

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM - İŞ ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
DOKTORA TEZİ

HAREKETLİ MEDYA GRAFİK TASARIMI VE
TOPLUMSAL BEĞENİ DÜZEYİ İLE
EĞİTİMDEKİ ROLÜ VE ÖNEMİ

Ali KARATAY

İZMİR
2013

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM - İŞ ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI
DOKTORA TEZİ

HAREKETLİ MEDYA GRAFİK TASARIMI VE
TOPLUMSAL BEĞENİ DÜZEYİ İLE
EĞİTİMDEKİ ROLÜ VE ÖNEMİ

Ali KARATAY

Danışman
Prof.Arif Ziya TUNÇ

İZMİR
2013

**HAREKETLİ MEDYA GRAFİK TASARIMI VE
TOPLUMSAL BEĞENİ DÜZEYİ İLE
EĞİTİMDEKİ ROLÜ VE ÖNEMİ**

T.C
YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
ULUSAL TEZ MERKEZİ

TEZ VERİ GİRİŞİ VE YAYIMLAMA İZİN FORMU

Referans No	10015240
Yazar Adı / Soyadı	ALİ KARATAY
Uyruğu / T.C.Kimlik No	TÜRKİYE / 16625584894
Telefon	5065066336
E-Posta	alikaratay@gmail.com
Tezin Dili	Türkçe
Tezin Özgün Adı	HAREKETLİ MEDYA GRAFİK TASARIMI VE TOPLUMSAL BEĞENİ DÜZEYİ İLE EĞİTİMDEKİ ROLÜ VE ÖNEMİ
Tezin Tercümesi	THE ROLE AND IMPORTANCE OF MOTION MEDIA GRAPHIC DESIGN IN EDUCATION WITH ITS SOCIAL APPRECIATION LEVEL
Konu	Güzel Sanatlar
Üniversite	Dokuz Eylül Üniversitesi
Enstitü / Hastane	Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Bölüm	Resim Bölümü
Anabilim Dalı	Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı
Bilim Dalı	Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı
Tez Türü	Doktora
Yılı	2013
Sayfa	320
Tez Danışmanları	PROF. ARİF ZİYA TUNÇ 11510540726
Dizin Terimleri	
Önerilen Dizin Terimleri	
Kısıtlama	36 ay süre ile 09.09.2016 tarihine kadar kısıtlı

Tezimin Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi tarafından çoğaltılması veya yayımının tarihine kadar ertelenmesini talep ediyorum. Bu tarihten sonra tezimin, internet dahil olmak üzere her türlü ortamda çoğaltılması, ödünç verilmesi, dağıtımı ve yayımı için, tezimle ilgili fikri mülkiyet haklarım saklı kalmak üzere hiçbir ücret (royalty) talep etmeksizin izin verdiğimi beyan ederim.

NOT: (Erteleme süresi formun imzalandığı tarihten itibaren en fazla 3 (üç) yıldır.)

11.09.2013

İmza:.....


TEŞEKKÜR

Tez Danışmanım Sayın Prof. Arif Ziya TUNÇ' a öncelikle tezimde bana danışmanlık yaptığı için; aynı zamanda Tez Komitesi Asil Üyeleri Sayın Doç. Mehmet FIRINCI' ya ve Yrd. Doç. Dr. Halim AKGÖL' e, tez izleme toplantılarında beni cesaretlendirdikleri, olumlu, yapıcı yorumlar yaparak motive olmamı sağladıkları, yanlışlarımı ve eksiklerimi doğru zamanda, uygun şekilde bana ilettikleri için, ayrıca bu geçen süreçteki sabırları, anlayışları ve desteklerinden dolayı sevgili aileme teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

Teşekkür.....	i
İçindekiler.....	ii
Özet.....	iv
Abstract.....	v

BÖLÜM I

GİRİŞ.....	1
1.1.Problem Durumu.....	1
1.1.1. İletişim,Kültür ve Toplum	1
1.1.2. Hareketli Medya Grafik Tasarımı.....	49
1.1.3. Hareket okuma ve Hareket Koreografisi.....	79
1.1.4. Durağan Görseller, Hareketli Görseller ve Tipografi.....	97
1.1.5. Resimsel ve Sıralı Kompozisyonlar.....	118
1.1.6. Hareketli Medyanın Hayata Geçirilmesi.....	147
1.1.7. Hareketli Medyanın Adımları ve Süreçleri.....	158
1.1.8. Hareketli Medya Tasarımında Kompozitleme ve Son İşlemler.....	175
1.1.9. Hareketli Medya Grafik Tasarımının Eğitimdeki Rolü ve Önemi.....	196
1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	205
1.2.1. Araştırmanın Amacı.....	205
1.2.2. Araştırmanın Önemi.....	206
1.3. Problem Cümlesi.....	207
1.4. Alt Problemler.....	207
1.5. Sayıtlılar.....	207
1.6. Sınırlılıklar.....	208
1.7. Tanımlar.....	208
1.8. Kısaltmalar.....	209

BÖLÜM II

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	212
2.1. Yurtdışında Yapılan Yayın ve Araştırmalar.....	212
2.2. Yurtiçinde Yapılan Yayın ve Araştırmalar.....	213

BÖLÜM III

YÖNTEM.....	215
3.1. Araştırmanın Modeli.....	215
3.2. Evren ve Örneklem.....	215
3.3. İşlem Yolu.....	216

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR.....	217
4.1. Alt Problemlere İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	217
4.1.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	217
4.1.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	218
4.1.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	220
4.1.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	221
4.1.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	222
4.1.6. Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	223
4.2. Sinema Film Başlıkları ve Giriş jenerik Analizleri.....	225
4.2.1. Dr.No (1960).....	226
4.2.2. Pembe Panter (Pink Panther - 1963).....	233
4.2.3. Şarküteri (Delicatessen - 1991).....	242
4.2.4. Çakal (The Jackal - 1997).....	246
4.3. Farklı Beğeni Düzeylerine Sahip Ülkelerdeki, Hareketli Medya Örnekleri.....	255
4.3.1. Türkiye.....	256
4.3.2. Japonya.....	268
4.3.3. Amerika.....	278
4.3.4. Fransa.....	290
4.3.5. İran.....	297

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	307
5.1. Sonuçlar.....	307
5.2. Tartışmalar.....	308
5.2. Öneriler.....	311
KAYNAKÇA.....	314
RESİMLER.....	319

HAREKETLİ MEDYA GRAFİK TASARIMI VE TOPLUMSAL BEĞENİ DÜZEYİ İLE EĞİTİMDEKİ ROLÜ VE ÖNEMİ

KARATAY, Ali

Doktora Tezi, T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı

Resim- İş Öğretmenliği Programı

Danışman : Prof.Arif Ziya TUNÇ

ÖZET

Teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak son yıllarda, medya ve iletişim her zaman olduğundan daha önemli bir noktaya gelmiştir. Dijital çağın getirdikleri ile işler daha hızlı ve kolay olmaya başlamış; bu da dijital medyanın ve hareketli görsel medyanın güçlenmesini, iletişim ağlarının en önemlileri arasına girmesini sağlamıştır. İnternet ve dijital medya çözümleri sayesinde çok kısa zamanda, çok daha fazla insana, çok daha az maliyetle ulaşmak, iletişim kurmak mümkün olmuştur. Araştırma, temel olarak, günümüz teknolojik gelişmeler çerçevesinde önemi hızla artan, kitle iletişim araçlarında kullanılan, hareketli medya tasarımları ile toplumsal beğeni düzeyi arasındaki ilişki ve hareketli medya tasarımlarının eğitimde kullanımını ele almaktadır. Araştırma kapsamında, içerik ile ilgili veriler; “toplum”, “kültür” , ”beğeni düzeyi”, “medya”, “hareketli medya grafik tasarımı” ve “eğitim” ile ilişkilendirilmiştir. Araştırma bağlamında, kültürleri, toplumsal yapıları ve yaşam biçimleri açısından farklılık gösteren ülkeler belirlenmiştir. Bu ülkelerin medya iletişim araçlarında kullandıkları jenerikler, film giriş bölümleri gibi hareketli medya örnekleri toplanmış ve incelenmiştir. Örnekler arasında görsel kültürün ve sosyo-kültürel olguların etkilerinin varlığı, bu etkilerin çeşitli farklılaşmalara neden olup olmadığı araştırılmıştır.

Hareketli medya tasarımlarının oluşturulmasında, toplumların sahip oldukları, beğeni düzeylerine göre farklı yaklaşımlar olduğu görülmüştür. Araştırmaya dahil edilen bu ülkeler Türkiye, Japonya, Amerika, Fransa ve İran' dır. Seçilen ülkelere konunun uzmanlarıyla, sektör çalışanları ve eğitimcilerle, bulundukları ülkelere giderek veya internet üzerinden röportajlar yaparak araştırma ile ilgili görüşleri alınmıştır. Görüşme, inceleme, araştırma ve taramalar neticesinde elde edilen veri ve bulgular, tasarım kriterleri çerçevesinde yorumlanmış, sosyo-kültürel ve toplumsal yapılar ışığında tekrar tartışılarak, çeşitli önerilerde bulunulmuştur. Araştırma sayesinde, toplumların kültürel alt yapılarının ve bunları dönüştüren kitlesel etki merkezlerinin tanımlanmasının önemi ortaya çıkmaktadır. Araştırma; din, dil, çevre ve ekonomik durum gibi toplumun içinde bulunduğu yapıyı çevreleyen bu etki merkezlerinin toplumların beğeni düzeylerini, tasarım kültürünü, estetik algılarını etkilediğini göstermektedir.

Araştırma çerçevesinde, hareketli medya tasarımının, eğitimdeki rolüne ve önemine de vurgu yapılmaktadır. Eğitim süreci içinde, bilgisayar destekli eğitim açısından en etkin öğrenme, hareketli grafik tasarım ve animasyonları yerinde kullanmak ve görsel düzenlemeleri beğeni düzeylerine ve hedef kitleye göre ele almakla mümkün olabilmektedir. Eğitim aracı olarak kullanılan hareketli medya tasarımlarında, hareketli grafikler, ses, müzik, animasyon kullanımları sayesinde, öğrenme ve algılama veriminin, önemli ölçüde arttığı gözlenmektedir. Artık, görüntünün, sesin, hareketin sunumu sayesinde, eğitim konuları ve bilgiler, bireye daha kolay iletilmektedir. Araştırmada, hareketli medya tasarımları ile toplumsal beğeni düzeyi arasındaki ilişki; iletişim, kültür, toplum, toplumsal yapı gibi kavramlar çerçevesinde anlatılmaktadır. Aynı zamanda araştırmada, tüm dünyada önemi hızla artmakta olan, bilgisayar destekli eğitim-öğretim sistemleri açısından, hareketli medya tasarımlarının kullanılmasına dikkat çekilmektedir. Araştırma, kapsamı, sonuçları ve önerileri açısından çok önemlidir; hareketli medya tasarımının toplumsal beğeni düzeyi ile ilişkisini, iletişim, kültür, toplum ve eğitim kavramları açısından incelemesi sebebiyle bir ilktir.

**THE ROLE AND IMPORTANCE OF
MOTION MEDIA GRAPHIC DESIGN IN EDUCATION
WITH ITS SOCIAL APPRECIATION LEVEL**

KARATAY, Ali

Doctoral Thesis, DEU The Department of Fine Art Education,

Fine Art Training Programme

Supervisor : Prof.Arif Ziya TUNÇ

ABSTRACT

Media and communication have recently come into prominence more than ever before as a result of significant technological developments. With the advances of the digital era, works have become faster and easier than ever before, and this has contributed to the development of digital media and motion design, and has put it in a more prominent position among other communication systems. The solutions of internet and digital media have enabled communication to reach out to more people in a shorter time at a less cost. This research fundamentally approaches the relationship between motion media design and the appreciation levels of society, whose importance has increased through the use of mass media communication means. Within the framework of this research the input regarding the content has been identified with society, culture, the appreciation level of the society, media, motion graphics media and education. In context of the research, the countries which display variations regarding their culture, structure of society, and their lifestyle, have been determined. Motion design samples, such as title and opening sequences have been collected and examined from these countries. The effect of visual culture and socio-cultural facts, and whether these affects have created variations, have been examined.

It has been observed that in forming motion design samples, there are different approaches about the appreciation levels of societies based on their preferences. Those countries which have been included in this research are Turkey, Japan, USA, France, India and Iran. The views of experts on the subject have been taken into account and the interviews have been made with the people who work in this sector by going to those countries and by having video conferences via the internet. The input has been collected as result of the interviews, examination and research conducted, comments have been made about the input within the framework of design criteria; and in light of the structure of societies, the input has been discussed again and some proposals have been made. As a result of the research, the importance of identifying the cultural infrastructure of societies and the effect of mass media groups that create a change in the society have been put forward. This research shows how mass media group targets effect the levels of appreciation, the culture of design, and aesthetic perceptions of societies that are framed by religion, language, environment, and financial status.

Within the framework of this research, the significance of motion design on education has been emphasized. As part of the educational process, in regards to computer assisted education, most effective learning takes place when motion design and animations are being used correctly, and when the target audience and their levels of appreciation are taken into consideration. It has been observed that in motion design samples, which have been used as an educational tool, as a result of the use of motion graphics, sound, music and animation, learning and perception levels have increased significantly. Now, with the use of image, sound and motion, educational topics and information can be transferred to individuals more easily. In this research the relationship between motion design and the level of appreciation in the society has been explained within the framework of communication, culture and the structure of societal norms. At the same time, in this research the use of motion design has been highlighted in regards to the increasing level of computer assisted learning. This research carries much significance in terms of its content, results and proposals; it is a pioneer in its field regarding examinations, content, results and its proposals for motion design and its relationship between the levels of appreciation.

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın genel yapısını içeren problem durumuna, araştırmanın amacına ve önemine, problem cümlesine, alt problemlere, tanımlara, sayıtlara ve sınırlılıklara yer verilmiştir. Araştırma konusu içerisinde bulunan iletişim, kültür, toplum ve hareketli medya grafik tasarımı kavramlarının, konuyu ele almak istediğimiz çerçeve açısından en önemlileri iletişim, kültür ve toplum bu bölümde tanımlanılmakta ve sınırlandırılmaktadır. Bu bölümdeki tanımların ardından hareketli medya grafik tasarımının tanımı ve iletişim, medya, kültür ilişkileri ele alınarak konu tüm basamakları ve detayları ile ele alınmaktadır.

1. 1. Problem Durumu

1. 1. 1. İletişim, Kültür ve Toplum

Bu araştırma, kapsam açısından, alanındaki ilk örneklerden biridir. Kuşkusuz gelecekte, özellikle teknik açıdan bu alanda daha çok çalışma yapılacaktır. Öncelikle teorik alt yapısının ve alan bağlantılarının belirlenmesi açısından bu araştırma önem kazanmaktadır. Hareketli medya görsellerinin toplumsal yapı (iletişim, kültür ve özellikle beğeni düzeyleri) ile doğrudan ilişkisi vardır. Bu ilişki toplumların yapılarına ve kültür düzeylerine bağlı olarak değişir. Dolayısıyla, hareketli medya kavramı ve teknikleri kadar, toplum ve beğeni düzeyi de önemlidir.

Toplum ve toplumsal yapı, tüm sanat dalları için önemlidir. Sanatçı, içinde bulunduğu toplum ve kültüründen beslenir. Bu, hareketli medya tasarımcıları ve ürünleri açısından da böyledir. Hareketli medya tasarımlarını incelerken, öncelikle toplumu ve toplumsal değerlerini (beğeni düzeyini) göz önüne almak gerekir.

A. Toplum, Toplumsal Yapı ve Toplumsal Değişim Kavramları

İnsan doğanın ürkütücü gücüyle baş edebilmek için diğer insanlarla bir araya gelerek toplumları oluşturmuştur. Ancak toplumlar geliştikçe insan da giderek doğadan kopmuş ve bunun yarattığı yalnızlığı giderebilecek yeni bir beraberlik

bulamamıştır. İnsanın kısa bir süre için de olsa doğayla yeniden baş başa olması, onu eski bir dostla birlikteymişçesine mutlu eder. Bu hem birlikte hem de özgür olmanın verdiği benzeri olmayan bir mutluluktur. Ama insan böylesi doyurucu bir ilişkiyi kendi geliştirdiği toplumlarla kuramamış ve toplumu, doğal güdülerini kısıtlayan bir başka ürkütücü güç olarak algılamıştır. Dolayısıyla, doğadan özgürleşme çabası sonucu bu kez de kendini topluma bağımlı kılmıştır. Çünkü insan, yalnızlıktan da korkmuş ve diğer insanlarla birlikte olursa tehlikelerden korunacağına inanmıştır. Gerçekten de insan, başkalarıyla birlikte olursa birçok şeyi daha iyi yapar. Ama kendi içinde yine de yalnızdır ve içinde yaşadığı dünyaya karşı yürekli bir savaşım vermek zorundadır (Geçtan, 2006: 15). Geçtan' ın bu açıklaması, insanın diğer insanlarla ve doğayla ilişki içerisinde bulunduğu sonucunu göstermektedir. İnsanların bir araya gelme nedenleri ve sosyal yaşam alanları düşünüldüğünde, insanın kaçınılmaz olarak kurduğu ilişkiler öne çıkmaktadır.

Toplum, toplumsal yapı ve toplumsal değişim kavramları içerisinde geçmekte olan ilişkiler bütünü (insan-insan ve insan-doğa) çözümlenmeden açıklanamaz. Çünkü bu üç ayrı kavramın da temelinde yatan ortak nokta birey ve bireyin kurduğu ilişkilerdir. Tarihsel süreç içerisinde insan önce bulunduğu çevrede hayatta kalabilmek adına çevresini ve çevreyi oluşturan koşullara uyum sağlamaya çalışmıştır. İnsan bu amacına ulaşabilmek için diğer insanlarla ilişki içerisine girmek durumunda kalmış ve bu ilişkilerin getirisi olarak, çevreyi dönüştürmeye çalışmış ve kimi zaman da dönüştürebilmiştir. Sonuç olarak değişen çevreyle birlikte insanlar arası ilişkiler de farklı bir boyut kazanmıştır. Emre Kongar toplumsal sürecin son aşamasındaki insanlar arası ilişkilerin değişmesinin nedenini açıklarken, Geçtan' dan farklı olarak üretim ilişkilerine işaret etmektedir. Kongar' a göre insanın doğayı değiştirme çabası onun geleceği düşünmesini sağlamış ve bu düşünce üretimin doğmasına neden olmuştur (Kongar, 2010: 23). Geçtan toplumu burada, insan türünün yaşamsal ihtiyaçlarını karşılamak ve özgürleşmesine olanak sağlamak için yine insanlar tarafından oluşturulan bir sistem olarak açıklamaktadır. Bu sistem içerisinde yer alan insan-insan ve insan-çevre ilişkilerinin toplumsal yapıyı oluşturmada ve bu toplumsal yapı içerisinde ilk günden bu güne üretime bağlı olarak farklılaşan insan ilişkilerinin de toplumsal değişime neden olmaktadır.

Toplum

Araştırmacıların bakış açıları ve topluma yaklaşım biçimleri toplum üzerinde çeşitli tanımlamaların yapılmasına zemin hazırlamıştır. Örneğin Sorokin toplumu; belli anlam, değer ve kurallara sahip olan belli bir çevrede bu anlam değer ve kuralları birbirleriyle yaptıkları etkileşimlerde kullanan bilinçli kişi ve grupların meydana getirdiği bir sistem (Sorokin, 1966: 15-16) olarak tanımlarken Persons toplumu; uzun vadede var olmanın temel fonksiyonel gereklerini kendi kaynaklarından alan bir toplumsal sistem (Persons, 1987: 19) olarak nitelendirir. Osipov ise toplumu; hukukun, adetlerin, geleneklerin vb. gücü ile desteklenen tarihsel gelişme içerisinde biçimlenmiş bulunan belirli bir üretim biçimini temel alan ve insanın ileri gelişmesinde bir aşama olarak ortaya çıkan göreceli olarak kararlı bir toplumsal bağıntılar ve büyük insan grupları arasındaki ilişkiler sistemi (Osipov, 1977: 153) olarak tanımlar. Toplumu açıklayan başka tanımlar da bulabilmek mümkün. Burada önemli olan bütün araştırmacıların ve akademisyenlerin üzerinde hemfikir olduğu bir toplum tanımlaması yapabilmektir.

Bu amaç doğrultusunda toplum üzerine yapılan tanımlamalarda, ortak noktalar bulunmaktadır. Bunlar, toplumun insan ömründen uzun olması, göreceli bir kararlılığa ortak değer ve davranışlara sahip olması ve kendi kendini devam ettirebilir olmasıdır.

Bu ortak noktalardan hareketle denilebilir ki; toplum; insan ömründen uzun yaşayan göreceli bir kararlılığa sahip olan ve kendi kendini devam ettiren örgütlenmiş gruplar halinde yaşayan insan topluluğudur. Buna göre, toplum devamlılık göstermelidir. Çünkü insan, kendi özgürlüğünü ve ihtiyaçlarını ancak devamlılığı olan bir yapı içerisinde sağlayabilmektedir. Fakat bu durum, hiçbir zaman devamlılık göstermemektedir. İnsan ilişkileri ve sosyal çabalar toplumu ayakta tutmak için, toplumun tarihini, kültürünü ve değerlerini nesilden nesile aktararak, geçmişini geleceğe taşımaktadır. Çünkü toplum ayakta kalabildiği ölçüde insanların ihtiyaçlarına cevap verebilir.

Toplumsal Yapı

Toplum bireyler arası ilişkiler ve bu ilişkilerin oluşturduğu dinamik bir yapı olarak tanımlandığında toplum üzerine araştırma yapan sosyal bilimciler açısından önemli bir sorun gün yüzüne çıkmaktadır.

O. Lange bu sorunun üstesinden gelinebilmesi için toplum bilimcilerin yapması gerekeni şu şekilde açıklamıştır; bir toplum yapısı incelenirken ilk iş, geçici, dar kapsamlı, yerel nitelikteki tüm belirtileri ilk ağızda bir tarafa iterek, söz konusu yapının en genel ve en zorunlu olan niteliklerini bulup ortaya koymak gerekir. (Lange, 1975: 41).

Lange' in de ifade ettiği gibi sosyal bilimler, bu sorunu çözebilmek için toplumsal ilişkiler bütününden en anlamlı olanların ve topluma temel karakterini veren belirli ilişkilerin üzerinde yoğunlaşmak zorundadır. Bu yönde yapılan araştırmalar neticesinde sosyal bilimciler, toplumu anlama ve açıklamaya yönelik iki ilişki biçimi üzerinde birleşirler. Bu ilişki biçimlerinden ilki insanın insan olarak, insanlığın ilk dönemlerine kadar uzanan, insanın doğa ile kurduğu (insan-doğa ilişkisi) ilişkidir. Diğer ilişki biçimi ise insanların kendi aralarında kurdukları ilişkilerdir. Zorunlu ve gerekli olan ilişkiler (işçi-işveren, karı-koca) ile koşulsal ilişkiler (işçi-işveren ilişkisinde ilişkiyi hammadde, ulaşım, emek arzının niteliği gibi dışsal bağıntıların etkilemesi) insanların kendi aralarında kurdukları (insan-insan ilişkisi) bu ilişki biçimi içerisinde gerçekleşmektedir.

Tarihsel süreçteki gelişimleri göz önüne alındığında bu iki ilişki biçiminin ayrı ayrı ele alınmasının mümkün olmadığı ortaya çıkmaktadır. İçerisinde bulunduğu çevrede ayakta kalabilmek adına doğayı kendi yaşam koşullarına uydurmaya çalışan insan (insan-doğa) diğer insanlarla da ilişki kurmak zorunda kalmıştır (insan-insan), bu ilişkilerin getirisi olarak insan doğayı dönüştürmüş ve değişen doğayla birlikte insanlar arası ilişkiler de farklı bir boyut kazanmıştır. Birey hem diğer insanlarla hem de doğayla ilişki kurmaktadır. Bu bir sistem oluşturmaktadır. Toplumsal yapıyı oluşturan bu ilişkiler sistemi, toplumsal etkileşim, toplumsal bütünlük ve toplumsal sınıf kavramlarının sorgulanmasına neden olmaktadır. Bunların sorgulanmasıyla ortaya çıkan cevaplar toplumsal yapının tanımını açıklanabilir ve anlaşılabilir hale getirmektedir. "İlk olarak Durkheim tarafından ortaya atılan toplumsal yapı kavramı;

sadece kalıtıma ya da insan dışı çevreye dayalı olarak açıklanması mümkün olmayan ortak insan davranışlarının tümüdür" (Kongar, 2010: 34) olarak tanımlanmaktadır.

Toplum bilimciler, toplumsal yapıyı daha kolay açıklayabilmek için onu iki ayrı gruba ayırmışlardır.

Alt Yapı; Toplumsal yapı içerisindeki üretim ve mülkiyet alanındaki ilişkileri kapsayan alt yapı toplumsal sınıfları belirlemektedir.

Üst Yapı; Üst yapı; din, ahlak, siyaset gibi üretim ve mülkiyet ilişkileri dışında kalan ve toplumsal bilincin varlığını gösteren öteki toplumsal ilişkilere denmektedir. Diğer taraftan bu yapı içerisinde toplumsal bilinç oluşturulmaktadır.

Burada (toplumsal yapıyı açıklayabilmek için yapılan ayrım)da) iki ayrı grubun hem kendi içerisinde hem de birbirleri arasında etkileşimde bulunduğunu unutmamak gerekir.

Toplumsal yapı içerisinde, toplumsal yapıyı meydana getiren birimlerin kendi aralarında gerçekleştirdikleri bu söz konusu ilişkiler, bu birimlerin birbirleri üzerinde etkide bulunmalarına ve ilişkilerinin öz ve biçim olarak dönüşmesine de neden olmaktadır"(Ercan, 2009: 167).

Fuat Ercan' ın bu açıklaması toplumsal yapıyı dönüştürecek olanın insanın bizzat kendisi olduğunu vurgulamaya yöneliktir. Yoksa diğer taraftan bakıldığında insan, bunu ancak verimli bir ilişkiler sistemi içerisinde ve kendi seçmediği geçmişten kalan koşullar dolayında gerçekleştirebilir.

Toplumsal Değişme

Özellikle 19. yy da belirleyici olan toplumsal değişme kavramının altında insan-doğa ve insan-insan ilişkileri yatmaktadır. Burada insan-doğa çelişkisinin belirlediği teknoloji ile insan-insan çelişkisinin belirlediği ideoloji arasındaki etkileşimin toplumsal değişmeyi biçimlendirdiğini söyleyebiliriz.

Tarihsel süreç içerisinde geriye doğru düşündüğümüzde, insanın doğaya karşı verdiği yaşam mücadelesinin insan-doğa ilişkisinin; ve insanın yaratıldığı andan başlayarak doğayı kendi egemenliği altına alma çabasının da onun geleceği düşünmesine neden olduğunu böylelikle üretimin başladığını ve insan-insan ilişkisinin şekillendiğini görebilmekteyiz.

Genel bir ifade ile günümüze kadar gelen bu süreçte, insanlar arası ilişkilerin üretime bağlı olarak, temelinde teknolojik değişimin yattığı sebeplerden dolayı değişmesi, toplumsal değişme olarak ifade edilmektedir.

Maddi yaşam ve bu yaşamla örtüşen anlamlandırma sistemlerinin değişimi olarak da tanımlanan toplumsal değişme Emre Kongar' ın (2010: 23) da değindiği gibi hem üretim ve mülkiyet ilişkisinin değişmesine hem de anlamların, kuralların, değerlerin değişmesine bağlıdır. Araştırmacıya ve araştırma konusuna bağlı olarak toplumsal değişme kavramına ait birden çok tanım bulabilmek mümkündür.

Örneğin Berelson ve Steiner toplumsal değişmeyi; Her ne kadar hayatta her şey değişmekte ise de, bu terim yalnızca toplumu yapısındaki temel ve geniş değişimleri belirtir: Ailenin örgütlenişindeki, hayat kazanma yollarındaki, dinsel davranışlardaki, insanlar tarafından benimsenen değerlerdeki, ve kullanılan teknolojiadaki değişimler. Terim, toplumun temel kurum ve örgütlenişindeki kaymaları belirler (Berelson & Steiner, 1964: 588) olarak tanımlarken Moore bu kavramı; toplumsal eylem ve etkileşim kalıpları olan, toplumsal yapının değişmesi (Moore, 1963: 20) şeklinde açıklar.

Yapılan bu farklı tanımlardan hareketle, toplumsal değişimin toplumun yapısındaki değişme olduğu söylenebilir. Yani toplumun yapısı toplumsal kurumların belirlediği toplumsal ilişkilerden meydana geldiğine göre değişme ilişkilerin değişmesidir. Bütün bunların ardında da toplumsal bireylerin davranış değişimleri yatar. Burada toplumsal değişme konusunu daha iyi anlayabilmek ve açıklayabilmek için onun özelliklerine değinmek gerekir.

Toplumu oluşturan dinamik ilişkilerde gözlemlenen toplumsal değişme, rast gele gerçekleşmemektedir. Bu toplumsal ilişkilerin birinde gözlemlenen toplumsal değişme zincirleme bir reaksiyonla diğer değişkenleri etkilemektedir. Yani toplumsal ilişkiler içerisinde değişimin etkilerinin farklı zamanlarda görüldüğü bu duruma göre toplumsal değişme süreci toplumu oluşturan unsurlar arasında aynı anda başlamamaktadır. Kıray' ın da ifade ettiği gibi derece derece gerçekleşen toplumsal değişme belirli bir dereceden sonra bütün toplumsal yapının değişmesine neden olur(Kıray, 1999: 56). (örn. feodal bir toplumsal ilişkiler ağı yani yüzyıllar süren bir yaşam biçiminin kapitalist ilişkilere dönüşmesi bir gecede gerçekleşmez).

Toplumsal değişimin diğer bir özelliği de onun aslında toplumsal yapıyı oluşturan insan-insan ilişkileri üzerinde etkisinin olduğunu ve bunun da toplumda farklı gerçeklikleri yaşayan toplumsal kesimler arasında çatışmaya ya da mücadeleye neden olduğudur. Toplumsal yapının korunmasına olanak sağlayan, anlamlandırma sistemleri ve toplumu bir arada tutan değer yargıları, toplumsal değişimi yaşayan her kesimin kendi yaşam pratiğine bağlı olarak farklılaşmaktadır.

Toplumsal değişimin bir başka yönü de onun, toplumsal yapıyı oluşturan ve toplumsal yapı içerisinde belirli işlevleri üstlenen kesim ve sınıflarda farklı oranlarda görülmesidir. Bu farklı oranlardaki etkilenmelere bağlı olarak toplumsal kesim ve sınıfları iki sonuç beklemektedir. Bu kesim ve sınıflar ya tamamen yok olurlar ya da süreçten daha da güçlenerek çıkarlar.

Tarihsel bir boyutta değerlendirilmesi gereken (toplumsal yapı ve ilişkiler tarihsel sürecin dışında ele alınırsa toplumsal değişme tanımlanamaz) toplumsal

değişmede gününbirlik yaşantılar, bilinçli ya da bilinçsiz olarak değişme içerisinde gerçekleşmektedir. Değişimin derece derece gerçekleşmesi bunun nedenidir. Bireyler ait oldukları toplum içerisinde bir dizi değişken tarafından belirlenir ve bu değişkenler günlük yaşam pratikleri ile yeniden üretilir. Bireye ait olan davranış, toplumsal kurgu ve pratikleri dönüştürmese de belirli bir zamandan sonra bu pratiklerin tamamını değiştirmektedir. İnsan-insan ve insan-doğa ilişkilerinin dinamik bir yapı olarak meydana çıktığı bir toplumsal sistemi içerisinde, bireylerin davranış kural ve kalıpları, toplumdaki toplumsal kurum ya da olgular tarafından belirlendiğini göstermektedir. Toplumsal kurum ya da olguları belirlenmiş olan toplumsal sistem, toplumsal yapıyı meydana getirmekte ve bu yapı içerisinde üretime dolayısıyla teknolojiye bağlı olarak değişen insan-insan ve insan-doğa ilişkileri de toplumsal değişmeyi ifade etmektedir.

Süreç içerisinde bu değişim önce doğa karşısında özgürleşme ardından insanın doğayı egemenliği altına alması ve son olarak da insanın kendi toplumsal doğasına egemen olması biçiminde gerçekleşmiştir.

B. İletişim, Kültür ve Toplum

Kültür, çok yönlü boyutu ile önemli ve etkin bir kavramı ifade etmektedir. Kültürün tüm zamanlar boyunca varlığını koruduğunu göz önüne alırsak, yaşam sürecimizde en temel, baskın ve aynı zamanda sürdürülebilir nitelikte bir kavram olduğunu görebiliriz. İletişim, kültürün sosyal ve dilbilimsel anlamda önemli bir taşıyıcısıdır.

İletişimle kültür arasındaki dinamik bağ, toplumların etkileşimi dil-bilimsel anlamda analiz edildiğinde, daha iyi anlaşılmaktadır. Dil ve kültür iletişim aracılığıyla yayılmakta, gelişebilmekte, daha da önemlisi etkinleştirilmekte ve medya araçları ile güçlendirilmektedir (Yıldız, 2005: arka kapak)

Yıldız' ın (2005: 47) önemli ve etkin bir kavram olarak tanıttığı 'kültür' ün, iletişim süreci içerisinde iletişimin kendi yöntemleriyle yayılıp geliştiği üzerinde durulmuş ve kitle iletişim teknolojilerinin yardımıyla dilin kullanılması sonucunda kültürün yayıldığı vurgulanmıştır.

Yıldız' ın (2005: 64) çalışmasında; iletişimin kültür sayesinde gerçekleştiği üzerinde durulmuştur. Örneğin en temel kültür öğelerinden biri olan dil olmazsa iletişim gerçekleştirilemez. Giyim kültürümüz, el ve yüz hareketlerimiz, oturuşumuz kalkışımızın her biri birer iletişim aracı olduğundan sonuç olarak kültür olmazsa iletişim de olamaz denebilir.

İnsanlığın ürettiği maddi ve manevi tüm kültür ürünleri bir iletişim süreci içerisinde kullanılmaktadır. Kültür, iletişim sayesinde yayılmaktadır ve bütün bunlar toplum içerisinde gerçekleşmektedir. İletişim sürecine bakan yönü üzerinde durulduğunda, iletişim içerisinde var olan bireyi, iletişim sürecinin hem içinde yaşandığı toplum kültürü ile, hem de farklı toplumların kültürü ile tanıştırdığı sonucuna ulaşabilmektedir. Bir toplum içerisinde paylaşılan ortak ürünlerden oluşan kültür ve ortak kültürü paylaşarak birbirleriyle etkileşimde bulunan insanlardan meydana gelen toplum arasında değişmez bir ilişki vardır. Söz konusu bu ilişki yumağı kültür olmadan toplumun var olamayacağı toplum olmadan da kültürün kendisini koruyarak geliştiremeyeceği sonucuna bizi götürür.

Bu açıklamadan da yararlanarak şu çıkarımda bulunulabilir; kültür somut bir biçimde belli bir topluma bağlı olarak varlığını sürdürür. Bireysiz bir toplum olmayacağı gibi kültürsüz bir toplumda düşünülemez. Kültür bir toplumun genel yaşam biçimidir. Dünyaya gelen her canlı zamanla kültürleşmektedir. Kültür bu nedenle, bir toplumda yaşayanların öğrendikleri ve paylaştıkları her şeyi kapsar. Davranış bilimlerinde incelenen hemen her şey kültür tarafından etkilenmektedir. Dünyaya gelen her canlı dilini, dinini, yemeyi ve içmeyi, sosyal yaşantısını, çocuk yetiştirmesini bilgi kurallarını, manevi değerlerini, sevmeyi ve seilmeyi bir kültür içerisinde yaşayarak öğrenir. Özetle, paylaşılan değerler, idealler ve davranış standartlarını oluşturan kültür, yaşamlarını devam ettirebilmek için birbirlerine bağımlı olan ve belirli bir yerde yaşayan insan grubu olarak tanımlayabileceğimiz 'toplum' suz var olamaz. İletişim ise toplumsal bir süreç ve olgudur. Bireyler her yeni toplumsal kuruma, toplumsal konuma ve toplumsal duruma iletişim ile erişir. Bu bakımından bireylerin toplumsallaşması açısından iletişim kaçınılmazdır.

İletişim

İletişim, düşünce ve duyguların; bireyler, toplumsal kümeler, toplumlar arasında söz, el-kol devinimi, yazı, görüntü vb. aracılığı ile değiş-tokuş edilmesini sağlayan toplumsal etkileşim süreci olarak tanımlanmaktadır. (Ozankaya, 1974: 73)

"Diğer bir ifade ile karşılıklı alış veriş anlamına gelen "iletişim" gönderici ve alıcı olarak adlandırılan iki insan ya da insan grubu/kitlesi arasında gerçekleşen bir duygu ve bilgi alışverişidir."(Becer, 1999: 11) "E. X. Dance ve Carl E. Larson iletişime ait yapılan tanımlamaları 72 yılında taramış ve 126 ayrı tanım bulmuştur." (Yıldız, 2005: 51)

Genel olarak, tanıımı yapan kişilerin yaklaşımlarına göre değişkenlik gösteren bu tanımlamalardan sadece birkaçının üzerinde durulmaktadır.

- İletişim, bir gönderici tarafından, öte yandaki bir alıcı üzerinde belli bir etki meydana getirme amacıyla, adına gösterge denilen, anlam yüklü birimlerden yararlanarak karşı tarafa belirli bir bildiri ulaştırılması eylemidir (Yüksel, 1994: 106-107).
- İletişim, bilginin, fikirlerin, duyguların, becerilerin vb.' nin simgeler kullanılarak iletilmesidir. (Berelson ve Steiner)
- İletişim anlam arama çabasıdır; insanın başlattığı kendisinin çevresinde yönlendirecek ve değişen gereksinimlerini karşılayacak şekilde uyarıları ayırt etme ve örgütlemeye çalıştığı yaratıcı bir edimdir. (Barnlund)
- İletişim esas olarak simgeler aracılığıyla bir kişiden ya da gruptan diğerine (ve ya diğerlerine) bilginin, fikirlerin, tutumların ve ya duyguların iletimidir. (Theodorson)
- İletişim mesajlar aracılığıyla gerçekleştirilen toplumsal etkileşimdir. (Gerbner)
- İletişim katılanların bilgi yaratıp karşılıklı bir anlamaya ulaşmak amacıyla bu bilgiyi birbirleriyle paylaştıkları bir süreçtir. (Rogers-Kincaid)
- İletişim, sayesinde dünyayı anlamlı kıldığımız ve bu anlamı başkalarıyla paylaştığımız insani bir süreçtir. (Masterson, Beebe, Watson)

- İletişim insanların kolektif olarak toplumsal gerçekliği yaratıp düzenledikleri süreçtir. (Trenholm ve Jensen)

Farklı tanımlamalar üzerinde incelemelerde bulunduğumuzda ortak iki yön tespit edilebilmektedir. Bu iki ortak nokta; gönderici-mesaj-kanal-alıcı çizgisel modeliyle karakterize edinilen iletişimin iletim yönü ve karşılıklık, ortak algılama ile paylaşımdır. Üzerinde durulması gereken nokta, iletişimin her ne kadar insan ya da insan grubu/kitlesi arasında gerçekleştirilen duygu, düşünce, bilgi ve davranışların aktarılması biçiminde açıklansa da aslında bu açıklamadan daha karmaşık olan kültürel bir süreç teşkil ettiğidir.

Herhangi bir iletinin iki birey arasında aktarılması belirli bir tarih içerisinde zaman ve yer kavramlarıyla doğrudan ilintilidir. Çünkü iletinin üretilmesi belli bir bilgi birikiminin kullanılmasını gerektirmektedir. Bilgi birikimi ise insanlığın deneyimlerinin ortak simgelerle kavramlara dönüştürülmesinden geçmektedir. İletişim sürecinde insanın çevresini algılaması, belirli biçim ve içeriklerde simgelerle tanımlaması ve yarattığı sözcüklerden ya da simgelerden dizgeler oluşturması genel anlamda dil denilen kültürel aracı oluşturmuştur. Aynı kültür ortamı içerisinde bulunan ve aynı değerleri paylaşan toplumun insanları arasında kendine özgü kuralları olan bir dil sistemi mevcut olduğuna göre, iletişim araçlarının nitelikleri de bu toplumun kültürel, ekonomik ve sosyal yapısına bağlıdır denebilir. İletişimde kullanılan kelimeler, cümleler, kavramlar, metaforlar, göndermeler vb. kültürel bağlamları olan unsurlardır. Kültür, hem içinde bulunduğu toplumda, hem de diğer toplumlar arasında yayılmasında ve gelişmesinde önemli bir araç olmakla birlikte, onun ifade edilebilme yöntem ve prensiplerini ortaya koyan önemli bir aktivite olan iletişim tek yönlü ve ya karşılıklı olarak sağlanabildiği gibi mevcut kültür potansiyelinin harekete geçmesinde ve kullanılmasında da etkindir.

İletişimin, kültürü harekete geçiren ve dinamik boyutunu oluşturan bir faktör olduğundan yola çıkarak, araçlarının da, bu anlamda iyi birer taşıyıcı olmaları ve amacına uygun bir biçimde ait oldukları kültürün öz yapısına bağımlı olarak işlevlerini yerine getirmeleri gerekmektedir. Bu yüzyılda kültür, iletişimin temel

araçları sayesinde öz değerini bulmakta ve ya bazı durumlarda bu niteliğinden uzaklaşmakta, farklı anlamlar taşıyarak gelişebilmektedir. İşte bu yüzden iletişim araçlarının en temel ve baskın olanlarından biri dildir. Jacopsen' e göre iletişim; kişiler arasında iletişimi sağlayan karşılıklı bilgi alışverişini gerçekleştiren bir olgudur ve dil aracılığıyla gerçekleştirilir. Jacopsen' e göre' dil' iletişim kavramının temelidir.

Bireyin kendisini başkalarına aktarabilmesinin, insanlarla sağlıklı ilişkiler kurabilmesinin temel şartı;' ortak dilin' iyi bilinmesi ve kullanılmasıdır. Ortak dil, sistemli ve kurallı bir biçimde ortaya çıkan bireyler ve toplumlar arası ilişkilerin tümüdür. İletişim açısından dilin bir başka yönü de iletimde gerçekleştirilen mesajın mutlaka dil ile ifade edilir olmasıdır. Bu yönü, dili her türlü iletişimin taşıyıcısı konumuna sokmaktadır.

Dil düzgün olmayınca söylenen söylenmek istenen değildir. Söylenen söylenmek istenen olmayınca yapılması gereken yapılmadan kalır, yapılması gereken yapılmadan kalınca törelerle sanatlar geriler, törelerle sanatlar gerileyince de adalet yoldan çıkar. Adalet yoldan çıkınca halk çaresizlik içinde kalır. Bu sebeple söylenmesi gereken başıboş bırakılamaz. Dil her şeyden önemli olmakla yoğun bir iletişimsel anlam içermektedir (Ünalan, 2002: 73)

Ünalan' ın bu açıklaması bize iletişim süreci içerisinde dilin ne kadar önemli ve vazgeçilemez olduğunu göstermektedir. İletişim bir toplumun kültür ve yaşam biçiminin ve kimliğinin toplumun diğer bireyleri ve diğer farklı toplumlar ve kültürler arasında yayılmasını, gelişmesini ve sürdürülebilmesini diğer bir deyişle yaşamasını sağlamakta iken bu önemli işlevini ancak dille gerçekleştirebilmektedir.

Ayrıca iletişim, bilgiyi üretme, aktarma ve anlamlandırma sürecini karşılamaktadır. Yani iletişim, üzerlerine belirli anlamlar yüklenen simgelerin alışverişini konu alır ve duygu, düşünce, bilgi ile deneyimlerin diğer insanlarla paylaşılması süreci içerisinde var olur. İletişimin söz konusu bu süreci dört ayrı başlıkta değerlendirilir: Kişinin kendi benliğiyle iletişimi, kişinin başka bir kişiyle iletişimi, bir insan grubunun başka bir insan grubuyla iletişimi ve kitleye yönelik iletişim.

Bir iletişim süreci beş ayrı unsurdan oluşur. Gönderici, mesaj, iletişim aracı, alıcı (okuyucu/izleyici) ve mesajın alıcı tarafından algılanıp yorumlanma aşaması(geribildirim). İletişimin hangi türünde olursa olsun bu aşmalardan herhangi biri işlevini yerine getirmediği takdirde söz konusu olan iletişim süreci tamamlanamaz. İletişim sürecinin temel öğeleri üzerine araştırma yapan Berlo ise iletişimde altı temel öğenin olduğunu belirtir.(Berlo, 1960: 32)

Bunlar kaynak, kurgulayıcı, ileti, kanal, çözümleyici ve alıcıdır. İletişim sürecindeki bu aşamalar konusunda araştırmacıların ortaya koyduğu açıklamalar küçük farklılıklar gösterse de bu sürecin temeli, iletiyi üreten ve tüketen bireylerin üzerinde anlaştıkları ortak kavramlardır. Bütün iletişim sürecinin sonunda ulaşılmak istenen temel amaçlardan birisi, mutlu olabilmeleri adına bireylerin doğa ve diğer bireylerle uyum içerisinde yaşamalarıdır.

Bu süreçte bireyler doğa, toplum ve bireyleri algılayacak bunlara ilişkin değerlendirmelerini başka bireylere aktaracak ve karşılıklı iletişimin getirdiği uzlaşma ortamına uygun olarak ya çevreyi kendilerine ya da kendi davranışlarını çevreye uyduracaktır.

İletişim sürecinin bir başka amacı da ötekini tanıma ve kendi varoluşunu gerçekleştirmedir. Bu amacına ulaşmak için insan sinema, TV, radyo, mektup, telefon, ve internet gibi çeşitli yığınsal iletim araçlarından yararlanır. İletişim araçları denince burada sözden başlayarak en üst düzeyde yer alan teknolojiye kadar uzanan araçlar zinciri akla gelmelidir. İletişim öğrenilen bir faaliyettir. İnsanlar, nasıl iletişim kurulacağı konusunda, yine iletişimin kendisinden yararlanmaktadır. Kitap okuma, eğitim ve diğer iletişim araçları buna iyi birer örnektir.

Kitle İletişim Teknolojileri

Çağımızda en büyük değişim, iletişim alanında yaşanmaktadır. Teknoloji alanında meydana gelen gelişmeler her şeyden önce iletişim alanında kendini göstermekte ve toplumda varlığını hissettirmektedir.

Medya, kültürün ulusal ve uluslararası düzeyde bireylere ulaştırılması noktasında önemli bir görev üstlenmektedir. Diğer taraftan medya (yazılı basın,

radio, televizyon, internet vb. gibi), özellikle toplumsal hayatta bireylerin, çeşitli sosyal ihtiyaçlarını gidermek için sık sık başvurdukları önemli bir kaynaktır.

Bireyler bu kaynağı bilgi edinme, eğlenme, haber alma maksadıyla kullanırken, medya da topluma ve dolayısıyla bireylere karşı sorumluluklarını, doğru ve tarafsız olarak bilgilendirme, eğitim, eğlendirme ve sosyalleştirme vb. gibi fonksiyonları yerine getirerek yapmaktadır.

Konuya bu açıdan bakıldığında, toplumda en önemli iki kurumdan biri kültür, diğeri medya olarak görülmektedir. İki kurumun önemi ve değeri, konu ile ilgili, kitle iletişim teknolojileri üzerine araştırmalara neden olmaktadır. Kitle iletişim teknolojilerinin çalışmasında kitlelere yönelik bir merkezden iletilerin aktarılması esastır. Bu açıdan bakıldığında kitle iletişim teknolojilerinin hedef kitlesinin bazı özellikleri vardır. Bu özellikler şu şekilde sıralanabilir:

- Kitle iletişim teknolojilerinin iletileri, bireyleri içinde bulunduğu ortamda yakalar.
- Kitle iletişim teknolojilerinin hedef kitlesi durumunda olan kişilerin sürece aktif olarak katılması yok denecek kadar azdır. Yani bu süreçte hedef kitle edilgen bir roledir.
- Kitle iletişim teknolojilerinden yararlanmada yayın alanı içinde olma ve yayınları izleme olanağını sunacak teknolojiye sahip olma dışında herhangi özel bir çaba gerekmez.
- Kitle iletişim teknolojilerinin hedef kitlesi, en kısa sürede iletileri alma olanağına sahiptir.
- Kitle iletişim teknolojilerinin hedef kitlesi, iletişim teknolojisi yayınları yoluyla dünyanın en uzak köşelerinden haber alma olanağına sahiptir.

Bu özelliklerin yanı sıra kitle iletişim teknolojilerinin farklı işlevleri de vardır. Bu işlevler sekiz ana başlıkta toplanabilir.

Haber ve Bilgi Sağlama; Kitle iletişim teknolojileri, haber ve bilginin en kısa sürede çok geniş kitlelere iletilmesinde etkilidir. Bu işlev sayesinde ulusal ve uluslararası koşulların anlaşılması, koşullara karşı bilinçli olarak tepkide bulunulması sağlanır.

Toplumsallaştırma; Bireylerin, toplumları hakkında genel bilgi ve değerleri edinebilmeleri ve toplumsal yaşamın bir parçası haline gelmelerine katkı sağlamak kitle iletişim teknolojilerinin bir işlevidir.

Güdüleme; Toplumların kendilerine belirledikleri amaçları açıklayarak, özendirerek, bireyin topluluk yaşamına olduğu gibi, bu amaçlar için sarf edilen çabalara da katılmasını sağlama işlevidir.

Tartışma Ortamı Hazırlama; Kitle iletişim teknolojileri, bireylere toplumun değerlerini aktarma ve onları toplumsal amaçlar yönünde harekete geçirmenin yanında, hazırlayabilecekleri bir tartışma ortamı ile bu toplumsal değer ve amaçlara açıklık kazandırabilirler, gelişmelerine katkıda bulunurlar.

Eğitim; Toplum üyelerinin bilgi düzeylerini, yetenek ve becerilerini daha üst düzeye çıkarma işlevidir.

Kültürün Gelişmesine Katkı; Kültürün tanıtımı, geliştirilmesi ve kültür mirasının korunması işlevidir.

Eğlendirme; Toplumsal yaşamın baskıcı temposunda bunalan bireylere, hoşça zaman geçirme, onları dinlendirme olanakları sağlama işlevidir.

Bütünleştirme; Yukarıda belirtilen işlevler sayesinde, toplumdaki bireyler ve gruplar arasındaki ilişkilerin gelişmesine katkı sağlar.

Kitle İletişim Teknolojileri, iletişim tarihi açısından insanlığın başlangıcından itibaren varlığını sürdüren, insan gibi yaşayan, gelişen, değişen bir kavramdır. M. Ö. 3000' li yıllardan günümüze iletişim ve iletişim araçları değişerek gelişmiş ve medya kültürünün oluşmasını sağlamıştır. Kitle iletişim teknolojilerinin tarihsel süreç içindeki gelişimi aşağıda maddeler halinde verilmiştir.

- M. Ö. 10000' lerde Lascaux (Fransa) ve Altamira (İspanya) mağaralarında hareketli görüntü örneği olabilecek resimlere ait bulgulara rastlanmıştır.

- M. Ö 3000 civarında Mısırda hiyogroglif adı verilen yazı sistemi bulundu. Bu yazılar insan hayvan ve eşya şekillerinden ve bazı sembollerden oluşmaktaydı.
- M. Ö 1300 Civarında Mezopotamya' da (Bugünkü Suriye ve Irak toprakları) ilk alfabenin kullanıldığı bilinmektedir.
- M. S 1045 Mısırlılar tarafından bulunan papirüs adlı kağıdı geliştiren Çin' de ilk kez Pi Cheng adlı mucit matbaa harflerini icat etmiş ve kitap basmıştır.
- 1450 yılında Avrupada Guttenberg adlı mucit matbaa makinesini icat etmiştir.
- 1820 yılında Danimarkalı Oersted adındaki bilim adamının elektromanyetik akımı keşfetmesiyle günümüzde kullanılan modern iletişim araçlarının temel çalışma prensipleri doğmuştur.
- 1826' da günümüzde en yaygın iletişim araçlarından biri olan Fotoğrafi Fransız Niepce tarafından bulunmuştur.
- 1936' da İngiliz Cooke ve arkadaşı elektrikli telgrafi icat etmiştir.
- 1843' de Amerikalı bilim adamı kendi adı olan ve (.) ve (-) lerden oluşan Mors alfabesini icat etmiştir. Böylece Fransızcada Uzaktan yazma denilen Tele-Graph : Telgraf aleti herkes tarafından kolay kullanılır hale gelmiştir.
- 1867 yılında Amerikalı politikacı ve mucit Sholes ilk daktilo makinesini icat etmiştir. Bu makine yazıyla iletişimde devrim yaratmıştır.
- 1876 Yılında Amerika' da sağırılar okulunda öğretmenlik yapmakta olan ve bu arada ses üzerine araştırmalar yapan İskoçya asıllı araştırmacı A. Graham Bell elektrik telleri üzerinden ilk insan sesini iletmeyi başarmış ve bu aletin adına Tele-Phone : Telefon yani uzaktan konuşma adını vermiştir. Bell ile yardımcısı Watson arasında 10 Mart 1876 da odadan odaya gerçekleşen bu buluş modern iletişimin başlangıcı sayılmaktadır.
- 1877 yılında Amerikalı araştırmacı Edison FonoGraf denilen ve ses kaydetmeye yarayan ilk aleti icat etmiştir. İlk kez köpeğinin sesini kaydettiği bu cihaz günümüzde kasetçaların ve CD çaların temelini yaratan buluş olmuştur.
- 1894' de Fransız Limuere kardeşler İlk sinema makinesini icat etmişlerdir. Böylece görüntünün kayıt edilmesi, saklanması ve yeniden gösterilmesi imkanı hale gelmiştir. Bu buluş iletişimde devrim sayılmaktadır.

- 1896 yılında İtalyan Marconi ilk mors alfabesiyle yaptığı Radyo yayını başarmıştır. (daha sonra 1901 de ilk okyanus aşırı radyo yayını yapılmıştır. 1907 Yılında ise Kanadalı Fessenden adındaki bilim adamı insan sesiyle ilk radyo yayını yapmıştır.)
- 1922 yılında Korn adlı Alman bilim adamı elektrik tellerinden fotoğraf gönderebilen ilk faks makinesini icat etmiştir.
- 1926 yılında Logie Baird adındaki İskoçyalı bilim adamı insan yüzünün görüntüsünü radyo dalgalarıyla çok uzaklara gönderebilen ve Tele-Vision: Televizyon denen ve uzaktan görme anlamına gelen aleti icat etmiştir.
- 1936 yılında İngiltere' de İlk kez siyah beyaz TV yayınları BBC tarafından başlatılmıştır.
- 1938 yılında Carlson adındaki Amerikalı bilim adamı PhotoCopy : Fotokopi cihazını icat etmiştir.
- 1946 yılında Amerikalı J. Eckert ve arkadaşı Mauchly adlı bilim adamları askeri amaçlı hesaplar yapmak için dünyanın ilk bilgisayarını icat etmişlerdir. Eniac adını verdikleri bu bilgisayar 30 ton ağırlığında ve 4 apartman dairesi büyüklüğünde olup içinde 18 000 elektronik tüp (Lamba) bulunmaktaydı. Bu alet günümüzde kullanılan modern bilgisayarların babası sayılmaktadır.
- 1962 yılında Amerikalılar dünyanın ilk iletişim uydusu olan Telstar' ı uzaya fırlatmışlardır. Bu uyduyla kıtalar arası Telefon konuşmaları Telefax Telex haberleşmeleri ve TV-Radyo yayınları yapılması olanaklı hale gelmiştir.
- 1970' li yıllarda Amerika' da üniversiteler arası bilgi iletişimde kullanılmak üzere Arpa denilen yeni bir iletişim sistemi gerçekleştirilmiştir. Bu sistemle ayrı şehirlerdeki bilgisayarların birbirlerine bağlanabilmeleri mümkün olmuştur. 1974 de bu iletişime standart getirilmiş ve adına TCP/IP protokolü denmiştir. Aynı yıllarda Amerika' da IBM şirketi bilgi depolamada ve bunun farklı makinelerde kullanılmasını sağlayan ve Floppy denilen disketleri icad etmiştir.
- 1981 Amerika' da IBM şirketi ilk kişisel bilgisayar denilen ve bugün iletişimde devrim sayılan ve PC adını verdiği bilgisayarı üretmeye başladı.

- 1982' de Hollandalı Philips ve Japon SONY şirketleri Compact Disk (CD) denilen aleti üretmişlerdir Bu cihazlar çok düşük seviyeli lazer ile çalışmaktadırlar.
- 1983' de Amerikalı Microsoft firması günümüzde de hala kullanılmakta olan ve iletişimde çığır açan Windows adını verdiği yazılım sistemini icat etmiştir.
- 1985 yılında Amerika' da kullanılmakta olan Arpa iletişim sisteminin adı internet adıyla değiştirilmiştir. İnternet bilgi otobanı anlamına gelmektedir.
- 1986 ABD National Instruments firması LabVIEW adı altında GUI tabanlı bir endüstri yazılımı yaratıldı.
- 1990 yılında yaşadığımız çağa adını veren ve iletişimde bu gün son nokta olan WWW yani World Wide Web icat edilmiştir.
- 1995: Java bilgisayar dili icat edildi.
- 1995: DVD (Digital Versatile Disc veya Digital Video Disk) icat edildi.
- 1996 yılında, geleceğin TV dünyasında çok büyük bir yer tutması öngörülen, web TV' nin ilk uygulaması gerçekleşmiştir.
- 2000' li yıllarda cep telefonu kullananların sayısı, kullanmayanları geçmiştir.
- 2001 yılında Apple şirketinin bilgi kaydetmeye ve multimedya uygulamaları kullanmaya yarayan ilk akıllı el tablet bilgisayar, piyasaya çıkmıştır.
- 2005 yılında YouTube – Online video paylaşımı ve görüntüleme sitesi, Steve Chen, Chad Hurley ve Jawed Karim tarafından ilk defa yayına girmiştir.
- 2006 yılında dünya genelinde cep telefonu ve akıllı telefonlarla internet kullanan sayısı %70' lere ulaşmış ve Apple şirketi iphone akıllı cep telefonunu üretmiştir.
- 2010 yılında Apple şirketi başta olmak üzere tüm teknolojik ürün üreticileri, akıllı tabletlerle kullanıcıların karşısına çıkmışlardır.
- 2011 yılında Google şirketi, Google Glass isimli gözlük tasarımı ile dijital multimedia teknolojisine ve akıllı bilgisayarlara yeni bir boyut kazandırmıştır.

Kültür

Toplumun varlığını sağlayan en temel unsurlardan biri olan kültür üzerinde net bir tanımlama yapabilmek oldukça güçtür. Bu durum farklı disiplinlerin kültürü kendi bakış açılarına uygun olarak tanımlama çabasından kaynaklanmaktadır.

En genel anlamı ile kültür, insan için, insanlık için, insanlar tarafından, hatta kimi insanlara rağmen, bulunmuş ve yaratılmış her türlü toplumsal birikim olarak açıklanabilir. Kültür konusunda yapılan farklı tanımlar üzerinde durmak yerinde olacaktır. Trifonovitch' in yaptığı bir araştırma neticesinde 450 den fazla kültür tanımı bulunduğu söylenebilir. (Trifonovitch, 1977: 17)

Bunlardan bazıları:

- Kültür, kolektif yaşayan ve içinde üretildiği topluma daha güzel, daha mutlu, daha sağlıklı bir gelecek “illüzyonu” sunmak ve yaşatmak için yararlanılan araçların tümüdür (Adanır, 2010: 295).
- Kültür ya da uygarlık bir toplumun üyesi olarak insan oğlunun öğrendiği (kazandığı) bilgi, sanat, gelenek-görenek, ve benzeri yetenek beceri ve alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütündür (Güvenç, 1979: 102).
- Toplumların vazgeçilmez temel boyutlarından birisi olan kültür, geçmişin birikimleri üzerinde toplumsal kurumların yaptığı düzenleme, destekleme ve kontrol eylemleri ile oluşturulan bir yaşam tasarımıdır. Ve özellikle gelişme kavramından zamana uyum sağlayabilme düşüncesinden ayrı hesaplanamaz.
- Kültür, toplum üyeleri tarafından hayata geçirildiğinde toplum üyelerinin uygun ve kabul edilebilir gördüğü aralığa uygun düşen davranışlar üreten kurallar ve standartlar kümesi olarak da tanımlanabilmektedir (Haviland, 2004: 65).
- Kültür, bireylerin çoğu tarafından öğrenilip paylaşılan ve bu nedenle öznel ve simgesel bir biçimde, belli bazı bireylerin farklı özel topluluklar haline gelmesini sağlayan, aşağı yukarı biçimselleşmiş düşünme, duyum ve davranış biçimleri bütünüdür.

- K lt r, bir insan topluluğunun kendi tarihi gelişim süreci konusunda sahip olduğu bilinçtir (Arpacı, 1985: 6).
- K lt r insan oğlunun yaşam ve evreni semboller aracılığı ile anlamlandırma yeteneğinin bir sonucu olarak, toplum içinde insanlara aktarılan ve onlar tarafından içselleştirilmiş, dil, bilgi, inanç, sanat, töre, hukuk, gelenek ve adetler gibi öğelerin (değerlerin) b t n d r.
- K lt r; bir toplumun dil, din, tarih, sanat, ekonomi, yaşam biçimi, d ş n unsurlarını kapsayan, bu haliyle toplumun birlik ve beraberliğini saėlayan olay ve olgular b t nl ğ d r.
- K lt r her şeyden  nce, insanın doėayı deėiştirici etkinlik süreci ile bu sürecin  r nleri ve sonu larıdır. Diėer bir ifade ile k lt r, insanın kendisiyle birlikte doėayı da insanileştirmesi sürecidir (G ven , 1996: 27).
- K lt r, Horatius' tan bu yana bilinen ve Voltaire' le g n m zdeki kimi anlamlarını sahiplenerek toplumun ve kendini o toplumun  yesi kabul eden insanların, tarihi s re  içinde komşularıyla ve diėer toplumlarla kurduėu iletişim ve etkileşim sonunda onlardan aldıkları ve kendi k lt rlere bilin li ya da bilin siz olarak kattıkları ve  z msedikleri her şeydir (Erin , 2004: 22).

K lt r n, bireyin isteklerinin en temel nedeni ve belirleyici niteliėi olduėu sonucuna da ulaşılabir.  zetle k lt r insanın yarattığı her şeydir. Buna raėmen k lt r g zlemlenebilen bir davranış deėildir. Sadece insanların deneyimlerini yorumlama, davranışlarını genellemede kullandıkları ve bu davranışlara yansıttıkları deėerler ve inan lardır.

 te yandan d nya  zerinde farklı toplumların farklı k lt rlerinden s z edilmektedir. K lt r madde ile d ş nce arasındaki ilişkinin  r n d r. Bundan dolayı da birbirinden farklı ya da  ok farklı k lt rlerden s z edilemez. Eėer bir ayırım yapmak gerekirse birbirine' benzeyen' ve' benzemeyen' k lt rlerden s z edilebilir.

Ayrıca kültürlerin birbirlerine ilişkin konumları üstünlük zayıflık gibi kavramlarla değil, görecelilik kavramıyla değerlendirilmelidir. Örneğin Japon kültüründe grup ve aileye karşı yoğun bir biçimde duyulan bağımlılık nedeniyle, bağımsız bireyler yetiştiren Amerikan kültürüne oranla Japon kültürünü geri kültür olarak yorumlamak tutarlı bir görüş değildir. Kültür insana ait bütün birikimleri kapsadığından bazı olgular ya da kültürel öğeler insanoğlunun kendisinin “ulusal kültür” olma adına böldüğü coğrafi tarihi etnik farklar gözetilmeksizin bütün insanlığa mal olacak kültürel öğelerdir. Tüm insanlığa mal edilebilecek bu ortak kültürel öğelerden bazıları şunlardır;

- İnsan doğduktan sonra ailesi ve çevresi yoluyla kültürü öğrenir. Diğer bir ifade ile kültür öğrenilmiş davranışlar topluluğudur.
- İnsanların ortaya çıkardığı kültür gelenekseldir. Toplum üyelerinin ortak davranış ve düşüncelerine uygun davranış standartlarını içerir. Bu durum kültürün nesilden nesile aktarılmasının doğal sonucudur.
- Teknolojik değişimler sonucunda ortaya çıkan iletişim konusundaki yenilikler kültürel değişimi ve uyumu hızlandıran önemli etmenlerdir. Yani kültür değişkenlik gösterebilir.
- Kültür benzerlikler olduğu kadar farklılıklar da içerebilir. Hemen hemen her kültürde ortak değer norm ve davranışlar vardır. Fakat aynı elemanlar kültürden kültüre farklılıklar gösterebilir. Örneğin bir kültürdeki kutsal rengin diğer kültürde kutsal olmaması gibi (Adorno, 1900: 18).
- İletişim kurma örgütlenmeyi ve toplumsal bütünleşmeyi gerektirir. Kültür toplumun üyelerince paylaşılır. Toplum üyelerince paylaşılan değerler ve inançlar kuşaktan kuşağa aktarılır. Kültürel değerler sadece bir zaman diliminde değil, geçmişte paylaşılmış gelecekte de paylaşılabilecek değerlerdir.

Bu özelliklerden hareketle; benzer kültürler arasında ortak bir yorum getirebilme adına denebilir ki, kültür değişir, gelişir, eskir ve kaybolabilir. Çünkü kültür kavramının varlığı için ön koşul, en az sayıda da olsa bir insan topluluğunun ya da bu toplum içinde oluşu nedeni ile bir insanın varlığıdır. Eğer toplum kavrayış ya da olgu olarak yok ise kültür yoktur.(Erinç, 2008: 112).

Kültürün koşutu insan olunca, insanın değişkenliği kültürün de değişkenliğini zorunlu kılmaktadır. İnsanlık tarihi, belirli bir kültüre ait öge ancak o ait olduğu kültürü aşıp tüm insanlığın malı olduğunda kökenindeki kimliğini koruyabildiğini göstermektedir. İletişim, kitle iletişim teknolojileri, kültür ve toplum arasında değiştirilemez bir ilişki ağı olduğunu görebilmekteyiz.

İletişim, kültür içerisinde var olabilmektedir. Kültür ise iletişim aracılığı ile yayılabilmekte dolayısıyla tarihsel süreçte ki varlığını koruyabilmektedir. Kitle iletişim teknolojileri aracılığı ile kültürel öğeler toplumlar arasında yayılmakta ve nesilden nesile aktarılmaktadır. Bu süreç iletişimin bir getirisidir. İletişim toplumsal bir süreçtir. İletişim olmadan bireylerin toplumsallaşması söz konusu değildir.

C. Medya Kültürü

Medya

İçerisinde zaman ve mekan gibi teknik unsurları barındıran objektif bir metin olarak haber, toplumsal yaşamın bir parçası olarak ise haberleşme unsurlarından oluşan “Medya” kavramının sınırları ve kapsamı günümüzde tam olarak belirlenememektedir. Bunun nedeni, medyaya ulaşmada ve ona sahip olmada coğrafi anlamda bir sınırlama getirilememesidir."Birey, grup ve toplulukların düşünce ve ifade özgürlüklerinin bir uzantısı olarak, ifadeyi yayma özgürlüğünün araçlarına ve sınırlarına da bir sınırlama getirilememektedir." (Yıldız, 2005: 123-124)

Sınırları tam olarak belirlenemediğinden günümüzde “Medya” kavramının yerine “kitle iletişim araçları” kavramı kullanılmaktadır. Kitle iletişim araçları kavramını incelemeden önce medya konusunda detaylı bilgiye sahip olmak gerekmektedir.

Medya, herhangi bir toplumda bulunan değer ve tutumları, besleyerek, yayarak sürdürmektedir. Medya insanı özgürleştirmez. Fakat özgürlüğün tarifinin yapılmasına yardımcı olur. Medya, toplumların gelişmesinde toplumu ve toplumsal dinamikleri motive etmekte, üzerine aldığı bu toplumsal sorumluluk ve görevle toplumları sürüklemektedir. Cereci' nin belirttiği gibi bütün kavramların, anlamların,

biçimlerin, sistemlerin yeniden tartışıldığı ve yeni formlar verilmeye çalışıldığı bu çağda medya, her konuda temel referans kaynağı olarak değerlendirilen bir güç olarak algılanmaktadır (Cereci, 2003: 28).

Cereci' nin üzerinde durduğu önemli bir diğer noktada Medya' nın yeryüzündeki bütün toplumları bir kütle olarak karşısında toplayabilen ve sonrada o kütleyi istediği yöne doğru yönlendirme yeteneğine sahip güç olduğudur.

Toplumlar tarafından neredeyse idol konuma getirilmiş olan medya, en zayıf yanlarından tutup kavrayarak yakaladığı toplumların alışkanlıklarını, inançlarını, törenlerini, kültürel renklerini değiştirebilme erkine sahipken, karşısındaki toplumları, gösterdiği uygarlık noktasına doğru çekip götürmesi de o kadar kolaydır (Cereci, 2003: 28-29).

Medyanın söz konusu bu toplumsal sorumluluk ve görevine rağmen, gündemine aldığı konuları işleyerek halkın gündemi haline getirdiği ve çoğu zaman medyanın öngördüğü bir biçimde kamuoyunda görüş yaratıldığı bilinmektedir. Mesaj ve görüntülerle sürekli akış halinde olan medya ideoloji ve fikir boyutunda hiçbir sınır tanımayacak şekilde insanlara ulaşmakta ve onları etkilemektedir (Yıldız, 2005: 143).

Medya aynı zamanda bir haberleşme aracıdır. Haberleşmeyi kitle iletişim araçları ile gerçekleştirmektedir. İlk insanlar haberleşme ihtiyaçlarını ses, söz, davranış ve sembollerle giderirken, yazının bulunması ve daha sonraları da matbaanın icadı ile haberleşme yeni bir boyut kazanmıştır. 18. yy da yayımlanan ilk günlük gazete ile birlikte de haberleşme evriminin ikinci evresi son bulmuştur. Üçüncü evre elektriğin icadıyla başlamaktadır. “Elektronik dönem” olarak adlandırılan bu çağda, radyo ve televizyon ile hem sözlü hem de görüntülü basın insanlığın hayatına girmiştir. Zaman ve mekana karşı insanlığın bir zaferi olarak algılanan bu dönem internet' in yaygınlaşmasıyla en üst seviyeye ulaşmıştır.

Yazılı basınla başlayan 1930' lu yıllardan 50' lere kadar uzanan elektronik basın aracı olarak radyonun (özellikle iktidarların propaganda aracı olarak) aktif olarak kullanılması ile devam eden kitle iletişim araçları, hızlı bir biçimde yaşantımızın vazgeçilmez bir parçası olmayı başaran televizyonla insanlar ve kitleler üzerindeki etkisini arttırmıştır.

Teknoloji alanında yaşanan gelişmeler ile paralel olarak iletişim araçları da gelişmiştir. Bu gelişme, beraberinde değişimi de getirmiştir. “İletişim Çağı” olarak adlandırılan günümüzde, iletişim alanında gerçekleştirilen yenilikleri takip etmek güçtür. İletişim araçlarından her biri bir dönem fonksiyonu bakımından zirve yapmış olsa da kendinden önce ki iletişim aracında olduğu gibi kendinden sonra gelen iletişim aracı tarafından güncelliğini kaybetmektedir.

Bu kitle iletişim araçlarının güçlerinin, her toplum için aynı düzeyde olduğu söylenemez. (Üçüncü dünya ülkelerinin çoğunda radyo kullanılmakta iken, batı toplumlarında radyo güncelliğini kaybetmiş, yerini televizyon ve internete bırakmıştır.) Modern anlamda iletişim, yazılı basının gelişmesi ve okumanın bireyselleşmesi ile başlamıştır. Okumanın bireyselleşmesi, bilgi haber ve kültürün üretim ve dağıtımının kolektif bir çabayla gerçekleştirilmesiyle başlamıştır. Ayrıca kitle iletişim olgusunun oluşabilmesi için belirli ön koşulların gerçekleşmesi de gerekmektedir. Söz konusu bu ön koşullar; yazılı mesajları geniş kitlelere iletebilmek için basım tekniklerinin ortaya çıkması ve kütleli olarak üretilen basılı iletişim metinlerini tüketen bir kitlenin bulunmasıdır.

Burada iletişimin tanımını yapmak yerinde olacaktır. İnsanın varlığı ile başlayan ve öldüğünde ancak son bulan “iletişim”, insanoğlunun çevresi ile yaptığı duygu, düşünce ve arzularına ilişkin alış-verişidir. İnsan doğası gereği haberleşme ve iletişim ihtiyacını hep hisseder. Yani yaşam biçimi değişirken kültürler başkalaşırken insanın bu ihtiyacı tükenmez.

Yıldız' ın da belirttiği gibi, insanoğlu iletişim ihtiyacını daha fazla oranda, daha rahat ve daha geniş bir ağ içinde gidermek için, beyin gücünü ortaya koyarak iletişim teknolojilerini geliştirme yoluna gitmiştir (Yıldız, 2005: 105-106). Bu çaba ile günümüzde gelişen teknoloji ile birlikte (radyo, televizyon, bilgisayar ağları ve internet vb.) yeni iletişim araçları da ortaya çıkmıştır. Geniş kitlelere ulaşan bu iletişim araçlarının kullanım alanları da genişlemiştir.

20. yy da kitlesel dağıtım olanaklarının artması iletişimin kurumsallaşarak kitlesel bir özellik sergilemesine neden oldu. Bu durum iletişimin kitle iletişim araçları ile bir neden/sonuç ilişkisi içerisinde var olması ile olanak buldu. Kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmasının iletişime kazandırdığı önemli yenilikler vardır. bunlar;

- Aynı haber biriminin bir defada aynı anda ve alıcının toplumsal statüsüne göre bir ayrılmaya uğramadan çok sayıda insana ulaştırabilmesi olanağı,
- Aynı haber biriminin tek yönlü olarak iletilebilmesi,
- Haberin bu araçlar yüzünden kazandığı olağanüstü kabullendirme yeteneğidir (Özkök, 1980: 17).

İletişim araçları ile; mekan farklılıklarını ve uzaklıkları ortadan kaldıran bu iletişim araçları öğrenmeyi herkes için mümkün kılarak eğitim teknolojilerinin gelişimine yol açmıştır. İnsanların beklentilerini ve gerilimlerini arttırarak, kitle kültürünün gelişmesinin ve yaygınlaşmasının zemini oluşturulmuştur. Toplumsal ve siyasal hareketliliğe ivme kazandırmış, pek çok toplumun bütünleşmesine öncülük ederek gelişmiş ülkelerde enformasyon toplumunun gelişini haber vermiştir. Bütün bu özelliklere rağmen medyanın özgür olduğunu söylemek oldukça güçtür. Gerek siyasi ve gerekse de piyasa merkezli dayatmalar Medya' nın kitlelere sunduğu verileri yönlendirmektedir.

Günümüzde Medya' nın yanı sıra ortaya çıkan ihtiyaçlara cevap verebilmek için “yeni medya” kavramı üretilmiştir.

Bu, bir bölümü bilgisayarlara (bilgi-işlem) özgü işlemleri, bir bölümü ise iletişim araçlarına (haberleşme-telekomünikasyon-yayıncılık) özgü yapıları barındıran iki yönlü “melez” bir medyadır. “Yeni Medya” kavramı daha çok günümüze özgü olanlarını nitelendirmek için kullanılmaktadır. (Törenli, 2005: 87)

Burada Gans' ın ifadesiyle iki yeni medyadan söz edilebilir. Bunlardan birincisi, yeni ve ucuz uydular ile dijitalleştirme sayesinde geliştirilen pek çok yen

icat bir yana bırakılacak olursa, uzun zamandır korkuyla beklenen, televizyon aralığının 500 ü geçmesi. Diğer de; elbette, internet ya da World Wide Web. Bunun bir devamı olarak, en sonunda televizyonlarla bilgisayarların, hatta radyoların ve telefonlarında birleşerek, çok amaçlı, tek bir iletişim aracı oluşturması geliyor (Gans, 2007: 37).

Van Dijk, yeni medyaya etki eden en önemli yapısal değişikliğin telekomünikasyon, veri iletişimi ve yeni ile eski medyanın birleşmesi olduğunu öne sürmüştür. Bu enformasyon devreleri içerisinde televizyon, telefon sistemleri ve internetin birleşmesiyle birlikte iletişimin sayısallaşmasına tanık olmaktadır. İkinci değişim ise çift yönlü iletişim biçimlerine izin veren etkileşimli medya biçimlerine geçiştir. Bu iki değişim çağdaş toplumu sanayileşme çağından ve kitle kültüründen ayıran ve etkileşimliliğin hakim olduğu bir çağa götürmektedir (Stevenson, 2008: 298).

Medya ve Kültür İlişkisi

20. yy' ın başından bu yana medya ile kültür arasında vazgeçilmez bir ilişki ağı söz konusudur. Bir toplumun gelişme sürecinde izleyeceği yön ve içeriği ortaya koyan kültürün temel sorunu bağımsızlığını koruyabilmektir. Yani yaşamı kendi bakış açısına uygun değer ve ölçülerle sürdürmesidir.

Medya bir iletişim aracı olarak “dil”i kullanarak kültürler arasında entegrasyon sağlamaktadır. Sürekli olarak enformasyona maruz kalınan günümüzde, medya kültürün taşıyıcısı olduğu gerçeğinden hareketle önemini arttırmaktadır. Medyanın bu baskın konumu kültürlerin değişime uğramasına neden olmakta ve bu durum tek tipliliğe dönüşmektedir. Bu süreç sonunda küreselleşme kavramının özü ortaya çıkmaktadır. Medyanın önemi ise değişik kesim ve toplulukların çeşitli kültürel gereksinimlerine karşılık verebilmesi ile ortaya çıkmaktadır. Medyanın geniş halk kitlelerini ideolojik ve kültürel olarak etkilediğine değinilebilmektedir. Medya ve kültür ilişkisini daha iyi anlayabilmek için medya kültürüne değinmek gerekir.

Medya kültürü; kültür sunucu ya da kültür ileticisidir. Medya kültürü: Televizyon ve radyo istasyonlarının kültür programlarıdır. Medya siyaset ekonomi vb. alanlar için teknik iletim aracıdır ama özellikle kültür ürünleri konusunda hizmet etmesi beklenir.(Sinema, tiyatro, film, müzik, edebiyat.) (Yıldız, 2005: 151-152)

Ulusal bağlamda ortaya çıkması ve her ülkenin kendine özgü medya kullanım tarzlarının programlarının olması düşüncesi “medya kültürü” kavramını doğurmuştur. Yapımcıların, sanatçıların, gazetecilerin kültürel ahlaki norm ve değerlere göre davranışları medya kültürünü oluşturur. Bir medya kültüründen söz edebilmemiz için kültür öğrenme ile toplum sistemlerinin medya sistemleri ile birleşmesi gerekmektedir. Medya kültürü bu şekilde gerçekleşir. Kitle iletişim araçlarının kültür ile doğrudan ilişkisi bağlamında iletişim teknolojisinin gelişmesi ile iletişim araçlarının kültür taşıyıcısı konumuna geldiğini söyleyebiliriz.

Medyanın bir kültür taşıyıcısı olduğunu belirtmiştik. Küreselleşmenin yaygınlaştığı günümüzde dünyanın medya açısından küçüldüğünü kültürel öğelerin yaygınlaştığını farklı toplumlar açısından benimsenmesine zemin hazırlamak adına yeniden yorumlandığını kısaca kültürün yeniden işlenerek medya tarafından değerlendirildiğini söyleyebiliriz.

Geleneksel, çağdaş, ulusal ya da uluslararası kültüre ait değerler medya ile evrenselleşmektedir. İletişim araçları, ulusal bir kültür değil, uluslararası bir kültür oluşturma çabasıdadır. Bu çabasına ulaşabilmek için medya toplumların kendi kültürlerine yabancı kalmalarına, yabancı kültürlerle de hayranlık derecesinde bağlılık gösteren bir nesil yetiştirmelerine zemin hazırlamıştır. Medya, kültürü sadece koruyan ve aktaran bir araç değil o kültür üreten bir araçtır. Belirtilen kültür, tüketim alışkanlığından yaşam biçimine kadar hayatın tamamını kapsayan bir kültürdür.

Toplumların sahip olduğu kültürel değerler, kitle iletişim araçlarıyla bütün insanlığa açık hale getirilmektedir. Bu kitle iletişim araçlarının etkileri günümüzde gelişen teknoloji ile ülke sınırlarını aşarak daha güçlü ve daha etkili bir hale gelmiştir. Günümüzde, televizyon ve internet, yayınları ile her an, her yerden, her türlü olayı takip etme olanağını sağlayan, büyük kitlelere ulaşabilen ve onları etkileyen en büyük iletişim araçlarıdır.

Mutlu' nun da değindiği gibi, televizyon insanın zaman ve mekan sınırlılıklarıyla çizili gündelik yaşam deneyiminin sınırlarını geliştiren, geliştirmekle de kalmayıp, bu deneyimin nitel ve nicel örüntüsünde önemli değişikliklere yol açan bir teknolojik olanaktır."Gelişme aşamaları ve bireylere ulaşılabilirlikleri dikkate alındığında diğer kitle iletişim araçlarının kısa zamanda büyük bir güç haline gelen televizyonun gücüne erişemediklerini söyleyebilir"(Mutlu, 1991:15). Çoğu toplumda medya dendiğinde ilk olarak televizyonun akla geldiğini, insanların siyasi görüşlerini televizyon aracılığı ile belirlediğini yapılan çeşitli araştırmalar göstermektedir.

1950' li yıllarda Amerika' da gelişen ve yaygınlaşan televizyon, kısa sürede insanların yaşamlarının önemli bir bölümünü işgal etmiştir. İnsanların haber alma, pembe dizileri izleme, spor olaylarını takip etme, eğlenceli komedileri izlemelerine, diğer taraftan bilgi ve eğitimlerini artıran yöntemlerde de önemli değişikliklerin olmasına yol açmıştır (Dorr & Kunkell, 2000: 21).

Dorr' un da ifade ettiği gibi tüm bu özellikleriyle televizyon günümüzün en büyük kültürel üretim aracı olmuştur. Bu yönü medyanın kültür üreten yönü ile örtüşmektedir. Kendisinden önceki, iletişim ve sanat biçimlerini radikal bir biçimde etkileyerek değiştiren televizyon, iletişim araçlarını da değişime zorlamıştır. Örneğin dergiler olabildiğince çok konuyu içinde barındırarak bir mozaik sunarken televizyonun icat edilmesi ve kullanılmaya başlanmasından sonra bu durum değişmiş sadece özgül konuları içeren ve hobilere yer veren dergiler almıştır.

Diğer taraftan günlük eğlence aracı ve haber kaynağı olan radyolar bu işlevini televizyona devrederken kendi program anlayışlarını yeniden ele almak ve değiştirmek zorunda kalmıştır. Diğer iletişim araçlarına yönelik örnekler de bulabilmek mümkündür. Burada önemli olan televizyonun ulaştığı gücü ve boyutları kavrayabilmektir.

Diğer kitle iletişim araçlarının yanı sıra bireyler üzerinde ki olumlu ve olumsuz etkisi tüm ilgileri televizyon üzerine çekmiştir. Televizyon kitle iletişim araçları arasında en fazla tartışmaya konu edinilen araç olmuştur. Ancak internetin hayatımıza girmesiyle televizyonun etkisi sorgulanmaya başlamıştır. Televizyonun toplumu yansıttığı yönünde görüş belirtenler televizyon aracılığı ile toplumların

sıkıntıları, beklentileri, alışkanlıkları, yaşama bakışları gibi yönleri o toplumların izlediği programlardan anlaşılabilirliğini öngörürler.

Gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde eğlence, haber, eğitim, kültür gibi çeşitli gereksinimlerin karşılanmasında yoğun olarak kullanılan televizyon, McLuhan' ın belirttiği gibi insanın kendi küçük çevresinin bir üyesi olmaktan çıkıp, iyice küçülen dünyanın etkin bir üyesi olmaktadır.

Televizyon gibi internet de ulaşılması ve iletişim kurulması zor ve maliyetli olan toplumlar iletişimi kolaylaştırmış ve hızlandırmıştır. Televizyonun etkinliğini azaltan ve bireyleri kendisine bağımlı kılarak yeni bir kültür, sosyal ortam oluşturan internet konusunda geleceği hızla değiştirmekte ve televizyonun yerini almaktadır. Medya kavramı içerisinde genel olarak iletişim araçlarından televizyonun ağırlıkta kullanılmasından dolayı, çalışmada televizyon bağlamında inceleme yapılmıştır.

Yengin' in açıklaması bize televizyonun etkisini apaçık göstermektedir. “Olaylar yaşanmamakta, haber ve görüntü olarak evlerimize birer meta olarak girmekte, gerçek olaylar, yeniden üretilip belli bir söylem içinde verildiklerinden toplumsal bir işlev ve anlam kazandıkları için oluşturulan meta, gerçek olaydan daha fazla önem kazanmaktadır.”(Yengin, 1996: 26) Burada televizyon aracılığı ile medyanın oluşturduğu kültürel ortamın analizi yapılmaktadır.

Gençleri ve çoğunlukla ev hanımlarını hedef kitlesi olarak belirleyen televizyon üzerine yapılan eleştiriler de genellikle, programlar ve içerikler ön plana çıkmaktadır. Bennett, bireylerin tüketime feda edilmesinin televizyonda yaygın olduğunu belirtmektedir. Diğer taraftan televizyon, sadece haber kalitesindeki genel düşüşün sorumlusu olarak suçlanmakla kalmayıp, politikaya dair genel cehaletten suç ve şiddete, akşam sofrasındaki muhabbet yokluğuna varıncaya dek tüm toplumsal hastalıklardan sorumlu tutulmaktadır (Bennet, 2000: 57).

Toplumsal açıdan konuya bakıldığında, insani ilişkileri güçlendiren değer yargıları yerini, televizyonun getirdiği yeni kültürel değerlere bıraktığı görülmektedir. Televizyon, yabancı kaynaklı diziler ve reklamlar aracılığıyla kültürler arası etkileşimi artırırken, diğer taraftan da varlıklı ülkelerin zengin

bireylerinin yaşam ve estetik anlayışını ön plana çıkarmış (Koca, 1993: 35), ve zaman içinde bu değerlerin benimsenmesi yönünde öğretici olduğu görülmüştür.

İnsanlar olayları kitle iletişim araçları ile takip etmektedirler. Kitle iletişim araçları açısından baktığımızda öncelikle bir dünya görseli çizildiğini görebilmekteyiz. Sonrasında da bu çizilen dünya görseli konusunda bireylerin ne düşünmesi gerektiği kitlelere empoze edilmektedir. Bir başka deyişle Kocadaş' ın dediği gibi üzerinde düşünülecek dünya, bu dünya hakkında düşünülebilecek düşünme biçimleri, çıkar sahibi bireyler ve gruplar tarafından tayin edilmekte ve kitleler devamlı olarak yönlendirilmektedir (Kocadaş, 2005: 1-13).

Artık, yakın çevremiz ve yüz yüze iletişimde bulunduğumuz bireylerle ilgili sahip olduğumuz bilgiler dışında, dünya hakkında bütün bildiklerimiz veya bildiğimizi sandıklarımız bize, günlük gazeteler, haftalık dergiler, radyo ve televizyon vb. gibi kitle iletişim araçlarından aktarılmakta ve benimsetilmeye çalışılmaktadır (Huxley, 1990: 180). Bunlara rağmen toplumsal ve bireysel bağlamda kitle iletişim araçlarının olumlu fonksiyonlarının olduğunu da kabul etmek gerekir.

Televizyon özellikle, çocukların ve gençlerin çeşitli sosyal faaliyetlere ayıracağı zamanı aldığı için de sıkça eleştirilmektedir. Oysa bütün bu eleştirilere rağmen, gerek gelişmiş, gerekse gelişmekte olan ülkelerde eğlence, haber, eğitim, kültür gibi çeşitli gereksinimlerin karşılanmasında yoğun olarak kullanılan araçlardan birisi ve hatta en önemlisi televizyondur. Ülkeden ülkeye, değişen yönetim sisteminin etkisi ile, televizyonun bu gereksinimlerden hangisine ağırlık vereceği belirlenmektedir.(Aziz, 1975: 227)

Schiller, iletişimi (ya da medyayı) kimin yönlendirdiği ve denetlediği sorusunu derinliğine incelemiş ve üçüncü dünyadaki, iletişim sistemlerinin ve bu araçların ürettiği mesajların gerçek kaynağının biçimlendiricisinin Batı ülkeleri olduğu sonucuna varmıştır. Ayrıca, hemen hemen tüm dünyadaki iletişim sanayisi, Batı' lı (çoğunlukla Amerika' lı) dev uluslararası kitle iletişim ve telekomünikasyon şirketlerinin ellerinde bulunmakta ve bu şirketler tarafından kontrol edilmektedir. Schiller, bu durumu “kültür emperyalizmi ya da kültürel nüfuz” olarak tanımlamaktadır (Schiller, 1993: 48). Özellikle televizyon için bir değerlendirmede

sosyologlar tarafından yapılmıştır. Onlara göre, televizyona ayrılan zaman “ölü zaman” dır. Çünkü artık bireyler, boş zamanlarının büyük bir kısmını televizyonun karşısında geçirmektedirler. Örneğin, günümüz toplumlarında akşamları televizyon seyretmek bir gelenek haline gelmiştir.

Medya - Kültür Değişimi

Teknoloji alanında ortaya çıkan yenilikler kitle iletişim araçlarının yani medyanın değişmesine ve gelişmesine neden olmuştur. Bu değişim ve gelişmeler kitlelere ulaştığında bireylerin düşüncelerinde, davranışlarında ve tavırlarında değişimler yaşanmıştır. Bu değişimlere değinmeden önce kültür ve medeniyet kavramlarına dikkat çekmek gerekmektedir. Çünkü teknolojik gelişmeler medeniyetin gelişmesine zemin hazırlarken aynı teknolojik gelişmeler var olan kültürel yapıda bozulmalara neden olmaktadır.

Toplumların sosyal ve kültürel hayatında önemli değişikliklere neden olan medya, kendine özgü yeni değerler üreterek toplumların sosyal ve kültürel yaşamına bu yeni değerleri empoze etmektedir. Burada bir çıkarımda bulunmak gerekirse teknolojik gelişmelerin beraberinde her geçen gün biraz daha güçlenen medyanın kitlelere belli bir ideoloji sunduğu söylenebilir.

Bir teknolojinin kendine göre bir toplumsal değişim programıyla donanmış olduğunu fark edememek, teknolojinin tarafsız olduğunu iddia etmek, teknolojinin daima kültürün dostu olduğunu sanmak düpedüz aptallık olur (Postman, 1994: 171).

Postman açıklamasının devamında iletişim biçimindeki teknolojik değişikliklerin ulaşım biçimindeki değişikliklere göre daha fazla ideoloji yüklü olduğunu söyler. Postman' a göre, süreç kolaylıkla analiz edilebilmektedir. Ayrıca görüntülerin ışık hızıyla iletilmesinin bir kültür devrimine yol açacağını bunun için de bütün gerekli olan şeyin ilerlemenin gerekliliğine körü körüne inanan bir halkın olduğunu belirtir.

Günümüz dünyasında kültürler sadece yazılı olarak değil, aynı zamanda televizyon ve internetle de şekillenmektedir. Okur -yazar oranını, yayımlanan kitap dergi vb.' ni yok saymıyoruz fakat basılı yayın ve okur-yazar oranı artık eskisi gibi değil. Zaman içerisinde teknolojik yeniliklerin etkisi ile değişti. Basılı yayımların en yaygın olarak yer aldığı eğitim kurumları bile, günümüzde teknolojik gelişmelere uygun olarak, eğitimde sesli, görüntülü, animasyonlu interaktif metodlara başvurmak zorunda kalmışlardır. Özellikle interaktif akıllı tahtalar, akıllı tabletler, telefonlar sayesinde geçiş imkanı sağlamaya çalışan eğitim kurumları ve genel-yerel eğitim yöneticileri konu ile ilgili projeler geliştirmekte ve yatırımlar yapmaktadırlar.

Televizyon ve basılı medyanın bir arada sürdürülebileceği görüşü savunulsa da bu görüşün pek de mümkün olamayacağını belirtmek gerekmektedir. Çünkü medya gelişen teknoloji ile birlikte her geçen gün kendini yenilerken her yeni kitle iletişim aracı kendinden önce gelen kitle iletişim araçlarının etkisini ve güncelliğini yok etmekte ya da büyük oranda azaltmaktadır. Kendinden sonra gelecek olan kitle iletişim aracı da yerini alacaktır. Buradan hareketle kitle iletişim araçlarının eşit koşullarda bir arada bulunamayacağı ifade edilebilir. Yani televizyonun gelişiyile birlikte diğer kitle iletişim araçlarının (kitap, dergi vb.) etkisi azalmıştır. Televizyon ise kendi gücünü kullanarak kitleleri etkilemiş ve kültürlerin değişmesine neden olmuştur. Burada televizyonun kültürleri kendi inisiyatifi doğrultusunda değiştiremeyeceğini belli güçlerin altında kitleleri yönlendirdiğini de unutmamak gerekir. "Kültür üzerinde televizyonun yol açtığı tahribat ile ilgili, televizyonun her anlamda değil ancak kamusal iletişimi ve onun çevrelediği alanlarda bir estetik ve bilgi kirliliği yarattığıdır."(Postman, 1994: 38)

Günümüzde bilgi ve kültürü üretme konusunda önemli bir rol üstlenen kitle iletişim araçları arasında görsel ve işitsel özelliğinden ötürü televizyon ön plana çıkmıştır. Televizyon programlarında iletilen mesajlar önceden biçimlendirilmekte ve kitlelere bu programlar sunulduğunda önceden beri toplumlarda görülen kültürel değerlerin içeriği etkilenmekte ve bu süreç söz konusu kültürlerin değişimini de beraberinde getirmektedir. Kitle iletişim araçları haber verme, eğitim, eğlence gibi kimi özellikleri içerisinde barındırmaktadır. Bu özellikleri ile kitle iletişim araçları

toplumlara kendine özgü yeni bir gerçeklik sunmaktadır. Bu gerçeklik karşısında farklı toplumlar ortak paylaşımlarda bulunmak zorunda kalmışlardır. Bu zorunluluk kültürlerin değişmesini ve küreselleşmeyi beraberinde getirmiştir. Yani dış dünya kendisini medyanın yarattığı öykülere, görsellere kısacası yeniden yorumlanmış bir gerçekliğe uydurmak zorunda kalmıştır.

Bugün için kitle iletişim araçlarıyla ve bu araçlarda üretilen yayınların doğrudan doğruya kültürleri, yönlendirmek isteyen birey veya gruplara satılmaktadır. TV' de izlenmiş kitle kültürü çerçevesinde demokratikleştirici ve özgürleştirici öğeler taşıyan yapıtlara da rastlanabilir. Hatta muhalif yazarların, yayıncıların veya siyasilerin yaptıkları, kitle iletişim araçlarıyla sunulabilir. Bununla beraber, üretilen yapıtla, algılanan yapıt bambaşka şeyler olmuşlardır. Bu nedenle; aracın bütününde ürettiği ideoloji ve yapıt sunuş biçimi, yapıtta var olan düşünceyi kendiliğinden dönüştürür ya da çarpıtır. Böylece bilginin iletişimi manipüle edilmiş olur. Kitlelerin artık gündelik yaşamlarına karşı iyiden iyiye kuntlaştığı, umutsuzluğa bile kapılmak yetisinden yoksunlaştırıldığı söylenebilir. Çünkü kültür ürünleri, tefrika romandan sinemaya, hemen hemen tümüyle emeğin gündelik üretiminin girdisi olarak "eğlenceye" dönüşmüş bulunuyor (Oktay, 1994: 42).

Televizyon ve Kültür

Çeşitli toplumlara ait kültürler arasındaki farklılıkları değiştirerek, ortalama, benzer bir kültür toplumu üretmek için de kullanılan televizyon, bir kültür aktarma aracıdır. Burada söz konusu olan kültür izleyenlerin değil izletenlerin yani televizyona egemen olan güçlerin ürettiği kültürdür.

Bu egemen güçler ortalama bir kültür üretirken bu kültürün içerisinde üçüncü dünya ülkelerine ait orijinal nitelikteki kültürel değerlere yer vermemektedir. İstisnasız tüm toplumların vazgeçilmezi arasında bulunan televizyon, “Batı” genellikle de “Amerika” kültürüne ait değerleri tüm dünyaya empoze etme çabası içerisinde. Bu çaba diğer (üçüncü dünya ülkelere ait) kültürlerin kısmen yok olmasına neden olmaktadır.

Televizyonun ilk olarak ortaya çıktığı yıllarda televizyon kültürü şekillendirir mi yoksa sadece yansıtır mı? sorusu gündemi meşgul etmekteydi. Aradan geçen sürece baktığımızda bu tartışmanın anlamını yitirdiğini ve günümüzde televizyonun bizim kültürümüzün kendisi haline geldiğini görebilmekteyiz.

Artık televizyonun insanlara sunduğu bilgi ve gerçeklik tanımlamalarını düşünmeden kabul ettiğimiz bir zaman diliminde yaşatmaktadır. Öyle ki ilgisizlik bize anlamlı görünmekte, tutarsızlık ise özellikle akıllıca davranmak gibi gelmektedir (Postman, 1994: 91-92).

Televizyon aracılığıyla değişen kültür; insanların haber alma, dizileri izleme, spor olaylarını takip etme ve eğlenceli programları izleme eylemleri bilgi ve eğitimlerini arttıran yöntemlerde de önemli değişikliklere yol açmıştır. Yıldız' ın belirttiği gibi bu özelliğiyle televizyon çağımızın en önemli kültür üretim aracı olmuştur. Çünkü televizyon kendinden önceki iletişim ve sanat biçimlerini köktenci bir şekilde etkilemiş ve değiştirmiştir (Yıldız, 2005: 114).

Düşünmeyi, yorumlamayı ve sorgulamayı gerektiren yazılı medya ile yayılan kültür günümüzde yerini televizyon iletişimini tercih eden bir kültüre bırakmıştır. Televizyonun yaygınlaşması ve toplumların değişmezleri arasına girmesiyle birlikte insanlar sadece gösterilenlerle yetinmeye başlamışlardır. İnsanlar olayları yorumlamak bir yana; artık düşünmek bile istememektedirler. Ve televizyon kültürünün en yıkıcı etkisi de insanların hayatın nihai anlamını bize öğreten asıl sorunlarla uzun uzun uğraşmak yerine, bu sorunlarla ilgilenmek istememeleri olmuştur (Yıldız, 2005: 115-116).

Hiç kuşku yok ki, küreselleşme sürecinde kitle iletişim araçlarının önemli etkileri vardır. Bu sürecin hızlı olmasının yanı sıra, toplumlara en etkin biçimde ulaşması kısaca medya olarak adlandırılan bu araçlar sayesinde gerçekleşmektedir. "Buradaki sorun çok seslilik söylemi ve umuduyla ortaya çıkan kitle iletişim araçlarının zaman içinde tek seslilik ve tek perspektiften bakılan bir dünya görüşü üretmede adeta kullanılır duruma gelmiş olmasıdır."(Yıldız, 2005: 169-170)

Televizyonda Gerçek ve Kurgu

Kitle iletişim araçlarının yıkıcı etkisi sonrasında görselleşen kültür, televizyon ve video filmlerinde üretilen, yapay olaylardan oluşan “seyirlik bir oyun” olarak toplumlar tarafından algılanır hale getirmiştir.

Televizyon gerçeği kurgulayarak kitleler tarafından kurgunun gerçek olarak algılanmasına neden olmaktadır. Günümüzde kitle iletişim araçlarında yer alan programların çoğunda filmler, reklamlar, eğlence programları, dizi filmler, haberler, paparazzi ve televole programları yayınlanmaktadır. Bu programlar arasında kültürel değerleri ön plana çıkaran yapımlar yok denebilecek kadar azdır. Bu durum kültürler arası etkileşimi olumsuz yönde etkileyerek toplumların kültürel yapılarında bozulmalara da neden olmuştur.

Bugün dünyanın her tarafında olup bitenleri en kısa zamanda hem de görüntüleriyle izleyebiliyoruz. Etiyopya' daki aç çocuklar, Güney Afrika' da kara derili insanlara yapılan işlemler, El Salvador' da, Şatilla kamplarında katledilen insanlar, günlük yaşamımızın ancak seyirlik bir olgusudur artık. Kısaca bu açılardan kitle iletişim araçları, kültürün "duyarlı hale getirme" işlevini törpülemiştir. Oysa günlük dramın seyirlik bir olgu haline indirgenmesi kadar tehlikeli bir şey olamaz. Ne yazık ki, çağdaş iletişim sistemi bu bakımdan eleştirel duygunun parçalanmasına yol açmıştır (Özkök, 1985: 132).

Televizyon ve Eğlence

Televizyon, kitlelerin ilgisini çekebilmek adına düşünme ve içerikleri görmezden gelerek görselliği bir eğlence aracı biçiminde toplumlara sunmaktadır. Buradaki sorun, televizyonun eğlendirici temalar sunması değil, orada var olan bütün temaların eğlence olarak sunulmasıdır. Bu ayrımı belirttikten sonra rahatlıkla televizyon için artık eğlencenin bir üst-ideoloji olduğunu söyleyebiliriz. Postman' ın da belirttiği gibi televizyonda neyin gösterildiği ya da hangi bakış açısının yansıtıldığının hiç bir önemi yoktur (Postman, 1994: 100).

Her şeyin eğlence olarak sunulmasının sonucunda ise gerçek dünyadaki olaylar hakkındaki bu malzemeler, kitlelerin ortak gündemlerini üreten ve biteviye yayılan kurmaca malzemelerle rekabet etmek zorunda kalmaktadır. Böylesi malzemelerin sonu gelmez akıntılara gömülen, televizyon makinesinin çerçevesi, sahnesinden göze çarpan bu gerçeklik parçaları televizyonu dolduran fantezi

dünyasında erimektedir. Hayal ile gerçek arasındaki çizgiler bulanıklaşmakta ve bozulmaktadır (Esslin, 1991: 59).

Esslin' in sözünü ettiği, gerçeğe hayalin karıştırıldığı bu toplumlarda televizyon, şiddet ve porno içerikli görüntüleri kitlelere ulaştırarak uç noktalarda yaşayan insan tipini oluşturmuştur. Ve bunu eğlence adı altında gerçekleştirmiştir.

Yaşam çiçeklerle kaplı bir yol değildir. Şuraya buraya atılmış birkaç çiçeğin görüntüsü, yolculuğumuzu bir parça daha çekilir hâle getirebilir. Ancak benim burada ileri sürmek istediğim nokta, televizyonun eğlendirici olmasından öte, eğlenmeyi, her türlü deneyimlerimizin temsilinin doğal çerçevesi haline getirmesidir. (Postman, 1994: 100)

Kitle iletişim araçlarıyla belli alışkanlıkların ve tepkimelerin önceden kazandırıldığı insanlar günümüzde televizyonu bir eğlence aracı olarak algılamaktadırlar. Artık televizyon ve diğer kitle iletişim araçlarındaki içerikler (haber, belgesel, politik yayınlar vb.) son kertede sahip olduğu “eğlence” değeriyle yargılanmaktadır.

Seyirci Tipi ve Televizyon

Televizyonla ilgili en önemli tespit, insanların onu izlemeleridir, adına "tele-vizyon" denmesinin nedeni de budur. İnsanların izledikleri, izlemekte hoşlandıkları şey, hareketli (kısa süreli ve durmadan değişen milyonlarca) resimlerdir. Görsel ilginin gerekliliklerini karşılamak, yani gösterinin değerlerini karşılamak amacıyla fikirlerin içeriğinin geri plana atılması zorunluluğu bu aracın doğasından gelmektedir (Postman, 1994: 104).

Teknolojinin nimetlerini savunan bazı insanlar, bu nimetlerin en önemlilerinden biri olarak iletişim imkanlarını zikretmektedir. Bugünkü teknoloji sayesinde dünyanın bir ucunda meydana gelen hadiseyi dünyanın diğer ucunda izleyebilmek, bu hadise hakkında anında bilgi alabilmek mümkünmüş! Doğru mu? Medyanın sansürünü ve sansürden de beter olan çarpıtıcı yorumunu dikkate almayacak olursak doğru! Teknolojik imkanlarla ufukları genişleyerek, dünyayı gözlemeye, dünyayı izlemeye başlayan insanlar, kendi komşusunu, kendi mahallesini, kendi yöresini görmez, görse bile önemsemez duruma gelmiştir. Dünyayı yakından izlemeye başlayan bu insanların gözlem ufukları genişledikçe, gözledikleri olaylarla katılımları ve müdahale imkanları azalmaktadır. Bütün bu insanlar bilerek veya bilmeyerek,

isteyerek veya istemeyerek tek bir sığa sağıp olmaktadırlar: Dünyaya seyirci olmak! Dünyayı ve dünyadaki olayları sadece seyretmek! (Alagaş, 1995: 55-56)

Postman burada televizyonun seyirlik bir araç olduğuna dikkat çekmektedir. Alagaş ise televizyonun yararlı yanlarına dikkat çekip insanların kitle iletişim araçları ile dünyanın hemen her yerine istediğı anda ulaşabileceğini oysa onların bu durumu görmezden geldiğini dahası insanların kendi çevrelerine bile yabancılaştığını aktarmaktadır. Yani televizyon bireyleri pasifleştirmekte ve duyarsızlaştırmaktadır.

İzleyici üzerine bir araştırma yaptığımızda hemen her toplumdan insanların büyük çoğunluğunun zamanlarının büyük bir kısmını televizyon karşısında geçirdiğini görebilmekteyiz. Burada insanların programlar aracılığıyla duyarsızlaştırılması bir tarafa zihinsel faaliyetlerinin de dumura uğratıldığı çıkarımında da bulunabiliriz. Çünkü, peşi sıra gösterilen ve bir anlam üretmeyen içerikten yoksun saçma sapan programlar insanların zekasını ve düşünce yetisini köreltmektedir. Hal böyle olunca insanlar etraflarında gelişen olayları kritik edememekte kendisine gösterilenden farklı bir gerçekliğin olabileceğini algılayamaz hale gelmektedir.

Multimedya Okur-Yazarlığı

Elektrikle iletişimi (telgraf) bulan Samuel Finley Breese Morse “telgraf, bütün ülkeyi bir mahalle haline getirecektir.” demişti. Telgraf; ilgisizlik etkisizlik ve tutarsızlığı geniş ölçüde yayarak tipografinin söylem tanımına üç koldan saldırmıştı. Telgrafın, bağlamsız enformasyon fikrine bir tür meşruiyet kazandırması, bu söylem iblislerini canlandıran bir etkendi; bağlamsız enformasyon fikri de, enformasyonun değerinin onun toplumsal ve politik kararlarla eylemlerde görebileceğı, ilginçliği ve özgürlüğüne bağlanabileceğı düşüncesini içeriyordu. Telgraf, enformasyonu bir meta; yararına ya da anlamına bakılmaksızın alınıp satılabilecek bir "şey" haline getirmekteydi. (Postman, 1994: 77-78)

Televizyon ise icadından kısa bir sonra tüm dünyayı etkilemiş ve dünyanın hemen her yerinden her türlü bilgiyi ulaşılır kılmasıyla onu bir köy haline getirmiştir. Televizyon, var olan gerçekliğı yeniden kurgulayarak kitlelere sunmakta, bilgiyi bir tüketim nesnesi haline getirmektedir. Bu özelliğıyle kitlelerin kendi sunduğı

gerçekliğe inanmalarını sağlamış onların düşünmelerine zihinsel anlamda bir çaba sarf etmelerine olanak tanımamıştır. Bir bakıma kitleleri uyutmuştur. Uyuyan kitlelerin uyanmaması için içeriğine önem vermeden art arda görüntüler sunmaktadır. Bu görüntüler kitlelerin ilgisini canlı tutmakta ve onların kendi gerçekliğinden kopmalarına neden olmaktadır. Bu bağlamda düşündüğümüzde televizyon kitlelere tıpkı geçmişte telgrafın sunduğu gibi enformasyonu bir meta olarak sunmaktadır.

Televizyon özellikle çok miktarda ilgisiz enformasyonlar üreterek, kitlelerin ilgisini canlı tutmuş ve onların kendisine karşı olan bağımlılığını sürekli kılmıştır.

Televizyon ve Aile

Kişinin, toplumdaki kültürel değerleri özümsemesinde en etkili faktör ailedir. Televizyon aile içi iletişimi yok etmiş ve aile içi şiddetin kaynağı haline gelmiştir. Yapılan araştırmalara göre en çok izlenen programlar "Sıcak Sıcak", "Baskın", "Yakın Takip" gibi şiddet içeren ve şiddeti en açık haliyle görsel bir malzeme haline getiren programlardır. Her türlü müdahaleci tutumuyla aile mahremiyetini ayaklar altına alan medyatörler, Orwell' ın Bin dokuz yüz seksen dört adlı kurgu romanındaki teleskiren (tele ekranın) görevini üstlenmiş durumdadırlar (Postman, 1994: 88).

Aile toplumların çekirdeği durumundadır. Televizyon toplumlara sunduğu bazı yayınlarla aile yapısını çökertmekte ve toplumların geleneklerini kültürlerini değiştirmektedir. Bu kültür erozyonu karşısında aileler savunmasız kalmışlardır. Bu durumda eğitimciler ailelere çocuk yetiştirme konusunda destek olmalıdırlar. Çünkü televizyon çok ucuz ve etkili bir eğitim aracı olarak kullanılabilir. Kitlelerin eğitiminde televizyondan yararlanılabilir. Unutulmamalıdır ki sağlıklı bir toplum sağlıklı bireylerden oluşur. Sağlıklı bireyler ise sağlıklı bir aile ortamında yetiştirilebilir.

Televizyonun ruh, dil ve görüntü konusunda toplumlarda meydana getirdiği sorunlar, psikologlar, dilciler ve aydınlar tarafından çözümlenmeye çalışılmalıdır.

Kültür Alışverişi ve Medya

İnsanlar içerisinde yaşadığı toplumla daima alışveriş halindedirler. Her türlü alışverişte güçlü olan daima veren konumunda olandır. Bu durum kültürel yapı için de geçerlidir. Burada güçlü olmakla kastedilen kültürel zenginlik ve medya gücünü elinde bulundurmaktır. Bugün ise medyanın gücü yerine gücün medyası kavramını kullanmak daha doğru olacaktır.

Teknolojiden farklı olarak kültürel anlamda sağlanacak bir alışveriş ortamında iki yönlülük söz konusudur. Daima geleceğe dönük olan teknolojinin karşısında kültür, kökünü geçmişten alarak geleceğe doğru ilerler. Yani kültürü dikkate almadan insanlar arasında bir sosyalleşmeden söz edemeyiz. Sosyalleşmesini sağlayamamış toplumlarda ise toplumların geleceğe yönelik adımlar atmasını beklemek doğru değildir. Neticede kültüre yönelik çalışmalar geçmiş ve gelecek olmak üzere iki yönlü olmalıdır.

Medya ise günümüzde toplumsal anlamda bir bozulmaya yol açmıştır. Çünkü toplumlar kendi toplumlarına yabancı kalmış kendi kültürlerine uzak, yabancı kültürlerle de hayranlık derecesinde bağlılık gösteren nesiller yetiştirmiştir. Kitleler medyanın sunduğu kahramanları taparcasına kendi kahramanları gibi algılamaktadırlar. Kendi kültürel kahramanları ise aynı ilgiyi görememektedir.

Medya, kültürü koruyan ve kültür aktaran bir araç değil, kültür üreten bir araçtır. Medyada üretilen kültür tüketim alışkanlığından, yatma ve kalkma saatine kadar hayatın bütününe kuşatıcı bir özelliğe sahiptir. Medya Kültürü başlığı altında değinmeye çalıştığımız konuları topladığımızda bugün içerisinde yaşadığımız çağın bir getirisi olan teknolojik gelişmelerin kültürel değişimi de beraberinde getirdiği sonucuna ulaşabilmekteyiz.

Medya, teknolojiye paralel olarak gelişmiş ve kitleleri etkileyerek kültürlerin değişmesinde aktif bir rol oynamıştır. Yani her geçen gün gelişerek ve büyüyerek varlığını sürdüren medya, televizyonun ve internetin de dahil olmasıyla birlikte kitle iletişim araçları ile insanları, toplumları ve kültürleri etkilemekte hatta değiştirmektedir. Burada sözünü ettiğimiz kitle iletişim araçlarından en önemli ve

etkili olanı şüphesiz televizyondur. Günümüzde elde ettiği güç ile istediği etki ve tepkiyi hem bireyler hem de toplumlar düzeyinde gerçekleştirebilen televizyon olumlu yanlarının yanında olumsuz kimi özelliklere de sahiptir.

Hemen her türlü bilgiyi anında ulaşılabilir kılmasıyla uzakları bize yakınlaştırması onun olumlu yanlarından bir tanesi iken diğer tarafta okuma kültürünü yok etmesi, sosyalleşmeyi unutturması, toplumların öz kültürlerine yabancılaşmasına neden olması gibi kimi olumsuz ve yıkıcı etkileri de vardır.

Kültür, bir topluma ulusal ya da uluslararası, kendine özgü davranış ve sanat ürünlerinin tümü anlamında kullanılan kavramdır (Turan, 2003: 34). Günümüzde bu kavram kitle iletişim araçlarının etkisi ile biçim ve içeriğini kaybetmiştir. Kitle iletişim araçlarının etkisi ile toplumlar kendi öz kültürlerini yitirmiş ve başka toplumların kültürlerini yani yabancı olanı kendi kültürleri olarak benimsemişlerdir. Bu sonuca ulaşabilmek için televizyon gibi dünyanın her tarafından her türlü bilgiyi ulaşılabilir kılan kitle iletişim araçları şiddet ve porno içerikli programları kitlelere sunarak insanlara sahte mutluluklar yaşatmış ve onların öz kültürlerini yok etmiştir. Gazete, dergi, radyo ve televizyon günümüze kadar kullanılan en yaygın kitle iletişim araçlarıydı. Günümüzde bu kitle iletişim araçlarına internette eklenmiş durumda. İsmi uluslararası çalışma anlamına gelen iki kelimenin kısaltmasından alan internet günümüzde iletişimin seyrini değiştirerek, bambaşka bir haberleşme ağı, çok hızlı bir bilgi alışveriş hattı oluşturmaktadır.

D. Hareketli Medya ve Toplum

Bilindiği gibi hareketli medya kavramının tarihsel süreç içerisinde hangi zaman diliminde doğduğu tam olarak bilinmemektedir. Bununla birlikte yapılan araştırmalar neticesinde uzmanlar, sinema filmlerinin başladığı dönemlerde “Hareketli Medya” kavramının doğduğu fikri üzerinde birleşmektedirler. İngilizcede, "motion graphic", "motion media", "motion graphic design" olarak kullanılan bu ifade, Türkçe' de "Hareketli Medya" olarak, 2000' li yıllardan itibaren kullanılmaya başlanmıştır. (Şeker, 2007: 26). Araştırmada da bu kavram kullanılmaktadır.

Hareketli medya, video ve animasyon teknolojisi kullanılarak hareket illüzyonu oluşturan grafiksel bir yapı olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca hareketli medya, iletişim araçları arasında sinemanın başlangıcı ve gelişimi içerisinde değerlendirilmektedir. İçeriğinde ses ve multimedya bileşenlerinin barındırıldığı projeler olarak da nitelendirilen bu hareketli medya örneklerinin sunumunda özellikle elektronik medya teknolojisi kullanılmaktadır.

İlk sinema filmlerinin çekildiği 1850' li yıllarda filmlerde tipografiye ait öğeler kullanılmış ayrıca yine bu filmlerde grafiksel öğeler hareketli görseller üzerinde uygulanmıştır. Bu söz konusu sessiz dönemde filmin aksiyonu içerisinde kullanılan başlıklar ilk hareketli medya örnekleri olarak kabul edilmektedir. Bu başlıklarda kullanılan resimler ve soyut dekorasyonlar birer “grafik unsur” olarak filmlerdeki yerini almıştır. Çeşitli diyaloglarında yer aldığı bu başlıklar tipografik bir bilgilendirme ve yönlendirme sürecidir.

Teknolojik gelişmeye paralel olarak sinema filmlerinde sesin kullanılması ile başlayan süreçte; yönetmen ve ekibinin tanıtıldığı, filmin isminin lanse edildiği jenerikler ile diyalog, doğal ve mekanik gürültüler, müzik ve efekt gibi çeşitli öğeler de bu hareketli medya örneklerine eklenmiştir. Burada söz konusu olan hareketli medya örnekleri, zamanla filmlerin vazgeçilmez bir karakteri haline gelmiştir.

Her ne kadar sinemanın başlangıcı ve gelişimi içerisinde değerlendiresek de bir kavram olarak ilk defa 1960 yılında John Whitney¹ tarafından kullanılan hareketli medya kavramı Saul Bass tarafından geliştirilmiştir. Bass filmlerde kullandığı hareketli medya örnekleri ile filmlerin ruhunu bu öğelerde yansıtmayı başarmıştır.

¹ John Whitney 1960 yılında kurduğu şirkete “Motion Graphics” adını verdiğinde tarihte ilk olarak hareketli medya adını kullanan kişi olur. Saul Bass ise bu alanda ki en başarılı örneklerin altına imzasını atmıştır. Bass; The Man With The Golden Arm (1955), Vertigo (1958), Anatomy of a Murder (1959), North by Northwest (1959), Psycho (1960), and Advise & Consent (1962) filmlerinde basit bir tasarım yapısıyla fakat filmin ruhuyla, etkileyici bir etkileşim sağlamayı başarmıştır.

İlk olarak 1960' lı yıllarda Whitney tarafından kullanılan hareketli medya kavramının temelleri ise 1945 yılında Vannevar Bush' un tasarladığı Memex² adlı makine ile atılmıştır. Hayata geçirilemeyen bu proje Xenadu, NLS Augment gibi multimedya yönetim yazılımları ile sürdürülmüştür. Bu ve devamında gelen çalışmaların neticesinde hareketli medya kavramı, iletişim tasarımının en dinamik ve en etkin olarak kullanıldığı sinema, TV, internet gibi mecralarda günümüzün yeni tasarım kavramı olarak kullanılmıştır. Özellikle sesin aktif bir şekilde bilgisayarlarda yer alması, hareketli medyaya farklı bir boyut kazandırmıştır.

On beş yıl öncesine kadar uzanan bu süreçte afiş, broşür, katalog, gazete ve dergi gibi eski medyaya ait örneklerin yerine yeni medya olarak tanımlanan internet sitesi, etkileşimli multi medya araçları ve video sunum ortamları geçmiştir. (Krasner, 2006: 29)

Burada görsel tasarım ürünleri olarak tanımlanan hareketli medya örnekleri (film prodüksiyon, metin tasarımı, animasyon ve ses tasarımları vb.) harmanlanarak sunulmuş ve basılı grafik tasarımının ulaşamayacağı kitle ve ortama ulaşmıştır. "Erinç' in ifadesi ile yüzyılımızın teknoloji mucizesi olan bilgisayarlar üzerinde uygulanan bu “video editing” çalışmaları ile bilgisayar teknolojisinde hareketli medyanın temelleri atılmış oldu."(Erinç, 2008: 150) Teknolojinin her geçen gün yenilenmesi ile bilgisayarlar bize, yüksek bütçeli film ve TV projelerinin daha az bütçe ile daha kısa bir zamanda başarılı hareketli medya örnekleri olarak sunma imkanı sağladı. Geliştirilen uygulama programları ile özel efektler, kompozitler, renk düzenlemeleri ve 3D bileşenlerinin kullanımı kolaylaştı.

Yüzyılı aşkın bir süredir iletişim araçları içerisinde aktif olarak kullanılan hareketli medya, basılı grafik tasarım ve hareketli grafik tasarım olmak üzere iki ayrı alt başlıkta toplanabilir. Aynı işlem sürecinden geçmelerine rağmen çıktıları farklı olan bu iki alt başlık kendilerine özgü değer ve kullanım mecralarına sahiptir. Burada üzerinde duracağımız nokta hareketli medyanın basılı grafik tasarım aşamasından

² Vannevar Bush' un tasarladığı memex adlı makine çeşitli bilişim biçimlerini ilişki olarak depolayarak bunlar arasından istenilenin seçilmesi ile birlikte yeni isteğe bağlı olarak başka bir seçeneği otomatikman kullanıma sunmuştur fakat bu proje hayata geçirilememiştir. Memex' in ardından üretilen Xenadu, NLS Augment gibi multimedya yönetim yazılımları ile bu alandaki çalışmalar hızlandırılmıştır.

geçmeden sadece teknolojik bilgi birikimi ile hiçbir anlam ifade etmeyeceğidir. Unutulmamalıdır ki her hareketli medya ürünü bir grafik tasarımına ihtiyaç duymaktadır. Örneğin bir sinema filmi hareketli medya bileşenleri ile tasarlandıktan sonra, trailer için bir web sayfasına ve TV reklamlarına ihtiyaç duyarken, afiş, poster, CD ve DVD kapakları gibi basılı grafik tasarım ürünlerine de ihtiyaç duymaktadır. Son kertede söyleyebiliriz ki bu iki alt başlık birbirinden ayrı düşünülemez. "Kısaca tanımlarsak toplum; belli amaçla, belli inançla belli insanların oluşturduğu, belli bir kimliği olan bir kuruluştur. Bir örgüttür".(Erinç, 2008: 13)

Burada toplumların bu kendine has kimlikleri o toplumlara özgü üretilen hareketli medya kavramlarının da farklı olmasına neden olmaktadır. Diğer bir yönü ile farklı kitle iletişim araçlarının içeriğinde var olan bu hareketli medya örnekleri, bireylerin yaşamlarıyla, sorunlarıyla ve gelecekleriyle doğrudan ilgili olduğundan (Cereci, 2003: 44) hareketli medya içerisinde üretildiği toplumlardan bağımsız düşünülemez.

E. Toplum ve Beğeni Düzeyleri

İnsan ömründen uzun yaşayan göreceli bir kararlılığa sahip olan ve kendi kendini devam ettiren bir insan topluluğu (Kongar, 2010: 46) olarak tanımlanan toplum insan türünün yaşamsal ihtiyaçlarını karşılamak ve özgürleşmek için (Keser, 2003: 71) yine insanlar tarafından oluşturulan bir örgüttür.

İnsan ömründen uzun olması, göreceli bir kararlılığa, ortak değer ve davranışlara sahip olması kendi kendini devam ettirebilmesi toplumların özellikleri (Kongar, 2010: 46) olarak gösterilebilir. Yani her toplumsal grupta o grubun kültürünü bir kuşağın sonraki kuşağa sistemli bir biçimde öğretmesi sonucu, grup üyeleri ortak özellikler geliştirirler ve böylece o grubun temel kişilik tipleri oluşur (Geçtan, 2012: 19). Erinç' in (2008: 10) de belirttiği gibi toplumun değerlerini, tarihini ve kültürünü yani geçmişini insan sırtlanır ve kuşaktan kuşağa aktarır. Bu şekilde geçmişle yaşayarak gelecekte devam eden bir sistem (toplum) korunmuş olur.

Aileden başlayarak sırasıyla çevre, arkadaşlar ve eğitimcilerle toplumun yeni bireylerine aktarılan o topluma özgü kimlik, bireyin kendi kimliği olarak o birey

tarafından bir sonraki kuşağa aktarılır. Bir başka tanıma göre de toplum; hukukun, adetlerin, geleneklerin, vb. gücü ile desteklenen tarihsel gelişme içerisinde biçimlenmiş bulunan belirli bir üretim biçimini temel alan ve insanın ileri gelişmesinde bir aşama olarak ortaya çıkan göreceli olarak kararlı bir toplumsal bağıntılar ve büyük insan grupları arasındaki ilişkiler sistemidir (Osipov, 1977: 45). Osipov toplumu tanımlarken, toplumun “belirli bir üretim biçimine” sahip olması gerektiğinin üzerinde durmuştur. Tarihsel süreci göz önünde bulundurduğumuzda çeşitli dönemlerde toplumların üretim biçimlerinin değiştiğini görebilmekteyiz. Günümüzde sanayinin gelişmesine paralel olarak ortaya çıkan üretim biçimi bu çağın “Modern Çağ” olarak adlandırılmasına yol açmıştır.

Bireysel çıkarların her şeyin önüne geçerek bireyler arası çatışmaları körüklediği bu modern çağda toplumlar da, toplumsal çıkarları daha fazla önemseyerek, çıkarları konusunda ayrılığa düştükleri kişi veya kurumlarla örgütlü ve yoğun çatışmalara girmektedir (Cereci, 2003: 43).

En açık hali ile bu çatışmalar medya kurumlarında görülmektedir. Cereci' nin (2003: 44-45) de üzerinde durduğu nokta, her biri başlı başına birer iletişim kaynağı olan bu medyanın, başta haberler olmak üzere kitle iletişim araçlarının içeriğini oluşturan unsurları, bireylerin yaşamlarıyla sorunlarıyla ve gelecekleriyle doğrudan ilgili kılarak sunması sonucu bireyleri kendine bağımlı kılmasıdır.

Medya bireyleri kendine bağımlı kılmakla, zamanla kitleleri yönlendiren bir güç haline geldi. Ve medya, bu gücünü etkin bir şekilde kullanarak modern çağda toplumların değerlerini, tarihlerini ve kültürlerini istediği biçimde kitlelere sundu ve toplumlar kendi öz değerlerini unutmaya başladı. Özetle toplumların beğeni düzeyleri ve değerleri medya ve diğer kitle iletişim araçları ile yeniden belirlenmeye başlandı. "Her toplumun kendine ait önem verdiği, arzuladığı değerleri bulunur."(Başkan, 1988: 15).

Değerler, bir toplumun kültürünü öğrenmek demek, o kültürlerin değerlerini bilmek demektir. Diğer bir deyimle, arzuladıkları yaşamın ne olduğuna ilişkin fikirlerini öğrenmek o toplumun değerlerini oluşturur. İnsanların değerleri

öğrenildiği veya keşfedildiği zaman, onlar hakkında birçok şey bilinmiş olmaktadır. "Değerler insanların iyiyi, doğruyu, güzeli ve çirkini tanımlamak için koymuş oldukları standartlardır."(Başkan, 1988: 14)

Modern çağın ardından gelen post modern çağda “Ne olsa gider” (Anything goes) mantığıyla bütün disiplinler, kavramlar ve farklı beğeniler iç içe geçmiş ve modernizm' in, yüksek kültürün aşağıladığı kiç³ (kitsch) ürünler bilinçli olarak sanat şemsiyesi altına alınmıştır. Yine Selvi' ye (2008: 29) göre; Postmodernizm burada sanatla gündelik yaşam arasındaki sınırları kaldırmış ve seçkin beğeni ile kiç ürünler arasındaki düşmanlığı uzlaştırma yoluna giderek çözmüştür.

Kiç, herkesin içinde yaşadığı ve herkesi etkileyen toplumsal bir olgudur. Seçkin beğenin aşağıladığı, kitlelerin ise vazgeçilmezi olan kiç; abartı, rüküş, yüzeysellik, ucuzluk, gösterişçilik, yozlaştırma, bayağılaştırma, taklit, ticarileştirme, estetik uygunsuzluk, kötü beğeni gibi olumsuz şeyleri karşılayan İngilizce bir kavramdır ve Almanca werkitschen (ucuzlatma) sözcüğünden gelir (Selvi, 2008: 34).

Kiç kültürü yaşam biçimi haline getirmiş olan kiç tüketicisi kitleyi oluşturan bireylerin, birbirlerinin aynı; seçici olmayan, duyarsız, ilkel, yabacılaşmış, kültürsüz, yüzeysel, gösterişçi, taklitçi, kendini olduğundan daha değerli gösterme eğilimleri olan incelikli beğenilere kapalı, düşünce tembelliğine dayalı bir anlayışta olmaları, kültür endüstrisinin kendi ideolojisi doğrultusunda, tepeden istenildiği gibi yönlendirilmeye müsait bir toplum yaratmakta olduğunun göstergesidir (Selvi, 2008: 43).

Kitle iletişim araçlarının toplumlara ait bu değerleri yeniden belirlediği günümüz modern çağında Oskay' ın üzerinde durduğu nokta kitlelerdir. Beğeni yönünden toplumsal yaşam totalitesi içinde brutal ve belirsiz bir duruma düşmüş “kitle toplumu” insanı bilinç endüstrisinin ve eğlence endüstrisinin ayrıca koşullanabildiği bir yönelmedir. Ayrıca bu yönelme, eğlence endüstrisi karşısında bile edilgenleşmekten kurtulmaya yetecek parasal, zamansal ve kültürel olanaklara

³ Var olan bir tarzın aşağı bir kopyası olan sanatı sınıflandırmak, ifade etmek için kullanılan Almanca bir terimdir.

sahip olmayan “kalabalıklaşmış”, amorf ve atomize olmuş bu “sınıf” ve “katmanlar” daki insanlar için reel toplumca konulmuş bir tür sınırlılık ya da zorunluluk (Oskay, 1982: 188) olmaktadır.

Bu söz konusu kitle toplumu modern çağda, tükettikçe kendi varlığını ortaya koyabilmektedir. Tüketim beğeni ile doğru orantılı olduğundan toplumların beğeni düzeyleri üretimi gerçekleştiren sınıflarca şekillendirilmektedir. Bu işlem için kitle iletişim araçları yönlendirilmekte ve toplumsal beğeni ihtiyaca göre şekillendirilmektedir. Yani “modern toplumda belli beğeni tarzları ve moda, varlıklı, serbest zamanlı bir sınıf tarafından, alt sınıfları gittikçe kenara itmek için dayatılır. Üretim ve çalışma gibi faaliyetlerden bağımsız olan bu sınıf, kendisini gösterişçi bir tüketime yönelerek kurmaya çalışır. Boş zaman bu kesim için zamanın üretici olmayan bir şekilde tüketilmesi demektir. Bu sınıf, iktisadi gücünü, kıskandırmacı bir tutumla, israf temelli harcayarak ikame etmeye çalışır. (Veblen, 1995: 102-114). "Bu şekilde bağımlı sınıfların şimşegini üzerine çekmekle birlikte, kendi varoluşunu bu yolla pekiştirmiş olur." (Veblen, 1995: 102-114).

Beğeni güzeli ifade eden bir anlamda da onu tanımlayan yargı ve düşüncedir. Önder Kılıçoğlu' na (2007: 29) göre beğeni ve beraberinde gelen güzellik kavramı, kişilere ve kişilerde uyandırdığı etkiye göre farklılıklar gösterir. Ayrıca beğeni düzeyi üzerinde kültür, çevre, eğitim gibi faktörler de etkili olmaktadır. Kültür endüstrisinin gerçekte zihin/bilinç üreten bir endüstri olduğunu belirten Enzensberger de, bu endüstrinin esas gayesinin ürün/mamul madde satmak değil, “var olan düzeni” satmak olduğunu belirtir. Bu endüstri, bireylerin alık birer tüketen olmasını, varoluş/politik iktidar üzerine düşünmeksizin, iktidar ilişkilerinin nedenini ve nasılını düşünmeden yaşamalarını sağlamak için uğraşır. Bu endüstri, bilincimizi yönlendirmenin, var olan düzenin emrine sunmanın, verili iktidar yapılarına süreklilik katmanın, hegemonik ilişki dizgelerinin yeniden üretimini sağlamanın peşindedir. "Bilincin egemen siyasa bağlamında yeniden üretimiyle uğraşan bu sektör ya da bilinç endüstrisi, kültürün tek tipleştirilmesi ve zevk/beğeni düzeyinin standartlaştırılmasını getirmektedir." (Real, 1977: 27).

Zevk, beğeni düzeyi, bireysel sunum, algılama, ifade biçimleri kültür endüstrisi yoluyla tek tipleştirilerek standart bir forma sokulmaktadır. Bu endüstri, her sınıf ya da kesimin kültürel standartlarını birbirine yaklaştırmaktadır. Bu endüstrinin insan tipi ise büyük ölçüde “ortalama insan” dır. Toplumun bütünü ilgilendiren beğeni kültürü, aynı zamanda o toplumda yaşayan bireyler için hayatı kavrama, anlamlandırma yönünde kalıcı referanslara dönüşebilen bir dizi sosyalizasyon pratiğine eklemlenir. Örneğin, belki popüler müziğin starlarının ünleri geçicidir, ama popüler müzik denilen aktivite ve onun hayatı anlamlandırma yönündeki etkisi kalıcı bir özellik taşır. (Tekelioğlu, 2006: 49)

Bireysel davranışlarımızdan giyim kuşamımıza, yaşadığımız çevreye bakışımızdan, onu düzenlemeye kadar yaşamımızın hemen her anında estetik beğeni ve algılarımızı kullanırız. Bu nedenle estetik beğeni ve estetik algıya yetisi modern toplumlarda ön plana çıkmaktadır. Toplamların beğeni düzeyleri üzerinde etkili olan önemli bir unsur da göç olgusudur. Tekelioğlu' nun (2006: 59) belirttiği gibi göçler farklı beğeni kültürlerinin taşınmasına, birbirleriyle karşılaşmasına, zamanla birbirlerini etkilemesine ve sonunda beğeniler arası geçişlerin ve benzerliklerin artmasına neden olmaktadır.

Bir beğeni kültürü oluşabilmesi için Gans (1999: 170) üç yol sunar. Bunlardan ilki; beğeni kültürü, kullanıcıların istediği ve uygun bulduğu, estetik doyumunu, bilgilenmeyi ve eğlenceyi vb. sağlayan kültürel içeriği sunarak, onların taleplerini hem karşılamalı, hem de ifade etmelidir. İkincisi, istenilebilecek bir beğeni kültürü, yaratıcılarını maddi ve manevi olarak ödüllendirmeli, kültüre katkıda bulunabilmeleri için onları desteklemeli, onlara katkılarının yaratıcılar olarak kendi gereksinimlerini karşıladığı duygusunu ve kullanıcıların da, yarattıkları yapıtları isteyeceği, en azından kabul edeceği inancını vermelidir. Üçüncüsü, iyi bir beğeni kültürü, toplumsal ve ruhsal açılardan zararlı olmamalı, kullanıcılarını yaratıcılarını ya da toplumun geri kalanını incitmemelidir.

Gans' ın üzerinde durduğu diğer bir nokta da farklı kültürlerin (yüksek kültür, üst-orta kültür, alt-orta kültür, aşağı kültür, sözde-halk aşağı kültürü, gençlik kültürü,

zenci kültürü, etnik kültürlerin) toplumların beğeni düzeylerinin oluşmasında etkin bir rol oynadığıdır (Gans, 1999: 109). Toplum ve beğeni kültürü arasındaki ilişkiye de değinen Gans (1999: 137-138), bu ikisi arasındaki en önemli ilişkinin siyasi ilişki olduğunu vurgular. Gans' a göre, her ne kadar çoğu beğeni kültürü açıktan açığa siyasal bir görünüm sergilemese de her kültürel içerik, siyasal sayılabilecek ya da siyasal sonuçlar doğurabilecek bir takım değerler taşır.

Örneğin TV' deki basit bir aile komedisi bile kadınlarla erkekler, anne-babalarla çocuklar arasındaki ilişkiler konusunda bir şeyler anlatır. Bu ilişkiler belirli değerleri, belirli iktidar sorunlarını içerdiği sürece siyasaldırlar. Doksanlı yılların başında TV yayınlarındaki yayın tekelinin kalkması sonucunda özel TV yayıncılığı yaygınlaştı. Tekelioğlu' na (2006: 52) göre, doksanlardan günümüze doğru TV yayınlarının sayısal anlamda artmasının yanında bu yayınlar “beğeni sunma” anlamında da toplumlara çeşitlilik sundu. Gerek havadan yapılan yayınlarda, gerekse kablo, şifreli yayın ya da uydudan yayın gibi alternatifler çerçevesinde, hemen her toplumsal grup ve toplumsal beğeniye seslenen kapsamlı bir seçenekler sisteminin oluştuğundan söz etmektedir. Ayrıca Tekelioğlu, ortalama bir toplumsal beğenin reytinglerde ölçülmekte olduğunu belirtmiştir.

Belirli bir sistematik uygulamadan seçilen reyting oranlarına sıralama yaparak bakıldığında, futbol maçları ve yorum programları, yerli diziler, filmler, ana haber bültenleri, magazin ve eğlence programlarının izlenilirliği yüksek çıkmaktadır. Reyting oranları ile “ortak kültürel beğeni/zevk” arasında bir ilişki olduğunu söyleyebiliriz. Bu önermeler doğruysa, ulusal TV' lerde yüksek reyting alan popüler programlar, bize izleyicilerin “kültürel beğenisine” ilişkin çok önemli ipuçları sağlayabilir. (Tekelioğlu, 2006: 51).

1. 1. 2 Hareketli Medya Grafik Tasarımı

A. Hareketli Medya Süreci ve Adımları

Sanat tarihinde yirminci yüzyıla gelindiğinde, sanat eserlerinde görüntü bağlamında önemli değişme ve gelişmeler görülmektedir. Özellikle 1920' li yıllarda yapılan deneysel filmler gelecek yıllarda ortaya çıkan animatör ve grafik tasarımcılar açısından referans anlamında değerlendirilmektedir.

İlk hareketli grafik örneklerinin yer aldığı film endüstrisi 1950li yıllara geldiğinde hareketli grafik örneklerini bir adım daha öteye taşıyarak animasyonlu film başlıklarını kullanmaya başlamaktadır. Bu tarihten sonra ise “hareketli grafik” yeni bir grafik biçimi olarak sanat tarihindeki yerini almış olmaktadır.

Grafik Tasarım 1970li yıllarda, o güne kadar kabul gördüğü statik bir yayın öğretisi konumundan gittikçe uzaklaşarak geniş bir alanda tercih edilen yeni bir uygulamaya dönüşmektedir. Film, animasyon, interaktif medya ve iletişim teknolojisi gibi alanlarda günümüzde sıklıkla tercih edilen bu yeni uygulamalar hem tasarımcıların hem de hedef kitlenin ürüne yönelik ilgisini canlı tutmaktadır.

Grafik tasarım alanında günümüze yaklaştıkça “zaman” kavramı ön plana çıkmaktadır. Gerek iletişimin etkili olabilmesi gerekse de sanatsal anlamda anlatımı destekleyen rolü dördüncü bir boyut olarak zaman kavramına dikkatleri çekmektedir. Zaman ve boşlukta gerçekleştirilen bu tasarımlar grafik tasarımın geleneksel dilini sinemanın görsel dili ile birleştirmektedir.

İnsan hareketten ve hareketli nesnelerden etkilenmektedir. İçerisinde bulunduğu ortamda var olan hareketli nesneler insanın dikkatini çekmektedir. Herhangi bir mekanda açık olan televizyon buna iyi bir örnektir. Konu ne olursa olsun ortamda kim bulunursa bulunsun hatta TV' deki program ne kadar saçma olursa olsun muhakkak açık olan TV oradaki insanların dikkatini çekmektedir.

Hareketin etkileyiciliği hareketli grafik uygulayıcıları için bir mihenk taşıdır. Uygulayıcılar nitelikli bir hikaye anlattıklarında insanları belli bir duygu ve düşünceye yönlendirmektedir. Niteliksiz bir hikaye anlattıklarında da insanları belli bir duygu ve düşünceye yönlendirmektedir. Bu durum onların, topluma karşı olan sorumluluklarını ön planda tutmaları gerektiği sonucunu doğurmaktadır.

Animasyonun İlk Adımları

İnsanlar hikaye anlatırken hareketli görüntülerden yararlanma ihtiyacı hissetmektedir. İnsanoğlunun doğasında var olan bu ihtiyacın, ilk yerleşim merkezleri olarak kabul edilen mağaralardan başlayarak günümüze kadar kullanılan tüm anlatım biçimlerinde uygulandığı yapılan araştırmalarda ortaya çıkmaktadır.

Anlatımda hareket duygusunu canlı tutmak adına tercih edilen bu hareketli görüntüler ilk olarak mağara duvarlarındaki⁴ resimlerde görülmektedir. "İnsanoğlunun ilk yerleşim merkezlerindeki bu resimlerde kullanılan hayvan figürleri, hareketli görüntü izlenimini açıkça belli etmektedir." (Sturman, 2003: 23)



(Resim 1)

İlerleyen zamanla birlikte hikaye anlatımında tercih edilen araçlar değişmektedir. Fakat anlatımda oluşturulmaya çalışılan hareket duygusu hep devam etmektedir. Duvarlara çizilen resimlerle başlayan, hareketli görüntüye uygun anlatım zamanla erken dönem Mısır duvar süslemelerinde ya da erken dönem Yunan eserlerinde de (özellikle vazolarda) görülmektedir.

⁴ Lascaux (Fransa) ve Altamira (İspanya) mağaralarında hareketli görüntü örneği olabilecek resimlere ait bulgulara rastlanmaktadır.



(Resim 2)

Bu hareketli görüntülerden yararlanılarak hazırlanan görüntü sürekliliği kavramı 19. yy' da sağlam bir zemine oturturulmaktadır. O güne kadar yapılan çalışmalar göz önüne alındığında görüntü sürekliliği kavramının anlatım için yeterli olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. "19. yy' dan sonra ise çeşitli nedenlerle görüntü sürekliliği kavramının hareketli görüntülerin anlatımında yetersiz kaldığı bilinmektedir. 19. yy' dan sonra görüntü sürekliliğini yeniden sağlayabilmek için farklı arayışlara gidilmiştir. Optik aletler bu arayışların bir sonucudur." (Sturman, 2003: 29)

Bu yüzyılda eğlence aracı olarak kullanılan animasyon örnekleri üretilen optik aletlerin yardımı ile hazırlanmaktadır.



(Resim 3)

Göz önünde bulunan bir nesne yok edildiğinde, insan gözü o nesneyi orada bir saniye daha yani bir saniye daha söz konusu nesne göz önündeymiş gibi görmektedir. Bir animasyon hazırlanırken animatör tarafından gözün bu özelliği

dikkate alınmaktadır. Farklı durağan görüntülerin birbiri ardına sıralanması ile elde edilen hızlı görüntülerden oluşan animasyonun hazırlık sürecinde animatörler görüntü sürekliliğini sağlayabilmek için insan gözündeki bu özellikten maksimum derecede faydalanır. Birbiri ardına sıralanan her bir görüntünün bir sonraki görüntüye yumuşak bir geçiş yapması gözün bu özelliğiyle elde edilir.

Optik aletlerin yardımı ile hazırlanan tiyatro kutuları, sunduğu illüzyon ile özellikle Fransa' da, tasarlandığı dönemde, insanların ilgisini çekmiştir. Sahnede farklı öğelerin hareket etmesi ile elde edilen görüntü sahne ışıkları ile tamamlandığında derinlik duygusu sağlanmaktadır. (Sturman, 2003: 33)

19. yy' da kitlelerin ilgisini çeken anlatım araçlarından biri “thaumatrope” dir⁵. Thaumatrope iki adet ip parçasının karşıt uçlarına bağlı, bir adet kağıt diskten oluşmaktadır ve basit bir çalışma mantığına sahiptir. İki tarafında da farklı görüntülerin yer aldığı disk döndürüldüğünde farklı olan bu görüntüler birleşmiş gibi algılanmaktadır. Disk ne kadar hızlı dönerse görüntünün inandırıcılığı da o kadar etkili olmaktadır.



(Resim 4)

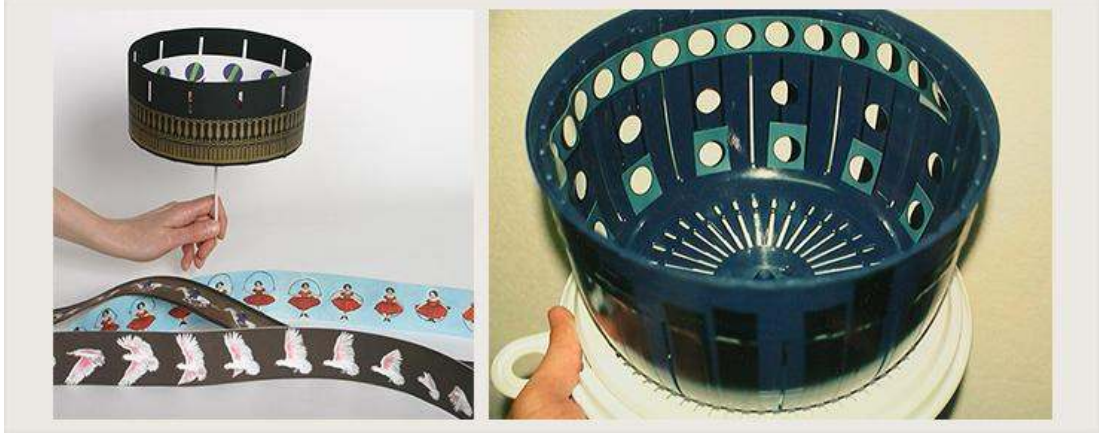
Bu yüzyılın ilk yarısında önce “phenakistoscope”⁶ ardından da “stroboscobe”⁷ un yaygın olarak kullanıldığı bilinmektedir. Her geçen gün gelişen teknoloji ile üretilen yeni aletler kendinden önceki aletlerin tahtını ellerinden aldı.

⁵ Astronom Sir John Herschel tarafından yapıldığı düşünülen “thaumatrope” Avrupa' ya Londralı doktor John A. Paris tarafından 1820' llerde getirilmiştir.

⁶ 1832 tarihinde belçikaJoseph Plateau “phenakistoscope” adlı aleti Avrupa' ya tanıtmıştır.

⁷ 1832 yılında Simon Von Stampfer “stroboscobe” adlı cihazı Avrupa' ya getirir.

Görüntüleme aynası gerektirmeyen “Zoetrope” keşfedilene dek Avrupa ve Amerika’da “phenakistoscope”⁸ kullanıldı fakat ilk animasyon örnekleri arasında önemli bir yer edinen “zoetrope” ye karşı duyulan ilgi “praxinoscope” un üretilmesinden sonra azalmıştır.



(Resim 5)

İzleyici, “praxinoscope” un kapağında yer alan küçük bir delikten arka plandaki teatral görüntüye bakmaktadır. Hareket eden sahnede izleyiciye sunulan bu görüntü kitlelere anlatımsal bir içerik oluşturmaktadır.



(Resim 6)

Erken Dönem Sinema Buluşları

Atlar üzerinde çeşitli incelemeler gerçekleştiren Fransız fizyolog Etienne Marey, incelemelerinin sonucunda atların hareketinin insanların bildiğinden daha farklı olduğu sonucuna ulaşır. Marey' in bu araştırmalarını yakından takip eden

⁸ William George Horner zoetrope' u keşfeden kişi.

Leland Stanford⁹ kendi yarış atı üzerinde bu iddiaları incelemek ister ve bu amacına ulaşabilmek için Eadward Muybridge¹⁰ ile anlaşır. Muybridge yaptığı anlaşma gereği hareketsiz kamera sistemi kurarak Stanford' un yarış atının hareket eylemini kaydeder. Gerçekleştirdiği bu ve diğer hareket deneylerinden bir kısmını makale haline getirerek 1878 yılında "Scientific American" adlı dergide yayınlayan Muybridge hazırladığı bu makalede, hareketli görüntü oluşturabilmek için okuyuculardan makaleden kestikleri resimleri zoetrope adlı cihaza yerleştirmelerini ister. "Zaman içerisinde benzeri denemeler gerçekleştiren Muybridge bu çalışmalarını bir adım daha ileriye götürerek, aynı anda 200 farklı görüntünün kullanılmasına olanak tanıyan "zoopraxiscope" adlı aleti üretir." (Calvert, 2001: 41)

Zoopraxiscope sinema filmlerinin öncüsü olarak kabul edilmektedir. Özellikle Amerika ve İngiltere' de büyük bir ilgi uyandıran bu cihazla Muybridge, Pennsylvania Üniversitesi bünyesinde insan ve hayvan hareketlerini inceleyerek yüz binden fazla hayvan ve insan çalışması üretmiştir. Muybridge' in bu çalışmaları günümüz görsel sanatçıları tarafından referans anlamında değerlendirilmektedir.



(Resim 7)

1889 yılında, ilk sinema buluşlarından biri olarak kabul edilen film bazları¹¹ geliştirilerek saydam ve sellüloid hale getirilmiştir. Eastman tarafından üretilerek

⁹ Eski California valisi Leland Stanford.

¹⁰ (9 Nisan 1830; Londra, İngiltere - 8 Mayıs 1904; Londra), Birden fazla kamera kullanarak yaptığı hareket incelemeleriyle bilinen İngiliz asıllı fotoğrafçıdır.

¹¹ Hannibal W. Goodwin tarafından geliştirilmiştir.

hizmete sunulan bu film bazları tarihte ilk kez uzun görüntü sıralamalarını tek bir makara üzerinde konumlandırmanın yolunu açmış olmaktadır.

Sinema sanatına kazandırdığı yenilikler ile adından söz ettiren Lumiere kardeşler ise 1890lı yıllarda kinora¹² adlı aleti geliştirerek başta İngiltere olmak üzere Avrupa' da bu aygıtı tanıtmışlardır. Aynı yıllarda bozuk para ile çalıştırılan kinetoscope¹³ aygıtının bulunması ile modern sinemanın ilk öncüsü kabul edilen Cinematographe' ın keşfi de yine Lumiere kardeşler tarafından gerçekleştirilmiştir. (Calvert, 2001: 55)

Cinematographe' ın keşfinden sonra tarihte ilk defa, ücret ödeyen bir topluluğa sunulmak üzere sinematografik filmler büyük ekrana yansıtıldığı görülmektedir. Bu uygulamadan yararlanarak ilk defa büyük ekran üzerinde hareket edebilecek biçimde tasarlanan çizimler gerçekleştirilir. Farklı çalışmalarının neticesinde bu yıllarda, hem politik karikatür hem de resimli romanların anlatıldığı gazetelerde klasik anlamda ilk animasyon örneklerini¹⁴ görebilmek mümkündür.

Film Başlıklarındaki (Jenerik) Hareketli Grafik Tasarımlar

Ticari Sinemada film başlığı tasarımı, başlı başına deneysel bir film türü olarak değerlendirilmektedir. Sessiz sinema döneminde ilk defa uygulanan bu film başlığı tasarımları filmlerde metin içeren başlık kartları biçiminde izleyiciye sunulmaktadır.

Bir film seyretmeye başladığımız zaman karşımıza çıkan başlıklar ilk bakışta filme emek verenleri tanıtmak amaçlı gibi gözükse de aslında işlevi bununla sınırlı değildir. Açılış başlıkları ilk andan itibaren izleyiciyle kurulan ilk etkileşim ve bu nedenle filmin ayrılmaz bir parçası haline gelir (Atiker, 2012: 51)

¹² İçerisinde bir dizi resimin bulunduğu 14cmlik bir tekerlekten oluşan bir çeşit ev sinema aygıtıdır. Tekerlek döndürüldüğünde resimlerin lens önünde hızlıca birbirini izlemesi hareket izlenimi uyandırmaktadır.

¹³ 1894 yılında Newyork, Londra, Paris te görülmektedir.

¹⁴ Mickey Mouse ve Felix en yaygın çizgi film karakterleriydi. Pat Sullivan' ın çizdiği Otto Mesmer' inse animasyonunu yaptığı Felix tanımlanabilen ekran kişiliğine sahip ilk animasyon karakteri olarak tarihteki yerini alır. 1914 yılında Winsor McCay büyük ekranlar için Dinazor Gertie adında yeni bir animasyon karakteri oluşturdu.

Sinemanın bu sessiz döneminde söz konusu başlık kartlarının olay örgüsüne katkı sağlamak adına film boyunca belli aralıklarla tekrar edildiği görülmektedir. Filmin adı, kamera arkasında çalışanların isimleri, diyaloglar ve özellikle sahnelerle ilgili eylemler hakkında açıklamaların yer aldığı bu kartlardaki yazı tasarımlarının filmin türüne göre değiştiği de çeşitli filmlerde görülmektedir.¹⁵

Sinema sanatında sesin devreye girmesinden sonra başlıklar kendi içinde bir metin olarak sanat eseri kıvamında değerlendirilmeye başlanmaktadır. 1950' li yıllara gelindiğinde jenerikler mini bir film olarak sinema filmlerinde yer almaktadır. Bu tarihlerde Saul Bass tasarladığı başlıklarla film başlığı tasarımına yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu bağlamda Saul Bass' ın Alfred Hitchcock, Martin Scorsese, Stanley Kubrick ve Otto Preminger için tasarladığı açılış sekansları ilgi çekmiş ve sinema tarihinde önemli bir yer edinmiştir.

Hareketli grafikler ve sinema başlıkları denildiğinde hiç kuşkusuz akla gelen ilk isim Saul Bass' ır. 1954 yılında Otto Preminger' in Carmen Jones adlı filmine hazırladığı posterini beğenen yönetmenin kendisinden rica etmesiyle film açılış başlıkları tasarlamaya başlayan Bass, öncekilerin aksine sadece başlık yazıları tasarlamak yerine bu başlıkların izleyicinin dikkatini çeken, konuya ve filmin psikolojisine hazırlayan ve filmle bütünleşen birer öge olarak kullanabileceğini keşfederek hareketli grafikler tarihinde yeni bir akımın öncüsü olmuştur (Atiker, 2012: 55).

Jeneriği filmin mantıklı bir uzantısı ve hikayeyi desteklemek adına bir fırsat olarak değerlendiren Bass, tasarladığı jeneriklerle film başlığının sinema dilinde, filmin giriş sahnesi olarak kabul görmesine yardımcı olmuştur. Bu uygulamalar, sinema tarihinde 1920' lerde gerçekleştirilen deneysel avangard filmlerden sonra soyut animasyonun uzun bir aradan sonra yeniden doğumu olarak kabul edilmektedir. Martin Scorsese Bass' ın bu çalışmalarını; Bass başlık sekanslarını bir sanata dönüştürmekte ve bazı durumlarda (örneğin Vertigo) film içinde küçük bir film yaratmaktadır. Onun hareketli grafik derlemeleri filmin bir önsözü olarak işlev görmektedir. Tonu belirleyip, genel havayı sağlamakta ve eylemi önceden göstermektedir şeklinde özetlemektedir. 1963 yılında Friz Freleng' in tasarladığı, The Pink Panther filminin giriş sahnesindeki animasyonun kısa zamanda pop kültürün

¹⁵ Geniş blok harfler korku, zarif ince metinlerde romantizmi simgelemektedir.

ikonu haline geldiği görülmektedir. Henry Mancini' nin müziklerinin kullanıldığı bu açılış sahnesi zamanın ucuz teatral çizgi filmlerinin ötesinde soğukkanlı, çağdaş tasarım, dönen harflerin kullanımı ve düzene sokulmuş kelimeleri ile sinema camiasında oldukça ilgi uyandırmaktadır.

Maurice Binder' in James Bond filmleri için tasarladığı açılış sahnesinde kullanılan soyut görüntüler kitlelerin beğenisi toplamaktadır. Ateşlenen silahlar Bond' un siluet şeklinin hareketini izleyen bir silah namlusuna dönüşmektedir. Oluşan şekil kameraya dönerek beyaz bir noktaya indirgenir. Ekranın üst kısmından kırmızı bir sıvı akar. 007 filmi ile özdeşleşen bu görüntünün Dr. No' yu takip eden tüm Bond filmlerinde kullanıldığı bilinmektedir.

Amerika ve Rusya arasındaki soğuk savaşın yoğun biçimde hissedilmeye başlandığı 60lı yılların sonlarında doğan efsanevi ajan James Bond' un tüm seri filmlerinde aynı açılış başlığının kullanıldığı görülmektedir. Siluet halinde seksi kadınların dans ettiği ve kameranin silahın namlusuna yerleştirilip kana bulandığı bu unutulmaz açılış başlığı, Amerikalı tasarımcı Maurice Binder imzasını taşımakla beraber 50 yıldır bir süredir çok ufak değişikliklerle günümüze kadar gelmeyi başarmıştır. (Atiker, 2012: 58).

1970 ve 1980li yıllara gelindiğinde ise Terry Gilliam açılış jeneriklerinde kullandığı animasyonlarla film sanatında ön plana çıkmaktadır. Animasyonun yanı sıra canlı eylemleri de yönetme girişiminde bulunan Gilliam kullandığı sahne setleri, kostümler ve kamera açıları ile sinema tarihinde adından sıkça söz ettirmiştir. Jabberwocky (1977), Time Bandits (1981), Brazil (1985) filmlerinde Gilliam' ın imzasını taşıyan jenerikler görülmektedir. Üç boyutlu tipografinin animasyonunu gerçekleştiren bilgisayar destekli efektlerin ilk örneklerinden biri olarak kabul gören Superman (1978) filminin açılış sahnesinde ise Superman' ın uçurulması Richard Alan Greenberg ve kardeşi Robert' in kurdukları şirketin tanınmasını sağlamıştır. Pablo Ferro ve Saul Bass, sinema tarihindeki kimi başyapıtların (1964 Dr. Strangelove, 1968 The Thomas Crown Affair, 1971 A Clockwork Orange) başlık tasarımlarında kullandığı hareketli grafikler ile “başlık tasarımının ustası” unvanını kazanmışlardır. Rapid-cut (hızlı kesim) düzenleme, el çizimi animasyon, aşırı

yakınlaştırmalar, split-screen (bölünmüş ekran) kurgusu, örtmeler (overlay) ve elle çizilmiş harfler bu tekniklerden bazılarıdır.

Hareketli grafiklere yeni boyutlar kazandıran isimlerden birisi de Pablo Ferro' dur. Dr. Strangelove, Bullit, Men in Black ve The Thomas Crown Affair gibi filmlerin açılış başlıklarında tipografik öğeleri ve birden fazla çerçeveyi birarada ustalıkla sentezlerken, müziğin görüntülerle olan ilişkisine özellikle dikkat etmiş, Stanley Kubrick' in A Clockwork Orange (1971) filmi için yaptığı tanıtım başlığı ile yönetmen tarafından “dahi” olarak nitelendirilmiştir (May, 2012: 1).

1990'lı yıllara gelindiğinde film başlıklarındaki hareketli grafik tasarımlarında Kyle Cooper ismi ön plana çıkmaktadır. Tasarımlarında gelenekselle dijitali birleştirme kaygısını taşıyan Kyle Cooper bilgisayar başlık tasarımlarına dahil etmektedir. Bu teknikle Cooper' in 1990'lı yıllardaki tutucu sinema endüstrisini yeniden şekillendirdiği görülmektedir. Hareketli grafik tarihinin dönüm noktası olarak kabul edilen Kyle Cooper' ın tasarımlarının yer aldığı filmler oldukça dikkat çekmektedir. True Lies (1994) ve özellikle de Se7en¹⁶ filmleri başlık tasarımları ile döneme damgasını vuran filmlerden sadece ikisidir.

Televizyonda Hareketli Grafik Tasarımlar

Sinema sanatında görülen yeni teknikler, televizyon animasyonları ve hareketli yayın grafiklerinde de kullanılmaktadır. Özellikle deneysel avangard filmlerin ve film başlığı sekanslarının televizyondaki hareketli grafik tasarımlarında sıklıkla tercih edildiği görülmektedir.

Donnie Brasco, Se7en, The Island of Dr Moreau, Mission Impossible, Spider Man, Sphere, Spawn, Twister ve Flubber gibi birçok Hollywood filminin açılış başlığı Cooper imzasını taşımaktadır. Bu filmler birer sinema klasığı sayılmasalar bile, Cooper' ın açılış başlıkları, kendi başlarına ayrı birer film gibi duruşlarıyla izleyicinin daima ilgisini çekmiş ve heyecanlandırmıştır. Bu nedenle Se7en filminin açılış başlığı, the New York Times Magazine dergisi tarafından 90' ların en önemli yeniliklerinden birisi olarak gösterilmiştir. (Braha, Byrne, 2010: 57).

¹⁶ Film başlığı olarak, yedi sayısının, rakamsal karşılığının (7), "v" yerine kullanılmasıyla tasarlanmış şeklidir. Aslında "seven " olarak yazılması gerekir. Fakat yazar, "se7en" olarak kullanmıştır. Fakat algılama açısından, anlamı bozan bir durum söz konusu değildir.

1970li yıllara gelindiğinde televizyon için hazırlanan içerikler renkli filmler üzerinde üretilmeye başlandı. Bu yıllarda RCA tarafından sunulan teyp kayıt teknolojisi, renkli video teyp makineleri ve teyp kaset sistemleri ile istasyonlara güvenli playback olanağı sunmaktadır. Geniş kameralar ve kayıt cihazlarının yardımıyla çeşitli sınırlamalar ortadan kaldırılmaktadır. Zamanla yeni gelişen teknolojilerin televizyonlara entegre edilmesi ile dünyanın her yerinden canlı görüntüler sunmak televizyon için mümkün hale gelmektedir.

Televizyonda hareketli grafik örnekleri olarak değerlendirilen Paul Rand tarafından yapılan logolar (NBC' nin tavus kuşu, CBS' nin gözü ve ABC' nin yuvarlak logosu) televizyonların marka kimliğini ön plana çıkarmaktadır. Özel efektlerin öncüsü olarak kabul edilen Douglas Trumbull, John Whitney' in çalışmasını geliştirdi. Bir ray üzerinde, kameranin hareketine imkan tanıyan sistemi geliştirerek yayın dünyasına kazandıran Trumbull bu çalışması ile modern dijital animasyon tekniklerinin öncüsü kabul edilmektedir. Grafik tasarımında devrim niteliğindeki bu sistemin kullanıldığı Movie of The Week (ABC için yapılan bir dizi) programının açılış sekansı kendisinden sonra yapılan programlar için örnek teşkil etmektedir. (Meggs, 1997: 35)

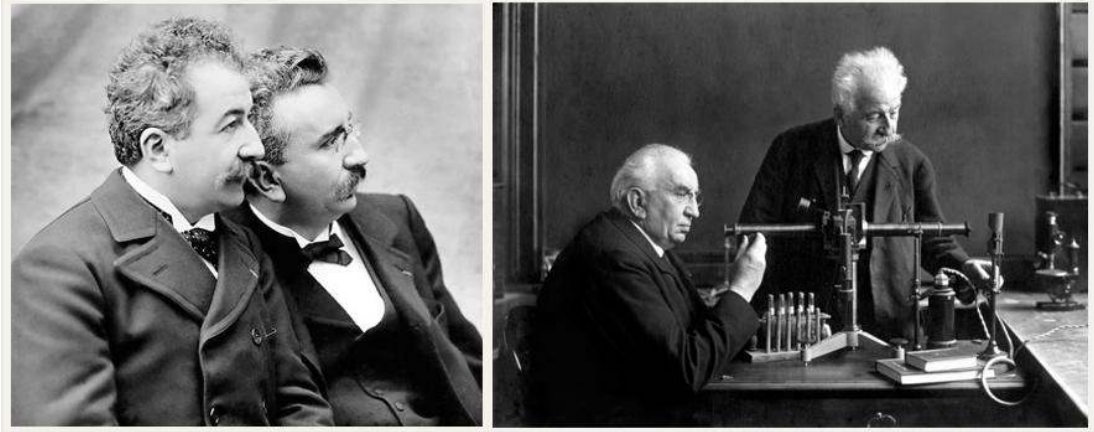
B. Etkileşimli (İnteraktif) Medyada Hareketli Grafik Tasarım

Etkileşimli (İnteraktif) Ortam; İnsanları eğlendirmeye yönelik görüntü odaklı ilk girişimler on dokuzuncu yüzyılda, optik aletlerin icat edilmesiyle başlamaktadır. Optik aletlerle başlayan bu yeni süreç, hareketsiz arka plan görüntüleri üzerinde, belirli animasyon şekillerinin oynatılmasına olanak tanıyan yeni aletlerin üretilmesi ve günbegün bu aletlerin yaygınlaşmasıyla devam etmektedir. Bu anlamda özellikle Lumiere Kardeşler' in buluşları, modern sinemaya yön veren ilk icatlar olarak kabul edilmektedir.

Lumier Kardeşler¹⁷, den sonra, modern sinemanın sıçrama tahtası olarak kabul edilen ikinci bir buluş olarak bilgisayar teknolojisi kabul edilmektedir. Zamanla birlikte bilgisayar işlemcilerindeki ilerlemeler, masaüstü video ve

¹⁷ Auguste Marie Louis Nicolas (19 Ekim 1862, Besançon, Fransa – 10 Nisan 1954, Lyon) ile Louis Jean (5 Ekim 1864, Besançon, Fransa – 6 Haziran 1948, Bandol), ilk film yapımcıları arasındadırlar.

animasyon yazılımları, slayt gösterileri formatında kullanılan hareketsiz arka planlar üzerindeki süperpoze öğeler ile sinema bir kez daha keşfedilmektedir.



(Resim 9)

İnteraktif medya içerisinde yer alan hareket kavramı hareketli grafik tasarımcılarına yeni tasarım olanakları sunmakta, onların bu tasarımlarını sinema ve televizyon gibi alanlarda da kullanabilme olanağı tanımaktadır. Bu tasarım çalışmalarının bir sonucu olarak üretilen dijital ara yüzler bilgiye ulaşmayı ve elde edilen bilgiyi işlemeyi kolaylaştırmaktadır.

Bilgisayar ortamında tasarlanan bu bilgi, interaktif ortam olarak tanımlanan yeni iletişim yolu ile kitlelere sunulmaktadır. Bilgi bu mecrada, ardışık olmayan bir yapı içerisinde sunulmaktadır. İnteraktif ortamda bilgiyi tüketen kitleler aktif bir rol üstlenmektedir. Yani katılımcı burada, farklı doneler arasında kolaylıkla hareket edebilmekte ya da Mouse, tuşlar, kontrol ediciler ya da ses kumandaları ile içeriğin sunulma biçimini şekillendirebilmektedir.

Bilgisayar teknolojisinde hareketli grafiğin ara yüze dahil edilmesi sonucunda gözle görülür yeni tasarım olanakları doğmaktadır. Film ve televizyon dünyasında kullanılan bu yeni tasarım olanakları bir taraftan izleyicilerin eğlenmelerine imkan sağlarken diğer taraftan da bilgi sistemini düzenleyerek navigasyon işlemlerini kolaylaştırmaktadır.

Web Üzerinde Hareket; İyi bir tasarım, iyi bir arayüz ve iyi bir içerikle sunulan web siteleri, diğer web sitelerine oranla kullanıcı tarafından daha sık tercih edilmektedir. Kullanıcıyı kendi web sitelerinde tutmayı başaran, hareketli grafik tasarım stüdyoları ise hareketi görsel ilgiyi arttıracak araç olarak ele almaktadır.



(Resim 10)

Studio Dialog¹⁸, multi disiplinler çalışmalarını zarif animasyon tiplerini içeren profesyonel bir çizim tahtasında sunmaktadır. Sitenin sağ tarafındaki soluk turuncu, yeşil ve mavi renklerden oluşan yatay çubuklar ekran boyunca hareket etmektedir. Başlık, hareketle aynı anda pencere storu şeklinde sitenin sağından soluna doğru dikey dikdörtgen dizisi şeklini almaktadır. Storlar kapandıkça çubukların rengi soluk maviden turuncu rengine doğru değişmekte ve kısa bir süre içerisinde ortadan kaybolduğu görülmektedir. Çubukların ortadan kaybolduğu anda şirketin çalışmalarından biri ekranda tanıtılır. Sayfadaki ince mavi çizgiler seçili bir bağlantıyı harekete geçirmek için animasyon biçimini alır. Sitenin iletişim sayfasında, pencere storu etkisi bir kez daha kullanılır ve burada iki ayrı yatay çubuğun yukarıdan aşağı doğru kapanmasıyla birlikte müşteri ve ajansların listesi sayfada görüntülenir. Bu web sitesinde, site öğelerinin dinamik hareketleri hassas grafik geçişleri ile yumuşatılmaktadır.

¹⁸ Kalgari, Kanada' da hareketli medya grafik tasarım işleri yapan, ödüllü bir reklam ajansı.

Los Angeles' da yaşayan bir grafik tasarımcısının projelerini tanıtmak için hazırlanan bir web sitesinde, temiz ve çağdaş bir görünümünden sıkıntılı ve eskimiş bir görüntüye doğru ilerleyen yoğun katmanlı çeşitli stil ve türler kullanılmaktadır. Web sayfasında görüntüler sayfanın köşelerinden akmaktadır. Arka plan renkleri ve içeriklerde gelişigüzel olarak değişmektedir. Elde edilen çeşitli kompozisyonların yanı sıra sitenin kimlik ve kolaj tasarımları ile elle çizilmiş fontlar bu grafik web sitesinin orijinallliğini göstermektedir.

Yeni Zelanda' da, interaktif tasarım ajansı olarak faaliyet gösteren "Resn 2B2"¹⁹ adlı web site, yenilikçi yönü ile ön plana çıkmaktadır. Burada Resn' in şirket ara yüzü, basit tipografik bir navigasyon yapısı arkasında yanıp sönen bir gösteri çarkından oluşmaktadır. (Woolman, 2000: 48)



(Resim 11)

April Greiman²⁰ in RoTo Architects için hazırladığı web sitesi alansal bir ortam biçiminde sunulmaktadır. Bu web sitesinde tasarımcının tercih ettiği hareket ve değişim çizgileri sanatsal oluşum sürecinin doğasını ifade etmektedir. Sitenin ara yüzleri tipografi, grafik ve görüntülerin görsel bir manzaradaki hassas dengesidir. Sitenin diğer bir önemli özelliği de katılımcıların taslaklar, notlar ve enstantaneleri içeren geniş bir arşive ulaşabilmesine olanak tanımasıdır.

¹⁹ Wellington, Kanada' da yer alan, ödüllü, hareketli grafik tasarımı ve tam hizmet ajansıdır.

²⁰ Ödüllü, hareketli medya tasarımlarını mimariyle ve farklı disiplinlerle birleştiren, multimedya konusunda çalışmaları bulunan, kratör, düşünür, sanatçı ve sanat yönetmenidir.

Animasyon Formatları

Java; Java, ağ odaklı bir programlama dili olarak tanımlanmaktadır. İnternet ortamında 90' lı yıllarda aktif olarak kullanılmaya başlanan Java²¹; web geliştiricilerinin, kullanıcıların indirip kendi web sitelerinde uygulayabileceği applet tarzı uygulamalar oluşturmaya olanak tanımaktadır. Zamanla kullanım alanı genişleyen Java günümüzde, interaktif animasyonlar hazırlamak ve web sayfalarında hareketli tasarımlar gerçekleştirebilmek amacıyla kullanılmaktadır. Java appletleri, tipografik animasyonlar, çizgi filmler ve 3 boyutlu animasyonlarda sıklıkla kullanılmaktadır. Desteklenen tüm donanım ve işletim sistemlerinde kullanılabilen Java, program bilgisi gerektirdiği için bazı tasarımcılar tarafından animasyon formatı bağlamında tercih edilmemektedir.²²

Animasyonlu GIF; Web sayfalarında animasyonlu görüntülerin kullanılabilmesi için, web geliştiricileri tarafından hazırlanan formatlardan bir tanesi de GIF' lerdir. Peşi sıra gelen ardışık görüntülerden oluşan GIF' ler, kullanıcılar tarafından geleneksel kare animasyonu biçiminde algılanmaktadır. Bunun yanı sıra GIF' ler, internet kullanıcılarına çeşitli kolaylıklar da sağlamaktadır. Tüm web tarayıcıları tarafından desteklenmesi, ekranda görüntülenebilmesi için özel plug-in' lere ihtiyaç duyulmaması ve GIF formatını kullanabilmek için programlama bilgisine ihtiyaç olmaması bu kolaylıklardan sadece birkaçıdır.

Renklerin seçimi ve sayısı animasyonlu GIF' lerin başarısında oldukça önemlidir. Boyut ve bant aralık koşulları göz önünde bulundurulduğunda Animasyonlu GIF' lerin sıkıştırılmamış RGB görüntülerinden daha küçük olduğu görülmektedir. (Madney, 2006: 95)

Web uyumlu renkler, Macintosh veya Windows renk sistemlerinden ya da uygun bir paletten elde edilebilmektedir. Burada var olan renk sayılarının azaltılması, daha küçük dosya boyutlarının elde edilebilmesine olanak tanımaktadır ve bu olanak, kullanıcılara indirme hızında kolaylıklar sağlamaktadır.

Web sayfalarında; navigasyonlu düğmeler, bağlantılar ve görüntü animasyonları biçiminde kullanılan GIF animasyonları, ancak kare sayılarının

²¹ Java; 1990' ların başında Sun Microsystems tarafından internet ortamında ilk defa kullanılır.

²² Java, sentaksının çoğunu C ve C++' dan almaktadır.

süreleri sınırlandırılarak oynatılabilmektedir. GIF' li animasyonlarda dublaj bir başka ifade ile looping başka bir materyali indirirken kullanıcının dikkatini dağıtmamak adına önemli bir çözüm yolu sunmaktadır.

Hareketli grafik uygulamalarına olanak tanıyan tüm programlarda GIF' li animasyonlar üretilebilmektedir. GIF' li animasyonlara olanak tanıyan bu programlarda bulunan zamanlama, renk derinliği, kare boyutu ve sayısı gibi özellikler hem dosya boyutunu hem indirme zamanını hem de oynatma etkinliğini belirlemektedir. Geniş karelerin çok sayıda olması animasyonlu GIF' lerin başarısını yükseltmektedir. Kare sayısının en aza indirilmesi de, animasyondaki dosya boyutunu ve hareket görüntüsünü koruduğundan animasyonlu GIF' lerin başarısını olumlu yönde etkileyen bir diğer etken olarak kabul edilmektedir.

Düz renklerden oluşan geniş alanlar ve yatay motifler; karışık renkler, gölgeler ve dikey motiflerden daha iyi sıkıştırıldığından animasyonlu GIF' lerde tercih edilmektedir. Bundan dolayı katı geometrik şekiller, yatay çizgiler ve tek renk içeren logo ve bilgi grafikleri gibi animasyon örnekleri en etkili animasyonlu GIF' ler olarak kabul edilmektedir. (Madney, 2006: 99)

Flash; Web geliştiricileri ve tasarımcılar tarafından en etkin interaktif animasyon aracı olarak kabul edilen Adobe Flash²³, web sayfalarına vektör temelli içerikler sağlamaktadır. Web tarayıcıları ile birlikte sunulan Adobe Flash, farklı platformlarda her türlü ekran boyutunda kullanılabilmektedir. Tam ekran playback ve video entegrasyon özellikleri ile günümüzde tercih edilen bir dağıtım formatı haline gelmektedir. Çözünürlük kaybı yaşamadan vektör görüntülerini ölçeklendirebilen Flash, hareketli grafik tasarımcılarının, kamera zumlama etkisini elde edebilmelerine olanak tanımaktadır. Flash ile üretilen içerik bitmap ve piksel tabanlı görüntülerden daha kısa sürede indirilebilmektedir.

İçeriğin güncellenmesi ve içeriğin arama motorları tarafından endekslenmesi flash' ın dezavantajları olarak sıralanmaktadır. Bu dezavantajlar nedeniyle e-ticaret, iş ve veri tabanlı web siteleri flash' ı; animasyonlu banner, navigasyon sistemleri ve

²³ Macromedia ilk üretildiğinde kullanıcılar arasında Flash olarak adlandırılmaktaydı.

geçişler olarak HTML sayfaları ile birleştirmektedir. Flash veri aktarımları streaming²⁴ ile sağlanmaktadır. DSL ve kablo modemle bağlanmış sistemlerde problem çıkarmadan çalışan animasyonlar, daha yavaş aktarımların gerçekleştiği sistemlerde sorun çıkarabilmektedir. Bu nedenle Flash ile yapılacak bir animasyonda öncelikle ağır modem bağlantılarına sahip kullanıcılar düşünülmektedir.

Düşük bant aralıkları vektör görüntülerini kullanan Flash için bir avantaj oluşturmaktadır. Çünkü bitmap' lar bant aralığı bakımından ağırdır. Ayrıca hem Flash Trace Bitmap fonksiyonu hem de Adobe Illustrator Autotrace araçları ile Flash' lar, ölçeklendirilerek vektör yollarına dönüştürülebilmektedir.

Son zamanlarda Flash' ın QuickTime entegrasyonları iyileştirilmiş olsa da web üzerindeki Flash temelli sunumlara video özelliklerini eklemek indirme sırasında gecikmeye neden olabilmektedir. Flash' lar için QuickTime sinemasına bağlantı, animasyonlu GIF gibi farklı bir izleme yöntemi, uzmanlar tarafından kullanıcılara önerilmektedir. (Luwton, 2004: 134)

dHTML; 4. 0 web tarayıcılarının tanıtımı yapılırken karmaşık programlama dillerinin bir bileşimi olarak HTML adlı program ortaya çıkar. HTML, Netscape' in sıralı katmanlar biçiminde tanıtılmasına olanak tanımaktadır. Ayrıca CSS aracılığı ile metin kullanımı gelişmiş bir yöntemle sağlanmaktadır. dHTML her ne kadar animasyon için geliştirilmese de web sayfasındaki HTML içerikli öğelerin animasyonunda kullanılabilir. ²⁵

dHTML animasyonları web tarayıcıları tarafından eklenti indirme gereksinimi olmadan kullanılabilir. Fakat dHTML' nin animasyon özellikleri sınırlıdır ve bundan dolayı kodlanması zorluk çıkarabilmektedir. dHTML her ne

²⁴ Streaming internet ortamında “duraksız işlem” olarak tanımlanmaktadır.

²⁵ Örneğin, bir dHTML skripti tarayıcıya bir görüntünün yerini değiştirmesini söyleyerek bunun sayfa etrafında gezmesine izin verir.

kadar Adobe Dreamweaver ve Adobe GoLive gibi uygulama skripti oluştursa da farklı tarayıcılar arasında daima uyum içerisinde değildir.

Web Üzerinde Video

QuickTime, Windows Media Player ve RealPlayer gibi internet ortamında bulunan web video formatları, downloading ve streaming işlemleri ile web üzerinde bulunan verilerin transferine izin vermektedir.

İnternet ortamında bulunan içeriğin sunucudan yerel bilgisayara kopyalanması ve yerel makinenin sabit diskinden işlenmesi basic download (temel indirme) olarak tanımlanırken, progressive download (gelişmiş indirme) en önemli bilgiyi dosya yapısının baş tarafına getirmektedir. İnternet ortamında her hangi bir veri download edilirken dikkat edilmesi gereken nokta birinci bölümün kopyalanmasının bitmiş olmasıdır. Burada download edilen birinci bölüm gösterildikçe ikinci bölüm indirilecektir. Zamanlamanın belirleyici bir öğe olmadığı bu işlem söz konusu sıralamaya uygun olarak devam etmektedir. Video parçasının kesintisiz gösterilebilmesi için kullanıcı bağlantısının animasyon verisinin hızı kapsamında olması gerekmektedir. Kullanıcının bant genişliğinin yavaş olması, gösterim sırasında ortaya çıkan kısa duraklamalara neden olmaktadır. Eğer tüm parça download edildiyse, bağlantı hızı ya da ağ sıkışıklığı videonun gösteriminde herhangi bir duraksamaya neden olmamaktadır.

Streaming; internet ortamında bulunan animasyonun, download edilmesini beklemeden hemen izlenmesine olanak tanıyan bir işlemdir. Download işlemi başladığında filmi kesintisiz izlenebilir kılan streaming işlemi sırasında, yeni veri sunucudan kullanıcı bilgisayarına aktarıldıkça eski veri oradan silinmektedir. Bağlantının yavaş olması ve ağ sıkışıklığı, verinin transfer hızını azaltmaktadır. Böyle bir durumda verinin gerçek zamanlı playback' ini koruyabilmek karelerin iptal edilmesiyle mümkün olacaktır.

Hem dikkat aralığının önemsendiği animasyonlarda hem de iki dakikayı aşan animasyonlarda streaming yöntemi tercih edilirken; kısa animasyon çalışmaları için yüksek çözünürlük sunan downloading işlemi uygun görülmektedir. (Krasner, 2008: 62).

Animasyonlarda veri transfer hızını ve veri miktarını (veri miktarı transfer sırasında animasyonun sorunsuzca oynatılabilmesi adına her saniye yeniden güncellenmektedir) belirleyen öge, bağlantı hızı ve bant genişliğidir²⁶. Animasyonların bant genişliği konusunda internet ortamında zorunlu kısıtlamalar yapılmaktadır. Bu durum zengin ve tam ekran video sunumlarını, web ortamında gösterebilecek ölçekte motor gücü' nün bulunamamasından kaynaklanmaktadır. Bütünüyle videoya dayalı bir web sitesi için toplumsal veri ağlarının değiştirilmesi gerekmektedir. Hareketin hedeflendiği bir web sitesinde, playback' i sorunsuz gerçekleştirebilmek için kare boyutlarının azaltılması ve codec uygulamaları ile verinin sıkıştırılması gerekmektedir. Hareketten çok detayların ön planda olduğu videoların sunulacağı bir web sitesinde ise animasyonlardaki kare oranını azaltmak yeterli olmaktadır. Web ortamında dosya boyutu ve bant genişliği konularında yaşanan sıkıntılara rağmen, kullanıcılar tarafından tercih edilen sınırlı hareket yaklaşımı doğru aktarımlarla sonuçlanmaktadır.

Animasyonlu Navigasyon Sistemleri

Web sitelerinin karmaşıklığını mantıklı ve anlamlı bir alt yapı ile çözmeyi amaçlayan navigasyon tasarımlarında web geliştiricileri; ara yüz, ileti, müşteri, kullanıcı ve ortamı dikkate almaktadır.

Web sitelerinde uygulanan animasyonlu navigasyon²⁷ sistemleri, kullanıcıyı bilgilendirirken eğlendirmektedir. Ayrıca ikonlar, düğmeler ve metin bağlantıları ile kullanıcının dikkatinden kaçan nesneler vurgulanabilmektedir. Navigasyon sistemlerinin web sitelerine bir başka getirisi de menülerin bütününe anime edilebilmesine olanak tanıyan yapısıdır. Bu çaba etkileşimin seviyesini arttırmak ya da kullanıcıyı eğlendirmek için seslerle desteklenebilmektedir.

²⁶ Bant genişliği bir iletim ortamının ya da haberleşme kanalının kapasitesini ifade etmek için kullanılır.

²⁷ Bir noktadan başka bir noktaya gitmek için en elverişli yolu tayin etme ve planlanan rota üzerinde yolculuğu gerçekleştirme.

Animasyonlu navigasyonların yapımında interaktif ve kinetik tasarım olasılıkları çeşitlilik göstermektedir. Nessim Higson²⁸, un IAAH²⁹ portfolyosundaki basit tipografik menüye, web sayfasının sol kenarından gerçekleştirdiği hareketle seçilen ikonun belli eden siyah bir ok eşlik etmektedir. Studio Dialog' un web sitesinde, imleç bir metin bağlantısı üzerinde hareket ettirildiğinde, metinde yer alan harfler sağ yukarı doğru hareket etmektedir. Metin bağlantısındaki harflerin bu hareketine, inceden kalına doğru değişen bir çubuk görseli eşlik etmektedir. LeskoMedia' nın The Plumbing Joint için tasarladığı web sitesinde kullanılan az sayıda karakter, musluk kulpunu döndürme ya da drenaj tıkaçı çekme hareketini andırmaktadır. Bu web sitesinde konumlandırılan mouse tutma ve tıklama seçenekleri ile kullanıcı rahatlıkla menüde dolaşabilmektedir.

Ayrıca navigasyonel grafikler, sayfalar arasındaki kısa süreli geçişlerde animasyon yapılabilecek şekilde düzenlenmiştir. Stickman On Fire³⁰ adlı web sitesinde internet kullanıcılarına fotoğraf ve sinema videolarına bakabilme olanağı sunulmaktadır. Burada ana menünün büyük bir kibrit kutusu biçiminde tasarlandığı görülmektedir. Sitede herhangi bir menü seçildiğinde, ana menüdeki kibrit kutusu kapanmaktadır. Kutu yeniden açıldığında ise seçilen menü içeriği ekrana gelmiş olmaktadır. Ayrıca site içerisinde hareket ettirilen Mouse ile eş zamanlı olarak, navigasyonel yapıda tasarlanan kibrit çöpleri de yukarı-aşağı yönde hareket etmektedir. Bir Mouse takip hareketli grafiği tasarlanmıştır. Dinamik olarak hem Mouse hareketini kontrol etmekte, hem de kendi hareket yapısını da Mouse hareketiyle paralel dinamik olarak sürdürmektedir.

²⁸ Ödüllü, IAAH reklam ajansının, ödüllü hareketli medya grafik tasarımcısı ve sanat yönetmenidir.

²⁹ New Orleans' ta bulunan, Amerika' da 2009' un en yaratıcı ajansı seçilen hareketli medya tasarım ajansıdır.

³⁰ Taras Lesko' nun 'Stickman On Fire' isimli ödüllü sitesidir.



(Resim 12)

Philipo³¹'nin kişisel web sitesinde, gerçekleştirilen animasyonlu navigasyonlar ile ciltli bir kart grubu biçiminde sunulan bir ana sayfa tasarımı bulunmaktadır. Ana sayfa üzerinde Mouse tıklandığında kartlardan bir tanesi öne doğru hareket etmektedir. Kısa bir sürede öne doğru hareket eden bu kart var olan konumunu değiştirir ve sayfanın köşeleriyle aynı açığa gelecek şekilde kendini yeniden konumlandırır. Web sitesinin ilgi çeken diğer bir yönü de, kullanıcıların animasyonlu navigasyonları kontrol edebilmesine olanak tanıyan seçeneklerin sitede var olmasıdır. Ana sayfanın sol üst köşesindeki kartların ya da karenin altında yer alan tipografik nesnelerin seçilmesi ile bu animasyonlu navigasyonlar kontrol edilebilmektedir. Web ortamında tasarımcılar tarafından sürekli geliştirilerek kullanılan animasyonlu interaktif navigasyon sistemleri, eğlenceli bir sunum hazırlamanın yanı sıra internet kullanıcılarının bilgiye açık ve elverişli koşullarda ulaşabilmesine olanak tanımaktadır.

Animasyonlu Geçişler

Tasarımcılar tarafından web ara yüzlerinde sıklıkla kullanılan animasyonlu geçişler, farklı içeriklere sahip sayfalar arasında ki geçişi sağladığı gibi sitenin orijinal içeriğini tamamlayıcı bir formatta da kullanılabilir. Properties' in³²

³¹ Belçika' lı film yönetmeni.

³² Brookfield Properties' in Bankers Court için yaptığı arayüz tasarımındaki geçişlerin düzenlenmesinden ortaya çıkan kompozisyonel olasılıklar Hollandalı De Stijl sanatçısı Piet Mondrian' ın resimleriyle benzerlik göstermektedir.

gerçekleştirdiği bir arayüz tasarımı, animasyonlu geçişler ile elde edilen etki bu web sitesini diğer web sitelerinden farklı kılmaktadır. Burada kullanılan iki boyutlu çizgiler ve basit geometrik düzlemler bir bağlantı seçildiğinde yeni içeriği göstermek adına dönmekte ve konum değiştirmektedir. Bu web sitesini diğer sitelerden farklı kılan bir başka özellik de sitenin koreografisi hazırlanırken görsel geçişlerde tercih edilen yumuşak etkidir.

Studio Dialog' un web sitesinde herhangi bir link tıklandığında, ana sayfanın üst ve altında dikey olarak karşıt yönde hareket eden iki ayrı çizgi görülmektedir. Bu çizgiler hareketini tamamladığında ana sayfa üzerinde yeni bir interaktif öge harekete geçmektedir. Bu web sitesinde özel bir sayfada sunulan ' çalışmalarımız' bölümü, tasarımı ile kullanıcıların dikkatini çekmektedir. Burada bağlantılar Mouse-over hareketi ile seçildiğinde ekranda, seçili olan çalışmanın bilgilerinin (çalışma başlığı, tasarım kategorisi vb.) yer aldığı mavi bir dikdörtgen belirlemektedir. Manuel Piton³³ tasarımlarına imzasını attığı web sitelerinde, kullandığı animasyonlu geçişler ile estetik ve popülerliği iç içe sunmaktadır. Piton' un, animasyonlu geçişlerde Flash programından yararlanarak elde ettiği bu etki, günümüzde bir çok tasarımcı tarafından referans alınarak kullanılmaktadır. Lentillebiopique³⁴ için Manuel Piton' un tasarladığı web sitesinde, animasyon hareketlerinin biçim ve içerik bağlamında ara yüzlerde kullanılabileceğini kanıtlamaktadır. Web sitesinde film yapım bilgilerinin yer aldığı sayfada, tercih edilen üç basit metin bağlantısının (her bir metin bağlantısı filmin yazım, teknik ve yapım bölümlerini karşılamaktadır) yanı sıra turuncu menü ile sunulan menü başlıkları kullanıcılara kolay seçim olanağı sunmaktadır. Ana sayfada, ' başarılar' menüsü seçildiğinde bir çeşit polaroid fotoğraf görüntüsü sayfanın tamamında görünmektedir. Animasyonlu geçişin devamında, açılan polaroid sayfada video/DVD kapağının³⁵ görseli ön plana çıkmaktadır. Bu sayfada herhangi bir yer tıklandığında arka planda yer alan fotoğrafların konumu değişmektedir.

³³ Brüksel' de bulunan interaktif tasarım, baskı ve fotoğraf stüdyosu olan DizNotip' ten Manuel Piton; Belçika' daki ticari sanat stüdyoları için yaptığı web tasarımlarında çalışmalarını gerçekleştirmiştir.

³⁴ LB. o film şirketi özellikle bağımsız kısa film alanında başarılı örneklerle imza atmıştır.

³⁵ Le Sens De L' Orientation (2006) kısa filmini sunan bir video/DVD kapağının görüntüsü.

The Black Seeds³⁶ adlı müzik grubunun web sitesinde yer alan, her hangi bir animasyonlu navigasyon öğesi seçildiğinde; sayfa içerisinde birbirinde farklı hayvan, bitki, müzik aletleri ve disko topları gibi aksesuarlar ortaya çıkıp kompozisyonu değiştirmekte ve akabinde yok olmaktadır. Ana sayfada, görüntü ve animasyonlardan elde edilen kolaj kullanıcıda, müziğin doğasıyla uyumlu pasifik dans pisti hissini uyandırmaktadır.

Bu web sitesi ile dünya genelinde bilinilir olmayı hedefleyen müzik grubunun bu projesi hakkında Steve Le Marquand³⁷ sevdiğiniz veya nefret ettiğiniz sitelerden biridir çünkü cesur ve saldırgan bir tavrı vardır şeklinde bir açıklama getirmektedir(Synne, 2007: 359).



(Resim 13)

Serim Sayfası Animasyonları

Sitenin ana sayfası yüklenmeden önce ineraktif ortamda görünen, web sitesinin giriş sayfasına serim sayfası denmektedir. Kullanıcı, web sitesinin kendisine erişmeden önce; bir ortam oluşturmak, markayı vurgulamak, kullanıcıları cezp etmek ve onları siteye yönlendirebilmek gibi amaçlarla tasarlanan serim sayfaları kullanıcıya, siteye farklı teknik erişim imkanları (html, flash vb.) sunmaktadır. Ayrıca, serim sayfasında kullanılan animasyonlar 5 ila 10 saniye aralığında değişmektedir. Serim sayfaları konusunda çeşitli yaş grupları üzerinde yapılan araştırmalar (kullanılabilirlik testleri, odak grupları ve web analitikleri), internet kullanıcılarının web sitelerinde serim sayfalarını istemedikleri bilgisini ortaya çıkarmaktadır.

³⁶ Yeni zellandalı müzik grubu web sitesi RESN tarafından gerçekleştirilmiştir.

³⁷ Resn yönetmeni Steve Le Marquand.

Serim sayfasının yüklendiği sırada geçen zaman, siteye yapılan bir kaç ziyaretten sonra o sitedeki serim sayfasının grafik çekiciliğinin azalması gibi etmenler serim sayfasına sahip web sitelerinin kullanıcı tarafından tercih edilmediği sonucunu doğurmaktadır. Arama motorları web sayfalarını; HTML kod, metin içerikleri ve linklere göre sıralamaktadır. Ana sayfada yer alan bu nitelikler serim sayfalarında yer almamaktadır. Arama motorları, serim sayfalarının bu özelliğinden dolayı web sitelerini ya tanımamakta ya da sadece o sitenin ana sayfasını tanımlamaktadır.

Serim sayfaları sitenin içeriği hakkında kısa bir bilgiyi, kullanıcıya hızla sunabilmektedir. Farklı tasarımları ile ön plana çıkan tasarım stüdyoları ve reklam ajansları, serim sayfalarının bu yönünden faydalanarak ilgi çekici serim sayfası tasarımlarına imza atmaktadır. “be-Designer”³⁸ adlı web sitesinde kullanılan serim sayfası, gri motiflerin yer aldığı bir arka plan üzerinde yeşil renkte büyük bir 4 harfinden oluşmaktadır. Serim sayfasında yer alan animasyonda “be-Designer” adı sayfanın sağ köşesinden sol köşesine doğru ilerlemekte ve yazı ilerledikçe yazının rengi koyu griye dönüşmektedir. Serim sayfası animasyonu bununla sınırlı değildir. Enter tuşuna basıldığında serim sayfasında “4” sayısının daha küçük görsellerinin yer aldığı bir ilerleme göstergesi ortaya çıkmaktadır.

Bu göstergelyi takip eden animasyonda, sayfanın tamamı yeşil renkle kaplanmaktadır. Bu animatik görüntüden sonra ekran değişir ve sitenin ana sayfasını tanıtan bir dizi yatay silgeç ortaya çıkar. “Salon de Fatima”³⁹ web sitesinin açılışında; su damlaları, çiçek yaprakları ve buhar gibi doğal görüntülerin yer aldığı bir serim sayfası yer almaktadır. Bu serim sayfasında oluşturulmaya çalışılan atmosfer, web site kullanıcılarının serim sayfalarının indirilmesini keyifle beklemlerine neden olabilmektedir.

³⁸ be-Designer' ticari ve konut mimarisi, iç tasarım ve mobilya tasarımında uzmanlaşmış Belçikalı iki iç mimar için yapılmış bir sitedir.

³⁹ New England' da bulunan kuaför ve spa zinciri Salon de Fatima' nın web sitesi.



(Resim 14)

Serim sayfalarına sahip kimi siteler kullanıcıya, serim sayfasının yüklenmesini beklemeden doğrudan ana sayfaya yönlendirebilecek seçenekler (enter, skip vb.) sunmaktadır. Serim sayfalarında cookie' leri kontrol eden skript' ler, kullanıcının ana sayfayı işaretlemesine olanak tanımaktadır. Serim sayfalarının indirme hızı, interaktif ortamda yer alan en hızlı yüklemeye uygun olarak uyarlanmaktadır. Serim sayfalarında yer alan animasyonlar ise vektör temelli görüntülerden oluşmaktadır. Bu uygulama ile serim sayfalarında, Bitmap ve QuickTime gibi video kliplerin indirme zamanından daha hızlı bir yükleme zamanı elde edilmektedir.

Banner' lar

İnternetaktif ortamda oluşturulan reklam kampanyalarının kilit ögesi olan banner' lar; profesyonel anlamda güçlü bir web kimliği hazırlayarak, reklamı okuyan internet kullanıcısı üzerinde uzun vadeli bir etki uyandırabilmeyi amaçlamaktadır. Banner tasarımları, web sitelerinde trafik yoğunluğunu artıracak önemli bir potansiyele sahiptir. Bundan dolayı banner reklamı hazırlanacak nesne tasarımcı tarafından iyi analiz edilmelidir. Nesnenin yararları, özellikleri, rakipleri ve geçmiş kampanyaları ile ilgili yeterli ön bilgi edinildikten sonra hedefler tespit edilmelidir. Bütün bu öğeler analiz edildikten sonra tasarımcı tarafından üretilen banner reklamları hem ürün sahibi markanın hem de web sitesinin kitleler tarafından takip edilmesine zemin hazırlayacaktır.

Banner reklamlarında tercih edilen hareketli anlatım, diğer banner reklamlarına oranla internet kullanıcıları tarafından daha çok tıklanmaktadır. Hareketli banner' lar hazırlanırken, iki temel animasyon formatı tercih edilmektedir. Bu formatlardan biri olan animasyonlu GIF' ler her ne kadar sıklıkla kullanılsa da interaktif özellikleri ile kullanıcılarla doğrudan bağlantı kuran Flash kadar popüler olamamaktadır. Ayrıca, içeriğindeki yüksek hareket elde etme gücü, yumuşak playback hızı ve küçük dosya boyutu ile Flash, animasyonlu banner' lar için oldukça elverişli bir formattır.

Başarılı banner örnekleri direkt konuyu aktaran kısa ve öz bir sunumla gerçekleştirilmektedir. Banner reklamlarının sade ve estetik olması internet kullanıcılarının dikkatini daha fazla çekmektedir. Bu bağlamda bannerlar ile istenilen hedefe ulaşılabilir. Bannerların hazırlanmasında dikkat edilmesi gereken bir diğer noktada, yazıların iki saniye içerisinde okunması ve anlaşılmasıdır⁴⁰. Anthrax' ın⁴¹ resmi web sitesi için tasarlanan banner reklamları başlık grafikleri ve hareketli animasyonlar ile ilgi çekmektedir. kullanılan banner' ların her biri farklı bir tarz ve içerikle sunulmaktadır. Bu kullanıcılara web sitesinin görünümünü kişiselleştirme olanağı da beraberinde getirmektedir.

C. Hareketli Medya Animasyonları

Reklam Kiosklarında Hareket

İnternet reklamları, kullanıcıların banner reklamlarında gözden kaçırdığı bilgileri kullanıcılara yeniden hatırlatmak adına tasarlanmaktadır. Bu reklamlar web sayfası içerikleri yüklenirken ya da ana sayfa ile alt sayfalar arasında geçiş yapılırken görülebilmektedir. 5-10 saniye aralığında değişen internet reklamları ana sayfada, bütünüyle görülebilecek boyutta sunulmaktadır. İnternet reklamlarında “skip” seçeneği ile, reklamları izlemek istemeyen kullanıcıların reklamları kapatmalarına imkan tanıyan bir seçenek de yer almaktadır.

⁴⁰ Ekranda 14 puntun altındaki serif fontlarının okunması genellikle zordur.

⁴¹ LeskoMedia' dan Taras Lesko tarafından tasarımı gerçekleştirilmektedir.

Tasarımcılar genellikle iki tür reklam üzerinde çalışmalarını yürütmektedir. PopUp ve satır içi hücreler. PopUp reklamlar, seçilen web sayfası yüklenmeden önce hedeflenen sayfanın ön planında görülen reklamlardır. Bu reklamlar oynatılırken arka planda hedef sayfa yüklenmektedir. Satır içi interstisyeller ise hedef sayfa yüklenirken kullanıcıyı oyalamak adına tasarlanan interaktiflerdir. Shockwave, Java ve VRML ortamlarında sıklıkla kullanılmaktadır. (Madney, 2006: 120)

İnternet reklamlarında önemli olan, reklamların aktarılacak istenen mesajı en kısa sürede ve en etkili biçimde iletebilmesidir. Bu bağlamda web reklam tasarımcıları, bir taraftan online reklamların web sitesinde görülme sıklığını azaltırken diğer taraftan da video ve interstisyeller gibi seçeneklerle reklamın kullanıcılara ulaşmasını sağlamaktadırlar. Hillman Curtis'⁴² in imzasını attığı bir online reklamda, foto grafik görüntüler üzerinde basit animasyonlardan oluşan bir sunum gerçekleştirilmektedir. Lycos⁴³ için tasarlanan bu reklamda hareket etkisi, iki yeşil çizginin soldan sağa doğru ilerlemesiyle başlamaktadır. Bu animasyon ile birlikte ekranda “discover” kelimesinin harfleri ortaya çıkmaktadır. 360 derecelik bir döngü sonrasında “discover” kelimesine ait harfler “fun” kelimesine ait harflere dönüşmektedir.

Reklamdaki hareket etkisi bunlarla da sınırlı değildir. Sırası ile “educate” ve “share” kelimeleri ortaya çıkarak yok olur. Reklamdaki son animasyon ögesi ise reklam sayfasının alt tarafında yer alan boşlukta ki laptop kapağının açılmasıyla kameraya doğru gülümseyen genç bir kız görüntüsüdür. Bu hareketli reklam videosunda; research, inspire, interact, future, headlines, global vb. kelimeler farklı fotoğraf görüntüleri eşliğinde aynı biçimde sunulmaktadır. Hillman bu reklam hakkında; “iletilmek istenen mesaj Lycos' un herkese hitap edecek bir şeyi olduğudur, kızınız için bile. . . o basit resme eklenen metni çok fütüristtik yaptık”⁴⁴ demektedir.

⁴² Amerikalı, yeni medya performans sanatçısı, yazar, müzisyen ve film yapımcısıdır.

⁴³ 1994' te Mellon Üniversitesinde tasarlanan, internet arama motoru ve web portalı

⁴⁴ Adobe Web Galeri için Susan Davis' in yaptığı bir söyleşide Hillman' ın yaptığı açıklama

Multimedya' da Hareket

Hareketli grafik tasarımcıları, teknolojinin gelişmesi ve yaygınlaşmasına bağlı olarak günümüzde sesle desteklenmiş yüksek kaliteli çalışmalar elde edebilmektedir. Özellikle bilgisayar ekranında sunulan animasyon ve etkileşimli bu çalışmalar hyper-card, super-card director gibi uygulamalarla geniş kitlelere ulaştırılabilmektedir.

Eğitim, iş ve eğlence alanında yaygın bir şekilde kullanılan multimedya araçları; içeriğindeki metin, ses, grafik ve animasyon gibi öğelerle hareketli medya alanında yeni sunumlar gerçekleştirebilmektedir. Eğitim alanında görülen sunumlar bilgisayarlara dayalı kurslar, ansiklopediler ve almanaklar biçiminde gerçekleştirilmektedir. Eğitim amacıyla hazırlanan CD-ROM' ların farklı konuları bir arada ve sıralı olarak sunması, kullanıcıların düzenli bir eğitim sürecinden geçmesine olanak tanımaktadır.

İş sektöründe firmaların hizmetlerini, tarihçesini ve kampanyalarını içeren çalışmalar multimedya araçları ile sunulmaktadır. Özellikle, müşterilere şirket hizmetlerini anlatmak ve kampanyalarla ilgili onları bilgilendirmek için hazırlanan CD-ROM' lar tasarımcılar tarafından en etkin multimedya araçlarından biri olarak kabul edilmektedir. IntelliWatch⁴⁵ yazılım programını tanıtmak için hazırlanan interaktif CD-ROM' un ara yüzünde navigasyon sistemi ile bölünmüş dört ayrı bölüm yer almaktadır. Olası kullanıcıları temsil eden bu dört bölümden herhangi birinin üzerine Mous getirildiğinde o bölüm büyüyerek ekranın büyük bir bölümünü kaplamaktadır. Navigasyonun diğer bölümü ise küçük bir alt menü biçimini almaktadır. Ara yüzün sağ tarafında, seçili olan bölümde yer alan konuya uygun olarak bir birey çıkmakta ve günlük sıkıntıları ile Notes şebeke yönetim sistemi hakkındaki gereksinimlerini anlatmaktadır. Bu sekans IntelliWatch' ın yazılım ve danışma hizmetlerini anlatan animasyon ve navigasyonlarla desteklenerek tamamlanmaktadır.

⁴⁵ Ağla bağlanmış iş alanları için yazılım çözümleri geliştiren öncü firmalardan Candle Corporation; Lotus Notes ağının günlük kayıt işlemlerini otomatik hale getirmek için tasarlanmış yönetim yazılımı IntelliWatch.

Eğlence içerikli multimedya araçları, film sektöründen edindiği deneyimleri interaktif ortama taşımaktadır. Bu deneyimlerin doğru kullanılması sonucunda multimedya araçları çağımıza damgasını vurarak adından sıkça söz ettirmektedir. Taşınabilir video oyun konsolları, interaktif ortamda yer alan eğlence uygulamaları eğlence sektöründe yeni bir çağa girildiğinin habercisi olmaktadır.

Sega' nın Dreamcast, Nintendo' nun Game Cube, Microsoft' un Xbox ve Sony' nin PlayStation' ı çağımızda eğlence sektörüne damgasını vuran multimedya uygulamalarından birkaçıdır. Sony Computer Entertainment, 1999 yılında ürettiği PS2 ile multimedya dünyasına, “Emotion Synthesis” ve “Emotion Engine”⁴⁶ adıyla iki yeni kavram kazandırmaktadır. 2006 yılında aynı firma tarafından üretilen yedinci nesil video oyun konsolu olarak PS3 gelişmiş grafikler, canlı aksiyon video, 3 boyutlu animasyon ve içerdiği hi-fi ses teknolojisi ile çağa damgasını vurmaktadır. (Woolman, 2000: 53)

Hareketli grafik tasarımcıları, eğlence sektöründe sürekli yeni oyunlar üreterek kendi sanatsal ve pratik alt yapılarını geliştirmektedir. Bu yeni oyunlar ile multimedya araçları oldukça popüler bir konum teşkil etmektedir. Ön plana çıkan oyun tasarımları için bir çok okul ve üniversite kendi bünyesinde kulüpler oluşturmaktadır. Bu kulüplerde estetik ve kavramsal düşünce, interaktif ve hareketli tasarım, oyun dinamiği ve ekip çalışması gibi başlıklar tasarımcılara aktarılmaktadır.

DVD ve VCD Videolarda Hareket

Dijital medyanın olanaklarından yararlanmayı hedefleyen film endüstrisi, doksanlı yılların ortasında bu hedeflerine ulaşabilmek için DVD-Video gibi formatlardan yararlanma yoluna gitmektedir. Görüntü kalitesinin üstünlüğü, içeriğin uzun süre korunabilmesi gibi özellikler DVD-Video' yu VHS gibi alternatiflerinden farklı kılmaktadır. Sahnelerin ayrı ayrı görüntülenebilmesi, filmin yanı sıra ekstra bilgilerin yer aldığı içeriklerin bulunması, çoklu açı görüntüleri, surround ses özelliği ve playback seçenekleri, uzaktan kumanda ya da Joystick⁴⁷ kullanmaya olanak

⁴⁶ 128 bitlik bu işlemci, önceden kaydedilmiş verilerin playback yapılması yerine karakterlerin hareketlerinin interaktif olaylarla belirlenmesine izin verir. Örneğin NBA Shoot-Out (2003) canlı bir NBA sunumuna benzemektedir. Oyuncunun hareketleri, birçok NBA yıldızının basketbol oynarken yaptığı hareketlerin yakalanması sonucunda oluşturulmuştur.

⁴⁷ Kontrol kolu, yönetim kolu veya idare çubuğu anlamında, video oyunlarında kontrol sistemini oluşturan, oyunu oynatan ve modeline göre giriş, çıkış ve algılama fonksiyonu olan kontrol aracıdır.

tanıyan düzenekler ile DVD-Video kullanıcıların beğenisini kazanmaktadır. DVD-ROM özelliği bulunan kişisel bilgisayarlarda görüntülenebilen biyografiler, yorumlar, çalma listeleri ve web bağlantıları DVD-Video bir başka artısı olarak dikkat çekmektedir.

DVD' lerin kullanılabilirliğinin yanı sıra menü tasarımı gibi özellikleri DVD' ye olan talebi arttırmaktadır. En az DVD' nin içeriği kadar menü grafiklerinin tasarımı da hem tasarımcılar hem de kullanıcılar tarafından önemsenmektedir. (Woolman, 2000: 82)

Menü tasarımlarının süresi on beş saniyeden bir dakikaya kadar değişebilmektedir. Bu sürede gerçekleştirilen hareket, navigasyon sürecine olumlu anlamda katkıda bulunabilmekte ya da görüntüleme deneyimini güçlendirebilmektedir. Animasyonlu menü tasarımlarında kullanıcı bir seçim yapana dek menü, sonsuz bir döngü içerisinde hareketini sürdürmektedir. Hareketli menüler tasarlanırken DVD' nin içeriğinde yer alan olayın özeti, efekt ve video birleştirme tekniklerinin yardımıyla yeniden kurgulanarak kullanılabilir. Bu tür interaktif çalışmalar arka plan menü çalışmalarına da uygulanabilmektedir. Ana menü ve arka plan tasarımlarında uygulanacak bu ve benzeri tasarımlar bu çalışmanın diğer DVD çalışmalarından farklı olmasına zemin hazırlamaktadır.

2000 yılında tamamlanan Gunshy filminin DVD başlığı navigasyonlu nesnelerden oluşmaktadır. Bu nesneler, kareye ardışık atılan mermi görüntüsünde sunulmaktadır. Filmin DVD' si için tasarlanan menü sayfasında kullanıcı bir menü başlığını aktive edene kadar, hedef görseli boşlukta gezinen karakterlerin üzerinde dolaşmaktadır. DVD' lerin çizgisel olmayan menü yapıları, kullanıcı açısından eğlenceli ve etkileşimli bir sunum oluşturabilmektedir. Navigasyon süreci ile bir bütün olarak tasarlanan hareketli DVD menüleri, içeriğin hareketli bir özetini sunabilmektedir. Bu tür özelleştirilmiş menü tasarımları arka planlarda da kullanılabilir. Hareketli grafik tasarımcılarının bu çabaları tasarım bağlamında sıradanlığın ötesinde tasarımcının kendi farkını ortaya koyabilmektedir.

1. 1. 3. Hareket Okuma ve Hareket Koreografisi

Günümüzde hareket kavramı, grafik tasarım çalışmalarının en önemli noktalarından birisi olarak yorumlanmaktadır. Burada; bilgiyi aktarma, duygu yoğunluğunu iletebilme ve estetik değerlere uygun görseller sunabilme adına hareket kavramının tüm getirilerinden yararlanılmaktadır.

Tasarım ile kullanıcı arasında doğal bir bağ kurabilen bu hareket kavramı, biçim ve içerik düzeyinde en basit anlamda hazırlanan bir tasarımdaki mesajın etkili ve anlamlı bir sunumunu gerçekleştirebilmektedir.

A. Hareketin Dili

Teknik bir yapı olarak interaktif tasarımlarda uygulanan hareket dili, gerçek yaşamdaki hareket izlenimini tasarımlarda gerçekleştirebilme olanağı sağlamaktadır. Tasarımcılar, hareket dilini eserlerinde kullanabilmek için algoritmik düşünce sisteminden yararlanmaktadırlar. Hareket dili, sinema filmlerinde ve animasyon çalışmalarında, ilk örneklerin görüldüğü tarihlerden bu yana düzenli olarak kullanılmaktadır. Zamanla birlikte animasyonlarda ve grafik tasarımlarda da kullanılan hareket dili günümüzde tasarım çalışmalarının vazgeçilmez bir öğesi haline gelmiştir.

Hareket, günlük yaşamda bir sabit olduğundan tasarımın bir parçasıdır. Hareket farklı bilim ve sanat disiplinlerinde araştırılmıştır. Fakat kinetik araçlara kolay erişimle, hareket ve iletişim tasarımı her zamankinden daha yoğun bir şekilde tek bir disiplinde birleşmiştir. Ve tasarımcılar çalışmalarına hareket aşlamakla daha fazla ilgilendiklerinden, hareket anlatımı da –hareketin daha etkin olarak nasıl iletebileceğinin anlaşılma eylemi- temel bir öğe haline gelmiştir. Jan Kubasiewicz⁴⁸ bu açıklaması ile hareket dilinin tasarım çalışmalarında taşıdığı önemi ifade etmektedir.

⁴⁸ Polonyalı, hareketli medya tasarımcısı ve araştırmacı yazar.

Evrensel bir dil olarak kabul edilen hareket, çalışmaların hedef kitlelerce kabul görmesinde önemli bir rol üstlenmektedir. Tasarım içerisinde kullanılan herhangi bir ögenin kare içerisindeki hareketi, o ögenin konumunu ve mesajını güçlendirmektedir. Söz konusu metin aynı koşullarda fakat hızlı bir animasyonla kullanıldığında ise izleyicide; eğlence, acelecilik ve dengesizlik gibi duyguların oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Bu da, hareketin kendisinin tasarımcılar tarafından bizzat mesaj olarak kullanıldığını göstermektedir. (Sturman, 2003: 37)

Tasarımda hangi ögenin hareket ettirileceği ve nasıl hareket ettirileceği, tasarımcılar tarafından önceden bilinmesi gereken iki temel noktadır. Bu soruların cevabı tasarımda anlatılmak istenen düşüncenin doğru ve öngörülen seviyede anlatılmasına olanak tanımaktadır. Resimler, tipografiler ve soyut öğeler hareket dili ile aktarılabilmektedir. Burada kavramsal bir ifade ya da duygu yelpazesi hareket dili ile (dramatik anlamda bir gerilim, şiddetli bir çarpışma vb.) elde edilebilmektedir. Ayrıca eserdeki anlam bütünlüğü farklı resim ve kelimelerle iç içe sunulan hareket ve sesle sağlanmaktadır.

Kurallar ve sanatsal kimi tekniklerin kullanılması ile anlam kazanan hareket dili, tasarımlarda bütünleyici bir dil görevini üstlenmektedir. Tasarımcılar burada seyirci, içerik ve bağlam düzeyinde hareket dilinin ne kadar önemli olduğunu kavramak durumundadırlar. Çünkü hareket, tasarım çalışmalarında amaç değil anlatılmak istenen mesajın sunumunda bir araçtır. Bu anlamda tasarımcıların, eserlerini üretirken hareket ve hareketsizlik dengesini gözetmeleri zorunluluk arz etmektedir.

B. Mekansal Hareket Unsurları

Tasarımda hareket unsurunun kullanılabilmesi, mekan analizini zorunlu kılmaktadır. Mekan içerisinde hareket unsurlarının konumlandırılması, boyutları ve mekan içerisindeki diğer unsurlarla uyumlu olup olmadığı, hareketin ne yönde gerçekleştirileceği, kameranın hareketi hangi açıyla görüntüleyeceği ve bu mekanın kamera hareketleriyle dijital ortamda nasıl yorumlanacağı tasarım sırasında tasarımcılar tarafından dikkate alınması gereken noktalardır. Bu noktaların her biri tasarımın gerçekçiliğini ve inandırıcılığını etkilemektedir.

Mekansal Dönüşümler

Mekansal dönüşümler karakterlerin; mekan içerisindeki konumu, diğer karakterlerle uyumu, boyutu ve kare içerisindeki oranı gibi etkenleri karşılamaktadır. Bu söz konusu etkenlerin her biri hareket ile mekan arasındaki etkileşimi belirleme açısından tasarımlarda kilit rol üstlenmektedir.

"Mekan içerisinde bulunan herhangi bir karakterin animasyonunun gerçekleştirilebilmesi o karakterin 2 (dikey ve yatay eksenler) ya da 3 (x, y ve z eksenleri) boyutlu ortamda hareket ettirilmesi ile mümkündür." (Sturman, 2003: 45)

Mekan içerisinde, hareket sırasında ortaya çıkan açı değişikliklerinin giderilebilmesi tasarımcıya karakterin konumunu, kare içindeki oranını ve rotasyon özelliklerini kolayca anime edebilme kolaylığını sağlamaktadır. Cielomar Cuevas⁴⁹ bir kimliğin farklı rotasyonlarını elde edebilmek için gerçekleştirdiği tasarımda, kimliğin farklı parçalarını tek bir birim oluşturacak şekilde bütünleştirmektedir. Bir İsviçre çakısının uzantılarının içe doğru katlanmasını andıran bu tasarım, karenin üst köşesinden dikey hareket yönü ile ilerleyerek ekranı kaplayan “tbs” harfleri ile son bulmaktadır.

⁴⁹ İspanyol, hareketli medya grafik tasarımcısı.

Yön

Hareketli grafik tasarımlarda, hareketin gerçekleştirildiği yön mekan açısından önem arz etmektedir. Burada hareket yönünün bilinmesi, hareket yolunun ve arkların hazırlanmasında tasarımcılara yardımcı olmaktadır. Hareket yolu ve arklar karakterlerin mekan içerisindeki hareketinin gerçekçi olmasına zemin hazırlamaktadır.

Düz çizgiler, kavisler ya da çizgi ile kavislerin kare içerisindeki bileşiminden oluşan hareket yolları, karakterlerin belirli bir zaman diliminde kat ettikleri yolu belirleyen araçlardır. Arklar ise, hareket duygusunu doğal bir sunum olarak elde edebilmek için, mekanik araçların dışında kalan tüm eylemlerin kat ettiği hareket yönü olarak kabul edilmektedir. Arklar yerçekimi ve atalet kurallarına uygun olarak hareketin gerçekleştirilmesine zemin hazırlamaktadır.

Örneğin, animasyon sırasında insan vücudunun hareketi tasarlanırken onun ayağa kalkışı, oturuşu, yürüyüşü gibi hareketleri arklardan yararlanılarak elde edilebilmektedir. İnsanın öne doğru hareketi sırasında yerçekiminin etkisiyle vücut anatomik olarak aşağı doğru hareket etmektedir. Bu hareket bir başka arkın devreyi girmesi ile ancak gerçeğe yakın bir şekilde animasyonda gerçekleştirilebilmektedir.

Hareketin gerçekleştiği mekan içerisinde karakterler ya lineer ya da non-lineer yol üzerinde hareket ettirilmektedir. Bu karakterlerin düz bir çizgi ya da eğri bir çizgi üzerinde hareket ettirildiği anlamına gelmektedir. Animasyonlarda metalik nesneler düz bir çizgi üzerinde hareket ettirilirken ağaç dalları, çimler gibi hava şartlarından etkilenen öngörülemeyen nesne ve olgular da düzensiz şekilde hareket ettirilmektedir. Öte yandan animasyon sırasında bu öğelerin yönlerini değiştirdiği de görülebilmektedir. Örneğin; gök yüzünde uçurtulan bir uçurtma hava akımından kaynaklanan değişikliklerle kendi hareket yönünü değiştirebilmektedir.

Kare Hareketliliği

Gerçek ya da simüle kamera hareketleri ile elde edilen kare hareketliliği, seyircinin alan algısını istenilen seviyeye çekmekte bir araç görevi üstlenmektedir. Kare hareketliliğini canlı tutmak için animasyonlarda sıklıkla başvurulanan kamera teknikleri (pan⁵⁰, tilt⁵¹, track⁵², zoom⁵³ vb.) seyirci üzerinde bir çeşit hareketlilik izlenimi uyandırmaktadır. Seyirci üzerinde uyandırılmak istenen bu izlenim, farklı kamera teknikleri ile güçlü ve hızlı bir biçimde sunulmaktadır.

Pan hareketi ile insan gözünün bir nesneden diğerine geçişi taklit edilebilmektedir. Tilt hareketi ise kare içerisinde yükseklik ve derinlik algısının oluşmasında tasarımcıya yardımcı olmaktadır. Diğer taraftan kare açısını değiştirmek ya da ekran dışı alanı seyirciye göstermek içinse tilt hareketi kullanılabilir. Seyircinin nesneye yaklaşmasını ya da nesneden uzaklaşmasını sağlayabilmek için tasarımcılar tracking hareketinden yararlanmaktadır.

Heyecan ve gerilim duygusunu canlı tutan bu hareket, karakterlere takip ediliyormuş izlenimi kazandırmaktadır. Diğer bir kamera hareketi de zooming hareketidir. Sabit bir kameradan karakterlere yapılacak bir zoom hareketi ile kare içerisinde görüntü alanı büyütülebilmekte ya da azaltılabilmektedir(Taylor, 2011: 25).

Bu kamera hareketleri ile elde edilen diğer bir kazanım da, seyircinin izleme alanı üzerinde hareket eden görüntüye verdiği tepkinin şekillendirilmesine olanak tanımasıdır. Farklı kamera hareketleri seyirciyi gerçek zamandan koparmakta ve filmin içerisine dahil etmektedir. Bu durumu Miller⁵⁴, “kişisel, soyut bir video günlüğü derlerken bizi görsel bir geziye çıkarır. Grafik geçişlerin eşlik ettiği zoom, tilt ve pan' lardan oluşan bir bileşim; parçanın biçimsel ve duygusal diline katkıda

⁵⁰ En sık kullanılan kamera tekniklerinden biri olan panning; bir nesne üzerinde taranıyormuş izlenimi yaratmak üzere kameranın yatay olarak hareket ettirilmesi anlamına gelmektedir

⁵¹ Bir nesne veya alanın yukardan aşağıya veya tam tersi dikey olarak taranması etkisini oluşturur.

⁵² Tracking (buna dollying de denir) bireye göre kamera konumunun değiştirilmesi anlamına gelir, bu şekilde kare içinde öne, arkaya, diyagonal, dairesel veya bir yandan diğer yana hareketler oluşturulur.

⁵³ Zooming; kamerayı hareket ettirmeden sahnenin bir bölümünü büyütür, kameranın görüntü alanını artırır veya azaltır (Zooming temelde kamera hareketinden farklıdır, çünkü lensin optik özellikleri değişir).

⁵⁴ Rochester Teknoloji Enstitüsünde çalışan bir araştırmacıdır.

bulunarak bizde sanatçının iç dünyasına öznel bir noktadan bakıyormuşuz hissini uyandırır” şeklinde özetlemektedir. (Taylor, 2011: 28).

Televizyon endüstrisinin çok yönlü doğası içerisinde Banks' ın imzasını attığı reklam filminde⁵⁵ yeni üretilen bir erkek parfümü tanıtılmaktadır. Reklam filminde 3D animasyon ve hareketli görüntünün birleştirilmesiyle elde edilen kompozisyon, seyircinin katılımcı olarak reklamın içerisinde gezinebildiği bir algı ortamı oluşturmaktadır. Reklam filminde tercih edilen kamera hareketleri, açılar ve alansal mesafeleri birleştirmektedir. Bu durum seyircide; karmaşık üç boyutlu bir ortam içerisinde dolaşabilme olanağı kazandırmaktadır.

Kare hareketliliğinde müzik de en az kamera hareketleri kadar etkili olmaktadır. Müzik videoları ve grafik kompozisyonları müzik ile uyumlu bir ritim içinde sunulduğunda zaman içerisinde tekrar eden ve sürekli gelişen görsel hareket motifleri oluşturabilmektedir. Cutmasters⁵⁶ programının açılış bölümünde yarışmacılar, profesyonel aksiyon sporcularını gösteren en iyi videoyu hazırlayabilmek için zamana karşı yarışmaktadır. Bu açılış sahnesinde kullanılan zoom ve pan gibi kamera teknikleri, yarışmacıların aralıklı hareketlerini vurgulamaktadır. Bu hareketler, müziğin vurmalı ve düzenli ritmi ile senkronize halde sunulmaktadır.

⁵⁵ Stardust Studios' ta çalışan, Hugo Boss Green için yapılan bir televizyon reklam kampanyasının yönetmenidir.

⁵⁶ Cutmasters gösteri; Fuel TV için düzenlenen yarışma programıdır.



(Resim 15)



(Resim 16)

Arte Metropolis⁵⁷ programının açılış sekansında titrek kamera hareketleri görülmektedir. Burada elde edilen kare hareketliliği, programın sloganı olan politik karmaşa söylemini desteklemek için kullanılmaktadır. Peşi sıra gelen farklı kamera açıları, rahatsız edici-dengesiz kamera açıları, ani kesmeler ve tempo değişiklikleri, programdaki oyuncuların ikili (ipleri çekilen kuklalar, onların iplerini çeken ustalar) rollerini karşılamaktadır. Carson' un Nine Inch Nails için ürettiği müzik çalışmasında, eserin hareketli isyankar doğasını ifade edebilmek için çok katmanlı ve geçici görüntüleri destekleyen kamera hareketleri kullanılmaktadır. Ayrıca Shilo' nun “AMC yirminci yıl kutlamaları” için tasarladığı çalışmada tercih edilen kamera hareketleri ise, çalışmadaki karakterlerin öznel bakışını simgelemektedir. Le Tour de France adına tasarlanan bir tanıtım çalışmasında ise kullanılan kamera hareketleri ve açılar seyircinin kendisini yarışmacı gibi hissetmesine neden olmaktadır(Taylor, 2011: 32).



(Resim 17)

Kare hareketliliği, kare içindeki nesnelerin öznel bakış açısını karşıladığı gibi bütünüyle estetik ve biçimsel bir bakış açısını da kapsamaktadır. Estetik ve biçimsel kaygıların ön planda tutulduğu kompozisyonlarda, anlatılan hikayenin içeriği ya da sunum tarzı göz ardı edilebileceği gibi tam tersi bir şekilde de biçim, hikaye ile eşzamanlı olarak sürdürülebilmektedir.

C. Zamansal Hareket Unsurları

Görsel/sonik/kinetik bilgiyi belirli bir sürede, çeşitli kanallardan alan beyin bu iletileri ne kadar soyut olursa olsun bir hikayeye döndürmeye çalışır. Bir hikayenin başlangıcı, ortası ve sonu olmalıdır, fakat hikayenin zorunlu olarak bu şekilde anlatılması gerekmez. Bu yüzden, tasarımcının farklı zaman çizgileri konusundaki farkındalığı –hikaye ve hikaye anlatımı hakkındaki- gereklidir. Aynı şekilde tasarımcının zamanın' yoğrulabilirliği' hakkındaki farkındalığı, ve

⁵⁷ Fransız-Alman kültüründe politik bir akşam programı olan Arte Metropolis.

tasarımcının hareket, sırasallık ve çoklu kanal iletişimi aracılığıyla zamanı manipüle etme becerisi de –gerçek zaman, bunun anlatımı ve algılanması önemlidir. Hareketle birleşmiş olarak zaman, tasarımın konusu gibi yapısal tasarım ögesi haline gelir.

Film ve Videoda Zaman Standartları

Farklı tasarım formatlarının her birinin kendine özgü zaman standartları bulunmaktadır. Film ve video formatlarında zaman, saniyede geçen kare sayısı bağlamında sayısal olarak ifade edilmektedir. Burada kare sayısının hızı animasyonların inandırıcılığını pekiştirmek amacıyla tasarımcının üzerinde oynayabileceği maksimum hızı ifade etmektedir. Saniyelerin karelere bölünmesiyle elde edilen kare sayısı, kare hızına bağlı olarak değişkenlik göstermektedir.

Filmler için günümüzde standart olarak 1 saniyede 24 fps kare hızı kabul edilmektedir. NTSC⁵⁸, 1953 yılında aldığı bir kararla ABD' de video yayınlarında 1 saniyede 29. 97 fps kare hızını kullanmaktadır. Avrupa ve Avustralya' da ise EBU standardı (European Broadcasting Union:Avrupa Yayın Birliği) kullanılmaktadır. ABD Film ve Televizyon Mühendisleri Topluluğu 1967 yılında aldığı bir karar sonucunda, 1 saniyede 29. 97 fps kare hızının yerine filmlerde 1 saniyede 30 fps kare hızını ve timecode kavramını kullanmaya başlamaktadır.

Timecode kavramı ile zaman, sekiz basamaklı bir sistemde (örneğin; 01:13:27:17; saat 01, dakika 13, saniye 27 ve 17 kare anlamına gelmektedir) ifade edilebilmektedir. Timecode kavramı geliştirildiği ilk yıllarda sesle görüntünün uyumluluğunu kontrol edebilmek için videotyp üzerlerine kodlandığı görülmektedir. Zamanla birlikte, bu amacının dışında video düzenlemelerinde de kullanılmaya başlanan timecode günümüzde kareleri tanımlamak ve birden çok video kaynağından gelen görüntüleri zamansal açıdan koordine edebilmek amacıyla kullanılmaktadır.

Filmlere oranla içeriğinde daha az detay barındıran animasyonlarda kare sayısı ve hızı filmlere oranla daha düşük tutulmaktadır. Burada genellikle 1 saniyede

⁵⁸ National Television Standards Committee: Ulusal Televizyon Standartları Komitesi.

6 ile 15 fps arasında değişen kare sayısı tercih edilmektedir. Fakat farklı etkenlere bağlı olarak animasyonların etkisi de değişebilmektedir. Örneğin; animasyonun kare hızı düşükse olay akışında kopukluklar ortaya çıkabilmektedir. Animasyonun inandırıcılığını etkileyen bir başka etkende playback hızıdır. Eğer playback hızı, animasyonun kendi hız değerinden daha yüksek bir değere ayarlanmışsa saniye başına düşen kare sayısı çoğaltılır ve animasyonda slowmotion etkise elde edilir. Ters bir durumda ise kare sayılarında atlamalar oluşacak ve sonuçta olay akışında kopukluklar ortaya çıkacaktır.

Dijital Medyada Zaman Standartları

Dijital medya içerisinde hız ve depolama koşulları gibi farklı etkenlere bağlı olarak zaman standartlarında değişkenlik görülebilmektedir.

CD-ROM ve DVD-ROM' larda playback performanslarına bağlı olarak zaman standardı 1 saniyede 8 ile 30 fps kare arasında değişmektedir. Web ortamında ise, uygun şartlarda playback yapabilmek için saniyede 12 ile 15 fps arasında değişen kare oranı yeterli olmaktadır(Krasner, 2008: 150).

Hız Derecesi

Bir terim olarak tasarımcılar tarafından yorumlanan hız derecesi, zaman ve boşlukta karakterlerin gerçekleştirdiği hareket olarak tanımlanmaktadır. Kendi içerisinde lineer, non-lineer ve değiştirilmiş hız dereceleri olarak ayrımlanan hız derecesi kavramı, dinamik ve canlı animasyonların tasarım sürecinde uygulayıcıların göz önünde bulundurması gereken önemli bir etken konumundadır.

Lineer Hız Derecesi

Lineer hız, dengeli ve sabit hareket hızı olarak tanımlanmaktadır. Canlı animasyonlarda hareket hızındaki değişikliklere bağlı olarak kullanılamayan lineer hız ya konu bağlamında ya da kavramsal bir animasyon çalışmasında uygulayıcılar tarafından tercih edilmektedir. Lineer hıza örnek olarak saat, CD çalar, vantilatör ve dişli takımlar gösterilmektedir.

Film ve animasyonların yanı sıra hareketli grafik tasarımlarında da lineer hareket hızı kullanılmaktadır. “Kabel 1 News⁵⁹” televizyonu için hazırlanan bir tasarımda dairesel kurdele benzeri öğeler kullanılmaktadır. Opasiteleri farklı katmanlarda mekanik bir hareket içerisinde sunulan bu öğeler; kurumsal, temiz bir doğa ve müziği çağrıştıracak biçimde sunulmaktadır(Krasner, 2008: 151).

Velvet' in imzasını taşıyan bu tasarımda logonun çevresini saran dikey ve yatay çizgilerin hızlı hareketleri görülmektedir. Adobe' nin teknik hizmetlerini tanıtmak amacıyla hazırlanan hareket testlerinde akıcı, çizgisel hareketler kullanılmaktadır. Adobe logosunun yanı sıra tasarım başlığının da anime edilerek sunulduğu bu hareket testlerinde Twenty2Produc⁶⁰' un tasarım tercihleri gelişen dijital teknolojinin doğasını aktarmaktadır.

Tasarımda yön değiştiren ya da karmaşık yollarda ilerleyen öğeler varsa bu tasarımda lineer hız derecesinin kullanılması öğenin hareketinde kopukluklara neden olmaktadır. Çünkü, hareket yolu üzerinde ana kareler arasında yer alan boşluk uzaklıkları yolun yön değişimi ile doğru orantılı olarak farklılık göstermektedir.

Tek Düz Olmayan (Non-linear) Hız Derecesi

Non-linear hız; düzensiz olan ve hareket sırasında ani değişkenlerin görülebildiği, öngörülemeyen hareket hızı olarak tanımlanmaktadır. Canlı nesnelerin doğal hareketleri, hareket eylemi sırasında herhangi bir engelle karşılaşmadığı takdirde yavaş-hızlı-yavaş hız grafiğine uygun olarak gerçekleşmektedir. Kendiliğinden hareket gücüne sahip olan insan ve hayvan gibi canlılarda ise düzenli bir hareket grafiği oluşturulamamaktadır. Farklı hız derecelerinin görüldüğü bu gibi durumlarda dinamik ve gerçekçi bir animasyon görüntüsü elde edebilmek için tasarımlarda non-linear hız derecesi kullanılmaktadır.

Öngörülemeyen hız değişkenlerine sahip karakterlerin kullanıldığı animasyonlarda non-linear hız derecesi animasyonun akışkanlığını olumlu yönde

⁵⁹ Almanya' da yayını yapan, özel bir televizyon kanalıdır.

⁶⁰ Francisco, Kaliforniya' da interaktif medya ve hareketli medya üzerine çalışan bir reklam ajansıdır.

etkilemektedir. Banco Real⁶¹ in tanıtım projesinde temsili olmayan grafik şekilleri kullanılmaktadır. Eğlenceli bir biçimde zıplayarak dans eden bu grafik şekilleri, canlı ve doğal haliyle hücrel hareketleri temsil etmektedir. Televizyon spotu olarak tasarlanan çalışmada non-lineer hız derecesinin kullanılması animasyonda yer alan öğelerin hareketlerinin gerçekçiliğini etkilemektedir.

Değiştirilmiş Hız Derecesi

Bilgisayar ortamında, kaydı alınmış görüntülerin hızlarında oynama yapılması değiştirilmiş hız olarak tanımlanmaktadır. Seven Samurai⁶² filminde kaçırılan çocuk karakterinin kurtarılması ve o çocuk karakterini kaçıran diğer karakterin ölümü arasındaki karışıklığı vurgulamak için sahnedeki hareketler yavaşlatılmaktadır. Vertov' un filminde⁶³ ise spor etkinliklerinin görüntüleri yavaşlatılmaktadır. Bu yavaşlatma etkisini elde edebilmek için Vertov' un, üste ya da alta çevirme yöntemini uyguladığı bilinmektedir(Krasner, 2008: 153).

Sinematografi alanında üretilen yeni teknik cihazlar ile uzun doğa olaylarının bir kaç saniye içerisine sıkıştırılması mümkün hale gelmektedir. Filmlerde ağır çekim hissi uyandırabilmek için teknolojinin bu olanaklarından (yüksek hızlı sinematografi) sıklıkla yararlanılmaktadır.

Olayları vurgulamak ve bazen de abartmak için hızlandırma ve yavaşlatma gibi tekniklerden yararlanılmaktadır. Ayrıca olayın ardında yatan ritmi desteklemek, olayın duygusunu vurgulamak ve seyircinin algısını istenilen düzeye çekmek için yine bu tekniklerden yararlanılmaktadır.

Yavaşlatılmış hareket, olay örgüsünün akışını kesintiye uğratmanın yanı sıra algı düzeyinde sahnenin daha açık ve daha detaylı bir sunumuna da olanak tanımaktadır. Al Jazeera Sport⁶⁴ un tanıtımı için yapılan bir televizyon spotunda atletler, rüya izlenimi uyandıran bir atmosferde sunulmaktadır. Bu atmosferde atletlerin hareket hızlarının yavaşlatılmasıyla onların vücut hareketleri ve dinamik

⁶¹ Brezilya' da özel bir banka şirkettir.

⁶² Kurosawa' nın Seven Samurai (1954) filmidir.

⁶³ Dziga Vertov' un filmi Man with a Movie Camera.

⁶⁴ Canlı olarak, 24 saat boyunca spor karşılaşmalarını gösteren bir televizyon spor kanalı

güçleri vurgulanmaktadır. Andrea Dionisio⁶⁵ “bizim stratejimiz sporu ve bunu icat eden atletleri alıp bu iki öğeyi izole etmek ve her şeyi çıplak temellere indirmek olmuştur” şeklinde bir açıklama yaparak konuya açıklık getirmektedir.

Olay akışının hızlandırılması, bir başka değiştirilmiş hız derecesini ortaya çıkarmaktadır. Hızlı hareketin uygulandığı çalışmalarda aksiyonun normalden daha hızlı gerçekleştiği görülmektedir.

Hızlı hareket içeriğindeki düzensiz ve atlamalı aksiyon görüntüsüyle bir taraftan komedi için diğer taraftan da dram etkisini elde edebilmek için tasarımcılar tarafından hareketli görüntüler sıklıkla kullanılmaktadır. Arte Metropolis programının açılış sekansında hızlı hareket etkisi açıkça gözlemlenebilmektedir. Burada ışıklandırılmış bir küre etrafında dönen el simgesi hızlandırılarak kullanılmaktadır. Açılış sekansında programın içeriğine uygun olarak, görüntü müzikle senkronize halde uygulanmakta ve farklı hız değişimleri bu etkiyi güçlendirmektedir. Bu etkiye katkı sağlayan bir başka unsurda karakterlerin mimik ve jestleridir. Diğer taraftan programın ilerleyen dakikalarında tekrar uygulanan hızlı hareketler, panik ve endişe duygusunu vurgulayarak programın etkisini bir kez daha güçlendirmektedir.

Değiştirilmiş hız derecelerinin sonuncusu kare dondurma tekniğidir. Bu teknik, aksiyon sırasında karenin dondurulması ya da duraksatılması olarak tanımlanmaktadır. Burada, olay akışı içerisinde vurgulanmak istenen an kare dondurma tekniği ile ön plana çıkarılmakta ve seyircinin dikkati o noktaya çekilmektedir. Merdivenlerde gösteri yapan bir patencinin hikayesinin anlatıldığı In The Details' da⁶⁶, insan gözünün ilk bakışta fark edemeyeceği (patencinin yansıyan maskesi, ayakkabısının tabanı ve patencinin aldığı nefes gibi) ayrıntılar kare dondurma tekniği ile vurgulanmaktadır. Bu çalışmada hareketli kamera teknikleriyle sunulan sabit görüntüler, seyircide elde edilmek istenen gerçeküstü görüntü etkisini güçlendirmektedir.

⁶⁵ Berlin' de bulunan ödüllü bir tasarım şirketi olan METAphrenie; al jazerea sport tanıtımı için televizyon spotu hazırlayan şirket.

⁶⁶ Fuel TV için yapılmış olan In The Details' isimli şebeke kimliği çalışması, tasarımı.

Değiştirilmiş hız dereceleri, hem çekim aşamasında hem de yapım aşamasında tasarımın bir bölümüne ya da tamamına sorunsuzca uygulanabilmektedir. Tasarımcıların işini kolaylaştıran bu durum, çalışmada vurgulanmak istenen temanın ön plana çıkarılmasına yardımcı olduğu gibi izleyicinin dikkatini o noktaya toplamaya da aynı etki gücüyle yardımcı olmaktadır.

D. Hareket Koordinasyonu

Hareket ve tipografinin birleştirilmesi; hareketli tasarımda görülen belki de en yaygın uygulamadır. Kinetik logolar ve tagline' lar başarılı bir şekilde marka isimleri ve hizmetlerini sessize alınmış bir televizyon ekranından bile haykırırlar. Fakat yazının hareket içindeki potansiyeli TV reklamları ve film başlıklarıyla sınırlı değildir. Hareket ve zaman boyutlarının tipografiye eklenmesi; sözel dilin görüntülenmesine yeni olanaklar eklenmesidir.

Kinetik tipografi; 'gerçek-zaman' görselliğini konuşulan dilin fonetik özellikleri önderliğinde (spontanlık, entonasyon gibi) araştırarak geleneksel tipografiyi tamamlamaktadır. Bu özelliklerin dinamik görüntüsü, kullanıcının kelimeler ve çizgilerle ilgili ekran üzeri, tipografik davranışı konusundaki kişisel tercihini özendirmektedir. (Krasner, 2008: 193).

Hareket koordinasyonu eylemin başlangıcı, gelişmesi ve sonlanması ile doğru orantılıdır. Burada öğeler kareye farklı köşelerden girebilir ya da tam tersi bir biçimde karenin farklı köşelerinden çıkabilir. Açılıp yok olabileceği gibi fiziksel anlamda büyüyüp küçülebilmektedir. Öte yandan karakter karedeki diğer öğeler ile tanıtılabilir ya da morphing ile değişikliğe gidilebilir ve bölümlere de ayrılabilir. Burada önemli olan tüm bu farklılıklar içerisinde hareketler arasında bir ahenk oluşturabilmektedir. Bu uyumu elde edebilmek için farklı tekniklerin bilinmesi ve bunların tasarımlarda kullanılabilmesi gerekmektedir.

Hareket Uyumlandırılması

Hareket koordinasyonu, hareketli tasarım sırasında temaya uygun olarak biçim ve içerik bağlamında farklı öğelerin birbirleri ile koordine edilmesiyle ilgilidir. Burada önemli olan nokta hareketin ve temel animasyon ilkelerinin iyi bilinmesinin gerekli olduğudur.

Bastırmak ve Uzatmak (Squash ve Stretch); Doğal yaşamda hareket eden nesneler hareket süreci içerisinde deforme olmaktadır. Örneğin; plastik top yerle temas ettiğinde bastırılır oysa havaya doğru atıldığında uzamış hissi uyandırmaktadır. Bu söz konusu bastırma ve uzatma tekniği, tasarım içerisinde kullanılan nesnelerin doğal görüntüsünü elde edebilmek amacıyla kullanılmaktadır. Özellikle diyalog ve mimiklerde gerçeklik duygusunu yakalayabilmek için tasarımcılar tarafından tercih edilmektedir.

Öngörü; Herhangi bir eylem gerçekleştirilirken o hareketin gerçekleştirilebilmesi adına ilk önce zorunlu bazı davranışların sergilenmesi gerekmektedir. Örneğin; bir futbolcunun önündeki topa vurabilmesi için ilk önce bacağına arkaya doğru kaldırması gerekmektedir ya da bir beysbolcunun topa vurabilmesi için ilk önce dizlerini bükmesi sonra da beysbol sopasını kaldırarak geriye doğru çekmesi gerekmektedir.

Sonuç olarak eylemlerden önce gelen karşıt eylemlerin öngörülmesi ve bunların hareketli tasarımlarda kullanılacak karakterlere uygulanması hareket koordinasyonu ve hareket uyumluluğu açısından zorunluluk arz etmektedir.

İzleme ve Örtüşme; Bu iki teknik, olay akışını ve olayın inandırıcılığını olumlu yönde etkilemektedir. İzleme; karakterlerin gerçekleştirdiği eylem son bulmasına rağmen hareketin devam etmesi olarak tanımlanmaktadır. Uzun saçlı bir karakter başını salladığında bir eylem gerçekleştirmektedir. Fakat bu eylem (başını sallama durumu) son bulduğunda saçların havada uçuşması devam etmektedir. Bu durum, eylemin son bulduğunu fakat hareketin devam ettiğini gösteren bir örnek olarak kabul edilmektedir.

İzleme olayına verilebilecek bir başka örnekte, farklı parçalardan oluşan öğelerdir. Burada öğe, ana kütleyle bağlı olarak kendi hareketini gerçekleştirir. Herhangi bir karakter, animasyon sırasında ki hareketini ani bir refleksle durduğunda kol, saç, kuyruk, giysi vb. parçaları da kısa bir süre sonra aniden durur. Bu, parçaların ana kütleyle bağlı olarak eylemini gerçekleştirdiğini açıklamaktadır. Örtüşme de ise karmaşık parçalardan oluşan bir öğe kendi hareket yönünü değiştirdiğinde, kısa bir süre sonra istemsiz olarak parçaları da ana kütleli takip ettiği yöne dönecektir. Örtüşme tekniği ile elde edile bu etki hareketin sürekliliğini ve doğrallığını pekiştirmektedir. (Krasner, 2008: 196).

Tasarımlarda bu iki unsurun doğru zamanda kullanılması gerekmektedir. İzleme ve örtüşmenin yavaş ya da hızlı kullanılması, seyircide uyandırılmak istenilen etkinin dışında bir etki ortaya çıkarmaktadır.

Duraksama; Duraksama; hareketli tasarımlarda, hareketin aşırı mekanik ya da telaşlı görünmesinin önüne geçebilmek için tasarımcıların başvurduğu önemli bir tekniktir. Farklı hareketler arasında seyircinin rahatlamasına olanak tanıyan bu teknik, tasarımlarda beklenti ve gerilim gibi duyguların ön plana çıkmasına yardımcı olmaktadır.

Zamanlama; Bu teknik; tasarımlarda, karakterlerin niteliklerine uygun olarak karedeki diğer öğelerle nasıl hareket edeceğinin önceden belirlenmesi durumu olarak açıklanabilmektedir. Burada farklı öğe hareketlerinin kontrol altında, uyum içerisinde sunulması zamanlama ayarının yapılması ile mümkündür.

Küçük öğelerin hızlı hareketi, aynı karede var olan kendisinden daha büyük bir öğenin yavaş hareketi ile ancak uyumlu olabilmektedir. Tasarımcı tarafından bu hassas dengenin gözetilmesi karakterler bağlamında farklı yorumların ortaya çıkmasına neden olabilmektedir. Karakterin canlı, enerjik ya da ağır başlı ve düşünceli ruh hali bu zamanlama ayarı ile mümkün hale gelmektedir. (Krasner, 2008: 159).

Hızlanma ve Yavaşlama; Bu iki ilke, hareketli tasarımlarda doğal hareket hissini elde edebilmek için kullanılmaktadır. Kare animasyonlarında hareket evrelerindeki farklı pozlama sayılarına bağlı olarak bu doğallık elde edilebilmektedir. Dijital interpolasyon animasyonlarda ise hız değişimine yol açan hızlanma ve yavaşlama teknikleri, ancak ana karelerin yardımı ile karakterlere uygulanabilmektedir.

İkincil Eylem; Gerçek yaşamda hareketler, neden sonuç ilişkisine bağlı olarak vuku bulmaktadır. Örneğin; bir futbol topu kalenin ağına temas ettiğinde (birincil eylem), kale ağı topun hareketine bağlı olarak dalgalanmaktadır (ikincil eylem). Burada kale ağının dalgalanması futbol topunun hareketine bağlıdır. Bir başka ifade ile ikincil eylem birincil eylemin doğrudan sonucudur.

Hareketli tasarımlarda ikincil eylem, birincil eylemi pekiştirmek ya da vurgulamak için kullanılmaktadır. İkincil eylem tekniği ile hareketin gerçekçi olması sağlanmaktadır. Bu etki animasyonun inandırıcılığını olumlu yönde etkilemektedir. (Krasner, 2008: 160).

Abartma; Hareketli tasarımlarda, karakter hareketlerinin ve özellikle de mimiklerin daha gerçekçi olması adına yapılan uygulamalara abartma tekniği denmektedir. Figüratif animasyonlarda özellikle kullanılan bu teknik ile, hazırlanan tasarımın gerçek yaşama daha fazla benzemesi amaçlanmaktadır.

Karakter hareketlerinin mekanikliğini ve sertliğini azaltmak adına rotoskoplu grafiklerde de kullanılan abartma tekniği, seyir zevkini arttırmakta ve mesajın etkili bir biçimde sunulmasına ortam hazırlamaktadır. “Mr. Reaper' s Really Bad Morning”⁶⁷ adlı animasyonda yaşam ile ölüm arasındaki çizgi abartma tekniği ile anlatılmaktadır. Burada avcının ve av konumundaki hayvanın hareketleri abartma tekniği ile gerçek insan ve hayvan hareketlerine çok yakın bir biçimde sunulmaktadır.

⁶⁷ Kanadalı animatörler Carol Beecher ve Kevin Kurytnik, ödül kazanmış olan figüratif animasyonları Mr. Reaper' s Really Bad Morning.

Göreceli Hareket Koreografisi

İzleyicideki hareket algısı, tasarımda ki diğer öğelerin hareketlerine bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Göreceli hareket koreografisi olarak açıklanan bu durumda farklı öğelerin hareketi, algı düzeyinde aynı hareket hakkında çeşitli yorumların yapılabilmesine zemin hazırlamaktadır.

Sky Bridge' nin⁶⁸ web sitesi, video ve animasyonlarla bir bütün olarak tasarlanmıştır. Bu web sitesi, biçimin farklı olasılıklarda nasıl sunulabileceğine iyi bir örnek teşkil etmektedir. Burada, grafiksel çizgiler non-lineer hareketle sunulduğunda video tanımlanabilir ya da videonun koreografisi yapılabilir. Diğer taraftan, grafik ve harflerle ara yüzün kontrolünü gerçekleştirebilecek animasyonlar elde edilebilmekte ya da sayfanın alt bölümündeki küçük daireler interaktif olarak değerlendirilebilmektedir. Bu web sitesinde göreceli hareket koreografisine örnek gösterilebilecek bir kaç detay daha bulabilmek mümkündür. Fakat unutulmaması gereken bu olasılıkların tasarımın etki gücünü olumlu yönde etkilediğidir.

Williams⁶⁹, hareketli poster tasarımında non-lineer ve lineer hareket hızını birleştirerek kullanmaktadır. Çalışmanın içeriğindeki yarış arabası senaryosu non-lineer ve lineer hareket hızı ile inandırıcı ve etkili bir biçimde sunulmaktadır. Monza yarışları için hazırlanan animasyonlu İsviçre posterinde⁷⁰ ise yeşil, beyaz ve kırmızı renkteki oklar müzikle senkronize edilerek sunulmaktadır. Lineer ve non-lineer hareket hızının görüldüğü bu çalışma da etkili bir anlatım kullanılmaktadır. Tove Ponce' nin⁷¹ hareketli tasarım çalışmasında renkli ve soyut şekiller kullanılmaktadır. Bu şekillerin oluşturduğu kümeler, tipografik bir içerikle görüntü üzerinde ilerlediğinde yüzen ve zıplayan balık görüntüsünü andırmaktadır.

⁶⁸ İnteraktif geniş bant iletişim şirketi olan Sky Bridge' in web sitesi.

⁶⁹ Isadora Williams' ın Massachusetts Sanat Kolejindeki animasyonlu poster işi.

⁷⁰ Max Huber' in Monza yarışları için yaptığı İsviçre poster.

⁷¹ Tavo Ponce' nin Madrid' deki Music One Classic için yaptığı tanıtıcı spot.

1. 1. 4. Durağan Görseller, Hareketli Görseller ve Tipografi

Tasarımda görsel bir dil oluşturabilmek için görüntü, hareketli görsel ve tipografi kavramlarının zaman ve boşluk içerisinde belirli bir amaç doğrultusunda bir arada kullanılması gerekmektedir. Burada, öğelerin birlikte kullanımından elde edilen görsel etki, açık ve güçlü bir mesaj iletimini izleyiciye aktarmaktadır.

A. Görsel Özellikler

Tasarımcılar açısından, tasarım çalışmalarının nasıl sunulduğu en az o çalışmanın neyi anlattığı kadar önem arz etmektedir. Bu durum, tasarım çalışmalarında görsel özellikleri ön plana çıkartmaktadır. Görüntü ve tipografinin estetik sunumu ile elde edilen bu görsel özellikler tasarım bağlamında simgesel dil olarak kabul edilmektedir. Tasarım sürecinde, simgesel dil tasarımcıya konu düzeyinde farklı kullanım olasılıkları sunmaktadır. Bu olasılıkların her biri eserin farklı bir sunumunu mümkün kılmakta ve böylelikle tasarım çalışması, oluşturduğu görsel farklılıkla izleyicinin dikkatini çekebilmektedir.

Hareketli grafik tasarımlarında görsel özellikler; biçim, değer ve renk, kültürel ilişkiler, doku ve motif gibi etkenlere bağlı olarak kullanılmaktadır.

Biçim

Biçim, hareketli grafik tasarım dilinde, kullanılan görsel özelliklerin en temel ögesi olarak kabul edilmektedir. Burada; biçim, hem düşüncelerin somut bir dille ifade edilmesinde hem de anlatılan konuya uygun, yoğun duygu iletiminde aktif bir rol üstlenmektedir. Ayrıca, tasarımda alan derinliği elde edebilmek ve istenilen öğeye vurgu yapabilmek için de yine biçimsel özelliklerden yararlanılmaktadır.

Tasarım çalışmalarında kullanılan en belirgin biçim örnekleri, geometrik şekiller olarak kabul edilmektedir. Farklı kültürlerde ortak bir dil olarak tanımlanabilmesi ve sahip olduğu matematiksel yapısı ile vurgulanmak istenen mesajı kolay algılanır hale getirmesi geometrik şekilleri tasarımcılar açısından cazip hale getirmektedir.' Dur' anlamına gelen oktagon işareti ya da gerçekçi öge ve

fikirleri temsil etmek için kullanılan' yıldız patlaması' görseli tasarımlarda kullanılan geometrik şekillere örnek olarak gösterilmektedir.

Geometrik şekillerin yanı sıra, doğal yaşama ait kimi görsel öğeler de uygulayıcılar tarafından tasarımlarda sıklıkla kullanılmaktadır. Özellikle Çin kaligrafisi sanatında, Ukiyo-e⁷² baskılarında ve Art Nouveau gibi sanat akımlarında görülen bu durum tasarım çalışmalarına farklı bir atmosfer katmaktadır. Örneğin; su damlacıkları ve çiçek petalleri gibi doğal yaşama ait öğeler tasarıma özgürlük hissi katarken, petek ya da kristal gibi öğeler sahip olduğu desen ve simetri ile geometrik biçim özelliği sergilemektedir.

Biçim, kendi içerisinde soyut biçim ve 3D biçim olmak üzere iki ayrı alt başlıktan oluşmaktadır. Biçimsel özellikler arasında görülen bu ayrım, sanat akımlarında görülen değişimlere bağlı olarak konunun görsel sunumunda yaşanan farklılıkları belli başlıklar altında kategorileştirme çabası sonucu doğmaktadır(Braha, Byrne, 2010: 68).

Soyut Biçim; Bu görsel özellik; tasarım çalışmalarında, gerçekçi öğelerin yerine kullanılan biçim ve renk ile elde edilen fakat sezgisel yolla algılanabilen görsel sunumları karşılamaktadır. Biçim burada bütünüyle içeriğin kendisini temsil ederken, bu temsilin sunumu da soyut öğeler ile gerçekleştirilmektedir.

Film sanatında, soyut biçim öğelerinin kullanımı yirminci yüzyılın ilk yıllarına kadar uzanmaktadır. Bu tarihlerde görülen erken alman avangard filmleri, soyut biçim özelliklerinin en belirgin görüldüğü tasarım çalışmaları olarak kabul edilmektedir. Bu çalışmalar aynı zamanda, soyut biçimden animasyona geçişin ilk örnekleri olarak da kabul edilmektedir.

Soyut biçim tekniğini film sanatının ana ögesi olarak kabul eden Hans Richter⁷³, tasarım çalışmalarında geometrik şekillerin soyut biçim üzerine olan

⁷² "Japonca, "değişken dünya resimleri" anlamında, Japon tahta blok baskısı.

⁷³ Alman ressam, deneysel film yapımcısı, yönetmen ve aynı zamanda grafik tasarımcıdır.

etkisini incelemektedir. Richter; rhythmus 21⁷⁴ adlı çalışmasında, kare ve dikdörtgen gibi geometrik şekillerin deforme edilmesiyle soyut biçim tekniğine olan katkılarını incelerken' rhythmus 23⁷⁵ adlı çalışmasında negatif reversaller ve çapraz desenlerle bir takım biçimsel deneyler yapmaktadır.

Ruttman⁷⁶ ve Eggeling⁷⁷, tasarım çalışmalarında soyut biçim tekniğini kullanarak izleyicinin ilgisini nasıl çekebileceklerini hesaplamaktadırlar. Ruttman; Opus serisinde, soyut öğelerin eğlence türünden nasıl sunulacağını gösterirken, Eggeling; çizgisel biçimlerin pozitif-negatif ilişkileri üzerinden soyut biçime olan katkılarını incelemektedir(Krasner, 2008: 175).

Film sanatının yanı sıra, animasyon ve hareketli grafik tasarım çalışmalarında da soyut biçim örnekleri kullanılmaktadır. Burada grafik tasarımın kimi öğeleri (çizim, stop-motion, cut-out vb.), görsel açıdan soyut biçim özelliklerinin sergilenmesine olanak tanımaktadır. Örneğin; doğal yaşama ait öğelerle tasarlanan Mothlight⁷⁸ filmi; görsel açıdan soyut biçim özelliği sergilemektedir. Burada; güve kanatları film şeridinin üzerine yapıştırılarak kullanılmaktadır. Bu film şeritleri ekrana yansıtıldığında, görüntüde film şeridine yapıştırılmış kanatların konumu ile doğru orantılı olarak titreşen bir etki oluşturulmaktadır.

3D Biçim; 1970' li yıllardan bu güne film başlık ve jeneriklerinde, ağ paketlerinde, grafik ara yüzlerinde ve animasyonlu istasyon tanımlamalarında 3D biçim kullanılmaktadır. 3D biçim günümüzde; cinema 4D (maxon), light-wave (newtek), maya (autodesk) ve motion (apple) gibi uygulamalarla kullanılmaktadır. Bu programların her biri, kare ve nesne animasyonlarında ekonomik ve kaliteli sonuçların elde edilmesinde tasarımcının işini kolaylaştırmaktadır. Blur Studios' un

⁷⁴ Hans Rishter' in 1923 yılında yaptığı, geometrik hareketli grafik öğelerle tasarladığı, deneysel bir film çalışmasıdır.

⁷⁵ Hans Rishter' in Rhythmus 21 ile başlayan, ritmik, geometrik hareketli grafiklerle oluşturulmuş, deneysel film projesidir.

⁷⁶ 1920' li yıllarda, deneysel, hareketli grafiklerle oluşturduğu filmlerle dikkati üstüne çeken Alman yönetmendir.

⁷⁷ Soyut sanat üzerine çalışmaları bulunan, dadaist ve konstrüktivist akımların etkisinde kalan İsveçli film yönetmenidir.

⁷⁸ Stan Brakhage yönetmenliğini yapmıştır. Monthlight 1963 yapımı bir film.

demo filmi⁷⁹ için ürettiği açılış animasyonunda, Cinema 4D ile tasarlanmış bir İtalya görüntüsü sunulmaktadır. Grafik açıdan etkileyici bir sunum olan bu çalışma diğer animasyon çalışmalarına ilham kaynağı olmaktadır.

Değer ve Renk

Değer, açık ya da koyu renk tonu olarak tanımlanmaktadır. Tasarımda kontrast etkisi elde edebilmek ve mesajın görsel sunumu güçlendirebilmek için başvurulun değer, kompozisyonun görsel yapısı içerisinde farklı odak noktaları oluşturmaktadır. Renk; belli bir ton değerinin yazı cinsinden ifadesi olarak kabul edilmektedir. Grafik tasarım çalışmalarında kullanılan farklı renkler; mekân tasviri, mesajın sunumu ve duygu aktarımı gibi amaçlara tasarıma hizmet etmektedir. Ayrıca renk kullanımı, tasarımın kısa süre içerisinde (doksan saniye) kullanıcının bilinçaltında algılanması ve yer edinmesine olanak tanımaktadır.

Tasarımın hedef kitlesinin bilinmesi, tasarımda kullanılacak renklerin tercihinde büyük önem arz etmektedir. Çünkü farklı coğrafya ve farklı kültürlerle göre renkler değişik anlamlar taşımaktadır. Bu bağlamda tasarımcının, renklerin psikolojik ve kültürel tanımlamalarını bilinen tüm farklılıkları ile birlikte bilmesi gerekmektedir. Bu bilgi, izleyiciye iletilmek istenen mesajın doğru kanallar üzerinden istenilen yoğunlukta aktarılmasına yardım etmektedir.

Renk Bileşenleri

Ton, değer ve doygunluk tasarım çalışmalarında kullanılan renk bileşenleridir. Ton; renkleri tanımlamak için kullanılan mavi, sarı, mor gibi ifadelerdir. Değer; her hangi bir rengin açıklık ya da koyuluk oranıdır. Doygunluk ise; renk tonunun sıklığı ya da yoğunluğu olarak tanımlanmaktadır. Tasarım içerisinde bu bileşenlerin çeşitli kullanımları, tasarıma farklı anlam ve boyutlar

⁷⁹ Açılış animasyonu Adam Schwaab tarafından tasarlanmıştır. Blur Studios; bu animasyonu takip eden her yeni sezonda programın demo filmi için bir açılış animasyonu üretir. Venedik, İtalya' ya yapılan güncel bir gezide tasarım ekibi St. Marks Katedrali ve Rialto Köprüsü gibi yapılardan etkilenmiştir. Bu görüntülerden ve İtalyan baskı kalıplarının iki boyutlu görünümünden ilham alarak, Adam Schwaab' ı aslan, gondollar ve köprü gibi öğeleri Cinema 4D' de anime etmek üzere işe almışlardır. Ortaya çıkan sonuç; Venedik, Kaliforniya ve Venedik, İtalya' nın etkileyici bir grafik yorumlamasıdır

kazandırmaktadır. Örneğin; herhangi bir renk tonu doygunluğunun, gri ya da ona kontrast bir renk tonu ile azaltılması kompozisyona sessizlik ve sadelik hissi katmaktadır. Diğer taraftan, tasarımda kullanılan rengin değerinin azaltılması kompozisyonda siyah pigment etkisi oluştururken değer artırılması da esere beyaz pigment etkisi katmaktadır.

Duygusal, Cinsi ve Kültürel İlişkiler

Renk bileşenlerinin değişik kullanımları, izleyicide duygusal açıdan farklı etkiler oluşturabilmektedir. Örneğin; tasarımda kullanılan açık kırmızı renk değeri, neşeli bir ruh halini ifade ederken koyu, parlak kırmızı kişiyi rahatsız eden bir ruh halini yansıtmaktadır. Mavi renk tonunun açık değeri izleyiciye huzur duygusu aşılarken koyu bir mavi renk değeri melankoli hissi çağrıştırmaktadır. (Krasner, 2008: 179).

Farklı cinsiyet ve kültürlere mensup kullanıcılar, aynı tasarım çalışmasından değişik anlamlar çıkartabilmektedir. Tasarımda, erkek izleyici kitlesi koyu renkleri tercih ederken kadınlar açık ve yumuşak renkleri görmek istemektedirler. Amerika, uzak doğu, Brezilya, Yunan ya da Türk kültüründe aynı renk tonları farklı anlamlara gelebilmektedir. Bu bağlamda tasarımcının hedef kitleyi tanıması ve o kitleye uygun renk tonlarını eserde kullanması büyük bir önem arz etmektedir. Örneğin; yunan kültüründe sarı renk tonu elim olayları karşılarken aynı renk tonu Fransız kültüründe kıskançlık hissi olarak yorumlanmaktadır.

Duygusal, cinsi ve kültürel normlara göre renk tonlarına farklı anlamlar yüklenmektedir. Böyle bir ortamda uygulayıcı, geniş kitleleri hedefleyen tasarım çalışmalarında, ortak kanı oluşturabilecek kimi renk tonlarını kullanmak durumundadır. “Decent Days & Nights” adlı video çalışmasında floresan renkler kullanılmaktadır. Bu tercih grubun rock ve progresif tarzını yansıtmak için tasarımda yer almaktadır. Ayrıca müzik videosunun içerisinde zaman zaman kullanılan analog renkler 70li ve 80li yılların nostaljik havasını ekrana taşımaktadır. Black Entertainment Television adına tasarlanan gösteri paketinde ünlü olmanın kazanımlarını izleyiciye sunabilmek için mavi, kırmızı ve altın rengi kullanılmaktadır.

Doku ve Motif

Bu iki öge kompozisyona, kontrast ve alan derinliği etkisi katmak için kullanılmaktadır. Tasarımda işlenen konunun güçlü bir görsel etkiyle sunulması adına animasyon tasarımcıları tarihsel süreç içerisinde doku üzerinde çeşitli denemeler gerçekleştirmektedir (çizim, boyama ve kimi kimyasal testler bu denemelerden bazılarıdır). Film animasyonu tasarlamak için gerçekleştirilen bu denemeler, zaman içerisinde hareketli grafik tasarım alanında da kullanılmaya başlanmaktadır. Detrie⁸⁰ bir çalışmasında; dijital ortamda 3D olarak hazırlanmış palet görselini tipografik harflerle birleştirmektedir. Öte yandan “promsite in motion” için tasarlanan bir tanıtım projesinde⁸¹, doku üzerinden hareketle izleyicide duygusal bir etki oluşturabilmek için tasarımcı renkli motiflerden yararlanmaktadır.

Görsel Konuları

Tasarım çalışmalarında; kavram, mesaj ya da duygunun izleyiciye etkili aktarılabilmesi için grafik, doku, taslak, gerçek, soyut ya da katman biçiminde görülebilen görsellerden, kompozisyona uygun olanının seçilmesi gerekmektedir. İmajlarla elde edilen görsel etki; kesme, bozma, değer ve ton değişikliği gibi seçeneklerle tasarıma farklı anlatım olanakları katmaktadır.

Club RTL'nin sabah programı⁸² için tasarlanan kimlik çalışmasında şerit ve kurdelelerden oluşan görseller, markanın özgün renkleri ile bezenerek tasarımda kullanılmaktadır. Hatmaker; stilize edilmiş görselleri nokta motifleri ile birleştirerek kullandığı spot tasarımında⁸³ sinematik bir etki elde etmektedir(Krasner, 2008: 182).

⁸⁰ Susan Detrie TBS Network için bir bumper tasarımı gerçekleştirir.

⁸¹ Promsite In Motion isimli deneysel bir proje için yapılan tanıtımsal bir animasyonda, Bilbao' lu genç dijital tasarımcı Ritxi Ostaritz.

⁸² Belçikalı bir ağ olan Club RTL, daha genç bir izleyici kitlesine ulaşmak amacıyla gündüz programına canlılık getirme gereksinimi duymuştur. Bu amaçla Alman tasarımcı Daniel Jennett mevcut kimliğin renk ve şekillerini ödünç almıştır.

⁸³ Boston' da bulunan yayın tasarım stüdyosu Hatmaker.

Hareketli Görsel ve Konseptleri

Günümüzde hareketli görsel ve konseptleri, tasarım çalışmalarına kusursuz bir şekilde entegre edilebilmektedir. Teknolojik gelişmelere bağlı olarak ortaya çıkan bu durum tasarımlarda güçlü bir sunum etkisinin elde edilmesine imkân tanımaktadır.

Teknolojik gelişmelerle doğru orantılı olarak hareketli tasarımlarda sinematik etki elde edilebilmektedir. Böyle bir durumda sinematik etkinin tüm detaylarının tasarımcı tarafından bilinmesi gerekmektedir. Çünkü bu bilginin doğru kullanımı kompozisyonun gerçekçi ve dikkat çekici olmasına zemin hazırlamaktadır. Burada hareketli görseller; biçim, ton, kontrast, ışık, alan derinliği, odak ve açı gibi başlıklar altında değerlendirilmektedir.

Filmsel Biçim

Film sanatında genel olarak üç ayrı biçim tanımlaması yapılmaktadır. Bunlar; dramatik, belgesel ve deneysel film biçimleridir. Bu filmsel biçim teknikleri içerisinde; tasarımlarda en sık kullanılan filmsel biçim olarak, dramatik anlatım tekniği kabul edilmektedir. Tasarımın gerçeğe uygun olması ya da soyut kavramlarla aktarılması, filmsel biçim açısından bir değişiklik yapılmasını gerektirmemektedir. Örneğin; Mansfield Park filminin açılış sekansında, on sekizinci yüzyıla ait yazım araçları ile mektuplaşan iki genç kız gösterilmektedir. Burada; zaman ve mekân bağlamında iki kız kardeş arasında bulunan mesafeyi ifade edebilmek için dekorlar, uygulayıcı tarafından özel olarak seçilmektedir. "Nike"⁸⁴ için tasarlanan bir televizyon reklamında; biçim, renk, doku gibi kompozisyon öğelerinin kullanılması, hız ve gücü anlatan dramatik yapıyı desteklemektedir. (Krasner, 2008: 185).

Tasarımın hangi film biçimine göre tasarlanacağını önceden bilinmesi uygulayıcıya kimi kolaylıklar sağlamaktadır. İçeriğin hangi hareketli görsellerle sunulacağı ya da izleyici ilgisinin eserin tamamında nasıl canlı tutulacağı gibi konularda hangi biçimsel özelliğin kullanılacağını önceden bilinmesi uygulayıcının tasarım sırasında rahat hareket etmesine olanak tanımaktadır.

⁸⁴ David Carson' un Nike için yaptığı televizyon reklamında anlatımsal bir amaç kullanılmıştır.

Ton ve Kontrast

Tasarımda ki ton değeri, kullanılan hareketli görsellerin açık ya da koyu tonlarda olması ile ilişkilidir. Burada; açık ve koyu tonlar arasındaki dengenin gözetilmesi, eserin sunumunda etkileyicilik bağlamında önem arz etmektedir. Örneğin; korku filmi ve kara film gibi türlerde, yüksek kontrast kullanılmaktadır. Tonlama değerleri ile elde edilen bu etki filmsel biçim özelliklerini uygulama açısından tasarımcıya kolaylıklar sağlamaktadır. Tasarımda kullanılan hareketli görsellerde, poz üzerinde tonlama ve kontrast ayarı yapabilmek için kimyevi maddelerden, elle renklendirme tekniğinden ve optik yazıcı ayarlarından yararlanılmaktadır.

Aydınlatma

Doğal ya da yapay ışıklandırma teknikleri kullanılarak elde edilen aydınlatma tekniği, tasarımda anlatılacak konunun vurgulanmasına ve izleyicinin odak noktasını o konu üzerinde toplamasına yardımcı olmaktadır. Bu bağlamda aşırı aydınlatma ya da yetersiz ışık izleyicide dikkat dağınıklığına neden olabilmektedir. Aydınlatma tekniğinin konuya uygun olarak kullanıldığı durumlarda, ışık anlatımla birleştiğinden izleyici tarafından fark edilmemektedir.

Film tasarımında aydınlatma tekniği iki yolla gerçekleştirilmektedir. Birinci yol tasarımın çekim aşamasında kullanılan doğal ya da yapay ışıklardır. Diğer yol ise post-produksiyon aşamasında uygulanan dijital aydınlatma teknikleridir.

Olayın geçtiği alan yoğun olarak aydınlatılmakta ya da karartılarak diğer görsellerle kontrast oluşturulmaktadır. Bu olay anlatımında ki duygunun vurgulanmasına katkı sağlamaktadır. Dolgu ışıkları olarak tabir edilen yapay aydınlatma tekniği ile aydınlatmanın yoğun olduğu bu alanın dışında kalan detaylar, ışıklandırılarak gün yüzüne çıkartılmaktadır. Bu durum hem olayın hem de izleyiciye aktarılan duygunun pekiştirilmesine yardımcı olmaktadır. Yetersiz ışıklandırma genel olarak beyaz ve parlak yüzeylerden oluşan iç mekânlarda, karlı ve kasvetli dış sahnelerde kullanılmaktadır. Diğer taraftan aşırı aydınlatma tekniği de, dramatik etkisi ve gerilim gücü yüksek gece sahnelerinde tasarımcı tarafından tercih

edilmektedir. Arka ışıklar ise, kare içerisindeki arka plan öğeleri ile ön plan öğelerini birbirlerinden ayırt etmek için kullanılmaktadır.

Ana ışık, dolgu ışığı ve arka ışıklar sahne içerisinde vurgulanmak istenen öğeyi aydınlatmak üzere tasarımcı tarafından özel olarak konumlandırılmaktadır. Üç-nokta aydınlatma tekniği olarak bilinen bu durumda; ana ışık doksan derecelik üst açı ya da kırk beş derecelik yan açı ile vurgulanacak nesneye göre mekânda konumlandırılmaktadır. Dolgu ışığı ise kırk beş derecelik bir açı ile göz hizasında nesnenin karşısına gelecek bir şekilde sahneye yerleştirilmektedir. Arka ışıklar da nesnenin sağ ya da sol tarafına kırk beş derecelik bir açı ile konumlandırılmaktadır. Bu nesne ile arka plan arasında bir ayırım yapılmasına olanak tanımaktadır.

B. Alan Derinliği ve Odak

Alan Derinliği

Sahne de vurgulanan öğenin kare kenarlarına olan uzaklığı olarak tanımlanmaktadır. Görsel açıdan ışık ve lens gibi teknik araçların tasarımlarda kullanılması, tasarımcıların sahnede alan derinliği oluşturabilmesine yardımcı olmaktadır. Hareketli grafik tasarım çalışmalarında geniş açılı lensler ve aşırı aydınlatma alan derinliğini keskinleştirmektedir. Buna karşın yetersiz ışık ve yakın çekimler alan derinliği duygusunu kompozisyonda yok etmektedir. Burada alan derinliği, izleyicinin dikkatini vurgulanmak istenen öğede toplamak için kullanılmaktadır.

Odak

Sahne içerisinde kayıt altına alınan görüntünün keskinliği olarak tanımlanmaktadır. Bu kavram alan derinliği ile birlikte ele alındığında tasarım çalışmasında doğru olarak değerlendirilebilmektedir. Aynı odak derecesi farklı alan derinliklerine sahip kompozisyonlarda kullanıldığında sahnede aşırı odaklanma duygusu oluşturulmaktadır. Alan derinliğinin yetersiz olduğu durumlarda ise sığ odak oluşmaktadır. Sığ odak; karakterin eylem ve düşüncelerinin ön plana çıktığı psikolojik çözümlemelerin yapıldığı sahnelerde, kullanılan yakım çekimlerde yer bularak izleyicinin dikkatinin o noktaya çekilmesine yardımcı olmaktadır. Odak

noktasının belirli bir nesneden diğer bir nesneye geçiş yapması, odak gerilmesi olarak ifade edilmektedir. Burada, kullanılan lensin odak noktasının değiştirilmesi bir düzlem içerisindeki nesnenin odak noktası olmaktan çıkması ve başka bir düzlemde yer alan farklı bir nesnenin odak noktası olması anlamına gelmektedir. Böylelikle iki farklı mekân, iki farklı olay ve iki farklı karakter odak noktasına alınarak izleyicinin dikkatine sunulmaktadır.

C. Kamera Açısı ve Çekim Boyutu

Farklı kamera açıları, tasarım içerisinde bir taraftan izleyicinin bakışını şekillendirirken diğer taraftan aktarımın görünümünü ve işlerliğini etkilemektedir. Burada; kamera açısının' kuş bakışı' şeklinde kullanılması tasarımın tepeden görülmesini sağlayacaktır. Bu ve benzeri yüksek kamera açıları karakterlerde zayıf, ezilmiş ya da kararsız kalmış izlenimi uyandırmaktadır. Kameranın yerden yukarı doğru gelecek şekilde açlandırılması da karakterde zıt bir etki yapmaktadır. Bu etki yükseklik algısını güçlendirmek, heyecan ve gerilim hissi uyandırmak, nesnelerin ağır başlı ve kuvvetli görüntüsünü elde edebilmek için tasarımlarda özel olarak kullanılmaktadır.

Herhangi bir öğenin en net görüntüsünün elde edilebileceği kamera açısı; yerden yaklaşık beş ile altı feet yükseklikte göz hizasında gerçekleştirilecek olan herhangi bir çekimdir. Burada; kamera açısında, üç boyutlu algı ortadan kaldırılarak alan derinliği arttırılmaktadır ve bu durum o öğenin en net görüntüsünün kayıt altına alınmasına yardımcı olmaktadır (Krasner, 2008: 188).

Tasarımda herhangi bir olay aktarılırken, görüntüde mekânın ne kadarının kullanılacağı çekim boyutu ile hesaplanmaktadır. Örneğin; kuşbakışı görünüm elde edebilmek için mesafe uzun tutulmaktadır. Uzun süreli bir çekimde detayların ön plana çıkartılabilmesi için daha dar bir mesafe kullanılmaktadır. Tasarımda mekânı tarif edecek kadar geniş fakat mimik ve jestleri gösterecek kadar yakın planda gerçekleştirilen çekimler orta-geniş çekim olarak adlandırılmaktadır. Oysa izleyicinin ilgisini tek bir öğede toplayabilmek için omuz üstü çekim açısı kullanılırken tüm detayları gösterebilmek yakın plan çekimleri ile mümkün olabilmektedir.

D. Canlı Eylemin Bütünleştirilmesi

Tasarımda; öğeleri, mekânı, izleyiciye aktarılmak istenen duygu ve mesajı vurgulamak amacıyla çeşitli canlı eylem görüntüleri kullanılmaktadır.

Örneğin; Novitska⁸⁵, alzheimer hastalığını vurgulayabilmek için parçalanmış kâğıt ve kumaş parçaları arasında birbirleri ile ilişkilendirilemeyecek çeşitli canlı eylem görüntüleri kullanmaktadır. Karolina Novitska' sound inside out' adlı diğer filminde canlı eylem görüntülerini 3D formatında aktarmaktadır. Bir kulaklık içerisinde parçalanmış ses görüntülerini müziğin ritmine uygun olarak dans eden insan figürlerine benzeten Novitska, burada hareket ve sesi hız ayarında yaptığı değişikliklerle senkronize ederek müziğin biçim ve doğasını izleyicilere aktarmaktadır.

"Handle The Jandal" adlı müzik videosunda canlı eylem görüntüleri başlık sekansı gibi diğer grafik tasarım öğeleri ile uyum içerisinde kullanılmaktadır.' The Hungry Dedective' isimli televizyon gösteri programının açılış sekansında, kullanılan canlı eylem görüntüleri ile fotoğraf, illüstrasyon ve 3D grafikleri; programın içeriğini aktarabilmek için bir arada sunulmaktadır (Krasner, 2008: 190).

Vox tours programının⁸⁶ giriş jeneriğinde, canlı-eylem görüntüleri grafik ve tipografi ile iç içe sunulmaktadır. Burada; 4:3 video formatında hareketli görüntüler kullanılarak elde edilen kompozisyon, kare içerisindeki animasyonlara bağlı olarak değişiklik göstermekte izleyicide kontrast ve sıradüzen duygusu oluşturmaktadır. Nori-zso Tolson⁸⁷, tasarımda kullanılan canlı-eylem görüntüleri ile grafiksel öğelerin birbirlerine aitmiş izlenimi uyandırmasının tasarım açısından taşıdığı önemi aktarmaktadır. SkyBridge için hazırlanan konsept taslaklarında canlı-eylem görüntüleri ile grafikler bir bütün olarak dans izlenimi uyandıracak şekilde tasarlanmaktadır. Burada; canlı-eylem görüntüleri ve grafik öğeleri iç içe geçerek tasarımın etkisini güçlendirmektedir.

⁸⁵ Crossword' adlı kısa filminden Karolina Novitska.

⁸⁶ Bir Alman yayın ve film tasarım şirketi olan Velvet, çeşitli popüler bir Alman gezi programı olan Vox tours' un açılış sekansında görülmektedir.

⁸⁷ Twenty2product' an N. Tolson.

E. Tipografik Form ve Hareket

Tasarımda yer alacak metinlerin, boşluk içerisinde bir hareket ve bir grafik olarak kullanılması, filmin içeriğinde yer alan duygusallığı verebilmek adına önem taşımaktadır. Bu yaklaşımla çalışmalarını yürüten uygulayıcı; çeşitli tipografik biçimler arasında filmin temasına en uygun olan biçimi filmin mesajını aktarabilecek en uygun hareketle senkronize ederek tasarımı şekillendirmektedir.

Tipografinin biçim ve harekete bakan yönü, onun izleyici tarafından metinden ziyade semiyotik sunumlar içeren bir çeşit hareketli görsel olarak algılanmasına neden olmaktadır. Joost Korngold, hazırladığı kompozisyonda biçim ve hareketi bir arada gerilim ve rahatsız edici bir atmosferde tasarlamaktadır. Bu animasyon çalışmasında hapishane görüntüsünü andıran bir arka plan üzerinde ' özgürlük' ve 'güzellik' kelimeleri kaçmaya çalışmaktadır. Sahnedeki ' karanlık' , ' şiddet' ve ' ölüm' kelimeleri kamera kare içerisine yaklaştıkça belirginleşmektedir. Kamera hareketi bu kez uzaklaşma etkisi elde etmek için kullanılmaktadır.

Kırmızı renkte yazılan ' black' kelimesinin her bir harfi farklı yönlerle doğru uçarak, insanların maruz kaldığı faşist tepkilerle ortaya çıkan bozuk psikolojik yapılar bu tasarımla anlatılmak istenmektedir (Krasner, 2008: 194).

' Memory and Recollection' adlı çalışmada⁸⁸ kullanılan tipografi, tasarımcının çocukluğunda oynadığı oyunları tanımlamaktadır. Burada; tasarımın giriş sahnesinde, geçmişte oynanan oyunların gelecekte ki psikolojik yansımaları ve gençlik evresinde oynanan oyunların getirisi olarak kişi de oluşan bastırılmış duygular simgeleştirilmektedir. Tasarımda yer alan yazılar bu anlatımı güçlendirmektedir. Örneğin; baskı-itaat, şiddet-tepkisizlik ve kazanma-kaybetme gibi ifadeler çocuk oyunlarının büyüklerin dilinde ne anlama geldiğini vurgulamaktadır.' Crossword' filminde⁸⁹ kullanılan metinler filmin konusunu etkili bir biçimde vurgulamaktadır. Burada arka plan üzerinde yer alan motifler (kırık camlar, zemine dökülmüş sıvılar ve kağıt parçacıkları) Alzheimer hastalığının insanlarda oluşturduğu

⁸⁸ 'Memory and Recollection' (Hafıza ve Hatırlama) isimli bir mezuniyet ödevinde Eddy Robert; 6. 39

⁸⁹ 'Crossword' filmi boyunca Karolina Novitska; 6. 31

duygusal yapıyı tanımlamak üzere kullanılmaktadır. Bu kompozisyonda; ölçek, uyum, saydamlık, müzik ve harfler iç içe geçerek hastalığın karmaşık yapısını ifade etmektedir. Bu filmde metinler elle yazılmaktadır. Giriş sahnesinin kimi yerlerinde bu yazıların üzerleri karartılmaktadır. Bu görsel etki hastalığın doğasını bir kez daha vurgulamak üzere kullanılmaktadır.

Anlatılan konu ve aktarılmak istenen mesaja uygun olarak tasarlanan tipografik biçim ve hareketlerin bir başka aktarım şekli de tasarımcılar arasında tipografinin biçime ve estetik kaygıya bakan yönü olarak kabul edilmektedir. Örneğin; Court TV' nin gündüz gösterimi için tasarlanan kompozisyonda kullanılan belirgin ve soyut harf şekilleri, keskin ve kalın renk paleti ile birlikte sunularak tasarıma derinlik ve enerji hissi katmaktadır. Tipografik biçim ve hareketleri, tasarımlarda yazı ögesi olarak kullanıldığı gibi görsel bir unsur olarak da kullanılabilmektedir. Burada pozitif ve negatif şekillerden⁹⁰ oluşan bu tipografik biçim ve hareketleri, biçim ve boşluk içerisinde tasarımın estetiğe bakan yönü itibarı ile dinamik bir ilişki ağı oluşturmaktadır.

Tasarımda yazıyüzü aracılığıyla gerçekleştirilen anlatım; tasarım dilinde çeşitli başlıklar altında değerlendirilmektedir. Bu başlıklar şu şekilde açıklanabilmektedir;

Harf Anatomisi; Elle yazılan ilk İncil' lerde rahipler tarafından harf anatomisinin titizlikle kullanıldığı bilinmektedir. Zamanımızda ise gelişen teknolojiyle birlikte, dijital ortamda tasarımın bütünlüğünü yakalayabilmek ve içeriğe en uygun fontun seçilmesine olanak tanımak için harf anatomisinden yazıyüzü tasarımlarında yararlanılmaktadır.

Yazıyüzü Sınıflandırmaları; Tasarımda kullanılan her bir yazıyüzü; orantı, çizgi ağırlığı, eğim, genişlik ve yükseklikleri ile estetik ve işlevsel açıdan farklı anlamlara gelebilmektedir. Bu bağlamda yazıyüzü sınıflandırmalarının tüm detayları

⁹⁰ d' , ' g' ve ' o' kapalı şekil; ' s' , ' f' ve ' t' açık bir şekil olarak tanımlanmaktadır. kare içerisinde kapalı ve açık alanlar oluşturmak için bu harf şekilleri üst üste ya da yan yana gelecek şekilde birleştirilmektedir.

ile analiz edilmesi, tasarımcı açısından içeriğe en uygun yazıyüzü sınıfının tespit edilmesi konusunda büyük bir önem arz etmektedir. Tasarım içerisinde kullanılan her bir öge, doğru yazıyüzü sınıflandırması ile bir taraftan tek başlarına anlam üretebilmekte iken diğer taraftan da bir bütün halinde anlatılmak istenen mesaja hizmet edebilmektedir.

Blackletter (Gotik Harf); Ortaçağda; ilk basılı, hareketli yazıyüzü tasarımına sahip kitap olarak kabul edilen Gutenberg İncilinin elle yazımı sırasında kullanılan gotik harf biçimi örnekleri günümüzde grafik tasarım alanında görülmektedir. Cloister Black ve Goudy Text yazıyüzü, burada günümüz tasarım örnekleri arasında bulunmaktadır.



(Resim 18)

Oldstyle (Eski Tarz); Gotik harf yazıyüzünün ağır havasını değiştirebilmek amacıyla Oldstyle yazıyüzü tasarımı, hümanist eğitimciler tarafından⁹¹ 1475li yıllarda geliştirilmektedir. Bu yazıyüzü tasarımının temeli; eski roma inskripsiyonları ve kitap kopyalanmasında kullanılan küçük harf biçimlerine dayandırılmaktadır. Bu yazıyüzü, parantezli serifler ve düşük kontrastlı karakterlerden oluşmaktadır. Bembo, Garamond, Caslon, Jenson ve Palatino Oldstyle yazıyüzü tasarımına ait örnekler olarak kabul edilmektedir.



(Resim 19)

⁹¹ İtalya'da görülen Rönesans hareketi sırasında 1475 yılları

Italic (Yatık); Aldus Manutius ve Francesco Griffo tarafından tasarlanan italik yazıyüzü⁹² stili; tasarımlarda, görsel olarak değerlendirildiğinde İtalyan el yazısı biçimini andırmaktadır. İşlevsel olarak değerlendirildiğinde ise sayfa içerisinde daha fazla kelimenin sığdırılmasına olanak tanığı görülmektedir.



(Resim 20)

Script (El Yazısı); Script yazıyüzünün; oyma kaligrafi tekniğini yazıyüzlerinde kullanabilmek için 1550li yıllarda tasarlandığı bilinmektedir. Bu yazıyüzü tasarımı içeriğinde biçimsel olarak çeşitli süslemeler barındırmaktadır. Bu bağlamda, script yazıyüzünün uzun yazılarda tercih edilmesi metnin içeriğinin göz ardı edilmesine neden olacağından, bu yazı yüzü tasarımcılar tarafından önerilmemektedir. Script türüne ait yazıyüzleri arasında Kuenstler Script, Mistral ve Snell Roundhand bulunmaktadır.



(Resim 21)

Transitional (Geçiş); 1475li yıllardan başlayarak 1750li yıllara kadar geçen süreçte, döküm ve baskı alanında yaşanan teknolojik gelişmelere paralel olarak, Oldstyle yazıyüzü tasarımını bu gelişmelerle senkron hale getirebilmek için, tasarımcılar tarafından Transitional yazıyüzü geliştirilmiştir. Harflerin kalın-ince ilişkisi Oldstyle yazıyüzüne oranla arttırılırken serifler arasındaki parantezleme etkisi

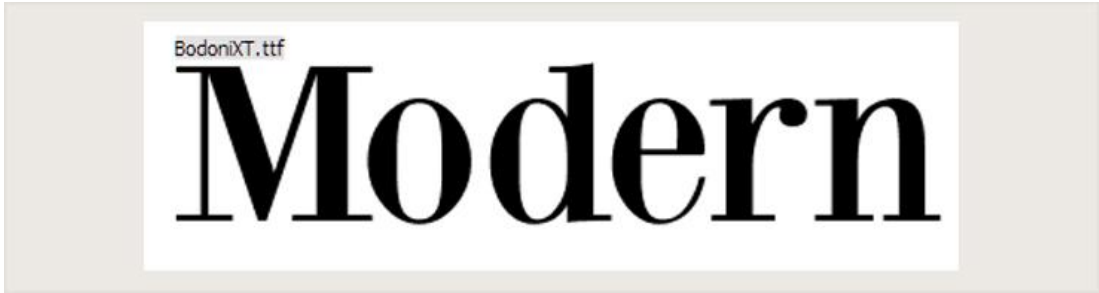
⁹² 1500lü yıllarda geliştirilerek kullanılmaya başlanmıştır.

yumuşatılmaktadır. Cloister Black, Goudy Baskerville, Bulmer, Century ve Times Roman Transitional örnekleri olarak kabul edilmektedir.



(Resim 22)

Modern; Oldstyle yazıyüzünün rasyonelleştirilmesi çabası on sekizinci yüzyılda da devam etmektedir. Bu zaman dilimi içerisinde, kalın-ince harf biçimindeki yüksek kontrast etkisi karakterize edilmektedir. Bodoni, Didot, Bell ve Walbaum gibi yazı fontları bu yüzyılda geliştirilen Modern yazıyüzüne örnek olarak gösterilmektedir.



(Resim 23)

Square ve Slab Serif; Clarendon, Memphis, Rockwell ve Serifa fontlarından oluşan Square ve Slab Serif yazıyüzü; on dokuzuncu yüzyılda, reklam çalışmalarında kullanılmak üzere tasarımcılar tarafından üretilmiştir. Bu font türü, parantezli serifler ve kalın-ince vuruşlar arasında bir tür minimal çeşitlilik içermektedir.



(Resim 24)

Sans Serif; William Caslon tarafından 1816 yılında tasarlanan Sans Serif yazıyüzü, bin dokuz yüzlü yıllarda yaygınlaşarak tasarım çalışmalarında kullanılmaya başlanmaktadır. Grotesqu, Neo-Grotesque, Geometric, Humanist ve Informal olarak kendi içerisinde sınıflara ayrılan Sans Serif yazı fontu vuruş kalınlığı, ağırlık ve temel geometrik açıdan çeşitli benzerlikler içermektedir. Helvetica, Arial, Futura, Univers, Frutiger, Gill Sans, Meta ve Akzidenz Grotesk Sans Serif örnekleri olarak kabul edilmektedir.



(Resim 25)

Serif/Sans Serif; Rotis, Stone ve Scala yazı fontlarından oluşan Serif/Sans Serif yazıyüzü tasarımı, 19. yy' da serifler olsun ya da olmasın herhangi bir font ailesinin yeniden tasarlanabileceği, anlamına gelmektedir.



(Resim 26)

F. Tipografik Düşünceler

Tipografi; mesaj oluşturmak ve sunumun daha kolay algılanabilmesine olanak tanımak için tasarımcılar tarafından kullanılan önemli bir görsel tasarım unsurudur. Film tasarımı, televizyon, dijital medya ve baskı gibi çeşitli hareketli grafik tasarım alanlarında yoğun olarak kullanılan tipografi biçimsel çeşitlilikleri ile tasarımın görsel içeriğini zenginleştirmektedir. Tipografi; bir taraftan alan unsuruna bağlı olarak şekillendirilirken diğer taraftan zaman ve hareket unsurlarından etkilenmektedir. Bu durum aynı zamanda, tipografinin farklı zaman dilimlerinde biçimsel olarak kendisini yenilediği anlamına da gelmektedir. 1980 ve 1990lı yıllarda tipografi, film başlıkları olarak kullanılmaktadır. Bu tarihlerde filmin anlamını ve duygusunu aktaran biçimsel ifadesi ile kitlelerin ilgisini çekebilmektedir. Oysa günümüzde; gelişen ve büyüyen hareketli grafik tasarım mecrasına uyum sağlayabilmek için alan, zaman ve hareket unsurlarını aynı anda içeriğinde barındırarak tasarımlarda izleyici ile kurulan iletişim düzeyindeki bağı güçlü kılmaktadır.

"Altered States" adlı filmin⁹³ giriş jeneriğinde, basit bir hareketle konumu değişen iki farklı kelime yer almaktadır. Burada, tipografinin biçimsel özellikleri ile filmin konusu arasında bir bağ kurularak filmin teması izleyiciye aktarılmaktadır. Tasarım; kare içerisinde hareket eden kelimelerin, saydam bir ortamda üst üste gelmesiyle başlamaktadır. Bu motif, beyaz bir arka plan üzerinde film jeneriğinin süperpoze edilerek ekrana getirilmesiyle devam etmektedir. Tasarımın devamında, film başlığına ait harfler koyulaşan arka plan görüntüsü üzerinde küçülme ve gerçekleştirilen kamera hareketi ile izleyicide kareden uzaklaşma hissi oluşturulmaktadır. Bu hareketli tipografi tasarımı; 'Altered States' harflerinin siyah arka plan üzerindeki görüntüsü ile son bulmaktadır.

1994 yapımı True Lies filminde; boşluk içerisinde dört adet soluk mavi ışık çizgisi dönmektedir. Bu öğeler, kısa bir süre sonra 'True' harflerine dönüşür. Bu sefer de 'True' harfleri boşluk üzerindeki döngü hareketini sürdürmektedir. Bu hareketle

⁹³ Warner Brothers' in Altered States (1980) filmi.

aynı anda, kare içerisinde 'Lies' harflerinin yazılı olduğu dört farklı üç boyutlu küp görseli girmektedir. Bu şekilde filmin açılış sekansı tamamlanmış olmaktadır. Son olarak bu tasarımın, filmin içeriği hakkında izleyicide bir ön bilgi oluşturduğunu da belirtmek gerekmektedir.

Se7en filminde⁹⁴, jenerikte yer alan harfler birbirinden kopuk ve elle yazılmış⁹⁵ bir biçimde kullanılmaktadır. Öte yandan bu giriş sekansında kamera açılarında görülen değişiklikler yazıların odak içi ve dışında görülmesine de neden olmaktadır. Bu tasarım; psikopat korku ve gerilim türünde çekilen bu filmin ruh yapısını vurgulamak için, Kyle Coper tarafından özel olarak hazırlanmıştır.

G. Yazı Yüzü Aracılığıyla Anlatım

Tasarımda aktarılan mesaja ve kullanılan diğer tasarım öğelerine uygun olarak seçilecek bir font; anlatımın etkinliğini olumlu yönde etkileyecektir. Bu etki ile, bir taraftan görsel sunum güçlendirilirken diğer taraftan içeriğin güçlü bir şekilde izleyiciye aktarılması sağlanmaktadır. Örneğin; 'capacity' adlı tasarım ajansı⁹⁶ için hazırlanan kimlik çalışmasında, kullanılan yazıyüzü fontları şirketin logosuna uygun olarak tasarlanmaktadır (Resim-28). Aynı şirket 2006 yılında yeni bir kimlik tasarımı⁹⁷ hazırlatmış ve bu yeni tasarımda, kullanılan eski font NBC Magic tarafından değiştirilmiştir (Resim-27).

Tasarımcı Gave, "belirli bir yazıyüzü kullanmamız gerektiğini duymak genellikle kötü bir haberdir, fakat bu durumda onların seçimi bizi gerçekten memnun etti. Son birkaç yıl içinde tasarlanmıştı ve çok fazla dijital olmaya uğraşmadan markalamanın etkileşimli duygusuna uyum sağladı" şeklinde konuya açıklık getirmektedir (Krasner, 2008: 203).

⁹⁴ Kyle Cooper tarafından tasarlanan, David Fincher' in yönettiği bir korku filmidir: Se7en. (1995)

⁹⁵ El yazımı film başlığı tasarımları özellikle Pablo Ferro tarafından kullanılmıştır. Kübalı bir yapımcı olan Ferro; başlık tasarımının üç önemli ustasından (Kyle Cooper, Saul Bass, Pablo Ferro) biri olarak tasarım tarihine adını yazdırmıştır. Dr. Strangelove (1964), Stop Making Sense (1984), Beetlejuice (1988) Good Will Hunting (1997), Men in Black II (2003), For Love of the Game (1999) ve My Big Fat Greek Wedding (2002) gibi filmlerde Ferro kendi tarzını giriş jeneriklerinde ustaca kullanmaktadır. Bu tasarımlarda film karesini farklı boyut ve ağırlıkta ki harflerle doldurmaktadır. Ayrıca harfleri uzatma tekniğini de geliştirmiştir.

⁹⁶ Los Angeles' da bulunan tasarım ajansı Capacity için yapılan 'Planted' isimli hareketli kimlik.

⁹⁷ Capacity' nin 2006 yılında yaptığı yeniden markalama işleminde NBC Magic' in seçtiği font Klavikac olmuştur



(Resim 27)



(Resim 28)

"Deadliest Catch" adlı belgesel dizi⁹⁸ için tasarlanan sezon açılış jeneriğinde büyük harflerden oluşan bir yazıyüzü kullanılmaktadır. Bu tercih⁹⁹ belgesel dizinin içeriği hakkında ipucu vermektedir. Burada diğer görsellerle uyum içerisinde sunulan fontun harfleri basit ve nettir. Arka fonda yer alan deniz ve gökyüzü resimleri

⁹⁸ 2007 yılında Boston ve Los Angeles' ta bulunan ödüllü tasarım ajansı Viewpoint Creative' den Discovery Channel' ın Deadliest Catch (Ölümçül Yakalayışlar) isimli televizyon dizisinin üçüncü sezon açılışı için yeni ve sıra dışı bir tipografik işlem yapması istenmiştir (6. 55). Belgesel tarzındaki bu dizi; Alaska ve Opilio yengeç avlama sezonlarında yengeç avcılarının Bering Denizinde yaşadıkları acımasız koşulları ve hayat tarzlarını göstermektedir.

⁹⁹ Harf biçimlerinin sıkıntılı ve aşınmış özelliği, geleneksel görünümlü eski tip seriflerle birlikte yazıyüzüne; balıkçıların denizde karşılaştığı zorlukları yansıtan dokunsal niteliği vermektedir.

tasarımın saydam oluşundan dolayı görüntü geçişlerinde seçilebilmektedir. Sezon açılışı için tasarlanan bu sekans dizinin gizemli yapısını gün yüzüne çıkarmaktadır.



(Resim 29)

H. İmaj, Hareketli Görsel ve Tipografi Entegrasyonu

İmaj, hareketli görsel ve tipografi entegrasyonu; bir tasarımda biçimsel anlamda sonsuz olasılıkların üretilebilmesine neden olmaktadır. Ayrıca bu biçimsel olasılıklar, estetik kaygı ile bütünleştirildiğinde tasarımda farklı sunumlar ortaya çıkarılabilmekte ya da anlatımın sınırları zorlanabilmektedir.

Zoa Martinez' in imzasını attığı bir açılış sekansı¹⁰⁰ tasarımında; görsel, hareketli görsel ve tipografi uyum içerisinde bir arada kullanılmaktadır. Sahne masa üzerinden kaldırılan bir kahve bardağı ile açılmaktadır. Masa üzerinde bardağın bıraktığı iz görülebilmektedir. Tasarımın devamı ile ilgili Martinez şu ifadeleri kullanmaktadır; 'Heyecan, kafein sendromu başlar. Tipografi gelişir ve bardağın altıyla arkasından hızla gelerek programda kapsanan müzik, performans ve sanat gibi konuları sıralar. Bu tipografi ve sanatçıların görüntüleri; çiçekler, film şeritleri, sıra dışı görüntüler, hareketli resmi, mimari bir sahne ve DJ ile birleşerek pakete gençlik canlılığını veren renk ve dokuyu sağlar.

¹⁰⁰ Breakfast With The Arts (Sanatla Kahvaltı) için yapılan bir Pazar sabah programında ZONA Design; klasik kafa yapısından daha genç bir demografiye hareket etmiş

8-13 yaş grubu arasındaki çocuklar için hazırlanan bir gösteri paketinde, kullanılan 3D görüntüler bu tasarımda 2D grafiklerle birleştirilmektedir. Blur tarafından After Effects programında gerçekleştirilen bu karma kompozisyon izleyicilerde 1960' ların Rock' n Roll izlenimini canlandırmaktadır.

Zoom adlı ağ paketi¹⁰¹ için yapılan bir tasarımda, üç boyutlu hareketli görseller tipografi ile birleştirilerek kullanılmaktadır. Tasarımda kullanılan öğeler izleyicide sürreal bir disko ortamı izlenimi uyandırmaktadır. Belief, gerçekleştirdiği tasarımda hareketli görsellerden oluşan ön ve arka plan öğeleri kullanmaktadır. Bu etki tasarımın esnek bir yapı sergilemesine olanak tanımaktadır.

Bu tasarım hakkında Goedecke¹⁰², 'Zoom hakkında özgün olan şey; Hintli bir ağ olmasına karşın yöneticilerinin stil ve tasarım açısından oldukça batılı bir duyarlılık uyandırmak istemeleridir. Bunu gece kulübü/salon ortamımızı lüks hale getirerek kesinlikle sağladık' şeklinde bir açıklama yaparken Gledhill¹⁰³, 'bu yeni kanalın görünümünün parlak ve lüks fakat buna karşın esrarengiz olması zorunluydu. Sert ışıklandırmayla karanlık ortamda çekim yaparak bu etkiyi sağladık. Egzotik araba ve limuzin gerçekten lüksü ve kanalın VIP özelliğini vurgulamamızı sağladı' şeklinde bir yorum getirmektedir. (Krasner, 2008: 205).

1. 1. 5. Resimsel ve Sıralı Kompozisyonlar

A. Resimsel Kompozisyon

Tarihsel süreç içerisinde; resimsel kompozisyonlar, dönemin sanat akımları ve kültürel yapılarına uygun olarak tasarımcılar tarafından şekillendirilmektedir. Günümüzde ise; resimsel kompozisyonun izleyiciye aktardığı mesaj, kavram ve duygu iletimi dikkate alınarak şekillendirilmektedir. Burada, daha etkin ve daha açık bir sunum elde edebilmek için tasarımcılar; bütünlük, şekil ve zemin, negatif alan, kontrast, sıradüzen, süper pozisyon, grid, hareketli kareleme ve 3D mekân gibi mekân oluşturma prensiplerinden yararlanmaktadır. Bu prensipler günümüzde hareketli grafik tasarım çalışmalarının en önemli ve en temel öğeleri olarak kabul edilmektedir.

¹⁰¹ Times India Zoom Channel' ı için kapsamlı ağ paketi olan Zoom için söz konusudur.

¹⁰² Belief in kurucusu, yaratıcı yönetmeni olan Mike Goedecke' nin kendi görüşüdür.

¹⁰³ Belief in yaratıcı yönetmeni Richard Gledhill.

Mekân ve Kompozisyonlar

Mekân; tasarım çalışmasında farklı öğelerin içerisinde düzenlendiği plan olarak tanımlanmaktadır. Resimde tuval, grafik tasarımda afiş ya da ara yüz, hareketli grafik tasarım çalışmalarında ise kare mekân planları olarak değerlendirilebilmektedir. Kompozisyon ise; mekân içerisinde yer alan öğelerin belli bir amaç ve fikir dâhilinde konumlandırılarak, izleyiciye sunulması olarak açıklanmaktadır.

Tasarımcı herhangi bir konunun sunumunda, mekân ve kompozisyon bağlamında sunumun biçime bakan yönü üzerinden farklı olasılıklarla karşılaşabilmektedir. Burada her bir farklı olasılık, üretilen esere canlılık katmakta ve farklı içeriklerin aynı şablonla sunulmasının önüne geçilmiş olunmaktadır.

Tarihsel süreç içerisinde mekân kompozisyonları üç ayrı başlık altında değerlendirilmektedir. Bunlar; düz mekân, geleneksel mekân ve modern mekân kompozisyonlarıdır. Üç boyutlu bir ortamdan yoksun olan düz mekân kompozisyonları, genel olarak yeniliklerin uzağında sadece elinde var olanla yetinen tasarımcılar tarafından kullanılmaktadır.(Braha, Byrne, 2010: 65).

Burada tasarım, düz renkler ve birbirini tekrarlayan motiflerden oluşmaktadır. Batı sanatında düz mekânlar, on dokuzuncu yüzyılın sonlarında Japon tasarımcılardan etkilenen Fransız ressam ve grafik tasarımcıları tarafından kullanılmaktadır. Zamanla batı tasarımcıları da bu geleneği devam ettirerek düz mekân kullanımını günümüze taşımıştır. Geleneksel mekân; İtalya' da Rönesans yıllarında kimi sanatçılar¹⁰⁴ tarafından kullanılmaya başlanmaktadır. Zaman ve mekânsal boşluk içerisinde arka planda kaybolan şekillerin çizilebilmesine olanak tanıyan geleneksel mekân temelde, lineer ve doğal perspektif araçlarına dayanmaktadır. Bu mekân kompozisyonu, geliştirildiği tarihsel süreçle ilişkili olarak Rönesans mekânı ya da illüzyonistlik mekân olarak da bilinmektedir. Renk düzenlemeleri, karşıt renkler ve zıtlıştırma tekniği ile 20. yy resim sanatına farklı bir

¹⁰⁴ Piero della Francesca, Filippo Brunelleschi ve Leonardo da Vinci; Brunelleschi, lineer perspektifi keşfetmesiyle tanınmaktadır.

boyut kazandıran modern mekân ise, Paul Cezanne tarafından tasarlanmış ve J. Pollock tarafından geliştirilmiştir.

Zaman içerisinde mekân kompozisyonları, farklı kültürle ve farklı sanat akımlarına bağı olarak değışkenlik göstermektedir. Örneğın; Japon resimlerinde negatif olarak tasarlanan bir mekânda nesneler asimetrik bir sistem içerisinde sezgisel yolla sunulurken Art Nouveau, Arts and Crafts ve Vienna Secession gibi sanat akımları sanatçıya özel kişisel kompozisyon tasarımlarıyla ön plana çıkmaktadır. Diğer taraftan, De Stijl ve Konstrüktivist sanat akımına bağı ressamlar rasyonel ve geometrik kompozisyonlarla adlarından söz ettirmektedirler. (Braha, Byrne, 2010: 82)

20. yüzyılın ilk çeyreğindeki, sinema tarihinin ilk animasyon örnekleri olarak kabul gören deneysel filmlerde, resimsel kompozisyon önemli bir unsur olarak kullanılmaktadır. H. Richter film karesini ayrımlanabilen bir mekân olarak tasarlamaktadır. Burada; filmlerde derinlik duygusunu elde edebilmek için yatay ve dikey hareketler kullanılmaktadır. Özellikle Rhythmus 21 ve Rhythmus 23 adlı filmlerde gözlemlenebilen bu etki de zemin, biçimsel olarak pozitif ve negatif mekân arasındaki farklılıklardan arınmakta ve soyut çizgilerle uyum içerisinde izleyicinin beğenisine sunulmaktadır.

Mekân Prensipleri

Tasarım çalışmalarında, imge ve duygu iletiminin açık-seçik ve etkili bir yolla sunulabilmesi, mekân prensiplerinin doğru kullanımı ile mümkün olmaktadır. Burada mekân prensipleri, tasarımda kullanıcı ile kompozisyon arasında güçlü bir iletişim bağı kurulmasına olanak sağlamaktadır.

Birlik; Tasarım çalışmalarında kullanılan biçimsel öğelerin, içerik (anlam, mesaj, kavramlar vb.) ile tutarlı olması mekân prensipleri bağlamında “birlik” olarak ifade edilmektedir. Bu prensip, kompozisyon içerisinde öğelerin kaynaşmasını sağladığı gibi tasarımcıların denge kuralını gözetmelerine de olanak tanımaktadır.

20. yy' ın başlarında Gestalt okulunun¹⁰⁵, resimsel kompozisyonlarda birlik duygusunu elde edebilmek için çeşitli araştırmalar yaptığı bilinmektedir. Bu araştırmalar; birlik prensibinin uygulandığı tasarım çalışmalarında bütünün, eserin parçalarından daha önemli ve büyük olduğu düşüncesini kanıtlamaya yönelik gerçekleştirilmektedir(Krasner, 2008: 208).

Örneğin; bir keman tel, gövde gibi farklı parçalardan oluşmaktadır. Bu farklı parçaların her biri başlı başına bir araştırma konusu olmasına rağmen kemanın kendisi her bir ögesinden daha önemli ve daha büyüktür. Tıpkı bu müzik gerecinde olduğu gibi resimsel kompozisyonlarda da denge, orantı ya da yakınlık gibi teknikler bütünün birer parçasıdır ve Gestalt psikolojisine göre, kompozisyonda bütünün karşıladığı varlıktan daha önemli ve büyük değillerdir.

Kompozisyonlarda birlik duygusu; tasarım öğelerinin yanı sıra değer, renk, doku gibi resimsel öğelerin doğru kullanılmasıyla da elde edilebilmektedir. Ayrıca ölçek, konumlandırma, uyum gibi tekniklerin tasarım çalışmalarında bütünlük etkisinin sağlanmasında katkısı bulunmaktadır. Artevo¹⁰⁶ için hazırlanan bir teaser çalışmasında; farklı temalar kompozisyon boyunca logo şekilleri ile bir bütün olarak sunulmaktadır. Burada her bir tema, değişkenleri (arka plan, renk ve tipografi de görülen değişkenler) ile birlikte farklı bir mekân görüntüsü tasarlanmaktadır. Bu tasarımda logo ile birlikte tema özelliklerinin de değişkenlik göstererek belli aralıklarla tekrarlanması kompozisyonda birlik diğer bir ifade ile bütünlük duygusunun sağlanmasına yardım etmektedir. “The Biggest Little Things of 2004” adlı programın açılış tasarımı; çeşitli grafik şekillerin silüeti ile bu görüntülerin arasında tekrar tekrar ekrana gelen şerit motifleri ile bir birlik içerisindedir. Geçişlerde gözlemlenen nesne, renk ve motifler birbirleri ile uyum içerisinde sunulmaktadır.

Denge; tasarımdaki bütünlük etkisini elde edebilmek için uygulayıcıların başvurduğu en önemli tekniklerden bir tanesi denge olarak kabul edilmektedir. Tasarımda kullanılan denge tekniği, öğelerin kaynaşmasına yardımcı olduğu gibi

¹⁰⁵ 1912 de almanya da ortaya çıkan gestalt psikoloji okulu.

¹⁰⁶ Kuzey Amerika' da bulunan en büyük ve en organize güzel sanatlar koleksiyonu olan Artevo için yapılan bir teaser.

eserin bütününde istikrarlı bir çizgi çizilmesine de yardımcı olabilmektedir. Bu etkinin elde edilebilmesi için tasarımcılar, kompozisyonun genel yapısına uygun olarak çalışmalarında farklı denge teknikleri kullanmaktadır.

Simetrik denge; tasarımın gerçekleştirildiği mekânın boyut ve ağırlığının eşit parçalara bölünmesi olarak tanımlanmaktadır. Örneğin; düz bir zemin üzerinde dikey bir görüntü sergileyen insan, araba, bina gibi nesneler simetri örneği olarak kabul edilmektedir. Radyal denge ise sabit bir merkezden hareketle gerçekleştirilen denge tekniğidir. Atılan bir nesne sonrasında su üzerinde oluşan halkalar radyal denge tekniğine örnek olarak gösterilebilmektedir. Bir diğer denge tekniği de kristalografik denge tekniğidir. Genel denge olarak da bilinen bu teknik; çeşitli odak noktalarının bir motif üzerinde tekrarlanmasıyla kompozisyonlarda kullanılmaktadır. Izgara görüntüsü çağrıştıran tasarımların bir kumaş motifi için kullanılması kristalografik denge olarak örneklendirilebilmektedir(Taylor, 2011: 33)

Simetrik öğeler içeren denge tekniklerinin yanı sıra, kompozisyonlarda asimetrik denge teknikleri de bulunmaktadır. Örneğin; renk, doku ya da biçimsel olarak tasarımlarda ön plana çıkartılan öğelerin yanında kompozisyonun arka planında kendi yerini alan herhangi bir öğe de çalışmada denge unsuru olarak kullanılabilir.

Asimetrik denge, dinamik yapısı ile kompozisyonda düzen duygusu oluşturmakta ya da herhangi bir nesneye vurgu yapabilmektedir. Ayrıca, tasarımcının kare içerisinde rahat hareket etmesine de olanak tanımaktadır.

Şekil ve Zemin; Şekil ve zemin, hareketli grafik tasarım çalışmalarında kullanılan resimsel kompozisyonun vazgeçilmez iki ögesi olarak kabul edilmektedir. Burada şekil, tasarım çalışmasında planda var olan tüm nesneleri tanımlamak için kullanılırken zemin, kompozisyondaki yüzey alanı olarak ifade edilmektedir.

Sanat tarihi incelendiğinde, şekil ve zeminin farklı dönemlerde, o dönemdeki sanat akımının özelliklerine uygun olarak tasvir edildiği ve hatta kimi sanat akımlarında şekil ve zeminin yok edildiği görülmektedir. Örneğin; flu bir manzara önünde net olarak seçilemeyen bir nesne izleyiciye boşlukta bulunan belirsizlik

hissini çağrıştırmaktadır. Şekil ve zeminin yok edilerek elde edilen bu his, genel olarak tasarımda aktarılan mesajın yoruma açık sunumu için kullanılmaktadır. Sanat tarihi incelendiğinde görülen bir başka durum da; şekil ve zemin ilişkilerinin, zaman içerisinde konumlanma, uyum ve öğelerin boyutu gibi faktörlere bağlı olarak değişkenlik göstermesidir. Tasarımda öğelerin kompozisyon içerisindeki konumunda değişiklik yapmak ön plan ve arka plan olarak tanımlanan alanların da değişmesine neden olmaktadır.

Pozitif-Negatif Alan; Pozitif alanlar, tasarımda nesnelerin doldurduğu boşlukları karşılarken negatif alanlar, henüz kullanılmamış boş alanları ifade etmektedir. Bu bağlamda şekil ve zemin prensipleri olmaksızın pozitif ya da negatif alanları açıklayabilmek mümkün olmamaktadır.

Negatif alan; resimsel kompozisyonlarda zemin olarak karşılığını bulsa da tasarımlarda denge, bütünlük, kontrast gibi teknik özelliklerin uygun kriterlere göre kullanılmasıyla anlam kazanmaktadır. Negatif alanın buradaki kullanımı, kompozisyonlarda denge unsuruna katkı sağlayabilmekte ya da kare içerisindeki vurgulara dikkat çekebilmektedir.

Tasarım çalışmalarında dramatik yapıya uygun olarak kullanılan negatif alanlar, izleyicinin görsel ve duygusal olarak kompozisyondan etkilenmesine neden olmaktadır. Örneğin; Al Jazeera Sport için tasarlanan bir şebeke tanımlamasında, sporcular doğal görünümlerinden ayrıştırılarak gerçeküstü bir manzarayla sunulmaktadır. Bu etki, izleyicinin sporcuların çıplak bedenlerine odaklanmasına neden olmaktadır.

Herhangi bir tasarımda negatif alanların aşırı derecede kullanılması; giysi, ayakkabı ve kozmetik sektöründeki ürünlerin estetik ve aynı zamanda yüksek kalitede sunulmasına zemin hazırlamaktadır. Escada¹⁰⁷ için tasarlanan bir mağaza içi videosunda ise kullanılan negatif etki, ürünlerin yüksek kalitede ve aynı zamanda estetik olarak sunulmasına olanak tanımaktadır(Krasner, 2008: 212).

¹⁰⁷ Alman tasarımcı Daniel Jenneett' in Escada için yaptığı mağaza içi video sunumudur.

Pozitif alanlara oranla ağırlık ve hacim bağlamında daha fazla bir alan kaplayan negatif alanlar, uygulayıcılar tarafından kompozisyonda özel olarak tasarlanmaktadır. Burada bilinmesi gereken; negatif alanların genel olarak gözün dinlenmesine olanak tanıdığı, tasarımdaki kompozisyon yoğunluğunu sade fakat bunaltıcı hale getirdiğidir. Örneğin; Unsolved History¹⁰⁸ programı için hazırlanan tanımlama tasarımında kullanılan simge ve tipografiler, negatif alanlarla doğru orantılı olarak kompozisyonda konumlandırılmaktadır.

Boyut ve Ölçek; Tasarım çalışmalarında boyut ve ölçek oranları, kompozisyonlarda farklı etkilerin elde edilmesine olanak tanımaktadır. Nesnelerin içerisinde yer aldığı kare ya da formatın dijital ortamdaki karşılığı 'boyut' olarak adlandırılmaktadır. Ölçek ise, kare içerisinde konumlandırılan nesnelerin arasında var olan mevcut ilişki sistemi olarak tanımlanmaktadır.

Belli bir ölçek dâhilinde kullanılan nesneler, kendi aralarında bir aidiyet hissi oluştururken ölçeklendirilmeyen nesneler kare içerisinde bir dengesizlik unsuru oluşturmaktadır.

Tasarımda seyirciye aktarılacak istenilen mesaj, 'boyut' unsuru ile kavramsal olarak güçlendirilmektedir. Burada, hacim ve ağırlık faktörleri ön plana çıkmaktadır. Çünkü tasarımda ki nesneler hacim ve ağırlıklarına göre önde, arkada, silik ya da vurgulu olabilmektedir. Ayrıca, geniş nesneler karenin pozitif ve negatif değerini belirleme konusunda tasarımcıya yardımcı olmaktadır. Bu özellik, kompozisyondaki diğer nesnelerin konumlandırılmasına ve bu konuma uygun olarak hareketini gerçekleştirmesine yardımcı olmaktadır.

Kenar; Tasarımlarda, kompozisyonun sınırlarını belirleyen kenar unsuru, göz hareketi ve sıradüzen algısının sağlanmasında kilit rol üstlenmektedir. Örneğin; mısır manüskriptlerinde illüstrasyon ve hiyerogrifler, kenar unsuru gözetilerek

¹⁰⁸ Discovery Channel programlarından biri olan Unsolved History (Çözülmemiş Tarih) için yapılan program tanımlamaları dizisinde bulunmaktadır.

kompozisyonlara dahil edilmektedir. Bu eserlerde, illüstrasyon içeren yatay şekiller kompozisyonun üst kısmına yerleştirilirken, büyük şekiller ve hiyeroglif metinler üst kenar sınırından başlatılarak kullanılmaktadır.

Tasarımda; kare içerisinde, dört ayrı kenardan dört farklı giriş ve çıkış seçeneği bulunmaktadır. Örneğin; kenarlardan birine değen nesne, hareketini temasta bulunduğu kenara uygun olarak gerçekleştirmektedir. Bu hareket karenin dikey ya da yatay etkisini güçlendirmektedir. Citibank için hazırlanan bir reklam videosunda, reklam karesinin kenarlarına uygun olarak dizayn edilen nesne hareketleri, reklamın dikey ve yatay konumunu güçlendirmektedir.

Yön; izleyici gözünün boşluk içindeki hareketini yönlendiren temel bir unsur olarak tasarımlarda yön kullanılmaktadır. Bu unsurun belirlediği giriş ve çıkış noktaları tasarımın amacını vurgulamakta ve amacın izleyiciye aktarılmasında etkili olmaktadır. Tasarlanan herhangi bir kompozisyonda; baskın gelen ya da alt grup olarak nitelendirilen nesnelerin yerleştirilmesinde, farklı nesneler arasında bağ kurma ya da ayırım durumu oluşturulmasında da yön unsuru aktif olarak kullanılmaktadır.

Yön; izleyicinin göz hareketini istenilen yöne çekebilmek için tasarımcı tarafından tasarlanan karşıt hareket olarak da tanımlanabilmektedir. Burada, resimsel kompozisyon içerisindeki nesne hareketi zıt yönde gerçekleştirilen bir başka nesne hareketi ile etkisizleştirilebilmektedir.

Kontrast; Kontrast, zıtlık olarak tanımlanmaktadır. Bu prensibin eserlerde kullanılması, kompozisyonda farklı olasılıkların oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Örneğin; kontrast ile kompozisyonda kullanılan bilgi açık seçik vurgulanabilmekte ya da sadeleştirilebilmektedir. Diğer taraftan tasarımda aktarılacak istenen mesaj, izleyiciye yoğun ya da sığ olarak sunulabilmektedir. Ölçek, renk, biçim, yüzey, yakınlık ve uyum tiplerinin her biri, hareketli grafik tasarım çalışmalarında kontrast etkisinin elde edilebilmesi için kullanılan öğelerdir.

Ölçek, alan derinliği ve odak noktası sağlayabilmek için resimsel kompozisyonlarda sıklıkla kullanılmaktadır. Tasarım çalışmasında, küçük ölçekli nesneler arka planda kendilerine yer bulabilirken büyük ölçekli nesneler daha yakın ve vurgulu olarak sunulmaktadır. Tasarımda, farklı ölçeklerde ki nesnelerin çokça kullanılması, tasarımcının izleyicinin hayal gücünü kompozisyona dâhil etmesine yardımcı olmaktadır(Taylor, 2011: 40).

Örneğin; bir kompozisyon içerisinde kullanılan her bir nesne doğal ölçeklerinden uzak, tasarımcının tanımladığı bir başka ölçekle sunulduğunda; tasarımın vurgu, derinlik ve görsel etki gücü arttırılmış olmaktadır. Arte Kurzschluss¹⁰⁹ programının açılış sekansında kullanılan insan ve film ekipmanları, ölçek oranları ile izleyicinin mantıksal alan duygusunu deforme etmektedir. Bir başka televizyon programında¹¹⁰ ise; tercih edilen ölçek oranları, eğlenceli ve özgür bir atmosfer profili çizmektedir.

Değer; bir görüntünün tonlama şeklinden ifadesi olarak tanımlanmaktadır. Tasarımda yer alan açık ya da koyu ton değerleri resimsel kompozisyonlarda kontrast elde edebilmek için bir arada kullanılmaktadır. Bu kontrast etkisi ile görüntü aracılığıyla sunulan mesaj, doygunlaştırılmakta ve odak noktası olarak belirlenmektedir. Magnolia (1999) filminin giriş sahnesinde, açmakta olan bir manolya çiçeği görülmektedir. Sokak haritası ve filme ait içeriklerle süperpoze edilen bu açan çiçek görüntüsü içeriğinde iki karşıt değer barındırmaktadır. Açık ve koyu ton arasında değişen bu değer, kavramsal olarak insanoğlunun örtüşen ve kesişen hayatlarını ifade etmektedir. Ayrıca bu kontrast etkisi kare içerisinde yer alan nesnelerin izleyici tarafından ayırt edilmesine de yardımcı olmaktadır.

Renk kontrastları, izleyicinin tasarımla duygusal bir bağ kurmasında önemli bir işlev üstlenmektedir. Hem mekân tasarlama hem de mesajın somut nesnelerle sunulmasında tasarımcılar renk kontrastlarından yararlanmaktadır. Herhangi bir renk değeri, tasarlanan mekânda bulunan diğer renk unsurlarına göre etkin ya da sade sunulabilmektedir. Bu farklı renk skalası içerisinde istenilen renk değerini

¹⁰⁹ Fransız-Alman TV kanalında kısa, deneysel filmler sunan haftalık TV programı Arte Kurzschluss.

¹¹⁰ Cosmopolitan Television için yapılan gençlere yönelik bir kimlik paketinde; canlı genç kızlar ve ikonik nesnelerden oluşan sıralamalarda da ölçek kontrastı kullanılmaktadır.

vurgulamak için genel olarak açık ve koyu renk tonları kullanılmaktadır. Sıcak ya da ılık renk tonları mekânsal yakınlık ve mekân derinliği elde edebilmek için uygulanmaktadır.

Tasarım çalışmalarında mavi-yeşil renk değerleri, esere uzaklık ve belirsizlik hissi kazandırmaktadır. Ilık kırmızı-sarı renk dağılımı ise yakınlık ve sıcaklık etkisi elde edebilmek için tasarımcılar tarafından kompozisyonlarda kullanılmaktadır(Taylor, 2011: 43).

Eserin dramatik yapısını desteklemek için kullanılan efektler, renk çizelgesinde karşıt uçlarda yer alan renklerin bir arada kullanılması ile oluşturulmaktadır. Bu durum tasarım literatüründe tamamlayıcı kontrast olarak tanımlanmaktadır. Crown Cinema¹¹¹ programının açılış sekansında ve Espirit Kids' in televizyon spotunda tamamlayıcı renk kontrastları simültane renk kontrastı elde edebilmek için kullanılmaktadır. Tasarımda kullanılan doku ve grafiklerde uygulanan kontrast, sunumlarda alan derinliği ve etkili anlatım elde edebilmek için tercih edilmektedir. Seeley' in¹¹² tasarımlarında kullandığı arka plan dokusu tasarımlarda, serigrafi ya da mürekkeple damgalanmış bir etki hissi uyandırmaktadır. Seeley' in bu tercihi, arka plan ve ön plan görselleri arasında bir kontrast oluşmasına neden olmaktadır.

Fuel TV için tasarlanan şebeke kimliğinde, kompozisyonun tamamında eski kumaş görüntüleri kullanılmaktadır. Burada elde edilen etki; estetik görüntü ile tipografi, grafik gibi görseller arasında kontrast oluşturarak tasarıma güçlü bir sunum etkisi katmaktadır. Tasarımcılar, görsel karmaşa duygusunu izleyicilere etkili bir dille aktarabilmek için şekil kontrastlarından sıklıkla yararlanmaktadır(Krasner, 2008: 213).

Örneğin; ' Organic Unit' adlı çalışmada Ted Robert sıvıların doğal görüntülerini kayda almaktadır. Kaydı alınmış bu görüntüler şehirlerin köşeli mimari yapılarıyla birleştirilerek resimsel kompozisyon içerisinde kullanılmaktadır. Travel Channel için tasarlanan Destination Style adlı programın giriş sekansında ise, farklı

¹¹¹ Hallmark Channetl' in Crown Cinema programı.

¹¹² Studio Dialog' un yaratıcı yönetmeni olan Stephen Seeley.

şekiller oluşturdıkları kontrast etkisi ile görsel karmaşa duygusunu izleyicilere aktarmaktadır. Tasarımcıların, anlatımı güçlü kılabilmek için özellikle başvurduğu kontrast yöntemi eserde farklı biçimlerde karşımıza çıkabilmektedir. (Krasner, 2008: 223).

Kare içerisinde; çizgi hacimle kontrast oluştururken, simetri asimetri ile süslü şekiller de sade şekillerle kontrast oluşturabilmektedir. Bir plan içerisinde düzenlenen yapı gelişigüzel tasarlanan yapı ile birlikte sunulduğunda kontrast etkisi oluşturabilirken, mantıklı olan duygusal olanla, açık ve net olan kapalı üstü örtülü olanla kontrast oluşturabilmektedir.

Sıra Düzeni; Sıra düzeni, kompozisyon içerisinde yer alan nesnelerin anlatılan konuya uygun olarak bir hiyerarşi içerisinde sunulması anlamına gelmektedir. Kontrast ile arasında mekânsal açıdan güçlü bir bağ bulunan sıradüzen prensibi, karmaşık verileri tasnif ederek izleyicinin algısını istenilen düzeyde tutabilmek için tasarımlarda sıkça kullanılmaktadır.

Hareketli grafik tasarım çalışmalarında önemli olan nokta, konunun açık ve kolay algılanır bir biçimde sunulmasıdır. Sıra düzeni prensibi, tasarımda kullanılan öğeleri önem sırasına göre düzenleyerek kompozisyonun açık ve anlaşılır olmasına zemin hazırlamaktadır. Başlıklar, alt başlıklar, paragraf ve yan notlar gibi tipografik öğeler ile boşluk, nesne, renk ve boyut gibi mekânsal öğeler bu bağlamda ayırt edilebilir bir tasarımla yani sıra düzeni prensibi ile izleyiciye sunulmaktadır.

Görsel iletişim hareketli grafik tasarım alanında birincil, ikincil ve üçüncül öğelerle temellendirilmektedir. Burada; izleyicinin dikkatini anında çekmesi gereken birincil öğeler aktarılacak istenen ana mesajı doğrudan sunmalı ve ortamı o mesaj sunumuna uygun olarak dizayn etmelidir. Tasarımın devamında kullanılan ikincil ve üçüncül öğeler, sıradüzen prensibine uygun olarak kullanıldığında birincil öğeleri ve aktarılan mesajı destekler biçimde konumlandırılmaktadır.

Şekil, ölçek, değer, ağırlık, uyum, renk ve uzaklık gibi temel mekân öğeleri kontrast oluşturacak bir sıradüzen ile kompozisyonda kullanıldığında görsel olarak

istenilen etki izleyicide elde edilebilmektedir. Örneğin; şekil ögesi sıradüzen oluşturmak için tasarım çalışmalarında kullanılmaktadır. Burada tercih edilen büyük ve baskın şekiller, izleyicinin algı yönünü kare içerisinde tasarımcının istediği noktalarda sabitlemek için kullanılmaktadır. Tasarım karesindeki diğer şekilsel grafiklerde, ikincil sıradüzen kurgusu içinde birincil sıradüzeni ve ana mesajı destekler bir biçimde tasarlanmaktadır.

Tekrarlama ve Çeşitlilik; Tekrarlama; tasarım çalışmasında kullanılan herhangi bir öğenin bir ya da birden çok kez yinelenmesi olarak tanımlanmaktadır. Kompozisyon içerisinde tekrarlanan öğelerde (öğelerin; ölçek, renk, uyum, uzaklık vb. özelliklerinin küçük çapta değiştirilmesi) küçük değişikliklerin yapılması da tasarım dilinde çeşitlilik olarak kabul edilmektedir.

Tekrarlama ve çeşitlilik, kompozisyon içerisinde bir değişim etkisi sağlayarak izleyici yargılarını yıkabilmektedir. Bu, tekdüze ve sıradan olarak kabul edilebilecek bir tasarımı ilgi çekici bir formatta sunabilmek için tasarımcılar açısından önemli bir prensip olarak kabul edilmektedir(Taylor, 2011: 47).

Kare boşluğu oluşturmak için, mekândaki öğelerin tekrarlandığı uzaklığı dikkate alan resimsel ritim, tekrarlama ve çeşitlilik prensibi ile bir arada sunulduğunda kompozisyonun etki gücünü olumlu yönde etkilemektedir. Burada tasarımcının dikkat etmesi gereken nokta; resimsel ritmin, çeşitlilik prensibine bağlı olarak tasarımdaki görselliği sıradanlıktan karmaşıklığa kadar değiştirebilecek etki gücüne sahip olmasıdır.

AMC' nin 20. yy istasyon tanımlamaları için hazırlattığı bir dizi tasarım çalışmasında, televizyon camiasında yirmi yıl boyunca süren ekran savaşlarını tanımlayabilmek için farklı aralıklarla tekrarlanan geometrik şekiller kullanılmaktadır. Loop¹¹³ adlı kısa film çalışmasında da; kullanılan şekil, doku ve hareket motifleri belli aralıklarla tekrar edilerek eserin resimsel ritmini güçlendirmektedir.

¹¹³ Alternatif enerjinin romantik bir izlenimini sunan kısa animasyon filmi Loop (2003).

Mekân Oluşturma

Yan Yana, Yakın (Jukstapozisyon) ve Süper Pozisyon; Jukstapozisyon; mekân içerisinde iki ya da daha fazla nesnenin, sahip oldukları anlamın dışında yeni bir anlam oluşturmak üzere tasarımcı tarafından bir arada konumlandırılması olarak tanımlanmaktadır. Farklı popüler kültür öğelerini bir arada kullanarak öğelerin kendi anlamlarının dışında farklı bir anlama gelecek şekilde resimlerde kullanan sanatçılar jukstapozisyon tekniğine örnek olarak gösterilebilmektedir. Resim sanatında gözlemlenen bu yöntem, özellikle modern dönemde sürrealist akımın hâkim olduğu eserlerde kullanılmaktadır. Öte yandan jukstapozisyon tekniği ile tasarlanan çalışmalarda yer bulan nesneler, sıra dışı ortamlarda ve garip olaylar ya da durumlarda yeni anlam üretecek biçimde sunulmaktadır.

Süperpozisyon ise; bir nesneyi kare içerisinde bulunan diğer bir nesne üzerine yerleştirme tekniğidir. Prodüksiyonlarda, arka plan görüntüsü üzerine montaj edilen jenerik bilgileri ya da açıklayıcı bilgiler süperpozisyona örnek olarak gösterilmektedir. Burada jukstapozisyon tekniğinin aksine, aynı kare içerisinde kullanılan nesneler hem kendi asli kimliklerini ve anlamlarını hem de biraya geldiklerinde oluşturdukları yeni kimlik ve anlamlarını korumaktadırlar. Farklı verilerle yeni bir mekân oluşturmak için dijital ortamda tasarlanan süperpozisyon tekniği, en açık hali ile fotomontaj tekniğinde ve hareketli grafik tasarım alanında gözlemlenmektedir. İki ya da daha fazla görüntünün yeni bir mekân ve anlam tasarlamak adına üst üste gelecek biçimde bir arada kullanıldığı fotomontaj tekniği ile günümüz film başlık ve jenerikleri, şebeke kimlikleri ve açılış sekansları gibi hareketli grafik tasarım çalışmalarında da aynı yöntemle yeni bir mekân ve anlam üretmek üzere kullanılmaktadır.

Gridler; İlk grafik tasarım örneklerinin görüldüğü Mezopotamya Sanatından günümüze kadar geçen süreçte, uygulayıcıların tasarım alanında elde ettiği birikim; dağınık ve karmaşık bilgilerin yerine mantık çerçevesinde birbirleri ile uyum içerisinde nesnelerin kullanılmasına olanak tanıyan bir yapının zorunluluğunu gün yüzüne çıkarmaktadır. Bu yapı günümüzde, hareketli grafik tasarım kompozisyonlarında' grid' tekniği ile gerçekleştirilmektedir.

Grid; hareketli grafik tasarım çalışmalarında, farklı nesnelerden oluşan kompozisyonun tamamını kapsayan, bütünlüklü bir mekân oluşturabilmek adına başvurulan biçimsel bir unsurdur. Grid sistemi, tasarıma başlanmadan önce uygulayıcı tarafından ilk olarak kâğıt üzerinde belirlenmektedir. Bu durum, tasarım sırasında oluşabilecek herhangi bir karmaşıklığın çözümünde, bir yol gösterici olarak uygulayıcının anında başvurabileceği bir kolaylık durumu sağlamaktadır.

Grid tekniği, tasarımda yer alan tüm nesnelerin konumunu, boyutunu ve oranını tespit etmektedir. Burada tespit edilen bu özellikler uygulayıcının; eserin tamamında, düzenli bir bütünlük duygusu hissi oluşturmaya yardım etmektedir. Örneğin; kenar boyutları, sütun genişliği, tasarım mekânı, içerik metni, başlık ve alt bilgiler gibi farklı nesneler tasarım çalışmasında, mekân içerisinde konumlandırılırken eserin bütününde bir denge sağlayabilmek için uygulayıcılar gridlerden yararlanmaktadır.

Çeşitli grafik ve metinlerden oluşan web tasarım alanında uygulayıcılar; farklı katmalar arasında uyum sağlayabilmek için bir hizalama aracı olarak gridlerden yararlanmaktadır. Web, multimedya ve DVD_Video gibi ara yüz tasarımlarında kullanılan gridler, nesnelerin hızlandırılması ve konumlandırılmasında uygulayıcıların göz önünde bulundurduğu bir unsurdur. Burada gridler farklı tasarım sayfaları arasında bütüncül bir denge unsuru kurabilmek için uygulayıcılara yön göstermektedir. Eserin estetik sunumunda da katkı sağlayan gridler, kompozisyondaki dağınıklığın giderilmesinde ve izleyiciye iletilmek istenen mesajın açık sunumunda nesneler arasında olumlu bir bağ kurmaktadır.

Mekânsal Kuralların Yıkılması; Tasarım dünyasında, tüm tasarımcılar tarafından kabul gören kimi geleneksel kompozisyon kuralları bulunmaktadır. Bu kurallar günümüzde; uygulayıcılar tarafından, tasarım kare' sinin çevrelediği mekân tüm ayrıntıları ile değerlendirildikten sonra belirlenmektedir. Çünkü günümüzde; gelenekten bağımsız yeni ve modern kompozisyon biçimleri hazırlanırken tasarım kare' sinden çok mekân düzenlemeleri dikkate alınmaktadır. Bu durum, kare' nin

mekân tasarımıyla yardımcı bir öğe olarak kullanılmasına yol açmaktadır. Sonuç olarak; mekânsal kuralların yıkılması, yenilikçi yaklaşımla film ve video alanında tasarlanan mekân bağlamında geleneksel sınırlamaların kaldırılmasında önemli bir rol üstlenmektedir.

İnteraktif hareketli grafik tasarımlarının, sinema ekranı ya da TV ekranı gibi yayımlanacağı mecranın sabit cephe yapısı ve teknik kurallarına uygun olarak tasarlanması kuralı, günümüzde geçerliliğini yitirmektedir. Tasarım tarihi içerisinde resim sanatına dair görülen ilk örnekler, kompozisyonun gerçekleştirildiği alana uygun olarak tasarlandığından¹¹⁴ o günün koşulları içerisinde, tasarım açısından mekânsal unsurlar olmazsa olmaz bir yapı arz etmektedir. Bu yapı içerisinde süreçle birlikte dikdörtgen mekân formatının yaygınlık kazandığı görülmektedir.

Tarihsel süreç içerisinde; resim sanatına ek olarak sinema, TV ve internet gibi farklı interaktif hareketli grafik tasarım mecraları geliştikçe, tasarımcıların kompozisyonu tasarımın yayımlandığı mecranın dışında tasarımları durumu, bir zorunluluk olarak ortaya çıkmaktadır. Burada tasarımın yayınlandığı mecra sabit yani mekânsal açıdan aynı kalsa da, kendi içerisinde mekândan bağımsızca tasarlanan bir kompozisyon kendine has bir tasarım etkisi oluşturabilmektedir.

CD-ROM ara yüzü için tasarlanan hareketli grafik çalışması, geleneksel mekân sınırlarının dışında gerçekleştirilen tasarımı ile, izleyicide farklı bir etki oluşturmaktadır. Bu tasarım çalışmasını gören bir müşteri şu ifadeleri kullanmaktadır; "izleyicinin dikkatini çekici bir bilgi yönetim yazılım fikrinin iletilmesini sağlayan eğlenceli bir tasarım talep etmiştir. Bu fikirle yola çıkarak, zarfı açıp ara yüzün bir parçası olan animasyonları çerçeveleyen maske kullanım olasılığını düşündüm. Sanatsal deneylerden pek hoşlanmayan prodüksiyon ekibi, canlı-eylem videolarının her zaman 4:3 oran formatında sunulması gerektiği fikrine sapanmışlardı. Onların inançlarını kibarca göz ardı edip, müşteriyi de ikna ederek etkili bir sonuca vardım." (Krasner, 2008: 234).

¹¹⁴ Erken Rönesans döneminde resimler klişe duvarlarına dini amaçla yapılmaktaydı idi. Resim tasarlanırken kilisenin mekânsal yapısı dikkate alınmaktaydı. Zamanla birlikte resimler dini amaçlardan çok dünyevi amaçlara hizmet eder oldu ve bu sefer de sergilenme gereği hissedildi. Sonuçta tuvaler oluşturuldu ve en kabul gören format olarak dikdörtgen yapılar uygun görüldü.

Tasarım oluşturulurken; kompozisyonun yayımlanacağı mecranın mekânsal sınırlarını göz ardı etmek tasarıma, bitmeyen tanımlanmamış bir zeminde devam ediyor izlenimi katmaktadır. Bu his, tasarımda süreklilik arz eden mekân duygusunu izleyicide hâkim kılmaktadır. ZeD¹¹⁵ adlı televizyon programının açılış sekansında; tasarım, mekân sınırları göz ardı edilerek gerçekleştirilmektedir. Burada; koyu renk tonuna sahip hareketli grafikler dar ve yatay bir yönde hareketini gerçekleştirerek TV karesinin dikdörtgen formatını dikkate almamaktadır.

Slamdance Film Festivali¹¹⁶ için hazırlanan bir tasarım çalışmasında kompozisyon, kare sınırları hiçe sayılarak gerçekleştirilmektedir. Burada; tasarımın yer alacağı mecranın fiziki sınırları göz ardı edilmektedir ve kare burada, sadece tasarımdaki açık kompozisyonu barındıran bir yapı sergilemektedir.

Kare Bölünmesi; Farklı mekânlarda gerçekleşen olay ve durumların tek bir kare içerisinde aynı anda sunulması, kare bölünmesi olarak tanımlanmaktadır. Bu mekân oluşturma tekniği ile tasarımdaki zaman ve boşluk algısı yıkılmakta aynı zamanda da, izleyicinin olayları geniş bir bakış açısı ile değerlendirmesine olanak tanınmaktadır. Örneğin; ESPN¹¹⁷ için yapılan bir kampanya çalışmasında; bir atlet, kendisini bitiş çizgisinde hayal etmektedir. Burada; kare bölünme tekniği, sportif açıdan sporun doğasında yer alan görselleri izleyiciye aynı kare içerisinde sunabilme olasılığı kazandırmaktadır. Aynı zamanda bu tasarım çalışması, izleyicilerin çok sayıda detayı aynı kare içerisinde görebilmesine olanak tanımaktadır.' Movie Magic'¹¹⁸ programının açılış sekansında ise, tek bir kare içerisinde kare bölünme tekniği ile elde edilmiş çok sayıda küçük ekran kullanılmaktadır. Bu ekranların her biri farklı video görüntülerini içermektedir. Serigrafî, kaynak, oyma ve kumlama gibi tekniklerin içeriğini oluşturduğu bu video görüntülerinin yer aldığı ekran görüntüleri, açılış sekansında' movie magic' harflerinden oluşan üç boyutlu bir görsele dönüşmektedir.

¹¹⁵ Kanada' da film ve müzikler yayınlayan CBC televizyon programı ZeD' in açılış başlıkları.

¹¹⁶ Amerika' nın en önemli film festivali olan Slamdance Film Festivali için yapılan bir tanıtım kampanyası.

¹¹⁷ Susan Detrie' nin ESPN için yaptığı kampanya.

¹¹⁸ İzleyicilere sahne arkası olayları sunan bir televizyon programı olan Movie Magic' in açılışı.

Hareketli Karelendirme; Tasarımda; kamera açısının dışında kalan diğer kompozisyon öğeleri, kare içerisinde gerçekleştirilen kamera hareketi ile izleyiciye gösterilmektedir. Bu yolla tasarımda uygulanan hareketli kamera tekniği, kompozisyona gizem duygusu katmaktadır. Diğer taraftan da, izleyicinin ekran içi ve dışı alan algısını tasarımcının istediği yönde şekillendirmesine olanak tanımaktadır.

Hareketli grafik tasarım çalışmasında; kare içerisinde kullanılan öğelerin, tasarımın gerçekleştiği mekânda yer alan fakat kare içerisinde bulunmayan diğer öğelerle ilişkisi, kare hareketliliği ile izleyiciye gösterilmektedir. Zoom hareketleri karenin çerçevesinde değişikliklere neden olmaktadır. Öğelere vurgu yapabilmek için yaklaşan ya da uzaklaşma biçiminde gerçekleştirilen zoom hareketleri izleyicinin atladığı detayları ön plana çıkarmakta ve izleyicide bir merak durumu ortaya çıkarmaktadır. Kamera hareketlerinin bir diğer katkısı da kompozisyon içerisinde hareket eden öğeleri izleyicinin takip edebilmesine yardımcı olmasıdır. Örneğin havalanan bir uçak, koşmakta olan bir ceylan ya da yere düşen bir bilgisayar görüntüsü kamera hareketliliği ile an be an izlenebilmektedir.

' About Face' adlı kısa filmde¹¹⁹ kullanılan dolly ve zoom hareketleri, bir kedinin bir odadan diğer bir odaya geçişini tüm detayları ile izleyiciye sunmaktadır. Kedi kompozisyon içerisinde bulunduğu konumu değiştirdikçe, yeni konumunda (yükseklik, uzaklık, kamera açısı gibi özellikler bağlamında) kendisini çevreleyecek kare çerçevesi, burada kare hareketliliği ile elde edilmektedir(Krasner, 2008: 226).

Hareketli kamera tekniği ile elde edilen bu durumun bir diğer getirisi de; ana karakterin kompozisyon içerisindeki hareketi değiştikçe, bozulan kompozisyon dengesinin yeniden sağlanmış olması olarak kabul edilmektedir. Hareketli karelendirme tekniği ile kompozisyonlarda elde edilen bir diğer etkide; anlatımda sıradüzen oluşturmak ve kompozisyonda ön plana çıkartılmak istenen öğeye vurgu yapmak olarak kabul edilmektedir. Ryan Leonard, Afrika' da AIDS' si önlemek için gerçekleştirilen kampanya kapsamında hazırladığı bir tasarımda¹²⁰; eserin sıradüzen

¹¹⁹ About Face isimli kısa filmde animatör Marilyn Cherenko.

¹²⁰ Afrika' da AIDS ile savaşta özel şirketleri devreye sokmak için yapılan bir PSA tasarımı Ryan Leonard.

ilkesine uygun olarak dizayn edilmesi ve kolay algılanabilmesi için çeşitli kamera hareketlerinden yararlanmaktadır.

3D Mekân; 3D mekân kullanımı, tasarımcıları iki boyutlu ortam kısıtlamalarından kurtarmaktadır. Burada olayların üç boyutlu sunumu, izleyicilerin kendilerini olayın içerisinde hissetmelerine olanak tanımaktadır. Farklı (ilerleme, durgunluk, ögenin önden ve yukardan görünüşü vb.) kamera açıları hareketli grafik tasarım çalışmalarının, iki boyutlu ortam içerisinde üç boyutlu görsel sunumunu mümkün kılmaktadır.

Reality Check Studiso' un 2007 yılında tasarladığı şirket logosunda; kullanılan iki boyutlu çizgi, düzlem ve tipografik öğeler dijital ortamda üç boyutlu bir izlenim sunmaktadır. Kompozisyonadaki alan derinliği izleyici açısından olayların üç boyutlu bir perspektifini sunarken tasarımcı tarafından hareketli kamera teknikleri kullanılarak bu hissiyat pekiştirilmektedir. CNET¹²¹ için hazırlanan grafik tasarım çalışmasında; hareketli görüntü ve bilgisayar tabanlı arka plan öğeleri birleştirilerek üç boyutlu bir ortam içerisinde sunulmaktadır. CNET için tasarlanan bir başka üç boyutlu çalışma da televizyon kanalı için hazırlanan haber programı spotudur. Bu çalışmada üç karakter teknolojik gereçlerin günlük yaşamda insanlara sağladığı kolaylıklar üç boyutlu bir ortam içerisinde sunulmaktadır.

B. Sıralı Kompozisyon

Hikayeler başlangıç, gelişme ve sonuç aşamalarından oluşmak zorundadır. Hikaye anlatımında ise genellikle bu sıralamaya uyulmaktadır. Anlatıcının tercihi uygun olarak hikaye anlatımında bu aşamaların sırasında farklılıklar da görülebilmektedir. Görüntü ve sesle bütünleşen eylemin zaman içerisinde ortaya çıkan görsel ve sesli bağlamdaki deneyimi, olayların doğal sıraya yani başlangıç, gelişme ve son aşamalarına uygun bir biçimde gelişmesine neden olur.

¹²¹ New York' ta bulunan hareketli grafik şirketi Flying Machine; CNET News. com ve CNET TV. com için bilgi teknolojisi konusunda haber ve iş bildirimleri sunan iki gösterinin grafik paketini tasarlamak üzere görevlendirilmiştir. San Fransisco' da bulunan ve bilgisayarlar, internet ve dijital teknolojilerde uzmanlaşan medya şirketi CNET Inc. ; teknolojiyle insani bağlantıyı koruyan' tekno' bir duygu yaratılmasını istemiştir.

Bu doğal gelişim süreci tasarımcıların da tercih ettiği bir yöntem olarak hareketli medya sahasında kullanılmaktadır. Burada tasarımcılar hem olayların sırasının hem de görüntülerle hareketin zaman içerisindeki hareket ile değişiminin ekrana giriş ve çıkışını ve bir olaydan diğerine geçişini koordine etmektedir.

Tıpkı görsel bilgi, hareket ve sesi birimlere ayırarak işlevini mükemmel bir biçimde gerçekleştiren beyin gibi hareketli grafik alanındaki tasarımcılarda tasarımlarını, olayların zaman ve boşluktaki hareket ve geçişine göre tasnif ederek gerçekleştirir. Bu sıralamaya uygun olarak gerçekleştirilen bir tasarımda ayırt edilir bir düzen, hissedilir bir heyecan ve kaçınılmaz olarak sonuca yönelik bir beklenti durumu ortaya çıkar.

Sıralı kompozisyon düşünce ve düşünceyi planlama metoduyla hem sanatsal anlatımı hem de imgesel etkiyi güçlendiren bir anlatım biçimidir. Sıralı kompozisyona uygun olarak tasarımlarda hikayeleri daha etkili ve anlamlı kılmak için sinemasal dilde kullanılabilir(Taylor, 2011: 49).

Süreklilik Türleri

Boşluk ve zamanın akıcı ve sürekli olduğu duygusunu besleyen kompozisyondaki süreklilik özellikle Amerika' da 1930lu ve 40lı yıllarda çekilen bir çok sinema filminde kullanılmıştır. Sinema filmlerinde açık ve mantıklı bir anlatım gerçekleştirebilmek için tercih edilen bu yöntem sahneler arasındaki alansal ve geçici ilişkilere dayandırılarak uygulanmıştır. Singing In The Rain (1952) ve Persona (1956) gibi filmler süreklilik türlerine iyi birer örnek teşkil etmektedir(Krasner, 2008: 228).

Bu yöntemin hareketli grafik alanında uygulanması ile de tasarımlardaki hikaye anlatımı ve bilgi sunumu açık hale getirilmiştir.

Alansal süreklilik; Tasarımcılar, izleyicilerin dikkatini kesintiye uğratmamak için ardışık sekanslar arasında ortak bir alan oluşturmak zorundadır. Bu bağlamda hem ekran içi hem de ekran dışı alan izleyicinin zihinsel haritasını koruyacak biçimde tasarlanmalıdır. Bu yolla izleyicinin, tasarlanan kompozisyon

boyunca kare içinde ve kare dışındaki nesneler hakkında edindiği izlenim birbiri ile uyumlu ve sabit hale getirilir.

İçeriğin oluşturulması; Tasarıma başlamadan önce içeriğin hazır hale getirilmesi tasarlanacak kompozisyonda alansal sürekliliğin korunmasına zemin hazırlar. Aynı yöne bakan iki kişiden oluşan bir kompozisyon oluşturulduğunda önden yapılan yakın çekimler onların bakışlarının ekran dışında da süreklilik gösterdiği algısını yaratır. Aynı ayrı değerlendirildiğinde birbirinden bağımsız gibi görülen bu farklı planlar bir bütün haline getirildiğinde izleyicide, süreklilik arz eden ve önceden oluşması öngörülen duygu hazır hale getirilmiş olur.

Dizin ve hareket vektörleri; Sıralı bir kompozisyonda, birbirini takip eden görüntü, eylem ve olaylar arasındaki alansal süreklilik duygusunu koruyan, kompozisyon içerisinde denge görevini üstlenmiş tüm öğelerdir.

Sahnelerdeki boşluğun dengelenebilmesi için kullanılan aks çizgisi (kameranın 180 derecelik bir açının sınırları içerisinde kayıt yapması) süreklilik duygusunu koruyan önemli bir öğedir. Dizin vektörüne örnek olabilecek bu çizginin kullanımı, bir sahne içerisindeki farklı planlar arasında izleyicilerin o an karede olmayan fakat ortamda bulunan nesnelerin farkına varabilecekleri bir algı ortamı sağlar.

Kameranın hareket alanına göre belirlenen 180 derecelik hayali çizginin diğer tarafında bulunan görüntüler kullanıldığında izleyicide sahnede üçüncü bir kişi olduğu izlenimi uyandırır. Hareketli grafik ortamında bu ilke Incubus grubunun “megalomaniac” parçası için yapılan müzik parçasında gözlemlenebilmektedir. Bu müzik eserinde mesajın güçlü kılınması için süreklilik arz eden dizin vektörleri kullanılmıştır.

İzleyicinin zihninde canlandırdığı sahnenin planını bozmamak için, çekimler sırasında karedeki temel öğelerin konumunu bozmamak sıralı anlatımda uyulması zorunlu genel bir kural olarak dikkat çekmektedir.

Devamlılığın korunmasına yönelik uygulamalarda dikkat edilmesi gereken önemli bir diğer özellik de öğelerin bakış yönleri ve karelerdeki boşluklardır. Velvet' in Hırvatistan' ın ilk ticari televizyon ağı olan Nova TV için yaptığı tasarım paketi devamlılığı anlatan önemli bir örnek olarak dikkat çekmektedir(Krasner, 2008: 231).

Söz konusu kare içerisinde erkek figür sağda kadın figür ise solda konumlandırılmıştır. Diğer karelerde de erkek ve kadın figürün bu konumları korunarak bir çeşit alansal süreklilik duygusu sağlanır. Çekimler arasındaki ani geçişleri yumuşatan bu konumlandırmada erkek figürün ayaklarına yapılan ani bir zum hareketi ve devamında gelen uzak çekim ile 360 derecelik bir rotasyon sağlanır ve erkek figürün kadın figürden uzaklaşması gösterilir. Dizin ve hareket vektörlerine uygun olabilecek bir diğer örnekte 1997 yılında çekilen The Man Who Knew Too Little (Çok Az Bilen Adam) filminin açılış sahnesidir. Açılış sahnesinde karakterin ani hareketi ile karenin soluna doğru bir hareket vektörü oluşur. Yeni karede görüntünün yerçekimsel hareketi, çöp kovanın kenarından sıçramadan önce sola doğru devam eder. Devamındaki karede ise karakterin elini karenin sağ yönüne doğru yönlendirmesi ile yeni bir hareket vektörünün oluştuğunu görürüz.

Kare Hareketliliği; Süreklilik türleri içerisinde sıralı bir kompozisyonda gerçekleştirilen kamera hareketleri alansal sürekliliği koruyabilir. artevo. com için yapılan web reklamı bu anlatım için iyi bir örnek teşkil etmektedir.

Miller Genuine Draft için hazırlanan bir televizyon reklamında hem alansal hem de hareketli alansal sürekliliği sağlayabilmek için devamlılık arz eden kamera hareketleri kullanılmıştır. Reklamın açılış sekansında görülen futbol topunun hareketi bir sonraki sahnede farklı bir perspektiften gösterilir. Devam eden sahnede kare içerisindeki hareketlilik izleyiciye bir çeşit her yerde olma duygusunu kazandırır. Kare izleyiciyi yukarı doğru çekmeye devam ettikçe uçuşan davul değnekleri ile bir sonraki sahnede yer alan uçan bavul arasında izleyenlerin doğal bir geçiş yapmasını sağlar. Son sekansta ise davul değnekleri uçan bavulun içerisine girerek kompozisyon bitirilir. Son sekans ile birlikte reklamın bütününe baktığımızda izleyicide bir sörfçü dalgaların üzerinde gidiyormuş hissi oluşturulur.

Grafikte Süreklilik; Grafik alanındaki süreklilik duygusu çizgi, biçim, değer ve doku yapısında görülen görsellikleri konu edinir. İki birim arasında bir bağlantı kullanılacağı zaman, grafikerin iki birim arasında solma tekniğini kullanmak yerine birimin kendisinden sonra gelecek olan diğer birime uygun bir biçim içeren bir plan kullanması grafik bağlamında görülen süreklilik duygusunu daha net açıklayabilmektedir.

Hareketli grafik sekansları arasında izleyicilerin hareket etmesine olanak sağlayacak doğal geçişler hazırlamakta da kullanılabilir. Hillman Curtis' in Craig Frasier / Squarepig. TV için hazırladığı online reklamda sahnenin bir bölümüne yapılan yakın çekim ile izleyenler basit bir geometrik şekil üzerine odaklanmaktadır. Kamera sahnenin devamında benzer bir şekle geçiş yaparak aynı olayı farklı bir bakış açısı ile izleyenlere sunar. Bu geçiş efekti ile iki farklı sahne arasında yumuşak bir geçiş sağlanmış olur.

Geçici Süreklilik; Eylemlerin zamanlamasını kontrol ederek ana fikrin hikaye süresi içerisinde sunulmasına yardımcı olur. Olayların kronolojik bir sıra ile aktarıldığı geçici süreklilik tekniğinde, olayların sırası redaksiyon yöntemi ile değiştirilerek izleyicinin geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek arasında geçiş sağlaması sağlanır.

Olayların mantıksal bir düzlemde sunulduğu, süreklilik durumu arz eden klasik anlatımda her eylem sadece bir kez gösterilir. Olay içerisinde gerek geriye dönüşler gerekse de ileriye gidişler ile izleyenin geçmiş ve şimdiki zamanda geçiş yapmasına olanak sağlanır. Sahneler arasında kullanılan kesintilerde ise filmin ana olayı ile ilişkili yan olaylar gösterilerek izleyicinin eylemi daha iyi algılaması sağlanır. Sergei Eisenstein, hem eylemin süresini uzatmak hem de olayın şiddetini pekiştirmek için birbiri üstüne binen çekimler kullandığı bilinmektedir. October filminde olayın etkisini daha güçlü kılabilmek için aynı yönetmen filmin bir sahnesinde, yükselen köprünün birbiri üstüne binen çekimlerini kurguda birleştirerek kullanmıştır.

Geçişlerde kesintiler yerine dağılma yönteminin kullanılması olaylar arasında tematik ve yapısal ilişkiler kurmaktadır. Ağaçlık bir alanda rüzgar görüntüsünün arasında yerde uçuşan yaprakların yakın çekimi ve ya bir kadının saçlarını dağıtan rüzgar görüntüsünün kullanılması görüntüler arasında konusal bir ilişki oluşturmaktadır(Taylor, 2011: 51).

İzleyicilerin dikkatini ana öyküde toplayabilmek için gereksiz bilgi parçalarını elemek amacıyla kullanılan geçici eksiltme yöntemi özellikle 1930' lu ve 1940' lı yıllarda kullanılmıştır. Gazete başlıklarının döndürülmesi, kitap sayfalarının titremesi ve dağılan saat göstergeleri bu yöntemle örnek gösterilebilir. Kubrick' in 2001 A Space Odyssey (2001 Uzay Macerası) filminde kullandığı havada uçan kemik sekansı, dünya etrafında dönen bir nükleer silah içeren grafiğe dönüşür. Dağılma, solma gibi tekniklerin kullanılmasıyla gerçekleştirilen geçici eksiltme yöntemi ile zamanın geçtiği algısı izleyicilerde oluşturulur. Böylelikle uzun bir eylem dizisi birkaç saniyede sıkıştırılarak gösterilir(Krasner, 2008: 232).

Eylem sürekliliği; Eylem sürekliliğini sağlamak ve eylemi vurgulamak adına farklı yollar kullanılabilmektedir. Sekanslar arasında eylem devam ederken yapılacak bir kesme yerine eylemin başında ve ya sonunda gerçekleştirilecek bir kesme işlemi eylemin başı ya da sonuna vurgu yapacaktır. Durağan bir sahneden hareketli bir sahneye ani bir geçiş yapmak öğenin zaman içerisinde aniden hızlandığı etkisini izleyicide uyandırır. Tam tersi bir uygulamada ise öğenin aniden durduğu algısı oluşur. Sonuç olarak eylem sırasında yapılacak kesintiler maksimum sürekliliği sağlayabilmek adına tercih edilmelidir. Öte yandan eylem sırasında yapılacak olan bu kesintiler eylemin sürekliliğini de koruyacaktır.

Yönleri aynı birbirinden farklı eylem tipleri arasında kesinti yapmak ve kullanılacak kamera hareketi sırasında kesinti yapmak (sonraki planda aynı hareketi devam ettirmek koşuluyla) eylem sürekliliğini koruyacaktır.

Süreksizlik Türleri

Geleneksel süreklilik türlerine alternatif olarak tasarlanan süreksizlik türleri, süreklilik türlerinin popülerliğine karşın sürekliliğin bozulması ile zayıf bir anlatım fakat bağlamı yoğunlaştıran güçlü estetik etkiler elde etmektedir. Hikayeden ziyade duyguyu ön plana çıkaran süreksizlik türleri beklenti ve gerilim duygusunu ön plana çıkarmaktadır. David Carson, Nine Inch Nails adlı eserinin videosunda müziğin

enerjik ve isyankar doğasını aktaran ve birbirinden bağımsız olarak uçuşan görüntüler tercih etmiştir. Bu yolla boşluk ve zamanın terk edilmesi duygusu izleyenlere aktarılırken grubun tematik olarak tercih ettiği öfke, gönülsüzlük ve teknolojik aldatmaca temaları vurgulanmaktadır.

Anlatımsal Olan ve Olmayan Türler; Hikaye anlatımında sıra dışı yöntemler ortaya çıkaran anlatımsal ifadeler bir kültür olarak geleneksel sinemada uygulanmaktadır. Hikayede katarsis noktasına ulaşıldığında duygusal gerilimi arttırmak için bu anlatımsal ifadeler tercih edilmektedir. Bu anlatımsal ifadelerden biri olan eşzamanlı gerçekleşen fakat konumları farklı olan olayları çapraz kurgu yöntemi ile ekranlara getirmek geleneksel sinemada radikal bir yenilik olarak kabul görmektedir.

1920' li yıllarda avangart sinemasının öncü isimleri süreklilik düzenlemesine alternatif teşkil eden radikal adımlar atmışlardır. Süreksizliğin anlatımsal olmayan biçimlerini ifade eden bu adımlar, hareketli grafik alanında tasarımcıların içerikten çok estetik kaygı ve işlem konusuna yönelmelerine olanak sağlamaktadır(Braha, Byrne, 2010: 54)

Grafiksel Düşünceler; Hem alansal hem grafik hem maddesel hem de eylem sürekliliğinin çizmiş olduğu sınırların dışına taşmak sayısız grafik ve ritmik olasılıkların ortaya çıkmasına neden olur. Bu olasılıklar içerisinde, biçimsel grafik özelliklere ve ritmik niteliklere göre görüntüler, eylemler ve olaylar derlenerek bir arada sunulmaktadır.

Sinema sanatı içerisinde bir çok deneysel filmde bu anlatıma uygun örnekler bulabilmek mümkündür. Bruce Conner' in deneysel filmlerinde (Cosmic Ray, A Movie, Report) buluntu aktualite görüntüleri, film öncüsü ve eski klip görüntüleri grafik nitelikleri ve hareket motiflerine uygun olarak birleştirilmiştir(Taylor, 2011: 54).

İlk sinema örneklerinde görülen süreksizlik uygulamaları, film yapımcılarına ve hareketli grafik tasarımcılarına esin kaynağı olmaktadır. Anlatımı deneysel ve çok katmanlı olan David Carson' un sezgisel kinetik görüntü ve tipografi kullanımı bu anlamda örnek gösterilebilir. Carson burada içerikle biçimi destekleyerek anlatımın içeriğini güçlendirmiş kullandığı renk kontrastları ile de izleyenlerin olaya duygusal bir boyutta yaklaşmasına zemin hazırlamıştır(Braha, Byrne, 2010: 57)

Kompozisyonlarda görsel ve kavramsal kriterler ön plana çıkarıldığında anlatım önceliğini yitirmektedir. Fakat görsel ve kavramsal kriterlerin tercih edildiği bir kompozisyonda grafik kullanımı açısından karşımıza çıkan olasılıklar eserin asıl temasını vurgulamaya yardımcı olmaktadır. Yaşam kavramının kendisinin, bir hikaye olarak anlatıldığı *Stranger Than Fiction* (Masaldan Daha Garip) filminin giriş sahnesinde sıradan bir yaşam süren IRS ajanı, ünlü bir yazarın yaşamını anlatan sesi zihninde duymaktadır. Yazar ölmek istediğini söylediği anda ajan onu bulmak ve hikayesini değiştirmek için harekete geçer. Oyuncunun hareketiyle birlikte kompozisyonun biçimsel anlamdaki yorumu da değişiklik göstermektedir. Hızlı kamera hareketleri ile kare içerisine aniden girip çıkan öğelerin kullanılması izleyicide oluşan boşluk ve zaman duygusunu altüst etmektedir. Kompozisyonda oluşturulan birbirinden bağımsız bu alanlar ve farklı renk tonları ile aktarılan olaylar sıra dışı kamera açıları ile izleyiciye sunulmaktadır. Filmin bütününe bakılmadığında birbirinden ilgisiz gibi algılanan bu görüntü ve olaylar aslında bize biçimsel anlamda (şekil, katman, renk, hareket) bir perspektif sunmaktadır. Bu perspektifin filmin temasını desteklediği ancak filmin bütünü değerlendirildikten sonra anlaşılmaktadır. Yazarın yeni bir eser ortaya koyarken kendi zihninde oluşan birbirinden kopuk düşünceleri eserinde bağlama çabası filmin giriş sahnesinde görüntü, zaman ve boşluğun süreksizliğinde anlatılmıştır.

Öznellik; Bir ya da birden fazla karakterin olaylara bakış açısını yansıtarak anlatımın desteklendiği bu yapıda süreklilik duygusunu pekiştiren kompozisyon akışı bozularak anlatımın psikolojik bağlantılarla ilerlemesi sağlanmaktadır. 2001 *A Space Odyssey* filminde Keir Dullea' nın kozmik seyahatini anlatan yıldız kapısı sahnesinde, karakterin zaman ve boşluk algısından sıyrılarak sahneyi yorumlaması bizi insan yaşamının gizemlerinde dolaştırır. Film başlıklarının ve giriş sahnelerinin tasarımı, izleyicilerin hem ana karakteri hem de ana olayı tanımasına zemin hazırlayacak biçimde hareketli grafik tasarımcıları tarafından hazırlanmaktadır.

David Fincher' in *Se7en* adlı filminde giriş sahnesinde Kyle Cooper' in, farklı açılar, manik dengesiz tipografi ve kare içindeki öğelerin hareketi ile desteklenen görüntüleri saplantılı bir karakterin ruhsal yapısını tanımlar(Krasner, 2008: 235).

Alansal süreksizlik; Karakterin bakış açısını şekillendirerek duygusal etkiyi arttıran bir yöntem olarak kullanılan alansal süreksizlik, sürekliliği kırarak izleyiciye hayal gücüne dayalı bir kompozisyon sunmaktadır. October (1927) filminde Eisenstein, alansal sürekliliği kırarak anlatımdan beslenmek yerine, olayın bize bakan yönüyle hayal gücüne dayalı bir kompozisyon sunar. Bu kompozisyonda yere bir kurşun düşmektedir. Aynı anda bir grup askerin eğildiğini ve devamında açlık içerisinde bir kadın ve yoksul çocuklar görülmektedir. Tek bir kurşun ya da kurşun grubunun mu düştüğünü anlayamadığımız anlatımda bir çeşit alan ihlali gerçekleştirilmiş ve hükümetin baskısı simgesel olarak ifade edilmiş olmaktadır.

Aks çizgisinin ihlal edildiği durumlarda izleyicinin sahne algısı bozularak nesnel dünya izlenimleri zayıflatılmaktadır. Sürrealist filmlerde, bilinçaltının getirdiği düşüncüleri gün yüzüne çıkarmak için özellikle terk edilen 180 derecelik açı kuralı karakterlerin ruhsal durumunu anlatmak için tercih edilmektedir. Velvet' in Culture Art programı için hazırladığı pakette, politik sorunları içeren tema labirent ve yün yumağı ile simgelenmiştir. Yapılan çekimlerde ise kompozisyonun süreklilik duygusu kırılmıştır. Çekim süresi içerisinde aktörün el ve vücut hareketleri aks çizgisine dikkat edilmeksizin farklı kamera hareketleri ile çekilerek süreksizlik duygusu korunmuştur.¹²²

Maddesel süreksizlik; Bir belirsizlik durumu oluşturmak için gerilimin ve duygusal etkinin yoğunlaştırıldığı bir kompozisyon elde edebilmek için maddesel sürekliliği tersine çevirmek gerekmektedir. Eisenstein ve Hans Richter¹²³ filmlerinde, kompozisyonun mantıksal düzenini reddetme yoluyla izleyicinin bilincini etkileyerek, onların kronolojik zaman algısını kırmaktadırlar. Richter filminde sakallı ve sakalsız adamları art arda göstererek sakalların büyümlü bir biçimde kayb olduğu algısını oluşturur. Kendiliğinden dolan çay bardakları ve havada uçan şapkalar bu filmde maddesel süreksizliği temsil eden diğer örnekler olarak göze çarpmaktadır.¹²⁴

¹²² Fransız – Alman politik gece programı.

¹²³ Ghosts Before Breakfast (1927) Kahvaltıdan Önce Hayaletler filmi ile bunu gerçekleştirmiştir.

¹²⁴ Richter, kahvaltıdan önce hayaletler.

Jump Cut, Flash Cut; Jump cut ve flash cut, kompozisyonda maddesel sürekliliği ihlal ettiği için süreklilik yapısı içerisinde kusur olarak değerlendirilir. Buna rağmen gerilim oluşturduğu ve olay akışını bozarak uyumsuzluk durumu ortaya çıkardığı için bugün sinemanın vazgeçilmez bir ögesi olarak kabul görmektedir. Chappelle' s Show tanıtımlarında programın keskin ve isyankar ruhunu yansıtabilmek için jump cutlar kullanılmaktadır. Varlığı telkin edilen bir röntgencinin zihnine girişi sağlayan, jump cut ve flash cutların birleştirilmesi ile elde edilen başlıklar Fear Makers filminin açılışında kullanılmıştır.¹²⁵

Paralel düzenleme; Alansal ve maddesel süreksizliğin çeşitli olasılıklarının ortaya çıktığı paralel düzenlemede enine kesme tekniği uygulanarak farklı olayların zaman ya da boşlukta birleştiği algısı izleyicide oluşturulmaktadır. Griffith Intolerance (1916) filminde, zaman ve alan olarak farklılıklar gösteren öğeleri birleştirerek sunmuştur. Filmde, Babilon' dan Gethsemane' ye 1772 Fransasından 1916 Amerika' sına paralel düzenleme tekniği kullanarak geçişler yapmıştır. Spielberg ise Schindler' s List (1993) filminde Musevilerin çektiği acıları ele alırken Schindler ve Nazilerin rahat yaşamını göstererek iki öğe arasındaki çelişkiyi anlatmıştır. Hareketli grafik alanında paralel düzenleme (enine kesme) ile elde edilen görsellerde karakterlerin aynı anda farklı mekanlarda ortaya çıkması sağlanmaktadır.

Olay Süresi ve Tekrarlama; Anlatılan hikayenin, ekranda geçen süresi ile gerçek zamanda yaşanan süresinin ayırt edilmesine olanak tanımaktadır. Ekranda geçen sürenin gerçek zamandan uzun olması isteniyorsa ekran içerisinde olaylar uzatılmaktadır. Gerçek zamanda on saat olan bir olay ekranda birkaç dakikada anlatılabilmektedir. Ekran içerisinde olaylar tekrarlanabileceği gibi farklı kamera açıları, alansal uzaklık gibi tekniklerle gerçekte gerçekleşen olayın sunumu ekranda değişiklik gösterebilmektedir.

¹²⁵ Death4Told (2004) isimli FearMakers filmi.

Kurgu

Resim ve sinema sanatında 1920' li yıllara gelindiğinde, yeni kurgu tekniklerinin geliştirilmesiyle düşünceleri özgürce ifade edebilmenin yöntemi bulunmuş oldu. Günlük sıradan görüntülerin sıra dışı bir şekilde birleştirilmesi ile elde edilen bu görüntüler eserlerde düş ve bilinçaltını ön plana çıkarmaktadır.

Hans Richter' in Ghosts Before Breakfast (Kahvaltıdan Önce Hayaletler) adlı filminde kullandığı saat, şapka, merdiven gibi öğeler kullanımında sıra dışı olmasına dikkat edilmiştir. Konu bağlamında ilgisiz bir şekilde karelerde kullanılan bu öğeler esere tuhaflik duygusunu katmaktadır(Krasner, 2008: 238).

Kavramsal Biçimler; Ana düşünceyi beslemek için tematik bağlamda benzer iki farklı olayın bir araya getirilmesiyle gerçekleşmektedir. İki ayrı kavramı birleştirerek onlardan farklı üçüncü bir kavramın oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Söndürülmemiş sigara izmariti görüntüsünü orman yangını görüntüsünün izlemesi ve sonuçta çevreye karşı duyarlı olunması gerektiği düşüncesini veren kavramsal kurguda, konuyla ilişkisiz farklı olayları içeren görüntülerde birleştirilmektedir. Bu ikinci yolla ortaya çıkan düşünce iki özgün fikir arasındaki kargaşanın neticesidir.

Eisenstein “A Dialectic Approach To Film Form” (Film Biçimine Diyalektik Bir Yaklaşım) adlı yazısında tarihteki karmaşa ile film düzenlemesini karşılaştırmıştır. Filmler insanların kalp atışlarıyla senkronize olacak biçimde düzenlendiğinde izleyici üzerinde güçlü bir psikolojik etki uyandıracaktır. Eisenstein hem paralel hem de çapraz kurguyu kullanarak filmin psikolojik etkisini güçlü kılmaktadır. Potempkin Zırhlısı ve Ekim filmlerinde kullanılan bu kurgu teknikleri ile ritmik açıdan çarpıcı bir kompozisyon elde edilmiştir(Krasner, 2008: 242).

Analitik Biçimler; Film anlatımı sırasında zamanı sıkıştırmak ya da genişletmek adına bu yöntem kullanılmaktadır. Bir ya da birden çok anlatımın tek bir olayda birleştirilerek anlatılmasını sağlamaktadır. Filmlerde konunun duygusallığına temas eden analitik yöntemin sürekliliği bozduğu görülmektedir. Olayları neden-sonuç ilişkisi içerisinde değerlendiren ardışık kurgu yöntemi, olayların ana noktalarını ele alarak hikayeleri kısa bir sürede anlatmayı amaçlamaktadır. Ana olayı göstermekten çok ima eden ardışık kurgu yöntemi izleyicinin eserle (olay ve

karakterlerle) özdeşleşmesine katkıda bulunur. Tek bir olay üzerinde yoğunlaşarak olayların zaman akışını kesintiye uğratan bölümsel kurgu non-linear tarzında kullanılmaktadır. Televizyon dizileri, spor ve haber bültenleri gibi programlarda sıklıkça kullanılan bölünmüş ekran görünümü önemli anların görüntüsünü farklı bakış açıları ile sunmaktadır. Kesme tekniğine bir alternatif olarak kullanılan bu yöntem eşzamanlı gerçekleşen olayları aktarmak için etkin bir biçimde kullanılmaktadır.

1. 1. 6. Hareketli Medyanın Hayata Geçirilmesi

A. Kavramsallaştırma

Tasarımda, izleyiciye aktarılacak istenen düşüncelerin somut araçlar üzerinden iletilmesi, hareketli medyada 'kavramsallaştırma' olarak tanımlanmaktadır. Kavramsallaştırma, bin dokuz yüzlü yıllardan günümüze kadar geçen süreçte özellikle animasyon tasarımlarında kullanılmaktadır.

Bu zaman sürecinde kavram üretme konusunda çekilen zorluk, tasarım sırasında uygulayıcıların karşılaştığı en temel sorun olarak kabul edilmektedir. Günümüzde ise; film başlıkları, şebeke kimlikleri, web sayfaları, multimedya ve diğer hareketli grafik tasarım çalışmalarında kullanılmaya başlanan kavramsallaştırma kavramının karşılaştığı asıl sorun olarak, henüz kullanılmamış ve farklı biçimsel özellikler sergileyen yeni kavramların geliştirilmesi olarak kabul edilmektedir. Ayrıca geliştirilen bu kavramların, belirli bir hikâye içerisinde sunulması da ayrı bir sorun olarak tasarımcıların karşısında durmaktadır.

B. Değerlendirme

Değerlendirme sürecinde ilk olarak, tasarımın hedef kitlesi ele alınmaktadır. Hedef kitle tam olarak belirlendikten sonra; hedef kitlenin beklentileri, tasarımının içerik ve biçim bağlamında hedef kitlenin beklentisine karşılık oluşturduğu yanıt tüm ayrıntıları ile tasarımcı tarafından incelenmektedir.

Tasarımda son olarak anlatılan hikâyenin konu ile uygunluğu, kullanılan kamera açıları, karenin sınırları ve tasarımcının tasarımda ortaya çıkardığı özgün kullanımlar değerlendirmeye tabi tutulduktan sonra değerlendirme süreci tamamlanmış olmaktadır.

Hedefi Tanımlamak

Tasarım çalışmasına başlanmadan önce, hedefin tanımlanarak yazılı hale getirilmesi tasarımın seyri açısından büyük bir önem taşımaktadır. Burada, hedefin belirlenmesi bir bakıma da tasarımcının ürettiği fikirlerin; tasarımda kullanılan

zaman, mekân ve boşluk içerisinde yok olmasının önüne geçmektedir. Tasarım oluşturma sürecinin ilk aşamasından son evresine kadar her bir karede tasarımcı açısından bir yol haritası çizen hedef tanımlaması, tasarımın ana fikre uygun olarak sonuçlanmasını sağlamaktadır.

İzleyici Beklentisi

Tasarım karşısında, izleyiciden bir geri dönüşüm alma olarak açıklanan izleyici beklentisi, ticari nedenlerle gerçekleştirilen tasarım çalışmalarında tasarımcılar tarafından önem sırası bağlamında ilk sırada değerlendirilmektedir. Estetik kaygıların yer aldığı tasarımlarda izleyici beklentisi, tasarımcının kendini geliştirmesinde bir bakıma ayna rolü üstlenmektedir.

Konunun Araştırılması

Tasarım içerisinde amaçlanan bilginin, etkili bir anlatımla sunulabilmesi için konu araştırması bağlamında gerekli olan tüm detayların tasarımcı tarafından bilinmesi gerekmektedir. Bu bilgi, tasarımcının tasarımda proje hedefinden sapmaması adına bir mihenk taşı görevi üstlenmektedir. Tasarıma başlamadan evvel yeterli araştırma yapılmaması durumunda ise tasarımın dinamik fakat amaçsız olmasına neden olunabilmektedir.

Bilgi toplama işlemi sırasında müşteri ve tasarımcı arasında doğru bir iletişim ağı kurulması gerekmektedir. Sağlıklı bilgi aktarımının olduğu tasarım çalışmalarında; hem müşterinin hem tasarımcının hem de tasarım karşısındaki izleyicinin beklentisi tasarımcı tarafından hedeflenen düzeyde cevaplanmış olmaktadır.

Sınırların Anlaşılması

Sınırların anlaşılması, tasarımcının tasarıma kendinden kattığı özgün ifadeler olarak kabul edilmektedir. Diğer tasarımlardan biçimsel açıdan farklı olan bu durum tasarlanacak konu bağlamında mümkün anlatım olanaklarının zorlanması ve tasarımcı tarafından farklı anlatım olanaklarının keşfedilmesi olarak açıklanabilmektedir.

Estetik kaygıların üst seviyede yaşandığı bu değerlendirme biçiminde; tasarımcı bir beklenti içerisine girmeden sırf kendisini ödüllendirmek amacıyla kendi sınırlarını zorlamaktadır. Ticari kaygıların yer aldığı tasarımlarda ise piyasanın getirdiği kimi dayatmalar tasarımcının belirlenmiş sınırların dışına taşmasını önlemektedir. Ekipman, teknik eleman, materyal ve ekonomik nedenlerle ortaya çıkan çeşitli sıkıntılar tasarımcının hayallerini eserinde kullanmasının önünde bir engel olarak durmaktadır. Bu güçlükler bir bakıma tasarımcının kendini geliştirebilmesi ve sınırları yıkabilmesine olanak tanıyan tasarım süreci olarak kabul edilmektedir. Çünkü tasarıma başlamadan önce her bir detayın belirli ve gerçekleştirilebilir olması, tasarımcının tasarıma kendinden yani ekstra bir şeyler katmasına engel olmaktadır.

Tasarımcının eserin son teslim tarihini bilmesi, tasarımın bu zaman dilimi içerisinde tamamlanıp tamamlanmayacağı konusunda sağlıklı tespitlerin yapılmasına olanak tanımaktadır. Bu, müşteri ve tasarımcı arasında gerçekçi bir trafik kurulmasına ortam hazırlamaktadır.

Style Court¹²⁶ için hazırlanan bir gösteri açılış sekansı yayınlanacağı tarihten yaklaşık üç hafta önce tasarımcıya sipariş edilmektedir. Burada, tasarımcıdan iki günlük bir zaman dilimi içerisinde storyboardların tamamlanması istenmektedir. Detrie¹²⁷, bu süre içerisinde istenen storyboard çalışmalarını tamamlamaktadır. (Krasner, 2008: 248).

Sonuçta eğlenceli ve çeşitli yaş gruplarına hitap edebilen gösteri programının açılış sekansı tamamlanmış olmaktadır. Tasarım sürecinde, müşterinin tasarıma dâhil olması tasarımcının özgün fikirlerine set çekmektedir. Bu şekilde yürütülen bir tasarım çalışmasında müşteri kendi tercihlerini tasarımcıya dayattığından tasarımcının tasarıma bir farklılık kazandırması mümkün olmamaktadır. Bu tür bir sorunla karşılaşılmadan önce tasarımcı ve müşteri arasında bir sözleşme yapılması ortaya çıkabilecek sorunların önceden çözülmesine olanak tanımaktadır.

¹²⁶ After E! Networks, Style Court için gerçekleştirilmiştir.

¹²⁷ Tasarımcı Susan Detrie' nin eseri.

Görüntü Stilinin Kontrolü

Tasarımda tercih edilebilecek görüntü stilleri arasında; foto grafik görüntü, tipografik ve illüstratif sunumlar bulunmaktadır. Bu görüntü stilleri tasarım sırasında kesme, aydınlatma, distorsiyon ya da karışık anlatım teknikleri ile şekillendirildiğinde izleyici açısından farklı etkilerin elde edilmesine zemin hazırlamaktadır. Seçilecek görüntü stili, tasarımın anlattığı konu ve aktardığı mesaj bağlamında belirlenmektedir. Bir kavramın biçimsel ifadesi, soyut bir anlatım tekniğinin kullanılmasını gerektirirken, maddenin doğrudan anlatımının yapıldığı tasarımlarda diğer görüntü stilleri kullanılabilir. Burada görüntü stili, tasarımın hedef kitlesine uygun olarak da belirlenebilmektedir.

Formüle Etme

Bu teknik ile tasarımda özgün fikirlerin ve farklı yaklaşımların önü açılmaktadır. Burada; hedef kitle, tasarım bütçesi, müşteri yaklaşımı, teknik ekipman durumu vb. sınırlamalar göz önünde bulundurularak tüm tasarım ekibi tarafından tasarım değerlendirme süreci gerçekleştirilmektedir. Bu süreç tasarımcıya, tasarım sınırlarının yıkılabilmesi için bir düşünce pratiği kazandırmaktadır.

Beyin Fırtınası; Beyin fırtınası; formüle etme yöntemleri arasında tasarımcılara özgün fikirlerin üretilebileceği uygun bir zemin hazırlamaktadır. Burada, beyin fırtınasına katılacak kişilerin dikkatini dağıtan tüm dış etkenler (mail, telefon konuşmaları, aydınlatma, konu dışı konuşmalar vb.) saf dışı bırakılmaktadır. Beyin fırtınası sürecinde sadece, özgün düşünceleri teşvik eden konuşmalar ve fikirler diğer katılımcılarla paylaşılmaktadır. Düşünce sürecinde ortamda dikkat dağınıklığına neden olabilecek öğeler yasaklanırken kişilerin düşünce üretim sürecine dâhil olabilmelerine yardımcı olabilecek bütün uygulamalara yer açılmaktadır. Arka fon müziği ya da tam anlamıyla sessizliğin sağlandığı bir ortam kişilerin sürece dâhil olabilmelerine yardımcı olabilecek uygulamalar olarak kabul edilmektedir.

Beyin fırtınası süreci hayal gücünün zorlanması ile başlamaktadır. Tüm katılımcılar düşlerinde canlandırdıkları fikirleri beyan etmektedirler ve bunların tümü

önceden belirlenmiş bir kişi tarafından kalem kâğıt kullanılarak kayıt altına alınmaktadır. Zamanla ortaya çıkan fikirler üzerinde uzun süre durulması beyin fırtınası sürecinde oluşabilecek diğer fikirlerin olgunlaşmasına engel olabilmektedir. Bu bağlamda süreçte sürekli bir akışkanlık bulunmaktadır. Bu süreç katılımcıların üzerinde ortak karar kıldığı bir fikir üzerinden neticeye kavuşturulmaktadır. Tasarımda bir sonraki adım storyboard aşamasıdır. Bu aşamada beyin fırtınası sonrasında üretilen fikir, görsel olarak canlandırılmaktadır.

Özgün Düşünce Kısıtlamaları; Bu aşamada, tasarımcıların ilk olarak kendilerini kısıtlayan etkenlerin neler olduğunu tespit etmeleri gerekmektedir. Burada, tasarımcının tespit edilen her bir sorunu birer çözüme kavuşturması gerekmektedir. Çünkü tasarımcıyı bloke eden bu sıkıntılar giderildiğinde, özgün fikir üretebilmenin yolu açılmış olacaktır. Örneğin; popüler kitle kültürü öğeleri, tasarımcıları kolayca etkileyebilmektedir. Tasarımcılar, tasarımlarında bir farklılık ortaya koyabilme konusunda diğer bir tabirle orijinal tasarımlar gerçekleştirebilmeleri konusunda, popüler kültür öğelerinin kısıtlamaları ile karşı karşıya kalmaktadır. Böyle bir ortamda özgün bir tasarım çalışması üretebilmek için tasarımcının popüler kültür öğelerini tüm detayları ile bilmesi gerekmektedir. Bu bilgi onu tasarımlarında kullanacağı öğeler konusunda seçici davranmasına neden olacaktır. Bir bakıma orijinallığe katkı sağlayacaktır.

Tasarım sürecinde orijinallığı etkileyen bir başka unsur olarak da dijital efektler kabul edilmektedir. Dijital efektler, belli bir amaç için araç olarak kullanıldığında tasarım sürecine katkı yapabilmektedir. Fakat teknik bir olay olması ve tasarımcının estetik kaygılarına cevap verememesi onun özgün düşünce sürecini kesintiye uğratmasına neden olmaktadır.

Dijital efektlerin popüler kültüre göre şekillendiği bir ortamda hem yaygın olarak kullanılan efektleri tasarımcıya dayattığı hem de popüler öğelerin (stok fotoğrafçılık, illüstrasyon, fontlar, clip art vb.) tasarımda kullanılmasına kapı araladığı için tasarımcının özgün düşüncelerinin tasarıma aktarılmasına engel olmaktadır.

Teknolojik yeniliklere bağılı olarak üretilen çeşitli yazılımlar, tasarımcının özgün düşünce sürecinde kimi dayatmalarla karşı karşıya kalmasına neden olmaktadır. Burada, kullanılan yazılımın sınırları tasarımın sınırları anlamına gelmektedir. Yazılımlar; tasarımcının bu sınırların dışına taşmasına engel olduğundan, özgün düşüncenin tasarımda kullanılmasına engel olmaktadır.

Özgün Düşünce Yolları; Özgün tasarım; kişinin, tüm kısıtlamalara rağmen o güne kadar görülmemiş farklı bir kavram üreterek onu eserinde kullanması olarak tanımlanabilmektedir. Oysa orijinallik; var olan kavramları tasarımcının kendine özgü anlatım ifadesi ile eserinde kullanması olarak açıklanmaktadır. Burada özgün düşünce üretebilen tasarımcı olarak kabul edilirken tasarıma bir orijinallik katan tasarımcılar daha çok birer usta olarak yorumlanmaktadır. Tasarım tarihinde orijinal tasarımlara sıkça rastlansa da özgün bir tasarım bulabilmek oldukça güçtür. Özgün bir tasarım gerçekleştirebilmek için gerekli olan öğeler arasında ilham, risk alma ve deneysellik bulunmaktadır.

İlham; Tasarımcı açısından önemli bir itki olan 'ilham', düzenli bir zaman diliminden çok kovalandığında ancak yakalanabilen zamansız ama verimli bir aşama olarak kabul edilmektedir. (Taylor, 2011: 80).

Tasarımda, konu üzerinde aşırı bir düşünme eğilimi gerçekleştirildiğinde ve tasarımcı ile tasarım arasında bir özdeşlik kurulduğunda özgünlük yakalanabilmektedir. Bu özgünlük; yeni kavramların üretilmesinde ve farklı kamera açılarının kullanılmasında tasarımcının önünü açmaktadır. Örneğin; bir bisiklet firması¹²⁸ için geliştirilen konsept tasarımında; tasarımcı firma olan twenty2product' un, tasarıma başlamadan önce bisiklet ve bisiklet üretimi konusunda uzun bir araştırma süreci geçirdiği bilinmektedir. Bu sürecin sonunda tasarımcılar, bisiklet parçaları üretiminde gerçekleştirilen teknik çizimlerden hareketle içerisinde karmaşık çizgiler, soyut grafik modeller, tipografi ve hareketli görsellerin bulunduğu özgün bir tasarım gerçekleştirmektedir.

¹²⁸ 2000 yılında, twenty2product' dan global bisiklet camiasında öncü bir şirket olan RockShox için web sayfası ve fuar videosu için konseptler geliştirmesi istenmiştir. Tasarım milenyum ve ileri düşünce izlenimi çağrıştırmaktadır.

Farklı fikirlere açık olmak, müşteri ile veri alış-verişinde bulunmak ve konu ile ilgili tüm detayları vâkıf olmak tasarımcının konu ile özdeşleşmesine yardımcı olabilmektedir. Bu özdeşleşme durumunun sonucunda doğabilecek bir 'ilham' , tasarımın özgünlüğü ile sonuçlanabilmektedir.

Risk alma; Tasarım tarihinde özgün olarak nitelendirilen tüm örneklerin, dönemin popüler ve sanatsal kullanımlarının dışında farklı bir stil kullanılarak gerçekleştirildiği görülmektedir. Bu farklılık tasarım çalışmasında risk olarak gerçekleştirilmektedir. Deneyisel kullanımların görüldüğü bu tasarımlarda çığır açan sonuçlar, vizyoner olarak nitelendirilen tasarımcılar tarafından elde edilmektedir. Örneğin; fauvist ressamlar, farklı teknikleri (kaba fırça darbeleri, canlı renk bileşimleri vb.) eserlerinde kullanarak resim sanatında çığır açmaktadır. Bu zamanına göre yeni ve farklı tasarımın, zamanla empresyonist resim sanatına referans olduğu görülmektedir.

Risk alma yaklaşımına verilebilecek bir başka örnek de; dergi tasarımında yeni bir dönemin başlangıcı olarak kabul edilen David Carson' un Ray Gun dergisi için hazırladığı ilk tasarım çalışmasıdır. Burada tasarım, dönemin genel beğeni algısına ters düştüğü için dergi yönetimi tarafından kabul edilmemiştir. Fakat geçen zamanla birlikte dergi tasarımlarında Carson' un risk olarak kullandığı bu yöntemin sıkça tercih edildiği görülmektedir.

Tasarımcı eserinde risk alırken bir bakıma yeni ve o güne kadar kullanılmamış öğeleri tasarımlarında kullanmaktadır. Popüler öğelerin bilindik kullanımlarının görülmeyişi bu tasarımlar, genellikle müşteri tarafından geri çevrililmektedir. Bu tatsız duruma rağmen sürecin tasarımcılar tarafından kovalanması tasarımlarda ki durağanlığın önüne geçerek ona taze ve güçlü bir ivme kazandırılmasına yol açmaktadır.

Deneysellik; Deneme aşaması; tasarım sürecinde herhangi bir sorunla karşılaşıldığında, sorunun popüler çözüm yollarının kullanılmasıyla çözüme kavuşturulması yerine farklı çözüm yolları arayışına girilerek yeni bir çözüm

üretmek olarak açıklanabilmektedir. Risk olarak oluşturulan bir özgün tasarım sürekli tekrar edildiğinde zamanla sıradanlaşabilmektedir. Oysa deneme sadece bir tasarım içerisinde uygulanabileceğinden özgünlüğünü hiç yitirmemektedir. Burada; deneysel yaklaşımların tamamı tasarım çalışmalarında tasarımın amacını desteklemek için üretilmektedir.

C. Sıralı Hikâye Dizileri

Sıralı hikâye dizileri, düşünce süreci tamamlandıktan sonra üretilen düşüncenin hayata geçirilmesi için gerekli olan bir dizi aşamadır. Değerlendirme, seçim, aydınlatma ve mükemmelleştirme, storyboard, görsel içerik ve stil bu aşamalardan en önemli olanları olarak kabul edilmektedir.

Değerlendirme; Beyin fırtınası sürecinde elde edilen düşünceler burada bir dizi değerlendirmeden geçirilmektedir. Tasarımda hangi öğelerin kullanılıp hangi öğelerin kullanılmayacağı değerlendirme sürecinde belirlenmektedir. Burada; sağlıklı bir değerlendirme süreci gerçekleştirebilmek için tasarımcının kimi konulara açıklık getirmesi gerekmektedir. Bu konular arasında; izleyicinin dikkatini çeken öğeler, düşüncenin sıradan ya da bir akım ürünü olup olmadığı, konseptin diğer tasarımlara göre ortaya koyduğu farklılık, oluşturulan konseptin hayata geçirilebilirliği ve konsept ile oluşturulan bütçe denkliği bulunmaktadır.

Seçim; Değerlendirme süreci tamamlandıktan sonra tasarımda kullanılacak kavramların seçilmesi gerekmektedir. Bu seçim işlemi tasarımcının kendisi tarafından gerçekleştirildiğinde, tasarımda ulaşılmak istenen hedeflere uygun konseptler geliştirilebilmektedir. Seçim işleminin farklı biri (müşteri, projeyle ilgisi olmayan diğer tasarımcılar vb.) tarafından gerçekleştirilmesi tasarımcının hedeflerinden uzaklaşabilmesine neden olabilmektedir.

Aydınlatma ve Mükemmelleştirme; Tasarımda; ilk taslak hazırlandıktan sonra müşteri ve test izleyiciye, kısa bir sunum gerçekleştirilmektedir. Bu sunumun ardından gelecek olan eleştiriler tasarımda nelerin geliştirilip nelerin çıkarılacağı konularında tasarımcıya referans olmaktadır. Bu işlem tasarımı daha açık ve

anlaşılabilir kılarken tasarımdaki eksiklerin giderilmesiyle tasarımın mükemmelleşmesine olanak tanımaktadır.

"My Favorite Conferance" programı için tasarlanan¹²⁹ animasyonlu açılış tasarımında, konferansın içeriğinin ve konferansa sponsor olan firmaların tanıtımı anlatılmaktadır. Twenty2product' un imzasını attığı bu tasarım çalışmasında farklı teknik disiplinler bir arada kullanılmaktadır. Bu etki, özgün ve farklı bir tasarımın gerçekleştirilmesine zemin hazırlamaktadır. Terry Green¹³⁰ bu tasarımda kullanılan disiplinlerin her birini, kompozisyon içerisinde katman olarak görülebilen ya da görülmeyen çalışma sürecinin artifakt' ları şeklinde tanımlamaktadır(Krasner, 2008: 250).

Storyboard; Storyboard oluşturabilmek için ilk önce; görüntü, tipografi, hareketli görüntü, stilistik kullanımlar, hareket ve değişim tipleri, kare düzenlemeleri ve ardışık süreçlerin (geçiş, adım, doğum, yaşam, ölüm vb.) tasarımcı tarafından net olarak şekillendirilmiş olması gerekmektedir. Bu işlemler gerçekleştirildikten sonra tasarım, müşterinin onayına sunulmaktadır.

Tasarımda müşteri onayı alındıktan sonra, zaman ve mekân içerisinde konseptin nasıl sunulacağı belirlenmektedir. Kâğıt üzerinde gerçekleştirilen bu işlem; hareketli tasarım çalışmalarının hayata geçirilmesinde son evre olarak kabul edilmektedir. Discovery Channel için hazırlanan bir programda storyboard çalışmaları izleyiciye gösterilmektedir. Bu çalışmalar hakkında Middeleer¹³¹ şu açıklamayı getirmektedir; "Nefertiti' yi çevreleyen güzellik, dram ve esrarı göstermeye ve Discovery Channel' in eski Mısır' ın en ünlü ve güçlü kraliçelerinden birini nasıl canlandırdığını sunmaya çalıştık".

Görsel İçerik ve Stil; Görsel içerik ve stil, çeşitli medya içeriklerinde (çizim, resim, kum, kurgu, geleneksel ve dijital sanatlar vb.) etkili şekilde kullanılabilir. Örneğin; tasarımlarda, foto grafik ve el yapımı görseller elde

¹²⁹ 2004 yılında, twenty2product; Singapur' daki büyük bir fuar olan' My Favorite Conference' için bir açılış animasyon sekansı geliştirmiştir (9. 13). Bu etkinlik Asya-Pasifik ve dünyanın diğer yerlerindeki tasarım camiası için uluslararası bir yayın olan IdN tarafından desteklenmiştir.

¹³⁰ Twenty2product' ın yaratıcı yönetmen ve kurucularından Terry Green.

¹³¹ Viewpoint Creative' den yönetici Michael Middeleer.

edebilmek için raster temelli boyama teknikleri kullanılmaktadır. Vektör temelli programlarda ise grafikleri daha stilize hale getirebilmek için postscript' ler kullanılmaktadır. Hazır görüntüler üzerinden gerçekleştirilecek herhangi bir tasarımda da; Adobe Photoshop ve Corel Painter gibi piksel tabanlı programlardan yararlanılmaktadır. Bu yazılımlar, görüntü üzerinde oynamalara izin vererek tasarımda esnek bir yapı sergileyen görsel stilistik elde edilmesine izin vermektedir.

Dış etkenler de, görsel içerik ve stil oluştururken tasarımcıyı yönlendirebilmektedir. Arka plan görselleri olayın ön plana çıkmasına zemin hazırlamaktadır. 3 boyutlu ortamlarda kullanılan çevresel etkiler gerçeğe yakın bir algı durumu oluşturmaktadır. Sis, duman, su gibi çevresel etkenler ile farklı kamera görüntüleri bu algısal durumun pekiştirilmesine yardımcı olmaktadır.

Animasyonlar ve Sesli Sıralı Resim Kareleri

Tasarım konsepti belirlendikten sonra, tasarımcılar tarafından bu konsepte uygun ardışık sıralı kareler çizilmektedir. Bu çizimler hikâye içeriğine uygun olarak tasarlanmaktadır. Burada; resim kareleri ile olay ve durum akışkanlığı, kare arası geçişler, animasyon ve efekt gibi unsurlar önemsenirken; animasyonlarda ana olay, geçişler, kare ve kamera hareketleri, animatikler ve sesli sıralı resim kareleri ön plana çıkartılmaktadır.

Tasarımda kullanılan animasyonlar tasarımcının daha kısa bir sürede sonuca ulaşmasına olanak tanımaktadır. Bu durum; ışık, sinematografi ve ses ile ilgili tasarım sürecinde oluşabilecek sıkıntıların öngörülebilmesine olanak sağladığından tasarımcıya zamansal açıdan da kolaylık sağlamaktadır. Taslak, doğaçlama, video görselleri, el çizimi animasyonlar, dijital illüstrasyonlar, 2D ve 3D animasyonlar olarak animatik öğeler çeşitli tasarım aşamalarında kullanılabilir. Tasarımda; canlı görseller, resimsel kare geçişleri ve sesin senkronize edilmesi ile tasarımın biçimsel açıdan mükemmel bir uyum içerisinde sunulması istenmektedir. Böyle bir uyumun elde edilebilmesi için animasyonlu storyboard tasarımları gerekmektedir. Bu tasarım sırasında hareket ve zaman bağlamında doğabilecek sorunları önceden fark edilip çözüme kavuşturulmaktadır.

Twenty2product, Nike Air Max için bir mağaza içi video sunumu¹³² tasarımı gerçekleştirmektedir. Bu tasarım sürecinde düşünce belirlendikten sonra tasarım hayata geçirilmek istenmektedir. Fakat bu son işlem den önce Terry Green, hedeflenen tasarımın bir taslak olarak animasyonunu gerçekleştirmektedir. Bu animasyonlu taslak çalışmasında bir taraftan öngörülemez sorunlar tespit edilip tasarımcı tarafından çözülürken diğer taraftan tasarımcı ile müşteri bir araya gelerek tasarım hakkında nihai bir ortak karar vermektedir(Krasner, 2008: 252).

Tasarım yapılan alana göre tasarımda yer alan resim karelerinin sayısı değişebilmektedir. Örneğin; otuz saniyelik spotlarda altı ile on kare yeterli olabilirken, bir ya da iki dakikalık bir sinema fragmanında yirmi kare kâfi gelebilmektedir. Diğer taraftan alan istasyon kimlikleri ya da web sayfaları için tasarlanan hareketli görüntüler de genellikle sekiz kare kullanılmaktadır.

Burada animasyonlu ve sesli sıralı resim kareleri; tasarımın, olay açısı bağlamında mantıklı, izleyici düzleminde ise kolay anlaşılır olmasına katkı yapmaktadır. Resimsel süreklilik; görsel stil, tipografi, renk, kare boşluğu ve mekân unsurlarına bağlı olarak gerçekleştirilebilmektedir. Özellikler bu unsurların tamamı, eserin bütününde uyum içerisinde olması gerekmektedir. Bu uyumluluk sürecinde çıkabilecek sorunlar storyboard aşamasında tasarımcı tarafından çözüme kavuşturulmaktadır.

Resimsel sürekliliği etkileyen bir başka konu da; zaman ve boşluk içerisinde yer alan tasarım öğelerinin hareket ve kare içerisindeki konumlarıdır. Ardışık ve mantıklı süreklilik süreci, bu öğelerin tasarım planlamasına uygun olarak düzenlenmesi ile de elde edilebilmektedir.

¹³² Nike Air Max 2 için yapılan bir mağaza içi video sunumunda twenty2product' tan Terry Green' e birkaç canlı görüntü sunulmuş ve bunları birleştirip metin ve grafikte bütünleştirecek bir proje yapması istenmiştir.

1. 1. 7. Hareketli Medya Adımları ve Süreçleri

Tasarımda; hareketli medya ve süreçleri, tasarımcının mesaj iletebilmesine ve izleyiciyi tasarıma dâhil edebilmesine olanak tanıyan yapılar olarak kabul edilmektedir. Burada zaman, hareket ve değişim araçları ile hareketli medya süreçleri kompozisyonun bu amacına hizmet edebilmektedir.

A. Kare Kare Animasyon (Klasik Animasyon)

Hareketli medya adımlarından izleyici üzerinde en etkili olanı, kare animasyon tekniği olarak kabul edilmektedir. Bu animasyon tekniğinin temelinde, kareler bulunmaktadır. Her bir karede ayrı işlenen animasyon çalışması bir bütün olarak izlendiğinde izleyicide süreklilik arz eden bir hareket izlenimi uyandırmaktadır. Klasik animasyon tekniği olarak da ifade edilen kare animasyon tekniğinin ilk örneği Flip kitapları olarak gösterilmektedir. Flip kitaplarında her bir kâğıt değişik çizimlerle şekillendirilmektedir. Bu kâğıtlar bir araya getirilip hızla çevrildiğinde, bir bütün olarak değerlendirilen bir hareket illüzyonu oluşturmaktadır.

Kare animasyon tekniği, anahtar kare ve aradaki kare olmak üzere iki alt başlık içerisinde değerlendirilmektedir. Anahtar kare; kompozisyon içerisinde ki önemli hareket değişikliklerini tanımlayan ve ardışık olmayan bir yapıda seyreden kareler olarak tanımlanmaktadır. Aradaki kareler ise; anahtar karelerin arasında bulunan boşlukları tamamlayabilmek için hazırlanan kareler olarak açıklanmaktadır.

Burada, hareket ve hareketin değişimine bağlı olarak tasarımlarda kullanılan aradaki kare sayısı değişebilmektedir. Kare sayısının fazla olması tasarımı, daha iyi ya da daha etkili kılmamaktadır. İşlenen konu bağlamında tasarımda olayların sürekliliğini verebilmek için dört-beş anahtar kare yeterli olabilmektedir. Bir saniye içerisinde az sayıda kare kullanılması tasarımda hızlı geçiş ve ani değişimleri belirlerken; kare sayısının artırılması, geçişlerin yumuşatılmasına yardımcı olmaktadır.

Tasarımcılar, tasarımlarda kullanılan öğelerin fiziksel açıdan değişikliğe uğramasını sağlayabilmek için kare animasyon tekniğinden sıklıkla

yararlanmaktadır. Örneğin; tasarımlarda kullanılan bir ağacın kökleri bir ayağa, bir canlının ayakları ise bir ayakkabıya dönüştürülebilmektedir. Diğer taraftan bir canlının kulakları yok edilebilmekte ya da burnu yer değiştirilebilmektedir.

Teknoloji alanında özellikle de yazılımlarda son otuz yıldır görülen gelişmeler bize, tasarımlarda kullanılan geleneksel yöntemlerin, yerini dijital üretime bıraktığı sonucunu vermektedir. Burada zaman, iş gücü ve giderlerin azalması dolayısıyla kârın artması, hareketli medya tasarımlarında dijital üretimlerin yaygınlaşmasına neden olmaktadır. Bu durum tasarımlarda kullanılan çeşitli animasyon tekniklerini de etkilemektedir. Örneğin; farklı yazılımların geliştirilmesi, geleneksel işlemlerin film kamerası kullanılmadan gerçekleştirilmesine yardımcı olmaktadır.

Diğer animasyon tekniklerine oranla, kare animasyon tekniği uzun bir zaman diliminde tamamlanabilmektedir. Bu durum ekonomik açıdan sıkıntılı gözükebilmektedir. Fakat tasarım karesi içerisinde işaretleme, istenilen çizgi ve fırça darbelerinin kullanılabilmesine olanak tanınması onu tasarımlarda kullanılan dijital tekniklerden farklı kılmaktadır. Bir avantaj olarak kabul edilen bu fonksiyonu ile klasik animasyon, günümüzde aktif olarak kullanılarak tasarımcıların düşüncelerini tasarıma aktarmasına izin vermektedir. Tasarım sürecinde kare animasyon tekniğinin gelişim basamakları şu şekilde sıralanmaktadır;

Klasik “Eski Okul” Animasyonu; 1930' lu ve 1940' lı yıllarda görülen klasik eski okul animasyonu, her bir karenin tasarımcı tarafından ayrı hazırlanması sonucunda oluşturulmaktadır. Burada; bir filmde bir saniyelik süre içerisinde yirmi dört kare hızı bulunmaktadır. Bu bilgi, bir dakikalık bir film için bin dört yüz kırk ayrı çizim yapılması gerektiği anlamına gelmektedir. Bu çizimlerin her biri; kâğıt, yarı saydam parşömen ya da pelür kâğıt üzerinde¹³³ gerçekleştirilmektedir.

¹³³ Bu durum önce çizilen karelerin tasarımcının sonradan çizdiği karelerin arasından görülebilmektedir “soğan kabuğu yöntemi”. Işıklı masalar kullanılmaya başlandıktan sonra bu işlem değişmiş ve tasarımcının farklı pozisyonlarda yeni öğeleri çizebilmesi için diğer öğelerin konumlarını görebilmesine olanak tanımaktadır.

Hücre Animasyonu; 1914 yılında Earl Hurd tarafından üretilen hücre animasyonu; tasarım dünyasına getirdiği kimi yeni teknik özellikler ile, kare animasyon tekniğini daha kullanışlı hale getirmektedir. Buna rağmen film üzerinde her bir saniyede 24 ayrı çizim gerektirdiğinden oldukça güç bir teknik olarak, tasarım tarihindeki yerini almaktadır. Bu animasyon tekniğinde selüoit film tabakaları; ön, orta ve arka plan öğelerini katmanlamak için kullanılmaktadır. Burada arka plan öğeleri kâğıt vb. opak ortam üzerinde hücrelerse bir kamera önünde süperpoze olacak biçimde kullanılmaktadır. Diğer bir ifade ile burada öğelerin yeniden yapılandırılması söz konusu olmaktadır. Tasarımcılar animasyon tekniğini uygularken, ana eylemleri oluşturmak için çabaladığından; kalem çizgilerini silmek ya da ana görüntüleri yumuşatmak için tasarım sektöründe çalışacak ara elemanlara duyulan ihtiyaç artmıştır. Bu ihtiyaç tasarımda yeni bir iş sektörünün doğması ile sonuçlanmaktadır.

Film Şeridi Üzerinde Animasyon (Direct-On-Film); Film şeridi üzerinde kamera olmaksızın görüntü oluşturmak için kullanılan animasyon tekniği, film üzerinde animasyon olarak kabul edilmektedir. Film üzerinde animasyon tekniği ile geleneksel medya, kimyasal bileşenler, çizme, yakma ve sürtme gibi işlemler üzerinde farklı efektlerin elde edilmesi sağlanmaktadır. Ayrıca film üzerinde animasyon ile; siyah film emülsiyonu kolaylıkla değiştirilebilmekte ve kimyasal olarak uzaklaştırılabilmektedir.

İlk sessiz animasyon filmi olan Tusulava¹³⁴, Len Lye¹³⁵ tarafından kare animasyon tekniği kullanılarak iki yıllık bir süreçte hazırlanmıştır. Tasarımda kullanılan görsellerle, doğal yaşamın bir araya gelişi, bölünüşü ve biçimlenişinin anlatıldığı bu filmin hazırlık sürecinde; her bir kare tek elle boyanıp fotoğraflanmaktadır (Braha, Byrne, 2010: 83).

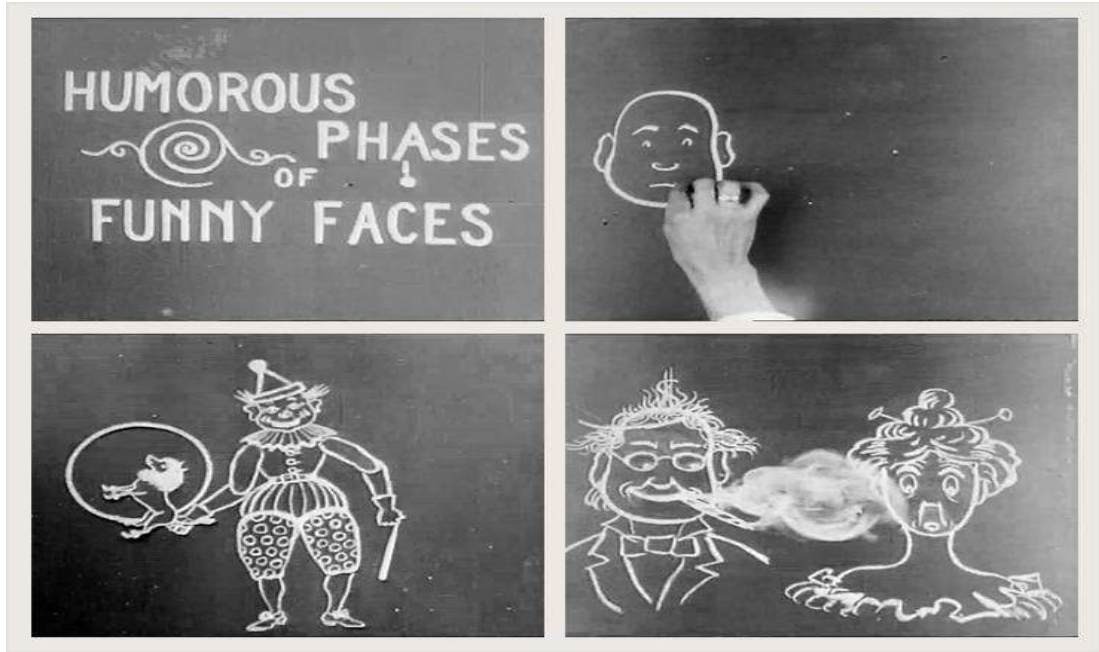
¹³⁴ 1992 ve 1923 yıllarında Samoa' da yaşayan Len Lye, Aborjin motiflerinden etkilenmiş ve 'organik yaşamın başlangıçları' nı anlatmayı hedeflediği ilk sessiz animasyon filmi Tusulava' yı (1929) yapmıştır. Samoa dilinde filmin başlığı 'herşey tam döngü yapar' anlamına gelir. İngiliz sansürcüler bunun cinsellik hakkında olduğuna inanmışlardır!

¹³⁵ Amerikalı animatör Len Lye avangard sinemada önemli bir kişilik olmuş ve filmin selüloid yüzeyine direkt olarak resim yapma ve çizme işleminin öncülüğünü yapmıştır.

Harry Smith¹³⁶, 35 mm.' lik bir film şeridi üzerinde yaptığı resimleri stop-motion ve kolaj teknikleri ile birleştirerek ilk animasyon filmini gerçekleştirmiştir. Burada; yapışkan sakız noktalarının kullanıldığı film şeritleri, fırçayla ıslatıldıktan sonra vazelin ile cilalanmaktadır. Cımbızla bu yapışkanlı sakız noktaları toplandıktan sonra film şeridinde geride kalan boş alanlar çeşitli renklerle boyanmaktadır. Smith' in film tasarımında kullandığı bu teknikler; tasarıma esrarengiz ve karmaşık duygu yüklemeleri yaparken aynı zamanda tasarımın zihninin bilinçdışı süreçlerinin keşfi olarak yorumlanmasına zemin hazırlamaktadır. (Krasner, 2008: 255).

Bir başka klasik animasyon örneğinde tasarımcı Maxwell¹³⁷, Driving Abstractions¹³⁸ adlı filminde; akşam karanlığında araba kullanma deneyimini ekranlara taşımaktadır. Bu filmde tasarım 35 mm.' lik film şeritlerinde emülsiyon üzerine marker, boya ve nitrik asit çözeltileri kullanılarak oluşturulmaktadır.

Aletsiz Animasyon; Bu animasyon tekniği ile film şeridi üzerinde, kâğıt üzerinde ya da dijital ortamda olması fark etmeksizin tüm tasarım biçimlerinde; figüratif animasyon, soyut resim ve hareket çizimleri yapılabilir.



(Resim 30)

¹³⁶ Smith kimdir söz konusu animasyon filminin orijinal adı ve yapım yılı gibi bilgileri bu kısma eklenecek

¹³⁷ Amerikalı animatör Stephanie Maxwell.

¹³⁸ Driving Abstractions (1997) (Soyutlamaları Kullanmak) adlı film.

Tek bir kare ya da birkaç kare üzerinde aynı anda işlem yapılabilmesine izin veren aletsiz animasyon tekniği, tasarımcılar açısından birçok kolaylık sağlamaktadır. Örneğin; kâğıt üzerinde gerçekleştirilen aletsiz animasyon tekniği; ekonomik olması, kolay ulaşılabilir olması ve hareketli medya camiasında kabul edilir olması yönü ile tasarım sırasında uygulayıcılara büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Bu teknik ile, opasiteleri farklılaştırılan kâğıtların şeffaflaştırılması, tasarımda soğan kabuğu etkisinin elde edilmesine yardımcı olmaktadır.

Humorous Phases of Funny Faces¹³⁹ adlı animasyon filminde, Blackton¹⁴⁰ tarafından tasarlanan görüntüler film şeridine aktarılmaktadır. Görüntüler film şeridine aktarıldıktan sonra, her bir karede yer alan görüntüler tasarımcı tarafından ayrı silinerek küçük değişikliklerle yeniden çizilmektedir.

Hareketli medyada; tasarımcı tarafından, alçı ya da kum üzerinde yapılan uygulamalar kayda alındıktan sonra, film şeridi üzerinde eseri canlı ve spontan bir etki ile sunabilmek için aletsiz animasyon tekniklerinden sıklıkla yararlanılmaktadır. Örneğin; Piotr Dumala, alçı üzerine çeşitli görseller işlemektedir. Bu alçı üzeri kazıma işleminde her bir detay filme alınmaktadır. Bütün görüntüler kayıt altına alındıktan sonra film şeridi üzerinde küçük oynamalar yapılarak tasarımda istenilen canlı ve spontan bir etki izleyici üzerinde uyandırılmaya çalışılmaktadır.

1930' lu yıllarda aletsiz animasyon teknikleri içerisinde kabul edilen pinboard animasyonu, Alexander Alexeieff ve Claire Parker tarafından geliştirilmiştir¹⁴¹. Bu teknik; yükseklikleri farklı ama aralıkları yakın olan bir şekilde sahne içerisine konumlandırılan iğnelerden oluşmaktadır. Sahnede bir ışıklandırma kullanıldığında ortaya çıkan gölge görselleri; kömür çizimleri ya da kömür kazımalarını andıran yumuşak geçişlere sahip ışık-gölge oyunu tarzında dramatik ekspresyonist bir etki açığa çıkarmaktadır(Krasner, 2008: 261).

¹³⁹ Tebeşirle tahta üzerinde Humorous Phases of Funny Faces (Komik Suratların Eğlenceli Evreleri) isimli en erken Amerikan animasyonlarından biri.

¹⁴⁰ J. Stuart Blackton.

¹⁴¹ Pinboard animasyonu Rus film yapımcısı Alexander Alexeieff ve Amerikalı eşi Claire Parker tarafından 1930ların başında keşfedilmiştir.

Her geçen gün biraz daha gelişen teknoloji; tasarım çalışmalarında kullanılan doğal araçların taklitlerine izin vermekte ve daha ekonomik sonuçların elde edilebilmesine olanak sağlamaktadır. Masaüstü uygulamaları ve grafik tabletler bunun açık bir kanıtıdır. Örneğin; masaüstü uygulamalarında; kömür, akrilik, tebeşir, dolma kalem, mum boya, yağlı ve sulu boya gibi doğal medya araçları taklit edilerek daha ekonomik sonuçlar elde edilebilmektedir. Diğer taraftan grafik tabletler; çizim ve resim gibi tekniklerin dijital ortamda taklit edilebilmesine izin vermektedir. Burada, çizgiler daha fazla duyarlılığa sahip dijital ortamlarda çizilebilmektedir. Bu durum; çizgilerin açık, koyu, ince ya da kalın olasılıklarını mümkün kılmaktadır.

Kolaj ve Karışık Medya; Tasarımcılara sanatsal açıdan geniş kullanım olanakları sunan kolaj tekniği, gerçek dünyada birleştirilmesi mümkün olmayan basılı ve hazır donelerin (harfler ve görüntüler) birleştirilmesi ile elde edilen bir aletsiz animasyon tekniğidir. Burada, kolajlarda kullanılan verilerin, doku ve motifleri konunun içeriğini bastırabilmektedir. Bu durum, mesaj iletimi ve içerik bağlamında önemli bir sorun olarak kabul edilmesine rağmen tasarımlarda biçimsel açıdan insanların dikkatini çeken yapısı, kolaj tekniğinin tercih edilmesinde önemli bir etken olarak kabul edilmektedir. Yoğun katmanlı kompozisyonlardan kavramsal çalışmalara kadar çeşitli tasarımlar çalışmalarında kullanılabilen karışık medya tekniği, ilk olarak Terry Gilliam tarafından hazırlanan bir tasarım konseptinde¹⁴² izleyicinin beğenisine sunulmaktadır. 1973 yılına gelindiğinde karışık medya kolajı tekniğini bu sefer Frank ve Caroline Mouris adlı yapımcılar kullanmaktadır. İkisinin, Frank Film' de sıklıkla kullandığı bu tekniğin; reklam, belgesel ya da müzik videoları gibi çok farklı alanlarda başarılı sonuçlar doğurduğu görülmektedir.

Hareketli medya alanında, cutout (kesme) animasyonu olarak da nitelendirilen bu kolaj animasyonu, ilk sesli film döneminde (1930' lu yıllarda) Lotte Reiniger tarafından geliştirilerek filmlerde kullanılmaktadır. Burada; özellikle The

¹⁴² Animatör ve yönetmen Terry Gilliam; Monty Python' s Flying Circus için yaptığı çalışmada stop-motion kolaj tekniğini tanıtmıştır.

Adventure of Prince Achmed filminde¹⁴³ kolaj tekniği ile elde edilen etkili siluet kullanımları görülmektedir.

Stop-Motion; Önceleri, maket kuklalar ve hamur karakterler kullanılarak hazırlanan modeller kullanılarak, uygun ışık, açı, mekan, kompozisyon ayarlandıktan sonra, fotoğraf makinası ile, her harekette bir çekim alarak yapılan bir animasyon tekniğidir. Fakat günümüzde, stop-motion, eskiden olduğu gibi, hücre animasyon tekniğinin zorluklarından dolayı tercih edilen bir teknik değil, kendi üslup ve kitlesini yaratmış özel bir tekniktir. Önceleri, çamur ve özel biblo hamurlarıyla, karakterlerin ifadelerinin ayarlanabildiği, basit kukla maketleri kullanılırken, günümüzde, hamurun altında, konstrüksiyon olarak da kullanılan, çelik ve metal eklem özelliklerinin bulunduğu profesyonel stop motion gereçleri kullanılmaktadır.

Aynı zamanda, CNC torna tezgahlarında, çok ince hesaplamalarla en ince detayına kadar tasarlanan ve planlanan mekan ve kompozisyonlar, artık günümüzde çok kolay, hızlı ve öncekilere göre daha gerçekçi olarak sonuçlandırılabilir. Bu gelişmeler sonucunda, stop-motion tekniği, sadece film ve çizgi film alanında değil, hareketli medya tasarımlarında da sıkça kullanılan teknikler arasına girmektedir. Artık günümüzde, hareketli medya tasarımlarında, stop-motion tekniği en çok kullanılan animasyon tekniklerinden bir tanesi olarak kabul edilmektedir. Stop-motion tekniği kullanılarak tasarlanan bir televizyon spotunda, çocuk karakterlerin durağan fotoğrafları kullanılmaktadır. Tasarımda; çikolata arayan bir çocuğun eğlence ve merak duyguları ile iç içe geçen macerası, ekranlara getirilmektedir.

Rotoskop Tekniği; Aletsiz animasyon tekniklerinden bir diğeri olan rotoskop tekniği, tasarımlarda kullanılan hareketli görüntüler üzerinde çizim ve resim yapılmak üzere hazırlanmaktadır. Bu çizim ve resimler canlı görüntüler ile animasyonların tasarımdaki uyumuna katkı yapmaktadır. Günümüzde bu uyum (renk

¹⁴³ Lotte Reiniger tarafından üretilen ilk animasyon filmlerinden olan The Adventure of Prince Achmed (Prens Achmed' in Maceraları) filmi.

ve ton ayarları, efektler, netlik ayarı ve renklendirme gibi) dijital teknolojilerin yardımı ile yazılımın kendisi tarafından otomatik olarak gerçekleştirilmektedir.

Uzun bir zaman diliminde gerçekleştirilen rotoskop tekniği tasarımda istenilen neticenin alınmasına yardımcı olmaktadır. Tasarımlarda kullanılan rotoskop tekniği anlatılan konuların kendi doğallığı içerisinde sunulabilmesine zemin hazırlamaktadır. Burada istenilen etkinin elde edilebilmesi için doğru öğelerin kullanılması gerekmektedir. Örneğin; tasarımda akış hızlandırılmak isteniyorsa, tasarımda tasarımın karpal tünellerini koruyan grafik tabletler ya da baskıya duyarlı yazıcılar tercih edilmelidir.

Hareketli medyada; konsept içeriğini, tasarım için gerekli olan çizim aralığı ile senkronize edebilmek için kare hızı özelliklerinden faydalanılmaktadır. 15-30 fps arasındaki kare hızı; kare sayısını arttırırken yumuşak playback etkisi oluşturmaktadır. Burada kare sayısının azaltılması tasarımdaki hareketin kopuk gerçekleşmesine neden olmaktadır. 6-12 fps kare hızı ile hareketler, kompozisyonda gerçeğe yakın bir etki ile gerçekleştirilmektedir. 24-30 fps kare hızında rotoskop tekniğini kullanmak tasarımlarda özgürlük duygusunun pekiştirilmesine yol açmaktadır. Örneğin; uzun yıllar ceza evinde yaşayan bir adam serbest bırakıldığında konseptin etkinliğini arttırmak ve izleyici üzerinde duygusal bir algı ortamı oluşturmak için 24-30 fps kare hızı kullanılmaktadır.

Film Yakalanması; Film yakalanması; kare içerisindeki çeşitli görüntülerin net bir biçimde tasarımlarda kullanılmasına yardımcı olmaktadır. Bu sonuç, yüksek çözünürlüğe sahip görüntülerin fotoğraf olarak kaydedilmesine yardımcı olan, yüksek duyarlılığa sahip emülsiyonların kullanılmasıyla elde edilebilmektedir.

Film kameralarının bir seferde tek bir kare yakalamaya izin veren yapısı, stop-motion animasyonlarda tasarım sürecini kolaylaştırmaktadır. Film yakalanması tekniğinin bu yönü; hem bağımsız hem de ticari kaygılarla eser ortaya koyan tasarımcılar tarafından hareketli çalışmalarda kullanılmaktadır.

Dijital Yakalama; Tasarımlarda kullanılan dijital yakalama işlemi, bir taraftan zaman tasarrufu sağlarken diğer taraftan masrafların azaltılmasına yardımcı olmaktadır. Ayrıca dijital yakalama tekniği ile; anlık PlayBack işleminin kolayca yapılabilmesi ve uygun saklama koşullarının sağlanabilmesi günümüzde tasarımcıların bu teknikten sıklıkla yararlanma yoluna gitmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Örneğin; kare içerisinde, hareket duygusunu anlık playback etkisiyle izleyiciye aktarabilmek için laboratuvar ortamında filme banyo yaptırılmasına gerek kalmamaktadır. Bu etki dijital ortamda çeşitli yazılımlar sayesinde elde edilebilmektedir. Bu durum bir taraftan zamansal anlamda tasarımcının işini kolaylaştırdığı gibi diğer taraftan banyo masraflarını ortadan kaldırdığından ekonomik anlamda da bir kazanç sağlamasına neden olmaktadır. Ayrıca dijital ortamda var olan saklama koşulları ile uzun yıllar tasarımın orijinalliği korunabilmektedir.

Dijital yakalama tekniğini uygulayabilmek için tasarımlarda; DV kameraları, dijital statik kameralar, tarayıcılar ve tek kare çekim yazılımlarına başvurulmaktadır. Bu teknik araçlar, tek-kare çekim yapılmasına izin vermemektedir. Aynı anda birkaç karenin çekilebilmesine izin verebilmektedir. Burada camcorder' lar kamera ile bilgisayar arasında bir veri aktarım aracı olarak kullanılabilir. Bu durum, bilgisayar ortamında çekilen görüntülerin kare görülebilmesine ve üzerinde oynama yapılabilmesine olanak sağlamaktadır. Tasarımlarda bu uygulama yöntemine alternatif olarak tarayıcılar gösterilmektedir. Burada, tarayıcıların üzerine yerleştirilmiş bir cam parçası bulunmaktadır. Tasarımcı bu cam parçasının üzerinde kareleri tek oluşturarak tasarımını şekillendirmektedir.

Tasarımcının; kayıt işlemine başlamadan önce tasarımın giriş (input) çözünürlüğünü belirlemesi gerekmektedir. Bu durum kayıt edilen görüntünün farklı formatlarda izlendiğinde görüntü kalitesinde bozulmalara yol açmaması için zorunlu bir işlem olarak kabul edilmektedir. Örneğin; rastel temelli görüntülerin, yansıtıldığı ekran büyütüldükçe görüntü kalitesi azalmaktadır¹⁴⁴ (Braha, Byrne, 2010: 88).

¹⁴⁴ Tasarımcılar arasında bu durum “ölçeklendirme derecesi (x) = giriş çözünürlüğü” formülü ile tanımlanmaktadır. Örneğin; tasarımda kullanılan görüntü değerinin iki katı genişletildiğinde “72x2=144 dpi” de” taranması gerekmektedir.

Tasarımda dijital ortama aktarılabilecek görüntü kayıtları, bu ortama aktarılırken disk alanının yeterli boş alana sahip olması gerekmektedir. Bu alan tasarım sırasında, görüntü karelerinin sorun çıkarmadan hareket ettirilebilmesi için gerekmektedir. Bunun yanı sıra her bir sekansın numaralandırılarak farklı bir klasörde yedeklenmesi, tasarımcının gerçekleştirdiği işlemlerin kolay ve sorunsuz tamamlanmasına yol açmaktadır.

B. Ara Değerleri Bulma ve Eksikleri Tamamlama

Ara değerleri bulma ve eksikleri tamamlama, tasarımcılar tarafından hareketli medya sürecindeki en önemli adımlardan bir tanesi olarak kabul edilmektedir. Bu aşamada; uzun bir hazırlık sürecinin sonunda neticeye kavuşturulabilen tasarım çalışmalarında, süreç içerisinde ortaya çıkabilecek eksikler -bazı yardımcı teknikler kullanılarak- tespit edilerek çözüme kavuşturulmaktadır. Bu yardımcı teknikler şu şekilde sıralanabilmektedir;

Taslak Oluşturma; Taslak oluşturma, kompozisyon hazırlanmadan önce; düşüncelerin bir taslağının çıkartılması, kare içerisinde gerçekleştirilecek hareketlerin önceden belirlenmesi ve doğabilecek hataların çözülmesi sürecinde tasarıma katkı sağlamaktadır. Ayrıca, görsel akışın tasarım konsepti ile denkliği, storyboard çizimleri yapılmadan önce taslak oluşturma aşamasında tasarımcı tarafından ölçülebilmektedir.

Öncelik Sırası Belirleme; Tasarımda öncelik sırası; konseptin ana hatlarını belirleyen aşamalara göre, önem sırasına uygun olarak belirlenmektedir. Anahtar kareler, tasarımın ana değişkenlerini belirlediğinden tasarım sürecinde önem açısından ilk sırada yer almaktadır. Öncelik sırasında anahtar kareleri ara kareler takip etmektedir. Tasarım karesinde kompozisyon öğeleri konumlandırılırken öncelik hareketsiz durağan öğelere verilmektedir. Zemin ve mekân gibi durağan öğeler bir kere tasarlandığında tasarım boyunca sürekli kullanılabilmektedir. Hareket gerektiren öğeler sürecin devamında tasarlandığında tasarımda gerçekçi bir bütünlük duygusu elde edilebilmektedir.

Fotokopi Makinesi; Tasarımlarda, farklı duyguların elde edilebilmesinde kimi teknolojik ürünler kullanılabilir. Örneğin; fotokopi makinesi animasyonlarda karmaşık bir etki oluşturabilmek için kullanılabilir.

Tasarımda kareleri elle oluşturmak yerine fotokopi makinesi ile canlandırmak kaba ve taslak benzeri bir görüntü izlenimi vermektedir. Bu izlenim karmaşık animasyonlarda tasarımcılar tarafından kullanılmaktadır. Farklı kamera etkileri de (zum hareketi) fotokopi makinesi ile elde edilebilmektedir(Taylor, 2011: 86).

Parlaklık ve renk ayarları ile tasarımda sıra dışı etkiler oluşturabilen fotokopi makinesi, saydam üzerinde gerçek nesnelerin konumlandırılması ile çalıştırıldığında kavramsal ve estetik açıdan tasarımcının düşüncelerini esere aktarmasına yardımcı olmaktadır. Bu işlem ilkel gibi gözükse de zaman ve ekonomik açıdan tasarımcının elini güçlendirmektedir.

Öge Hareketleri; Tasarım öncesinde; öğelerin eş zamanlı gerçekleşen hareketini ayrı belirlemek, tasarımcının eserin bütününde süreklilik duygusunu yakalayabilmesine ve kare sayısının belirlenebilmesine yardımcı olmaktadır. Örneğin; yürüme hareketi için 15-20 kare yeterli olabilirken göz kırpması eylemini gerçekleştirebilmek için 2 ya da 4 kare yeterli olabilmektedir.

Katmanlar; Alan derinliği ve akışkanlık elde edebilmek için tasarımlarda katmanlar kullanılmaktadır. Ön plan ve arka plan öğelerini içeren bu katmanlar tepegöz saydamlığında ya da selüloid tabakalar üzerinde gerçekleştirilebilmektedir.

Kamera Kullanımı; Bu aşamada kameranın tüm fonksiyonlarından azami ölçüde yararlanılmaktadır. Tasarımcı; pan, tilt, zum, kaydırma vb. kamera hareketleri ile seyirciyi aksiyonun içine dahil etmektedir. Ayrıca tekrarlanan kamera hareketleri ile (dönme, titreme, kaldırma vb.) dalga, yürüme ya da deprem etkisi uyandırılabilir.

Detayların terki; Tasarımın genelinde resimsel süreklilik duygusu elde edebilmek için ön ve arka plan öğelerinde izleyiciyi yoracak detaylar

kaldırılmaktadır. Özellikle, ana olayın içerisinde canlandığı ön plan öğeleri düz renkler kullanılarak sadeleştirilmekte ve detaylardan arındırılmaktadır. Arka plan öğeleri ise kare içerisindeki denge unsurunun sağlanabilmesi için ön plan öğelerine göre biraz daha detaylı ve biraz daha karmaşık sunulmaktadır.

Işık; Film çekimlerinin en önemli detaylarından bir tanesi ışık konusudur. Kare içerisinde istenmeyen gölgeler ya da aşırı ve yetersiz ışık durumları, tasarımın aktarmak istediği duyguyu öldürebilmektedir.

' on2' ve' on3' Teknikleri; Tasarımda, kesik animasyon oluşturulmak ya da özellikle öğe hareketlerinin kopuk gerçekleştirilmesi isteniyorsa, tasarımcılar iki üç karenin tek bir karede çekilmesine olanak tanıyan bu tekniğe başvurumaktadırlar.

C. Harekette Grafik Tasarım (İnterpolasyon)

Bir tasarım öğesinin alansal ya da görsel özellik bağlamında tasarım süresi içerisinde en az iki kere anime edilmesi, interpolasyon işlemi olarak açıklanmaktadır. Hareket değişikliklerinin belirlendiği bu işlem genel olarak tasarımlarda' anahtar kare' olarak tanımlanmaktadır. Anahtar kare; belirli bir zaman çizgisi üzerinde, hareket anlamında en keskin değişimlerin yaşandığı noktayı belirlemekte ve bu nokta üzerinde, öğelerin belirleyenlerini (konum, boyut, uyum, saydamlık, renk vb.) tanımlamaktadır. Burada, anahtar kareler, ara kareler birebir tasarlanmadan önce belirlenebilmektedir. Tasarım sürecine bu açıdan bakıldığında, hareketle belirlenen bir tasarım sürecinin; kısa sürede, az bir emekle ve daha kontrollü bir tasarım süreciyle gerçekleştiği görülmektedir.

Hareket etkisi sağlayabilmek adına birincil ya da ikincil öğe hareketlerinde uygulanabilen interpolasyon; lineer, non-lineer, mekânsal ve temporal olarak kompozisyonlarda kullanılabilir. Öğe için mekanik hareketlerin uygulandığı lineer interpolasyonda hareket hızı sabit bir çizgide ilerlemektedir. Non-lineer interpolasyonda ise yumuşak geçişlere sahip gerçekçi öğe hareketleri bulunmaktadır. Renk, doku, saydamlık, geometrik şekiller mekânsal interpolasyonda görülebilirken temporal interpolasyonda; öğelerin süreç içerisindeki hareket hızı (hızlanma ve yavaşlama) belirlenmektedir. (Taylor, 2011: 97)

Mekânda Hareketli Medya Tasarımı (Mekânsal İnterpolasyon)

Mekânda hareketli medya tasarımı; tasarım öğelerinin animasyonları hazırlanırken, tasarım öğeleri ile mekân arasında dikkate alınması gereken konum, uyum, oran gibi konuların incelendiği aşama olarak kabul edilmektedir. Mekânda hareketli medya tasarımı, tasarımcılar arasında mekânsal interpolasyon ya da rotasal animasyon olarak da adlandırılmaktadır. Mekânsal interpolasyon; dijital ortamda yer alan çeşitli uygulamalarla (Adobe After Effects vb.) anahtar kare değerlerini zaman çizgisi üzerinden yeniden belirlemektedir. Diğer taraftan, mekân içerisinde hareketli medya tasarımının oluşturduğu konum; rotası belirlenmiş öğelerin hareket yolu üzerinde ilerlediği yatay ve dikey yönü tanımlamaktadır.

Mekânda hareketli medya tasarımı; öğe hareketlerinin rotasını takip ederken onun söz konusu bu hareketinden bir devinim yolu oluşturabilmektedir. Bu yol üzerinde tasarıma dâhil olan diğer kompozisyon öğeleri, belirlenmiş olan bu hareket yolu üzerinden kendi hareket yönlerini belirlemektedirler(Taylor, 2011: 93).

Görsellerle Hareketli Medya (Görsel İnterpolasyon)

Tasarımda, görsellerle hareketli medya aşaması; kullanılan öğelerin görselliğinde geometri, renk, saydamlık ve yüzey dokusu açısından çeşitli değişikliklere gidilmesi olarak açıklanmaktadır.

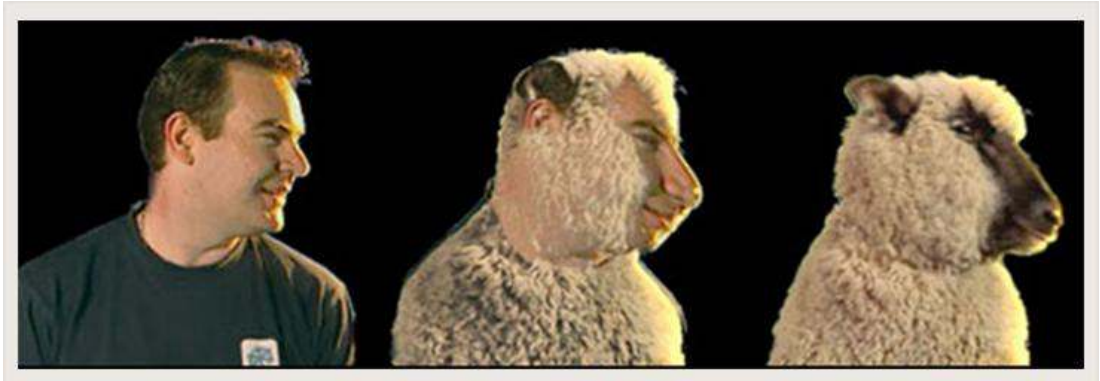
Tasarımın, geometri değişikliklerine bakan yönü; morphing ve distorsiyon efektleri ile gerçekleştirilmektedir. Özellikle morphing işlemleri sırasında, iki ayrı görüntü üzerinde kesintisiz değişiklikler elde edilebilmektedir. Burada bu etkiyi elde edebilmek için; görüntüler üzerinde cross-dissolving ve warping işlemleri uygulanmaktadır. Cross-dissolving; görüntünün geometrisini değiştirmemektedir fakat bir öğeye ait görüntünün piksellerini oluşturan renkleri, diğer bir öğenin görüntüsüne entegre edebilmektedir.(Resim-31). Bu bağlamda tasarım açısından oldukça etkin bir işlemdir.Warping ise; renkleri dönüştürmeden sadece görüntüler arasındaki piksellerin fiziksel lokasyonlarını etkilemekte ve değiştirmektedir. (Resim-33).

Örneğin; kompozisyon içerisinde bir hayvan görüntüsü diğer bir görüntü üzerine morphing edilirken bacak, kafa, kuyruk gibi parçalar birbirlerinden bağımsız olarak ele alınmaktadır. Bu şekilde öğelerin başlangıç ve bitiş görüntüleri anime edilebilmektedir.

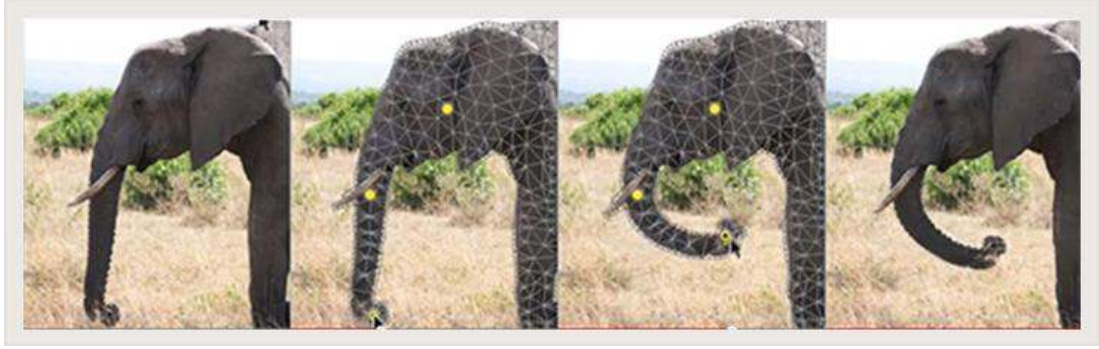


(Resim 31)

Tasarımda; morphing uygulaması ile görsel açıdan en etkin sonuçlar boyut, şekil, çözünürlük ve arka plan bağlamında benzer öğelerin kullanılmasıyla elde edilebilmektedir.(Resim-32). Örneğin; ilk planda yakın plan yüz görüntüsünün kullanıldığı bir tasarımda ikinci bir öğe olarak bir başka kişinin boydan gösterilmesi yerine yüz planının çekilmesi; bu (morphing) aşamada boyut, şekil, kaynak ve hedef görüntünün yanı sıra arka plan öğelerinin de tasarımda etkin bir görüntü sergilemesine yol açmaktadır. Ayrıca; morphing ve warping uygulamalarının yanı sıra 2D ve 3D animasyon programları kullanılarak da hareketli medyada çeşitli görsel etkiler elde edilebilmektedir.



(Resim 32)



(Resim 33)

Değer, renk, opasite ve efekt gibi yüzey özellikleri anahtar kareler üzerinde interpolate edilebilmektedir. Bu aşamada tasarımda; görüntü üzerinde renk tonları artırılabilen ya da azaltılabilmektedir. Öte yandan renk parlakları ve yoğunlukları da burada değişikliklere uğratılabilmektedir.

Teknolojinin gelişmesine paralel olarak görüntü üzerine animasyon uygulama seçenekleri de gelişmektedir. Örneğin; efekt filtrelerinde görülen yenilikler, tasarımcıya görüntü üzerinde sonsuz kombinasyon oluşturmaya izin verebilmektedir. Tasarımda; plug-in' lerde tasarımcının seçeneklerini arttıran bir başka gelişme olarak kabul edilmektedir. bütün bu gelişmeler ile; simülasyon, solarizasyon, lens parıltıları, kamera sarsıntıları ve video arızaları gibi foto grafik görüntüler elde edilebilmektedir. Bu detaylar anahtar kare üzerinde somutlaştırılarak tasarımın görsel etkisi pekiştirilmektedir.

Hareketli medyada görsel özellikleri ilgilendiren bir diğer aşama geçici (temporal) interpolasyon olarak açıklanmaktadır. Öğelerin zaman içerisinde nasıl hareket ettiğini belirleyen geçici interpolasyon; öğelerin hareket hızını etkilemekte ve değiştirmektedir. Geçici interpolasyon, Lineer ve non-lineer olarak tasarımlarda uygulanabilmektedir. Lineer geçici interpolasyon; hız grafiği üzerinde düz bir çizgi ile tanımlanmaktadır. Bunun aksine non-lineer geçici interpolasyonda; öngörülebilirliği kısıtlı olan düzensiz hızlanma ve yavaşlama örneği sergileyen görseller üzerinde uygulanabilmektedir. Bu uygulama (non-lineer geçici interpolasyon) hareketlerin daha doğal olmasına ve kareler arasında daha yumuşak geçişlerin yaşanmasına neden olmaktadır.

D. Hareketli Medyada Zaman

Olayların süresi ve öğelerin hareket hızı tasarımın bu aşamasında (zaman) belirlenebilmektedir. Zamansal açıdan değerlendirilen bu iki unsur (süre ve hız) anahtar kareler arasındaki mesafenin belirlenmesinde aktif rol oynamaktadırlar. Bu mesafenin uzatılması ya da kısaltılması olayların tasarımdaki zaman dilimini doğrudan etkilemektedir. Anahtar karelerin yanı sıra interpolasyon derecesinde yapılacak bir değişiklik ile de tasarımda hız ve süre kontrolü sağlanabilmektedir. Örneğin; After Effects gibi programlar anahtar kare üzerinde konum, ölçek ve rotasyon özelinde değişiklikler yapılmasına yardımcı olmaktadır.

Hız eğrisi kare içerisinde değişkenlik göstermektedir. Bir öğe anahtar kareye yaklaştıkça yavaşlayabilmekte ya da anahtar kareden uzaklaşırken hızlanabilmektedir. Burada anahtar karelerin arasındaki hız değeri bir kere hesaplandığında tasarım boyunca o hız değeri kullanılabilir(Taylor, 2011: 116).

Öge hareketi sırasında zamanlama üzerinde oynama yapılması tasarımcının o katmandaki (ögenin olay karşısında ki zamanlaması bağlamında) kontrol gücünü arttırmaktadır. Örneğin; bir animasyonun zamanı iki katına çıkartıldığında, animasyonun hızı azalmaktadır. Fakat zaman aralığının kısaltılması animasyon hızının artmasına neden olmaktadır. Bu durum animasyonun tamamında görülebildiği gibi sadece belli bir sekans üzerinde de gerçekleştirilebilmektedir. Dijital ortamda bulunan Flash, After Effects gibi uygulamalar bu etkilerin elde edilmesinde tasarımcıya yardımcı olmaktadır.

Örneğin; After Effects programında Easy Easy In özelliği tasarımda zaman çizgisinin en sonunda yer alan ana kare üzerinde kullanıldığında bu ana kareye yaklaşıldıkça öğe hızı belirli oranda yavaşlamaktadır. Aynı kareye Easy Ease Out işlemi uygulandığında, öğe anahtar kareye yaklaştıkça hızlanmaktadır. Burada anahtar kareye herhangi bir efekt uygulanmadığında hareket rotası üzerinde yer alan noktaların mesafesi eşit olarak bulunmaktadır.

E. Hareketlerin Koordinasyonu

Farklı etkiler aynı zaman çizgisi üzerinde birleştirilerek kullanılabilir. Bu öğelerin mutlak ve göreceli konumlandırılması, ölçeği ve uyumu bir arada animasyonlara tabi tutulabilmektedir. Bu etki parenting ve nesting gibi uygulamaların yardımı ile tasarımlarda uygulanabilmektedir. Örneğin; bir öğenin eli, kolu, bacağı, gövdesi ayrı anime edilebilmektedir. Bu animasyonlar çeşitli uygulamaların yardımı ile tasarım içerisinde birleştirilebilmektedir. Bu parçalar bir araya getirildiğinde, öğe kompozisyon içerisinde yürüyebilir duruma gelmektedir.

Belirli bir düzen içerisinde öğelerin kısmi hareketlerine izin veren parenting uygulaması ile tasarımda güçlü bir etki uyandırılmaktadır. Örneğin; bir saat görseli ilk planda yer aldığı anda onu takip eden diğer bir planda saatin kolları saatin genel görüntüsünden bağımsız olarak kullanılabilir. Nesting uygulaması ile de; öğelerin farklı hareketlerinin tasarım sürecinin devamında değişik animasyonlarla yeniden düzenlenebilmesine olanak sağlanmaktadır.

Hareketlerin koordinasyonu konusunda tasarımcıların başvurduğu bir diğer yöntem hareketli karelendirme tekniğidir. Bu teknik ile 2D ve 3D gibi animasyon uygulamaları tasarımlara aktarılabilir ve tasarımcının kare üzerinde deney yapabilme ve kontrol esnekliği sağlayabilmesine yardımcı olmaktadır. Tasarımda kullanılan öğeler; farklı kamera etkileri ile düzenlendiğinde olayın farklı açılardan ve farklı uzaklıklardan değerlendirilebilmesinin yolu açılmaktadır. Bu temel kamera etkileri interpolasyon ile tasarımlarda taklit edilebilmektedir. Örneğin; panning, tilting ve zooming gibi teknik özellikler bu hareket duygusunun elde edilmesine yardımcı olabilmektedir.

1. 1. 8. Hareketli Medya Tasarımında Kompozitleme ve Son İşlemler

A. Kompozitleme

Tasarımlarda, farklı tasarım öğelerinin kompozisyon sürecinde birleştirilmesi olarak açıklanan kompozitleme işlemi; tipografi, hareketli görüntü, 2D ve 3D animasyonların kompozisyon süreci içerisinde bir bütün olarak tasarlanabilmesine olanak tanımaktadır.

Tasarımlarda, kompozisyonun bütünlüğü bazen karmaşık bir yapı sergileyebilmektedir. Bu karmaşıklık, kompozisyonda sıra dışı görsellikle estetik değerlere uygun deneyselliğin alt yapısını oluşturmaktadır. Burada, fiziksel açıdan gerçekleştirilmesi imkânsız olan etkiler bu karmaşık fakat kesintisiz kompozisyon yapısı ile tasarımlarda elde edilebilmektedir(Taylor, 2011: 99).

Örneğin; Fuel TV kanal tanımlamasında¹⁴⁵ çeşitli öğelerin birleştirilmesi için kullanılan katmanlar izleyicide kesintisiz bir kompozisyon algısı oluşturmaktadır. Antik mezar yapıları üzerinde uçan kartallar, gökkuşağının renkleri üzerinde ilerleyen bisikletler, ateşten kılıçlar üzerinde koşan atlar bu katmanlı yapı ile tanımlama tasarımında bir bütün olarak kullanılabilir. Burada Jonathan Notaro; hareketli görüntü, üç boyutlu görsel ve dijital grafikleri kesintisiz bir süreçte bir araya getirebilmektedir.

Kaynaştırma, Harmanlama Uygulamaları

Çok katmanlı bir yapı sergileyen hareketli medya tasarımlarında, görüntülerin opasitesini ve renklerin kullanım değerlerini (ton, doygunluk ve parlaklık) belirleyebilmek için kimi kaynaştırma ve harmanlama uygulamalarından yararlanılmaktadır. Bu uygulamalar tasarımın görselliğini ve kompozitliğini olumlu yönde etkilemektedir. Tasarımlarda en çok kullanılan kaynaştırma ve uygulama yöntemleri şu şekilde özetlenebilmektedir:

Opasite; bir katman içerisinde yer alan durağan ve hareketli öğelerin saydamlık değerleri ile açıklanmaktadır. Opasite özelliği ile kare tasarımlarında, anahtar kareler arasında yer alan boşluklar doldurulabilmektedir.

¹⁴⁵ Los Angeles' ta Brand New School tarafından yapılan FUEL TV kanal tanımlaması.

Screen; katmanlar arasında ki piksellerin tersi ile çarpımını ifade etmektedir. Bu uygulama, kare içerisinde daha açık renklerin elde edilmesine yardımcı olmaktadır.

Overlay; bir katmanın piksel değerlerini altta yatan diğer bir katmanın renk ve parlaklık derecelerine uygun olarak çarpmaktadır.

Darken; koyu olan üst katmanların piksellerini örterek karenin koyulaştırılmasında tasarımcıya yardımcı olan bir uygulama yöntemidir.

Lighten; açık olan üst katmanın piksellerini örterek darken yönteminin aksine karenin açığaştırılmasına zemin hazırlamaktadır.

Difference; değeri fazla olan katmanın piksel değerlerini diğer katmanda ki piksel değerlerinden çıkarma işlemi olarak açıklanmaktadır. Bu yöntem ile katmanlar arasındaki fark açığa çıkartılmış olmaktadır.

Exclusion; burada difference yöntemi, daha düşük kontrast değerleri ile gerçekleştirilmektedir. Dışta bırakma yöntemi olarak bilinmektedir.

Hue; tonlama yöntemi olarak tanımlanan hue, üst katmanda yer alan piksellerin renk tonu ile alt katmanlarda yer alan piksellerin parlaklık ve doygunluk oranları arasında bir sonuç değeri belirlenmesinde kullanılmaktadır.

Saturation; alt ve üst katmanlar arasındaki piksellerin doygunluk oranlarını belirlemek için kullanılan bir uygulama yöntemidir.

Luminosity; bu aşamada alt katmanda yer alan öğelerin renk tonu ve doygunluk değerleri ile üst katmanda yer alan öğelerin parlaklık değerleri ölçülmektedir.

Anahtarlama, Kayıt Noktası Oluşturma

Anahtarlama; tasarımlarda, katman üzerinde seçili olan renk dağılımını kaldırarak saydam bir alan oluşturmak için kullanılmaktadır. Yeşil ya da mavi bir ekran önünde gerçekleştirilen öge çekimlerinin hayali mekânlara yerleştirilme işlemi ise hem anahtarlama hem de kayıt noktası oluşturma tekniği ile ancak gerçekleştirilebilmektedir.

Spider-Man (2002) filminde ana karakter, çekimler sırasında boş ve yeşil bir platformda sıçramaktadır. Bu görüntü dijital ortamda değiştirilerek bir şehir görüntüsü üzerine konumlandırılmaktadır. Bu teknik ile tasarımcı, şehir üzerinde sıçrayan bir spider-man görüntüsü elde etmektedir. 1999 yapımı Matrix filminin çekimlerinde 360 derecelik boş odalar kullanılmaktadır. Yeşil ve mavi renklerden oluşan bu odalarda, çok sayıda farklı açılarda konumlandırılmış kamera bulunmaktadır. Bu odalarda çekilen görüntüler bilgisayar ortamında tasarlanmış başka bir mekân üzerinde kullanılmaktadır. (Krasner, 2008: 275).

Bu alanda yaygın olarak kullanılan iki farklı anahtarlama tekniği bulunmaktadır. Bu tekniklerden ilki olan kroma anahtarlama; sahnenin belirli bir bölümünde farklı bir verinin kullanılabilmesine izin veren tek renk kullanımı olarak açıklanmaktadır. TV' lerde özellikle haber bültenlerinde bu yaygın olarak kullanılmaktadır. Bir sunucu boş mavi bir arka plan önünde hava durumuna dair verileri sunmaktadır. Bu boş arka plan, yayın sırasında dijital ortamda kroma anahtarlama yöntemi kullanılarak animasyonlu harita görüntüsü biçimini almaktadır. Luma anahtarlama tekniğinde ise parlak anahtarlama fonksiyonu kullanılmaktadır. Bu etki ile tasarımda kullanılan tonal değerler saydam hale getirilmektedir. Burada; arka plan ve ön plan arasındaki ton dağılımlarında görülen farklılıklar yüksek kontrast etkisi elde edilmesine yardımcı olmaktadır.

Ekonomik nedenlerden dolayı ilk yıllarda sadece profesyonel televizyon stüdyolarında kullanılabilen anahtarlama ve kayıt noktası oluşturma zamanla birlikte teknolojik gelişmelerin yaygınlaşması ve ulaşılabilirliğin artması ile geniş kullanım ağına sahip olmaktadır. Dijital ortamda geliştirilen çeşitli programlar, bu özelliğin bağımsız animatör ve hareketli grafik tasarımcıları tarafından kullanılmasına izin vermektedir. Tasarımlarda özellikle After Effects programında kullanılan renk anahtarlama işlemi; eşit renk dağılımı ya da renk dalgalanmalarına sahip arka planlarda istenilen değişikliklerin yapılabilmesine olanak sağlamaktadır. Burada arka

plan üzerinde kullanılan renk seçimi boyanabilmekte, geliştirilebilmekte ve aynı zamanda genişletilebilmektedir. Ayrıca yine bu program aracılığıyla, farklı saydamlıklara sahip öğeler arasında ki geçişler yumuşatılabilmektedir. Bu programın anahtarlama ve kayıt noktası oluşturma özelliğine bakan bir başka fonksiyonu da “tıkayıcı” seçeneğidir. Bu fonksiyon, kompozisyonlarda kullanılan çok detaylı öğelerin anahtarlanması sırasında tasarımcı tarafından kullanılmaktadır.

Tasarımda, istenilen anahtarlama ve kayıt noktası değerini elde edebilmek için tasarımcının uygulaması gereken kimi yöntemler bulunmaktadır. Bu yöntemlerden bir kaç şü şekilde sıralanabilmektedir;

Renk Seçimi; Tasarımlarda, olayın geçtiği mekân ve arka plan arasında bir ayrım gerçekleştirebilmek için renk seçimlerinin doğru yapılması gerekmektedir. Benzer renk değerlerine sahip kompozisyonlarda luma anahtarlama yöntemini uygulamak mekânda arka planın belirginleştirilmesine yardımcı olabilmektedir. Bu durum arka plan ile olayın geçtiği sahne arasında kopukluk oluşmasına zemin hazırlamaktadır. Bu sorunu giderebilmek için tasarım sürecini başa döndürmek gerekmektedir. Bu nedenden dolayı; arka plan renk değeri ve parlaklık oranının tasarımda kullanılan renk değeri ve parlaklık oranından farklı olması gerekmektedir.

Renk seçiminde dikkat edilmesi gereken bir başka detay da arka plan ve zemin renk değerlerinin belirlenmesidir. Örneğin; burada seçilecek olan kırmızı bir renk değeri, anahtarlama ve kayıt noktası oluşturma sırasında hareketlerde görülen belirsizliklerin ve değişikliklerin ortaya çıkmasına neden olacaktır. Farklı renk değerlerinde de aynı tasarım hatasını bulabilmek mümkündür. Tasarımcılar, bu tasarım hatasının önüne geçebilmek için genel olarak eserlerinde arka plan renk değeri olarak yeşil ve mavi renk değerlerini tercih etmektedir. Tasarım zemini içinse böyle bir kısıtlama söz konusu olmamaktadır. Ancak zemin renginin serbest belirlenebilmesi için burada; renk dalgalanması ve ön plandan bağımsız olma koşulu aranmaktadır.

Farklı Materyal Seçenekleri; Farklı materyaller yardımıyla tasarımlarda seçilen renk değerleri kullanılabilir. Bu bakımdan renk değerinin yer alacağı materyalin önceden belirlenmesi tasarım sürecinin kısılmasına neden olmaktadır.

Örneğin anahtarlama işlemi yapılacak alanda; yeşil ya da mavi renk değerlerine sahip boya, kumaş, fotoğraf ya da pano kâğıdı kullanılabilmektedir. Bu materyallerin önceden belirlenmesi ve temin edinilmesi tasarım sürecini hızlandıracaktır. Burada üzerinde durulması gereken iki temel nokta; tasarım bütçesine uygun materyal seçimi ve düz, kırışiksız materyal olarak kabul edilmektedir.

Aydınlatma; Renk dalgalanması ile tasarımda ortaya çıkabilecek çeşitli sorunlar aydınlatma tekniği kullanılarak kırılabilir. Renk dağılımında denge elde edebilmek için; zeminin, farklı açılarda konumlandırılmış aydınlatma kaynakları ile eşit olarak aydınlatılması gerekmektedir. Düzensiz bir aydınlatma istenmeyen gölgelere neden olabilmektedir. Bu durum tasarımlarda, renk dalgalanmalarına neden olmaktadır.

Yüksek Görüntü Kalitesi; Olayların düşük görüntü kalitesine sahip dijital ya da analog cihazlarla kayıt altına alınması, anahtarlama sırasında çeşitli sorunların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Örneğin; bir stüdyo çekiminde DV, S-VHS ya da Hi8 gibi cihazların kullanılması anahtarlama sırasında video artefaktları, bloklar ile kıvrımlı ve diyagonal kenarlarda belirgin yumuşatmalar oluşturarak çeşitli sorunların doğmasına neden olmaktadır. Bu türden sorunlarla karşılaşmamak için görüntü çözünürlüğü yüksek kayıt cihazları tercih edilmektedir.

Yumuşak Geçişler; Ön plan ve arka plan öğelerinin birbirleriyle uyumlu gözükebilmesi için aralarındaki öge geçişlerinin yumuşak olması gerekmektedir. Örneğin; öğeden çok olaya ve harekete odaklı olan insan gözü, kenar bulanıklaştırılması tekniği ile kompozisyon öğelerini doğal bir birliktelik taşıyan ayırt edilemez bir bütün olarak algılamaktadır. Burada bütünlük tasarım öğeleri arasındaki yumuşak geçişler ile elde edilebilmektedir. After Effects gibi programlarda yer alan çeşitli fonksiyonlar, yumuşak geçişlerin elde edilmesinde tasarımcıya yardımcı olmaktadır.

Alfa Kanalları

Sayısal ortamda yer alan grafiklerin, edge kesimlerinden arka plana geçişlerinde saydamlık derecesini belirleyen kanallar alfa kanalları olarak açıklanmaktadır. Burada alfa kanallarının temeli 32-bit dosya sistemine dayanmaktadır. 24-bit renk görüntüsünde üç bilgi kanalı bulunmaktadır. 32-bit renk görüntüsünde ise 24-bit renk görüntüsünde kullanılan kanalların dışında dördüncü bir renk kanalı olarak alfa kanalı bulunmaktadır. Alfa kanallarında rengin saydamlık bilgisi depolanmaktadır. Bu şekilde, zamana dayalı animasyonlar video ortamına aktarılırken görüntü görünürlüğünü belirlemektedir. 8-bit' lik verilerde saydamlık değerleri tasarımda kullanılan görsel öğenin neresinin kapatılacağı ya da neresinin görüntüleneceğini belirlemektedir. Bu işlem tasarımdaki tüm görüntü öğelerini kapsamaktadır.

Bu özellik, 1980 yılından bu güne photoshop programında kullanılan en önemli özelliklerden biri olarak kabul edilmektedir. Alfa kanallarının içinde depolanan saydamlık verileri her hangi bir veriye maske olarak uygulanabildiği gibi o görüntünün bir başka hareketli grafik ortamına aktarılmasına da yardımcı olabilmektedir. Örneğin; 32-bit renk değerine sahip herhangi bir görüntü zamana dayalı bir ortama taşındığında öğenin görünürlüğü alfa kanallarına bir değer vermektedir. Bu şekilde, zamana dayalı ortamda sadece beyaz ve gri renk görünürlükleri seçilebilmektedir. Siyaha karşılık gelebilecek alanlar ise bu yeni ortamda görüntülenememektedir.

Düz, Donuk Kareler

Farklı bir görüntünün görünürlüğünü sağlayabilmek için tasarımlarda kullanılan durağan görüntülerdir. Bu karelerin tercih edilmesi tasarımcının görsel açıdan öğeleri kullanım olasılıklarını fazlalaştırmaktadır.

Parlak Düz Donuk Kareler; farklı görüntülerin her bir parçasını saydamlaştırmak için tasarımlarda kullanılan ikinci bir görüntü öğesi olarak kabul edilmektedir. Bu parlak düz donuk kareleri alfa kanallarından ayıran en önemli özellik görüntünün dışında farklı bir görüntü olması ve alfa kanallarının olmadığı durumlarda gereklilik duyulması olarak görülmektedir. Oysa alfa kanallarında

kullanılan durağan görüntüler, görüntünün hangi alanının görünür kılınacağını belirlemek için kullanılmaktadır. Diğer taraftan parlak, düz donuk kareler 8-bit ve 24-bit renk değerine sahip görüntülerde uygulanabilmektedir.

After Effects programıyla; tasarımlarda uygulanabilen bu özellik ile tasarım bilgisini belirli kılan görsel öğenin ne kadarının görüntüleneceğini ve bu görsel öğenin RGB kanallarında mı yoksa alfa kanallarında mı yer alacağı çözüme kavuşturulmaktadır. Tasarımlarda düz donuk kareler farklı biçimlerde görülebilmektedir. Bu biçimlerden en fazla tercih edilenleri şu şekilde sıralanabilmektedir;

Katı Düz Donuk Kareler; Bu biçimsel kare özelliği; siyah ve beyaz renk değerlerine sahip yüksek kontrastlı görüntülerden oluşmaktadır.

Sürekli Düz Donuk Kareler; Burada; 128 piksel değerine sahip olan ve siyah-beyaz renk değerleri arasında kullanılan sürekli düz donuk kareler, kompozisyonda kullanılan süperpozisyon öğesinin %50 saydamlaşmasına neden olmaktadır. Burada siyah-beyaz renk değerlerindeki değişkenler süperpozisyon öğesinin sahip olduğu kullanım değerlerini doğrudan etkilemektedir.

Gezgin Düz Donuk Kareler; Tasarımda konu aktığında ya da değiştiğinde her bir kare için görünümün ve pozisyonun değiştirilebilmesi için gezgin düz donuk kareler kullanılmaktadır.

Maskelemeler

Maske; anahtarlama, alfa kanalları ve düz donuk karelere alternatif bir birleştirme tekniği olarak tasarımlarda kullanılmaktadır. Genel olarak tasarımda kullanılan oluklarla¹⁴⁶ açıklanmaktadır ve üretim sürecinde tasarımcıya çeşitli kolaylıklar sağlamaktadır. Örneğin; kare animasyonunda hareketli görüntüler üzerinde elle yapılmış düz donuk kare etkisi elde edebilmek için rotoskoplama

¹⁴⁶ OLUK; Bir çizgi birimi ya da eğrisi üzerinde farklı noktaları bir araya getiren yollar olarak tanımlanmaktadır.

tekniki kullanılmaktadır. Uzun bir süreçte tamamlanabilen bu tekniğe alternatif olarak maskeleme yönteminin (oluklu bir maskenin değişen geometrisi interpolate edilerek bu işlem gerçekleştirilmektedir) kullanılması bu işlemin kısa zamanda tamamlanabilmesine yardımcı olmaktadır.

Titanic (1997) filminde, mekânın soğuk atmosferi insan nefesleri kullanılarak seyirciye aktarılmaktadır. Farklı karakterlere ait insan nefesleri kayıt altına alındıktan sonra hareketli görüntülerin içerisinde konumlandırılmaktadır. Tasarımda ön plan öğeleri (kafa, omuz vb.) üzerinde maskeleme yöntemi uygulanmaktadır. Süperpoze edilen nefes karakterin ağzından çıkmakta ve arkalarından kaybolmaktadır. Bu etkiyi elde edebilmek için kompozitör burada maskeleme yöntemini kullanmaktadır. Uygulayıcılar tarafından maskeleme özelliği; hareketli tasarımlarda, kompozisyon sürecinde gerçekleştirilecek değişkenler göz önünde bulundurularak kullanılmaktadır. Tasarımlarda; bu değişkenlerin süreç içerisinde doğal bir sunumla gerçekleştirilmesi için roto-maskeleme yöntemi uygulanmaktadır. (Krasner, 2008: 305).

İç İçe Koyma, Yuvalama

İç içe koyma ve yuvalama tekniği; karmaşık yapı sergileyen hareketli grafik kompozisyonlarda kullanılan birleştirme tekniklerinden bir tanesi olarak kabul görmektedir. Bu teknikle tasarımlarda düzenli bir sıralama yapılabilir. Bu sıralama ile tasarım süreci daha hızlı ve daha etkili tamamlanabilmektedir. İç içe koyma ve yuvalama tekniğinin iki adımı bulunmaktadır. Bu adımlardan ilki; katmanlı bir kompozisyon yapısı hazırlamak diğeri ise bu kompozisyonu farklı bir kompozisyon içerisinde konumlandırarak tek bir katman altında birleştirmektir. İç içe koyma ve yuvalama tekniğini tasarımlarda uygulayabilmek için nonlineer düzenleme araçlarından yararlanılmaktadır. Avid Xpress, Apple Final Cut Pro, Adobe After Effects ve Flash gibi non-lineer düzenleme olanağı tanıyan programlar tasarım öğelerinin tek bir zaman çizgisi üzerinde birleştirilmesini sağlamaktadır.

After Effects programında precomp olarak adlandırılan ara kompozisyonlar; tasarımlarda yer alan karmaşık katmanların birleştirilmesi için uygulanmaktadır. Örneğin; First Stop For The News adlı televizyon reklamında¹⁴⁷ kullanılan karmaşık katmanları birleştirebilmek için tasarımcı bu ara kompozisyonlardan

¹⁴⁷ Los Angeles' ta bulunan hareketli grafik şirketi Belief, NY1' in 24 saatlik kablo haber kanalında yer alan bir televizyon reklamı olan' First Stop For The News' .

faaydalanmaktadır. Burada ilk katmanda çeşitli fotoğraf kareleri belli bir hareket içerisinde yer almaktadır. İkinci katmanda ise bu fotoğraf karelerinin elle çizilmiş resimleri bulunmaktadır. Üçüncü ve son katmanda da ilk iki katman birleştirilerek tek bir katman haline getirilmektedir.

Bu birleştirilmiş katman üzerinde; ara kompozisyon olarak kâğıt üzerine akan mürekkep görüntüsü kullanılmaktadır. After Effects programı kullanılarak tasarlanan bu ara kompozisyon, orijinal fotoğraflar ile elle çizilmiş resimler arasında ki geçişkenliği sağlamaktadır. Hazırlanan tasarım; QuickTime' da oynatıldıktan sonra film dosyası biçiminde After Effects programına yeniden yüklenmektedir. Burada ara kompozisyon, kâğıt dokulu bir arka plan üzerinde yeniden katmanlandıktan sonra tasarım işlemi sonlandırılmaktadır.

Renk Dengeleme, Düzenleme

Renk dengeleme ve düzenleme tekniği; tasarım içerisinde yer alan öge renklerindeki uyumsuzluğu gidermek ve yetersiz ışık kullanımından kaynaklanan renk dalgalanmalarını önlemek amacıyla tasarımlarda kullanılmaktadır. Burada, kullanılan renklerle ilgili çıkan görsel sorunlar çözüme kavuşturulurken renk arttırma ya da renk değiştirme gibi olasılıklar tasarımcı tarafından ögeler üzerinde kullanılabilmektedir. Bu teknik; parlaklık oranı, renk kalıpları ve renk manipölasyonu olarak üç ayrı başlık altında değerlendirilmektedir.

Parlaklık Oranı; Tasarımlarda renk keskinliği elde edebilmek için parlaklık oranının doğru ayarlanmış olması gerekmektedir. Parlaklık oranının doğru hesaplanabilmesi için başvuru olan yöntemlerden bir kaçı şu şekilde sıralanmaktadır;

Tonal Dağılımın Değerlendirilmesi; Tonal dağılımın değerlendirilmesi; parlaklık oranını belirleyebilmek için tasarım ögesinin histogramına bakma olarak açıklanmaktadır. Oran bir kez hesaplandıktan sonra tasarımda ancak dengeli ve uyumlu bir tonal dağılım gerçekleştirilebilmektedir. Bu işlem, ögelerin kontrastlarında ve detay renklerinde iyileştirme ile sonuçlanmaktadır.

Standart Parlaklık İşlemleri; Bu yöntem; parlaklık oranı üzerinde lineer bir değişiklik gerçekleştirmektedir. Bu şekilde ögelerde gölge ve vurgu detayları

gerçekçi bir çizgide tamamlanmaktadır. Burada lineer değişimlerin koyulaştırılması ile siyah gölge oluşturulmakta ve vurgular silinmektedir. Diğer taraftan ögenin kendisinin parlaklık oranının arttırılması detayların beyazla vurgulanmasına ve gölgelerin ortadan kaldırılmasına neden olmaktadır. Tasarımda kontrast oranının arttırılması; orta-ton oranını azaltmakta, flu vurguları beyaza gölgeleri ise siyah renge dönüştürmektedir. Renk dengeleme işlemi ile burada koyu değerler siyaha, açık değerlerde beyaza dönüştürülmektedir. Sonuçta; tasarım içerisinde hem parlaklık oranı hem de gri renk dağılımı bu yöntemle dengelenebilmektedir.

Tasarımda seviye ve eğri belirleme işlemi renk dengeleme ve düzenleme konusunda daha kesin sonuçların elde edilmesini sağlamaktadır. Örneğin; bir ögenin kontrast değerini yükseltmek için bu işleminden yararlanılmaktadır. Gölge koyuluğunun daha yüksek değerlere çekilmesi burada bu etkinin elde edilmesine yardımcı olmaktadır. Bu işlem ile; koyu ve açık renk değerleri belirli bir çizginin altında ya da üstünde olacak şekilde siyah ve beyaz noktalara eşlenmektedir. Bu durum parlaklık oranının 8-bit' e eşlenmesi anlamına gelmektedir ve bu parlaklık oranı belirleme işlemleri arasında en etkin çözüm yolu sunan işlem olarak kabul edilmektedir.

(Braha, Byrne, 2010: 97)

Değer Değişikliği; Değer değişikliği ile tasarım görüntüleri geliştirilebilmekte ve tasarımda çeşitli deneysel olasılıklar kullanabilmek mümkün olabilmektedir. Örneğin; parlaklık oranı azaltıldığında görüntüler daha düz ve daha grafiksel olmaktadır. Bu durum posterizasyon olarak açıklanmaktadır. Diğer taraftan, parlaklık oranı ve renk değerleri karışık değerlere dönüştürüldüğünde tasarım açısından olumsuz bir görüntü ortaya çıkmaktadır. Bu da inversiyon olarak açıklanmaktadır. Bu şekilde siyah beyaza; açık gri (30 değer) koyu griye (255 değer) dönüşmektedir. Tasarımda kullanılan orta-ton değerleri bu süreçte en az değişikliğe uğrayan değerler olarak kabul edilmektedir.

Renk Kalıpları; Tasarımlarda; ton dağılımları uyumlu bir biçimde gerçekleştirildiğinde istenmeyen renk kalıpları (bir ögenin kırmızı, yeşil ve mavi kanalları) kompozisyonundan uzaklaştırılabilmektedir. Bu uzaklaştırma işlemi; renk dengesinin, belirli renk kutuplarını aynı anda değiştirmesi ile kısa zamanda tamamlanmaktadır. Gölge, vurgu ve orta-ton değerleri ayrı ayrı renk dengelenme

işlemine tabi tutulduğunda renk kalıpları istenilen etki düzeyinde belirlenebilmektedir.

Ton dağılımlarını renk tekerleği üzerinde gerçekleştirmek, RGB kanallarında seviye işlemleri uygulamak ya da kırmızı yeşil ve mavi renk kanallarının her biri için ayrı renk değiştirme ve dengeleme işlemi uygulamak rengin iyileştirilmesine, dengelenmesine ve keskinleştirilmesine olanak sağlamaktadır. (Braha, Byrne, 2010: 99)

Tasarımda; eğrilerin kullanılması ile bütün renk kanallarına, renk kanallarından birine ya da bir kaçına aynı anda ve ayrı uygulandığında renk kalıpları diğer tasarım öğeleri ile uyum içerisinde bütünleştirebilmektedir.

Renk Manipülasyonu; Renk düzenleme ve dengeleme tekniklerinden renk manipülasyonu; tek ya da tüm öğeler üzerinde uygulanabilmektedir. Ayrıca; farklı katmanlar birleştirilmeden önce RGB renk kanallarına dönüştürülmüş olan gri alanlar üzerinde de uygulanabilmektedir. Örneğin; renk manipülasyonu ile elle çizilmiş bir fotoğraf etkisi elde edilebilmektedir. Burada, 8-bit değerindeki iki, üç ve dörtlü tonlar değiştirildiğinde mevcut gri renk alanları RGB renk kanallarına dönüşmektedir.

Tasarımda renk manipülasyonunun uygulandığı bir başka durum, renk kanalları arasında ki parlaklık oranlarını karıştırmak suretiyle ortaya çıkmaktadır. Bu yöntemle farklı kanallarda bulunan parlaklık oranları birleştirilebilmekte ve tek bir renk kanalında kullanılabilmektedir. Örneğin; yeşil renk kanalı içindeki renk değerleri kırmızı ve mavi renk kanalları ile birleştirilebilmekte ve tasarımda tek bir odak noktası oluşturulabilmektedir.

B. Hareketli Medya Grafik Tasarımında Son İşlemler

Son işlemler; tasarımın, tasarım sürecinin başında uygulayıcı ve müşteri tarafından belirlenen hedeflere uygun olup olmadığının kontrol edildiği ve bu bağlamda gerekli düzenlemelerin yapıldığı en son işlemler olarak tanımlanmaktadır.

Hareketli medya tasarımımda ki bu son işlemler; hareketli tasarımlar için görsel ritmi düzenleyebilmekte ya da kompozisyonun anlatım olanağını güçlendirebilmektedir. Ayrıca burada zaman ile boşluk bir kez daha değerlendirilmektedir. Tasarımda ki zaman süreci gerekli görüldüğü takdirde birkaç haftadan birkaç dakikaya sıkıştırılabilmekte ya da boşluk belirgin bir şekilde değiştirilebilmektedir. Boşluk üzerinde yapılacak değişiklikler seyircinin tasarımın farklı alanları arasında hareket edebilmelerine olanak tanımaktadır. Öte yandan tasarım sürecinde ki bu son işlemler tasarım konusuna yeni anlamlar yükleyerek eserin kalıcı ve etkileyici olmasına da zemin hazırlamaktadır.

İşleme

İşleme; film ve video kayıtları alındıktan sonra tasarımda gerçekleştirilen düzenleme, değiştirme ve koordine etme aşamalarını kapsamaktadır. Burada; her bir plan ya da sekans diğer bir plan ya da sekansla bir bütün olacak şekilde kurgulanmaktadır.

Hareketli medyada işleme tekniği lineer ya da non-lineer işleme olarak tasarımlarda uygulanabilmektedir. Örneğin; lineer işleme yönteminde, farklı materyaller¹⁴⁸ bir araya getirilerek eserin son hali belirlenmektedir. Bu işlemler ham madde üzerinde gerçekleştirilmektedir. Oysa diğer bir işleme seçeneği olan non-lineer işleme de orijinal kayıtlar değiştirilmeden tasarımda dijital ortamda görüntüler üzerinde değişikliklere gidilmektedir. Burada dijital platformda yer alan çeşitli video düzenleme uygulamaları (Final Cut Pro, Pinnacle Studio ve After Effects gibi uygulamalar) kullanılarak tasarımlarda düzenleme yapılabilmekte ve özel efektler kullanılabilmektedir.

İşleme yönteminde ilk olarak tasarımın son halinde hangi olay ve durumların kullanılacağı belirlenmektedir. Konu, amaç, hedef ve mesaj gibi unsurların dikkate alınacağı bu seçim işleminden sonra farklı plan ve sekansların bir araya getirilme işlemi gelmektedir. Burada, sekanslama olarak adlandırılan bu işlemde; konu, amaç,

¹⁴⁸ Videoteyp kayıt cihazları (VTR), anahtarlayıcılar (switcher) ve ses düzenleyicileri (mixer) gibi özel ekipmanlardır.

hedef ve mesaj unsurlarının eserin bütününde açık ve anlaşılır bir şekilde seyirci tarafından algılanabilir olmasına dikkat edilmektedir.

Lineer ve non-lineer işleme yöntemleri ile hareketli medya alanında uygulanabilen, avangart film ve deneysel animasyon gibi farklı düzenleme seçenekleri; hareketli medya tasarımında dramatik ya da deneysel olan kimi akımların doğmasına ortam hazırladığı görülmektedir(Krasner, 2008: 306).

Kesme

Bu yöntem film tarihinde en sık kullanılan düzenleme işlemlerinden bir tanesi olarak kabul edilmektedir. Burada kesme işlemi; görüntü, eylem ve olaylarla ilintili olarak bir ya da daha çok plan ve sekansın kesilerek düzenlenmesi, ani mekân ve zaman değişikliklerinin gerçekleştirilebilmesi ve kompozisyon bütünlüğünün korunabilmesi adına hareketli medya tasarımlarında uygulanmaktadır. (Krasner, 2008: 219).

Farklı açı ve kare tekniklerinin uygulandığı plan ve sekanslarda yapılacak olan doğru bir kesme işlemi, tasarım temasının vurgulanmasına yardımcı olurken tasarımlarda kesme işleminin hatalı gerçekleştirilmesi konunun ve temanın yanlış aktarılmasıyla sonuçlanmaktadır. Burada, kesme işleminin doğru ya da hatalı olduğu; bu işlemin görüntü, eylem ve hareketlerin konu ve tema ile zaman ve mekân bağlamında uyumlu olup olmadığıyla belirlenebilmektedir. Örneğin; bir reklam tasarımında aktarılan tema kesme sayısı sıklığı ile doğru orantılı olarak vurgulanabilmektedir. Sunumda ne kadar çok kesme kullanılmışsa tema vurgusu o kadar etkili olmaktadır. Diğer taraftan belgesel içerikli bir tasarım çalışmasında anlatımın etkinliğini ve saygınlığını güçlendirmek için kesme sayısı daha az tutulmaktadır.

Tasarımlarda anlatılan olay ve vurgulanan temaya uygun olarak farklı kesme teknikleri kullanılmaktadır. Bu tekniklerden ilki enine kesme tekniğidir. Seyirciyi iki ya da daha fazla olay hakkında bilgilendirmek amacıyla, aynı anda meydana gelen farklı olaylar enine kesme tekniği ile bir arada sunulabilmektedir. Bu teknik tasarımda, farklı olayların eş zamanlı olarak gerçekleştiğini anlatabilmek için

kullanılmaktadır. Örneğin; bir takip sahnesinde, takip eden ve takip edilen karakterler arasında uygulanacak enine kesme tekniği, aynı anda hem takip etme hem de takip edilme davranışının eş zamanlı olarak gerçekleştiğini göstermektedir.

Olaylar arasında neden sonuç ilişkisi kurmak, anlatılan olayı hızlandırmak ya da yavaşlatmak ve anlatımın sürekliliğini elde edebilmek için de tasarımlarda enine kesme tekniğine başvurulabilmektedir.

Birbirinden bağımsız mekân ve olayların enine kesme tekniği ile eş zamanlı olarak gerçekleştiğini tasarımda vurgulamak, hareketli medyada paralel düzenleme yöntemi olarak açıklanmaktadır. Bu durum; seyircinin bir olaydan diğer bir olaya gidip gelmesine yardımcı olduğundan bir bakıma onun her yerde olmasına da olanak sağlamaktadır. Paralel düzenleme tekniği ile elde edilen bir başka durumda olay ve müzik arasında bir senkron oluşturmaktır. Müzikle eylem arasındaki ilişki (müzikle paralel olmayan görüntüler kullanılması) seyirciye hem gerilim hem de zaman duygusu katabilmektedir.

Tasarımda, ana olaydan dikkati uzaklaştırabilmek için ana olayla bağlantısı olmayan kimi olaylara kesme yapılabilir. Bu durum ekran dışı mekân ve zamanda seyircinin yolculuk yapabilmesine imkân tanımaktadır. Örneğin; Heritage¹⁴⁹ filminde farklı mekân ve zamanlarda gerçekleşen olaylar arasında kesme yapılmaktadır. Burada bir okuyucunun yakın çekimi ile İsraili bir dansçının görüntüleri arasında kesme işlemi kullanılmaktadır. Bu görüntü de dua eden bir haham görüntüsü ile kesilmektedir ve bu tasarımda simgesel bir dilin elde edilmesine yardımcı olmaktadır.

Olay akışını sekteye uğratmak için tasarımlarda kullanılan jump cuts tekniği; sabit bir arka plan üzerinde öğelerin konumu ve hareketlerinde ki ani değişiklikler olarak açıklanmaktadır. Bu atlamalı kesme tekniğinde, tasarım açısından içerik düzeyinde hissedilir bir değişiklik meydana gelmektedir. Jump cuts; tasarım ritmini vurgulamak, olayın tasarımda anlatıldığı zaman aralığını kısaltmak, duygusal

¹⁴⁹ Tevrat' tan çeşitli konular anlatan kişisel bir film olan Heritage.

gerilimi tırmandırmak ve seyircide şaşkınlık durumu oluşturmak için 1960' lı yıllardan bu güne tasarımlarda kullanılmaktadır. Örneğin; Chappelle' s Show¹⁵⁰ tanıtımında, arka planda yer alan kalın grafik şekillere uygun olarak karakterin hareketi, konumu ve kamera görüntülerinde jump cuts' lar kullanılmaktadır.

Hareketli medya tasarımlarında uygulanan kesme tekniklerinden sonuncusu flash cut olarak kabul edilmektedir. İki plan arasında gerçekleştirilen kesme işlemi ile ani geçişler elde edilmektedir. Bu geçişler seyircide korku ve şok etkisi oluşturmak için kullanılmaktadır. Ayrıca flash cut tekniği ile tasarımlarda dramatik ve psikolojik etkiler oluşturulmaktadır.

Geçiş Tasarımları

Hareketli medyada farklı plan ya da sekansları, tasarım bütünlüğü içerisinde birbirine bağlamak için kullanılan bir diğer yöntem geçiş tasarımlarıdır¹⁵¹. Geçiş tasarımları; biçimsel özellikleri ve hızları açısından peşi sıra gelen plan ya da sekanslar arasında yumuşak ve akışkan bir geçiş sağlamaktadır.

Geçiş tasarımları, çekim sürecinde ya da çekim sonrası yapım aşamasında laboratuvar ve ya dijital ortamlarda gerçekleştirilebilmektedir. Estetik açıdan eserin sunumunda bir kilit noktası oluşturan geçiş tasarımları aynı zamanda tasarımda gerçekleşen olayların zamanlamasının belirlenmesinde de önemli bir rol üstlenmektedir. Hareketli medyada en çok kullanılan geçiş tasarımları dağılma, solma ve silme olarak kabul görmektedir. (Braha, Byrne, 2010: 107).

Dağılma

İki farklı planda, birinci planın bitiş kareleri ile ikinci planın başlangıç karelerinin aynı anda bir arada harmanlanması olarak açıklanmaktadır. Burada, zaman çizgisi üzerinde yer alan kareler belirlenerek iki farklı plan arasında saydamlık unsurunda gerçekleştirilecek değişikliklerle yumuşak bir geçiş etkisi elde edilmektedir. Geçişlerde kullanılan dağılma etkisi ile sert geçişler

¹⁵⁰ Comedy Central' in sevilen dizisi Chappelle' s Show için yapılan bir tanıtım.

¹⁵¹ Geçiş tasarımları kesme işlemi gibi farklı olay ve hareketlerin yer aldığı plan ya da sekansları birbirine bağlamaktadır.

yumuşatılmaktadır. Sonuç olarak bir plan diğer bir plan içerisinde eriyerek yok olmaktadır.

Geçiş tasarımları açısından, dağılma etkisi; kompozisyonun bütününe bağlayan tematik ve yapısal zaman köprülerinin kurulmasında aktif bir rol oynamaktadır. Burada dağılma efektinin uzunluğu, tasarımda farklı anlam yüklemelerine neden olabilmektedir. Örneğin; yavaş bir dağılma uzun zaman akışını temsil ederken hızlı bir dağılma kısa bir zaman dilimini ifade etmektedir. Dağılma sürecinde, iki farklı plan görüntüsü üst üste geldiği anda kare dondurulduğunda ortaya çıkan süper pozisyon durumu tasarımda, iki farklı plandaki iki ayrı görüntünün polarize görüntüsünü çıkarmaktadır.

Solma

Bu teknikte görüntü koyu renk değerinden açık renk değerine doğru kademeli bir ilerleme durumu göstermektedir. Siyahtan beyaza doğru bir süreç arz eden bu durumun tersi başka bir durumda görsel öge beyazdan siyaha doğru (fade-out) aşamalı olarak ilerlemektedir. Solma tekniği tasarımda can alıcı sahnelerde olayın başında ya da sonunda kullanılarak kompozisyon içerisinde içerik, zaman ve boşluk unsurlarında gerçekleşen değişiklikleri gün yüzüne çıkartmaktadır.

Solma tekniğinin tasarımda uygulanacağı süre ancak kompozisyon bütünü göz önünde bulundurularak belirlenmektedir. Ayrıca bu teknikte olay akışında kesintiler de meydana getirilebilmektedir. Mansfield Park filminin giriş jeneriğinde, solma tekniği uzun süreli olaylar arasında süreci kesintiye uğratmak için kullanılmaktadır. Moth filminde ise olaylar arasında uzun bir zaman diliminin geçtiğini vurgulamak için özellikle tercih edilmektedir(Krasner, 2008: 221).

Silme

Bir görselin kendinden önce gelen diğer bir görseli yatay, dikey ya da diyagonal olarak tasarım karesinin dışına itmesi şeklinde tanımlanmaktadır. Özellikle 1930' lu yıllarda kullanılan bu teknik, kare içerisinde farklı kullanım olasılıklarını içeriğinde barındırmaktadır. Örneğin; silme tekniği tasarımın her hangi bir yönüne doğru hareket edebilmektedir ya da karenin her hangi bir kenarını açabilmekte ve

merkezden kare kenarlarına ya da tersi bir hareketle kare kenarlarından merkeze doğru bir ilerleme hareketi gerçekleştirebilmektedir.

Tasarımda konsept bütünlüğü göz önünde bulundurularak dağılma, solma ve silme tekniklerinin yanı sıra farklı geçiş tasarımları da kullanılabilir. Saat silmeleri, dama tahtaları ve jaluziler bu geçiş tasarımlarına örnek olarak gösterilebilir.

Geçiş tasarımları bir sonraki sahnede yer alacak olay ve hareketleri açıklayabilmek için bir önceki sahnede ki olay ve hareketleri bir sonraki sahneye taşımaktadır. Bir tanıtım tasarımında¹⁵² farklı olaylar arasında kullanılan geçiş tasarımları iki farklı plan arasındaki geçişleri yumuşatarak tasarımın kimliğini belirginleştirmektedir. Piyano tuşlarından oluşan bir halka kare içerisinde yer almaktadır. Burada, maske görünümündeki bu öge küçülerek kendinden sonra gelen karede dans eden kadınların boyun bölgelerindeki piyanoyu andıran bir yaka görseline dönüşmektedir. Bu noktada kare içerisine sağ kenardan yakın çekimde bir kadın profili girmektedir. Bu profil karenin soluna doğru ilerlerken, ögenin rengi seyirciyi bir sonraki kareye hazırlamaktadır. Tasarımın devamında gitar çalan bir erkek karakteri altın kupa ögesine (müzik ödülü) ve son olarak bu öğede televizyon sunucusuna yapılacak bir geçişte bir önceki sahne ile bir sonraki sahne arasında bir köprü kurmaktadır.

Hareketli Plan Kareleme ve Kurgulama

Bu düzenleme yönteminde; tasarım bütünlüğü elde edebilmek için farklı kamera teknikleri ve çeşitli dijital uygulamalar kullanılmaktadır. Tasarım içerisinde belirli bir zaman diliminde gerçekleşen hareketli planlar seyircinin kompozisyonu takip edebilmesine yardımcı olduğu gibi onun ritim duygusunu da pekiştirmektedir. Hareketli plan kareleme ve kurgulama yönteminde kamera hareket hızı da seyircinin algısına etki edebilmektedir. Örneğin; kare içerisinde bir karaktere hızlı bir panning hareketi ile geçiş yapmak merak ve hayranlık duygusunu kompozisyona katarken

¹⁵² 2006 Arion Müzik Ödülleri için yapılan tanıtımdır. Projenin arkasındaki konsept; renkli anime illüstrasyonlarla çeşitli müzik kategorilerine canlı, çağdaş bir kimlik vermektir.

aynı karaktere hızlı bir kamera hareketi ile geçiş yapmak tasarıma sürpriz ve şok duygusu katmaktadır.

İlerleme Hızını Ayarlama (FPS)

Hareketli medyada; içeriğin aktarıldığı zaman dilimi ilerleme hızı olarak tanımlanmaktadır. Tasarımda aktarılacak istenen mesajın etkili ve anlamlı olması ilerleme hızı ile doğru orantılıdır. Burada ilerleme hızı; bir taraftan olayların tasarımı kapsadığı zaman dilimini diğer taraftan kesme ve düzenleme gibi işlemlerin tasarıma ek olarak kattığı zaman süresini belirlemektedir.

Film ve televizyonlarda seyircinin ana olayı takip edebilmesi için ilerleme hızı yüksek tutulmaktadır. Bu durum seyirci açısından önemli olsa da, onların aktarılan olayı tekrar edebilmelerinin önü kesilmektedir. Seyirci bir sonraki izlemede ancak bu detayları yakalayabilmektedir. Belgeseller ve eğitim filmlerinde ise ilerleme hızı yavaşlatılmaktadır. Bu yöntem; seyircinin dikkatini dağıtmadan ilk izlemede gerekli bilgileri ona aktarabilmek için kullanılmaktadır.

İlerleme hızı tasarım içerisinde aktarılan konu ve olaylara göre değişiklik gösterebilmektedir. Örneğin; The Path to 911 (2006) dizisinin¹⁵³ açılış jeneriğinde, kamera ikiz kulelere yaklaştıkça tasarımın ilerleme hızı artmaktadır. Farklı planlar (yakın çekim; el, ayak, sokaklar, sabah yolculukları vb.) ilerleme hızı ile eşlenerek seyirciyi yaklaşacak olan olaya hazırlamaktadır.

Tasarımlarda; geçiş hızı ile birlikte tempo ve olay yoğunluğu ilerleme hızını ayarlamak için kullanılmaktadır. Farklı kareler arasında kullanılan geçiş tasarımlarının hızı konseptin genel havasını belirlemektedir. Hızlı, heyecanlı ve adrenalin oranı yüksek kompozisyonlar için geçiş tasarımlarının ilerleme hızı yüksek bir değerde tutulmaktadır. Oysa uzun bir süreç içerisinde gerçekleşen yavaş geçiş tasarımları dikkatli ve soğukkanlı bir tasarım duygusu sağlamaktadır.

¹⁵³ Televizyon dizisi The Path to 911 (2006) (911'e Giden Yol) in açılış jeneriği.

Tempo; müzik için vuruş hızını ifade ederken film ve video da zaman çizgisi üzerinde olayların gerçekleştiği zaman aralığında ki ilerleme hızı olarak açıklanmaktadır. Tempo hızının belirlenmesi; tasarımda kullanılacak kesme ve düzenlemelerin de ayarlanmasına yardımcı olmaktadır. Örneğin; reklam filmlerinde kesme sayısının arttırılması reklamın etkinliğini arttırırken doğa belgesellerinde kesme sayılarının azaltılması tasarımda huzurlu bir atmosfer etkisi oluşturmaktadır. End of Print¹⁵⁴ filminde; yüksek tempo hızı, tasarımda kullanılan bağımsız görsellerle tipografik öğelerin ani patlamalarını vermek amacıyla kullanılmaktadır.

Ritmi Düzenleme, Ses, Müzik Senkronizasyonu

Ritim; vurgu, uzunluk, kısalık, kalınlık, incelik ve yükseklik gibi ses özelliklerinin ve ses duraklarının düzenli bir şekilde tekrarlanmasından doğan uyum olarak açıklanmaktadır. Ritim kavramı ilerleme kavramıyla birlikte değerlendirilerek tasarımlarda ele alınmaktadır. Sürekli ve dengeli ilerleme gösteren bir ritim; izleyicinin eseri hissetmesinde ve vücudunun bir bölümü ile bu ritme ayak uydurmasında etkili olmaktadır. Değişken ve dengesiz bir ritimde ise ilerleme; seyir alışkanlıklarını ortadan kaldırdığı için seyirci açısından bir sürpriz durumu ortaya çıkarmaktadır.

Tasarımlarda 1940' lı yıllardan bu güne ses ve ritim iç içe kullanılmaktadır. Özellikle müzikal komediler, dans sekansları, aksiyon sahneleri ve drama çalışmalarında bir arada kullanılan bu iki unsur olayın biçimle desteklenerek sunulmasına yardımcı olmaktadır. (Krasner, 2008: 241).

Hareketli medyada süreklilik taşıyan düzenli ritimler, seyircinin dikkatini kompozisyonlarda toplayabilmek adına özel olarak tasarlanmaktadır. Seyirciyi etkileyebilmek ve tasarımı etkili bir sunumla aktarabilmek için bu alanda kimi çalışmalar gerçekleştirilmektedir. Örneğin; Eisenstein kurgu, ses ve ritim üzerinde gerçekleştirdiği geniş çaplı bir araştırma süreci sonunda tasarım alanına yeni bir soluk kazandırmıştır. Bu kazanım kendisinden sonra gelen tasarımcılara referans olmaktadır.

¹⁵⁴ David Carson' un deneysel filmi End of Print (Baskının Sonu).

Zamanlama; düzenli ve sürekli ritim duygusu elde edebilmek için hem müzikte hem de hareketli medya öğelerinde kullanılmaktadır. Müzikte, ölçüdeki vuruş sayısı zamanlama olarak kabul edilmektedir. Aynı ölçüdeki vuruş hızı ise tempo olarak adlandırılmaktadır. Tasarımlarda kullanılan görsel ritim müzik zamanlaması tarafından belirlenebilmektedir. Bu şekilde elde edilebilecek bir etki, tasarımın etkileyciliğini arttırmakta ya da seyircinin ilgisini tasarım konusuna yönlendirebilmektedir.

Seyircinin tasarımda ki detayları görebilmesi ve aktarılan mesajı algılayabilmesi, kare içerisinde konumlandırılan öğelerin karede bulunma süresi ile ilişkilendirilmektedir. Bu süre diğer taraftan da seyircinin eseri yorumlama sürecini belirlemektedir. Kare süresi olarak adlandırılan bu durum sürekli ve düzenli ritim duygusunu tasarıma yansıtmaktadır. Örneğin; Emak Bakia¹⁵⁵ filminde kullanılan sessiz görüntüler romantik müziğin ağır ritmine eşlenerek kullanılmaktadır. Bu etki ses ve görüntünün birleşmesi ile düzenli ve sürekli bir ritim duygusunu ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca bu etki öğelerin tekrarlanması sonucu da elde edilebilmektedir. Yirmili yıllarda avangart filmlerde bu düzenli ve sürekli bir ritim için öğelerin tekrarlandığı görülmektedir.

Tasarımda; öğelerin tekrar edilmesi seyirci tarafından detayların net olarak algılanabilmesine neden olmaktadır. Diğer taraftan bu şekilde kullanılacak bir düzensiz ritim seyircide bulunan ön yargıları kırarak sabit bir algı noktası oluşturmaktadır. Bu etki olay akışın temel düzeninde kesinti oluşturan vurgu yöntemi ile de tasarımlarda kullanılabilir. Vurgu; animasyonlarda hareketi abartmak, müzikte nota ya da nota kombinasyonlarını ortaya çıkaracak aksanlar şeklinde, hareketli tasarımlarda ise görsel sıradüzene katkı yapacak formatta kullanılmaktadır.

Ekleme, kesme, duraklama ya da değişken kare süreleri tasarımcıya farklı ritim olasılıkları sunmaktadır. Burada ritim düzensiz ve süreksiz olarak tasarıma uygulanmaktadır. Seyirci alışkanlıklarını kırarak tasarıma farklı anlamlar yükleyen bu düzensiz ritim duygusu sıra dışı sunumlar gerçekleştirebilmek için tasarımcılara ilham olmaktadır(Krasner, 2008: 242).

¹⁵⁵ Man Ray' in avangard filmi Emak Bakia (1926) nın sessiz görüntüsü bu konseptte verilmiştir.

Yayınlama

Hareketli medya tasarım süreci sonlandırıldıktan sonra hazırlanan eser farklı mecralarda yayınlanabilmektedir. Hareketli medya araçları olarak kabul edilen televizyon, sinema salonları, internet, mobil telefonlar vb. alanlar tasarımı gerçekleştirilen eserin yayımlanacağı mecralar olarak kabul edilmektedir. Burada eser yayınlanmadan önce dikkat edilmesi gereken bazı detaylar bulunmaktadır.

Öncelikle tasarım konseptinin doğruluğunun, gerekli her aşama tamamlandıktan sonra bir kez daha kontrol edilmesi gerekmektedir. Bir sonraki adımda tasarımın yayınlanacağı mecraya uygunluğu gözden geçirilmektedir. Bu adımı tasarım için planlanan tanıtım kampanyaları izlemektedir. Bu kapsamda gerçekleştirilecek son adımda hedef kitlenin tasarıma hazırlanması sürecidir. Reklam, haber vb. unsurlar kullanılarak hedef kitle tasarıma hazırlanmış olmaktadır. Bu aşamalardan sonra tasarımın yayınlanması sorunsuz bir şekilde gerçekleştirilmektedir.

1. 2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

1. 2. 1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, son zamanlarda hızla ilerleyen teknolojik gelişmeler sonucunda popüleritesi ve bilinirliği artan hareketli medya grafik tasarımını ve toplumsal beğeni düzeyi ile eğitimdeki rolünü ortaya çıkarmaktır. Günümüzde televizyon ve görsel medya hayatımızın vazgeçilmezleridir. Bu nedenle insanların kültürel olarak gelişmelerini sağlayan kitap okuma ve basılı medya giderek önemini yitirmekte, yerini çoklu iletişim araçları dediğimiz hareketli görsel medyaya bırakmaktadır.

Görsel kültür ve beğeni düzeyi açısından hareketli medya tasarımının önemi de gittikçe artmaktadır. Bu nedenle hareketli medya tasarımcıları, yaratıcıları ve yayıncıları toplumsal beğeni düzeylerini göz önüne alarak çalışmaktadırlar. Kendilerini toplumlarından soyutlayamazlar. Araştırmanın, bu alandaki literatür boşluğunu doldurması ve hareketli medya ve toplumsal beğeni arasındaki ilişki açısından, tasarımcılara yol gösterici olması amaçlanmaktadır. Araştırma, belirgin bir hedef kitlesi olmayan ve iletişim seviyesi hedefin beğeni düzeyine göre planlanmamış hareketli medya görsellerinin sonuçsuz kalma ihtimaline de dikkat çekmektedir. Şüphesiz, toplumsal yapının, kültürün hem iletişime hem de o toplumun beğeni düzeyine doğrudan bir etkisi bulunmaktadır. Araştırma, medya yayıncıları, tasarımcılar, alanın diğer uzmanları ve eğitimciler açısından bu etkinin önemini vurgulamayı amaçlamaktadır.

Araştırmanın diğer önemli amacı da, başta hareketli medya grafik tasarımı olmak üzere, teknolojik gelişmelerin eğitim alanındaki kullanımlarına dikkat çekmektir. Hareketli medya grafik tasarımı sayesinde, daha eğlenceli, daha hızlı ve kalıcı yeni öğretim planlarının oluşturulması ve bu alanda farklı eğitim araçlarının geliştirilmesine yönelik çalışmalar, analizler ve testler yapılması gerekmektedir. Araştırma bu konu ile ilgili çalışma yapmak isteyen ve eğitim formasyonu ile ilgili akademik bireylere bu konunun önemini vurgulamaktadır. Bununla beraber, hareketli

medya grafik tasarımının, geleceğin eğitim metotları arasında, en önemli yerde olacağına vurgu yaparak, bu durumu örnekleriyle göstermeyi amaçlamaktadır.

1. 2. 2. Araştırmanın Önemi

İletişim, günümüzde, insanlar açısından en gerekli ve en önemli ihtiyaçlardan biridir. Bu nedenle toplum, yaşadığımız yüzyılın temel ihtiyaç ve gereklerini yerine getirirken, sosyal çevre, ekonomik düzen ve yaşam sistematigi içerisinde, iletişimi en rahat, en kolay, en hızlı ve en ucuza çözenin yollarını aramaktadır. Sonuç olarak televizyon ve internet aracılığı ile tüm iletişim ihtiyaçlarını, istediği ölçüde ve özelliklerde çözebilir hale gelmiştir. Fakat çeşitliliğin önüne geçilemediği için görsel çekicilik unsuru oluşturabilme adına, hareketli medya tasarımları ile promosyonlar oluşturmaya başlanmıştır.

Araştırma, gelişen teknoloji ve dijital iletişim çağının sonucu olarak, önemi hızla artan hareketli medya grafik tasarımlarının gelecekteki durumunu özetlemektedir Bu önemin daha da artarak devam ettiği bir süreç yaşanmaktadır. Bu nedenle hem ihtiyaçlara cevap veren, etik kurallara uyan, görsel kültürlere destek olan, hem de toplumsal beğeniyi artıran çalışmaların ve tasarımların yapılabilmesi için bir çok bulgunun göz önüne alınması gerekmektedir.

Eğitim alanındaki kullanımlarda, eğlence ve medya iletişim alanlarındaki kullanımlarda, hareketli medya tasarımının, toplumsal beğeni düzeyine göre planlanması gerekmektedir. Toplumsal beğeni düzeyine göre ve doğru hedef kitle için tasarlanmış hareketli medya tasarımları, iletişim ağı içerisinde iletilmek istenen mesajın, eğitim sonucunda aktarılacak istenen bilginin, daha hızlı, kalıcı ve verimli bir biçimde bireylere ulaşmasını sağlayabilmektedir.

Bu araştırmanın önemi, geleceğe yönelik, ihtiyacı ve önemi, gün geçtikçe artan hareketli medya ve tasarımının toplumsal beğeni üzerindeki etkileşimine ve özellikle eğitim alanında kullanılmasıyla, öğrenme ve öğretme sürecine katkısına dikkat çekmesidir.

1. 3. Problem Cümlesi

Günümüzdeki teknolojik gelişmelere paralel olarak, önemi hızla artan, görsel iletişim araçlarında kullanılan, hareketli medya grafik tasarımlarının toplumsal beğeni düzeyi ile eğitimdeki rolü ve önemi nasıldır?

1. 4. Alt Problemler

Araştırmada iletişim, toplum, kültür, beğeni düzeyi, eğitim ve hareketli medya kavramlarının çizdikleri çerçeveden bakılarak problem cümlesi oluşturulmuştur. Buna bağlı olarak, alt problemler, problem cümlesi sebebiyle önem kazanmaktadır. İletişim, toplum ve kültür birlikte ele alındığında, görsel iletişim araçları üzerinde genel bir düşünceye sahip olmak, yorumlamak ve birbirleri arasındaki etkileri daha açık görmek mümkün olmaktadır. Bu etkiler ve hareketli medya ilişkisi aşağıda belirtilen alt problemler kapsamında tartışılmış ve incelenmiştir.

1. Toplum nedir, toplumsal yapı nedir?
2. İletişim nedir, kültür nedir?
3. Toplumsal beğeni düzeyi nedir?
4. Hareketli medya grafik tasarımı nedir?
5. Hareketli medya grafik tasarımı ile toplumsal beğeni düzeyi arasındaki ilişki nasıldır?
6. Hareketli medya grafik tasarımının eğitimdeki rolü ve önemi nasıldır?

1. 5. Sayıtlar

- Araştırma sürecinde denetim altına alınamayan ve ölçülemeyen değişkenlerin olabileceği tartışılmıştır.
- Araştırmada planlanan araştırma alanları, kültür ve toplum içerikleri araştırma açısından planlanan ölçüde araştırmaya katkı sağlamıştır.
- Veri toplama araçlarının geçerliği konusunda kendisine başvuru uzmanların ve tasarımcıların görüşleri yeterli kabul edilmiştir.
- Çalışmada genel olarak ifade edilen kavramlar farklı kültür ve toplumların bakış açıları değerlendirilip yorumlandıktan sonra çalışmaya aktarılmıştır.

- Televizyon yöneticileri, yönetmenleri ve hareketli medya tasarımcıları, araştırma çalışması için faydalı olabilecek bilgi, yorum ve düşüncelerini ifade etmişlerdir.

1. 6. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

Amaçlar açısından; Araştırmada belirtilen problem ve alt problemlere araştırmanın yapıldığı zaman dilimi ve teknolojik gelişmeler ışığında yanıtlarının bulunması ile,

Kapsam açısından; Araştırma alanı açısından merkez alınan Türkiye' nin yanında seçilen 4 ülke ile ortak kültür ve toplum yapılarına ulaşılmasının planlanması ile,

Zaman açısından; Genel olarak araştırmanın yöntem ve kapsamının belirlendiği yılların öncesi ve 2 yıl sonrası hedef alınması ile,

Kaynaklar açısından; Araştırma kapsamında belirlenen literatürlerden toplum, kültür ve hareketli medya kavramlarının ifade edildiği en çok okunanlarının tercih edilmesi ile,

Ölçümler açısından; Araştırma çerçevesinde, ölçülemeyen ve kontrol edilemeyen önemli verilerin çok olmasından dolayı anket ve ölçme aracı yerine, konuyu uzmanlarının ve alanda çalışanların görüş ve yorumlarının alınmasının neticesinde değerlendirme yapılması ile,

Hareketli medya tasarımının televizyon program, sinema film jeneriklerinin incelenmeleri ve yorumlanmaları ile sınırlı tutulmuştur.

1. 7. Tanımlar

Toplum: İnsan ömründen uzun yaşayan görelî bir kararlılığa sahip olan ve kendi kendini devam ettiren örgütlenmiş gruplar halinde yaşayan insan topluluğudur.

İletişim: Düşünce ve duyguların; bireyler, toplumsal kümeler, toplumlar arasında söz, el-kol devinimi, yazı, görüntü vb. aracılığı ile değiş-tokuş edilmesini sağlayan toplumsal etkileşim sürecidir.

Kültür: Toplum üyeleri tarafından hayata geçirildiğinde toplum üyelerinin uygun ve kabul edilebilir gördüğü aralığa uygun düşen davranışlar üreten kurallar ve standartlar kümesidir.

Toplumsallaştırma: Bireylerin, toplumları hakkında genel bilgi ve değerleri edinebilmeleri ve toplumsal yaşamın bir parçası haline gelmelerine katkı sağlamak kitle iletişim teknolojilerinin bir işlevidir.

Hareketli Medya: Görüntü, ses, grafik tasarım öğeleri ve tipografiyi belirli bir disiplin içerisinde bir araya getiren; film, video, televizyon grafikleri, görsel efektler, reklamlar, etkileşimli sunumlar gibi ortamlarda kullanılan, geniş bir tasarım ve üretim alanı bulunan bir kavramdır.

Multimedya (Çoklu Ortam): Metin, görüntü, grafik, çizim, ses, video ve animasyonların bilgisayarda gösterilmesi, dosyalarda saklanması, bilgisayar ağından iletilmesi ve sayısal olarak işlenmesi ile ilgili bir kavramdır.

Medya: Her çeşit bilgiyi, bireye ve topluluklara aktaran, eğlendirme, bilgilendirme, ve eğitime gibi üç temel sorumluluğa sahip; görsel, işitsel ve hem görsel, hem işitsel araçların tümüne verilen addır.

Medya Tasarımı : Basılı, görsel, dijital ve sosyal medya olarak sınıflandırılan iletişim araçlarının genel adıdır.

Eğitim: Toplum üyelerinin bilgi düzeylerini, yetenek ve becerilerini daha üst düzeye çıkarma işlevidir.

Beğeni: Bireye güzel ve çirkin yargı ve yorumunu verdiren duygudur.

Güdüleme: Toplumların kendilerine belirledikleri amaçları açıklayarak, özendirerek, bireyin topluluk yaşamına olduğu gibi, bu amaçlar için sarf edilen çabalara da katılmasını sağlama işlevidir.

Eğlendirme: Toplumsal yaşamın baskıcı temposunda bunalan bireylere, hoşça zaman geçirme, onları dinlendirme olanakları sağlama işlevidir.

1. 8. Kısaltmalar

TV : (Televizyon) Bir vericiden elektromanyetik dalga halinde yayınlanan görüntü ve seslerin, ekranlı ve hoparlörlü elektronik alıcılar sayesinde yeniden görüntü ve sese çevrilmesini sağlayan haberleşme sistemidir. Yayınlanan görüntü ve sesleri alıcıya ulaştıran elektronik cihaz da sistemin adı ile anılır.

CD : (Compact Disc ya da yoğun disk) Philips ve Sony ortaklığı ile geliştirilmiş sayısal optik veri saklama ortamıdır.

DVD : CD-ROM görünümünde elektronik kayıt ortamıdır. İngilizce Digital Versatile Disc (Çok Amaçlı Sayısal Disk) sözcüklerinin anagramıdır. CD' ye göre, çok daha yüksek kayıt kapasitesine sahiptir.

WWW : (World Wide Web) Birbiriyle bağlantılı, internet üzerinde çalışan ve "www" ile başlayan adreslerdeki sayfaların görüntülenmesini sağlayan servistir.

GIF : İngilizce Grafik Değiştirme Biçimi anlamına gelen Graphics Interchange Formatin kısaltmasıdır ve bir sayısal resim saklama biçimidir. Kayıpsız sıkıştırma kullanır. 8-bit renge (yani 256 renge) kadar destek verir ve 1-bit' lik (yani tek renk için) saydamlık sunar.

RGB : İngilizcedeki ' Red' ' Green' ' Blue' , yani ' Kırmızı' ' Yeşil' ' Mavi' kelimelerinin baş harflerinden ismini alan bir renk uzayı olup en sık kullanılanlardandır.

HTML : (Hyper Text Markup Language: Zengin Metin İşaret Dili) Günümüzde internet üzerinde veri paylaşımı için kullanılan en yaygın metin tabanlı dildir.

dHTML : (Dynamic HyperText Markup Language: Dynamic HTML: Dinamik HTML) Javascript' in olay modelinin temelleri üstüne inşa edilen CSS/Html teknolojilerinin yapısı için kullanılan kısaltmadır.

DSL : (Digital Subscriber Line: Sayısal Abone Hattı) Sıradan bakır kablolar üzerinden evlere ve ofislere yüksek bant genişliği sağlayan bir teknolojidir.

ADSL : (Asymmetric Digital Subscriber Line: Bakışimsız Sayısal Abone Hattı) Günümüzde internet bağlantısı için en çok kullanılan bağlantı tekniğidir.

VRML : (Virtual Reality Modeling Language: Sanal Gerçeklik Modelleme Dili) 3 boyutlu etkileşimli vektör bilgisayar grafiklerini tanımlamak için bir standart dosya biçimidir.

CD-ROM : İngilizce bir terim olan Compact Disc Read-Only Memory sözcüklerinin baş harfleri alınarak yapılmış olan kısaltmadır. Bilgi ve verileri, kalıcı olarak kaydetmeye yarayan elektronik kayıt cihazıdır.

PS3 : (PlayStation) Sony Computer Entertainment tarafından üretilen ve PlayStation 2' nin ardından gelen PlayStation serisinin üçüncü video oyunu konsoludur.

3D : (Three Dimensional) Üçüncü boyut ya da üç boyutlu uzay en, boy ve derinlik algılarının hepsinin birden var olduğu durumlara verilen addır. Görüntü cisimleri, uzunluk, genişlik ve derinliği ile gösterebiliyorsa bu durumda üç boyuttan bahsedilebilir.

2D : (Two Dimesional) İki boyutlu anlamına gelir. İki boyutlu uzayı ifade eder. İçinde yaşadığımız evrenin düzlemsel yansımasının geometrik modelidir. 2 boyutlu olan (ya da görünen) varlıklar sadece genişlik ve yükseklikten oluşan düzlemsel bir yüzeye sahiptirler ve derinlikleri yoktur.

4:3 : Genelde “Dörde üç” diye isimlendirilir. Bir görüntü çerçeve oranıdır. 4 birim genişliğe ve 3 birim yüksekliğe sahiptir.

16:9 : Genelde "Onaltı-Dokuz", "Onaltıya dokuz" diye isimlendirilir. Bir görüntü çerçeve oranıdır. 16 birim genişliğe ve 9 birim yüksekliğe sahiptir.

DJ : (Disk Jockey) Müzik akışını kontrol eden, parça seçiminde ve parçalar arası geçişlerde uyum sağlamakla görevli kişidir.

VJ : (Video Jockey) Müzikle eş zamanlı bir uyum içinde hareketli görüntü, video ve animasyonları birbiri ardı sıra ve birbiriyle iç içe gösteren kişidir.

DV : (Digital Video) görsel ve sesli verilerin bir kayıt türüdür. Temeli manyetik kayıt türü olan analog videoya dayanır. Farkı algılanan bilgilerin karmaşık yollara başvurmadan kameradan bilgisayara direk dijitalleştirilebilmesidir.

FPS : (Frame Per Second) Saniyelik Görüntü Sayısıdır.

BÖLÜM II

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Araştırma, çalışmanın yapıldığı dönem itibari ile özellikle Türkiye' de yeni bir kavram olduğundan, yurtiçinde ve yurtdışında adet ve içerik olarak zengin kaynak ve araştırmalara rastlanamamıştır. Bunun yanında araştırmanın yapıldığı ülkede, dünya genelinde "motion graphic" olarak kullanılan kavramın Türkçe' de tam karşılığı belirlenememiştir. Motion Graphic birleşik kelimesinin Türkçeleştirilmiş olarak, yer yer hareketli grafik olarak kullanılan ve toplum tarafından benimsenmemiş bir kavram ile ifade edile gelmiştir.

Bu araştırma, kavramı; medya kavramı ve kapsamından yola çıkarak, çalışma içerisinde "hareketli medya" olarak isimlendirmiştir. Bu nedenle araştırma, konusu ve kapsamı çerçevesinde bölünerek, tümevarım yöntemi ile bütünleştirilmiş bir çalışmadır. Bu alanda spesifik olarak yapılan ilk çalışmalardan olması sebebiyle; sonraki araştırmalara kaynak teşkil etmesi mümkündür. Kaynakçada belirtilen kitapların yanında, yüzeysel olarak konuya temas eden, içeriklerin bazılarına değinen araştırmalara rastlanmıştır.

2. 1. Yurtdışında Yapılan Yayın ve Araştırmalar

Yurtdışında yapılan araştırmaların, çalışma açısından en gerekli görüleni "Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film" isimli; sonradan kitap haline getirilen, Curran'ın araştırmasıdır. Çalışma, araştırmanın aksine kültür, toplum ve iletişim konularına değinmeden, kaynakçada kullanılan bazı kitaplar gibi, daha çok grafik tasarımın film ve televizyon alanında kullanımları hakkında olmuştur.

Hareketli Medya kavramının içeriklerinin yer aldığı bölümlerde, alan kapsamı açısından faydalanılan çalışma, bazı üniversitelerde ders kitabı olarak kullanılmaktadır. Amazon internet sitesindeki kitap bölümünde yapılan arama ile bu çalışmaya benzer bir çok kitaba ulaşmak mümkündür. Fakat akademik bir araştırma olarak başlaması ve sonradan kitaba dönüştürülmesi açısından diğerlerinden ayrılmaktadır.

Berryman' ın yayınladığı ve sonradan kitaba dönüştürülen çalışması "Graphic Design and Visual Communication"; Grafik Tasarım ve Görsel İletişim ise, araştırmanın iletişim ve hareketli medya açısından değerlendirildiği bölümlerin içerikleri ile yer yer benzer konulara değinilmiş olmasından dolayı önemlidir. Genel kapsamı ve özellikle hareket kavramını, araştırmanın dışında bırakmasından dolayı, zaman kavramına değinemeyerek araştırma açısından farklılık arz etmektedir. Tasarımın iletişimde görsel bir dil olarak kullanılması ile ilgili bulgu ve yorumları, araştırmadaki bazı bölümlerde içerikleri yönlendirmiştir.

Araştırmaya, detay araması ile kaynak ve yayın araştırması yapıldığında, gerek dijital medya, gerek multimedya, gerekse hareketli dinamik tipografi konuları ile ilgili çalışmalara ulaşılmıştır.

Bu iki araştırma haricinde, iletişim, toplum bilimi, kültür ve medya kavramları açısından çok araştırmaya ulaşmak mümkündür. Fakat bunlar, konunun kapsamı açısından, kaynakçada parçalardan birisi olmanın ötesinde, araştırmaya paralel bir çalışma özelliği taşımamaktadır.

2. 2. Yurtiçinde Yapılan Yayın ve Araştırmalar

Yurtiçinde konu ile ilgili araştırma ve yayınlar, yurt dışındakilere paralel, konuya yüzeysel veya detay bölümleri açısından benzerlik göstermektedir. Konuyu ele alışları açısından; örneğin; hareketli medya grafikleri, grafik tasarım, hareketli tipografi, hareket, tasarım, toplum, kültür ve iletişim başlıkları ile ilgili çokca kaynağa ulaşmak mümkün. Fakat genel olarak teknik detaylar üzerine yoğunlaştıklarından dolayı, araştırmanın asıl hedefi olan, "toplumsal beğeni düzeyi" kavramından uzaklaşmamak için, bu yayınlara yüzeysel başvurulmuştur.

Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi, Toplu' nun verdiği "Yeni iletişim teknolojilerinin gelişimi ve medyanın dönüşümü" isimli semineri sonrasında, bir dergide yayınladığı, "İletişim Teknolojilerinin Gelişimi" isimli yayını, kaynak ve içerik açısından önemlidir.

Araştırma açısından, en faydalı olan yayınlar, Beykent Üniversitesinde, İletişim tasarımı bölümü öğretim üyesi, aynı zamanda hareketli medya tasarımcısı olan, Atiker' in çalışmaları olmuştur. Araştırma kapsamında, kavramlaştırılmaya çalışılan "hareketli medya tasarımı" veya "hareketli medya grafik tasarımı" ifadelerinin, Atiker' in yayınlarında "hareketli grafikler" olarak ele aldığı görülmektedir. Atiker' in, hem konuya yaklaşımı, hem hareketli medya tasarımının tanımlanması için, araştırmada faydalı olan makale ve sanatta yeterlilik çalışmaları mevcuttur. Her ne kadar, hareketli görsellerin toplumsal yapı ile, kültürle veya beğeni düzeyiyle ilişkilendirmemiş olsa da, iletişim yönü ve eğitimde kullanılamasına yönelik bulguları, araştırma açısından oldukça faydalı olmuştur.

Kocadaş' ın hakemli uluslararası bir dergide yayınladığı "Kültür ve Medya" isimli yayını da bu alanda yapılan ilk önemli araştırma çalışmalarındandır. Türkiye' de de sonradan kitap haline dönüştürülen araştırmalar da mevcuttur. Araştırma açısından benzer noktaları bulunan ve kitap olarak basılan çalışma, Mora tarafından yazılan, "Medya Çalışmaları, Medya Pedagojisi ve Küresel İletişim" dir.

Bu yayın ve araştırmaların yanı sıra, içerik ve kapsam açısından, araştırmaya en benzer iki çalışmadan birisi, Arslan' ın yazdığı "Medyanın birey, toplum ve kültür üzerine etkileri" isimli makalesidir.

Medya, toplum ve kültür değerlendirmeleri ve etkileşimleri açısından araştırmaya benzer özellikler taşımaktadır. Diğer çalışma ise, Mersin Üniversitesinde, Güven tarafından yazılan "Türk Sinemasında Film Jeneriklerinin Tipografi Sorunları ve Bir Jenerik Uygulaması" isimli yüksek lisans tezidir. Bu çalışma da film jeneriklerine ve çoklu ortamından önemli özelliklerinden olan tipografi konusuna değinmesi açısından önemlidir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde; araştırma modeli, evren ve örneklem, verilerin toplanması, verilerin çözümü ve yorumlanmasının nasıl yapıldığı açıklanmıştır.

3. 1. Araştırma Modeli

Araştırma, tarama ve araştırma modeli kullanılarak; genel olarak, toplum, kültür, beğeni düzeyinin açıklamalarının yaptıktan sonra, etkileşimleri ile ilgili yorumlarla birlikte, daha önce belirtilen ülkelere araştırma gezileri veya internet araştırması neticesinde, konunun uzmanlarıyla elde edilen verileri paylaşarak, genel görüşleri ve etkilerini araştıran betimsel bir çalışmadır.

3. 2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, hareketli medyayı izleyen kitle ve tasarlayan tasarımcılar oluşturmaktadır.

Araştırma evreninin kapsamında, öncelikli olarak araştırmanın genel kavram haritası çıkartılarak o kavramların genel anlamda karşılıkları tanımlanmıştır. Daha sonra farklı zaman dilimleri açısından dünya genelinde tanınmış filmlerin, film öncesi hareketli medya tasarımları ve yorumlarıyla konunun süreç ve zaman boyutuna, farklı ülkeler açısından konunun gezi, söyleşi, röportajlar sayesinde de farklı içerik ve etkileşim kısmına ulaşılmıştır. Çalışma kapsamında, Türkiye, Amerika, Japonya, Fransa ve İran olmak üzere beş ülkeye gidilerek ve oralardaki kültür, toplum ve hareketli medya etkileşimi gözlenmiştir.

Gidilen ve incelenen ülkelerde, akademisyenlerle, çeşitli prodüksiyon ajanslarında, TV kanallarında çalışan hareketli medya tasarımcıları ile, yayın yönetmeni, sanat yönetmeni ve hareketli medya tasarımı öğrencileri ile konu çerçevesinde görüşülmüştür. Gidilen ülkelere, internetten ve uydu bağlantısı üzerinden "capture" yöntemiyle, farklı kültürlerle ve toplumlara ait, farklı konu ve içerikte, hareketli medya tasarımları ve animasyon örnekleri toplanmıştır.

Bu verilerin sayısal olarak ölçülmeleri açısından çalışmaya bir etki ve katkısının olmaması yanında, bu alanda yapılan ilk çalışmalardan birisi olmasından dolayı, çok taktir ve ilgi gördüğü de gözlenmiştir. Aynı zamanda bu toplanan video dokümanlarında, ilgili kültür ve topluma ait öğelerin var olup olmadığı ve ne kadar var olduğu irdelenmiş, ve sonuçlar çalışma kapsamında yorumlanmıştır.

3.3. İşlem Yolu

Araştırmanın işlem yolunu belirlemek için veri toplama işlemine başlamadan önce; çalışmanın başlığı çerçevesinde karşılaşılabilecek kavramların literatür açısından karşılıkları belirlenmiştir. Bunlar genel olarak: toplum, toplumsal yapı, toplumsal değişim, iletişim, kültür, hareketli medya grafik tasarımı, toplumsal beğeni düzeyi, hareketli medya tasarımları ve eğitimde kullanımları (v.s.) gibi.

Daha sonra, farklı kültür yapıları açısından, kültürleri etkileyen, dil, din, sosyal ve ekonomik yapı açısından farklı ülkelerin isimleri belirlenmiştir. Bunlardan beş tanesine karar verilmiştir. Ülkeler, toplumsal ve kültürel yapıları düşünülerek seçilmiştir. Bu ülkeler, Türkiye, Amerika, Japonya, Fransa ve İran' dır. Ülkelerden araştırmaya katkı sağlayacak veriler belirlendikten sonra, araştırma gezisini zaman ve maddi durum açısından kolaylaştırabilecek imkanlar araştırılarak ilgili üniversite, şirket ve kişilerle iletişime geçilmiştir.

Araştırma gezileri esnasında belirlenen kişilerle iletişime geçilmiş, araştırmanın amacı, önemi, çerçevesi ve kaynakçalar paylaşılmıştır. Paylaşılan veriler ışığında ilgili kişilerden yorumlar alınarak, çalışmada, yorum olarak faydalanılmıştır. Herhangi bir ölçüm aracı kullanılamayacağı araştırmanı danışmanı ile yapılan ilk görüşmelerde karar verildiğinden herhangi bir anket veya ölçme aracı kullanılmamıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

4. 1. Alt Problemlere İlişkin Bulgular ve Yorumlar

4. 1. 1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Toplum ve toplumsal yapı, tüm sanat dalları için önemlidir. Sanatçı, içinde bulunduğu toplum ve kültüründen beslenir. Bu, hareketli medya tasarımcıları ve ürünleri açısından da böyledir. Hareketli medya tasarımlarını incelerken, öncelikle toplumu ve toplumsal değerlerini (beğeni düzeyini) göz önüne almak gerekir.

Toplum, toplumsal yapı ve toplumsal değişim kavramları içerisinde geçmekte olan ilişkiler bütünü (insan-insan ve insan-doğa) çözümlenmeden açıklanamaz. Çünkü bu üç ayrı kavramın da temelinde yatan ortak nokta birey ve bireyin kurduğu ilişkilerdir. Tarihsel süreç içerisinde insan önce bulunduğu çevrede hayatta kalabilmek adına çevresini ve çevreyi oluşturan koşullara uyum sağlamaya çalışmıştır. İnsan bu amacına ulaşabilmek için diğer insanlarla ilişki içerisine girmek durumunda kalmış ve bu ilişkilerin getirisi olarak, çevreyi dönüştürmeye çalışmış ve kimi zaman da dönüştürebilmiştir. Sonuç olarak değişen çevreyle birlikte insanlar arası ilişkiler de farklı bir boyut kazanmıştır.

Burada (toplumsal yapıyı açıklayabilmek için yapılan ayırmada) iki ayrı grubun hem kendi içerisinde hem de birbirleri arasında etkileşimde bulunduğunu unutmamak gerekir.

Toplumsal yapı içerisinde, toplumsal yapıyı meydana getiren birimlerin kendi aralarında gerçekleştirdikleri bu söz konusu ilişkiler, bu birimlerin birbirleri üzerinde etkide bulunmalarına ve ilişkilerinin öz ve biçim olarak dönüşmesine de neden olmaktadır (Ercan, 2009: 167).

Fuat Ercan' ın bu açıklaması toplumsal yapıyı dönüştürecek olanın insanın bizzat kendisi olduğunu vurgulamaya yöneliktir. Yoksa diğer taraftan bakıldığında

insan, bunu ancak verimli bir ilişkiler sistemi içerisinde ve kendi seçmediği geçmişten kalan koşullar dolayında gerçekleştirebilir.

Toplum ve toplumsal yapı dinamikdir. Sürekli olarak değişmekte ve dönüşmektedir. Dil, din, sosyo ekonomik çevre, toplum değerleri ve yaşam standartları bu durumu etkileyen başlıca nedenlerdir. Globalleşen dünya, internet ve uydu sayesinde toplumu meydana getiren unsurlardan biri olan kültürün etkisi gitgide azalmaktadır. Bu bakımdan değerlendirildiğinde etkinin yok olacağı söylenemez ama etkisinin hissedilemeyecek kadar azalacağı söylenebilir. Birinci alt problem açısından araştırmanın bulgularının yorumları ve değerlendirmeleri bunlardır.

4. 1. 2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

İletişimle kültür arasındaki dinamik bağ, toplumların etkileşimi dilbilimsel anlamda analiz edildiğinde, daha iyi anlaşılmaktadır. Dil ve kültür iletişim aracılığıyla yayılmakta, gelişebilmekte, daha da önemlisi etkinleştirilmekte ve medya araçları ile güçlendirilmektedir(Yıldız, 2005: arka kapak)

Kültürün, bireyin isteklerinin en temel nedeni ve belirleyici niteliği olduğu sonucuna da ulaşabilir. Özetle kültür insanın yarattığı her şeydir. Buna rağmen kültür gözlemlenebilen bir davranış değildir. Sadece insanların deneyimlerini yorumlama, davranışlarını genellemede kullandıkları ve bu davranışlara yansıttıkları değerler ve inançlardır.

İletişimin, kültürü harekete geçiren ve dinamik boyutunu oluşturan bir faktör olduğundan yola çıkarak, araçlarının da, bu anlamda iyi birer taşıyıcı olmaları ve amacına uygun bir biçimde ait oldukları kültürün öz yapısına bağımlı olarak işlevlerini yerine getirmeleri gerekmektedir. Bu yüzyılda kültür, iletişimin temel araçları sayesinde öz değerini bulmakta ve ya bazı durumlarda bu niteliğinden uzaklaşmakta, farklı anlamlar taşıyarak gelişebilmektedir. İşte bu yüzden iletişim araçlarının en temel ve baskın olanlarından biri dildir.

Bireyin kendisini başkalarına aktarabilmesinin, insanlarla sağlıklı ilişkiler kurabilmesinin temel şartı; 'ortak dilin' iyi bilinmesi ve kullanılmasıdır. Ortak dil, sistemli ve kurallı bir biçimde ortaya çıkan bireyler ve toplumlar arası ilişkilerin tümüdür. İletişim açısından dilin bir başka yönü de iletimde gerçekleştirilen mesajın mutlaka dil ile ifade edilir olmasıdır. Bu yönü, dili her türlü iletişimin taşıyıcısı konumuna sokmaktadır.

İletişim, bilgiyi üretme, aktarma ve anlamlandırma sürecini karşılamaktadır. Yani iletişim, üzerlerine belirli anlamlar yüklenen simgelerin alışverişini konu alır ve duygu, düşünce, bilgi ile deneyimlerin diğer insanlarla paylaşılması süreci içerisinde var olur. İletişim sürecinin bir başka amacı da ötekini tanıma ve kendi varoluşunu gerçekleştirilmedir. Bu amacına ulaşmak için insan sinema, TV, radyo, mektup, telefon, ve internet gibi çeşitli yığınsal iletim araçlarından yararlanır. İletişim araçları denince burada sözden başlayarak en üst düzeyde yer alan teknolojiye kadar uzanan araçlar zinciri akla gelmelidir. İletişim öğrenilen bir faaliyettir. İnsanlar, nasıl iletişim kurulacağı konusunda, yine iletişimin kendisinden yararlanmaktadır. Kitap okuma, eğitim ve diğer iletişim araçları buna iyi birer örnektir.

İletişim, kitle iletişim teknolojileri, kültür ve toplum arasında değiştirilemez bir ilişki ağı olduğunu görebilmekteyiz. İletişim, kültür içerisinde var olabilmektedir. Kültür ise iletişim aracılığı ile yayılabilmekte, dolayısıyla tarihsel süreçteki varlığını koruyabilmektedir. Kitle iletişim teknolojileri aracılığı ile kültürel öğeler toplumlar arasında yayılmakta ve nesilden nesile aktarılmaktadır. Bu süreç iletişimin bir getirisidir. İletişim toplumsal bir süreçtir. İletişim olmadan bireylerin toplumsallaşması ve bir kültüre sahip olması söz konusu değildir.

4. 1. 3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Beğeni kavramını yalın olarak ele almamız gerekirse, beğeni, güzel ve çirkin yargısını verdiren duygu veya halk dilinde zevktir. Birey için beğeni, tecrübe, edinilmiş, öğrenilmiş bilgi ve görgü neticesinde kazanılmaktadır. Dolayısıyla toplumu oluşturan bireylerin, tekil olarak kazandıkları ama toplumsal yapı içerisinde bir bütün oluşturdıkları, güzel veya çirkin yargısının verdiren duygu, toplumsal beğenidir.

Toplumsal beğeni, toplumların içinde bulundukları yapı ile direk alakalıdır. Kültür bileşenleri ve toplumsal yapıyı oluşturan tüm unsurlar, toplumsal beğeniye ve toplumsal beğeni düzeyini oluşturmaktadır. Toplumsal beğeni düzeyi, toplum içerisinde yaşayan insanların, zevk seviyelerini ifade etmektedir. Bu seviye ve beğeni düzeyi oluşurken, toplumun içinde bulunduğu konum, kullandığı dil, inanç sistemleri, ekonomik ve sosyal çevre gibi faktörler bu duruma etki etmektedir.

Her insanın kendine göre bir beğenisi vardır. Tüm insanlarda beğenin ölçüsü olabilecek bir kural, bir ilke yoktur. Her beğeni aynı derecede geçerlidir. Biri sanat müziğini beğenirken, başkası pop müziğini beğenebilmektedir. Her eser, eser sahibinin kendi öz benliğinden kaynaklandığı için, eseri ortaya koyanın, ruhunda oluşan estetik beğeni hakkında herkesin kabul edeceği genel geçer yargılara varılamamaktadır. Sanat tarihçiler ve filozoflar, bu problemi yıllardır sorgulamakta ve tartışmaktadır.

Kültürler, toplumların iletişim şekilleri ve toplumsal beğeni düzeyleri, toplumdan topluma, farklılık göstermektedir. Bu farklılıkları meydana getiren unsurlar, toplumun içinde bulunduğu durumu, toplumun yapısını ve kültür haritasını ortaya koymaktadırlar.

Toplumsal beğenin farklılık göstermesinin bir sonucu da; aslında toplumsal yapıyı oluşturan insan-insan ilişkileri üzerinde etkisinin olduğunu ve bunun da toplumda farklı gerçeklikleri yaşayan toplumsal kesimler arasında çatışmaya ya da mücadeleye neden olduğudur. Toplumsal yapının korunmasına olanak sağlayan ve

toplumu bir arada tutan değer yargıları, toplumsal değişimi yaşayan her kesimin kendi yaşam pratiğine bağlı olarak farklılaşmaktadır. Bu durum az önce bahsettiğimiz duruma yol açmaktadır.

Araştırma bu alt problemin çözümlemesi ile, toplumsal beğeni düzeyini tartışmış ve hareketli medya grafik tasarımı açısından farklılıklara bir referans olabildiğini göstermiştir. Farklı beğeni düzeylerine bağlı olarak, araştırma kapsamında seçilen 5 ülkede, farklı hareketli medya tasarımlarına rastlanmaktadır. Bu farklılıkların, genel olarak, iletişim, kültür, toplum ve toplumsal yapıdan kaynaklandığı belirtilebilir. Teknolojik gelişmeler, internet gibi iletişimi, hızlandıran ve sınırları olabildiğince azaltan değişimler neticesinde, gelecekte beğeni düzeylerinde birleşmelerin, kaynaşmaların ve köklü değişmelerin olabileceği söylenebilir.

4. 1. 4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Kitle iletişiminin ekran üzerinde yoğun biçimde yayılmasıyla birlikte grafik tasarımında ekrana özgü sınırlamalar ve zorunlulukların yanı sıra yeni olanaklar, değişimler ve hatta yeni kavramlar ortaya çıkmıştır. Bu değişimlerin başında ise hareket, ses ve zaman öğelerinin de artık grafik tasarımın temel öğeleri haline gelmesidir.

Hareketli grafikler zaman-temelli medya (time-based media) ile ilişkili olarak hazırlanan tasarımlardır. Bu nedenle hareketli grafikler içinde video, film, animasyon, fotoğraf, illüstrasyon ve müziği barındırabilir. Bu bakımdan hareketli grafikleri sadece hareket eden grafikler olarak tanımlamak yanlış olacaktır. Hareketli grafiklerin bu çok disiplinli altyapısı, tasarım ve sanatın iç içe geçtiği çok boyutlu bir ortama zemin hazırlamaktadır.

Kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve hareketli grafik üretiminde kullanılan yazılımların çeşitliliği tasarımcıya daha önce hiç olmadığı kadar yaratıcı seçenekler sunmaya başlamıştır. İnternetin, teknolojiyle beraber büyük bir kültürel, sosyal ve

toplumsal değişime neden olacağı çok açık bir gerçektir. Tasarımcının bu değişimdeki önemli rolü her zamankinden daha belirgin hale gelmektedir. Görsel iletişim bağlamında hareketli grafiklerin giderek artan kullanımı yeni iletişim araçları ve çözümlerini de beraberinde getirecektir. Bu nedenle grafik tasarım sürekli gelişmeli; var olan dil ve algı sistemlerini zorlamalıdır. Yeni görsel iletişim dilinde tasarımcı, değişimlere açık olmalı ve kendini sürekli güncellemelidir. Aynı zamanda içinde bulunduğu veya tasarım hazırladığı toplumu, toplumun yapısını, kültürünü, beğeni düzeylerini çok iyi araştırdıktan sonra hareketli medya grafik tasarımını hazırlamalıdır.

Hareketli grafik eğitimi alan öğrencinin aynı anda çok farklı disiplinlere hakim olması ve yaratıcı iletişim prensiplerini ön planda tutması ancak geniş kapsamlı, zengin eğitsel içeriğe sahip, kendini sürekli güncelleyen ve tutarlı bir eğitim sayesinde mümkündür. Bunun için, hem hareketli medya grafik tasarımına yönelik eğitimlerin, hem de hareketli medya grafik tasarımı ile yapılacak eğitimlerin, konunun uzmanları ve eğitimci uzmanlarca yeniden ele alınıp, planlanıp geleceğe dönük yeni bir eğitim modeli geliştirmeleri gerekmektedir.

4. 1. 5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

İletişim, üzerlerine belirli anlamlar yüklenen simgelerin alışverişini konu almaktadır. Duygu, düşünce, bilgi ile deneyimlerin diğer insanlarla paylaşılması süreci içerisinde var olmaktadır. İletişim sürecinin diğer bir amacı da ötekini tanıma ve kendi varoluşunu gerçekleştirmedir. Toplum, iletişim sayesinde bütünleşir. Toplum bütünleştğinde toplumsal yapıdan ve kültürden söz edilebilir. Bu amacına ulaşmak için insan sinema, TV, radyo, mektup, telefon, ve internet gibi çeşitli iletim araçlarından yararlanmıştır.

İletişim öğrenilen bir faaliyettir. İnsanlar, nasıl iletişim kurulacağı konusunda, yine iletişimin kendisinden yararlanmaktadır. Günümüz iletişim teknolojilerine baktığımızda, daha hızlı, daha kolay, daha eğlenceli ve daha ucuz olan insanlar tarafından tercih edilmekte ve kullanılmaktadır. Bunların başında, TV ve internet

gelmektedir. Bununla beraber, bir çok deęişme de beraberinde gerekleşmiştir. Deęişen beklentiler ve özüm yolları, farklı alanlar doğurmuştur. Örneęin; iletişim fakültelerinin içerisine günümüzde, görsel iletişim tasarımı bölümleri kurulmuştur. Bu örnek, artık iletişimin salt olarak ele alınamayacağıının, tasarım unsurunun iletişimin en temel paralarından olduęunun göstergesidir.

İletişim üzerine alışanlar, araştırmacılar, tasarımcılar, reklamcılar ve medyacılar, öncelikle iletişim kuracağı bağlantının, hedef kitlesinin genel ve detay özelliklerini incelemekte, buna baęlı olarak, en doğru iletişim aracını ve bu araç içerisinde kullanılacak tasarımı planlamaktadırlar. TV ve internet iletişimi açısından, mesaj ve içerik ne olursa olsun, grafik tasarım ve hareketli medya grafik tasarımı ok önemlidir. İçerik, en beęenilecek, en eğlenceli ve en net bir şekilde tüm ağlara ulaştırılmalıdır. Bu nedenle hareketli medya grafik tasarımı ve toplumsal beęeni düzeyi, iletişim açısından ok önem kazanmaktadır.

Toplumsal beęeni düzeyi ve iletişim alanında kullanılan hareketli medya tasarımları arasında doğrudan bir ilişki söz konusudur. Tüm iletişim araçları içinde, beęeni düzeylerini dikkate almadan yapılmış, hedefine ulaşmış bir hareketli medya grafik tasarımından söz edilemez. Bu nedenle bir ülkede yapılan hareketli medya tasarımları, o ülkedeki ve iletişim medyasındaki beęeni düzeyini anlama bakımından bir ipucu niteliğindedir. Özellikle yerel TV kanallarındaki hareketli medya grafik tasarımları, yayınlandığı ülke ve beęeni düzeyi hakkında, büyük ölçüde doğru bir bilgi aktarabilmektedirler.

4. 1. 6. Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Eęitimin bir amacı da, eęitimi bireyselleştirmek ve kolaylaştırmaktır. Hareketli medya tasarımları, bunu en iyi şekilde sağlayarak görsel, abuk ve özlü bir öğrenim sağlamaya yardımcı olmaktadır. Hareketli tipografiler, zekice tasarlanmış grafikler, ses, müzik ve iyi planlanmış, akılda kalacak bir senaryo ile birleştirilmiş, hareketli medya tasarımları sayesinde, eęitim sürecini sıkıcılıktan ıkararak sevimli bir hale dönüştürüp, öğrenme isteęini artırabilmek mümkün olmaktadır.

Hareketli medya grafik tasarımının içeriğinde, video, görüntü, ses, dublaj, müzik, animasyon, tipografi ve hareketli grafikler olduğu için, eğitim alanında kullanımlarda, bu içerik verimi ve etkinliği artırmaktadır. Aynı zamanda bu tasarımlar ile, zaman ve hareket olgularını da içerisinde barındırdıklarından, geniş bir ölçeğe yayılabilecek bir anlatımı, bu özellikler sayesinde, daha hızlı, daha kalıcı, daha etkili ve eğlenceli bir şekilde bilgiyi aktarmak mümkün olmaktadır.

Yakın gelecekte, kullanım alanları daha da genişleyecek olan hareketli medya grafik tasarımının, özellikle eğitim alanında kullanımları ile ilgili, çok sayıda çalışma ve araştırma yapılacaktır. Hiç şüphesiz; hareketli grafikler ve animasyon yoluyla yapılacak eğitimler, çok kısa bir zamanda, konu hakkında araştırma yapan uzmanlarca önemi daha sık vurgulanır ve yeni metodları uygulanır hale gelecektir.

4. 3. Farklı Beğeni Düzeylerine Sahip Ülkelerdeki, Hareketli Medya Örnekleri

Araştırmanın çeşitli noktalarında, birden fazla kere ifade edilmiş olan, verilerin ölçülemeyen ve hesaplanamayan verilen olması sebebiyle, genel olarak gözlemlene, inceleme ve yorumlama yöntemleri üzerinden durulmuştur. Konunun uzmanlarının, hareketli medya sektöründe çalışan tasarımcı ve yöneticilerin fikir ve yorumları araştırmaya çok önemli oranda etki sağlamıştır. Fakat yorum ve fikirleri değerlendirirken, farklı kültür ve toplum yapısına sahip, farklı ülkelerin uzmanlarıyla görüşmenin ve o fikirleri toplanmanın çok önemli olduğu araştırmanın doğruluğu açısından belirgin bir noktaydı. Bu sebeple araştırma öncesi, genel olarak araştırmanın sınırlılıkları açısından önemli kararlar alınmalıydı.

Danışmanların yönlendirmesi ile farklı kültür ve toplumsal yapı açısından beş farklı ülke belirlenmiştir. Bu ülkeler sırasıyla Türkiye, Amerika, Japonya, Fransa ve İran' dır. Araştırmanın geneli kapsayan önemli bir noktası olması açısından bu ülkelerin verilerine iki şekilde ulaşmanın uygun olacağı saptandı. Birincisi internet üzerinden gerekli kişi ve kurumlarla irtibata geçerek, görüşlerin ve fikirlerin örnekleriyle alınması, ikincisi ise uygun şartların ve zamanın ayarlanması durumunda bu ülkelere giderek, yerinde incelemeler ve araştırmalar yapmaktır. Çalışma sürecinde uzaktan veya ziyaret şeklinde araştırmalar yapıldı.

Bu araştırmanın bu aşaması sebebiyle, Almanya, Fransa, İtalya, Hindistan ve İran'a araştırma ve inceleme gezileri yapıldı. Araştırma öncesinde planlanmamış Almanya, İtalya ve Hindistan gezileri de araştırma açısından, farklı toplum ve kültürlerin incelenmesi noktası ile çok yararlı olmuştur. Japonya ve Amerika' ya vize ve maddi imkansızlıklar sebebiyle gidilememiş, internet üzerinden sağlanan bağlantılar aracılığı ile veriler toplanmış, incelenmiş ve yorumlanmıştır.

Her ülkeye ait bir çok hareketli medya örneği içerisinden, toplumsal ve kültürel detayları taşımaları açısından, birer örnek seçilerek, araştırmaya örnek analiz, inceleme ve yorum olarak dahil edilmiştir.

4. 3. 1. Türkiye

Türkiye' nin toplumsal yapısını analiz ederken "dış dünya", "ideoloji" ve "sınıfsal gelişim" gibi olguları göz önüne almak gerekir. Bu olgulardan “dış dünya” ile olan ilişkiler, Türkiye' nin toplumsal yapısını her dönemde etkilemiştir. Türkiye, gerek ekonomik alanda; gerek toplumsal, kültürel alanda; ve gerekse tarihsel süreçte, dış dünyayla her zaman bir etkileşim içinde olmuştur. Bu nedenle "dış dünya"nın Türkiye' nin toplumsal yapısı üzerindeki etkisi yadsınamaz. Aynı şekilde "sınıfsal gelişim" ve "ideoloji" olguları da birbirleriyle etkileşim içinde olan ve toplumsal yapıyı özümsemekte önemli kavramlardır. Bu açıdan, bu iki olgu birbirleriyle sürekli bir etkileşim içindedir. Örneğin belli bir ideolojinin etkisi altında gelişen bir sınıf, güçlenince bu ideolojiyi değişikliğe uğratabilir. Türkiye' nin toplumsal yapısını etkilemiş ideolojilere örnek olarak "muhafazakarlık" gösterilebilir. Fakat Türk muhafazakarlığını Avrupa ülkelerinde var olan örneklerinden ayırmak gerekir.

Türkiye' nin toplumsal yapısını analiz ederken, irdelenmesi gereken esaslar gibi, şüphesiz bu yapıyı etkileyen başka faktörlerden de söz etmek gerekir. Örneğin; eğitimin, kentleşmenin, ekonomideki gelişmenin ve enflasyonun, sivil toplumların, Türk insanı karakter yapısının, bu topraklarda yaşayan çeşitli etnik grupların ve ırkların ve daha birçok değişkenin Türkiye' nin toplumsal yapısı üzerindeki etkisini incelemek de faydalı olacaktır.

Türkiye'nin dış dünya ile olan etkileşimi ve teknolojik gelişmeler, Hareketli medya tasarımının ülkedeki gelişimi açısından çok önemlidir. Gelişmeleri bu yönde etkileyen yapı, muhafazakarlık, siyasal durum ve toplumu oluşturan diğer faktörlerle de toplumun beğeni düzeyini olumlu-olumsuz etkilemektedir. Medya okur yazarlığının beklenen ve istenen seviyelerde olmaması da görsel ve hareketli medyanın önemini ortaya koymaktadır. Bu nedenle Türkiye' nin yapısı ve gelecekteki durumu açısından, hareketli medya kavramı çok önem arz etmektedir. Seçilen ülkeler açısından, içinde yaşadığımız Türkiye, toplumsal yapısı ve kültürü ile beğeni düzeyi ve hareketli medya tasarımları ilişkisini göstermesi açısından çok önemlidir.

Bu yaklaşımlarla yola çıkarak, Türkiye' de, 1923'te başlayan batılılaşma, çağdaşlaşma ve yenilikçi hareketler, 2000' li yıllardan itibaren, "muhafazakar ve "geleneksel" bir toplumsal yapıya dönüş görülmeye başlamıştır. Kuşkusuz bu toplumsal yapı özellikleri, kültürde ve beğeni düzeylerinde kendini göstermektedir.

Türkiye' de ulusal olarak yayın yapan büyük televizyon kanalları vardır. Star TV, bunların en önemlileridir. Star TV yeni yıl ve yeni yayın dönemi için, konsept olarak belirledikleri bir konuyu ve televizyonun karakter ve oyuncu içeriklerini bir hareketli medya sunumuyla tanıtmıştı. Çalışmada tipografik açıdan çok fazla öğeye rastlamak mümkün olmamakla beraber, renk, ışık ve müzik açısından Türkiye kültürünü yansıttığını söyleyebiliriz.



(Resim 92)

Çalışma televizyon kanalının en iddialı yapımlarından, Tims Yapım şirketinin, yapımcılığını Timur Savcı' nın yaptığı, Meral Okay' ın vefatına kadar, yazıp yönettiği, sonrasında ise Yılmaz Şahin' in devam ettiği Muhteşem Yüzyıl dizisinin, baş karakterlerinin görüntüleri dikkat çekmektedir.

Sahnenin arkasında ise karanlık gökyüzü, hareketli medya tasarımının koyu bir zemin üzerinde devam edeceği izlenimini vermektedir. Gökyüzünde belirgin büyük bir yıldız bulunmaktadır.



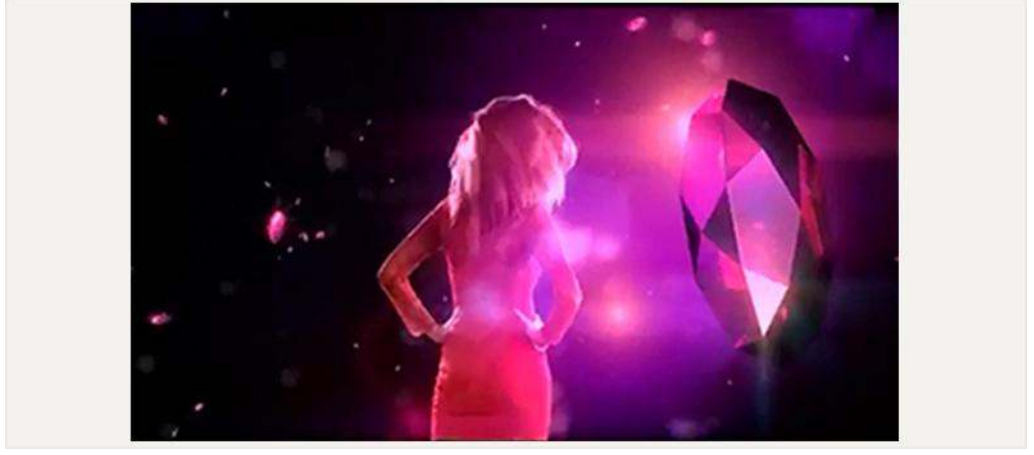
(Resim 93)

Sonraki devam eden sahnede, arkada gördüğümüz yıldızın yaklaşarak büyüdüğünü ve parlaklığının arttığını görmekteyiz.



(Resim 94)

Bir sonraki sahnede tasarımcı önceki sahnedeki yıldızın sebebini izleyicilere aktarmaktadır. Bu sahnede ise, yıldızın grafiksel olarak parçalanmış bir kısmının arka plan olarak kullanıldığı ve önde de televizyon programları ve sunucularının ipuçlarını veren yeşil zemin tekniği ile çekilmiş ve soyut bir stüdyo görüntüsündeki video görüntülerini görmekteyiz.



(Resim 95)

Sonraki sahnede tasarımcının, elmas, pırlanta gibi objeleri kullanarak televizyon programlarında görev alan sunucu ve oyuncularının değerini ifade etmek için planladığı anlaşılmaktadır.



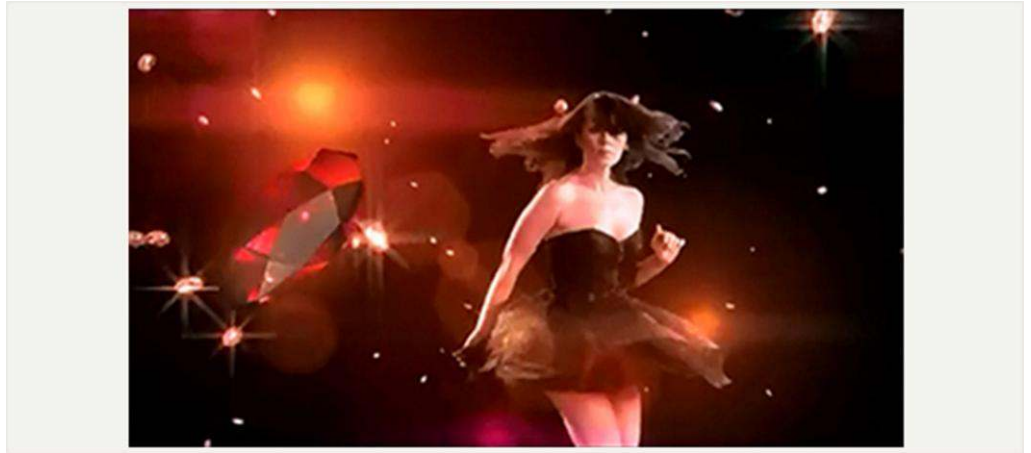
(Resim 96)

Her sahnede farklı programlar, farklı renklerle gösterilmektedir. Bu renkler ekranın içeriğinin zenginliğini ifade etmek için düşünülmüştür.



(Resim 97)

Aynı zamanda çekimlerdeki sunucuların duruşları ve ifadeleri ile tasarımcı, programların içerikleri hakkında az da olsa fikir vermektedir.



(Resim 98)

Sahnelerde, program sunucularının etrafında yıldızlar parlamakta ve koyu zemin üzerinde yanıp sönmektedir.



(Resim 99)

Bu sahnede, yine oyuncunun duruşu ile rol almakta olduğu dizinin içeriğine ve rolüne dair ipuçları sahnenin renkleriyle bütünleştirilmektedir.



(Resim 100)

Sona yaklaşıldığında, kadrajın uzaklaşarak küçüklü büyüklü yıldızlardan oluşan rengarenk bir gökyüzü görünümü görülmektedir.



(Resim 101)

Sonrasında gökyüzündeki renkler daha net hale gelmektedir. Ayrıca yıldızların arasından bazıları büyüyerek değişik şekillerde netleşmekte ve ortada birleşmektedir.



(Resim 102)

Parçalar ve renkler birleşmiştir. Ve ortada beşgen bir şekil oluşturmaktadır.



(Resim 103)

Tüm yıldız parçalarının birleşmesi ve belirli renklerle bütünleşmeleri sonucunda, alttaki zeminin yerini beyaz zemin almaktadır. Beyaz zemin sayesinde parçaların bir araya getirdikleri anlam daha net ortaya çıkmaktadır. Ortada bunların birleşmesinden bir yıldız oluşmaktadır.

Final sahnesinde, tırnaksız, büyük harflerden oluşan televizyonun başlığı ve jeneriğin genel içeriğini tamamlayan bir slogan görülmektedir.

Kültür ve toplumsal yapı değerlendirilmesinin ötesinde, bu çalışmadan hareketli medya tasarımlarında görsel açıdan daha zengin hale getirilmesi için, görüntü, video, hareketli grafikler ve sesin bir arada kullanılmaları dikkat çekmektedir.

Bir diğerk önemli hareketli medya tasarım örneğı de, Türkiye TV kanalları açısından, devlet TV' si olarak dikkat çeken, büyük bütçelerle yürütölen ve son zamanlarda, bir çok dilde ve tarzda, farklı TV kanalları ile izleyicilerin karşısına çıkmakta olan, TRT TV kanalının yeni yayın dönemi için hazırlattığı jeneriklerdir.



(Resim 104)

Kanal, ana renk seçimi açısından mavi, turkuaz, lacivert ve beyaza doğru açılan mavinin tonlarını tercih etmiştir. Logodaki kırmızı bu fon sayesinde çok rahatlıkla dikkat çekmekte ve algılanmaktadır.



(Resim 105)

Düz, tırnaksız ve rahat okunabilecek kadar büyük tercih edilmiş fontlar, yan kamera hareketlerinden, tam kaşıdan kadraja geçmekte ve izleyiciyi bir süre okutacak kadar ekranda kalmaktadır.



(Resim 106)

Aynı tonlar ve animasyonların ana ekranda görünen halleri, farklı açılardan farklı giriş bölümlerinde kullanılmıştır. Yarın, bugün, az sonra gibi program aramaları bölümünde yazılar beyaz üzerinde tasarlanmış ve tarih ve saat belirtmeleri açısından doğru tercih edilmiştir.



(Resim 107)

Genel olarak seçilen renk mavi tonları olmasının yanında, farklı programlar için, mavi tonlarla uyumsuz olmayan farklı renkler de kullanılmıştır. Örneğin spor programında yeşil tonları hakimdir.



(Resim 108)



(Resim 109)

Spor programı sonrası başlayacak programa geçilirken, iki program için seçilen iki farklı renk, bu kısımda çok net bir şekilde görülmektedir. Aynı zamanda silüet olarak kullanılan grafik öğeler sayesinde, yazı gelmeden jenerik hakkında ipuçları da verilmektedir.



(Resim 110)

Bunun yanında tasarım, figürlerde kullanılan çiçek, kelebek ve ufukta yürümekte olan deve kervanı, başlayacak programla ilgili bilgi verirken, salıncakta sallanan çocuk, erkek ve bayan figürlerle, hedef kitlesinin ipuçlarını da vermektedir.



(Resim 111)



(Resim 112)

Jeneriklerde; dizi, belgesel, eğlence, müzik ve çocuk programı gibi, tüm programlar için ayrı renkler, farklı silüet grafik öğeler ve animasyonlar tercih edilmiştir.



(Resim 113)

TRT örneği, kullandığı renkler, animasyonlu silüet grafik öğeler, jeneriklerin süreleri ve kullanılan fontlar açısından, bizlere Türkiye hakkında bir çok ipuçları vermektedir. Bunun yanında TRT, Arapça gibi, farklı dillerde yayın yaptığı kanallarında, kanalı izleyecek kitlenin beğeni düzeyine göre farklı tarz, renk ve öğeler kullanmıştır.

4. 3. 2. Japonya

Japonya, Doğu Asya' da bir ada ülkesidir. Büyük Okyanus' ta bulunan Japonya Çin, Kore ve Rusya' nın doğusunda, kuzeyde Ohotsk Denizi' nden güneyde Doğu Çin Denizi' ne kadar uzanır. Bu nedenle Japonya "Doğan Güneşin Ülkesi" diye de bilinir. Gayri Safi Yurtiçi Hasılaya göre Japonya Amerika Birleşik Devletleri' nden sonra dünyada ikinci sıradadır. Birleşmiş Milletler, G8 ve APEC üyesidir. Savunma bütçesi dünya beşincisidir. Dünyanın en büyük dördüncü ihracatçısı ve en büyük altıncı ithalatçısıdır(Web Editör, 1999: 1).

Geleneksel yaşam tarzını ileri teknoloji ile aynı potada eriten Japonya, aynı zamanda bulunduğu bölgenin en önemli teknolojik güçlerinden biridir. İleri teknolojinin kalbi olarak görülmesine rağmen, Japonya hala toplumsal yapısı ve çalışma dünyasının hiyerarşik düzeni açısından geleneksel bir yapı içindedir. Çoğu Japon yaşamları boyunca aynı işyerinde çalışmaktadır. Ancak bu ve diğer gelenekler batı kültürünün etkisine daha açık bir neslin gelişmesi ile sorgulanır olmuştur. Japonya aynı zamanda dünya siyasetinin en etkili ülkelerinden birisidir. Uluslararası yardım çalışmalarında bağışları ile ön sıralardaki Japonya, küresel sermaye açısından da odak noktalardan birisidir.

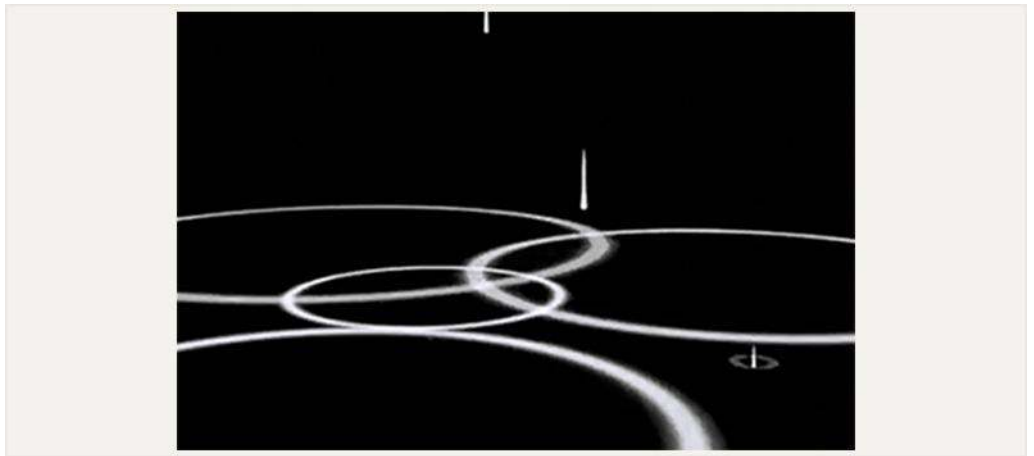
Geleneksel Japon kültüründe kadın-erkek ayrımı yoğun olarak vardır. En basitinden Japoncada' erkek dili' ve' kadın dili' vardır. Erkekler oldukça erkeksi bir dille konuşurken kadınlar bu dile ait kelimeleri ünlemleri kullanırken daha dikkatlidirler. Ancak günümüzde Japon kültüründe egemen olan yabancılaşma her alana olduğu gibi dile ve medyaya da etki etmiştir. Japonya' da yayıncılık ve medya sektörü son derece etkili ve ileridir.

Özel olsun, kamuya ait olsun kendilerine sağlam konum edinmiş yayın kurumları, izleyici çekmek için zorlu bir rekabet halinde. Kamu yayın kuruluşu da dahil olmak üzere ülkede kara vericileriyle yayın yapan 5 televizyon kuruluşu bulunmaktadır (Web Editör, 1999: 2).

Japonya da bu sebeple, medya sektörü çok hareketlidir. Yayın kurumlarının uzmanlık alanları ise farklılık göstermektedir. Milyonlarca kişi yayınları uydu veya kablolu yayınlar aracılığıyla takip etmektedir. NHK, aynı zamanda çok daha iyi ve canlı yayın kalitesi sağlayan yüksek tanımlı televizyon sistemlerinin (HDTV) de yaratıcılarındandır. Aynı zamanda yavaş yavaş karasal alıcılarla dijital yayına da

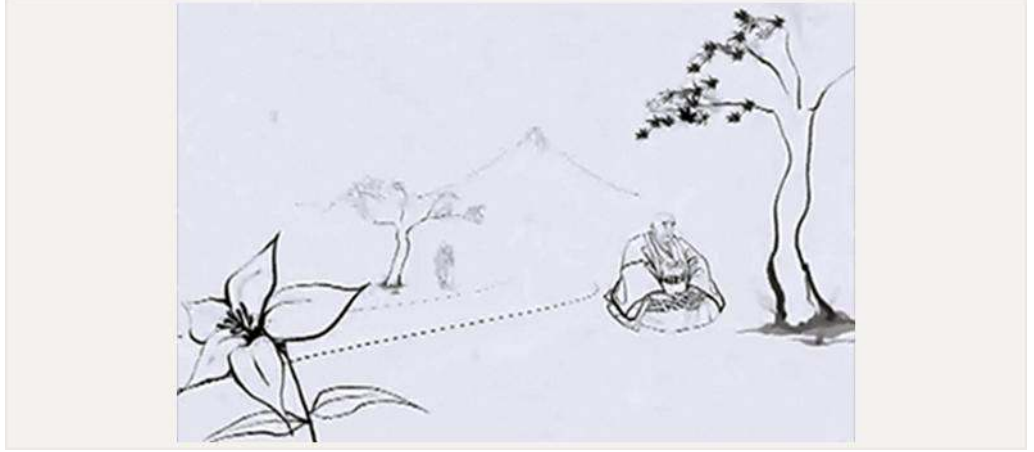
geçilmektedir. Haber programları, diziler, eğlence programları yanında spor, özellikle beyzbol büyük kitleleri ekran başına çekmektedir. Yabancı yapımlar başlıca kanalların yayınlarında ağırlıklı bir konumda değil ancak batı etkisi yerli yapımlar üzerinde kendini göstermektedir. Japonya' reality TV' diye anılan, sıradan insanların katıldığı programlara Avrupa ülkeleri ve Amerika Birleşik Devletleri'nden çok daha önce girilmiştir. Ayrıca ülkede gazete okuma oranları çok yüksek. Japonların yüzde 80' i günde en az bir gazete okumaktadır (Web Editör, 1999: 2). Ulusal ölçekli günlük gazetelerin tirajı milyonlarla ifade edilmektedir. Çoğu büyük gazetenin ayrı öğle ve akşam baskıları yapması bu rakamların artmasına da katkıda bulunmaktadır.

Medya gelişimleri bu noktada olmasına karşın, hareketli medya tasarımcılarının ve toplumsal yapıyı oluşturan bireylerin yaşları, beğeni düzeyini etkileyen en önemli faktörlerdendir. Dini yapısının farklılıkları ve bu anlamda toplumda oluşmuş inanç sistemi kaynaklı kültür kalıntıları da toplumsal beğeniye etkileyen etkenlerdendir. Bunların yanı sıra bu gelenekselci yapıdan sıyrılmak isteyen yeni neslin, yoğun teknoloji ilişkisi ile birlikte dış dünya ile olan bağlantısı, toplumsal yapıda değişmelere ve farklılaşmalara yol açmaktadır. Bu nedenle çalışma evreni içerisine dahil edilen Japonya' da gerek dünya üzerindeki konumu gerekse farklı kültür, toplum ve beğeni düzeyleri açısından önemli bir tercihtir. Bu jenerik, Japonya televizyonlarının en büyüklerinden birisi olan, NC Kyo kanalında yayınlanan bir program için tasarlanmıştır.



(Resim 114)

Sahneler, siyah üzerine beyaz, beyaz üzerine siyah olarak, çizim animasyon tekniği kullanılarak, Japon kültürünü yansıtan ve Japonya denince akla gelen öğelerden oluşmaktadır.

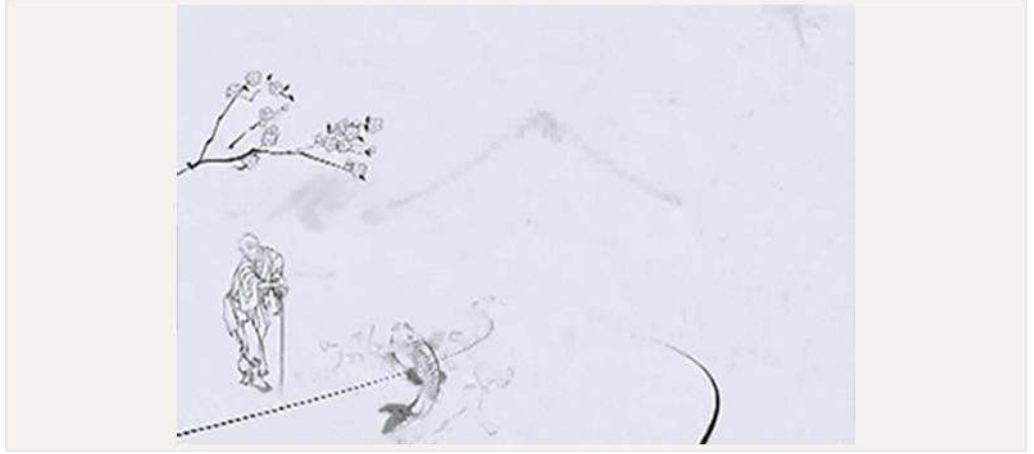


(Resim 115)

Sahne geçişlerinde, kameranın ileriye doğru harekete geçmesi sebebiyle, bazı görüntülerin netleşmesi, bazılarının ise netliğini kaybetmesiyle yaratılan ara hareketli grafikler kullanılmaktadır.



(Resim 116)



(Resim 117)

Kış şartları, kar, yağmur, uçuşan yapraklar, arka planda yer alan dağlar, Japon kıyafetleri giymiş karakterler, kültürel ipuçları olarak görülmektedir.



(Resim 118)

Sahne geçişi esnasında kadrajın üçte birlik kısmını dolduran, yakınlaşan yaprak üzerine, Japonca karakterlerle yazılı jenerik başlıkları görülmektedir.



(Resim 119)

Bu sahnede de kadrada bulunan yanardağ üzerine kaligrafik başlık Japon kültürünü gösteren en belirgin sahnelerden biridir.



(Resim 120)

Sahnenin devamında görüntülerdeki illüstrasyonların renklendiğini görüyoruz. Görüntülerde yer alan pembe çiçekli ağaçlara, Japonya Televizyonlarında kullanılan hareketli medya çalışmalarının bir çoğunda rastlanmaktadır.



(Resim 121)

Deniz kenarı bir yerleşim, ev tipleri, uzun gövdeli ağaçlar, balıkçı tekneleri ve arka planda yanardağ görüntüsü üzerindeki Japonca yazılarla tipik bir Japon jenerik yapısından bir sahne görülmektedir.

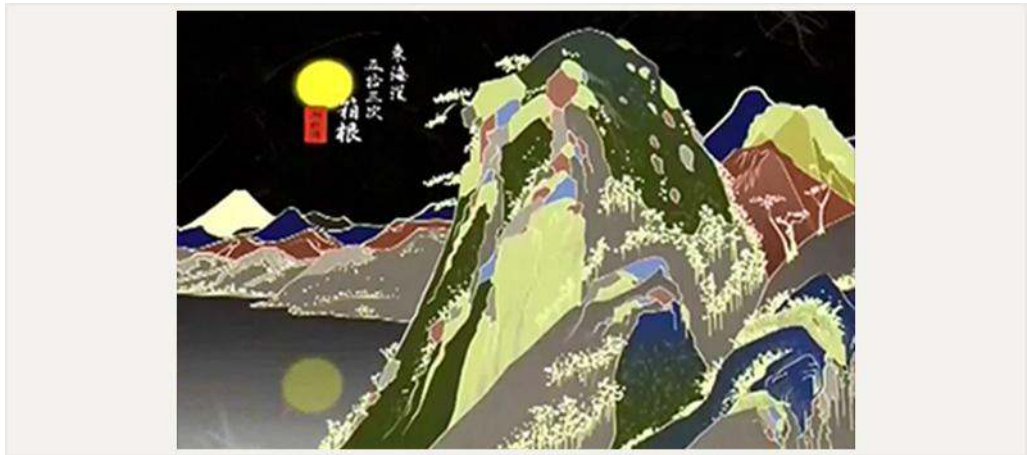


(Resim 122)



(Resim 123)

Bu sahnede, Türkiye' de bilinen en eski geleneksel ve kültürel sanat türlerinden biri olan minyatürün bir benzeri olan Japon minyatürleri ve toplumsal yapı içerisinde Japonya' daki halkın yaptığı işleri gösteren öğeler görülmektedir.



(Resim 124)

Son sahnede, siyah beyaz ekran renklenmiştir. Kadraj uzaklaşarak, genel planda, dik Japonya dağları, göl ve gökyüzüyle beraber ay görünmekte. Son olarak gökyüzünde beliren yazılarla programın başlığı ve ismi belirmektedir.

Bu örnekte, Japon yazı sanatı için kullanılan perşomen kağıtlarının dokusuna benzer bir fon görölmektedir. Sonrasında programın içeriğini anlatan yazılar, yavaşça yazılarak ekrana gelmektedir.

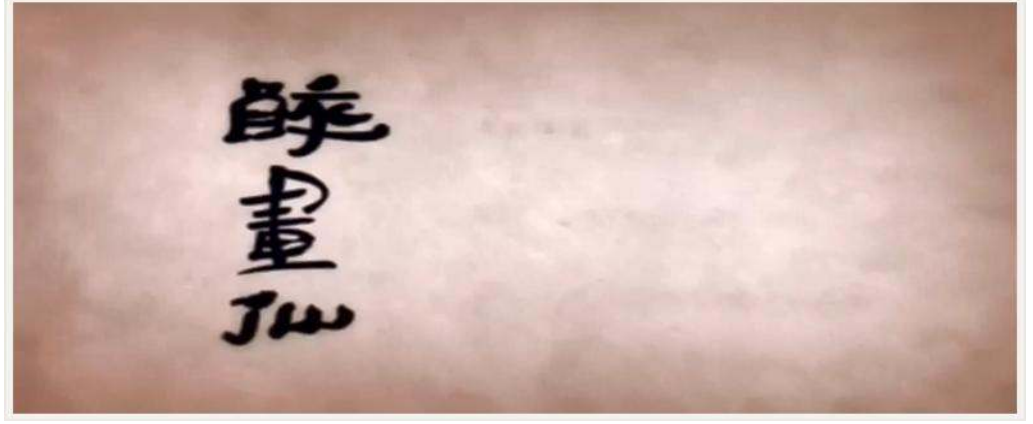


(Resim 125)

Bir el yazarmış gibi yazılar, resimsel bir anlatımla, animasyonlu bir şekilde, yukarıdan aşağıya doğru yazılırken, kamera da uzaklaşarak tüm metni göstermek için daha geniş görünüşe doğru gerilemektedir.



(Resim 126)



(Resim 127)

Japon kültüründe, uzun yıllardır kaybolmaması için çaba gösterilen ve yeni nesillere öğretilen değerlerden biri de yazı sanatı gibi, suluboya ve lavi tekniği ile yapılan geleneksel resimlerdir.



(Resim 128)

Bu sahnelerde, sulu boya ve lavi tekniğini andıran animasyon teknikleri kullanılarak, siyah ve kırmızı renkler Japon kültürüne dair görseller kullanılmıştır.



(Resim 129)



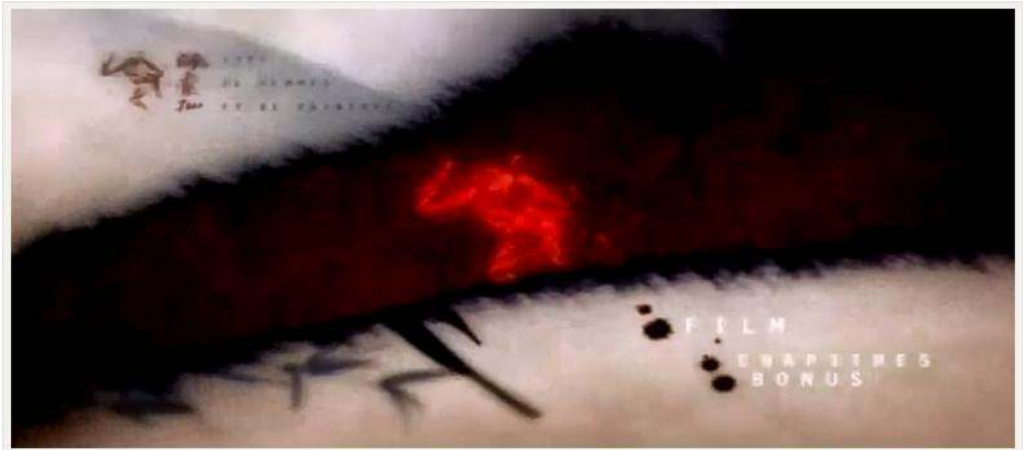
(Resim 130)

Sahnelerde, renklerin damlaması ile kamera açıları değişmektedir. Düşen damlaların içinden program ile ilgili görüntüler belirmektedir.



(Resim 131)

Helikopter böceği, ekranı yatay olarak geçerken bıraktığı damlalarla, jeneriği son sahneye geçirmektedir. Koyu tonlarıyla kırmızı bir fon belirmektedir. Fon üzerinde oluşan Japonca yazılar ve başlıkla jenerik sona ermektedir.



(Resim 132)

4. 3. 3. Amerika

Amerika, Amerika çok kültürlü, kozmopolit bir yapıya sahiptir. Tarihsel derinliklerden gelen, belirgin örf ve adetleri yoktur, alışkanlıklar hayatlarında büyük bir yer tutar. Her ne kadar Asya ve Avrupa ülkelerine oranla köklü bir geçmişe sahip olmasa da Amerika da yüzyıllar içerisinde kendi kültürel öğelerini oluşturan bir devlet olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynen sahip olduğu federe yapısı gibi kişileri arasında da ırk, etnik kimlik gibi bireysel özellikleri farklı olan Amerika Birleşik devletleri, zamanla kendi kültürünü oluşturmuştur.

Dışarıdan çok göç almıştır ve almaktadır. Başlıca göç aldığı İngiltere, İspanya, Fransa ve Portekiz gibi farklı ülkelerin kültürlerini potasında eritebilmiştir. Bu anlamda sınır komşusu Kanada' dan farklıdır. Kanada, göç aldığı ülkeleri direkt olarak ayrı bir kültür olarak görür, çok kültürlülük / çoğul kültürlülük olarak çevirebileceğimiz 'multiculturalism' unsurunu benimser. Bu yüzden de örneğin tanışırken Kanadalılar 'French-Canadian' , 'Indian-Canadian' gibi etnik özelliğini de belirtirler. Çünkü ülkelerini tüm kültürlerin farklı özelliklerini içinde barındıran, çeşitli kültürlerden oluşan bir bütün olarak görürler. Amerika için bu durum tam tersidir, farklı kültürlerin bir araya gelip aynı potada erimesi ve dolayısıyla da 'Amerikalı olmak' söz konusudur.

Amerikan kültürünün en önemli özelliklerinden biri “Individualism” yani Ferdiyetçilik' tir. Bu özellik gereğince kişi; fikirlerinde ve eylemlerinde kendi başına hareket eder ve kendi başarıları/başarısızlıkları ile değerlendirilir. Ülkenin özgürlükleri ve özgür düşüncüyü destekleyen ve koruyan yapısı ile bu öge iç içe geçmiş durumdadır. Toplumsal yaklaşım, toplum iradesinden önce bireyin iradesi ve hakları önem taşır. Ancak etnik farklılıklar bu konuda varyasyonlar gösterebilir: Siyahi Amerikalılarda birlik oluşturma, birlikte hareket etmenin örneklerine sıkça rastlanması bu varyasyonlara örnektir.

Amerikan toplumu için dört farklı dönemden bahsedilebilir. Bunlar: TV icadından önce ve sonra, sinemadan önce ve sonra olmak üzere iki grupta ele alınabilir. Bu dört dönemi oluşturan iki unsur; TV ve sinema, araştırma açısından en

önemli kaynaktır. Bu unsurların, Amerikan toplumu üzerinde oluşturdıkları değişim, kültürel etkiler ve beğeni düzeyi ilişkileri araştırmanın geneli açısından çok önemlidir. Amerika' da, TV, sinema ve medya unsurları, en az, toplumu ve kültürü oluşturan diğer tüm etkenler kadar etkindir. Bu nedenle, hareketli medya tasarımının gücü, toplumsal beğeni düzeyi ile olan ilişkisi; Amerika analizi ile kendini en iyi şekilde göstermektedir.

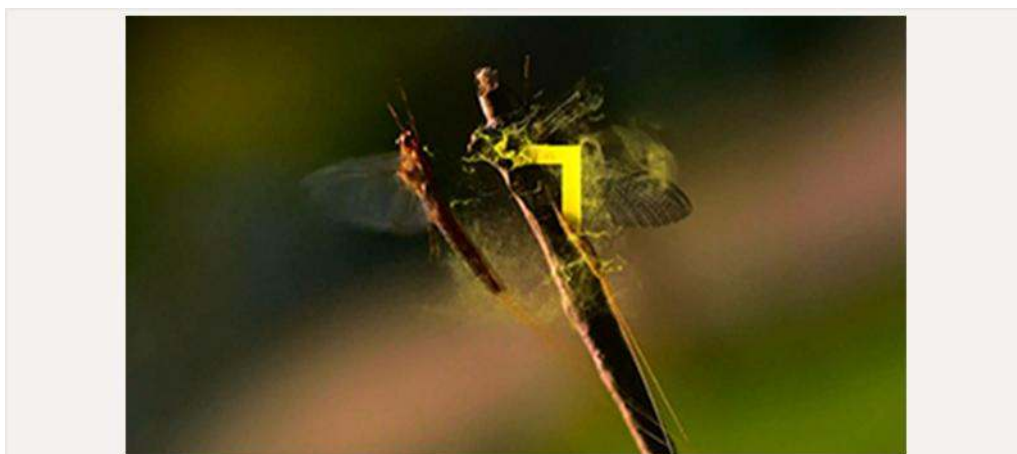
National Geographic dünyanın ve Amerika' nın en önemli televizyon kanallarından birisidir. Bu anlamda hareketli medya tasarımlarına son derece önem vermektedirler. Ve bunun neticesi olarak, sayısız ödülü olan hareketli medya tasarımlarına sahiptirler. İncelenen jenerik, bunlardan bir tanesidir.



(Resim 133)

İlk sahnede, televizyonun sade ve etkili logosu, bir doğa görüntüsü üzerinde görülmektedir. Üzerinde bulunduğu kadrage çerçeve gibi durmaktadır.

Bu jenerikten de anlaşılacağı gibi hareketli görüntülerle video görüntülerinin bütünlüğü çok önemlidir. Bu hareketli medya çalışmasında duman ve parçacık animasyonu ile sahneler arasında geçişler yaratılmıştır.



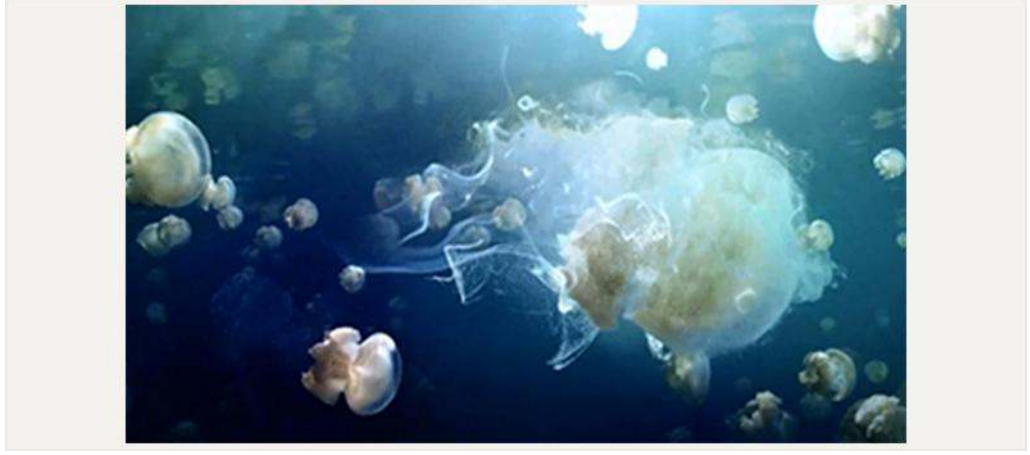
(Resim 134)



(Resim 135)

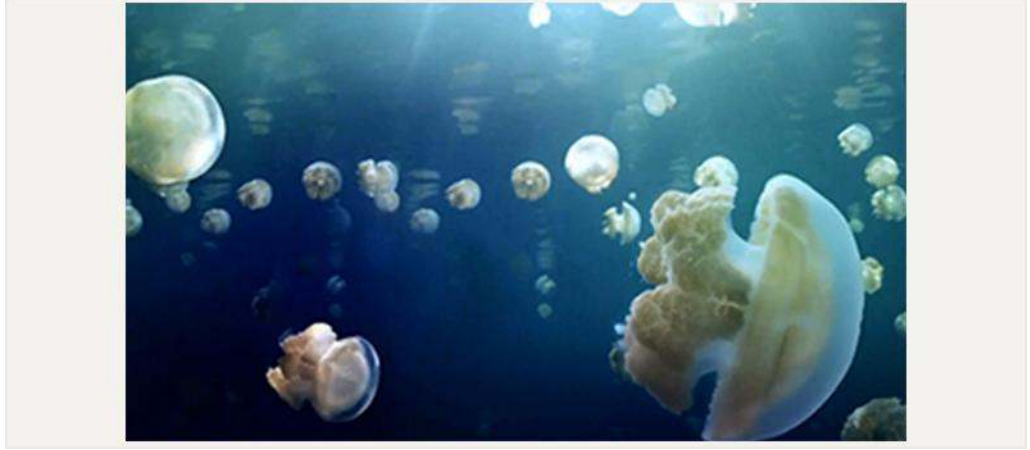


(Resim 136)



(Resim 137)

Sahnelerde televizyon kanalının yayın anlayışı açısından doğanın tüm alanlarını konu aldığı anlaşılmaktadır. Karada çekilmiş ceylan çekiminden, duman efekti sayesinde deniz içi deniz anası sürülerinin dinamik hareketleri ve müzik senkronizasyonunun sağlandığı sahneye geçerek etkin bir çekim sağlanmıştır.



(Resim 138)

Hemen hemen tüm sahnelerde, büyük-küçük, açık-koyu, uzak-yakın gibi grafiksel tasarım özellikleri de görülmektedir.



(Resim 139)

Daha önceki sahnelerde olduğu gibi, bu sahnede de zebraların koştuğu görüntüden, kelebeklerin uçtuğu, yeşil tonların ağırlıklı görüldüğü başka bir doğa görüntüsüne geçilmektedir. Bu iki sahne arasında açık koyu kontrastı dikkat çekmektedir. Bu kontrast sayesinde geçiş efektinin etkisi artmıştır.



(Resim 140)



(Resim 141)

Zebranın beyaz ve grilerden oluşan dokusu, bu sahnede kelebeğe dönüşmektedir. Ekranın ortasında belirgin bir büyüklükte uçmaktadır.



(Resim 142)

Başlangıçta bulanık olan arka plan görüntüsü, giderek netleşmektedir. Buna paralel görüntü uzaklaşarak etraftaki diğer kelebekler görüntüye girmektedir.



(Resim 143)

Son sahneye yaklaşıldığında jeneriğin son başlığı görülecektir. Bunun için başlığa dönüşmesi planlanmış kelebek, kadrajın ortasına doğru uçmaktadır.



(Resim 144)

Jeneriğin genel akışının aksine, son sahne daha durağandır. Ve kelebek kanalın logo başlığına dönüşmektedir. Son saniyelerde ise logo algılanması kolay, net bir şekilde durağandır. Sadece ışık huzmeleri hareket etmektedir.

Diğer örnek, daha dinamik ve farklı bir konu için tasarlanmıştır. Spor programlarının genel olarak jenerikleri hem grafik animasyonlar açısından, gerekse kullanılan jenerik müziği açısından çok hareketlidir. Bu örnekte kullanılan renkler, programın logosunu hatırlatmaktadır. Tasarlanan her sahne arasındaki geçişler bir dönüşümle gerçekleşmektedir.



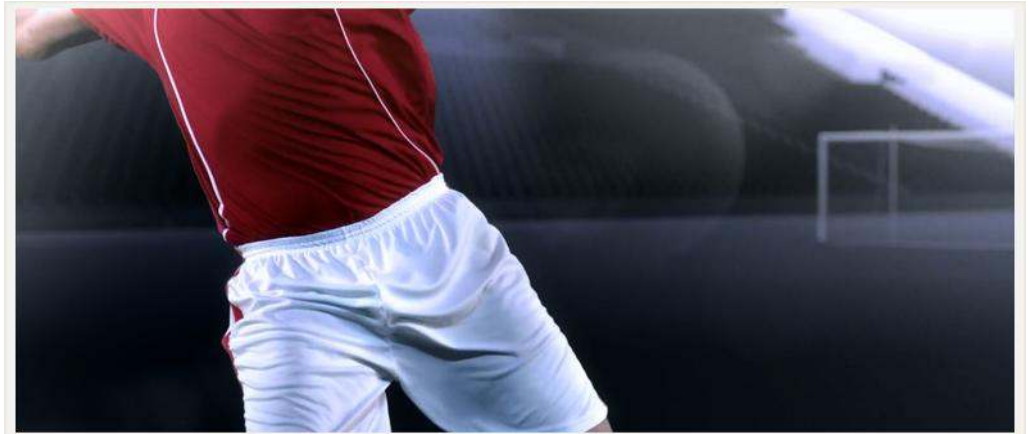
(Resim 145)

İlk sahnede, mavi tonu andıran, çok koyu bir fon üzerinde, kırmızı fon içerisinde düz kalın fontuyla yazılmış başlık ve logo görülmektedir.



(Resim 146)

Aşağıya kayan kamera hareketi sayesinde, yerde duran top, ayak hareketiyle havalandırılır, beyaz şort ve kırmızı formasıyla bir futbolcunun belden altı görünür.

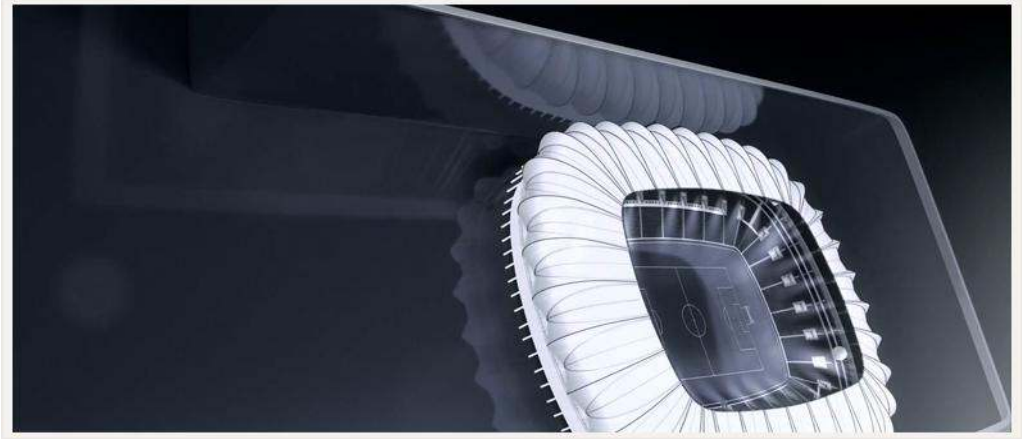


(Resim 147)



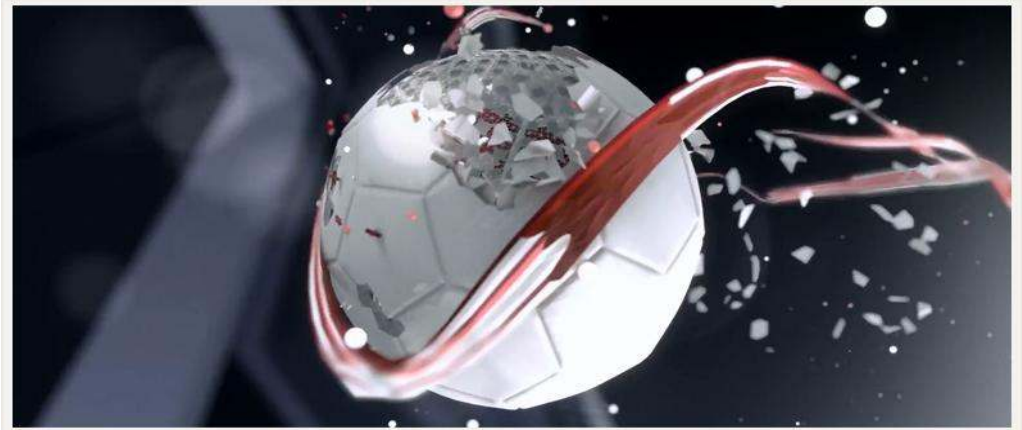
(Resim 148)

Genel planda, futbolcunun topa vurduğu görünmektedir. Bir önceki planda soyut bir arka plan olarak gördüğümüz fonun, bir stad olduğu anlaşılmaktadır.



(Resim 149)

Kamera uzaktadır. Stad genel planda açılı kameradan görünmektedir. Kamera topa bir anda yaklaşır. Bu kadrada, topun parçalanmakta olduğu görünmektedir.



(Resim 150)



(Resim 151)

Top hızla ileri doğru giderken, küçük parçalara ayrılmaktadır. Bir sonraki planda futbol topunun, tenis topuna dönüştüğü görülmektedir.

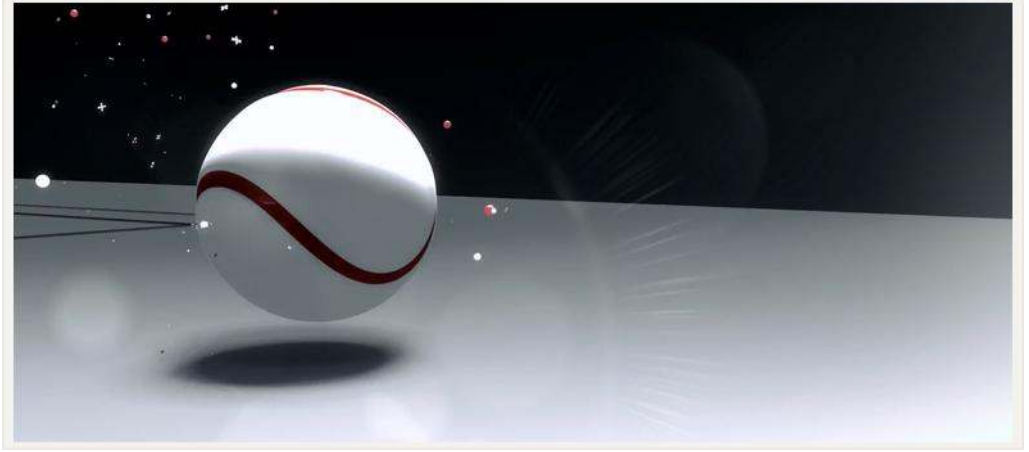


(Resim 152)

Futbol topunun, tenis topuna dönüştüğü sahnede, tenis sahasının çizgileri sol alt kısımda belirmiştir. Bir sonraki karede tenisçi de görüntüye girmektedir.



(Resim 153)



(Resim 154)

Kamera bir anda tenis topuna yakınlaşır. Top parçacıklar saçmaktadır.

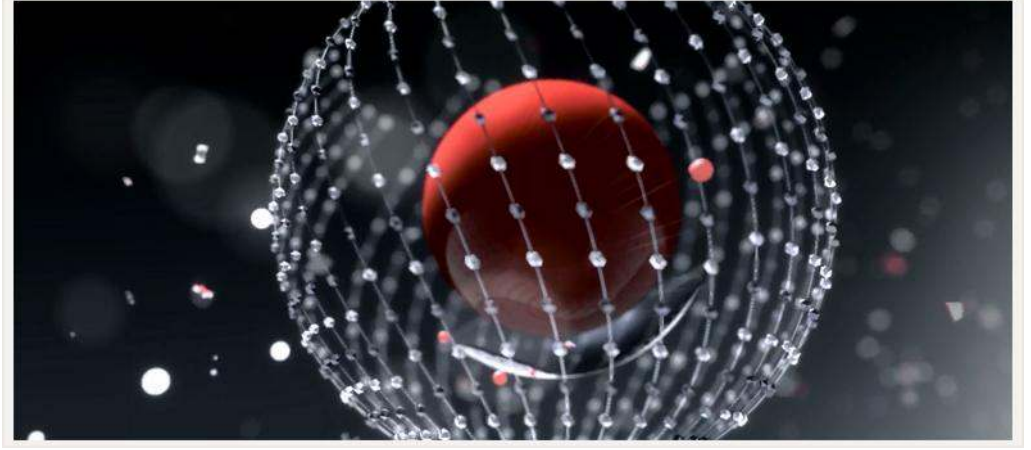


(Resim 155)

Sonraki sahnede, yere çarpan tenis topu, kırılır ve parçalara ayrılır. Parçaların arasından, tenis topundan daha küçük, kırmızı bir top ekrana gelmektedir.



(Resim 156)



(Resim 157)

Tenis topundan sonra beliren kırmızı top, ekrana doğru yaklaşırken, topun etrafını, küçük toplarla, metal şeritler sarmaya başlamaktadır. Şeritler iskelet gibi bütün her yeri sardığında, şeritlerin üzeri de kapanmaya başlamaktadır.



(Resim 158)

Şeritleri kapatan, kırmızı, siyah çizgili, basket topunun dış yüzeyidir. Top basket topuna düşmektedir. Top, kendi etrafında dönerek tam olarak dönüştüğünde, programın başlığı topun üzerinde logo olarak belirlemektedir. Ardından, program başlar.

4. 3. 4. Fransa

Fransa, dünyanın en çok ziyaret edilen ülkesidir. Dünyada turizm geliri en yüksek olan üçüncü büyük ülkedir. Avrupa Birliği' nin ve Birleşmiş Milletler' in kurucu üyelerinden biridir. Birleşmiş Milletler Güvenlik Konseyi' nin beş daimi üyesinden biridir(Wiki Web Editör, 2012: 1)

Fransa kültürü, ülkenin bulunduğu coğrafi konum, komşu uluslarla geliştirilen yoğun ilişkiler ve tarihin çeşitli dönemlerinde yaşanan göç dalgalarıyla şekillenmiştir. Özellikle başkent Paris, ülkenin kültür ve sanat merkezi olma görevini üstlenmiş ve gerek Avrupa' nın gerekse dünyanın en önde gelen kültür merkezlerinden biri olmuştur. Fransız sanatçılar, edebiyatçılar, modacılar günümüzde pek çok alanda önemli yapıtlar vermektedirler. Fransa' nın dışarıdan aldığı yoğun göç ve göçmenlerin ülkelerinden taşıdığı kültür ile Fransa' da günlük yaşamda önemli değişiklikler göze çarpmaktadır. Mutfak ve edebiyat alanlarında öne çıkan bu değişikliklerle Fransa her geçen gün daha farklı değişimler yaşamaktadır.

Fransız devrimi (1789) de Fransa toplumu, kültürü ve değişimi açısından da çok önemli bir dönüm noktasıdır. Fransız İhtilali ile miliyetçilik, adalet, eşitlik, hürriyet ve kardeşlik gibi kavramlar ortaya çıkmıştır. Bunlar Fransız İhtilalinin en önemli sonuçlarındandır. Bu dönem aynı zamanda romantizmin yükseliş ve düşüş dönemi olmuştur. Bir yanda yeniliğin baş döndürücü açılımı varken, bir yanda da tarihsel süreklilikteki kopuş yazarlarda yalnızlık ve temelsizlik duygusuna yol açmıştır. Bu iki eğilim de, Romantizmin öncülerinden olan Chateaubriand' ın yapıtlarında görülmektedir. Devrime karşı olan bu yazar, gençliğin yalnızlık ve mutsuzluğunu lirik ve ritmik bir düzyazıyla anlattığı René' yle romantik edebiyat için model oluşturuyordu. Devrimden sonra Fransa' da filozofların ve en üstün eleştirel düşüncenin çağı olmuştur. Eleştirel düşünce dine ve dinsel dogmalara olduğu kadar, sivil topluma, sivil toplumun örgütlenme biçimine ve temellerine de yönelmiştir. Devrimin etkisiyle zengin burjuvaziyle de uyum içinde olan bir aristokrasinin ince ve daha az gösterişli beğenisiyle belirlenmiştir. Bu gelişmede sanat amatörleri, koleksiyoncuları ve tacirleri belirleyici bir rol oynamışlardır. Artık sanata rengini veren, saray değil kenttir (Wiki Web Editör, 2012: 1).

Bu nedenler ve sonuçlar doğrultusunda değişen toplum, başkalaşan kültür, toplumun beğeni düzeyini de çok etkilemiştir. Devrime kadar burjuvanın

yönlendirmesiyle kendini gösteren beğeni, devrimden sonra kent ve halk odaklı beğeni şekline dönüşmüştür. Halen daha izlerine sıkça rastlanan bu etkiler, TV, medya ve iletişim noktalarının tamamında da görülmektedir. Değişen kültür ve toplum yapısına paralel, beğeni düzeylerindeki ve hareketli medya tasarımlarındaki farklılaşmaları Fransa örneğinde de çok net bir şekilde görmek mümkündür. Fransız devriminin günümüzde halen devam eden en temel sonuçlarından olan miliyetçilik, adalet, eşitlik, hürriyet gibi kavramlara semiyolojik olarak hareketli medya tasarımlarında rastlamak mümkündür. Bu da gösteriyor ki devrimin kültüre ve toplum yapısına olan etkileri, beğeni düzeylerine, iletişim alanlarındaki yaklaşımlara ve hareketli medya grafik tasarımlarına hala yansımaktadır.



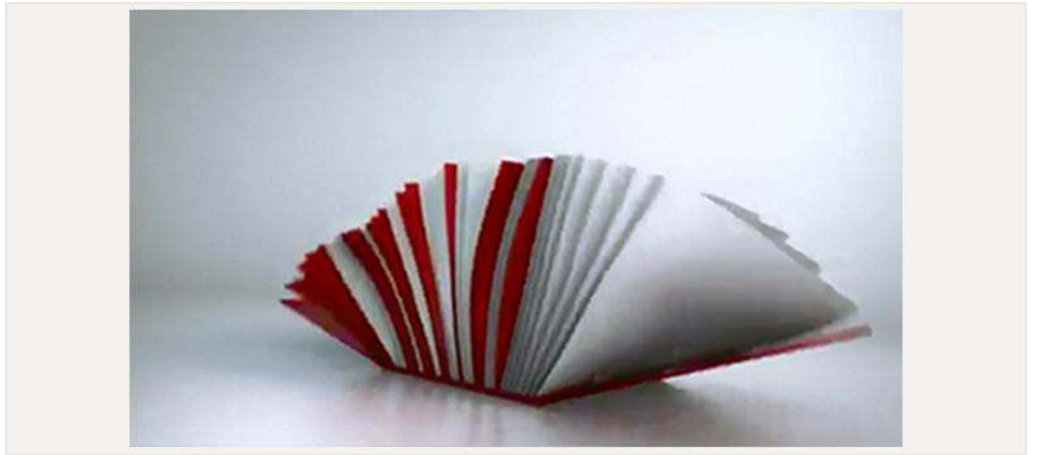
(Resim 159)

Fransa televizyonlarındaki hareketli medya tasarımlarında genel olarak karşılaşılan en önemli özellik, düz zemin üzerine, sade ve direk anlatım planların kullanılmasıdır. Renk olarak gri, beyaz zemin üzerine, siyah ve kırmızı grafikler bulunmaktadır.

Hareketli parçalardan oluşan küp yere düşerek bir kitaba dönüşmektedir. Kitap açılarak sayfalar görünmektedir.



(Resim 160)

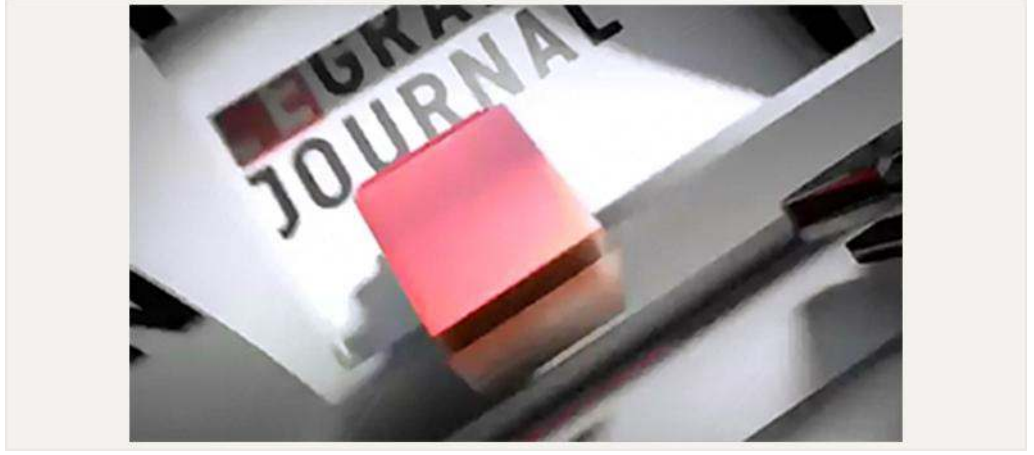


(Resim 161)



(Resim 162)

Kamera hızla sayfa içlerine yakınlaşmaktadır. Ve sayfalardaki yazılar üç boyutlu olarak uçuşmaktadır. Sahnelerin neredeyse tamamında kırmızı renge rastlamak mümkündür. Renklerin kullanımı her kadrada dengeli bir şekilde dağıtılmıştır.

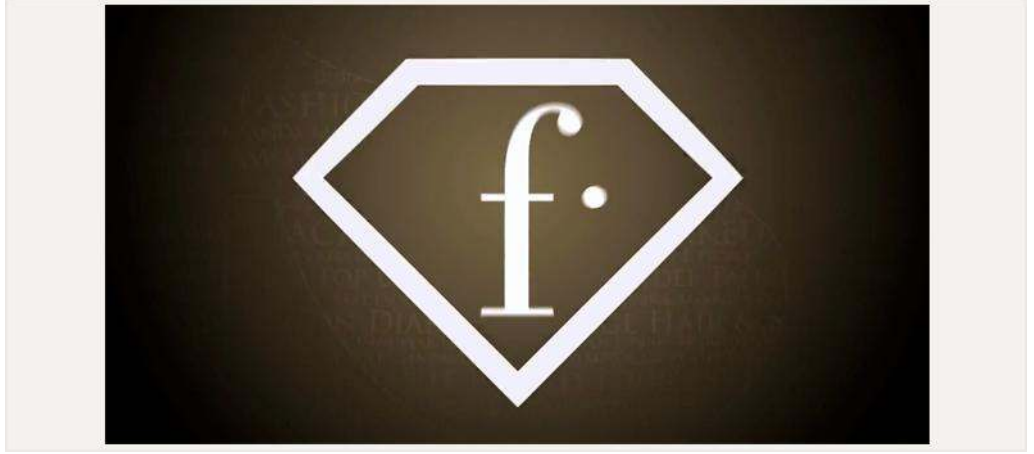


(Resim 163)

Sayfaların devamında, satır aralarında kırmızı küp görülmektedir. Tasarım küp ile başladığı gibi küp ile sona ermektedir. Fransa televizyonlarında, diğer ülkeler ve kültürlerde olduğu gibi uç bir uygulama ve kullanıma rastlanamamıştır. Teknikler ve uygulamalar açısından büyük farklılıklar yoktur. Farklılıklar genel olarak konu ve konseptler açısından ve konseptler açısından ve konseptler açısından.

Fransa hareketli medya tasarımları, İtalya, İngiltere ve Amerika' nın tasarımlarıyla çok benzerlik göstermektedir. Bu benzerliğin gerekçeleri tam olarak bilinmemektedir. Fakat teknolojik bağlar, internet, uydu iletişimi ve görsel yayın organları sebebiyle olduğu yorumu yapılmaktadır.

Diğer çalışma; Fransa TV kanalları arasında, dünya genelinde bir marka haline gelmiş ve hemen hemen dünyanın bütün ülkelerinde kendi dilinde yayın yapan bir kanal haline gelmiş, hareketli medya tasarımları açısından önemli özellikleri de olan bir örnek olarak, Fashion TV kanalının jeneriğidir. Fashion TV açısından en önemli öğeler, ışıltılı parıltılı takılar, elbiseler, çantalar ve kadın-erkek mankenlerdir. Genel yoğunluk kadın modası üzerine olduğu için, çoğunluklar başlıklarda pembe renk kullanılmıştır. Aynı zamanda, jeneriklerde, takıları andıran parlak taşlar ve elmas ögesi dikkat çekmektedir.



(Resim 164)

"f." fashion TV' nin kısaltmasıdır. Logoda da bu sebeple bu kullanılmıştır. Fakat logoyu tamamlamak için tasarımcı, logoyu elmas formuna sokmuştur. Jeneriğin ilk karesinde, kahverengi zemin üzerinde, bu logo görülmektedir.



(Resim 165)

Bu hareketli medya örneğinde, tipografik animasyonlara çok rastlanmaktadır. Kullanılan tipografik animasyonlarda, fashion TV' yi anlatan kelimeler ve ifadeler kullanılmaktadır. Yazı renkleri, sonradan beliren görselin renkleridir. Yazılar dağılırken, arka plandaki görsel belirginleşmektedir.

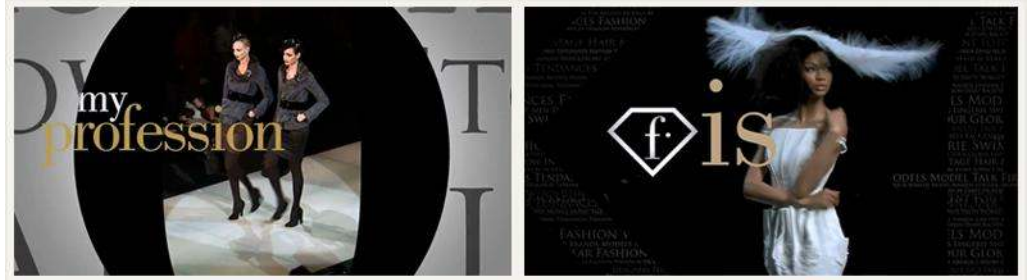
Tipografik animasyonlardan oluşan jenerikte, kamera vurgu yapılacak kelimelere tek tek yaklaşarak, seyirciye bu ifadeleri okutmaktadır. Fonda, küçük parlıtlı puantiyelerin üzerinde açık renkte bir arka plan görülmektedir. İçinde boşluklar bulunan harflerde defile videoları oynatılmaktadır.



(Resim 166)



(Resim 167)



(Resim 168)



(Resim 169)

Tipografik animasyonlarla ve videolarla iç içe devam eden jenerik, son sahnede, siyah fonda elmaslı logonun altında fashion tv yazısıyla tamamlanmaktadır.



4.3.5. İran

İran, Pers ve İslam kültürünün bir karışımıdır. M. Ö. 2000'lerdeki İran bölgesi kültürünün mirasçısı olarak kabul edilmektedir. İkinci bin yıl sırasında entelektüellerin ve dinin ve daha önce de halkın dili olarak Farsça ile beraber İran kültürü, uzun bir süre Ortadoğu ve Orta Asya'nın baskın kültürü olmuştur (Wiki Web Editör, 2010: 1)

İran'ın müslümanlığı benimsemesiyle, islam yaşam tarzı da İran kültürüne girmiştir. Modern İran'ın da günlük yaşam Şiilik anlayışına göre düzenlenmiştir ve ülkenin sanat, edebiyat ve mimarisi İran'ın derin ulusal geleneğini ve edebi kültürünü daimi bir hatırlatıcısı durumundadır. İran sineması modern İran'ın da gelişmiştir ve birçok İranlı yönetmen dünya çapında yaptıkları çalışmalarla tanınmıştır. İran filmleri son yirmi beş yıl içinde üç yüzden fazla ödül kazanmıştır. İran medyası özel ve kamu işletmeciliğinin bir karışımıdır. Ancak kitaplar ve filmler yayınlanmadan önce Kültür ve İslami Rehberlik Bakanlığı tarafından mutlaka onaylanmaktadır. Onay almayan filmler genellikle devlet sansürüne uğramaktadır. İnternet İran gençliği arasında inanılmaz oranda yayılmış durumdadır. İran bugün dünyada dördüncü büyük blogger sayısına sahip ülkedir.

İran, dünyanın en zengin sanat geleneklerine sahip olan ülkelerden biridir ve birçok disiplini içine almaktadır; mimari, resim, dokuma, çömlekçilik, Hat sanatı, Metal işleme ve Taş oymacılığı gibi. Halı dokuma Fars kültürünün ve sanatının en özgün dallarından biridir ve kökü antik çağlara kadar uzanmaktadır.

İranlılar mimaride matematik, geometri ve astronomiyi ilk kez kullananlardandır. Klasik İran mimarisinin ana yapıları cami ve saraylardır. İran, çok sayıda sanat evi ve galerisinin yanı sıra dünyadaki en büyük ve değerli mücevher koleksiyonlarına da sahiptir. Bu derece yoğun bir kültürel derinliğe sahip olmasına rağmen, İslam devrimi sonrasında, iletişim araçlarında, medya tasarımlarında devlet baskısı ve denetimleri yoğun bir şekilde görülmektedir. Bu din baskısı kültürel ve toplumsal yapıyı etkilediği gibi, tüm görsel alanları ve sanatsal etkinlikleri de etkilemektedir. Toplumu oluşturan bireylerin ve medya iletişim alanında çalışanların internet aracılığı ile dünyaya açık olmalarının yanı sıra bu baskıcı unsur tasarımcıları

ve toplumun beğeni düzeyini çeşitli şekillerde ve seviyelerde etkilemektedir.

Özellikle Avrupa ve Amerika' nın takip ettiği İran sineması, dünyaya açılma potansiyeline, gelişmelere açık olan yönetmenlerine, dünyaca bilinen basılı medya ve hareketli medya grafik tasarımcılarına rağmen, toplumun din taassubu ve yerel yönetimin tutumu yüzünden dünya' da hakettiği noktalara çok uzaktadır. Buna rağmen Mecid Mecidi gibi, dünya genelindeki film festivallerinde, ödül listelerinde adını gösteren yönetmenler de vardır. Dünya açısından, İran' ın kültürel mirası ve derin toplumsal yapısı, özellikle hareketli medya tasarımları ve sineması açısından merak konusudur.

İran' da din taassubu çok daha yoğun olduğundan, din etkisi tüm medya iletişim alanlarında kendini göstermektedir. Kültürel alt yapısının oluşturan bileşenlerin en etkini olarak göze çarpan din ve inanç sistemi, medya açısından düşünce, fikir ve ifade özgürlüğü bağlamında kısıtlayıcı olmaktadır. Örneğin Kadın figürü, bir konu anlatımında çok nadir görülmektedir. Kadın figürlerinin kullanıldığı sahnelerde, yoğun tipografik düzenlemeler ve renksiz mat alanlara rastlanmaktadır. Bunların yanı sıra tipografik olarak da, kullanılan alfabe ve harf yapısının dezavantajları da görülmektedir.

Diğer bir sonuç olarak; internet ve uydu yayın organlarının yaygınlaşması, teknolojik gelişmelerin neticesi olarak globalleşen dünya düzeni ile, kültür kaynaşması, benzeşmesi, dönüşmesi gibi etkiler görülmektedir. Aynı zamanda global yayın yapan medya organları ve internetin etkileri ile, beğeni düzeylerinde birleşme ve benzeşmelerin olduğu saptanmıştır. Günümüzde internet ağları ve gelişen teknoloji nedeniyle, neredeyse, tüm toplumlar her türlü iletişime açık hale gelmiştir. Ancak, teknolojik ve ekonomik olarak gelişmiş toplumlar, gelişmekte olan toplumların kültürlerini, hareketli medya aracılığıyla etkilemektedir.

İran hareketli medya tasarımlarındaki en belirgin fark, Japonya' dakiler gibi kullanılan dilden kaynaklanan, alfabenin özellikleridir. Bu durum tasarımcı açısından, sadece tasarım kadraji içerisinde bir durumu ifade etmek ya da açıklamak

için kullanılan bir yazı değil aynı zamanda tasarımı oluşturan leke değerlerinden birisi olması sebebiyle çok önemlidir.

1979 yıllarına kadar şahılla yönetilen, monarşik bi yapıya sahip olan İran, 1979 islam devriminden sonra yerini teokratik bir islam devleti haline gelmiştir. Bundan dolayı devlette en yetkili ve tek söz sahibi, dini lider olduğu görülmektedir. Lider' in yürütme, yasama ve yargı üzerindeki baskıcı etkisi de büyüktür. Bu etkinin toplum, kültür, iletişim ve medya üzerindeki etkisi kadar, hareketli görsel medya tasarımları üzerinde de çok baskıcı bir etkisi vardır.



(Resim 174)

Arap Alfabesinin kullanıldığı hareketli medya tasarımlarında farklı bir estetik yaklaşımın ve beğeni düzeyinin olduğu söylenebilir.



(Resim 175)

Nitekim incelenen örnekten de anlaşılacağı gibi, Arap alfabesi, Latin alfabesindeki gibi, espas, kelime aralıkları ve font puntoları ile ilgili çok oynamalar açısından çok esnek olmadığından, tasarımcıları belirli bir sınıra koymaktadır.



(Resim 176)

Fakat çeşitli kültürel paylaşımlar neticesindeki etkilerin görüldüğü, çağdaş, sıra dışı ve alışla gelmiş kullanımın sınırlarını zorlayan çalışmalar da yok değildir.



(Resim 177)



(Resim 178)

Bu çalışmada tipografik olarak, bulunduğu coğrafyanın özelliklerini yansıtmalarının yanında; kültürel ve toplumsal olarak belirli ikonların da kullanıldığı görülmektedir.



(Resim 179)

Kullanılan renk açısından, coğrafyanın içinde bulunduğu kaotik yapı ve etkileri anlatılmaya çalışılmıştır. Kirlı kenarlar, koyu lekeler, eski görünümler sayesinde yorum açısından önemli verilere ulaşmak mümkündür.

Kullanılan renkler, genel olarak kirli ve saturasyonu düşük renklerden seçilmiştir. Koyu zeminlerde açık, açık zeminlerde koyu yazılar kullanılmıştır.



(Resim 180)

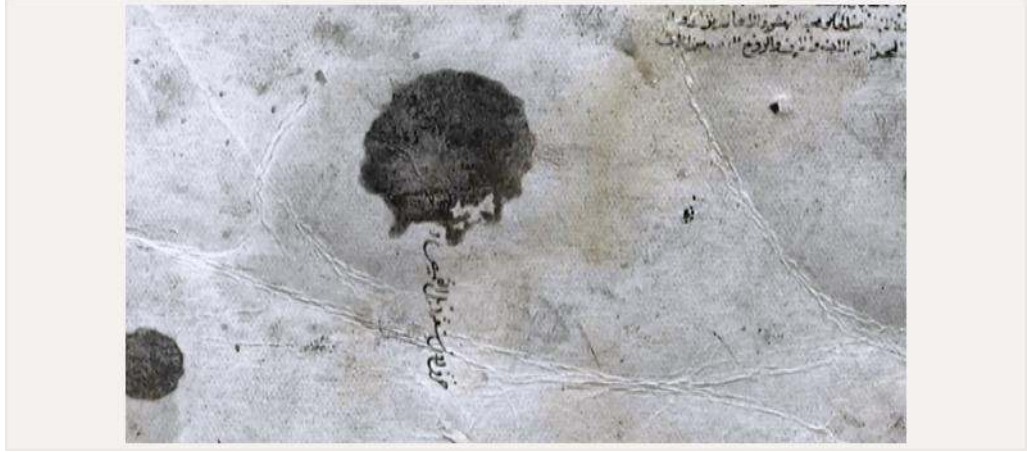


(Resim 181)

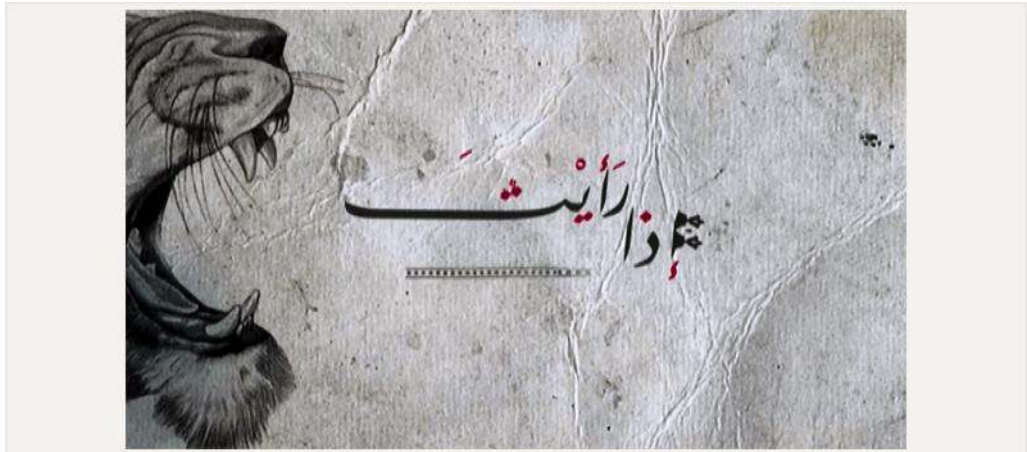


(Resim 182)

Diğer bir örnek de ise, zemin yine kirli ve pusludur. Bu örnek de yazılar yatay ve dikey olarak kullanılmıştır. Zemin kırışmış kağıt dokusu olarak seçilmiştir.



(Resim 183)



(Resim 184)



(Resim 185)

Sahnelerin deđiřtiđi b6l6mlerde, dađılan m6rekkep animasyonları ve yazıların yazılma animasyonları dikkat ekmektedir.



(Resim 186)



(Resim 187)

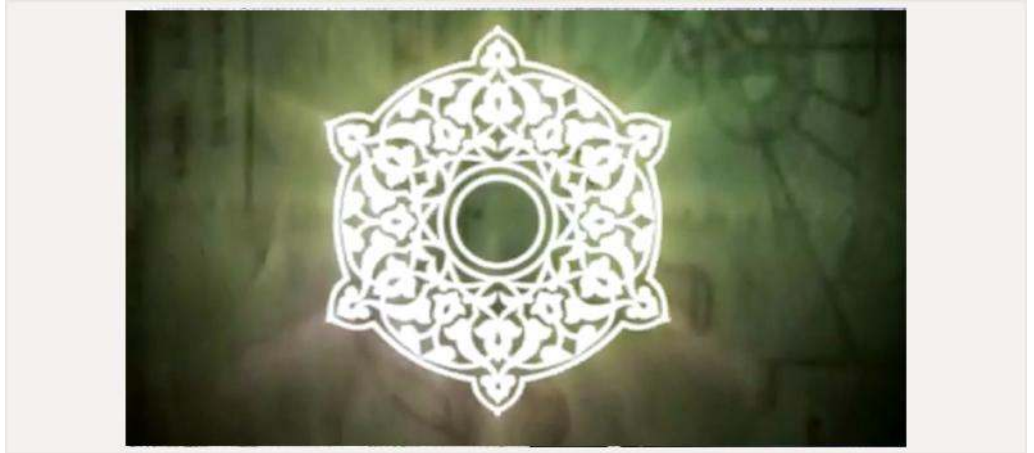


(Resim 188)

Bu bölümde, doğu kültüründe çokca rastlanan kat'ı sanatının jeneriğe taşındığı görünmektedir. Desen kesilip koparken, arkasından ışık süzölmektedir.



(Resim 189)



(Resim 190)



(Resim 191)

Son sahnedeki plan, rumi desenin ortaya çıkmasıyla kamera, yatay pozisyonda aşağı doğru kayarken, tesbih ve kur'anın görünmesiyle tamamlanmaktadır.



(Resim 192)

İran televizyonlarında, sinema filmlerinde ve tüm çoklu ortam unsurlarının görüldüğü platformlarda, toplumsal yapıyı ve kültürü şekillendirmesi açısından, dinin yaşanan şeklinin ve kullanılan alfabenin etkileri görülmektedir. Kültürün ve toplumsal yapının hareketli medya tasarımlarını direk etkilediği ve toplumsal beğeni düzeylerini şekillendirdiği en iyi İran' da gözlemlenebilmektedir. Bu etkiyi sadece kullanılan alfabeye yüklemek mümkün değildir. Çünkü Arap alfabesi kullanarak yapılmış Avrupa ülkelerindeki bazı örnekler, bu yorumu güçlendirmekte hatta kanıtlamaktadır.

Bu sebeple araştırmanın bu bölümündeki bulgular açısından net olarak şunlar söylenebilir: Toplumu ve kültürü oluşturan farklı bir çok etkenler vardır. Beğeni düzeylerinin farklılıklarını yorumlayabilmek için de, yine farklı etkenlerinin olabileceğini düşünerek, çok fazla araştırma, inceleme, raporlama ve yorumlama yaparak sağlıklı ve doğru verilere ulaşılabileceği söylenebilir. Bu sebeple bu araştırma neticesinde elde edilen bulgular, yapılan yorumlar, sonuçlar ve öneriler çok önemlidir. Bundan sonra yapılması muhtemel benzer konulara ışık tutacak içerikte ve zenginlikte olduğu söylenebilir.

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırmanın bulgu ve yorumlarına dayalı olarak ulaşılan sonuçlara, önerilere ve tartışmalara yer verilmiştir.

5. 1. Sonuçlar

Bu araştırmanın problemi, “Günümüz teknolojik gelişmeler çerçevesinde önemi hızla artan, kitle iletişim araçlarında kullanılan hareketli medya tasarımları ile toplumsal beğeni düzeyi arasındaki ilişki ve hareketli medya tasarımlarının eğitimde kullanımıdır. ” Bu araştırma, hareketli medya grafik tasarımı ve toplum beğeni düzeyi ilişkisini saptamak, hareketli medya grafik tasarımının eğitim alanında kullanılmasının önemini vurgulamak amacıyla planlanıp yürütülmüştür.

Bu probleme cevap ararken içerik ile ilgili veriler; “toplum”, “kültür”, ”beğeni düzeyi”, “medya”, “hareketli medya tasarımı” ve “eğitim” ile ilişkilendirilmiştir. İlişkilendirmeler neticesinde konu ile ilgili sonuçlara ulaşılmıştır. Elde edilen sonuçların en önemlisi, iletişim gereksinimi olan bireylerin bir araya geldiği, kitlesel hareket, düşünce ve inanç sistemlerine ev sahipliği yapan, kültürlerin meydana gelmesinde en temel ihtiyaç olan toplumların, hareketli medyayı zorunlu olarak kullanmakta olduğudur. Medyanın gücünü bilen ve hakim olan toplumlar, kitleleri ve kültürleri yönetmek ve yönlendirmek için, medya içerisinde en önemli basamaklardan biri olan tasarıma çok önem vermektedirler. Medya tasarımının, en önemli alanlarından biri olan hareketli medya tasarımı ve eğitimde kullanımı, günümüzde toplumlar açısından çok önemlidir.

Araştırma sonucunda, öncelikle, toplumların kültürel alt yapılarının ve bunları dönüştüren kitlesel etki merkezlerinin tanımlanmasının önemi ortaya çıkmaktadır. Araştırma; din, dil, çevre ve ekonomik durum gibi toplumun içinde bulunduğu yapıyı çevreleyen bu etki merkezlerinin toplumların beğeni düzeylerini, tasarım kültürünü, estetik algılarını etkilediğini ortaya koymaktadır.

Araştırma kapsamında, farklı coğrafya ve toplumsal yapıya sahip beş ülkede, hareketli medya tasarımlarının oluşturulmasında, toplumların sahip oldukları, beğeni düzeylerine göre farklı yaklaşımlar olduğu görülmüştür. Araştırmaya dahil edilen bu ülkeler Türkiye, Japonya, Amerika, Fransa ve İran' dır. Bu ülkelerin hareketli medya tasarım yaklaşımlarında, kimilerinde dini motifler ve ritüeller ile geleneksel yaşam biçimleri sunulurken, kimilerinde de, çağdaş ilişkiler ve modern yaklaşımlar sergilenmektedir.

Araştırma sonucunda, hareketli medya grafik tasarımlarının günümüz medya ve iletişim anlayışı açısından önemi anlaşılmaktadır. Teknolojik gelişmeler ve internet sayesinde iletişim artık daha hızlı sağlanabilmektedir. Küçük adımlarla, büyük kitlelere çok daha kolay ulaşılabilir. Toplumsal yapılar ve bu yapıların değişmesi, dolayısıyla toplumsal beğeni düzeylerinde farklılaşmalar daha belirgin olarak gözlemlenebilmektedir. Farklı beğeni düzeyleri, farklı tasarım yaklaşımlarına neden olmaktadır.

Farklı tasarım yaklaşımları, etkisini, iletişim araçlarında, basılı ve dijital medya tasarımlarında da göstermektedir. Çeşitli toplumsal yapılara, kültürlere ve beğeni düzeylerine bağlı olarak, hareketli medya tasarımlarında, TV jeneriklerinde ve film başlıklarında farklılıklar görülmektedir. Bu bilgilere bağlı olarak, araştırmada, hareketli medya grafik tasarımının, toplumsal beğeni düzeyiyle doğrudan bir ilişki içinde olduğu ve eğitim alanında gün geçtikçe artan bir önem taşıdığı sonucuna varılmaktadır.

5.2. Tartışmalar

Günümüz medyası, dijital teknolojik gelişmelerle çeşitlilik çağına girmekte ve bu çeşitlilik kültürel, toplumsal olarak dönüşümlere, beraberinde benzeşmelere de sebep olabilmektedir. Özellikle internetin yaygınlaşması ile, medya alanında sınırlar tamamen kalkmıştır. Günümüzde medya yayın kuruluşları, dijital teknolojinin sağladığı kolaylıklar sayesinde, yayını farklı dillerde farklı toplumlara ve kültürlere de iletebilmektedir. İnternet üzerinden yayın yapan TV'ler sayesinde, yayıncılar,

içinde yaşadıkları toplumu ve kültürü için planlamış oldukları herhangi bir yayını, bir başka kültüre ve topluma da sunar hale gelmişlerdir. Bununla beraber toplumsal ve kültürel olarak, benzeşmeler, benimsemeler, özümsemeler olmaya başlamıştır. Örneğin İran veya Almanya' daki yayınlara bakıldığında benzer medya yayınlarının, benzer hareketli grafik tasarımların, benzer tarzda giriş jeneriklerinin olduğu görülmektedir.

Çoklu ortam için üretilen hareketli grafikleri diğerlerinden ayıran en temel özellik, bu grafiklerin aynı zamanda bir etkileşim aracı olarak kullanılmasıdır. Bir diğer fark ise, kullanılan grafiklerin özellikle internet' in kendi yayın kapasitesine göre sınırlandırılmasıdır. Bu sınırlar, hareketli grafiklerin dosya büyüklüğüne, renklerine, kullanılan görüntünün tipine (vektörel ya da bitmap) etki etmektedir. Her ne kadar internet' in yayım kapasitesinin gün geçtikçe artmasıyla beraber bu sınırlar yavaş yavaş ortadan kalksa da, çoklu ortam teknolojilerinin hareketli grafikler üretiminde önemli gelişmelere ön ayak olması devam etmektedir (Atiker, 2008: 1).

Araştırma, hareketli medya grafik tasarımının, toplumsal yapı, kültürler ve beğeni düzeyleri arasındaki ilişkisini tartıştığı gibi, aynı zamanda internetin, hareketli medya tasarımları ve medya iletişim araçlarının kullanımı açısından sınırları kaldırarak, kültür, toplumsal yapı ve beğeni düzeylerine bağlı kalmaksızın, ortak bir tasarım anlayışı ortaya konmasına zemin hazırladığını da tartışmaktadır.

Kitle iletişiminin ekran üzerinde bu kadar yoğun biçimde yayılmasıyla birlikte grafik tasarımda ekrana özgü sınırlamalar ve zorunlulukların yanı sıra yeni olanaklar, değişimler ve hatta yeni kavramlar ortaya çıkmıştır. Bu değişimlerin başında ise hareket, ses ve zaman öğelerinin de artık grafik tasarımın temel öğeleri haline gelmesidir (Atiker, 2008: 1).

Araştırma, temel olarak, günümüz teknolojik gelişmeler çerçevesinde önemi hızla artan, kitle iletişim araçlarında kullanılan, hareketli medya tasarımları ile toplumsal beğeni düzeyi arasındaki ilişki ve hareketli medya tasarımlarının eğitimde kullanımını ele almaktadır. Araştırma kapsamında, içerik ile ilgili veriler; “toplum”, “kültür”, ”beğeni düzeyi”, “medya”, “hareketli medya tasarımı” ve “eğitim” ile ilişkilendirilmiştir. Araştırma için, kültürel, toplumsal yapıları ve yaşam biçimleri açısından farklılık gösteren ülkeler belirlenmiştir. Bu ülkelerin medya iletişim

araçlarında kullandıkları jenerikler, film giriş bölümleri gibi hareketli medya örnekleri toplanmış ve incelenmiştir. Örnekler arasında görsel kültürün ve sosyo-kültürel olguların etkilerinin varlığı, bu etkilerin çeşitli farklılaşmalara neden olup olmadığı tartışılmıştır.

Hareketli grafiklerin son 30 yıl içinde gösterdiği evrimleşme henüz tamamlanmamıştır. Teknolojik gelişmelerin yeni ihtiyaçlar doğurması nedeniyle her gün daha fazla sayıda hareketli grafik tasarımcısına ihtiyaç duyulacağı açıkça ortadadır. Bu durumda özellikle üniversite ve özel kurumların hareketli grafik alanında verdikleri eğitimin kalitesi daha da önem kazanmaktadır (Atiker, 2008: 8).

Bu bulguların toparlanabilmesi için, öncelikle konu ile alakalı yurt içinde ve yurt dışındaki tez çalışmaları araştırılmıştır. Konu dünya genelinde ağırlık kazanmış olmasına rağmen, kapsamlı içeriği ile kaynak gösterebilecek detaylı bir çalışmaya rastlanamamıştır. Hareketli medya grafik tasarımı taraması yapılırken, animasyon, yeni medya, hareketli grafik animasyon teknikleri ile ilgili sonuçlara daha çok rastlanmıştır. Dolayısıyla araştırma kapsamında, konular parçalara ayrılarak, konu başlıklarına göre literatür taraması yapılarak kaynakça oluşturulmuştur. Araştırma sayesinde, toplumların kültürel alt yapılarının ve bunları dönüştüren kitlesel etki merkezlerinin tanımlanmasının önemi ortaya çıkmaktadır. Araştırma; din, dil, çevre ve ekonomik durum gibi toplumun içinde bulunduğu yapıyı çevreleyen bu etki merkezlerinin toplumların beğeni düzeylerini, tasarım kültürünü, estetik algılarını etkilemektedir.

Hareketli medya grafik tasarımları sayesinde, eğitim süreci kolay, hızlı, kalıcı ve daha verimli olmaktadır. Araştırmada, tüm dünyada önemi hızla artmakta olan, bilgisayar destekli eğitim-öğretim sistemleri açısından, hareketli medya tasarımlarının kullanılmasına dikkat çekilmektedir. Araştırma sonucunda, hareketli medya tasarımları ile toplumsal beğeni düzeyi arasındaki ilişki; iletişim, kültür, toplum, toplumsal yapı gibi kavramlar çerçevesinde tartışılmaktadır.

5.3. Öneriler

Araştırma neticesinde elde edilen veriler ışığında, hareketli medya kavramının, toplumsal beğeni düzeyi, medya kültürü ve eğitim açısından çok yakın bir gelecekte çok daha önemli bir noktaya geleceği söylenebilir. Özellikle hareketli medya, tasarımı ve çeşitli etki alanları ile ilgili yeni araştırmaların yapılması gerekmektedir.

Bu alanda yapılacak yeni araştırmalar, teknolojik yenilikleri içine alması ile konunun güncelliğini koruması açısından son derece önemli olacaktır. Araştırma çerçevesinde, yapılacak yeni arayış ve araştırma çalışmalarında, sadece iletişimciler ve tasarımcılar değil, bunların yanı sıra toplum bilimciler, kültür editörleri ve sosyologlar tarafından yapılacak katkılar sayesinde, yeni, güncel, derin ve önemli bulgulara ve sonuçlara ulaşılabilecektir. Bu yaklaşımlarla :

a- İnternet ve televizyonlar aracılığı ile kitleleri birbirleriyle etkileşimini sağlayan yayınların, hareketli medya grafik tasarımları açısından farklı örneklerle irdelenmesi sağlanabilir.

b- Hareketli Medya Grafik tasarım çalışmaları ile kamu spotu gibi, bilgi verici ve yönlendirici çalışmalar yaparak, bu çalışmaların etkileri, konuların belirli sürelerle değerlendirilmesi ile ölçülebilir.

c- Film öncesi başlık ve film tanıtım jeneriklerinde kullanılan, hareketli medya grafik tasarımının özelliklerini farklı içeriklerle farklı alanlarda kullanarak, etkilerini ve nedenlerini belirleme adına medya deneyleri yapılabilir.

d- Televizyon, internet ve sinema alanında çokça ihtiyaç duyulan ve gelecekte ihtiyacın daha da artacağı beklenen, hareketli medya grafik tasarımcılarının yetiştirilmesi için, üniversitelerin ilgili bölümlerinde medya-iletişim ve kültür-toplum bağlamlarında tasarım dersleri planlanabilir.

e- İnternette veya televizyonda yayınlanacak programlar için, birden fazla hareketli medya grafik tasarımları, farklı zamanlarda, değişik alanlarda kullanarak, daha çok ilgi gören, toplumun beğeni düzeyine hitap eden çalışma tespit edilebilir. Bu sayede veriler yorumlanarak farklı sonuçlar elde edilebilir.

f- Hareketli medya grafik tasarımının, eğitimi zor olan bireylerde ve anlatılması zor olan konularda eğitim teknikleri açısından kullanılması sağlanarak, bu alanın eğitim ve öğretimdeki gücü tespit edilebilir. Bu bulgular daha sonra eğitim alanında çalışma yapacak pedagoğlara önemli veri olabilir.

g- Etkin öğrenme yaklaşımları açısından, hareketli medya grafik tasarım uygulamalarının, öğretim düzeylerini temel alan deneysel çalışmaları yapılabilir.

Araştırma sonuçları hareketli medya grafik tasarımında iletişimin, kültürün, toplumun ve toplumsal yapının, tasarımlar üzerinde etkili olduğunu göstermiştir. Bu etki, o toplumun beğeni düzeyini göstermektedir. Bu etkileşim durumlarını gösteren araştırmadan sonra, özellikle eğitim üzerindeki etkisi ve etkileşimi ile ilgili farklı çalışmalar gerçekleştirilebilir. Bu konu ile ilgili elde edilen bulgular ışığında aşağıdaki öneriler geliştirilebilir:

a- Eğitimde hareketli medya grafik tasarımı ve çoklu ortamın sağladığı kolaylıklar; video, ses, müzik gibi unsurlarla bu tür eğitimler daha kalıcı ve başarılı olabilir. Bu konu ile ilgili araştırma ve denemeler yapılabilir.

b- Hareketli medya ve grafik tasarımının olanakları kullanılarak, okunan bir metnin tam ve doğru anlaşılmasını sağlayacak etkinlikleri düzenleme konusunda çalışmalar yapılabilir.

c- Bireyin düşünme, eleştirme ve sonuç çıkarma becerilerini geliştirecek, yazma, yaratma ve yeniden yorumlama davranışlarına itecek, dersin etkin bir katılımcısı olmasını sağlayacak öğrenme yöntem ve teknikleri, hareketli medya grafik tasarımı ve çoklu ortam ile desteklenebilir.

c- Etkin öğrenme temelli eğitim durumlarında, kütüphaneye gitme, kendi kitaplığını oluşturma, okuma dosyası hazırlama, kitap okuma saati planlama gibi etkinliklere, hareketli medya grafik tasarımlarının geliştirilmesi ve uygulanması, öğrencilerin okuma sevgisi ve alışkanlığını kazanmalarında etkili olabilir.

d- Sıkıcı ve bezdirici yazma çalışmaları yerine yaratıcılığı temel alan ve eğlendirici hareketli medya tasarımı örnekleriyle beş duyuya hitap eden etkinliklere ve etkileşimli çoklu ortamlara yer vermek daha yararlı olabilir. Bu gibi etkinlikler öğrencileri zihnen ve bedenlen etkin kılabilir ve yazma isteklerini artırabilir.

e- Güzel sanatlar eğitimi veren tüm akademik kurumlarda, araştırma kapsamında incelenen; iletişim, toplum, kültür, beğeni düzeyleri ve hareketli medyaya ilişkin, teorik ve uygulamalı, seçmeli veya zorunlu dersler konulabilir.

f- Eğitim fakültelerinde ve güzel sanatlar eğitimi veren tüm kurumlarda okuyan öğrencilere, hareketli medya grafik tasarımının gelecekte, eğitimde verimi artırma adına yapacağı katkıları ve kullanım şekilleri öğretiler ve bu çerçevede konu ile ilgili staj alanları yaratılabilir.

g- Günümüzde devlet politikası olarak karşımıza çıkan, tablet bilgisayarlarla eğitim modeli çerçevesinde, eğitim fakültelerinde okuyan öğretmen adaylarına, hareketli medya grafik tasarımı temelli eğitim metotları ve senaryoları düşünmeleri, tasarımları ve uygulamaları istenebilir.

h- Öğretmen adaylarının ve eğitim verimliliğini artırmak ve zamanın şartlarına göre yenilemek üzere çalışmalar yapan akademisyenlerin, bulgularını test edip uygulayabilecekleri sahalr ve uygulama alanları oluşturulabilir.

i- Uzaktan eğitim uygulamalarında video ve ses kaydının yanı sıra hareketli medya grafikleri kullanarak, daha ilgi çekici ve bilginin kalıcılığını artıran tasarım çalışmaları yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2010). **Eski Dünyaya Yeni Bir Bakış**. İzmir: Doğu-Batı Yayınları. s. 295.
- Adorno, T. W. (1900). **Eleştiri Toplum Üzerine Yazılar**. Çeviren: M. Yılmaz Öner. İstanbul. Sayfa: 18.
- Ahmad, F. (2006). Modern Türkiyenin Oluşumu. İstanbul: Kaynak Yayınları.
- Alağuş, M. (1995). **Yoldaki Musibetler**. İzmir: İnsan Dergisi Yayınları. s. 55-56.
- Alver, K. & Doğan, N. (2007). **Kültür Sosyolojisi**. Ankara: Hece Yayınları.
- Arpacı, T. (1985). **Pazarlama Araştırması**. İstanbul: Remzi Kitapevi. s. 6.
- Atiker, B. (2012). **Sinema Tarihinde Hareketli Grafikler**, Grafik Tasarım Dergisi, Kasım-Aralık Sayısı, s. 51 - s. 58.
- Atiker, B. (2008). **Hareketli Grafiklerin Evrimi**. Hacettepe Üniversitesi Sanatta Yeterlilik Tezi. Ankara: s. 1 - 8.
- Aziz, A. (1975). **Televizyonun Yetişkin Eğitimindeki Yeri ve Önemi**. Ankara: TODAİE Yayınları. s. 227.
- Becer, E. (1999). **İletişim ve Grafik Tasarım**. Ankara: Dost Yayınları. s. 11.
- Bennet, W. L. (2000). **Politik İllizyon ve Medya**. Çeviren: Seyfi Say. İstanbul: Nehir Yayınları. s. 57.
- Berelson, B. & Steiner, G. A. (1964). **Human Behavior**, Harcourt. New York: Brace and World Inc. s. 588.
- Berlo, D. K. (1960). **The Process of Communication**. New York: Holt, Rinehart and Winston. s. 32.
- Braha, Y., Byrne, B., (2010). **Creative Motion Graphic Titling For Film, Video, And The Web**. Oxford, Focal Press
- Braha, Y., Byrne, B., (2010). **Creative Motion Graphic Titling for Film, Video and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design**, Oxford, Focal Press. s. 45 - 107.
- Bulaç, A. (1988). **İnsanın Özgürlük Arayışı**. İstanbul: Beyan Yayınları. s. 63 - 64.
- Cereci, S. (2003). **Medya Etiği**. İstanbul: Metropol Yayınları. s. 28 - 44.
- Cook, D. A. (1990) **A History of Narrative Film, 2nd edition**. New York: W.W. Norton. s. 53 - 96.
- Çakır, H. (1999). **Bilgisayar Destekli Eğitimde Grafik ve Animasyon Tekniklerinin Kullanılması**. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara. s. 34 - 42.
- Çalışkan, S (2002). **Uzaktan Eğitim Web Sitelerinde Animasyon Kullanımı**. Açık ve

Uzaktan Eğitim Sempozyumu Web Sitesi:

"http://aof20.anadolu.edu.tr/bildiriler/Sabahattin_Caliskan.doc",

23-25 Mayıs 2002, Eskişehir.

Calvert, M. (2001) **Aspects of the kinematic simulation of human movement**, IEEE

Computer Graphics and Applications, New York. s. 41 - 55.

Dorr, A. – Kunkell, D. (2000). **Children and the Media Environment**. Communication Research. s. 5 - 21.

Ercan, F. (2009). **Toplumlar ve Ekonomiler**. İstanbul: Bağlam Yayınları. s. 167.

Erinç, S. M. (2004). **Kültür Sanat Sanat Kültür**. Ankara: Ütopya. s. 13 - 150.

Erişen, Ö., Kılıç, Ü., Pelit, N. ve Hüseyin V (2002). **Uzaktan Eğitim Programlarına Genel Bir Bakış**. Açık ve Uzaktan Eğitim Sempozyumu Web Sitesi:

"http://aof20.anadolu.edu.tr/bildiriler/Huseyin_Vural.doc",

23-25 Mayıs 2002, Eskişehir.

Esslin, M. (1991). **TV Beyaz Camın Arkası**. Çeviren: Murat Çiftkaya. İstanbul: Pınar Yayınları. s. 59.

Fuat, M. (2002). **Toplum ile İnsan**. İstanbul: Adam Yayınları.

Gans, H. J. (2007). **Popüler Kültür ve Yüksek Kültür**. Çeviren: Emine Onaran İncirlioğlu. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. s. 37.

Geçtan, E. (2006). **İnsan Olmak**. İstanbul: Metis Yayınları. s. 15.

Gökalp, Z. (1987). **Türkçülüğün Esasları** (3. Baskı). İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Gregort, J. T. (1977). **Cultural Learning, Cultural Teaching, Educational**.

Güvenç, B. (1979). **İnsan ve Kültür**. İstanbul: Remzi Kitabevi. s. 102.

Haviland, W. A. (2004). **Cultural Anthropology**. Paperback. s. 65.

Huxley, A. (1990). **Ekranların Arkasında Kimler Var? Enformatik Cehalet**. Derleyen: Nabi Avcı. Ankara: Rehber Yayınları. s. 180.

İlal, E. (2007). **İletişim Yıgınsal İletim Araçları ve Toplum**. İstanbul: Der Yayınları.

Keser, İ. (2003). **Liberter Teori**. Ankara: Ütopya

Kılıçoğlu, Ö. (2007). **Kullanıcı Müdahaleleriyle, Değişikliğe Uğramış Müstakil Toplu Konut Cephelerinin, Farklı Eğitim Grupları Tarafından**

Değerlendirilmesi: Beğeni, Karmaşa ve Etkilenme. Ankara: Mimarlık Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Ocak Sayısı.

Kıray, M. B. (2006). **Toplumsal Yapı Toplumsal Değişme**. İstanbul: Bağlam Yayınları.

Krasner, J. (2006). **Motion Graphic Design Applied History**. Jon Oxford: OX2 8DP.

Krasner, J. (2008) **Motion Graphic Design**, Oxford, Burlington: Amerika, Elsevier Prints, s. 29 - 241.

- Krasner, J. (2008) **Motion Over the Web**. Burlington: Amerika, Focal Press, s62
- Koca, N. (1993). **Görüntüden Gerçeğe Şiddet Toplumu**. İzlenim Dergisi. Yıl: 1. Sayı: 4. s. 35.
- Kocadaş, B. (2005). **Kültür ve Medya**. Malatya. Sayı: 34. s. 1-13
- Kongar, E. (2007). **Demokrasi ve Kültür**. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Kongar, E. (2007). **12 Eylül Kültürü**. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Kongar, E. (2008). **21. Yüzyılda Türkiye**. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Kongar, E. (2008). **Kültür Üzerine**. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Kongar, E. (2010). **Toplumsal Değişme Kuramları ve Türkiye Gerçeği**. İstanbul: Remzi Kitabevi. s. 23-34.
- Küçükdoğan, G. R. (2009). **Reklamda Kültürlerarasılık**. İstanbul: Es Yayınları.
- Luwton, S. (2004), **Understanding Flash in Multimedia**. New York: Sis Garden Press, s. 134.
- Lange, O. (1975). **Ekonomi Politik**. Çeviren: M. Şeref. İstanbul: May Yayınları. s. 41.
- Madney, Y. (2006) **New Media Practice and Details**. New York, CIG Publisher, s. 95 - 120.
- May, J., (2012) **The Art of Film Title Design Throughout Cinema History**, The Smashing Magazine, s. 1.
- Meggs, P. B.; (1997) **Six Chapters in Graphic Design: Saul Bass, Ivan Chermayeff, Milton, Glaser, Paul Rand, Ikko Tanaka, Henry Tomaszewski**, s. 35.
- Meriç, C. (1986). **Kültürden İrfana**. İstanbul: İnsan Yayınları. s. 404.
- Moore, W. E. (1999). **Social Change**. New Jersey: Prentice Hall, Inc. s. 20.
- Mutlu, E. (2005). **Globalleşme Popüler Kültür ve Medya**. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Mutlu, E. (1991). **Televizyonu Anlamak**. Ankara: Gündoğan Yayınları. s. 15.
- Nohl, A. M. (2009). **Kültürlerarası Pedagoji**. Çeviren: Nazlı Somel. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Oktay, A. (1994). **Türkiye’de Popüler Kültür**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. s. 42.
- Osipov, G. (1977). **Toplum, Bilim, Teori ve Yöntem Sorunları**. Çeviren: Ünsal Oskay. Ankara: Sol Yayınları. s. 153.
- Oskay, Ü. (1982). **Çağdaş Fantazya, Popüler Kültür Açısından Bilim-Kurgu ve Korku Sineması**. Ankara: Ayko Yay.
- Oskay, Ü. (1994). **İletişim Çağı İnsanın Sorunu: İletişimsizlik!**. Bilim ve Teknik. Sayı: 315.
- Ozankaya, Ö. (1974). **Toplumbilim Terimleri Sözlüğü**. İstanbul: Türk Dil Kurumu Yayınları. s. 73.

- Ömer, A. (2002). **Boş Zaman Üzerine Kuramsal Yaklaşımlar**. Elazığ: Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Fırat University Journal of Social Science. Cilt: 12. Sayı: 1. s. 231 - 260.
- Özbağı, T. (1996). **Çizgi Filmlerin Sanat Eğitimindeki Yeri**. 1.Uluslararası Uzaktan Eğitim Sempozyumu, FRTM, Ankara.
- Özkök, E. (1980). **İletişimde Kitleleşme Kurumlaşma ve Egemenlik**. Ankara: H.Ü. Sosyal ve İdari Bilimler Fakültesi, Beşeri Bilimler Dergisi: Özel Sayı
- Özkök, E. (1985). **Kitlelerin Çözülüşü**. Ankara: Tan Yayıncılık. s. 132.
- Parkinson, D. (1995). **History of Film**. New York: Thames and Hudson.
- Parsons, T. (1973). **The Social System**. Glencoe: Free Press. s. 19.
- Postman, N. (1994). **TV: Öldüren Eğlence**. Çeviren: Osman Akınbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları. s. 38 - 171.
- Real, M. & Mass, R. (1977). **Mediated Culture**. Englewood Cliffs: Prentice Hall. Inc. N.J.O 7632.
- Schiller, H. (1993). **Zihin Yönlendirenler**. Çeviren: Cevdet Cerit. İstanbul: Pınar Yayınları.
- Selvi, E. (2008). **Kitsch Olgusunun Lise Öğrencilerinin Estetik Algı ve Beğenilerine Etkileri**. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Mesleki Resim Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Sorokin, P. A. (1966). **Sociological Theries of Today**. New York: A Harper International Edition. s. 15 - 16.
- Steven, D. E., Phillip L.M (1994). **Inside3D Studio**. McGrawHill USA. s. 67.
- Stevenson, N. (2008). **Medya Kültürleri**. Çeviren: Göze Orhon & Barış Engin Aksoy. Ankara: Ütopya Yayınevi. s. 298.
- Sturman, J. (2003) **A Brief History of Motion Graphics and Cinema**. ACM Press, Paris: France, s. 23 - 45
- Synne, S. (2007) **Communication design and motion graphics on the Web**, Journal of Media Practice, Intellect Press, Amsterdam, s. 359 - 378.
- Şeker, Ç. (2007) Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Doktora Tezi, İzmir
- Tarcan, A. (2005). **İnternet ve Toplum**. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Toroğlu, A., İçingür, Y. (2007). **Üç Boyutlu Bir Animasyon Sisteminin Tasarımı ve Teknoloji Eğitiminde Kullanılması**. Gazi Üniversitesi Politeknik Dergisi, Ankara: Cilt: 10 Sayı: 3 s. 3 - 4.
- Taylor, A. (2011) **Design Essentials for the Motion Media Artist**, Oxford, Burlington: Amerika, Elsevier Prints, s. 25 - 116

- Törenli, N. (2005). **Yeni Medya Yeni İletişim Ortamı**. Ankara: Bilim ve Sanat. s. 87.
- Turan, Ş. (2003). **Kültürün Korunması Açısından Ana Dilin Önemi, Dil ve Dilimiz Türkçe, Sempozyum Bildirileri**. Ankara Üniversitesi Basımevi: Tömer Yayınları.
- Uçar, T. F. (2004). **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**. İstanbul: İnkılap Yayınları.
- Uzun, R. (2009). **İletişim Etiği**. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Ünalın, Ş. (2002). **Dil ve Kültür**. Ankara: Gazi Üniversitesi Basımevi.
- Veblen, T. (1995). **Aylak Sınıf**. Çeviren: İ. User. İstanbul: Marmara Üni. Yayınları.
- Woolman, M. (2000) **Moving Type: Designing For Time and Space**, Amsterdam: BIS Publisher, s. 48 - 82.
- Yengin, H. (1996). **Medyanın Dili**. İstanbul: Der Yayınları. s. 26.
- Yıldız, Ş. (2005). **Dil Kültür İletişim ve Medya**. Ankara: Sinemis. s. 51 - 170 - Arka Kapak
- Yüksel, A. H. (1994). **Kitle İletişim Kuramı**. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları. s. 106 - 107.
- Web Editör, (1999). **Japonya Hakkında Bilgiler**.
http://www.hazer.tv/ulkeler/japonya_bilgi.html (28 Haziran 2013)
- Wikipedia Web Editör, (2012). **Fransa Hakkında**.
<http://tr.wikipedia.org/wiki/Fransa> (28 Haziran 2013)
- Wikipedia Web Editör, (2010). **İran Hakkında**.
<http://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0ran>
- Web Editörü, (2005). **Dr. No**.
<http://www.imdb.com/title/tt0055928/> (29 Temmuz 2013)

RESİMLER

1. Resim. **Lascaux (s.Fransa) ve Altamira (s.İspanya) mağara resimleri**,
National Geographic Dersigi Arşivinden. (s.50)
2. Resim. **Yunan Vazoları**, Wikipedia İnternet Sitesi. (s.50)
3. Resim. **Erken Dönem Sinema Ekipmanları: Optik Aletler**,
Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.51)
4. Resim. **Phenakistoscope**, Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.52)
5. Resim. **Zoetrope**, Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.52)
6. Resim. **Praxinoscope**, Google Resimler Bölümü Arama Sonucu . (s.53)
7. Resim. **Zoopraxiscope**, Google Resimler Bölümü Arama Sonucu . (s.54)
9. Resim. **Lumier Kardeşler**, Google Resimler Bölümü Arama Sonucu . (s.59)
10. Resim. **Who we are internet Sitesi**. (s.60)
11. Resim. **Resn 2B2 İnternet Sitesi**. (s.62)
12. Resim. **Black Seeds İnternet Sitesi**. (s.70)
13. Resim. **Be-Designer İnternet Sitesi**. (s.72)
14. Resim. **Hugo TV Jeneriği**, Vimeo video paylaşım sitesi. (s.84)
15. Resim. **Cutmasters TV Jeneriği**, Vimeo video paylaşım sitesi. (s.84)
16. Resim. **Metropolis TV Jeneriği**, Vimeo video paylaşım sitesi. (s.85)
17. Resim. **Black letter font örneği**, Dafont internet sitesi. (s.109)
18. Resim. **Old Style font örneği**, Dafont internet sitesi. (s.109)
19. Resim. **Italic font örneği**, Dafont internet sitesi. (s.110)
20. Resim. **Script font örneği**, Dafont internet sitesi. (s.110)
21. Resim. **Transitional font örneği**, Dafont internet sitesi. (s.111)
22. Resim. **Modern font örneği**, Dafont internet sitesi. (s.111)
23. Resim. **Square slab serif font örneği**, Dafont internet sitesi. (s.111)
24. Resim. **Sans Serif font örneği**, Dafont internet sitesi. (s.112)
25. Resim. **Serif sans font örneği**, Dafont internet sitesi. (s.112)
26. Resim. **Cnbc-e Tv jeneriği**, Vimeo video paylaşım sitesi. (s.115)
27. Resim. **Capacity tasarım ofisi tanıtım videosu**, Vimeo video paylaşım sitesi. (s.115)
28. Resim. **Dead List Catch TV Jeneriği**, Vimeo video paylaşım sitesi. (s.116)
29. Resim. **Aletsiz Animasyon Örneği; Humorous Phases of funny faces**,
Vimeo video paylaşım sitesi. (s.160)
30. Resim. **Cross-Dissolving Efekt örneği**,
Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.170)

31. Resim. **Morphing Efekt örneği**, Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.170)
32. Resim. **Warping Efekt örneği**, Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.171)
33. Resim. **3D Alyuvarlar animasyonu**, Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.196)
34. Resim. **Çiçeklerin döllenmesi simülasyonu**,
Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.197)
35. Resim. **Kalp ve vücudun iç yapısı simülasyonu**,
Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.197)
36. Resim. **Dünyanın iç formu ve yapısı**, Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.198)
37. Resim. **Hücre Simülasyonu**, Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.199)
38. Resim. **Hücresinin iç yapı simülasyonu**,
Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.199)
39. Resim. **Networking Thinking simülasyonu**,
Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.200)
41. Resim. **3D Gen haritası simülasyonu**, Google Resimler Bölümü Arama Sonucu. (s.202)
- 42-51. Resim. **Dr. No filminden**, Youtube video paylaşım sitesi. (s.232)
- 52-65 Resimler. **Pembe Panter filminden**, Youtube video paylaşım sitesi. (s.233-240)
- 66-74. Resimler. **Şarküteri filminden**, Youtube video paylaşım sitesi. (s.241-244)
- 75-91. Resimler. **Çakal filminden**, Youtube video paylaşım sitesi. (s.245-253)
- 92-103. Resimler. **Türkiye, Star TV yeni yayının dönemi tanıtım jeneriği**,
Youtube video paylaşım sitesi. (s.256-262)
- 104-113. Resimler. **Türkiye, TRT yeni yayın dönemi jenerikleri**,
Youtube video paylaşım sitesi. (s.263-266)
- 114-124. Resimler. **Japonya, TV jeneriği**, Youtube video paylaşım sitesi. (s.268-273)
- 125-132. Resimler. **Japonya, TV jeneriği**, Youtube video paylaşım sitesi. (s.274-276)
- 133-144. Resimler. **Amerika, National Geographic TV jeneriği**,
Youtube video paylaşım sitesi. (s.278-283)
- 145-158. Resimler. **Amerika, Sports+ TV jeneriği**,
Youtube video paylaşım sitesi. (s.284-288)
- 159-163. Resimler. **Fransa, Canal+ TV Jeneriği**,
Youtube video paylaşım sitesi. (s.290-292)
- 164-173. Resimler. **Fransa, fashion TV**, Youtube video paylaşım sitesi. (s.293-295)
- 174-182. Resimler. **İran, Tv jeneriği**, Youtube video paylaşım sitesi. (s.298-301)
- 183-192. Resimler. **İran, Tv jeneriği**, Youtube video paylaşım sitesi. (s.302-305)