

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM VE TASARIM ANASANAT DALI
İLETİŞİM SANATLARI VE TASARIM SANAT DALI

**SİNEMADA HAREKETLİ GRAFİKLER VE
FİLM JENERİKLERİ**

Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan:
Gülhan KAÇAR

İstanbul, 2020

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM VE TASARIM ANASANAT DALI
İLETİŞİM SANATLARI VE TASARIM SANAT DALI

**SİNEMADA HAREKETLİ GRAFİKLER VE
FİLM JENERİKLERİ**

Yüksek Lisans Tezi

Tezi Hazırlayan:

Gülhan KAÇAR

Öğrenci No:

17550840018

Orcid: 0000-0001-8348-233X

Danışman:

Dr. Öğr. Üyesi Seda SAKİYAN

İstanbul, 2020

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans olarak sunduğum “SİNEMADA HAREKETLİ GRAFİKLER VE FİLM JENERİKLERİ...” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmamın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını, patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım. 23.11.2020

Gülhan KAÇAR

T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
TEZLİ YÜKSEK LİSANS SINAV TUTANAĞI

23/11/2020

Enstitümüz *İletişim ve Tasarım* Anasanat Dalı *İletişim Sanatları ve Tasarım* Programı yüksek lisans öğrencilerinden **17550840018** numaralı **Gülhan KAÇAR**'ın "*Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim – Öğretim Yönetmeliği*"nin ilgili maddesine göre hazırlayarak, Enstitümüze teslim ettiği "*Sinemada Hareketli Grafikler ve Film Jenerikleri*" konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun 10/11/2020 tarih ve 2020/32 sayılı toplantısında seçilen ve On-Line toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin 29. maddesinin 3. fıkrası gereğince 45 dakika süre ile Microsoft Teams programı aracılığıyla on-line olarak aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında "**OYBİRLİĞİ**" ile "**KABUL**" kararı verilmiştir.

İşbu tutanak, 4 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.

DANIŞMAN
Dr. Öğr. Üyesi Seda SAKİYAN
(Beykent Üniversitesi)

ÜYE
Prof. Dr. Emre TANDIRLI
(Beykent Üniversitesi)

ÜYE
Dr. Öğr. Üyesi Yüksel BALABAN
(İstanbul Üniversitesi)

Adı ve Soyadı : Gülhan Kaçar
Danışanı : Dr. Öğretim Üyesi Seda SAKIYAN
Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans, 2020
Alanı : İletişim Sanatları ve Tasarım
Anahtar Kelimeler : Grafik Tasarım, Hareketli Grafik Tasarım, Sinema, Film, Jenerik, Film Jenerikleri, Film Jenerik Tasarımı

ÖZ

SİNEMADA HAREKETLİ GRAFİKLER VE FİLM JENERİKLERİ

Film jenerikleri sinema ile grafik tasarımın birlikteliğinden doğmuştur. Sinemanın İlk yıllarında sadece film hakkında bilgilendirme görevi yapan jenerikler, ilerleyen süreçle birlikte birçok disiplini içinde barındıran başlı başına bir tasarım alanına dönüşmüştür. Günümüzde film jenerikleri teknolojinin de etkisiyle gelişen hareketli grafiklerle hayal gücünün sınırlarını zorlayan, oldukça yaratıcı ürünler ortaya çıkarak, hem grafik tasarım hem de sinema dünyasında dikkat çeken, ilgi uyandıran bir alan olarak tasarım dünyasında önemli bir yer edinmiştir.

Bu tezimde, gelişen teknolojiyle uyumlu bir şekilde ilerleyen grafik tasarım ve hareketli grafiklerin jenerik tasarımının gelişimindeki rolü ve sonucunda jeneriklerin, tasarım dünyasında edinmiş olduğu yer ele alınarak bir grafik tasarım ürünü olan jeneriklerin sinema sektörüne olan etkileri incelenmiştir. Bu doğrultuda tezin birinci bölümünde, hareketli grafikler ikinci bölümde film jenerikleri, üçüncü ve son bölümde ise sinemada hareketli grafikler ve film jeneriklerinin gelişim seyri incelenerek jenerik tasarım tarihine yön veren grafik tasarımcılar ele alınmış ve jenerik incelemeleri yapılmıştır. Ayrıca sinema alanında çalışmalar yürüten bir araştırmacı yazar / akademisyen ve jenerik tasarımcı ile röportaj yapılmıştır. Tez yazım sürecinde literatür taraması yapılarak kitap, dergi, tez çalışmaları ve internet yayınları incelenmiş, jenerikler ve jeneriğe ait filmler izlenerek incelemeleri yapılmış ve örnekler oluşturulmuştur. Ayrıca tezin, “Sinemada Hareketli grafikler ve Film Jenerikleri” konusunda araştırmacıların ve tasarımcıların yararlanabileceği bir kaynak niteliğinde olması hedeflenmiştir.

Name and Surname : Gülhan Kaçar
Supervisor : Assist. Prof. Seda SAKIYAN
Degree and Date : Master, 2020
Major : Communication and Design
Key Words : Graphic Design, Motion Graphic Design, Cinema,
Movie, Title Sequence, Movie Title Sequence,
Movie Credist Design

ABSTRACT

MOTION GRAPHICS AND MOVIE GENERICS IN CINEMA

The movie generics were born from the combination of cinema and graphic design. In the early years of the cinema, the generics, which only served to inform about the film, turned into a design field that includes many disciplines. Nowadays, in the design world movie generics occupied a very important place and draws attention in both fields graphic design and cinema by producing highly original and intensive products. This products push the limits of the imagination with motion graphics, that developed with the effect of technology.

The subject of this thesis are, firstly the role of graphic design and animated graphics in the development of generic design and the role of generics in the design world as a result of progressing in harmony with the developing technology, and the effects of generics, which are a graphic design product, on the cinema sector. Accordingly, in the first part of the thesis, motion graphics in the second part, film generics, and in the third and last part, the development of motion graphics and movie generics in cinema and graphic designers who shaped the history of generic design were examined and discussed with their generic analysis. In addition, an interview was conducted with a researcher, writer / academicians working in the field of cinema and a graphic designer doing generic design. Writing process, consists of the examining written literature, books, journals, thesis studies and online resources and watching of the generics and films both, and setting examples from them. In addition, the thesis is aimed to be a resource that can be used by researchers and designers on "Motion Graphics and Film Generics in Cinema".

İÇİNDEKİLER

SayfaNo:

ÖZ

ABSTRACT

ŞEKİLLER LİSTESİ	iii
GİRİŞ	1

Birinci Bölüm

HAREKETLİ GRAFİK TASARIM

1. GRAFİK TASARIM NEDİR?	3
2. HAREKETLİ GRAFİK TASARIM	3
2.1. Hareketli Grafik Tasarımda Temel Öğeler	6
2.1.1. Tipografi	6
2.1.2. Görüntü	8
2.1.3. Ses / Müzik	8
2.1.4. Hareket	9
2.1.5. Kurgu	10
3. HAREKETLİ GRAFİK TASARIMIN GELİŞİMİ	11
4. CANLANDIRMA KAVRAMININ TEMELLERİ	17

İkinci Bölüm

FİLM JENERİKLERİ VE ÖZELLİKLERİ

1. FİLM JENERİKLERİ	22
2. FİLM JENERİK TASARIMINDA TEMEL GRAFİK ÖĞELER	25
2.1. Tipografi / Hareketli Tipografi	26
2.2. Hareketli Grafik	28
2.3. Fotoğraf	29
2.4. Renk	30
2.5. Müzik	30
3. JENERİKLERİN FİLM İÇİNDE KONUMLANDIRILMASI	31
3.1. Filmin Başında Yer Alan Açılış jenerikler	32
3.2. Kısa Bir Başlangıcın Ardından Gelen Açılış Jenerikleri	33

3.3. Filmin Sonunda Yer Alan Jenerikler	34
3.4. Filmin Başlangıcında ve Sonunda Konumlandırılan Jenerikler	37
4. FİLM JENERİKLERİNİN SINIFLANDIRILMASI	38
4.1. Boş Arkaplanlar Üzerine Süperimpoze	40
4.2. Kitap Sayfası Kurgusu	42
4.3. Gerçek Görüntü Üzerine Süperimpoze.....	43
4.4. Karakter Tanıtımı Kurgusu	44
4.5. Tipografik Kurgu	45
4.6. Animasyon ve Hareketli Grafik Kurgusu	46

Üçüncü Bölüm

SİNEMADA HAREKETLİ GRAFİKLER VE FİLM JENERİKLERİ

1. SİNEMANIN TANIMI.....	49
2. SİNEMANIN DOĞUŞU VE GELİŞİMİ	51
3. SİNEMADA HAREKETLİ GRAFİKLER VE ANİMASYON İLİŞKİSİ	54
4. SİNEMADA JENERİK TASARIMININ TARİHSEL GELİŞİMİ	70
4.1. 1900 – 1930 (Sessiz Sinema Dönemi).....	70
4.2. 1930 – 1955 (Hollywood Stüdyo Devri) Sesli Sinema Dönemi.....	78
4.3. 1955 – 1970 (Savaş Sonrası Dönemde Amerikan Sineması)	81
4.4. 1970 ...(Dijital Teknoloji ve Tüketim Kültürü)	89
5. FILM JENERİK TASARIM TARİHİNE YÖN VEREN TASARIMCILAR	96
5.1. Saul Bass (1920-1996), “Psycho” Film jenerik Analizi	96
5.2. Pablo Ferro (1935-2018), “Thomas Crown Affair” Film jenerik Analizi	106
5.3. Maurice Binder (1918-1991), “Dr. No” Film Jenerik Analizi.....	110
5.4. Kyle Cooper, “The Island of Dr. Moreau” Fim Jenerik Analizi.....	115
6. RÖPORTAJLAR.....	120
6.1. Ali Can Sekmeç ile Röportaj	120
6.2. Enes Özcanbaş ile Röportaj	125
SONUÇ	129
KAYNAKÇA.....	135

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa No:

Şekil 1: Eye logo/ CBS /William Golden ve Kurt Weihs (1951)	14
Şekil 2: BBC Logo / Abram Games / (1953)	15
Şekil 3: BBC2 Logo / Oliver Elmes (1981)	15
Şekil 4: Space War (1962).....	16
Şekil 5: Eadweard Muybridge'nin 1877'de yan yana dizdiği fotoğraf makinelereyle fotoğrafladığı koşan at.....	19
Şekil 6: Raundhay Bahçesi ve Leeds Köprüsü'ndeki Trajik (1888).....	20
Şekil 7: Kinetoscope (1892)	21
Şekil 8: Winsor McCay / Gertie The Dinouser (1914).....	21
Şekil 9: Animal Crackers (1930).....	33
Şekil 10: The Big Lebowski	34
Şekil 11: Knives Out	35
Şekil 12: Stranger Than Fiction.....	36
Şekil 13: Delicatessen / Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet'in (1991) Açılış Jeneriğinden Kareler	38
Şekil 14: Delicatessen / Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet'in (1991) Son Jenerikten kareler	38
Şekil 15: The 39 Steps / Hitchcock (1935)	41
Şekil 16: Irreversible / Gaspar Noe (2002)	42
Şekil 17: Bored to Death / Jonathan Ames (2002)	43
Şekil 18: Coffe and Cigarettes / Jim Jarmusch (2003)	44
Şekil 19: Parasite / Bong Joon-Ho (2019).....	45
Şekil 20: Number23 / Joel Schumacher (2007).....	46
Şekil 21: Peterson / Jim Jarmusch (2016)	48
Şekil 22: Voyage to the Moon / George Melies (1902)	53
Şekil 23: Matches An Appeal /Arthur Melbourne (1899).....	55
Şekil 24: Humorous Phases of Funny Faces / James Stuart Blockton (1906)	56
Şekil 25: Frenchman Emile Cohl / La Fantasmagorie (1908).....	56
Şekil 26: Disney ilk uzun metrajlı animasyon filmi “Snow White” (1937).....	57
Şekil 27: Marcel Duchamp ve Man Ray / Anemic Cinema (1920)	58

Şekil 28: Opus 1 / Walter Ruttmann (1921).....	59
Şekil 29: Symphonie Diagonale / Eggeling ve Hans Richter (1923)	60
Şekil 30: Rhythmus 21/ Hans Richter (1923)	61
Şekil 31: Fernand Léger / Ballet Mecanique (1923)	62
Şekil 32: Emak Bakia / Man Ray (1926)	62
Şekil 33: The Adventures of Prince Achmed / Lotte Reiniger'in (1926)	63
Şekil 34: Tusalava / Len Lye (1929)	64
Şekil 35: An Optical Poem / Oskar Fischinger (1938).....	64
Şekil 36: Google 'ın Fischinger anısına yayınladığı doodle görseli	65
Şekil 37: Rhythm in Light / Mary Ellen (1934)	65
Şekil 38: Spook Sport / Norman McLaren (1940)	66
Şekil 39: Science Friction- Stan Vanderbeek	67
Şekil 40: Catalog / John Whitney (1961)	67
Şekil 41: Frank Film (1973)	68
Şekil 42: Night Music / Stan Brakhage (1986)	69
Şekil 43: Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü / Tonguç Yaşar (1965)	69
Şekil 44: Pillow Fight filmi başlık kartı (1897)	71
Şekil 45: Way Down East / D. W. Griffith (1916, USA).....	72
Şekil 46: Intolerance / D. W. Griffith (1916, USA)	73
Şekil 47: Ay'a Yolculuk / Georges Méliès'in (1902)	74
Şekil 48: The Merry Go Round (1923)	77
Şekil 49: The Speed Spook (1924).....	77
Şekil 50: Asphalt / Joe May (1929).....	78
Şekil 51: The Magnificent Ambersons / Orson Well (1942)	80
Şekil 52: Kiss Me Deadly / Robert Aldrich (1955)	86
Şekil 53: Gold Finger / Guy Hamilton (1964)	87
Şekil 54: Pembe Panter.....	88
Şekil 55: The Good, The Bad and the Ugly / Sergio Leone (1966)	89
Şekil 56: Superman (1978)	91
Şekil 57: Carmen Jones / Otto Preminger (1954).....	99
Şekil 58: The Man with the Golden Arm / Otto Preminger (1955)	99
Şekil 59: Seven Year İtch / Billy Wilder (1955)	100

Şekil 60: Vertigo / Alfred Hitchcock (1958).....	101
Şekil 61: North by Northwest / Alfred Hitchcock (1958)	101
Şekil 62: Psycho film jeneriğinde şeritlerin ve Alfred Hitchcocks isim kartının konumlanması	104
Şekil 63: Psycho film jeneriğinde şeritlerin ve Psycho isim kartının konumlandırılması.....	104
Şekil 64: Psycho film jeneriğinde şeritlerin ve Anthony Perkins isim kartının konumlanması	105
Şekil 65: Strangelove / Stanley Kubric (1964).....	107
Şekil 66: Stop Making Sense / Jonathan Demme (1984)	108
Şekil 67: Pablo Ferro'nun ürettiği yazı karakterlerinden bazı örnekler	108
Şekil 68: Thomas Crown Affair film jeneriğinde fotoğraf ve renk kullanımı	110
Şekil 69: Thomas Crown Affair film jeneriğinde tipografi kullanımı	110
Şekil 70: Bond filmlerinin silahlı Bond teması olarak anılan açılış sahnesi	113
Şekil 71: Dr. No filmi jeneriğinin geometrik unsurları ve renk kullanımı	113
Şekil 72: Dr. No filmi jeneriğinin dans eden figürlerden oluşan görüntüleri.....	114
Şekil 73: Dr. No filmi jeneriğinin üç kör dilenci silüeti isimli görüntüler	114
Şekil 74: Seven / David Fincher (1995)	116
Şekil 75: “The Island of Dr. Moreau” film jeneriğinden karaler	118
Şekil 76: “The Island of Dr. Moreau” film jeneriğinden karaler	119
Şekil 77: “The Island of Dr. Moreau” filminin jenerik tasarımının tipografisi ve storyboard kareleri	119

GİRİŞ

Sinemanın doğuşu 1895 yılında Lumiere Kardeşler'in bilet karşılığında toplu cinematographe gösterileri düzenlemesiyle başlatılır. Sinemanın gösterim süresi başlarda oldukça kısa iken, 1910 yılı itibariyle uzun metrajlı filmler ortaya çıkmış ve 1920'lerle birlikte de sinema bir sektör haline gelmiştir. Sektörleşen sinema filmin künyesi ve hakları kavramlarını da ortaya çıkarmış ve sinemanın ilk yıllarında kopyalamanın önlemesi ve telif haklarının korunması amacıyla jeneriklere ihtiyaç duyulmuştur.

Sektörleşen, süresi uzayan sinemada çalışan üreten insan sayısı da artmış, tek bir kamera çekimiyle başlayan sinema, giderek yönetmen, senarist, oyuncu, teknik ekipten oluşan kocaman bir kadro haline gelmiştir. Başlarda sadece prodüksiyon şirketinin adının yazıldığı jenerikler, büyüyen kadroyla birlikte yönetmen oyuncu ve diğer çalışanların adının da yazılmasına doğru evrilmiştir. Filmin adını, oyuncu ve teknik kadrosunu tanıtmak jeneriğin temel amacı olmuştur. Sonrasında sinema ve grafik tasarımda yaşanan gelişmelerle birlikte jenerikler de filmde yer alan ekibin tanıtımının ötesine geçmiş, film ile seyirci arasında kurulan bir bağ olmuştur.

Seyirciyi filme hazırlama, ilgisini çekme ihtiyacı var olandan farklı jenerik tasarımlara yönelmeyi getirmiştir. Bu arayış karşılığını hareketli grafiklerde bulmuştur. Hareketli grafik tasarım sinema ile paralel ortaya çıkmıştır. Görsel ve işitsel mesajları bir arada kullanabilen, anlatım açısından kuvvetli olan hareketli grafikler film jeneriklerinin seyirci üzerindeki etkisini de oldukça yükseltmiştir. Sinemanın çıkışından itibaren özellikle deneysel çalışmalarda hareketli grafiklere yer verilmiş olsa da özellikle 1950'lerde jenerik tasarımlarında ağırlıklı olarak kullanılmış ve seyirciden olumlu dönüşler alınmıştır. Hareketli grafiklerin jenerik tasarımında kullanılması jenerik tasarımında köklü değişimlere yol açmıştır. Jeneriklerin hareketlenmesi ile birlikte sadece bilgi verme amacı güden sabit yazı ve resimler gitmiş yerine bilgi vermenin dışında izleyiciye film hakkında ipuçları veren, seyirciyi filme hazırlayan ilgi çekici öğeler gelmiştir. Hızlı bir gelişim seyri izleyen jenerik tasarımında bazı önemli grafik tasarımcıların etkisi de oldukça büyük olmuştur.

Hareketli grafiklerden oluşan film jenerikleri, sinemayla grafik tasarımın bulunduğu önemli bir alandır. O nedenle film jenerikleri genelde grafik tasarımdan özelde ise bir multidisipliner yapıda olan hareketli grafiklerden bağımsız düşünülemez. Bugün grafik tasarım ve sinemanın birleşiminden doğan film jenerikleri, içinde farklı disiplinleri içinde barındırarak tasarım alanına dönüşmüştür.

Bu çalışmada gelişen teknolojiyle uyumlu bir şekilde ilerleyen hareketli grafiklerin jenerik tasarımının gelişimindeki rolü ve film jeneriklerinin gelişim seyri içinde kendi disiplinini yaratarak tasarım dünyasında edinmiş olduğu yer ele alınarak jeneriklerin sinema sektörüne olan etkileri araştırılmıştır.

Araştırmanın temel amacı çıkışı itibarıyla sadece bilgilendirme amacı güden film jeneriklerinin zaman içerisinde farklı disiplinleri içinde barındırarak film ile seyirci arasında kurduğu iletişimde kendi disiplinini yaratarak sektörleşen ve görsel tasarım alanında önemli bir yer edinen jenerik tasarımının sinema sanatına olan etkilerine dikkat çekmektir.

İnceleme kapsamında birinci bölümünde, hareketli grafikler ikinci bölümde film jenerikleri, üçüncü ve son bölümde ise sinemada hareketli grafikler ve film jeneriklerinin gelişim seyri incelenerek jenerik tasarım tarihine yön veren grafik tasarımcılar ele alınmış ve önemli tasarımcıların film jenerikleri seçilerek incelemeleri yapılmıştır.

Araştırmada literatür taraması yapılmış, dönemlerine göre birçok film ve jenerikler incelenmiştir. Jenerik tasarımının gelişimine yön veren önemli tasarımcıların jenerikleri araştırılarak seçilen dört ayrı filmin jenerik incelemesi yapılmıştır. Ayrıca sinema sektöründen bir akademisyen araştırmacı/yazar ve bir film jenerik tasarımcısı ile röportaj yapılmıştır.

Birinci Bölüm

HAREKETLİ GRAFİK TASARIM

1. GRAFİK TASARIM NEDİR?

Sosyal ve fiziksel çevreden gelen uyarılar, kişilerde bir algılama yaratır ve sonrasında bulundukları sosyal ve fiziksel çevrede bir yansıma oluştururlar. Yaşanan bu karşılıklı etkileşim, iletişim olgusunu ortaya çıkarır. İletişim, görsel ve işitsel olmak üzere iki temel üzerinden gerçekleşir (Uçar, 2004: 16).

Grafik tasarım, hem tasarım sürecini hem de ortaya çıkan tasarım ürününü tanımlar. Sanat, mimari, bilim, tarih, edebiyat, politika, dil vb. birçok etken grafik tasarım sürecini etkileyen, besleyen unsurlardır. Grafik tasarım, oldukça dinamik, çağdaş bir iletişim aracı ve fikirleri görselleştirme sanatı olup, hem estetik kaliteyi hem de iletişimi en üst düzeye çıkarmayı amaçlar (Akgün, 2013: 2). En kısa ve öz tanımıyla grafik tasarım problem çözme amaçlı olup fikirleri görselleştirme sanatı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Görsel iletişim sanatı olarak kabul edilen grafik tasarım terimi ilk olarak sanayi devrimi ile birlikte gündeme gelmiş olup 20. yüzyılda karşımıza çıkmaktadır. İlk çıkış zamanlarında grafik tasarım terimi metal kalıplara oyularak yazılan, çizilen ve çoğaltılma amacıyla da basılan görsel malzemeleri tanımlamaktaydı. Fakat gelişen teknoloji ile birlikte grafik tasarımın tanımı da genişlemiş ve belli açılardan değişmiştir. Artık sadece basılı malzemeleri tanımlamanın ötesinde film, video ve bilgisayar aracılığıyla üretilen görsel ürünler de grafik tasarımın tanımı içerisinde yer almıştır. Bir iletişim dili olan grafik tasarımı, çağdaş ve dinamik kılan en temel özelliğinden biri de gelişen teknolojiyi kullanabilme becerisi olmuştur (Becer, 2013: 34).

2. HAREKETLİ GRAFİK TASARIM

Hareket eden veya değişen bir pozisyonun, yerin ya da eforun eylemini, hareket sürecini tanımlanmasına hareket denir. Hareket gerçek olduğu gibi dolaylı olarak da üretilebilir. Kısacası hareket bir tür değişimdir (Koca, 2019: 27). Hareketli

grafik tasarım; çeşitli film teknikleri ve animasyon teknolojilerinden yararlanarak, durağan grafik öğelerin hareket izlenimi yaratmak amacıyla, grafik tasarımın temel prensiplerinden kopmadan hareketlendirilmesi veya biçim değişikliğine uğratılması eylemidir (Boyraz, 2017: 46). Hareketli grafik tasarım sinema ile paralel ortaya çıkmıştır. Sessiz sinema döneminde filmin aralarında kullanılan yazı sahnelerinden filme geçişte kullanılan efektler ilk hareketli tasarımlardır (Akgün, 2013, 23).

Hareketli grafik tasarım, sinema, jenerik tasarımı, animasyon ve ses tasarımını birleştiren, yazarlık, film yapımcılığı, televizyon ya da internet üzerinde dinamik ve etkili iletişimi tasarlamaktan tutalım grafik, animasyon, müzik, film, fotoğraf, video ve resim gibi birçok disiplin içinde oldukça geniş bir alana yayılmaktadır. Ayrıca illüstrasyonlar tipografi, 2 ve 3 boyutlu görseller, videoların bir arada oluşmasında da hareketli grafikleri görmekteyiz. Farklı disiplinleri bir arada barındıran melez karakteri ile etkileşimli tasarım, deneysel tasarım alanlarında da varlık gösterir. Yazı, görüntü ve ses hareketli grafik tasarımıyla uyumlu bir şekilde bir araya gelir. Hareketli grafik tasarımlar, animasyon kökenli olsa da bugün kendi başına bir tasarım disiplini olma özelliğini kazanmıştır.

Zaman, hareket ve değişim, hareketli grafik tasarımın en temel ilkeleridir. Hareketli grafiklerde, tipografi, illüstrasyon, video ve ses gibi tasarım elemanları kullanılarak, boşlukta hareket ettirilerek zaman içerisinde mesaj verilir. Zaman içerisinde gerçekleşen değişimler sadece bir düzlem içerisinde gerçekleşmez büyüklük, küçüklük, kalınlık, renk, doku gibi değişimler de hareketli grafik üretiminde yer alır (Mutlu, 2018: 32). Ayrıca hareketli grafik tasarımda zaman ve ses birbirleriyle yakından ilişkili iki disiplin olup sekanslar ile oluşturulur. Çünkü hareket ancak ve ancak zamanda meydana gelen bir eylemdir (Boyraz, 2017: 45).

Hareketli grafiklerde durağan grafiklerdeki gibi anlamları tek bir görüntüye sıkıştırmak gerekmez. Anlamanın oluşturulmasına artı değer katılmış olup, sabit tasarım içerisinde yer alan şekil formlar hareketlilik kazanan unsurlar haline gelmiştir. Ayrıca görsel- işitsel dilin bir parçası olan işitsel dil de sürece dahil olurken tüm ilişkilerin sürdürülmesi görece olarak karmaşık hale gelmiştir. Birçok disiplinin bir

aradanlığında hareket, anlamlı bir ilişki içerisinde olayların birbiri ardına meydana geldiği düzenli bir diziliş olarak ifade edilmektedir (Bayrakdar, 2013: 18).

Günümüzde ağırlıklı olarak kullanım alanlarına bağlı olarak hareketli grafikler elektronik medya araçları üzerinden görüntü ile gerçekleştirilir. Sinema ve ardından televizyon aracılığıyla tanıştığımız hareketli grafikler bugün bilgisayar teknolojisiyle birlikte hayatın hemen hemen her alanında yer almaktadır. Sinemada görsel efekt ve jenerik tasarımları, reklamlar, reklam giriş jenerikleri, televizyonda ‘TV Bumpers’ olarak adlandırılan hareketli logo çalışmaları, program giriş jenerikleri, müzik alanında animasyona dayalı müzik video klip çalışmaları, video art çalışmaları, bilgisayar ortamında hareketli ara yüz tasarımları, bilgisayar ve konsol oyunları, internette flash tabanlı web sitesi ve bant (banner) çalışmaları, etkileşimli (interaktif) bilgilendirme tasarımları ve kinetik tipografi projeleri hareketli grafiklerin kullanım alanlarını oluşturur

İletişim araç ve olanaklarının hızlı gelişimi, değişimi tasarımda da yeni tanımlamaları, yeni kavramları ve ihtiyaçları doğurmuştur. Zaman, hareket, değişim ve ses grafik tasarımının ana unsurları haline gelmiştir. İki boyutlu durağan yazı ve görseller yerini akan hareket eden dinamik öğelere bırakırken izleyiciyi etkileme düzeyi de artmıştır. Çünkü hareket etkileyici dikkat çekici bir unsur olup algı üzerinde etkilidir.

Hareketli grafiklerin doğru tanımı için şu özellikler göz önünde bulundurulmalıdır.

1. Hareketli grafikler doğası gereği 2 boyutludur ama tasarım elemanlarının hareketleriyle 3 boyutlu algısı yaratabilirler. Ekran üzerinde genişlik ve yüksekliğe sahip olmalarına rağmen (şimdilik) fiziksel bir derinlikleri yoktur.

2. Hareketli grafikler mutlaka hareket edecektir diye bir kural yoktur. Zaman içinde görünen özelliklerinin değişmesi yeterlidir. Örnek olarak ekranda durağan görünen bir yazının renk veya saydamlığının değişmesi hareketli grafik olarak kabul edilebilir.

3. Hareketli grafiklerin etkileşimli olmaları gerekmemektedir. Hareketli grafikler etkileşimli ortamlarda (izleyicinin tercihlerinin sunuma etki etmesi) yoğun olarak kullanılmaktadır (Atiker, 2009: 2).

Hareketli grafikler ile görüntü zemini arasında; iki katmanlı durağan ilişki, iki katmanlı etkileşimli ilişki, tek katmanlı bileşik ilişki olmak üzere 3 ilişki türü görülmektedir.

2.1. Hareketli Grafik Tasarımda Temel Öğeler

2.1.1. Tipografi

Hareketli grafik tasarım; tipografi, görüntü, ses, hareket ve kurgu olmak üzere 5 temel öğelerden oluşmaktadır.

Tipografi görsel iletişimin en önemli öğelerinden biridir. “Tasarlanmış yazının sanatı” olarak ifade edilebilir. Harflerin görsel iletişime ait diğer unsurlarla oluşturduğu tasarım dilidir (Dinçer, 2017:1). Bir ifade ve iletişim biçimi olan yazı çok eskilere dayanır ve toplumlar tarihinde önemli bir yer edinir. Çıkışından günümüze kadar temel iletişim özelliğini kaybetmeyen bu araç, süregelen değişim ve gelişimlere de kendisini uyumlandırmıştır.

İletişim aracı olmanın yanı sıra yazı, aynı zamanda bir tasarım elemanıdır. Seçilen yazı karakteri, rengi, boyutu, yönü yazı karakterleri arası boşluk, gibi özellikler bir duygunun, düşüncenin veya bir kavramın iletilmesini sağlar. Tipografi aktardığı bilgiyi, sanat ve tasarımdan faydalananarak estetik kaygılar güderek gerçekleştirir (Mutlu, 2018: 55). Kısacası tipografi, yazı kullanılarak tasarlanan bir görsel iletişim türü olarak tanımlanabilir.

Tipografi, akıl deneyiminin dışı yazı yoluyla yansıtılan farklı ifade biçimidir. Aklın iletişim kurma yolunda görünürde ulaşmış olduğu farklı bir evrim noktası, okuma yoluyla anlam bulan iletişim unsurudur (Akkaya, 2011: 86). Dikkat çekicilik, ve anlam harflerin karakteri, büyüklüğü, aralarındaki uzaklık kullanılan font rengi ve harflerin hareket hızı ile de verilebilir. Kısacası iletilmek istenen mesaj, verilmek

istenen duygu, fotoğraf, resim vb. görseller dışında sadece tipografi ile de vermek mümkündür.

Zaman kavramının tasarımda değer kazanması ile birlikte hareket olgusu tipografinin hem kavramsal hem de uygulama alanında önem kazanmış olup zaman ve hareket kavramlarının birleştirilmesi sonucunda etkin bir yapı ortaya çıkmıştır. Kinetik tipografinin iki boyutlu durağan tipografiden farkı, zaman olgusunun tasarıma dahil edilmesidir. Kinetik tipografi yazıya hareket verilerek duygu, düşünce veya kavram yüklenmesi olarak tanımlanabilir (Kılıç, 2011: 8).

Kinetik tipografi, anlatımı güçlendirmek, dikkat çekmek, yazının okunurluluğunu sağlamak, istenilen duyguyu daha etkili bir şekilde verebilme özelliği göstermektedir (Mutlu, 2018: 55). İletişim aracı olan yazı modern zamanlarda kitle iletişimine duygu katabilmesi için hareketlendirilmiştir. Özellikle bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle dijitalleşen tipografi ile çok çeşitli yazı tipleri ortaya çıkmış, sinema, jenerik, tv, video, telefon vb dijital akıllı tüm cihazlarda farklı çeşitlilik ve hareketlerde kullanılmaktadır. Dijitalleşen dünyada tipografi de hareketlenerek önemini artırmış ve hareketli grafik tasarım yaklaşımı içerisinde yerini almıştır.

Kinetik tipografi; 20. Yüzyılda başlayan modernizmin sanatsal düşüncelerinden beslenerek ortaya çıkmıştır. Modernizmin ortaya çıkarmış olduğu dinamik tasarım anlayışı sanat akımları tarafından farklı yaklaşımlarla tipografik çalışmalara uyarlanmıştır. Tipografik tasarımın biçimlenmesinde ‘kinetik, rastlantısal, hız ve eşzamanlılık’ gibi kavramlarla birlikte asimetrik yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. Dadacılar tipografiye rastlantısal, ses oyunlarına dayalı deneysel bir boyut kazandırırken Futuristler simetrik tasarım anlayışını sorgulayarak tipografiyi sanatsal bir uygulama alanı olarak değerlendirmişlerdir. Futuristler, Dadacılar ve Konsruktivister deneysel yaklaşımlarıyla tipografiyi, görsel ifadesini tek başına oluşturabilen etkili bir iletişim aracına dönüştürmüşlerdir (Koca, 2019: 1).

Hareketli grafik (motion graphics) terimi ile ortaya çıkan kinetik tipografiyi ilk olarak sinemada, özellikle de film jeneriklerinde görmekteyiz. 1920’lerde, sessiz sinema döneminde, bilgilerin metin olarak yer aldığı film jenerikleri, 1950’lerde Saul Bas ile başlayan süreçle, sinema filminin konusuna paralel olarak hareketlendirilmiş

tipografi yaklaşımıyla, yepyeni bir görsel iletişim şeklini almıştır. Bass'tan önce Avantgard deneysel film ve canlandırma sanatçılarının hareketli tipografi çalışmaları görülmektedir. Bu çalışmalar hareketli grafik tasarım alanında yapılan ilk kinetik tipografilere örnek teşkil etmektedir (Kılıç, 2011: 11). Alfred Hitchcock'un yönetmenliğini yaptığı "North by Northwest" (1959) filmi kinetik tipografiyi yoğun ve etkili kullanan ilk film jeneriği olarak değerlendirilmektedir (Akgün, 2013,12).

Kinetik tipografinin temeli 19 ve 20. Yüzyılda bazı sanat akımları ve sanatçıların yeni teknoloji, hız, enerji, özgürleştirme, rastlantısal gibi kavramlar üzerinden uyguladıkları dinamik tasarım yaklaşımlarının bir sonucu olarak doğmuştur. Teknolojik gelişmeler kinetik tipografinin gelişimini altyapısını oluşturmuştur. Kinetik tipografi çoklu okuma ortamı sağlaması sayesinde film jenerikleri, reklam filmleri, müzik videoları, internet siteleri, bilgisayar oyunları, kamu spotları vb. dijital ortamlarda ilgi uyandıran bir uygulama olarak karşımıza çıkmaktadır. İletilmek istenen mesaj, duyguları tetikleyici çeşitli hareket yöntemleriyle işlenerek dinamik bir yapıda verilmektedir. Bu dinamik yapı dijital çağda yazıyı ilgi çekici bir konuma getirerek anlaşılması zor mesajların dahi daha kolay ve etkili şekilde iletilmesini sağlamaktadır (Koca, 2019: 2).

2.1.2. Görüntü

El ile üretilmiş çizimler, kamera ve bilgisayar ortamında sayısal olarak üretilen her türlü görüntü hareketli grafik tasarımda kullanılmaktadır. Hareketli grafikler için üretilen görüntülerde, resim ve grafik tasarımın öğelerini oluşturan form, renk, doku gibi görsel özellikler kullanılarak izleyiciye verilmek istenen mesaj, fikir, duygu iletebilir. Ayrıca fotoğraf, stop-motion, animasyon tekniği yardımıyla da hareketli grafikler gerçekleştirilmektedir. Bu yöntemlerde hareket eylemini gerçekleştirmek için görüntü sürekliliği prensibinden yararlanılmaktadır (Mutlu, 2018: 55).

2.1.3. Ses / Müzik

Ses izleyicide yarattığı duygusal ve gerçeklik etkisiyle hareketli grafik tasarımın önemli bir parçasıdır. Sesler derinlik ve mekan duygusu yaratarak görüntünün gerçekliğini desteklerler. Hareketli grafik tasarımlarda müzik, görselliğe

yeni anlamlar katar ve sahnelerde duygu deęiřimlerini yaratır. Fon (dip) mzikleri sinema, animasyon ve hareketli grafik tasarımında grntleri destekler ve fon mzikleri akılda kalıcı ve duyguları uyandırıcı etkiye sahip olup sahne geiřlerini de destekler. Grntleri destekleyen ve pekiřtirici zellięi olan fon mzikleri grsellerin nne gemeyecek řekilde dřnlr. Ayrıca filmlerin bařında ve sonunda kullanılan tema mzikleri ise izleyiciyi bir sonraki sahnenin duygusuna hazırlar ve hikayelerin akılda kalıcılıęına katkıda bulunur (İlbars, 2019: 77).

Ses, duygulara seslenmede olduka etkili olup, seyirciyi ynlendirme gcne sahiptir. Mesaj, doęrudan, hibir grsel ęeye ihtiya duymadan iřitsel yollarla verilebilir. Ama grntlerle bir arada verilen sesin etki dzeyi ok daha gldr. Sesler grsel ęelerdeki hareketle uyumlu kullanılabildięi gibi kontrast bir řekilde de kullanılarak farklı anlamlar oluřturulabilirler.

2.1.4. Hareket

Zaman kavramının grafik tasarıma dahil edilmesiyle birlikte hareketli grafik tasarım ortaya ıkmıřtır. Hareket izleyicinin dikkatini ekebilme, anlatıma katkı sunma, ve tek bařına duygu iletebilme zellięi gstermektedir. Deęiřim yoluyla saęlanan hareket aynı zamanda uzay, zaman ve bu nn birleřimiyle de saęlanabilmektedir (Mutlu, 2018: 57).

Deęiřim yoluyla hareket: Deęiřim renk, ses, hareket, ek ve řekillerle oluřmaktadır. Bu deęiřimler řekilsel olabileceęi gibi bazen sadece rengin tonundaki dnřm, řeffaflık ya da kontrastın artıřıyla da oluřabilmektedir. Renklerin kontrast deęiřimleri heyecan duygusunu ve ilgiyi tetiklerken, yalnızca aıklık ve koyuluęundaki artıřlar sakinlik duygusunu desteklemektedir. Ayrıca deęiřimler seslerde de ortaya ıkabilir. Hareketsel bir deęiřim olmasa da tasarımlardaki ses deęiřimleri tek bařına tm hikayeye yn verebilecek kadar gl etkiye sahiptir. Deęiřimlerin gereęe yakın olması, hareketli grafik tasarımların izleyiciye ulařması ve izlenebilirlięin saęlanabilmesi aısından byk bir neme sahiptir (İlbars, 2019: 75).

Uzayda hareket; kompozisyon içerisindeki görsellerin büyüklüğü, yönü, pozisyonunda görülen değişimlerin yaratmış olduğu harekete denir. Oluşan hareket kendi başına olabilirken, pan, tilt ve zoom gibi kamera hareketleriyle de yakalanır. Bunun dışında hareketler 2 ve 3 boyutlu olarak da gerçekleşir. Hareket, hız zaman içerisinde gerçekleşir. Zamanı hızlandırmak hareketi doğrudan etkiler. Zaman hareketli grafiklerde frame ile değerlendirilir. Frame saniyedeki çerçeve sayısı anlamına gelir. Frame sayısı çalışmaya göre değişiklik gösterse de kesintisiz gerçeğe yakın hareket hissi için saniyede 24 çerçeve veya üstü tercih edilir (Mutlu, 2018: 58).

Zamanda hareket; hareket zaman içinde gerçekleşir ve zaman saniyedeki çerçeve sayısı ile ölçülür. Bu sayı üretim şekline bağlı olarak değişir fakat kesintisiz bir hareket hissi oluşturabilmek için genellikle saniyede 24 çerçeve ve üstü tercih edilmektedir (Mutlu, 2018: 59).

2.1.5. Kurgu

Görüntülerin ve seslerin bir senaryo dâhilinde belli bir amaca doğrultusunda peş peşe sıralanmasına “kurgu” veya “montaj” denir. Video kurgu çalışmaları televizyonculuk, sinema ve reklâmcılık sektörleri için büyük önem taşır. İyi bir kurgu, yapımı çok daha hareketli, canlı, anlaşılır kılabilir (MEB., 2011: 2)

Hareketli grafikler uzun bir anlatıma sahip değildirler. Kısa zamanda mümkün olduğu kadar fazla bilgiyi, heyecanı hep yukarıda tutarak izleyiciye aktarırlar. Bu kısa sunumda resim, video, yazı, müzik gibi öğeler bir arada kullanılır. Bir filmin montajından farklı olarak çekilmiş görüntülerden daha çok istenilen görüntüler oluşturularak kurgulama işlemi yapılır. Hareketli grafiklerde zaman kısa ama bir araya getirilecek öğe sayısı fazla olduğu için kurgunun anlama katkısı da fazladır. Kurguda ki en ufak bir değişiklik aktarılabilecek bilginin değişmesine sebep olacaktır (Sayın, 2011: 46). İyi bir kurguda, görüntüler arasındaki geçiş zamanı, görüntülerin sırası ve süresi, süreklilik en temelde dikkat edilmesi gereken unsurlardır.

Düz, zıt, paralel (çapraz), atlama, biçim olmak üzere 5 basit kurgu tekniği bulunmaktadır. En yaygın olan Düz kurgudur. Düz kurguda, bir görüntü, kesintisiz olarak diğerini takip eder. Zıt kurguda ise birbirini takip eden görüntüler kavram

bakımından zıtlığı vurgulayacak biçimde kurgulanmaktadır. Paralel ya da çapraz kurguda ise aynı anda gerçekleşmekte olan iki olay anlatır, zaman ve mekan bağlantısını kurar. Burada birden fazla olay birbirine paralel olacak şekilde anlatılır. Olayların akışında bir boşluk bırakan, devamlılık dâhilindeki bir kırılma, atlamalı kurgu meydana getirir. Belirli bir sahne veya sekanstaki her şey görüntülenmek zorunda değildir ancak sürekli atlamalı kurgu kullanımı, filme çizgi roman benzeri bir devamlılık verebilir. Biçim kurgusu ise, benzer iki nesne arasında yapılan kesme işlemidir. Bir eşleştirme kesmesi, öyle olmamasına rağmen, genellikle eşleştiği sahneye görsel olarak benzer. Edwin S. Porter tarafından yönetilen “In Life of an American Fireman” (1902) ve “The Train Robbery” (1903) sinemada ilk kurgusu yapılan filmlerdir (Atiker, 2009: 40).

Hareketli grafik tasarımda tempo oldukça önemli olup, olayların zamanla meydana geliş hızını ifade eder. Bu zaman değişimlerine, ritmik kurgu denmektedir. Anlatılmak istenen hikaye ve ortama göre hareketi hızı çeşitlilik gösterecektir. Hız sürekli aynı düzeyde kalmaz. Sakinlik hızlanmaya, hızlı sahneler sakinleşmeye gidebilir. Geçiş sahnelerinin kesintisiz kurulabilmesi, görüntülerin takip edilebilmesi için hareketlerin tempo ayarlaması yardımcı argümandır. Hareketli grafik tasarımlarda kurguyu belirlemeye yarayan temel unsur ritim, olay yoğunluğu ve geçiş hızı olmaktadır.(İlbars, 2019: 78). Ayrıca ritmin, süreklilik için kurulduğu gibi süresizlik için de kullanıldığını görmekteyiz.

3. HAREKETLİ GRAFİK TASARIMIN GELİŞİMİ

İletişim kavramıyla birebir ilişkisi olan ve görsel iletişim olarak tanımlanan grafik tasarım metal kalıplara oyularak çizilen yazılan ve çoğaltılabilen basılabilir görsel materyalleri tanımlamaktaydı. Başlangıçta sadece basılı olarak üretilen grafik tasarım teknolojinin gelişimi ve hareketin önem kazanmasıyla birlikte farklı disiplinlerle birlikte hareket etmeye başlamıştır. Özellikle de küreselleşmeyle birlikte ortaya çıkan melezleşme kavramı sanat ve tasarım alanında etkisini göstermiştir. Teknolojik gelişmeler farklı disiplinlerin bir arada çalışmasını neredeyse zorunlu kılmış ve melez çalışma alanlarını açığa çıkarmıştır. Bugün grafik tasarımı tüm dijital alanlarda görmek mümkündür. Televizyon, sinema, reklam, bilgisayar oyunları, akıllı

telefon ve akıllı cihazlarda kullanılan hareketli grafikler, artırılmış gerçeklik (augmented reality), sanal gerçeklik (virtual reality) ve karma gerçeklik (mixed reality) dediğimiz yeni medya alanlarında da kullanılmaktadır.

Hızlı bir gelişim seyri izleyen geliştikçe de her an değişim yaratan teknolojik buluşlar beraberinde yeni medya uygulamaları ve yeni mecralar yaratmakta olup, iletişimin, tasarımın şeklini de değiştirmektedir. “McLuhan’ın “Herkes herkesle uğraşmakta, herkes herkesten her an haberdar olmakta” değerlendirmesinden de anlaşıldığı üzere herkesin birbirinden anında haberdar olabileceği bu çağda yeni bir iletişim diyalog şekli ortaya çıkmıştır. Basılı kültürden görsel kültüre geçiş siyasal ekonomik ve toplumsal değişimleri yaratarak kurumsal ve kültürel değişimlere sebep olmuştur (Baranseli, 2009: 20).

Devinim halinde bulunan grafik öğeler anlamına gelen hareketli grafikler, 20. yüzyılın başlarından itibaren sinema filmi teknolojisiyle beraber Stan Vanderbeek, Walter Ruttmann gibi deneysel film ve canlandırma sanatçılarının çalışmalarında kendini gösterse de, 1950’lere kadar tanımlanmamıştır. 1950’lerde sinema filmi endüstrisinde kullanılan film jeneriklerinin bir tasarım sorunu olarak ele alınması ve geliştirilmesi sonucunda ortaya çıkan bu yeni grafik tasarım alanı, gelişen video teknolojisi, ardından 80’lerde gelen bilgisayar odaklı sayısal teknoloji, ve son yıllarda Adobe Firmasının geliştirdiği yazılımlarla gelişimini sürdürmüştür. Sinema, ardından televizyon yayıncılığı ve internetin yaygınlaşmasıyla, ekran grafikleri, durağan ve hareketli olmak üzere, kitle iletişimde geniş yer tutmuştur (Kılıç, 2011: 6). Yaratıcı çözümler ve olasılıklarla hareketli grafikler bu ortamlarda daha çok ilgi görmeye ve tercih edilmeye devam etmektedir.

Toprak 2019 yılında yazdığı Sanatta Yeterlilik Tezinde Schlittler’in “Motion Graphics and Animation” isimli makalesinden alıntı yaparak ve Schlittler’in hareketli grafiklerin 100 yıllık tarihsel gelişim sürecini 8 başlıkta kategorize ettiğini belirtir. Schlittler’in dönemin önemli ajans ve isimleri ile birlikte sınıflandırmasına göre;

1910 - 1930 Sinestezik (Algısal) dönem: Duchamp, Vertov, Rytman, Man Ray

1940 - 1950 Soyutlama: Norman McLaren, Oscar Fischinger, Len Lye, Whitley

1950 - 1960 Sinema: Saul Bass, Pablo Ferro, Maurice Binder

1970 - 1980 Bilgisayarla ve yaratılmış görüntüler (CGI – R/GA) ve Optik Efektler dönemi: Hans Donner, John Halas
1980 - 1990 Açık hava reklamcılığı ve kampanyalar dönemi: MTV, Martin Lambie Nairn, Pittard Sullivan
1990 - 2000 Masaüstü videolar: Kyle Cooper, Harry Marks, David Carson
2000 - Butik tasarımlar (Yakın dönem konsept tasarım stüdyoları): Psyop, Lobo, MK12, Tomato
2010 - Contemporary: Hareketli grafiklerin çağdaş tasarım kavramı ile birlikte sanatsal olarak işlendiği dönem (Toprak, 2019: 95).

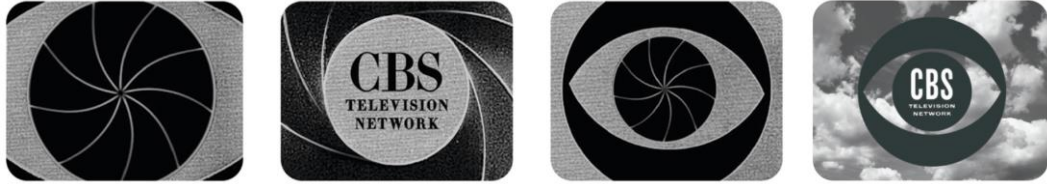
Hareketli grafikler, görüntünün hareketli olarak kullanılmaya başlaması yani sinematik unsurların ortaya çıkışı ve teknolojik gelişmeler ile birlikte ortaya çıkmıştır. Hareketli görüntüler ilk yılları itibariyle sinema, TV gibi mecralarda karşımıza çıkarken bugün, bilgisayar tabanlı çoklu ortam uygulamalarında dijital tüm mecralarda varlığını geliştirerek sürdürmektedir.

İlk olarak sinemada karşımıza çıkan hareketli grafikler sonrasında televizyon ile devam etmiştir. 2 Kasım 1936 yılında Alexandra Palace tarafından İngiltere’de BBC’nin (British Broadcasting Corporation) kurduğu stüdyo ile başlayan televizyon yayıncılığı, televizyon grafikleri kavramını da gündeme getirmiştir. Ses, müzik ve yazı birlikte kullanılarak yayın öncesi televizyon grafikleri üretilmiştir. Durağan olan grafikler televizyon grafiklerine dönüştüğünde sinemada kullanılan grafiklere benzemektedir. Başlangıçta sinemanın ilk yıllarında olduğu gibi kartlara elle çizilen veya filmlere kaydedilen resim ve yazılar, televizyonda kullanılan ilk grafik tasarım örnekleridir (Bayrakdar, 2013: 23).

Düzenli televizyon yayıncılığı 1941 yılında Amerika’da başlamış, 1960’ların başında ise reklam payı açısından gazeteden sonra ikinci büyük reklam bütçesine sahip sektör olmuştur. Bu bakımdan televizyon reklamcılığı da oldukça önem kazanmıştır. Kitlelere etkili bir şekilde ulaşma gücüne sahip olan televizyon, ilk yıllarında hareketli grafik tasarımın en yoğun kullanıldığı alanlardan biri olarak karşımıza çıkar. Özellikle kanalların kurumsal kimliklerini ifade etmede hareketli grafikler önem kazanmıştır.

İlk olarak da kanalların logolarını hareketlendirdiklerini görmekteyiz. Bu çalışmalar televizyonun yayın tasarımcıları tarafından yapılmıştır.

1951 yılında televizyon dünyasına tanıtılan logo William Golden ve Kurt Weihs tarafından tasarlanmıştır. CBS televizyon logosu için hazırlanan “Eye” ilk hareketli logo tasarımlarındandır. Tasarım öğeleri zaman içerisinde gelişirken göz kısmı değişmemiştir (Haller, 2017: 4). Logo göz ve kamera çağrışımını birlikte vererek, izleniyormuş hissi yaratarak etki düzeyini artırmıştır. Oldukça beğeni kazanan logo hareketli olmasıyla dikkat çekmiş marka kimliği açısından akılda kalıcılık sağlamıştır.



Şekil 1: Eye logo/ CBS /William Golden ve Kurt Weihs (1951)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=sxL7TleUTek>

İngiliz grafik tasarımcı Abram Games, 1953 yılında İngiliz BBC Televizyonu için tasarlamış olduğu logoyu mekanik bir makete dönüştürerek hareketlendirmiş ve televizyon yayıncılığında ilk kez logo canlandırmasını gerçekleştirmiştir. Ayrıca 1981 yılında akılda kalan diğer bir hareketli logo çalışması da Oliver Elmes tarafından gerçekleştirilmiştir. Oliver Elmes 1981 yılında BBC2 logosunu tasarlayarak bilgisayar ortamında hareketlendirmiştir. Bilgisayar kullanılarak yapılan ilk hareketli logo çalışmasıdır (Bayrakdar, 2013: 24).

Televizyon hareketli logo tasarımları açısından önemli bir mecra olmuştur. Kanallar logolarını hareketli olarak tasarlanmaya başlanmıştır. Günümüzde de hareketli logo kullanımı televizyonda oldukça yaygın olarak kullanılmaktadır.



Şekil 2. BBC Logo / Abram Games / (1953)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=KUI-FsvggSs>



Şekil 3: BBC2 Logo / Oliver Elmes (1981)

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=7nwQTT3_bfc

1981 Hareketli grafik tasarımlar için çok önemli bir yıl olup adeta bir dönemeci ifade eder. Çünkü bu tarihte MTV (müzik kanalı) televizyon hayatına girmiş ve hareketli grafikler kullanılmıştır. Hedef kitlesi olarak gençleri seçen kanal dinamik, renkli, heyecanlı bir çizgi izleyerek hareketli grafik tasarımı etkili kullanarak televizyon sektöründe diğer kanallara da öncülük yapmıştır. Gelişen bilgisayar teknolojisi ve internet sayesinde etkileşimli (interaktif) iletişim televizyon yayıncılığını etkilemiş ve bu etki televizyon grafik tasarımını da değiştirmiştir. Televizyon hareketli grafik tasarım için çok önemli bir mecra oluşturmuş, ve hareketli grafik tasarım da bu önemli gücün en temel öğelerinden olmuştur.

Görünmez sanat olarak da bilinen hareketli grafik tasarım, izleyiciler tarafından kolaylıkla fark edilmez, ama dikkatlice bakıldığında televizyonda

grafiklerin, görsel efektlerin ve tipografik öğelerin kullanımının ne kadar detaylı ve sofistike hale geldiği rahatlıkla görülebilmektedir (Akgün, 2013, 41). Bilgisayar teknolojisiyle kendisini yenileyen televizyon yayınları, Digital TV'lere dönüşürken hareketli grafik kullanımına daha fazla ihtiyaç duymuştur. Dijital TV'de izleyici kendi istediği doğrultusunda yayın akışını değiştirebilmektedir (Sarıkahya, 2014: 106). Bir ara yüze sahip olan dijital TV müdahale edilebilir grafiklerle seyirci etkileşimini esas almaktadır.

İnteraktif medyada da hareketli tasarım olmazsa olmazlar arasına girmiştir. Macromedianın flash programını çıkarması web tasarımda hareketli grafik tasarım için önemli bir alan açmıştır. Bu programla interaktivite, font ve hareket seçeneklerinde oldukça ciddi yenilikler gelmiştir. Gelen bu yenilikler tasarımcıların hareketli grafik tasarımına yönelmelerini kaçınılmaz kılmıştır. Keza gelişen programlar hareketli tasarımlara daha fazla alan açmaktadır.

Oyun, eğitim, sağlık, DVD, çoklu ortam gibi birçok alan ara yüz tasarımında da hareketli grafik kullanılmaktadır. Özellikle oyun sektörü hareketli grafik tasarımın en yoğun kullanıldığı mecralardandır. İlk bilgisayar oyunu 1962 yılında Stephen Russell tarafından geliştirilen "Space War" dır. (Poyraz, 2017: 50).



Şekil 4: Space War (1962)

Hareketli grafik tasarımda diğer önemli bir mecra ise reklamlardır. Televizyon sinema, dijital billboardlar, sanal media, internet ortamı, hareketli grafik tasarımının yer aldığı reklam alanlarıdır. Özellikle son zamanlarda televizyon reklamlarına ilginin

azalmasından kaynaklı hareketli grafik tasarım kullanılarak reklam yapılmakta seyircinin ilgisi çekilmektedir. Sosyal medyada (facebook, twitter, Instagram) yaygınlaşan reklamlarda ağırlıklı olarak hareketli grafik tasarımı tercih etmektedir. Kısa sürede çok şey anlatabilme ve dikkat çekebilme gücü özellikle dijital mecralarda hareketli grafik tasarımı öne çıkarmaktadır. Ayrıca Yeni Medya Sanatı da hareketli grafiklerin kullanıldığı mecralardan olmaktadır.

Yeni Medya Sanatı internet, bilgisayar ve dijital araçların kullanıldığı, keskin sınırları olmayan sanatsal üretim disiplinine denmektedir. Hareketli grafik tasarım bu sanat mecralarında en sık kullanılan alanlardandır. Bu yeni sanat anlayışı kendisinden önce var olan sanatsal yaklaşımı içerisinde barındırabilme özelliğine sahiptir. Sanal sanat (Virtual art); çoklu medya ve internet, dijital işler ve ortam, interaktivite ve çok sensörlü yaklaşım olmak üzere üç maddede incelenmektedir (Akgün, 2013, 52). Sınır tanımayan sanal sanat, bilgisayar teknolojisinden faydalanır.

4. CANLANDIRMA KAVRAMININ TEMELLERİ

Görüntüyü kaydetme isteğinin öteden beri insanların bir düşü olduğunu görmekteyiz. Resim henüz bir sanat dalı olarak adlandırılmadan önce insanların geçmişten itibaren yaşanılanları çizgiyle kayıt altına almış oldukları tarihçilerin bulgularıyla kanıtlanmıştır. Resmin bir sanat olarak görülmesi ve gelişmesi yüzyıllar almıştır. Renklerin, perspektifin, farklı materyallerin resim sanatında kullanımı ve resim ekollerinin ortaya çıkması kültürel gelişmişliğin göstergesi olarak değerlendirilir. Fotoğrafın günlük yaşama girmesi ise kültürel olduğu kadar ekonomik ve teknolojik bir gelişmedir (Kıraç, 2018: 21).

Resimde perspektifin öneminin ortaya çıkışı ile birlikte sanatçılar üçüncü boyutu yakalama yolunda önemli adımlar atmışlardır. Bununla beraber perspektif sadece biçim sorunlarını çözebildiği, hareket sorunlarını ise çözemediği için araştırmalar hareketlilik üzerine yoğunlaşmıştır. Claude Monet, günün değişik zamanlarında yaptığı katetrallerin bir dizi resmini yan yana koyduğunda, bir sonraki mantıksal adımı atmış: yaptığı dizi resmin hızla arka arkaya görülmesinden oluşan “resimli kartlar dizisi” (flip-book) ile filmin gelişimini de müjdelemiştir (Öz, 2006: 24).

Monet, peş peşe gelen karlerle hareketi resim üzerinden göstermiştir. Durağan resimler zaman boyutuyla birleştiğinde aslında bir hareket kazanmaktadır. Sonrasında ise Andre Bazin resim sanatının iki önemli dala ayrılma eğilimi içerisine düştüğünü savunur ve Bazin, “Sinema Nedir?” adlı kitabında “Birincisi estetik kaygılarla ruhsal gerçekliğin modele yansıtılması; diğeri ise dış dünyanın psikolojik açıdan tekrar edilmesidir. Bu durum parça parça kendini tüm plastik sanatlarda göstermeye başlamıştır. Bunun yanında perspektif sadece biçim sorunlarını çözebildiği, hareket sorunlarını ise çözemediği için araştırmalar fiziğin dördüncü boyutu olan hareketlilik üzerine yoğunluk kazanmıştır” (Bazin, 2011: 16). Değerlendirmesi yaparak hareket zaman ilişkisine değinmiştir.

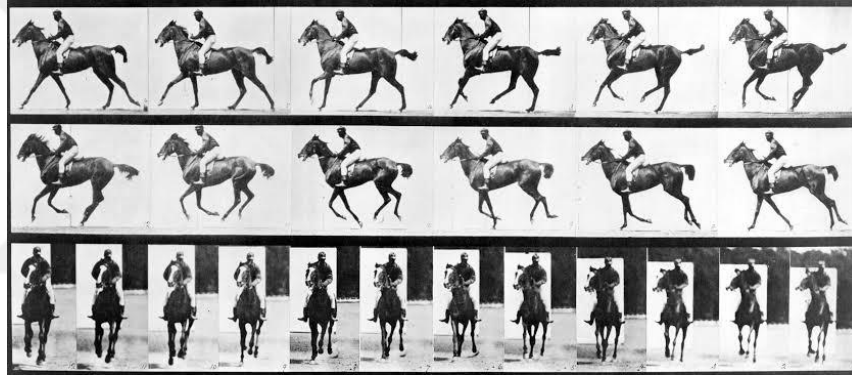
Resimle başlayan görüntünün kaydedilmesi, kaydedilen görüntünün hareketlendirme isteğini de beraberinde getirmiştir. Özellikle görme kusurunun yaratmış olduğu etkinin fark edilmesi ile eğlence amacıyla gerçekleştirilen çeşitli cihazlar icad edilmiştir. İnsan gözü gördüğü görüntüyü bir sonraki saniyede muhafaza eder. Görme kusuru olarak da değerlendirilen bu durum ard arda gösterilen hareketsiz görüntülerin hareketliymiş gibi görünmesini doğurmuştur.

Yüzyıllardır insanlar optik oyuncaklar, gölge oyunları ve büyü fener gibi görsel hileler ile resimleri hareketliymiş gibi göstermişlerdir. 1671’de Athanasius Kricher’in icad ettiği büyü fener oldukça önemli bir adımdır. 1826’da John A. Paris Thaumatrope’yi, 1832’de Joseph Antoine Ferdinand Plateau Phenakistoscope bulmuştur. Aynı yıl Simon Ritter Von Stampfer Stroboscope’u 1834’te William George Horner Zoetropeyi, 1839’da da Louis Jacques Mande Daguerre Daguerreotype Camera’yı (fotoğraf makinası) bulmuştur (Editör Özarslan, 2013: 13) Tüm bu icatlar sinemanın ortaya çıkmasına katkıda bulunan gelişmelerdir.

Fotoğrafın keşfi insan bilincinde yarılmaya yol açmıştır. İnsanlar gözleriyle gördükleri “şey”in başka bir biçimde kayda alınmasından dolayı gördükleri “şey” üstüne düşünme gereği duymaya başlamışlardır. Kayıt altına alınan görüntünün gösterdiğiyle gözün gördüğü arasında akıl almaz bir farklılık ve aynı zamanda gerçeklik vardır. John Berger, “perspektifle yapılmış her taslak ya da yağlı boya resim,

seyirciyi dünyanın biricik merkezinin kendisi olduğunu söylüyordu. Fotoğraf makinesi - ondan daha çok sinema makinesi - aslında böyle bir merkezin bulunmadığını gösterdi,” (Kıraç, 2018: 21). yourumunda bulunarak görüntü kaydetmenin insanların algısında nasıl bir değişime yol açtığının altını önemle çizer.

1839’da fotoğrafın bulunmasından sonra fotoğraf karelerinin hareketlendirme çabalarını görmekteyiz. İlk olarak 1870 de Kaliforniya’da Eadweard Muybridge ile Fransa’da Etienne-Jules Marey hareketin fotoğraflık kayıtlarını oluşturmuşlardır. Hareketli görüntünün babası olarak bilinen Muybridge ilk olarak hareket halindeki hayvanları at, köpek ve nü insan formlarını fotoğraflamıştır. 1880 yılında ise 24 adet sabit fotoğraf makinasıyla koşan atları fotoğraflayarak, atların devinimini kare kara görüntülemiştir. (Doğramacı, 2011: 11).



Şekil 5: Eadweard Muybridge’nin 1877’de yan yana dizdiği fotoğraf makineleriyle fotoğrafladığı koşan at

Kaynak: <http://100photos.time.com/photos/eadweard-muybridge-horse-in-motion>

Retinadaki görüntünün sürekliliğinin optik ilkesi nedeniyle hareket sentezinin devamlı oluşumu sinema ile fotoğrafın temel ortak özelliğidir. Bu benzerlik sinemanın fotoğraf sanatı ile birlikte anılmasına sebep olmuştur. Kuşkusuz tarih içinde birbirine çok paralel olan icatlar meydana gelmiştir fakat fotoğraf ve sinema arasındaki benzerlik diğer benzerliklerle karşılaştırılamayacak düzeydedir.

1882 'de Fransız Etienne-Jules Marey, Chronophotography'i ya da Fusil Photographique'i (fotoğraflık tabanca) icat eder. Tabancanın işleyiş mekanizması örnek alınmıştır. Mermi yerine film şeridi yerleştirilen bu tabancayla bir kuşun uçuşu çekilir. 1888’de Fransız asıllı İngiltere’de yaşayan Louis Aime Augustin Le Prince, ‘Raundhay

Bahçesi ve Leeds Köprüsü'ndeki Trajik' adlı bir film çeker. Le Prince film gösterimi için Paris'e yaptığı tren yolculuğunda esrarengiz bir şekilde ortadan kaybolur. Le Prince'nin cesedi ve bavulu hiçbir zaman bulunamaz. Le Prince Paris'ten sonra yeni icadına patent almak için Newyork'a gitmeyi planlamaktadır. Ortadan yok oluşu patent almasını engellemeye yönelik bir komplo olarak değerlendirilmiştir (Özarslan, 2013: 13).



Şekil 6: Raundhay Bahçesi ve Leeds Köprüsü'ndeki Trajik (1888)

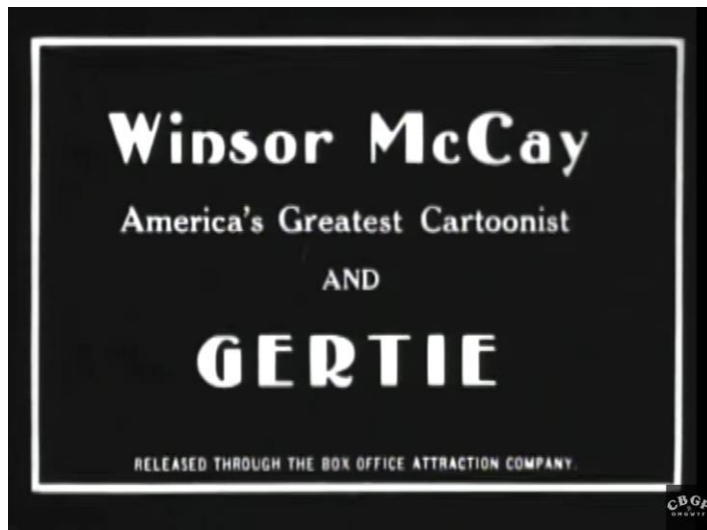
Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=L7saH58usq4>

1892 de Thomas Edison kamera olarak Kinetograf'ın, izleme aygıtı olarak da Kinetoskop'un patentlerini almıştır. İçine 15 metre film alabilen bu aygıtta görüntü tek bir kişi tarafından bir göz deliğinden izlenebilmekte olduğundan toplu gösterimler yapılamamıştır. O güne dek gerçekleştirilen en gelişmiş sinematografik izleme aygıtı olan Kinetoskop, dünya çapında büyük ilgi görmüştür. Amerika'nın birçok şehrinde Kinetoskop'un yer aldığı izleme salonları açılmaya başlanmış ve Edison, sinema tarihinin ilk film stüdyosu olan Black Maria'yı kurmuştur (Özuyar, 2017: 16)



Şekil 7: Kinetoscope (1892)

Winsor McCay'ın 1914'te yapmış olduğu 5000 çizimden oluşan “Gertie The Dinosaur” canlandırmanın ilk gerçek örneği olarak kabul edilmektedir. “Gertie the Dinosaur” filminin sinema salonunda gösterimi sırasında McCay'in elindeki elmayı perdeye uzatarak dinazorun yemesini sağlaması izleyicide büyük bir şaşkınlık yaratmış ve günümüz live action film türü için bir kaynak özelliğinde olduğu değerlendirilmiştir.. McCay'nın sonraki dönem filmlerinde de animasyon filmi için örnek olabilecek dil ve anlatıma sahiptir. Ayrıca McCay, 10.000 çizim ile oluşan “Gertie on Tour” (Gertie'nin Turu) filminin başlarına ve aralarına yazılar ekleyerek dönemi için yeni bir yaklaşım getirmiştir (Öztütüncü, 2018: 24).



Şekil 8: Winsor McCay / Gertie The Dinouser (1914)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU>

İkinci Bölüm

FİLM JENERİKLERİ VE ÖZELLİKLERİ

1. FİLM JENERİKLERİ

Film jenerikleri hareket ve grafik sanatların buluştuğu önemli bir mecradır. Tipografi ve grafiksel öğeler sinemanın ilk yıllarından itibaren kullanılmıştır. Temel amacı filmin adını, oyuncu ve teknik kadrosunu tanıtmak olan jenerikler, zamanla seyirciyi filme hazırlayan, filmin hikayesi, atmosferi hakkında göndermelerde bulunan bir sinema ve grafiksel alan olmuştur (Gülen, 2006: 3).

Jenerik fransızca kökenli olup “générique” dan gelmektedir. İngilizce “title sequence” yani filmin başlığı olarak adlandırılmıştır. Jenerik, “Bir dizi başlık” ekleme pratiği, filmin icadından kısa bir süre sonra, eser sahibinin adını ve eserine verdiği adı ifşa etme arzusuyla ortaya çıkmıştır. Daha sonra film yapımının bir sektör halini almasıyla, yapım ekibinin de lanse edildiği bir form haline gelmiştir (Tuğan, 2012: 5). Sinemada çalışan sayısının artmasıyla jenerikler de değişme uğramıştır.

Sinemayı bir sanat dalı, sinema filmini bir ürün olarak değerlendirecek jenerikleri de filmin bir parçası olarak değerlendirmek gerekir. Filmin içinde hareketli/hareketsiz görsellerin, tipografik düzenlemelerin, işitsel açıdan tasarlanmış müziklerin ve izleyiciye verilecek olan ön bilgilerin tasarlanıp kurgulandığı hareketli grafik tasarım ürünleri jenerik tasarımın tanımını oluşturur (Toprak, 2019: 24). Saul Bass’ın jenerik tanımını Noyan doktora tezinde “grafik, tipografi, hareketli görüntü ve müziğin bir bileşeni, hikâye anlatım sürecine önemli katkısı bulunan bir önsöz” (Noyan, 2008: 23) olarak aktarmıştır.

Film jeneriklerinde temel amaç, filmin adı, yönetmen, yapım şirketi, oyuncu isimleri, prodüksiyon ekibi, kısacası o filmde emeği geçen kişilerin bilgisini vermektir. jenerik ile film bir anlamda seyirciyi anlatılır. Bir jenerik tasarımı filmde görüntü ve sesler kullanılarak tasarlanacağı gibi, filmde bağımsız animasyon, müzik ve hareketli, hareketsiz grafiklerden oluşan, özel olarak jenerikler için çekimler yapılarak

da tasarlanabilir (Akdoğan, 2018). Jenerik tasarımının önem kazanmasında kuşku götürmez bir yere sahip olan Bass'ın "Bir jenerik yapmak bir poster yapmak gibidir; konseptin içindeki bir olaya yoğunlaşır ve ana mesajı özetlersin" (Akkaya, 2011: 67). Yorumundan da anlaşılacağı üzere filmin konusu ve jenerik tasarım arasında kopmaz bir bağ vardır. Tüm jenerikler film konusu ve türüyle ilişki içerisindedir.

Film editörü ve ses tasarımcısı Walter Murch'da film jeneriklerinin filmin karakterinden, konusundan kopuk olmaması gerektiğine vurgu yapar Murch "Bir filmin jeneriği tıpkı bir resmin çerçevesi gibidir. 'içinde' olanı taşımalı, yorumlamalı ve geliştirmelidir. İzleyiciyi uyandırmalı ve belkide asıl filmin sahip olduğu hikaye fikrine, görsel stile ve onun seslendiği duygusal tona çekmelidir." yorumuna yer verir (Göymen, 2020: 24). Murch'nın yorumdan da anlaşılacağı üzere film jenerikleri filminden bağımsız olmayıp, filmin ruhunu, dokusunu, temasını taşımaktadırlar.

Film hakkında ipuçları veren jenerikler aynı zamanda seyirciyi filmin atmosferine de hazırlamaktadır. "Makinistler! Jenerikten önce perdeleri açın." Bu not 1955'te Otto Preminger'in yeni filmi "The Man with the Golden Arm" filminin makara kutularının üstüne yazılmıştır. Preminger, normalde seyircinin önemsemediği sıkıcı giriş yazılarının yerine, Saul Bass'ın bu film için yarattığı ilginç şeyi seyircinin kaçırmamasını istemiyordu. İlgi çekici jenerik tasarımları, filmin başında seyirciyi asıl hikayeye hazırlamak heyecanlandırmak için özenle tasarlanmıştır (Sakman, 2020: 3561).

Seyirciyi filme hazırlamada jeneriklerin ne denli önemli olduğuna vurgu yapmak için Sayın yüksek lisans tezinde Jenerik tasarımımda yeni bir dönemi başlatan Kyle Cooper'ın, "İyi bir film jeneriği film üzerine beklentiyi yükseltir. Bir anda izleyiciye her şeyi unutturur, hiçbir yerde olmak istemezsiniz ve sadece görüntüye odaklanırsınız." yorumuna yer verir. (Sayın, 2011: 61). Cooper yaptığı tanımla jeneriklerin seyirci üzerindeki etkisine değinirken aynı zamanda bir filmi seyrettirmedeki önemine de vurgu yapmıştır. Başlangıçta sadece filmin yapımında yer alan kişi ve kurumları anlatan bilgilendirmelerin dışında filmi seyrettirebilme, seyirciyi etkileme düzeyine ulaşmıştır. Jenerik tasarımına yaklaşımda gelişen grafik tasarım belirleyici olmuştur.

Gelişen grafik tasarım sinemayı da etkilemiş, jenerikler grafiksel tasarım ürünü olarak ele alınmaya başlanmış ve özel bir alan olarak jenerik tasarımı ortaya çıkmıştır. Film Jeneriklerinde kullanılan grafik ve hareketli grafik (motion graphics) teknikleri, koreografi, kompozisyon, renkler, efektler, kısacası bütün görsel ve işitsel öğeler, filmin yapısını ve karakterini özetler (Akkaya, 2011: 66). Bu anlamda jenerikler birer kurumsal kimlik özelliği taşırlar.

Matt Woolman “hareketli grafik içeren jenerik tasarımı tekli bir disiplin değildir. Animasyon, illüstrasyon, grafik tasarım, hikayeli film yapımı, heykeltıraşlık ve mimarlığın ve daha adı sayılamayan pek çok dalın uyumudur. “grafik” kelimesi önemlidir: bu semboller, ikonlar, resimlenmiş iki ve üç boyutlu nesneler gibi görüntülerin biçimsel bir içeriği vardır ve çoğunlukla hareket ile birleştirilmiştir” (Sarıkahya, 2014: 108). Sarıkahya makalesinde jenerik tasarımında birçok disiplinin bir arada kullanılıyor olmasını Matt Woolman’ın yorumuna yer vererek anlatmıştır.

Filmin konusu ve türü jenerik tasarımında belirleyici faktörleri arasında olabilmektedir. Jenerikte kullanılan anlatım dili, yapım firmasının ve yönetmenin tercihiyle, filmin poster ve tanıtım malzemeleriyle paralel bir tonda izleyiciye seslenebilir. Ayrıca film jenerik tasarımı, açılış ve kapanış jeneriklerinde yer alan yazı karakterleri seçiminden, bu karakterlerin yer alacağı arka plana kadar birçok farklı yaklaşımı içerisinde barındırmaktadır (Tuğan, 2012: 2).

Filmin içeriği kadar türü hakkında da jenerikler, seyirciye ön bilgi verir. Jenerik tasarımları filmin türüne göre grafiksel kullanımlarda farklılıklar gösterir. Korku, komedi, dram, western gibi farklı türlere sahip filmlerin jenerik tasarımları da farklılık göstererek filmin türüne karakter kazandırmaktadır. Filmler kendi türlerine göre farklı jenerik tasarımlarına ihtiyaç duyarken filmlerin yayınlandığı mecralarda da jenerik tasarımları farklılık gösterir Her mecra (sinema, DVD, televizyon, internet, dijital mecralar vb.) kendine özgü jenerik tasarımlara ihtiyaç duyar.

Jeneriklerin karakterlerini doğasını oluşturan temel özellikler bulunmaktadır. Bunlar;

1. Jenerikler normalde iki boyutludur. Fakat tasarım elemanlarının üç boyutlu illüzyon hareketi kullanması halinde üç boyutlu görünebilir. Ekranda şekil olarak algılanan ve fiziksel derinliği olmayan en ve boya sahip yansıtma lar gibi görünürler.

2. Jenerikler, zamanla herhangi bir şekilde değıştiğı müddetçe hareket etmesine gerek yoktur. Örneğ in, eğer ekranda yazı bir şeklin üstündeyse, harfler gerçekte hareket etmeyebilir ama renk değışimine uğradıkça hareket ediyormuş gibi algılanır.

3. Jenerikler genellikle interaktif mültimedya da kullanılır ama interaktif olması gerekmez. Bunlar görenin hiçbir kontrolü olmadığı doğrusal bir hat üzerinde de gösterilebilir. Boşluk, hareket dizisinin gerçekleştiğı yerdir. Biçim, sahne boşluğ unda oluşan görsel unsurları içerir. Zaman ise, jenerik tasarım ının en önemli bölümüdür. Değışimler, sahneler, kareler vb. bölümleri içerir ve olayları tanımlayan özellikleri barındırır (Sarıkahya, 2014: 108). Kısacası Boşluk, biçim ve zaman bir hareketli grafik tasarım ürünü olan jenerik tasarım ının temel unsurlardır.

2. FİLM JENERİK TASARIMINDA TEMEL GRAFİK ÖĞELER

Film jenerik tasarımı, hareket ve grafik sanatların kesiştiğı, buluştuğı önemli bir saha olmuştur. Tipografi ve grafiksel öğeler sinemanın ilk yılları ile birlikte sinemasal anlatımın içerisinde yer almıştır.

Başarılı kurgulanmış bir jenerik tasarım ında; yazı karakterinden renk seçimine, çekim açısından müzik kompozisyonuna kadar, tasarımı oluşturan her öğe, “çerçevesi” içinde olduğu film eserini başarılı bir noktaya taşımak adına titizlikle tasarlanan birer göstergedir. Bass’da bir film jeneriğ inin olmazsa olmazlarına dikkat çekerek film jeneriklerinin tanımını “grafik, tipografi, hareketli görüntü ve müziğ in bir bileşeni; filmin hikaye anlatım sürecine önemli katkıları bulunan bir önsözdür” (Tuğ an, 2012: 6). Şeklinde yaparak film ile jenerik tasarım arasındaki ilişki ve jenerik tasarım ın filmin başarısını artırmadaki rolüne değ inmiştir.

Jenerik tasarım ını oluşturan 5 temel unsur bulunmaktadır.

1. Tipografi / Hareketli Tipografi

2. Hareketli grafik
3. Fotoğraf
4. Renk
5. Müzik

2.1. Tipografi / Hareketli Tipografi

Jenerik, en basit tanımla filmin başında ve sonunda bilgilendirme amaçlı oluşturulan ve yasal hakların bir belgesi niteliği de taşıyan görsel ve metinlerden oluşur. Ayrıca seyirci film hakkında ilk görüşünü de jenerikten edinir. Bu anlamda bir jenerik tasarımındaki en önemli unsur tipografi olarak karşımıza çıkmaktadır. Tipografi, görsele ihtiyaç duymadan da mesajı iletebilir. Bir metnin sadece görünümü bile yazı okunmadan anlam oluşturabilir. Jenerikte seçilen yazı karakteri rengiyle, boyutuyla, grafik düzeniyle seyirciye geçmesi gereken iletişimin sınırlarını belirler (Uyan, 2013: 23). Film hakkında fikir sahibi olmayan seyirci yazının özelliklerinden filmin içeriği hakkında bir öngörüye sahip olabilir Tipografi ne kadar etkili olursa jenerikte verilmek istenen mesaj da o derece etkili olacaktır.

Yazının kendi içindeki evriminde ilerleyen teknoloji ile bütünleşen ve en son görüntülen, duyulan, algılanabilen türü tipografidir. Yazının hareketlenmesi tipografide yeni bir oluşum süreci anlamına gelir. Tipografi; hızla gelişen teknolojik gelişmeler ile yüzeyde görünen sabit duruşundan kurtulup hareket etmekte, ses ve müzik eşliğinde algıyı güçlü bir şekilde etkilemektedir. Gerçekleşen bu gelişmeler, tasarımcıların da tipografi ile etkin şekilde çalışmaları konusunda bakış açılarını da geliştirmelerini zorunluluk haline getirmiştir. Öncesinde yeterli olan konsepti betimleyici font seçimi, okunabilirlik, espas ve kurguları ile gerçekleştirilen tasarımlar teknolojinin tipografiye kazandırdıkları ile yetmez duruma gelmiştir (Akkaya, 2011: 87).

Hareket eden cisimlerin çok daha kolay dikkat çekebilmesi hareketli tipografiye doğal bir güç verir ve bu da hareketli tipografinin iletişim özelliğidir. Harfler hareketlendirilerek anlam kazandırılmıştır. Hareketli tipografide bu anlamda iletişimde mesaj iletmede oldukça güçlü bir etkiye sahiptir. Yapılan araştırmalar hareketli tipografinin sabit tipografiye göre çok daha dikkat çekici etkileyici ve çok

daha kolay algılandığı yönünde sonuçlar ortaya çıkarmıştır. Bir konuşmada ses ve tonlamayla verilmek istenen fikir, duygu, etki tipografide hareket, renk, biçimlendirme, zaman ve yer değiştirmeye verilebilir. Hareketli metinler ve video-art; deneysel film yönetmenleri ve avangart akımın temsilcileri tarafından oldukça ilgi görmüş ve dijital dünyanın birçok alanında kullanılan hareketli tipografi film jeneriklerini oluşturan en temel unsurlardan biri haline gelmiştir.

Tipografinin kullanımı erken film dönemlerinde görülmektedir. Yalnız bu dönemde kullanılan tipografler sabit olup bölüm bölüm gösterilmekte ve simetrik geçişler görülmektedir. Başlangıçta durağan olan film açılışlarında gördüğümüz tipografler 1960'lara gelindiğinde tamamen hareketli tipografiye evrilmiştir. Hareketli tipografi yazı ve hareketin bir arada kullanımından oluşan bir animasyon tekniğidir (Akgün, 2013: 15). Dijital alanda tasarımın yapılmaya başlamasıyla birlikte tipografi de dijitalleşmiş, film ve grafik animasyon yazı ve hareketin de birlikte kullanımını doğurmuştur. Kısacası kinetik tipografi bilgisayar teknolojisinden önce de kullanılmış, harfler kelimeler hareketlendirilmiştir fakat dijital dünya ile birlikte harflerin hareketlendirilmesi, grafik ve animasyon teknikleri ile birlikte kullanılmasıyla çok daha gelişmiş bir evreye taşınmıştır.

Hareketli harflere ilk olarak George Melies'in reklam çalışmalarında görölse de kapsamlı olarak hareketli tipografinin ilk kullanıldığı mecra sinemadır. Jenerik tasarımında grafik öğeler film hakkında ipucu vermek, seyirciyi filme hazırlamak anlamında oldukça dikkatli seçilmek ve işlenmek zorundadır. Tipografi, tasarımsal bir öğe olmakla beraber bilgi aktarımı karakteriyle de jeneriklerin olmazsa olmazı konumunda olan grafiksel öğedir.

Film jenerikleri, Saul Bass'in ilk örneklerini verdiği ve sonrasında Kyle Cooper ile gelen yenilikçi bakış açılarıyla gelişen yaygın bir kinetik tipografi uygulama alanı olmaktadır. Film jeneriklerinin tasarım amacı film hakkındaki bilgilendirici metni izleyiciye aktarmaktır. Kinetik tipografinin yenilikçi ve etkileyici örneklerini bu alanda görmekteyiz. Hem metni okutup seyirciyi film hakkında bilgilendirmesi, hem de filmin konusuyla uyumlu bir havayı yansıtmaya açısından, film jenerikleri tasarım alanında içeriğin biçime yansıtılmasında çok önemli ve başarılı

örnekler sunmaktadır. Tipografik öğeler ve hareketleri ile tipografinin arka planla kurduğu ilişki film jeneriklerinde kullanılan kinetik tipografinin temel unsurlarını oluştururlar (Kılıç, 2011: 33).

Souç olarak; bir jenerikte tipografi oldukça büyük bir önem taşır bu nedenle de tipografinin oldukça dikkat çekici olması gerekir. Kullanılan renk, fontun büyüklüğü ve karakteri, hareketli ve sabit oluşu tipografinin etki düzeyini belirler. Kullanılan tipografi filmin karakteriyle, hikayenin geçtiği dönemle ve hedef kitleyle uyumlu olup görselle doğru ilişki kurmalıdır. Bu durum hareketli tipografileri daha da ön plana çıkarmaktadır çünkü hareketli tipografi metinlere karakter kazandırmaktır. Anlatılmak istenen duygular tipografinin renk, şekil ve hareketiyle verilmektedir. Bir harfin, kelimenin, cümlelerin sadece bir noktadan farklı bir noktaya geçişi değil aynı zamanda renk, şekil, boyut değişimi de hareket anlamına gelir. Bilgisayar teknolojisinin gelişimi ile birlikte tipografinin etki düzeyi hareket üzerinde yoğunlaşmıştır.

2.2. Hareketli Grafik

Görüntü ve yazının belli bir mantık çerçevesinde ardışık olarak sıralanması ile oluşturulur. Mesajın seyirciye etkili ve hızlı bir şekilde iletilmesinde oldukça önemli bir tasarım alanıdır. Özgün, akılda kalıcı film jeneriklerinin yaratılmasında hareketli grafikler önemli bir yer edinir. Hareketli grafikler ile gerçek dünyada başarılamayacak şeyler, hayaller tasarlanarak var edilebilmektedir. Bundan dolayı ilgi çekici, sıradışı jenerik tasarımları yapmak, seyircinin ilgisini film başlamadan filme yöneltmek mümkün hale gelmiştir. Bu anlamda hareketli grafikler sınırsız bir yaratıcılık alanıdır (Uyan, 2013: 24). Ayrıca Hareketli grafikler evrensel bir dile sahiptir. Bu teknikle tasarlanan film jenerikleri, en kısa yoldan, söze, sese gereksinim duymadan bir fikri farklı kültürden, coğrafyadan, dilden, izleyiciye aktarabilme gücüne sahiptir

Hareketli grafik tasarımının gelişimi teknolojik yenilikler ve gelişimlerle yakından ilgilidir. Teknolojik gelişmelerle birlikte hayatın akışı hızlanmış ve paralelinde iletişim de hızlanmış akabinde hem çok hızlı hem de oldukça etkili bir iletişim diline ihtiyaç duyulmuştur. Hareketli grafikler bu anlamda ekran üzerinde en kısa zamanda en etkili iletişimi sağlayabilme ve mesajı iletebilme olanağı

sunmaktadır. Özellikle de film jeneriklerinde hareketli grafikler etkileyici akılda kalıcı bir etki sunmaktadır.

Günümüzde hareketli grafik tasarımlar temel hikaye anlatım yöntemlerindendir. Neyin nasıl hareket ettiği, hareketli grafik tasarımın temel sorularıdır. Ses, zaman, değişim ve kurgu ile iki boyutlu ve durağan grafiklere hareket kazandırılmıştır. Bu anlatım şekli tasarımcılara geniş fırsatlar sunarak grafikteki anlatım gücünü pekiştirmiştir (İlbars, 2019: 44). Hareketli grafikler izleyici ile duygusal enerji oluşturur, duyguları yoğunlaştırır ve mesajın daha kolay algılanabilmesini sağlar.

2.3. Fotoğraf

Fotoğraf gelişen teknolojiyle birlikte hayatımıza girmiş ve dijitalleşen dünya ile de gelişimini sürdürmektedir. Bu ilişki özellikle hareketli fotoğraflardan oluşan sinema ve film jenerik tasarımında önemli bir alan oluşturmaktadır. Jenerik tasarımda verilmek istenen mesajın etkili olması için fotoğraf kullanımında dikkat edilmesi gereken noktalar bulunmaktadır.

Bir fotoğrafta; kritik an, bakış yönü, bakış yüksekliği, bakış uzaklığı, belirginlik, sadelik, dikey-yatay-eğri –diagonal – kırık çizgiler, perspektif, derinlik, hareket, ilgi merkezi, tekrar, simetri gibi özellikler bulunmalıdır. Jenerik gibi görsel iletişimden yararlanılan alanlarda, mesajın vuruculuğu, tasarım öğelerinin belli prensipler içinde etkin olarak kullanılmasına bağlıdır. Fotoğrafın ışık ve müzik ile ilişkisi, sahne geçiş şekli (yumuşayarak, eriyerek, hareket ederek vb.) önemlidir. Dikkat çekebilmek sürecin ilk aşaması olup etkili fotoğraf kullanımına ve doğru kompozisyon oluşturmaya bağlıdır. Böylelikle, iletilmek istenen mesajın, izleyicinin değişik kaynaklar aracılığıyla her an maruz kaldığı farklı mesajlar içerisinde kendine bulacağı yeri belirler. Anlamlandırma ise konu edilen tasarım öğelerinin kendilerine ve de birbirleri ile konumlandırılışlarına göre tanımlar oluşturulmasıyla son bulacak bir gözlem süreciyle ilgilidir (Uyan, 2013: 26). Tasarımın öğelerinin doğru ve etkin biçimde kullanılması mesajın iletilmesi sürecinde oldukça etkilidir.

2.4. Renk

Tasarımın diğer önemli ögesi renktir. Renk ayırt edici, tanımlayıcı, yön gösterici ve vurgulayıcılık özellikleri gösterir. İlgiyi diri tutar ve izleyiciyi etkiler. Bilgi, mesaj, renk ile daha etkili bir şekilde verilebilir. Bir öğeyi öne çıkarmak, ilgiyi dikkat çekilmek istenen yere yöneltmek, gruplama yapmak, akışı düzenlemek gibi birçok eylem renk ile gerçekleştirilir.

Hareketli tasarımlarda renk tonu önemli olup, derinlik, doku ve karanlık-aydınlık gibi nitelermelerde bulunur. İzleyicinin görüntünün gerçekliğini algılamasında güvendiği etkenlerdendir (İlbars, 2019: 89). Renk tasarımda güçlü bir etkiye sahiptir. Renklerin insan psikolojisinde bir karşılığı bulunmaktadır. Bu nedenle dille ve kelimelerle anlatılamayanı anlatabilme etkisine sahiptir. Bu güç tasarımda da etkisini gösterir. Renk etkiler, hislere dokunur ve harekete geçirir.

Renk uzaklık- yakınlık, hareket, canlılık ya da yalınlık hislerin öne çıkarılmasında oldukça etkileyici bir öğedir. Bu anlamada rengin filme getirdiği önemli kazanımlar bulunmaktadır. Renkli imgeler siyah-beyaz imgelere göre daha fazla detay barındırırlar. Siyah-beyaz görüntülerin sahip olduğu kontrastlığın aksine renkli imgelerde ayrıntılar daha çok öne çıkar. Bu anlamda renk imgelere daha çok detay getirir. Renk görüntü hoşluğu açısından imgelere katkılar getirebilir ve ona farklı boyutlar ekleyerek dekoratif etkiler yaratır. Ayrıca renk güçlü bir anlatım ögesidir. Rengi bir anlatım ögesi olarak sembolik boyutuyla ve dramatik bir unsur olarak kullanabilmek mümkündür (Sarıkahya, 2011: 100).

2.5. Müzik

Müzik kültürlerarası farklılıkları içinde barındırsa da evrenseldir. Çok karmaşık bilgiler müzikle etkileyici bir biçimde anlatılabilir. Bilgi aktarmadaki gücü dışında başka bir yere ve zamana ait bilgiler, kimlikler ve duygular müzik ile ortak bir duygu yaratarak aktarılabilir. Duygular üzerinde son derece etkili olan müzik jenerik tasarımı da önemli bir öğeyi oluşturur. Tasarımda kullanılan sesler efektler bir derinlik yarattığı gibi dikkat çekilmek istenen alana vurguda bulunur. Jenerikte kullanılan müzikler filmin konusu hakkında da bilgilendirme yapar ve seyirciyi filme

hazırlar. Korku sinemasında kullanılan müzik ile bilim kurgu, komedi film müzikleri birbirinden bambaşkadır. Yani filmin türüne göre jenerik tasarımında müzik kullanılır.

Canlıların duygu ve psikolojileri üzerinde müziğin oldukça derin bir etkisi vardır. İnsanlar duygusal tepkilerini, müzik ve yaşadığı tecrübe ile bağdaştırabilir. Müzik canlılarda yoğun hisler oluşturur ve kültürlere göre farklılık gösterir. Müzik hareketli görseller ve yazı ile bütünleştiğinde hareketi, duyguyu ve mesajı daha etkin kılar ve yoğun hissettirir. Kullanılan müzik, esere kimlik kazandırır, yapıtın anlamını güçlendirir. Doğru kullanılmayan müzik, olumsuz etki ile yapıtın değerini de düşürebilmektedir. Kullanılacağı yapıtın içerisindeki işlevine göre üretilen müzik, diğer tasarım öğeleri ile (görseller, senaryo, tipografi) bütünleşmelidir. Ayrıca sahneler arası geçişler müzik ile yumuşatılarak veya sertleştirilerek jeneriğe daha yoğun anlam ve derinlik katabilir (Uyan, 2013: 30). Müzik, sinema ve dizi sektörünün bir parçası haline gelmiştir. Yapıt ile kurduğu ilişki de özellikle jenerikten anlaşılmaktadır. Bu nedenle de film/dizi için jenerik tasarımı ve kullanılan müzik büyük bir değere sahiptir.

Müzik, sinema ve dizi filmler için en az diyaloglar ve efektler kadar önemli bir öğedir. Filmin içinde kullanılan müziği etkisi öncesinde filme hazırlanış sürecindeki jeneriklerde de bir o kadar önemlidir. Hatta bazı filmlerin jenerik müzikleri filmde daha etkili ve akılda kalıcı olup zihinlerde yer etmiştir. Müzik aynı zamanda film türlerinin ayrıştırılmasında etkindir. Bazı müzikler bazı film türleriyle özdeşleşmiştir.

3. JENERİKLERİN FİLM İÇİNDE KONUMLANDIRILMASI

Jeneriklerin film içerisinde konumlandırıldığı yer izleyicinin film izleme deneyiminde etkileyici bir faktördür. Genellikle yönetmenin film kurgusuna göre belirlenen bu yaklaşım tasarımda kullanılacak ifade türlerini ve entegrasyon tekniklerini de şekillendirecektir (Tuğan, 2012: 43). Jenerikler filmin yönetmenin denetiminde filme hizmet eden, özel olarak tasarlanan hareketli grafik öğeler olarak kabul edilir. Sinemada jeneriklerin konumlandırılması filmin türüne ve yönetmenin yaklaşımına göre oluşturulmaktadır (Toprak, 2019: 83).

Film jenerikleri bir filmin içinde 4 şekilde konumlanırlar.

1. Filmin başında,
2. Filme kısa bir girişten sonra
3. Filmin sonunda
4. Filmin başında ve sonunda

3.1. Filmin Başında Yer Alan Açılış jenerikler

Filmin başında yer alırlar. Genellikle film yapım şirketinin adı ile açılış yapılır. Açılış jeneriğinde yönetmen, başrol oyuncular, önemli oyuncular ve prodüksiyon ekibinde bulunan önemli isimler yer alır. Filmden ipucularını içeren görüntülere yer verilir. Bu jenerikler genelde kısa olur çünkü seyircinin filme olan heyecanı köreltilmek istenmez. Fakat oldukça uzun, kısa film tadında büyük prodüksiyonlarla yapılmış ve filmin başında konumlandırılmış jenerik tasarımları da günümüzde oldukça görülmektedir. “Fight Club”, “Skyfall” film jenerikleri örnek olarak verilebilir. Jenerik oldukça maliyetli bir üretimle gerçekleşmiş olup filmin başında konumlandırılmıştır.

Filmin başında konumlandırılan jenerikler genellikle kısa ve bağımsız filmlerde görülmektedir. En yaygın ve sık rastlanan jenerik konumlandırma türüdür. Bu yaklaşım türünün sessiz sinema döneminde kullanılan bilgi kartları geleneğinden geldiği varsayılmaktadır (Tuğan, 2012: 44). Sinemanın ilk yıllarından itibaren tercih edilen en eski ve klasik konumlandırma biçimi olan bu jeneriklerde, film başlamadan önce izleyiciye film hakkında bilgi verme amacı güdülür. Sinemanın ilk yıllarında filmin adı, yapımcı firma, yönetmen ve başrol oyuncularının bilgilerinin verildiği tipografik metinlerden oluşan bilgi kartları ilk açılış jenerik örnekleridir (Toprak, 2019: 83).



Şekil 9: Animal Crackers (1930)

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/animal-crackers-1930-the-marx-brothers/>

Filmin başında gösterilen jeneriklerde seyircinin heyecanının köreltilmemesi esas alınır. Bu nedenle jenerik filmin türüne ve hedef kitlesine göre kısa tutulur, verilmesi gereken bilgi varsa da bilgi filmin sonunda verilir. (Akdoğan, 2018) Belgesel ve tarih içerikli filmlerde de açılış jenerikleri tercih edilir. Jenerikler yapım bilgileri filmin kadrosu bilgilerini yanısıra filmin olay kurgusu hakkında bilgi verirler. 2007 yapımı Peter Berg yönetmenliğindeki “The Kingdom” film jeneriği bu anlatım tarzına örnektir. Jenerik, kronolojik bilgi akışı tarzında gerçek görüntüler ve hareketli tipografi üzerinden tasarlanarak tarihsel içerikli bir film olduğunun bilgisi verilmiştir.

Açılış jenerikleri, meslek birlikleri ve sözleşmeler tarafından belirlenir. Bu durum ile yapımcı müdahalelerine karşı görece mücadele imkanı kazanılmış olur. Özellikle oyuncuların adlarının nasıl geçeceği, bağımsız sözleşmelere göre belirlenir. (Koçak, <https://vesaire.org/film-bitis-jenerik-dunu-bugunu-yarini/>, 2017)

3.2. Kısa Bir Başlangıcın Ardından Gelen Açılış Jenerikleri

Klasik sinema olarak adlandırılan dönemden sonra kullanılmaya başlanılan bu tür 1970’lerden sonra popülerliği artmıştır. Direkt bir sahneyle filme giriş yapılır ve ardından sahnenin bir sonuca ulaşmasıyla birlikte filmle birleşik tasarlanmış jenerik devreye girer. Bazı zamanlarda yönetmene danışmanlık yapabilecek tasarımcının tercihiyle dayalı olarak giriş görüntüsü yani ilk sahne jeneriği destekler nitelikte çekilebilmektedir. Televizyon sektöründe daha fazla tercih edilen bir jenerik türü

olmuştur (Torun, 79: 2014). Seyircinin ilgisini çekmek ve kanal değişimini önlemek amacıyla kullanıldığı ve etkili olduğu düşünülmüştür.

Filmin ilk sahnesinden sonra konumlandırılan jenerikler, beklenmedik olması sebebiyle izleyicide heyecan ve merak duygusunu tetikleyerek şok etkisi yaratabilmektedir. Sessiz sinema döneminde filmlerde kullanılan ara başlık kartları da bu tarz jenerik konumlandırması içerisinde yer almaktadır (Mutlu, 2019: 82).

Bu tarz jenerik konumlandırmaya yönetmenliğini Coen Kardeşler'in yaptığı "The Big Lebowski", Quentin Tarantino yönetmenliğindeki "Pulp Fiction" filmleri örnek verilebilir. Bu jenerik tarzının tercih edildiği filmlerde etki düzeyi yüksek bir sahne ile filme giriş yapılır ve seyirciyi etkileme düzeyi yakalandığında jeneriğe geçiş yapılır.



Şekil 10: The Big Lebowski

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=bjIKsFR_dvs

3.3. Filmin Sonunda Yer Alan Jenerikler

2000’li yıllarda kullanımı yaygın olan bu jeneriklerde yapım şirketi logosuyla başlayıp ardından filmin başlık kartı gösterilerek ilk sahneye geçiş yapılır. Oyuncu ve yapım ekibi bilgileri filmin son sahnesinden sonra verilir. Bu jeneriklere kapanış jeneriklerinden farklı “son jenerik” olarak isimlendirilmektedir (Göymen, 2020: 61). Filmin sonunda prodüksiyonda yer alan tüm oyuncular, teknik ekip, müzik yapımcıları kısacası tüm ekibin isimleri yer aldığı jeneriklere de kapanış jenerikleri denir.

Genellikle sabit bir arka planda kayan yazılar şeklinde verilmektedir. Çoğu kapanış jenerikleri güçlü bir müzikle desteklenmektedir.

2019 yapımı komedi gizem türünde olan Knives Out (Bıçaklar Çekildi) filminin son jeneriği dikkat çekicidir. Film yapım şirketinin adı ile açılarak hikayeye direkt giriş yapılır. Son jenerik filmin adı ile başlar ve ardından yönetmen ismi girer. Boş arka plan üzerine kurgulanan jenerik, müzik eşliğinde siyah zemin üzerinde gothik yazı karakteri kullanılmıştır. Seçilen font ile eski dönem havası verilmiştir. Bir şatoda geçen filmin ruhuna oldukça uygundur. Madalyon şekli içinde oyuncuların illüstratif çizimleri ile oyuncular tanıtılır ve sonunda film ‘Cast Credist’ olarak adlandırılan film de emeği geçen tüm ekibin ismi siyah zemin üzerinde aşağıdan yukarıya doğru kaydırılarak verilir. Film 2019 yılında geçiyor olsa da Victoryan dönemi andıran, Agatha christien romanlarının ruhunu taşırcasına, kullanılan font, illustasyon ve renklerle etkileyici bir şekikde verilmiştir. Filmin etkileyiciliği kendine olan güveni son jeneriği filmin heyecanından kopmadan izlettirir.



Şekil 11: Knives Out

Filmin sonunda konumlandırılan jenerikler ilgi çekici tasarlanır. Film bittikten sonra filmin etkisinde kalan seyircinin psikolojik durumunu avantaja çevirerek yönetmeninden prodüksiyonuna kadar emeği geçen tüm ekibin sesini duyurabilme amacı güdülmektedir. Son yıllarda “Surprise Ending” (Sürpriz son) yöntemi de kullanılmaya başlanmıştır. Bu yöntemle seyirci sürpriz sonu beklerken hem jeneriği izler, hem de bir sonraki filme hazırlanır. Marvel filmlerinde uygulanan bu yöntem ile seyirci sürpriz sonu beklerken öncesinde jeneriğin akışı izlettirilir ve son olarak sürpriz sonun başlamasıyla bir sonraki filmin konusuna gönderme yapılır (Akdoğan, 2018)

Marc Forster yönetmenliğinde 2006 yapım yılı “Stranger Than Fiction” film jeneriği de son jenerik tarzında konumlandırılmıştır. Seyirci filme direkt alınır. Film

sonunda yer alan jenerik açılış jenerikleri tarzında kurgulanmıştır. Filmde geçen mekan ve sahneler canlı renkler ve neşeli bir müzik eşliğinde grafiksel öğelerle tasarlanmıştır. Jenerikte hareketli grafik ve hareketli tipografi tasarım öğeleri kullanılmıştır. Bir yazar ve kitabın kahramanını konu almasından kaynaklı jenerikte daktilo görseli ve daktilo yazı fontu tercihi yapılmıştır. Jenerik, romantik komedi türünde olan filmin konusuna ruhuna ve türüne paralel bir dille tasarlanmıştır. Ayrıca filmin içinde kahramanımızın matamatiksel zekasına vurgu yapan sayılarla ilişkisini anlatan hareketli grafikler ve hareketli tipografik öğeler de sıkça kullanılarak hikaye anlatımı güçlendirilmiştir.



Şekil 12: Stranger Than Fiction

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=S5wUNKiu8j4>

Kapanış jenerikleri işlevsel olarak açılış jeneriklerinden farklıdır. Açılış jeneriklerinde olduğu gibi seyirciyi filmin atmosferine hazırlamak seyircinin algısını yönlendirmek yerine filmde memnun olan seyirciye tekrardan filmi hatırlatmayı ve memnuniyet düzeyini yükseltmeyi amaçlar. Bu nedenle filmin ilk sahnesi oldukça önem taşır. İlk sahne seyirciyi etkilemeli filmi izlettirmeli ve filmde memnun bir şekilde ayrılırken filmin ekibini merak ettirmelidir. Kapanış jenerikleri bu anlamda gitmeye hazırlanan seyirciyi durdurur. Bu konumlandırmada tasarımcının üstlendiği görev oldukça zordur; jenerikler oldukça etkileyici ve ikna edici bir dille sahip olmalıdır. Bundan dolayıdır ki izleyici filmin sonu da olsa koltuğundan kalkmayıp jenerikleri ve dolayısıyla yapım ekibini merak etmeli, memnuniyet ve sakinlikle

izlemelidir. Filmin sonunda da salondan tatmin duygusuyla ayrılmalıdır (Göymen, 2020: 62).

Akgün tezinde Garson Yu’nun kapanış jenerikleri için “Bitiş jeneriklerinde her şey sunulan yazılardan ibarettir çünkü seyircinin oturup izlemeye devam etmesi için dikkatini çekmeye ihtiyac vardır. Bunu da direkt olarak eğlence ile yapılır. Bu sebeple geçiş efektleri ve zamanlama oldukça önemli rol oynar. Giriş jeneriğiyle kıyaslandığında bitiş jenerikleri daha az hikaye anlatmakla ilgilidir. Film bitmiştir. Açılışa veya bir hikayeye gerek yoktur. Yapmamız gereken tek şey gerekli yazıları sunmaktır. Seyircinin filmin tekrar başlayacağını sanmasını istemeyiz” (Akgün, 2013: 26). Yorumuna yer verir. Burada Yu açılış jenerikleri ile kapanış jenerikleri arasındaki farkı yorumlamıştır.

3.4. Filmin Başlangıcında ve Sonunda Konumlandırılan Jenerikler

Bu tür konumlandırılan jeneriklerde açılış jenerikleri tasarım olarak öne çıkmaktadır. Açılış jeneriğinde genellikle filmin adı, yönetmeni, yapımcıları ve başrol oyuncularının isimleri verilirken kapanış jeneriğinde ise filmin yapımında emeği olan tüm çalışanların isimlerine yer verilir (Mutlu, 2018: 82).

Konumlandırma işlemi bilinçli ve planlı gerçekleştirilirse, film kurgusunda izleyiciye çok önemli mesajlar iletilir ve seyirciyi etkileme düzeyi yükselir. Bir jeneriğin filmin standart akışında konumlandırıldığı yer, izleyicinin film izleme deneyimine doğrudan etki eder. Filmin açılışında yapımcı firma logolarıyla birlikte sunulan bir jenerik, izleyici açısından gerçeklikten soyutlanıp filmin kurgu dünyasına girebilmesi için bir ‘es’ oluştururken, açılış jeneriği olmayan bir filmin –bu seçim bilinçli olarak yapılmışsa– izleyicinin dikkatini çekmek istediği algı boyutu bambaşkadır (Acar, 2014: 17).

Yönetmenliğini Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet’in yaptığı 1991 yılı yapımlı suç komedi türündeki “Delicatessen” film jeneriği bu tarz bir konumlandırma ile tasarlanmıştır. Delicatessen post apokaliptik sürrealist bir dünyada savaşın yarattığı korku ve kıtlık atmosferi üzerinden koyu kasvetli bir ortamda işlenmiştir. Jenerikte, yazılar harabe görüntüler içinde enkaz altında kalmış izlenimim veren nesneler

üzerinde kullanılmıştır. Filmin geneline hakim olan karanlık puslu atmosfere paralel bir renk ve tasarım dili kullanılmıştır. Filmde yer alan ekip isimlerinin konumlandırılması eşleşen nesneler üzerinde yapılmıştır. Senaristin ismi bir defter sayfasında olurken, görüntü yönetmenin adı fotoğraf makinasının üzerine, müziklerin sahibinin adı bir plak üzerinde tasarlanmıştır. Filmin bitişi ile son jenerik girer ve son jenerikte oyuncu tanıtımı yapılır. Film akışında görüntü durdurulur ve oyuncuların isimleri yazılır. Ardından ‘Cast Credist’ dediğimiz siyah zemin üzerinde alttan yukarıya doğru kayan yazılarla kapanış jeneriği ile film bitirilir.



Şekil 13: Delicatessen / Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet’in (1991)

Açılış Jeneriğinden Kareler

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=mSo5emPa5Zs>



Şekil 14: Delicatessen / Marc Caro, Jean-Pierre Jeunet’in (1991) Son Jenerikten kareler

4. FİLM JENERİKLERİNİN SINIFLANDIRILMASI

Film jenerikleri filmin konusundan bağımsız düşünülemez. Filmin konusu, poster ve tanıtım malzeme tasarımlarıyla paralel bir dil içerisinde olur. Ayrıca yönetmenler, oyuncular, yapım şirketlerinin duruşu da jenerik tasarımını etkileyen faktörlerdendir. Tasarımda oluşturulan düzen, büyüklük, renk vb. durumlar bu etkilerden kaynaklı bir hiyerarşi içerisinde oluşturulur. Bu etkenlerle birlikte jenerik tasarımı dönemin tasarım trendlerinden etkilenir. En büyük etkilenmeyi ise teknolojik gelişmelerin sonucunda dijital ortama geçişle yaşamıştır.

Jenerik tasarımında pek çok kategori bulunmaktadır. Toprak sanatta yeterlilik tezinde John Daborn'un 1960 tarihli Çine Titling kitabında jenerik tasarımını "kağıt" ve "canlı" olarak iki genel katogoriye ayırdığı bilgisini verir. Bu ayrım "üretilebilenler" ve "kaydedilebilenler" olarak okunabilir. Sabit arka planlar, çizim, animasyon ve hareketli grafik gibi hazırlanabilir öğelerin başlık kartlarının üzerine kompoze edilmiş anlatımların hepsi "kağıt/üretilebilinir" başlığı altında ele alınırken, gerçek görüntülerden oluşan videolar, kişi ve karakter tanıtımları gibi gerçek görüntüler üzerine kompoze edilmiş düzenlemeler ise "canlı" başlığı altında ayrıştırılmıştır (Toprak, 2019: 87).

Sayın, 2011 yılında yazdığı yüksek lisans tezinde, Deborah Allison film jeneriklerinin genel fonksiyon ve karakteristik özelliklerine göre sınıflandırdığını belirtmiştir. Bu sınıflandırmaya göre film jenerikleri

1) Tipografi (Jenerik Yazı karakteri)

- Yazının boyutu, sıralaması ve ekranda kalma süresi
- Filmin ismi

2) Jenerik Arka plan görüntüsü

- Sade arka planlar
- Durağan arka planlar
- Ana karakter oyuncusunun tanıtıldığı sahneler
- Kitap sayfası biçiminde arka planlar
- Orkestra
- Animasyon
- Minimal hareketli arka planlar
- Aksiyon sahnelerinden oluşan arka planlar

3) Jenerik Müziği

Bu sınıflandırmaya giren maddelerin her biri tarih içinde birçok değişim yaşamıştır (Sayın, 2011: 55). Tipografi, arka plan görüntüsü ve müzik film jenerik tasarımının temel fonksiyonel öğelerini oluşturmaktadır.

Bu sınıflandırmayı kısaca özetlemek gerekirse; tipografi, font seçimi filmin genel atmosferini, karakterini yansıtacak bir tasarım ögesi olarak ele alınmıştır. Yazı karakteri filmin konusunu, türünü ve aynı zamanda da geçtiği dönemi de yansıtmalıdır. Çünkü belli fontların belli film tür ve dönemlerle özdeşleştiğini görmekteyiz. Filmin ismi de jenerik tasarımında önemli bir element olarak değerlendirilir. İsim seyircide merak uyandıran bir unsurdur. Oyucuların sunuluş şekli, sıralaması ve ekranda kalış süreleri de tasarımda önemli olmaktadır. Filmdeki karakterlerin önemli olma dereceleri jenerik tasarımında nasıl konumlandırıldıklarıyla paralellik gösterebilmektedir. Filmin konusu ve türünü etkileyici bir şekilde ortaya koyan diğer bir etmen ise jeneriklerin arka planı olmaktadır. Arka plan karakter tanıtımları, ilk sahnenin sunumu, montaj ve efektlerle seyirci üzerinde etkili olabilmektedir. Arka planlar için filmin bel kemiği denilebilir (Gülen, 2006: 11). Filmin atmosferi ve karakteri hakkında bilgi veren diğer unsur ise jenerik müzikleri olmaktadır.

Film jenerik tasarımları incelendiğinde geçmişten günümüze farklı bir gelişim seyri izlese de temelde belli prensipler etrafında geliştiği görülmektedir. Allison detaylı sınıflandırmasının yanında birçok jenerik tasarımında kullanılan farklı anlatımlar, prensipler 6 temel madde etrafında şekillenmiştir.

1. Boş arka planlar üzerine kurgulan jenerikler
2. Kitap sayfaları şeklinde kurgulanan jenerikler
3. Gerçek görüntü üzerine kurgulanan jenerikler
4. Karakter tanıtımı şeklinde jenerikler Tipografi temelli jenerikler
5. Tipografik Kurgu
6. Animasyon ve hareketli grafik kurgusu şeklinde jenerikler (Torun, 2014: 65)

4.1. Boş Arkaplanlar Üzerine Süperimpoze

Sessiz sinema dönemine ait bir jenerik tasarımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Siyah arka plan üzerine beyaz ile yazılan yönetmen ve oyuncu bilgilerinin yer aldığı başlık kartlarıdır. Yazı tahtası, desenli motifli, dokulu kayıt gibi ara yüz kullanımı da görülmektedir. Sessiz sinema dönemine ait olsa da 1950'li yıllara kadar bu jenerik tasarımı görülmekte olup bugün de bu tarzı tercih eden yönetmenler bulunmaktadır. Çoğunlukla nostaljik bir hava yaratmak ve dönemin sinema ideolojisine selam çakma

amacı taşırlar. Günümüzde John Carpenter, Derek Jarman ve Woody Allen filmlerinde bu jenerik tarzını tercih eden yönetmenlerdendir. Woody Allen “Vicky Cristina Barcelona” filminde bu jenerik tasarımı kullanmıştır. Allen burada izleyici ile film arasında bir mesafe oluşturmak, seyirciyi filme dahil etmemek yani yabancılaştırma amacı gütmüştür (Tuğan, 2012: 36). Ayrıca düşük bütçeli tasarımlar olması da tercih sebebi olarak görülmektedir.



Şekil 15: The 39 Steps / Hitchcock (1935)

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=F8a_yftQIMY

Gaspar Noé imzalı ‘Irreversible’ (Dönüş Yok) film jeneriği boş arkaplanlar üzerine süperimpoze tekniğinde tasarlanmıştır. ‘Irreversible’ jeneriği de siyah zemin üzerinde açık sarı ve kırmızı renk ile kullanılan tipografi müzik ritmine uygun titreşimlerle hareketlendirilmiş, etki düzeyi artırılmıştır. Siyah zemin üzerinde sarı ve kırmızı renkler, kullanılan bold font karakterle oldukça sert bir etki yaratmıştır. Sessiz bir ortamda yukarıdan aşağıya doğru akan yazılar giderek yazıların sağa doğru eğilmesiyle hareketlenmeye başlar. Filmin adının girmesiyle birlikte agresif bir müzik eşliğinde sert akışla oyuncu isimleri siyah arka plan üzerinden verilir. Etki siya arka zemin üzerinde kullanılan renk, font ve müzik ile verilmiştir.



Şekil 16: Irreversible / Gaspar Noe (2002)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=zdR1tBeyXlc>

4.2. Kitap Sayfası Kurgusu

Çoğunlukla edebiyat uyarlaması film jeneriklerinde kullanılan bu tasarım 1940’da çokça görülmektedir. Jenerikte filmin adı kitap başlığına yerleştirilirken oyuncuların, ekibin ismi de çevrilen sayfalara yerleştirilir. Bu tasarımlar dekoratif grafiklerden ve ikonik sembollerden oluşmaktadır (Göymen, 2020: 49). Ağırlıklı roman kitabı ve çevrilen sayfalar şeklinde kurgulanan tasarım, fotoğraf albümü, eskiz defteri, masal kitabı şeklinde tasarlanmıştır.

Günümüzde de özellikle masalsı fimlerin jeneriklerinde bu tasarım şeklini görmek mümkündür. Enchanted (walt Disney pictures yapımı) filmi de masalsı anlatımıyla kitap sayfa kurgulu jenerik tasarımına örnek oluşturmaktadır. Ayrıca bu türe Heide (1937), Jane Eyre (1943) filmlerini de örnek olarak verebilir. Yakın dönem filmlerinden “Bored to Death” komedi dizi jeneriği bu teknikle kurgulanmıştır. Bu Jenerik tasarımında animasyon ve hareketli tipografinin oldukça başarılı bir şekilde bir araya getirildiğini görmekteyiz. Çevrilen kitap sayfalarında yer alan yazılar jenerik bilgilere dönüşürken animasyonla da filmin karakteri hakkında ipuçları verilmiştir. Kullanılan müzik ve sayfalar arası geçişle animasyonlar filmin komedi türünde masalsı bir kitap tadında olduğunu da hissettirmektedir.



Şekil 17: Bored to Death / Jonathan Ames (2002)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=uPSb8yFGZ-E>

4.3. Gerçek Görüntü Üzerine Süperimpoze

Tek bir fotoğraf karesi, seri halinde değişen durağan imajları veya akan bir görüntünün (live-action) üzerine kompoze edilmiş metinsel bilgileri içerir. Sabit veya akıcı gerçek görüntüler, genellikle filmin içeriğine göre seçilip, çoğunlukla filmin yönetmeni tarafından kurgulanırlar. Bazı projelerde ise jenerik bilgilerinin sıralandığı süre boyunca akan görüntülerin, bir amaç gözetmeksizin seçilmiş olduğuna da rastlamak mümkündür. Tasarımcısı Stephan Frankfurt olan 1962 yapımı “To Kill a Mockingbird” (Bülbülü Öldürmek) filmi süperimpoze tekniğiyle oluşturulan jenerik tasarımına en çok verilen örnektir. Film, bir görsel iletişimcinin kurgusuyla oluşturulan jeneriğin film anlatısına ne gibi katkılar sağlayabileceğini göstermektedir (Acar, 2014:15). David Fincher imzalı “The Fall”, Jim Jarmusch’un yönetmenliğini yaptığı “Coffe and Cigarettes” film jeneriğenerikleri de bu teknikle tasarlanmış jenerik örnekleridir.

“Coffe and Cigarettes” film jeneriğinde kahve makinası, kahve fincanı, kahve ve sigara içen kadın ve erkek görüntüleri müzik eşliğinde macro görüntülerle verilmektedir. Detay görüntüler içinde kahvenin yapılma süreci ve içime geçiş evresi minimal bir dille anlatılmıştır. Tırnaksız font kullanılarak tipografi nesnelerle bütünleştirilerek hareket kazandırılmıştır.



Şekil 18: Coffe and Cigarettes / Jim Jarmusch (2003)

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=9WR8De6_BpM

4.4. Karakter Tanıtımı Kurgusu

Oyuncu isimleri filmde yer alan karakterlerle birlikte verilerek seyirci filmdeki karakterlerle tanıştırılır ve filme hazırlanır. Genellikle televizyonda tercih edilen bu tür jenerikler sinemada daha az görülmekle birlikte western türü filmlerde sıkça kullanılmaktadır.

Jenerikte filmdeki karakterler illüstratif çizimlerle tasarlanmış ve yanlarında oyuncuların gerçek isimleri hareketli tipografi kullanılarak kurgulanmış olan yönetmenleri Robert Rodriguez, Ethan Maniquis olan “Machete” (2010) film jeneriği bu türe örnek jeneriklerdendir. Ayrıca Tarantino imzalı “Reservoir Dogs” (1993) film jeneriği de bu konumlamaya örnek jenerik olmaktadır. Reservoir Dogs filmi tüm karakterlerin bir arada olduğu bir sahne ile açılış yapar ve kısa bir süre sonra jeneriğe giriş yapılır. Karakterler yakın plana alınarak isimleri yazılır ve oyuncular karakterleri üzerinden tanıtılır.

2019 yılı yapımı Bong Joon-ho imzalı “Parasite” film jeneriği de karakter tanıtımı şeklinde kurgulanmıştır. Karakterler, filmin posterine paralel bir yaklaşımla gözleri bantlı şekilde sadece ana hatları belli olan yüzleri illüstratif bir çizimle tasarlanarak, yanında gerçek isimleri yazılmıştır. Karakterler ailelere göre gruplandırılmış ve her aile grubunda renk ve yazı fontu ailelerin karakterlerini yansıtacak şekilde farklı kullanılmıştır. Ayrıca filmde aileleri sembolize eden semboller de aile kategorileri içinde yerleştirilmiştir. Birinci aile için taş, ikinci aile

iin ev, nc aile iin ise lamba sembol karakter ve aile tanıtımı ierisine yerleřtirilmiřtir. Jenerikte kullanılan grsel dil, mzik, aile karakterlerine gre seilen tipografi, renkler ve semboller tamamen filmin konusuyla rtřmektedir. Yapılan bu keskin gruplandırımlar, ayırıştırımlar filmi ana temasını oluřturan sınıfsal farklılık ve ayrıřmalara da gnderme niteliğindedir. Jenerik filmin kısa bir zeti niteliğinde olup film hakkında seyirciye olduka bařarılı ipuları ve eřleřmeler vermektedir.



řekil 19: Parasite / Bong Joon-Ho (2019)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=adm9QYzUEmI>

4.5. Tipografik Kurgu

Yazı tm jeneriklerde yer alan temel unsurdur. Ama tipografi zerine kurulu jenerik tasarımlarında yazının stlendiėi nem ok daha faklı bir boyuta ykselir ve jeneriėin ana karakteri haline gelir. Yazının boyutu ekranda kalma sresi etkileyici, dikkat ekici ve nemli unsurları ne ıkarmak iin kullanılır. Tipografide kullanılan yazı fontu ise bize filmin tr ile ilgili bilgi vermektedir. Bazı yazı karakterleri bazı film trleri ile zdeřleřmiřtir. Bu ayırım zellikle western filmlerde ok aık olarak grlmektedir.

Tipografik kurgu film hakkında bilgilendirme yapan metinsel bilgilendirmenin tesinde tipografik dzenlemelerle yaratıcı kurgularla oluřturulmaktadır. Bu alanda Paplo Ferro, tipografik bir dzenlemeyi jenerik ara yz halinde sunan ilk tasarımcıdır. (Tuėan, 2012: 39). Jenerik tasarımda etkileyici bir unsur olan tipografi olduka tercih edilen bir tasarım trtr. “The Number 23” “Dawn of the Dead”, “Hostage”, “The

Invisible Man” gibi film jenerikleri tipografiyi filmin konusu kullanımı açısından oldukça dikkat çekici jeneriklerdir. Bu jeneriklerde tipografi filmin konusu ve atmosferini anlatan, hissettiren bir tarzda kurgulanmıştır.

Gizem, gerilim türünde bir film olan “The Number 23” kağıt, tipografi, kırmızı mürekkep ve müzik öğeleriyle tasarlanmıştır. Ekranda eski bir kitap sayfasını andıran bir kağıt üzerinde sürekli 23232 rakamları x işaretini yazılmaktadır. Daktiloda yazılmış izleniminde verilen ve tekrarlanan dengesiz bir şekilde hareket eden yazılar, seyirciye rakamların takıntılı bir şekilde yazıldığı izlenimini vermektedir. Arada yer alan xx ve silik yazılar bilinmeyenlerin varlığını ve kafa karışıklığını göstermektedir. Kağıt ve daktilo yazıları filmin konusunun bir kitapla bağlantılı olduğu ipucusunu seyirciye verirken yer yer sayfaya düşen kırmızı mürekkepler ise bir cinayetin varlığının sembolü olarak kullanılmıştır. Arkada kullanılan müzik ise gizem ve gerilim hissini yükseltmekte seyirciyi filmin konusuna hazırlamaktadır. Jenerik tipografi üzerinden tasarlanmıştır. Filmin gerilimi, karakterin akılsal sorunları tipografinin kullanım ve verilen hareket ile anlatılmıştır. 23 rakamına takıntılı bir akıl hastasının hikayesini konu olan filmin jeneriği filmin konusu ile oldukça bağlantılı tasarlanmıştır.



Şekil 20: Number23 / Joel Schumacher (2007)

Kaynak: <https://vimeo.com/247678135>

4.6. Animasyon ve Hareketli Grafik Kurgusu

Animasyon, “Tek kare çekebilen bir alıcı ile, hareketlerin çözümlenmiş pozlarının çizilmiş resimlerini ya da hareketsiz cisimlerin, göstericide hareket duygusu verecek biçimde yeniden düzenlenmesine “animasyon” (canlandırma), bu teknikle

hazırlanmış filmlere “canlandırma filmi” denir” (Öz, 2006: 15) yorumuyla Öz, animasyonu tanımlayarak hareket duygusunu öne çıkarmıştır.

Özellikle 1950’lerden sonra tercih edilen ve sık kullanılan bir tür olmuştur. Bu kurgu türü gerçek görüntülerin dışında resimlenmiş görüntülerin, yapay leke ve geometrik şekillerin soyut formlara dönüştürülerek hareketlendirilmesi tarzında oluşmaktadır. Yüzeysel animasyon (çizme-çekme, cell animasyon, cut-out, gölge animasyonu, karma animasyon, kamerasız animasyon, iki boyutlu bilgisayar animasyonu) teknikler günümüze kadar kullanılan animasyon teknikleridir (Göymen, 2020: 55).

Film jenerikleri arasında kuşkusuz en beğenilen ve izlenenler, çizgi roman - çizgi film kökenli filmlerin jenerikleridir. Suç-karakomedi katagorisinde olan film jeneriğinde en çok bilinen örnek ise başlangıçta film jeneriği için tasarlanmış olan Pembe Panter’dir. “Pembe Panter” bir jeneriğin sonrasında filme dönüştürüldüğü ilk yapımdır. (Akkaya, 2011,129).

Jenerik tasarımında Daniel Kleinman imzalı olan James Bond serisinin 2006 yapımı “Casino Royale” (Martin Campbell) filmi jenerikleri animasyon ve hareketli grafik kurgusu için örnek verilecek önemli çalışmalardandır. Daniel Kleinman ağırlıklı sembolik anlatımları tercih eden bir tasarımcıdır. Bu çalışmasını da sembolik anlatım dili üzerine oturtmuştur. (Tuğan, 2012: 41). 1970 yılı Richard Williams Studio tarafından tasarlanan “Every Home Should Have One” film jeneriği bu teknikte hazırlanan jeneriklerdendir. Tasarım 70’lerin çiçek ruhunu taşıyan tipografi ve renklerden oluşturulmuştur. Hareketli tipografi, hareketli görseller ve animasyondan oluşan jenerik eğlenceli bir müzik eşliğinde tasarlanmıştır.

Yönetmeni Jim Jarmusch olan 2016 yapımı “Peterson” film jeneriği de bu türde yapılmış oldukça başarılı bir jeneriktir. Jenerik filmin konusu ve temel sembollerle ilişkili olarak tasarlanmıştır. Filmin genel dil ve hikayesine hakim olan minimalizm, sadelik jenerik tasarımına da taşınmıştır. Filmde gördüğümüz desenler jenerikte de kullanılırken ana karakter otobüs şoförü diğer karakterleri de otobüsüne alarak taşımaktadır. Otobüse alınan her karakter oyuncu ismi verilerek karakter

tanıtımları da yapılmıştır. Yapım şirketi ve yönetmenin adı san serif karakterde diğer tüm yazılar sade bir el yazısı fontuyla tasarlanmış olup minik hareketlerle müzik eşliğinde dinamizm verilmiştir. Kullanılan müzik genel sadelik içinde jeneriğe ritim katmıştır. Filmin hikayesi ve ruhu oldukça başarılı bir şekilde animasyon tekniğiyle jenerik tasarımda anlatılmıştır.



Şekil 21: Peterson / Jim Jarmusch (2016)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=LYnoXxUjTWc>

Üçüncü Bölüm

SİNEMADA HAREKETLİ GRAFİKLER VE FİLM JENERİKLERİ

1. SİNEMANIN TANIMI

Sinematograf yunanca ışık anlamına gelen photo (foto) ile çizmek anlamına gelen graphien / graphy / graf sözcüklerinin birleşmesinden oluşmaktadır. Sinema da ingilizce devinen resimler (movies pictures) olarak adlandırılarak bu çizgilerin, görüntülerin, resimlerin devinimli oldukları anlamına gelmektedir (Öz, 2006: 1).

Andre Bazin “Sinema Nedir?” adlı kitabında sinemayı incelerken fotoğrafik görüntü ve önemi üzerine yaptığı yorumda “Sanat ve uygarlık zaman içinde geliştikçe onun sihirli rolü daha da artacaktır. 15. Louis kendisini mumyalatmak yerine Le Brunla portresini yaptırmayı tercih edecektir. Uygarlık tabii ki zamanın gücünü yok etmeye yetmeyecektir. O, ancak akılcı düşünme seviyesinin yükselmesini sağlayacaktır. Artık hiç kimse bir modelin veya bir görüntünün aynılığına inanmamaktadır. Görüntüler sadece bizim maddeleri hatırlamamıza yaramaktadır. Onlar bizi ölümden koruyamazlar. Bugün görüntü oluşturulmasının bu tür amaçları yoktur. Ölümden sonra yaşam konusu tartışma dışı kaldığı için şimdilerde görüntüler gerçeğin benzerliği olarak ideal bir dünya yaratımı amacını gütmektedir” (Bazin, 1966:15) yorumunu yapar. Bazin, burada görüntü kaydetme amacının geçmişte ölümsüzlük arayışına karşılık gelirken fotoğrafın ve akabinde sinemanın gelişimi ile bu düşüncenin yerine gerçeğin benzerliği arayışına ittiği vurgusunu öne çıkarmaktadır.

Resim ile sinema arasındaki en temel farklılıklardan biri zaman kavramıdır. Her iki sanatta da imgeler ve görüntüler aracılığıyla bir kompozisyon oluşturulur fakat resim zaman kavramı bakımından daha esnektir. Zaman ve mekan yönetimi ressamın elindedir. Sinemada ise zaman kavramı yönetmenin elinde olmakla beraber farklı değişken ve koşullara da bağımlıdır. Sinemada sonsuz bir zaman dilimi bulunmaktadır. Yani Sinema görüntülerin hareketlendirilmesi bakımından daha geniş bir yelpazeye sahiptir. Sinema sabit görüntülerden hareketli görüntülere geçerek, hareketli resim kavramı almaya hak kazanan bir sanat dalı olmuştur. Çok sayıda

fotoğraf kurguyla birleşir ve kamera hareketleri, çekim açıları devreye girerek sinemanın temel öğeleri oluşur (Aydın, 2017: 395).

Bazin “Sinema zamanın tarafsızlığıdır. O artık nesneleri korumaz. İlk kez olarak nesnelerin görüntüleri onların sürekliliğinin görüntüleridir. Onu resimden ayıran en büyük özellik, işin içine zaman boyutunun katılmış olmasıdır” (Bazin, 1966:18) değerlendirmesini yaparak hareket ile zaman ilişkisini dile getirmiştir. Bazin, sinemanın varoluşunda fotoğrafa özel bir anlam biçer ve fotoğrafın plastik sanatların ‘benzerlik düşüncesinden’ kendisini kurtardığını söyler. Resmin görüntü yaratmaya zorlanılarak oluşturulan bir sanat olduğunu, fotoğraf ve sinemanın ise gerçekçilik düşüncesini sağlayan icatlar olduklarını savunmaktadır.

Gerçeklik ve hareket sinema denen icadla mekanik sanatın kapısını açmıştır. Görüntüyü kaydeden fotoğraf makinası ve hareketlendirilmiş fotoğraf kareleriyle ortaya çıkan sinema teknik buluşun çok ötesine geçerek insanlığın geçmişteki arzularını arayışlarını da değiştirmiştir.

Hugo Münsterbeg resmin göze, müziğin kulağa, sinemanın ise zihne hitap ettiğini düşüncesini savunmaktadır. Özarslan Münsterbeg’in “Gözün görüntüyü bir süre hafızada tutması her kare arasındaki çizgileri görmememize neden olur. Projeksiyon cihazında her kare değişiminde ekran kararmakta ve bu sırada değişen görüntü perdeye yansıtılmaktadır ve saniyede 24 kez tekrarlanır. Münsterberg bu durumu 1916 yılında analiz eder. Kareler arasında kurulan zihinsel bir köprü sayesinde bir seri durağan görüntünün hareketli gibi algılandığını belirtir. Bu fenomen, Yunan alfabesindeki CI> (fi) harfi ile adlandırılarak "fi olgusu" olarak kabul edilmiştir. 1912’de Max Wertheimer’ın çalışmasında bahsettiği "fi olgusu" resimlerin arka arkaya gösterilerek hareket yanılsaması sağlaması anlamına gelmektedir. Bu durum sinemanın ilk adımı olarak görülmektedir” (Özarslan, 2013: 24). düşüncelerine yer verir. Münsterbeg bu yorumuyla sinemanın, göz yanılgısının getirmiş olduğu hareket algısını olmakla beraber zihinsel bir süreç olduğu vurgusunu yapar.

Sineamnın göz yanılgısı ile birlikte zihinsel bir süreç olduğunu vurgulayan Münsterbeg “Sinema gerçeklikten soyutlanan görüntülerden oluşur ve bu görüntüler insan zihninde algılanır ve bu algılama sürecinde zihin bunlardan yeni bir gerçeklik

yaratır, burada ruh halimiz yani psikoloji de önemlidir. Film izlerken zihnimiz boşlukları doldurur ve gerçeklik yanılsamasını algılar, bu nedenle de sinema zihinsel bir süreçtir” (Özarslan, 2013: 17). Değerlendirmesiyle sinemanın göz yanılgısını yaratmış olduğu hareketin çok daha ötesinde zihinsel bir süreç olduğunun altını çizmiştir.

20.yy’ın muhteşem buluşu olan sinema, birçok tanımla karşılaşmıştır. Marksistler sinemayı ekonomik ve teknik evrimin doğal bir sonucu olduğu görüşünü savunurken Georges Sadoul’un sinemanın icadının nedenselliğinin tarihi sırasının bir ters çevrimi olduğu iddiasını ileri sürer. Bazin “basit teknik icatlar şans eseri ortaya çıkabilmektedir. Sinema idealistik bir fenomendir. Nitelikli insanlar beyinlerindeki düşünceler ile donatılmışlardır. Bunlar teknolojinin yardımı olmadan hayata geçirilebilen fikirlerdir” (Bazin, 1966: 18). Yorumunda bulunurken bizlere, teknolojinin sinemanın varoluşundaki öneminin yanında sinemanın yüksek bir düşünce donanımının da ürünü olduğu vurgusunu yapar.

Yapılan tüm tanım ve değerlendirmelerin ortak noktası sinemanın çok önemli buluşlardan biri olduğu ve sinemanın teknolojik bir aygıt olmakla beraber felsefik ve psikolojik alt yapısının olduğu gerçeğidir.

2. SİNEMANIN DOĞUŞU VE GELİŞİMİ

Hareket illüzyonu gözün resimleri görüntüleri hareket ediyormuş gibi algıladığı bilgisi 10. yy’ın sonundan itibaren bilinmektedir. 1880’lerde “selüloitin” bulunuşu ve kullanılmaya başlanması film dünyasındaki gelişmeleri hızlandırmış olup sinema tarihi açısından oldukça önemlidir. Daha sonra da, 1891’de Thomas Edison, yeni bir endüstriyi doğuran, hareketli görüntü projektörünü (Motion Picture Projector) icat etmiştir (Akkaya, 2011:10). Thomas Edison’un yaptığı alet olan kinetograf (kinetoskop) ilk kamera olma özelliğini taşımaktadır. Ticari olarak kullanılmaya başlanmasıyla birlikte Edison ilk film stüdyosu olan Black Maria’yı kurmuştur. Bu stüdyoda kitlesel çekim yapılabilen ve güneşin durumuna göre tekerlekler üzerinde döndürülmektedir.

Sinemasal tekniklerin doğuşu ve gelişimi, Batı tarihinde Rönesans'tan itibaren başlayan ve “estetik haz” anlayışı ile birleşmiş bir görme biçiminin Sinemasal tekniklerin doğuşu ve gelişimini doğurmuştur. Babaları fotoğrafçı olan Fransız Auguste ve Louis Lumiere Kardeş'ler filmleri çekip gösterime sunan ilk kişiler olarak bilinirler. 1895 yılında geliştirdikleri sinematograf adlı aletle görüntüyü hem çekmiş hem de yansıtarak toplu seyirlikler düzenlemişlerdir (İzgöer, 2018: 6).

Lumière Kardeşler, icatlarını ilk kez 22 Mart 1895'te ilk filmleri olan İşçilerin Lumière Fabrikası'ndan Çıkışı'nı (La Sortie des Ouvriers de l'Usine Lumière) Paris'teki Societe d'Encouragement pour l'Industrie National'e sunmuşlardır. Halka açık ilk sinematograf gösterimi ise 28 Aralık 1895'te Capucines Bulvarı'ndaki Grand Café'de yapılmıştır. Gösteri 1 frank karşılığında yapıldığından, sinemanın ilk ticari gösterimi olarak değerlendirilmiştir (Özuyar, 2017: 17). Edison'ın filmleri genellikle stüdyoda çekilmiş sirk ve vodvil gösterileriyle, Lumiere Kardeşler'in filmleri dünyanın çeşitli yerlerine gönderilmiş kameramanların saptadıkları belgeseller ya da haber filmlerinden oluşmaktadır. Sinemanın kendine özgü anlatım olanaklarında yararlanma ve sinema aracılığıyla bir öykü anlatma süreci ise Fransız yönetmen George Melies'le başlamıştır.

Georges Melies 1898 yılında bir rastlantı sonucu hareketli resim tekniğinin sihirli gücünü keşfeder. Bindirme, erime hareketsiz görüntü, hızlandırılmış ve yavaşlatılmış hareket, tersine hareket, maskeleyme, aydınlanma kararma gibi teknikleri geliştirmiştir. Film aracılığı ile görselleri istediği gibi düzenleyebilme, gerçekliğe müdahale edebilme keşfi ortaya fantastik öyküler çıkarıyor ve seyirciyi bulunduğu fiziki ortamdan kopararak istediği hayal dünyasına sokmaya başlıyordu (Abisel, 2003: 57). Sonrasında sinema dilinin temel öğeleri olarak değişik çekim ölçeklerini ve kamera açıları kullanan ve bunları öykünün gelişimine göre değişik biçim ve ritimlerde kurgulayan ilk sinemacı ABD'li Edwin S. Porter olmuştur. Özellikle “The Great Train Robbery” (1903, Büyük Tren Soygunu) filminde Porter'in, gerçekçi sinemanın temellerini attığı görülmektedir (Öz, 2006: 3).

Georges Melies sinema tarihinde ilk görsel efekt kullanan kişidir. 1902’de bilim kurgu tarzında yaptığı “Voyage to the Moon (Aya Yolculuk)” filmi onun efekt kullanarak nasıl bir sinema dili yarattığının güzel bir örneğidir.



Şekil 22: Voyage to the Moon / George Melies (1902)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=v8hZXZWXitU>

Sinemayı ilginç bir eğlence düzeyinden başlı başına bir anlatım aracı konumuna getiren en önemli sinemacı Griffith’dir. Sinemanın anlatım olanaklarıyla izleyiciyi etkileyen, duygu ve düşünceleri çarpıcı bir biçimde perdeye yansıtan Griffith, günümüzde artık klasikleşmiş olan sinema tekniklerini uyguladığı gibi, film yapım sürecinin de temel aşamalarını yerleştirmiştir. Ayrıca bütün bu akşamları uyumlu biçimde yürüten yönetmenin önemini ortaya koymuştur. Başlangıçta Fransa ve Amerika’da ilerleme kaydeden sinema savaş sonrasında SSCB’de de ilgi görmeye başlamıştır. Sinemanın kişiler ve toplumlar üzerindeki etkisini fark eden SSCB sinemaya özel bir önem vermiş ve dünyanın ilk sinema okulu olan Devlet Sinema Enstitüsü’nü (VGİK) kurmuştur. Burada “AGITKI” (ajitasyon ve sinema) sözcükleriyle tanımlanan propaganda amaçlı filmler üretilmeye başlanmıştır SSCB’de kurgu üzerine geniş çalışmalar yapılmasının ve kuramlar geliştirilmesinin önünü açmıştır. Kuleşov, Eisenstein ve Pudovkin’in sinemaya kurgu tekniği açısından önemli estetik katkılar sağladıkları görülmektedir. Eisenstein, algılama psikolojisi ile Marksist diyalektiği birleştiren bir kurgu kuramı geliştirmiştir. Pudovkin ise anlamsal bağlantıya dayanan bir kurgu anlayışını savunmuştur (Öz, 2006: 4). Bir eğlence aracı olarak çıkan sinema zamanla toplumlar üzerinde ki etkisinin fark edilmesi ile birlikte propaganda amaçlı siyasal bir araç olarak da kullanılmıştır.

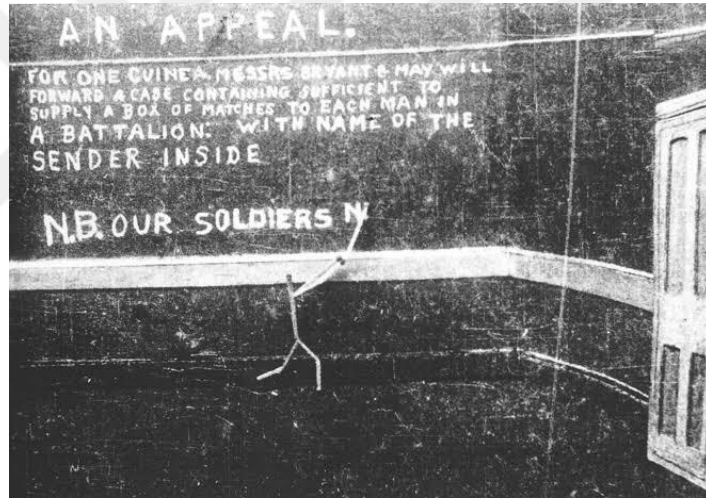
Kurgunun gücünü, önemi vurgulamak için Kuleşov, iki ayrı sahnenin birleşmesinden yeni bir mana, yeni bir temsil ve bu sahnelerin hiç de ifade etmediği üçüncü bir anlam ortaya çıktığını belirterek: “Bu keşfim, beni hayrete düşürdü. Bundan sonra montajın ne kadar büyük bir güce sahip olduğunu kavrayabildim.” (Sayın, 2011: 49). Değerlendirmesinde bulunmuştur. Sinemanın başlı başına bir anlatım aracı konumuna gelmesi kurgunun ve animasyon tekniklerinin sinemaya girmesi ile birlikte bugünkü sinemanın temelleri de atılmıştır.

3. SİNEMADA HAREKETLİ GRAFİKLER VE ANİMASYON İLİŞKİSİ

Lumiere Kardeşler’in sinematografi keşfi ve beraberinde gelen birçok yenilikle birlikte sinema 1910’lu yıllardan itibaren modernizmin itici gücü olan kitlelerin beğenisini kazanırken kent kültürünün de bir parçası olmaya başlamıştır. George Melies’in çalışmalarıyla sinemanın sanat olduğu ve kitle kültürünün yayılmasında önemli bir etkisi olduğu kabul görmüştür. Özellikle sessiz sinemanın ve Gilles Deleuze’un sonrasında kavramsallaştıracığı ‘Hareket İmge’nin ağırlıkta olduğu bir dönemdir. Sinemanın ilk yılları sessiz sinemanın etkin olduğu dönem “Hareket İmge” dönemine denk gelir. Deleuze için imge harekete eş değerdir. Sinemanın yavaş yavaş kentli kitlelerin en önemli eğlencesi olmasıyla birlikte hareket imgesinin başka alanlarda da varlık bulmasını sağlamıştır. (Balaban, 2015: 75) Böylelikle de sinemada canlandırma dönemi kendisini göstermiştir.

Sinemanın plastik sanatlar ve grafik sanatı ile ilişki içerisine girmesinde resim ve müzikle ilgilenen yönetmenler etkili olmuştur. Hareketli grafiklerin tarihi yüzyıllar öncesine dayansa da ilk örneklerini modern sanat hareketleri ile birlikte Alman ve Amerikan avangardların çalışmalarında görülmektedir. Bu sanatçılar bilgisayar film ve sinema teknolojisinin verdiği imkanlarla sezgisel ve deneysel çalışmalar yapmışlardır. Biçim, form, hareket ve ses ilişkisi üzerinden konularını işleyen sanatçılar, görüntüyü farklı şekillerde işlemişlerdir. Uzun süreler içinde müzikle eş zamanlı olarak kurgulanan bu çalışmalar hareketli grafikler ve benzeri birçok çalışmanın ilk örnekleridir (Toprak, 2019: 96).

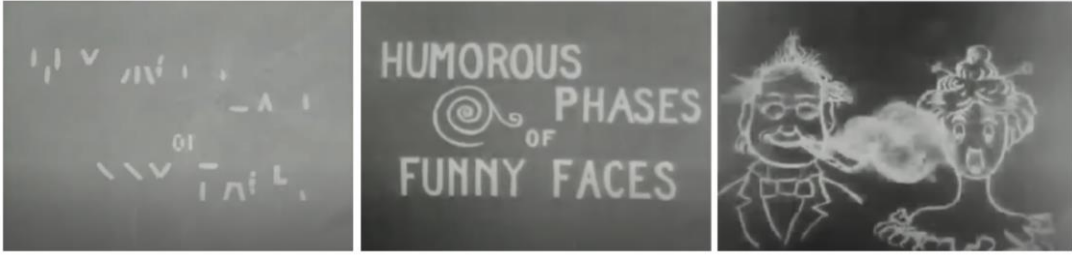
Sinema eğlence ve propaganda amaçlı bir gelişim seyri izlerken animasyon da sinemaya girmeye başlamıştır. Tjitte de Vries ve Mul Atı'ye göre, tarihteki ilk animasyon filmi 1899 yılı yapımı Arthur Melbourne tarafından kibrit çöplerinin hareket ettirilerek tek tek fotoğraflanmasıyla yapılmış olan “Matches: An Appeal” olduğu düşünülmektedir. Yalnız Konuyla ilgili kaynaklara bakıldığında bu filmin yapım tarihinin tartışmalı bir konu olduğu görülmektedir. Uzmanlara göre o yıllarda teorik olarak böyle bir animasyonu üretmek mümkün olsa da yeteri kadar bilimsel kaynak olmaması sebebiyle Melbourne'un ilk animasyon filmi olmadığına dair yorumları da bulunmaktadır (Mutlu, 2018:15). Ayrıca 1899 yapımı “Matches: An Appeal” (Kibritler: Bir Rica) tam netlik kazanmasa da tarihte ilk ticari animasyon filmi olarak bilinmektedir (Doğramacı, 2011: 40). Bu filmde kare kare fotoğraflama tekniği kullanılmış ve kibrit çöpleri hareket ettirilmiştir.



Şekil 23: Matches An Appeal /Arthur Melbourne (1899)

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=mVF_npwFJ2Q

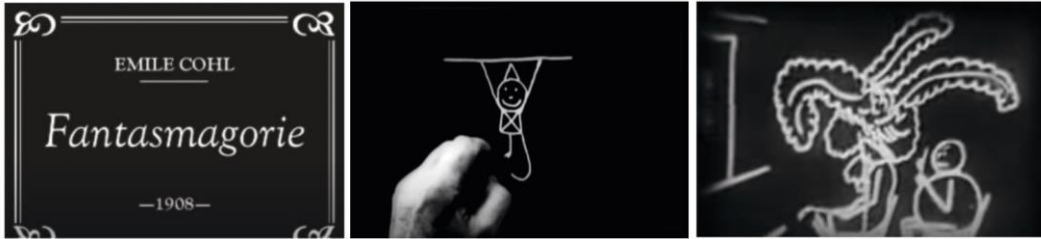
1906 yılında James Stuart Blackton tarafından yapılan “The Enchanted Drawing (Tılsımlı Çizimler)” “Humorous Phases of Funny Faces” (Komik Yüzlerin Gülünç Aşamaları) hızlandırılmış karikatürler dışında animasyon görüntülerinden de oluşmaktadır. Gerçek görüntülerle beraber sınırlı olarak animasyon içerse de sinema sektörü içinde ilk animasyon kullanımı örnekleri arasında yer alır. Blackton'un animasyon filmleri üzerine asıl başarısı 1907 yılında hazırladığı “Perili Otel” isimli animasyon filmidir (Göktepe, 2015: 41).



Şekil 24: Humorous Phases of Funny Faces / James Stuart Blackton (1906)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I>

Frenchman Emile Cohl'ın 1908'de yapmış olduğu “La Fantasmagorie” sinemanın icadından hemen sonra yapılmış basit çizimlerden oluşan kısa filmidir. Filmde objeler, karakterler sürekli birbirine dönüşmektedir ve yoğun olarak kullandığı transformasyonlar dikkat çekmektedir. Cohl'ün eklektik sinemasında birbirleriyle bağlantısı yokmuş gibi görünen resimleri serbestçe aktığı görülür. Birbirinden tamamen farklı kurgulanan görseller canlandırma sinemasının başkalaşım özelliğini etkinleştirmiştir. Yaşanan bu başkalaşım, yer yer edebi yapıyı ortaya çıkararak yer yer de onu bozarak; durağanlık ve değişim, ortak öğeler ve birleşmeler gibi ayrılmalar üzerinden gelişen ve yeni bağlantıları ön plana alan bir yapıda işler. Cohl'ün yalın dili de dikkat çeken özelliklerindendir (Balaban, 2015: 79).



Şekil 25: Frenchman Emile Cohl / La Fantasmagorie (1908)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=nyTYNZUd3hQ>

İlk uzun metraj animasyon film ise 1917 yılında Arjantinli yönetmen Qurino Cristiani'nin yönetmenliğini üstlendiği El Apóstol (Havari) isimli animasyondur. Fakat bu filminin hiçbir kopyası günümüze kadar korunamamıştır. Bunun dışında 1926 yılında Alman Lotte Reiniger tarafından yapılan Die Geschichte des Prinzen Achmed (Prens Ahmet'in Maceraları) ve Rus Ladislav Starevich tarafından 1937 yılında yapılan “Reinicke Fuchs” (Tilki Reynard), uzun metraj animasyon filmleri

olmalarına rağmen çok fazla ses getiremediklerinden ilkler arasında kabul görmemişlerdir. 1937’de Walt Disney stüdyoları tarafından hazırlanan “Snow White and Seven Dwarfs” (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filmi, büyük ses getirdiğinden ilk uzun metraj animasyon film olarak bilinmektedir (Doğramacı, 2011: 71).

“Snow White” (Pamuk Prenses) filminin yapımı 2 yıl sürmüştür. Bu filmde kullanılan teknik sayesinde gerçekçi hareketler elde edilmiştir. Çizgi film sektöründeki gelişmeler ve teknikler hareketli grafik tasarımcıları için de yeni imkanlar oluşturmuştur. Çizgi filmlerde kullanılan canlandırma tekniklerinin gelişmesi hareketli grafik tarihi açısından önemlidir (Sayın, 2011: 11).



Şekil 26: Disney ilk uzun metrajlı animasyon filmi “Snow White” (1937)

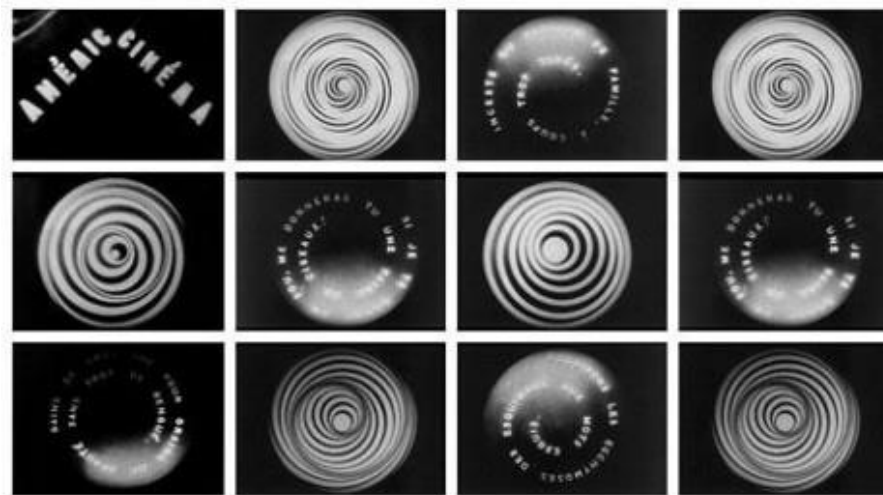
Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=lxj_A1CKxPk

Modern sanat akımların ağırlıklı olarak da Almanya, Fransa ve Danimarka’da deneysel film yapımcılarının, hareketli grafik tasarımlar kullanarak Hollywood gibi ana akım sinemaya karşı alternatif, bağımsız ya da deneysel sinema olarak tanımlanan bir anlayışla karşı durmaya çalışmışlardır. Tutumlarını ticari bir yaklaşımdan ziyade, kişisel bir sanat yaratma çabası olarak belirlemişlerdir. “Purecinema” saf sinema ya da “mutlak sinema” ismi verilen bu deneysel sinema örnekleri ilk soyut animasyon (canlandırma) filmleri olarak da değerlendirilmektedir. Bu filmler, hareketli görüntüyü etkileyici bir araç olarak kullanmışlardır. 1920’lerin başlarında ortaya çıkan bu yenilikçi hareketlerden etkilenen Dadacı sanatçılar, filmlerde hareketli görüntüyle

plastik sanatları bir araya getiren oldukça başarılı deneysel sinema çalışmaları üretmişlerdir. Bu çalışmalar, genellikle çizgi biçimi, renk, doku ve kompozisyon gibi biçimsel tasarım öğelerine hikayeden daha çok öncelik veren ve doğrusal bir anlatıdan kaçınarak yapılan eserler olarak karakterize edilmektedir. Ayrıca bu deneysel örnekleri sinemada hareketli grafik tasarımın ilk ürünleri olarak adlandırmak yanlış olamayacaktır. Dadacı sanatçıların, plastik sanatlar ile sinema ile kurmuş olduğu bu ilişki, ilerleyen dönemlerde fütüristik filmlere ve pop sanatının bazı ürünlerine de esin kaynağı olmuştur (Çevik, 2020: 442).

Sinemada hareketli grafikler, Dadaistlerin deneysel film çalışmalarında sıklıkla görülmektedir. Marcel Duchamp, Man Ray, Oskar Fischender, Hans Richter, Viking Eggeling ve Walter Ruttmann bu alanda öne çıkan isimlerdendir.

1920’lerde Marcel Duchamp ve Man Ray’in “Anemic Cinema” adlı kısa filmleri hareketli tipografi üzerinden ilerlemektedir. Sanatçılar hareketli tipografinin duygusal etkisini keşfetmiş ve filmlerinden, şiirsel anlatımı güçlendirmişlerdir. Filmde üçüncü (z ekseni-derinlik) ve dördüncü (zaman) boyut kullanılmış olup sürekli bir şekilde kendini yineleyerek şekillere dönüşen harfler ve hızlıca dönen kartlardan oluşan tasarım görülmektedir (Atıklar, 2009: 4). Hareketli grafiklerle yapılan bu deneysel filmlerin etkileyciliği oldukça güçlendirmiştir.



Şekil 27: Marcel Duchamp ve Man Ray / Anemic Cinema (1920)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=dXINTf8kXCc>

Burada sanatçının ve içinde bulunduğu zamanın stilleri (Dada, Gerçeküstücülük, Avantgard) ile mükemmel bir şekilde senkronizedir. Duchamp'ın dile olan hayranlığı, başından sonuna kadar çeşitli görsel ve yazı karakterleri ile bu yedi dakikalık deneysel filmde açıkça kendini göstermektedir. Filmin ruhu temposu hareketli grafiklerle verilmiştir. Kullanılan tipografi filmin temel ögesi durumundadır. Başlık kartlarında anagram ve palindrome tarzında kelime oyunları yapılmıştır. Başlık kartlarında yapılan sözlü kelime oyunları Duchamp'ın kadın egosunu simgeleyen Rose Sélavy'e göndermedir. Fransızca cümleler çok sayıda kelime oyunları, eğlenceli tekerlemeler ve alıntılar sunar. (Poyraz, 2017: 46). Ekranda, üç boyutluluğun optik illüzyonunu oluşturan, spirallerin izleyiciye ve izleyiciden uzağa doğru hareketlendirilir. Dönüşümlü spiraller ve bu spiral üzerine yazılar görülmektedir.

Walter Ruttmann, metin, görüntü, müzik ve canlandırma özelliklerini bir arada kullanmasından dolayı 'çoklu ortam sanatı'nın öncüsü olarak değerlendirilmektedir. Onun ilk kısa filmi olan "Opus 1" için soyut bir animasyon çalışması ya da kullandığı müzik ve görüntülerden kaynaklı modern müzik kliplerinin öncüsü olarak değerlendirilebilir (Sayın, 2011: 7).

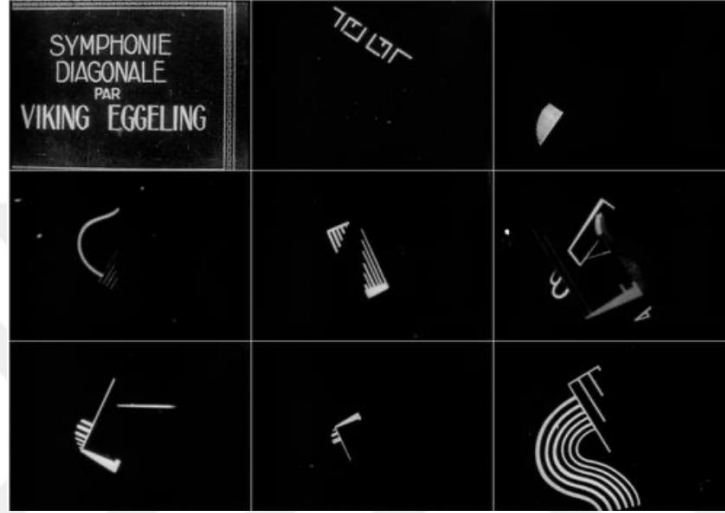


Şekil 28: Opus 1 / Walter Ruttmann (1921)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=FYJnZ946L1c>

1923 yılında Viking Eggeling'in müzikten yola çıkarak yarattığı "Symphonie Diagonal" isimli çalışması deneysel sinemanın önemli örnekleri arasında gösterilmektedir. Yapım aşaması Alman film yapımcısı Hans Richter işbirliği ile

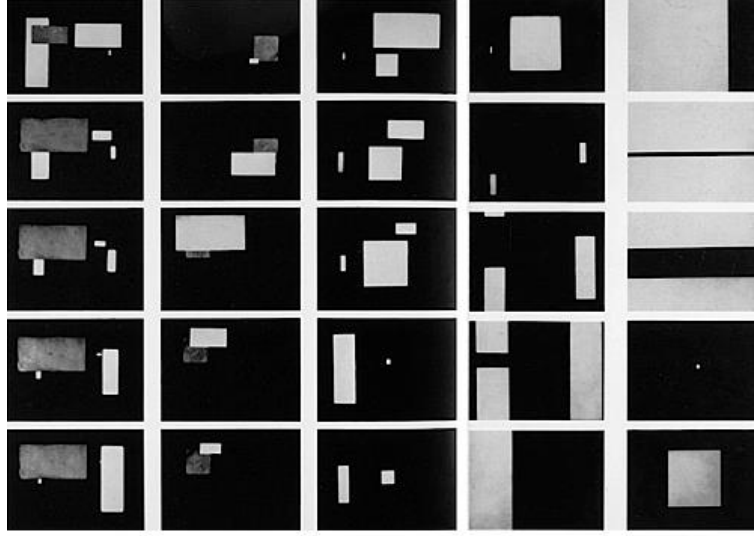
olmuştur. Kare kare hazırlanan bu hareketli grafik tasarım ürünü film 4 yıl sürmüştür. Çeşitli yönlerde ve kalınlıklarda düz - eğri kullanılmış çizimlerden oluşan sahnelerden meydana gelmiş olan film, uzun bir kağıt şerit boyunca doğrusal bir ilerleme içinde düzenlenmiş karelerin izleyende oluşturduğu yanılsama ile hareket bulmuştur. Eggeling, filmi oluşturan figürlerin hareketleri sayesinde müzik ve resim arasında güçlü bir doğrusal ilişki kurduğu görülmektedir (Çevik, 2020: 443).



Şekil 29: Symphonie Diagonale / Eggeling ve Hans Richter (1923)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=MtBjFv46XLQ>

Ressam, grafik sanatçısı, eleştirmen ve yönetmen olan Dadaist film öncüsü olarak bilinen Hans Richter soyut sinema üzerinde çalışmalar yürütmüştür. 1921’de Rhythmus 21, Rhythmus 23 (1923) ve Rhythmus 25’i (1924) çekmiştir. Soyut animasyon olan Opus 1 Walter Ruttmann’ın soyut bir çalışmasıdır. Renk kullanımı dikkat çeker. Renklerin duygular üzerindeki etkisi oldukça başarılı bir şekilde işlenmiştir.

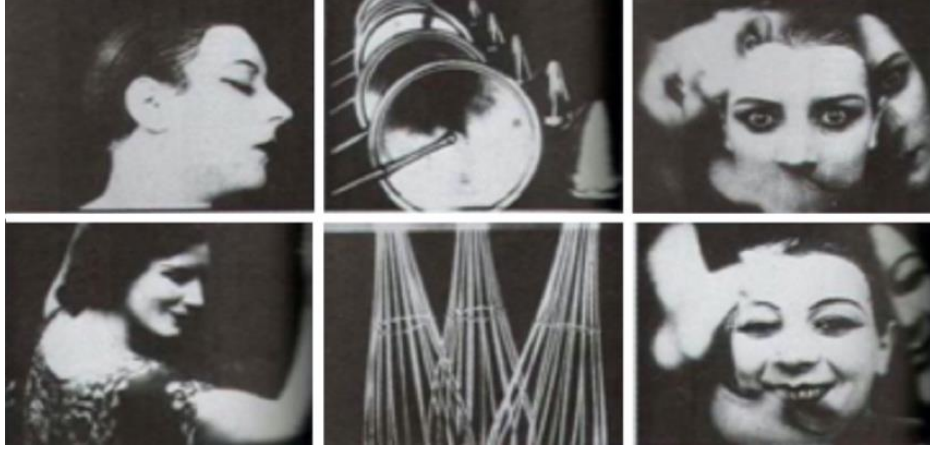


Şekil 30: Rhythmus 21/ Hans Richter (1923)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=FYPb8uIQENs>

Hans Richter'in ilk filmi olan Rhythms 21, yapım aşamasında her kare tek tek elle çizilmiş olup, bunların hareket haline gelmesi sağlanacak şekilde, geometrik soyut bir devinime sahiptir. Filmin açılış sahnesi iki beyaz geometrik şeklin birbirine paralel olarak boylamasına yakınlaşıp uzaklaşmasıyla başlamaktadır. Bu git-gel arasında orta kısımda bulunan siyah zemin, kendisinin de görülmesi gerektiğini düşünür bir halde fırsat buldukça rengini sergilemeye çalışmaktadır. Boylamda birkaç paralel yaklaşımdan sonra, her iki beyaz kare birleşerek tüm yüzeyi kaplamayacak şekilde, tam ortada tek bir beyaz kare oluşur, arka fon yine siyahtır (Gökçek, 2012: 17). Alman Dadaist Hans Richter ritme önem vermiştir.

Kübist hareketin öncülerinden Fernand Léger, "Sanayiye sanata bağlayan bir ressam" olarak tanımlanmaktadır. 1881 doğumlu Fernand Léger sanayi ve sanat ilişkisi üzerine yaptığı tablo ve çalışmalarıyla tanınır. 1923 yılında ise "Ballet Mecanique" (Mekanik Bale) isimli filmi çeker. Film senaryosuzdur. Film, makinelerin enerjisini, klasik balenin zarafeti ile birleştirilmiş, teknolojik ve cinsel unsurlar dinamik bir müzik eşliğinde kurgulanmıştır (Toprak, 2019: 99).



Şekil 31: Fernand Léger / Ballet Mecanique (1923)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=tOvnQ9Vqptw>

Man Ray'ın "Emak Bakia" filminde de hareketli tipografiye yer verdiğini görmekteyiz. Man Ray tarafından 1926'da doğaçlama bir biçimde çekilen Dadaist film Emak-Bakia ilham dolu ve göz kamaştırıcı bir anlatımla yüzer ve döner şekillerde hareket eden yazıların, soyut ışık biçimleri ve kumaşın beyaz çizgileriyle kurduğu ilişki üzerine inşa edilmiştir. Man Ray, görüntü bozucu aynaları, elektrik pikabı, kristallerden oluşan bir karışımı ve bazı özel lambaları özel bir kadrajla çekip bunları, Charliston dansı yapan bir çift ayak, uykulu açılan kadın gözleri, ters dönerek gökyüzüne dönüşen deniz gibi gerçek görüntülerle birleştirerek rüyayı andıran ve grafiğin soyutlaştırdığı bir dünyayı anlatmıştır (Poyraz, 2017: 47). Man Ray'ın "Emak Bakia" isimli deneysel filminde de görüldüğü üzere hareketli grafiklerin aslında kavramsal ve estetik bakımdan o günden bugüne çok da değişime uğramadığı görülmektedir.



Şekil 32: Emak Bakia / Man Ray (1926)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=e6SqBY6tgnU>

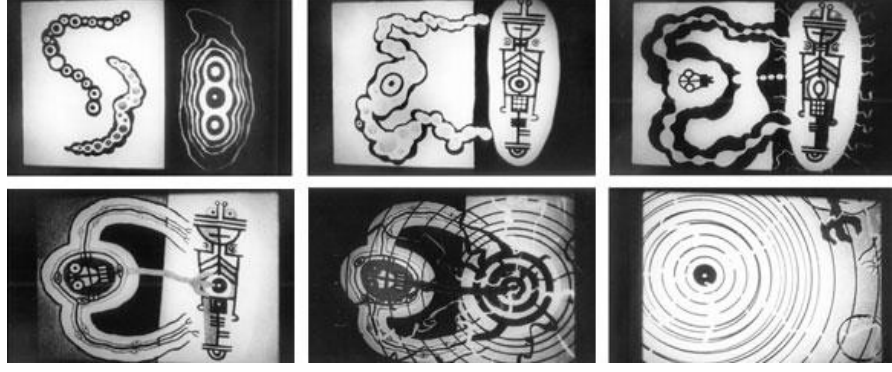
Bu yıllarda sinemada oldukça önemli canlandırma çalışmaları görülmektedir. “The Adventures of Prince Achmed” animatör Lotte Reiniger’in uzun metraj canlandırma çalışmasıdır. Yalnızca karton ve makas kullanılmıştır. Ana karakterler siyah kartondan oluşan silüetler tarzında kurgulanmıştır. Reininger, silüet fotoğraflama ile üretilen tekniğin öncüsüdür. Çalışma 3 yılda tamamlanarak 1926’da bitmiştir.



Şekil 33: The Adventures of Prince Achmed / Lotte Reiniger’in (1926)

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=G_9L7r8NIBc

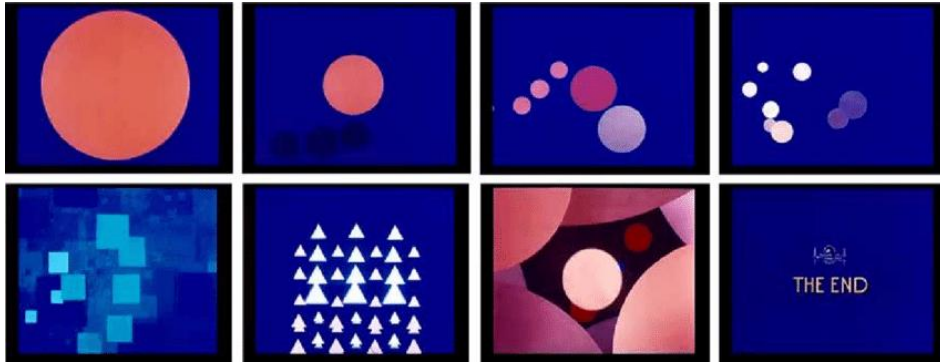
Boyama, çizim ve animasyon teknikleri ile genelde hareketli formlar üzerine çalışan soyut - mecazi imgeler kullanan Yeni Zellandalı Len Lye 1929 yılında “Tusalava” filmiyle hareketli unsurları kullanan diğer bir sanatçıdır. Lye, filmi Aborjin motiflerinden ilham alarak tasarlamıştır. 4400 farklı çizim kullanılarak fotoğraflanmıştır. Hareket eden titreşen noktalar ve dairelerle canlı yaşamı formu verilmiştir.(<https://translate.google.com/translate?hl=tr&sl=en&u=http://www.screenonline.org.uk/film/id/442453/index.html&prev=search&pto=aue>) Film tek hücreli canlılardan karmaşık yaşama geçişle yaşamın başlangıcını anlatmaktadır. Yaklaşık 2 yılda tamamlanan filmin her çerçevesi elle boyanmış ve tek tek fotoğraflanmıştır.



Şekil 34: Tusalava / Len Lye (1929)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=IMVz62MVaSI>

Oskar Fischinger, filmlerinde resim ve soyut sanat unsurlarından faydalanmış, müzikle senkronize hareketi esas alan animasyonlar üretmiştir. Sanatçının çalışmaları soyut sinemanın ilk örneklerinden olup animasyon ve canlandırma unsurlarının da içinde bulunduğu deneysel filmlerdir. “Motion Painting No.1” filmi ve 1938 “Optical Poem” filmi sanatçının çalışmalarını yansıtan önemli işlerindendir. ‘Lumigraph’ adlı bir mekanizma icat ederek, el hareketleriyle fantastik renksel görüntüler elde etmiştir. Fischinger, bu icadı ile günümüz interaktif medya unsurları ve çoklu-dokunma oyunlarına öncü olmuştur. Bu nedenle sanatçıya saygı niteliğinde 2017 yılında Kullanıcının renkleri ve semboller ile kendi müziklerini oluşturmasına izin veren Google tarafından Fischinger Doodle'ı üretilmiştir (Toprak, 2019: 104).



Şekil 35: An Optical Poem / Oskar Fischinger (1938)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=6Xc4g00FFLk>



Şekil 36: Google ‘ın Fischinger anısına yayınladığı doodle görseli

Kaynak: <https://www.google.com/doodles/oskar-fischingers-117th-birthday>

Oskar Fischinger ve Norman McLaren deneysel çalışmalar yapmaya başladıklarında animasyon ve hareketli grafikler endüstriyel bir alan haline gelmemişti. Bu çalışmalarla daha öncesinde denenmemiş tipografi ve grafik öğelerin kullanımı ile sinema ve tv endüstrisine giriş sağlanmıştır. Bu sanatçılar ve çalışmaları Maurice Binder, Pablo Ferro ve Saul Bass gibi önemli tasarımcılara ilham olmuştur.

1935 yılında ilk kadın deneysel yapımcılardan olan Amerikalı film animatörü Mary Ellen Bute’nin çalışmaları öne çıkmaktadır. Elle’nin 14 kısa soyut filmi bulunmaktadır. Fischingenn’in çalışmasından esinlenenerek gerçekleştirdiği “Rhythm in Light” Mary Elle’nin ilk deneysel kısa film çalışmasıdır.



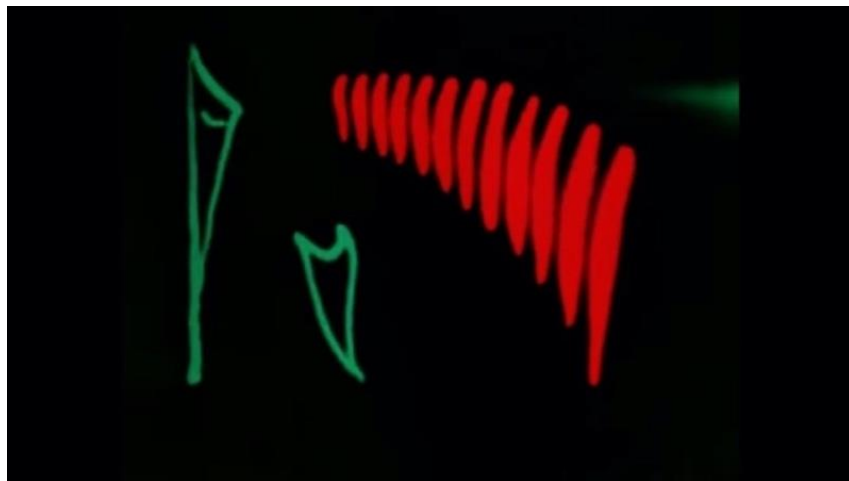
Şekil 37: Rhythm in Light / Mary Ellen (1934)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=fHeK2of2RJo&t=9s>

Mary Ellen karton kağıtlardan, şeffaf buruşmuş kağıtlardan ve basit formlardan oluşturduğu düzenlemeleri, ışığın yönü ve miktarı ile netlik dereceleriyle oynayarak soyut görüntüler oluşturmuştur. Oluşturduğu soyut görüntülerle de müziği birlikte

kullanmıştır. Ortaya hareketli grafiklerin ustalıklı kullanıldığı oldukça başarılı deneysel bir film çıkmıştır (Sayın, 2011: 10). Sınırlarını zorlayan yeniliklere açık sinematik çalışmalar yapan sanatçının çoğu çalışmaları bilim ve sanatın birleştirilebileceği düşüncesi üzerine şekillenmiştir. “Synchrony No” serisi ve 1940 yapımı “Tarantella” önemli çalışmalardandır. 5 dakikalık renkli film Tarantella çalışmasında kullanılan hareketli tipografi, renk geçişleri, şekillerin müzikle olan uyumu jenerik tadında olup hareketli grafik tasarım açısından ilham vericidir.

1940’larda öne çıkan bir isim de Norman McLaren’dır. McLaren hareket eden çizimlerin değil, çizimlerin hareket eden sanatı olarak animasyona tanımı yapar. Karenin üzerinde ne olduğundan çok iki kare arasında ne olduğunun daha önemli olduğunu belirtmiştir (Şenler, 2005: 100). Bu yorumuyla McLare iki kare arasında geçen zamanın yaratmış olduğu hareketi açıklamıştır. O’nun elle çizilmiş animasyon, film üzerine çizilmiş animasyonları oldukça dikkat çekicidir. Görsel, müzik, soyut film, pixilation (kukla yerine insan kullanan stop-motion canlandırma) ve grafik ses gibi birçok animasyon ve film yapımında öncü bir sanatçıdır. Sanatçı oldukça başarılı yapımlara imza atmıştır. 1952 “Neighbours” filmi ile Oscar da almıştır. Önemli eserlerinden biri 1947 yapımı “Fiddle-De-Dee” isimli çalışması olup özellikle “Spook Sport” kısa filmi ilham vericidir. Filmde monokromatik arka plan üzerinde hayalet benzeri hareket eden ve mezarlıktan yükselen ruhlar kavramını yansıtan renkli küreler, elipsler ve üçgenler içerir.



Şekil 38: Spook Sport / Norman McLaren (1940)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=ZnLJqJBVCT4&t=293s>

Kolaj çalışmaları ile tanınan Amerikalı deneysel film yapımcısı Stan VanDerBeek’de çalışmalarında hareketli grafik öğelere önem vermiştir. 1959 yapımı Science Friction deneysel filmi oldukça dikkat çekicidir. Bu film, nükleer çağda yürütülen siyaset ve bilim ilişkisini stop motion ve hareketli grafikler kullanarak eleştirmektedir.



Şekil 39: Science Friction- Stan Vanderbeek

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=ZRcppZ5Sg7I>

1960'lı yıllarda artan teknolojik gelişmeler, canlandırma ve hareketli grafik kavramlarını ve alanla uğraşan birçok sanatçıyı etkilemiştir. Bu sanatçılardan en önemli isim, John Whitney'dir. John Whitney 1920'li yılların Fransız ve Alman Avant-Garde film yapımcılarından oldukça etkilenmiştir. (Bayrakdar, 2013: 31). John Whitney'in 1961 yapımı "Catalog" çalışması en dikkat çeken çalışmalarındandır. Bu çalışmayı analog bir bilgisayar ile ürettiği efektlerden bir derleme hazırlayarak oluşturmuştur. 1975 tarihli "Arabesque" isimli çalışmasında da santçi dalga formları ve hareket üzerine odaklanmıştır. John Whitney'in bu çalışması dijital videonun ilk örnekleri olarak değerlendirilmiştir.



Şekil 40: Catalog / John Whitney (1961)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=TbV7loKp69s>

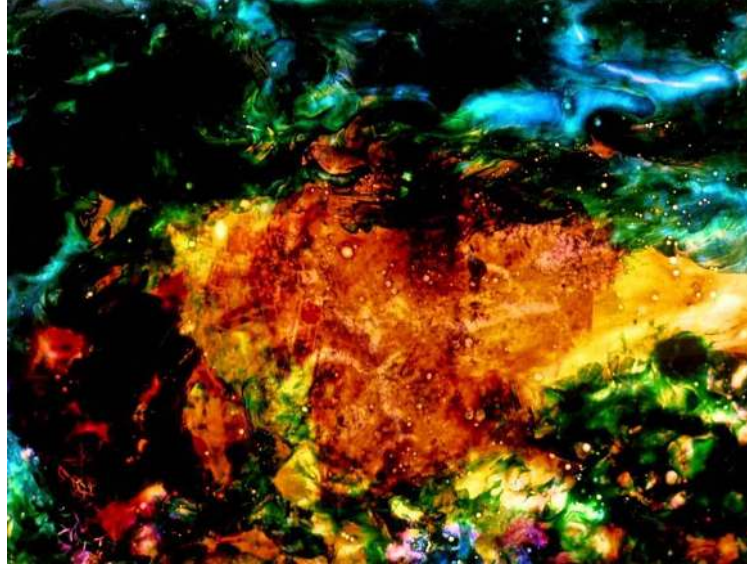
Dönem sanatçılardan Frank Mouris Avangart tarzında deneysel çalışmalar üretmiştir. Sanatçı yaptığı işlerle yakın dönem sinema ve jenerik çalışmalarını etkilemiştir. Çalışmaları batı kültürünü temsil eder ve tekrar eden görsellerin kolajlanması tarzındadır. Mouris, 1973 yapımlı “Frank Film” isimli kısa filmi 1974 yılında Oscar ödülünü almıştır (Toprak, 2019: 105). Sanatçının işleri kolaj animasyonu olarak isimlendirilmiş olup birçok müzik kliplerine de ilham olmuştur.



Şekil 41: Frank Film (1973)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=Orftuw8Q-w0>

Yakın dönem avangard sanatçılardan bir diğeri de Stan Brakhage'dir. Brakhage, çekime başlamadan filme çeşitli tekniklerle müdahale etmeyi seven bir sanatçıdır. Filmlerini elle boyamış, görüntülerini doğrudan, güve kanatları dal yaprak gibi canlı organizmaları kullanarak kolajlamıştır. Yapıştırıcı, çamaşır suyu vb. malzemelerle filmlere müdahale ederek, zaman zaman filmleri yakan ve bilinçli bir şekilde onları görsel etkilerini irdeleyen bir yaklaşımı çalışmalarında kullanmıştır. Brakhage'nin filmleri genellikle sessizdir. Çoğunlukla anlatımı sesle değil görsellikle vermeyi tercih etmiştir (Milliyet, Deneysel Sinema, <https://translate.google.com/translate?hl=tr&sl=en&u=https://expcinema.org/site/en/wiki/artist/stan-brakhage&prev=search&pto=aue>)



Şekil 42: Night Music / Stan Brakhage (1986)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=bv6ZgRV5Zj8>

Reklam filmleriyle canlandırma yapan Tonguç Yaşar ilk kişisel filmi “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü” filmini üretmiştir. Yaşar, Türk Hat Sanatı’nın eski ustalarını çıkış noktası yaparak Osmanlı kaligrafi sanatıyla oluşturulan harf ve simgeleri hareketlendirerek bilindik çizgi fil anlayışının dışına çıkarak deneysel bir çalışma ortaya çıkarmıştır. Film, 1970 yılında 2. Altın Koza Film Festivali’nde büyük ödülü almıştır (Türker, 2011: 235).



Şekil 43: Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü / Tonguç Yaşar (1965)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=RGFSZOyzBgc>

Özetlemek gerekirse, sinema, müzik, resim ve fotoğraf sanatlarının iç içe geçmesiyle hareketli görüntü elde edilmektedir. Geçmişte analog ve optik materyaller

yardımıyla oluşturulan hareketli grafik öğelerin içinde bulunduğu deneysel çalışmalar, günümüz dijital dünyasında bilgisayar teknoloji ile video kliplerinden sinemaya, film jeneriklerinden yeni medyanın tüm alanlarında kendisini göstermektedir.

4. SİNEMADA JENERİK TASARIMININ TARİHSEL GELİŞİMİ

19. yüzyıl sonlarında hareketli görüntü kaydedilir hale gelmiştir. Sinemanın da kendine özgü standart ve kurallarının belirlendiği, bir sektör haline gelmesi de paralel sürece denk gelir. Sinema tarihi tarihsel süreç içerisinde geçirmiş olduğu gelişim ve değişimler ışığında belli dönemler içerisinde ele alınır. Sinema tarihinden bağımsız ele alınamayacak olan film jenerikleri de bu dönemler içinde ele alınacaktır.

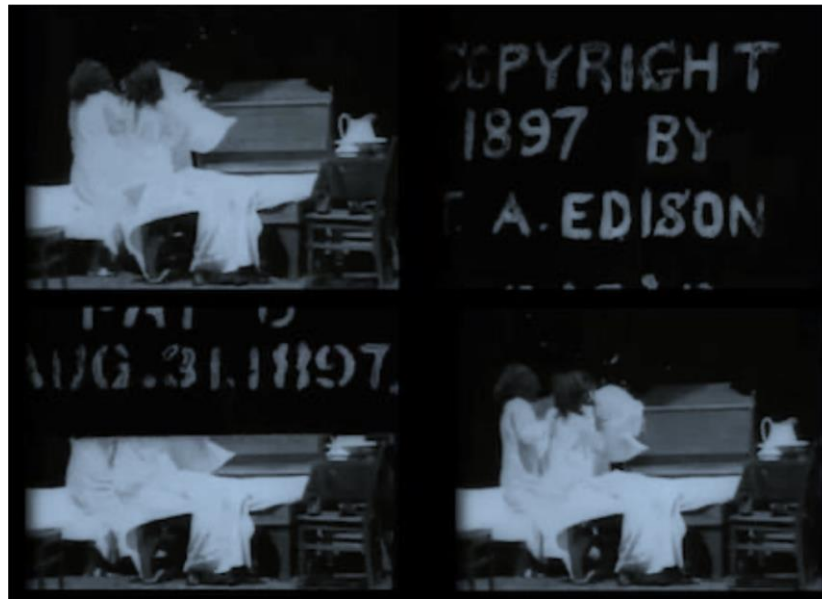
4.1. 1900 – 1930 (Sessiz Sinema Dönemi)

Gelişen teknolojilerle birlikte 19. yüzyılın sonlarında hareketli görüntüler kaydedilebilir olmuştur. Film teknolojisi hikayesel iletişime yeni bir boyut kazandırmıştır. 20. yüzyılın başlarında endüstriyel gelişmelerle birlikte “modernite” kavramı, Avrupa film endüstrisinde hakim olmuştur. Sembolik etkilerin film anlatısında görüldüğü ilk örnekler 1900 başından 1920’ye kadar etkin olan “Alman Ekspresyonizmi” ile ifadesini bulmuştur. 1906 yılında ‘montaj’ tekniğinin bulunması ve kullanılmaya başlamasıyla film anlatısı bir sanat formuna dönüştürürken, montaj da, sinemaya kurgu kabiliyeti kazandırmış ve film yönetmenlerine özgürlük olanağı sağlamıştır (Göymen, 2020: 25)

19. yüzyılın sonunda optik ve kamera teknolojilerinin gelişmesi ile oluşan gösterilerde diyalogları olmayan filmlerin üretildiği ve sesin sinemaya gelmediği döneme sessiz sinema dönemi denir. “Gümüş Ekran Dönemi” olarak da isimlendirilmiştir. Sinemada sektörleşmesi de bu dönemde başlar. Sinemanın ticari bir sektör haline gelmesi ile birlikte bu alanda birçok yeni firma ve şirketler ortaya çıkmış bu durum rekabet ortamına zemin hazırlamıştır. Çoğaltılarak farklı şehir ve ülkelere gönderilen filmlerin prodüksiyon şirketleri açısından sahiplik belirten unsurlar içermesini gerekli kılmıştır. Bu durumda ilk başlık kartı ihtiyacı sinemanın daha geniş kitlelerle iletişime geçtiği ve prodüksiyon şirketleri tarafından bir yatırım alanı olarak görülmeye başlandığı bu dönemde ortaya çıkmıştır (Toprak, 2019: 27).

Jenerik tasarımlarının ilk örnekleri sessiz sinema döneminde ortaya çıkmıştır. Basılı materyallerin fotoğraflanması ya da kamera çekimi yöntemiyle gerçekleştirilen bu ilk örneklerde amaç, izleyiciye hikayenin geçtiği yeri, zamanı, ve aksiyonu duyurmak ve onu filme hazırlamaktır. Bu ilk örnekler aynı zamanda diyalogları içermekte olup bilgilendirme amaçlıdır. Hem gelişen teknoloji hem de sesin sinemaya girmesi ile birlikte jeneriklerin amacı yönetmen ve ekibin hiyerarşik olarak tanıtıldığı, filmin isminin lanse edildiği bir yöne evrilmiştir (Akkaya, 2011: 70). Zamanla da jenerikler, filmin bir parçası olmaya, filmin türünü, karakterini ve de ruhunu izleyiciye anlatan sanal bir karaktere bürünmüştür.

Sinemanın ilk dönemlerinde yapılan film jenerikleri önemlidir. Çünkü bugün de geçerli olan birçok standardın ilk dönemlerde yapılan çalışmalar sonucunda oluşturulduğunu görmekteyiz. Özellikle telif haklarının korunması kapsamında, kopyalamayı önlemek amaçlı prodüksiyon şirketlerinin adları jeneriklere konmaya başlanmıştır. 1897’de Edison’un “Pillow Fight” isimli filmde kullanılan 8sn gösterilen iki inçlik isminin yer aldığı başlık kartı kendi türünün ilk jenerik tasarım örneğidir (Gülen, 2006: 13). 1916 yılı yapımlı Yönetmenliğini D.W. Griffith’in yaptığı “Intolerance”, sessiz filminin ana başlığı da ilk jenerik örneklerindendir. (Sakman, 2020: 35,58)



Şekil 44: Pillow Fight filmi başlık kartı (1897)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=qVvkDY6Fp8M>

Sinemanın ilk dönemleri hareketli görüntü ile sesin birlikte kullanımını bir arada verecek teknik donanımdan yoksundur ve o nedenle de filmler sessizdir. Jenerik tasarımları da sesin yokluğu üzerinden şekillenerek tipografik kaygı ile düzenlenmiş başlık kartları olarak tasarlanmıştır. Jenerik niteliğindeki konuşma kartları genellikle siyah zemin üzerine beyaz yazı şeklinde olup çeşitli süslemelere de gidilmiştir. Ses olmadığından hikayenin seyirci tarafından daha iyi anlaşılabilmesi için bazı diyaloglar, yer, zaman gibi bilgilendirme amaçlı da kullanılmıştır. Bu kartlarda ilk başlarda yönetmenler filmin artistik sorumlusu olarak görülmediğinden yönetmenin adı yazılmamıştır. 1916 yılında “Way Down East” filmi ile D. W. Griffith adı yazılan ilk yönetmen olmuştur.



Şekil 45: Way Down East / D. W. Griffith (1916, USA)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=MgYA4jUr4o0>

İlk jenerik tasarım örnekleri olan başlık kartları prodüksiyon şirketlerinin sahipliklerini belgelemek ve haklarını korumaya yönelik ortaya çıkmıştır. Dönemin en önemli filmlerinden kabul edilen 1916 yılı yapımlı Griffith’in “Intolerance” filminin ana başlığı, başlık kart tasarımı kullanımında öne çıkan ilk örneklerdendir. Başlık kartında filmin adı, yapımcı, oyuncuların isimleri ve copyright bilgileri bulunmaktadır.



Şekil 46: Intolerance / D. W. Griffith (1916, USA)

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=SoaF8_dlqQA

Öncelikli olarak yönetmenler, yapım şirketleri tipograflardan oluşan ekipler beyaz zemin üzerine siyah renkte yazılarla filmin bilgilendirme kartlarını hazırlamışlardır. Tuğan yüksek lisans tezinde McKayve Allison’dan “Beyaz zemin üzerine siyah mürekkep ve el ile yazılarak hazırlanan bu kartlar, başlarda fotoğraflanıp negatif halde –dolayısıyla siyah üzerine beyaz– filme montajlanmaktadır Kimi zaman tasarlanan bu kartlarda dekoratif bordürlerin anlatıya eşlik ettiği de görülmektedir; bu durumun el yazması kitap geleneğinden geldiği varsayılır. İllüstratif bordürler, merkezi yerleştirme ve tipografi kullanımı olarak aktarılabilecek benzer yaklaşımların, yine Viktoryen dönemin basılı grafik materyallerinde de görüldüğü bilinmektedir” alıntısını yaparak dönemin kart tasarımı hakkında bilgi vermiştir. Bu dönemin başlarında kullanılan başlık kartları, yalnızca “pragmatik iletişim işlevini” yerine getirmek üzere tasarlanmıştır. Kontratlarla belirlenen zorunluluklar kapsamında, yönetmenin ve filmin adını sunmak, oyuncu hiyerarşisini izleyiciye aktarmak, filmin yapım firmasını belirtmek, filmin başlangıç ve bitişini duyurmak, erken dönem film jeneriklerinin temel fonksiyonları olarak karşımıza çıkmaktadır (Tuğan, 2012: 13).

Bu dönem ağırlıklı olarak Pastel, National Old Style ve photoplay fontlarının kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca başlık kartlarının üretiminde yazı sanatçıları ve dizgiciler kullanılmıştır (Toprak, 2019: 29). Sessiz sinema döneminde jenerik

tasarımcılarının adına yer verilmediği görülmektedir. Sadece J. Stuart Blackton'un ismi bilinmektedir.

Sinemanın ilk zamanlarında hareketli yazı teknikleri de kullanılmıştır. Fakat bunlar jeneriklerden ziyade filmin içerisinde kullanılan hareketli tipografilerdir. Jenerik tasarımında yer alan başlık ve diyalog kartlarında görmekteyiz. Örnek olarak Méliès'in birçok filminde buna benzer yenilikçi teknikler ve özel efektler kullanıldığı görülmektedir (Akdoğan, 2018).



Şekil 47: Ay'a Yolculuk / Georges Méliès'in (1902)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=ZNAHcMMOHE8>

İlk ticari ve öykülü film olma özelliği taşıyan “Le Voyage dans la Lune” (Aya Seyahat) filminin ilk sahnesi siyah karton üzerine yazılmış şirket ismi ile açılır ve başlık kartında filmin ismi de görülür. Bu tasarım yaklaşımı prodüksiyon firmasının istemiş olduğu sahiplik bilgisini sunmaktadır. Bu yaklaşım günümüz jenerik tasarımında da devam etmektedir. 1900’lü yılların sessiz sinemasında başlık kartları aynı zamanda sahneler arasında genellikle siyah zemin üzerine beyaz renklerle yazılan yazılarla kişiler arası ikili diyalogları aktarmak amaçlı da kullanılmıştır. Sinemada konu çeşitliliği arttıkça kullanılan başlık kartlarının kenar bordürlerinde ve kullanılan fontlarda da farklılıklar görülür. Eski dönem genel Avrupa tarihi konulu film jeneriklerinde Goudy Text gothic fontu kullanılırken Western film türlerinde de Playbill fontu ağırlıklı olarak kullanılmıştır (Toprak, 2019: 31).

Günümüz sineması Yazı kartları/Bilgi kartları kullanım biçimleri ve isimlendirmeleri şu şekildedir:

Single Title Card / Tekli Başlık Kartı: Tek bir başlık kartı bir isim alanı içerir. Baş aktörler ve filmde yer alan yaratıcı insanlar (Yönetmen, yapımcı, yazar, görüntü yönetmeni, besteci) tek bir biçimde sunulur.

Double Title Card/ İkili Başlık Kartı: Emekleri ve rolleri birbirine eş, aktörler ve filmde yer alan diğer insanlar için kullanılır.

Triple Title Card/ Üçlü Başlık Kartı: Genellikle emekleri birbirlerine eş yardımcı oyuncular için kullanılır.

Multiple Title Card/ Çoklu Başlık Kartı: Genellikle emekleri birbirlerine eş diğer oyuncular ve için kullanılır.

Main Title Card/ Ana Başlık Kartı: Filmin İsminin bulunduğu ana başlık kartlarıdır.

Scrolling Titles / Hareketli-Kayan Başlık kartları: Genellikle kapanış jeneriklerine ek olarak, filmde emeği geçen herkesin, katkıda bulunan tüm kişi, kurum ve kuruluşların, aşçısından, şoförüne, yapımcı firmadan, destekte bulunan sponsorlara kadar hepsinin isminin geçtiği, alfabetik olarak sıralanmış listesidir. Günümüzde “Cast /Credits” olarak da kullanılır.

Lower Thirds/Alt Başlık Kartları: Jenerik esnasında ya da filmin içerisinde, ekranın alttaki üçte birinde yer alan bir başlıklardır. Genellikle mekan–zaman, yer ya da bahsi geçen kişi ile ilgili bilgiyi vermek için kullanılır.

Subtitle/Altyazılar: Ekranın alttaki üçüncü bölümüne yerleştirilen başlıklardır. Bunlar genellikle başka lisanlarda geçen diyalogları tercüme etmek için kullanılır.

Intertitle Card/Diyalog Kartları: Sessiz filmler döneminde film esnasında geçen ikili diyalogları belirten genellikle siyah zemin üzerine beyaz renkte yazılmış, diyalog haricinde bir duygu ya da durumu da anlatan yazımlardır (Toprak, 2019: 35).

1920’li yıllarda jenerikler en fazla 1 dakikalık bir süreyi kapsar ve sadece açılış jenerikleri olup henüz kapanış jenerikleri bulunmamaktadır. Bu bir dakikalık açılış jeneriklerinde yönetmen, yapımcı ve başrol oyuncularının isimlerine yer verilmektedir. Daha sonraları prodüksiyon şirketlerinin telif hakkını koruma isteği ve oyuncuların isimlerinin yazılması istenmiş ve kapanış jenerikleri doğmuştur (Sayın, 2011: 56).

20. yüzyılın başlarında film ve optik teknolojisinin kısıtlı imkanlara sahip olmasından kaynaklı film jeneriklerinin durağan arka planlar üzerine yazıların sözsüz ve müzik eşliğinde yer aldığı jeneriklere oldukça sık rastlanmaktadır. Bu dönemde filmlerin sahne geçişlerinde ve jeneriklerde “wipe” tekniği çok kullanılmıştır. 1920 yılından itibaren büyük stüdyoların tüm jeneriklerinde bu teknik kullanılmıştır. (Toprak, 2019: 36). Wipe tekniği, arkadaki görüntünün öndeki bir görüntü üzerine kayarak kapatması veya öndeki görüntüyü silmesidir. Böylelikle öndeki görüntü kaybolurken arkadaki görüntü öne çıkar.

1920’lerden önce var olan jeneriklerde canlı görüntülere rastlanmayıp, 1920’lerden sonra jenerik tasarımlarında canlı görüntüler kullanılmaya başlanmıştır. Yönetmen ve oyuncuların bilgilerinin dışında film kurguları şehir ve şehir yaşamına yönelik yapılmaya başlamış, şehre ait görsellere objelere yer verilmiştir. Yüksek binaların cepheleri, tabelalar, gazete manşetleri yönetmen ve oyuncu bilgilerinin kullanıldığı ara yüzler olarak kullanılmıştır (Tuğan, 2012: 14).

Zamanla sabit görüntüler üzerinde kurgulanan jenerikler hareketli grafiklere doğru evrilmeye başlamıştır. İlk olarak 1923 yapımı “The Merry Go Round” (Rupert Julian ve Erich von Stroheim) film jeneriğinde arka planda hareketli görüntü kullanılmıştır. Hareket eden bir insan ve atlıkarınca görüntüsü bulunmaktadır. 1924 yılı yapımlı “The Speed Spook” adlı filmin jeneriğinde ise ilk kez animasyon kullanılmıştır (Torun, 2014:52).



Şekil 48: The Merry Go Round (1923)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=>



Şekil 49: The Speed Spook (1924)

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=5ULLLYjU_2Y

1929 yapım yılı, Alman ekspresyonist Joe May'in yönettiği "Asphalt" film başlık kartları, konu için gösterilebilecek yaratıcı örneklerdendir. Hikaya Berlin'de geçer. Sanayi ve şehirleşme kavramlarını konu alan filmin açılışı boş arka planda sabit bilgi kartları halindedir. Fakat sonrasında şehir ve işçilerin görüntüsü ile birlikte başlık metninin özgün kurgusu oldukça dikkat çekicidir: Asphalt işçilerinin görüntüsü verilir ve bu sırada buharlar arasından "a-s-p-h-a-l- t" harfleri belirmeye başlar. Bu yaklaşımla dönemin jeneriklerinin başarısı, bilgi kartları ve filmin içsel dünyasıyla

örtüşürmesiyle ölçölür olmuştur. Kastedilen başlık kartları, günümüz jeneriklerinin izleyiciye film hakkında izlenim yaratma işlevine ilk örnekler olarak gösterilebilir (Tuğan, 2012: 15).



Şekil 50: Asphalt / Joe May (1929)

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=_pu4sZtecXI

Sektörleşen sinemada yapım şirketleri arasındaki rekabet artarken, markalaşma ve sahiplik ihtiyacı daha da artmıştır. Bu nedenle filmlerin açılış jeneriklerinde hemen tüm yapım şirketleri kendi logolarını kullanmaya başlamışlardır. Sinemanın ilk yıllarında sabit zeminler üzerine sadece yazı ile yazılan şirket isimleri ve başlık kartları, 1930'lara doğru gelindiğinde biçim değiştirmiştir (Toprak, 2019: 41). Bu biçim değiştirme yaklaşımı kurumsallaşma ihtiyacını ortaya çıkarırken, stüdyoların isimlerini film açılışlarında daha etkileyici bir şekilde seyirciye sunma isteğinden doğmaktadır.

4.2. 1930 – 1955 (Hollywood Stüdyo Devri) Sesli Sinema Dönemi

1927 yılları itibariyle ses sinemaya girmiş ve 'Klasik Sinema' denilen dönemi başlatmıştır. 1920'li yıllar jenerik tasarımı açısından sönük geçerken sesin sinemaya girişi, jenerik tasarımı da yansımaları bulmuş ve sesli jenerikler tasarlanmaya başlanmıştır. 1927-1930 yılları arasında ses filmin anlatısını destekler nitelikte başlık kartları ile birlikte verilirken 1931 yılı yapımlı "Taxi!" (Yön: Roy Del Ruth) filmin

jeneriğinde ilk kez ses kullanılmıştır. Bu anlamda “Taxi!” filmi ses ve jeneriğin birlikte kullanıldığı ilk diyatgetik (ortam sesleri ile birlikte eş zamanlı duyma) örnektir (Göymen, 2020: 29). Jenerik, taxi çağıran bir dış sesin “Taxi!” başlık kartını sahneye getirmesiyle başlar ve yapım şirketi ve yönetmen isimleri dış sesin anonsu ile birlikte görülür.

1940'lara kadar hemen hemen bütün jenerikler filmde bağımsız farklı bir müzik ve arka planla tasarlanıyordu fakat 1940'ların başından itibaren stüdyolar kendi özgün jenerik tarzlarını yaratmaya başladılar. Kendi tarzını ilk yaratan stüdyo “The Warner Bros” olmuştur. Bu dönemde Jenerikler Wipe tekniği kullanılarak ağırlıklı ana karakterlerin portrelerinin üzerine isimleri denk gelecek şekilde tasarlanmıştır. “MGM”, isimleri arkada kullanılan aslan portresinin üzerinden geçirerek bir tasarım dili oluşturmuştur. “Twentieth Century Fox”'un ise jenerik tasarımlarında, ağırlıklı olarak dekoratif tipografiyle dokulu arka planları kullandığı görülmektedir (Sakman, 2020: 3559).

Sesin sinemaya girişiyle birlikte açılış jeneriğindeki yazılar dış ses eşliğinde tasarlanmış, jenerikler sesli okunmaya başlanmıştır. The Magnificent, bu tarzda tasarlanan ilk jeneriklerdendir. Bu jenerik tarzı 1960 ve 70'li yıllarda da kullanılmıştır. Fahrenheit 451 ve M.A.S.H bu türe örnek film jenerikleridir. Bu tarz film jeneriklerinde görüldüğü üzere açılış jeneriklerinde geçen yazılar bir arka ses tarafından okunmaktadır. Sesin kullanımıyla birlikte artık yazı kartlarına ihtiyaç duyulmadığı fikri geliştiğinden farklı jenerik tasarım denemelerine gidilmiştir. Ayrıca bu dönemde kumların üzerine yazılan aktör isimleri ve deniz dalgalarıyla silinmesi, çiçekler üzerine yazılan yazılar en sık görülen jenerik tasarımları olarak karşımıza çıkar (Sayın, 2011: 58). Ayrıca Mervyn LeRoy yönetmenliğinde 1956 yapım yılı “The Bad Seed” filminin kapanış jeneriği dış ses eşliğinde tasarlanmıştır. Filmin açılış jeneriği filmde bir kare üzerine müzik eşliğinde Serifli font kullanılarak tasarlanırken kapanış jeneriğinde oyuncular filmdeki karakterleri ve gerçek isimleri dış ses eşliğinde hareketli görüntülerle tanıtılmıştır.



Şekil 51: The Magnificent Ambersons / Orson Well (1942)

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=fHSRS_nqAF8

Sesin filmlere eklenmesi Technicolor gibi renk tekniklerinin geliştirilmesi ile birlikte büyük bütçeli prodüksiyonlar yapılmaya başlanmıştır. Ses tekniğinin gelişmesiyle durağan konuşma kartları gitmiş yerine hareketli arka planların, dinamik kompozisyonların geldiği, deneysel çalışmalar görülmüştür. Bu dönemde tipografik yaklaşımda da farklılıklar görülür, büyüyen Hollywood sektörü kendine has belirli bir yazı karakteri ve tasarım dili oluşturmaya başlamıştır. Filmin içeriğine göre değişen tırnaksız fontlar, gölgeli yazı kullanımları ve değişen yazı boyutları tasarlanmaya başlanır. Ayrıca bu dönemde kapanış jeneriklerinin önemsenip kullanılmaya başlandığını görmekteyiz.

1940'lara kadar jenerik bilgilendirme yazılarında sıralama farklıdır. Yönetmen ismi jeneriğin başında filmin adı ile birlikte geçer. 1940'larla birlikte isim sıralamaları değişmiş yönetmen ismi jeneriğin sonuna gelmiş ve günümüzde de çoğunlukla bu şekilde devam etmektedir. 1940 ve 50'li yılların başında film jenerikleri yüksek bütçeler gerektirdiğinden dolayı Amerikan Yazarlar Birliği'nin koyduğu telif hakları kurallarına uyularak sade tasarımlar olarak uygulanmıştır. Fazla bütçelere mal olmasından dolayı jenerik tasarımları belli kalıplarda stüdyoların belirlediği kurallara sıkıştırılmıştır. Bundan dolayı tasarımcıların yaratıcı özgün çalışmaları kısıtlanmış, deneysel çalışmalara izin verilmemiştir (Gülen, 2006: 16).

1940 ve 1950’li yılların başlarındaki jenerik tasarımları sade arka plan ve aralıklı yazılan yazılardan oluşmaktadır. Çevrilen kitap sayfaları dalgalarla silinen kuma yazılan aktör isimleri tek plan çekimleri görülmektedir. Görsel ve teknik olarak pek çok deneysel yaklaşım bu dönemde gerçekleştirilmiştir. Yönetmenler gerekse de tasarımcılar amatör de olsa yeni yaklaşımlar sergileyerek sinemanın sınırlarını zorlamış seyircinin ilgisini çekmeye çalışmışlar ve stüdyolar tarafından da desteklenmişlerdir. Bu dönem yeni yeni sektörleşmeye başlayan sinemanın yeniliğe açık bir tutum sergilediği görülmektedir. Yalnız İkinci Dünya Savaşı’nın yaratmış olduğu ekonomik sıkıntılar sebebi ile jenerik tasarımına ayrılan bütçe minimum boyutlara çekilmiştir (Tuğan, 2012: 17). Bu nedenle 1940 ve 50’li yıllar jenerik tasarımında özgünlük ve yaratıcılık alanında durgun dönemi ifade eder.

II. Dünya Savaşı’ndan yirmi yıl sonra, Amerikan film endüstrisi ciddi finansal iniş çıkışlarla sancılı bir süreç yaşamıştır. Savaş sonrası gişe hâsılatları oldukça yüksek seviyelerde seyretmiştir. 1948 yılında, Amerika Birleşik Devletleri Yüksek Mahkemesin verdiği karar ile beş büyük film stüdyosunun elinde bulunan sinemalarını elden çıkarmalarının yolu açılmıştır. Bu çok önemli kararla sinema salonları istedikleri filmleri kiralama hakkını kazanmıştır. Bu gelişme “Paramount Davası” olarak tarihe geçmiştir. 1950’lerin ortalarında bağımsız sinema ve Amerika dışında üretilen filmler gösterime giriyor olsa da Hollywood Stüdyoları az film üretmeye başlamıştır. Böylelikle düşük bütçe ve daha alt teknik altyapıyla film çekilmeye başlanmış bağımsız sinemanın da önü açılmıştır (Gülen, 2006: 17). Elbetteki bağımsızlaşan sinema, jenerik tasarımı üzerinde de etkisini göstermiş, tasarımcıların belli kalıplardan çıkarak daha özgün ve bağımsız çalışmalar üretmesinin önü açılmıştır.

4.3. 1955 – 1970 (Savaş Sonrası Dönemde Amerikan Sineması)

İkinci Dünya Savaşı’nın sonucu olarak ortaya çıkan ekonomik kriz ve yaşanan beyin göçü, televizyonun yaygınlaşması, film stüdyolarının tekelindeki sinemanın bağımsızlaşması gibi ortaya çıkan gelişmeler sinema ve jenerik tasarımına etki eden temel gelişmeler olmuştur.

Amerikan sinemasını, bu zor durumdan kurtarmak için film yapımcıları, halkı televizyonlarından sinema salonlarına çekmeye yönelik stratejiler geliştirmeye çalışmıştır. Azalan kitleyi geri kazanmak için ve öncelikli olarak, büyük bütçe ile yapılan filmlerin tanıtım reklamları için bir kampanyalar düzenlenmiştir. Büyük film stüdyoları, filmlerini yeniden şekillendirmenin arayışlarına girmiş ve film başlamadan önce izleyicilerin ilgisini çekmek için filmlerin ana özelliğini anlatacak film başlıkları geliştirme yoluna girmişlerdir. Tasarımcılarla çalışmaya başlamışlar çarpıcı ve grafiksel olarak film başlık dizileri geliştirme yoluna girmişlerdir. Pek çok film yapımcısı açılış kredilerini bir kaç kareden daha uzun süre kullanmıştır ve dizi bölümlerinin parçalarını film sonuna taşınmıştır (Göymen, 2020: 34).

Televizyon karşısında etkisini yitiren sinema, ilgiyi tekrar kazabilmek için sektörel olarak stratejik ve teknik açılımlar geliştirmiş ve bu durum film jeneriklerinin arayüzlerini ve bu mecraya bakış açısını da doğrudan etkilemiştir. Açılış jeneriklerinin tekrardan ele alınması seyirciyi sinema salonlarına çekmek için değerlendirilen stratejilerden olmuştur. Filmden bağımsız olmayan ama başlı başına kendi anlatısı ve kurgusu olan, gerçek görüntü üzerine compose edilen ve “Pembe Panter” açılış jeneriğinde olduğu gibi çizgi animasyon kurgu eşliğinde tasarlanan açılış jenerikleri üretilmiştir. Yapım şirketlerinin jenerik tasarım üzerinden seyirciyi sinema salonlarına çekme strateji olumlu sonuç doğurmuştur. Özellikle 1950’lerden sonra Saul Bass öncülüğünde grafik soyutlamalarla tasarlanan yeni bir anlatım türü ortaya çıkmış ve o döneme kadar “Popcorn kuyruğu için ayrılmış zaman” olarak değerlendirilen jenerikler, süreleri artık seyircinin jenerikleri izleyerek filme kendilerini hazırladıkları zaman dilimine dönüşmüştür (Tuğan, 2012: 19).

Televizyonun sinemanın önüne geçmesinin önünü almak ve seyircinin ilgisini tekrardan sinemaya yöneltmek amacıyla 1953 yılında sinemada geniş ekrana (widescreen) geçiş yaşanmıştır. Geniş ekrana geçiş teknolojisi ile sinema açısından önemli olan geniş ekran jenerik tasarım içinde ciddi gelişim ve değişimin önünü açmıştır.

Ekran formatının daha geniş bir biçim alması yazıların yatay olarak yazılmasını kolaylaştırmıştır. Daha dikdörtgen olan bu formata uygun deneysel

alıřmalar da ortaya ıkmıřtır. Fontlar kltlm ve merkezden kopararak daha kenarlara yerleřtirilmiřtir. Bylelikle de arka plan giriř sahneleri n plana ıkmıřtır. Merkezden kenarlara kayan yazılar bu formatla birlikte daha popler olmuř ve tercih edilmiřtir. Bylece filmin ilk sahneleri filmin konusuna giriř olarak tasarlanmaya bařlanmıřtır (Torun, 2014: 54). 1953 yılında kullanılmaya bařlayan “geniř ekran” (widescreen) film jenerik tasarımında byk yeniliklere kapı atırmıřtır.

Televizyon ve sinema arasındaki mcadelede televizyon řirketlerinin, aılıř dizilerini ve reklamlarını oluřturmak ve televizyonun bařarısını pekiřtirmek iin profesyonel grafik tasarımcıları kullanmaya bařlamıřtır. Bu durum karřısında film yapımcıları da aynı stratejiyi benimsemiř sinemada zellikle de jenerik tasarımlarında profesyonel grafik tasarımcılarla alıřma eēilimi gstermiřlerdir. Bylelikle grafik tasarımcıların, hareketli grafik unsurlarını irdeleyeceēi yeni bir dnem bařlamıřtır.

Savařın sonularının yaratmıř olduēu olumsuz hava sonucunda 1946’da Hollywood’da grevler yařanmıřtır. Bu grevler sonucu film sektrnde alıřan grafik ve jenerik tasarımcılar adına “Scenic and Title Artist 816” isimli bir dernek kurulmuřtur. Derneēin kurulmasıyla birlikte grafik tasarımın markalařmadaki etkinliēi ve jeneriklerin ieriklerine dair belirli kurallar ve formatlar oluřturulmuřtur (Toprak, 2019: 47).

II. Dnya Savařı’nın diēer bir sonucu da yařanan beyin gdr. Yařanan beyin gleri Amerikan sanatının, grsel iletiřim dilinin řekillenmesinde olduka etkili olmuř, yeni ve zgn bir iletiřim yaklařımının kapılarını amıřtır. Bu etki sinemada ve grsel iletiřimin her alanında etkisini gstermiřtir. Dnyanın kltr merkezi Paris’ten New York’a kaymıř, řehir modern sanatlar ve grafik tasarımda nc bir nitelik kazanmıřtır.

Savař sonrası Amerika’ya birok bilim insanı, sanati g etmiř ve 1950’lerin Amerika’sının ekonomik ve sanatsal anlamda kalkınmasında etkide bulunmuřlardır. Bu dnemde Amerika’da plastik sanatlarda dıřavurumculuk akımı etkin olurken grafik tasarım alanında da profesyonelleřme, sektrleřme geliřmeye bařlamıřtır. Herbert Bayer, Ladislav Sutnar, Laszlo Moholy-Nagy, Gyrg Kepes ve Walter Gropius gibi, Bauhaus, Konstrktivizm tasarım ekolnn temsilcileri olan bu isimler Amerika’da

açtıkları okullar ile grafik tasarımın gelişimine önemli katkılar sunmuşlardır (Tuğan, 2012: 21). Paul Rand, Saul Bass, Bradbury Thompson gibi önemli tasarımcılar bu okullardan eğitim almış basılı yayın tasarımcılığından reklam ve sinema alanına kadar oldukça başarılı işlere imza atmış ve bu sektörlerin gelişimine katkı sunmuşlardır

Amerikan grafik tasarım anlayışının şekillenmesinde karşılaştığımız en önemli sanatçılardan biri Paul Rand'dır. Modernizmi Amerikan grafik tasarımına uyarlayan sanatçıdır. Görsel kontrastlıklar Rand'ın tasarımlarının en temel karakteristik özelliğidir. Geometrik biçime karşılık organik biçim, kırmızıya karşılık yeşil, yırtılmış kenarlı biçimlere karşılık keskin kenarlı biçimler, düz en yüzeyine karşılık fotoğrafik ton O'nun kullandığı contrast yaklaşımlardır (Gümüştekin, 2013: 43). Mekan, biçim, şekil, ve kontrast ilişkisini çarpıcı bir şekilde yorumlayan tasarımcı Rand, sadelik akımını grafik tasarıma taşımıştır. Günümüz modern grafik tasarım anlayışını da derinden etkilemiştir.

1955 ve 60'lar film jeneriklerinin gelişimi açısından oldukça önemli bir tarihtir. Bu dönemde, stüdyodan bağımsızlaşan tasarımcılardan en önemli isim olan Saul Bass'tır. Saul Bass ve Otto Preminger tasarımcı yönetmen ilişkisi önemli bir dönem açmış ve bu ilişki, stüdyo firma ilişkisinin tabularını kırmıştır. Ayrıca bu dönemde film türleri belirginleşmeye başlamış bilim kurgu türü, teknolojik gelişmelerin de kullanımıyla yaygınlık ve beğeni kazanmaya başlamıştır (Sayın, 2011: 60).

Kısacası bu dönemde Jenerik tasarımda grafik tasarımcıların bağımsızlaşarak ve yönetmenlerle iş birliği içinde daha yaratıcı işlere imza attığı görülmektedir. Özellikle bir filmin grafik tasarım araçlarıyla oluşturulduğu kurumsal tasarımı ki en başta posterleri onun jenerik tasarımıyla doğru bir şekilde bütünleştirilerek devam ettirilmesi seyirci üzerinde oldukça etkili sonuçlar doğurmuştur. Durağan olarak oluşturulan film posterleri film jenerik tasarımında hareketli grafiklerle daha etkili hale getirilmiştir.

Objektivite, akılcılık soyut yaklaşımlar, modernizmin plastik öğeleri asimetri, dinamik kompozisyonlar ve metefor kullanımı bu dönemin Amerikan grafik tasarım

dilini oluşturan öğelerdir. Bu manada Saul Bass, reklam ve grafik tasarım dilini film jenerik tasarımıyla sinemaya taşımıştır. 1954 yapımlı “Carmen Jones” filmi ilk renkli film ve geniş ekran teknolojisine geçişle birlikte grafik tasarım dilini taşıyan film jeneriğine örnektir. İki boyutlu grafikler, renk kullanımları, özgün tipografi yaklaşımları ve asimetrik kompozisyon kullanımları jenerikte kendisini hissettirmiştir (Tuğan, 2012: 21). Jenerik tasarımının reklam ve grafik tasarım ile paralel bir şekilde ele alınması, seyirci üzerinde filin kimliğinin bütünlüklü algılanmasını getirmiş ve filmin kurumsallığı açısından da önemli bir yaklaşım olmuştur.

1950’li yıllarda Hollywood’a çalışmaya başlayan ve 1960 sonrası oldukça önemli jeneriklere imza atan diğer bir tasarımcı da Pablo Ferro’dur. Kubrick’in 1964 yılı yapımlı “Strangelove” film jeneriği Ferro’nun el yazısı ile dönemin en ilginç tasarımlarından sayılmaktadır. Soğuk savaş içerikli filmin uçakların ilginç görüntüleri ile oluşturulmuş başlık kartları tipografi kullanımı ve tasarımsal yaklaşımı ile 1960 döneminde diğer tasarımcılardan ayrılmıştır. Jenerikte kullanılan gres kalemler ile cam üzerine yazılmış yazılar el ile yazılmıştır (Toprak, 2019: 60).

Amerikan sinemasını yaşanan krizden kurtulmaya itecek diğer bir strateji ise reklam kampanyaları olmuştur. Öncelikli olarak büyük bütçe ile yapılan filmlerin tanıtım reklamlarına önem verilmeye başlanmıştır. Televizyonun evlerdeki yeri önemi göz önünde bulundurularak sinemaya gitmenin televizyon izlemekten daha farklı bir deneyim olduğu, televizyondan ayrıştığı her fırsatta dile getirilmiştir. Reklama verilen önem ve farklı strateji arayışlarının olduğu bir dönemde film jenerik tasarımı farklı bir şekil almaya başlamıştır. Hollywood stüdyolarının 1950’lerin ortalarında az film ürettikleri görülmektedir. Bu dev stüdyolarda üretilen film sayısı azalırken, Amerika dışından gelen filmlerde azalma olmamıştır. Bağımsız sinemanın önü açılmış ve daha düşük bütçe ve teknik altyapıyla filmler üretilmeye başlanmıştır (Gülen, 2006: 18).

Televizyonun etkin ve yaygın bir iletişim aracına dönüşmüş olması 1950’lerin ortalarından itibaren sinema sektöründeki statükocu stüdyo kalıplarının ve yönetmen baskısının kısmen de olsa kırılmasına neden olmuştur. Sinema sektörünü etkileyen bu durum film jenerik tasarımını da etkilemiş, jenerik tasarımcılar daha deneysel işler yapmaya başlamışlardır.

“Kiss Me Deadly” (1955) film jeneriği bu dönemdeki deneysel çalışmalardandır. Film tanıtım yazılarının ekrana doğru büyüterek ya da geriye doğru küçülerek yazılma fikri ilk olarak sanıldığı gibi Star Wars film jeneriğinde kullanılmamıştır. Bu tasarım yaklaşımı “Star Wars” (1977) filminde uygulandığı kadar etkileyici olmasa da 1955 yılında “Kiss Me Deadly” filminde başka bir yöntemle bu tipografik çalışmayı film jeneriğinde uygulamıştır (Sayın, 2011: 58).



Şekil 52. Kiss Me Deadly / Robert Aldrich (1955)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=HES8eEUaBL0>

Bu tarihten itibaren görsel iletişim tasarımcıları tarafından tasarlanan jeneriklerde, filmin özgün anlatısına paralel görsellerle karakter tanıtımı yapılmaya başlanmıştır. Filmin hikayesi hakkında seyirciye ipuçları verilerek, izleyicinin filmi anlamasını sağlayacak doneler oluşturulmuştur. Bu anlamda film jenerikleri, filmin anlatısına hikayesel (narrative) katkı sağlamanın yanında, günümüzde filmin ayrılmaz parçası haline gelmiş, filmi tamamlayan bir unsur olmuştur (Tuğan, 2012: 1).

1960 yılı başları Hollywood endüstrisinde çekilen film sayısı az olurken bağımsız filmler ve dışarıdan gelen filmler daha çok ilgi görmüş ve Avrupa'dan filmler ithal edilmiştir. Seri film mantığında çekilen İngiliz yapımı Bond Filmleri televizyon mantığında olmasından kaynaklı büyük ilgi görür. Bond serisinin ilki olan, jenerik tasarımını Moueice Binder'ın yaptığı Dr. No hem film olarak hem de jenerik tasarımı olarak oldukça ses getirir.

Jenerik tasarımını Robert Brownjohn'nun yaptığı 1964 yılında gösterime giren “Goldfinger’in” büyük başarı toplaması Hollywood sektörünün de ilgisini çekmesine

Jenerik tasarımını Iginio Lardani'nin yaptığı “Good, The Bad and the Ugly” bir vahşi batı hikayesidir. Jenerikte popart ve animasyon etkileri görülür. Sahneye hareket katma amaçlı simetrik kompozisyonlar, hareket katması içinde ağırlıklı kırmızı renk ve Serifli okunması güç Western yazı tipi kullanılmıştır. Jenerikte üç boyutlu derinlik etkisi kullanılmış olup jenerik boyunca kullanılan kovboy figürü ve yazı karakteri iki boyutlu silüetlerden oluşmuştur. Jeneriğin genelinde durağan fotoğraflar kullanılmış olup hareket animasyon sahnelerine verilmiştir. (Torun, 2014: 110) Fotoğraflar kum ve su gibi unsurlar kullanılarak eskitme efekti verilmiş ve üst üste farklı katmanlar bindirilmiştir. Yönetmeni Sergio Leone olan 1966 yapımı “The Good, The Bad and the Ugly” kült filminde kullanılan müzik de jeneriğin en etkileyici unsurlarındandır.



Şekil 55: The Good, The Bad and the Ugly / Sergio Leone (1966)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=kccafOf4O6Q&t=24s>

4.4. 1970 (Dijital Teknoloji ve Tüketim Kültürü)

1960'lı yıllar film jenerik tasarımının Rönesans'ı olarak değerlendirilmiştir. Öncesinde tek karar vericiler olan yapımcı şirketleri ve stüdyoların tahakkümünden kurtularak bağımsızlaşan, özgürleşen tasarımcılar jenerik tasarımlarında deneysel yöntemlere yönelmişlerdir. Bu deneysel yaklaşım sonunda illüstrasyon ve fotoğraf teknikleriyle zenginleştirilmiş grafik tasarım unsurları ve animasyon tekniklerini bir arada kullanarak hareketli grafik tasarım (motion graphic) yapılandırılmıştır. Ortaya çıkan bu üretimler reklamcılık ve pazarlama stratejilerini etkilemiş, yeni bir jenerik tasarım ve kurumsal kimlik algısı ortaya çıkmıştır. Kısacası TV ve sinema arasındaki

mücadele rekabeti doğururken “tasarımcılar dönemi” diye adlandırılan bu süreçte birçok grafik ve jenerik tasarımcı ortaya çıkmıştır (Toprak, 2019: 68).

1950 ve 60’ların aksine 1970’lerde film jeneriklerinde yaratıcı gelişmeler yaşanmamıştır. Bunda 1970’lerde büyüyen Hollywood film sektörünün etkisi bulunmaktadır. Büyüyen sektör kalabalıklaşan oyuncu ve teknik ekip nedeniyle film jenerikleri fazla uzun süreleri kapsamış bu durumda jenerik tasarımları yapım şirketleri için ayrı bir maddi külfet yaratmıştır. Bu nedenle jenerikler, ağırlıklı olarak maliyetli tasarımdan kaçınılarak, akan yazılar haline büründürülmüştür.

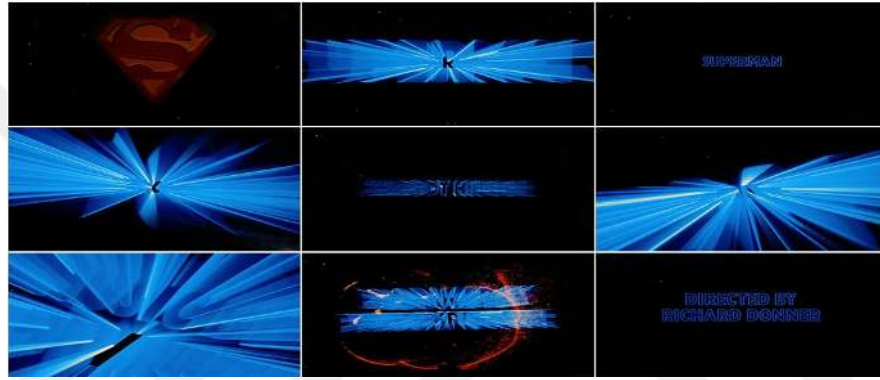
Bu dönemlerde çok farklı film jenerik tasarımı olmadığı anlamına gelmese de genelde filmin ilk sahnesiyle açılışın yapılması dönemin en çok tercih edilen anlayışıdır. Sadece yazı karakteri, renkler ve müzik ile oynamak jeneriğin genelinde farklılık yaratmak için yeterli bulunmuş, 1980’lerin sonuna kadar tipografi ve giriş sahnesi üst üste çakıştırılarak jenerik oluşturulmaya çalışılmıştır. Genellikle giriş sahnesine odaklanan izleyici üzerinde oldukça belirsiz duran oyuncu isimlerinin olduğu yazıları pek dikkate almamıştır. Bu anlamda filmin havasını izleyiciye hissettirme çabası jenerik sürelerinin uzamasıyla birlikte etkisini kaybetmiştir (Torun, 2014: 58). Jenerikler filmde oldukça etkisiz kalmış, filmin atmosferiyle ilişkilendirilememiş, seyirciyle bu anlamda bağ kurulamamıştır.

1970’lerde ve 80’lerde film jenerik tasarımında yoğun bir farklılık görülmemektedir. 1980’lerin ortalarında parodi tarzı tasarımlarla stüdyo logoları ile deneysel çalışmalar yapılmıştır. Örnek olarak “Tarzan the Ape Man” filminde MGM logosunda çıkan aslanın kükremesi yerine Tarzan karakterinin bağırması denenmiştir. Yine son yıllarda “Constantine” (2005) filminin girişindeki Warner Bross logosunun konusuna gönderme yapan bir biçimde sunulmuştur (Gülen, 2006: 58).

Özgün jenerik tasarımlarının, oldukça maliyetli olmasından kaynaklı önemini kaybettiği 1970’lerin ardından, 1984’te Macintosh bilgisayarın piyasaya sürümü ve özellikle büyük tasarım stüdyolarında kullanılıyor oluşu, yeni bir süreci başlatmıştır. Bu yenilik Jenerik yapım maliyetlerinin kısmen düşürülmesini sağlarken sektöre görece bir ivme kazandırmıştır. David Peter’e göre, bilgisayar teknolojisinin sektöre sağladığı en önemli katkı, tipografiye fiziksel ortamda müdahale edebilme ve derinlik

boyutunda hareket kazandırabilemsi olmuştur. Peters bu yorumu bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı ilk jenerik olarak bilinen Superman (1978) filminin başlık kartı tasarımından yola çıkarak yapmıştır. Peters, bilgisayarın daha özgür bir simülasyon alanı sağlayarak tasarım alanlarını özgürleştirdiğini belirtilmiştir (Göymen, 2020: 34)

70'lerin sonlarında bilim kurgu ve uzay filmlerine alternatif super kahraman romanlarından uyarlanan fantastik filmleri görmekteyiz. Flash Gordon ve “Superman” bu seride öne çıkan filmler olmuştur.



Şekil 56: Superman (1978)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=ZIBo8JcvoN8>

Jenerik tasarımını Greenberg kardeşlerin yaptığı “Superman” (Richard Donner 1978) 3 boyutlu tipografinin kullanıldığı ilk film jeneriğidir. Jenerik, teknolojik olarak daha öncesinde hiç denenmemiş bir yazı biçimi ve animasyonu sunmaktadır. Greenberg, bilgisayar destekli yeni teknolojiler üreterek yaptığı çalışmalarla teknik dalda Akademi ödülünü kazanmıştır. “Superman” ve “Alien” başarılarından sonra şirket bütün alanlarda dijital çözümler sunmaya başlamıştır. Reklam, televizyon, basılı medya ve film alanında yeni çalışmalar yeni çözüm yolları Greenberg kardeşlerin yapılandığı stüdyoda gerçekleşmiştir (Torun, 2014: 62).

Bu Jenerik ile birlikte bilgisayar teknolojisi kendisini iyice hissettirmeye başlamıştır. 1978’de dijital görüntüler ve animasyonlar yaratma kabiliyeti, mekan yanılsaması ve beraberinde hareketli grafik unsurların yaygın kullanımını geliştirmiştir. Fotokimyasal ve optik çözümlerden uzaklaşarak grafiksel ve tipografik açıdan birçok

yeni kullanımının önü açılmıştır (Toprak, 2019: 74). Greenberg Kardeşler'in oluşturmuş oldukları stüdyo, teknolojiyi kullanmalarıyla birlikte grafik tasarım, reklam ve film dünyasında çok daha kaliteli işlerin çıkmasının önünü açmıştır.

Farklı disiplinlerin dijital ortam sayesinde tek bir stüdyo bünyesinde hizmet vermesi o dönemler için oldukça yeni bir gelişmedir. Multi disiplin bir ortam yaratılmış bilgisayar yazılım uzmanları, proje yöneticileri, işletmeciler ve tasarımcılar bir araya getirilmiştir. Greenberg "Sinema salonuna gelmiş yeni izleyiciyi yolda yürümek, bilet satın almak gibi gerçek dünyadan ayrılmalarını sağlayacak ve filme adapte etmeniz gerekecektir. Onlara filme nasıl bakmaları gerektiğini yani gülecekler mi, korkacaklar mı veya ciddi mi olacaklar bunu jenerikle hissettirmek gerekmektedir. Film jeneriğinde yaptığım çalışmalar basılı medyada yaptığım tasarım çalışmalarının tam tersini düşünmeyi gerektirmektedir. Filmin jeneriğinde izleyiciye fazla bir bilgi sunmazsınız yavaş yavaş hikayenin oluşmasını, gözler önüne serilmesini istersiniz. Eğer tüm hikayeyi başta verirsiniz bu filmi sıkıcı kılacaktır. Basılı medyada bu tam tersidir. Bir tasarımcı olarak çok kısa bir süre bakacak olan izleyiciye mesajı açık ve net bir biçimde iletmeniz gerekmektedir. Sinema izleyicisi uzun süre sizi izlemek için orada olduğundan dolayı onların akıllarıyla oynama şansınız her zaman vardır." (Gülen, 2006: 64). Yorumuyla jenerik tasarımın seyirci üzerindeki etkisini özetlemiştir. Stüdyolaşarak bir sektör haline gelen jenerik tasarım multidisipliner yapısıyla kendi disiplinini yaratmıştır.

Pek çok araştırma, 1980'ler boyunca jenerik tasarımında görülen hızlı değişimlerin tüketim odaklı genç popüler kültüre bağlı olarak geliştiğini vurgulamaktadır. Özellikle MTV kanalının açılmasının hareketli grafik ve kullanıldığı mecralar için bir dönüm olduğu düşüncesi oldukça yaygındır. 1981'de yayına başlayan müzik ve video kanalı MTV, marka imajı olarak gençlerin tatminsiz ve hızlı yaşamını, değişim odaklı bakış açılarını benimsemiş, yayın arası gösterime koyduğu hareketli grafik anlatımları kendine has bir görsel üslup olarak marka imajıyla örtüştürmüştür. Açılış jeneriklerinde verilen bilgiler kısa ve hızlı olurken, jeneriklerin hikayesel boyutu kaldırılmış, görsel hareketlilik ve şaşırtıcılıkla göze hitap eden tasarımlara yer verilmiştir. Açılış jeneriklerinde yer alan bilgilerin hızlı akan görseller içinde kaybolması, jeneriklerin bilgi sunma işlevini de gölgelemiştir. Çünkü izleyici, filmin

metinsel bilgilerine ve künyesine, IMDb gibi platformlarda internet üzerinden ulaşmayı tercih etmektedir (Tuğan, 2012: 30). Tüketim kültürünün yaratmış olduğu algı jenerik tasarımına da yansımış çıkışından itibaren bilgilendirme amacı güden jenerikler sadece görsel zenginliğe odaklanmaya başlamıştır. Çünkü jenerikler dışında farklı kanallar üzerinden de bir filmin künyesine ulaşmak mümkün hale gelmiştir.

1970'ler boyunca süresi kısalarak film içinde konumlandırılan jeneriklerin yüklendikleri görev de göz ardı edilmiştir. Bu dönemdeki tasarımlar genellikle estetik olmayan, dikkat çekicilikten ve hikayesel anlatımdan yoksundur. Yalnız 90'lı yıllar ile birlikte bu yaklaşım terkedilerek teknik ve estetik anlamda kaliteli işler yapılmaya başlanmış, jenerik tasarımlar eski popüleritesine kavuşmuştur. Bu yıllar ile birlikte Jenerik tasarımda yeni bir sürece girilirken yeni dalga jenerik tasarımcıları da eleştirmenlerin dikkatini çekerek, yenilikçi ve akılda kalıcı jenerikler tasarlama sürecine girmişlerdir (Tuğan, 2012; 31). Ayrıca 1984'de Apple Mac'in doğuşu sanatçı ve tasarımcılar açısından devrim niteliğindedir. Bu gelişme ile birlikte bu dönemdeki film başlıklarının mekan ve imge etkileri, tipografi kullanımında büyük imkanlar doğurmuştur.

1990'lı yıllarda üç boyutlu bilgisayar animasyonlarının filmlerinde kullanılması yaygınlık kazanmıştır. Görsel efekt ve animasyon filmlerine ilgi ve kullanımının yaygınlaşması bilgisayar animatörleri ve dijital sanatçıları da ilgi odağı haline getirmiştir. Londra da Mill ve Santa Barbara stüdyoları 1990'da, Digital Domain stüdyosu ise 1993'te kurulmuş olup, sinema için bilgisayarlı animasyonları üretmeye başlamışlardır. Tasarımda kullanılacak çizimlerin oluşturulması, hareketlerin düzenlenmesi, renklendirme, çekim aşamaları kısacası animasyonu oluşturan tüm öğler bilgisayar üzerinden yapımı tercih edilmiştir. Bu durum jenerik tasarımında bilgisayarı önemli bir tercih haline getirirken bilgisayar yazılımları da kendilerini sürekli geliştirme yoluna girmiştir (Akkaya, 2011,104).

Bilgisayar teknolojisinin jenerik tasarımında önemli yer ettiğini görmekteyiz. Bilgisayar teknolojisinin, film yaratım aşamalarında kullanılmaya başlanması ile George Lucas, sinema alanında bilgisayarın yeteneklerinden yararlanan ilk yönetmen olup "Stars Wars" filmini gerçekleştirmiştir. Dan Perri tarafından tasarlanan Star Wars

film jeneriğinde teknik olarak boyut ve derinlik hissinin verilmesinin oldukça zor olduğu bu dönemde yazılar uzayın boşluğuna doğru kayarak kaybolur. Optik teknoloji sonuna kadar kullanılmıştır. (Gülen, 2006: 63). Jenerik bilim kurgu filmleri için ilham kaynağı olmuş akılda kalıcılığını hiç yitirmemiştir. Jenerik hiçbir zaman değiştirilmemiş tüm serilerde devam ettirilmiştir.

Bilgisayar teknolojisinin ve beraberinde masaüstü yayıncılık programlarının hızla gelişimi, tüm tasarım mecralarında olduğu gibi jenerik tasarım alanında da önemli gelişmelerin önünü açmıştır. Tasarımlarda özgünlük (tipografik tasarımdaki çeşitlilik ve grafik anlatım tekniklerindeki özgürlük) ve hız açısından önemli gelişmeler yaşanmıştır. 2000’li yıllardan itibaren, Amerikan sinemasında olduğu gibi dünya sinemasında da, jenerik tasarımında grafik anlatımların kullanımının %60 oranında arttığı yorumları yapılmıştır (Tuğan, 201: 34).

1990’ların sonlarına doğru, film jeneriklerinde farklı yaklaşımlar görülmektedir. Yeni nesil tasarımcılar hafızalardan silinmeyecek tasarımlara imza atmışlardır. David Fincher’ın yönettiği 1995 yıl yapımı “Seven” filminin jeneriği yeni bir dönemin kapılarını açmış ve Kyle Cooper’ın tasarladığı jenerik birçok sinema eleştirmeni ve yazar tarafından olumlu yorumlar almıştır. Jenerik tasarımları hakkında yazıların pek de olmadığı bir zamanda “Seven” film jeneriği basında yer almış ve çokça konuşulmuştur. New York Times dergisinde son on yılın en önemli tasarım buluşu olarak değerlendirilmiş ve jenerik tasarımının farklı bir evreye girdiği, Jenerikte yer alan tipografi ve görsel öğelerin “MTV” müzik kanalının yarattığı görsel dilin bir devamı niteliğinde olduğuna dair yorumlar yapılmıştır. Özellikle Tipografinin kullanım şekli ve filmin konusunun izleyiciye bilinçaltından göndermelerle yapması jeneriğin farklılığını göstermiştir (Gülen, 2006: 58). Film kadar filmin jeneriğinin konuşulması jenerik tasarım dünyası açısından da oldukça yeni bir durum olup tasarımcıları heyecanlandırmıştır.

Kyle Cooper ile birlikte Pablo Ferro, Fitzgerald ve Saul Bass’ın etkileri bu dönem de etkisini sürdürürken Deborah Ross, Randy Balsmayer, Mimi Everett gibi yeni nesil tasarımcılar da 1990 ve 2000’li yıllara iz bırakan diğer önemli jenerik tasarımcılar olmuştur. Son dönem jenerik tasarımcıların ortak yanlarından biri

multidisipliner ortamlardan gelmiş olmalarıdır. Örneğin son James Bond filimlerin jenerik tasarımcısı olan Daniel Kleinman, müzik klip yönetmenidir. Kleinman'ın "Tomorrow Never Dies" 1997 film jeneriğinde müzik video klipi havasını görmek mümkündür. Teknolojinin gelişmenin bir sonucu olarak disiplinler arası sınırların kalktığını ve farklı stillerde deneysel çalışmaların yapıldığını görmekteyiz (Gülen, 2006: 59). Bu durum birçok tasarımcı için oldukça önemli - geliştirici bir faktör olmuştur.

1990 ve 2000'li yıllarda jeneriklerde daha sınırsız kurguların ve deneysel çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Jenerik tasarımında bilgisayar kullanımı özellikle jeneriği oluşturan en önemli öğelerden tipografinin daha etkili kullanılabilmesine imkan sunmuştur. Yazılımların gelişmesi font türlerinin çoğalmasına, hareketli tipografinin kullanımına kadar birçok çeşitlilik sağlamıştır (Uyan, 2013: 10).

Teknolojik gelişmelerin jenerik tasarımlarına diğer bir yansıması da maliyeti yüksek olan jenerik tasarımlarının, daha hızlı ve ucuz üretilmeye, tasarlanmaya başlanmış olmasıdır. Bu durum birçok küçük ve orta ölçekli tasarım ajanslarının doğmasına sebep olmuştur. Genişleyen sektör ile jenerik tasarımı da gelişmiş ve jenerik tasarımı sadece isimlerin yazıldığı giriş sahnesi olmaktan çıkıp içinde birçok tasarım öğesini ve disiplini barındıran kurmacaya evrilmiştir. Fakat başlangıçta ucuz maliyetle gerçekleşen tasarımlar giderek jeneriklerin önem kazanmasıyla büyük bütcelere mal olmuştur.

2000'li yıllar gelindiğinde film jeneriği için harcanan paraların arttığını görmekteyiz. Jeneriklerin görsel zenginliği filmin etiketi halini almıştır. "Fight Club" (David Fincher, 1999) film jeneriği 2 yıl, "Skyafal" (Sam Mendes 2012) film jeneriği ise 30 kişilik bir ekip ile 9 ay sürmüş oldukça maliyetli jeneriklere örnek verilebilir (Gülen, 2006: 60).

2000'lerde jenerik tasarımı alanında uzmanlaşmış pek çok stüdyo açılmıştır. Tasarım okullarında bu alanda eğitim alabilen öğrenciler, akademik yetkinlikle sektörde yer almaya başlamışlardır. Robert Dawson, Nina Saxon, Deborah Ross, Randy Balsmeyer ve Mimi Everett gibi isimler çalışmalarıyla isim etmiş 1990'lardan

itibaren sektörde bireysel profillerini oluşturmalarının yanında, stüdyolar kurmuşlardır. Prologue Films Kyle Cooper'ın 2003'te kurduğu, Danny Yount gibi yaratıcı tasarımcıların da bünyesinde projeler gerçekleştirdiği, sinemanın yanında televizyon ortamına da hareketli grafikler hazırlayan stüdyolardandır. Imaginary Forces, Michelle Dougerty ve Karin Fong'un öne çıkan tasarımcılar olmuş, pek çok önemli jenerik tasarıma imza atmışlardır. Kunzel and Deygas, yU+Co Trollbäck+Co, Th1ng ve Shadow Play Amerika merkezli öne çıkan tasarım stüdyolarından sadece birkaç isimdir. Hors de Prix (Yön: Pierre Salvadori, 2006) filminin çizgisel grafik anlatımlı, sembolizmi üst düzey kullanan jenerik tasarımını gerçekleştiren Fransız tasarım stüdyosu Deubal, grafik anlatım üslubu ve tipografik kullanımındaki özgünlükle son dönemin ilgi çeken stüdyolardan biri olmuştur. Helsinki temelli Fake ve İngiliz VooDooDog, yine jenerik tasarımında uluslararası alanda isim yapmış hareketli grafik stüdyolarından bir diğeridir (Tuğan, 2012: 35).

5. FILM JENERİK TASARIM TARİHİNE YÖN VEREN TASARIMCILAR

Jenerik tasarım tarihine baktığımızda Saul Bass, Maurice Binder, Paplo Ferro ve Kyle Cooper gibi tasarımcıların ön plana çıktıklarını görmekteyiz. Bu dört tasarımcı yaptıkları çalışmalarla jenerik tasarımı tarihinde belli dönemleri açmış, yeni bir tasarım dili yaratmış ve günümüzdeki birçok jenerik tasarımcıya ilham olmuş ve ilham olmaya da devam etmektedirler.

5.1. Saul Bass (1920-1996), “Psycho” Film jenerik Analizi

İkinci Dünya Savaşı sonrası Amerikan modernizminin en belirgin figürlerinden olan Saul Bass, grafik tasarım çalışmalarının yanında jeneriklerin temel işlevinin ötesinde bir yaklaşım sergileyerek Amerikan sinemasında film jenerikleri alanında yepyeni bir dönemi açmıştır.

Bass, grafik tasarım disiplini film anlatısının vazgeçilmez bir parçası haline getirerek izleyicinin merak ve beklentilerini geliştirmiş, sektöre jenerik tasarım algısını yerleştirmiştir. Bass'ın, gerek tipografik kurgu, gerekse gösterge kullanımı ile her filmin kendine has planlamaları kendisinden önceki jenerik tasarımlardan ayırır.

O, seyircinin potansiyelini, algısını dikkate almış dönemim jenerik tasarımlarında aktif olan meraklı anlatımlardan çok bilinçli ve işlevsel işler üretmiştir (Tuğan, 2012: 69). Bass, Sadece film hakkında bilgi verme amacı güden alışlagelmiş jenerik algısını değiştirerek seyircinin ilgisini çekecek soyut bir dil kullanarak hikaye anlatımına başvurmuş ve tasarım dilini filmin temel kurumsal grafik tasarım yaklaşımından koparmadan film jeneriğinde seyirciye taşımıştır.

Bass, jenerik tasarımlarında zeki metaforik ifadeleri grafiklerle birlikte kullanmıştır. O bir filmin en dikkat çekici metaforunu bularak, bu metaforun sembolik yorumunu jenerik tasarımının temeline oturtur. Bass'ı jenerik tarihinde önemli kılan diğer bir unsur ise tasarımlarının adeta kısa film gibi olmasıdır. Grafik ifade retorliğini yoğun olarak kullanarak filmin tüm unsurlarına yaymış ve bir kimlik oluşturmuştur. Noyan Martin Scorsese'nin, Bass için "O'nun jenerikleri hayal gücünden yoksun isim kartlarından çok filmin bütününe bir parçasıdır. Perdede belirdikleri zaman film gerçekten başlamış olur," (Noyan, 2008: 28). Söylemini aktararak Bass'ın tasarımlarının bir filmin basılı materyallerinden jenerik tasarımına kadar belli bir bütünlük içinde olduğunu altını çizer.

Saul Bass kendisine ve jenerik tasarımına yaklaşımını "...yaptığım şey aslında anlatılması gereken öyküyü metaforlarla daha kısa bir sürece yoğunlaştırmak. Ben jenerikleri izleyiciyi şekillendirme yolu olarak gördüm, ki film gerçekten başladığında izleyici hali hazırda istenilen algı frekansına girmiş olsun. Filmlerin her zaman perdeye ilk yansıdığı kareden itibaren başlamış olduğuna dair bir inancım var. Ve bu inancım, jeneriklerin yalnızca tipografiden –ki çoğunlukla kötü tipografiden– oluşturulduğu dönemlerde yeterince doğru işlenemeyen seyir deneyimlerimden kaynaklanır... Ortalama bir izleyici için jenerikler yalnızca, mısır yiyip hoşça vakit geçirmelerine birkaç dakika kaldığı iletisini taşıyan araçlardır. Bense bu ölü zaman dilimini aldım ve sadece isimlerin aktığı ki film izleyicisinin hiç de ilgilenmediği görüntüler halinden çıkarıp filmin bütünleyici bir parçası haline getirdim. İzleyiciyi birazdan görecekları olaylara karşı gerekli beklenti noktasına taşımayı amaçladım..." (Tuğan, 2012: 71) olarak açıklayarak jenerik ile film arasında kurduğu bağı ve seyirci üzerindeki olumsuz jenerik algısını nasıl değiştirdiğini anlatmıştır.

Bass, grafik tasarım ve sinema alanında yaptığı başarılı çalışmaları ile 1950-1960'ların çok önemli tasarımcılarından olmuştur. "Tasarıma yaklaşımı her ne kadar New York altyapısında olsa da batı tarzını (California ve Hollywood) çok sevdiğini her fırsatta belirtmiştir. Böylece Saul Bass tasarımlarında ele aldığı modernist yaklaşımı birebir uygulamamış ancak Hollywood'daki modernist olmayan anlatımların etkisinde kalarak sentez yapmayı başarmıştır." (Gülen, 2006: 22). Yorumunda bulunarak Bass'ın modern yaklaşımla modern olmayan yaklaşımı sentezleyerek özgün bir tarz yarattığı değerlendirilmesinde bulunmuştur. Fakat her ne kadar bir sentez yaratmış olsa da Bass, grafik tasarımda Amerikan modernizminin en çok öne çıkan figürlerinden kabul edilmektedir. Sinemaya ilgisi ise Moholy Nagy ve György Kepes etkisi ile olmuştur.

Klasik resim estetiğini Trafton'dan, renk, doku, biçim, ölçü ve espas gibi dinamik ikonagrafi yaklaşımını ise Kepes'ten almıştır. Bass'ın "Trafton bana kapıyı gösterdi, ben çabaladım ama açamadım, sonra Kepes 'sola çevir' dedi ve kapı önümde açıldı" (Tuğan, 2012: 56). Söylemiyle Kepes'in kendi tasarım hayatındaki yeri ve tasarımına olan etkisini dile getirmiştir.

1950 ve 1960'larda bir filmin afişiyle, logosuyla, jeneriğiyle kurumsal kimlik kazanmaya başladığı ve film pazarına iletişiminin önem kazandığı görülmektedir. Dönemin başarılı grafik tasarımcısı Bass, bu başarısını hareketli grafiklerle sinemaya taşımış ve yaptığı çalışmalarla jenerik tasarımda önemli bir dönemi başlatmıştır. Bass tasarımlarında hareketi grafikleri bir öğe olarak değerlendirmiş ve kendine has bir dil yaratmış olup O'nun statik grafik tasarım dili jenerik tasarımlarında kullandığı hareketli dile çok yakındır (Gülen, 2006: 23). Grafik tasarımla sinemanın hareketli dilini sentezleyerek bir tasarım yaklaşımı, dili oluşturmuştur.

Objektivite, akılcılık soyut yaklaşımlar, modernizmin plastik öğeleri asimetri, dinamik kompozisyonlar ve metefor kullanımı bu dönemin Amerikan grafik tasarım dilini oluşturan öğelerdir. Bu manada Saul Bass, reklam ve grafik tasarım dilini film jenerik tasarımıyla sinemaya taşımıştır. 1954 yapımlı "Carmen Jones" filmi ilk renkli film ve geniş ekran teknolojisine geçişle birlikte grafik tasarım dilini taşıyan film jeneriği için örnek oluşturmaktadır (Tuğan, 2012: 21). İki boyutlu grafikler, renk

kullanımları, özgün tipografi yaklaşımları ve asimetrik kompozisyon kullanımları jenerikte kendisini hissettirmiştir.



Şekil 57: Carmen Jones / Otto Preminger (1954)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=I00kcWIeg40>

Otto Preminger yönetmenliğindeki 1955 yapımlı “The Man with the Golden Arm” film açılış jeneriği statik grafik öğelerin hareketlendirilerek hareketli grafik tasarımına dönüştürüldüğü ilk jeneriktir. Bu jenerik Bass’ın en iyi tasarımı olmasa da en önemli tasarımıdır. Çünkü bilgisayar teknolojisinin olmadığı bir ortamda çizgi film tekniğiyle yapılmış olup kare kare pozlanarak görüntüden hareket elde edilmiştir. Bu jenerik tasarım ile yeni bir dönem açılmış, güçlü tasarımıyla ilgi görmüş iletişim becerisiyle dikkat çekmiştir.



Şekil 58: The Man with the Golden Arm / Otto Preminger (1955)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=PhwsLS1XoIU>

The Man with the Golden Arm film jeneriği 3 dakikanın biraz altındadır. Elmer Bernstein’in bestelediği jazz müziğinin ilk vurgusunda ekranın üstünde beyaz bir kare

belirir. Ardından beyaz kare siyah arka planda aşağıya doğru kayarak ekranı ikiye böler. Beyaz renkte san serif bir tipografiyle “Otto Preminger sunar” yazısı gelir. Tüm jenerik boyunca isimlerin baş harfleri büyük olan küçük harf tipografisi kullanılmıştır. İkinci müzik vurgusunda üç tane beyaz dikdörtgen belirir ve bunlarda ekranı diagonal olarak keser ve bununla birlikte üç önemli oyuncu ismi görülür. Bu sırada beliren tüm grafik formlar ve yazılar müzik eşliğinde hareket etmektedir. Filmin adı önemli oyuncu isimlerinden sonra yazılır ve öteki isimlerden daha büyük boyuttadırlar. İsimler ekranın tepesinden veya altından belirirken beyaz dikdörtgenler de onlara eşlik ederler. Jeneriğin sonuna doğru ekranın tepesinden ekranın ortasına doğru kalın beyaz bir bar inerek posterde yer alan grafik kola dönüşür. Ardından parmaklar hareket eder ve sonra sabitlenir. Yönetmen Otto Preminger yazısı da tam bu noktada belirir.

Yaz Bekarı (Seven Year Itch) filminin açılış jeneriğinde Saul Bass, iki boyutlu grafikleri oyuncu ve tipografi kompozisyon anlayışıyla kullanmış ve bu alanda yapılan ilk çalışma olarak değerlendirilmiştir.



Şekil 59: Seven Year Itch / Billy Wilder (1955)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=Gg1MA03VZB4>

Saul Bass'ın güçlü ve yalın tasarımları seyirci üzerinde oldukça etki yaratmıştır. Preminger'in modern film yaklaşımı ile Bass'ın modern ve sade grafik anlayışı örtüşmüş, bu ikilinin uyumlu çalışmalarında öncü niteliğinde film jenerikleri ortaya çıkmıştır. Saul Bass, kariyerine Hitchcock filmleriyle devam etmiştir.

“Vertigo” filmi yaptığı işler içerisinde Saul Bass'ın en iyi film jenerik tasarımı olarak yorumlanmaktadır. Jenerikler, çekilen kareler ve yaratıcı efektlerde Hitchcock'un tarzı hissedilmektedir. Oldukça etkileyici olan bu görsel öğeler 126

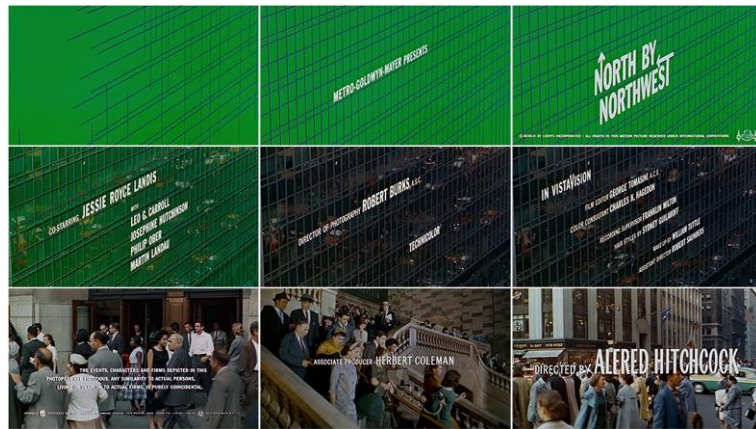
dakikalık uzun olarak nitelendireceğimiz filmi heyecanlı bir seyir haline getirmiştir. Bu film Hitchcock’u sinemasal açıdan değil grafiksel öğeler açısından daha fazla ön plana çıkartmıştır. Saul Bass’ın tasarımlarını da Hitchcock’un bir imzası olarak algılanmıştır. Bunun temel sebebi izleyicinin grafiksel öğeleri sinemasal dil olan kamera açıları ve çekim stilinden daha kolay ayırt edebilmesinden kaynaklanmaktadır (Gülen, 2006: 30).



Şekil 60: Vertigo / Alfred Hitchcock (1958)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=SkLn8mamU78>

Hitchcock imzalı 1959 yapımlı “North by Northwest” film jeneriğinde Bass’ın hareketli tipografiye yepyeni bir boyut kazandırdığı değerlendirmeleri yapılmıştır. Bass, jenerikte modern tasarımın sembolik bir ifadesi olarak gördüğü “grid” sistemini mimari ile bütünleştirerek kullanmıştır.



Şekil 61: North by Northwest / Alfred Hitchcock (1958)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=1ON67uYwGaw>

Yatay ve dikey çizgilerin perspektif oluşturacak şekilde yeşil arka planın önünde düzlemsel hareketlerle ızgara görünümü yaratacak biçimde sıralanmış ve Bernard Herrmann imzalı, gerilim ve hareket hissi uyandıran bestesi açılış jeneriğinin temel mantığını oluşturmaktadır. Filmin bilgisini içeren yazılar, çizgilerin oluşturdukları perspektife uygun olacak şekilde yukardan aşağıya ve aşağıdan yukarıya doğru, izleyicinin okuyabilecekleri sürede ekranda durup, istikametleri doğrultusunda hareketlerine devam ederek ekrandan çıkmaktadırlar. Film adı için oluşturulan tipografik tasarım filmin adının logo olarak da kullanılabilmesini sağlamaktadır (Öztaş, 2019: 52). Sinematik alandaki hareketli grafikleri açısından oldukça önemli bir deneysel çalışmadır. Fakat bu yapımlar kinetik tipografi olgusunun başlı başına bir tasarım ögesi olarak gözetmeden tasarlanmış deneysel ve görsel arayışların bir sonucu olarak ele alınmıştır. Kinetik tipografinin kullanıldığı ilk başlık dizisi olarak kabul görür.

Saul Bass, yaptığı çalışmalarda filmin poster ve reklam araçlarında kullanılan tasarımsal elementleri, jenerikte de kullanılmış ve izleyicide bütünlük devamlılık hissi yaratmıştır. Bu grafiksel devamlılık ve yarattığı etki sinema endüstrisinde kullanılabilecek iyi bir pazarlama taktiği olarak görülüp değerlendirilmiştir (Sayın, 2011; 59).

Saul Bass; Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, Otto Preminger, Billy Wilder ve Martin Scorsese gibi oldukça önemli yönetmenler ile çalışmıştır. Özellikle Alfred Hitchcock filmlerinin bir döneme damga vurmasında önemli bir rolü vardır. Bass 1957’de Amerika’da yılın sanat yönetmeni seçilmiş ve 1968 yılında “Why man Creates” kısa belgesel animasyon film ile Akademi ödülünü almıştır. 1981 yılında AIGA tarafından “Hall of Fame” ödülüne layık görülmüştür. Bass, kariyeri boyunca 60’ı aşkın film projesinde yer almıştır. Adından en fazla söz ettiren öne çıkan çalışmalarından bazıları; Bonjour Tristesse (Otto Preminger, 1958), Anatomy Of a Murder (Otto Preminger, 1959), Vertigo (Alfred Hitchcock, 1958), Psycho (Alfred Hitchcock, 1960), Grand Prix (John Frankenheimer, 1966), Cape Fear (Martin Scorsese, 1991), The Age of Innocence (Martin Scorsese, 1993), Casino (Martin Scorsese, 1995)

“Psycho” Film jenerik Analizi

Yönetmen: Alfred Hitchcock

Jenerik Tasarım: Saul Bass

Yıl: 1960

Jenerik: <https://www.youtube.com/watch?v=aj6aBuC1Lb8&t=26s>

Alfred Hitchcock yönetmenliğindeki “Psycho” (Sapık) filmi hem Hitchcock filmleri içinde hem de sinema tarihinde bir baş yapıt olarak değerlendirilir. Hitchcock’un bu filmi sinemada o dönem etkin olan yapımcıların baskısında sıyrılarak yapılan bağımsız sinemanın tartışmasız en iyi filmlerindendir. Psikolojik gerilim korku türünde yer alan filmin kendisi kadar Saul Bass tarafından tasarlanan jenerik tasarımı da film kadar beğeni toplamış ve konuşulmuştur.

“Psycho”, 1950’ler Amerikan sinemasının çok dışında olup ilk modern Amerikan filmi olarak değerlendirilir. Genel olarak kendinden hoşnut kaba anlatı yapısına sahip dönemim amerikan film yapısını radikal bir şekilde değiştirmiştir. Çünkü anlatı yapısı soğuk ve uzak olup sempatik olmayan karakterle film rahatlatıcı bir finale sahip değildir (Özer, 2006:98). Bu da o dönemim Amerikan sinemasının ve seyircisinin hiç de alışık olmadığı bir yaklaşımdır.

Film, iyi bir hayat sürmek için patronunun parasını çalan bir kadın ile çoklu kişilik bölünmesi (Multiple Personality Disorder) hastası olan katil erkek ana karakterler üzerinden kurgulanmıştır. Erkek karakter bedeninde aynı zamanda annesinin ruhunu da taşımaktadır. Bedeninde taşıdığı iyi ruh kendisi iken kötü ruh annesidir ve cinayetleri annesi işlemektedir.

“Psycho” film jeneriği animasyon ve hareketli kurgu prensibi, üzerinden tasarlanmış olup Bass’ın kavramsal soyutlama açısından en etkin çalışması olarak yorumlanmaktadır. Tasarım, grafiksel olarak oldukça yalındır. Ses ve görüntü senkronizasyonu ritmik, dakik, güçlü ve etkilidir (Tuğan, 2012: 87). Filmin agresif gergin ruh hali Jenerik tasarımın çıkış noktasını oluşturmaktadır.

Jenerik, Paramount Pictures’un sessiz introsu ile açılır ve siyah zemin gelir. Siyah zeminle birlikte gergin tonda yüksek volümlü müzik girer ve ekran griye döner.

Müzikle senkronize bir şekilde önce soldan sağa gelen şeritler ve Alfred Hitchcock'un adı ardından da filmin ismi "Psycho" kelimesi bıçakla kesilmişçesine parçalı olarak gelir, sonrasında tamamlanır ve tekrardan parçalanır. Tırnaksız font ve sıkışık espastan oluşan tipografi kullanılmıştır. Arka plan bu sefer siyaha şeritlerde gri renge geçer.



Şekil 62: Psycho film jeneriğinde şeritlerin ve Alfred Hitchcocks isim kartının konumlandırılması



Şekil 63: Psycho film jeneriğinde şeritlerin ve Psycho isim kartının konumlandırılması

Üçüncü isim olarak Antony Perkins adı girer. Perkins'in isim kartı onun ruh haini yansıtacak şekilde çift yönlü kaydırılır. Onun dışındaki tüm isimler tek yönlü kaydırılmıştır. Jenerik boyunca şeritler, yukarıdan aşağıya soldan sağa, içeriden dışarıya zıt yönde sert müzik eşliğinde hareket eder. Jenerikte siyah gri ve beyaz olmak üzere üç renk kullanılmıştır. Merkezden asimetrik bir yansımayla yukarı ve aşağı zıt yönlü hareket algısı bulunmaktadır.

Zıt yönlü hareket eden şeritlerin anlamsal konumlandırılmasını Tuğan, 2012 de yazdığı yüksek lisans tezinde “filmde sıklıkla kullanılan ayna göstergesinin jeneriğe taşınma ifadesi” olarak değerlendirir ve tezinde Donald Spoto’dan alıntı yapar. Spoto “...ayna göstergesi Norman’ın kendi içinde ayrışan, diğeri ölmüş annesine ait çift kişilikli ruh halinde işaret etmektedir. Marion karakteri de parayı çalmak ya da doğru davranış göstermek arasında ikilem yaşamaktadır. Karakter analizlerinin yanında bu ikilem/çatallanma, Hitchcock’un filmin karelerinde de özellikle üzerinde durduğu bir noktadır. Akış boyunca pek çok sahne geometrik olarak ikiye bölünmüş haldedir; gerek perdenin kıvrımıyla, gerek kapının kesitiyle, karakterler ekranın farklı iki yarısında konumlanmışlardır.” (Tuğan, 2012: 89) değerlendirmesinde bulunur. Jenerik zıt yönlerde aynalama tarzı hareket eden çubuklar karakterlerin yaşamış oldukları çelişkileri yaşadıkları zıt duygu ve davranışları ifade etmektedir. Yazı ve şeritlerin hareket kurgusu tamamen katilin (Antony Perkins) ve diğer oyuncuların ruh halleri üzerinden kurgulanmıştır.



Şekil 64: Psycho film jeneriğinde şeritlerin ve Anthony Perkins isim kartının konumlandırılması

Psycho film jenerik tasarımında 1950’lerin ortalarından itibaren dünyada çokça benimsenen “Less is More” (az çoktur) anlayışının etkileri görülmektedir. Fotoğraf, illüstrasyon kullanımı sıfırlanmış grafik çizgi ve harflerle anlamlar verilmiştir (Tuğan, 2012: 92).

5.2. Pablo Ferro (1935-2018), “Thomas Crown Affair” Film jenerik Analizi

Küba doğumlu olan Ferro, oldukça yenilikçi bir jenerik tasarımcıdır. Çoklu görüntü efektini -ki televizyon teknolojisi ürünüdür- sinema jeneriklerine uyarlamıştır. Bu teknik olay, kurgusuna ait pek çok görüntünün aynı anda tek ekranda aktarılıp, daha kısa süreler içinde daha çok anlatımın sığdırılmasına olanak verir (Olgun, 2014: 8). “Thomas Crown Affair” film jeneriğinde de bu tekniği kullanan Ferro, çok sayıda ekranın iç içe geçirilmesine dayanan tasarım tarzını da ilk kez sinemaya taşımıştır.

Ferro, Quick-cut tekniğini sinema jeneriklerine taşımış ve 1964 yapımı yönetmenliğini Stanley Kubrick’in yaptığı Dr. Strangelove filminin jenerik tasarımlarını yine tv’den sinemaya taşıdığı quick-cut tekniğiyle yapmıştır. Kaotik durumdan estetik tasarımlar oluşturmuştur. Quick-cut tekniği ile 125 adet statik imaj, müzik ve hareketle montajlanarak tek planda sunulabilmektedir.

Strangelove film jeneriğinde kullanılan tipografik yaklaşım alışlagelmişin dışında bir yazı karakteriyle kalemle çizilerek yapılmıştır. Tipografiye hareket eden uçak görüntüsü ve romantik bir müzik eşlik etmektedir. Ciddi bir hava kuvvetleri uçağı yanında kalemle çizilmiş yazılar kontrast oluşturup kara mizah bir yaklaşım sergilenmiştir. Dr. Strangelove’ın televizyonda gösterilen tanıtım filminin tasarımını da Ferro yapar. 125 farklı görüntü art arda montajlanarak tasarlanmış ve doğu batı arasındaki zıtlık ve gerginlik komedi havasında verilmiştir (Gülen, 2006: 52).

Tuğan yüksek lisans tezinde Steven Heller, Mr Roughcut or: How Graphic Designer Pablo Ferro Learnen to Split the Screen Cut The Crap and Tell The Story başlıklı makalesine yer verir. Makalede Ferro ve Dr. Strangelove filmi jenerikleri hakkında “Dr. Strangelove” açılış jenerikleri, tasarlanmış bir jeneriğin, filmin hikayesel anlatısına sağladığı katkıya gösterilebilecek ilk örnek değildi; şühesiz 1954’te Saul Bass’in Carmen Jones’u ile başlayan ve sonrasında bir avuç dolusu tasarımcının şekillendirdiği modern film jeneriklerinin tarihinde, sembol ve metaforlara yüklenmiş kompleks detaylarla üretilen pek çok iş vardı. Ferro’nun çıkışını yaptığı 1964 yılında, sahne zaten pek çok artistik harekete hazırды. Ancak Ferro’nun açılış jenerikleri, Bass’in Alman dışavurumcu temelli anime metafor ve

sembollerinden çok daha farklıdır; Dr. Strangelove’un jenerikleri film için pragmatik işlevlerini yerine getirirken, film-içinde-film konseptiyle jenerik tasarımına ve tasarımcısına anlık bir bağımsızlık ve özgünlük fırsatı da kazandırmıştır” (Tuğan, 2012 28). Değerlendirmesi yapılır. Değerlendirmeden de anlaşılacağı üzere Ferro’nun tasarım yaklaşımı, döneminin tasarım algısından çok farklı olup jenerik tasarım dünyasına farklı bir boyut kazandırmıştır.



Şekil 65: Strangelove / Stanley Kubric (1964)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=e5hX0RdD34s&t=101s>

Dr. Strangelove film jenerik tasarımıyla Ferro, diğer jenerik tasarımlarından kendisini ayıran cesur bir yaklaşım sergilemiştir. Görüntü üzerine ince uzun hatlı yazıları düzensiz gibi görünen fakat kendi içinde bir kompozisyona sahip bir şekilde kullanmıştır. Ferro’nun ekran üzerine serpiştirilmiş uzun ince el yazısı karakterleri, arka planda akan görüntülerin üzerinde göze batmadan, görüntüyü de engellemeden geçmektedir (Akdoğan, 2018). Ferro "A Clockwork Orange" "2001: A Space Odyssey" film jeneriğiyle de Kubrik ile çalışmasına devam etmiştir. Kinetik tipografiyi başarılı kullanmasıyla dikkat çeken Ferro, hareketli grafikleri de tipografiye destekleyici öğeler olarak kullanmıştır. Tavus kuşundan etkilenecek uluslararası bir televizyon kanalı olan NBS için tasarladığı hareketli logo en çok bilinen çalışmalarındandır.

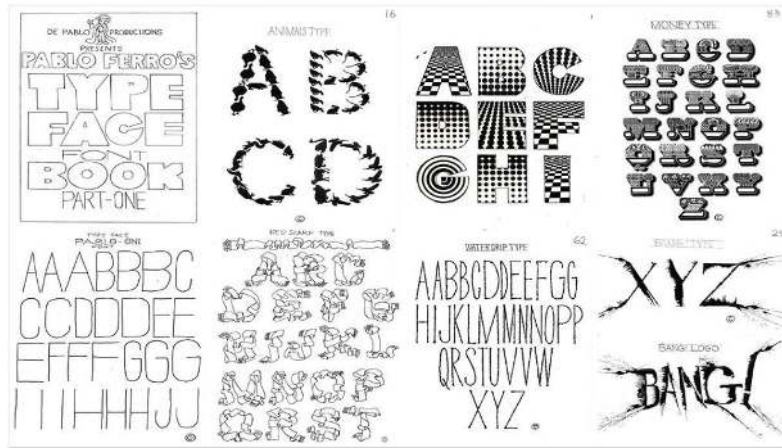
Ferro 1984 yılı yapımlı "Stop Making Sense" ve 1991 yılı yapımlı "The Addams Family" film jeneriklerinde de aynı tekniği kullanmıştır.



Şekil 66. Stop Making Sense / Jonathan Demme (1984)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=PPpoUO1vmJ8>

Film jenerikleri dışında reklam filmlerinde de Ferro başarılı işler yapmıştır. Reklamalarda da tipografiyle hareket veren Ferro, bu alanda da ilklere sahiptir. Seçtiği fontların dışında tipografiyi animasyon kullanımında da farklı boyut kazandırarak, günümüzde çokça kullanılan fakat 1960’larda hiç kullanılmayan kinetik etkiyle hızlı montaj ve statik görüntülere grafiksel bir bütünlük kazandıran tarzı yaratmıştır (Gülen, 2006: 52).



Şekil 67: Pablo Ferro’nun ürettiği yazı karakterlerinden bazı örnekler

1950’li yıllarda Ferro, tasarımlarında “MTV tarzı” olarak anılacak olan hızlı montaj tekniğini ve durağan görüntüleri hareketli grafik tarzında kullanmamıştır. Ferro aynı zamanda yaptığı reklam filmlerinde kinetik tipografi yaklaşımlarıyla hareketli

grafik alanında öncü isimlerden biri olmuştur (Bayrakdar, 2013: 38). Tipografi ve yerleştirme üzerine olan başarılı çalışmalarının yanında müzik ve görsel öğelerin ilişkisini, başarılı bir şekilde kullanmıştır. Özellikle hareketli grafik tasarımı aktif kullanımından kaynaklı, sinema ve reklam gibi birçok alanda ilgi çeken bir tasarımcı ve sektörde önemli bir referans olmuştur (Akgün, 2013,30).

Yönetmen Norman Jewison’la ilk projesi “The Russians are Coming The Russians are Coming” adlı soğuk savaş filminin logo ve jenerik tasarımını da Ferro yapmıştır. Jenerikte, Amerikan ve Rus bayrakları ekranı kapmak için birbirleriyle savaşılmaktadırlar. Ferro ve Jewison birlikteliği “Thomas Crown Affair” filmiyle devam eder.

“Thomas Crown Affair” Film jenerik Analizi

Yönetmen: Norman Jewison

Jenerik Tasarım: Pablo Ferro

Yıl: 1968

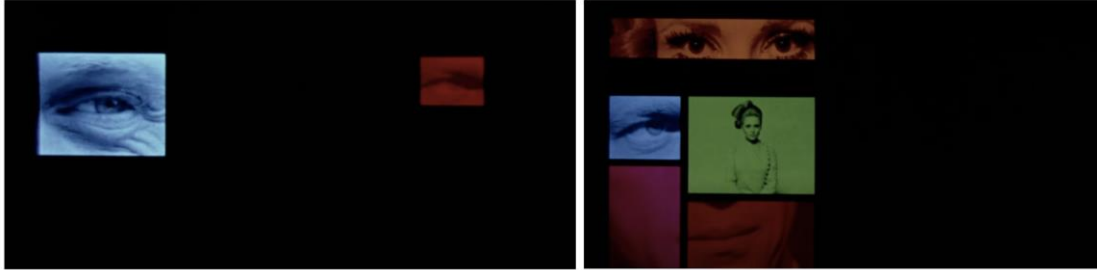
Jenerik: https://www.youtube.com/watch?v=Pt0Y_vdxE_g

“Thomas Crown Affair” filmi bir banka soygunu hikayesi olup dramatik gerilim türündedir. Film zengin ve yakışıklı bir iş adamının kimliğini saklayarak topladığı soyguncularla planladığı ve gerçekleştirdiği banka soygunu üzerinden ilerler.

“Thomas Crown Affair” film jeneriğinde çok sayıda ekran iç içe gösterilmiştir. Hikaye tek ekranda bölünmüş bir çok sahne bir arada gösterilerek çok kısıtlı bir zamana uzun bir anlatıma sığdırılmıştır. Jenerik, filmin hikayesine yapılan göndermelerle tasarlanmıştır.

Jenerik tasarımında tipografi, hareketli grafik, renk, fotoğraf ve müzikten oluşan beş temel grafik öge kullanılmıştır. Jenerik siyah zemin ile açılır. Siyah zemin üzerinde parçalara bölünmüş oyuncu fotoğrafları kullanılmıştır. Özellikle oyuncuların fotoğraflarının bölünmüş ekranda anlatılması değişik ve ilgi çekici bulunmuştur. Bu durum karakterlere zengin ve sofistike bir anlam yüklerken seyirciyi de incelemeye teşvik eder ve ekrana kitler. Uzaklaşan, yakınlaşan, birleşen ayrılan parçalar yer yerde sabit alanlar içinde değişen fotoğraf kareleriyle hareket verilmiştir. Sarı, mavi, yeşil,

pembe, kırmızı gibi renkler fotoğraflara yedirilmiş ve sürekli değişen renkler bir hareket dinamizm kazandırmıştır.



Şekil 68: Thomas Crown Affair film jeneriğinde fotoğraf ve renk kullanımı

İsim kartlarında majüskül harfler kullanılırken aynı zamanda ilk harflerin yüksekliği diğer harflerden daha yüksek tutulmuş ve beyaz renk kullanılmıştır. Üç oyuncunun isminden sonra filmin adı olan “The Thomas Crown Affair” isim kartı gelir. Diğerlerinden farklı olarak “Thomas Crown” kırmızı renkte ve el yazısı şeklinde kullanılmış ve diğer isimlerden ayrıştırmıştır. Bu tasarım yaklaşımıyla seyircinin dikkati “Thomas Crown” ismine yönlendirilmiştir. İsim kartlarında renkli kullanılan tek yer burası olmuştur. Jeneriğin ilk sahnesinden itibaren ekranda Michel Jean Legrand Windmills of Your Mind şarkısı yer alır. Müzik seyirciyi aynı zamanda duygusal bir hikayeye hazırlamaktadır.



Şekil 69: Thomas Crown Affair film jeneriğinde tipografi kullanımı

5.3. Maurice Binder (1918-1991), “Dr. No” Film Jenerik Analizi

Maurice Binder, New York doğumludur. İlk jenerik tasarımı Stanley Donen’ın 1958 yapımı “Indiscreet” adlı filmi olmuştur. 27 yıllık kariyerinde, 14 Bond filminin jeneriğini tasarlamıştır. Bond serisi dışında Fathom, Repulsion, Billion Dollar Brain,

Max Mon Amour, After the fox, Thunderball, Barbarella, Charade, The Grass is Greener'in de bulunduđu deęişik film jenerik tasarımlarında da imzası bulunmaktadır.

007 James Bond filmleri, konu ve içerik olarak erotizm barındıran, aksiyon ve silahların olduđu filmlerdir. Maurice Binder'in 007 James Bond filmlerindeki alameti farikasının soyut ve erotik kadın silüetlerinin mor, kırmızı, mavi renkli arka planlara yansması olduđu söylenebilir. Binder'a ait olan ilk Bond filmleri için bir klasik haline gelmiş olan ve "Gun Barrel" teknięi adıyla bilinen "silah namlusu" görselidir. Binder bu karede 38 mm'lik bir gerçek tabanca namlusunun içinden çekim yapmıştır. Bu kült haline gelen görüntüde, izleyiciye silah namlusundan baktırılır ve hemen sonrasında beliren Bond karakteri takip ettirilir. Sonra Bond karakteri, namluya ateş eder ve ekranın üstünden kan akar. Bond karakteri her deęiştğinde çekimler aynı mantıkta tekrarlanmıştır (Bilgi, 2018: 79). Silah namlusunun içinden James Bond silüetinin görünerek ateş etme fikri ve tasarımı tamamen Maurice Binder'a aittir.

Binder teknolojiye oldukça ilgili bir tasarımcıdır. Görsel çalışmalarını teknolojiyle birlikte çözümleme yaklaşımını göstermiştir. Tasarımlarını gerçekleştirebilmek için çok sayıda deneysel çalışmalar yapmıştır. Animasyon, Optik efektler, su altı çekimleri, yakın ve yavaş çekimler filtreler gibi gerçekleştirdięi birçok işler bu deneysel yaklaşımının sonucu olarak ortaya çıkmıştır. "Dr. No" filminde olduđu gibi yeni teknikler kullanarak farklı açılardan bakmayı, farklı kadrajlar oluşturmayı birçok jenerik tasarımında denemiştir. Teknolojiyi kullanarak dönemin tasarım trendlerini yansıtmada da oldukça başarılı olan "Dr. No" filminin jenerięi, gerek jenerik tasarımındaki ikonların markalaşması, gerekse filmin konuyla ilişkisi açısından Bond serisinin başlangıcı olup klasik Bond filimlerinin markası olmuştur (Gülen, 2006: 41-42).

Binder Dr. No ile bir tasarım dili yaratmış sonraki bond serisinin de tasarım karakterini oluşturmuştur. Binder'den sonra yapılan tüm Bond filmleri de aynı tasarım dilini korumuştur. Bond film serilerinin tümünde kadınlar, şiddet, bilim kurgu, teknoloji ve hız temel semboller olarak işlenmiştir. 2012 yapımlı 'Bond' serisinden olan Skyfall'ın jenerik tasarımı da oldukça ses getirmiştir.

Damn Yankees (1958), The Mouse that Roared (1959), Charade (1963) ve After the Fox (1966), gibi filmlerin jeneriklerini tasarlayan Binder, klasik cel animasyon tekniği, görüntülere çeşitli maskeleme yöntemleriyle elde ettiği gerçek hareketli görüntüleri de dahil ederek çoğunlukla çift pozlama (double exposure) tekniğini kullanmıştır. Binder, Tipografi öğelerini bir denge unsuru olarak hareketli grafiklere göre konumlandırmış ve tasarım yüzeyindeki boş alanları oldukça iyi kullanmaktadır. Tasarımlarında kullandığı daire ve kare gibi biçimsel grafik öğelerinin renk ve hareket animasyonları tasarımlara dinamik, akışkan ve ilgi çekicilik katmıştır. Çizgi film ve animasyon ile tasarlamış olduğu jeneriklerde de karakter tasarımı ile birlikte hareketlendirilmiş biçimsel grafik öğelerini ve tipografiyi sıkça kullanmıştır. Ayrıca Binder'in jenerik tasarımlarında kinetik tipografi, cel animasyon, canlı renkler, tekniğiyle basitçe hareketlendirilmiş illüstrasyonlar ve kendine has bir üslupla üst üste bindirilmiş gerçek monokrom görüntüler dikkat çeken unsurlar olarak öne çıkmaktadır (Sakman, 2020: 3565)

“Dr. No” Film Jenerik Analizi

Yönetmen: Terence Young'dur

jenerikTasarım: Maurice Binder

Yıl:1962

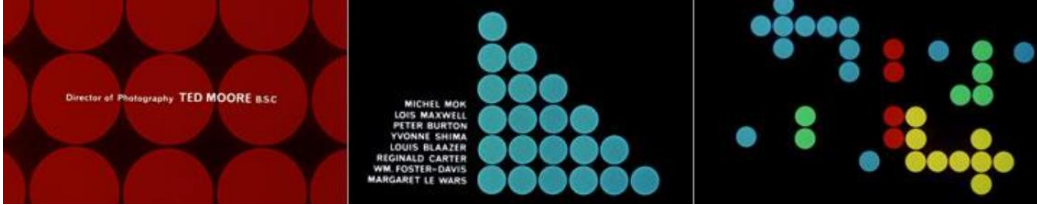
Film jeneriği: <https://www.youtube.com/watch?v=wD-YR-3KmyE&t=42s>

Jenerik, siyah bir arka planda “Albert R. Broccoli & Herry Saltman” yazısıyla başlar. “&” işareti küçük beyaz bir noktanın içine yerleşmiştir. Beyaz daire bilgisayar noktasını sembolize eder ve siyah arka planda ilerleyerek büyür. Siyah ve beyaz Op Sanatının güçlü ve etkili renkleridir. Nokta formu 1960'ların sanatında popüler bir desen olarak kullanılmaktadır. Geometrik motifler ve teknolojik gelişmeler sonucu ortaya çıkan sanatsal yaklaşımlar oldukça popülerdir (Gülen, 2006: 40). Binder'de döneminin popüler bilimsel ve teknolojik gelişmelerinin sembollerini formüle ederek “Dr. No” film jeneriğine taşımıştır. “Dr. No” James Bond serisinin ilk filmidir. Bond, İngiliz Ajan John Strangways ve onun kaybalon sekreterini aramak için Jamaika'ya gider. Liderliğini Dr. No'nun yaptığı bir suç örgütüyle karşılaşır ve bunlarla mücadele etmeye başlar.

“Dr. No” filmi başlık tasarımları silah ve açılış sahnesi, geometrik formlardan oluşan animasyon sahnesi, Jameika müzikleri ve dans eden kadın ve üç kör dilenci silueti olmak üzere 4 farklı tematik parçadan oluşan hareketli grafik bölümlerden oluşur. Jenerik; beyaz noktalar ve tuhaf elektronik seslerle başlayan ve yürüyerek ekrana silah sıkan James Bond teması ile başlar. Seyircinin bir silah namlusu içinde gördüğü Bond, yaşadığı dönemin elbiseleri içinde oldukça şık ve sakin bir şekilde ekranda yürürken, ani bir hareketle seyirciye döner ve ateş eder. Ekran kana bulanır. Burada Bond’un düşmanında daha hızlı ve her seferinde onu yenebilecek kabiliyetle olduğu vurgusu yapılmıştır. Bu ilk girişle seyirci filmin içerisine dâhil edilmiştir. Ardından bunu takip eden renkli noktalar ve geometrik şekiller gelir.



Şekil 70: Bond filmlerinin silahlı Bond teması olarak anılan açılış sahnesi



Şekil 71: “Dr. No” filmi jeneriğinin geometrik unsurları ve renk kullanımı

Monty Norman tarafından bestelenen ve John Barry tarafından yeniden düzenlenen Bond filmleri tema müziği ile birlikte senkronize hareket halindedirler. Şekillerin parlak renkleri, ritmik hareketleri ve müzik ile senkronize oluşu, saykodelik ve pop-art kavramlarının etkisi şeklinde modernist bir yaklaşım olarak da görülmüştür (Toprak, 2019: 129). Ayrıca filmin ana başlık kartı olan “Dr. No” ifadesi, önemli baş rol oyuncularının isimleri ve Bond’un kod adı olan “007” gibi unsurlar da jeneriğin bu kısmında verilmiştir. Ardından müzikle birlikte ani bir geçişle Jamaika ezgileri ile mor - yeşil - kırmızı - mavi renklerde üst üste bindirilmiş bir kurgu içinde dans eden renkli kadın silüetleri belirir. Seyirci erotizm ve aşka hazırlanır. Bu yaklaşım “Bond Kızları” temasını öne çıkarırken serinin de olmazsa olması haline getirmiştir.



Şekil 72: “Dr. No” filmi jeneriğinin dans eden figürlerden oluşan görüntüleri

Toprak 2019 yılında yazdığı sanatta yeterlilik tezinde Görsel Tasarım Uzmanı Doeswijk’in Bond filmlerinde 1960’larda kullanılan kadın figürleri ve dönemin İngiltere’indeki algı ile ilgili olarak: “Dr. No filminin üretildiği 60’lara geri dönersek, silüetler çok mütevazıdır. Jenerikte algı çoğunlukla dans eden kalçalara odaklanmıştır. Fakat 1960’ların başlarında bu tip temsiller muhtemelen ilerici ve hatta belki de kışkırtıcı olarak görülüyordu. Bu, 1962’de Elvis Presley’ in vahşi pelvik hareketleriyle ABD’yi şok etmesinden sadece birkaç yıl sonra oldu. Amerika’daki cinsel devrim İngiltere’yi vurmak üzereydi. Dr. No jeneriğindeki silüetler (bunlar elbise giymiş erkekler de olabilir), kalçaya odaklanmış dans eden figürlerdir, dansçıların başları çerçevenin dışında tutulur. Bunların hepsi, erkek izleyici için bir röntgenci deneyimini kolaylaştıran klasik estetik araçlardır.” (Toprak, 2019: 130) yorumuna yer verir. Bu da bize dönemin sosyolojik yapısının ve toplum psikolojisinin etkisinin tasarıma ne denli yansıdığının bir göstergesi olmaktadır.

Son olarak “The Three Blind Mice (Üç Kör Fare)” isimli bir müzik ile üç kör dilenci silüeti hareketli soyut bir animasyon kolajı gelir. Sonra gerçek görüntüye geçiş yapılarak film başlar.



Şekil 73: Dr. No. filmi jeneriğinin üç kör dilenci silüeti isimli görüntüler

5.4. Kyle Cooper, “The Island of Dr. Moreau” Fim Jenerik Analizi

Kyle Cooper, 1990’ların gelişen teknolojisiyle şekillenen jenerik tasarım camiasının en önemli isimlerindendir. Tasarım diline çok katmanlılık, montaj ve demorf tipografi hakimdir. Cooper, film jeneriklerinde yarattığı farkla Saul Bass’tan sonra ismini en çok duyuran tasarımcılardan olmuştur. Ayrıca Cooper, film jenerikleri dışında fragmanlarda, oyunlarda, televizyon şovlarında da başarılı çalışmalar yapmıştır. Teknolojinin daha karmaşık ve ulaşılabilir bir biçim alması daha gelişmiş hareketli görüntüler elde edilmesini sağlamıştır. Pablo Ferro ve Saul Bass’dan etkilenen Kyle Cooper, basılı tasarımlardaki güncel eğilimleri jeneriğe uygulayarak, geleneksel ve dijital yöntemleri birbirleriyle harmanlayarak, film endüstrisini yeniden şekillendirmiştir (Göymen, 2020: 43) .

Cooper’ın çalışmaları sıklıkla bir diğer Modernist Saul Bass ile karşılaştırılmıştır. Fakat bu önemli iki isim karşılaştırılsa da aralarındaki teknik farklılıklar çok açıktır. Bass özellikle 1960’lar boyunca ürettiği jeneriklerde sembol ve metaforla filmin içeriğine direkt ve net göndermeler yaparken, Cooper’ın kurduğu iletişim daha dolaylı, katmanlı, gizli ve oldukça sezgiseldir. Bu farklılık aslında modernizm ve post-modernizm felsefesindeki farklılıkla aynıdır; modernizmin anlatım dili tek boyutlu, nesnel ve evrenseldir. Bu anlamda Coper’ın dili modernist değildir. Cooper’ın tasarımları farklı katmanlardan içeriğe yol alır, yerel kültürel alt yapı, kişisel bakış açısı hemen hepsinde hissedilir (Tuğan, 2012: 32).

Kyle Cooper’I jenerik tasarımda önemli bir isim haline getiren kuşkusuz “Seven” film jenerigidir. “Seven” film jenerik tasarımı ile katmanlı birçok görselin hızlı montaj ve elle çizilmiş yazı karakterleriyle bütünleşmesi sinema jeneriği alanında yeni bir görsel dil oluşturmuştur. 1970 ve 1980’lerde sinema endüstrisinde düşüş yaşayan film jenerikleri, yeniden bir dirilişi yaşamıştır

“Seven” film jeneriği, hem konuya olan yenilikçi yaklaşımı hem de bıraktığı izlenim açısından modern başlık dizisi tasarımında bir dönüm noktası olarak kabul edilir. Jenerikte hazır font ve grit sistemi kullanmak yerine seri katilin yazdığı varsayılan yazılar, katilin hastalıklı kafa yapısını simgeler şekilde deforme edilerek, görüntülerle birleştirilmiştir. Hiristiyanlıktaki 7 büyük günahın işlendiği filmde

Jenerik de filmin konusuna paralel olarak ilerlemiş ve kasvetli, karanlık renk tonları kullanılmıştır. Ayrıca seri katili canlandıran Kevin Spacey’in adı ve görüntüsü filmin afişlerinde ve jenerikte verilmemiştir. Böylelikle filmde katilin gizliliğine sadık kalınıp izleyiciye sürpriz etkisi yaratılmıştır (Toprak, 2019: 77).

Filme direkt giriliş yapılır ve sonrasında jenerik girer. Birkaç sahne sonra başlayan jeneriğin, senaryonun bir parçası olarak hizmet etmesinden kaynaklanmaktadır. Jenerik, grenli fotoğrafların yanında, hızlı bir şekilde değişen ve birbiri üzerinde bindirilmiş çeşitli görsellerin entegre edilmesiyle üretilmiş ve 1990’larda başlayan yeni tarzın öncülüğünü yapmıştır (Sayın, 2011: 62)

Ayrıca filmin açılış jeneriğinde katili ifşa etmemek adına John Doe’yu canlandıran Kevin Spacey’in ismine yer verilmemiştir. Hikayeye uyumlu bir şekilde katil başlangıçta gizlenmiş, son jenerikte ise iki kez adı verilerek katil vurgulanmıştır. Burada jenerikle seyirci ile film arasında hikayeye eşdeğer bir bağ kurulmuştur.



Şekil 74: Seven / David Fincher (1995)

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=-BJkDyCdw0c>

Tuğan yüksek lisans tezinde Eleştirmen Cesare Cioni’nın, Cooper’ın ve tasarladığı film jeneriklerinin Amerikan film sektöründeki yeri hakkında: “Şüphesiz ki Kyle Cooper son yirmi yılın en ilgi çekici jeneriklerine imza atan yaratıcı kişiliğiyle, jenerik tasarım tutkunlarının ve alanın profesyonellerinin taktirle takibettiği en önemli isimdir. Bir grafik tasarımcı, animatör ve yönetmen olarak Cooper’ın, anlatımını güçlendirmek için her türlü malzemeyi, her türlü teknikle birleştirerek kurguladığı benzersiz hareketli grafik çalışmalar, ilk planda izleyicinin dikkatini çeker, duygu ve

beklentilerini tamamen kontrol altına alarak film adına istenilen noktaya manipüle etme yetkinliğindedir.” (Tuğan, 2012: 33) yorumuna yer vererek Cooper’ın seyirciyi yönlendirmede etkilemede, jenerik tasarımların ne denli erkili olduğuna vurgu yapar.

Cooper, film jenerik tasarımında deneysel çalışmalar yapmıştır. Kendisi çalışmalarının ana kaynağının filmin konusu olduğunu ve bunun korunması gerektiğini belirtir. Bunun yanı sıra filmin ana sahnesine direkt bağlanmayan farklı yaklaşımları da kullanmıştır. Yeni stil ve akımları anlama gerekliliğinin dışında klasik film dilinin dışına çıkmayı veya tersinden düşünmenin de gerekli oluşunun altını çizmiştir. Cooper’ın ağırlıklı olarak tasarımlarında grafiksel kodlar katmanlı bir biçimde bir arada kullanır. Bilgisayar teknolojisinin tasarımda yarattığı kolaylıklar görsel çalışmalarda da etkisini göstermiş. Cooper birçok görsel dokuyu bir arada tutan katmalı görüntüler üretmiştir. Yazılara verilen hareket dışında senaryoya bağlı olarak grafiksel unsurlarda birkaç katmanda tasarlanıp filme aktarılabilmesi deneysel çalışmaları besleyen önemli etkenlerdendir. John Frankenheimer’ın yönettiği 1996 yılı yapımlı “The Island of Dr Moreau” filmi katmanlı jenerik tasarım örneklerindendir. Yaklaşık 2,5 dakika olan jenerikte 400 adet görsel kullanılmıştır. Şiddetin hissettirilmesini amaçlayan jeneriğin montajı 4 ay sürmüştür (Gülen, 2006: 70).

Kyle Cooper, 1970’lerde R/Greenberg Associates stüdyosu bünyesinde çalışmalarını yürütürken 1996’dan itibaren kurucu ortağı da olduğu Imaginary Forces stüdyosunda devam etmiştir. Bu stüdyo sadece film jenerik tasarımı üzerine yoğunlaşmıştır. Ardından IF üyesinden ayrılıp (2003’den itibaren) Prologue Films’i kurmuştur.

Yale Üniversitesi’nde, Paul Rand ile font çalışmaları yapmıştır. Rand’ dan oldukça etkilenmiştir. Fontları sadece yazdıkları anlamlarla biçimlendirmek başlı başına Cooper’ın en sevdiği alanlardandır. Üniversitede kelimenin anlamını yazı karakteriyle birlikte ortaya koyması üzerine çalışmalar yürütmüştür. Cooper, bu yaklaşımını katmanlı jenerik tasarımlarına da taşımıştır. Film’de yer alan oyuncu ve teknik ekip isimleri “Seven” filmi dışında “The Avengers”, “The Island of Dr. Moreau” ve “Sphere” jeneriklerindeki fontlar da özel olarak tasarlanmıştır (Gülen, 2006: 78).

Dünyanın en büyük multidisipliner eğlence ve tasarım ajanslarından biri olan Los Angeles'ta Kyle Cooper, Chip Houghton ve Peter Frankfurt tarafından kurulan Imaginary Forces, her yıl hem sinemada hemde televizyon reklam alanında oldukça çarpıcı, başarılı çalışmalara imza atmaktadır. Ödüllü film ve film yapımları arasında: Mumya, Gattacam Clockstoppers, Örümcek Adam, Daredevil, Siyahlı Erkekler ve İşaretler sayılabilir. Ayrıca olarak, Deborah Ross Film Tasarımı, Büyük Film Tasarımı, yU + co, Şekil Mill ve Computer Café de listenin en üstünde yer almaktadır (Göymen 2020: 35).

“The Island of Dr. Moreau” Fim Jenerik Analizi

Yönetmenler: Richard Stanley, John Frankenheimer

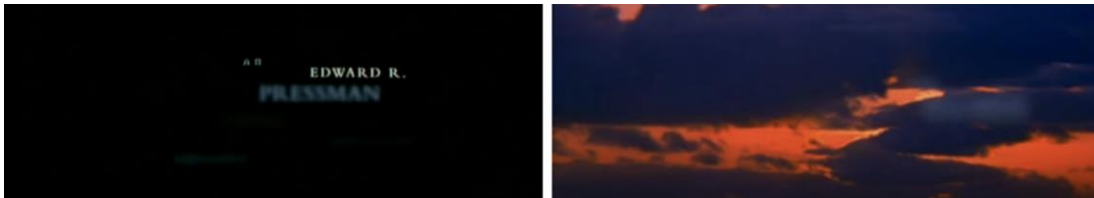
Jenerik Tasarım: Kyle Cooper

Yıl:1996

Jenerik: <https://www.youtube.com/watch?v=wD-YR-3KmyE&t=42s>

Ana erkek karakter geçirdiği bir gemi kazası sonucu bir adaya düşer. Adada etrafında yarı insan yarı hayvan garip yaratıkların olduğu ve kendisini deneylerine adanmış bir bilim insanı ile karşılaşır. Adada garip şeyler olmaktadır. Olaylar gerilimli bir şekilde gelişir. Film bilim kurgu türündedir.

Jenerik, sessiz siyah arka plan üzerinde gelen ve flulaşarak kaybolan yazılarla başlar. Derin bir sessizlik hissi yaratılır. Ardından koyu mavi ve ateşi andıran kıvılda beliren gökyüzü görüntüsü gelir. Gökyüzü aynı zamanda yanardağdan çıkan lavlara da benzemektedir. Kontrast renk kullanımıyla oldukça sert bir geçiş yapılmıştır. Renk ve müzik kullanımı ile ilk sahnede seyirci bir gerilim atmosferine hazırlanmıştır.



Şekil 75: “The Island of Dr. Moreau” film jeneriğinden karaler

Ardından gökyüzü şekli göz irisine dönüşür ve filmin adı girer. Tırnaklı font kullanılmıştır. Embriyolar, hücreler, bölünmeler canlıyı oluşturan temel biyolojik

faktörler gibi medikal fotoğraflar parlak renkler eşliğinde çok hızlı bir şekilde görüntülenir. Fotoğraflar dışında illüstrasyon, ve 3D animasyon görselleri de kullanılmıştır. Yazılar da bölünen hücreler gibi parçalanmakta, bölünmekte, çoğalmakta, deforme olmakta ve değişmektedir. Müzik iniş çıkışlarıyla görüntülerin hızına paralel bir şekilde kullanılmıştır. Tüm bu görüntüler seyirciye filmin konusu ve türü hakkında ipuçlarını vermektedir. Kullanılan müzik, parlak renkler hızlı geçişler rahatsız edici bir tondadır. Bu da filmin, gerilim ağırlıklı rahatsız edici olduğuna yönelik mesajı verirken seyirci filmin atmosferine hazırlanmıştır.



Şekil 76: “The Island of Dr. Moreau” film jeneriğinden karaler

Moreau” filmi katmanlı jenerik tasarım örneklerindendir. Yaklaşık 2,5 dakika olan jenerikte 400 adet görsel kullanılmıştır. Şiddetin hissettirilmesini amaçlayan jeneriğin montajı 4 ay sürmüştür (Gülen, 3006: 70).



Şekil 77: “The Island of Dr. Moreau” filminin jenerik tasarımının tipografisi ve storyboard kareleri

6. RÖPORTAJLAR

6.1. Ali Can Sekmeç ile Röportaj

Film jeneriklerine genel bir bakış, Yeşilçam ve dünya sinemasında film jenerikleri

Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Akademisi Sinema-Televizyon Bölümü'nden mezun oldu. Asistanlık ve oyunculuk yaptığı filmlerde ve TV dizilerinde tanıdığı sinema emekçileri sayesinde Türk sinemasına ait görsel malzemeler toplamaya başlamış ve bugün 25 bin parçaya ulaşan Türk sinemasının her dönemine ait görsel malzemeye (afiş, foto, el ilanı, lobi kartı, senaryo vs) sahiptir. Klaket, Sinema B, Yeni Dünya, Antrakt, Altyazı, Sinematürk gibi dergilerde sinema yazarlığı da yapan Sekmeç'in birçok kitabı da bulunmaktadır. TV'de pek çok programda danışmanlık, genel koordinatörlük ve yönetmenlik de yapmıştır.

Gülhan Kaçar: Film jeneriklerini nasıl tanımlarsınız?

A. C. Sekmeç: Bir filmin girişinde yer alan filme emeği geçenlerin bir kısmını tanıtan (yönetmen, oyuncular, yapım şirketi) ve seyirciyi filme hazırlayan grafik tasarımlara jenerik denir. İngiltere'de title, Fransa'da ise jenerik olarak isimlendirilir. Biz Fransa'dan etkilenecek jenerik adını kullanıyoruz.

Giriş jenerikleri ve film başladıktan kısa bir süre sonra giren jenerikler vardır. Özellikle bu jenerik tarzını Amerikan sinemasında çokça görmekteyiz. Bizde de kullanılmaktadır. Örneğin Yılmaz Güney'in "Güney ölüm saçıyordu" filminde jenerik filmin başlangıcından 4 dakika sonra girmektedir. Ama filmde emeği geçen tüm ekibin yer aldığı genelde siyah zemin üzerinde isimlerin kaydırılarak yazıldığı bölüme roll caption denir. Giriş jenerikleriyle roll captionlar birbirlerine benzemezler. Roll captionlara tasarımsal olarak çok da önem verilmez.

G. Kaçar: Jenerik ile roll caption arasındaki fark nedir?

A. C. Sekmeç: Roll captionlar giriş jeneriklerinden daha uzun ve kalabalıktır. Roll captionların seyirci üzerinde etkisi olmaz. Onun artık filme katkısından söz

edemeyiz. Hatta jenerik ve film içinde geçen müziklerden farklı bir müzik dahi kullanılabilir. Giriş jeneriklerinde ise kullanılan müzikler genelde filmin içinde kullanılmış müzikler olduğu gibi sadece jenerikler için üretilmiş müzikler de olabilir. Girişte yer alan jenerikler seyirci tarafından dikkatlice izlenirken roll captionlar seyircinin dikkatini çekmez çoğu zamanda seyirci bu kısımda salonu terk eder. Bu kısım artık seyirci için çokta önemli değildir. Şayet kalırsa o da filme, yönetmene, emeği geçenlere saygısından veya müzik varsa ve beğenmiş ise müzik yapımcısını okumak için kalır. Çünkü müzik sonda yazar.

G. Kaçar: Bir filmin kendi hikayesi var jeneriklerinde kendine özgü bir hikayesi olmalı mı?

A. C. Sekmeç: Olamaz ve olmamalı. Olduğu taktirde iki ayrı filme dönüşür. Bu saçma olur. Yapılıyorsa da yapılmamalı, yanlış. Ayrıca bugüne kadar yapılan tasarımların hiçbirinde böylesi bir duruma rastlanmaz, ileride olur mu bilemem ama olmamalıdır.

G. Kaçar: Film jenerikleri seyirciyi filme hazırlar dediniz. Peki film jenerikleri film tanıtımı yapar mı?

A. C. Sekmeç: Kesinlikle hayır. Film jenerikleri filmi tanıtmazlar, filmi tanıtan o filmin fragmanıdır. Jenerikler sadece emeği geçenleri tanıtır ve seyirciyi filmin konusuna hazırlar havaya sokar. Amacı da budur. Dünde böyleydi bugün de böyle gelecekte de böyle kalmalı.

G. Kaçar: Sinemada jenerik önemli midir?

A. C. Sekmeç: Çok önemli. Sinema geri dönüşü olmayan bir meslektir. Milyon dolarla harcayıp film yapıyorsun. Seyirciye sunacağın her şeyin seyirci tarafından beğenilmesini hedeflersin. Bir aşk romanı yazdın harika oldu ama bunun adı yok. Kim istemez ona güzel bir ad bulmayı güzel bir kapak yapmayı jenerik de öyle bir şey ve tamamen tasarımdır. Filmine güveniyorsan ona başarılı da bir jenerik yapmak istersin. İkisini ayrı düşünemezsin. Sadece jenerik değil iyi bir film yapmak istiyorsan jeneriğin yanında iyi bir müzik, iyi bir renk tasarımı da yapmak zorundasın. Grafik tasarımın

öğelerini kullanman gerekir. Bu unsurların hepsi birbirini tamamlar. Önemli diğer bir unsur jenerikler bir filmin tapusudur. Filmin ve kişilerin tüm haklarının korunduğu meşru belgelerdir. Film üzerindeki her türlü haklar jenerikle belirtilir.

G. Kaçar: Filmin önüne geçen jenerikler var mıdır?

A. C. Sekmeç: Film olmadan jenerik olamaz. Jenerikler filmin önüne geçemez ama çok iyi akılda kalan jenerik tasarımları vardır. Örneğin Pulp Fiction benim için öğledir. Daha birçok örnek verilebilir ama kimse jeneriğe bakarak film izlemez. Seyirci filmi izleyip salonu terk ettiğinde ya da ekranını kapattığında “jenerik çok iyiydi ama film çok kötüydü” diye bir yorumda bulunmaz. Film üzerinden düşünür ve yorum yapar. Çünkü jenerikler filmi tanıtmazlar ve kimse de sadece jenerik izlemek için sinemaya gitmez. Jenerikler, filmi tamamlayan grafik tasarımlardır. Sinema ise farklı bir alandır. Yalnız farklı alanlar olması ayrı değerlendirmeyi getirmez jenerikler grafik tasarım sanatı alanında olup bir filmi tamamlar ve o filmde ayrı düşünülemez artık. Tasarımsal süreç, içinde barındırdığı unsurlar, tipografi, renk, müzik, görsel öğeler grafik tasarım kuralları çerçevesinde düşünülür ve tasarlanır. Ama tekrar belirteyim film ile bir bütün ele alınır. Örneğin bir filme ödül kategorilerinde en iyi yönetmen, oyuncu, renk tasarımı, müzik vb. birçok alanda ödül verilirken jenerik tasarımı ayrı bir kategoride değerlendirilmez. Neden? Çünkü filmde bağımsız olarak düşünülmez.

G. Kaçar: Film jeneriklerinin filmi izletme gücüne inanıyor musunuz?

A. C. Sekmeç: Bir filmi oyuncuları, yönetmen ve filmin hikayesi izlettirir, jenerikler değil. Kimse jenerik izlemek için sinemaya gitmez. Ya da sinemaya gidip jeneriğine bakarak film izleme kararını vermez. Çünkü jenerikler filmi tanıtmazlar ve film izleme kararında etkili olmazlar. Sadece filmin atmosferi hakkında bize ipuçları verebilirler.

Yeşilçam’dan bir örnek vereyim. “Halime’den mektup var” film jeneriği animasyon tarzında yapılmış oldukça başarılı bir jeneriktir. Tasarımda bir leylek, leyleğin ağzında mektup var ve her mektup düşüşünde oyuncuların ismi beliriyor. Jenerik tasarımdan bir köy filmi olduğu anlaşılıyor ve filmin içine girmeyi kolaylaştıran bir atmosferi yaratılmış oluyor. Ayrıca düşen her mektupta beliren isim

hareketi seyircide merak uyandırarak takip ettirtiyor. Jenerik burada seyirciyi başarılı bir şekilde filme hazırlıyor.

G. Kaçar: Türk Sineması'nın film jenerikleri hakkında ne dersiniz?

A. C. Sekmeç: Eski Türk Sinema jenerikleri tabiki dünya sinemasında göre fakir jeneriklerdir, çok büyük paralar harcanmamıştır. Stüdyoda kartonlara yazarak çekmişlerdir. İsimleri tek tek kartonlara yazılır ve kaç sayfa olacaksa ona göre ayarlanır. Yönetmen bir film çeker gibi tek tek o kartları çeker. Eskiden Türk Sineması'nda jenerikler 25, 26 sayfa civarında olup önce negative çekilir sonra bunlar kurgulanırdı. Bu jeneriklerin bir kısmı filmin üzerinden akıtılırken bazı jenerikler de siyah veya kırmızı bir zemin üzerinden akıtılırdı.

Önceden jenerikler sinemayla hiç ilgisi olmayan tabelacılara yaptırılırdı. jeneriği yapan tasarımcılarında film hakkında bilgisi bulunmadan yapar ve filmle ilgisi olmayan, öylesine yorumlanmış ve birbirine oldukça benzeyen jenerikler ortaya çıkmıştır. Tabi ki bilgisayar teknolojisi olmadığından çok büyük emekler harcanarak yapılırdı. Yeşilçam Sineması jeneriklerinde tüm bilgi giriş jeneriklerinde verilir ve genelde 2-2,5 dakika sürer. Eski Türk film jenerik tasarımcılarından en önemli isim Refik Onubil'dir. Onubil, 1962'lerden 1978'lere kadar birçok jenerik yazmıştır. Yazmıştır diyorum çünkü o dönemin jenerik tasarımları ağırlıklı olarak kayan yazılardan oluşmaktadır. Jenerik tasarımcılarının adı jenerikte geçmez yalnız Onubil'in tasarımlarının yer aldığı jeneriklerde ismi "jenerik Onubil" diye yazılmıştır.

1980'li yıllarında Hilmi Güven ve Özkan Sevinç'in açtıkları jenerik tasarımı stüdyosu bulunmaktadır. Bu stüdyoda Sadece film jenerikleri üretilmiştir. Böyle bir stüdyo ihtiyacı özellikle yönetmenlerin jenerik çekmek istememelerinden kaynaklı olarak ortaya çıkmıştır. Jenerik çekmek yönetmen için ikinci bir film, kısa film çekmek gibi yorucu bir hal alacağından, yönetmenler için jenerik oldukça külfetli görülmüştür. Ama son 15 yılda Türk sinema jenerikleri de oldukça gelişti ve değişti.

G. Kaçar: Bugüne baktığımızda jenerik tasarımlarına büyük paralar yatırıla biliniyor. Neden?

A. C. Sekmeç: Evet yatırılıyor. Grafik tasarımın gelişim seyri içerisinde ilerliyor ve bu alanda gelişen bilgisayar teknolojisinden faydalıyor. Çok paralar harcanıyor ama bugün jenerik tasarımı yapmak eskiye göre çok daha kolay.

G. Kaçar: Avrupa ve Amerika'daki jenerik tasarım algısıyla Türkiye'deki jenerik tasarım algısı aynı mı?

A. C. Sekmeç: Algı, teknik aynı. Herkes birbirinden görerek yapıyor. Kullanılan teknik malzemeler programlar aynı. Hatta yeni Türk sinemasındaki bazı jenerik tasarımları yurt dışından çok daha iyidir de diyebilirim. Tasarımcıların da iyi olduğunu düşünüyorum. En iyisini yapma çabaları çok daha fazla.

G. Kaçar: Türkiye'de sinema film jenerikleri ile dizi film jenerikleri arasında fark var mı?

A. C. Sekmeç: Dizi jeneriklerinin daha özenli yapıldığını düşünüyorum. Dizi yapımında zaman çok daha geniş ve süreklilik arz ediyor. Bu nedenle Jenerik tasarımlarında güncellemeler yapılmak zorunda kalınıyor.

G. Kaçar: Bugünün jeneriklerini nasıl görüyorsunuz?

A. C. Sekmeç: Günümüzde ağırlıklı olarak film üzerine tasarlanan jeneriklere daha çok rastlıyorum. Filme direkt jenerikle giriliyor. Günümüzde böylesi bir furya görüyorum. Avrupa film jenerik tasarımının Amerika film jenerik tasarımına göre daha sanatsal olduğunu düşünüyorum. Avrupa sineması sanat yapma kaygısı üzerine kurulu iken Amerikan sineması ise para kazanma üzerine kurgulanmıştır. Bu yaklaşım film jenerik tasarımına da yansımıştır. Türk sineması ise Avrupa ve Amerikan ekolünden etkilenmiş olup tasarımlarda iki ekolünde etkisi görülmektedir. Bugün Türk Sineması jenerik tasarımlarına ciddi paralar harcıyor ve tasarım kalitesi olarak dünya sinemasının gerisinde değil.

Jenerik tasarımın gelişimi bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle birebir ilintilidir. Günümüz bilgisayar teknolojisiyle jenerik tasarımında istenen her türlü efektler ile tasarım yapılabilir. Efektler Jenerik tasarımında en temel öğelerinden biridir. Filmin kim olduğunu sana söyler. Şunu da unutmamak gerekir ki

jenerikler, film değildir tamamen grafik tasarım ürünleridir, grafik sanatının bir parçasıdır. Bilgisayar öncesi teknolojiye bunları yapmak mümkün değildi veya çok çok zordu. Aslında şimdilerde jenerik tasarımı yapmak çok daha kolay. Eskiden jenerikler yönetmen için külfet oluşturmaktaydı. Amatörceydi belki ama ciddi bir emek vardı. Ya yönetmen çekerti ya da kameraman çekerti. Günümüzde çok daha kolay. Günümüzde jenerik tasarımı sektörleşiyor. Ama bunu sinemadan bağımsız düşünmemek gerek. Çünkü sinema olmadan jenerik tasarımı olmaz.

6.2. Enes Özenbaş ile Röportaj

Film jenerik tasarımı ve Şahsiyet dizi filminin jenerik incelemesi

Enes Özenbaş, İstanbul'da yaşayan bir grafik / jenerik tasarımcı ve yönetmendir. Kariyerine dijital bir heykeltıraş olarak başladı ve görsel merakı onu dijital sanatın birçok dalına itmiştir. Eserleri çoğunlukla görsel hikaye anlatımı, konsept tasarımı ve deneysel film yapımı üzerine yoğunlaşmıştır. Son günlerde, duyguların etrafında kalıplanmış mikro öyküler yaratmakla ilgileniyor. Sinematografi, Sanal Gerçeklik ve doğa, mekan, zaman ve psikoloji gibi temaları merak ediyor.

GülhanKaçar: Hareketli grafik tasarımı nasıl tanımlarsınız?

Enes Özenbaş: Normal bir grafik çalışmada aktarılmak istenen fikir tek kareyle sınırlıdır. Hareketli grafik te çalışmaya zaman (timeline) dahil olur ve gösterilmek istenen her elementin fikir etrafında belirli bir ritim ve akıcılık ile hareket etmesi, fikri aktarması gerekir. Gerçekleştirilmek istenen proje artık tek kare formattan çıkıp bir filme dönüştüğü için kompozisyonda kontrol edilmesi gereken element sayısı artar ve proje kompleksleşir. Mümkün olan en basit şekilde fikir aktarılmaya çalışılır.

G. Kaçar: Hareketli grafik tasarım ile film jenerikleri arasındaki ilişkiyi nasıl tanımlarsınız?

E. Özenbaş: Hareketli grafik tasarımı aslında bir iletişim methodu. Jenerik tasarımı ise geçmişte olan fakat günümüzde evrilmeye devam eden bir alan. Hareketli grafik tasarımı ve jenerik teknik olarak benzer aşamalardan geçiyor. Fakat Jenerik tasarımında aktarılmak istenen fikir genelde film, dizi veya herhangi bir projenin

kadrosunda bulunan, yani projede yer alan insanların isimlerinin ön plana çıkarılması veya izleyicinin deneyimlemek üzere olduğu içeriğin duygu ve atmosferini kısa bir kurguyla tanımlamak olarak tarif edilebilir.

G. Kaçar: Jenerik tasarımının grafik tasarımla sinemanın karışımı olduğuna inanıyor musunuz yoksa bir jenerik tasarımcısı olabilmek için başka şeylere daha gerek var mıdır?

E. Özenbaş: Jenerik tasarımı yapabilmek için grafik düşünebilmek önemli çünkü elinizde sınırlı bir zaman var ve bunları doğru kompozisyonlar aktarmanız gerek. Fakat Jeneriğin varoluş amacı ekipte yer alan isimleri ve projenin başlığını göstermek olduğu için ciddi bir typography bilgisi gerekir. Genel olarak yüksek estetik kaygı, kompozisyon bilgisi, bütünlük, grafik obsesyon olarak tanımlayabilirim.

G. Kaçar: Hareketli grafik tasarım olmadan film jeneriği yapmak mümkün mü?

E. Özenbaş: Mümkün, fakat günün sonunda kamera ile çekimde yapılsa elinizde var olan şey hareket içeren bir görüntü ve bir dil etrafında yine bir araya gelmeleri gerek. Yani değişen tek şey medium.

G. Kaçar: Filmin zaten bir hikayesi varken, filmin jeneriğinin kendine ait bir hikayesi olmalı mı?

E. Özenbaş: Kendine ait bir hikayesi olamaz, mümkün olduğunca filmin hikayesine destek olmalı.

G. Kaçar: Bir tasarımcı olarak hangisi sizi daha çok heyecanlandırır? Kendi çekimlerinizi yapmak mı yoksa filmin kendi görüntülerini kullanmak mı?

E. Özenbaş: İki seçenekte geçerli, filmin kendi görüntüleriyle de mix'lenebilir veya sahneler baştan da yaratılabilir. Önemli olan final çıktı.

G. Kaçar: Yeni bir jenerik projesine başlarken senaryo ya da brief elinize ulaştığında yapacağınız ilk iş ne olur?

E. Özenbaş: Senaryonun değer verdiği karakter, obje ve fikirleri bulmak

G. Kaçar: Fikir üretirken ilham kaynaklarınız neler olabilir? Başarılı bir jenerik tasarlamak için senaryo sizce yeterli mi?

E. Özenbaş: Jenerik tasarımı (Main Title Design) özgür bir alan fakat Senaryonun iyi olmasının jenerik üstünde büyük etkisi var. İlham kaynağı olarak ilk kullanılabilecek şey senaryo. Kötü yazılmış bir senaryo kullanılarak ta iyi bir jenerik üretilebilir fakat konu dışına çıkabilir, günün sonunda jeneriğe aldanıp izlemeye başladığınız kötü yapıtlarla karşılaşabilirsiniz :)

G. Kaçar: İlham aldığınız tasarımcılar var mı? varsa kimler ve neden bu kişiler?

E. Özenbaş: Kyle Cooper, Ash Thorp, Kuntzel + Deygas Aklıma gelen birkaçını yazdım. Aslında çok fazla insan takip ediyorum. Genelde kendini tekrar etmeyen, yeni fikirler deneyimlemeye açık insanlar ilgimi çekiyor.

G. Kaçar: En sevdiğiniz 3 film jeneriği söyler misiniz? ve hangi filmin jenerik tasarımını yapmak isterdiniz?

E. Özenbaş: Se7en, Alien, Catch Me If You Can,

G. Kaçar: Şahsiyet film jenerik tasarım çalışma yaklaşımınız nasıl ilerledi.

E. Özenbaş: Senaryodan çıkarttığımız fikirleri bir moodboard'a daha sonra da storyboarda çevirdik. Senaryoyu destekleyen veya ilerleyen bölümlerde izleyicinin karşısına çıkabilecek ikonik obje ve mekanlarla kompozisyonları kurduk.

G. Kaçar: Kullanılan tipografi, renk, müzik, fotoğraf ve hareketli grafik öğelerin kullanım amaç ve dağılımı hakkında bilgi veririmisiniz?

E. Özenbaş: Title tipografisi Agah Bey'in kullandığı etiket makinasından geliyor. Şahsiyette yakalanmak istenen görüntü retro (neon) idi. Biz de ışık ve renk seçimlerimizde bunlara dikkat ettik.

G. Kaçar: jenerik Filme kısa bir girişten sonra konumlandırılıyor. Buna tasarımcı mı yönetmen mi karar veriyor. Bu konumlanışın jenerik tasarıma etkisi var mı?

E, Özenbaş: Filmin kurgusu ve hissiyatına göre Title'ın konumu değişebilir. Yönetmen karar verir.

G. Kaçar: Film jeneriklerinin bir filmi izlettirebilme gücüne ne kadar inanıyorsunuz. Filmin önüne geçen jenerikler var mıdır ve olmalı mıdır?

E. Özenbaş: Filmin önüne geçen jenerikler az da olsa var ama film hatırlanmadığı sürece jeneriğin de hatırlanması veya etki bırakması zor.

SONUÇ

İnsanlığın görüntüyü kaydetme ve hareketli görüntü yaratma çabasının tarihi çok eskilere dayanır. Özellikle göz kusurunun yaratmış olduğu hareket yanılgısının fark edilmesinden sonra birçok hareketi görüntü yaratan oyuncaklar aletler icat edilmiş ve büyük ilgi toplamıştır. Fotoğrafın icadı ile görüntünün kaydedilmesi, kaydedilen görüntünün muhafaza edilip taşınabilmesi önemli bir dönemeç olmuştur. Bundan sonrasını ise fotoğraf karelerinin hareketlendirilme çabası izlemiştir.

Tüm bu hareketli görüntü arayışı 20. yüzyılda sinemanın bulunuşuyla bir tatmini yaşamıştır. Hareketli fotoğraflardan oluşan sinema 20. yüzyılın en önemli icatlarından kabul edilir. Çıktığı andan itibaren insanları etkileyen sinema, bugün de hem sanatsal anlamda hem de ticari anlamda ilgi odağı olmuştur.

Teknolojik gelişmeler, rekabetin doğması fotoğraf ve sinemada yeni arayışların kapısını açmış ve canlandırma ve hareketli grafik tasarımın da temelleri atılmıştır. Sinema tarihinde “Voyage to the Moon (Aya Yolculuk)” filmi ile Georges Melies, durağan olan nesneleri, hareket ettirerek onları canlandıran ve efekt kullanan ilk kişi olmuştur. Böylece sinemanın grafik sanatlarıyla ilişkisi de başlamıştır.

Sinemanın grafik sanatlarıyla ilişki kurmasında özellikle resim ve müzikle ilgilenen yönetmenlerin etkisi oldukça büyük olmuştur. Sinemada hareketli grafik kullanımının ilk örneklerine modern sanat hareketleri ile birlikte Alman ve Amerikan Avangardların, Dadaistlerin çalışmalarında görmekteyiz. Bilgisayar teknolojisinden önce sinemada hareketli grafik tasarımına yer veren Avangard sanatçılar sinemanın vermiş olduğu imkanları kullanarak deneysel çalışmalar yapmışlardır. Biçim, form, hareket ve ses ilişkisi üzerinden konularını işleyen sanatçılar, sinemada hareketli grafik tasarımın kullanıldığı ilk örnekleri yaratmışlardır. Marcel Duchamp, Man Ray, Oskar Fischender, Hans Richter, Viking Eggeling ve Walter Ruttmann bu alanda öne çıkan isimlerdendir.

1920’lerde Marcel Duchamp ve Man Ray’in “Anemic Cinema” adlı deneysel kısa filmleri hareketli tipografi üzerinden ilerlemektedir. Filmin ruhu temposu

hareketli grafiklerle verilmiştir. Kullanılan tipografi filmin temel ögesi durumundadır. Walter Ruttmann ise metin, görüntü, müzik ve canlandırma özelliklerini bir arada kullanan bir sanatçı olmuştur. Bu nedenle Ruttmann, “çoklu ortam sanatı”nın öncüsü olarak da değerlendirilir. “Opus 1” Onun müzik, görüntü ve renk üzerinden kurguladığı ilk kısa filmidir. Dada hareketinin önemli isimlerinden müzisyen ve ressam Eggeling ve Alman film yapımcısı Hans Richter “Symphonie Diagonale” isimli deneysel filmlerinde, müzik ve görüntü ilişkisi üzerine yapılan düz çizgiler ve eğrileri kullanan bir dizi kaydırmalı çizim üzerine farklı biçim ve kalınlıklarda formları kullanmışlardır. Hans Richter ritme oldukça önem veren bir sanatçıdır. Man Ray’ın 1926’da doğaçlama bir biçimde çekilen Dadaist film Emak-Bakia’da hareketli tipografiye yer verdiğini görüyoruz. Film, yüzer ve döner şekillerde hareket eden yazıların, soyut ışık biçimleri ve kumaşın beyaz çizgileriyle kurduğu ilişki üzerine kurulmuştur. Bu alandaki en önemli isimlerden biri de Oskar Fischinger’dir. Oskar Fischinger, filmlerinde resim ve soyut sanat unsurlarından faydalanmış, müzikle senkronize hareketi esas alan animasyonlar üretmiştir. Sanatçının çalışmaları soyut sinemanın ilk örneklerinden olup animasyon ve canlandırma unsurlarının da içinde bulunduğu deneysel filmlerdir. Fischinger’in 1938 yapımı An Optical Poem’i renk, şekil ve ışığın müzikle uyumu açısından en önemli hareketli çalışmalarındandır.

Fernand Léger, Mary Ellen Bute, Len Lye, Norman McLaren, Stan VanDerBeek, gibi saantçılar da deneysel çalışmalarında hareketli grafik tasarımı kullanarak film yapan öncü isimlerdir. Sinemada hareketli grafikleri ilk olarak Avangard sanatçıların deneysel filmlerinde görmekteyiz ama sinema ile hareketli grafiklerin buluştuğu en önemli saha film jenerikleri olmuştur.

Birçok disiplini içerisinde barındıran film jeneriklerinin temel amacı başlangıçta filmin yapımında yer alan çalışan kişi ve kurumları anlatan bilgilendirmeler olmaktadır. Bugün yine temel amacı bu olmakla beraber çok daha kapsamlı bir hal almıştır. Gelişen grafik tasarım sinemayı da etkilemiş, jenerikler grafiksel tasarım ürünü olarak ele alınmaya başlanmış ve özel bir alan olarak jenerik tasarımı ortaya çıkmıştır. Film Jeneriklerinde kullanılan grafik ve hareketli grafik (motion graphics) teknikleri, koreografi, kompozisyon, renkler, efektler, kısacası

bütün görsel ve işitsel öğeler, filmin yapısını ve karakterini özetler (Akkaya, 2011,66).
Bu anlamda birer kurumsal kimlik özelliği taşırlar

Jenerik tasarımı; tipografi, hareketli grafik, fotoğraf, renk ve müzikten oluşan beş temel unsurdan oluşmaktadır. Hareketli grafikler bu dört temel unsura hareket kazandırarak bünyesinde toplar. O nedenle jenerik tasarımı aynı zamanda hareketli grafiklerdir.

Hareketli grafikler, görüntü ve yazının belli bir mantık çerçevesinde ardışık olarak sıralanması ile oluşturulur. Mesajın seyirciye etkili ve hızlı bir şekilde iletilmesinde oldukça önemli bir tasarım alanıdır. Özgün, akılda kalıcı film jeneriklerinin yaratılmasında hareketli grafikler önemli bir yer edinir. Hareketli grafikler ile gerçek dünyada başarılamayacak şeyler, hayaller tasarlanarak var edilebilmektedir. Bundan dolayı ilgi çekici, sıra dışı jenerik tasarımları yapmak, seyircinin ilgisini film başlamadan filme yöneltmek mümkün hale gelmiştir. Bu anlamda hareketli grafikler sınırsız bir yaratıcılık alanıdır. Ayrıca Hareketli grafikler evrensel bir dile sahiptir. Bu teknikle tasarlanan film jenerikleri, en kısa yoldan, söze, sese gereksinim duymadan bir fikri farklı kültürden, coğrafyadan, dilden, izleyiciye aktarabilme gücüne sahiptir (Uyan, 2013: 24).

İlk film jenerikleri sessiz sinema döneminde görülmektedir. Bilgilendirme amaçlı yapılan bu jenerikler statik olup basılı materyallerin fotoğraflanması veya kameraya çekilmesiyle tamamen teknik ve zorunlu bir ihtiyaç olarak çekilmiştir. Sesin sinemaya girmesi ve teknolojinin gelişim seyrine ayak uyduran sinemada jenerik tasarımları hareketli grafik unsurları kullanmaya başlamasıyla jenerikler filmin önemli bir parçası haline gelmiştir.

İkinci Dünya Savaşı'nın sonucu olarak ortaya çıkan ekonomik kriz ve televizyonun yaygınlaşması sinema seyircisinin azalmasına ve sektörün ekonomik olarak krize girmesine neden olmuştur. Fakat bununla beraber İkinci Dünya savaşı sonrası yaşanan beyin göçü, film stüdyolarının tekeliindeki sinemanın bağımsızlaşması ve yaşanan krizden çıkma stratejileri ise sinema ve jenerik tasarımına olumlu yönde etki eden temel gelişmeler olmuştur. Televizyonun evlere girmesiyle birlikte endüstrileşme ve daha geniş kitlelere hitap etme ihtiyacı duyan sinema, grafik tasarım

ile daha yakından bir iş birliği içerisine girmiştir. Bu iş birliğinden en büyük etkilenmeyi film jenerikleri yaşamıştır.

Sinemada yaşanan gelişmeler ve dönemlerinin sanat akımları film jenerik tasarımında oldukça etkili olmuştur. Beyin göçüyle Amerika'ya gelen Herbert Bayer, Ladislav Sutnar, Laszlo Moholy-Nagy, Györg Kepes ve Walter Gropius gibi, Bauhaus, Konstrüktivizm tasarım ekolünün temsilcileri olan bu isimler Amerika'da açtıkları okullar ile grafik tasarımın gelişimine önemli katkılar sunmuşlardır. Paul Rand, Bradbury Thompson, Saul Bass, gibi önemli tasarımcılar bu okullardan eğitim almış basılı yayın tasarımcılığından reklam ve sinema alanına kadar oldukça başarılı işlere imza atmış ve bu sektörlerin gelişimine katkı sunmuşlardır.

1955 ve 60'lar film jeneriklerinin gelişimi açısından oldukça önemli bir tarihtir. Bu dönemde, stüdyodan bağımsızlaşan tasarımcılardan en önemli isim olan Saul Bass'tır. Saul Bass ve Otto Preminger tasarımcı yönetmen ilişkisi önemli bir dönem açmış ve bu ilişki, stüdyo firma ilişkisinin tabularını kırmıştır. Özellikle bir filmin grafik tasarım araçlarıyla oluşturulduğu kurumsal tasarımı ki en başta posterinin jenerik tasarımıyla doğru bir şekilde bütünleştirilerek devam ettirilmesi seyirci üzerinde oldukça etkili sonuçlar doğurmuştur. Durağan olarak oluşturulan film posterleri film jenerik tasarımında hareketli grafiklerle daha etkili hale getirilmiştir. Bass, tasarımlarında hareketi grafikleri temel bir öğe olarak değerlendirmiş ve kendine has bir dil yaratmıştır. O'nun statik grafik tasarım dili jenerik tasarımlarında kullandığı hareketli dile çok yakındır. Bass, grafik tasarımıyla sinemanın hareketli dilini sentezleyerek bir tasarım yaklaşımı, dili oluşturmuştur. Yaptığı film jenerikleriyle de jenerik tasarımında önemli bir dönemi başlatmıştır. 1960 sonrası oldukça önemli jeneriklere imza atan diğer iki tasarımcı da Pablo Ferro ve Maurice Binder'dır. Ferro'nun tipografi kullanımı ve tasarımsal yaklaşımı ile 1960 döneminde diğer tasarımcılardan ayrılan bir yaklaşımı olmuş ve jenerik tasarımı açısından önemli bir grafik tasarımcı olarak yer edinirken Maurice Binder'da Animasyon, Optik efektler, su altı çekimleri, yakın ve yavaş çekimler filtreler gibi gerçekleştirdiği bir deneysel yaklaşımlarla jenerik tasarımında önemli çalışmalar gerçekleştirmiştir.

Bilgisayar teknolojisinin gelişmeler jenerik tasarımında oldukça önemli bir yere sahiptir. Tasarımlarda özgünlük, tipografik tasarımdaki çeşitlilik, grafik anlatım tekniklerindeki özgürlük, ve hız açısından vermiş olduğu kolaylıklar jenerik tasarımının da gelişmesinde oldukça etkili olmuştur. Kyle Cooper 1990’larda bilgisayar teknolojisini kullanarak jenerik tasarımında yeni bir dönemi başlatan isim olmuş ve film jeneriklerinin tekrardan sinema tasarım dünyasında ilgi odağı olmasının kapılarını açmıştır. Kısacası Saul Bass, Pablo Ferro, Maurice Binder, ve Kyle Cooper jenerik tasarım tarihinde oldukça büyük öneme sahip tasarımcılardır.

Film jenerik tasarımı sinemanın dilinden ve grafik tasarımında temel ilkelerinden beslenerek kendi özgün dilini yaratmıştır. Bu özgünlük filmde uzaklaşmak değil aksine filmi en yaratıcı ve etkili bir şekilde ilk anından itibaren seyirciye hissettirmektir. O nedenle jenerik tasarımları teknolojiye oldukça faydalanırlar ama asıl etki düzeyleri yaratıcılık konusundaki başarılarında yatar.

Danimarkalı yazar Rolf Jensen, gelecekte yaratıcılığın ön plan çıkacağı düşüncesindedir. Gelecekte hayal gücünün, duyguların, yaratıcılığın bilginin önüne geçeceği bir “Hayal Çağı”nın var olacağını savunmaktadır. Bu çağda her alanda köklü değişimler yaşanırken özellikle de yaratıcılığın öneminin artacağı vurgusunda bulunur. Atiker, sanatta yeterlilik tezinde Rolf Jensen’ın “İş yaşamı motive edici, yaratıcı ve duygusal tatmin sağlayacak zorlu bir eğlence olacak. Hukuk, tıp, mühendislik gibi meslekler insanlar için önemini yitirecek. Çünkü bu görevleri düşünme yetisine sahip bilgisayarlar devralacak. İnsan gücüne ihtiyaç duyulan bir çok işi de programlanmış makineler gerçekleştirecek. Böylece düş kurmasını bilen, yaratıcı insanlar ön plana çıkacak. İnsanlar yaratıcılığın en önemli kriter olduğu sektörlerde çalışacak.” (Atiker, 2009: 167). Yorumuna yer vererek yaratıcılığın önemine ve gelecekte üstleneceği görev ve konumuna vurgu yapar.

Teknolojik gelişmeler bizlerin bilgiye ulaşımın kolaylaştırırken yaratıcılığın da önemini artırmaktadır. Çünkü yaratıcılık halen insanların hayal gücünde saklı bulunmaktadır. Hayal gücünün, yaratıcılığın teknolojiyle uyumlu ilişkisinin ürünü olan hareketli grafikler ve film jenerikleri konumlandıkları alanda varlıklarını ve etki düzeylerini yükseltecektir.

Sonu olarak; grafik tasarım ile sinemanın buluşma noktası olan film jenerikleri hayal gücünün sınırsız kullanımına açık, etki düzeyi oldukça yüksek tasarım alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. İlk çıktığı günden itibaren insanlığı büyüleyen sinema hem sanatsal boyutuyla hem de çok büyük bir ekonomik sektör olarak bugün de çok önemli, bir yere sahiptir. Bu alanın bir parçası olan ve grafik tasarım ürünü olarak karşımıza çıkan film jenerikleri de sinemanın bir parçası olarak aynı ilgi ve önemi paylaşmaktadır. Birçok disiplini içerisinde barındıran hareketli grafikler bir jeneriğin temel taşı olarak tasarımın varlığını ve etkisini sürdürmektedir. Bu önemli iki disiplinin kesişmesinden de jenerik tasarımı kendi dilini yaratarak doğmuştur.



KAYNAKÇA

Kitaplar

- Abisel, N. **Sessiz Sinema**, (Birinci Baskı) Om yayınevi, İstanbul, 2003
- Bazin, A., **Sinema Nedir?** Doruk Yayınları, İstanbul, 2011
- Becer, E., **İletişim ve Grafik Tasarım**, Dost Kitabevi Yayınları, (Dokuzuncu Baskı), Ankara, 2013
- Göymen, K. **Jenerik Tasarım Analizi**, Iksad yayınevi (Birinci Baskı), Ankara, 2020
- Monaco, J., **Bir Film Nasıl Okunur?** Oğlak Bilimsel Kitaplar/Sinema, (Birinci Baskı) İstanbul, 2002
- Özuyar, A., **Sessiz Dönem Türk Sinema Tarihi (1895-1922)** Yapı Kredi Yayınevi, (Birinci Baskı), İstanbul, 2017
- Ruşen Nurhayat Tanrıbilir (Ed), (2015) Yeni Medya ve İletişimsel Yaklaşımları, (Birinci Baskı) Balaban, Y., **Sessiz Sinemadan Yeni Medyaya Canlandırma sinemasının İlk Starı Kedi Felix Üzerine Bir İnceleme**, Kriter Yayınevi, İstanbul, 2015
- Uçar, T., Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İnkılap Kitabevi, (Dördüncü Baskı), İstanbul, 2004
- Zeynep Özarslan (Ed), (2013) **Sinema Kuramları 1, Münsterberg, H., “Zaman, Mekan, Nedensellik”** Su Yayınevi, İstanbul, 2015

Tezler

Akdoğan, O., **Film Jenerik Tasarımının Teknolojiyle Birlikte Tarihsel Gelişimi ve Bir Jenerik Uygulaması**, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı, Ankara, 2018

Akgün, H., **2000’li Yıllarda Hareketli Grafik Tasarım**, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı, İstanbul, 2013

Akkaya, A., **Güncel Animasyon Tekniknolojilerinin Film Jeneriklerine Etkisi**, Yüksek Lisans tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Ana sanat Dalı Grafik Tasarım Programı, İstanbul, 2011

Atiker, B. **Hareketli Grafiklerin Evrimi ve Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi için Bir Uygulama Örneği**, Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı, Ankara, 2009

Baranseli, E.S., **Gelişen İletişim Teknolojileri ile Grafik Anlatım Dili ve Grafik Tasarımın Yeni Uzantıları**, Sanatta Yeterlilik Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir, 2009

Bayrakdar, A., **Hareketli Grafik Tekniği ile TV Reklamı Hazırlanması Anadolu Üniversitesi İkinci Üniversite Reklam Fimi Uygulaması**, Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama, Kütahya, 2013

Boyraz, G., **Kinetik Tipografi Uygulamalarının Üretim Sorunları ve Denaysel Çalışmalar: Yeşilçam Diyaloglarının Tipografik Temelde Canlandırma Yöntemiyle Hareketlendirilmesi**, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı, Ankara, 2017

- Dinçer, N., **Güzel Sanatlar Eğitiminde Kinetik tipografi Öğrertimine Yönelik Eylem Araştırması**, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir, 2017
- Doğramacı, T. **Başlangıçtan Günümüze Animasyon-Sinema İlişkisi**, Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı, Kütahya, 2011
- Gül. C.C., **Sinema Jeneriklerinin Göstergebilimsel Analizleri ve Türk Sineması Jenerikleri için Uygulama Önerileri**, Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2016
- Gülen, E., **1950 ve Sonrası Amerikan Sinemasında Film Jenerik Tasarımının Gelişimi ve Teknolojinin Bu Alana Etkileri**, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Ana Sanat Dalı, İstanbul, 2006
- Göktepe, E. **Geçmişten Günümüze Hareketli Görüntü Ve Türkiye’de Animasyonun Gelişimi** Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Medya Ve İletişim Sistemleri, İstanbul, 2015
- İlbars, E. **Hareketli Grafik Tasarımda Minimalizm**, Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 2019
- Kılıç, E., **Kinetik Tipografi: Bir Müzik Videosu Tasarımı**, Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Ankara, 2011
- Mutlu, E., **Film Jeneriklerinde Hareketli Grafik Kullanımı**, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Güzel sanatlar Enstitüsü Yeni Medya Anasanat Dalı, Ankara, 2018
- Noyan, N.E., **Sinema ve Grafik Tasarımın Ara Kesitinde Türk Sineması Jenerikleri Tarihi**, Doktora Tezi, İstanbul teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitisi, İstanbul, 2008

- Olgun, İ., **Televizyon Program Jeneriklerinde, Müzik ve Hareketli Grafik Tasarım İlişkisi**, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Ana sanat Dalı, İstanbul, 2014
- Öz. H., **Sinema Jeneriklerinde Görsel Tasarım Açısından Grafik Öğelerin Kullanımı**, Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Ankara, 2006
- Öztaş, T. **Bilim Kurgu Filmlerin Açılış Jeneriklerinde Hareketli Grafik Kullanımı Ve Bir Uygulama Önerisi** Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Ankara, 2019
- Öztütüncü B. **İki Boyutlu Ve Üç Boyutlu Animasyonların Grafik Tasarım Olarak İncelenmesi** Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı Grafik Tasarım Programı, İstanbul, 2018
- Sarıkahya, E., **Televizyon Sanat Programları Jeneriklerinin Grafik Tasarımına İlişkin Öğretim Elemanı Ve Uzman Görüşlerinin Değerlendirilmesi**, Doktor Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Grafik Eğitimi Bilim Dalı, Ankara, 2011
- Sayın, S., **Film ve Dizi Film Jeneriklerinde Hareketli Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama**, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Ankara, 2011
- Toprak, O., **James Bond Film Jeneriklerinin İncelenmesi ve Örnek Bir Jenerik Uygulaması**, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Bileşik sanatlar Anasanat Dalı, Ankara, 2019
- Tuğan, A.P. **Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri ve Grafik Tasarımcı Saol Bass'ın Yaklaşımı**, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Ana sanat Dalı, İzmir, 2012

Uyan, Ö., **2000’li Yıllardan Günümüze Türk Dizi Jeneriklerinin İçeriksel ve Biçimsel Açıdan İncelenmesi**, Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı Grafik Tasarım Programı, İstanbul, 2013

Sürekli Yayınlar

Çevik, İ.F, **Dada Ve Sürrealizm Akımların Hareketli Grafik Tasarım Üretimlerine Etkisi**, ATLAS Journal International Refereed Journal On Social Sciences, Vol:6, Issue:28 pp:440-453, 2020

Gümüştekin, N. **Rengin Bir Grafik Tasarım Ürünü Olarak Afişe Katkısı: Tarihsel Bir İnceleme**, Yedi Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi, Sayı9, 35-50, 2013

Haller, J. **The CBS Eye The Lasting Design of William Golden**, Graphic Design Perspectives, 2017

Sakman, S. **İlk Film Jeneriklerinde Çizgi Film Ve Animasyon Tekniklerinin Kullanımı**, International Social Sciences Studies Journal, Vol:6, Issue: 68; pp:3557-3565, 2020

Sarıkahya, E. **Grafik Tasarım Eğitiminde Hareketli Grafik Tasarım Dönemi**, Dergi Park, Cilt 1, Sayı 14, 103-118, 2014

Şenler, F. **Animasyon Tekniği Tarihi ve Türkiye’deki Yansımaları**, Türkiyat Araştırmaları, Sayı 3, 99-113,2015

Türker, İ.H. “Canlandırma”nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı, İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Cilt 1 Sayı 2, 227-241, 2011

T.C. Millî Eğitim Bakanlığı, **Kurgunun Temelleri**, Ankara, 2011

İNTERNET / Süreli Yayının Elektronik Versiyonu

Atiker, B. **Televizyon Tarihinde Hareketli Grafikler**, Akademia, Grafik tasarım 52, 32-37

https://www.academia.edu/2649726/Televizyon_Tarihinde_Hareketli_Grafi_kler, 2013 06. 12. 2020

İzgöer, M.S. **Sinema Tarihinin Anlamı Üzerine Bir Deneme**, Akademia,

https://www.academia.edu/37896527/SİNEMA_TARİHİNİN_ANLAMI_Ü_ZERİNE_BİR_DENEME, 2018, 06. 12. 2020

Koçak, C. **Film Bitiş Jeneriklerinin Dünü, Bugünü ve Yarını**, <https://vesaire.org/film-bitis-jenerik-dunu-bugunu-yarini/>, 2017, 06. 12. 2020

(Milliyet, DeneySEL Sinema, <https://translate.google.com/translate?hl=tr&sl=en&u=https://expcinema.org/site/en/wiki/artist/stan-brakhage&prev=search&pto=aue>, 2018, 06. 12. 2020

ÖZGEÇMİŞ

1976 Kemaliye / Erzincan doğumludur. Anadolu Üniversitesi Sosyoloji ve İstanbul Gelişim Üniveristesi ön lisans Grafik Tasarımı okudu. 2018 yılında Beykent Üniversitesi İletişim Sanatları ve Tasarımı bölümünde yüksek lisans eğitimi aldı. 13 yıldır reklam sektöründe Garafik Tasarımcı / Art Director pozisyonunda çalışmalar yürütmektedir.

Gülhan KAÇAR

