

Tuval üzerindeki hareket arayışlarının önemli isimlerinden biri XX. yüzyılın başlarında Fransa'da Kübizm üzerine teoriler ve tezleri olan ressam ve teorisyen Albert Gleizes'tir. Albert Gleizes, hareket üzerine yaptığı çalışmalarla Kinetik Sanat'ın öncü teorisyenlerinden biri olurken yayınladığı hareket teorisiyle, sanatta öncelikle ritmin gerekliliği vurgularken iki boyutlu veya üç boyutlu bir alanda figürlerin görsel olarak çakışmasının gerekliliğini vurgulamıştır. Figür ya da şekillerin birbirleriyle etkileşime girecek şekilde matematiksel veya sistematik olarak aralıklandırılmasının önemini belirten Gleizes, bu düzenlemeyle belirsiz olan şekiller ve kompozisyonların izleyici tarafından hareket ettiği yönünde algılandığını belirtmiştir (Popper, 1968: 23). Sanatsal hareket kavramını ve bunun izleyici üzerindeki etkisini inceleyen Gleizes, düzlemsel yüzeyin nasıl canlandırılabilceği yönündeki araştırmalarını ritim ve uzay olarak belirleyerek matematiksel ilişkilerin sürekliliği sonucunda oluşan ritmin önemini

vurgular. Sanat tarihçi Pierre Alibert, felsefe ve bilimin bir sentezi olan bu yaklaşımın Kübizmin sadece yeni bir ifade şekli olarak ortaya çıkmasını değil aynı zamanda yeni bir düşünce biçimine varmanın bir yolu olduğunu belirterek bu yeni resim türünün hem dünya hem de alternatif bir medeniyet yaratmanın temeli olduğunu belirtir (Alibert, 1982: 35-51).

Resim yüzeyinde temel formun bir örneği olarak merkezi bir dikdörtgenden başlayarak bir resim oluşturmak için formun yan yana yerleştirilmesinin iki mekanik yoluna dikkat çeken Gleizes, ya ilk formu yeniden üreterek (yansıtıcı, dönme veya öteleme gibi çeşitli simetriler kullanarak) ya da formun boyutlarını değiştirerek hayali bir eksen etrafında bir yöne döndüğünü belirtir ve etkiyle hareketi yansıtmayı önerir. Uzak ve ritmin, düzlemsel yüzeylerin yer değiştirmesiyle algılanabileceğini belirten Gleizes, başlangıç düzleminin konumunu fizyolojik olarak bir dizi yeni ve ayrı uzamsal düzlemler yaratarak hareket izlenimi yaratacağını belirtir (Alibert, 1982: 54).



Görsel 8 - Albert Gleizes'in hareket teorisinde düzlemin dönüş hareketi temsilleri, 1982

Resim alanında hareketi ve hareketin unsurları üzerine yapılan ilk örnekler, Dada ve Konstrüktivizm hareketi içerisindeki sanatçılar tarafından ortaya çıkartılmıştır. En erken Kinetik Sanat örneği, Marcel Duchamp'ın 1913 yılında ortaya çıkardığı *Bisiklet Tekerleği* (*Bicycle Wheel*) isimli çalışmasıdır. Eser, statik ahşap bir tabure üzerine ters olarak monte edilmiş hareketli bisiklet tekerleğinden oluşurken aynı zamanda

Duchamp'ın Readymade (hazır nesne) olarak tanımladığı, farklı bir amaç için üretilmiş nesnelerden oluşturduğu çalışmalarının ilki olarak kabul edilir (Atkins, 1990:176). *Bisiklet Tekerleği* isimli çalışma, Duchamp'ın sanat yapıtının yeniden ele alınması açısından radikal bir yaklaşım sergilerken yerleşik sanat algısını, kavramlarını, sanat yapıtının konumu ve sanatçının tercihi konusunda ironinin, belirsizliğin ve mizah duygusunun ön planda olduğu bir eleştiri mekanizması olarak değerlendirilebilir. Sanatın en temel değerlerinden biri olan estetik, işçilik ve güzellik kavramlarından vazgeçen Duchamp, kolayca bulunabilen, seri üretilen, rasgele ama bilinçli olarak birleştirdiği çalışmasıyla kavramsal çerçeveye taşıdı. Klasik heykel sanatında sıklıkla tasvir edilen kahraman figürlerinin aksine parodik yaklaşımıyla sanatın geleneksel kurallarına ve normlarına karşı alışılmadık bir sanat anlayışı sunan Duchamp, sanatın estetik açıdan çekici olması gerekliliğine karşı çıkarak göz yerine zihni ön plana çıkartan ve Kavramsal Sanat'ın önünü açacak bir yaklaşım sergilemiştir (Alvarez & Shearer, 2000: 3).



Görsel 9 – Marcel Duchamp, *Bisiklet Tekerleği (Bicycle Wheel)*, 1913

İzleyici tarafından algılanabilen hareketi içeren Kinetik Sanat'ın Duchamp'tan sonra önemli temsilcilerinden biri de Rus Konstrüktivist hareketinin önemli isimlerinden Naum Gabo olarak bilinen Naum Neemia Pevsner ve Vladimir Yevgraphovich Tatlin'dir. Bolşevik Devrimi sonrasında ortaya çıkan yeni bir dünya inşasını bir gereklilik olarak gören Konstrüktivizm, tasarıma yönelerek sanatın ve sanatçının alışlagelmiş işlevinden öteye geçerek toplumsal zeminde değişimin önemli unsurları olduğunu ileri sürmüşlerdir. Sanatı modernleşme sürecinin endüstrileşme, bilimsel ve teknolojik gelişimin bir parçası olarak gören sanatçılar, alışlagelmiş malzemeler ve yöntemlerden uzaklaşarak özellikle resim ve heykel alanında Modernizm sürecini yansıtan modernin ideal biçimlerini yaratmaya başladılar. Yaratıcı tasarımcı ya da toplum mühendisi olarak görülen Konstrüktivist sanatçılardan Gabo ve Tatlin, geleneksel heykel anlayışından uzaklaşarak yeni endüstriyel malzemelerle yeni tanımlar geliştirmeye çalıştılar (Antmen, 2014: 103-104).

Rus Konstrüktivizmin görsel bir ideoloji olarak şekillenmesinde etkili bir isim olan Vladimir Tatlin, ahşap, metal, tel, kâğıt, karton ve atık malzemelerden yaptığı resim ve heykelleriyle gerçek malzeme, gerçek mekânı kullanarak izleyicinin kütesel heykel algısını yıkmayı başarmıştır. Devrim ideolojisini yansıtan ve Sovyet avangardının önemli simgelerinden biri olan *3. Enternasyonal Anıtı* ya da *Tatlin Kulesi (Monument to the Third International / Tatlin Tower)*, resim, heykel ve mimarinin birleştiği dev bir propaganda merkezi olarak tasarlanmıştır. Bolşevik lider Vladimir Ilyich Lenin'in anıtsal propaganda planını yürüten Tatlin, Çarlık dönemini yansıtan anıtların yerine rejimin fikirlerini yansıtan, bilgilendiren yeni anıtları tasarlamıştır (Antmen, 2014: 106).

Ütopik bir geleceği hayata geçirmek için tasarlanan ancak zamanının diğer iddialı projeleri gibi hayata geçirilemeyen *3. Enternasyonal Anıtı* Tatlin'in, Kinetik Sanat bağlamında ele alındığında öncül eserler arasında yer alır. Tatlin'in modelini tasarladığı anıt, 400 metreden daha yüksek, iki spiral formun yukarı doğru sarıldığı muazzam, çapraz olarak itici bir kirişle desteklenirken dinamik çelik çerçevesi içerisinde farklı hızlarda dönecek dört katlı cam duvarlı odadan oluşmaktadır. Kule'nin sadece devrimi anmakla kalmayıp aynı zamanda dünya devrimini desteklemeye adanmış tüm komünist partilerin uluslararası örgütü olan 3. Enternasyonal ya da Komintern'in merkezi olarak hizmet etmesi

amaçlanmıştır. Kulenin dört bölümden oluşan ve cam olarak tasarlanan hacimlerinden her biri Komitern'in bir ajansına ev sahipliği yaparken aynı zamanda her cam bölme farklı hızlarda dönmesi planlanmıştı. En üstte bulunan radyo istasyonu her saat başı, silindir olarak tasarlanan bası bürosu günde bir kez, piramit bir yapıdan oluşan yapı ayda bir kez ve en altta yer alan ve yasama organının olduğu büyük hacimli küp ise yılda bir kez dönerek devinimi sağlayacaktı (MOMA, 2020).



Görsel 10 – Vladimir Tatlin ve 3. *Enternasyonal Anıtı* 'nın Bir Modeli, 1920, Moskova

Rus avangardının önemli isimlerinden olan teorisyen ve heykeltıraş Naum Neemia Pevsner ya da bilinen adıyla Naum Gabo'da, çalışmalarında geometrik soyutlama, küçük kabartmaların yanında oluşturduğu konstrüksiyonlarda dinamik bir form yaratmayı amaçlamıştır. Cam, metal, naylon, tel ya da yarı saydam malzemeler kullanarak oluşturduğu heykelleri öncül kinetik eserler arasında yer alır. Kübizm, Fütürizm, Konstrüktivizm, Bauhaus gibi hareketlerle yakın ilişkiler içerisinde olan Gabo,

alışmalarında katı ktle yerine boş alan hacimlerini tanımlamaya ve aynı zamanda uzay-zaman unsurlarını birleřtirerek bilim ve modern teknolojiyi heykelle birleřtirmeyi amalamıřtır (Encyclopedia Britannica, tarih yok).

Devrim sonrasında Rusya'ya dnen Gabo, siyasi glerin Rus sanatını propaganda amalı ynlendirmesine karřı ıkararak sanatın devletten bağımsız olması gerektiğini ve heykelin temel deęerinin geometrik ilkeler olması gerektiğini iddia eden Gereki Manifesto'yu (Realistic Manifesto) kardeři Antoine Pevsner ile yayınladı. Uzay ve zaman arasında daha aktif bir iliřki kurarak siyasi ve endstriyel dnřmleri yansıtmayı amalayan manifesto, kinetik ritimler bařlıęı altında bu iliřkileri aıklamayı amalamıřtır (Gabo, 1987: 52-54). Bu manifestonun ifade ettięi Konstrktivist fikirleri ęrencilere gstermek amaıyla 1919-1920 yılları arasında *Duran Dalga (Kinetic Construction)* isimli eserini retti (TATE, tarih yok). řeffaf bir akrilik kutuda korunan heykel, kk, ahřap, siyah bir tabandan ıkan dz, elik bir ubuktan oluřan mekanik bir heykeldir. Bir dęmeye basılarak etkinleřtirilen heykel, bir makine aracılıęıyla hareket eder ve tabanında bulunan gizli motor sayesinde hızlı salınımlar yaparak kıvrımlı, bkml,  boyutlu bir řekil yanılısaması oluřturur. Titreřen řeffaflıęıyla hareketin ortaya ıkardıęı grnt, ayakta duran bir dalgaya ait izlenimi veren heykel, doęa bilimi ve mhendislięin bir araya gelmesini saęlayan ilk kinetik eserlerden biridir (TATE, tarih yok).



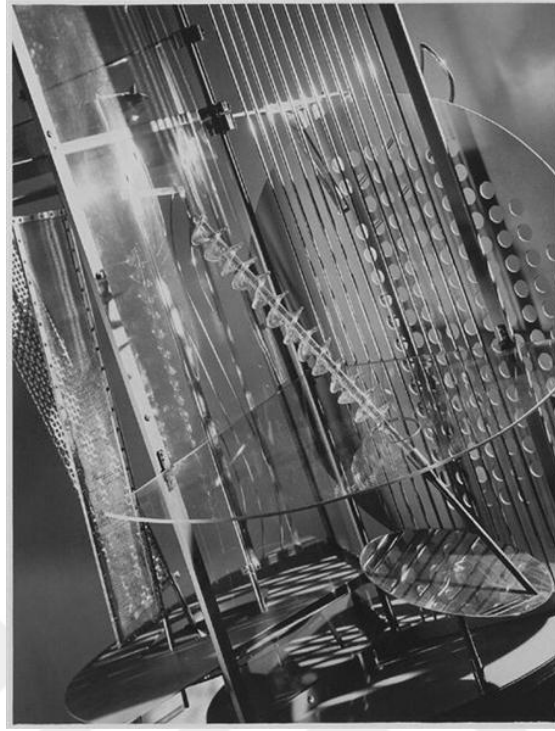
Görsel 11 – Naum Gabo, *Duran Dalga (Kinetic Construction)*, 1919-1920

Gabo'nun Gerçekçi Manifestosunda belirttiği kinetik ritim tanımlaması gerçek zaman algımızı temel olarak biçimlendiren yapıları açıklamaya çalışırken belirli dalga formlarının, kalıcı, statik bir varlık yanılsamasının uzayda hareket etme şeklini ele almıştır. *Duran Dalga* isimli çalışması hem kavram hem de bağlam olarak Kinetik Sanatın önemli eserlerinden biri olurken aynı zamanda gelecekte daha karmaşık yapıda kinetik ritimleri yansıtmaya çalışan sanatçılara da ilham kaynağı olmuştur (TATE, tarih yok).

Rus avangardıya etkileşim halinde olan Bauhaus Okulu ve Moholy-Nagy, fotografik medyayı hem heykelsi bir etki vermek için hem de hareket biçiminin keşfi ve gerçek zamanlı etkisini araştırmak için kullanmışlardır (Chau, 2009: 185). Bauhaus Okulu'nun önemli üyelerinden, sanat ve teknolojiyi entegre etme konusunun etkili savunucularından Macar ressam ve fotoğrafçı László Moholy-Nagy, Yeni Vizyon (Neues Sehen) hareketiyle birlikte fotoğrafın teknik imkanlarıyla ışık ve kompozisyonla birlikte yeni bir görme biçimi geliştirdi. Bu yeni görme biçimiyle birlikte beklenmedik çerçevelerin kullanılması, yüksek ve düşük kamera açılarıyla deneysel yaklaşımlarının

sergilenmesi Yeni Nesnellik (New Objectivity) hareketiyle çağdaşlık gösterir. Fotoğrafın deneysel yanının keşfedildiği ve geometrik biçimlerde ışık ve gölge kullanılarak oluşturulan büyük karanlık alanlar, kolajlar ve fotomontajlar, izleyiciyi kolayca algılanamayacak görüntülerle yüzleşmeye zorladı (Fotohits, 2020). László Moholy-Nagy'nin 1936 yılında yazdığı Hareketin Vizyonu (Vision in Motion) kitabında, hareketin nesneleri gerçekte görme ve temsil etme biçimimizi nasıl etkilediğinden bahsederken Kübizm ve Fütürizm üzerinden verdiği örneklerle görme, hissetme ve düşünme ilişkini kurmaya çalışmıştır. Fotoğrafın insan gözüyle algılanamayacak yeni görme biçimlerini ortaya çıkarttığını belirten Moholy-Nagy, zaman-ışık-mekân arasındaki ilişkilerin kurulmasında fotoğrafın önemini vurgulamıştır (Moholy-Nagy L.: 187).

İnsan algısında devrim yaratmaya ve böylece toplumun modern teknolojik dünyayı daha iyi kavramasına olanak sağlayan teorileri ortaya atan Nagy, 1930 yılında özel aydınlatma ve hareket efektleri yaratma mekanizması olarak *Işık-Uzay Modülatörü* (*Light-Space Modulator*) isimli çalışmasını izleyicilere sundu. Kinetik Sanat'ın ilk örneklerinden biri olan *Işık-Uzay Modülatörü*, ışık oyunları ile birlikte hareketin tezahürlerini göstermek için tasarlanmış elektrikli bir heykeldir. 120x120 cm büyüklüğünde olan heykelin ön tarafında sahneyi andıran dairesel bir açıklıkla küp benzeri bir gövdeden oluşmaktadır. Panelin arkasında ve sahne benzeri alanın etrafına monte edilmiş sarı, yeşil, mavi ve beyaz tonlu elektrikli ampuller, farklı noktalarda aydınlatarak sürekli hareket eden bu mekanizmayı aydınlatır. Karanlık bir ortamda gerçekleşen gösteride mekanizmanın oluşturduğu hareket, boşlukta optik yanılsamaların oluşmasına neden olur (Passuth, 1985: 310). *Işık-Uzay Modülatörü* aynı zamanda Moholy-Nagy ve Bauhaus'un direktörü Walter Gropius'un birlikte 1927 yılında yayınladıkları Resim, Fotoğraf, Film (Malerei, Fotografie, Film) isimli kitapta önerdikleri yenilikçi ışık kültürünü de yansıtmaları bakımından önemlidir. Işığın uzaydaki hareketine olan ilgisi nedeniyle ortaya çıkardığı *Işık-Uzay Modülatörü*, Moholy-Nagy'nin çoklu bakış açısının görmemizi sağlarken aynı zamanda sinema, tiyatro ve fotoğrafta deneysel ışıklandırma konusunda yol gösterici olmuştur (Chau, 2009: 170).



Görsel 12 - László Moholy-Nagy, *Işık-Uzay Modülatörü* (*Light Space Modulator*), 1930

Kinetik Sanat'ın önemli isimlerinden ve hareketli heykelleriyle tanınan Alexander Calder, kendi sanat anlayışını biçim ve hareketin ilişkisi üzerine kurmuştur. Mühendislik eğitimi alan Calder, çalıştığı malzemeler ve hareket üzerine yaptığı analizlerinin sonucunda hareket eden heykelleri ortaya çıkarttı. Kesintisiz tek bir çizgiyle hareket duygusunu yaratmaya çalışan Calder, başlangıçta desenlerden yola çıkarak tellerden heykeller ve devinen oyuncaklar üretmiştir. İnce tel ve levhalardan oluşan malzemeleri elle ya da bir motor aracılığıyla hareket ettirerek kendi ağırlıklarıyla hava akımı içerisinde hareket etmesini sağlamıştır (Bulat, Bulat, & Aydın: 35).

1930 yılında Paris'te atölyesini ziyaret ettiği Piet Mondrian'ın sanatından çok etkilenen Alexander Calder, Mondrian gibi, evrenin matematiksel yasalarını yansıtan bir sanat hayal etmiştir ve böyle bir sanatın sabit ve durağan olmaması gerektiğini savunmuştur. Calder'e göre; evren sürekli bir hareket halindedir, ama gizemli güçler tarafından da dengede tutulur. Bu denge düşüncesi Calder'in hareketli

kompozisyonlarının temel çıkış noktasını oluşturur (Gombrich, 2014: 584). Mekânsal ilişkilerin etkisi üzerine çalışan Calder, Marcel Duchamp, Joan Miro ve Fernand L  ger'in   alışmalarından etkilenmiř ve Duchamp'ın   nerisiyle Fransızca'da hem hareket hem de g  d   anlamına gelen mobil terimini heykelleri i  in kullanmaya bařlamıřtır (Artnet, 2020).

Kinetik Sanat'ın   nemli   alışmalarından olan Calder'in mobil heykelleri, hareketi saėlayacak bir motor olmadan r  zg  r ya da yumuřak bir dokunuřla tepki verirken hem y  zen bir eleman olarak harekete ge erirken hem de oluřturduėu hareketle yeni bir d  zlem yaratıyordu. Aėa  dallarından, g  k cisimlerinin g  r  nt  lerinden esinlenerek yaptığı mobil heykeller aynı zamanda hareket ederek heykelin performatif yanını da a ıėa   ıkartmıřtır. 1925 yılında Ringling Kardeřler'in sirki i  in taslaklar   izen Calder'in mobil heykelleri tahta, kumař ve diėer nesnelerle zenginleřtirilerek g  sterilerde kullanılmaya bařlandı. Minyat  r trapez sanat  ıları, akrobatlar, hayvan fig  rlerden oluřan ve iki saate yakın s  ren performanslarda kullanılan heykeller performans sanatının erken   rnekleri olarak kabul edilir (Coxon, 2015: 12).



G  rsel 13 – Alexander Calder, *Mobile*, 1932

Uzay bilimcisi ve ressam Frank Joseph Malina (1912-1981) kinetik resim tanımını ortaya koymuştur ve geliştirdiği “lumidyne” sistemi ile ürettiği çalışmaları “kinetik resim” olarak tanımlamıştır (Popper, 2007: 18). Malina, 1967’de bilim ve yeni teknolojinin sanata uygulamaları hakkında akademik bir dergi olan Leonardo’yu kuran kinetik bir sanatçıdır (Rovescalli, 2014: 17). Eserlerinde elektromekanik hareketi oluşturduğu sistemin içinde kullanmış, floresan ışık kaynağı yardımı ile şeffaf renkli disk yapıları ile hareketli görüntüler oluşturmuştur (Popper, 2007: 18).



Görsel 14 – Frank Joseph Malina, *Kinetic Optagon*, 1971

Kinetik sanat, mekânla bütünleşerek içerisinde yer alan üç boyutlu yapılarla hareketlendirilmiş eserleri de kapsamaktadır. Örneğin, Macar asıllı Fransız sanatçı Nicolas Schöffer’in (1936-1992) çalışmaları bu gruba girmektedir. Sibernetik bir çalışma olan *CYSP-1*, Nicolas Schöffer tarafından üretilmiştir. Farklı hızlarda dönen mekanizmalar ile tamamen hareket odaklı bir eser olmuştur (Tuğal, 2018: 52).

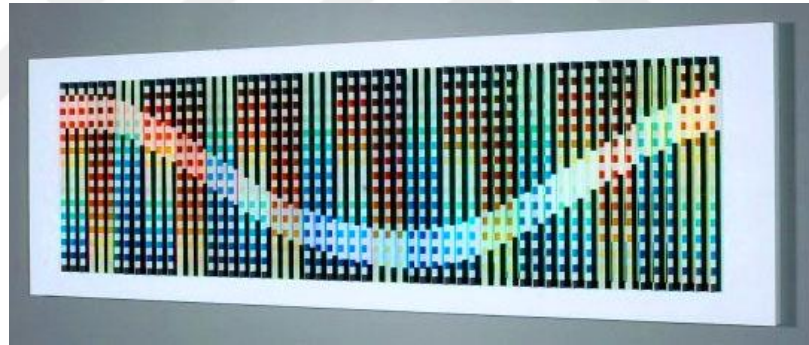


Görsel 15 - Nicolas Schöffer, *CYSP-1*, 1968

Yaacov Agam ve Victor Vasarely, 1950-1960 yıllarında Kinetik Sanat ve Op Art alanında yapıtlar üreten sanatçılardır. 60'lı yıllarda Op Art, Kinetik Sanat'a destek olmuş ve özellikle resim alanında eserler üreten sanatçılar Op Art ve Kinetik Sanat'a da dahil olmuşlardır. Agam, 1950'li yıllardaki çalışmalarına zaman kavramını eklemiş iki boyutlu olarak oluşturduğu eserlerinde “an”a bağlı değişimleri izleyiciye hissettirmiştir (Popper, 2007: 30). Eserleri soyut yapıdadır, izleyicinin hareketine göre değişen ve çoğunlukla ses ve ışığın katılımı ile gerçekleştirilen yapıtlardan oluşmaktadır. Agam teknolojik gelişmeleri yapıtlarında kullanan sanatçılardan biridir. 1967 yılında ses ve görsellik üzerine *Visual Music Orchestration* çalışmasını yapmıştır (Aragaki, 2013: 133).



Görsel 16 – Yaacov Agam, *Visual Music Orchestration*, 1989



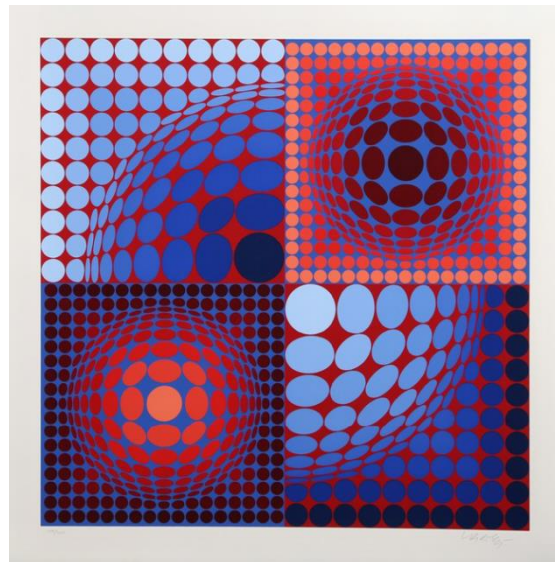
Görsel 17 - Yaacov Agam, *Rainbow Rhythm*, 1994-1996

Optik Sanat, teknoloji ile sanat arasında önemli bir bağ olduğunu kanıtlamaktadır. Optik ve Kinetik Sanat'ın ayrılmaz bir bütün olduğunu savunan asıl adı Gyözö Vasarehelyi olan Victor Vasarely eserlerinde geometrik ögeler kullanmıştır. Vasarely'nin eserlerinde dalgalanma, çarpıklık, bulanıklık ve dönme hissi gibi hareket algımızı açan soyut tasarımlar yer almaktadır. İzleyici baktıkça hareket hissini fark etmektedir ve kendi bakış açısını değiştirdikçe eserdeki dalgalanmayı görmektedir. Derinliği olan kinetik işler yapan Vasarely eserin hissettirdiği hareketi izleyicinin kendi

bakış açısıyla gördüğü şekliyle de yorumlanabileceğini savunmaktadır (Foster, Krauss, Bois, & Buchloh, 2004: 515).



Görsel 18 – Victor Vasarely, *Citra*, 1955-1959



Görsel 19 – Victor Vasarely, *Novega*, 1980

1.4. Kinetik Tipografi Tanımı ve Güncel Konumu

Son yıllarda, teknolojik yenilik görsel iletişim potansiyelimizi büyük ölçüde geliştirmiştir. Özellikle, dijital teknoloji tasarımcıların, sanatçıların ve diğerlerinin konseptlerini etkileyici görsel formlarla temsil etmeleri için neredeyse sınırsız fırsatlar sunmuştur. Bunun bir sonucu olarak kinetik tipografi, yani tipografi ve hareket kombinasyonu ortaya çıkmıştır. Statik, baskı tabanlı formların aksine, kinetik tipografi, hareketleri görsel görüntüler olarak güçlü bir şekilde işlev görebilmek için hareketi kullanır. Bir araç olarak, teknoloji, tipografi, hareket, grafik tasarım, müzik ve daha birçok başka alanlardaki edebi anlatıyı bütünleştirebilmesi anlamında disiplinler arası düzeye gelmiştir (Hostetler, 2006: 41-49).

Tipografinin kullanımı, kinetik tipografide anlamlı iletişim için fikirler ve mesajlar sunmanın birincil yolu olmuştur. Anlam ve biçimin bu etkileşimi hem işlev hem de ifade açısından sahneye dengeli bir uyum getirmektedir. Bir yazı karakteri form olarak algılandığında, bozulma, doku, genişleme veya küçülme tarafından manipüle edildiği için artık bir harf gibi okunmaz. Mekân içerisinde aktif bir sahne haline gelir ve görsel çevremize yeni bir boyut getirir (Hostetler, 2006: 41-49).

Bununla birlikte, kinetik tipografi, hareket halinde olduğu algılanan yazıdır, yani hareketli tipografi ile eş anlamlıdır. Hareket tipografisi terimi ayrıca çoğunlukla ekran tabanlı iletişim için kullanılır. Yazı, ekran boyunca hareket edecek şekilde ayarlanabilir; ekran referans noktasıdır (Hilner, 2009: 35). Kinetik tipografi, telefonlardan bilgisayar ekranlarına kadar her tür ve boyuttaki ve tüm dijital platformlardaki ekranlarda yer almaktadır. Hareket, düz harf formlarına katman ve boyut ekleyerek tipografiyi canlandırmaktadır (Pelsoh, Kim, Dlugash, & Zotter, 2014: 165). Tipografi iki boyutlu özellikler gösterirken kinetik tipografi, ekranda veya ekranda pratik hareket ve ses efektleri olan üç boyutlu özellikleri gösterir (Park, Pan, & Kim, 2014: 503).

Kinetik tipografi sadece dijital ortama bağlı değildir. Fakat çoğunlukla ekran tabanlı medya ile ilişkilendirilmektedir. Kinetik tipografi ifadesi, kelimenin tam

anlamıyla, ilginç bir çelişki oluşturan “hareket halindeki baskı sanatı” olarak tercüme edilmektedir. Yazının basılması, metinlerin bir kâğıda, bir duvara veya bir nesne üzerine sabitlenmesine rağmen yine de izleyenine hareket hissini vermektedir. Bu nedenle, istisnalar dışında, metin gerçekten hareket etmemektedir. Taşıma materyali veya nesnesi hareketli olabilir- reklamla kaplı bir araba, bir afiş, albüm kapağı veya bir kitabın sayfaları olabilir. Bu noktada metin kinetik yerine statik olarak yorumlanacaktır. Fakat hareket hissi yine de işin alıcısına hissettirilmektedir (Hilner, 2009: 36). Ağırlıklı olarak afiş ve kimlik tasarımlarına odaklanan Erich Brechbühl adlı tasarımcının afişleri bu hareket hissini bizlere hissettirmektedir. Kimi zaman harfler kendi eksenleri içinde dönerken kimi zaman ise belirli formlar aracılığı ile hareket halindeymiş gibi gözükmiştir. Harflerin açısı, deformasyonu bu hareket hissi ele alınarak tasarlanmıştır. Renk kullanımında genellikle bir sınır belirlenmemiştir.



Görsel 20 – Erich Brechbühl, *A Few Messages to Space*, 2016



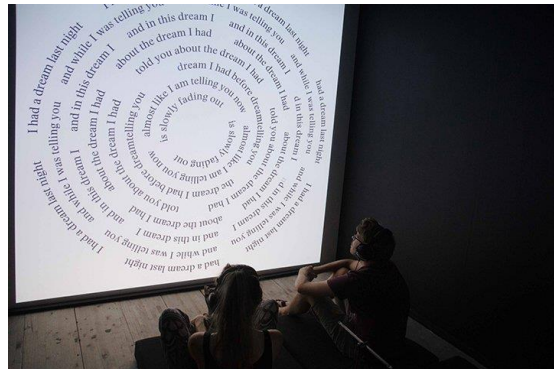
Görsel 21 – Erich Brechbühl, *Mastermix*, 2018

Marc Schütz ve Ole Schulte, 2007 yılında Frankfurt merkezli *Schultzschtz* adlı grafik tasarım ajansını kurmuşlardır ve portfolyoları kitap, afiş, kurumsal kimlik ve albüm kapakları gibi tasarımları içermektedir. Ürettikleri albüm kapağı tasarımları müzik endüstrisi için yaratıcı görüntüler sunmuştur. Marc ve Ole tarafından tasarlanan albüm kapakları iki boyutlu yüzeyde olmasına rağmen albüm kapağı yüzeyinde yer alan harfler ve formlar izleyicisine hareket hissini vermiştir. Döndürme, uzatma, birbiri ile iç içe geçme gibi tekniklerle harfler hareketli bir görüntü sağlamıştır (Alderson, 2014).



Görsel 22 - Schultzschtz Stüdyo,
Çeşitli Sanatçılar için Albüm Kapakları, 2019

İsviçreli grafik tasarımcı Olivier Bucher de bütün tasarımlarını hareketsiz ve hareketli görüntülerin birleşiminden yola çıkarak tasarlamıştır. Statik ve hareketli tasarımlara bir de müzik eklediğinde son derece güçlü olduğunu savunmaktadır. Farklı mecraların birbirlerini desteklediklerini tasarımlarında kanıtlamıştır. Anıları unutmamak ve hatırlamak üzerine yaratmış olduğu bir kinetik tipografik video projesi bu işlerden biridir. Müzisyen Franziska Bruecker ile *Muted Memories* adlı bir şarkı ve şarkı sözü videosu hazırlamıştır. Videoda şarkı sözleri kinetik tipografi aracılığı ile görselleştirilmiştir (Boddington, Olivier Bucher utilises the power of combining static and moving images with sound and music, 2019).



Görsel 23 – Olivier Bucher, *Muted Memories*, 2018

Bucher kinetik tipografiyi ayrıca logo ve kurumsal kimlik tasarımlarında da kullanmıştır. *Glasgow Airport* için yapmış olduğu logo tasarımı bu tasarımlardan biridir. Logoda ok işaretlerinden oluşmuş kare bir form vardır ve sol tarafında Glasgow Airport yazmaktadır. Logo animasyonunda aynı anda hem yazıda hem de kare formda çizgisel olarak hareket söz konusudur. Ayrıca zemin ve formların rengi negatif alanda okunacak şekilde renk değiştirmektedir (Boddington, Olivier Bucher utilises the power of combining static and moving images with sound and music, 2019).



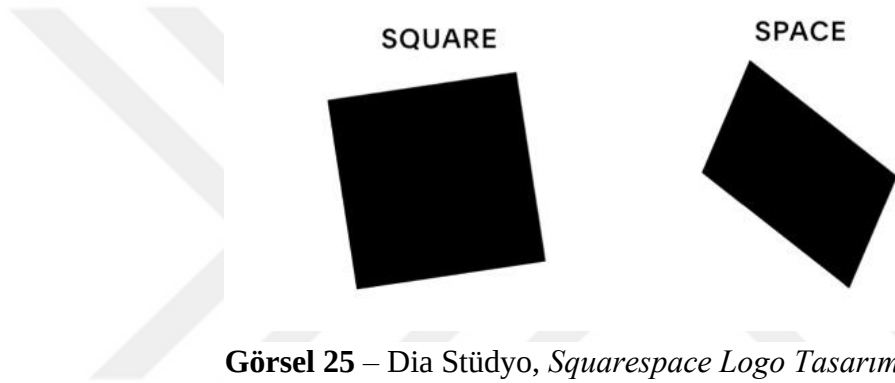
Görsel 24 – Olivier Bucher, *Glasgow Airport Logo Tasarımı*, 2019

New York ve Cenevre’de ofisleri bulunan Dia Studio çalışma pratiklerini hangi alan olursa olsun kinetik tasarımlar üretmek üzerinde oluşturmuşlardır. Çalıştıkları müşterileri Dia’nın eşsiz bir tasarım süreci olduğuna ve her zaman alışılmadık bir şekilde yaklaştıklarını savunmaktadır. Markaların artık statik değil, yaşayan, nefes alan birer kinetik tasarımlar olduğunu kanıtlamışlardır. Dia Studio kurucu ortaklarından Mitch Paone’ye göre:

“Marka varlığında kinetik ve hareket hissi öncelikle çevrimiçi olarak yaşayan bir teknoloji şirketi olduğumuz için, ilk önce ekranı düşündüğümüzden emin olmak önemliydi. Bununla birlikte, sonsuz esnekliği ve hareketi, etkileşim ve sürekli olarak sorunsuz bir şekilde çalışma yeteneği onu ilginç kılan şeydir” (Boddington, It’s Nice That, 2018).

Dia Studio New York’ta bulunan teknoloji odaklı çalışan bir ofis olan *Squarespace* için New York sokaklarından, modasından ve tarzından ilham alarak

kinetik bir kimlik tasarlamıştır. Logo için siyah bir karenin ve isimlerin hareketi ile kinetik bir tasarım oluşturulmuştur. Aynı hareket sloganların yer aldığı tasarımlarda da yer almıştır. İki boyutlu basılı afişlerde tipografik düzen ile hareket sağlanırken, bazı afişler billboardlarda dijital ve hareketli olarak yer almıştır. Böylece kinetik kimlik tasarımı sadece online ve ekran tabanlı mecralara değil, halkın izlenimine de sunulmuştur. Dia Studio, grafik tasarımın geleneklerini ve animasyonla ilişkisini tartışan, sadece müşteri isteğini yerine getirmek için değil, sorunları çözmek için yola çıkan bir stüdyo olmuştur (Boddington, It's Nice That, 2018).



Görsel 26 – Dia Stüdyo, Squarespace Billboard Tasarımları, 2018

Worship studio Toronto’da kurulmuş bir diğer Motion & Design alanında çalışan stüdyodur. American Wired dergisinin bir dalı olan Wired UK (United Kingdom) için yeniden tasarlanmış versiyonunu tanııtma amacıyla 2017 yılında kinetik bir video tasarlamışlardır. Dergideki yeni sayfa tasarımları, yazı karakterleri ve ana başlıklarını

içeren bir video olmuştur. Burada da hareket sadece yazı karakterlerinde ve logoda değil dergideki görsellerle de uyumlu bir şekilde kinetik bir tasarım söz konusu olmuştur (Wired UK, tarih yok).



Görsel 27 – Worship Stüdyo, *Wired UK Tanıtım Videosu*, 2017

Kinetik tipografinin avantajı, sözel ve görsel iletişimi birleştiren ve sabit metinlerin etkileyciliğini zenginleştirmek için fırsatlar sunmasıdır (Basili & Pazienza, 2007: 655). Spontanlık, tonlama vb. gibi sözlü dilin fonetik özelliklerini “gerçek zamanlı” görselleştirmeyi keşfederek geleneksel tipografiyi tamamlamıştır (Krasner, 2008: 138).

1.5. Kinetik Tipografi Kullanım Alanları

Tipografi, sadece bilgi ve mesajın anlaşılabilir bir form dili aracılığıyla iletilmesini değil, aynı zamanda bir stil, bir kişilik, görsel bir dil ve farklı bir imaj olarak ortaya konan öğeleri de ifade etmektedir (Turgut, 2012: 585). Teknolojinin gelişmesi ile tipografik iletişim sadece basılı mecralarda değil ekran ve etkileşim içeren her alanda kendine yer bulmuştur. Tasarımcılar ve sanatçılar yeni ifade yolları bularak, farklı ve sıra dışı biçimler ile tipografi kullanımını çeşitlendirmişlerdir. Önceleri kısıtlı alanlarda kendine yer bulan kinetik tipografi interaktif mecraların artması ile güçlü bir ifade şekline dönüşmüştür ve yeni alanlarda kullanılarak yaygınlaşmaktadır. Bu bağlamda bu alanlar göz önünde tutularak film sektörü, kitle iletişim araçları ve yeni medya, reklam sektörü, kurumsal kimlik ve sosyal medya alt başlıkları adı altında geçmişteki referansları ile günümüz tasarımları incelenmiştir.

1.5.1. Film Sektörü

1950'lerin ortalarında film sektöründe jenerik kavramı ortaya çıkmıştır. “Jenerik”, Türkçe’de “film başlığı dizileri” anlamında “generique” nin Fransızca karşılığı olarak kullanılmaktadır (Turgut, 2012: 583). Film jeneriği sadece tanıtım için değil, aynı zamanda izleyiciyi filmin içeriğine hazırlamak açısından da oldukça önemlidir. Film jenerikleri hem filmlerin girişinde hem de sonunda kullanılabilir. Filmin girişinde aktörlerin, yönetmenlerin, yapımcıların ve teknik ekibin isimleri yer almaktadır. Girişlerde yalnızca isimler ve bilgiler değil giriş sahnelerine eşlik eden görüntüler ve tasarımlar da bulunmaktadır. Jenerik kullanımının yaygınlaşmasıyla kinetik tipografi de 1950'lerin ortalarından itibaren bu alanda kullanılmaya başlanmıştır. Kinetik tipografi jeneriklerin dili ve estetiğinde önemli bir değişiklik meydana getirmiştir. Bu sayede film jenerikleri gerçek sahnelerden ve görüntülerden önce kısa filmler haline gelmiştir (Las-Casas, 2007: 17). O dönemde bu alandaki tasarımlarıyla öne çıkan tasarımcılar Saul Bass, Kyle Cooper ve yeni kurulan tasarım stüdyoları olmuştur. Bu tasarımcıların başlattığı estetik dilin ve tasarımın günümüzde hala devam ettiği görülmektedir.

Saul Bass'ın çalışmak için Los Angeles'a yerleşmesi ve daha sonra film jenerikleri tasarlamasıyla 1950'lerin ortalarında, sinemadaki grafik tasarım yaklaşımı dramatik bir şekilde değişmeye başlamıştır. Saul Bass, eleştirmenler tarafından “film açılış jeneriklerini filmden önce ayakta duran bir film olarak icat eden ve onu bir sanat haline getiren” sanatçı/tasarımcı olarak kabul edilmiştir (McG. & Jr., 1996). Saul Bass; Alfred Hitchcock, Martin Scorsese, Stanley Kubrick ve Otto Preminger gibi yönetmenlerin filmlerine jenerikler hazırlamıştır (Krasner, 2008:21). 1946'da Saul Bass & Associates'i kuran Bass'ın, Hollywood'daki ilk çalışmaları film reklamları ve afiş tasarımlarından oluşmaktadır. İlk film jeneriğini 1954'te *Carmen Jones* filmi için tasarlamıştır. Filmin yönetmeni Otto Preminger, Bass'ın çalışmalarından o kadar çok etkilenmiştir ki, film açılış jeneriğini Bass'ın tasarlamasını istemiştir. Film Kuzey Carolina'da paraşüt fabrikasında çalışan Carmen ile Joe adlı askerin yaşadıkları duygusal ve ihanet içeren durumları anlatmaktadır. Jenerik boyunca üst üste çizilmiş ateş ve gül

görselleri bulunmaktadır. Gülün Joe'nun Carmen'e olan sevgisini sembolize ettiği ve ateşin Carmen'in vahşi 've bazen de tehlikeli' doğasını temsil ettiği kabul edilmektedir. Ancak hem Carmen hem de Joe, film boyunca duygusal karmaşa yaşayan karakterlerdir. Bu nedenle, her iki sembol de bireysel güdülerinin doğru bir özeti değildir; bunun yerine, Bass'ın bu ikisinin yan yana konumlandırılması, dinamik ilişkilerinin nihai kutuplaşmasına daha fazla değinmektedir. Jenerikte daha çok gülün ve ateşin verdiği hareket ile tipografinin uyumu görülmüştür (Preminger, 1954).



Görsel 28 - Saul Bass, *Carmen Jones* Film Jeneriği, 1954

Bass, jenerikleri film ile bağlantılı bir uzantı ve hikâyeyi geliştirme fırsatı olarak görmüştür. Daha sonraki tasarladığı jenerikler yine Otto Preminger'in yönettiği *Altın Kollu Adam* (*The Man With the Golden Arm*) (1955); ve *Bir Cinayetin Anatomisi* (*Anatomy of a Murder*) (1959); adlı filmler olmuştur. *Altın Kollu Adam* filminde bir dönem uyuşturucu bağımlısı olan Frankie Machine'in hikâyesi anlatılmaktadır. Siyah arka plan üzerinde kesik çizgiler filmin sembolüyle birleşmeden önce zeminde soyut desenler oluşmaktadır. Siyah-beyaz arasındaki kontrast şiddet ve tedirginlik yoğunluğunu arttırarak ana karakterin ruh halini, kumar ve uyuşturucu tutkusuna teslim olarak hayatında yaşadığı kopukluğu izleyene yansıtmaktadır. Soyut çizgilerin hareketi ile negatif alanlarda jenerik bilgileri yer almaktadır (Preminger, *The Man with the Golden Arm*, 1955).



Görsel 29 - Saul Bass, *The Man With the Golden Arm Film Jeneriği*, 1955

Bir *Cinayetin Anatomisi* filminde Saul Bass, karakterlerin her birini parçalarına ayrılmış şekilde sunarak film jeneriğini hazırlamıştır. Jenerik ilk önce yönetmen Otto Preminger'ı tanıtan tüm vücudu göstererek başlamaktadır. Her bir vücut parçası birbirinden uzaklaşarak ayrılmaktadır. Gri bir arka plan üzerinde kâğıt kesimleri gibi basit unsurlar kullanılmış bu jenerik, günümüzde hala kalitesini korumaktadır. İleri teknolojiye ihtiyaç duyulmadan sadece bir grafik tasarımcının filmi tanıtmak için basit bir fikir düşündüğü başarılı bir jenerik tasarımı olmuştur (Preminger, *Anatomy of a Murder*, 1959).



Görsel 30 - Saul Bass, *Anatomy of a Murder Film Jeneriği*, 1959

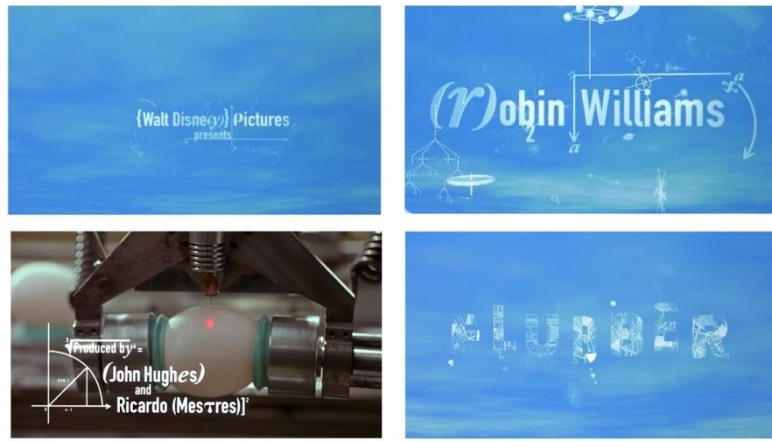
Bass'ın 1960 yılında *Ocean's Eleven* filmi için tasarladığı bir başka jenerik de oldukça ses getirmiştir. Kullandığı sayılardaki form, Sin City'nin elektrik ışıklarına ve renkli tabelalarına gönderme yapmıştır. Renkli, canlı ve nokta motiflerinden oluşan sayı geçişleri film jeneriğinin ilk bölümünü oluşturmaktadır. İlk bölümde ana karakterlerin isimleri yer almakta ve geçiş animasyonları ile sayıların etrafında yerleşimi ayarlanmaktadır. Jeneriğin ikinci bölümünde ise kalan bilgiler daha serbest bir stilde yine nokta motiflerinin de desteklediği görseller ile yer almaktadır. Bass'ın tasarımları, günümüz tasarımcıları arasında favori olmaya devam etmektedir. Sadece grafik tasarımcılara değil günümüz yeni medya sanatçılarına da katkısı olmuştur (Soderbergh, 1960).



Görsel 31 - Saul Bass, *Ocean's Eleven Film Jeneriği*, 1960

Hareketli grafik tasarım tarihinde bir dönüm noktası olarak kabul edilen bir başka tasarımcı Kyle Cooper'dır. Saul Bass'ın tasarımlarından ilham alan tasarımcı Yale Üniversitesi Sanat Okulu'nda tasarımcı Paul Rand'in öğrencisi olmuştur. Daha sonra New York'ta R/Greenberg Associates'de yine yaratıcı yönetmen olarak çalışmıştır. 1990'lardaki geleneksel ve dijital süreçleri birleştirerek sinema endüstrisine yeni bir soluk getiren ilk grafik tasarımcılardan biridir (Krasner, 2008: 24). Cooper tipografiye olan duyarlılığını *Flubber* (1997) film jeneriğinde de kullanmıştır. İnsanlara yardım eden bir madde yapan mucidi anlatan filmde, oyuncu ve teknik ekibin isimleri film giriş

sahnesinde eğlenceli bir şekilde matematik ve kimya formüllerini andıran yazım stilinde hareket etmektedir. Kimyasal bağlar, sarmallar, zincir grafikleri de hareketli bir şekilde jenerikte yer almaktadır. Ana karakterlerin isminden sonra filmin ismi FLUBBER de kimyasal bağların ve formüllerin oluşturduğu hareket ile büyük bir şekilde yazmaktadır (Mayfield, 1997).



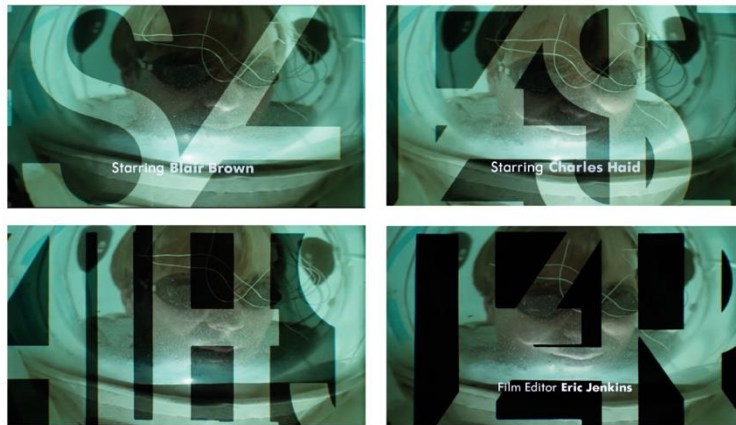
Görsel 32 - Kyle Cooper, *Flubber Film Jeneriği*, 1997

The Incredible Hulk (2008) filminin jeneriğini ise Cooper filmin fotoğraf ve video arşivinden oluşturmuştur. Fotoğrafların ve videoların üzerinden ekrana doğru büyüyerek jenerik bilgileri sırayla geçmektedir. Tipografide ve hareketinde film içeriğiyle bağlantılı olarak renk ve efekt kullanılmıştır. Aynı efektler etkinin devam etmesi için oyuncuların olduğu sahnelerde de uygulanmıştır (Leterrier, 2008).



Görsel 33 - Kyle Cooper, *The Incredible Hulk Film Jeneriği*, 2008

Kyle Cooper'ın da dahil olduğu R/Greenberg Associates adlı stüdyo ise film jeneriklerine farklı bir soluk getiren bir başka ekiptir. Richard Greenberg tarafından tasarlanan *Gerçeğin Ötesinde* (*Altered States*) (1980) film jeneriğinde yine Saul Bass etkileri gözükmemektedir. Greenberg geometrik bir tırnaksız yazı karakteri kullanarak harfleri izleme düzleminde yavaşça ilerleterek birbiriyle çakıştırmıştır. Harf formları üst üste geldikçe soyut şekiller oluşturmuştur. İzleyici aynı zamanda harflerin karışımıyla metin içinde kaybolmuş bir insan ile karşı karşıya kalmaktadır (Brownie, 2007: 14).



Görsel 34 - R/Greenberg Associates, *Altered States Film Jeneriği*, 1980

Kinetik tipografi ile tasarlanmış bir başka film jeneriği ise Kyle Cooper'ın R/Greenberg Associates ekibi ile birlikte çalışırken tasarladığı *Görevimiz Tehlike* (*Mission: Impossible*) (1996) adlı filmin jeneriğidir. Filmdeki sahneleri andıran nitelikte kullanılan yazı karakterinde harfler hızlıca ekrandan geçerken en üstte oyuncuların isimleri yer almaktadır. Harflerin geçiş hızı jenerikteki kullanılan müzik ile de uyumlu olmuştur (Palma, 1996).



Görsel 35 - R/Greenberg Associates, *Mission Impossible Film Jeneriği*, 1996

Film jeneriklerinde kinetik tipografi kullanımı günümüzde hala popüler durumdadır ve 1950'li yılların Saul Bass etkileri tasarımcılar tarafından referans alınmaktadır. 2016 yılında vizyona giren Galen Johnson tarafından jeneriği tasarlanan *Madly* adlı filmde bu referanslar söz konusudur. Farklı aşk hikâyelerini bir araya getiren bir antoloji filmi olan *Madly*'nin jeneriğinde, tipografi hareketleri doğrudan müziğin ritmi ile bağlantılıdır. Yalnızca harfler değil karakterler de müzikle uyumlu bir şekilde dans etmektedir. Kavramlarla ve karakterlerle bağlantılı olarak yazıların arka planında soyut görseller de yer almaktadır. Şarkıdaki enerjik hissiyat aynı zamanda neon ve canlı renk kullanımı ile de yansıtılmıştır (Lashes, ve diğerleri, 2016).



Görsel 36 - Galen Johnson, *Madly Film Jeneriği*, 2016

Candida Brady'nin yönetmenliğini yaptığı *Muse* (2019) adlı filmin jeneriğinde ise kinetik tipografi ayna ve yansıtma yöntemi ile kullanılmıştır. Jeneriğin tasarımcısı bir dönem R/Greenberg Associates ile çalışmış olan Garry Waller'dir. Oyuncu ve teknik ekibin isimleri sağ, sol, yukarı ve aşağı doğru ayna görüntüsü ile yansıtılmıştır. Bazı sahnelerde harfler büyükten küçüğe doğru birer soyut leke olarak yine yansıtma yöntemiyle kullanılmıştır (Brady, 2019).



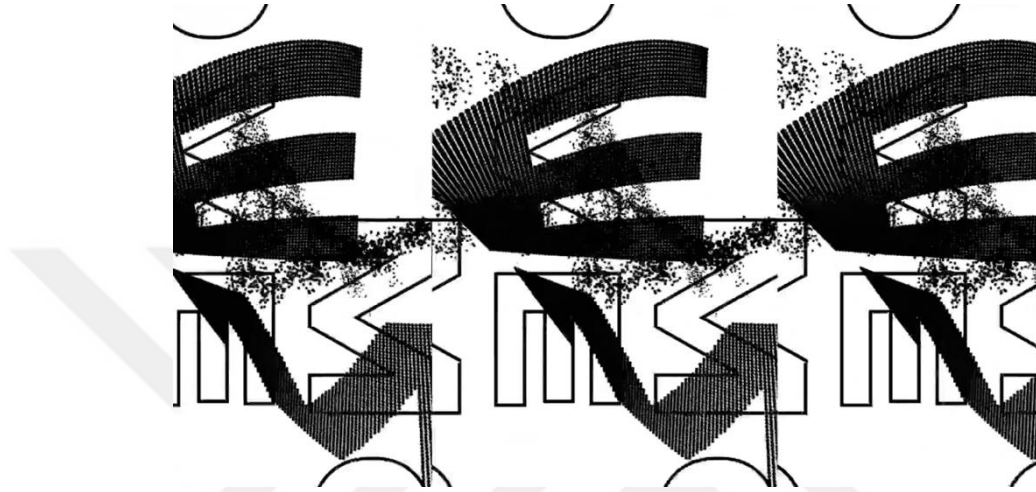
Görsel 37 - Garry Waller, *Muse Film Jeneriği*, 2019

Sonuç olarak, incelenen birçok jenerik tasarımına dayanarak, doğru tasarlanmış öğeler ile etkili bir kinetik tipografi seyircinin takdirini ve ilgisini kazanmaktadır. Filmin başlangıç ve bitiş noktasındaki jenerikler, arka plan görüntüleri, müzikler, oyuncular ve film hakkında tüm bilgiler tipografi aracılığıyla bu noktada doğru bir şekilde izleyene aktarılmaktadır.

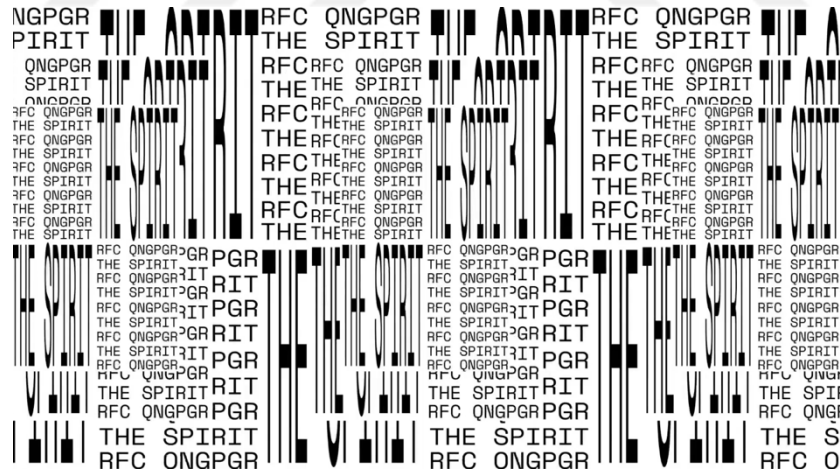
1.5.2. Kitle İletişim Araçları ve Yeni Medya

Kitle iletişimi topluma yönelik bilgi içeren ve mesaj veren söylemlerdir. Haber verme, eğitim, reklam, tanıtım gibi çeşitli amaçlar taşıyan iletişim şeklidir (Gönenç, 2002: 131). Yeni medya, kitle iletişim araçlarının bir uzantısı olmakla beraber, tümüyle klasik kitle iletişim araçlarının yerini almıştır. Günümüzde yeni medya kullanımı yaygınlaşmış ve önem kazanmıştır. Sosyal hayattan, eğitim ve iş hayatına kadar tüm yaşamımızda telefon, televizyon, tablet ve bilgisayarlar vazgeçilmez birer unsur olmuşlardır. Bugün yeni medya aracılığıyla karşımıza hareketli görüntüler ve tasarımlar çıkmaktadır. Bunlar televizyon ve internet kanallarındaki yayınlar, müzik klipleri, videolar, mobil uygulama tasarımları ve web tasarımlarıdır. Okullardaki eğitim sistemi de dijital dünyanın bize sunduğu imkanlara yönelmeye başlamıştır. Dijital ve hareketli işler üreten reklam ajansları ile kısa süreli eğitimler ve atölye çalışmaları düzenlenmektedir (Boddington, It's Nice That, 2018).

New York ve Cenevre'de ofisleri bulunan Dia Studio kinetik tasarımlar üretmenin yanı sıra okullarda çeşitli atölye çalışmaları da gerçekleştirmektedir. İsviçre'deki *École Kanton d'art de Lozan (ECAL)*, adlı sanat ve tasarım üniversitesi öğrencileri ile ürettikleri kinetik tipografik video bu örnekler arasındadır. Geneli siyah beyaz olan videoda harfler hem arka plan oluşturmakta hem de verilen mesajı hareket ile anlatmaktadır (Boddington, It's Nice That, 2018).



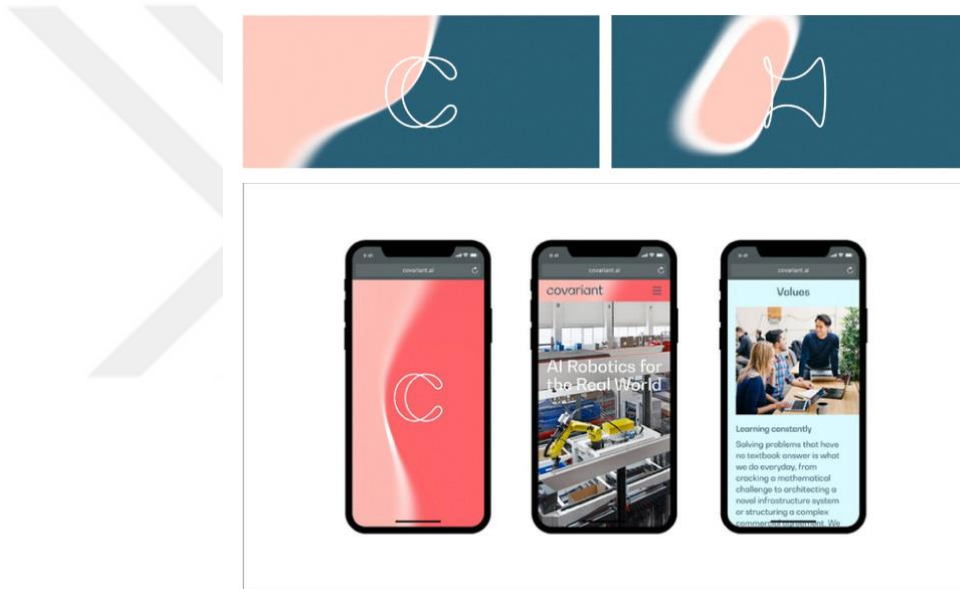
Görsel 38 - Dia Studio, *ECAL Workshop*



Görsel 39 - Dia Studio, *ECAL Workshop*

Yazılım üreten firmaların kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyimi konusuna verdikleri değer günümüzde artış göstermiştir. Kullanıcı deneyimine iyileştirmeler yapan tasarımcılar kinetik tipografi öğelerinden de faydalanmaya başlamıştır. Kısacası kinetik

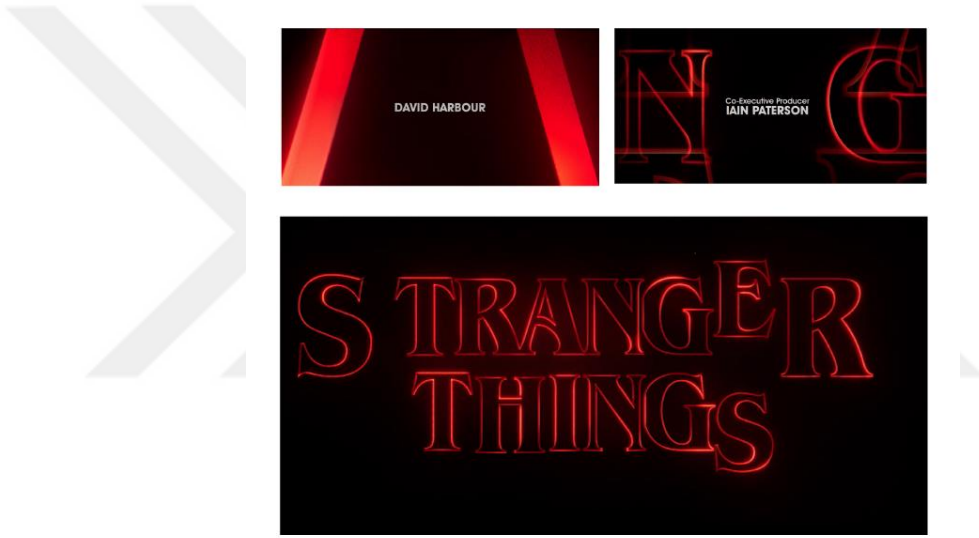
etkileşimler kurumsal kimliğin ve yazılım sektörünün önemli bir parçası haline gelmiştir. Pentagram Tasarım Grubu'nun *Covariant* adlı bir şirket için yaptığı yazılım ve web tabanlı tasarımlar bu gruba girmektedir. Logo kullanımında da hareket söz konusu olup, logodaki hareketi soyut bir şekilde tasarımların zemininde de kullanmışlardır. Bu sayede marka kimliği tek bir hareket üzerinden oluşup çeşitli görseller üzerinden anlatılmıştır. Gerek şirketin mobil uygulamasında gerek web sitesindeki banner tasarımlarında belirlenen soyut aynı zamanda marka kimliğini oluşturan hareket izleyiciye eşlik etmektedir (Covariant, tarih yok).



Görsel 40 - Pentagram Tasarım Grubu, *Covairant Kurumsal Kimlik ve Arayüz Tasarımları*, 2020

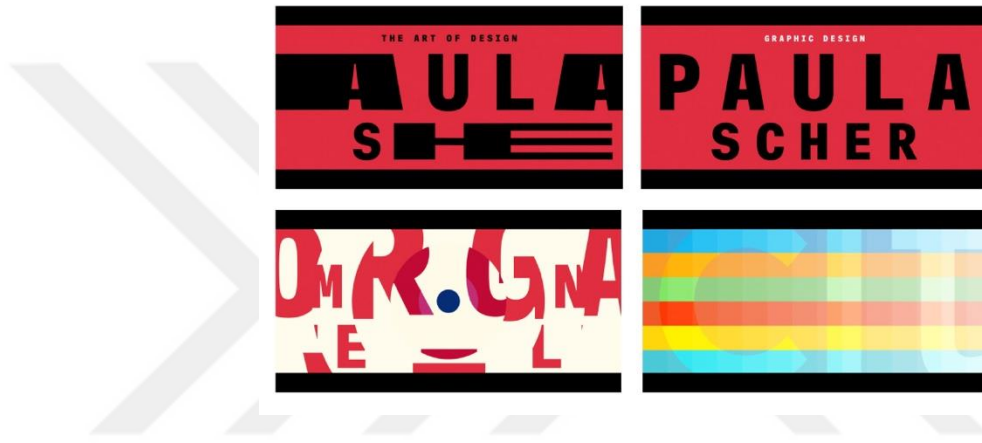
Önemli bir çağdaş grafik tasarım alanı olan televizyonda ve artık günümüzde tablet ve bilgisayarlarda, kinetik ve etkileyici tipografi kullanımı, dizi başlangıçlarında ve jeneriklerde sürekli olarak görülmekte, böylece hareket kelimesinin görsel zenginliğini ve niteliklerini arttırmaktadır (Las-Casas, 2007: 12). İnternetin yaygınlaşması ile artık diziler ve filmler online takip edilerek, istenildiği zaman izlenebilmektedir. Dizi ve televizyon yayıncılığında da çeşitli jenerik örnekleri vardır. Bu dizilerden biri de hem geçmiş dönemin jenerik tasarımlarından referans alarak tasarlanan hem de günümüz tasarımına

uygun olmasıyla da kendisinden söz ettirmiş bir dizi olan *Stranger Things*'dir. Jenerik döneminin ikonik kitap kapakları ve yazı karakterlerini de yansıtmaktadır. Jenerikte parlak kırmızı renkteki büyük puntolu karakterler yavaşça bir araya gelmektedir. Kenarlarına daha küçük puntoda oyuncu ve teknik ekibin isimleri gelmektedir. Kullanılan yazı karakteri ise 80'lerin Stephen King kitap tasarımlarından kullanılan karakterlere gönderme yapmaktadır. *Stranger Things* jeneriği, sadece saygın bir jenerik tasarımı değil, aynı zamanda hareket türünün gücü ve nostaljinin verdiği etkinin bir kanıtı olmuştur (Uncu, 2016).



Görsel 41 - *Stranger Things* Jenerik Tasarımı, 2016

Jenerik tasarımları sadece diziler için değil belgeseller için de oldukça önemlidir. Netflix'te 10 Şubat 2017'de online belgesel piyasasına sürülen *Soyut Düşünce: Tasarım Sanatı* (Abstract: The Art of Design) adlı belgesel başarılı jenerik tasarımını uygulayan belgesellerden biridir. Belgeselin jenerikleri Anthony Zazzi tarafından tasarlanmıştır. Her bölümde bahsedilen tasarımcının veya sanatçının çalışmalarına uygun nitelikte renk, doku, arka plan, tipografi ve hareket kullanımı söz konusu olmuştur. Zazzi'nin bu tasarımı 2018 Emmy ödüllerine aday gösterilmiştir (Abstract the art of design, tarih yok).



Görsel 42 - Anthony Zazzi, *Abstract: Tasarım Sanatı Jenerik Tasarımı*, 2019

Benzer tasarımlar konferans jeneriklerinde de söz konusu olmuştur. Konferans jenerikleri, film ve televizyon muadillerinin aksine, bağlamı çok az olan isim listesine sahiptirler. 2014 yılında düzenlenen *Typomad* adlı tipografi ve grafik tasarım konferansında bu zorluk yaşanmamış aksine izleyenlerine dikkat çekici kinetik tipografik bir jenerik sunmuştur. Burada kullanılan tipografi, tamamen onu nasıl anladığımızla ilgili bir tasarım olmuştur. İzleyicilere tipografi aracılığıyla bir dizi bulmaca sunan tasarımcı Jeroen Krielaars, *Typomad* festivali konuşmacılarının baş harflerini bir makinede yakalanan dev harf formları olarak işlemiştir. Her bir büyük harf farklı soyut tasarımlar ve çözülecek yeni bulmacalar sunmuştur. Harfler perspektifte veya bir objenin dönüşündeki küçük değişikliklerle ortaya çıkıp kaybolmuştur. Biçim ve anlam, bazı bilinmeyen geometrilerin saat mekanizmasıyla parçalanmış ve yeniden birleşmiştir. Yazı karakteri tercihi Lasiver adlı karakter olmuştur ve çeşitli şekillerde deforme edilmesine

rağmen jenerikte güçlü bir etki sunmuştur. Sadece büyük boyutlarda değil küçük boyutlarda da okunma olanağı sağlamıştır (TYPOMAD 2014 - OPENING TITLES, tarih yok).



Görsel 43 - Jeroen Krielaars, *Typomad Konferansı Jenerik Tasarımı*, 2014



Görsel 44 - Jeroen Krielaars, *Typomad Konferansı Jenerik Tasarımı*, 2014

Tasarımcı Ben Radatz tarafından tasarlanan *Made in the Middle* (2018) adlı konferans jeneriği de daha farklı bir bakış açısı ile tasarlanmıştır. Jeneriğe müzik yerine güçlü ve doğrudan net bir şekilde sorular soran bir ses eşlik etmektedir. Soruları doğrudan tipografik tasarımlar ile izleyici okuyabilmektedir. Tipografideki hareketler konuşma

hızına göre değişmektedir. Bu bağlamda bu konuşma kaydını tam anlamıyla yansıttacak olan Neue Haas Grotesk isimli yazı karakteri kullanılmıştır (Radatz, tarih yok).



Görsel 45 - Ben Radatz, *Made in the Middle Konferansı Jenerik Tasarımı*, 2018

2018 ve 2019 yıllarında Montreal merkezli hareket tasarım stüdyosu olan Gimmick Studio tarafından *Grafika* konferansının jenerik tasarımları yapılmıştır. *Grafika*, Infopresse tarafından Quebec Grafik Tasarımcılar Derneği ve Yaratıcı İletişim Ajansları Derneği'nin desteğiyle düzenlenmektedir. Quebec'te düzenlenen konferanslarda sadece sunumlar değil aynı zamanda tasarımcılar için ödül törenleri de yapılmaktadır. Tipografik hareketler gerek jenerikte geçen isimlerde gerekse jüri üyelerinin olduğu sahnelerde de başarılı bir şekilde tasarlanmıştır (Grafika 2018 Awards Intro by Gimmick Studio, 2018).



Görsel 46 - Gimmick Studio, *Grafika 2018 Konferans Jenerik Tasarımı*, 2018

Kinetik tipografik animasyonlar, artık çok yönlü sanat biçimleri ve popüler kültür olarak kabul edilen müzik videolarında da giderek artan bir varlığa sahip olmuştur (Krasner, 2008: 72). 1950'ler ve Saul Bass'tan ilham alan görseller ve tipografik hareketler, Caro Emerald için *That Man* adlı videosunu hayata geçirmiştir. Nostalji temalı renk ve yazı karakteri, 50'lerin ve 60'ların film jeneriği tarzı animasyon ile birleştiğinde, sadece bir müzik klibi değil izlemesi keyifli bir kinetik tipografik animasyon sunmuştur. 2010 yılında çıkan şarkı, Saul Bass ve geçmişteki önemli tasarımcıların günümüzde hala etkilerinin sürdüğünü ve referans alındığını kanıtlamaktadır (Show, 2012).



Görsel 49 - Caro Emerald, *That Man Müzik Klibi*, 2010

Justice Dance adlı müzik klibi ise Jonas & Francois tarafından tasarlanmıştır. Klibin başından itibaren tipografiyi ve görüntüleri hareket ettirmek, t-shirt'ten t-shirt'e atlamak gibi bir büyüleyici bir video ile oluşturulmuştur. Güncel kinetik tipografik klipler için ilham kaynağı ve diğer müzik klipleri için orijinal bir alternatif olmuştur (Justice dance video, 2007).



Görsel 50 - Justice, *Dance Müzik Klibi*, 2007

1.5.3. Reklam Sektörü

Promosyon ve reklam kampanyaları, halkı bir ürün, marka veya hizmet hakkında daha fazla bilgilendirmek için tasarlanmıştır. Doğru mesajı iletmek ve açık olmasını sağlamak bir kampanyanın başarısı için hayati önem taşımaktadır (Krasner, 2008: 61-62). Reklamlar, ürün satışını kolaylaştırmak ve marka bilinirliği oluşturmak için en etkili yöntemlerden biri olmuştur. Günümüzde, ev eşyalarından politik kampanyalara kadar her şeyi satan çoğu reklam, 5-10 saniye ile bir saatlik tanıtımlar arasında değişmektedir (Krasner, 2008: 65). Reklamcılığın gelişimiyle birlikte tasarımlarda sıra dışı yaklaşımlar da söz konusu olmuştur. Tasarımcılar ve reklamcılar kinetik tipografinin sunduğu avantajlar ile firmaların reklamlarına yeni bir soluk getirmişlerdir. Worship Studio'nun NBA ve Mountain Dew ortaklığındaki bir kampanya için tasarlamış olduğu *The Courtside Project* bu reklamlardan birisidir. Logo tasarımında kullandıkları yazı karakteri sosyal medyada paylaşılan videolarda da kullanılmıştır. Sporcu isimleri ve fotoğrafları da bir bütün halinde olup hareket tasarımları uyumlu olmuştur (Worship, tarih yok).



Görsel 51 – Worship Stüdyo, *The Courtside Project Reklam Kampanyası*, 2017

Another Design adlı Çin merkezli tasarım stüdyosu 2019 yılında gerçekleşen *Bi-City Şehircilik Bienali / Mimarlık Sergisi* için açık hava reklamları ve tanıtımlar hazırlamıştır. Şehrin billboardlarına ve etkinlik alanlarına yerleştiren bu tasarımlarda etkinliğin teması olan Kentsel Etkileşim ön planda olmuştur. Logonun formu tipografiye yön vermiş ve hareketli tanıtım söz konusu olmuştur (Another Design, tarih yok).



Görsel 52 – Another Design, *Bi-City Şehircilik Bienali / Mimarlık Sergisi*
Reklam Afişi, 2019



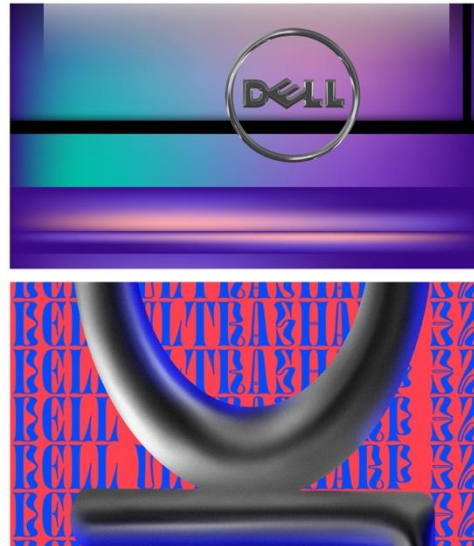
Görsel 53 - Another Design, *Bi-City Şehircilik Bienali / Mimarlık Sergisi*
Yönlendirme Tasarımları, 2019

Adidas'ın *Skateboard* ekibi için yeni çıkan ayakkabı lansmanına Dia Studio bir reklam kampanyası tasarlamıştır. Ayakkabı tasarımından referans alarak tipografik desenler oluşturmuşlardır. Bu tipografik desenler ayrıca lansmanda kinetik tipografi aracılığıyla da ekranlarda kullanılmıştır (Boddington, DIA's work for Adidas embodies the "flux and flow of sports" through the brand's iconic three stripes, 2020).



Görsel 54 – Dia Stüdyo, *Adidas Skateboard Reklam Kampanyası*, 2018

Londra’da yaşayan grafik tasarımcı ve eğitimci Tina Touli’nin *Dell* adlı bilgisayar firması için yapmış olduğu kinetik video bir diğer tanıtım videolarından birisidir. Ürettikleri yazıcının baskı ve renk kalitesini sorunsuz bir şekilde çalıştığını gösteren videoda kâğıtları temsil eden grafik öğeler kullanılmıştır. Bu öğelerin üzerinde yazı karakterleri tıpkı yazıcıdan kâğıda aktarıldığı gibi gösterilmiştir ve hareketli tipografi görüntüsü elde edilmiştir (Dell Monitor, tarih yok).

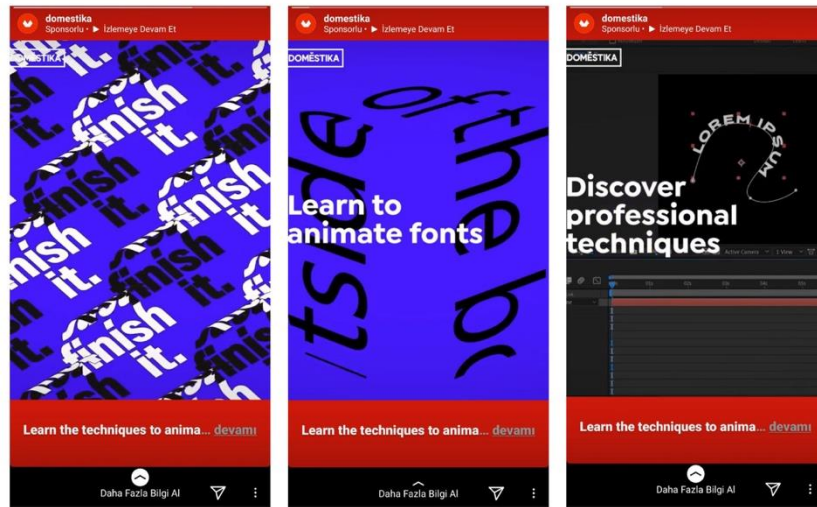


Görsel 55 – Tina Touili, *Dell Reklam Kampanyası*, 2019

Günümüzde reklam sektörü sadece basılı ve video tabanlı mecralarda sınırlı kalmamış, sosyal medyada da kendine yer bulmuştur. Instagram, Facebook, Youtube gibi yaygın kullanıma sahip sosyal medya uygulamalarına da kinetik tipografik reklamlar tasarlanmaktadır. Bu reklamlar Story / Hikâye adı altında kullanıcıların karşısına en fazla 15 saniye süre ile olmak üzere takip ettikleri kategorilere ve kişilere göre sunulmaktadır. Eğitim, etkinlik, tanıtım, satış ve ürün odaklı olan bu reklamlar günümüzde en sık kullanılan reklam biçimi olmuştur.



Görsel 56 – *Foam Magazine Instagram Reklamları, 2020*



Görsel 57 – *Domestika Instagram Reklamları, 2020*

1.5.4. Kurumsal Kimlik

Kurumsal kimlik ögeleri başlığında da bu araştırmada bahsedilen diğer tasarım mecraları gibi kinetik tipografinin dahil olduğu tasarımlar içermiştir. 2016 yılında Dia Studio'nun yapmış olduğu marka ve kimlik tasarımlarından biri de hem hareketli hem de basılı olarak yaşatmak istedikleri albüm kapakları ve kitapçıklarından oluşmuştur. Tasarladıkları her kapakta hem müziği somutlaştırmışlar hem de kavramsal olarak albümdeki parçalar ile ilişkilendirmişlerdir. Basılı malzemelerde dahil olmak üzere kapaklar ve kitapçıklar incelendiğinde harflerin hareketini hissedilmiştir (Pritchard, 2017).



Görsel 58 – Dia Stüdyo, Çeşitli Albüm Kapağı Tasarımları, 2016



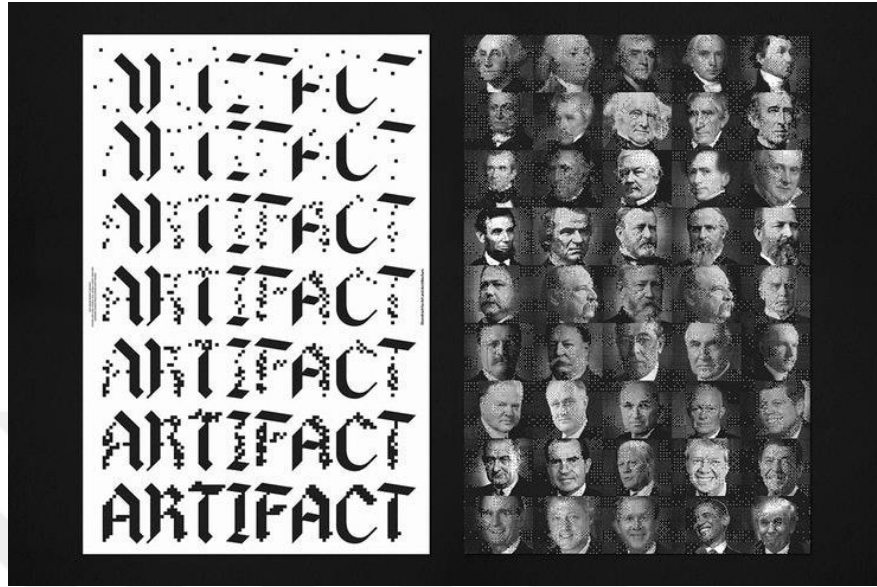
Görsel 59 - Dia Stüdyo, Çeşitli Albüm Kapağı Tasarımları, 2016

Harvard Tasarım Enstitüsü, tasarımıyla ilgili her şeyi keşfetmek için her alandan yenilikçileri ve öğrencileri bir araya getiren bir etkinlik olan dördüncü *HarvardxDesign* Konferansına ev sahipliği yaptı. Etkinliğin kimliğini ise Pentagram Tasarım Grubu tarafından tasarlandı. “FailurexDesign” başlıklı etkinlik, tasarımda üretken başarısızlığın rolüne ve grafiklerde etkinlik materyalleri üzerinde çarpıcı desenler oluşturmak için kendi kendine dolaşan tipografi içermektedir. Harfler yuvarlanmakta ya da genel olarak dengesiz bir düzen içinde görünmektedir. Etkinlik kurumsal kimliği dışında kinetik tipografik video, web sitesi, afiş, programlar, kalem, defter ve çanta gibi kurumsal ürünlerde kullanılan bu tasarım başarısızlığı hareketli bir biçimde ifade etmektedir (HarvardxDesign, tarih yok).



Görsel 60 - Pentagram Tasarım Grubu, *HarvardxDesign Kurumsal Kimlik Tasarımı*, 2016

New York Federal Salon’da düzenlenen 2017 *Sanat ve Mimari Mağazası*, kimliği de Pentagram Tasarım Grubu tarafından tasarlanmıştır. Mekânı ve mevcut politik durumları temsil eden tema, etkinliğin tasarım içeriğini oluşturmuştur. Her bir form, bölünmüş ve bozulmuş gibi görünerek uyumsuzluk kavramı üzerinden gerçekler ve “alternatif gerçekler” arasındaki diyalektik mücadelenin altını çizmektedir. Tasarımda metal döküm tipografiyi temsil eden harfler ile bitmap formlar birleşmiştir (Artifact, tarih yok).



Görsel 61 - Pentagram Tasarım Grubu, *New York Federal Sanat ve Mimari Mağazası Kurumsal Kimlik Tasarımı*, 2017

2015 yılında Amsterdam’da bulunan Thonik Studio tarafından *Hyundai Mağazası* için logo ve kurumsal kimlik elemanları tasarlanmıştır. Mağaza yakın zamanda başka bir stüdyo olan Studio Fnt tarafından yeniden markalaştırıldı ve ana görüntü bir çift H harfinden oluşmaktadır. Mağazanın Seul şubesi için Studio Thonik mağaza mimarisini yansıtmak için yatay çizgiler kullanmıştır. Mağaza cephesinin camını temsilen uygun bir yazı karakteri ile çeşitlendirmişlerdir. Renk çeşitliliği ile birleşen tipografi logoda izleyene hareketlilik ve dinamizm sunmaktadır (H for hyundai, tarih yok).

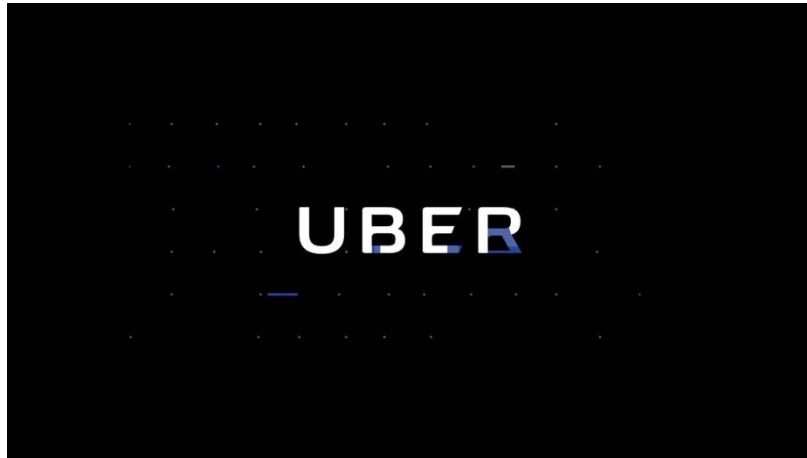


Görsel 62 - Thonik Studio, *Hyundaio Seul Mağazası Kurumsal Kimlik Tasarımı*, 2015



Görsel 63 - Thonik Studio, *Hyundaio Seul Mağazası Kurumsal Kimlik Tasarımı*, 2015

2016 yılında yine marka ve logo tasarımında hareketi kullanan bir başka stüdyo Toronto merkezli Worship Studio'dur. *Uber* firması için animasyonlu marka başlığı altında logo tasarımı ve hareket tasarımı için yardımcı formlar yapılmıştır. Logoda yer alan çizgiler, noktalar ve harfler firmayı tanıtmak amacı ile fotoğraflar ve videolarda hareketli grafikler olarak kullanılmıştır. Animasyonlarda harflerin ve formların hareketi ön planda olmuştur. Logo kullanımında negatif tercih edilerek ayrıca mor rengi de hareket hissi vermiştir (Uber, tarih yok).



Görsel 64 – Worship Stüdyo, *Uber Kurumsal Kimlik Tasarımı*, 2016

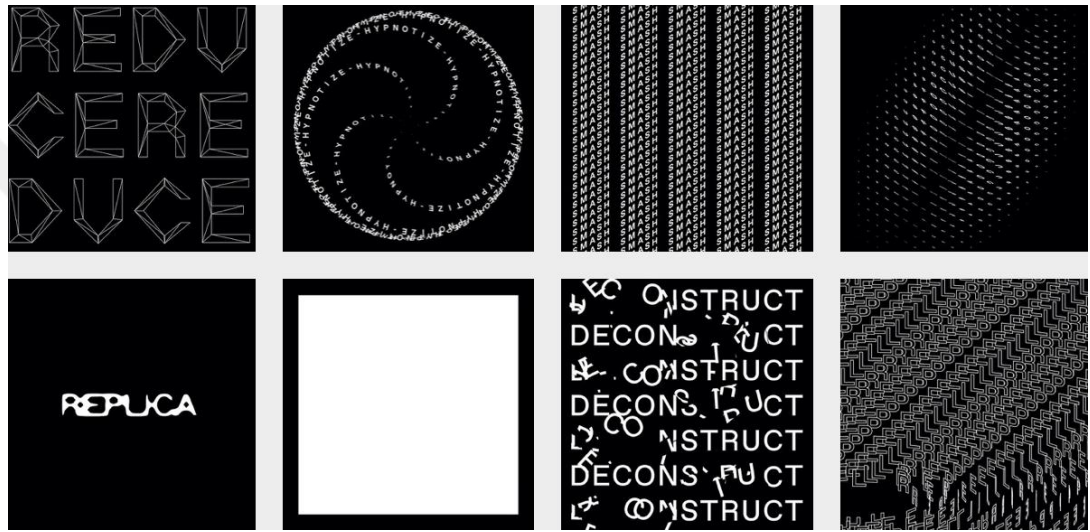
1.5.5. Sosyal Medya

21. yüzyıl dijital çağında sosyal medya kullanımı neredeyse her alanda yaygınlaşmıştır. Daha çok cep telefonlarında kullandığımız sosyal medya uygulamaları her mecrada aktif olarak kullanılmaktadır. Çoğu cep telefonunda artık renkli ekranlar ve internet erişimi vardır. Bugünün telefonları on yıl önce bir masaüstü bilgisayarın yaptığı hesaplama gücüne sahip olmuştur. Cep telefonu endüstrisi, tüketiciler mevcut özelliklere alıştıkça yeni özellikler ekleme konusunda daha kademeli bir yaklaşım benimsemektedir (Economist, 2005: 150). Toplumsal yaşamın birçok alanına avantaj sağlayan ve çoğu fırsatı mümkün hale getiren sosyal medya; bilgi paylaşımının en sık yapıldığı bir mecra haline gelmiştir (Konuk & Güntaş, 2019: 3). Birçok tasarımcı, eğitmen, sanat galerileri, müzeler gibi sanat ve tasarım alanına hizmet eden kişi ve kuruluşlar da sosyal medyayı aktif olarak kullanmaktadırlar. Gerek tanıtım ve bilgilendirme amaçlı gerek kullanıcı ilgisi ve etkileşimi açısından kinetik tipografi bu paylaşımlara destek amaçlı kullanılmaktadır. Londra’da bir çağdaş sanat organizasyonu olan *Open Space*’in sosyal medya kullanımı bu örneklerden biridir. Kurumsal kimlik ve sosyal medya çalışmaları Glasgow merkezli Cause and Effect adlı tasarım stüdyosu tarafından tasarlanmıştır. Hem ekran hem de baskıda bir çerçeve vurgusunu sağlamak için kullanılan karede, görüntüler ve yazılar için bir alan yaratılmıştır. Bu fikir, sosyal medya için kinetik tipografi ile hayata geçirilmiştir. Her sene belirlenen renk bu tasarımlara destek olmaktadır (Open Space, tarih yok).



Görsel 65 – Cause and Effect, *Open Space Sosyal Medya Görselleri*, 2019

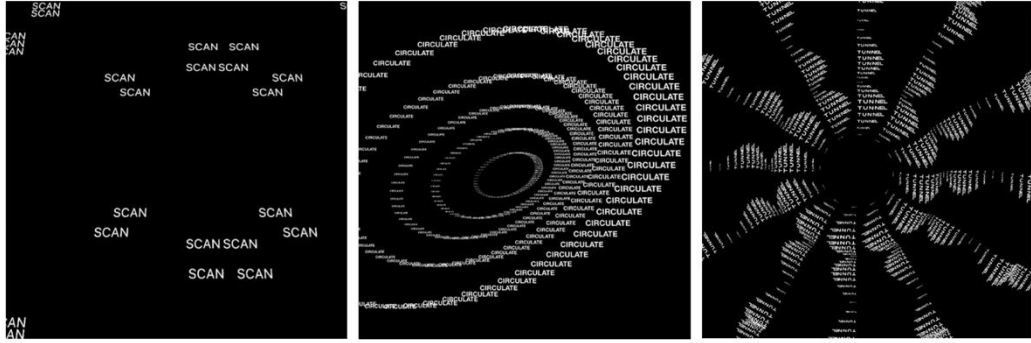
Günlük tasarım konseptleri ve fikirleri üzerine çalışan tasarımcılar ve tasarım stüdyoları sosyal medyada etkileşim ve tanınma amaçlı paylaşımlar yapmaktadır. Nikita Iziev, Duncan Brazzil ve Jake Farmer gibi tasarımcılar bu kişiler arasındadır. Kendilerine anahtar kelime veya kelime öbeklerine dayalı hedefler koyarak, bu konuları hareket ve tipografi aracılığıyla anlatmaktadırlar. Bu sayede sabit ve kinetik tipografiyi olabildiğince kapsamlı bir şekilde keşfetmektedirler.



Görsel 68 – Nikita Iziev, *Sosyal Medya Video İçerikleri*, 2019-2020



Görsel 69 – Duncan Brazzil, *Sosyal Medya Video İçerikleri*, 2019-2020



Görsel 70 – Jake Farmer, *Sosyal Medya Video İçerikleri*, 2019-2020

Kinetik tipografinin sosyal medyada kullanımı sadece bunlarla sınırlı kalmayıp günden güne kullanımı yaygınlaşmaktadır. Öğrenciler, tasarımcılar ve sanatçılar, tasarım stüdyoları, firmalar ve eğitimciler için ilham kaynağı olan bu tasarımlar neredeyse her gün karşımıza çıkmaktadır.

2. BÖLÜM

ÇAĞDAŞ SANAT VE KİNETİK TİPOGRAFİ

2. BÖLÜM

ÇAĞDAŞ SANAT VE KİNETİK TİPOGRAFI

2.1. Çağdaş Grafik Tasarım

Günümüz grafik tasarım yapıtları özellikle geçmiş dönemdeki akımlar ve tasarımcılardan izler taşımaktadır. Grafik tasarımın sadece müşterisine hizmet etmesi dışında daha kişisel veya deneysel tasarımlarda ortaya çıkmıştır. Bu tasarımlar aynı zamanda günümüz çağdaş sanatından ve etkilerinden de beslenmektedir. Artık tasarımlara sadece kısa süre baktığımızda iletilmesi istenen mesajı anlamamız yerine aksine daha fazla vakit geçirerek bütün detaylarını inceleme olanağımız olmuştur. Bu olanaklar arasında sıklıkla kullanılan mecralar daha çok yeni medya ve dijital sanat kapsamında olmuştur. Karşımıza çıkan tasarımlar ve eserler gerek anlamını ifade etmesi açısından gerekse teknik olanaklar açısından dijitalleşmenin sunduğu alternatifleri kullanmaktadırlar. Kinetik sanat ve kinetik tipografi bu noktada oldukça popülerdir. Geçmişten günümüze grafik tasarım ve çağdaş sanat tarihinde eserlerde döneme uygun perspektifte kinetik etkiler görülmüştür. Özellikle, grafik tasarım bağlamında incelendiğinde tasarımcılar alternatif ve sıra dışı tasarımlar yapmaya başlamıştır.

Geçmiş sanat ve tasarım hareketlerini incelediğimizde bu sıra dışı kırılmanın özellikle Fütürizm akımıyla başladığını görmekteyiz. Sadece Fütürizm akımında değil yıllar sonra tasarımcılar Eklektizm² akımıyla da benzer üslubu kullanmışlardır. 1990'lerde ve hatta daha öncesinde yeniden devam eden deneysel ve hareketli tasarımlar 2000'lerde kalıcı olmaya başlamıştır. Bu durum ilk başta özellikle sadece tipografi

² **Eklektizm**; tek bir paradigmaya veya varsayımlara katı bir şekilde bağlı kalmayan, bunun yerine bir konu hakkında tamamlayıcı olabilmek için birden fazla teori, stil veya fikirden yararlanılan kavramsal bir yaklaşımı temsil eder. Bu terim başta mimari ve sanat olmak üzere birçok alanda kullanılmıştır. Tarihsel üslupların bir eserde birleşimi olarak tanımlanan Eklektizm, 19. yüzyıl mimarisinin genel üslup çeşitliliğine atıfta bulunsa da 1970'lerden itibaren eleştirel değerlendirmelerde kullanılmıştır. Charles M. Dorn, The New Eclecticim /or Art Is Anything You Can Get Away With, 1978, Art Education, Vol. 31, No.8, pp.6-9.

kullanımını etkileyen bir durum olduğunu gösterse bile, zaman içerisinde grafik tasarımın diğer alanlarında da karşımıza çıkmaktadır.

Fütürizm

20. yüzyıl tipografisinin kökenleri araştırıldığında, İtalya’da Filippo Tommaso Marinetti, modern bir estetiğin geliştirilmesinde birincil güçlerden biri olarak karşımıza çıktığı görülür. Marinetti’nin kaleme aldığı ve 1909’da Fransız gazetesi La Figaro’da yayınlanan Fütürist Manifesto, özellikle grafik tasarım ve tipografi alanında yeni bir dönem başlatmıştır. Sanatta geçmişle olan ilişkiyi yok etmeyi amaçlayan güçlü bir devrimci söylemi olan manifesto, müzelerden kütüphanelere her türlü akademiyi yok ederek yeni ve güçlü bir hareketin hayata geçmesini savunmuştur (Cundy, 1981, s. 349).

1909’da Fransız gazetesinde Marinetti’nin Fütürist Manifestosunun yayınlamasıyla kurulan Fütürizm, özellikle grafik tasarım ve tipografi alanında yeni bir dönem başlatmıştır. Marinetti, görsel algıda bir devrime yol açan deneysel tipografi ve sayfa tasarımlarını yaratmıştır (Eskilson, 2007: 158). Yüzyıllarca durağan olan tipografide daha hareketli ve modern tasarımlar bu dönemde görülmüştür. Dönemin tasarımlarında adeta bir makinenin hızıyla hareket ediyormuş hissi veren harfler ve lekeler yer almıştır. Bu hareketi kontrol altındaki güç, hız, yoğun ışık ve çeşitli ritimlerin eşzamanlı uyumu olarak tanımlamışlardır (Caws, 2001: 168).

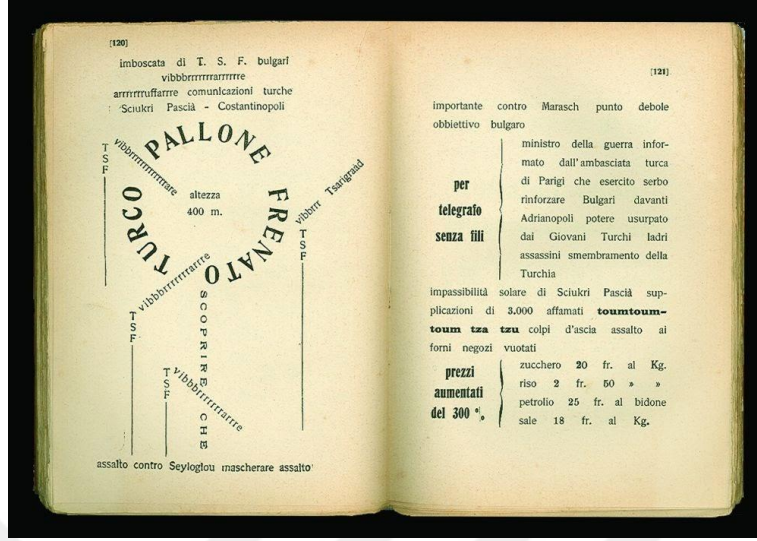
Marinetti ilk olarak 1912 yılında Kelimeler İçin Özgürlük (Parole in Libertà) olarak adlandırılan metni oluşturan kelimelerin aralarında söz dizimsel ya da dilbilgisel bağın bulunmadığı, cümlelerin noktalama işaretleriyle düzenlenmediği bir edebi üslubu ortaya çıkartmıştır. Noktalama, aksan ve kesme işaretlerini kaldırılmasıyla kaleme aldığı 1912 tarihli Fütürist Edebiyatın Teknik Manifestosuyla teknolojinin dinamizmini rastgele yerleştirilmiş sözcüklerle ifade etmiştir. Marinetti’nin deneysel tipografi çalışmasında hız, eşzamanlılık ve duyum olarak tanımlanan modernite kavramına olan aşkı, üslubunun temelini oluşturmuştur (Drucker, 1994: 105). Her biri görsel imgelerin karakteriyle ilgili farklı varsayımlara dayanan çeşitli görsel öğeler kullanan Marinetti, ses, eylem, hareket ve etkilerini, sanki görünen biçimleri hemen ve kesin olarak anlaşılabilir gibi grafik işaretler ile ifade etmiştir. Eserlerindeki dilsel unsurların ilişkilerini haritalamak için

resimsel bir strateji uygulayan Marinetti, bu stratejileri göstergebilimsel olarak kodlanmıştır. Alfabetik semboller dizisine matematiksel işaretler ve aksan işaretleri dahil etmiştir, bu öğeleri dilbilimsel biçimlere giderek daha mekanize bir görünüm kazandırmak, düzene sokmak ve modernleştirmek için kullanmıştır (Drucker, 1994: 107).

Marinetti 1912’de ilk Fütürist kitabı olan *Zang Tumb Tumb*’ı yayınlamıştır. *Zang Tumb Tumb*’ın kapağında, dağınık bir şekilde yerleştirilmiş farklı yazı karakterleri yer almaktadır. Boyutlarındaki değişiklik daha hareketli ve karmaşık bir görüntü yaratmıştır. Harflerin net bir düzlem de değil de daha serbest bir kompozisyon yapısında olması dönemin savaş dinamizmini ve kaosunu görsel olarak yansıtmaktadır. Marinetti, ayrıca *Zang Tumb Tumb*’ın iç sayfa tasarımlarında kelimeleri imge olarak kullanmıştır. Böylece metinle ifade edilen savaş görselleştirmesi kinetik bir enerjiyle sayfadan atlayan harflerin tasarımını bir araya getirmiştir (Eskilson, 2007, s. 158).



Görsel 71 - Filippo Tommaso Marinetti, *Zang Tumb Tumb* Kapak Tasarımı, 1912



Görsel 72 - Filippo Tommaso Marinetti, *Zang Tumb Tumb İç Sayfa Tasarımları*, 1912

Devam eden dönemlerde dikkat çeken bir kitap tasarımı da söz konusu olmuştur. 1927’de Fortunato Depero (1892-1960) tarafından yayınlanan ve tasarlanan bir cilt kitap, kapakları bir arada tutan iki büyük cıvata ile tasarlanmıştır. Ön kapağında yer alan aynı zamanda kitabın ismi olan *Depero Futurista* başlığı, çapraz olarak yukarıya doğru yerleştirilmiştir. Yarı saydam üçgenler harfleri keserek bir dinamizm ve hareket duygusu yaratmıştır. Kullanılan arka plan rengi tasarımı canlandırmıştır ve diğer bilgilerdeki yazı karakteri çeşitliliği yeni bir hareket unsuru eklemiştir (Eskilson, 2007: 163). Kitabın tasarımı ve iç sayfaları, sadece tasarlandığı ve yayınlandığı dönem de değil; günümüzde de hala yarattığı yenilikçi ve sıra dışı etkisini sürdürmektedir.



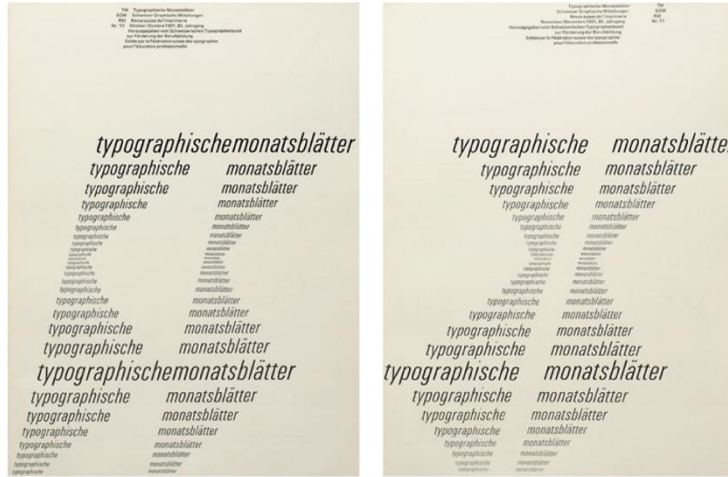
Görsel 73 - Fortunato Depero, *Depero Futurista Kapak Tasarımı*, 1927



Görsel 74 - Fortunato Depero, *Depero Futurista İç Sayfa Tasarımları*, 1927

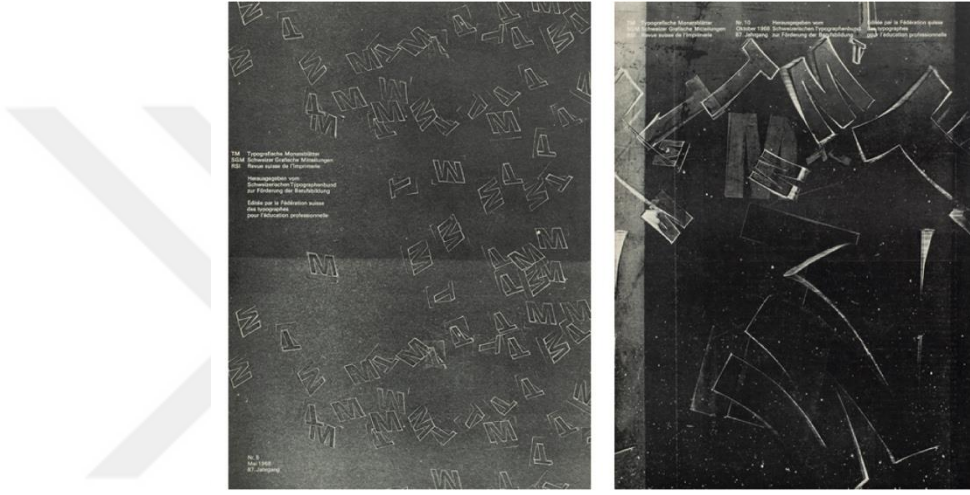
The Typographische Monatsblätter

Typographische Monatsblätter, İsviçre tipografi olgusunu uluslararası bir kitleye başarıyla yayan en önemli dergilerden biri olmuştur. 1933 yılında kurulan ve 1948 yılından itibaren de Almanca kısmına ek olarak Fransızca yayınlanmaya başlayan dergiye dönemin en etkili tasarımcıların katkıda bulunduğu bilinmektedir. Modern tipografinin gelişimi ve teknoloji bağlamında ele alınan ideolojilerin anlatıldığı geçiş döneminden günümüze önemli bir arşiv ve kaynak olmuştur. *Typographische Monatsblätter*'ın bu belirli yıllarda incelenmesi, 20. yüzyıl sonlarının tipografi ve grafik tasarımının gelişiminin daha iyi anlaşılmasını sağlamıştır (TM RSI SGM 1960-90 Research Archive About, 2012). Farklı yıllarda yayınlanmış olan sayıların kapaklarını incelediğimizde, hareket hissini basılı yüzeyde de kullanan tasarımcılar olmuştur. İlk olarak 1961 yılında Emil Ruder'in tasarlamış olduğu sayılarda bu etkileri görmekteyiz. “*typographische monatsblätter*” kelimelerinin tekrarlandığı kapakta metin blokları eğik, düz ve çapraz duruşları ile bir ritim yaratmıştır. Univers yazı karakterinin kullanıldığı kapak tasarımında aynı zamanda kelimelerin farklı boyutlarda da kullanımı yer almıştır (Emil Ruder, tarih yok).



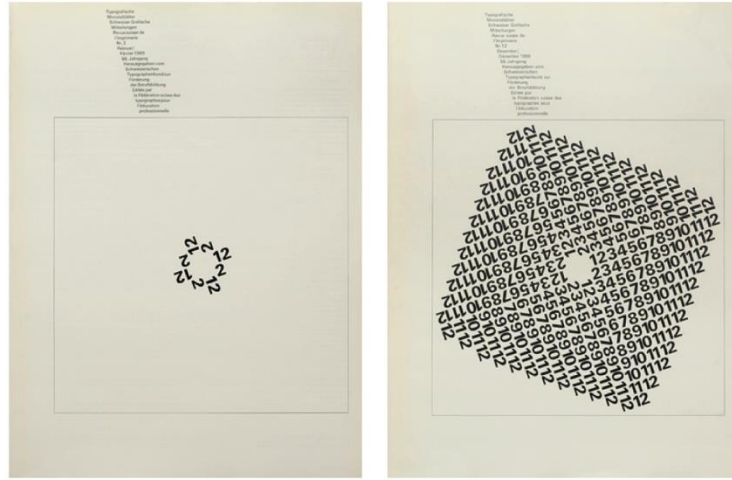
Görsel 75 – Emil Ruder, *Typographische Monatsblätter* 10. ve 11. Sayı Kapak Tasarımları, 1961

İlerleyen yıllarda Hans Ferdinand Egli'nin tasarlamış olduğu kapaklarda da bu sefer harfler serbest bir düzlemde belirli açılarla dönerek yerleştirilmiştir. Harflere uzaktan bakıldığında havada uçuyormuş veya düşüyormuş gibi olduklarını görmekteyiz. Aynı zamanda kapak tasarımında harfler soyut formlara dönüşerek daha illüstratif bir etki yaratmıştır. Derginin beşinci sayısında Akzidenz Grotesk yazı karakteri kullanılırken, onuncu sayısında Ruder Grotesk yazı karakteri kullanılmıştır (Hans Ferdinand Egli, tarih yok).



Görsel 76 - Hans Ferdinand Egli, *Typographische Monatsblätter* 5. ve 10. Sayı Kapak Tasarımları, 1968

Yine Univers yazı karakterinin kullanıldığı 1969 yılında tasarlanan dergi kapaklarını Theophil Stirnemann tasarlamıştır. Birinci sayıdan on ikinci sayıya kadar (on birinci sayı hariç; tasarımcısı André Gürtler) yeni sayı yayınlandıkça her sayının rakamı eklenerek bir dörtgenin etrafında dönen rakamlarla metin alanı oluşturulmuştur. Rakamlar eklendikçe dönme hissi ve hareket alanı artmıştır (Theophil Stirnemann, tarih yok).



Görsel 77 - Theophil Stirnemann, *Typographische Monatsblätter* 2. ve 12. Sayı Kapak Tasarımları, 1969

Eklektik Deneyler

1990’larda da tasarımcılar eklektik ve deneysel tarzlara açık olmuşlardır. Grafik tasarım, modern dönemde kendini sanatsal bir meslek olarak başarıyla kanıtlamıştır. Yeni teknolojiye hızlı gelişmeyle birlikte, bu değişiklikler grafik tasarım endüstrisinde bir devrim anlamına gelmiştir (Eskilson, 2007: 374).

Etkileyici ve bakıldığında hareket hissini veren grafiklerin dikkat çeken diğer örnekleri 1990’larda Tomato tarafından üretilmiştir. Bir grup sanatçı, tasarımcı, müzisyen ve yazardan oluşan Tomato, 1991 yılında kurulmuş Londra merkezli bir şirkettir. Tomato, ulusal ve uluslararası müşteriler için multimedya odaklı sanat ve tasarım projeleri yaratır. İngiliz elektronik müzik grubu Underworld için de bir dizi albüm kapağı oluşturmuştur. Grubun adı ve albümün adı ön kapağın üst kısmına oldukça okunabilir olmasına rağmen, bir kısmı ters çevrilmiş olan metnin geri kalanı, diğer harflerle ve soyut tasarımların parçalarıyla üst üste basılmıştır ve bilinçli olarak kendisini okutmamaktadır. Ayrıca kırık bir dairenin içinde bir el izi içeren bir sembol yer almıştır. *dubnobasswithmyheadman*, sadece ilerici house müziğine bakılırsa kesinlikle bir sanat eseri olarak kabul edilse de, genel deneyim bu albüm kapağıyla birlikte hissedilmektedir. Albüm kapağı sadece bir

tasarım ürünü olarak değil de, adeta bir sanat eseri hassasiyetiyle ele alınmıştır (Poynor, 2003: 103-104).

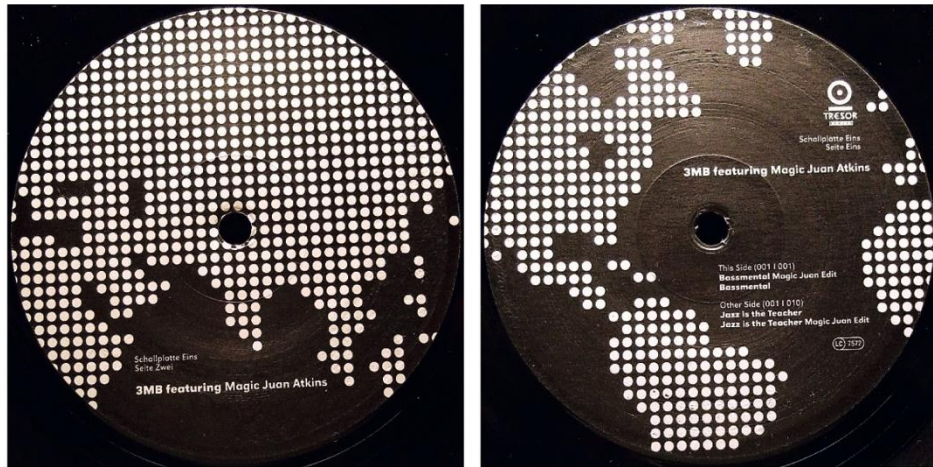
1993 yılında The Designers Republic tarafından tasarlanan Magic Juan Atkins'ın *3MB Featuring* adlı albüm kapağında da eklektik etkiler görülmektedir. Ian Anderson tarafından 1986'da kurulan The Designers Republic, grafik tasarım ve marka iletişimine odaklanan, uluslararası üne sahip, popüler kültürlü hiper-yaratıcı bir tasarım stüdyosudur. Bilgisayar estetiğini ön plana alan tasarımda semboller, noktalar ve paralel çizgiler hareketin hâkim olduğu bir düzen yaratmıştır. Fotografik bir görüntü yaratmak yerine, kinetik bir tasarım tercih edilmiştir (Poynor, 2003: 103-104).



Görsel 78 – Tomato, *Underworld - dubnobasswithmyheadman*
Albüm Kapağı Tasarımı, 1991



Görsel 79 - The Designers Republic, *3MB Featuring*
Albüm Kapağı Tasarımı, 1993



Görsel 80 - The Designers Republic, *3MB Featuring*
CD Kapağı Tasarımları, 1993

2.1.1. Bir Çağdaş Sanat Ortamı Olarak Grafik Tasarım

Günümüzde çağdaş sanat ve grafik tasarım alanında üretilen eserleri incelediğimizde iki alanın da birbirinden beslendiğini gözlemlemekteyiz. Bahsedildiği

gibi, özellikle Fütürizm akımının başlangıcıyla sanatçılar grafik tasarımdan ve tipografiden ilham almışlardır. Bunun yanı sıra kimi grafik tasarımcılar sanatsal pratiklerini de tasarımlarına dahil etmişlerdir. Tasarımcı ürettiği eserlerde yalnızca iletişim odaklı olmamış, üretimlerinde sanatsal bir mesaj ve içerik barındırmasını da tercih etmiştir. Bu durum hem geçmişteki akımlarla hem de günümüzdeki dijital olanaklarla birleşmiştir ve grafik tasarımın tüm kitlelere hitap etmesini sağlamıştır.

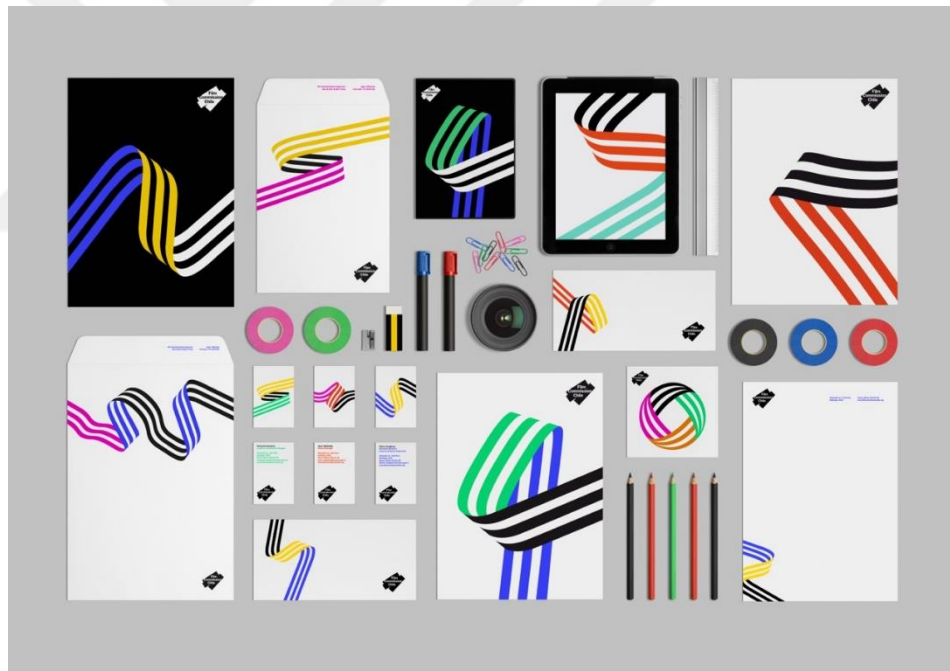
Franco Grignani

1908 doğumlu sanatçı, tasarımcı ve fotoğrafçı olan Franco Grignani 1920’lerde Torino’da mimarlık eğitimi almıştır. 1930’larda kendi stüdyosu olan Studio Grignani’yi kurmuştur. Grafik tasarımda ve sanatında kinetik ve optik sanatını bir ifade biçimi olarak kullanan Grignani, Fütürizmin ikinci kuşağındandır (Çolak, 2017). Dönemine göre yaptığı işler günümüz bilgisayar teknolojisinden etkiler taşımaktadır. Çalışmalarında optik yanılsamalardan ve Gestalt Teorisi’nden ilham alan Grignani, belirlediği temel bir modelin tekrarlanmasıyla hareketli görüntü arayışında olmuştur. İzleyici bu görüntüleri incelerken hareket halindeki, değişen perspektifi takip ederek tasarımla iletişim kurmaktadır. Op Art sanatçılarının zihin uyuşturan algısal yanılsamalara ulaşmaya çalıştığı titizlikle çalışmalarında siyah-beyaz veya zıt renklerin kullanımını tercih etmiştir (Schifano, 2019).



Görsel 81 – Franco Grignani, *Alfieri & Lacroix için afişler*, 1960–1970

Bugün hala grafik tasarım dünyasında güçlü bir etki olmaya devam eden Grignani'nin referans olduğu işlerden biri de Hey Studio tarafından tasarlanan *Şili Film Komisyonu (Film Commission Chile)* görsel kimliği olmuştur. Bu görsel kimlikte tıpkı Grignani'nin eserlerindeki gibi optik yanılsamalar ve hareket hissi görülmektedir (Franco Grignani: "Grafica cinetica", 2013). Biraz daha geçmiş yıllarda ise Experimental Jetset adlı stüdyo *İkinci Amsterdam Film Gecesi (Second Amsterdam Film Night)* için tasarladıkları kimlik ve afiş tasarımlarında Grignani'nin eserlerinden ilham almıştır. 2 formunda kullanılan siyah beyaz film şeridi formuyla optik yanılsamayı yaratmışlardır. Grignani'nin genellikle siyah beyaz olan "keskin ve titiz" grafik tasarım maceraları, görsel algı, hareket ve dijital medyanın yaratıcı kullanımı konusunda araştırma ve uygulamalara referans olmaya devam edecektir.



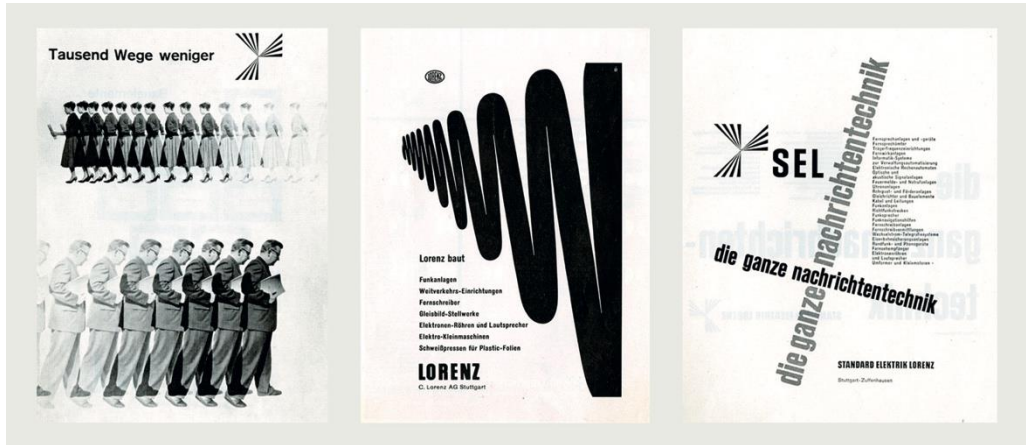
Görsel 82 – Hey Studio, *Şili Film Komisyonu (Film Commission Chile)*
Görsel Kimlik Tasarımı, 2011



Görsel 83 – Experimental Jetset, *İkinci Amsterdam Film Gecesi* (Second Amsterdam Film Night) Kimlik ve Afiş Tasarımı, 2004

Anton Stantowski

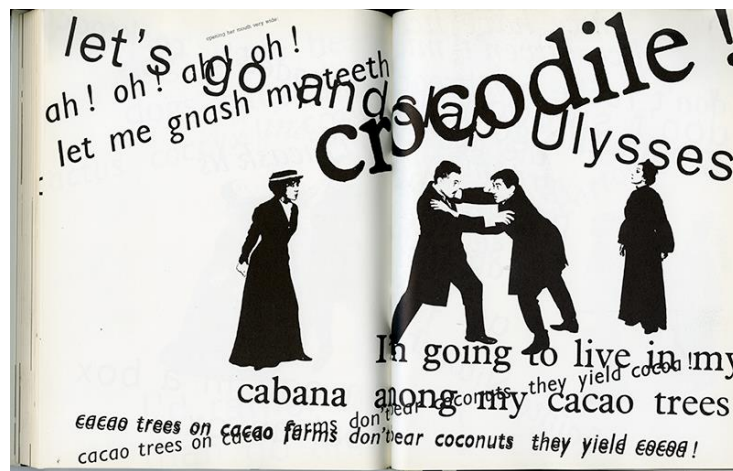
1906 doğumlu bir Alman sanatçı olan Anton Stantowski'nin çalışmaları, Los Angeles County Sanat Müzesi ve Kunstmuseum Stuttgart dahil olmak üzere önemli galerilerde ve müzelerde çok sayıda sergide yer almıştır (Anton Stantowski, tarih yok). Anton Stankowski tasarımlarında fotografik medyayı kullanarak tasarımlarını “yapıcı grafik sanatı” olarak adlandırmıştır ve bu alanda öncü olmuştur. Stuttgart'ta bulunan *Standard Elektrik Lorenz* için tasarladığı reklam afişlerinde fütürist döneme ait etkiler görülmektedir. Afişlerde yer alan yazılarda ve görsellerde dinamizm ve hız efekti ön planda olmuştur. Stantowski her ne kadar kavramsal olarak detaylı bir proje sunsa da tasarımı odağına almış afişler tasarlamıştır (Heller, *The Electric Anton Stankowski*, 2015).



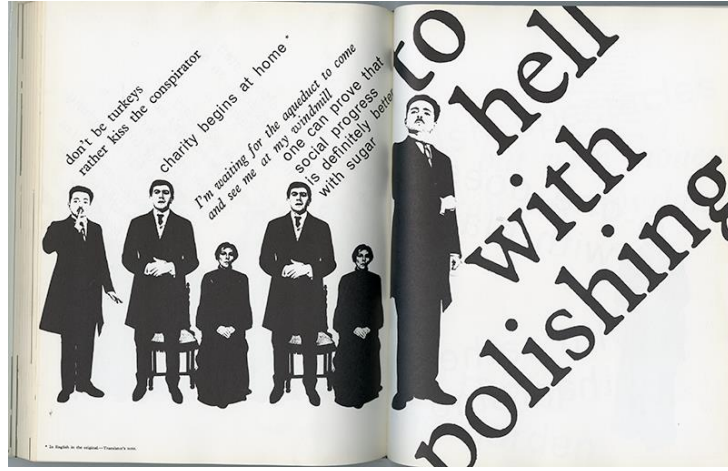
Görsel 84 – Anton Stantowski, *Standard Elektrik Lorenz Afiş Tasarımları*

Robert Massin

1925 doğumlu Robert Massin, Tipograf, sanat yönetmeni ve editör olarak 1964'te Eugene Ionesco için *The Cantatrice Chauve*, *Bald Soprano* (1965) ve *The Bald Prima Donna* (1966) adlı kinetik kitapları tasarlamıştır. Dada ve Fütüristlerden ilham alan Massin, kitabın tanıtılmasından yirmi yıl sonra dijital tasarım için model haline gelen formlar ve kompozisyonlar icat etmiştir. Massin bu durumu 'kitabın statik sınırları içinde tiyatronun dinamizmi' diye adlandırmıştır (Heller, Robert Massin, 2020).



Görsel 85 – Robert Massin, *Bald Soprano Sayfa Tasarımı*, 1965



Görsel 86 - Robert Massin, *Bald Soprano Sayfa Tasarımı*, 1965

Ionesco'nun gerçeküstü komedisini Massin, oyuncuların canlı yaşadığı tüm nüansları ve çekimleri sahneden basılı sayfaya, yansıtmaya çalışmıştır. Massin'de grafik tasarım ve tipografiyi sadece yazılı iletişimi kolaylaştırmanın bir aracı olarak görmemiş, kavramsal içeriği de dahil ederek bu geleneksel rolü değiştirmiştir. Sayfalarda kullanılan yüksek kontrastlı aktör fotoğraflarının etrafına diyaloglar eklenmiştir. Diyaloglar sahnede/sayfada daha fazla aktör ortaya çıktıkça gittikçe daha kaotik ve hareketli hale gelmiştir. Massin'in yöntemi, daha önceki eklektik tasarımlardan referanslar yansıtmıştır. Estetik bir film sahnesi havası ile sayfadaki imgeler ve metin bloklarının çatışması kinetik bir dinamizm yaratmıştır (Heller, Robert Massin, 2020).

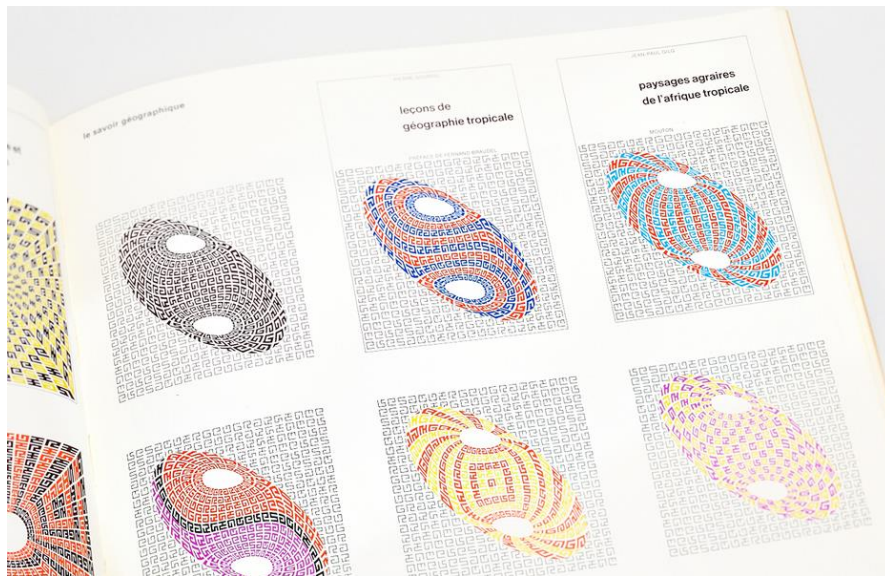
Jurriaan Schrofer

1926 doğumlu Jurriaan Schrofer grafik tasarımcı, sanat yönetmeni, eğitmen ve fotoğraf kitaplarının öncüsü olarak bilinmektedir. 70'lerde kariyerinin zirvesinde, yazı karakterlerinin ve bunlara dayanan karmaşık ritmik kompozisyonların yapımına yönelik tuhaf deneysel yaklaşımı onu döneminin tasarımcılarından farklı kılmıştır. Her yeni denemesinde, harfleri gittikçe daha az okunaklı hale getirmiştir. Schrofer'a göre tipografi sadece edebiyat okuyucularına değil, farklı medya türlerini kullananlara da hizmet etmektedir. Hareketli tipografiyi, Schrofer'ın tasarlamış olduğu yazı karakterleri ve

kompozisyonlarında görmekteyiz. Bu kompozisyonlar kitap ve dergi kapaklarında seri olarak karşımıza çıkmıştır (Murashko, 2016).



Görsel 87 – Jurriaan Schrofer, *Mouton Yayınevi için Kapak Tasarımları*



Görsel 88 - Jurriaan Schrofer, *Mouton Yayınevi için Kapak Tasarımları*

Schrofer'in yazı karakterlerinin tasarımına yaklaşımı kasıtlı olarak geometrik, modüler ve minimalist olarak tanımlanabilir, ancak bu minimalizm genellikle kullanımlarının cesurluğu ve etkisi ile dengelenmiştir. Yazı karakterleri tam bir karakter kümesine ve hatta genellikle büyük harflere sahip olmamıştır (Murashko, 2016). Schrofer'in tasarımlarını incelediğimizde Optik Sanat'tan ve Victor Vasarely gibi sanatçılardan ilham aldığını görmekteyiz. Bu sanatını bilgisayarlardan önce adeta bir bilgisayar tasarımcısı gibi üretmiştir. Optik, Gestalt Teorisi, Siberetik ve bilgisayar sanatı hakkında yeni düşüncelerle meşgul olan Schrofer, harflerin ve diğer tipografik öğelerin hareketli ve optik yanılsatıcı alanlarını yaratmıştır. Bazıları Mouton tarafından yayınlanan kitap kapaklarında uygulanmışken, bazıları da PTT pullarında karşımıza çıkmıştır (Happy Birthday Jurriaan Schrofer, the genius of design you didn't know, 2016).



Görsel 89 - Jurriaan Schrofer, *PTT Pul Tasarımları*, 1965

Warren Lehrer

New York Şehir Üniversitesinde resim eğitimi alan 1955 doğumlu bir diğer önemli Amerikan grafik tasarımcı, sanatçı ve yazar Warren Lehrer'de döneminin çağdaş grafik tasarımcılarından/sanatçılarından olmuştur. Grafik tasarımın “görsel literatüre yönelik avangart araştırma” anlamına geldiğine inanan Lehrer, Yale Üniversitesi'ne

grafik tasarım eğitimi almak için kaydolmuştur, ancak kısa süre sonra hâkim olan kurumsal ahlakla çelişmiştir. İlerleyen yıllarda kendi tasarım ve sanat alanındaki çalışmalarına ağırlık vermiştir. Dennis Bernstein ile yazmış olduğu ve 1000 kopya halinde yayınlanan *French Fries*'de (1984) Lehrer, kullanılan yazı karakterleri, görseller ve şekiller ile yoğun katmanlı kompozisyonlar oluşturarak karmaşık bir görsel kompozisyon yaratmıştır (Poynor, 2003: 130). Bu kitap/oyun, orijinal DREAM QUEEN (fast food) restoranının hayatından bir gün sunmaktadır. Oyun başlamadan önce 83 yaşındaki Gertie Greenbaum bir kan ve ketçap havuzunda ölü bulunmuştur. Dört müşteri ve üç çalışan, Gertie'in nasıl öldüğüne tanıklık etmiştir. Kullanılan yazı karakterleri ve renkler her karaktere özel olarak belirlenmiştir. Lehrer'in bu tasarımda, bu kişilerin konuşmalarını temsilen kullandığı yazı karakterleri şunlar olmuştur: Univers, Bembo, Helvetica, Kabel, Century Schoolbook, Clarendon, Bodoni, Cooper Black, Futura ve daha birçok yazı karakteri... Metin, fast food tablosunu ve karakterlerin iç dünyalarını çağrıştıran ikonlar ve resimlerle aydınlatılmıştır (Poynor, 2003: 131).

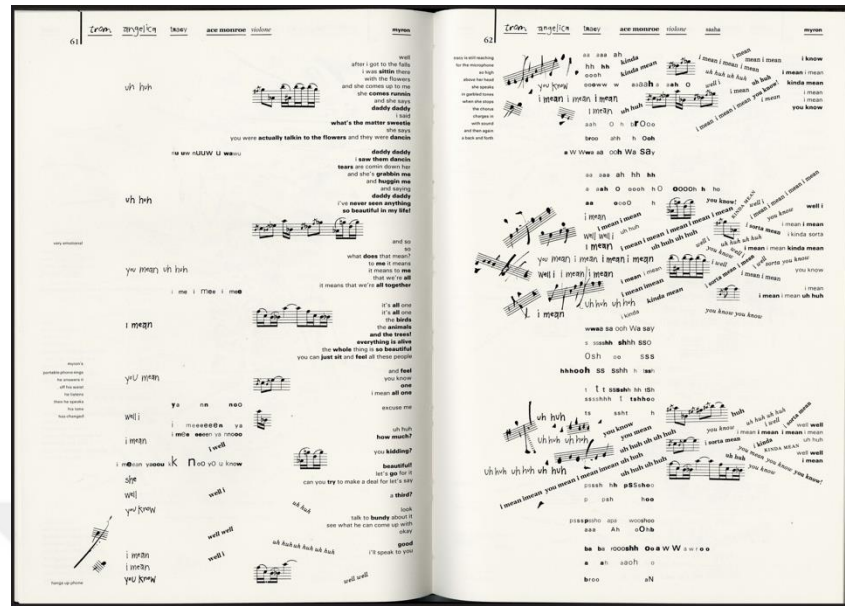


Görsel 90 – Warren Lehrer, *French Fries İç Sayfa Tasarımları*, 1984



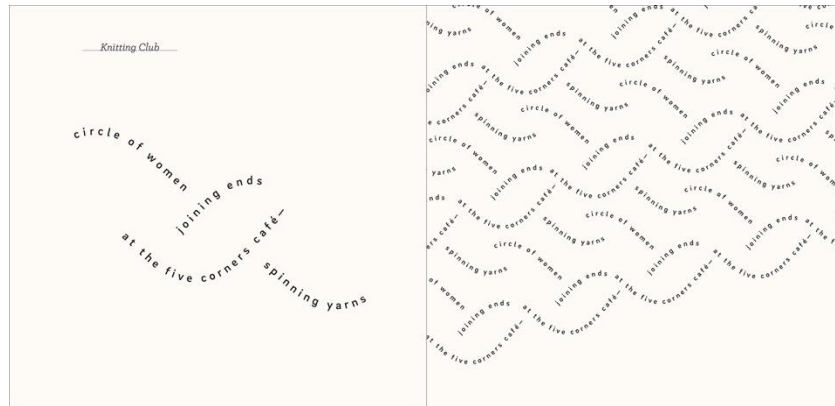
Görsel 91 - Warren Lehrer, *French Fries İç Sayfa Tasarımları*, 1984

Warren Lehrer'in ikinci ofset baskılı *I Mean You Know* adlı sanatçı kitabında, tipografi, anlam arayışı ve başkalarıyla iletişim kurma durumunu temsil etmektedir. Kitapta her biri ayrı bir grafik kimlik verilen yedi karakter vardır. Lehrer, bir müzik notası formatında sesleri yan yana getirerek yapmış olduğu grafik düzenleri kullanmıştır. Lehrer'in tasarım ve üretim amaçlarının benzer olduğu, yani kitabı aynı zamanda bir performans olarak sunabileceği anlaşılmaktadır. İki sayfa birbirine karşı iş olarak yer almamıştır, bu nedenle anlam tıpkı müzik parçasındaki dalgalanan sesler gibi ileri ve dışa doğru hareket etmektedir. Bu anlatı biçimi okuyucuya sınırsız okuma seçeneği sunmuştur (Drucker, 2004: 272-273).

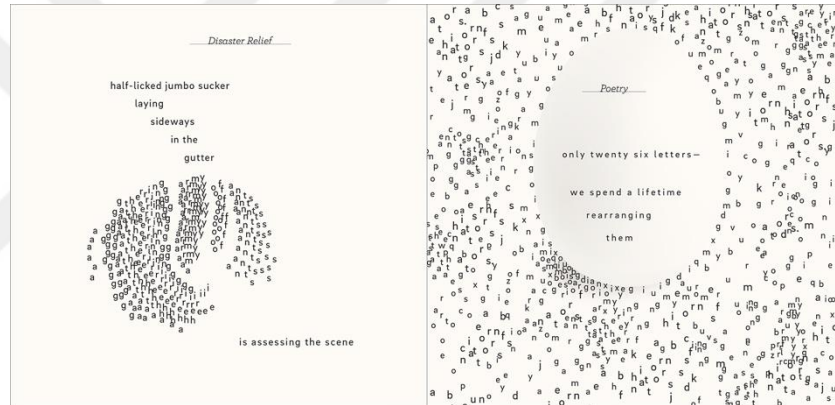


Görsel 92 – Warren Lehrer, *I Mean You Know İç Sayfa Tasarımları*, 1983

Sürekli iş birliği içinde olan Warren Lehrer ve Dennis J Bernstein'in 2019 yılında yeni bir şiir kitapları yayınlanmıştır. 225 şiirden oluşan *Five Oceans in a Teaspoon* (*Bir Çay Kaşığı İçinde Beş Okyanus*), Bernstein'in yaşam deneyimlerini ve yaratıcı güçleri ile Lehrer'in sanatını birleştirmiştir. Dennis J Bernstein'in şiirleri zorluklar karşısında hayatta kalmaya çalışan sıradan insanların mücadelesini yansıtmaktadır. Lehrer'in tipografik kompozisyonları şiirlerin içsel, duygusal ve mecazi mesajlarının form bulmuş hali olmuştur. Ayrıca Lehrer, *Five Oceans in a Teaspoon* (*Bir Çay Kaşığı İçinde Beş Okyanus*)'tan seçilmiş şiirlere dayanarak kinetik tipografik animasyonlar yapmıştır ve bu üretimlerine devam etmektedir. Sayfa kompozisyonlarına ve Bernstein'in sözlerine dayanan şiirlerde harfler şiirlerin içeriğine göre hareket etmektedir. Çevrimiçi olarak da görebileceğimiz animasyonlar, kendi başlarına anlam ifade ettikleri gibi basılı kitapla olan ilişkisini de kaybetmemiştir (*Five Oceans in a Teaspoon*, tarih yok).



Görsel 93 – Warren Lehrer, *Five Oceans in a Teaspoon İç Sayfa Tasarımları*, 2019



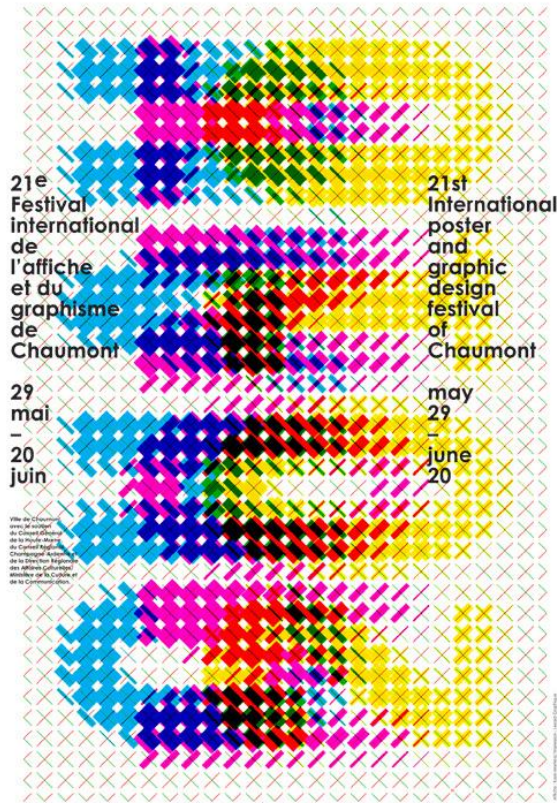
Görsel 94 - Warren Lehrer, *Five Oceans in a Teaspoon İç Sayfa Tasarımları*, 2019

Karel Martens

1939 doğumlu sanatçı, eğitimci ve grafik tasarımcı Karel Martens, temiz İsviçre tipografisi, tekrarlayan geometrik şekiller ve deneysel Hollanda modernist stili ile tanınmaktadır (Fiell & Fiell, 2003: 376). Optik illüzyonlardan referans alan Martens, tipo baskı tekniğini çalışmalarında kullanmıştır. 1950’lerin sonlarında Hollanda’daki Arnhem Sanat ve Endüstriyel Sanatlar Okulu’nda güzel sanatlar okuduktan sonra Karel Martens, kitap tasarımcısı olarak çalışmaya başlamıştır. O zamandan beri tipografi konusunda uzmanlaşmış serbest grafik tasarımcı olarak çalışmaktadır. 1960’larda Arnhem’deki yayıncılar; Van Loghum Slaterus ve 1975–81 yıllarında SUN (Socialistiese Uitgeverij

Nijmegen) ile çalışmıştır. Kitaplar ve basılı materyaller tasarlamamanın yanı sıra Hollanda PTT'si için posta pulları, telefon kartları ve madeni paralar da tasarlamıştır (Elsiddique, 2020).

Sanatçı ve tasarımcı arasında hiçbir fark görmeyen Martens yaratıcılığın tamamen kişisel olduğunu düşünmektedir. Martens, teknolojinin özellikle tasarımın başlangıç aşamasında yaratmış olduğu deneyselliğe katkıda bulunduğunu ve önemli olduğunu savunmaktadır. Tasarım kurallarını etkileyen yeni teknikler ile üretimlerini sadece grafik tasarımcı gözüyle değil sanatçı kişiliğiyle de yapmaktadır. Martens ayrıca Wigger Bierma ile Arnhem'de kurmuş olduğu Werkplaats Typografie'deki iki yıllık yüksek lisans programında eğitmenlik yapmaktadır (Ong, 2020).



Görsel 95 – Karel Martens, *Chaumont Festival Afiş Tasarımı*, 2010

Her bir tasarımcının ve sanatçının kendine özgü hareket kalitesi ve farklı hız ve ritim deneyimlerini eserlerine yansıtımları sadece dijital ortamda değil basılı yüzeylerde

de mümkün olmuştur (Kepes, 1969: 193). Kinetik tipografinin dahil olduğu çeşitli teknikler ve mecralar için birçok kişiye ve sektöre ilham vermeye devam edeceğini söylemek mümkündür.

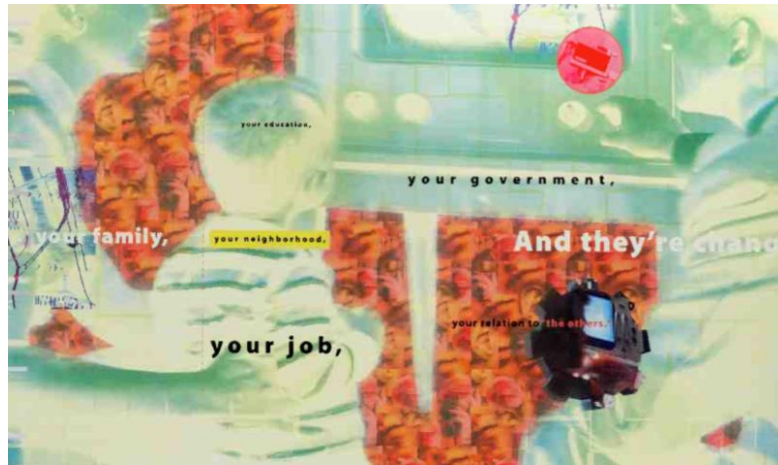
2.1.2. Bilgisayar Grafikleri ve Dijital Tipografi

20. yüzyılın son çeyreğinde ve 21. yüzyılın ilk on yılında, elektronik ve bilgisayar teknolojisi olağanüstü bir hızla ilerlemiş ve insan faaliyetlerinin birçok alanını dönüştürmüştür. Grafik tasarım, bilgisayar donanımı ve yazılımı, internetin büyümesiyle geri alınamaz bir şekilde değişime uğramıştır. Birçok tasarımcının geleneksel mecraı tercih edip dijital karşı mesafeli olmasına rağmen, bu yeni teknoloji hızla gelişmiş ve kabul görmeye davet etmiştir. Dijital teknoloji ve gelişmiş yazılım, renk, form ve görüntülerin benzeri görülmemiş manipülasyonunu mümkün kılarak grafik tasarımın yaratıcı potansiyelini de genişletmiştir. Yirminci yüzyılın son çeyreğinde kablo ve uydu televizyonun büyümesi, yayın kanallarının sayısını artırmış, yayın ve hareketli grafiklerde yaratıcı ve teknik gelişmelere ilham vermiştir. Bu sayede tüketicilerin internetin gücünü benimsemesinin yolu açılmıştır (Meggs & Purvis, 1998: 530).

1990’larda yazılım araçlarını kullanmaya başlamadan önce film yapımcıları, grafik tasarımcılar ve animasyon sanatçıları tamamen farklı teknolojiler kullanmaktaydı. Dolayısıyla, her ne kadar birbirlerinden etkilenseler ve aynı estetik duyarlılıkları paylaşıyorlar da sonuçta farklı görünümde görseller üretilmiştir (Armstrong, 2009: 128).

Grafik tasarımcı ve yazar Helen Armstrong’a göre: Bilgisayar dünyayla olan bağlantımız ve bilgi kaynağımız olmuştur. Aynı zamanda iletişim kapımız ve üretim cihazımızdır (Armstrong, 2009: 119). MIT profesörü John Maeda’ya göre ise bilgisayar bir araç değil bir malzemedir. Bunun anlamı, bilgisayarı piyasaya sürülen her yeni yazılımı yutmaya yönelik bir biçimde değil, rakamları işleyen bu malzeme ile yapılabilecekleri entelektüel biçimde, dikkatle ve derinlemesine düşünecek şekilde kullanmamız gerektiğidir (Armstrong, 2009: 125).

Bilgisayar kullanımının yaygınlaştığı 90'lı yıllarda yeni bir teknolojik ütopyaya olan inancı kuşatan ve tasarımlarında teknolojiden izler görebileceğimiz önemli yayınlardan biri, 1993 yılında San Francisco'da kurulan *Wired* dergisi olmuştur. Yayıncı Louis Rossetto ve sanat yönetmeni John Plunkett liderliğindeki *Wired*'in yayın ekibi, ilk önce teknolojik harikaların ve refahın gelecek çağının ihtişamını gösterecek görsel bir stil kullanmıştır. *Wired*'in ilk sayısı dijital çağın başlamasından çok önce, gelişen teknolojinin modern toplum üzerinde muazzam bir etki yaratacağını öngören yenilikçi teorisyen Marshall McLuhan'ın bir alıntısını içermiştir. McLuhan'ın sözlerine yer veren sayfa, bilgisayar ve televizyon ekipmanlarının ve yazıların kırmızı ve turuncu parçalarından oluşan bir kolajla tasarlanmıştır. Parçalı formların, teknolojik estetiğin ve çok katmanlı tasarımların kullanılmasını temsil eden bu sayfa kinetik bir görsel olarak ele alınabilir (Eskilson, 2007: 389). 1995 yılındaki *Wired* sayısında ise bilgisayar virüslerini araştıran içerikler yer almıştır. Gazeteci Julian Dibbell'e göre, bilgisayar virüsleri "bir insanın gönderebileceği en saf ve en güçlü sinyalin taşıyıcısı" olmuştur. New York'ta yaşayan İsveçli bir gurbetçi olan Johan Vipper'in (d. 1955) tasarımı, sayfa boyunca yatay olarak savrulan soyut şekillerden oluşmuştur. Arka plandaki soğuk palet üzerinde yüzüyormuş gibi görünen daha sıcak renkler ve harflerin dikey vurgusuyla tezatlık oluşturmuştur. Bir bilgisayar virüsünün yolunu gösteren güçlü bir kırmızı çizgi, metnin orta satırının altından vurarak sayfaya bölünmüş bir yapı sağlamıştır. Ayrıca sayfada kırmızı renkteki kırık parçalar ve grafiti benzeri karalamalar, yakından incelendiğinde belli olmuştur (Eskilson, 2007: 391).



Görsel 96 – John Plunkett, *Wired Dergisi* İlk Sayı, 1993



Görsel 97 – Johan Vipper, *Wired Dergisi* Üçüncü Sayı, 1995

Wired dergisinde görülen etkiler gitgide birçok tasarımda karşımıza çıkmaya başlamıştır. Jeffrey Keedy gibi tasarımcılar sayfa tasarımlarında bilgisayarın sunmuş olduğu olanaklardan faydalanmıştır. Jeffrey Keedy, California Institute of the Arts'taki bir dizi öğrenci projesinin kataloğu olan 1993'te yayınlanmış *Fast Forward*'da, bilim kurgu yazarı William Gibson'ın *Neuromancer* (1984) adlı kitabından alıntılar yapmıştır. Sayfada yer alan metinler istenilen sırada okunmaktadır. Keedy dönemin diğer tasarımcılarının çok sık kullandığı bu teknolojik ve elektronik akışı vurgulamak için çizgileri ve sözcükleri üst üste ve dalgalanmış bir şekilde kullanmıştır. Keedy'e göre, bilgisayarın tasarım üzerindeki etkisinin en önemli yönü, nesnelerin görünümünü değil, "bilgisayarın anlamın yaratılmasını nasıl etkilediği" olmuştur (Poynor, 2003: 110).



Görsel 98 – Jeffrey Keedy, *Fast Forward* Sayfa Tasarımı, 1993

2.1.2.1. Dijital Tipografinin Güncel Konumu

Bahsedildiği gibi dijital teknolojiler 1980’lerde köklü bir değişikliği tetiklemiştir. Masaüstü bilgisayarların piyasaya sürülmesinden bu yana, bireysel kullanıcılar giderek daha fazla yazı karakteri tasarımı, sayfa düzeni, illüstrasyon ve birçok üretim yönetiminde ustalaşmaya çalışmıştır (Hilner, 2009: 76). Dijital tipografinin ilk aşamalarındaki teknik sınırlamalar göz önüne alındığında, bilgisayar teknolojilerine yönelik modern coşku şaşırtıcı görünebilir. Yeni nesil tipograflar, zamanın ruhunu yansıtan yeni ifade araçları ile çalışmaya başlamışlardır (Hilner, 2009: 80). İnternet 1990’ların ortalarında hızla dünyaya yayılmış ve interaktif tasarımda bir patlamaya yol açmıştır. Hareketli grafik yazılım uygulamaları, grafik tasarımcıları film jeneriği tasarımı ve televizyon reklamcılığı alanına davet etmiştir. Tasarım için multidisipliner bir yaklaşım, tasarım kolektifleri arasında popüler olmuştur (Hilner, 2009: 103). Dinamik sıfatı, 1920’lerin Fütürist sanat akımlarında zaten bir anahtar kelime olmuştur ve bugün tasarımın ve sanatın birçok alanına yansıtılmıştır. Tıpkı konuşma halindeki gibi sürekli hareket eden ve eş zamanlı olarak değişen kelimeler, tipografik tasarımlarda da dinamik ve değişken olmuştur (Leeuwen & Djonov, 2015: 247).

Chermayeff & Geismar’ın Show of Force adlı bir televizyon prodüksiyon şirketi için tasarlamış olduğu kimlik, bu yeni geçiş medyasına uyum sağladıklarını göstermiştir. 2006 yılında deneyimli film ve televizyon yapımcıları Maro Chermayeff ve Jeff Dupre tarafından kurulan Show of Force, ödüllü uzun metrajlı belgeseller, etkinlikler, televizyon dizileri ve çığır açan transmedya projeleri yaratmasıyla tanınmıştır (Show of Force, tarih yok). Tipografik olarak tasarlanan logonun üzerinden bir uçak geçmektedir ve geçiş sırasında harfler animasyonla dağılmıştır. İlk başta turuncu renk tonlarında olan logo, dağılma hareketi esnasında parçalara ayrılarak gri ve turuncu renk tonlarında gözükmiştir. Chermayeff & Geismar’ın bu kimlik tasarımı yeni medya ve tasarım ilişkisi ele alındığında başarılı örneklerden biri olmuştur.



Görsel 99 – Charmayeff & Geismar, *Show of Force* Kimlik Tasarımı, 2006

İncelenen tasarımlar ve eserler göz önünde bulundurulduğunda tipografi baskı tabanlı bir ekrandan web temelli ekrana dayalı bir forma dönüşmektedir. Programlama yoluyla, el ile oluşturulması günler sürebilen görsel ifadeler kural tabanlı sistemler kullanılarak saniyeler içinde üretilebilir hale gelmiştir. Deneysel sanat ve kod güdümlü tipografi, yeni formları tanıtmak ve görsel beklentilere meydan okumak isteyen yeni nesil grafik tasarımcıları, fotoğrafçılar ve sanatçılar için ön planda olmuştur (Ahn & Jin, 2016: 168).

Yazı karakterleri ve tipografinin, markalamanın ve tanımlamanın önemli bir unsuru olduğu kabul edilmiştir. Tipografi, anlayışı, ruh halini ve anlamı sayısız şekilde etkilemiş ve tasarımın önemli bir parçası haline gelmiştir. Fakat, web'in ortaya çıkmasından yıllar sonra, en temel tipografik tasarımlar hariç diğer seçenekler çevrimiçi içeriğe uyarlanamamıştır. Buna karşılık son yıllarda bitişik harfler, belirli şekil kümeleri, kesirler ve gerçek karakter aralığı gibi önemli seçenekleri ve OpenType özelliklerini kullanma özelliğiyle, tipografik deneyimler gelişmiştir. Web sayfalarında içerikleri görüntüleme hızı en önemli tasarım ayrıntısıdır. Bu nedenle sayfaların yüklenme hızını

etkileyemeyecek şekilde daha az font ağırlığı içeren değişken yazı karakterleri tasarlanmıştır (Pamental, tarih yok). Değişken yazı karakteri, birden çok yazı karakteri gibi davranan tek bir yazı karakteri dosyasıdır. Değişken yazı karakteri, büyük ölçüde küçültülmüş dosya boyutuna ve dolayısıyla daha küçük disk alanı ve web yazı karakteri bant genişliğine sahip tek bir ikili dosyadır. Bu, web fontlarının sayfada daha hızlı yüklenmesi anlamına gelmektedir (Hudson, 2016). Web üzerinde tipografi sayfanın performansından sonra en önemli olan tasarım çözümlerinden biri olmuştur. Değişken yazı karakteri, yalnızca tek bir stili değil, tüm yazı karakteri ailesini kapsar. Kullanılan web tarayıcıları, işletim sistemleri ve tasarım uygulamaları değişken yazı karakterlerini desteklemektedir (Variable Fonts 101: How to get started with variable fonts., tarih yok).



Görsel 100 - FF Meta Değişken Yazı Karakteri



Görsel 101 - Dalton Maag, *Aktiv Grotesk*
Değişken Yazı Karakteri, 2018

Önünde büyük bir gelecek olan değişken yazı karakterleri teknolojinin olanakları ile bütün deneysel formatları verimli bir formata dönüşeceği kesindir.

2.2. Kinetik Tipografi ve Çağdaş Sanat Pratiği

Whitham & Pooke'ye göre “çağdaş sanat” terimi yaklaşık 1980 yılından bu yana üretilen eserler için kullanılmaktadır. Bu kullanım sayesinde, son yıllara ait sanat eserleri, genellikle “modern” olarak tanımlanmış daha önceki sanat eserlerinden ayrı tutulabilmiştir. 1980 sonrası dönem için “geç modernizm” ve “postmodernizm” gibi başka terimler de kullanılmıştır; fakat “çağdaş” kelimesi, son yıllara daha uygun olduğu için diğer terimlerden ziyade daha doğru bir seçim olmuştur. Görece yakın geçmişte üretilen eserleri ifade etse de genel olarak görünüşünde, üretiminde ve fikirlerinde alışılmadık olan sanatı ima etmiştir (Whitham & Pooke, 2018: 23-24). Sanatçıların düşüncelerini ve eserlerini incelediğimizde olayları ve durumları farklı bir biçimde ele aldıklarını görmekteyiz. Genellikle çağdaş sanat, kavramsal olarak en zor anlaşılan toplumsal ve kültürel sanat anlayışlarından biri olmuştur (Whitham & Pooke, 2018: 87).

Çağdaş sanatın her türlü sanat ve tasarım pratiklerine açık olması, en önemli ve olumlu göstergelerinden biri olmuştur (Artun & Örgе, 2013: 8). Genel kültürün bir parçası olmasının yanı sıra; teorik olarak da gelişime açık eserler üretilmiştir (Artun & Örgе, 2013: 9). Son yıllarda çağdaş sanatçılar eserlerinde disiplinler arası geçişler yapmıştır. Çoğulcu bir yaklaşımla eserlerinde metinler, eklektik görseller, video ve ses kayıtları da kullanmışlardır. Sanatçıları ve eserleri göz önünde bulundurduğumuzda; alışık olduğumuz şekilde resim, heykel, fotoğraf ve enstalasyon gibi eserlerin yanı sıra grafik tasarım ve tipografi de kendine bu alanda yer bulmuştur. Metin-görüntü ve metin-video ilişkileri, grafik tasarımcıların ve sanatçıların çok sık kullandığı teknikler arasına girmiştir. Bu durum yeni yaratım ve üretim biçimlerinin önünü açmıştır. Semantik ve estetik niteliklerin etkileşimi sonucunda grafik tasarımın ve tipografinin ikna edici işlevinin büyümesi, tüm disiplinlerde sanat ve teknolojinin bir arada kullanımına destek olmuştur (Las-Casas, 2007: 12).

Günümüzde bu eserlerde grafik tasarım ve tipografi kullanımını ve tasarımcı bakış açılarını enstalasyonlarda sıklıkla görebiliriz. Bu enstalasyonlarda yerel ve uluslararası başarılı örneklerle rastlamak mümkün olmuştur. Bilgi bombardımanı ile tüm duyuşsal deneyimlerimize meydan okuduğu bir zaman ve kültürde yaşıyoruz. Fiziksel dünyamızdaki hareketli grafik tasarım potansiyeli kamu ve çevre odaklı da kullanılmaya başlamıştır. Kamu bilgilendirme sistemleri, performans sanatı ve çağdaş video enstalasyonları, hareketi eserlerine dahil eden grafik tasarımcılar ve sanatçılar için yeni pratikler ve sunum teknikleri haline gelmiştir (Krasner, 2008: 107). Grafik tasarımın ve çağdaş sanatın dahil olduğu dijital teknolojiler, görsel, kamusal manzaramızı şekillendirmede daha büyük bir rol oynamaktadır. Ekran çözünürlüğünden ödün vermeden çok büyük görüntüleri gösterebilen video ve görüntü sistemleri, hemen hemen her alanda dünya çapında gelişmektedir. Geçtiğimiz on yıl içinde, gelişmiş ekran teknolojileri, hareketli grafiklerin ve eserlerin çevremizin fiziksel bir parçası olmasına izin vererek kamusal alanları dönüştürmek, markalar oluşturmak ve hayal gücünü harekete geçirmek için birçok tasarımsal ve sanatsal öğeleri kullanmıştır (Krasner, 2008: 109).

2.2.1. Yeni Medya ve Dijital Sanat

Teknolojik gelişmeler, görsel iletişimin daha geniş bir yelpazesini mümkün kılmış, donanım ve yazılım daha rafine ve ucuz hale gelmiştir. Sanatta, sadece video terimi değil başka terimlerde kullanılmaya başlanmıştır: dijital sanat, çoklu ortam sanatı, yeni medya sanatı vs. (Whitham & Pooke, 2018: 143).

Günümüzde geleneksel yöntemler ve malzemeler kullanılarak görüntülerin, seslerin ve metnin depolanmasına izin veren modern medya teknolojilerinin gelişimine tanık oluyoruz. Halihazırda kullanılan tüm medya içerikleri bilgisayarlar aracılığıyla sayısal verilere çevrilmeye başlanmıştır. Medya; hesaplanabilir hale gelen grafikler, hareketli görüntüler, sesler, şekiller ve metinler; yani, başka bir bilgisayar verisi kümesinden oluşmaya başlamıştır (Manovich, 2001: 21). Lev Manovich'e göre; tüm bu veriler bilgisayar ortamında oluşturulup yeni bir veri (kod) halini aldığında geleneksel medya yeni medyayı oluşturmuştur (Manovich, 2001: 25).

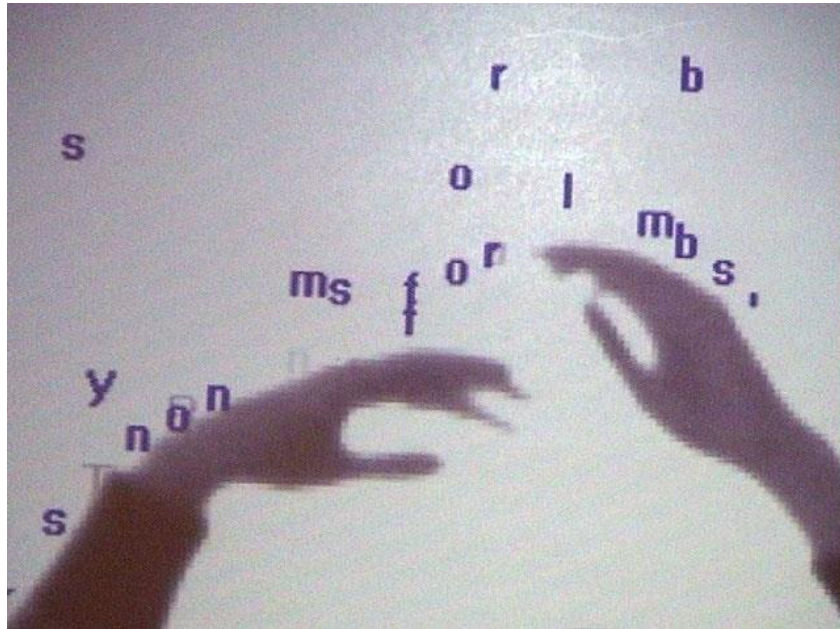
Sanatçı ve akademisyen Ezgi Tokdil'in, Nejat Kutup'un 2010 yılında sunduğu "İnternet ve Sanat, Yeni Medya ve net.art" adlı bildirisinden aktardığına göre "*dijital sanat (digital art), yalnızca bilgisayar ortamında üretilen ve sayısal kodlar yoluyla görüntü gerçekliğine taşınan sanatı temsil etmektedir* (Tokdil, 2018: 170)". Yeni medya ve dijital sanat alanında sadece sanatçılar değil grafik tasarımcılar da kendine yer bulmuştur. Tasarımın ve tipografinin dahil olduğu kinetik eserler üretilmiş, sanatçılar ve tasarımcılar arasında iş birlikleri artmıştır. Ezgi Tokdil'e göre:

"Başlangıçta yalnızca bir düşüncenin temsil edilmesi amacıyla ortaya konulan afişlerde yer alan reklam tipografisi, giderek yeni medyanın önemli bileşenlerinden biri haline gelmiştir. Bu çalışmalarda yer alan tipografik unsurlar; resim, fotoğraf ve sinema alanlarında ortaya konulan çalışmalarda olduğu gibi, farklı karakterleri kendi özgün anlamlarından uzaklaştırarak /kopararak sınırları belirli bir pencere içerisinde yeni bir gerçekliğe taşımıştır" (Tokdil, 2018: 180).

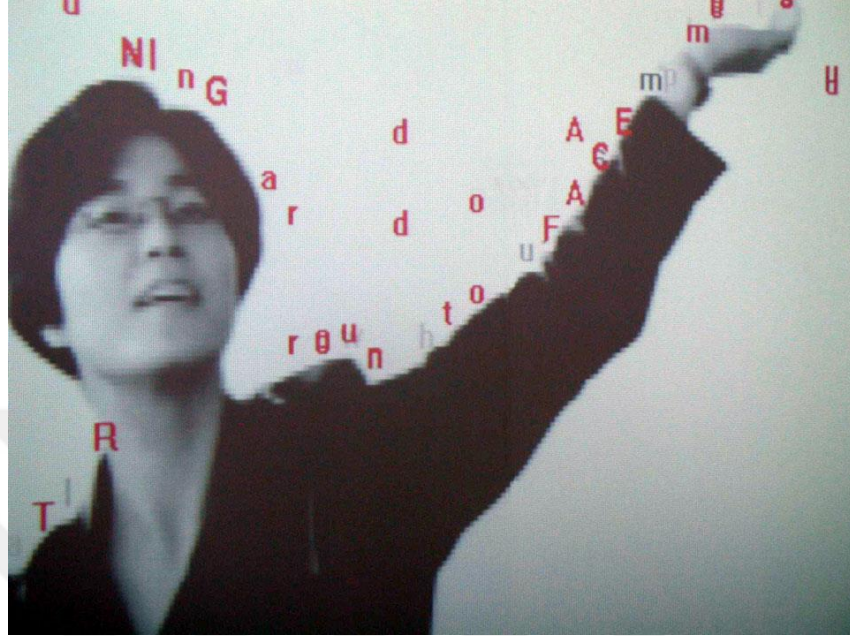
Son yıllarda üretilen eserleri incelediğimizde kinetik tipografinin ve kinetik sanatın hareketin duygu ve yön gibi hislerimize hitap ettiğine dikkat çekilmiştir. Kinetik tipografi genellikle görsel bir etki ile ekran bazlı tasarımlar için kullanılmıştır (Uekita,

Harada, & Furukata, 1999: 230). Ekran tabanlı ortamlar yakın geçmişe kadar sanattan ayrı tutulmuştur ama artık çağdaş sanatın önemli bir parçasıdır. Film, video ve dijital medyanın sanatta kullanımı, sanatın yeni teknoloji ve iletişime verdiği reaksiyonun bir işaretidir (Whitham & Pooke, 2018: 146).

1999 yılında Camille Utterback ve Romy Achituv tarafından tasarlanan metin odaklı etkileşimli enstalasyon *Text Rain*’de, izleyiciler kendilerini projeksiyonda siyah-beyaz olarak görmekte ve üzerlerine üst kenardan harfler düşmektedir. *Text Rain*’de önemli olan enstalasyonun hikâyesi değil metinle oynamak olmuştur (Simanowski, 2011: 36). Yağmur veya kar yağıyormuş gibi düşen harfler katılımcıların hareketlerine yanıt vermiştir ve tekrar düşmeye devam etmiştir. Katılımcıların kendi vücudu üzerinde veya herhangi bir karanlık nesnenin silueti boyunca yeterince harf biriktirdiğinde, bazen tam bir kelimeyi veya bir cümleyi oluşturma imkânı olmuştur. Düşen harfler bedenler ve dil hakkında yazılmış bir şiirin satırlarını oluşturmuştur. *Text Rain* enstalasyonunda ne yazdığını okumak isteyen izleyiciler için hem fiziksel hem de beyinsel bir aktivite haline gelmiştir (Text Rain Romy Achituv & Camille Utterback, tarih yok).



Görsel 102 – Camille Utterback, *Text Rain*, 1999



Görsel 103 - Camille Utterback, *Text Rain*, 1999

OBX Labs, Kanada, Montreal'deki Concordia Üniversitesi'nde bulunan bir araştırma stüdyosudur. Jason Lewis, dili dijital ortamlarla entegre etmenin yeni yollarını keşfetmek için OBX Labs'ı kurmuştur (Hilner, 2009: 165). Hareketsizleşmeyi temel alan *Still Standing* (2005) adlı projede büyük bir ekranın önünde izleyici sabit bir şekilde durduğu sürece metni okuyabilmiştir. *Still Standing*, OBX Labs'den Bruno Nadeau ve Jason Lewis tarafından tasarlanmıştır. *Text Rain* ile ortak noktası, izleyicinin hareketliliğine veya hareketsizliğine büyük bir ekranda tepki veren harflerin olduğu bir enstalasyon olmuştur (Simanowski, 2011: 49). Yaygın olarak tercih edilen etkileşimli medyanın aksine, bu enstalasyon insanları harekete geçmemeye veya etkileşimde bulunmamaya teşvik etmiştir. İnsanlara olabildiğince çabuk bilgi iletmek yerine, *Still Standing*, kullanıcıyı fiziksel anlamda hareketsiz kalmaya zorlamıştır (Hilner, 2009: 165).



Görsel 104 – OBX Labs, *Still Standing*, 2005

Nadeau ve Lewisa göre: “Günümüzde tasarımlar, bir bakışta deşifre edilecek ve keyif alınacak şekilde yaratılmıştır ve dikkat süresi gerektirmemiştir. Bir an durup gözlemlememize nadiren izin veren hızlı tempolu bir kültür olgusunun içindeyiz. Bu eser hareketli tipografi ile tasarıma yönelik yaklaşımları değiştiren bir alışkanlık olmuştur (Simanowski, 2011: 50-51)”.

Noah Wardrip-Fruin ve diğer sanatçılar (Sascha Becker, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee ve Andrew McClain) tarafından tasarlanan *Screen*’de (2004) metin, enstalasyonun bir parçası olarak yer almıştır ve hem sesli hem de görsel olarak algılanabilir olarak tasarlanmıştır. İzleyicinin özel gözlük takarak deneyimlediği *Screen*’de, Robert Coover tarafından hafıza kaybı hakkında yazılmış, aynı anda enstalasyonda sesli bir şekilde söylenen ve duvarların birinde görüntülenen bir metin yer almıştır. *Screen* önce genel konuyu -kelimelerin kaybından kaynaklanan hafıza kaybını- yazılan metinle ifade etmiştir. Bu an, izleyicileri, parçayla fiziksel düzeyde etkileşim kurma seçeneği olmadan metni dinlemeye ve okumaya zorlamıştır. *Text Rain* enstalasyonunda, alttaki metni okumak isteğe bağlı olmuştur, ancak *Screen*, metnin okunmasını zorunlu kılmıştır. Enstalasyon akışı kendi ortamlarından düşen sözcükleri izleyicinin doğru yerlerine koymaları istenerek gerçekleşmiştir (Simanowski, 2011: 42-45).



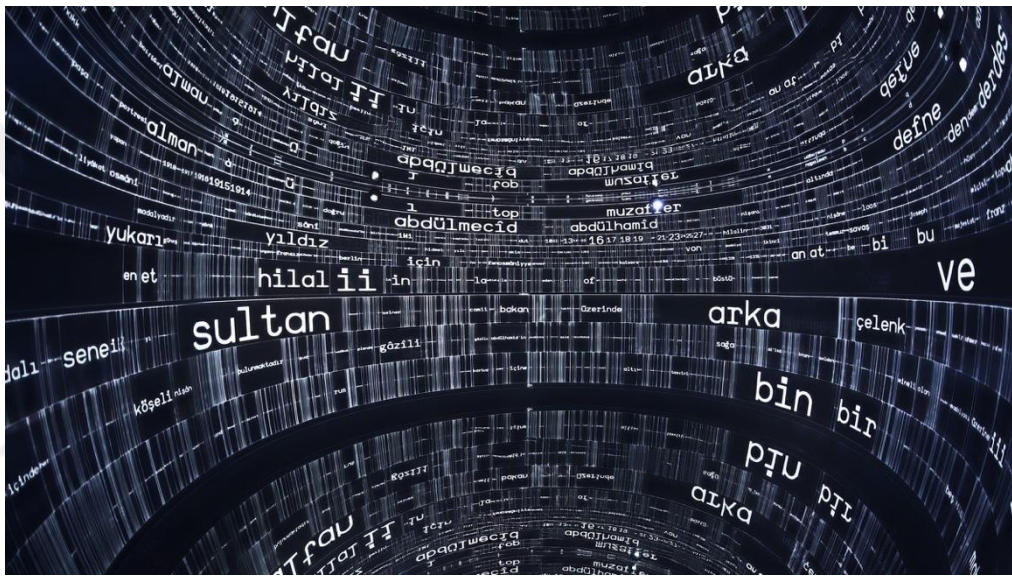
Görsel 105 - Noah Wardrip-Fruin, Sascha Becker, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain, *Screen*, 2004

Yeni medya ve dijital sanat alanında günümüzde yukarıda bahsedilen sanatçılar dışında önemli araştırma ve eserlere öncülük eden sanatçıların başında Refik Anadol, Olafur Eliasson ve Lev Manovich gelmektedir. Günümüzde bu üç sanatçı sanatın ve tasarımın neredeyse her alanına etki etmiş ve birçok kişiye referans olmuşlardır. Eserlerinde kimi zaman geçmişten izler taşıyıp geleceğe vurgu yapmışlardır. Başlı başına detaylı araştırma konusu olabilecek eserler üretmişlerdir.

Refik Anadol, 1985 İstanbul doğumlu bir medya sanatçısı ve yönetmendir. Medya sanatlarını mimariye katarak, eserlerinde dijital sonrası mimari gelecek olasılığını sorgulamaktadır. İzleyicileri hem iç hem de dış mimari oluşumların işlevselliklerini yeniden tanımlama imkânı sunarak alternatif gerçekleri görselleştirmeye davet etmiştir (Refik Anadol Biography, tarih yok).

SALT ile iş birliği sonucunda ortaya çıkan *Arşiv Rüyası* (*Archive Dreaming*) projesinde Refik Anadol, SALT Araştırma arşiv koleksiyonlarındaki 1.700.000’i aşkın belgenin her birini, bir medya enstalasyonunda görselleştirmiştir. *Arşiv Rüyası*, izleyici tarafından etkileşimli olarak deneyimlenebildiği gibi, müdahale edilmediğinde “rüyaya

dalarak” belgeler arasındaki bağlantıları ortaya çıkarmıştır (Arşiv Rüyası Refik Anadol, 2017). Hayali bir mekânın çerçevesini yeniden yapılandırmaya yönelik bu radikal çaba, bir kütüphanenin ve geleneksel düz sinema projeksiyon ekranının izleme deneyimini, makine algoritmalarıyla birlikte üç boyutlu kinetik bir alanda sunmuştur (Archive Dreaming, tarih yok). Anadol’un *Arşiv Rüyası*, bu zengin belge birikimini, izleyicinin tümüyle çevrelendiği bir mekânda çeşitli açılardan inceleme, değerlendirme ve yorumlama imkânı sunmuştur (Arşiv Rüyası Refik Anadol, 2017).



Görsel 106 – Refik Anadol, *Arşiv Rüyası*, 2017

1967 doğumlu Olafur Eliasson 1989-1995 yılları arasında Danimarka Kraliyet Güzel Sanatlar Akademisi’nde eğitim almıştır. 1995’te Berlin’e taşınmış ve bugün büyük bir zanaatkar, mimar, arşivci, araştırmacı, yönetici, aşçı, programcı, sanat tarihçisi ve uzman teknisyen ekibinden oluşan Studio Olafur Eliasson’u kurmuştur (Olafur Eliasson Biography, tarih yok).

Güncel kinetik sanat örneklerinden biri olan Olafur Eliasson’un *Connecting Cross Country with a Line* (2013) adlı eseri hareket ve seyahatin sanatsal bir dokümantasyonunu oluşturmuştur. Oluşturulan kinetik cihaz, trenle seyahat ederken rotalardan bağımsız olarak çizim yapmıştır. Doug Aitken’in ‘istasyondan istasyona’ adlı

projesinin bir parçası olan bu eser, Atlantik okyanusundan Pasifik kıyılarına seyahat eden ve yol boyunca çeşitli şehirlerde yaratıcı duruşlar yapan iş birliğine dayalı bir kültür yaratımı olmuştur. Siyah küre, kâğıt tabakası üzerinde kayarken, sıçrarken ve yuvarlanırken, karşılaştığı topografyayı yansıtmıştır. Sonuç olarak, seyahat sırasında geçilen şehir ve kasabaların görsel temsili olmuştur (Azzarello, 2013). Tüm çizimler ve işaretleri tren tekerleklerini anımsatan yuvarlak siyah çerçevelerde sunulmuştur (Connecting cross country with a line, 2013, tarih yok).

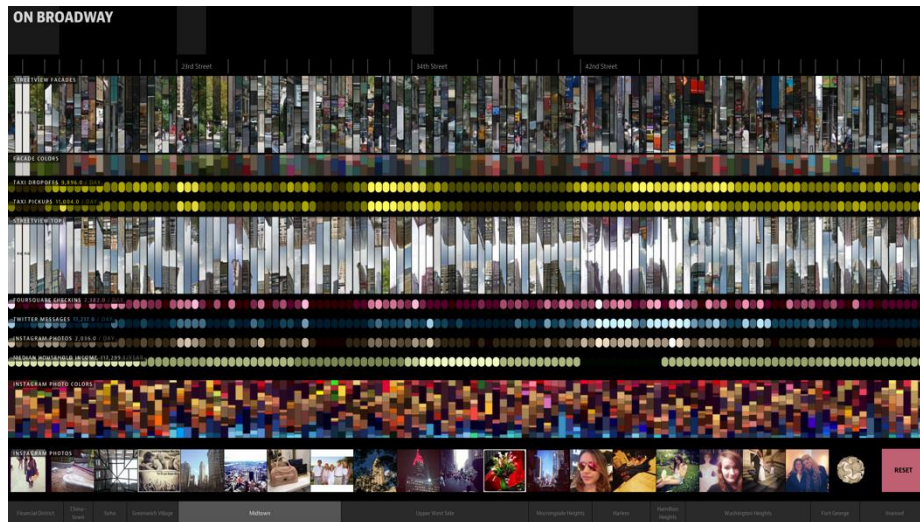


Görsel 107 – Olafur Eliasson, *Connecting Cross Country with a Line*, 2013

Olafur Eliasson sanatın kaygılarını toplumun geneliyle alakalı hale getirmeye çalışmıştır. Eliasson'un heykel, resim, fotoğraf, film ve yerleştirmeden oluşan eserleri müze ve galeri ile sınırlı kalmamıştır. Eserleri mimari projeler, sürdürülebilirlik ve iklim değişikliği konuları yoluyla daha geniş kamusal ve sivil alanlarda yer almıştır (Olafur Eliasson Biography, tarih yok).

Güzel sanatlar, mimarlık ve bilgisayar programcılığı okuyan Lev Manovich, dünya çapında önde gelen dijital kültür teorisyenlerinden biridir ve çağdaş kültür analizi için veri biliminin uygulanmasında öncü olmuştur. Manovich, üç yeni araştırma alanı yaratmıştır: yeni medya çalışmaları (1991-), yazılım çalışmaları (2001-) ve kültürel analitik (2007-) (Dr. Lev Manovich, tarih yok). Bu araştırmalarından referans olarak 2015 yılında ürettiği eserlerinden biri *On Broadway* olmuştur.

Lev Manovich ve Daniel Goddemeyer, Moritz Stefaner, Dominikus Baur *On Broadway*'i New York Halk Kütüphanesi'nin "Halkın Gözü" sergisi için etkileşimli bir halka açık enstalasyon olarak üretmiştir. Proje, yüzbinlerce insan tarafından paylaşılan etkinlikler ve medyadan oluşturulan dikey bir görüntü ve veri katmanları yığını ile şehir hakkında yeni bir görünüm sunmuştur. Görüntüler ve veriler arasında 2014'te altı ay boyunca Broadway'de paylaşılan 660.000 Instagram fotoğrafı, aynı döneme ait görseller içeren Twitter gönderileri, Google Street View görüntüleri, 8 milyondan fazla Foursquare check-in'leri (2009-2014), 22 milyon taksi karşılama ve taksiden inme görselleri (2013) ve şehrin Broadway'in ABD Nüfus Sayım Bürosu'ndan (2013) geçtiği kısım için gelir ortalamaları yer almıştır (On Broadway, tarih yok). Manhattan'ı kapsayan 13 millik Broadway boyunca toplanan görüntü ve verilerin derlemesi günümüz kent yaşamını temsil etmiştir (On Broadway, tarih yok).



Görsel 108 – Lev Manovich, *On Broadway*, 2014

Dijital kültürdeki yeni kilit konuları tam olarak görünür hale gelmeden 5-10 yıl önce yazan ve araştıran ilk kişi Lev Manovich olmuştur. Manovich, 1984'ten beri bilgisayar medyası ile sanatçı, bilgisayar animatörü, tasarımcı ve programcı olarak çalışmaktadır (Dr. Lev Manovich, tarih yok).

2.2.2. Kinetik Tipografi ve Enstalasyon İlişkisi

Mekânla iç içe olan grafik tasarım sadece tanıtım ve reklam amaçlı hizmet ile değil enstalasyon sanatı ile de sıra dışı ve farklı mecralara pratiklik sağlamıştır. Görselleştirme alanında tercih edilen teknikler resim, fotoğraf, video gibi disiplinlerle sınırlı kalmamıştır. Tipografinin tanımlayıcı gücünden faydalanan sanatçılar ve tasarımcılar bu pratiği enstalasyon sanatına da dahil etmişlerdir. Günümüz enstalasyonlarını incelediğimizde sadece sabit yerleştirmelerden oluşmamış, ayrıca hareketin de tasarıma dahil olduğu eserler üretilmiştir. Tasarlanan harekette kimi zaman imgeler ve görseller yer alırken kimi zaman kinetik tipografi ön planda olmuştur.

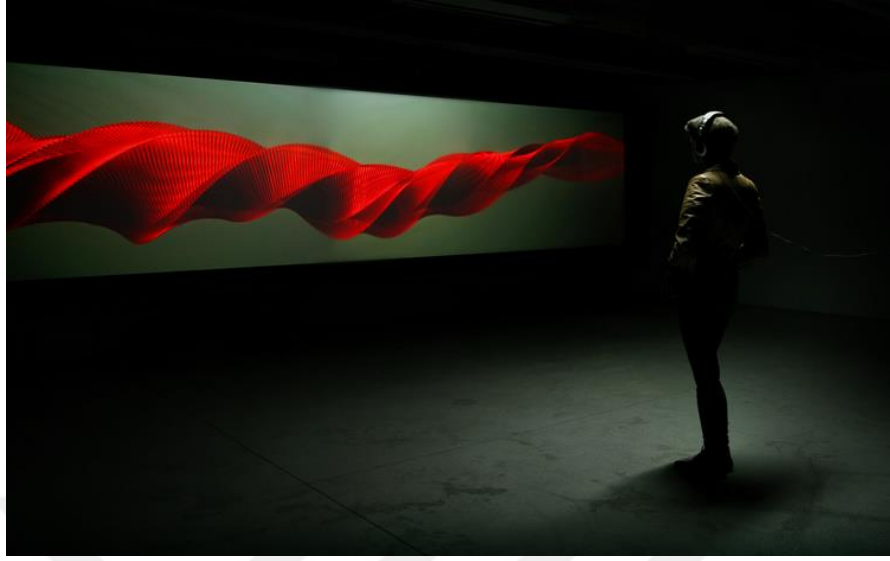
2.2.2.1. Kinetik Enstalasyon Sanatı

Claire Bishop enstalasyon (yerleştirme) tanımını “uzamda kelimenin tam anlamıyla bulunmak” ve bir ortamda izleyiciyle buluşan belirli bir sanat pratiği kategorisi olarak ifade etmiştir (Bishop, 2005: 6). Enstalasyonlar, çoğunlukla izleyicinin tepkileri ile bağlantılı olarak sunulmuştur. Serginin koşul ve bağlamlarıyla da mekânda yer almışlardır (Whitham & Pooke, 2018: 163). İzleyicinin düşünceleri sabit olmayan ve mekânsal bir deneyime bağlı olmuştur. Çünkü izleyiciler eserle aynı mekânda bulunmuştur. Bu nedenle, eserin kavramsal içeriği ve izleyenin eserle ilişkisi sanatın daha önce sunmadığı bir biçime zemin hazırlamıştır (Whitham & Pooke, 2018: 165).

Günümüzde hareketli grafikler, LED teknolojisinin hızlı gelişimi nedeniyle mimari, kentsel peyzajımızı şekillendirmede çok daha büyük bir rol oynamıştır. Gelişmiş mühendislik, teknoloji ve yenilikçi, sanatsal vizyon, bu enstalasyonları estetik formu pratik işlevle birleştirmek için bir gösteri parçası haline getirmiştir (Krasner, 2008: 124).

Türkiye’de Animasyon ve Hollanda’da multimedya tasarımı eğitimi alan Candaş Şişman tasarım ve sanatsal pratiklerini bir arada kullanarak çeşitli enstalasyon üreten sanatçılardan olmuştur. Candaş Şişman, dijital ve mekanik teknolojileri kullanarak yaptığı çalışmalarla zaman, mekân ve hareket kavramımızı yönlendirmeyi hedeflemiştir. Eser ile vakit geçiren izleyicinin deneyiminde “süreç” en önemli yapısal unsur olmuştur (Candaş Şişman About, tarih yok).

Flux İlhan Koman’dan esinlenen kısa bir hareketli tasarım ve animasyon çalışmasıdır. İlhan Koman’ın form çalışmalarındaki özgün tasarım yaklaşımı çağdaş sanat eserlerine de ilham vermiştir. Candaş Şişman’ın *Flux* adlı video yerleştirmesi, İlhan Koman’ın *Pi*, *3D Moebius*, *Whirlpool* ve *To Infinity* gibi bazı işlerinin yapısal özelliklerinden esinlenerek oluşturulmuş dijital bir animasyon olarak tanımlanmıştır. *Flux*’ta Koman’ın *Pi* serisinin yapımındaki tasarım süreci, yüzeyi artırma ilkesiyle iki boyutlu bir çemberden bir kürenin ortaya çıkması olarak ele alınmıştır. Bu sayede dijital animasyonda tasarım prensibini koruyan bambaşka bir form dizisi bir dairenin küreye akışı ile takip edilebilmiştir. Sanatçının bilinçli bir tavrı olarak bu çalışma, Koman’ın çalışmalarıyla doğrudan görsel bir analogi içerisinde tasarlanmamıştır. Animasyon sırasında, dönüşen formun hiçbir anı *Pi* veya *3D Moebius*’a benzememiştir, ancak Koman’ın yaklaşımının öznel okuması yapılabilmektedir. Koman’ın heykellerinde kullandığı çeşitli malzemelerin seslerinin entegrasyonu ile *Flux* etkileyici bir mekânsal deneyime dönüşmüştür (F-L-U-X, tarih yok).



Görsel 109 – Candaş Şişman, *FLUX*, 2010

Şişman'ın *Refraction* adlı üç adet kinetik ışık kaynağı ve modüler optik cam yapılardan oluşan bir diğer eserinde hareketli yansımalar ve gölgeler ön planda olmuştur. Aynı zamanda mekândaki işitsel deneyim ile izleyici kendini farklı bir zaman ve mekânda bulmuştur. Kinetik Işık Kurulumu olarak da geçen eserde özel led ışık tercih edilmiştir (*Refraction*, tarih yok).

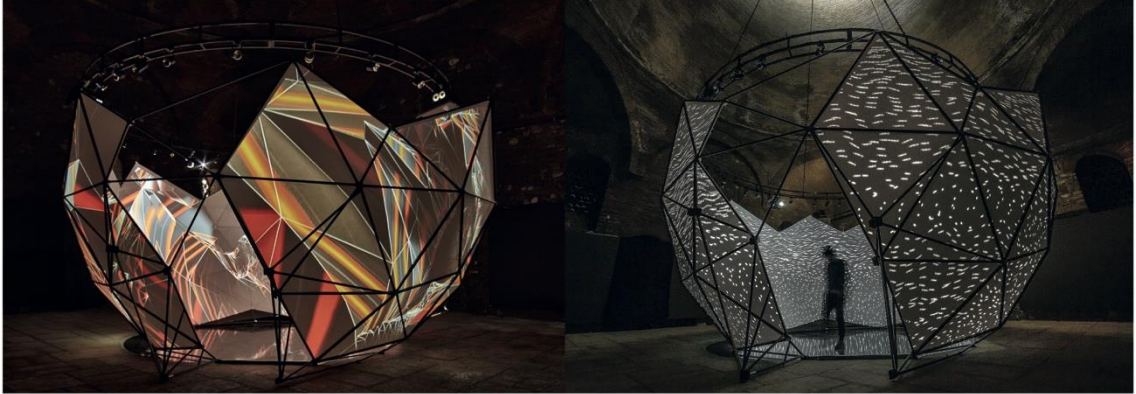


Görsel 110 – Candaş Şişman, *Refraction*, 2019

Nohlab, 2011 yılında, uzun süredir birlikte çalışan ve önceki iş disiplinlerini geride bırakarak, katılımcı ve paylaşımcı bir sürece geçme kararı alan Candaş Şişman ve Deniz Kader tarafından oluşturulmuştur. Nohlab, sanat, tasarım ve teknoloji çevresinde disiplinler arası deneyimler üretmeye odaklanmış bir stüdyodur. Teknolojinin sanat ve tasarımla ilişkisini incelerken dijital ve fiziksel gerçeklik arasında bir köprü kurmuştur. İnsan ve teknoloji arasındaki bağlantının birçok farklı şekilde yansıtıldığı araçlar, tasarımlar ve hikâyeler üretmiştir.

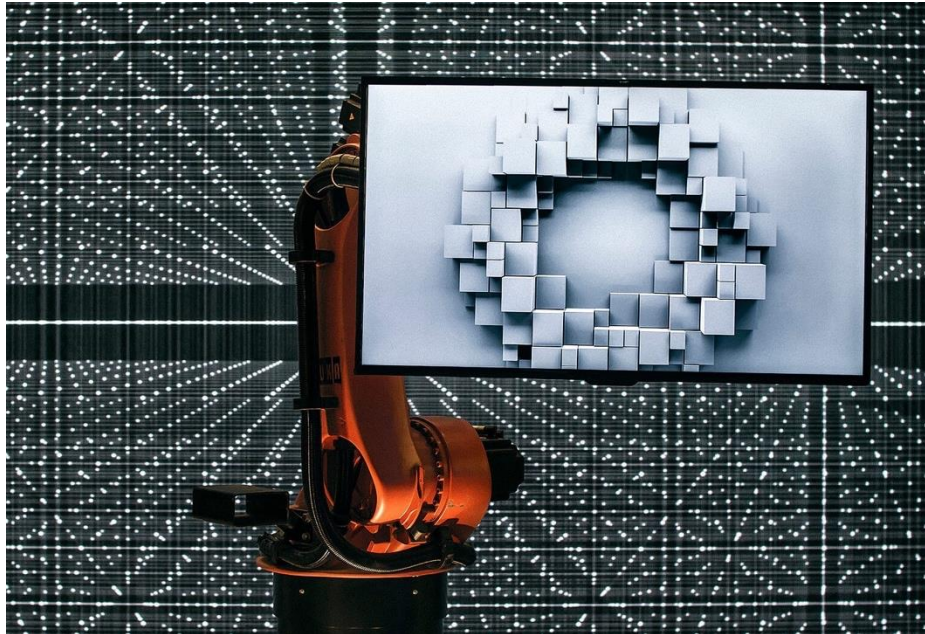
“Katılımcıların her seferinde bir farklılık yaşamasını hedeflediğimiz çalışmalarımızda, bu deneyimlerin yer aldığı paylaşım ve karşılaşmalarla bilgi üretimini deneyimlerle sağlıyoruz. Üretimlerimiz üzerinde multidisipliner süreçler tasarlıyor, sadeliği önemserken birçok farklı disiplin ve tekniği bir araya getiriyoruz. Yeni bir işe başlarken amacımız yeni problemleri çözmek, yeni teknikler denemek ve işle ilgili yeni algılar üretmektir. Bunu yaparken insan, mekân ve zaman arasındaki sınırları kaldırmak için sürekli araştırıyor, deniyor ve inceliyoruz” (Nohlab About, tarih yok).

Oculus, 2016 yılında İstanbul Tasarım Bienali için tasarlanan mekâna özel bir enstalasyon olarak Tophane-i Amire’de sergilenmiştir. HAS Architects’in projelerinden bir seçki ile, dijital teknolojiyi mekânsal tasarımla harmanlayan enstalasyon ve hareketli bir performans olmuştur. İmparatorluk Cephaneliğinin tarihi Tek Kubbeli Salon’u odak noktası alan sergi, eski ile yeni, bütün ve parça, gerçek ve sanal, dengeli ve dengesiz durumlar arasında geçiş yapmak için çağdaş yorumları kullanmıştır. Zaman ve mekân kavramlarının net bir şekilde ifade edilmediği sergide ziyaretçiler mekânsal bir deneyimin içine dahil olmuşlardır. Enstalasyon, tarihi kubbeyi temsil eden ters ‘ışık kubbesi’ ile daha da geliştirilmiştir. Kubbe geometrisinin kusursuzluğunun aksine, çağdaş yorumuyla tarihi yapı ile diyalog oluşturan bir yapı olarak planlanmıştır. Ziyaretçiler, çevredeki ışık ve sesin hareketleri ile gerçek ve sanal alanlar arasında eseri incelemişlerdir (*Oculus*, tarih yok).



Görsel 111 – Nohlab, *Oculus*, 2016

2015 yılında İstanbul İnovasyon Haftası’nda sergilenen *Motion Experiment with a Robotic Arm* eseri KUKA robotik kolu ile ilk bütünleşmiş hareket tasarımı deneylerinden biri olmuştur. Yaratıcılık ve teknolojinin kesişme noktasında fikirlerin uçuculuğunu manipüle eden kinetik bir görsel-işitsel deneyim olarak tasarlanmıştır (Nohlab, tarih yok).



Görsel 112 – Nohlab, *Motion Experiment with a Robotic Arm*, 2015

Nerdworking, 2009 yılında kurulmuş ve kamusal alanlar için sanatsal, ticari, deneysel ve etkileşimli medya projeleri için çözümler sağlamak üzere araştırma ve geliştirmeye odaklanan bir ağ projesidir. Tasarımcılar, mimarlar, bilgisayar sanatçıları, kodlayıcılar ve mühendislerden oluşan disiplinler arası bir ağ olmuştur. Çekirdek ekip, insan, makine ve kod arasındaki yeni deneyimler için alanlar tasarlamaya vurgu yapmıştır (Nerdworking - About, tarih yok).

Ortam hacmine bağlı olarak ışık değerlerinin ve renklerin değiştiği *İnteraktif Işık Enstalasyonunda (Interactive Light Installation)* bir gece kulübüne gönderme yapılmıştır. Ses yoluyla uzay-zaman sürekliliği içinde mekânın deneyimini yakalama şansımız olmuştur. Bu sayede dinamik ve hareketli bir mekân performansı yaratılmıştır (Nerdworking - Works - Interactive Light Installation, tarih yok).



Görsel 113 – Nerdworking, *İnteraktif Işık Enstalasyonu*

Çağdaş sanatın ve teknolojinin sunmuş olduğu olanaklar ile enstalasyonlar diğer sanat eserlerinin aksine izleyenlerinin tüm duyularına hitap etmiştir. Alışmış olduğumuz sergileme tasarımlarından ziyade daha farklı deneyimler ile karşılaşmamıza olanak sağlamışlardır. Enstalasyonlarda izleyiciler eserleri sadece gözlemlemekle kalmamış

ayrıca etkileşim kurmuş ve esere yönelik tepkiler vermişlerdir (Whitham & Pooke, 2018: 180).

2.2.2.2. Kamusal Alanda Kinetik Tipografi

“Kamusal alan kavramı, 1960’larda Avrupa’da tartışılmaya başlanmış, Türkiye’de de günümüzde farklı tanımları, çeşitli disiplinlerin güncel tartışma konularından biri haline gelmiştir. Jürgen Habermas’a göre, kamusal alan ‘her şeyden önce toplumsal yaşamımız içinde, kamuoyuna benzer bir şeyin oluşturulabildiği’, toplumun ortak yararını belirlemeye ve gerçekleştirmeye yönelik, düşünce, söylem ve eylemlerin üretildiği ve geliştirildiği ortak toplumsal bir etkinlik alanı olarak tanımlanmıştır” (Yılmaz & Koca, 2009: 282-283).

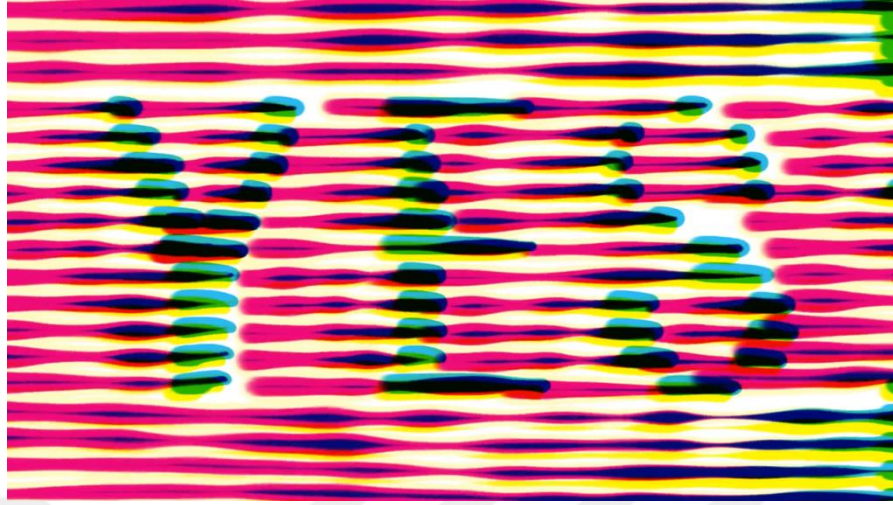
Hareketin sanatsal ve ifade edici nitelikleri, kamusal ortamlarda sergilenen eserlerde daha sık gözlemlenmiştir (Krasner, 2008: 130). Kamusal alanda sergilenen enstalasyonlarda kimi zaman halkın sanat ve tasarımla iç içe olması amaçlanırken, kimi zaman da belirli sosyal mesajlar taşıyan eserler ziyarete açılmıştır.

Jason Edward Lewis ve Bruno Nadeau’nun tasarlamış olduğu *Things You’ve Said Before But We Never Heard* adlı enstalasyonda yer alan metinler hayalleri gerçeğe dönüştürmenin zorluğunu ve farklı renklerin iç içe geçtikçe oluşturdukları diyalogu anlatmaktadır. Ziyaretçilerin dokunmasıyla etkileşime geçen tasarımda metinlerin değişmesi kinetik tipografi aracılığıyla olmuştur. Enstalasyonda ayrıca okuma ve yazma deneyimlerine karşılık veren metinler, dijital alanın önemini de vurgulamıştır (Things You’ve Said Before But We Never Heard, 2010).



Görsel 114 - Jason Edward Lewis & Bruno Nadeau, *Things You've Said Before But We Never Heard*, 2010

Hollanda merkezli bir Hareketli Grafik Sanatçısı olan Jurriaan Hos, filminden fotoğraf ve animasyona kadar, geleneksel ve dijitalin mükemmel karışımı olan şiirsel görsel eserler üretmektedir. (Complex Beauty an Interview With Jurriaan Hos, tarih yok). 2019 yılında Design in Motion Festival (DEMO) için Hansje van Halem ile tasarlamış oldukları halka açık sergilenen enstalasyonda fotoğrafın yanı sıra tipografi ön planda olmuştur (Jurriaan Hos Motion Design, tarih yok). YES kelimesi pembe çizgilerin oluşturduğu zeminde ilk önce yavaş bir hızda hareket ederken daha sonra dalgalanma efektiyle birlikte zeminle daha hızlı bir şekilde iç içe geçmiştir. Sadece zemin çizgileri değil harfleri oluşturan yeşil çizgilerde kinetik bir şekilde tasarlanmıştır.



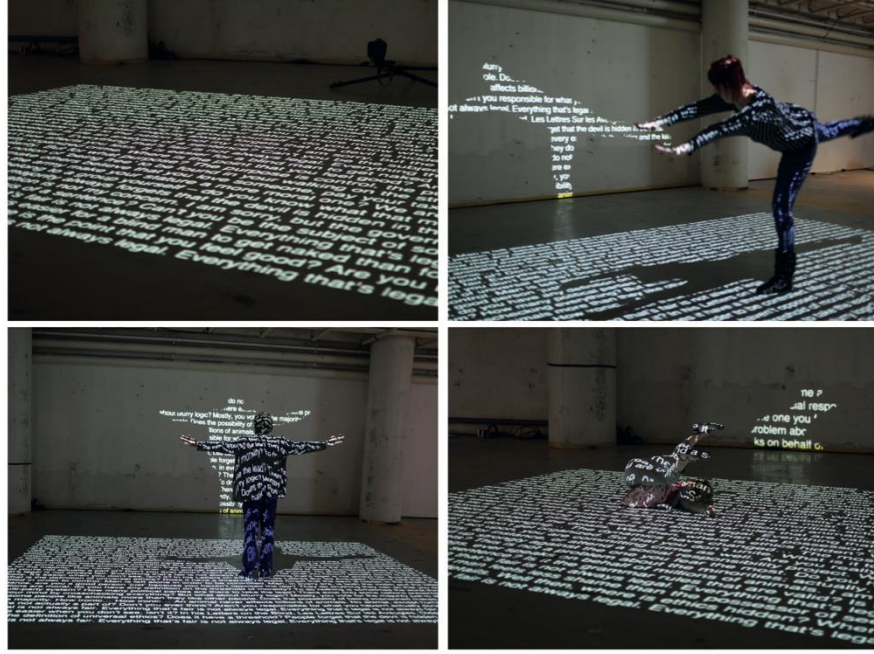
Görsel 115 – Jurriaan Hos & Hansje van Halem, *YES*, 2019

DIA Stüdyo’nun Adidas mağazasında kullanılması için yaptığı kinetik çalışma, enstalasyonların farklı kullanım alanlarına bir örnek olmuştur. Mağaza içinde ve dışında bulunan ekranlardaki enstalasyonlarda markanın ikonik üç çizgisinden referans alınarak sporun akışı somut bir şekilde vurgulanmıştır. Proje ilk olarak 2018’in sonlarında Adidas’ın DIA’dan Londra mağazası için kinetik bir kimlik sistemi oluşturmasını istediğinde başlamıştır. Kavramsal olarak animasyonu ve üretken tasarımları odağına alan DIA temel marka kullanımını olabildiğince ileri taşımaya odaklanmıştır. Tasarlanan koreografide, spor akışından ipuçlarını ve Adidas’ın ünlü üç çizgisine dayanan üçün katlarını alan devasa bir varlık kütüphanesi oluşturulmuştur. Daha sonra bu tasarımlar atletik alanlara ve formlara referans veren soyut grafikler oluşturmak için kullanılmıştır. Projenin önemli bir noktası, farklı şekilde monte edilmiş çok sayıda ekranda halka açık bir şekilde gösterilmesi olmuştur. Bu noktada canlandırıcı ve izleyiciyi harekete geçirme odak noktası olmuştur. Araştırmanın, tasarımın ve hareketin sınırlarını izleyiciyle birlikte zorlamaya devam ederken ortaya heyecan verici bir tipografik enstalasyon çıkmıştır (Boddington, DIA’s work for Adidas embodies the “flux and flow of sports” through the brand’s iconic three stripes, 2020).



Görsel 116 – Dia Stüdyo, Adidas Mağazası için tipografik enstalasyon, 2019

2020 yılında İzmir Fransız Kültür Merkezinde *In Order To Control* adlı tipografik enstalasyonda izleyici etkileşimiyle tasarlanmış bir enstalasyon sergilenmiştir. Nota Bene Visual tarafından tasarlanan bu enstalasyonda tipografik alana basan insanlar onu okumak için duvarda kendilerini fark ettikten sonra eserle etkileşim içine girmişlerdir. İstanbul’da bulunan NBV, video mapping ve dijital enstalasyonlar gibi yeni medya çalışmalarına yoğunlaşmış bir tasarım stüdyosudur. Seyirciler metni okurken ayrıca fiziksel olarak da esere dahil olmuşlardır. Enstalasyonda yer alan cümleler Albert Camus’nün yayımlanan ilk kitabında bulunan “Tersi ve Yüzü” isimli metne aittir. Nota Bene Visual, daha önce farklı metinlerle tasarladığı bu enstalasyonu, 2020 yılında Camus’nün ölümünün 60. yılı olması sebebiyle yeniden bu metin ile tasarlamıştır (Sergi “In Order To Control/Tersi ve Yüzü” Nota Bene Visual Institut français İzmir, tarih yok).



Görsel 117 – Nota Bene Visual, *In Order to Control*, 2020

Tipografinin dahil olduğu enstalasyonlara baktığımızda sadece sanatçıların değil grafik tasarımcıların da bu alanda aktif olarak eserler ürettiğini incelenen örneklerde görmekteyiz. Kinetik tipografi afiş ve ekran tabanlı projelerde daha yaygın kullanılırken halka açık olarak sergilenen eserlerde de kendine yer edinmeye başlamıştır. Hem ticari amaçlı tasarlanan hem de sosyal mesaj veya sanatsal ifadeleri içeren bu enstalasyonlar günlük hayatımızda daha sık karşımıza çıkmaya devam edecektir.

2.3. Kinetik Tipografi ve Çağdaş Sanat Etkinlikleri

Bilgisayarlar ve gelişen teknoloji günümüz sanat ve tasarımına her anlamda hâkim olmaya başlamıştır. Grafik tasarım başta olmak üzere yeni medya ve dijital sanat alanında üretilen bu eserler sadece geleneksel mecradan değil teknolojiden de faydalanmışlardır. Dünyanın dört bir yanında bu alanda üretilen eserleri halka, genç sanatçı ve tasarımcılara ve profesyonellere göstermek için festivaller ve sergiler düzenlenmektedir. Festivaller ve sergiler sayesinde üretilen eserlerde sıra dışı ve deneysel etkiler ön planda olmuş, teknolojinin önemi ve faydaları vurgulanmıştır. Bu etkinlikler

sadece sergileme ile sınırlı kalmamış katılımcılara ve ziyaretçilere özel seminer ve atölye çalışmaları da düzenlemiştir.

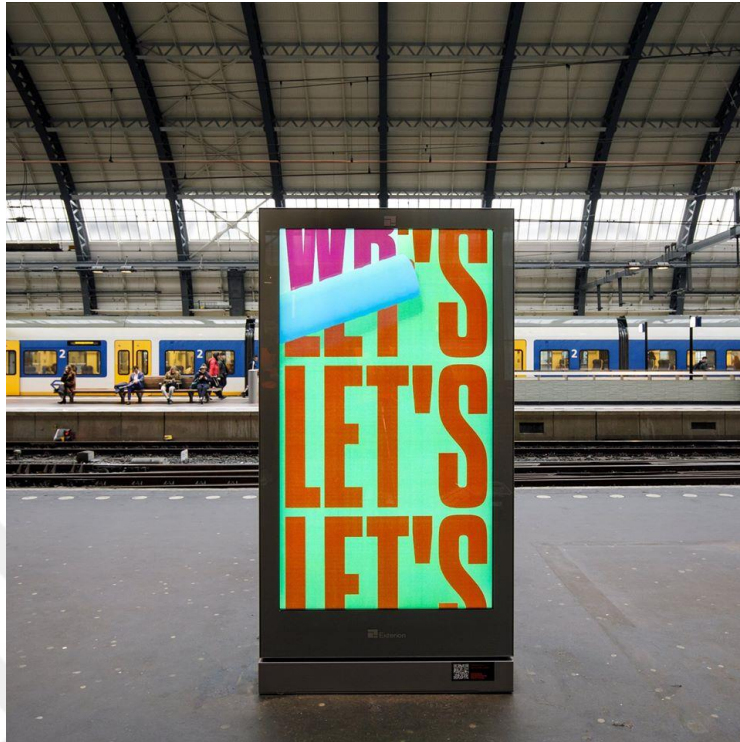
2.3.1. Festivaller

Design in Motion Festival (DEMO)

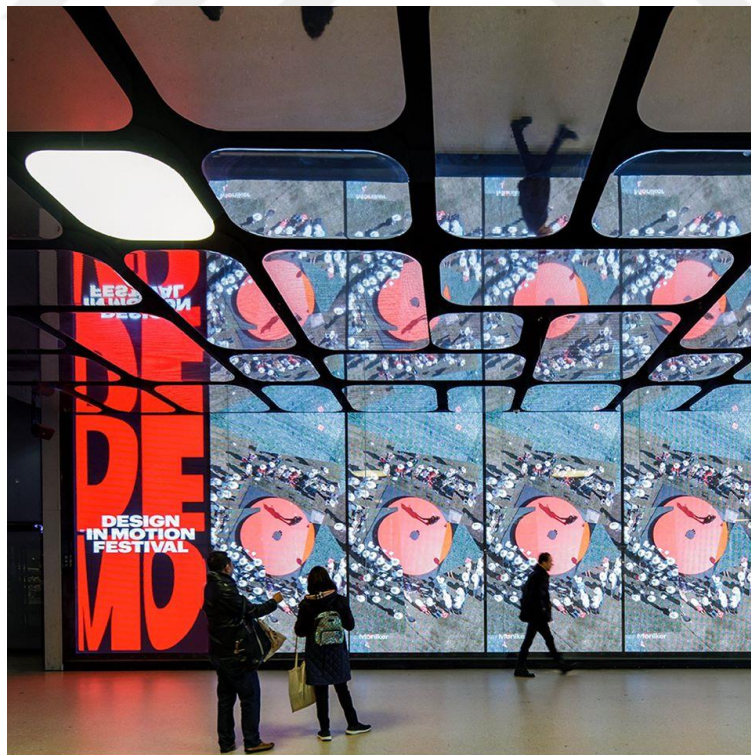
Amsterdam Central, Amsterdam'ın en büyük tren istasyonudur. Her gün 150.000'den fazla kişi tarafından kullanılmaktadır. İstasyon, aynı zamanda Rijksmuseum'u tasarlamakla tanınan Hollandalı bir mimar olan Pierre Cuypers tarafından tasarlanmıştır. Studio Dumbar ve Exterion Media Netherlands ekibi dünyanın dört bir yanından yüzlerce hareket tasarımcısının çalışmalarını 24 saat kesintisiz olarak sergileme fikriyle yola çıktıklarında Amsterdam Central'den başka daha iyi bir yer olmadığını düşünmüşlerdir. Ve ortaya Design in Motion Festival (DEMO) çıkmıştır. Hareket tasarımının yaygınlaşmasını kutlamak ve öne çıkarma amacıyla düzenlenen bu festivalde binanın yüzeyleri kinetik afişlere yüzey olmuştur (It's Nice That, 2019). Projeyi başlatan grubun bir parçası olan Studio Dumbar'dan Liza Enebeis'e göre:

“Kelimenin tam anlamıyla ekranların etrafında kümelenmiş, gördükleri karşısında büyülenmiş insanlar vardı. Hipnotikti, herkesin odağı bu afişler üzerindeydi. Brezilya, Kanada, Japonya, Avusturya, Almanya, Fransa ve Birleşik Krallık gibi uzaklardan çalışmalarını görmek için seyahat eden katılımcılar vardı. Bazı katılımcılar tüm aileleri ile geldi. Gerçekten bir onurdu” (It's Nice That, 2019).

DEMO'nun küratör ekibinde, yaratıcı yönetmen Liza Enebeis, multidisipliner tasarımcı, sanat yönetmeni ve sanatçı Koos Breen, disiplinlerarası tasarımcı ve grafik ve hareket tasarımcısı Xavier Monney yer almaktadır (DEMO Amsterdam 2019, tarih yok).



Görsel 118 – Design in Motion Festival, 2019

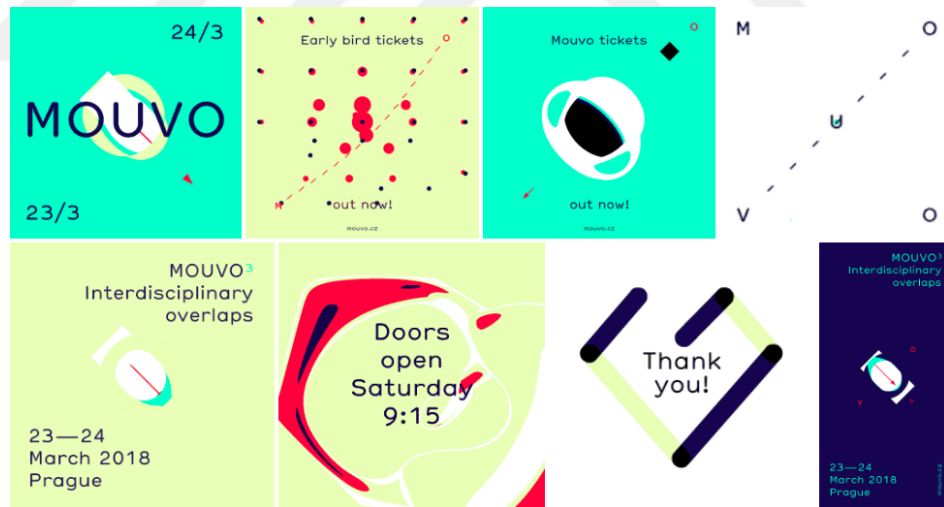


Görsel 119 – Design in Motion Festival, 2019

Mouvo Motion Design Festival

Mouvo Motion Design Festival, Prag'ta ödüllü Oficina tasarım stüdyosu tarafından düzenlenmektedir. Hareket tasarımının tüm kullanım alanlarını ve formlarını anlatan iki gün süren bir etkinliktir. Düzenlenen seminerlerde grafik tasarım, animasyon, video ve yeni medya alanında önde gelen yaratımları anlattıkları gibi geçmişteki referanslardan, teorisinden ve tarihsel bağlamından da içeriklere yer verilmiştir (5th Motion Design Festival Mouvo in Prag, tarih yok).

Mouvo, Mouches Volantes'in kısaltmasıdır. Kelime anlamı görüş alanımızdaki yüzen, hareket eden tüylü küçük noktalardır. İnsan gözüyle yapılan hareket tasarımı olarak tanımlanan bu kelime, gözlemcinin gözlerinin önünde yavaşça süzülen noktalar, iplikler veya örümcek ağı parçaları olarak görünen soyut hareketi temsil etmektedir. Bu kelimeden yola çıkılarak festivalin görsel kimliğini tasarlanmış ve konseptini oluşturmuştur (Oficina, 2018).



Görsel 120 – Mouvo Motion Design Festival Kimlik Tasarımları, 2018

Signal Festival

Signal, 2013 yılından beri düzenlenen dijital ve yaratıcı kültür festivalidir. Yedi yıl boyunca boyunca Prag'da 3 milyondan fazla ziyaretçiyi ağırlayarak en çok ziyaret

edilen kültürel bir festival haline gelmiştir. Odağında çağdaş sanat, kentsel mekânlar ve modern teknolojiler yer almaktadır. Festival programı, ışık tasarımı, görsel ve dijital sanat ve kavramsal sanat alanında tanınmış yabancı ve Çek sanatçılar tarafından oluşturulmuştur. Prag'ın tarihinden referanslar ile en son teknolojiler ve sosyokültürel konular programın içeriğini oluşturmuştur. Ülkedeki en büyük çağdaş sanat üreticilerinden olan festival genç nesli ve yerel sanatçıları da desteklemektedir. Ayrıca sadece festival için oluşturulan yetmişin üzerinde enstalasyon üretilmiştir. Festival, yapımcı Martin Pošta, küratör Jan Rolník ve The Macula sanat grubundan sanatçı Amar Mulabegović tarafından kurulmuştur (Signal Festival About, tarih yok).

2019 yılında düzenlenen Signal Festivalinde, Illo Stüdyo'nun videomapping tekniğiyle yapmış olduğu proje Lyčkovo Meydanı'nda festival süresince her akşam ziyaretçilere izletilmiştir. Çek tarihinin farklı dönemlerini anlatan video ziyaretçiler tarafından oldukça beğeni toplamış ve video içeriğiyle bağ kurmuşlardır (Ottantanove Videomapping, tarih yok). İlk videomapping projelerini bu festival sayesinde gerçekleştiren Illo Stüdyo, yaratıcılıklarını yüksek seviyede kullanmışlardır. Kendi tarzlarında oluşturdukları videoda renk ve hareket tasarımı ön planda olmuştur. Video hem sembolik hem de fiziksel düzeyde çevreyle etkileşim içinde olacak şekilde tasarlanmıştır. İçerikte Rejim, Devrim, Evrim ve Geleceği temsil eden temel sembollerin yer aldığı dört aşamalı bir anlatımın ardından dinamik bir animasyon oluşturmuşlardır. Sadece semboller değil tipografi de kinetik olarak kullanılmıştır ve Illo, parlak ve canlı renklerden oluşan bir görsel şölen sunmuştur (89 Signal Festival-videomapping, tarih yok).



Görsel 121 – Illo Stüdyo, Signal Festival Videomapping, 2019



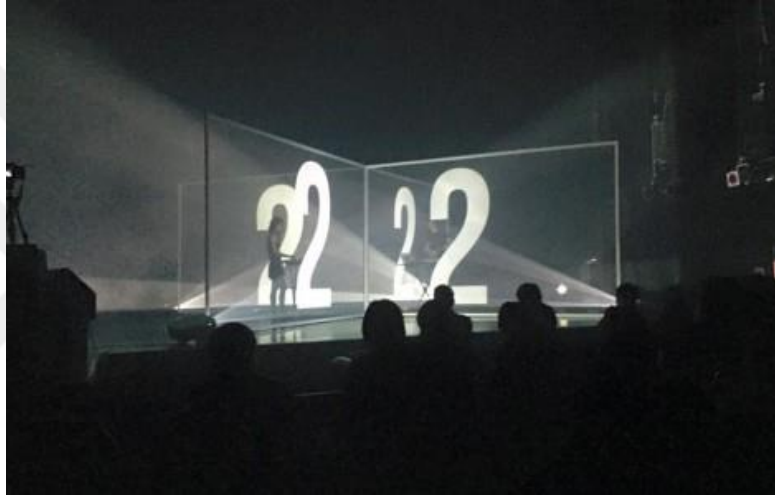
Görsel 122 - Illo Stüdyo, Signal Festival Videomapping, 2019

TodaysArt Festival

TodaysArt, sanatı ve teknolojiyi birleştiren çığır açan deneyimler yaratmada uzmanlaşmış bir kültürel üretim ajansıdır. Geçtiğimiz 15 yıl boyunca, TodaysArt, çağdaş görsel-işitsel sanatta en iyisini sunan, yenilik ve yaratıcılık için üretimler yapan bir ajans konumuna gelmiştir. 2005 yılından beri düzenlemiş oldukları TodaysArt Festival Hollanda’da, yılda bir festival, bir sanatçı atölyeleri ve bir dizi yaratıcı projeden

oluşmaktadır. Sanat, elektronik müzik ve dijital yaratıcılık festivali TodaysArt her yıl farklı mekânlarda düzenlenmiştir. Festival sanat, müzik ve teknolojinin kesişme noktasında çalışan 150’den fazla sanatçının yer aldığı canlı performansları, görsel-işitsel çalışmaları, enstalasyonları ve seminerleri kapsamaktadır (TodaysArt About, tarih yok).

Festivalde sanatçı ve tasarımcıların işleri o sene kullanılan binalara yansıtılmıştır. Yansıtılan işler bina yüzeylerine oranlı bir şekilde bir sunum halinde izleyenlere sunulmuştur (Taşcıoğlu, 2013: 146).



Görsel 123 – Todays Art Festival, 2015



Görsel 124 – Todays Art Festival, 2018

2.3.2. Sergiler

Franco Grignani: Art as Design 1950-1990

Londra’da bulunan Estorick Collection galerisi, İtalyan grafik tasarımcı Franco Grignani’ye adanmış *Franco Grignani: Art as Design 1950-1990* adlı bir sergi gerçekleştirmiştir. Sergide Grignani’nin hem uluslararası markalar için oluşturduğu grafikleri hem de sanatsal üretimleri sunulmuştur. Mimarlık ve matematik geçmişinin sonucunda deneysel grafikleri ve geometrik soyutlamaları bu sergide yer almıştır. Bu çizgisel tarzı, Grignani’nin grafik tasarım kariyerine paralel olarak ürettiği resimlerinin de merkezinde görülmüştür. Fütüristlerle olan deneyimlerinden esinlenen ve erken dönem Op Art örneklerini içeren tablolar, fotoğraf kartı üzerinde siyah beyaz olarak üretilmiştir. Galeri, resimler ve kâğıt üzerine çalışmalar da dahil olmak üzere 130’dan fazla eser sunmuştur. Grignani’nin bir ressam ve tasarımcı kimliğinin yanı sıra formüllere ve optik aldatmacaya olan tutkusu da bu sergide vurgulanmıştır (Bertoli, 2017).



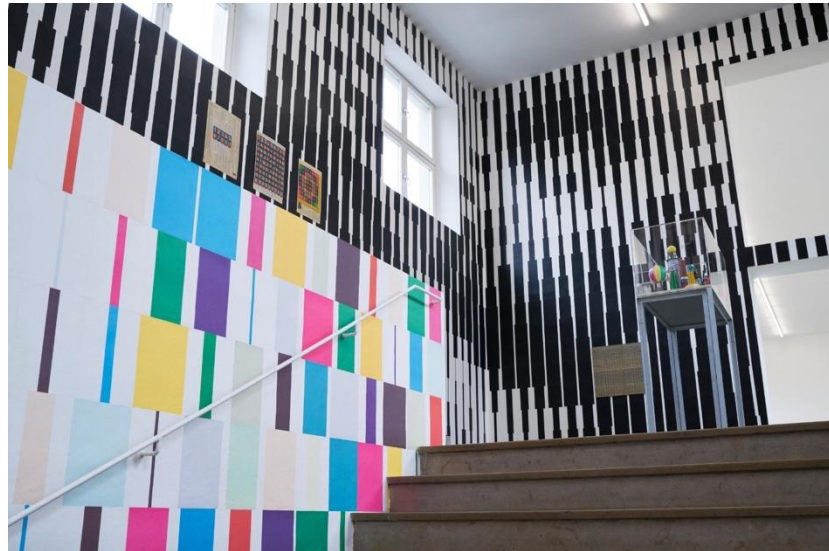
Görsel 125 – *Franco Grignani: Art as Design 1950-1990*,
Estorick Collection Galeri, 2017

Grignani çalışmalarında Gestalt Psikolojisinden esinlenmiştir ve kompozisyonlarında izleyicinin zihninde bir oyun oynamasını hedeflemiştir. İzleyiciyi

görme eylemindeki gözlemi ve sonuçları sorgulamaya yöneltmiştir. Serginin başlığından da anlaşılacağı gibi, sanat ve tasarım arasındaki çekişmeli ayrımın etkili bir şekilde çözüldüğünü bizlere göstermişlerdir (Souter, 2017).

Karel Martens – Motion

Almanya’da bulunan Kunstverein München galerisinde Karel Martens’in Motion adlı sergisi gerçekleşmiştir. Eserler merdiven boşluklarında ve üç farklı odada sergilenmiştir. Beyaz duvarlara küçük ve renkli monoprintler (tekil baskılar) asılmıştır. Renkli ve net tercihlerden oluşan bu kompozisyonlar kendi içinde oluşturduğu hareketi yansıtmaktadır. Galeride yer alan son odada, bir kamera izleyiciyi hareket halinde filme almıştır ve oluşturulan sonuçlar renkli ve karmaşık bir şekilde tasarlanmış simgeler olarak bir ekrana yansıtılmıştır. Hareket unsuru olarak sergiyi gezen ziyaretçi belirlenmiştir ve aynı zamanda ziyaretçi sergi tasarımının bir parçası olmuştur. Sergide yer alan baskı çalışmaları, videolar, modüler duvar kâğıtları, optik eserler ve kinetik heykeller Martens’in tüm pratiklerini farklı bir yönüyle sunmuştur. Sergiyi bu kadar ilginç kılan da belirli bir zaman çizelgesinde işlerin gelişim süreci ile Martens’in yönteminin somutlaşması olmuştur (Treumann, 2017).



Görsel 126 – *Karel Martens Motion*, Kunstverein München Galeri, 2017



Görsel 127 - Karel Martens Motion, Kunstverein München Galeri, 2017

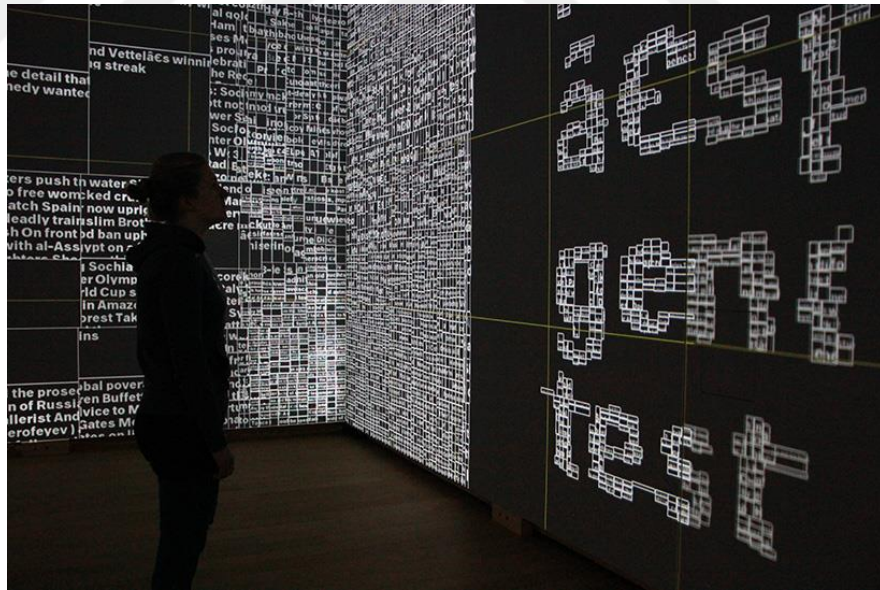
type / dynamics: jurriaan schrofer / LUST

Stedelijk Müzesi, multidisipliner bir grafik tasarım stüdyosu olan LUST'ı, yeni medya ve grafik tasarım sunumlarındaki uzmanlıkları sayesinde bir sergiye katılmaya davet etmiştir. LUST'tan Jurriaan Schrofer'in çalışmalarını ve bunlarla diyalog içinde olan bir sergi kurulumu oluşturmak için yeni medya teknolojilerini kullanmasını istemişlerdir. Bütün tasarımlarını ve tipografik sanatını adeta bir bilgisayar tasarımcısıymış gibi elle tasarlayan Schrofer'in aksine LUST için bilgisayar kullanımı vazgeçilmez olmuştur. Sergi için aynı kavramsal temanın iki özdeş galerisi kullanılmıştır. Galeri 0.29, Jurriaan Schrofer'un eserlerinden bir seçki içermiştir. LUST'ın etkileşimli ve Schrofer'in eserleriyle diyalog halinde olan tasarımları ise Galeri 0.28'de görülmüştür (Type/Dynamics: Jurriaan Schrofer/LUST, tarih yok).

İlk galeride, duvarlar Schrofer'in çalışmalarının genişletilmiş detay görüntüleri ile kaplanmıştır. Orijinal çalışmaları, eskizlere vurgu yapmıştır. Bu galeride ayrıca ziyaretçilerin izleme pozisyonu ile ilgili olarak etkileşimli bir şekilde Schrofer'in binden fazla eserini sunan iki dikey ekran yer almıştır. İkinci galeride LUST'ın Schrofer'in çalışmalarına ilişkin yorumlamaları sergilenmiştir. Ziyaretçiler, ilgilerini çeken bir öğeye doğru yürüyerek o işle vakit geçirmişlerdir. Ziyaretçiye en yakın tipografik sayfalar

açılmıştır ve ziyaretçinin daha fazla içerik keşfetmesi için yazılar okunabilir hale gelmiştir. Jurriaan Schrofer'in tasarımları, öncelikle manuel olarak tasarlanmış basılı malzemelerden oluşmuştur. Ancak 1960'larda, "hareketli tipografi" elde etmenin bir yolunu bulabilmek için ofset baskıyı yeni tekniklerle denemiştir. LUST ve Schrofer tasarım tekniği olarak oldukça farklı olsa da yine de benzerlikler bu noktada ortaya çıkmıştır. Tipografi ve hareket her ikisinde de önem taşımaktadır, özellikle tipografinin aynı anda metin ve görüntüyü kapsadığı alanlar ikisinin çalışmalarında da ön planda olmuştur (Butler, 2013).

Bilginin sürekli olarak değiştiği ve hareket ettiği, içindeki bir bilgiden diğerine geçme eğilimlerimizi yansıtan sürekli akışkan bir halde olan bir sergileme tasarımı olmuştur. Sonuç olarak, duvarlarda dans eden dijital hiyerogliflerle daha büyük tipografik oluşumlara dönüşen kelimelere, harflere ve cümlelere dönüşen veri içeren sürükleyici bir kurulum olmuştur (Fulleylove, 2015).



Görsel 128 – LUST, *type/dynamics*, Stedelijk Müzesi, 2013



Görsel 129 - LUST, type/dynamics, Stedelijk Müzesi, 2013

Sparkling Reaction

İngiltere’de Sellafield Visitor Centre’da nükleer enerjiyi temel alan *Sparkling Reaction* (Kıvılcımlanan Tepki) adlı bir sergileme tasarımı yapılmıştır. Casson Mann’ın tasarladığı eğitim amaçlı olan bu sergide nükleer enerjinin avantaj ve sakıncaları ele alınmıştır. Sergide yer alan metinler ziyaretçilerle etkileşimli olarak duvarlara yansıtılmıştır. Katılımcı odaklı olan sergi metinlerindeki tipografi ayrıca kendi içinde bir animasyonla da hareket etmiştir. Sergileme tasarımı sadece etkileşim odaklı değil bilgilendirme amaçlı da tasarlanmıştır. Ayrıca ziyaretçiler odağında çevre ve nükleer enerji olan toplumsal bir sergiye dahil olmuşlardır (Taşçıoğlu, 2013: 147).

Tıpkı El Lissitzky ve diğer avangart tasarımcıların sergi tasarımı için fotomontajı benimsemesi gibi, Casson Mann da sergilerinde çağdaş medya ve reklamcılığın doygun renklerini, hareketli grafiklerini ve parlak görüntülerini kullanmıştır (Miller, 2006: 48).



Görsel 130 – Casson Mann, *Sparking Reaction*, Sellafield Visitor Centre, 2002



Görsel 131 - Casson Mann, *Sparking Reaction*, Sellafield Visitor Centre, 2002

Starting from Zero (Sıfırdan Başlamak): Hareketli Afişin Olanakları Üzerine Araştırma – Studio X

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Grafik Tasarım Ana Sanat Dalı yüksek lisans programı Animasyon dersi kapsamında gerçekleşen *Starting from Zero (Sıfırdan Başlamak): Hareketli Afişin Olanakları Üzerine Araştırma* adlı proje yeni teknolojik olguların, yeni tasarım biçimlerine olan etkisini bir sergi olarak izleyenine sunmuştur. Bu sergi Grafist 22, 22. İstanbul Grafik Tasarım Günleri kapsamında sergilenmiştir. Grafist, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü tarafından 1997 yılından bu yana düzenlenen İstanbul merkezli bir grafik tasarım etkinliğidir. Günümüzde değişime ve dönüşüme uğrayan var olan tasarım biçimlerinin ve mecralarının en başında afiş tasarımı gelmektedir. Bu sebeple grafik tasarım üretiminde teknolojinin etkileri sonucunda hareketi temel alan afişler ön plana çıkmıştır. Afiş tasarımlarında hareketin tasarıma ve mesaja dahil olması, izleyiciye farklı bir dil sunduğu gözlemlenmiştir. Bu dönüşümlerin doğrultusunda ders kapsamında yedi yüksek lisans öğrencisi grafik tasarımda hareketi sıfırdan sorgulamıştır. Belirlenen yedi yaklaşım biçimlerinde algılama aralığı, müzik, sekans, uyumluluk, artırılmış gerçeklik, ses ve döngü yer almıştır. Bu yaklaşım biçimlerinden yola çıkarak hareketli afişler tasarlanmıştır (Ürkmez, 2018: 280).



Görsel 132 – *Starting from Zero (Sıfırdan Başlamak): Hareketli Afişin Olanakları Üzerine Araştırma*, Studio X, 2018



Görsel 133 - *Starting from Zero (Sıfırdan Başlamak): Hareketli Afişin Olanakları Üzerine Araştırma*, Studio X, 2018

3. BÖLÜM

UYGULAMA PROJESİ: OLAĞANÜSTÜ MASALLAR

3. BÖLÜM

UYGULAMA PROJESİ: OLAĞANÜSTÜ MASALLAR

Tezin üçüncü bölümünde incelenen ve araştırılan konular kapsamında kinetik tipografik afişler tasarlanmıştır. Bu afişlerin içeriğini Jorge Luis Borges ve Adolfo Bioy Casares tarafından kaleme alınmış Olağanüstü Masallar adlı kitaptan alıntılanan üç adet masal oluşturmuştur. Afişler hem içerik hem biçim olarak seçilen masallardaki kelimelere ve cümlelere gönderme yapmıştır. Yazarların düşünce yapıları ve eserleri göz önüne alındığında sadece tasarımlarda değil metin içeriklerinde de hareket, düş, zaman, geçmiş ve gelecek gibi kavramlar ön planda olmuştur. Bu bağlamda sadece teknik olarak değil tasarımların edebi yönü de hareketi de her anlamda barındırmıştır.

Tasarlanan her afişin eskiz aşamasından sonra Adobe Illustrator programında tasarımları yapılmış ve daha sonra Adobe After Effects programında afişlerin hareket tasarımı tamamlanmıştır. Aynı kitaptan alıntılanan masallar oldukları için belirli düzenler üzerinden bilgilendirmeler yapılmıştır. Böylece afişlerin en altında masalların künyesi yer almıştır. Künyeler dışında masalların metinleri belirlenen içeriğe ve fikre uygun olarak tipografik bir düzende afişlere yerleştirilmiştir. Afişlerin renk seçimleri en az iki renk olmak üzere yüksek kontrastlı ve uyumlu olacak şekilde belirlenmiştir.

3.1. Prestigieux, Sans Doute

“Maskeli adam merdivenleri çıkıyordu. Ayak sesleri gecenin içinde çınladı: Tik, tak, tik, tak” (Borges & Casares, 1993: 105).

Metni ilk okuduğumuzda hem zaman anlamında hem de fiziksel anlamda hareketin ön planda olduğunu anlıyoruz. Yazarlar sadece zaman ve saat kavramını değil aynı zamanda adım atarken ortaya çıkan sesleri de “Tik, tak, tik, tak.” kelimeleri ile betimlemiştir. Böylece bu metnin yer aldığı ilk afiş tasarımında “Tik, tak, tik, tak.” kelimeleri afişte en görünür olan tipografik ifade biçimlerinden biri olmuştur. Hareket

tasarımında ise sadece “tak” kelimeleri bütün afişin genelinde merdiven çıkıyormuş izlenimini vermiştir.



Görsel 134 – Didem Erişkin, *Prestigieux, Sans Doute*, 2021

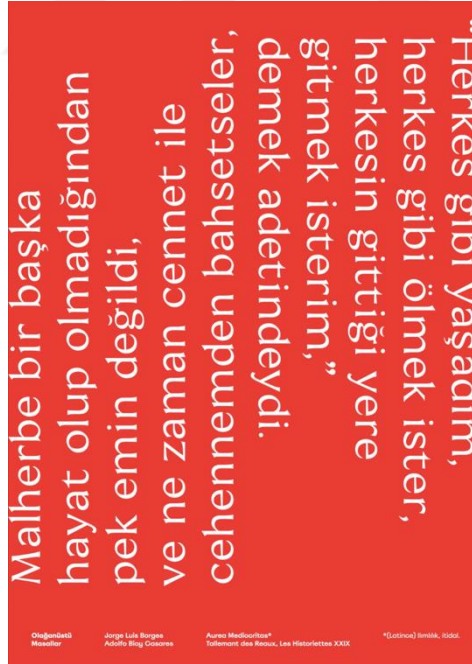


Görsel 135 - Didem Erişkin, *Prestigieux, Sans Doute*, 2021

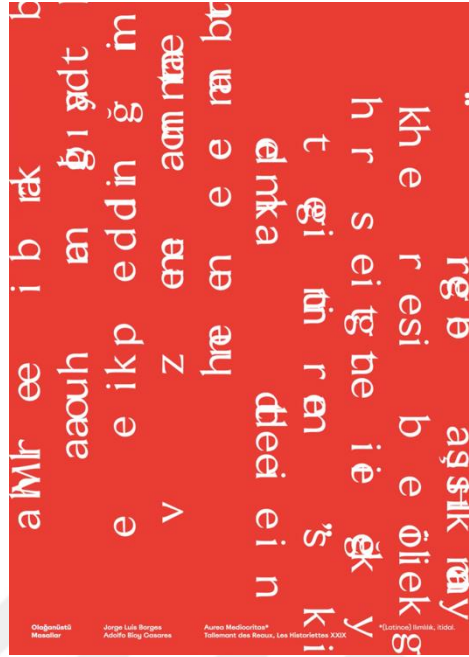
3.2. Aurea Mediocritas

“Malherbe bir başka hayat olup olmadığından pek emin değildi, ve ne zaman cennet ile cehennemden bahsetseler, ‘Herkes gibi yaşadım, herkes gibi ölmek ister, herkesin gittiği yere gitmek isterim,’ demek adetin deydi” (Borges & Casares, 1993: 135).

Ruhsal anlamda hareketin ön planda olduğu bu metinde yaşam ve bir sonraki yaşam arasındaki geçişten bahsedilmektedir. Yaşam-ölüm ve cennet-cehennem gibi iki farklı durumun olduğunu betimlemek için masal iki parçaya ayrılmış olup afişte iki farklı yönde yer almıştır. Bu noktada cümleleri okutma yönü olarak dikey bir tipografik kullanım tercih edilmiştir. Afişin hareket tasarımında ise harfler bireyleri temsil etmiş ve yaşam ve ölümün her birey için eş zamanlı olmadığı gösterilmiştir. Bu noktada harfler aynı anda değil farklı zamanlarda hareket etmiş ve afişte yer alan iki parçaya ayrılmış olan masal karşılıklı olarak yer değiştirmiştir. Cennet ve cehennem ise bu noktada vurgulanmak istenmiştir.



Görsel 136 – Didem Erişkin, *Aurea Mediocritas*, 2021



Görsel 137 - Didem Erişkin, *Aurea Mediocritas*, 2021

3.3. Chuang Tzu’nun Düşü

“Chuang Tzu düşünde bir kelebek olduğunu gördü, ama uyandığında, düşünde kendini bir kelebek olarak gören bir insan mı, yoksa düşünde kendini bir insan olarak gören bir kelebek mi, olduğunu bilemedi...” (Borges & Casares, 1993: 28).

Son afiş tasarımıındaki masalda ise düş ve gerçekliği yansıtan hareket ve kararsızlık teması işlenmiştir. İlk afiş tasarımıında olduğu gibi bu afişin genelinde de belirli kelimeler ön planda olmuştur. Bu sefer bir kelime grubu değil de masalın ilk cümlesi afişin en üstünde okuma yönüne göre büyük bir tipografik leke olarak yer almıştır. Masalın geri kalan cümlesi tasarlanan hareket ile kendini okutmaktadır. Tıpkı bir klavye ile yazılıyormuş gibi okunan metinde ayrıca kararsızlığın vermiş olduğu his “insan” ve “kelebek” kelimelerindeki tasarlanan hareket ile anlatılmıştır. Bu kelimelerin yerleri ve okunma sıraları da değiştiğinde aslında yine görülen düşteki kararsızlığı devam ettirmiştir.

Chuang Tzu düşünde bir kelebek olduğunu gördü,

ama uyandığında, düşünde kendini bir kelebek olarak gören bir insan mı, yoksa düşünde kendini bir insan olarak gören bir kelebek mi, olduğunu bilemedi...

Çiçenli
Mimarlar

Jorge Luis Borges
Adolfo B. C. C. C.

Chuang Tzu'nun Düşü
1997

Chuang Tzu'nun
Herkesi Aynı Olmaz

Görsel 138 – Didem Erişkin, *Chuang Tzu'nun Düşü*, 2021

Chuang Tzu düşünde bir kelebek olduğunu gördü,

ama uyandığında, düşünde kendini bir insaolarak gören bir kelebe, yoksa düşünde kendini bir keleolarak gören bir insa, olduğunu bilemedi...

Çiçenli
Mimarlar

Jorge Luis Borges
Adolfo B. C. C. C.

Chuang Tzu'nun Düşü
1997

Chuang Tzu'nun
Herkesi Aynı Olmaz

Görsel 139 – Didem Erişkin, *Chuang Tzu'nun Düşü*, 2021

SONUÇ

Tezin ilk iki bölümünde bahsedilen konular doğrultusunda geçmiş sanat akımlarının günümüz sanat ve tasarımına etkisi hala devam ettiği gözükmemektedir. Hareket kavramı geçmişten günümüze çağdaş sanatın ve grafik tasarımın olanaklarını her zaman genişletmiş, üreticilere ve hedef kitleye yeni teknikler sunmuştur. Günümüz teknolojik olanaklarının bu teknikler ile birleşmesi sonucunda eserlerin ifade biçimlerinde çeşitlilik artmıştır. Kinetik sanat ve kinetik tipografi kullanım alanları yaygınlaşmış böylece hedef kitle de bu sürece dahil edilmiştir.

Eskiden sıklıkla basılı alanlarda görmüş olduğumuz tasarımlar ve eserler günümüz teknolojisi sayesinde sadece mekânlardaki dijital ekranlarda değil internet ortamında da dünyanın dört bir yanındaki insanlara ulaşabilme şansı yakalamıştır. 20. yüzyıl ve öncesindeki tasarımlarına ve eserlerine bakıldığında hareket hissi veren öğelerin her biri 21. yüzyılda hareketin kendisi olmuştur. Artık yeni ve çağdaş tasarımlar dijitalleşmede önemli bir nokta olan hareket kavramı ile ifade edilmektedir.

Hareketin dahil olduğu bu eserlerde sadece hız kavramı önemli olmamış aynı zamanda bu eserlerin ne anlatmak istediği net bir şekilde aktarılmıştır. Kimilerinde eseri görür görmez anlaşılan mesaj kimilerinde ise belirli bir süre vakit geçirilmesi sonucunda anlaşılmıştır. Bu tasarımlar ve eserler sadece bilgisayar, tablet ve telefon ekranlarında değil kamusal alanlarda, galeri ve müzelerde, okullarda ve hatta bir şehrin metro istasyonunda bile yer almıştır. Dünyanın dört bir yanındaki tasarımcıların ve sanatçıların dahil olduğu sergiler, atölye çalışmaları ve seminerler düzenlenmiştir. Böylece hareketin ana aktör olduğu kinetik sanat ve özellikle kinetik tipografi teorik ve uygulama anlamında tanıtılmaya hazır olmuştur.

Hem tasarımcıları ve sanatçıları hem de hedef kitleyi etkileyen teknoloji ilerleyen yıllarda da gerekliliğini sürdürmeye devam edecektir.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

- Ambrose, G., & Harris, P. (2009). *The Fundamentals of Graphic Design*. Switzerland: AVA Publishing.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2012). *Tipografinin Temelleri*. İstanbul: Literatür.
- Antmen, A. (2014). *20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Armstrong, H. (2009). *Graphic Design Theory Readings From The Field*. New York: Princeton Architectural Press.
- Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perception A Psychology of the Creative Eye*. London: University of California Press, Led.
- Artun, A., & Öge, N. (Dü). (2013). *Çağdaş Sanat Nedir? Modernlik Sonrasında Sanat*. İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Atkins, R. (1990). *ArtSpeak: A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords*. Abbeville Press.
- Basili, R., & Pazienza, M. T. (2007). *AI*IA 2007: Artificial Intelligence and Human-Oriented Computing: 10th Congress of the Italian Association for Artificial Intelligence, Rome, Italy, September 10-13, 2007, Proceedings*. (J. CARBONELL, & J. SIEKMANN, Dü) Germany: Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Berghaus, G. (2015). *International Yearbook of Futurism Studies*. Berlin/Boston: CPI Books.
- Bishop, C. (2005). *Installation Art: A Critical History*. London: Tate Publishing.
- Borges, J., & Casares, A. (1993). *Olağanüstü Masallar*. İstanbul: Mito Yayınları.
- Caws, M. A. (2001). *Manifesto A Century of Isms*. United States of America: University of Nebraska Press.
- Coxon, A. (2015). *Alexander Calder: Performing Sculpture*. London: TATE Publishing.
- Cundy, D. (1981). Marinetti and Italian Futurist Typography. *Art Journal*(141), 349-352.
- Drucker, J. (1994). *The Visible Word Experimental Typography and Modern Art, 1909-1923*. London: The University of Chicago Press.
- Drucker, J. (2004). *The Century of Artists' Books*. Michigan: Granary Books.
- Economist, T. (2005). *The Future of Technology*. (T. Standage, Dü.) London: Profile Books Ltd.
- Eskilson, S. F. (2007). *Graphic Design a New History*. North America: Yale University Press.
- Fiell, C., & Fiell, P. (2003). *Graphic Design for the 21st Century 100 of the World's Best Graphic Designers*. Köln: Taschen.
- Foster, H., Krauss, R., Bois, Y., Buchloh, B. (2004). *Art Since 1900 Modernism, Antimodernism, Postmodernism*. London: Thames&Hudson.
- Gabo, N. (1987). *Naum Gabo: The Constructive Idea : Sculpture, Drawings, Paintings, Monoprints*. Oxford: South Bank Board.
- Gombrich, E. H. (2014). *Sanatın Öyküsü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Hilner, M. (2009). *Basics Typography 01: Virtual Typography*. Switzerland: Thames & Hudson.

- Kepes, G. (1969). *Language of Vision*. Chicago: Paul Theobald and Company.
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. USA: Elsevier Inc.
- Las-Casas, L. F. (2007). Cinedesign: Typography in Motion Pictures. *InfoDesign Revista Brasileira de Design da Informação*, s. 12-19.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. London: The MIT Press.
- Meggs, P., & Purvis, A. (1998). *Meggs' History of Graphic Design*. New Jersey, Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Moholy-Nagy, L. (1947). *Vision in Motion*. Chicago: Wisconsin Cuneo Press.
- Moholy-Nagy, L. (tarih yok). *Vision in Motion*. Chicago.
- Park, J. J., Pan, Y., & Kim, C.-S. (2014). *Future Information Technology*. (Y. YANG, Dü.) London: Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Passuth, K. (1985). *Moholy Nagy*. New York: Thames and Hudson Inc. .
- Pelsoh, B., Kim, J., Dlugash, N., & Zotter, C. (2014). *Type on Screen*. (E. LUPTON, Dü.) New York: Princeton Architectural Press.
- Popper, F. (1968). *Origins and Development of Kinetic Art*. Studio Vista.
- Popper, F. (2007). From Technological to Virtual Art. *MIT Press*.
- Poynor, R. (2003). *No More Rules Graphic Design and Postmodernism*. New Haven: Yale University Press.
- Rovescalli, A. (2014, 02). The domestication of kinetic art The Lumino by Nicolas Schöffer. Geneve.
- Rush, M. (1999). *New Media in Art*. New York: Thames & Hudson Inc.
- Rycroft, S. (2012). Art and micro-cosmos: Kinetic art and mid-20th century cosmology. *Sage Publications, Ltd*, 19, 447-467.
- Simanowski, R. (2011). *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art and Interactive Installations*. London: University of Minnesota Press.
- Taşçıoğlu, M. (2013). *Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan*. İstanbul: YEM Yayın.
- Tuğal, S. A. (2018). *Oluşum Süreci İçinde Dijital Sanat*. Hayalperest Kitap.
- Uekita, Y., Harada, Y., & Furukata, M. (1999). The Possibility Of Kinetic Typography Expression In The Internet Art Museum. *Institute of Electrical and Electronics Engineers* (s. 230-235). Tokyo: IEEE SMC'99 Conference Proceedings. 1999 IEEE International Conference on Systems, Man, and Cybernetics (Cat. No.99CH37028).
- Ürkmez, B. (Dü.). (2018). 22. *İstanbul Grafik Tasarım Günleri*. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.
- Whitham, G., & Pooke, G. (2018). *Çağdaş Sanatı Anlamak*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Makaleler:

- Ahn, Y., & Jin, G. (2016, Nisan). TYPE+CODE II: A Code-Driven Typography. *Leonardo*, 49(2), 168-168.
- Alibert, P. (1982). *Albert Gleize- Naissance et avenir du cubisme*.
- Brownie, B. (2007). *Fluid Typography: An introduction to categories of fluid type*. Hertfordshire, England.

- Brownie, B. (2014). A New History of Temporal Typography: Towards Fluid Letterforms. *Journal of Design History*, 167-181.
- Bulat, M., Bulat, S., & Aydın, B. (tarih yok). Alexander Calder'in Açık Yapıtları. *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*(31), 31-49.
- Gönenç, E. Ö. (2002). Kitle Kültürü ve Kitle İletişimi. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* , 0(13), 129-138.
- Hostetler, S. C. (2006). Integrating Typography and Motion in Visual Communication. *Idmaa: International Digital Media and Arts Association Journal*, 41-49.
- Konuk, N., & Güntaş, S. (2019). Sosyal Medya Kullanımı Eğitimi ve Bir Eğitim Aracı Olarak Sosyal Medya Kullanımı. *International Journal Entrepreneurship and Management Inquiries Dergisi*, 3(4), 1-25.
- Leeuwen, T., & Djonov, E. (2015, 03 16). Notes Towards A Semiotics Of Kinetic Typography. *Social Semiotics*, 25(2), 244-253.
- Miller, A. (2006). From Object to Observer. *Eye Magazine*, 42-53.
- Tokdil, E. (2018). Yeni Medya, Temel Bileşenleri ve Sanatın Değişen Estetik Dili. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*(47), 167-190.
- Turgut, Ö. P. (2012). Kinetic typography in movie title sequences. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 51, 583-588.
- Yılmaz, M., & Koca, D. (2009). IX. Ulusal Sanat Sempozyumu, "Kamusal Alanda Sanat". *Hacettepe Üniversitesi Beytepe Yerleşkesi Örneğinde Kamusal Alan Kavramı* (s. 282-291). Ankara: Hacettepe Üniversitesi.

Basılmamış Kaynaklar (tezler):

- Chau, C. (2009). *Polemics Of Contemporary Kinetic Art History: Duration, Systems Aesthetics and the Virtual*. Australia: B.A (Hons), The University of Western Australia.

İnternet Kaynakları:

- 5th Motion Design Festival Mouvo in Prag. (tarih yok). Kasım 15, 2020 tarihinde Designaustria: <http://www.designaustria.at/posts/3412-5th-motion-design-festival-mouvo-in-prag> adresinden alındı
- 89 Signal Festival-videomapping. (tarih yok). Kasım 15, 2020 tarihinde Illo: <https://illo.tv/89signalfestival> adresinden alındı
- Alderson, R. (2014, Mart 20). *Graphic Design: Tip top record sleeve design from German duo Schultzsultz*. Şubat 12, 2020 tarihinde It's Nice That: Graphic Design: Tip top record sleeve design from German duo Schultzsultz adresinden alındı
- Alvarez, G., & Shearer, R. (2000, Aralık). Why the Hatrack is and/or is not Readymade: with Interactive Software, Animation, and Videos for Readers to Explore. *tout-fait The Marcel Duchamp Studies Online Journal*, 1(3). https://www.toutfait.com/issues/issue_3/Multimedia/Shearer/Shearer03.html adresinden alındı
- Another Design (tarih yok). Ağustos 28, 2019 tarihinde *Urban Interactions*: <http://www.another-lab.com/detail.aspx?id=50> adresinden alındı

- Anthony Zazzi (tarih yok). Ağustos 24, 2019 tarihinde *Abstract the art of design*: <http://www.anthonyzazzi.com/abstract-the-art-of-design-ep-1-4> adresinden alındı
- Anton Stantowski. (tarih yok). Ekim 23, 2020 tarihinde MutualArt: <https://www.mutualart.com/Artist/Anton-Stankowski/D3ED62327B296222/Biography> adresinden alındı
- Archive Dreaming. (tarih yok). Eylül 01, 2020 tarihinde Refik Anadol: <https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/> adresinden alındı
- Arşiv Rüyası Refik Anadol. (2017, 04 07). Kasım 13, 2020 tarihinde Salt Online: <https://saltonline.org/tr/1627/arsiv-ruyasi> adresinden alındı
- Artnet. (2020, 07 14). Ağustos 16, 2020 tarihinde <http://www.artnet.com/artists/alexander-calder/> adresinden alındı
- Artsy. (2020). Ekim 10, 2020 tarihinde <https://www.artsy.net/artwork/marcel-duchamp-nude-descending-a-staircase-no-2-nu-descendant-un-escalier-n-degrees-2> adresinden alındı
- Azzarello, N. (2013, Eylül 13). *Olafur Eliasson: Kinetic Drawing Machine For Station to Station*. Kasım 16, 2020 tarihinde Designboom: <https://www.designboom.com/art/olafur-eliasson-kinetic-drawing-machine-for-station-to-station/> adresinden alındı
- Bertoli, R. (2017, Ağustos 15). *Line work: graphic design, optical illusions and mathematics collide in Franco Grignani show*. Ekim 24, 2020 tarihinde Wallpaper*: <https://www.wallpaper.com/art/franco-grignani-exhibition-estorick-collection-london> adresinden alındı
- Boddington, R. (2018, Eylül 18). *It's Nice That*. Aralık 22, 2020 tarihinde “Go, go, go”: how DIA messed with design theory, only to improve it: <https://www.itsnicethat.com/features/dia-mitch-paone-meg-donohoe-graphic-design-animation-typography-180918> adresinden alındı
- Boddington, R. (2018, Aralık 4). *It's Nice That*. Aralık 25, 2020 tarihinde DIA channels NYC and gives Squarespace its signature kinetic treatment in brand refresh: <https://www.itsnicethat.com/articles/dia-squarespace-brand-refresh-graphic-design-animation-041218> adresinden alındı
- Boddington, R. (2020, Kasım 25). *It's Nice That*. Kasım 23, 2020 tarihinde DIA’s work for Adidas embodies the “flux and flow of sports” through the brand’s iconic three stripes: <https://www.itsnicethat.com/articles/dia-adidas-london-graphic-design-251120> adresinden alındı
- Boddington, R. (2019, Nisan 4). *It's Nice That*. Aralık 20, 2020 tarihinde Olivier Bucher utilises the power of combining static and moving images with sound and music: <https://www.itsnicethat.com/articles/olivier-bucher-graphic-design-040419> adresinden alındı
- Butler, A. (2013, Aralık 24). *type / dynamics by jurriaan schrofer / LUST*. Aralık 5, 2020 tarihinde designboom: <https://www.designboom.com/design/typedynamics-by-jurriaan-schroferlust-12-24-2013/> adresinden alındı
- Candaş Şişman About. (tarih yok). Kasım 16, 2020 tarihinde Candaş Şişman: <https://csismn.com/ABOUT> adresinden alındı

- Club For Creativity (tarih yok). Eylül 12, 2019 tarihinde *TYPOMAD 2014-OPENING TITLES*: <https://www.adcn.nl/archives/typomad-2014-opening-titles> adresinden alındı
- Complex Beauty an Interview With Jurriaan Hos*. (tarih yok). Eylül 24, 2020 tarihinde Beyond Photography: <https://www.beyondphotography.online/interviewed-jurriaan-hos> adresinden alındı
- Connecting cross country with a line, 2013*. (tarih yok). Eylül 21, 2020 tarihinde Olafur Eliasson: <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK108599/connecting-cross-country-with-a-line#slideshow> adresinden alındı
- Çolak, C. (2017, Temmuz 05). *Franco Grignani ve Tasarlamanın Sanatı*. Ocak 16, 2021 tarihinde Manifold: <https://manifold.press/franco-grignani-ve-tasarlamanin-sanati> adresinden alındı
- Dell Monitor (tarih yok). Eylül 16, 2019 tarihinde *Tina Touli Design*: <https://tinatouli.com/dell-monitor> adresinden alındı
- DEMO Amsterdam 2019*. (tarih yok). Ekim 16, 2020 tarihinde Design In Motion Festival: <https://demofestival.com/past-festivals> adresinden alındı
- Designboom (2007, Ağustos 15), Kasım 24, 2019 tarihinde *Justice dance video*: <https://www.designboom.com/design/justice-dance-video/> adresinden alındı
- Dr. Lev Manovich*. (tarih yok). Eylül 22, 2020 tarihinde Manovich: <http://manovich.net/index.php/about> adresinden alındı
- Elsiddique, T. (2020). *Karel Martens, Graphic Designer*. Kasım 3, 2020 tarihinde Yale School of Art: <https://www.art.yale.edu/karel-martens> adresinden alındı
- Encyclopedia Britannica*. (tarih yok). 06 05, 2020 tarihinde <https://www.britannica.com/biography/Naum-Gabo> adresinden alındı
- Encyclopedia Britannica*. (tarih yok). Nisan 09, 2020 tarihinde Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com/biography/Giacomo-Balla#ref106649> adresinden alındı
- Five Oceans in a Teaspoon*. (tarih yok). Ekim 22, 2020 tarihinde Five Oceans in a Teaspoon: <https://fiveoceansinateaspoon.com> adresinden alındı
- F-L-U-X*. (tarih yok). Ekim 22, 2020 tarihinde Candaş Şişman: <https://csismn.com/F-L-U-X> adresinden alındı
- Fotohits*. (2020, Haziran 9). Temmuz 23, 2020 tarihinde <https://www.fotohits.de/themen/report/bildaesthetik-das-neue-sehen/> adresinden alındı
- Franco Grignani: "Grafica cinetica"*. (2013, Şubat 18). Ekim 25, 2020 tarihinde grapheine graphic design: <https://www.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/graphic-designer-franco-grignani> adresinden alındı
- Fulleylove, R. (2015, Haziran 26). *LUST's typographic installation visualises the information surrounding us*. Ağustos 27, 2020 tarihinde It's Nice That: <https://www.itsnicethat.com/articles/lust-studio> adresinden alındı
- Happy Birthday Jurriaan Schrofer, the genius of design you didn't know*. (2016, Kasım 25). Ekim 21, 2020 tarihinde Typeroom: <https://www.typeroom.eu/article/happy-birthday-jurriaan-schrofer-genius-design-you-didn-t-know> adresinden alındı

- Heller, S. (2015, Nisan 02). *The Electric Anton Stankowski*. Ekim 15, 2020 tarihinde Print Mag: <https://www.printmag.com/post/the-electric-anton-stankowski> adresinden alındı
- Heller, S. (2020, Şubat 19). *Robert Massin*. Mart 4, 2020 tarihinde Design Observer: <https://designobserver.com/feature/robert-massin/40185> adresinden alındı
- Hudson, J. (2016, Eylül 14). *Introducing OpenType Variable Fonts*. Şubat 13, 2020 tarihinde Medium: <https://medium.com/variable-fonts/https-medium-com-tiro-introducing-opentype-variable-fonts-12ba6cd2369> adresinden alındı
- It's Nice That. (2019, Kasım 22). *DEMO Festival swaps advertising for the work of talented motion designers*. Kasım 2020 tarihinde It's Nice That: <https://www.itsnicethat.com/articles/demo-festival-round-up-animation-events-media-partnership-221119> adresinden alındı
- Jurriaan Hos *Motion Design*. (tarih yok). Eylül 15, 2020 tarihinde Jurriaan Hos: <https://jurriaanhos.com/Motion-Design> adresinden alındı
- Kinetic*. (tarih yok). Aralık 23, 2019 tarihinde Dictionary: <https://www.dictionary.com/browse/kinetic?s=t> adresinden alındı
- McG., R., & Jr., T. (1996, Nisan 27). *Saul Bass, 75, Designer, Dies; Made Art Out of Movie Titles*. Aralık 1, 2020 tarihinde The New York Times: <https://www.nytimes.com/1996/04/27/movies/saul-bass-75-designer-dies-made-art-out-of-movie-titles.html> adresinden alındı
- MOMA. (2020, Haziran 05). Ağustos 14, 2020 tarihinde <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/inventingabstraction/?work=226> adresinden alındı
- Morris, A. (2017, Eylül 15). *Josh Penn brings awareness to dyslexia with kinetic typography*. Şubat 13, 2020 tarihinde Dezeen: <https://www.dezeen.com/2017/09/15/josh-penn-awareness-dyslexia-kinetic-typography-animation-graduates/> adresinden alındı
- Murashko, A. (2016, Nisan 27). *Jurriaan Schrofer*. Ekim 10, 2020 tarihinde Type Journal: <https://typejournal.ru/en/articles/Jurriaan-Schrofer> adresinden alındı
- Nerdworking - About*. (tarih yok). Ekim 27, 2020 tarihinde Nerdworking: <https://nerdworking.org/about.php> adresinden alındı
- Nerdworking - Works - Interactive Light Installation*. (tarih yok). Ekim 27, 2020 tarihinde Nerdworking: <https://nerdworking.org/works-mini.html> adresinden alındı
- Neville, M. (Yöneten). (2019). *Abstract The Art of Design Jonathan Hoefler: Typeface Design* [Sinema Filmi].
- Nohlab*. (tarih yok). Ekim 22, 2020 tarihinde Motion Experiment With A Robotic Arm: <http://nohlab.com/work/motion-experiment> adresinden alındı
- Nohlab About*. (tarih yok). Kasım 22, 2020 tarihinde Nohlab: <http://nohlab.com/about> adresinden alındı
- Oculus*. (tarih yok). Ekim 23, 2020 tarihinde Nohlab: <http://nohlab.com/work/oculus> adresinden alındı
- Oficina. (2018, Aralık 14). *Mouvo*. Kasım 22, 2020 tarihinde Behance: <https://www.behance.net/gallery/73759675/Mouvo> adresinden alındı
- Olafur Eliasson Biography*. (tarih yok). Ekim 25, 2020 tarihinde Olafur Eliasson: <https://olafureliasson.net/biography> adresinden alındı

- On Broadway*. (tarih yok). 10 28, 2020 tarihinde Manovich:
<http://manovich.net/index.php/exhibitions/on-broadway> adresinden alındı
- On Broadway*. (tarih yok). Ekim 28, 2020 tarihinde On Broadway: <http://www.on-broadway.nyc> adresinden alındı
- Ong, J. (2020, Eylül 02). “*Absence in design is very important*”: Karel Martens on paying attention to the things we don’t see. Kasım 3, 2020 tarihinde It’s Nice That: <https://www.itsnicethat.com/features/karel-martens-re-printed-matter-graphic-design-020920> adresinden alındı
- Open Space (tarih yok). Aralık 12, 2019 tarihinde *Cause&Effect*:
<https://www.causeandeffect.design/project/open-space-london-contemporary-arts-branding/> adresinden alındı
- Ottantanove Videomapping*. (tarih yok). Kasım 24, 2020 tarihinde Signal:
<https://www.signalfestival.com/en/history/2019/ottantanove/> adresinden alındı
- Pamental, J. (tarih yok). *The evolution of typography with variable fonts*. Kasım 8, 2020 tarihinde CodePen: <https://codepen.io/jpamental/pen/MGEPEL> adresinden alındı
- Pentagram (tarih yok). Aralık 22, 2019 tarihinde *Covariant*:
<https://www.pentagram.com/work/covariant> adresinden alındı
- Pentagram (tarih yok). Aralık 22, 2019 tarihinde *HarvardxDesign*:
<https://www.pentagram.com/work/harvardxdesign?rel=search&query=failure&page=1> adresinden alındı
- Pentagram (tarih yok). Aralık 22, 2019 tarihinde ‘*Artifact*’:
<https://www.pentagram.com/work/artifact?rel=search&query=artifact&page=1> adresinden alındı
- Pritchard, O. (2017, Aralık 01). *It’s Nice That* DIA explores conceptual typography for A-Trak’s In The Loop boxset Kasım 18, 2020 tarihinde
<https://www.itsnicethat.com/articles/atrak-dia-in-the-loop-boxset-120117> adresinden alındı.
- Radatz, B. (tarih yok). *Ben Radatz*. Aralık 18, 2019 tarihinde MADE IN THE MIDDLE | 2018 MAIN TITLE SEQUENCE: <https://www.benradatz.com/made-in-the-middle> adresinden alındı
- Refik Anadol Biography*. (tarih yok). Kasım 16, 2020 tarihinde Refik Anadol:
<https://refikanadol.com/about> adresinden alındı
- Refraction*. (tarih yok). Ekim 19, 2020 tarihinde Candaş Şişman:
<https://csismn.com/Refraction> adresinden alındı
- Schifano, S. (2019, Haziran 28). *The Hypnotic, Mind-bending Work of Italian Designer Franco Grignani*. Ocak 15, 2021 tarihinde AIGA Eye on Design:
<https://eyeondesign.aiga.org/the-hypnotic-mind-bending-work-of-italian-designer-franco-grignani/> adresinden alındı
- Sergi “*In Order To Control/Tersi ve Yüzü*” *Nota Bene Visual Institut français İzmir*. (tarih yok). Mart 09, 2020 tarihinde Institut français Turquie:
<https://www.ifturquie.org/etkinlik/nota-bene/> adresinden alındı
- Show, D. (2012, Aralık 20). *The Radio Dan Show*. Aralık 23, 2020 tarihinde Check out Caro Emerald’s Saul Bass inspired video for That Man:
<https://radiodan.wordpress.com/2012/12/20/check-out-caro-emeralds-saul-bass-inspired-video-that-man/> adresinden alındı

- Show of Force*. (tarih yok). Aralık 08, 2020 tarihinde Show of Force TELEVISION • DOCUMENTARY • DIGITAL • SOCIAL: <https://showoffforce.com/#about> adresinden alındı
- Signal Festival About*. (tarih yok). Kasım 18, 2020 tarihinde Signal: <https://www.signalfestival.com/en/about/> adresinden alındı
- Souter, A. (2017, Temmuz 05). *Franco Grignani: Art as Design 1950-1990 at Estorick Collection*. Ekim 9, 2020 tarihinde The Up Coming: <https://www.theupcoming.co.uk/2017/07/05/franco-grignani-art-as-design-1950-1990-at-estorick-collection-exhibition-review/> adresinden alındı
- Stash Media (2018, Şubat 12), Kasım 23, 2019 tarihinde Grafika 2018 Awards Intro by Gimmick Studio: <https://www.stashmedia.tv/grafika-2018-awards-intro-gimmick-studio/> adresinden alındı
- TATE. (tarih yok). Haziran 06, 2020 tarihinde <https://www.tate.org.uk/artworks/gabo-kinetic-construction-standing-wave-t00827> adresinden alındı
- Text Rain Romy Achituv & Camille Utterback*. (tarih yok). Ekim 29, 2020 tarihinde Camille Utterback: <http://camilleutterback.com/projects/text-rain/> adresinden alındı
- The Artstory*. (2020). Nisan 19, 2020 tarihinde https://www.theartstory.org/movement/kinetic-art/history-and-concepts/#beginnings_header adresinden alındı
- Things You've Said Before But We Never Heard*. (2010). Ekim 09, 2020 tarihinde Obx Labs: <http://www.obxlabs.net/experiments/things/> adresinden alındı
- Thonik (tarih yok). Aralık 21, 2019 tarihinde *H for Hyundai*: <https://www.thonik.nl/work/hyundai-premium-stores-seoul/> adresinden alındı
- TM RSI SGM 1960-90 Research Archive About. (2012). Kasım 27, 2019 tarihinde TM RSI SGM 1960-90 Research Archive: <http://www.tm-research-archive.ch/about/> adresinden alındı
- TM RSI SGM 1960-90 Research Archive (tarih yok). Ağustos 12, 2019 tarihinde *Emil Ruder*: <http://www.tm-research-archive.ch/designers/emil-ruder/> adresinden alındı
- TM RSI SGM 1960-90 Research Archive (tarih yok). Ağustos 12, 2019 tarihinde *Hans Ferdinand Egli*: <http://www.tm-research-archive.ch/designers/hans-ferdinand-egli/> adresinden alındı
- TM RSI SGM 1960-90 Research Archive (tarih yok). Ağustos 12, 2019 tarihinde *Theophil Stirnemann*: <http://www.tm-research-archive.ch/designers/theophil-stirnemann/> adresinden alındı
- TodaysArt About*. (tarih yok). Ekim 09, 2020 tarihinde TodaysArt: <https://todaysart.org/about/> adresinden alındı
- Treumann, S. (2017, Nisan 01). *Karel Martens' exhibition "Motion" at Kunstverein München*. Kasım 2, 2020 tarihinde Suzanna Treumann: <https://suzannatreumann.wordpress.com/2017/04/01/karel-martens-exhibition-motion-at-kunstverein-munchen/> adresinden alındı
- Type/Dynamics: Jurriaan Schrofer/LUST*. (tarih yok). Ağustos 26, 2020 tarihinde Stedelijk Museum: <https://www.stedelijk.nl/en/exhibitions/typedynamics-jurriaan-schroferlust> adresinden alındı

- Uncu, E. (2016, Ekim 28). *Manifold*. Aralık 15, 2020 tarihinde Soğuk Savaş Yılları: Çok Yakın, Çok Uzak: <https://manifold.press/soguk-savas-yillari-cok-yakin-cok-uzak> adresinden alındı
- Variable Fonts 101: How to get started with variable fonts*. (tarih yok). Kasım 19, 2020 tarihinde Monotype: <https://www.monotype.com/resources/expertise/variable-fonts-101> adresinden alındı
- Worship (tarih yok). Ağustos 25, 2019 tarihinde *The Courtside Project*: <https://www.worship.studio/the-courtside-project/> adresinden alındı
- Worship (tarih yok). Aralık 23, 2019 tarihinde *Uber*: <https://www.worship.studio/uber/> adresinden alındı
- Worship (tarih yok). Aralık 23, 2019 tarihinde *Wired-UK*: <https://www.worship.studio/wired-uk/> adresinden alındı

Filmler:

- Brady, C. (2019). *Muse*. Erişim tarihi: Kasım 27, 2020
- Lashes, B., Bernal, G., Kashyap, A., Silva, S., Sono, S., Wasikowska, M. (2016). *Madly*. Erişim tarihi: Kasım 22, 2020
- Leterrier, L. (2008). *The Incredible Hulk*. Erişim tarihi: Kasım 25, 2020
- Mayfield, L. (1997). *Flubber*. Erişim tarihi: Aralık 25, 2020
- Palma, B. (1996). *Mission: Impossible*. Erişim tarihi: Kasım 22, 2020
- Preminger, O. (1954). *Carmen Jones*. Erişim tarihi: Aralık 14, 2020
- Preminger, O. (1955). *The Man with the Golden Arm*. Erişim tarihi: Aralık 12, 2020
- Preminger, O. (1959). *Anatomy of a Murder*. Erişim tarihi: Aralık 15, 2020
- Soderbergh, S. (1960). *Ocean's Eleven*. Erişim tarihi: Aralık 22, 2020

Görsel Kaynaklar:

- Albert Gleizes'in hareket teorisinde düzlemin dönüş hareketi temsilleri, 1982: Alibert, Pierre, Albert Gleize- Naissance et avenir du cubisme, 1982 Erişim tarihi: 30.01.2020, 13:54
- Alexander Calder, *Mobile*, 1932: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/calder-mobile-101686> Erişim tarihi: 27.12.2019, 11:25
- Another Design, *Bi-City Şehircilik Bienali / Mimarlık Sergisi Reklam Afişi*, 2019: <http://another-lab.com/detail.aspx?id=50> Erişim tarihi: 14.03.2020 13:20
- Another Design, *Bi-City Şehircilik Bienali / Mimarlık Sergisi Yönlendirme Tasarımları*, 2019: <http://another-lab.com/detail.aspx?id=50> Erişim tarihi: 14.03.2020 13:20
- Anthony Zazzi, *Abstract: Tasarım Sanatı Jenerik Tasarımı*, 2019: <https://www.netflix.com/tr-en/title/80057883> Erişim tarihi: 17.02.2020 14:49
- Anton Stantowski, *Standard Elektrik Lorenz Afiş Tasarımları*: <https://www.printmag.com/post/the-electric-anton-stankowski> Erişim tarihi: 29.11.2020 23:55
- Ben Radatz, *Made in the Middle Konferansı Jenerik Tasarımı*, 2018: <https://www.artofthetitle.com/title/made-in-the-middle-2018/> Erişim tarihi: 15.02.2020 15:15
- Camille Utterback, *Text Rain*, 1999: <http://camilleutterback.com/projects/text-rain/> Erişim tarihi: 14.11.20 22:38
- Candaş Şişman, *FLUX*, 2010: <https://csismn.com/F-L-U-X> Erişim tarihi: 19.11.20 23:19

- Candaş Şişman, *Refraction*, 2019: <https://csismn.com/Refraction> Erişim tarihi: 19.11.2023:15
- Caro Emerald, *That Man Müzik Klibi*, 2010: <https://www.youtube.com/watch?v=CFA6dEwWOOb4> Erişim tarihi: 17.02.2020 00:25
- Casson Mann, *Sparking Reaction*, Sellafield Visitor Centre, 2002: <https://cassonmann.com/#!/project/singleproject/37> Erişim tarihi: 17.05.2020 13:02
- Cause and Effect, *Open Space Sosyal Medya Görselleri*, 2019: <https://www.causeandeffect.design/project/open-space-london-contemporary-arts-branding/> Erişim tarihi: 16.03.2020 18:00
- Charmayeff & Geismar, *Show of Force* Kimlik Tasarımı, 2006: Hilner, Matthias, Basics Typography 01: Virtual Typography, 2009: 81, Erişim tarihi: 08.05.2020 19:30
- Dalton Maag, *Aktiv Grotesk* Değişken Yazı Karakteri, 2018: https://www.itsnicethat.com/news/dalton-maag-variable-fonts-opinion-graphic-design-100220?utm_source=dailyemail&utm_medium=email&utm_campaign=intemail Erişim tarihi: 10.11.2020 12:47
- Design Motion Festival, 2019: https://www.facebook.com/pg/designinmotionfestival/photos/?ref=page_internal Erişim tarihi: 31.03.2020 22:15
- Design Motion Festival, 2019: https://www.facebook.com/pg/designinmotionfestival/photos/?ref=page_internal Erişim tarihi: 31.03.2020 22:15
- Dia Studio, *ECAL Workshop*: <https://vimeo.com/310596705> Erişim tarihi: 20.01.2020 13:37
- Dia Stüdyo, Adidas Mağazası için tipografik enstalasyon, 2019: <https://www.itsnicethat.com/articles/dia-adidas-london-graphic-design-251120> Erişim tarihi: 28.11.2020 21:45
- Dia Stüdyo, *Adidas Skateboard Reklam Kampanyası*, 2018: <https://dia.tv/project/adidas-sb/#slide-8> Erişim tarihi: 14.03.2020 15:50
- Dia Stüdyo, Çeşitli Albüm Kapağı Tasarımları, 2016: <https://www.behance.net/gallery/46666651/A-Trak-In-The-Loop> Erişim tarihi: 18.03.2020 13:56
- Dia Stüdyo, Çeşitli Albüm Kapağı Tasarımları, 2016: <https://www.behance.net/gallery/46666651/A-Trak-In-The-Loop> Erişim tarihi: 18.03.2020 13:56
- Dia Stüdyo, *Squarespace Billboard Tasarımları*, 2018: <https://www.itsnicethat.com/articles/dia-squarespace-brand-refresh-graphic-design-animation-041218> Erişim tarihi: 16.01.2020 22:25
- Dia Stüdyo, *Squarespace Logo Tasarımı*, 2018: <https://www.itsnicethat.com/articles/dia-squarespace-brand-refresh-graphic-design-animation-041218> Erişim tarihi: 16.01.2020 22:23
- Didem Erişkin, *Aurea Mediocritas*, 2021
- Didem Erişkin, *Chuang Tzu'nun Düşü*, 2021
- Didem Erişkin, *Prestigieux, Sans Doute*, 2021

- Domestika Instagram Reklamları*, 2020: <https://www.instagram.com/domestika/> Erişim tarihi: 16.03.2020 23:00
- Duncan Brazzil, *Sosyal Medya Video İçerikleri*, 2019-2020: <https://www.instagram.com/p/B77gT1HBqHu/> Erişim tarihi: 16.03.2020 23:00
- Eadweard Muybridge, *Ascending and Descending Stairs*, 1887: <https://americanhistory.si.edu/muybridge/> Erişim tarihi: 27.12.2019, 11:10
- Eadweard Muybridge, *The Horse in Motion*, 1878: <http://100photos.time.com/photos/eadweard-muybridge-horse-in-motion> Erişim tarihi: 24.11.2019, 23:08
- Emil Ruder, *Typographische Monatsblätter 10. ve 11. Sayı Kapak Tasarımları*, 1961: <http://www.tm-research-archive.ch/issue/1961-11/>, <http://www.tm-research-archive.ch/issue/1961-10/> Erişim tarihi: 30.03.2020 14:50
- Erich Brechbühl, *A Few Messages to Space*, 2016: <https://erichbrechbuhl.ch/a-few-messages-to-space> Erişim tarihi: 16.01.2020 21:10
- Erich Brechbühl, *Mastermix*, 2018: <https://erichbrechbuhl.ch/mastermix> Erişim tarihi: 16.01.2020 21:18
- Estaban Cobo, *Altamira Mağarasından bir detay*, 2014: <https://www.theguardian.com/world/2014/feb/26/altamira-cave-paintings-open-public-spain-cantabria> Erişim tarihi: 11.12.2019, 00:13
- Experimental Jetset, *İkinci Amsterdam Film Gecesi (Second Amsterdam Film Night) Kimlik ve Afiş Tasarımı*, 2004: <https://www.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/graphic-designer-franco-grignani> Erişim tarihi: 03.05.2020 13:55
- FF Meta Değişken Yazı Karakteri: <https://www.monotype.com/resources/expertise/variable-fonts-101> Erişim tarihi: 10.11.2020 12:47
- Filippo Tommaso Marinetti, *Zang Tumb Tumb İç Sayfa Tasarımları*, 1912: <http://www.arengario.it/wp-content/uploads/2014/07/ma1914-zang-05.jpg> Erişim tarihi: 25.11.2020 16:00
- Filippo Tommaso Marinetti, *Zang Tumb Tumb Kapak Tasarımı*, 1912: <http://www.arengario.it/book-design/il-primo-libro-dartista-zang-tumb-tuum/> Erişim tarihi: 05.03.2020 21:22
- Foam Magazine Instagram Reklamları*, 2020: https://www.instagram.com/foam_magazine/ Erişim tarihi: 16.03.2020 23:00
- Fortunato Depero, *Depero Futurista İç Sayfa Tasarımları*, 1927: <https://www.boltedbook.com> Erişim tarihi: 25.11.2020 16:05
- Fortunato Depero, *Depero Futurista Kapak Tasarımı*, 1927: <https://www.boltedbook.com> Erişim tarihi: 25.11.2020 16:05
- Franco Grignani, *Alfieri & Lacroix için afişler*, 1960–1970: <https://www.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/graphic-designer-franco-grignani> Erişim tarihi: 03.05.2020 13:50
- Franco Grignani: *Art as Design 1950-1990*, Estorick Collection Galerisi, 2017: <https://www.theupcoming.co.uk/2017/07/05/franco-grignani-art-as-design-1950-1990-at-estorick-collection-exhibition-review/> Erişim tarihi: 10.10.2020 23:23
- Frank Joseph Malina, *Kinetic Octagon*, 1971: <https://www.frankmalina.com/en/artworks> Erişim tarihi: 27.12.2019, 11:22

- Galen Johnson, *Madly Film Jeneriği*, 2016: <https://www.artofthetitle.com/title/madly/#>
Erişim tarihi: 11.02.2020 21:23
- Garry Waller, *Muse Film Jeneriği*, 2019: <https://www.artofthetitle.com/title/muse/>
Erişim tarihi: 11.02.2020 21:16
- Giacoma Balla, *Ritim, Gürültü ve Otomobilin Hızı (Rythm, Noise, Speed of Car)*, 1913: <https://www.wikiart.org/en/giacomo-balla/rhythm-noise-speed-of-car-1913>
Erişim tarihi: 30.01.2020, 13:09
- Giacoma Balla, *Tasmalı Köpeğin Dinamizmi (Dynamism of a Dog on a Leash)*, 1912: <https://www.albrightknox.org/artworks/196416-dinamismo-di-un-cane-al-guinzaglio-dynamism-dog-leash> Erişim tarihi: 24.11.2019, 23:13
- Gimmick Studio, *Grafika 2018 Konferans Jenerik Tasarımı*, 2018: <https://www.stashmedia.tv/grafika-2018-awards-intro-gimmick-studio/> Erişim tarihi: 01.02.2020 15:35
- Gimmick Studio, *Grafika 2019 Konferans Jenerik Tasarımı*, 2019: <https://gimmickstudio.ca/projects/grafika/> Erişim tarihi: 16.02.2020 14:20
- Hans Ferdinand Egli, *Typographische Monatsblätter 5. ve 10. Sayı Kapak Tasarımları*, 1968: <http://www.tm-research-archive.ch/issue/1968-5/>, <http://www.tm-research-archive.ch/issue/1968-10/> Erişim tarihi: 30.03.2020 14:50
- Hey Studio, *Şili Film Komisyonu (Film Commission Chile) Görsel Kimlik Tasarımı*, 2011: <https://www.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/graphic-designer-franco-grignani> Erişim tarihi: 03.05.2020 13:55
- Illo Stüdyo, *Signal Festival Videomapping*, 2019: <https://illo.tv/89signalfestival> Erişim tarihi: 22.11.2020 21:34
- Jake Farmer, *Sosyal Medya Video İçerikleri*, 2019-2020: <https://www.instagram.com/designbyjake/> Erişim tarihi: 16.03.2020 23:28
- Jason Edward Lewis & Bruno Nadeau, *Things You've Said Before But We Never Heard*, 2010: <http://www.obxlab.net/experiments/things/> Erişim tarihi: 14.11.2020 23:00
- Jeffrey Keedy, *Fast Forward Sayfa Tasarımı*, 1993: <https://alchetron.com/Jeffery-Keedy> Erişim tarihi: 07.05.2020 15:45
- Jeroen Krielaars, *Typomad Konferansı Jenerik Tasarımı*, 2014: <https://www.artofthetitle.com/title/typomad-2014/> Erişim tarihi: 15.02.2020 15:00
- Jeroen Krielaars, *Typomad Konferansı Jenerik Tasarımı*, 2014: <https://www.artofthetitle.com/title/typomad-2014/> Erişim tarihi: 15.02.2020 15:00
- Johan Vipper, *Wired Dergisi Üçüncü Sayı*, 1995: https://amandacarleyvis425.files.wordpress.com/2013/09/johan_vipper.jpg
Erişim tarihi: 10.12.2020 15:15
- John Plunkett, *Wired Dergisi İlk Sayı*, 1993: Eskilson, Stephen, *Graphic Design A New History*, 2007: 390, Erişim tarihi: 04.12.2020, 13:00
- Josh Penn, *Dyslexia*, 2017: <https://www.dezeen.com/2017/09/15/josh-penn-awareness-dyslexia-kinetic-typography-animation-graduates/> Erişim tarihi: 15.02.2020 14:30
- Jurriaan Hos & Hansje van Halem, *YES*, 2019: <https://jurriaanhos.com/Motion-Design>
Erişim tarihi: 22.11.2020 15:55

- Jurriaan Schrofer, *Mouton Yayınevi için Kapak Tasarımları*:
<https://www.typeroom.eu/article/happy-birthday-jurriaan-schrofer-genius-design-you-didn-t-know> Erişim tarihi: 20.04.2020 16:12
- Jurriaan Schrofer, *Mouton Yayınevi için Kapak Tasarımları*:
<https://www.typeroom.eu/article/happy-birthday-jurriaan-schrofer-genius-design-you-didn-t-know> Erişim tarihi: 20.04.2020 16:12
- Jurriaan Schrofer, *PTT Pul Tasarımları*, 1965: <https://www.typeroom.eu/article/happy-birthday-jurriaan-schrofer-genius-design-you-didn-t-know> Erişim tarihi: 20.04.2020 16:12
- Justice, *Dance Müzik Klibi*, 2007:
https://www.youtube.com/watch?time_continue=181&v=sy1dYFGkPUE&feature=emb_logo Erişim tarihi: 17.02.2020 00:40
- Karel Martens *Motion*, Kunstverein München Galeri, 2017: <http://www.kunstverein-muenchen.de/en/program/exhibitions/archive/2017/karel-martens-motion> Erişim tarihi: 20.04.2020 16:00
- Karel Martens, *Chaumont Festival Afiş Tasarımı*, 2010: <https://www.martens-martens.com/chaumont.html> Erişim tarihi: 02.12.2020 22:34
- Kyle Cooper, *Flubber Film Jeneriği*, 1997: <https://www.artofthetitle.com/title/flubber/> Erişim tarihi: 02.02.2020 01:22
- Kyle Cooper, *The Incredible Hulk Film Jeneriği*, 2008:
<https://www.artofthetitle.com/title/the-incredible-hulk/> Erişim tarihi: 11.02.2020 15:55
- Lascaux Mağarasından detay*: <https://medium.com/@stevechatterton/what-the-lascaux-cave-paintings-tell-us-about-the-nature-of-human-desire-4c8d06deef83> Erişim tarihi: 11.12.2019, 00:10
- László Moholy-Nagy, *Işık-Uzay Modülatörü (Light Space Modulator)*, 1930:
<https://www.wikiart.org/en/laszlo-moholy-nagy/light-space-modulator-1930> Erişim tarihi: 27.12.2019, 11:20
- Lev Manovich, *On Broadway*, 2014: <http://www.on-broadway.nyc> Erişim tarihi: 30.11.2020 00:39
- LUST, *type/dynamics*, Stedelijk Müzesi, 2013:
<https://www.designboom.com/design/typedynamics-by-jurriaan-schroferlust-12-24-2013/> Erişim tarihi: 24.04.2020 13:20
- Marcel Duchamp, *Bisiklet Tekerleği (Bicycle Wheel)*, 1913:
<https://www.moma.org/collection/works/81631> Erişim tarihi: 27.12.2019, 10:38
- Marcel Duchamp, *Merdivenden İnen Çıplak (Nude Descending a Staircase No:2)*, 1912:
<https://www.clevelandart.org/centennial/centennial-loans/marcel-duchamp-nude-descending-a-staircase-no.-2> Erişim tarihi: 24.11.2019, 23:06
- Monkeytype, *Yazı Karakteri Sosyal Medya Videosu*, 2020:
https://www.instagram.com/monkey_type/ Erişim tarihi: 16.03.2020 23:00
- Monkeytype, *Yazı Karakteri Sosyal Medya Videosu*, 2020:
https://www.instagram.com/monkey_type/ Erişim tarihi: 16.03.2020 23:00
- Mouvo Design Festival Kimlik Tasarımları, 2018:
<https://www.behance.net/gallery/73759675/Mouvo> Erişim tarihi: 22.11.2020 15:56

- Naum Gabo, *Duran Dalga (Kinetic Construction)*, 1919-1920:
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/gabo-kinetic-construction-standing-wave-t00827> Erişim tarihi: 27.12.2019, 11:12
- Nerdworking, *İnteraktif Işık Enstalasyonu*: <https://nerdworking.org/works-mini.html>
 Erişim tarihi: 19.11.20 21:50
- Nicolas Schöffer, *CYSP-1*, 1968: <http://cyberneticzoo.com/cyberneticanimals/1956-cysp-1-nicolas-schoffer-hungarianfrench/> Erişim tarihi: 28.12.2019, 16:59
- Nikita Iziev, *Sosyal Medya Video İçerikleri*, 2019-2020:
<https://nikitaiziev.com/project/daily> Erişim tarihi: 16.03.2020 23:14
- Noah Wardrip-Fruin, Sascha Becker, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain, *Screen*, 2004: <http://www.hyperfiction.org/screen/> Erişim tarihi: 20.10.2020 16:40
- Nohlab, *Motion Experiment with a Robotic Arm*, 2015: <http://nohlab.com/work/motion-experiment> Erişim tarihi: 19.11.20 22:28
- Nohlab, *Oculus*, 2016: <http://nohlab.com/work/oculus> Erişim tarihi: 19.11.20 22:25
- Nota Bene Visual, *In Order to Control*, 2020:
<http://www.notabenevisual.com/#/works/in-order-to-control/> Erişim tarihi: 28.11.2020 21:50
- OBX Labs, *Still Standing*, 2005: https://www.researchgate.net/figure/Still-Standing-showing-progression-of-interaction-to-inter-inaction_fig2_228640723 Erişim tarihi: 14.11.20 23:45
- Olafur Eliasson, *Connecting Cross Country with a Line*, 2013:
<https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK108599/connecting-cross-country-with-a-line> Erişim tarihi: 18.11.20 21:50
- Olivier Bucher, *Glasgow Airport Logo Tasarımı*, 2019:
<https://www.itsnicethat.com/articles/olivier-bucher-graphic-design-040419>
 Erişim tarihi: 16.01.2020 21:30
- Olivier Bucher, *Muted Memories*, 2018: <https://www.itsnicethat.com/articles/olivier-bucher-graphic-design-040419> Erişim tarihi: 16.01.2020 21:29
- Pentagram Tasarım Grubu, *Covairant Kurumsal Kimlik ve Arayüz Tasarımları*, 2020:
<https://www.pentagram.com/work/covariant>, <https://covariant.ai/about-us> Erişim tarihi: 16.02.2020 21:50
- Pentagram Tasarım Grubu, *HarvardxDesign Kurumsal Kimlik Tasarımı*, 2016:
<https://www.pentagram.com/work/harvardxdesign/story> Erişim tarihi: 30.01.2020 23:07
- Pentagram Tasarım Grubu, *New York Federal Sanat ve Mimari Mağazası Kurumsal Kimlik Tasarımı*, 2017:
<https://www.pentagram.com/work/artifact?rel=sector&rel-id=5> Erişim tarihi: 30.01.2020 23:13
- R/Greenberg Associates, *Altered States Film Jeneriği*, 1980:
<https://www.artofthetitle.com/title/alterd-states/> Erişim tarihi: 11.02.2020 16:00
- R/Greenberg Associates, *Mission Impossible Film Jeneriği*, 1996:
<https://www.artofthetitle.com/title/mission-impossible/> Erişim tarihi: 11.02.2020 16:04
- Refik Anadol, *Arşiv Rüyası*, 2017: <https://refikanadol.com/works/archive-dreaming/>
 Erişim tarihi: 22.11.2020 13:05

- Robert Massin, *Bald Soprano Sayfa Tasarımı*, 1965:
<https://designobserver.com/feature/robert-massin/40185> Erişim tarihi:
 15.03.2020 15:45
- Robert Massin, *Bald Soprano Sayfa Tasarımı*, 1965:
<https://designobserver.com/feature/robert-massin/40185> Erişim tarihi:
 15.03.2020 15:45
- Saul Bass, *Anatomy of a Murder Film Jeneriği*, 1959:
<https://www.artofthetitle.com/title/anatomy-of-a-murder/> Erişim tarihi:
 02.02.2020 01:05
- Saul Bass, *Carmen Jones Film Jeneriği*, 1954:
<https://www.artofthetitle.com/title/carmen-jones/> Erişim tarihi: 11.02.2020 15:20
- Saul Bass, *Ocean's Eleven Film Jeneriği*, 1960:
<https://www.artofthetitle.com/title/oceans-eleven/> Erişim tarihi: 11.02.2020
 15:44
- Saul Bass, *The Man With the Golden Arm Film Jeneriği*, 1955:
<https://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm/> Erişim tarihi:
 02.02.2020 01:00
- Schultzschtz Stüdyo, *Çeşitli Sanatçılar için Albüm Kapakları*, 2019:
<https://www.cocoon.net/recordings/> Erişim tarihi: 20.02.2020 20:40
- Starting from Zero (Sıfırdan Başlamak): Hareketli Afişin Olanakları Üzerine Araştırma*,
 Studio X, 2018: <http://gmk.org.tr/news/turkiyeden/hareketli-afisin-olasiliklari-uzerine-bir-arastirma> Erişim tarihi: 10.10.2020 23:45
- Starting from Zero (Sıfırdan Başlamak): Hareketli Afişin Olanakları Üzerine Araştırma*,
 Studio X, 2018: <http://ermanyilmaz.com/portfolio/starting-from-zero/> Erişim
 tarihi: 10.10.2020 23:48
- Stranger Things Jenerik Tasarımı*, 2016: <https://www.myfonts.com/fonts/itc/benguiat/>,
<https://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/> Erişim tarihi: 16.02.2020
 23:40
- The Designers Republic, *3MB Featuring Albüm Kapağı Tasarımı*, 1993:
<https://www.discogs.com/3MB-Feat-Magic-Juan-Atkins-3MB-Feat-Magic-Juan-Atkins/master/99703> Erişim tarihi: 07.05.2020 15:30
- The Designers Republic, *3MB Featuring CD Kapağı Tasarımları*, 1993:
<https://www.discogs.com/3MB-Featuring-Magic-Juan-Atkins-3MB-Featuring-Magic-Juan-Atkins/release/12422> Erişim tarihi: 07.05.2020 15:34
- Theophil Stirnemann, *Typographische Monatsblätter 2. ve 12. Sayı Kapak Tasarımları*,
 1969: <http://www.tm-research-archive.ch/issue/1969-2/>, <http://www.tm-research-archive.ch/issue/1969-12/> Erişim tarihi: 30.03.2020 14:50
- Thonik Studio, *Hyundaio Seul Mağazası Kurumsal Kimlik Tasarımı*, 2015:
<https://www.thonik.nl/work/hyundai-premium-stores-seoul/> Erişim tarihi:
 01.02.2020 13:53
- Thonik Studio, *Hyundaio Seul Mağazası Kurumsal Kimlik Tasarımı*, 2015:
<https://www.thonik.nl/work/hyundai-premium-stores-seoul/> Erişim tarihi:
 01.02.2020 13:53
- Tina Touili, *Dell Reklam Kampanyası*, 2019:
<https://www.behance.net/gallery/87483095/Dell-UP3216Q-Monitor> Erişim
 tarihi: 14.03.2020 16:00

- Today's Art Festival, 2015: <https://todaysart.org/festivals/todaysart-jp-2015/> Erişim tarihi: 22.11.2020 23:55
- Today's Art Festival, 2018: <https://todaysart.org/festivals/2018/> Erişim tarihi: 21.11.2020 23:55
- Tomato, *Underworld - dubnobasswithmyheadman Albüm Kapağı Tasarımı*, 1991: <https://en.wikipedia.org/wiki/Dubnobasswithmyheadman#/media/File:Underworld.dubnobasswithmyheadman.jpg> Erişim tarihi: 27.11.2020 12:15
- Victor Vasarely, *Citra*, 1955-1959: <https://www.artsy.net/artwork/victor-vasarely-citra> Erişim tarihi: 27.02.2020, 12:00
- Victor Vasarely, *Novega*, 1980: <https://www.artsy.net/artwork/victor-vasarely-novega> Erişim tarihi: 27.02.2020, 12:05
- Vladimir Tatlin ve 3. Enternasyonal Anıtı'nın Bir Modeli, 1920, Moskova: <https://www.phillips.com/article/43416956/vladimir-tatlin-monument-to-the-third-international> Erişim tarihi: 27.12.2019, 11:14
- Warren Lehrer, *Five Oceans in a Teaspoon İç Sayfa Tasarımları*, 2019: <https://warrenlehrer.com/five-oceans-in-a-teaspoon/> Erişim tarihi: 28.05.2020 23:30
- Warren Lehrer, *Five Oceans in a Teaspoon İç Sayfa Tasarımları*, 2019: <https://warrenlehrer.com/five-oceans-in-a-teaspoon/> Erişim tarihi: 28.05.2020 23:30
- Warren Lehrer, *French Fries İç Sayfa Tasarımları*, 1984: <https://warrenlehrer.com/french-fries-1984/> Erişim tarihi: 28.05.2020 23:23
- Warren Lehrer, *French Fries İç Sayfa Tasarımları*, 1984: <https://warrenlehrer.com/french-fries-1984/> Erişim tarihi: 28.05.2020 23:23
- Warren Lehrer, *I Mean You Know İç Sayfa Tasarımları*, 1983: <https://warrenlehrer.com/mean-know-1983/> Erişim tarihi: 28.05.2020 23:25
- Worship Stüdyo, *The Courthouse Project Reklam Kampanyası*, 2017: <http://www.worship.studio/the-courthouse-project/> Erişim tarihi: 09.03.2020 23:30
- Worship Stüdyo, *Uber Kurumsal Kimlik Tasarımı*, 2016: <http://www.worship.studio/uber/> Erişim tarihi: 02.02.2020 00:30
- Worship Stüdyo, *Wired UK Tanıtım Videosu*, 2017: <http://www.worship.studio/wired-uk/> Erişim tarihi: 26.02.2020 09:20
- Yaacov Agam, *Rainbow Rhythm*, 1994-1996: <https://www.masterworksfineart.com/artists/yaacov-agam/screen-print/yaacov-agam-rainbow-rhythm-c-1994-1996-polymorphic-screenprint/id/W-6037> Erişim tarihi: 27.12.2019, 11:28
- Yaacov Agam, *Visual Music Orchestration*, 1989: <https://www.artprice.com/marketplace/737044/yaacov-agam/print-multiple/2avisual-orchestration> Erişim tarihi: 27.12.2019, 11:27

ÖZGEÇMİŞ

Ad, Soyad: Didem ERİŞKİN

Eğitim

Lisans: 2017, Yaşar Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü

Lise: 2012, Buca Anadolu Meslek ve Kız Meslek Lisesi, Grafik ve Fotoğraf Bölümü

Sergiler ve Atölye Çalışmaları

2020: Tekilden Çoğula, Yaşar Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Öğretim Elemanları Sergisi, Ahmed Adnan Saygun Sanat Merkezi – İzmir

2019: İzmir Kültür Platformu Girişimi – Yaz Okulu

2018: Üniteler, Piyaleoğlu Han 30, Kemeraltı – İzmir

2018: Manifesto, K2 Güncel Sanat Merkezi – İzmir

2018: Hypertext, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi – İzmir

2017: Dönüşüm, İKSEV – İzmir

2017: İyi Tasarım İzmir 2 / ÜTAS, Kültürpark – İzmir

2016: 3. İstanbul Tasarım Bienali, İstanbul Teknik Üniversitesi Taşkışla Kampüsü – İstanbul

2016: 20. İstanbul Grafik Tasarım Günleri, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi – İstanbul

2015: Yaşar Üniversitesi GRAF015 Grafik Tasarım Günleri – İzmir