

Film ve Dizilerde Tipografinin Rolü: Anlatısal ve Diegetik Kullanımlar

The Role of Typography in Film and Tv Series: Narrative and Diegetic Uses

 **Münire Yıldız** ^a

^a Dr. Öğr. Üyesi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü Isparta/Türkiye,
munireyildiz@sdu.edu.tr | <https://ror.org/04fjtte88>

Öz Bu çalışma, sinemada tipografinin yalnızca görsel bir tasarım öğesi ya da bilgi aktaran bir araç olmanın ötesine geçerek anlatının bir parçası haline gelişini incelemektedir. Çalışmada özellikle diegetik tipografi kavramı üzerinden, yazının film evreninde nasıl var olduğu, karakterlerin algısına nasıl dahil olduğu, atmosfer ve anlam üretiminde nasıl işlev gördüğü ile farklı düzeylerde izleyiciye nasıl sunulduğu araştırılmaktadır. Çalışmanın amacı, tipografinin filmlerde yalnızca estetik bir tercihten ya da jenerikte yer alan bilgilerden ibaret olmadığını, aynı zamanda hikâyeyi güçlendiren, sahnelerin duygusal yoğunluğunu artıran ve görsel anlatımı çok katmanlı hale getiren bir anlatı unsuru olduğunu ortaya koymaktır. Yöntem olarak nitel araştırmaya dayalı farklı dönem ve türlerden seçilen film sahneleri diegetik tipografi bağlamında betimsel ve yorumlayıcı analiz yöntemleriyle incelenmiştir. Çalışma sonucunda, diegetik tipografinin çağdaş sinemada anlatı yapısının önemli bir bileşeni olarak işlev gördüğünün, film anlatısının kurulmasına ve anlam katmanlarının zenginleşmesine katkı sağladığının ortaya konulması beklenmektedir. Ayrıca araştırmanın, tipografinin sinemadaki anlatısal potansiyeline dikkat çekerek grafik tasarım ile sinema çalışmaları arasındaki disiplinlerarası literatüre kuramsal bir katkı sunması öngörülmektedir.

Anahtar kelimeler: tipografi, diegetik tipografi, film, anlatısal tipografi

Abstract *This study examines how typography in cinema transcends its role as a mere visual design element or a vehicle for conveying information to become an integral part of the narrative. Focusing specifically on the concept of diegetic typography, the study investigates how text exists within the filmic universe, how it enters the characters' field of perception, how it functions in the creation of atmosphere and meaning, and how it is presented to the audience at various levels. The aim of the study is to demonstrate that typography in films is not limited to aesthetic choices or the information found in opening and closing credits; rather, it is a narrative element that strengthens the story, heightens the emotional intensity of scenes, and adds layers to the visual storytelling. Methodologically, the study employs qualitative research, using descriptive and interpretive analysis to examine film scenes selected from various eras and genres within the context of diegetic typography. The study concludes that diegetic typography functions as a significant component of narrative structure in contemporary cinema, contributing to the construction of the film narrative and the enrichment of layers of meaning. Furthermore, by highlighting the narrative potential of typography in cinema, the research aims to make a theoretical contribution to the interdisciplinary literature bridging graphic design and film studies.*

Keywords: typography, diegetic typography, film, narrative typography

Giriş

Sinema, anlatı evreninde mekânsal, toplumsal ve algısal sınırları sabit ve değişmez yapılar olarak sunmak yerine, bu sınırları anlatının akışı içinde sürekli yeniden kurulan ve yorumlanan dinamik unsurlar hâlinde yapılandıran bir anlatı alanıdır. Bu sınırlar, gündelik yaşamda olduğu gibi sinemada da çoğu zaman diegetik gerçeklik içinde konuşma ve yazı yoluyla ifade edilerek anlatı dünyasının düzenini belirler. Bununla birlikte sinemaya özgü anlatım olanakları, yalnızca sinematik anlatım düzeyinde var olan ve görsel koşullara bağlı olarak değişebilen sınırların ortaya çıkmasına imkân tanır. Kamera konumu, kadrajlama ve odak gibi görsel tercihler, bu sınırların izleyici tarafından nasıl algılanacağını doğrudan etkiler. Bu görsel tercihler, diegetik gerçeklik içinde hangi bedenlerin, mekânların ya da eylemlerin görünür kılınacağını ya da görünmez bırakılacağını belirleyerek anlatı sınırlarının somutlaşmasını sağlar.

Salnikova, sessiz sinemanın erken dönemlerinde çerçeve içinde bedenlerin kaybolması ya da görünmez olması motifini diegetik düzlemde ele alan araştırmacılar arasındadır. Yazar, diegetik görünmezlik/kaybolmanın hem teknik hem de anlatısal bir motif olarak iki yönlü bir işlev taşıdığını vurgular. Teknik açıdan ele alındığında diegetik kaybolma, film dilinin biçimsel yönünü oluşturan kadraj içi mekânın düzenlenmesinde kullanılan seçim ve kompozisyon ilkelerinden biri olarak tanımlanabilir. Böylece Salnikova'nın çalışması, diegesisin yalnızca ses veya nesnelerle sınırlı olmayıp, bedenlerin temsili, yokluğu ve görünmezliği gibi görsel stratejilerle de ilişkili olduğunu göstermektedir (Salnikova, 2022, s. 49).

Diegetik kavramı ses, görüntü ve mekân gibi farklı alanlarda farklı biçimlerde tanımlansa da merkezinde her zaman anlatının iç dünyası yer alır. Bu noktada Nosal'ın yaptığı tanım, diegetik yapının en genel çerçevesini sunmaktadır: “Bir filmin diegetik bölümleri, hikâyenin dünyasında var olan her şeydir (örneğin, ekranda gösterilen karakterler, aksesuarlar ve olaylar)” (Nosal, 2025, s. 8). Bu tanım, diegesisin temel bileşenlerini ortaya koyarak hem görsel hem de işitsel öğeleri kapsayan geniş bir anlatı alanına işaret eder. Böylece hem karakterler hem olay örgüsü hem de mekân, diegetik bütünün ayrılmaz parçaları hâline gelir. Diegetik kavramının işitsel boyutu ise özellikle ses çalışmaları alanında ayrıntılı biçimde ele alınmıştır. Alam ve arkadaşları, diegetik sesi film veya herhangi bir görsel-işitsel yapının kurgusal evreninin içinden kaynaklanan ve hikâyenin doğal bir parçası olarak deneyimlenen sesler şeklinde tanımlar. Onlara göre: “Diegetik ses, bir film ya da herhangi bir görsel-işitsel yapının kurgusal dünyasının içinden kaynaklanan herhangi bir sesi ifade eder. Bu sesler hikâyenin anlatısının bir parçasıdır ve filmdeki karakterler tarafından doğal veya gerçekçi olarak algılanır” (Alam vd., 2023, s. 168). Bu tanım, diegesisin işitsel alanda nasıl konumlandığını ve sesin karakterler tarafından duyulabilir oluşunun neden önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Bihl ise sinemada sessizlik kavramını incelerken diegetik sesin işlevine de değinir ve bu kavramı daha sade ve uygulamaya dönük bir biçimde açıklar. Yazarın sözlük bölümünde sunduğu bilgiye göre: “Diegetik ses, ekranda görülebilen, örneğin karakterlerin sesleri, bir radyodan gelen müzik ya da nesnelerden çıkan sesler gibi seslerdir” (Bihl, 2017, s. 28). Bu açıklama, diegetik sesin en pratik ölçütünü sunar: Eğer sesin kaynağı ekran üzerinde görünüyorsa veya açıkça

anlatı evrenine dâhilse, o ses diegetiktir. Bihl'in tanımı böylece Nosal ve Alam'ın daha teorik ve geniş kapsamlı tanımlarını somut örnekler üzerinden tamamlar.

Chion'a göre (2017, s. 59) diegetik yazı, sessiz fakat zihinsel olarak telaffuz edilen bir dil üretir. Sessiz okuma tarihsel olarak görece yeni bir pratik olsa da, okuma eylemi hiçbir zaman bütünüyle sessiz değildir; okur, yazıyı içsel bir ses aracılığıyla zihninde canlandırır. Bu içsel telaffuz, yazının fiziksel olarak duyulmadığı durumlarda bile algısal bir varlık kazanmasını sağlar. Sinemada diegetik yazılar (mektuplar, notlar, tabelalar, ekran yazıları) bu içsel okuma pratiğine doğrudan seslenir. Böylece yazı, sesli olarak dile getirilmese bile izleyici tarafından "duyulur" hâle gelir. Gorbman, sesli sinemanın paradoksal biçimde yazı ile sözlü dilin birlikte var olduğu ilk sanatlardan biri olduğunu vurgular; bu bağlamda diegetik yazı, konuşma ile yazı arasında konumlanan, sessizlik üzerinden işleyen özgün bir anlatı dili olarak ortaya çıkar.

Bu veriler ışığında diegetik kavramı; bedenlerin kaybolmasından mekânın kurulmasına, ses tasarımıyla yazıya kadar sinemanın pek çok katmanında işlev gören geniş bir anlatı prensibini temsil eder. Salnikova'nın görsel kaybolmalar üzerinden geliştirdiği diegetik yorum, Nosal'ın genel diegesis tanımı ve Alam ile Bihl'in ses odaklı açıklamaları birlikte ele alındığında, diegetik yapının sadece duyulabilir veya görülebilir unsurları değil, anlatı evrenine ait tüm işaret sistemlerini kapsadığı anlaşılmaktadır. Bu noktada diegesisin yalnızca ses ve görüntüyle sınırlı olmadığı, yazının da film dünyasının bir parçası hâline gelebildiği görülür. Çünkü ekranda beliren bir mektup, duvardaki bir afiş, karakterin tuttuğu bir not ya da hikâye içinde "işleyen" herhangi bir yazılı öğe de tıpkı sesler veya nesneler gibi anlatı evrenine dâhildir. Böylece tipografik öğeler, yalnızca bilgi veren dışsal metinler olmaktan çıkarak filmin dünyasında var olan, karakterlerin görebildiği, etkileyebildiği ve hikâyeyi yönlendiren diegetik tipografiye dönüşür. Bu bağlamda diegesis kavramı, sinemada tipografinin de anlatısal bir işlevin yanı sıra görsel-işitsel anlatının çok katmanlı yapısını daha kapsamlı biçimde anlaşılmasına olanak tanır. Dolayısıyla Chion'un da belirttiği gibi (2017, s. 204) diegetik gerçeklik, karakterlerin içinde var olduğu öykü dünyasını ve bu dünyanın zamansal-mekânsal sürekliliğini ifade eder. Bu düzlem, karakterlerin algılayabildiği ya da algılayabileceği tüm öğeleri kapsar; anlatı mekânında duyulan müzik ve sesler, fiziksel çevre, nesneler ve yazılı öğeler (örneğin sokak tabelaları, vitrin yazıları ya da karakterler tarafından okunan mektuplar) diegetik gerçekliğin bir parçasıdır.

Sinemada tipografinin en belirgin örneği belgesel filmlerdir. Aytekin'e göre (2018, s. 62) belgesel sinemanın temel görsel malzemesini, yönetmenin imgeleminden bağımsız olarak filmde önce var olan mekânlar, kişiler, olaylar ve çeşitli belgeler oluşturmaktadır. Belgesel filmlerde yer alan tipografik öğeler de bu belgelerin doğal bir parçası olarak ortaya çıkar ve çoğu zaman yönetmenin önceden tasarladığı unsurlar değildir. Gazete ve dergi sayfaları, afişler, el yazmaları, resmi evraklar, tabelalar ile mekân ve nesneler üzerindeki yazılar belgesel anlatı içinde sıklıkla karşılaşılan tipografik unsurlar arasında yer alır. Ancak bu öğelerin filmde hangi ölçekte, hangi açıdan ve hangi süreyle gösterileceğine ilişkin kararlar yönetmenin anlatısal tercihleri doğrultusunda belirlenir. Bu nedenle

tipografik öğeler, gerçekliğin bilgisini aktarmanın yanı sıra, bağlama göre anlamı destekleyebildiği gibi dönüştürebilir. Dolayısıyla Aytekin'in bu değerlendirmesiyle belgesel sinemada tipografi, hem gerçekliğin bir parçası hem de sinemasal kurgunun etkin bir öğesi olarak, diegetik ve anlatısal düzlemler arasında konumlanan hibrit bir yapı sergilemektedir.

Çalışma, tipografinin film ve dizilerde salt tasarımsal bir tercih olmaktan çıkıp anlatının yapısal bir unsuru olarak nasıl konumlandığını incelemeyi amaçlamaktadır. Özellikle diegetik tipografi çerçevesinde, yazının karakter deneyimine nasıl yerleştiği, atmosfer kurulumunda ne tür işlevler üstlendiği ve izleyicinin hikâyeyi algılayış biçimini nasıl dönüştürdüğü tartışılmaktadır. Araştırmanın hedefi, tipografik öğelerin sahnelerin duygusal yoğunluğunu güçlendiren, anlatıya yön veren ve görsel yapıdaki çok katmanlılığı artıran stratejik bir rol oynayıp oynamadığını ortaya koymaktır. Bu doğrultuda, nitel analiz yöntemine dayalı olarak seçili film ve dizi sahneleri tipografik işlevleri açısından çözümlenmiştir. Analizler, güncel sinema ve dijital platform içeriklerinde tipografinin giderek daha görünür bir şekilde anlatı kurgusunun temel bir bileşeni hâline geldiğini göstermekte; diegetik ve anlatısal tipografinin çağdaş görsel kültürde yeni bir ifade alanı yarattığını ortaya koymaktadır.

Bu amaçlar kapsamında, Michel Chion'un Words on Screen (2017) adlı eseri temel alınarak diegetik ve diegetik olmayan (anlatısal / nondiegetic) tipografi ayrımı kuramsal bir çerçeve içinde ele alınmıştır. Aşağıda sunulan analiz tablosu, Chion'un diegesis ve sinematik gerçeklik kavramlarının yanı sıra, yazının sessizliği ve algısal konumuna işaret eden athorybos (sessiz yazı), half-reading (yarım okuma), sessiz okuma/işsel ses ve izleyici-karakter algısı ayrımına ilişkin yaklaşımlarından türetilmiştir. Tablo, film ve dizilerde karşılaşılan tipografik öğelerin ontolojik statüsünü, algısal yönelimini ve anlatısal işlevini sistematik biçimde karşılaştırmayı amaçlamaktadır.

Tablo 1. Diegetik ve Diegetik Olmayan (Anlatısal / Nondiegetic) Tipografi Ayrımı Tablosu

Ölçüt	Diegetik Tipografi	Diegetik Olmayan (Anlatısal) Tipografi
Ontolojik Statü	Film/dizi evreninin içinde gerçekten vardır; diegetik gerçekliğin bir parçasıdır	Film evreninin dışında konumlanır; diegesise ait değildir
Karakter Algısı	Karakterler yazıyı görebilir, okuyabilir, algılayabilir	Karakterler yazıyı göremez ve algılayamaz
Yönelim	Ontolojik olarak karakterlere, algısal olarak izleyiciye açıktır	Yalnızca izleyiciye yöneliktir
Fiziksel Varlık	Sahne mekânının fiziksel bir parçasıdır (defter, mektup, tabela, ekran, duvar yazısı vb.)	Sahne içinde nesnesel bir varlık göstermez
Cinematic Reality ile İlişki	Diegetik gerçekliğin zamansal-mekânsal sürekliliği içinde yer alır	Sinematik gerçekliğe dışsal bir anlatı katmanı oluşturur
Anlatısal İşlev	Anlatıya katkı zorunlu değildir	Anlatıya katkı zorunludur
Hikâyeyi İlerletme	Hikâyeyi ilerletebilir ya da ilerletmeyebilir	Hikâyeyi ilerletir, açıklar veya düzenler
Karakter Psikolojisiyle İlişki	Kurabilir; ancak her zaman kurmak zorunda değildir	Çoğunlukla anlam, duygu ya da bilgi üretir
Sessizlik / İşsel Ses	Genellikle sessizdir; izleyici yazıyı işsel sesle okur (athorybos)	Sessizlik söz konusu değildir; doğrudan anlatı aracıdır
Okuma Biçimi	Çoğu zaman yarım okuma (half-reading) ya da seçici okuma yaratır	Tam, yönlendirilmiş ve açıklayıcı okuma sunar
Örnekler	Duvara yazılmış uyarılar, defter notları, mektuplar, vitrin yazıları, ekran yazıları	Altyazılar, anlatıcı metinleri, zaman-mekân başlıkları, bölüm başlıkları
Anlatısal Olma Durumu	Diegetik olabilir ama anlatısal olmayabilir	Anlatısaldır ama diegetik değildir
Temel Belirleyici Kriter	Yazının film evreninde var olması	Yazının hikâyeye işlevsel katkı sunması

Tablo 1, diegetik ve diegetik olmayan (anlatısal) tipografi arasındaki ayrımı, yazının film/dizi evrenindeki ontolojik konumu, algısal yönelimi ve anlatısal işlevi üzerinden sistematik biçimde ortaya koymaktadır. Tabloya göre diegetik tipografi, film evreni içinde fiziksel ya da algısal olarak var olan, karakterler tarafından görülebilen ve sinematik gerçekliğin zamansal-mekânsal sürekliliğine dâhil olan yazıları kapsamaktadır. Bu tür yazılar anlatıya katkı sunabilir; ancak bu katkı zorunlu değildir. Diegetik tipografinin temel belirleyici ölçütü, yazının anlatı dünyasında gerçekten “var” olmasıdır. Buna karşılık diegetik olmayan (anlatısal) tipografi, film evreninin dışına konumlanan, yalnızca izleyiciye yönelik olarak işleyen ve hikâyenin ilerlemesi, açıklanması ya da düzenlenmesi için işlevsel rol üstlenen metinsel unsurlardan oluşmaktadır. Bu bağlamda anlatısal tipografi, fiziksel olarak sahnede yer almasa dahi anlatının bilişsel örgütlenmesinde belirleyici bir rol üstlenmektedir. Tabloda yer alan ölçütler, diegetik ve anlatısal tipografinin birbirini dışlayan kategoriler olmadığını; aksine yazının film içindeki konumuna ve işlevine bağlı olarak farklı düzlemlerde değerlendirilebileceğini göstermektedir. Özellikle sessizlik, içsel okuma (athorybos) ve yarım okuma (half-reading) gibi kavramlar, diegetik yazının algısal boyutunu görünür kılarken; anlatısal tipografinin izleyiciye doğrudan yönelen açıklayıcı yapısını da karşıt bir eksende tanımlamaktadır. Bu kuramsal ayrım ve ölçütler doğrultusunda, çalışmanın bir sonraki bölümünde, filmlerde tipografinin anlatı ögesi olarak nasıl işlev kazandığı incelenecektir. Ardından diegetik tipografi örnekleri, belirlenen ölçütler çerçevesinde ele alınarak tipografinin sinematik yapı içindeki rolü somut film örnekleri üzerinden analiz edilecektir.

1. Filmlerde Anlatı Ögesi Olarak Tipografi

Anlatısal tipografi (narrative typography), sinemada ve diğer görsel anlatı ortamlarında tipografinin yalnızca bilgi aktarma amacıyla değil, doğrudan hikâyenin bir parçası olarak kullanıldığı durumları ifade etmektedir. Bu tür tipografi, sahnenin içinde yer alarak karakterlerle, mekânla veya olay örgüsüyle bütünleşerek izleyicinin hikâyeyi anlamasına olanak tanımaktadır. Anlatısal tipografi, durağan yazıdan farklı olarak sahnenin atmosferiyle bütünleşmektedir. Filmdeki ses, hareket ve görsel unsurların tipografiyi desteklemesiyle ifade gücü artmaktadır. Örneğin, bir karakterin telefonda mesajlaşmasının ekrana yazı olarak yansması, duvardaki bir grafitinin hikâyeyi yönlendirmesi ya da sessiz filmlerde ara yazıların dramatik biçimde sunulması, anlatısal tipografiyi betimlemektedir. Bu tipografi, karakterlerin duygu durumlarını, ses tonlarını ya da olayların duygusal atmosferini yansıtmakla birlikte izleyicinin dikkatini yönlendirebilmektedir. Böylece tipografi, yalnızca görsel bir unsur olmaktan çıkarak anlatının aktif bir bileşeni haline gelmektedir (Kremida vd., 2023, s. 108).

Tipografi, sessiz filmlerin erken dönemlerinden bu yana sinemada anlatısal bir araç olarak kullanılmış, yalnızca görsel yollarla hikâye anlatma ihtiyacına hizmet etmiştir. Anlatısal tipografi, durağan metne filmin ifade edici niteliklerinden bazılarını ekleyen iletişimsel bir araç olarak gösterilebilmektedir. Filmdeki konuşmacının ses tonunu, yazı karakterinin özelliklerini ve metnin duygusal niteliklerini

etkilemektedir. Ayrıca izleyiciyle, durağan metinden farklı olarak etkileşime geçmektedir. İzleyicinin dikkatini yönlendirebilmekte ve manipüle edebilmektedir (Ford vd., 1997, s. 269-270).

1900 yılında Britanyalı yönetmen Cecil M. Hepworth, *How It Feels to Be Run Over* (1900) adlı kısa komedi filminde, jeneriklerin ilk resmî kullanımını sunmuştur. Film sonunda kameranın üzerinden geçen at arabasının izlenimini yansıtılmaktadır. Sonrasında yönetmenin mizah anlayışını yansıtan el yazısı tarzında yazı karakteriyle “!!! Oh! Mother will be pleased” (!!! Ah! Annem çok memnun olacak) ifadesiyle film sona ermektedir (Görsel 1).

Görsel 1. Cecil Hepworth, *How It Feels to Be Run Over*, 1900, [Siyah-beyaz sessiz film]. Public Domain Review Koleksiyonu (Dukes, 2022).



1907’de Porter, sinematik anlatımı güçlendirmek için tipografiye aktif bir rol veren *College Chums* (Görsel 2) filmini yönetmiştir. Filmde parkta genç bir kadın, nişanlısını başka bir kadınla samimi bir sahnede görmektedir. Ondandır açıklama istediğinde, adam onun kız kardeşi olduğunu söylemektedir. Fakat kadın bu açıklama karşısında ikna olmaz. Yapılan telefon konuşması sırasında yazılar çatıları üzerine yerleştirilmiştir. Sözcükler, konuşmacıdan alıcıya doğru hayali bir dalgayı izleyerek hareket eder şekilde görülmektedir. Tartışma doruğa ulaştığında sözcüklere duygusal anlamlar yüklenmekte ve ifadeler çarpışarak hareket kazanmaktadır. Porter, metine görselleşme yetisi kazandırarak sessiz sinema deneyimini köklü biçimde değiştirmiştir. Aynı zamanda, telefon konuşmalarının yer aldığı sahnelerde erken sinemada yaygın olarak kullanılan bölünmüş ekran efektine yer vermiştir. Bölünmüş ekran efektinde konuyu daha hızlı ilerletmek için tek kareye iki ya da üç farklı görüntü yerleştirilmektedir. Ancak, genel eğilimin aksine, Porter sahneyi daha sanatsal bir yaklaşımla ele alarak, sohbet halinde görünen başrolleri ekranın üst kenarlarına konumlandırmış, ekranın alt kısmında da tiyatro dekoru gibi duran iki boyutlu bir şehir görüntüsü kullanmıştır.

Görsel 2. Edwin S. Porter, *College Chums*, 1907, [Siyah-beyaz sessiz film]. Museum of Modern Art (MoMA) Koleksiyonu, (MoMA, t.y.).



Anlatısal tipografi bağlamında tipografinin zamansal bir boyut kazanarak hareket aracılığıyla anlam üretmesi söz konusu olduğunda, hareketli tipografinin tarihsel ve kavramsal temellerini oluşturan kinetik tipografiden de bahsetmek kaçınılmazdır. Tipografik öğelerin yalnızca okunabilirlik değil, aynı zamanda anlatı, ritim ve duygulanım üretme aracı olarak hareket etmesi, anlatısal tipografi ile kinetik tipografi arasında doğrudan bir ilişki kurar. Bu bağlamda, kinetik tipografinin erken dönem örnekleri, tipografinin durağan bir grafik unsur olmaktan çıkarak kendi başına hareket eden, zamansal bir anlatı bileşenine dönüşmesinin ilk işaretlerini sunar.

Sinemada kinetik tipografinin ilk örneklerinden biri, J. Stuart Blackton'ın *Humorous Phases in Funny Faces* (1906) adlı filmidir; bu filmde hareket eden harfler filmin başlığını oluşturur. Erken dönem animasyon filmlerinde yaygın bir gelenek, filmin sahneyi çizen bir el ile başlaması, elin giderek geri çekilmesi ve figürlerin sanki kendi kendilerine hareket ediyormuş gibi görünmesidir. Bu, kendi kendine hareket etme durumu, kinetik tipografinin tanımlayıcı ölçütlerinden biridir: Harfler de kendi kendilerine hareket eder ve bu hareketin nedeni olan kişi ya da şeyin kim ya da ne olduğu açık değildir (URL 1). “Kinetik tipografi, metnin hareketle birleşmesiyle oluşan dinamik bir ifade biçimidir. Bu hareket, izleyicinin dikkatini belirli noktalara çekmek ve mesajın daha etkili bir şekilde iletilmesini sağlamak için kullanılan güçlü bir araçtır” (Aydın ve Kurtcu, 2025, s. 26).

Sinemanın erken dönemlerinde hareketli tipografi kullanımına bir başka örnek, Adolf Gärtner'in yönettiği “*Des Pfarrers Töchterleins*” (1912) adlı kısa film gösterilebilir (Görsel 3). Romantik bir drama olan bu filmde, bir telefon konuşması sırasında harfler telekomünikasyon ağının altyapısında ortaya çıkmaktadır.

Görsel 3. Adolf Gärtner, *Des Pfarrers Töchterlein*, 1912, [Siyah-beyaz sessiz film], (Jackpost, 2022).



Tipografinin anlatısal işlevi kapsamında diyalogların film sahnesinde gösterimine bir diğer örnek Abraham S. Schomer'ın 1920 yapımı *The Chamber Mystery* (Oda Gizemi) (Görsel 4) filminde uygulanmıştır. Oldukça “konuşkan” bir sessiz filmidir. Bu teknikte ara diyaloglar, sonradan post-produksiyon sürecinde eklenen şekiller (örneğin konuşma balonları) içinde metinle birleştirilmiştir. Schomer'ın öncü tekniği seyirciden beklenen ilgiyi görmese de, başlık tekniklerinin gelişiminde önemli bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir (Kremida vd., 2023, s. 109-110).

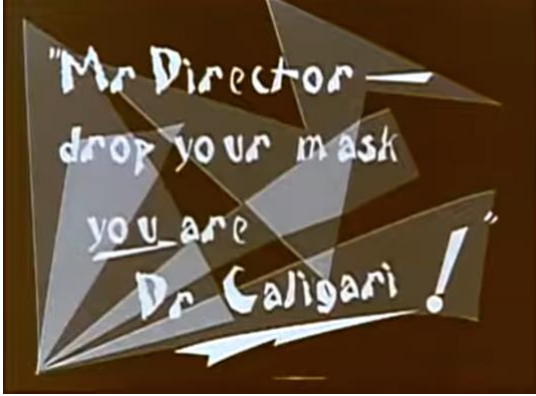
Görsel 4. Abraham S. Schomer, *The Chamber Mystery*, 1920, [Siyah-beyaz Sessiz Film] (Dcairns, 2015).



Metz'e göre, her görüntü yalnızca bir biçime ya da sözcüğe denk değildir, aksine tam bir ifadedir. Robert Weine, Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (*The Cabinet of Dr. Caligari*, 1919) filminde görsel motifleri dışavurumcu temalarla birleştirerek sinematik anlatımı güçlendirmeyi başarmış, imgenin eksantrik sanatsal üslubuna dayanmıştır. Son derece deneysel ve stilize setler ile kostümler özel bir simgesellik taşımış ve ardından gelen klasik Alman sessiz filmlerini etkilemiştir; bunlar arasında F. W. Murnau'nun *Nosferatu* (1922) ve Fritz Lang'ın *Metropolis* (1927) filmleri sayılabilir. Sinemanın doğal dünyayı yeniden üretme sistemi onu dışavurumculuk için uygun olmayan bir mecra haline getirebilirdi. Weine bunu bir fırsat olarak görmüş; hikâyedeki olayları, dışavurumculuğa özgü sahnelerin önünde çekerek, gerçek dünyayı bilinçli biçimde bozmuş ve böylece anlatıcının karışık ve acı dolu iç dünyasını dışa yansıtan bir görsel atmosfer oluşturmuştur. Weine, yapay aydınlatma ile sert gölgeleri vurgulayan ışık oyunları, güçlü kontrastlar, fantastik ve garip olanı öne çıkaran açılı çekimler, abartılı yorumlar gibi

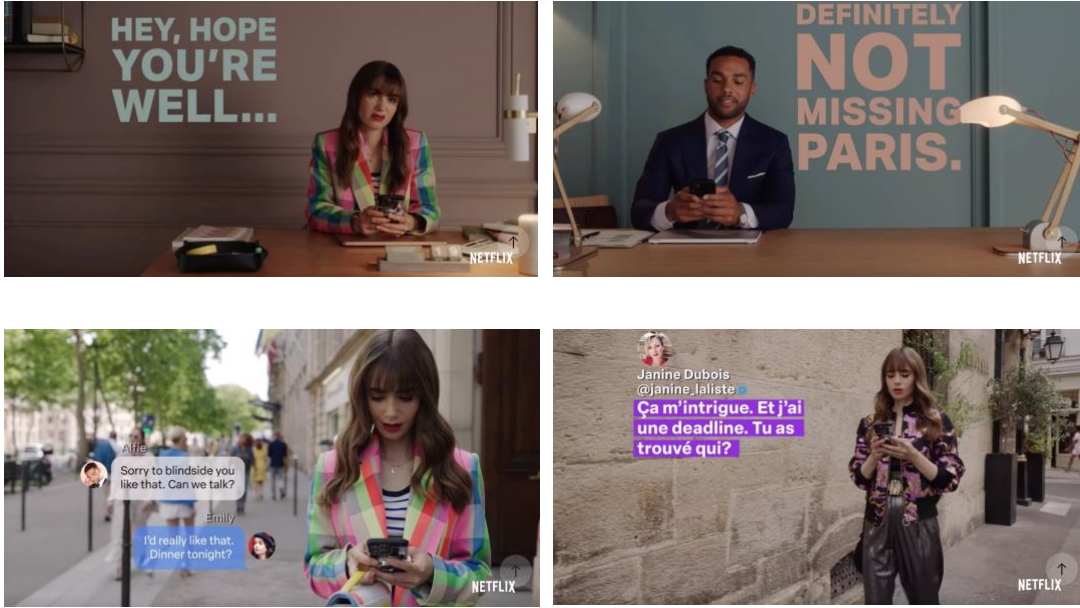
Alman dışavurumculuğunun biçimsel öğelerini kullanarak; delilik, korku ve şizofreni gibi kavramları sinema yönetmenliği aracılığıyla aktarabilmiştir. Görüntünün ifadeselliği, insan duygularının ve arzularının iç dünyasını dışsallaştırarak, özellikle korkuyu vurgulayan abartılı sahneler aracılığıyla ekrana taşımıştır. Bunun yanı sıra, Weine hikâyeyi doruğa ulaştırmak için hareketli tipografiyi yaratıcı bir biçimde kullanmıştır (Kremida vd., 2023, s. 110). Görsel 5'teki örnekte "Mr Director - drop your mask, you are Dr Caligari!" cümlesi, kahraman Francis'in akıl hastanesi yöneticisinin aslında Caligari olduğuna inandığı kritik anı temsil etmektedir. Metnin kırık, düzensiz harf biçimleri ve keskin geometrik arka planı, Francis'in zihnindeki korku, paranoya ve kaosu yansıtır. Bu ara yazı yalnızca bilgi veren bir metin değildir; karakterin iç dünyasını ve filmin dramatik atmosferini doğrudan görselleştirerek anlatının bir parçasına dönüşür.

Görsel 5. Robert Wiene, *The Cabinet of Dr. Caligari*, 1920, [Siyah-beyaz Sessiz Film] (Storia del Cinema, t.y.).



Netflix dizisi *Emily in Paris*, üçüncü sezonunda (2022) telefon mesajları, sosyal medya bildirimleri ve dijital etkileşimleri ekrana entegre eden anlatısal tipografi kullanımıyla dikkat çeker. Geleneksel mesajlaşma sahnelerinde karakterlerin telefon ekranlarını göstermeye gerek duymayan bu yöntem, metinleri doğrudan kadrajın boşluklarına yerleştirerek anlatıyı hızlandırır, izleyicinin bilgiye daha akıcı biçimde erişmesini sağlar ve modern iletişim biçimlerinin estetikleşmiş bir temsiline dönüşür. Paylaşılan sahnelerde Emily'nin tereddütle yazdığı veya aldığı mesajların duvar, zemin ya da mekân yüzeylerinde büyük puntolarla görünmesi, karakterin içsel kararsızlığını görsel bir dile çevirirken; Alfie ile arasındaki iletişimin renkli baloncuklarla temsil edilmesi duygusal mesafeyi ve dijitalleşmiş ilişki dinamiklerini vurgular. Benzer şekilde sosyal medya mesajlarının parlak renkli kutucuklarla belirmesi, dizinin enerjik tonunu desteklerken izleyiciye karakterlerin sosyal medya dünyasını doğrudan deneyimleme imkânı sunar. Tüm bu örnekler, dizideki tipografinin diegetik olmayan, izleyiciye yönelik ancak anlatıyı güçlendiren bir araç olarak kullanıldığını; modern ekran anlatılarında tipografinin yalnızca bilgi aktaran değil, anlam kuran bir görsel stratejiye dönüştüğünü gösterir (Görsel 6).

Görsel 6. *Emily in Paris*, 3. Sezon, 2022, [Renkli Dijital Dizi] Netflix yapımı (Netflix).



Sonuç olarak anlatısal tipografi, sinemada yazının yalnızca bilgi vermek için değil, doğrudan hikâyenin bir parçası olarak kullanılmasıdır. Görüntüyle bütünleşen tipografi, karakterlerin duygularını, olayların atmosferini ve anlatının ritmini görsel olarak destekler. Hareket, biçim, renk ve kompozisyon aracılığıyla metni sahnenin içinde anlam üreten bir öğeye dönüştürür. Böylece tipografi, sinematik mesajın anlaşılmasını güçlendirir ve görüntünün yarattığı anlam katmanlarını zenginleştirir. Bu yönüyle anlatısal tipografi, sinema dilinin aktif ve tamamlayıcı bir bileşenidir.

2. Film ve Dizilerde Diegetik Tipografi

Diegetik yazı, paradoksal biçimde, sesli filmde daha belirgin bir hâle gelir; belki de yazılı ve “sözlü” ya da konuşulan dilin, yani yazı ve konuşmanın bir arada bulunduğu sanatsal bir aktarımdır. Sessiz filmlerde ekrandaki yazılar, aslında karakterlerin söyleyemediği bir sesi bize iletme için kullanılırdı. Sesli filmler ortaya çıkınca da yazılı metin bu kez kendi sesi olmayan bir öğe hâline geldi ve seyirciden onu zihninde “seslendirmesini” beklemeye başladı. Filmdeki karakterler, hikâye boyunca karşılına çıkan diegetik yazıları nadiren telaffuz ederler, onun dışında o yazıları seslendirme görevini seyirciye bırakırlar. Dublaj söz konusu olduğunda yabancı filmlerin dublajı ekrandaki yazılı metnin doğasını kaçınılmaz biçimde değiştirir. Dublajlı versiyonlar dil sorununu, yazıyı okuyan karakterin sözcükleri yüksek sesle söylemesi yoluyla çözer. Böylece dublaj, bu etkiyi bozmuş olur; ancak tuhaf bir şekilde bir dili okurken aynı anda başka bir dil işitilir. Dolayısıyla bir bakıma, okunan sözcükler yine telaffuz edilmeden kalır (Clopton, 2020, ss. 59-60). Bu bilgiler doğrultusunda diegetik tipografi ile ilgili filmde karakterlerin yaşadığı dünya içinde gerçekten var olan yazıları ifade ettiği, yani yazının yalnızca seyirciye bilgi veren dışsal bir unsur olmadığı, hikâyenin mekânında, nesnelerinde veya yüzeylerinde

fiziksel olarak bulunduğu ve karakterlerin de bu yazıyla karşılaşabildiği, onu görebildiğini veya onunla etkileşim kurabildiği bilgisine ulaşılmaktadır.

Fight Club (1999) filminde karakterin etrafında beliren ürün isimleri, marka logoları ve katalog benzeri tipografik bilgiler, yalnızca anlatıyı destekleyen görsel öğeler değil; aynı zamanda diegetik tipografinin biçimsel özellikleri üzerinden karakter psikolojisini içeren göstergeler olarak işlev görür. Bu sahnelerde kullanılan yazı karakterleri ağırlıklı olarak tırnaksız (sans-serif), geometrik tipografik formlardan oluşmaktadır. Bu tercih, modern tüketim kültürünün işlevsellik, standardizasyon ve duygudan arındırılmışlık ilkeleriyle örtüşmektedir. Tipografik unsurların büyük bölümü majiskül (büyük harf) kullanımıyla sunulmakta; bu durum yazının katalog diliyle özdeşleşen emredici ve nesnelleştirici bir tona bürünmesine neden olmaktadır. Harf aralıklarının (espas) düzenli ve mekanik biçimde ayarlanması, tipografinin insanî bir ifade taşımaktan çok endüstriyel bir veri sunumu karakteri kazanmasını sağlar. Yazıların sahne mekânı içerisinde nesnelere doğrudan bağlanması, metnin film evrenine ait olduğunu ve karakter tarafından algılanan gerçekliğin bir parçası hâline geldiğini gösterir; bu nedenle söz konusu tipografi diegetik bir nitelik taşır. Bu biçimsel özellikler, karakterin dünyayı duygusal bağlar üzerinden değil, tüketim nesneleri ve fiyat etiketleri üzerinden algılamaya başladığını görselleştirir. Tipografinin sade, anonim ve sistematik yapısı, karakterin kimliğinin de benzer şekilde anonimleştiğini ve bireysel anlamdan uzaklaştığını ima eder. Böylece tipografi, yalnızca bilgi aktaran bir araç olmaktan çıkarak, karakterin zihinsel durumunu ve tüketim takıntısını açığa vuran anlatısal bir arayüz hâline gelir. Bu sahnede diegetik tipografi, karakterin algısal dünyasının ayrılmaz bir bileşeni olarak konumlanır (Görsel 7).

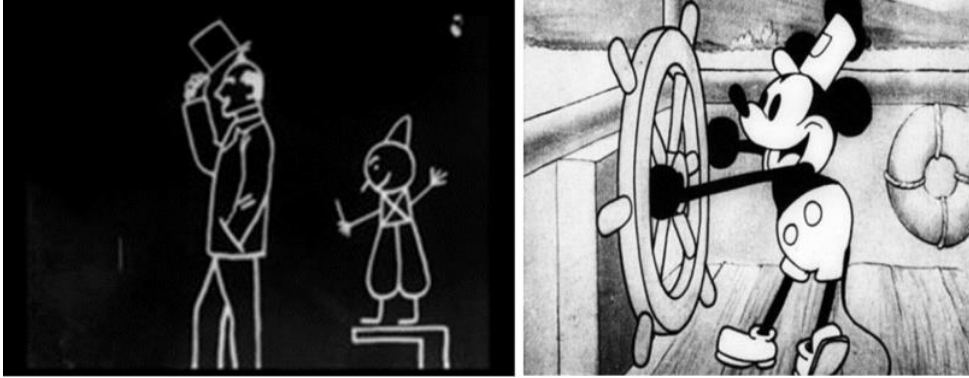
Görsel 7. David Fincher, *Fight Club*, 1999, [Renkli Uzun Metraj Film] (Filmgrab, t.y., s. 9).



Scott Pilgrim vs. the World (2010) filminden alınan sahnelerde yer alan tipografi ve grafik unsurlar, yalnızca çizgi roman estetiğine gönderme yapan görsel süslemeler değil; biçimsel özellikleriyle anlatıya aktif olarak katılan diegetik tipografik öğeler olarak kurgulanmıştır (Betancourt, 2019, s. viii). Film, bir çizgi roman uyarlaması olması nedeniyle tipografiyi ses, hareket ve kurgu ile eşdeğer bir anlatı bileşeni olarak ele alır ve tipografik ifadeleri görsel evrenin ayrılmaz bir parçası hâline getirir. Filmde kullanılan yazı karakterleri ağırlıklı olarak tırnaksız (sans-serif), kalın (bold), yüksek kontrastlı ve geometrik yapılara sahiptir. Bu tercih, çizgi roman geleneğinde sıkça rastlanan vurgu ve dinamizm

duygusunu güçlendirir. Tipografi çoğunlukla majiskül kullanımıyla sunularak ses efektleri, ani tepkiler ve duygusal patlamalar görsel olarak abartılır. Harflerin esnek biçimde ölçeklenmesi, deforme edilmesi ya da sahne içindeki hareketle eş zamanlı olarak belirmesi, yazının yalnızca okunabilir bir bilgi olmaktan çıkıp işitsel ve duygusal bir deneyimin görsel karşılığına dönüşmesini sağlar (URL 2). Filmde yer alan tipografik öğelerin espas kullanımı sabit değildir; aksine anlatının duygusal yoğunluğuna bağlı olarak genişleyen, dağılan ya da parçalanan bir yapı sergiler. Bu değişkenlik, tipografinin karakterlerin iç dünyasını yansıtan öznel bir katman olarak işlev görmesine olanak tanır. Örneğin *Knives*'ın Scott'a olan sevgisini ifade ettiği sahnede, "love" kelimesinin Scott tarafından silinmesi, tipografinin anlatısal bir eyleme dönüştüğü anlardan biridir. Kelimenin silindikten sonra bulutumsu, dağınık ve amorf bir forma dönüşmesi; aşkın net, somut ve karşılıklı bir duygu olmaktan çıkıp belirsizlik, hayal ve kopuşla ilişkilenen bir hâle evrildiğini görsel olarak temsil eder. Bu sahnede tipografi, karakterler tarafından algılanan ve deneyimlenen film evreninin bir parçası olarak konumlandığından diegetik bir nitelik taşır. Yazının biçimsel dönüşümü, Scott'ın duygusal mesafesini ve ilişkiye dair zihinsel kopuşunu doğrudan görünür kılar. Böylece tipografi, yalnızca anlatıyı destekleyen bir grafik unsur değil; karakterin içsel durumunu açığa çıkaran anlatısal ve psikolojik bir gösterge hâline gelir (Görsel 8).

Görsel 8. Edgar Wright, *Scott Pilgrim vs. the World*, 2010, [Uzun Metraj Film] (Coleman, 2010).



Chion'a göre (2017, s. 125) sinemada yazının algılanışı çoğu zaman tam bir okuma eylemine değil, "yarı-okuma" olarak tanımlanabilecek parçalı ve geçici bir algı biçimine dayanır. Diegetik yazılar (mektuplar, günlükler, tabelalar ya da basılı metinler) izleyiciye her zaman bütünüyle okunacak biçimde sunulmaz; aksine, çoğu durumda yalnızca kısa süreliğine görünür ve izleyici bu yazıları görsel bağlamı kaybetmeden kısmen okur. Bu yarı-okuma durumu rastlantısal değildir; filmin anlatı ve biçimsel yapısını düzenleyen bilinçli bir tercihtir. Chion, yazının hem taşıyıcısının (kâğıt, defter, gazete vb.) hem de içeriğinin aynı anda algılanmasını sağlayan bu stratejinin, izleyicinin dikkatini diegetik dünyanın sürekliliğinden koparmadan bilgi aktarmaya hizmet ettiğini belirtir. Böylece yazı, sessiz olmasına rağmen izleyici tarafından içsel bir sesle tamamlanan, algısal olarak etkin bir anlatı unsuruna dönüşür.

Dark (2017), çok katmanlı zaman döngüleri, nedensellik zincirleri ve gerçeklik algısındaki kırılmalar üzerine kurulu anlatısıyla, diegetik tipografinin anlatıyı yapılandırıcı bir unsur olarak kullanıldığı önemli örneklerden biridir. Dizide yer alan defterler, mektuplar, not kâğıtları ve tarih kayıtları yalnızca bilgi

aktaran yazılı belgeler değil; biçimsel özellikleriyle karakterlerin zaman algısını, kader düşüncesini ve bilişsel yükünü yansıtan tipografik göstergeler olarak işlev görür. Bu yazılı metinlerde kullanılan tipografi çoğunlukla el yazısı karakterinde, tırnaksız, düzensiz espaslara sahip ve kişisel üretim izleri taşıyan bir yapı sergiler. Harflerin eşit olmayan boyutları, satır hizalarındaki kırılmalar ve yazı yoğunluğundaki düzensizlikler, yazının mekanik ya da nesnel bir bilgi kaydından ziyade, karakterlerin öznel algılarına ve zihinsel karmaşasına ait olduğunu vurgular. Özellikle Jonas'ın defterinde yer alan "27. Juni 2020 – Beginn des letzten Zyklus" (27 Haziran 2020 – Son döngünün başlangıcı) ifadesi, karakter tarafından doğrudan okunabilen, sahne evreni içinde fiziksel olarak mevcut ve anlatı akışını yönlendiren tam anlamıyla diegetik bir metin niteliği taşır (Görsel 9). Yazıların çoğunlukla miniskül ağırlıklı, düşük kontrastlı ve eskimiş yüzeyler üzerinde yer alması, bilginin mutlak doğruluktan ziyade belirsizlik ve tekrar duygusuyla ilişkilendirilmesini sağlar. Örneğin buruşturulmuş kâğıda yazılmış notlar, yalnızca içeriğiyle değil; malzeme, doku ve tipografik bozulma yoluyla da zamanın yıpratıcı etkisini görselleştirir. Bu durum, tipografinin yalnızca okunabilirlik üzerinden değil, maddeleşmiş bir zaman izi olarak işlev gördüğünü gösterir. Dark'ta diegetik tipografi, karakterlerin zamanlar arası yolculuklarını anlamlandırma çabasının ayrılmaz bir parçasıdır. Yazılı metinler hem karakterler hem de izleyici için anlatının karmaşık yapısını çözmeye yönelik görsel ve bilişsel bir arayüz işlevi görür. Böylece dizinin çok katmanlı zaman kurgusu, tipografinin biçimsel ve anlamsal özellikleri aracılığıyla yalnızca anlatı düzeyinde değil, görsel-işitsel ve algısal düzeyde de somutlaştırılır.

Görsel 9. Dark, 3. Sezon, 2020, [Renkli Dijital Dizi], Netflix yapımı (Netflix, 2020).



Son yıllarda, pek çok dizi ve filmde diegetik tipografinin (hikâye evreninde fiziksel olarak var olan ve karakterler tarafından algılanabilen yazıların) giderek daha görünür biçimde kullanıldığı dikkat çekmektedir. Artık sahnelerde yalnızca dekor olarak değil; karakterlerin okuduğu defterler, bilimsel çizimler, büyü metinleri, haritalar, dijital ekran yazıları, mektuplar ve uyarı levhaları aracılığıyla anlatıyı şekillendiren bir unsur hâline gelmiştir. Örneğin 3 Body Problem dizisinde ekrana gelen bilimsel notlar, simülasyon talimatları ve kod satırları hem karakterlerin çözmeye çalıştığı problemi görünür kılar hem de izleyiciyi aynı bilişsel sürecin içine çeker. Fallout evreninde Pip-Boy ekranındaki yazılar, Vault duvarlarındaki uyarılar ve karakterlerin okuduğu kayıt defterleri tamamen diegetik bir işlevle, o dünyanın yaşayan unsurları gibi sunulur. The Witcher'in yeni sezonlarında büyü parşömenleri, sihirli kitaplar ve harita üzerindeki yazılar karakterlerin eylemlerini yönlendiren birer anlatı nesnesidir. Dark'ta

defter sayfalarına yazılmış tarih notları, mektuplar ve zaman çizelgeleri hem dramatik gerilimi artırır hem de izleyicinin karakterlerle “birlikte okuma” deneyimini güçlendirir. Ripley (2024) dizisinde pasaportlar, sahte imzalar ve mektuplar hikâyenin suç-gerilim yapısını kurarken; True Detective: Night Country'de soruşturma tahtalarındaki notlar ve raporlar anlatıyı doğrudan yöneten diegetik belgeler olarak yer alır. Bu yapımların tümünde diegetik tipografi, yalnızca sahneye yerleştirilmiş rastlantısal metinler değil; karakterlerin algıladığı, karar verdiği ve izleyicinin de aynı anda okuduğu bir anlatı aracı hâline gelmiştir. Böylece yazı, görselliğin bir tamamlayıcısı olarak değil, sinemanın anlatısal yapısına doğrudan katılan aktif bir unsur olarak öne çıkar.

Sonuç

Araştırmada sinemada ve çağdaş dizi anlatılarında tipografinin yalnızca görsel bir unsur değil; anlatıyı yapılandıran, karakter algısını yönlendiren ve film evreninin ontolojik sınırlarını belirleyen bir anlatı bileşeni olarak nasıl işlediğinin ortaya konulması amaçlanmıştır. Araştırma, özellikle diegetik tipografi ile anlatısal tipografi kavramlarının sıklıkla birbirine karıştırıldığı literatürde, bu iki kavram arasındaki ayrımı netleştirmeyi ve tipografinin sinematik anlatı içindeki konumunu kuramsal ve görsel çözümleme yoluyla tartışmayı hedeflemiştir. Bu amaca ulaşmak için çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden betimsel ve karşılaştırmalı görsel analiz yaklaşımını benimsemiştir. Araştırma kapsamında farklı dönem ve türlere ait film ve diziler seçilmiş; bu örneklerde yer alan yazılı unsurlar tipografik biçim özellikleri (yazı karakteri, tınaklı/tınaksız yapı, majiskül–miniskül kullanımı vb.), anlatı içindeki konumları ve karakter algısıyla kurdukları ilişki üzerinden incelenmiştir. İncelemeler, yazının film evreninde fiziksel olarak var olup olmaması, karakterler tarafından algılanabilirliği ve anlatıya işlevsel katkısı gibi ölçütler doğrultusunda değerlendirilmiştir. Araştırma bulguları, diegetik tipografinin sinemanın erken dönemlerinden itibaren var olduğunu; ancak özellikle çağdaş sinema ve dizilerde giderek daha bilinçli, sistematik ve anlatı merkezli biçimde kullanıldığını göstermektedir. Fight Club'da katalog benzeri yazılar karakterin tüketim odaklı zihinsel dünyasını görünür kılarken, Scott Pilgrim vs. the World'de tipografi çizgi roman estetiğiyle birleşerek duygusal yoğunluğu doğrudan sahneye taşımaktadır. Dark dizisinde ise defter notları, mektuplar ve tarih kayıtları, zaman döngülerinin anlaşılmasında yalnızca açıklayıcı değil; anlatıyı kuran temel diegetik araçlar hâline gelmiştir. Bu örnekler, diegetik tipografinin yalnızca bilgi aktaran bir unsur olmadığını; karakterlerin algısal dünyasının ayrılmaz bir parçası olarak işlediğini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte araştırma, diegetik olma durumu ile anlatısal işlevin her zaman örtüşmediğini de göstermiştir. Film evreninde fiziksel olarak var olan her yazının anlatıya anlamlı bir katkı sunmadığı; bazı yazıların yalnızca mekânsal gerçekliği destekleyen arka plan unsurları olarak kaldığı saptanmıştır. Benzer şekilde, altıyazılar, bölüm başlıkları ya da zaman–mekân açıklamaları gibi anlatısal işlev taşıyan yazıların, film evreninin bir parçası olmadıkları için diegetik kabul edilemeyeceği sonucuna ulaşılmıştır. Bu ayrım, diegetik tipografi ile anlatısal tipografinin birbirinden bağımsız ama kesişebilen kavramlar olduğunu ortaya koymaktadır. Çalışmanın sınırlılıkları arasında, örneklemin belirli film ve dizilerle sınırlandırılmış olması ve tipografik

çözümlemenin görsel-işitsel bağlamla sınırlı kalması yer almaktadır. İzleyici algısına yönelik deneysel ya da nicel veri içeren çalışmalar bu araştırmanın kapsamı dışında tutulmuştur. Sonuç olarak bu çalışma, sinemada tipografinin ontolojik statüsüne odaklanarak, diegetik ve anlatısal tipografi ayırımına kuramsal bir çerçeve sunmakta ve bu ayrımı somut film örnekleri üzerinden temellendirmektedir. Literatüre katkı olarak, tipografinin sinematik anlatıdaki rolünü yalnızca estetik ya da teknik bir unsur olarak değil, anlam üretici ve algısal bir yapı taşı olarak ele alan bütüncül bir yaklaşım önermektedir. Gelecek çalışmaların, izleyici algısı, etkileşimli ekran yazıları, dijital arayüzler ve yapay zekâ destekli tipografik anlatılar üzerinden bu çerçeveyi genişletmesi önerilmektedir.

Kaynakça

- Alam, P. W., Permana, R. S. M. and Indriani, S. S. (2023). Diegetic and non-diegetic sounds in film scoring of pengabdian film. *ProTVF*, 7(2), 165–182. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v7i2.47281>
- Aydın, G. E. ve Kurtçu, F. (2025). Soyut sanat bağlamında kinetik tipografi: Görsel kimlik tasarımlarında yaratıcı uygulamalar. *SDÜ ART-E Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 18(35), 24–42, <https://doi.org/10.21602/sduarte.1658517>
- Aytekin, H. (2018). Türkiye’de belgesel filmlerde tipografi kullanımının gerçekliğe etkilerini incelemek üzerine bir öneri, *Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (6), 55–76.
- Betancourt, M. (2019). *Typography and motion graphics: The 'reading-image'*. Routledge.
- Bihl, E. (2017). *The captivating use of silence in film: How silence affects the emotional aspect of cinema* (Unpublished bachelor's thesis). Blekinge Tekniska Högskola, Institutionen för Teknik och Estetik.
- Copton, K. (2020). *Review of words on screen* (M. Chion, C. Gorbman, Ed. & Trans.). *Film Criticism*. 44(3). <https://doi.org/10.3998/fc.13761232.0044.304>.
- Chion, M. (2017). *Words on screen* (trans. Claudia Gorbman). Columbia University Press New York.
- Ford, S., Forlizzi, J. and Ishizaki, S. (1997). Kinetic typography. *CHI '97 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems: Looking to the Future-CHI '97*, 269–270, <https://doi.org/10.1145/1120212.1120387>
- Kremida, E., Laskari, I. and Siakas, S. (2023). Typography as narrative parameter of cinematic art. *American Journal of Art and Design*, 8(4), 107–112. <https://doi.org/10.11648/j.ajad.20230804.12>
- Salnikova, E. V. (2022). Diegetic invisible/vanishing in silent cinema and its origins, *The Art and Science of Television*, 18(1), 49–78. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2022-18.1-49-78>
- Nosal, J. K. (2025). *Diegetic and non-diegetic sound effects in film* [BA (Honours) Thesis]. Institute of Art, Design and Technology, Dún Laoghaire.

İnternet Kaynakçası

URL 1. Jackpost, (2012, September 3). *First examples of kinetic typography in film (2)*. Semionotes. <https://fasos-research.nl/semionotes/2012/09/03/first-examples-of-kinetic-typography-in-film-2/>

URL 2. Shaginaw, H. (2019, December 12). *The use of typography in Scott Pilgrim vs. The World*. Medium. <https://medium.com/@hshagina/the-use-of-typography-in-scott-pilgrim-vs-the-world-b17470135254>

Görsel Kaynakçası

Görsel 1. Hepworth, C. (2022, October 6). *How it feels to be run over*. PublicDomainReview. <https://publicdomainreview.org/collection/how-it-feels-to-be-run-over/>.

Görsel 2. Porter, E. S. (n.d.). *College chums*. MoMA. <https://www.moma.org/collection/works/307648>.

Görsel 3. Jackpost. (2012, September 3). *Des pfarrers töchterlein*. Semionotes. <https://fasos-research.nl/semionotes/2012/09/03/first-examples-of-kinetic-typography-in-film-2/>.

Görsel 4. Dcairns. (2015, March 1). *The chamber mystery*. Wordpress. <https://dcairns.wordpress.com/tag/the-chamber-mystery/>.

Görsel 5. Storia del Cinema. (2021, July 16). *The cabinet of Dr. Caligari*. [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Ug_4693nsjM.

Görsel 6. Netflix. (2022). *Emily in Paris*. [Video]. Netflix. <https://www.netflix.com/tr/title/81037371>.

Görsel 7. FilmGrab. (n.d.). *Fight Club*. FilmGrab. <https://film-grab.com/2010/11/14/fight-club/#bwg853/52616>.

Görsel 8. Coleman, M. (2011). *Scott Pilgrim vs. the World*. [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/14110279>.

Görsel 9. Netflix. (2020, June 19). *Dark*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=IEisFhIT41A>.