



Hacettepe Üniversitesi Gzel Sanatlar Enstits

Grafik Anasanat Dalı

**FİLM JENERİK TASARIMININ TEKNOLOJİYLE BİRLİKTE
TARİHSEL GELİŞİMİ VE BİR JENERİK UYGULAMASI**

Ozan AKDOĞAN

Yksek Lisans Tezi

Ankara, 2018

FİLM JENERİK TASARIMININ TEKNOLOJİYLE BİRLİKTE TARİHSEL GELİŞİMİ VE BİR JENERİK UYGULAMASI

Ozan AKDOĞAN

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Grafik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2018

KABUL VE ONAY

Ozan AKDOĞAN tarafından hazırlanan "Film Jenerik Tasarımının Teknolojiyle Birlikte Tarihsel Gelişimi ve Bir Jenerik Uygulaması" başlıklı bu çalışma, 16 Nisan 2018 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Incilay Yurdakul (Danışman)

Doç. Özden Pektaş Turgut

Doç. Kağan Olguntürk

Yrd.Doç. Zulfikar Sayın

Yrd.Doç. Banu Bulduk Türkmen

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Pelin Yıldız

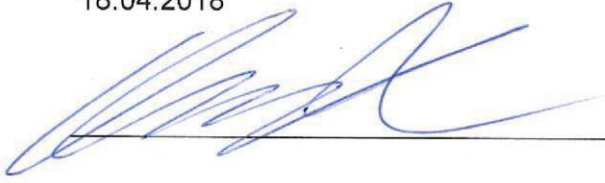
Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezim/Raporum sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporumun 2 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

18.04.2018



Ozan AKDOĞAN

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

● **Tezimin/Raporumun tamamı dünya çapında erişime açılabilir ve bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir.**

(Bu seçenikle teziniz arama motorlarında indekslenebilecek, daha sonra tezinizin erişim statüsünün değiştirilmesini talep etseniz ve kütüphane bu talebinizi yerine getirirse bile, teziniz arama motorlarının önbelleklerinde kalmaya devam edebilecektir)

○ **Tezimin/Raporumuntarihine kadar erişime açılmasını ve fotokopi alınmasını (İç Kapak, Özet, İçindekiler ve Kaynakça hariç) istemiyorum.**

(Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir, kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisi alınabilir)

○ **Tezimin/Raporumun.....tarihine kadar erişime açılmasını istemiyorum ancak kaynak gösterilmek şartıyla bir kısmı veya tamamının fotokopisinin alınmasını onaylıyorum.**

○ **Serbest Seçenek/Yazarın Seçimi**

16 /04/2018



Ozan AKDOĞAN

TEŐEKKÜR

Tez alıőmamı gerekleőtirmemde deęerli bilgileri ile beni ynlendiren ve destekleyen danıőmanım Sayın Prof. İncilay Yurdakul'a, alıőmam sresince beni destekleyen Babam Nurettin Akdoęan'a ve yardımlarını esirgemeyen Arő. Gör. Mustafa Uygur evik'e teőekkr ederim.

ÖZET

AKDOĞAN, Ozan. *Film Jenerik Tasarımının Teknolojiyle Birlikte Tarihsel Gelişimi ve Bir Jenerik Uygulaması*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2018.

1950'lerin sonlarına doğru Hollywood filmlerinin çekim sayısında büyük bir artış gözlemlenmiş, bununla doğru orantılı olarak daha büyük ve daha çok çalışandan oluşan prodüksiyon ekipleri filmlerde kullanılmaya başlanmıştır. Hollywood'un giderek artan prodüksiyon nüfusu geçte olsa jeneriklerin gelişmesinden sorumlu olmuş, artan prodüksiyon çalışanlarının sayısı film içerisindeki jeneriklerin gösterim sürelerinin uzamasına sebep olmuştur. Film içerisindeki jeneriklere verilen sürenin artmasıyla grafik tasarım ve tipografi jeneriklerle daha uyumlu ve üzerinde daha fazla düşünülen bir konu haline gelmiştir. Tüm bu olumlu gelişmeler jeneriklerin, sinemanın olmazsa olmaz bir parçası haline gelmesine sebep olmuştur. Jenerik tasarımının öneminin gelişen teknolojiyle birlikte doğru orantılı olarak artması bu tezin konu seçiminde önemli bir yere sahiptir.

Bu araştırmada öncelikle sinema tarihine kısaca değinilmiş, jenerik tasarımı denilince akla gelen ilk tasarımcılardan olan Saul Bass üzerinden araştırmalar yapılmıştır. Araştırmada, Saul Bass öncesi ve sonrası olmak üzere iki önemli dönem incelenmiş ve bu incelemeler doğrultusunda teknolojinin yıllar içinde ilerlemesi üzerinde durulmuştur. Jenerik tasarımında grafik tasarım öğeleri olarak; imge, tipografi, renk ve doku kullanımları örnekler üzerinden incelenmiştir. Tüm bu incelemelerin sonunda jenerik tasarımları, kullanılan teknikler açısından örnekler üzerinden analiz edilmiş, film içerisindeki konumları incelenmiş, yıllara göre seçilen jeneriklerin analizleri yapılmış, tüm incelemeler ve analizler doğrultusunda bir jeneriğe sahip olmayan Transcendence (2014) filmi seçilmiş ve iki ve üç boyutlu sayısal programlar kullanılarak bir uygulama çalışması yapılmıştır.

Anahtar Sözcükler

Jenerik Tasarımı, Sinema, Grafik Tasarım, Hareketli Grafik Tasarımı.

ABSTRACT

AKDOĞAN, Ozan. *Historical Development of Movie Title Sequences Design with Technology and a Practical Implementation of Title Sequences*. Master's Thesis, Ankara, 2018.

Towards the end of 1950s, there has been an increase in the number of Hollywood movies and bigger production teams were started to be employed in shooting movies. The ever-increasing production team population became responsible for title sequences and resulted in prolongation of screen time of title sequences in movies. This paved the way for more harmony between graphic design and typography which started to receive more and more attention. All these positive developments made title sequences an integral part of cinema. The increasing importance of credits in proportion to advancing technology has been an important consideration in choosing it as a thesis topic.

Firstly, this research briefly touches upon history of cinema and research was conducted over Saul Bass who is one of the most prominent producer of title sequences. The research analyzed two significant periods before and after Saul Bass and laid emphasis on advancing technology over the years. Image, typography, color and pattern uses as elements of graphic design in title sequences were analyzed with examples. Based on all these analyses, title sequences designs were examined in terms of techniques used and their places in the movies. The title sequences chosen according to years were analyzed and a practical implementation at the end of the research was aimed.

Key Words

Title Sequence Design, Cinema, Graphic Design, Motion Graphic Design.

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	ix
ÖZET.....	x
İÇİNDEKİLER	xii
GÖRÜNTÜ DİZİNİ.....	xiv
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: FİLM JENERİK TASARIMININ TANIMI VE TARİHSEL GELİŞİMİ .	3
1.1. TANIM VE TERMİNOLOJİ.....	3
1.2. SİNEMA VE JENERİK TASARIMININ TARİHİ.....	5
1.2.1. Saul Bass Öncesi Dönem (1900-1955)	7
1.2.1.1. Sessiz Sinema Dönemi (1900-1930).....	11
1.2.1.2. Sesli Sinema Dönemi (1930-1955)	12
1.2.2. Saul Bass Sonrası Dönem (1955-2000)	14
1.2.2.1. Pablo Ferro	17
1.2.2.2. Kyle Cooper	19
1.3. FİLM JENERİKLERİNDE TASARIMI OLUŞTURAN ÖGELER.....	21
1.3.1. İmge Kullanımı.....	21
1.3.2. Tipografi Kullanımı.....	22
1.3.3. Renk Kullanımı	23
1.3.4. Doku Kullanımı	26
1.4. FİLM TEKNİKLERİ BAKIMINDAN JENERİKLER.....	27
1.4.1. Animasyon Kullanımı	28
1.4.1.1. Monsters, Inc. (2001)	28
1.4.1.2. X-Men First Class (2011)	29
1.4.2. Kamera Kullanımı	31

1.4.2.1.	Lord of War (2005)	31
1.4.2.2.	Limitless (2011).....	33
1.4.3.	Analog Yöntemler	34
1.4.3.1.	The Borrowers (2011)	34
1.4.3.2.	Dinner for Schmucks (2010).....	37
1.4.4.	Kurgu.....	39
1.4.4.1.	Pre-production Aşaması.....	39
1.4.4.2.	Production Aşaması	41
1.4.4.3.	Post-production Aşaması	41
1.5.	JENERİKLERİN FİLM İÇERİSİNDEKİ KONUMLARI.....	42
1.5.1.	Filmin Başında Gösterilen Film Jenerikleri.....	42
1.5.2.	Filmin Sonunda Gösterilen Jenerik ve Sürpriz Son.....	42
1.5.3.	Film Başladıktan Belli Bir Süre Sonra Gösterilen Film Jenerikleri.....	43
2.	BÖLÜM: SEÇİLMİŞ JENERİK ÖRNEKLERİNİN ANALİZLERİ	44
2.1.	ALLIEN (1979).....	44
2.2.	PANIC ROOM (2002).....	46
2.3.	KISS KISS BANG BANG (2005)	48
2.4.	THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO (2011)	57
2.5.	SPLIT (2017).....	60
3.	BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI	62
4.	SONUÇ.....	77
	KAYNAKÇA.....	79
	ÖZGEÇMİŞ	82

GÖRÜNTÜ DİZİNİ

Görüntü 1:	Muybridge'ın koşan atı.	6
Görüntü 2:	D. W. Griffith'in Intolerance filminden bir yazı kartı örneği.	8
Görüntü 3:	D. W. Griffith'in Intolerance filminden bir diyalog kartı.	9
Görüntü 4:	The Jazz Singer film afişi	10
Görüntü 5:	Flowers and Trees animasyon filminden bir görüntü.	10
Görüntü 6:	King Kong (1933) filmi açılış jeneriğinden görüntüler.	13
Görüntü 7:	Sabotage (1936) filmi açılış jeneriğinden görüntüler.	13
Görüntü 8:	Carmen Jones (1956) filmi açılış jeneriğinden görüntüler.	15
Görüntü 9:	The Man with the Golden Arm (1955) film afişi.	16
Görüntü 10:	The Man with the Golden Arm (1955) film jeneriğinden görüntüler.	17
Görüntü 11:	Dr Strangelove (1964) film jeneriğinden görüntüler.	18
Görüntü 12:	Dr Strangelove açılış jeneriğinden Pablo Ferro'nun el yazısı	18
Görüntü 13:	Seven (1995) film jeneriğinden görüntüler.	20
Görüntü 14:	The Back-Up Plan (2010) film jeneriğinden görüntüler.	22
Görüntü 15:	Catch Me If You Can (2002) film jeneriğinden görüntüler.	25
Görüntü 16:	Sherlock Holmes (2009) film jeneriğinden görüntüler.	26
Görüntü 17:	We Are The Giant (2014) belgesel film jeneriğinden görüntüler.	27
Görüntü 18:	Monsters, Inc. (2001) film jeneriğinden görüntüler.	29
Görüntü 19:	"X" geni ikonu.	30
Görüntü 20:	X-Men First Class (2011) film kapanış jeneriğinden görüntüler.	30
Görüntü 21:	Lord of War (2005) film jeneriğinden görüntüler.	32
Görüntü 22:	The Naked Gun (1988) film jeneriğinden görüntüler.	32
Görüntü 23:	So I Married An Axe Murderer (1993) film jeneriğinden görüntüler.	33
Görüntü 24:	Limitless (2011) film jeneriğinden görüntüler.	34
Görüntü 25:	The Borrowers (2011) film jeneriğinden görüntüler.	35

Görüntü 26:	The Borrowers (2011) film jeneriği Clemens tarafından oluşturulmuş sahneden bir görüntü.	36
Görüntü 27:	The Borrowers (2011) film jeneriği Clemens tarafından oluşturulmuş sahneden bir görüntü.	36
Görüntü 28:	Dinner for Schmucks (2010) film jeneriğinden görüntüler.	37
Görüntü 29:	Dinner for Schmucks (2010) film jeneriğinin storyboardu.	38
Görüntü 30:	Chiodo Bros sahne üzerinde çalırken.	38
Görüntü 31:	Seven (1955) film jeneriği storyboard tasarımından bir görüntü.	40
Görüntü 32:	Seven (1955) film jeneriği Styleframe aşamasından bir görüntü.	40
Görüntü 33:	Deadpool (2016) filmi kapanış jeneriğinden görüntüler.	43
Görüntü 34:	Alien (1979) filmi açılış jeneriğinden görüntüler.	45
Görüntü 35:	Alien (1979) Jenerik boyunca ses dalga boyunun yükselişi.	46
Görüntü 36:	Panic Room (2002) filmi açılış jeneriğinden görüntüler.	48
Görüntü 37:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriğinden görüntüler.	49
Görüntü 38:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 1. Kare	49
Görüntü 39:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 2. Kare	50
Görüntü 40:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 3. Kare	51
Görüntü 41:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 4. Kare	51
Görüntü 42:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 5. Kare	51
Görüntü 43:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 6. Kare	52
Görüntü 44:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 6. Kare	52
Görüntü 45:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 7. Kare	53
Görüntü 46:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 8. Kare	53
Görüntü 47:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 9. Kare	54
Görüntü 48:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 10. Kare	54
Görüntü 49:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 11. Kare	54
Görüntü 50:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 12. Kare	55
Görüntü 51:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 13. Kare	56

Görüntü 52:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 14. Kare	56
Görüntü 53:	Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 15. Kare	56
Görüntü 54:	The Girl With The Dragon Tattoo (2011) film jeneriğinden bir görüntü.	58
Görüntü 55:	The Girl With The Dragon Tattoo (2011) film jeneriğinden bir görüntü.	59
Görüntü 56:	The Girl With The Dragon Tattoo (2011) film jeneriğinden görüntüler.	60
Görüntü 57:	Split (2017) film jeneriğinden görüntüler.	61
Görüntü 58:	Transcendence Film Jeneriği için hazırlanan düşünce haritası.	63
Görüntü 59:	Transcendence Film Jeneriği için hazırlanan Storyboard çalışması.	64
Görüntü 60:	Transcendence film girişinden bir görüntü.	65
Görüntü 61:	Yazı karakter seçimleri.	66
Görüntü 62:	Yazı Karakteri seçimleri.	66
Görüntü 63:	Jenerikte gösterilecek Oyuncu ve Prodüksiyon ekibi sıralaması.	67
Görüntü 64:	Opacity Flash etkisi expression açılımı.	68
Görüntü 65:	Arka plan tasarımından bir görüntü.	68
Görüntü 66:	Devre çizgilerinden görüntüler.	69
Görüntü 67:	After Effects Speed Graph panelinden bir görüntü.	69
Görüntü 68:	Proje içerisinde, farklı yer ve şekillerde kullanılan hareketli grafikler.	70
Görüntü 69:	Daha sonra kullanılmak üzere render alınmış glitch görüntüler.	71
Görüntü 70:	Proje içerisinde Color Map ve Displacement Map görünümü.	72
Görüntü 71:	Yukarıdan aşağıya; Film içerisindeki güneş panelleri, güneş paneli 3D modeli, After Effects içerisindeki görünümü.	73
Görüntü 72:	After Effects üzerinde Fractal Noise, Levels ve Tritone uygulandıktan sonraki görünüm.	74
Görüntü 73:	Jenerik içerisinde kullanılan üç boyutlu sahnelerin ham halleri.	74
Görüntü 74:	Jenerik içerisinde kullanılan katman sistemi.	75
Görüntü 75:	Renk ve alan derinliği uygulama sonrası aşama görüntüleri.	75
Görüntü 76:	Transcendence başlık tasarımından görüntüler.	76
Görüntü 77:	Transcendence jenerik tasarımının son halinden görüntüler.	76

GİRİŞ

Günümüzde film jenerikleri en az filmin kendisi kadar önemli bir yere sahiptir. Teknolojik gelişmelerin sonucunda; son yıllarda iletişim ve medya her zaman olduğundan çok daha önemli bir noktaya gelmiştir. Önceleri: insanlara basılı olarak ulaştırılmak istenilen mesajlar, baskı maliyetlerinin artması ve zaman kaybı gibi sebeplerle eski önemini kaybetmiş ve bunun oluşturduğu boşluğu hareketli grafikler doldurmuştur. Tüm bunlarla birlikte, film jeneriklerine verilen önem de doğru orantılı olarak artmıştır. Karatay'a (2013) göre: Artık internet ve dijital medya çözümleri sayesinde çok kısa zamanda, çok daha fazla insana, çok daha az maliyetle ulaşmak mümkündür. Özellikle yurtdışındaki büyük film prodüksiyon şirketlerinin jeneriğe verdiği önem sinema filmlerinde de görülmektedir.

Bir film jeneriği; tipografi, grafiksel öğeler ve sesin birleşimiyle filmin konusunu, temasını izleyiciye yansıtır. Jenerik tasarımını bünyesinde bulunduran hareketli grafiklerin gelişim süreci, günümüzde grafik tasarımcılara benzersiz olanaklar yaratmıştır. Bugün, iletişimi geliştirmek amacı ile yeni becerilerin kazanılmasına ihtiyaç duyulmakta; bir hareketli grafik örneğinin düşünce aşamasından hedef kitleye ulaşma aşamasına kadarki tüm düşünsel ve teknik sürecin bilinmesi oldukça önemlidir.

Günümüz teknolojik gelişiminin de verdiği imkânlarla birlikte jenerik tasarımları hızla bir endüstri haline gelmiştir. Sinema ve grafik tasarımın kesiştiği birçok nokta olmasına rağmen jenerik tasarımı, hareketli grafiklerin ve grafik tasarımın kesiştiği önemli bir alan olmuştur. Jenerik tasarımları; sinema tarihinin başlangıcından günümüze dek sinemanın içerisinde yer bulmuştur. Film ve oyuncular ile teknik ekibin isimleri vb. bilgiler, jeneriklerde her zaman yer bulsa da günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte jenerikler filmin ana konusuna gönderme yapan, izleyiciyi filme hazırlayan bir alan haline gelmiştir. 1980'li yıllarda sinema filmlerinde kullanılan tipografi, başlık, hareketli grafikler ve her türlü grafiksel öğe; ilk hareketli grafik örnekleri olarak kabul edilmektedir.

Görsel iletişim tasarımının en etkin olarak kullanıldığı sinema, televizyon ve internet gibi alanlar vasıtasıyla hareketli grafikler günümüzde yeni bir boyut kazanmaktadır. Bilgisayar gibi günümüz teknolojileri ve grafik öğeler kullanılarak

gerçekleştirilen yüksek bütçeli film ve televizyon projeleri; daha az bütçeyle ve daha kısa zamanda hareketli grafik örnekleri olarak karşımıza çıkmaktadırlar.

Bir jenerik uygulaması tasarlanırken, hitap edeceği kitlenin yaşı, cinsiyeti ve kültürü de göz önünde bulundurulmalıdır. Nasıl ki grafik tasarımda bir ürünün başarısı; taşıdığı mesajı hedef kitleye ne kadar iletebildiğiyle doğru orantılıysa, jenerik tasarımları oluşturulurken de aynı kurallar geçerlidir. Televizyon kanalları daha fazla izleyiciye ulaşmak için kendilerini hem diğer kanallardan ayırmak, hem de izleyiciye hatırlatmak zorundadırlar. Bu nedenle bu kurumların logoları, özellikle televizyon jeneriklerinde, kurumsal kimliklerini ön plana çıkartmaktadırlar.

Jenerik tasarımının tarihsel gelişimine bakıldığında jenerik tasarımı tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de sinema sanayisine bağlı olarak gelişmiştir. 1980’li yıllar hareketli grafik tasarımı için gereken yazılımların büyük bir ivmeyle geliştiği yıllar olmuştur. Teknolojinin gelişmesiyle doğru orantılı olarak, bu alanda kullanılacak yazılımların artması, üç boyutlu grafiklerin üretimini kolaylaştırmış ve yaygınlaşmasına neden olmuştur. Teknolojik gelişmeler, iletişim ve ulaşımın kolaylaşması, veri aktarımının hızlanması gibi faktörler, grafik tasarımcıya yeni ufuklar açmış ve yeni fırsatlar sunmuştur. Grafik tasarım ürünleri daha profesyonel bir şekle bürünmüş ve daha önce hiçbir iletişim aracının ulaşamadığı bir noktaya ulaşmıştır.

Ülkemizde dizi, film ve son dönemlerde gelişmeye başlayan oyun piyasası alanında yetkin, yeterli bilgi birikimine sahip, hareketli grafikler ve jenerik tasarımı konusunda uzmanlaşmış tasarımcılar yetiştirilmesi, bu alanda eğitim verecek fakültelerin sayısının artırılması ve ihtiyaç duyulan kriterlerin sağlanması yönünde büyük adımlar atılması gerekliliğini doğurmuştur. Bunların yanı sıra; özellikle güzel sanatlar alanında eğitim veren kurumların özgün, deneysel ve sanatsal çalışmalar yapılabilmesi adına her türlü sosyal ve teknolojik ortamın sağlanması gerekmektedir.

1. BÖLÜM: FİLM JENERİK TASARIMININ TANIMI VE TARİHSEL GELİŞİMİ

Film jeneriklerinin işlevini ve grafik tasarım açısından tarihsel gelişimini doğru bir şekilde analiz edebilmek için: film jeneriklerinin günümüzdeki haline nasıl geldiği ve evrimleştiği sorusunun cevabını aramak gerekmektedir. 19.yy sonlarından günümüze kadar geçen tarihsel süreçte, jenerik tasarımları teknolojinin gelişmesi ve bununla doğru orantılı olarak deneysel yaklaşımların artmasıyla büyük değişim ve gelişimlere uğramıştır. Zamanla farklı bir sektör haline gelen film jenerik tasarımının günümüz film jeneriklerine olan evrimini anlayabilmek için; film jeneriği tarihinin en önemli isimlerinden biri olan tasarımcı Saul Bass üzerinden incelemeler yapmak ve tarihsel süreci Saul Bass öncesi ve Saul Bass sonrası dönem olarak iki sınıfa ayırmak yerinde olacaktır.

Saul Bass öncesi dönemde; film jenerikleri öncesi dönem kısaca incelenecek, sessiz sinema döneminin ortaları olan 1920'ler ve 1927 yılından itibaren sesin film üzerine kaydedilebilir duruma gelmesiyle birlikte 1950'lere kadar olan sesli sinema dönemine değinilecektir. Daha sonra Saul Bass sonrası dönem kendi içerisinde tasarımcı Saul Bass'ın film sektörü tarafından tanınmasına sebep olan, Otto Preminger'in yönetmenliğini yaptığı 20 Nisan 1956 yılında gösterime giren, "The Man with the Golden Arm" filminden başlayıp daha sonraları Pablo Ferro, Kyle Cooper gibi tasarımcıların da bu sektöre yönelmeleri ve Bass öncesi film jeneriklerinden günümüz film jeneriklerine kadarki olan evrimi örnekler ve analizlerle birlikte teknolojik gelişmeler ışığında incelenmesi bu araştırmanın odak noktası olacaktır.

1.1. TANIM VE TERMİNOLOJİ

Jenerik, Fransızcadan "générique" kelimesinin karşılığı olarak dilimize geçmiştir. "Tanıtma adı", "TV tanıtma yazısı" anlamına gelmektedir (Türk Dil Kurumu, 2017).

Türk Dil Kurumu'nun Jenerik kelimesinin tanımına yönelik vermiş olduğu açıklama geçmişten günümüze jeneriklerin kullanıldığı mecralara bakıldığında yanlış ve yetersiz bir tanımdır. Jenerikler sadece Tv tanıtma yazısı olarak kullanılmadıkları gibi tanıtma adı

olarak tanımlamak yeterli değildir. Jenerikler başlangıçta sadece filmin ismini veren yazı kartlarından oluşuyor olsa da günümüzde jenerikler çok daha geniş bir alanı kapsamaktadırlar. Jeneriklerin kullanıldığı mecralar açısından; Sinema, Dizi, TV, Video Oyunları, Cep Telefonu ve Tabletler, Virtual Reality (Görsel Gerçeklik), Augmented Reality (Arttırılmış Gerçeklik) gibi görsel öğleri içinde bir şekilde barındıran her alanda kullanılabilir. Bu nedenle, bu alanda uzman kişiler tarafından Jenerik kelimesinin tanımı yeniden yapılmalı ve daha geniş bir kapsamda incelenmelidir.

“Seyirciler Ellerinde patlamış mısırlarla koltuklarına yerleştiklerinde ve sinema ışıkları perdeye düştüğünde film logosu, özel görüntüler ve stilize edilmiş görüntülerle birlikte “Film Başlıkları” olarak adlandırılan iki, üç dakikalık hızlı bölümlerden etkilendiler” (Yuu, 2008; Vartanian, 2003).

Açılış başlıklarının öncelikli amacı oyuncuları ve ekibi tanıtmaktır. Bazı durumlarda ise açılış başlıklarının işlevi bir kitap örneğine çok benzemektedir, yalnızca filmin adını ve yazarlık bilgilerini verir, aynı zamanda izleyicinin merakını çeker, onları filmi izlemeye teşvik eder (Braha & Byrne, 2011).

Jenerikler; bir filmin başında veya sonunda kullanılabileceği gibi gerekli durumlarda yönetmenin yönlendirmesine bağlı olarak film başladıktan belli bir süre sonra da kullanılabilir. Jenerikler; filmin adı, oyuncu isimleri, prodüksiyon aşamasında emeği geçen kişiler, prodüksiyon ve yapım şirketinin isimleri vb. birçok bilgiyi seyirciye iletmek amacıyla kullanılabilir.

Günümüz sinemasında genel olarak filmin başında filmin adı, oyuncular ve yönetmen sıralanır, filmin sonunda ise yapım ekibi sıralanır. Günümüzde film jenerikleri; filmin kendisinden ayrı olarak başlı başına bir sanat eseri olarak nitelendirilebilir. Jenerik tasarımı genellikle açılış metnini içerir ve izleyiciyi filme ısındırmak, dış dünyadan soyutlayıp filmin içerisine alabilmek için kullanılabilir.

Bir jenerik tasarlanırken film sahnelerinden görüntüler ve sesler kullanılabileceği gibi isteğe ve amaca bağlı olarak da yeni ve filmde bağımsız çekimler yapılabilir ya da animasyon, müzik ve hareketli ya da hareketsiz grafiklerden oluşabilir. Jenerikler ilk zamanlar sadece filmin yönetmeni, yapım şirketi ve çekim tekniği gibi bilgileri izleyiciye gösteren birer yazı kartından ibaret olsalar da gelişen teknoloji, bu alana yönelik tasarımcı sayısının artması ve bu bağlamda jeneriklerin de

sinemanın kendisi gibi evrilmesi ve gelişmesi sonucunda filminden bağımsız olarak hazırlanan birer sanat ve tasarım ürününe dönüşmüşlerdir.

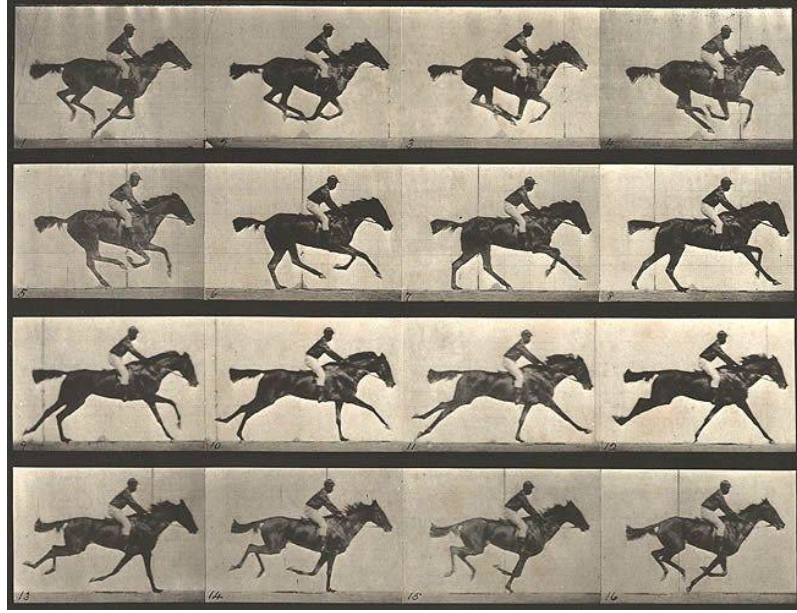
Gülen'e göre: "Film jenerik tasarımının tarihsel gelişimine göz atıldığında, o dönemin tasarımsal eğilimlerinin de etkili olduğu görülmektedir. Teknolojik gelişmeler ve dijital ortama geçiş, film jenerik tasarımında etkili faktörlerden biridir" (Gülen, 2006, s. 9).

1.2. SİNEMA VE JENERİK TASARIMININ TARİHİ

Sinema filmleri 19.yy sonlarında bilimsel ve teknolojik gelişmelerin ışığında ortaya çıkmış, görsel ve işitsel anlatım iletişimi adı altında yeni bir dönemin ortaya çıkmasına neden olmuş ve insanlığın gelişen kültürünün önemli parçalarından biri haline gelmiştir (Gönenç, 2007). Sinemanın temelinde yatan yanılsama, beynin gözün ağ tabakası üzerine düşen görüntüyü kaybolmasından sonra da kısa bir süre algılamayı sürdürmesi ve ardışık ağ tabaka görüntülerini, hareket eder biçimde algılaması olgusuna dayanır.

Bir perde üzerinde belirli bir hızla (genellikle sessiz sinemada saniyede 16, sesli sinemada saniyede 24 kare) ard arda yansıtılan film karelerindeki görüntüleri kesintisiz bir hareket içinde görür. Gözün sinemaya temel oluşturan bu özelliği fotoğrafın bulunmasından çok önce biliniyordu, örneğin her sayfasına bir resim çizilmiş kitapların hızla çevrilmesiyle hareket izlenimi yaratılabiliyordu (Türkçebilgi, 2017).

"Sayfalarına tek bir resim çizilen kitapların hızla çevrilmesi yoluyla hareket eden nesne görüntüsü oluşturulabiliyordu. Bu prensipten hareketle 1832 yılında "phenakistoscope" ve 1834 yılında da "zoetrope" gibi optic aletler yardımıyla hareketli görüntüler oluşturulabilmiştir. 1839'da fotoğrafın bulunmasından sonra, hareketi eşit ve çok kısa aralarla sabit fotoğraflar olarak saptayan yöntemler; 1877 yılında Edward Muybriagef, yan yana dizdiği fotoğraf makineleriyle koşan bir atın görüntülerini çekerek bu fotoğrafları dönen bir disk içerisinde yerleştirmek suretiyle hareketli bir görüntü oluşturmayı başarmıştır" (Polat, 2014; Lafferty, 1997) (Bkz. Görüntü: 1).



Görüntü 1: Muybridge'in koşan atı.

<http://www.notey.com/blogs/eadweard-muybridge>

Tarihin en önemli mucitlerinden biri olarak görülen ve 1847 doğumlu Amerikalı mucit Thomas Alva Edison, 24 Ağustos 1891'de Edison Kinetograph (Kinetograf) adını verdiği alıcı ve Kinetoscope (Kinetoskop) adını verdiği göstericinin patentini almıştır. (Rayman, 2009) Kinetograf; üzerinde sadece bir çift gözün bakabileceği objektife sahip tek kişilik bir film oynatıcısıdır. İzleyici 15 metreye kadar uzayan filmleri saniye başına 40 görüntüyle bu büyük kutu sayesinde 20 saniye izleyebilmektedir. Hareketli görüntülerin bir perdeye yansıtılması hayali, 1894 yılında Lumière kardeşlerin (Auguste Lumière, Louis Lumière) Edison'ın geliştirdiği kinetokoptan ilham alarak sinematografi bulmalarıyla gerçekleşmiştir. "Auguste Lumière anılarında şöyle der: Edison'ın kinetokopu, seyircilere, hareket eden insanları ve nesnelere bir perde üzerinde, gerçeğe uygun bir biçimde gösterebilme düşüncesine yöneltti" (Teksoy, Öykülü Filmin Babası: Georges Melies, 2005, s. 31).

Lumière kardeşlerin sinematografı, hem alıcı hem de gösterici görevini üstleniyordu ve saniyede 15 görüntüyle gerçekliği yakalamak için gerekli olan kare hızı bulunmuştu. 1920'lerin ortalarına kadar saniyede 16 görüntü sonrasında 18 görüntü kullanıldı. Sesli sinema dönemine geçişle birlikte sesin görüntü üzerine işlenebilmesi amacıyla saniyede 24 kare görüntü gösterilmeye başlandı. 28 Aralık 1895'te filmlerini ilk kez perdeye yansıtan Lumière kardeşler bu gösteride yaklaşık

17'şer metre uzunluğunda 10 farklı filmi seyirciye sundular. Lumière kardeşler sinematografi günlük hayattan görüntüleri kayda alarak ve bunları kısa filmler haline getirip perdeye yansıtarak kullanıyorlardı. Daha fazla ilgi çekeceğini düşündükleri için, yabancı ülkelerde çekimler yapmaya başladılar. Hatta bunun için operatörler tuttular ve farklı ülkelerin gelenek ve kültürlerini kayıt altına aldılar. Fakat görüntüleri öyküsel bir anlatım diliyle sinemaya yansıtma fikri, öyküsel sinemanın en önemli isimlerinden biri olarak görülen 1861 doğumlu Fransız film yapımcısı Georges Méliés'in olacaktı. Kariyerine hokkabazlık yaparak başlayan Méliés, Lumière kardeşlerin filmlerini gördükten sonra, sinematografin potansiyelini Lumière kardeşlerden farklı olarak görmüş ve 1896 yılında Star Film Company isimli şirketi kurarak, Fransa Montreuil'daki evinin bahçesinde ilk filmini çekmeye başlamıştı. Ardından yüzlerce film çeken ve aynı zamanda iyi bir ressam olan Méliés Avrupanın ilk film stüdyosunu kurmuştu. Méliés çektiği filmlerin önce senaryosunu yazıyor, sonra sahnelerini çiziyor, daha sonra da kurguladığı bu sahneleri filme alıyordu. Méliés, aynı zamanda sinemada görsel efektleri kullanan ilk yönetmen olması ve bugün de kullanılan bir çok tekniği bulmasıyla adını sinema tarihine yazdırmıştır (Teksoy, Öykülü Filmin Babası: Georges Melies, 2005).

1.2.1. Saul Bass Öncesi Dönem (1900-1955)

Lumière kardeşlerin filmleri bir açılış başlığına sahip olmayan kısa sahnelerden oluşmaktadır, Kısa sahneler bir fabrikadan çıkan işçilerin kısa görüntüleri (Workers Leaving the Lumiere Factory,1895) veya tren istasyonunda bekleyen yolcu görüntüleri gibi 45, 50 saniyelik kısa sahneler olarak çekilmişti. (Arrival of a Train at La Ciotat,1895) Lumière kardeşler, çektikleri filmlerde geniş bir prodüksiyon ekibinin bulunmaması sebebiyle filmin başında veya sonunda yazı kartları kullanmaya gerek duymadılar, dahası Lumière kardeşler filmlerinde kendi isimlerinin yazması konusunda pek endişeli değillerdi çünkü amaçları yalnızca bilimsel katkıda bulunmaktı. Lumière kardeşlerin filmlerinde açılış başlıklarının görünmesinin sebebi filmleri arşivleyebilmek ve dolayısıyla filmin adı ve yapımcısının görünmesini sağlamak amacıyla sonradan eklenmiştir.

Jenerik tasarımının ilk örnekleri olan yazı kartları; ilk olarak sessiz filmlerde görülmektedir. Yazı kartları olarak isimlendirilen ilk örnekler, film başlığı ve ekip

bilgilerini izleyiciye bildiren hareketsiz kartlardan oluşur ve genellikle filmin başında gösterilmiştir.

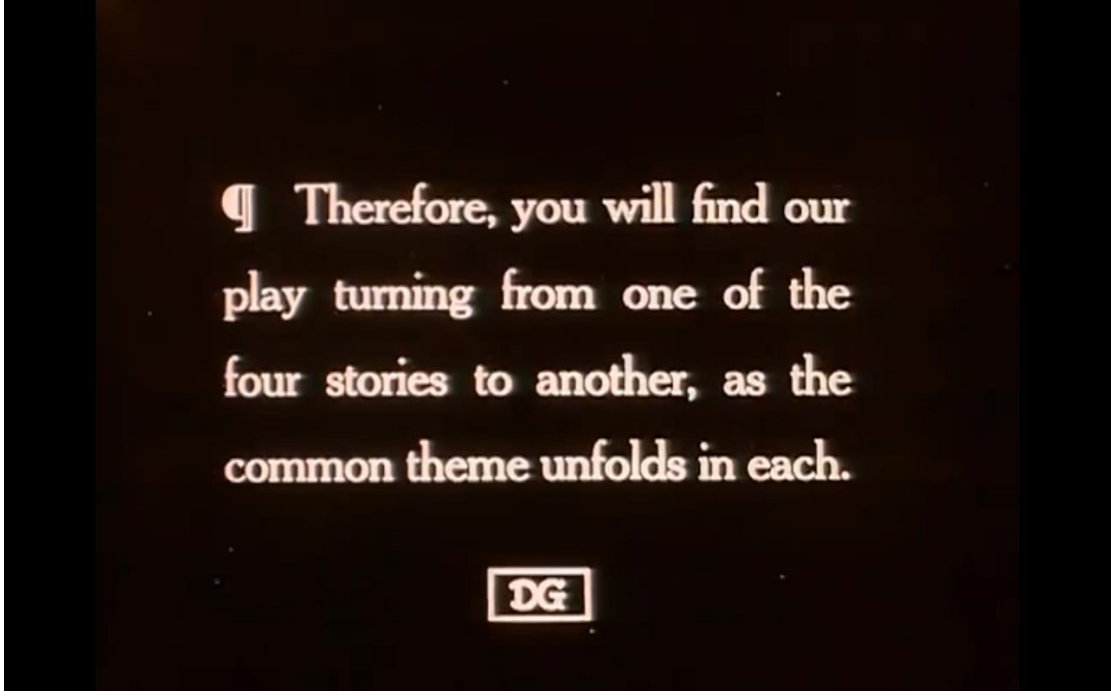
Çoğu zaman büyük stüdyolar tarafından istihdam edilen sanatçılar tarafından oluşturulmuş olan yazı kartları sıklıkla siyah arka plan üzerine beyaz yazılardan oluşur aynı zamanda çizgiler, şekiller veya küçük çizimler gibi bazı süslemeler de içerirlerdi. Bazı yazı kartları öncü yönetmen D. W. Griffith tarafından yaratılmışlardır. (Bkz. Görüntü: 2) Bu yazı kartları, yazı kartlarının dolayısıyla film jeneriklerinin ilk örneklerinden kabul edilebilir (Braha & Byrne, 2011).



Görüntü 2: D. W. Griffith'in Intolerance filminden bir yazı kartı örneği.

<https://www.counter-currents.com/wp-content/uploads/2013/06/Film-title-from-opening-credits.jpg>

Önce fotoğraflanıp sonra ana film üzerinde düzenlenen bu yazı kartları ilk filmlerde ses olmadığı için seyircinin hikayeyi anlamasını sağlamak amacıyla gerekli olan diyalogları ve bazı sahneler için yer ve zaman gibi önemli unsurları belirlemek gibi ek bir işleve daha sahipti (Bkz. Görüntü: 3). Sinemada görüntüler akarken seyircilere verilmek istenen hikaye diyalog kartlarının gösterilmesiyle anlatılmıştır.



Görüntü 3: D. W. Griffith'in Intolerance filminden bir diyalog kartı.

<https://melluloid.files.wordpress.com/2013/01/screen-shot-2012-12-29-at-9-35-33-pm.png>

1920'lerde hareketli görüntülerle sesin senkronize edilebilmesi, 1915 yılında William Fox tarafından kurulan, Amerika menşeli Fox Film Stüdyoları'nın 1922 yılında sinemada yayınlanan haberleri sesli olarak sunmasıyla başlamıştır (Çetin, 2014).

1923 yılında Warner Kardeşler (Warner Brodhers) olarak bilinen Jack Leonard Warner, Harry Warner, Albert Warner ve Sam Warner tarafından Kaliforniyada kurulan ve dünyanın en büyük film yapım şirketlerinden biri olan Warner Bros 1927 yılında The Jazz Singer isimli senkronize diyaloga sahip ilk uzun metrajlı filmini gösterime sokmuştur (Bkz. Görüntü: 4) (Pfeiffer, 2017).



Görüntü 4: The Jazz Singer film afişı

<http://mythicalmonkey.blogspot.com/p/katie-award-nominees-and-winners.html>

1923 yılında Walt Disney ve Roy Disney kardeşler tarafından kurulan Walt Disney Şirketi'nin 1932 yılında ilk full-color (tam renkli) animasyon filmi olan Flowers and Trees'i gösterime sokması sonucunda başlık dizileri gelişmeye ve üzerinde durulan bir alan olmaya başlamıştır (Bkz. Görüntü: 5).



Görüntü 5: Flowers and Trees animasyon filminden bir görüntü.

<https://mubi.com/films/flowers-and-trees>

1.2.1.1. Sessiz Sinema Dönemi (1900-1930)

Sessiz sinema dönemi sinemanın ilk dönemi olarak kabul edilir, bu dönemde filmlerin başında jenerik kullanılması düşüncesi prodüksiyon şirketleri telif hakları ve kopyalamayı önlemek amacıyla şirket isimlerini içeren yazı kartlarını kullanmak istemeleri sonucu ortaya çıkmıştır.

Başlangıçta yalnızca prodüksiyon şirketlerinin isimleri kullanılmıştır, sonrasında ise tanınmış sanatçıların filmlerde rol almasıyla oyuncu isimleri de bu yazı kartlarına eklenmeye başlandı. İlk zamanlar hareketsiz ve hikayesiz yazı kartlarının fotoğrafı çekilerek filme eklendi, daha sonra film içerisinde belli kurgularla hazırlanan sahnelerden sonra seyircinin hikayeyi daha iyi anlamasını sağlamak amacıyla diyalog kartları kullanılmaya başlandı. Sessiz sinema döneminde diyalog kartlarının kullanımının artmasıyla birlikte diyalog kartlarının tasarımı önem kazanmaya başlamıştır (Gülen, 2006).

Yazı kartlarına olan ihtiyaçla doğru orantılı olarak kullanımının artmasıyla birlikte yazı kartları filmin adını, yapımcısını ve oyuncularını açıklayan etrafı çerçevesi, sıklıkla elle çizilmiş süslemelerden ve farklı yazı karakterlerinden oluşan durağan görüntülere dönüşmüşlerdir.

Sinemanın ilk zamanlarında hareketli yazı teknikleri kullanılmış olsa da bunlar jeneriklerde kullanılan teknikler değildi, daha çok filmin içerisinde kullanılır fakat başlık ve diyalog kartlarında kullanılmazdı. Örneğin Méliès'in bir çok filminde yenilikçi teknikler ve özel efektler kullanılmıştır.

Ek olarak bu dönemde film yapımında yer alan ekibin genellikle az sayıda kişiden oluşması yazı kartlarında isimlerinin geçmesi için yeterli bulunmamıştır. Sessiz sinema döneminde yazı kartları günümüz jeneriklerinde olduğu gibi filmin hikayesine giriş yapmak ya da ekibi tanıtmaktan ziyade bir tür etiket gibi kullanılmıştır.

1.2.1.2. Sesli Sinema Dönemi (1930-1955)

Hollywood stüdyo devri olarak da bilinen bu dönem; sesin filme eklenmesi ve Technicolor gibi çeşitli renk tekniklerinin geliştirilmesiyle büyük bütçeli prodüksiyonların yaratılmasına yol açmıştır. Hollywood'un büyümesiyle ve yeni tekniklerin kullanıldığı film sayılarının artmasıyla birlikte belirli yazı karakterlerinin, belirli tasarım üsluplarıyla kullanılmasına ve bu da yazı kartlarında Hollywood'a özgü bir tasarım dilinin oluşmasına neden olmuştur. Bu yazı karakterleri, Hollywood'a özel bir dil yaratmıştı. İletişim dili açısından uygun olan, izleyiciye vermek istediğini doğrudan veren sözcükler ve çeşitli imgelerden oluşuyordu. Bu dönemin sonuna kadar neredeyse tüm jenerikler filmin ana yapısından ayrı olarak müzik ve arka planla film içerisinde yer almıştır.

Sesli sinema döneminin sonlarına doğru stüdyolar filmlerinde kendi jenerik tarzlarını oluşturmaya başlamışlardı. Sesin artık filmlerde kullanılabilmesiyle birlikte film jenerikleri bazı stüdyolar tarafından sesli olarak okunmaya başlanmıştı. Ses tekniklerinin iyiden iyiye geliştirilmesiyle yazı kartları yerini hareketli arkaplanlar ve daha dinamik kompozisyonlardan oluşan deneysel çalışmalara bırakmıştır. Farklı tekniklerin geliştirilmesine ve bununla birlikte birbirinden farklı birçok yazı karakteri kullanımına sebep olmuştur. Örneğin, RKO stüdyosuna ait, Amerika menşeli, Merian Caldwell Cooper'ın yönettiği, 1933 yılında gösterime giren King Kong filmi yazı karakterinin farklı kullanımı açısından iyi bir örnek olarak görülür. Kin Kong filmi jenerik tasarımında harfler büyük ekranı kaplayacak şekilde yer yer 3 boyutlu derinliğe ve hareketsiz arka plana düşen gölgeleriyle birlikte kullanılmıştır (Bkz. Görüntü: 6).



Görüntü 6: King Kong (1933) filmi açılış jeneriğinden görüntüler.

<https://horropediadotcom.files.wordpress.com/2014/09/kk5.jpg>

1936 yılında gösterime giren ve yönetmenliğini Alfred Hitchcock'un yaptığı Sabotage filminin jeneriğinde ise Sabotage kelimesinin geçtiği ve tanımının yapıldığı bir sözlük sayfası üzerinde ekip ve film ismi tematik olarak, harfler birbirinin üzerine hafif temasta bulunacak şekilde gölgeli olarak kullanılmıştır (Bkz. Görüntü: 7).



Görüntü 7: Sabotage (1936) filmi açılış jeneriğinden görüntüler.

<http://annyas.com/screenshots/updates/sabotage-1936-alfred-hitchcock/>

Jeneriklerde hikayesel anlatımın ve filme gönderme gibi farklı denemelerin başlamasıyla açılış başlıkların görevine, filme geçiş işlevi görmek gibi yeni bir görev eklenmiş oldu. İnsanları film için hazırlama fikri iyiden iyiye boy göstermişti. Tüm bunların sonucunda hareketsiz ve sıradan hale gelmiş olan açılış başlıkları artık kabul edilmemeye başlanmıştır.

1.2.2. Saul Bass Sonrası Dönem (1955-2000)

1950'lerden 1960'lara kadar olan sürede film jenerikleri sıklıkla hareketsiz arkaplanlar üzerinde oluşturulmuştur. Saul Bass 1940 yıllarının başından 1950'lerin sonuna kadar film afişi vb. bir çok tanıtım öğesi içeren reklam türü üzerinde çeşitli çalışmalar yapmıştır. Bass'ın film afişleri, hareketsiz grafik tasarım dilini izlemiş ve film afişlerini klasik Hollywood formatından ayırd edici bir şekilde dışarı çıkarmıştı.

Büyük film oyuncularının portreleri, film içindeki atmosferin dokusu, film başlığı ve oyuncuların adlarının geçtiği afiş biçimini kabul etmeyen Bass, 1954 yılında sahneye giren Amerika menşeli müzikal film olan, yönetmenliğini Otto Preminger'in yaptığı Carmen Jones gibi filmler için tanıtım ürünleri hazırlamış ve film başlıkları konusundaki başarısını gözler önüne sermiştir (İnceer, 2007, s. 10-12).

Carmen Jones için yeni bir grafik tasarım kimliği yaratan Bass, bu çalışmasında iki basit sahnenin birleşiminden yararlanır, bir gül ve bu gülün etrafında devamlı hareket eden bir alev (Bkz. Görüntü: 8). Bu iki sembolün birleşiminden yararlanan Bass, tüm jenerik boyunca bu iki sembolü izleyiciye göstererek sevginin, şehvetin, açgözlülüğün, ihanetin ve öfkenin tek başına var olmadığını, aynı zamanda belirsiz ve birbirinden ayırd edilemeyen duygular olduğunu anlatmaya çalışır. Bass aynı zamanda sembollerin okunması sırasında sevginin şehvet alevleri tarafından tüketildiğini gösterse de, jeneriğin devamında alevlerin güle zarar vermemesiyle sevgi ve şehvetin doğası gereği bir arada, bozulmadan hayatın bir parçası olarak kalabileceğini anlatmıştır (Radatz, 2012).



Görüntü 8: Carmen Jones (1956) filmi açılış jeneriğinden görüntüler.

<http://floobynooby.blogspot.com.tr/2012/04/saul-bass-1920-1996.html>

1955 yılında sahneye giren, Nelson Algren'in 1949 yılında yazdığı aynı isimli romanına dayanan ve yönetmenliğini Otto Premingerin yaptığı The Man with the Golden Arm'ın film afişinde Bass o kadar başarılıdır ki filmin yönetmeni Preminger kendisine filmin jeneriğinde de çalışması için teklifte bulunmuştur.

1950'lerin film afişlerinde ünlü isimlerin portrelerinin kullanılması filmin başarısı açısından oldukça önemli bir yere sahipti, fakat Bass filmin afişinde sadece Frank Sinatra gibi ünlülerin portresini kullanmak yerine birbirinden kopuk sivri hatlara sahip parçalardan oluşan bir kol da kullanmıştı (Bkz. Görüntü: 9).



Görüntü 9: The Man with the Golden Arm (1955) film afişi.

<http://annayas.com/htdocs/wp-content/uploads/2011/11/saul-bass-1955-man-with-the-golden-arm-one-sheet-afiş-02.jpg>

Film; caz müzisyeni olan eroin bağımlısı bir adamın eroin bağımlılığını yenmek için çaba harcadığı zorlu mücadelesini anlatıyordu. Bass'ın bu jeneriğinde siyah arkaplan üzerine beyaz çubuklar ve oyuncuların adları arka planda, çalan jazz müziğinin ritim ve temposuna uygun bir şekilde ekrana geliyor ve son olarak filmin afişinde kullandığı kol figürü ekranı ikiye bölerek ortaya çıkıyordu. Bass'ın kağıt kesimi şeklinde kullandığı bu kol figürü Alman dışavurumcu tarzında betimlenen eroin bağımlılığının sembolüydü (İnceer, 2007, s. 11) (Bkz. Görüntü: 10).



Görüntü 10: The Man with the Golden Arm (1955) film jeneriğinden görüntüler.
http://b.cdnv2.artofthetitle.com/assets/sm/upload/e2/t5/wr/kj/mwga_c.jpg

1.2.2.1. Pablo Ferro

Saul Bass'ın çağdaşlarından biri olan ve 1950'lerin ortalarından itibaren New York animasyon endüstrisinde serbest olarak çalışmaya başlamış, o zamanlar Marvel Comics'in editörlüğünü yapan Stan Lee ile bir araya gelmiş ve 1964'te kendi adını verdiği Pablo Ferro Films'i kurmuştur. O zamandan beri Pablo 40 yılı aşkın bir süre boyunca Stanley Kubric'in Dr Strangelove'nın (1964) açılış jeneriği ve The Thomas Crown Affair'in (1968) devrim niteliğindeki parçalı, iki'ye bölük ekranı gibi eserler aracılığıyla jenerik tasarımı endüstrisine damgasını vurmuştur. Pablo'nun jenerik tasarımı endüstrisine girmesine neden olan ilk çalışması olması bağlamında Dr. Strangelove önemli bir yere sahiptir. Dr. Strangelove'ın açılış jeneriği, havada yakıt ikmali yapan uçakların ve Pablo Ferro'nun kendisine ait olan ve elle yazdığı yazı dizisinin ekranda görünmesiyle başlar. Başlarda sadece filmin fragmanını üretmesi için Kubric tarafından görevlendirilen Ferro daha sonra yine Kubric'in isteğiyle jenerik tasarımına yönlendirilmiştir. Pablo, görüntülerin üzerine serpiştirdiği düzensiz fakat kendi içinde belli bir kompozisyona sahip uzun ve ince hatlı yazıların ekrana gelmesiyle diğer jenerik tasarımlarından kendisini ayıran cesur bir yaklaşımı yakalamıştır (Bkz. Görüntü: 11,12). 1966'dan önce jenerik tasarımlarının estetiği öncelikli olarak Saul Bass, Elaine Bass, Maurice Binde ve Robert

Brownjohn gibi tasarımcıların geometrik sembolleri, sade ve temiz tipografileri ve cesur grafik formları ile tanımlanmıştır. Ferro'nun ekran üzerine serpiştirilmiş uzun ince el yazısı karakterleri yazının arka planda akan görüntülerin üzerinde göze batmadan geçmesini sağlamıştır (Landekic, 2015).



Görüntü 11: Dr Strangelove (1964) film jeneriğinden görüntüler.

http://b.cdnv2.artofthetitle.com/assets/sm/upload/gk/gn/2k/ke/strange_c2.jpg

48



Görüntü 12: Dr Strangelove açılış jeneriğinden Pablo Ferro'nun el yazısı

<https://i.pinimg.com/originals/c0/36/09/c03609b2c48d63415ea70938e0140eea.jpg>

1.2.2.2. Kyle Cooper

Saul Bass öncesi dönemde film jenerikleri filmin başlığı ve film yapım şirketi gibi bilgileri vermek amacıyla kullanılan sıkıcı kartlardan oluşuyordu. Bass bu yaklaşımı, filmin öyküleştirme, potansiyeli içerisinde hareket, animasyon ve görsel efekt gibi yöntemleri bir araya getirerek ve anlatmak istediklerini soyut ifadeler üzerinden hareketlendirerek anlatmıştır.

Bass jenerik tasarımını yeniden keşfetmekle kalmayıp aynı zamanda bir sanat formuna dönüştürmüş ve hayatının sonuna kadar, *The Seven Year Itch* (1955), *The Big Knife* (1955), *Vertigo* (1958), *Anatomy of Murder* (1959), *North by Northwest* (1959), *Psycho* (1960), *Spartacus* (1960), *Ocean Eleven* (1960), *It's a Mad Mad Mad Mad World* (1963), *Nine Hours to Rama* (1963), *Bunny Lake is Missing* (1965), *Grand Prix* (1966), *Seconds* (1966), *Not With My Wife, You Don't!* (1966), *That's Entertainment , Part II* (1976), *Goodfellas* (1990) ve *Casino* (1995) gibi bir çok ünlü filmin jeneriğine imzasını atmıştır (Art of The Title, 2017).

Saul Bass'ın ilham verdiği ve jenerik tasarımları artık hemen hemen her filmin vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Teknolojinin gelişmesi ve bununla doğru orantılı olarak tasarım programlarının artması Kyle Cooper gibi tasarımcıların jenerik tasarımına yönelmelerine sebep olmuştur. Kyle Cooper, yönetmenliğini David Fincher'ın yaptığı, Brad Pitt, Morgan Freeman, Gwyneth Paltow ve John C. McGinley gibi ünlü oyuncuların yer aldığı *Seven* (1995) filmine yaptığı jenerikle Saul Bass sonrası Jenerik tasarımının yeniden ve daha güçlü olarak gündeme gelmesine ve hakettiği değeri almasına sebep olması açısından önemli bir yere sahiptir. Kyle Cooper grafik tasarımcı olarak başladığı meslek hayatında *Seven* filmiyle kısa zamanda bu alanın aranan isimlerinden biri haline gelmiş ve 150'den fazla jenerik tasarımında yer almıştır. Bu jeneriklerden bazıları: *Seven* (1995), *Mission Impossible* (1996), *The Island of Dr. Moreau* (1996), *Donnie Brasco* (1997), *Mimic* (1997), *Flubber* (1997), *Nightwatch* (1997), *Sphere* (1998), *Dreamcatcher* (2003), *Spider-Man* (2002), *Dawn of the Dead* (2004), *Mission Impossible - Ghost Protocol* (2011), *Iron Man III* (2013), *Godzilla* (2014) (<http://www.artofthetitle.com/designer/kyle-cooper>, 2017)

Kyle Cooper'ın ün kazanmasına ve jenerik tasarımı tarihinde sarsılmaz bir yere sahip olmasına, yeni bir akımın başlamasına sebep olan çalışması Seven'in bu kadar sansasyon yaratmasının nedenini P. De Semlyen şöyle açıklamıştır;

“Cooper'ın hazırladığı jenerik harika başlık dizilerinden biriydi. Sitize edilmiş karelerden ve karmakarışık grafiklerden oluşan bu jenerik tasarımı, daha film çekilmemişken ve elde hazır görüntüler yokken, senaryo okunarak karar verilmiş ve katilin; cinayetlerini, cinayet planlarını tuttuğu günlüğünü hazırlamasını canlandıran bir film jeneriği yapmıştı” (Semlyen, 2015).”

Filmi henüz izlememiş olan seyircinin anlayamadığı fakat jenerik kısmında film izlendikten sonra anlaşılabilinecek bir kaç delilin bırakılması film ve hikayesel dil açısından önemli bir yere sahipti ve jeneriği filmin herhangi bir sahnesi kadar önemli bir konuma sokmuştu. Aynı zamanda hazır yazı karakterleri ve klasikleşmiş düzgün ve basit grid sistemlerini kullanmak yerine tamamen filmin kendi anlatım dili ve hikayesine uygun şekilde kullanılan psikolojisi bozuk bir seri katilin el yazısını kopyalama çabası oldukça iyi bir şekilde uygulanmış, kaosun içindeki düzen, ve seri katilin ruh halindeki bozukluk etkisi yazı tipine ve görüntülere yansıtılmaya çalışılmıştır (Bkz. Görüntü: 13).



Görüntü 13: Seven (1995) film jeneriğinden görüntüler.

[http://www.watchthetitles.com/img/Se7en\(stills\)720.jpg](http://www.watchthetitles.com/img/Se7en(stills)720.jpg)

1.3. FİLM JENERİKLERİNDE TASARIMI OLUŞTURAN ÖGELER

Tasarım öğeleri açısından belli başlı ve üzerinde durulması gereken kullanım tekniklerinin bulunduğu imge, tipografi, renk ve doku kullanımı, nasıl grafik tasarım sürecinde değerlendirilmesi gereken başlıca öğeler durumundaysa jenerik tasarımında da aynı şekilde değerlendirilmektedir. Söz konusu araştırmanın bu bölümünde film jeneriklerini oluşturan tasarım öğelerini incelemek ve grafik tasarım dili açısından örneklere dayanan analizler üzerinden araştırmak uygun görülmüştür.

1.3.1. İmge Kullanımı

Jenerik içersinde imge kullanımı doğrudan ve dolaylı anlatım bağlamında sıklıkla kullanılan bir yöntem olarak nitelendirilebilir. Saul Bass'ın grafik tasarımcı ve çizer olarak çalışıp bir süre sonra grafik tasarım alanındaki tecrübelerini bir şekilde jenerik tasarımına yansıtmış olması jenerik tasarımı içerisinde illüstrasyon kullanımının önemini kanıtlamıştır.

1950'lerden günümüze kadar birçok yapımda başarıyla kullanılan illüstrasyon ağırlıklı jenerikler, günümüzde 3d animasyon filmlerinin 2d olarak hazırlanan illüstrasyon ağırlıklı jeneriklerinde sıklıkla görülmektedir. Aynı zamanda bir çok romantik komedi ve komedi türünde de sıklıkla kullanılmaktadır. Jenerik tasarımında imge kullanımını incelemek bağlamında yönetmenliğini Alan Poul'un yaptığı, tasarımlarını Michael Riley'in üstlendiği ve ilustrasyonlarını Nate Wragg'ın yaptığı The Back-Up Plan (2010) film jeneriğini analiz etmek yerinde olacaktır.

Romantik komedi türüne uygun filmde, çocuk sahibi olmayı düşünen fakat bunun için uygun baba adayını bulmakta zorlanan ana karakterin başından geçenler anlatılmaktadır. Filmin jeneriğinde 1960'ların illüstrasyon tarzının tersine döndüğü bir jenerik tasarımı görülür. Jenerikte kadın ana karakterimiz New York sokaklarında dolaşırken görünür ve arka planda New York'a ait bir takım simgeselleşmiş görüntüler gösterilir. Michael Riley'e göre; Jenerik tasarımına animasyon açısından bakıldığında, jenerik 1960 ve 1970'lerin düşük teknolojisi nedeniyle, sınırlı animasyonlarının görsel dilini yansıtmaktadır (Riley, 2018). Her ne kadar film 1970'lerin animasyon teknikleriyle yapılmış gibi gösterilmeye

çalışılmışsa da illüstrasyon dili açısından 1960 ve 1970'li yılların illüstrasyon tarzının tersi yönünde bir illüstrasyon stili kullanılmıştır (Bkz. Görüntü: 14).



Görüntü 14: The Back-Up Plan (2010) film jeneriğinden görüntüler.

[http://www.watchthetitles.com/img/BackUpPlan-grid\(720\).jpg](http://www.watchthetitles.com/img/BackUpPlan-grid(720).jpg)

1.3.2. Tipografi Kullanımı

1960'lardan günümüze sinema jeneriklerinde yaratıcı tipografik yaklaşımlar için özel olarak seçilmiş tasarımcılar kullanılmıştır. Günümüzde de çok fazla değişmeyen bu durum bilgisayar destekli reklamcılıkta kullanılan tekniklerle aynı yapıya sahip olarak anlatım bazında büyük değişimler geçirmiştir. Anlatılmak istenen duyguları ifade etme becerisinin artırılmasına olanak sağlayan programların ve çeşitli bilgisayar tekniklerinin geliştirilmesiyle film jeneriklerinde tipografinin önemi artmıştır.

20. yüzyılın ortalarında bilgisayar teknolojisindeki hızlı değişiklikler sayesinde film jeneriklerinde tipografi kullanımı sayısallaştırılmıştır. Geçmişte geleneksel yöntemler kullanan tasarımcılar geleneksel çizim araçlarını kullanarak ve bunun sonucunda daha fazla zaman harcayarak yaptıkları çalışmalarını günümüz tasarımcıları bilgisayar destekli sayısal ortam teknolojilerini kullanarak çok daha kısa sürede elde edebilmektedir.

Sayısal ortam teknolojilerinin gelişmesi sadece profesyonel anlamda çalışan tasarımcıların bir şeyler üretmesini değil aynı zamanda amatör bağlamda ilgili

tasarımcıların da işini kolaylaştırmıştır. Sayısal ortam teknolojilerinin yani dijitalleşmenin bir ürünü olan kinetik tipografi ekran üzerinde görünmeye dayalı olarak gelişme kaydetmek zorunda kalmış ve bunun sonucunda geleneksel tasarım ilkelerini izleyen tipografinin kağıt üzerine basılmasıyla oluşturulan görüntü “CMYK” formatında çalışılmasını zorunlu kılmış ve bu tasarımcının belli sınırlar içerisinde, kısıtlı olarak hareket edebilmesine sebep olmuştur. Fakat yine teknolojinin gelişmesi sayısal ortam üzerinden ekranların kullanılması, “RGB” formatında çalışılabilmesi ve bu sayede sınırsız bir renk paletinin kullanılabilmesiyle tasarımcıya büyük bir hareket özgürlüğü kazandırmıştır. Film jeneriklerinde tipografi, ifade etme ve iletişim dili açısından tasarıma güçlü bir katkıda bulunabilir. Dolayısıyla uygun bir yazı tipi seçmek tasarımcının projeyi değerlendirirken gerçekleştirmesi gereken en temel görevleri arasında olmuştur.

1.3.3. Renk Kullanımı

Sinema filmlerinde bir sahneyi duygusal olarak izah etmek için kullanılan en önemli dramatik yaklaşım yollarından biri de renktir. Uyandırılmaya çalışılan duygularla ilgili bir renk seçimi seyirciye duyguları vermek bağlamında oldukça önemli bir yere sahiptir. Duyguların doğrudan seyirciye verilmesi gereken zor sahnelerde renkler psikolojik bağlamda ön plana çıkmaktadır. Fusco'ya göre renklerin insanlara hissettirdiği psikolojik durumlar şu şekilde sıralanmıştır;

Kırmızı: Öfke, tutku, arzu, heyecan, enerji, hız, güç, sıcaklık, aşk, saldırganlık, tehlike, ateş, kan, savaş, şiddet.

Pembe: Aşk, masumiyet, sağlık, mutluluk, romantizm, sevimlilik, eğlence, yumuşak, narin, kadınsı.

Sarı: Bilgelik, bilgi, gevşeme, sevinç, mutluluk, iyimserlik, idealizm, hayal gücü, umut, güneş, yaz, sahtekarlık, korkaklık, ihanet, kıskançlık, açgözlülük, hile, hastalık, tehlike, uyarıcı.

Turuncu: Mizah, enerji, denge, sıcaklık, coşku, canlılık, genişlik, gösteriş, acıkma uyarıcı.

Yeşil: İyileşme, yatıştırma, azim, dayanışma, farkındalık, gurur, doğa, çevre, sağlık, iyi şans, yenilenme, gençlik, canlılık, bahar, cömertlik, bereket, kıskançlık, deneyimsizlik, din ve inanç.

Mavi: İnanç, maneviyat, memnuniyet, sadakat, barış, huzur, sakinlik, uyum, birlik, güven, doğruluk, muhafazakarlık, güvenlik, temizlik, düzen, gökyüzü, su, soğuk, teknoloji, depresyon, umut ve yaşama sevinci.

Mor: Erotik, imtiyaz, soyluluk, maneviyat, tören, gizemlilik, dönüşüm, bilgelik, aydınlanma, zulüm, küstahlık, yas, güç, hassasiyet, samimiyet, ölüm duygusu.

Kahverengi: Materyalistlik, sansasyon, toprak, ev, dış mekan, güvenilirlik, konfor, dayanıklılık, kararlılık, basitlik.

Siyah: Olumsuzlama, güç, cinsellik, incelik, formalite, zerafet, servet, gizem, korku, anonimlik, mutsuzluk, derinlik, tarz, kötülük, üzüntü, pişmanlık, öfke, derin karanlık düşüncesi.

Beyaz: Olumlama, koruma, sevgi, saygı, saflık, basitlik, temizlik, barış, alçak gönüllülük, hassasiyet, masumiyet, gençlik, doğum, kış, iyi, evlilik (Batı kültüründe), ölüm (Doğu kültüründe), klinik, sterilite.

Gümüş: Zenginlik, cazibe, seçkinlik, toprak, doğal, şıklık, zariflik, yüksek teknoloji.

Altın: Değerli, zenginlik, savurganlık, sıcak, servet, refah, ihtişam, tarihsellik ve asalet (Fusco, 2016).

Filmlerde kullanılan psikolojiye yönelik renk düzenlemeleri jenerik tasarımı içinde geçerliliğini korumaktadır. Nasıl sinema filmlerinde verilmek istenen duygu değişimleri çeşitli renk ve sahne geçişleriyle tamamlanabiliyorsa aynı durum jenerik tasarımı için de kullanılabilir. 2002 yapımı Yönetmenliğini Steven Spielberg'ün yaptığı, jenerik tasarımını Saul Bass'ın üstlendiği Catch Me If You Can filmi mekan hissi ve buna bağlı renk geçişlerinin ustalıkla uygulandığı güzel bir örnek olarak değerlendirilebilir. Jeneriğin tamamında sahne başına, değişen ana renk ve değişmeyen siyah ve beyaz renk olmak üzere üç farklı renk kullanılmıştır. Fiziksel mekanın durumuna göre renk geçişleriyle mekan algısı hissettirilmeye çalışılmıştır. Jeneriğin ilk saniyelerinde değişen renk mavi, değişmeyen renk siyah ve beyaz kullanılarak mavi rengi ön plandaki

göstergebilimsel imgelerle (Uçak, hostesler, yürüyen merdivenler, yön işaretleri) birlikte ana karakterin bir hava alanında olduğunu bize gösterir.

Diğer renk geçişi olarak değişen renk sarı, değişmeyen renk siyah ve beyaz; sarı rengi, yine ön plandaki öğelerle (Çeşitli kokteyl görüntüsü, kadınlara dair topuklu ayakkabılar, şezlong, havuz) birlikte buranın açık hava, güneşli bir eğlence mekanı olduğunu bize gösterir. Sonraki mekanla birlikte değişen renk yeşil, sabit renkler siyah ve beyaz, yeşil renk ve ön plandaki hemşire, doktor kıyafeti giyen ana karakterimiz ve ilaç dolabıyla birlikte buranın bir hastane olduğunu bize hissettirir. Daha sonraki sahnede yine değişen renk kırmızı ve sarı, değişmeyen renk siyah kullanılmıştır. Sahne içerisinde daktiloyla çalışan kadın karakterleri, buranın bir çalışma ortamı, büro olduğunu bize gösterir. Hemen sonraki sahnede ise değişen renk pembe, değişmeyen renk siyah ve beyaz kullanılarak ön plandaki piyano görseli ve arka plandaki şık giyimli, dik duruşuyla kendinden emin kadın karakterlerin görüntüsüyle buranın elit bir mekan olduğunu bize hissettirir. Son olarak yönetmenin, Steven Spielberg'ün de adının çıktığı son sahnede kayan yıldızların altında kaçan ana karakterimizi ve film boyunca onu kovalayan FBI ajanını bize gösterir. Yakalanmasına az kalmışken 2 karakter siyahın içinde kaybolurlar bu da film hakkında verilen bu kadar ipucuna rağmen hala gizemini koruyan olay kurgusunu bize hissettirmek amacıyla uygulanmıştır (Bkz. Görüntü: 15).



Görüntü 15: Catch Me If You Can (2002) film jeneriğinden görüntüler.

1.3.4. Doku Kullanımı

Film ve belgesellerde, özellikle tarihsel anlatıma sahip yapımlarda doku kullanımı yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Çeşitli mürekkep lekesiyle birlikte dağılan görüntüler yerini çoğunlukla bir sonraki sahneye bırakır ve genellikle bir transition (geçiş) olarak uygulanır. Sahneler arasında geçiş amacıyla kullanılan bir çok yöntem arasında vurgulanmak amacıyla uygulanması uygun görülen tekniklerden biri olan doku kullanımı özellikle 2009 yılında yönetmenliğini Guy Ritchie'nin yaptığı Jenerik tasarımı yaratıcı yönetmenliğini Danny Yount'un yaptığı Sherlock Holmes filmi güzel bir örnek oluşturabilir. Film de sahneler arası geçişlerde, yapımcıların isimleriyle birlikte filmde belli başlı dikkat çeken kareler sırasıyla durdurularak mürekkep geçiş efekti uygulanmış olup, oyuncu ekibin isimleri el yazısı şeklinde görsellerin üzerine gelmesiyle gösterilmiştir. Danny Yount lan Albinson ile yaptığı bir röportajda jenerik tasarımı üzerinde 14 kişilik bir ekibin çalıştığından ve zamanlarının büyük bir bölümünü ilustrasyon çalışmalarının aldığından bahsetmiştir (Yount, 2010). Jenerik tasarımında doku geçişi kullanımı bakımından türünün ilk örneklerinden olan Sherlock Holmes jenerik tasarımıyla öne çıkmış ve daha sonrasında pek çok yapımın ilham kaynağı haline gelmiştir (Bkz. Görüntü: 16).



Görüntü 16: Sherlock Holmes (2009) film jeneriğinden görüntüler.

http://c.cdnv2.artofthetitle.com/assets/resized/sm/upload/mu/be/ri/qi/sh_c-0-1080-0-0.jpg

2014 yılında sinemaya giren, yönetmenliğini Greg Baker'ın yaptığı Jenerik tasarımını Manija Emran'ın üstlendiği We Are The Giant belgesel filminde de benzer teknikler kullanılmıştır. Belgesel; Arap baharının Libya, Suriye, Bahreyn karşısında devrimcilere babalar, anneler, oğullar ve kızları gözünden anlatılan hikayeler üzerine durmuştur. Jeneriğinde ise belgesel film boyunca süregelen, filmin omurgalarını oluşturan bölümler arasında zamansal ve mekansal olarak evrensel bir grafik dili olarak yanma ve yok olma doku geçişleri kullanılmıştır. (Bkz. Görüntü: 17) Filmin Jenerik tasarımcısı Manija Emran Lola Landekic ile yaptığı bir röportajda orjinal geçişler yapabilmek için yeşil ekran önünde bazı plakaları gerçekten yakarak animatörlerin daha sonra kullanmaları amacıyla filme çektiklerini söylemiştir (Landekic, <http://www.artofthetitle.com/title/we-are-the-giant/>).



Görüntü 17: We Are The Giant (2014) belgesel film jeneriğinden görüntüler.

http://www.manijaemran.me/mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/hd/fc9b4015276015.56290802e80f0.png

1.4. FİLM TEKNİKLERİ BAKIMINDAN JENERİKLER

Sayısal ortam teknolojilerin gelişmesi, film piyasasında jenerik tasarımına verilen değer artması ve tasarım alanında çalışan tasarımcıların hızla jenerik tasarımına yönelmelerine sebep olmuştur. Bu bağlamda jenerik tasarımı alanında çalışan tasarımcıların ihtiyaç duydukları ve kullandıkları yöntemler de bir çeşit gelişime uğramıştır. Tüm bu süreç film teknikleri bağlamında analiz edilen film ve jenerikler

düşünüldüğünde bir kaç ana başlığın incelenmesi uygun görülmüştür. Film jenerikleri teknik açıdan incelendiğinde aslında film yapım teknikleriyle tamamen olmasa da benzer özellikler taşıdıkları görülmektedir. Bu nedenle film teknikleri bakımından jenerikler başlığı altında, animasyon kullanımı, kamera kullanımı, analog yöntemler ve kurgu tekniklerinin başlık olarak seçilmesi uygun görülmüş ve çeşitli jenerik örnekleri üzerinden kullanılan teknikler incelenmiştir.

1.4.1. Animasyon Kullanımı

1.4.1.1. Monsters, Inc. (2001)

Disney ve Pixar Monsropolis şehrinde ana endüstrisi korku olan bir toplum ve bu toplumda yaşayan ve çalışan canavarlar'ı canlandırıyor. Monster, Inc.'de dokungaçlı, tüylü, büyük ve küçük yaratıklar küçük çocukların kıyafet dolaplarında ve yatak altlarında gizlice dolaşarak, onları korkutmaya ve korkularını şişeleyerek güç kaynağı olarak kullanmaya çalışıyorlar. Film boyunca rengarenk karakterler ve insan dünyasına geçişin sembolü basit bir kapı olarak gösteriliyor. Monster, Inc.'in jeneriğine konu olan kapı fikri de ana filmde de kullanılan ve geçiş aracı olarak kullanılan bu kapı fikrinden geliyor.

Ekran üzerinden müziğin ritmiyle eş zamanlı bir şekilde sıçrayarak hareket eden şekiller daha sonra kapı oluşturacak bir biçimde üst üste gelirler ve küçük çocukların dolabına açılan bir kapı tasviri görünür. Daha sonra tekrar açılan kapı bu sefer karikatür çizimlerden oluşan kükreyen bir canavarın ağzına açılır. Yönetmenliğini Pete Docter'ın yaptığı, jenerik tasarımını Geefwee Boedoe'nun hazırladığı Monsters, Inc.'in animasyon kullanımı bağlamında incelenmesi uygun görülmüştür. Geefwee, Lola Landekic ile yaptığı röportajda jeneriğin yapımında kullandığı tekniklerden bahsederken başlangıç olarak ilk çalışmalarını siyah beyaz olarak kağıtlar üzerine çizerek uyguladığını daha sonra çizdiği kapı görüntülerini keserek renklendirmek üzere Photoshop ve After Effects programlarını kullanarak görüntüleri canlandırdıklarını söylemiştir (Bkz. Görüntü: 18).



Görüntü 18: Monsters, Inc. (2001) film jeneriğinden görüntüler.

http://c.cdnv2.artofthetitle.com/assets/sm/upload/8b/ok/8i/xd/mi_c.jpg

1.4.1.2. X-Men First Class (2011)

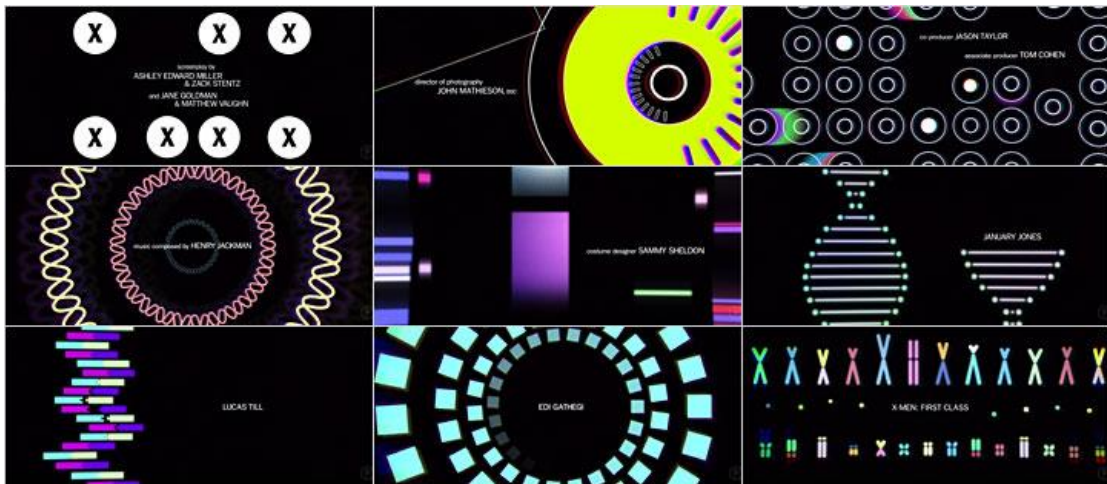
Yönetmenliğini Matthew Vaughn, yaratıcı yönetmenliğini Simon Clowes ve yapımcılığını Kyle Cooper'ın üstlendiği 2011 yapımı X-Men First Class filmi kapanış jeneriği animasyon tabanlı film jeneriklerini uygun olması açısından değerlendirilmesi yerinde görülmüştür. Jenerikte 3D ağırlıklı bir görselleştirmeye gidilmek yerine filmin 1960'larda geçmesi sebebiyle tamamen 2D ve yer yer bozulmalara sahip animasyonlar kullanılmıştır. Jeneriğin içerisinde filmin konusu itibariyle DNA sarmalları, hücre bölünmeleri vb. biyolojik yapıların grafiksel olarak yeniden oluşturulmuş hallerine yer verilmiştir. X-Men evrenindeki mutasyona uğramış karakterlerin genetiğinde yer alan "X" genini grafiksel olarak temsil edecek bir ikon yaratılmış ve jenerik içerisinde kullanılmıştır (Bkz. Görüntü: 19,20).



Görüntü 19: “X” geni ikonu.

[http://www.watchthetitles.com/img/X-Men\(still01\).jpg](http://www.watchthetitles.com/img/X-Men(still01).jpg)

Clowes, Bugünün tasarımcıları ve animatörleri Bass ve Binder’in klasik başlık tasarımlarını bugünün şartları sayesinde geliştirdiğini, geçmişe kıyasla günümüzde grafikleri hareket ettirmenin daha kolay yollarının olduğunu fakat geçmişteki kısıtlamaların çoğu zaman ilginç ve kontrollü sonuçlara yol açtığını ve güçlü bir konseptin tasarıma şekil verdiğini bu yüzden de X-Men First Class’ın kapanış jeneriğinde eski tarz ama yeni teknolojiyle çok temiz bir jenerik elde ettiklerini söylemiştir. (www.watchthetitles.com/articles/00223-X_Men_First_Class, 2018)



Görüntü 20: X-Men First Class (2011) film kapanış jeneriğinden görüntüler.

[http://www.watchthetitles.com/img/X-Men\(grid720\).jpg](http://www.watchthetitles.com/img/X-Men(grid720).jpg)

1.4.2. Kamera Kullanımı

Kamera kullanımı, keşfinden günümüze kadar gelişimiyle birlikte sabitlenmiş bir takım çekim tekniklerinin klasikleşmesi ve filmleri unutulmaz yapan bazı mutlak kurallara sahip olmasıyla yıllar boyunca değişim ve gelişimlere uğramıştır. Dünyaca ünlü yönetmenlerin kullandığı bir çok farklı teknik olmasına rağmen bu teknikler sadece film içerisi görüntülerle sınırlı kalmamış ayrıca jenerik tasarımlarında da sıklıkla kullanılan teknikler haline gelmiştir.

1.4.2.1. Lord of War (2005)

Günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle birlikte fiziksel kamera kullanımının yanı sıra sanal kameralar, üç boyut etkisi ve derinliği veren geçişler, çeşitli sayısal ortam teknikleri sayesinde değişime ve gelişime uğramıştır. Yönetmenliğini Andrew Niccol'un yaptığı, baş rolünde Nicolas Cage'in oynadığı 2005 yapımı Lord of War filmi jeneriği fiziksel kamera ve sayısal ortam tekniklerinin birlikte kullanılması bağlamında iyi bir örnek teşkil etmektedir.

Jenerik izleyiciyi hareket halindeyken cansız bir nesne (Mermi) konumuna getiren ikonik bir silah kaçakçılığı hikayesini anlatmaktadır. Filmde ana karakteri oynayan Nicolas Cage ismi sahneye gelir gelmez bir Sovyetler birliği mühimmat fabrikasının üretim bandına giriş yapan kamera bir merminin hayat bulan hikayesini üretim bandında takip eden kamera aracılığıyla gösterir mermi üretim bandından geçerken kamera mermiye sabittir ve hareket etmez. Fabrikadan üretim sonrası çıkan mermi kontrollerden geçer, kutulara koyulur ve Afrikada bir savaş alanına gönderilir, askerlerin kullandığı AK-47 tipi bir silaha yüklenir namluya sürülür ve bir çocuğun başına isabet ettirilir. Tüm bu sırayla gerçekleşen olaylar zinciri şeffaf bir biçimde eleştiriye dayalı ince bir mesaj vermek için kullanılır (Bkz. Görüntü: 21). Yann Blondel Lola Landekic ile yaptığı bir röportajda, Fabrikada bir merminin oluşum sürecinin gerçekte jeneriktekinden çok daha farklı ve karışık olduğundan fakat film için görselliğin doğruluktan daha önemli olduğundan bahsetmiştir (Blondel, 2017).

Bir nesnenin takip edildiği izleyicinin canlı cansız objeye empati kurmasını sağlamak amacıyla kullanılan bu takip tekniği POV (Point of View Shot) çekimi

olarak adlandırılır. Jenerik tasarımlarında çok sık kullanılan bir teknik olmamasına rağmen bir çok filmde kullanılmıştır. 1988 yapımı The Naked Gun filminde polis sireni olarak ve 1933 yılında çıkan So I Married An Axe Murderer filminde kahve bardağı olarak kullanılan jenerik tasarımları POV çekim tekniğinin kullanıldığı jenerik tasarımlarına örnek olarak gösterilebilir (Bkz. Görüntü: 22, 23) (Landekic, www.artofthetitle.com/title/lord-of-war/, 2017).



Görüntü 21: Lord of War (2005) film jeneriğinden görüntüler.

http://d.cdnv2.artofthetitle.com/assets/resized/sm/upload/uc/n9/ha/yj/lord_of_war_contact-0-1080-0-0.jpg



Görüntü 22: The Naked Gun (1988) film jeneriğinden görüntüler.

http://c.cdnv2.artofthetitle.com/assets/resized/sm/upload/c4/c0/1v/31/naked_gun_c-0-1080-0-0.jpg



Görüntü 23: So I Married An Axe Murderer (1993) film jeneriğinden görüntüler.

<http://www.artofthetitle.com/title/so-i-married-an-axe-murderer>

1.4.2.2. Limitless (2011)

Neil Burger'in yönettiği ve jenerik tasarımını Tim Carras'ın yaptığı 2011 yapımı Limitless filmi sıradışı kamera tekniklerinin kullanılmasından dolayı incelenmeye uygun bulunmuştur. Limitless'in jeneriğinde Infinite Zoom (Sonsuz Yakınlaştırma) tekniği kullanılmış ve bunun için yer yer çeşitli sayısal ortam tekniklerinden yararlanılmıştır. Jenerik, açılışında kameranın bir gökdelenin tepesinden aşağıya, bir taksinin ön camına inmesiyle başlar. Hemen ardından Limitless yazısı ekranda doksan derecelik bir açıyla belirir ve kamera New York'un ışıklı ve renkli sokaklarından başlayarak zoom yapmaya başlar. Limitless'in jeneriğindeki gibi kamerayla bu kadar uzun bir zoom yapmak fiziksel olarak mümkün değildir. Fakat çeşitli bilgisayar teknikleriyle, görüntülerin üst üste mükemmel bir şekilde oturtulabilmesi ve birden fazla lens kullanımıyla seyirciye fiziksel bir yakınlaştırma hissi verilmiştir. Jeneriğin tasarımında kullanılacak sıradışı çekimleri oluşturabilmek için şehrin 15 farklı noktasına kamera kurulmuştur. Birbirinden farklı lenslere sahip 3'er kamera kullanarak kamera görüntüleri arasında bir geçiş oluşturulmuş ve en son sayısal ortamda birleştirilmiştir. 15 farklı noktada 3'er kameradan, aynı anda çekim yapan toplam 45 kamera kullanılmıştır. Kameraların birbirine senkron bir şekilde kullanılması seyirciye şehir içerisinde uçuyor hissi

verir. Kameranın insan beynin'in iç yapısına doğru ilerlemesi ve sonrasında tekrar Manhattan'ın kuş bakışı görünümüne geçmesiyle jenerik biter ve film başlar (Bkz. Görüntü: 24).



Görüntü 24: Limitless (2011) film jeneriğinden görüntüler.

https://www.youtube.com/watch?v=uy_NJjRT3zk

1.4.3. Analog Yöntemler

1.4.3.1. The Borrowers (2011)

Marry Norton'un 1952 yılında yayınlanan aynı adlı romanını temel alan ve BBC için çekilen The Borrowers'ın jenerik tasarımı Clemens Wirth tarafından hazırlanır.

The Borrowers'ın jeneriğinde, kaybolmuş zayıf genç bir çocuk bir dükkan'ın ayrıntılarla süslenmiş Noel vitrinine hayranlıkla bakarken görünür. Model uçaklar, yaşanmışlık hissi veren minyatür oyuncaklar, uçan hava balonları, ahşap kulübeler, trenler ve daha ilgi çekici birçok oyuncağın bulunduğu minyatür bir dünyayı izlerken kısa sürede gerçekliğe geri dönerek iç geçirir ve film başlar.

Tamamen analog yöntemlerle olmasa da çok az sayısal ortam kullanılarak çekilmiş The Borrowers jeneriğinin incelenmesi konunun başlığı sebebiyle önem taşımaktadır.

Clemens'le yapılan bir röportajda Clemens'e senaryoları nasıl canlandığı ve bunun stop motion tekniği mi yoksa başka bir teknik mi olduğu sorulduğunda Clemens jenerik oluşturulurken Stop Motion tabanlı bir yol izlediklerini fakat aynı zamanda karışık başka teknikler de uyguladıklarından bahseder, görünen her şeyin el yapımı olduğundan ve analog tarzda tamamen mekanik olarak hazırlandığından bahseder ve genelde ip kullandık diye de ekler (Bkz. Görüntü: 25, 26, 27).

The Borrowers'ın jeneriğinde hareket eden her parça stop motion tekniğiyle üretilmiş olup sadece düşen ve süzülen kar taneleri, jenerik içersindeki yazılar ve cam üzerine düşen nefes After Effects'te tamamlanmıştır (Perkins, 2017).



Görüntü 25: The Borrowers (2011) film jeneriğinden görüntüler.

[http://www.watchthetitles.com/img/The-Borrowers\(stills\)720.jpg](http://www.watchthetitles.com/img/The-Borrowers(stills)720.jpg)



Görüntü 26: The Borrowers (2011) film jeneriği Clemens tarafından oluşturulmuş sahneden bir görüntü.

<http://www.artofthetitle.com/title/the-borrowers/>



Görüntü 27: The Borrowers (2011) film jeneriği Clemens tarafından oluşturulmuş sahneden bir görüntü.

<http://www.artofthetitle.com/title/the-borrowers>

1.4.3.2. Dinner for Schmucks (2010)

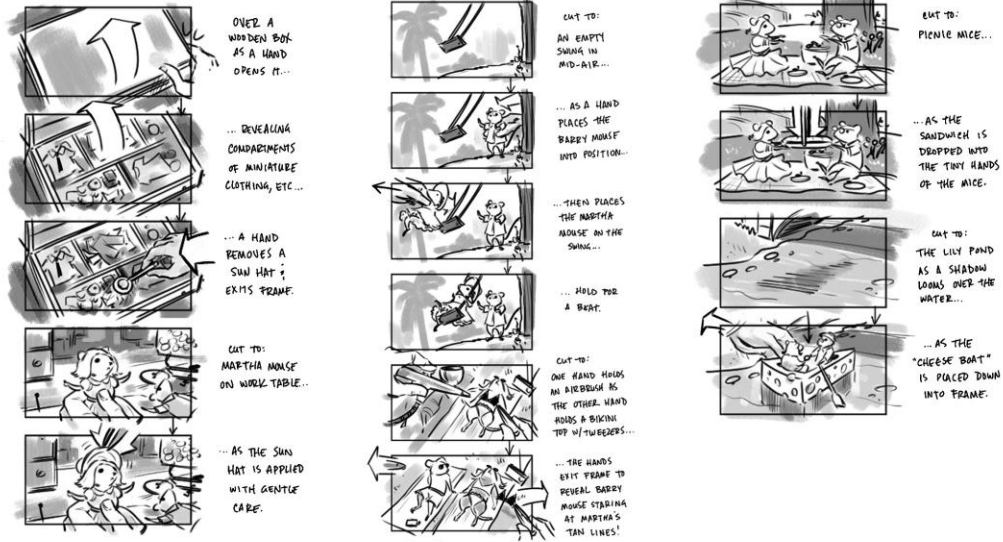
Yönetmenliğini Jay Roach'un yaptığı Dinner for Schmucks'ın komedi türünde filmi için hazırlanan açılış jeneriği, içerisinde minyatür eşyaların bulunduğu eski görünümlü, ahşap bir sandığın açılmasıyla başlar, ekrana yazılar gelirken kutunun içerisinden şapkanın çıkarıldığını ve daha sonra saçları boyanarak hazır hale getirilen minyatür karakterimize giydirildiği görünür. Bize karikatürize edilmiş minyatür bir farenin ve kırmızı saçlı sevgilisinin romantik klişelerle dolu görüntülerini gösterir.

Jeneriğin storyboard'u Joel Venti tarafından hazırlanmış olup heykeltıraşlığı Chiodo Bros tarafından hazırlanmıştır. Yine The Borrowers jeneriğinde olduğu gibi tamamen analog yöntemler kullanılarak, tüm karakterler ve mekan elde hazırlanmış ve sahnelenmiştir. Başlarda gerçeğe daha yakın fareler tasarlanmış fakat sonrasında bunun itici olduğu düşünülerek karikatürize edilmesinde karar kılınmıştır. Analog yöntemler kullanılarak hazırlanan jenerik tasarımlarına güzel bir örnektir (Bkz. Görüntü: 28, 29, 30) (Landekic, www.artofthetitle.com/title/dinner-for-schmucks/, 2011).



Görüntü 28: Dinner for Schmucks (2010) film jeneriğinden görüntüler.

<http://www.artofthetitle.com/title/dinner-for-schmucks/>



Görüntü 29: Dinner for Schmucks (2010) film jeneriğinin storyboardu.

<http://www.artofthetitle.com/title/dinner-for-schmucks/>



Görüntü 30: Chiodo Bros sahne üzerinde çalırken.

<http://www.artofthetitle.com/title/dinner-for-schmucks/>

1.4.4. Kurgu

Jenerik tasarımında hızlıca istenilen sonuca ulaşabilmek için takip edilmesi gereken üç büyük aşama bulunmaktadır bunlar sırasıyla; Pre-production, production ve post-production aşamalarıdır. Her aşama birbirinden farklı adımlar içerir.

1.4.4.1. Pre-production Aşaması

Brief öncesinde gerekli araştırmaların ve projenin genel olarak nasıl ilerleyeceği hakkında kapsamlı bir planın yapıldığı aşama Pre-Production aşamasıdır. Bu aşamaya projenin gidişatı ve ihtiyacına yönelik referans görsellerinin seçilmesi ve araştırılmasıyla başlanır.

Yaratıcı aşamanın planları tamamlandığında onaylanması için müşteriye gönderilir, müşteri tarafından onaylandığında ise karar verilmesi ve tekrar müşteriye onaylatılması gereken diğer adımlara geçilir, bunlar: Sinopsis, Storyboard ve Style Frame'dir. Sinopsis'in amacı hikayeyi kısaca özetlemek ve müşteriye çalışmanın konseptini ve genel gidişatını hissettirmektir. Bu bölümde sahnelerin kısa özetleri verilerek, renk paletleri, dokular, karakterler, ses efektleri, müzik, tipografi, kamera hareketleri ve ışık gibi bazı teknik konularda da belli bir seviyede bilgilendirme yapılabilir. Bütün bunlar tamamlandıktan sonra Storyboard aşamasına geçilir. Storyboard tasarlanacak çalışmanın anahtar karelerinin belirlenmesi ve hikayesel sırayla kaba çizim ya da görsellerin kullanılmasıyla oluşturulur (Bkz. Görüntü: 31).

Style Frame ise çalışmanın bitiminde tüm tasarım öğeleri kullanılarak çalışmanın son halinde nasıl görüneceğini gözler önüne seren aşamadır. Ortalama altı ile on kare arasında değişen sayıda tasarlanır ve storyboard aşamasında olduğu gibi yine anahtar kareler kullanılır ve çalışmanın bitmiş haline en yakın görüntüleri temsil eder (Bkz. Görüntü: 32). Çalışmanın hızlı ilerlemesine en büyük katkı sağlayan aşamadır, bir çok tasarımcı style frame aşamasını bitirdikten sonra ortaya çıkan anahtar karelerin aralarını doldurarak iş akışını hızlandırmayı hedeflemektedir.

Storyboard ve Styleframe aşamalarından sonra eğer zaman varsa isteğe bağı olarak bir ön test sunumu hazırlanabilir. Ön test sunumunda konseptin ilerleyişi hakkında canlandırması yapılmış bir kaç saniyeden oluşan görüntüler hazırlanabilir, bu aşama isteğe bağı olarak uygulanır fakat uygulanması projeye ilgili akıldaki soru işaretlerini cevaplamak adına önemli bir yere sahiptir. Storyboard onaya sunulduktan ve belli bir ilerleyişe karar verildikten sonra tasarımcı ekip storyboard'u geliştirmeli, alınan revizeleri uygulamalı ve varsa eksikleri gidermek için üzerinde tekrar çalışmaya başlamalıdır.

İlk storyboard tasarımının üzerine artık kamera hareketleri ve planlar da eklenir. Daha sonra Hareketli storyboard aşamasına geçilir bu aşamada sahnelerin sesle birlikte olan basit hareketlendirmesi yapılarak, ilerleyiş hakkında daha kesin bir fikir sahibi olunması amacıyla sunulur. Çalışma onay aldıktan sonra üretim aşamasında bir yol haritası olarak kullanılması açısından oldukça önemli bir yere sahiptir.

1.4.4.2. Production Aşaması

Bu aşamada sorulabilir tüm soruların cevaplanmış olması, herhangi bir soru işaretinin kalmamış olması büyük önem taşımaktadır. Bütün ek testler yapıldıktan ve tüm soru işaretleri teker teker cevaplandıktan sonra Production aşamasına geçilir.

Production aşamasında tekniğe ve sunulacak ürüne bağı olarak gerekliyse animasyon, ilustrasyon, modelleme ya da video gibi çalışmanın ihtiyacı olan materyallerin üretim aşamasına geçilir, bu aşamada iş yükü animatörler, modelciler ve illüstratörler arasında Art Director veya Creative Director tarafından paylaşılır ve iş akışının kontrolleri projenin plan ve gidişatı yönünde yapılır.

1.4.4.3. Post-production Aşaması

Post production aşaması sonuca ulaşan iki farklı adımdan oluşur Rough Cut (Kaba Kurgu), Final Cut (Son Kurgu).

Kaba Kurgu aşamasında, birbirinden ayrı olarak çalışılan her materyal yavaş yavaş bir araya gelmeye başlar animasyonlar, tipografi vb. tüm materyaller bir araya gelerek kaba bir biçimde birleştirilir.

Son Kurgu aşamasında, sahne geçişleri sıkılaştırılır ve düzenlenir geçici olarak eklenen görüntüler son halleriyle değiştirilir ve çözünürlük olması gereken son haliyle kullanılır, çalışmanın son rötuşları yapılır ve bitirilir.

1.5. JENERİKLERİN FİLM İÇERİSİNDEKİ KONUMLARI

Jenerik tasarımının film içerisindeki yeri akılda kalıcılık bağlamında önemli bir yere sahiptir. Jenerikler filmin başında gösterilenler, filmin sonunda gösterilenler, film başladıktan belli bir süre sonra gösterilenler olmak üzere üç ana sınıfa ayrılmıştır.

1.5.1. Filmin Başında Gösterilen Film Jenerikleri

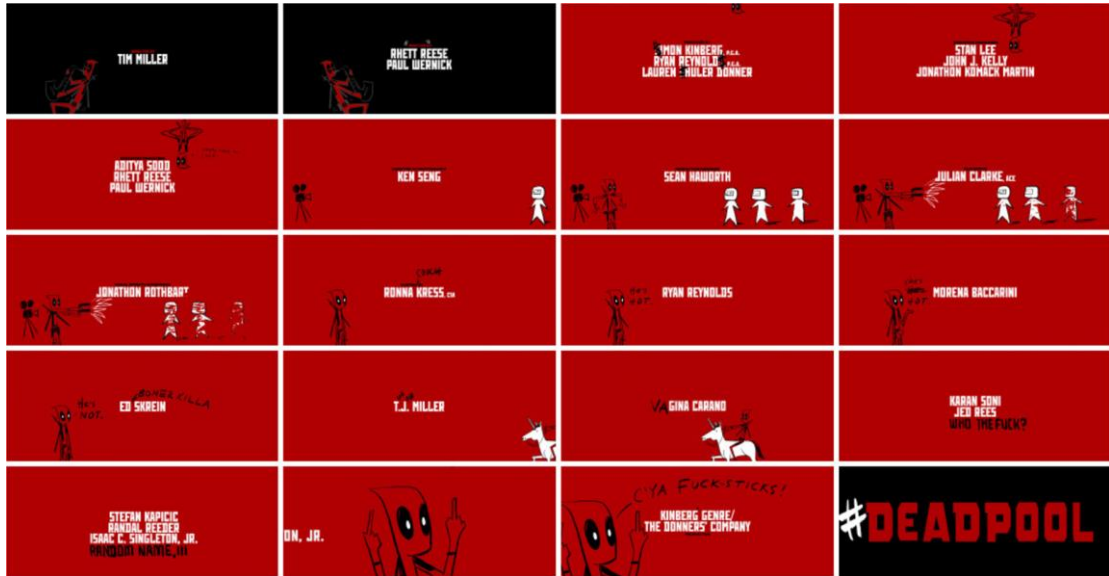
Filmin başında gösterilen jenerikler seyircinin heyecanını köreltmemek amacıyla kısa tutulmak zorundadır, bu yüzden genellikle bazı bilgiler atlanarak, atlanan bilgiler filmin sonuna eklenebilir. Bu seçim tam olarak filmin ulaşacağı hedef kitlenin tercihlerine bağlı olarak seçilir. Örneğin, izleyicinin eğlenmek için biran önce filme girmek istemesi filmin başında kısa bir hazırlıktan sonra filmin sonunda yönetmen ve ekip bilgileri gibi bilgilerin verildiği jenerik türünü gerektirir.

1.5.2. Filmin Sonunda Gösterilen Jenerik ve Sürpriz Son

Filmin sonunda gösterilen jeneriklerde tasarımcı ve animatörlerin ilgi çekici bir son hazırlamalarının sebebi film bittikten sonra filmin etkisinden çıkamayan izleyicinin bu ruhsal durumunu avantaja çevirerek prodüksiyon ekibi, yönetmen gibi film çekim aşamasında emeği geçen kişilerin isimlerini duyurabilme çabasıdır (Bkz. Görüntü: 33).

Bir diğer ilgi çekme yöntemi olarak özellikle son yıllarda Marvel filmlerinde uygulanan Surprise Ending (Sürpriz Son) yöntemi de sıklıkla kullanılmaktadır bunun amacı seyircinin surprise ending'i beklerken öncesinde jeneriğin akışını izlemeleri ve son olarak surprise ending'in başlamasıyla bir sonraki filmin

konusuna gönderme yapmalarıdır. Böylelikle bir taşla iki kuş vurulmuş, hem seyirci surprise ending'i beklerken jeneriği izlemiş hem de bir sonraki filme hazırlanmış olur.



Görüntü 33: Deadpool (2016) filmi kapanış jeneriğinden görüntüler.

<http://www.artofthetitle.com/title/deadpool/>

1.5.3. Film Başladıktan Belli Bir Süre Sonra Gösterilen Film Jenerikleri

Film başladıktan belli bir süre sonra gösterilen film jeneriklerinde ise ilk giriş sahnesi sona erdiğinde jenerik gösterimi başlatılır çoğunlukla etkili bir şekilde filmin adı ve yönetmenin ismi kullanılır filmin başında gösterilen jeneriklerde olduğu gibi diğer gerekli bilgiler yine film kapanışında gösterilir. Başlangıç jeneriğinden önce gösterilen görüntüler aksiyon sahnesinin ortası, karakterlerin tanıtımı ya da zamansal olarak ileri bir zamandan filmin ana konusuna yönelik bilgiler verebileceği gibi başlangıç olarak anlamsız fakat filmin ilerleyen sahnelerinde anlaşılacak küçük ipuçları barındırabilir.

2. BÖLÜM: SEÇİLMİŞ JENERİK ÖRNEKLERİNİN ANALİZLERİ

Jenerik tasarımı alanında çalışan tasarımcılar, gelişen teknolojiden faydalanarak günümüzde de hala hatırlanan bu alanın en önemli deneysel örneklerini bizlere sunmuştur. Bu tür örnekler geçmişten günümüze sayıca çok olmasına karşın, Allien (1979), Panic Room (2002), Kiss Kiss Bang Bang (2005), The Girl with The Dragon Tattoo (2011) film jenerikleri incelenmek üzere belirlenmiştir. Söz konusu bu jeneriklerin tezin konusu gereği Saul Bass sonrası dönem örnekleri olmaları, alışlagelmişin dışında yöntemler kullanmaları sebebiyle incelenmesi uygun görülmüştür.

2.1. ALLIEN (1979)

Yönetmen: Ridley Scott

Yapım Yılı: 1979

Jenerik Tasarımcısı: Richard Greenberg

Tasarımcılar: James Choi, Stephen Schuster, Danny Yount

Prodüksiyon Şirketi: R/Greenberg Associates (R/GA)

Alien açılış jeneriği karanlık bir ekranla başlar ve bu karanlık ekranın üzerine gelen kredilerin görünmesiyle devam eder. Karanlık arka plan, seyirciye film hakkındaki ilk izlenimi, ilk ipucunu yani filmin uzayda geçeceğine dair ilk işaretleri verir. Karanlık ekran ve daha sonrasında ekranın sağ tarafından oldukça yavaş bir şekilde pan yapan gezegen görüntüsü de yine filmin uzayda geçeceğini destekleyecek şekilde seyirciye gösterilir (Bkz. Görüntü: 34).



Görüntü 34: Alien (1979) filmi açılış jeneriğinden görüntüler.

http://d.cdnv2.artofthetitle.com/assets/resized/sm/upload/3a/2z/rm/2o/alien_contact-0-1080-0-0.jpg

Açılış jeneriğinin ilk saniyelerinden itibaren jenerik kasvetli müziği ve karanlık görüntüsüyle seyirciye film içerisinde kötü olayların gerçekleşeceği bilgisini verir. Jenerik tasarımında kullanılan yazı tipi hem alışılmıştın dışında hem de jeneriğin başından sonuna kadar seyircinin jeneriğin anlatmak istediğini anlamasını geciktirecek şekilde tasarlanmıştır. Arka plandaki gerilim dolu ve giderek gerilimi artan müziğin etkisi de kullanılarak seyircinin kasvetli ve yavaş yavaş birleşen bir arka plan resmini görmesi hedeflenmiştir. Yavaşça maviden beyaza dönüşüp ekranda görünen harflerin parçaları 95 saniye gibi uzun bir sürede tamamlanır. Ekranın alt kısmında yönetmen, yapım şirketi ve başrol oyuncularının isimleri belirir. Bu süre zarfında ayrıca kamera sağa doğru pan ederek gezegeni ve daha sonrasında da olayların gerçekleşeceği uzay gemisini gösterir, uzay gemisinin ekrana geldiği sahnede geniş açı kamera çekimi kullanılmıştır. Uzay gemisinin son sahnede, boşlukta yalnız ve karanlıkta tek başına gösterilmesi uzaydaki savunmasızlık hissini verir, sahnenin kısa bir süre gösterilmesi (4 saniye) ise seyirci üzerindeki gizem duygusunu uyandırmak ve seyircide filmi keşvetme isteği uyandırmaya yönelik bilinçli bir şekilde uygulanmıştır.

Alien filmi jenerik tasarımcısı Richard Greenberg ile yapılan bir röportajda Greenberg şunları söylemiştir; “Steve Frankfurt sesin bir filmin % 50'si olduğunu söylemişti. Bu yüzden jenerik içerisinde rahatsız edici seslerle gerilim kurmak

istedik. Gergin bir sesin yanı sıra sırasıyla açılan Futuraya ait üzerinde oynama yapılmış karakterler başta çok basit görünmüştü” (Greenberg).

Jenerik boyunca kullanılan müzik ürkütücü bir his verir. Sesler giderek artan bir ritimde, daha fazla enstrümanın müziğe eklenmesiyle seyirciye hissettirilen gerilim hissi giderek artar, 77. Saniyede keman ve obua enstrümanlarının müziğe eklenmesiyle daha ağır bir gerilim havası oluşturulmuştur. Tüm bunlar seyirciyi filmin ürkütücü, gerilim ve kasvet dolu atmosferinin ortasında bırakmayı hızlı bir şekilde başarmıştır (Bkz. Görüntü: 35).



Görüntü 35: Alien (1979) Jenerik boyunca ses dalga boyunun yükselişi.

2.2. PANIC ROOM (2002)

Yönetmen: David Fincher

Yaratıcı Yönetmen: William Lebeda

Yapım Yılı: 2002

Prodüksiyon Şirketi: Picture Mill

Kullanılan Teknik: 3D, Tipografi

Yönetmenliğini David Fincher'ın yaptığı, yaratıcı yönetmenliğini William Lebeda'nın üstlendiği Panic Room (2002) jeneriği, New York üzerinde, yükselen şehir binalarının arasında hareket eden kamera görüntüleri ve şehir binalarına gömülmüş bir şekilde görününen üç boyutlu başlık yazılarından oluşmaktadır. Bu başlıklar şehir binalarının perspektif duruşlarına göre özenle yerleştirilmiş bir şekilde kullanılmıştır. Başlıklar görüntüler üzerine sonradan yerleştirilmiş olup, binaların duruşuna göre özenle düzenlenmiş ve göz önüne gelen sahnede ışığın

binalara vurma açısıyla birlikte göz kararı olarak yazılar üzerinde ışık kullanılmış böylece mekanla arasındaki ilişki güçlendirilmiştir. Filmin jeneriğinde, dış mekan üzerinde sırasıyla ekrana gelen başlık dizileri kullanılmasının nedeni filmin büyük bir bölümünün klostrofobik, kapalı bir mekanda geçiyor oluşudur (Bkz. Görüntü: 36).

Lebeda'ya göre; tasarımcıların, jenerik içerisinde dış mekan çekimleri kullanmalarının en büyük nedeni filmin konusu itibarıyla filmle kontrast oluşturmak ve görsel olarak filmin temasına tezat bir görüntü elde etmek içindir. Film jeneriğinde gündüz çekilen görüntülerin kullanılması fakat filmin büyük bir bölümünün gece görüntülerinden oluşması da yine bu karşıtlığı destekler niteliktedir. Lebeda, jeneriğin tasarlanma sürecinde, yazı tipi seçimi sonrasında 3 boyutlu yazılımlar aracılığıyla, sayısal ortamda tasarlamış ve bunları binaların perspektif duruşlarına ve dış mekan ışığına uyacak şekilde tekrar tekrar gözden geçirmiştir. Jeneriğin ana fikri David Fincher tarafından onaylandıktan sonra Fincher ve prodüksiyon ekibi New York'a gidip, yüksek ve düşük açılardan oluşan çeşitli bina çekimleri yapmışlardır. Ian Albinson'un filmin görsel efektler sorumlusu Jeff Barnes ile yaptığı bir röportajında Barnes şunları söylemiştir; Başlıca görevimiz David Fincher'in vizyonunu foto-gerçekçi ve inandırıcı bir şekilde yürütmektir. İzleyicinin başlık yazılarını manzaranın bir parçası olarak kabul etmesi gerekiyordu (Albinson, 2018).

Yazı karakteri seçiminde New York'a uyum sağlayabilecek, New York şehir binalarının mimari yapısına uyabilecek bir yazı karakteri aranmış ve sonunda Copperplate yazı karakterinin yeniden elden geçirilmiş bir formunda karar kılınmıştır (Elsevier Inc., 2011).



Görüntü 36: Panic Room (2002) filmi açılış jeneriğinden görüntüler.

<http://asmediajackfincken.blogspot.com.tr/2015/11/typography-analysis-tf.html>

2.3. KISS KISS BANG BANG (2005)

Yönetmen: Shane Black

Yaratıcı Yönetmen: Kyle Cooper

Yapım Yılı: 2005

Jenerik Tasarımcısı: Danny Younth, Kyle Cooper

Tasarımcılar: James Choi, Stephen Schuster, Danny Younth

Prodüksiyon Şirketi: Prologue Films

Kullanılan Teknik: 2D Animasyon, İllustrasyon

Danny Younth, Kiss Kiss Bang Bang jenerik tasarımında, Saul Bass'ın 1960'lı yılların klasik ana başlık dizisi tasarımlarını anımsatan, güçlü hareketli jestlerden yararlanan ana başlık dizisini yeniden yorumlamıştır. Siyah, kırmızı ve beyaz açık renk paletleri filmin zaman ayarını ve çizimini yansıtmaktadır (Bkz. Görüntü: 37). Animasyon ses ile birlikte mükemmel bir şekilde senkron oluşturacak şekilde tasarlanmış ve izleyicinin daha filmi izlemeden gerilim ve gizem dolu atmosfere girmesini hedeflemiştir (Vlaanderen, 2017).



Görüntü 37: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriğinden görüntüler.

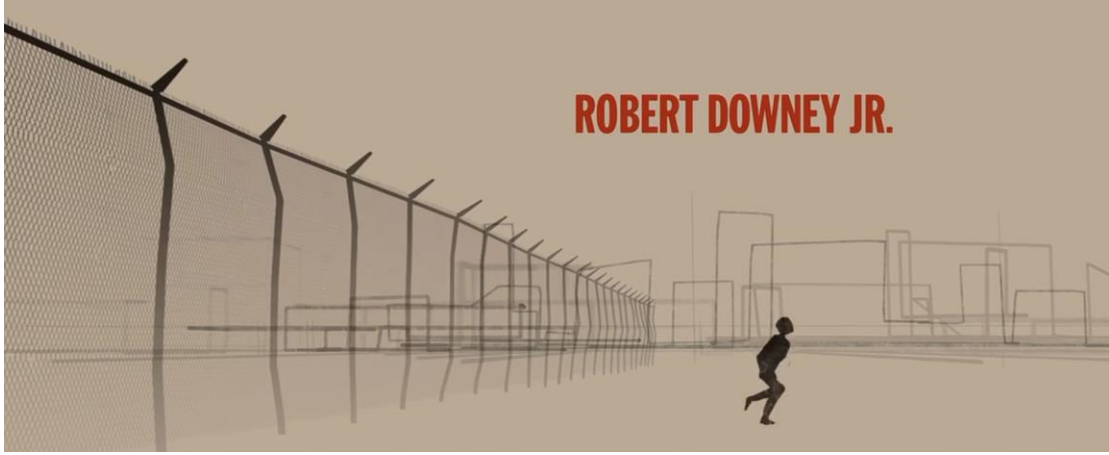
https://ilywarch.files.wordpress.com/2010/01/kiss_kiss_bang_bang_contact.jpg

Kiss Kiss Bang Bang jeneriği şehir silüetinde karanlık sokak aralarını uzun binalar ve eski tip merdivenlerle betimleyen düşük bir kamera açısıyla başlar ve seyirciye düşük bütçeli dairelerin olduğu New York şehri banliyölerini betimler, ardı ardına yanıp sönen pencere ışıkları şehrin hareketliliğini temsil eder (Bkz. Görüntü: 38).



Görüntü 38: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 1. Kare

Sonraki sahnede dikenli teller üzerinden atlayıp koşan karakter görüldüğünde Robert Downey Jr. yazısı görünür ve ekrandaki karakterin kim olduğuna dair bilgilendirme böylelikle sağlanmış olur (Bkz. Görüntü: 39). Jenerik açılışında komik bir etki sağlayan karikatürist bir tarzda grafikler kullanılmış olması ve bu grafiklere arka planda 1960'lardan çıkmış gibi gizem dolu klasik denilebilecek bir müzikle eşlik edilmesi cinayet ve gizem adı altında filmin türüne atıfta bulunur.

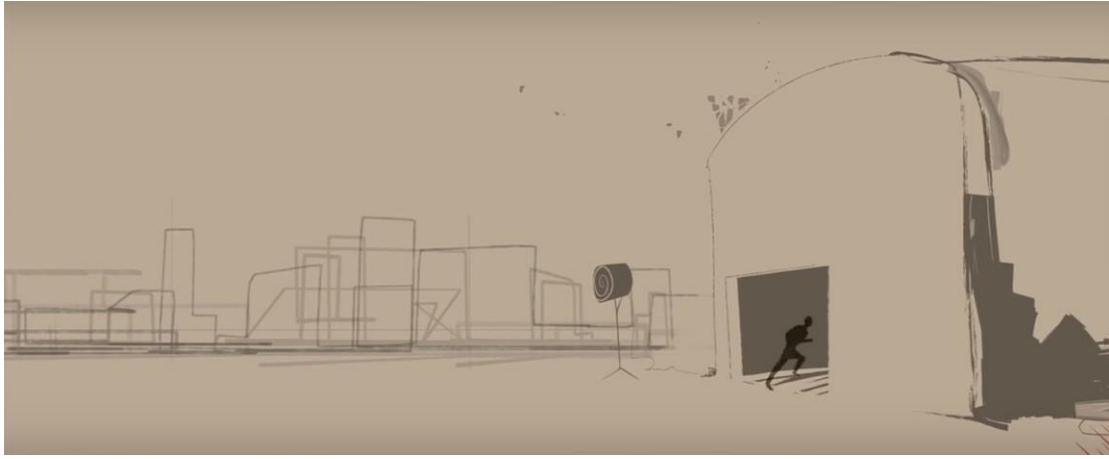


Görüntü 39: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 2. Kare

Bazı sahnelerdeki düşük ve yüksek ses tonlarıyla senkron bir şekilde sahneye gelen, savrulan görseller ve yazılar da yine gerginlik yaratmak, gizem hissi uyandırmak ve cinayet romanı etkisini arttırmak için özellikle uygulanmıştır. Eski tarz suç romanlarındaki gibi renk eksikliği ve renk değişiklikleri de filmin türünü desteklemek amacıyla bilinçli olarak seçilmiştir. Sahnelerdeki taslak biçiminde kalmış gibi gösterilen çizim etkisi izleyiciye klişe bir suç hikayesi olacağını düşündürür. Jenerikte kullanılan yazı tipi ve rengi (Kırmızı) kan renginden ötürü cinayeti, suçu ve hatta tutku ve romantizmi temsil eder. Robert Downey Jr. yazısından hemen sonra gökyüzünde kirpik uzunluğundan kadın karakteri olduğu anlaşılan bir çift göz görünür, gözlerin karakterden daha yüksekte konumlandırılmış olması bu gizemli kişinin ana karakterimiz üzerinde büyük bir etki bıraktığını betimler (Bkz. Görüntü: 40). Aynı zamanda seyircinin ilgisini karakterin gizemine çekerek karakteri merak etmesini sağlamak hedeflenir. İlerleyen sahnede görünen ışıklarla birlikte mekanın değiştiği, karakterin New Yorktan ayrılıp Hollywood'a geldiği anlaşılır, hemen ardından karakterimizi muhtemel film stüdyolarına girerken görürüz ve bu sahneyle birlikte ekranda kırmızı bitkiler ard arda gelerek kan lekesine benzer dokular ortaya çıkarır (Bkz. Görüntü: 41). Bu da karakterimizin kötü durumlara doğru adım attığını, ölümle sonuçlanacak durumların içine doğru sürüklendiğini betimler.



Görüntü 40: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 3. Kare



Görüntü 41: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 4. Kare



Görüntü 42: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 5. Kare

Ekranda film adının çıkmasının hemen akabinde bir kadın silüeti görünür, bu sahnenin başlık dizininin hemen ardından ekranda belirmesi gizemli karakterin bu karakter olduğunu düşündürebilir (Bkz. Görüntü: 42, 43). Daha sonra aynı karakteri elinde bir silahla görmemiz de yine seyirci üzerinde bu karakterin gizemini korurken bir yandan karakterin intikam duyguları beslediğine ve intikam almak için bir yerden ayrıldığına dair bir izlenim bırakır.



Görüntü 43: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 6. Kare

Sonraki sahnede ateşlendiği görünen silahın namlusundan çıkan dalgalı çiçekler bir hareketin sonuçlarına yönelik temsili bir görüntü oluşturur. Zincirleme dalgalı halinde yayılan bu sarmal çiçekler olayların karmaşık bir duruma sebep olacağına yönelik işaretler taşır (Bkz. Görüntü: 44, 45).



Görüntü 44: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 6. Kare



Görüntü 45: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 7. Kare



Görüntü 46: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 8. Kare

Parti sahnesi olarak görünen diğer sahnede teras ya da balkona benzeyen bir mekandan düşen kadın karakteri görünür, bu da yine karakterimizin Hollywood ünlüleri gibi görünen insanların bulunduğu bir partide herkesin dikkatinden kaçan bir cinayet izlenimi verir (Bkz. Görüntü: 46, 47). Karakterin yere düşerken yavaşlatılması ve arka planda çalan müziğin temposunun artması karmaşıklaşık olaylar dizisinin bu şekilde bağladığını betimler (Bkz. Görüntü: 48, 49).



Görüntü 47: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 9. Kare



Görüntü 48: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 10. Kare



Görüntü 49: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 11. Kare

Kameranın tekrar pan yapması seyirciyi tekrar farklı bir mekana götürür. Bu şekilde olayların farklı mekanlara kadar uzanacağına dair izlenimler verilmiş olur (Bkz. Görüntü: 50). Daha sonra ekrana gelen sahnelerde bir çok kitap sayfası görünür, bu da filmin uyarlanmış olduğu roman'a dair ufak bir göz kırpmadır, ekrana gelen sayfalar üzerinde aniden sayfanın üzerine konduurulmuş gibi görünen kırmızı öpücük iziyle birlikte gelen kan lekesi filmin romantik suç filmi olmasına işaret eder (Bkz. Görüntü: 51). Hemen arkasından gelen ellerinde silah bulunan erkek silüetleri ise muhtemel cinayetlerden sorumlu kişileri temsil eder (Bkz. Görüntü: 52). Son sahnedeki devrilen kitaplar ise film içersindeki kadın karakterlerden biri olan Harmony Faith Lane'in (Michelle Monaghan) favori kitabına göndermedir ve tutmayan hayallerini temsil eder (Bkz. Görüntü: 53). Kiss Kiss Bang Bang'in jeneriği seyirciyi muammanda bırakmak amacıyla bir çok teknikten ve betimlemeden yararlanmışır (Vickery, 2012).



Görüntü 50: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 12. Kare



Görüntü 51: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 13. Kare



Görüntü 52: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 14. Kare



Görüntü 53: Kiss Kiss Bang Bang (2005) film jeneriği 15. Kare

2.4. THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO (2011)

Yönetmen: David Fincher

Yaratıcı Yönetmen: Tim Miller

Yapım Yılı: 2011

Prodüksiyon Şirketi: Blur Studio

Kullanılan Teknik: 3D, CGI, Animasyon

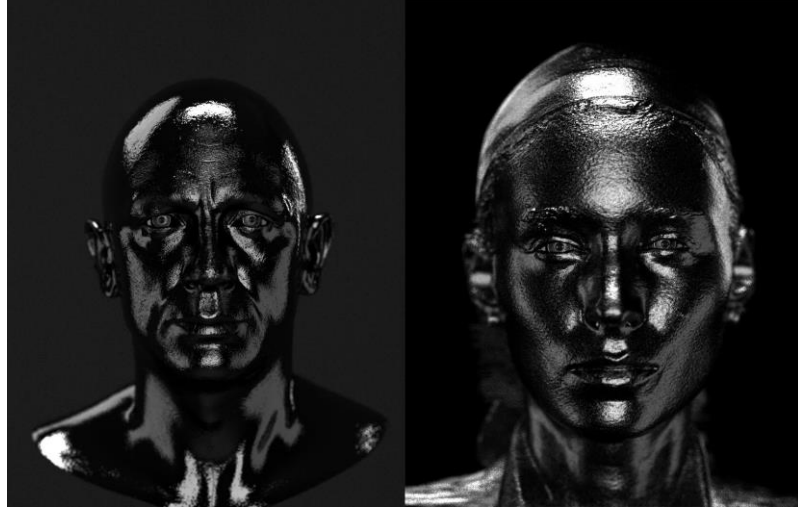
David Fincher'ın yönetmenliğini yaptığı, Tim Miller'ın yaratıcı yönetmenliğini yaptığı The Girl With The Dragon Tattoo açılış jeneriği seyirciye film başlamadan filmin karanlık ve sadist ruh durumunu hissettirir. Ekranda görünen ve ekranı kaplayan siyah mürekkep seyirciye filmin rahatsız edici atmosferini hissetmesi bağlamında yol gösterir. Jenerikte kişinin gözlerinden ve ağzından çıkan akışkan mürekkep seyirciye rahatsızlık hissi verdiği için korku ve gerilim türünü güçlendirir. Jenerikte ejderha dövmesinin mürekkepten ayırt edilebilir şekilde uzak kalması filmin konusuyla bir tür bağlantı kurmakta, seyirciye gizem ve merak hislerini yaşatmaktadır. Ejderhanın genel konseptten farklı renk ve tonlarda gösterilmesi, seyirciyi ejderha figürünün filmle ilgili bağlantısını sorgulamaya zorlamaktadır. Jenerikte mürekkep püskürmesi, obje ve figürlerin etrafından, arasından ve üzerinden kayarak onlara sahip olması onları ele geçirmesiyle birlikte seyirci için kasvet dolu bir ortam yaratır. Bu bağlamda jenerik daha film başlamadan korku ve gerilim türünde bir film için seyirciyi hissetmesi gereken duyguya ve atmosfere yönlendirir. Jenerikte filmin teknolojiyle olan bağlantısını göstermek amacıyla elektronik bir takım kablolar ve bilgisayar klavyesi gibi objeler de kullanılmıştır (Bkz. Görüntü: 54).



Görüntü 54: The Girl With The Dragon Tattoo (2011) film jeneriğinden bir görüntü.
<http://4.bp.blogspot.com/-xjJyp0Nuryc/UIPTBB-n2YI/AAAAAAAAAJ0/kGaRKnzeMGI/s1600/Screen+shot+2013-10-08+at+10.34.48.png>

Mizansen olarak bir kadın figürünün gözünden çıkan ejderha ve eşekarısı gibi canlı nesnelere filmin doğasını ima etmekle birlikte seyirci üzerinde gizem oluşturmak hedeflenmiştir. Jenerik tipografik olarak incelendiğinde karanlık ve korku temalı görüntüler üzerinde karakterin saflığını yansıtacak bir biçimde siyah üzerine beyaz yazı şeklinde kullanılmıştır. Jenerik içerisinde kullanılan müzik, Led Zeppelin'in 1973 yılında seslendirdiği The Immigrant Song isimli rock müzik parçasıdır. Daha jenerik başlar başlamaz seyircinin dikkatini çekmek amacıyla kullanılmıştır, dövme ve karanlık atmosferi desteklemeye yardımcı olması açısından başarılı bir seçim olduğu söylenebilir. Jenerikte müzikle birlikte sahne geçişlerini senkron bir şekilde kullanılması seyirci üzerindeki ritim duygusunu harekete geçirir. Müzik ritmine göre değişen mürekkep püskürmesi seyirci kitlesini çok hızlı bir şekilde film atmosferinin içine alır. Kafatası, yanan bir kaz görseli ve sivri uçlu objelerin bulunduğu sahneler seyirciyi filmin şiddet dolu bir atmosferi olacağına dair uyarır niteliktedir. Jenerik boyunca kamera hareketleri incelendiğinde hiç bir zaman sabit açılı, hareketsiz kameraların kullanılmadığı bariz bir şekilde görülmektedir. Bunun sebebi seyirci üzerinde heyecan hissiyatı yaratmak ve gerilim türündeki filmin ve hızlı tempodaki müziğin ritmine uyum sağlamaktır. Çok hızlı bir şekilde pan yapan, her sahnede farklı yönlerde doğru kayan kamera hareketleriyle yine seyirciyi heyecanlandırmak hedeflenmektedir.

Jenerik içerisinde mürekkeple kaplı bir şekilde gösterilen belli belirsiz karakterler aslında film içerisindeki gerçek karakterlerin yüz kalıpları kullanılarak bire bir modellenmiş görsellerden oluşmaktadır fakat korku ve gerilim türündeki filmlerde çokça kullanılan bir yöntem olarak karakterlerin yüzü anlatım içerisinde gizlenmektedir, The Girl With The Dragon Tattoo'nun jeneriğinde de bu yöntem eksiksiz bir biçimde kullanılmış ve karakterlerin görüntüleri seyirciden gizlenmiştir (Bkz. Görüntü: 55).



Görüntü 55: The Girl With The Dragon Tattoo (2011) film jeneriğinden bir görüntü.
<http://www.artofthetitle.com/title/the-girl-with-the-dragon-tattoo/>

Jenerik akarken müziğin ritmine uygun bir şekilde artan bir hızda gösterilen oyuncu isimleri ve bu isimlerin seyirciden gizleniyormuş gibi hızlı bir şekilde gösterilmesi yine seyirci üzerinde gerilim ve tedirginlik hissi yaratmaktadır. Jeneriğin yapım aşamasında tasarımcılar gerçek oyuncuların görüntülerinden yararlanarak yüz ve mimik modellemeleri üzerinde çalışmış ve gerçek çekimler kullanılsa da bir çoğu CGI ve 3d sahnelerden oluşan görüntüler kullanılmıştır (Bkz. Görüntü: 56). Sıvı akışkan simülasyonları için ise Real Flow isimli programdan yararlanılmıştır.



Görüntü 56: The Girl With The Dragon Tattoo (2011) film jeneriğinden görüntüler.
<http://www.artofthetitle.com/title/the-girl-with-the-dragon-tattoo/>

2.5. SPLIT (2017)

Yönetmen: Manoj Nellyattu Shyamalan

Yaratıcı Yönetmen: Aaron Becker

Yapımcı: Seth Kleinberg

Yapım Yılı: 2017

Prodüksiyon Şirketi: Filmograph

Kullanılan Teknik: Kinetik Tipografi

Yönetmenliğini M. Nellyattu Shyamalan'ın yaptığı, yaratıcı yönetmenliğini Aaron Becker'in üstlendiği ve tasarım ekibini Seth Kleinberg'in yönettiği Split (Parçalanmış) film jeneriği tipografinin etkin kullanımı açısından incelenmeye uygun görülmüştür. Jenerik, çoklu kişiliği sahip, zihninde birbirinden farklı karakterlerle birlikte yaşamak zorunda kalan ve karanlıkta kaybolmuş ana karakterimizi betimlemektedir. Yaratıcı yönetmen Aaron Becker tarafından Los Angeles merkezli stüdyo Filmograph'da küçük bir ekiple birlikte çalışılmıştır. Jenerik, her ekranda 24 çerçeveli grid sistemiyle ızgaralara bölünmüş ve tipografi katmanlı bir yapıyla sıralı olarak jeneriğe yerleştirilmiştir. Tipografi, siyah ekran üzerine beyaz Helvetica yazı karakteriyle oldukça minimal bir şekilde kullanılmıştır.

Ana karakterin canlandırıldığı 23 farklı kişiliği betimlemek için jenerik parçalara bölünmüş ve karakterin çoklu kişiliği siyah ekran üzerinde belirip, kaybolan ve tekrar beliren tipografilerle desteklenmiştir. West Dylan Thordson'un yüksek baslı, izleyici rahatsız eden ve yazılarla senkron bir şekilde ilerleyen müziği karakterin tahmin edilemeyen ruhsal durumunu betimlemektedir. Tasarımcıların ilk fikirleri Saul Bass'ın tasarımını yaptığı Psycho'nun jeneriğindeki gibi bozulmalara ve parçalanmalara uğrayan yazı karakterleriyle jeneriği tamamlamaktır. Fakat sonrasında bu fikirden vazgeçilmiş ve karakterin dengesiz ruh halini vurgulamak yerine çoklu kişiliğini vurgulamak amaçlanmıştır. Split'in jeneriğinde, her biri bir kişiliği temsil eden blokları kullanma fikrinde karar kılınmış, birbirleriyle aynı 24 blok müzikle birlikte senkronize edilmiş ve jeneriğin ana hatları bu şekilde oluşturulmuştur (Bkz. Görüntü: 57). Lola Landekic'in Aaron Becker'la yaptığı röportajda Aaron, Helvetica fontunu kullanmalarının nedenini şu şekilde açıklar; "Bir sürü yazı tipi düşündük, her ne kadar Helvetica kullanmakla ilgili çekincelerimiz olsa da başka hiç bir yazı fontunun bu kadar güzel durmadığını farkettilik. Ayrıca bir yazı tipinin fazla tehditkar durmasının uygun olmayacağını ve bizim kullandığımız gibi bir kompozisyonda yazıları hizalayabilmek için Helvetica'nın çok uygun olduğunu düşündük" (Landekic, <http://www.artofthetitle.com/title/split/#>).



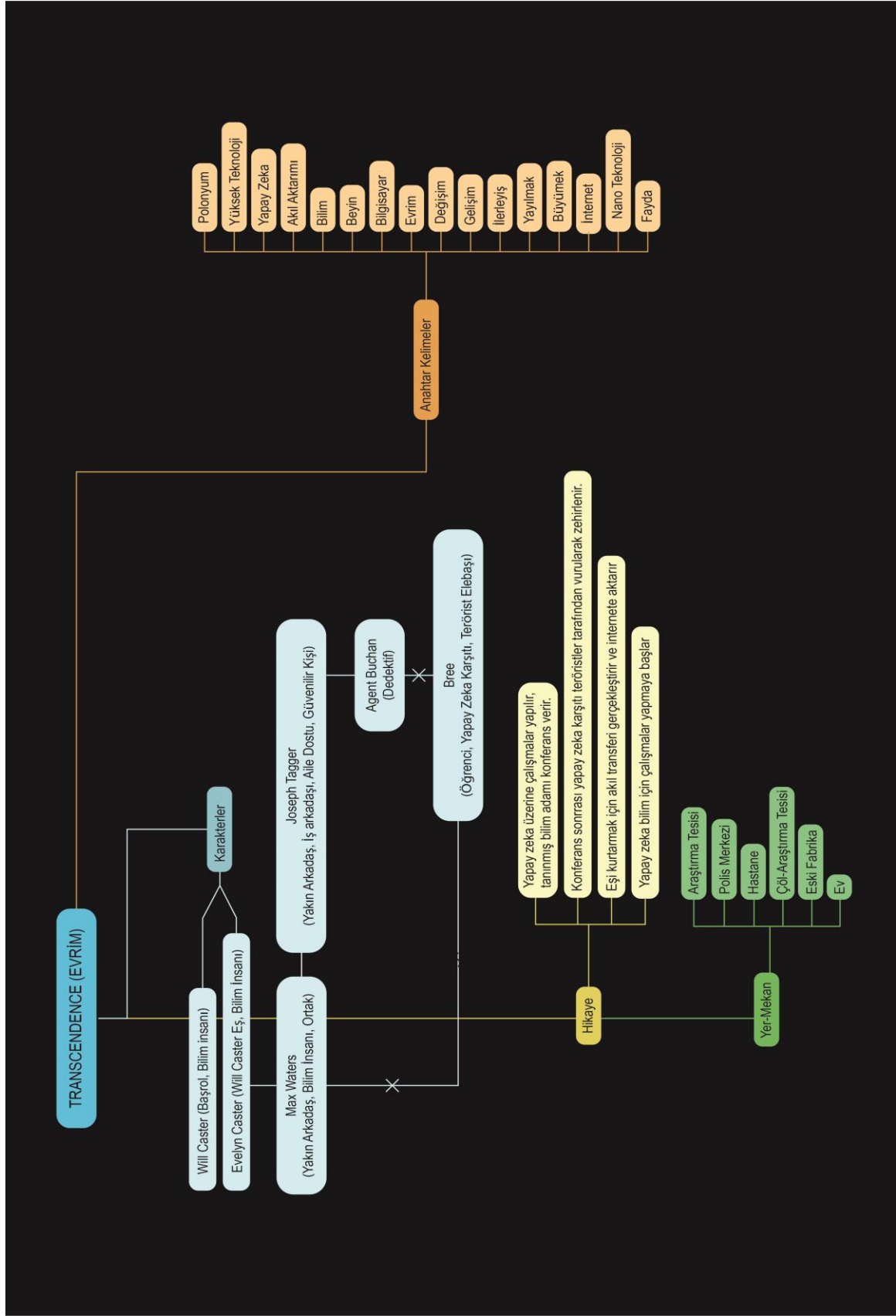
Görüntü 57: Split (2017) film jeneriğinden görüntüler.

http://a.cdnv2.artofthetitle.com/assets/sm/upload/4d/b8/zt/wf/split_c.jpg

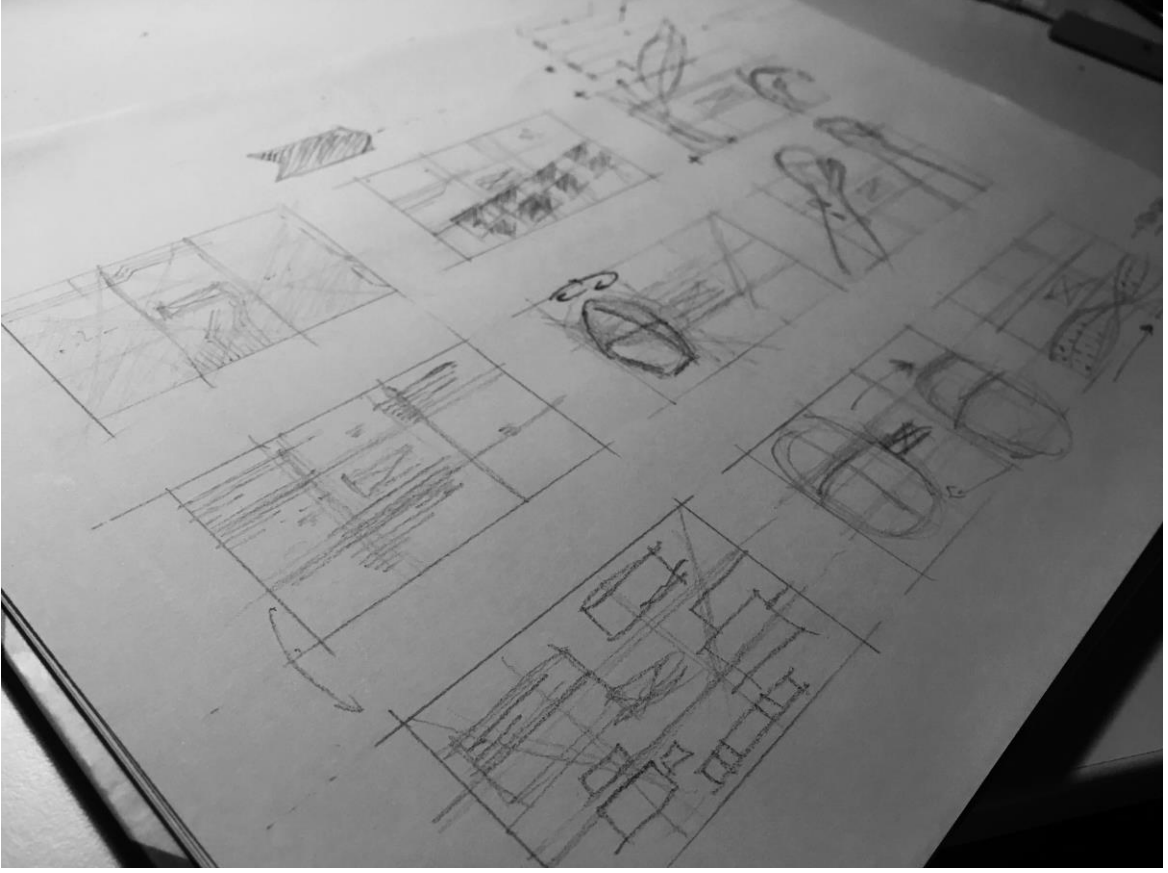
3. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI

Bir jenerik tasarlanırken tasarımcılara yardımcı olacak, elde etmek istedikleri sonuçlara daha çabuk ve daha doğrudan ulaştıracak yöntemlerden kurgu başlığı altında söz edilmiştir. Tüm bu elde edilen bilgiler, araştırmalar ve incelemeler doğrultusunda; yönetmenliğini Wally Pfister'ın yaptığı, senaryosunu Jack Paglen'in yazdığı, başrollerinde Johnny Depp, Rebecca Hall, Paul Bettany ve Morgan Freeman'ın oynadığı ve yapımcılığını Christopher Nolan'ın üstlendiği, bilim-kurgu ve aksiyon türü Transcendence (2014) filmi jenerik tasarımına sahip olmaması sebebiyle uygun görülmüştür. Transcendence filminin hitap ettiği hedef seyirci kitlesinin analizi jenerik tasarımına başlamadan önceki ilk adım olacaktır. Film, genel olarak yavaş başlayıp daha sonra akıcı bir hal almaktadır. Film sadece bir bilim kurgu filmi değil aynı zamanda Romeo ve Juliet tarzı bir romantizm de içermektedir. Film boyunca Evelyn Caster ve Will Caster arasında geçen sıkı bir aşk ve bu aşkın alınan kararlar üzerindeki etkisi net bir şekilde görülebilir. Bu nedenle filmin ana seyirci kitlesi bilim-kurgu ve fantastik türünü seven, teknolojiyle içli dışlı olan seyirci kitlesi olsa da aynı zamanda romantik filmleri severleri de içermektedir.

Filmde, Johnny Depp'in canlandığı Will Caster yapay zeka üzerine araştırmalar yapan ve bu araştırmalarıyla tanınan bir bilim insanıdır. Will Caster'ın, yapay zeka konulu bir konferansı sonrası yapay zeka ve onun gelişimine karşı bir tutum sergileyen terörist bir grup tarafından vurularak, Polonyumla kirletilmiş bir kurşunla zehirlenir. Vurulan başroldeki karakterimiz kendi ölümünü beklerken, Will gibi kendisi de bir bilim insanı olan eşi Evelyn Caster tarafından, birlikte çalıştıkları projeleri bir araya getirir ve Will'in beynini bilgisayara aktarır. Daha sonra Will'in internet üzerinde yayılan ve sürekli gelişen insan-makine karışımı bir yapay zekaya dönüşmesiyle olaylar gelişir. Jeneriğin tasarım sürecinde tasarımcıya zihinsel anlamda yardımcı olması açısından düşünce süreci önemlidir. Bu nedenle ilk önce film üzerine düşünce haritası kurma süreciyle başlanmış, daha sonra eskiz ve storyboard çalışmaları yapılmıştır. Düşünce haritası hazırlanırken, öncelikle karakterler ve birbirleri arasındaki basit ilişkiler sıralanmış, anahtar kelimeler listelenmiş, hikaye akışı basitçe sıraya konulmuş, önemli yer ve mekanlar sıralanmıştır (Bkz. Görüntü: 58,59).



Görüntü 58: Transcendence Film Jeneriği için hazırlanan düşünce haritası.



Görüntü 59: Transcendence Film Jeneriği için hazırlanan Storyboard çalışması.

Düşünce haritası çıkarıldıktan sonra filmin türüne ve atmosferine uygun bir jenerik tasarlamak amaçlanmıştır. Film, ilk olarak gizemli bir atmosfer yaratmak ve filmin sonuna, filmin başında gönderme yapmak amacıyla buğulu bir cam üzerinden akan yağmur damlaları görüntüsüyle başlamaktadır (Bkz. Görüntü: 60). Filmin girişi olarak seçilen bu sahneyi bozmamak adına ve hikayeye izleyiciyi birden sokmamak adına tasarlanacak yeni jeneriğin kapanış jeneriği olmasında karar kılınmıştır.



Görüntü 60: Transcendence film girişinden bir görüntü.

Filmin türüne bağlı olarak jenerikte kullanılacak yazı karakteri seçimi yapmak amacıyla denemeler yapılmış, buna bağlı olarak yazı karakteri denemeleri sırasında, Mixolydian Titling, Eurostile Extended, Zeppelin 42, Din Pro (Condensed Light), Helvetica Neue LT Pro (45 Light) ve Headin Pro Trial yazı karakterleri üzerinde durulmuştur. Film içerisinde kullanılan yazı fontunun araştırmalar sonucunda Eurostile Extended olduğu görülmüştür. Fakat yeni hazırlanacak jenerik tasarımında diğer yazı karakterlerinin incelenmesiyle birlikte Eurostile Extended ve Headin ProTrial yazı karakterleri arasında hemen seçim yapılamayarak, denemelerin sonucunda daha estetik ve ince hatlara sahip olduğu ve yeni tasarlanan jenerik içerisinde daha okunabilir bir yazı karakteri oluşu sebebiyle Headin ProTrial yazı karakterlerinin kullanılmasına karar verilmiştir (Bkz. Görüntü: 61, 62).

MIXOLYDIAN TITLING

Eurostile Extended

Zeppelin 42



Görüntü 61: Yazı karakter seçimleri.

Din Pro
Condensed Light

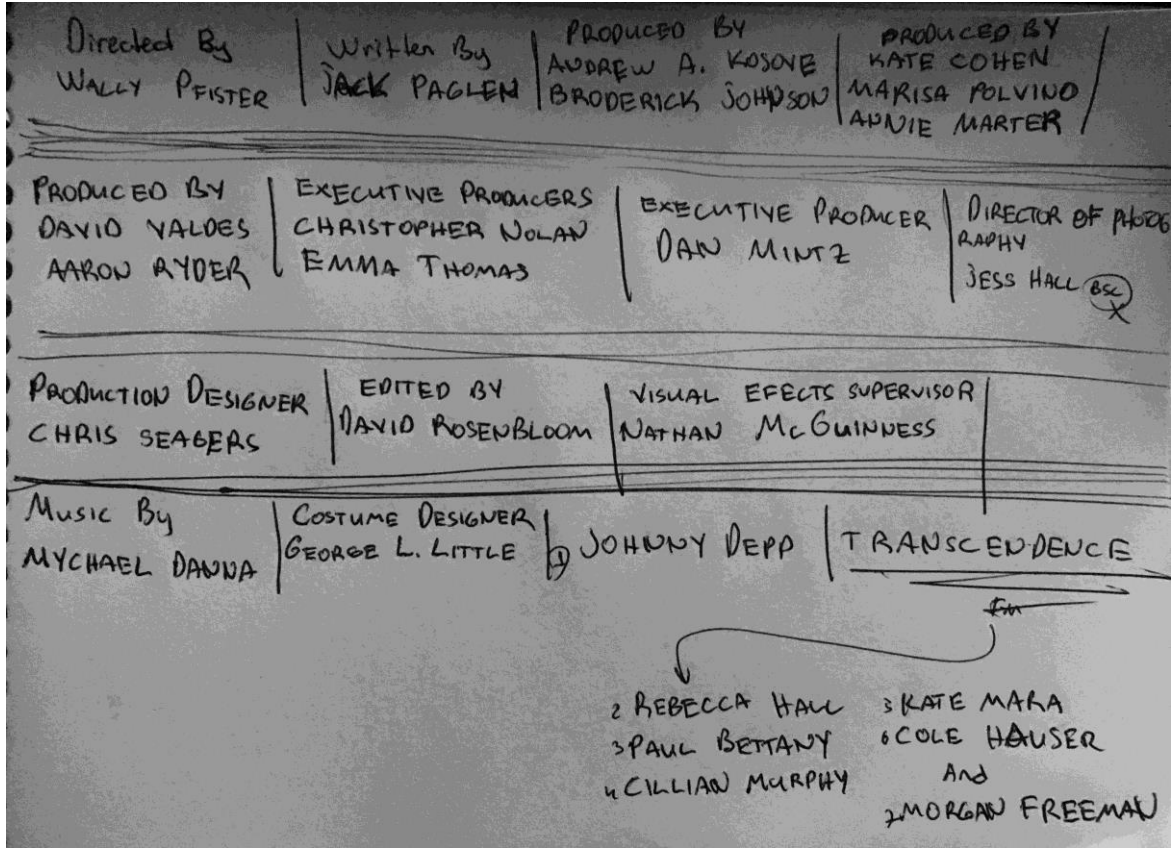
Helvetica Neue LT Pro
45 Light

Headin Pro Trial



Görüntü 62: Yazı Karakteri seçimleri.

Yazı karakteri seçimi sonrasında filmin credit bölümünde kullanılan sırayı bozmama kararı alınmış filmde emeği geçen başlıca kişiler; yönetmen, yazar, kostüm tasarımcısı, prodüksiyon ekip liderleri ve baş rol ve karakter oyuncularının sıralaması yapılmıştır (Bkz. Görüntü: 63).



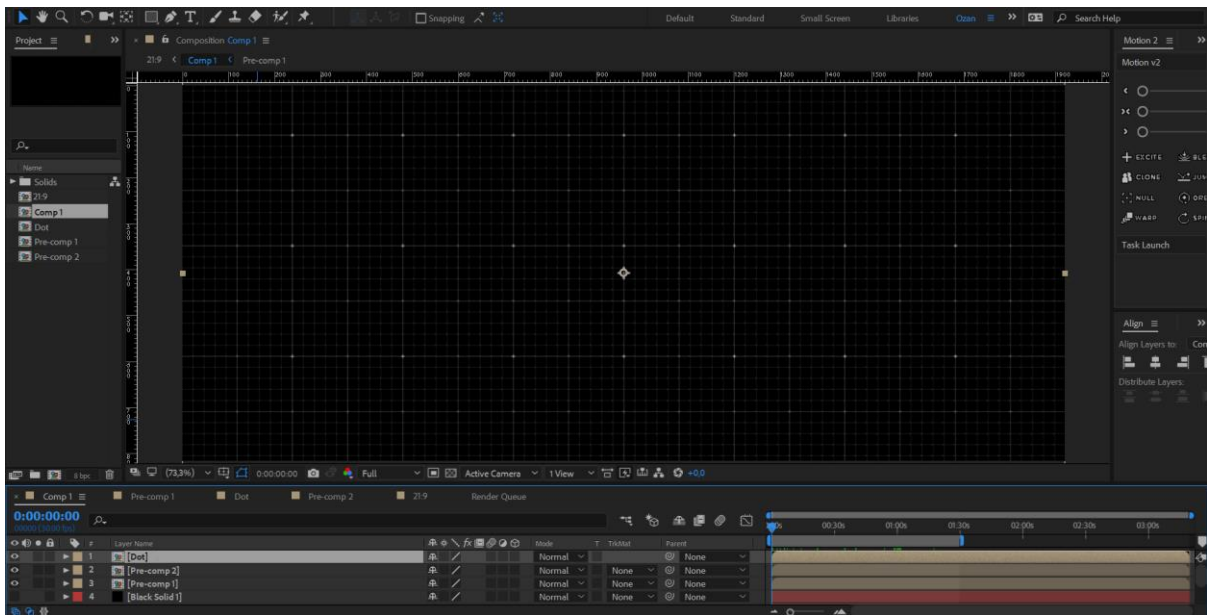
Görüntü 63: Jenerikte gösterilecek Oyuncu ve Prodüksiyon ekibi sıralaması.

Yazı karakteri seçiminin düşünce süreci sonrasında yapılması projenin gidişatı konusunda fikir vermesi ve yol göstermesi açısından önemli olmuştur. Yazı karakterinde karar kılındıktan sonra proje için background (arkaplan) tasarımı üzerinde durulmuştur. Arka plan tasarımı sürecinde arka planın dijital ekran görüntüsü hissini verecek şekilde hareketli ve kordinat sistemi şeklinde hazırlanması düşünülmüş, bu şekilde dijital anlamda teknolojik bir filmin nitelenmesi düşünülmüştür. Jenerikte genel olarak kullanılacak sayısal programların seçimi sırasında After Effects ve Cinema 4D, iki boyutlu ve üç boyutlu görsellerin birbirleri içerisinde uyumlu bir şekilde kullanılabilmesi ve programlar arası geçişin rahat olması açısından uygun görülmüştür. Arkaplan tasarımı aşamasında Adobe After Effects CC programından yararlanılmıştır. Arka plan tasarlanma sürecinde, After Effects üzerinde Grid efektinden yararlanılmış ekran parçalara ayrılmış ve üzerine rastgele saydamlığı artan hareketli noktalar kullanılarak sürekli bir canlılık hissi verilmiştir. Rastlantısal etki yaratmak için Expression bölümü kullanılmıştır (Bkz. Görüntü: 64).

```
rawAmount = effect("Opacity Flash - random")("Chance of Flashing");
compareAmount = (50-rawAmount) / 50;
nervousness = effect("Opacity Flash - random")("Flash Nervousness") / 20;
noiseResult = noise(time * nervousness);
linear(noiseResult, compareAmount, 1, 0, 100)
```

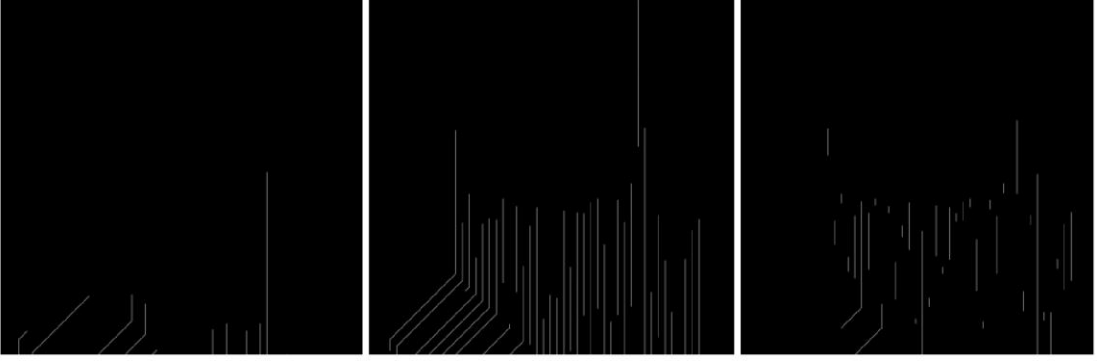
Görüntü 64: Opacity Flash etkisi expression açılımı.

Daha sonra bu rastlantısal olarak saydamlığı değişen noktalar tekrarlanarak arkaplan üzerine yerleştirilmiş ve aynı işlem arkaplan üzerindeki diğer öğelere de uygulandıktan sonra Cinemascope ölçüsü olan 1920-pixel genişliğinde ve 816-pixel yüksekliğinde bir kompozisyon üzerinde üst üste bindirililerek, Quick Time RGB Alpha PNG olarak render alınmıştır (Bkz. Görüntü: 65).



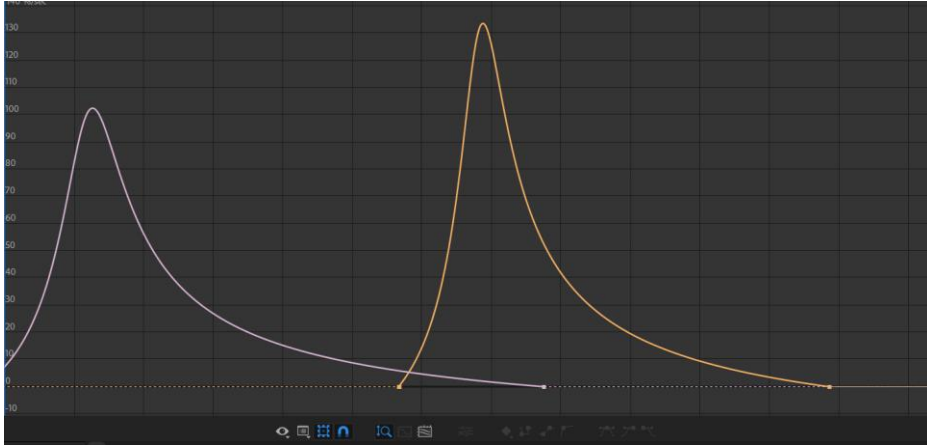
Görüntü 65: Arka plan tasarımından bir görüntü.

Arka plan tasarımı bitirdikten sonra jenerik içerisinde kullanılması planlanan, dijital ve teknoloji hissi verecek bir takım dokular, çizgiler ve şekillerin hareketlendirme çalışmasına başlanılmıştır. Bunun için yine After Effects programından yararlanılmıştır. Jenerik içerisinde filmin konusuna gönderme yapmak ve bir çeşit yayılım yapıyormuş hissi vermek amacıyla uzayan devre çizgileri kullanılmış, bu şekilde yapay zekanın internet üzerinde yayılmasına göndermede bulunulmuştur (Bkz. Görüntü: 66).



Görüntü 66: Devre çizgilerinden görüntüler.

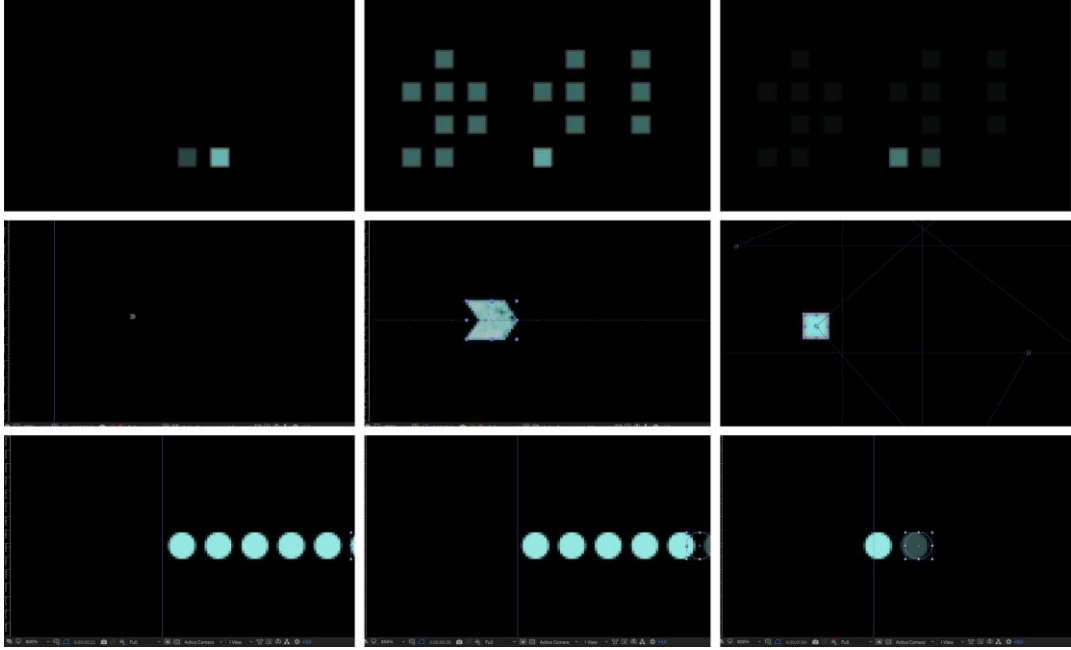
Devre çizgilerinin hareketlendirmesi kısmında After Effects üzerinde Speed Graph üzerinden çizgilerin hareketlerine ivme verilmiş ve bu şekilde hızlı başlangıçtan yavaş bitişe doğru hareketlendirilmiştir (Bkz. Görüntü: 67).



Görüntü 67: After Effects Speed Graph panelinden bir görüntü.

After Effects Speed Graph özelliğini ve Expression üzerinden rastgele opaklık değerlerini kullanarak hareketlendirilen objeler dijital görünümü yansıtacak

şekilde bir araya getirilmiş ve ayrı ayrı kompozisyonlar üzerinde hazırlanmıştır (Bkz. Görüntü: 68).



Görüntü 68: Proje içerisinde, farklı yer ve şekillerde kullanılan hareketli grafikler.

Tüm hareketli grafik çalışmaları olabildiğince akıcı bir şekilde oluşturulduktan ve bir araya getirildikten sonra tek bir proje dosyası içerisinde daha sonra kullanılmak üzere saklanmıştır. Benzer sahnelerin oluşturulacağı projelerde aynı sahnelerin kopyalanıp iç malzemelerinin değiştirilmesi projenin gidişatını hızlandırması ve tasarımcıya rahatlık sağlaması açısından önemlidir. Bu nedenle proje içerisinde değişen ve değişmeyen öğeleri belirlemek gerekmektedir. Transcendence jeneriği tasarlanırken değişmeyen öğeler olarak arka plan ve hareketli detaylar seçilmiş ve öncesinde sürekli bir döngü halinde aksamadan çalışabilecek bir arka plan oluşturulmasına özen gösterilmiştir. Bu sayede jeneriğin uzunluğundaki değişmelerin arka plana yansması önlenmiş, zaman ve iş gücünden tasarruf edilmiştir.

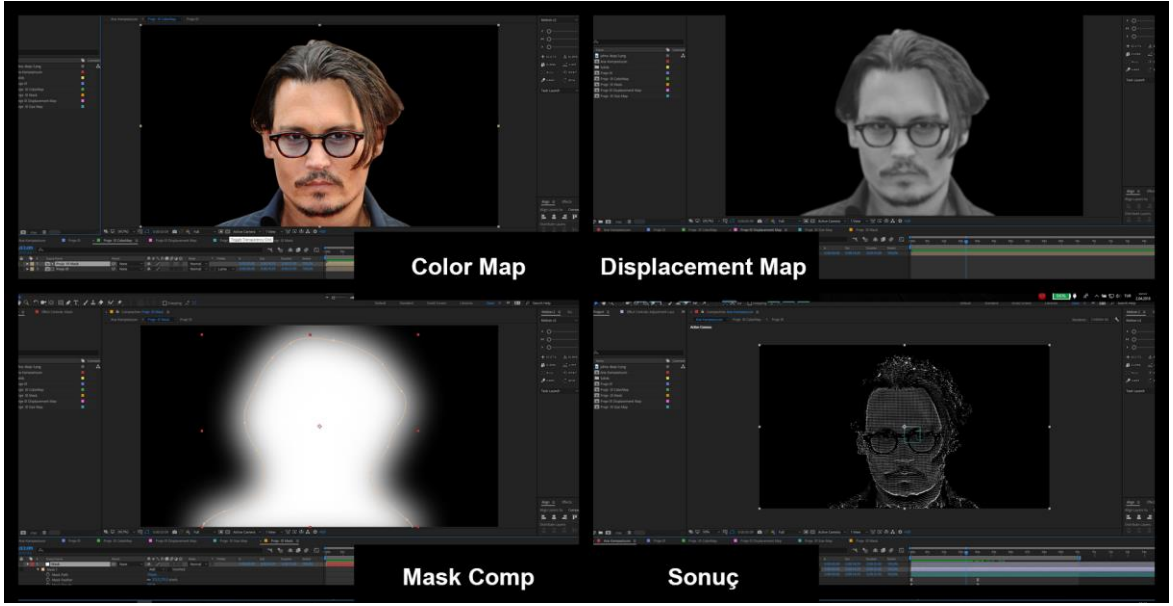
Jenerik tasarımında bir noktaya kadar proje içerisinde kullanılacak malzemelerin depolanması ileride tasarımcı için kolaylık sağlaması açısından önemli bir yere sahiptir. Bu nedenle hareketli parçaların belli bir depo klasörü altında toplanması kolaylık sağlaması açısından kullanışlı olabilir. Jenerik tasarımında kompozit kısmına geçmeden önce böyle bir dosyanın var olması büyük kolaylık sağlamaktadır. Bu nedenle hareketli görüntüler daha sonra proje içerisinde

kullanılmak üzere arka planı boş alpha channel olarak render alınıp saklanmıştır (Bkz. Görüntü: 69).



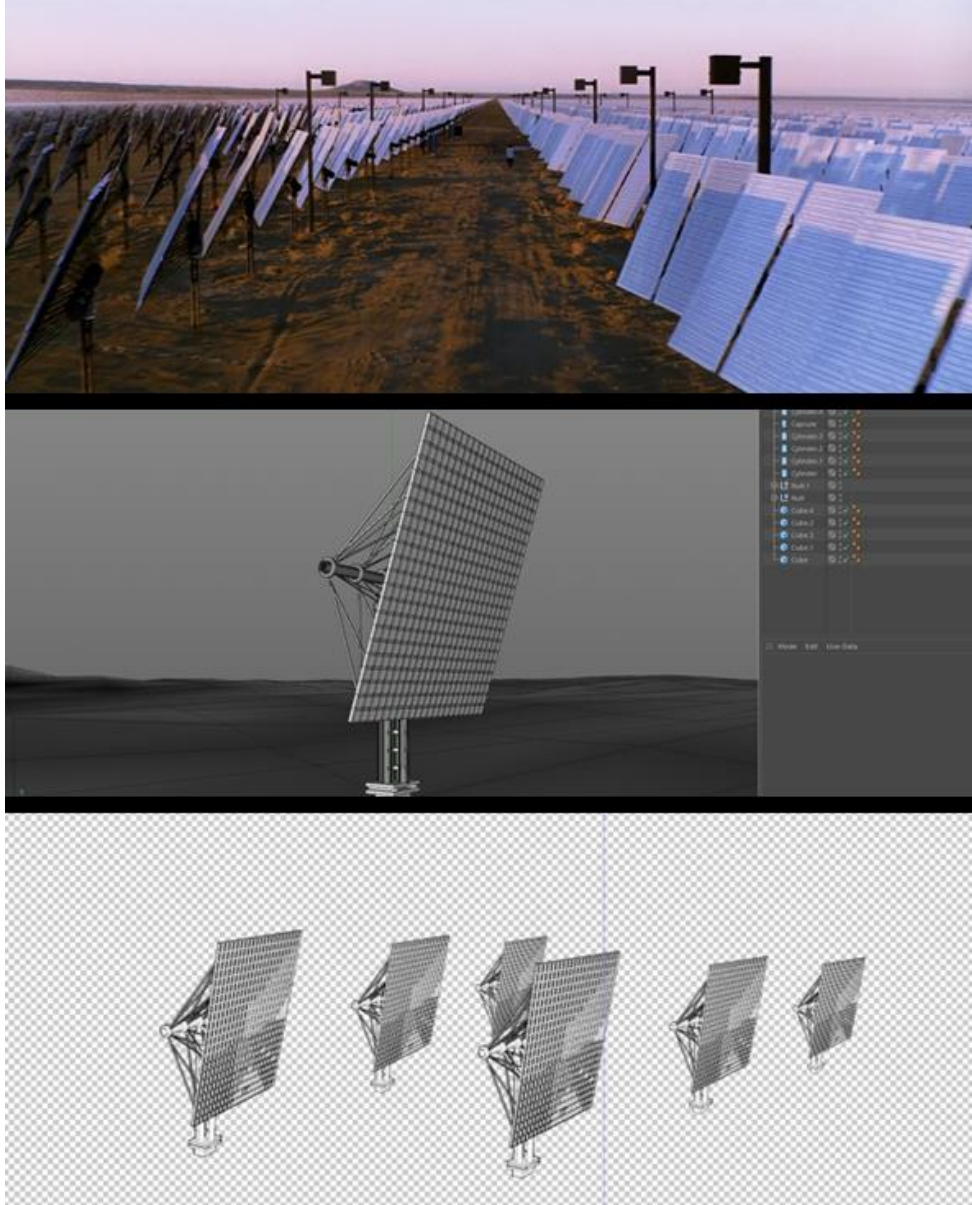
Görüntü 69: Daha sonra kullanılmak üzere render alınmış glitch görüntüler.

Jeneriğin sonlarına doğru Johny Depp'in oynadığı karakter olan Will Caster portresinin etrafında dağılıyormuş, yayılıyormuş hissi veren filmin de konusuna yine göndermelerde bulunan nano teknoloji temalı görüntüler After Effects üzerinde Red Giand Trapcode plugin'i kullanılarak oluşturulmuştur. Görüntü filmin afişinden kesilerek kullanılmış ve derinlik etkisi vermesi amaçlanmıştır. Will Caster'ın görüntüsü Adobe Photoshop CC programıyla kesilip temizlendikten sonra After Effects üzerinde Trapcode plugini yardımıyla partükül sistemi üzerine oturtulmuş renk haritaları (Color Map) ve Yer değiştirme haritaları (Displacement Map) çıkarılmış daha sonra masklanarak parçacıkların sınırları belirlenmiş ve Trapcode üzerinden proje içerisinde kullanılmak üzere render alınmıştır (Bkz. Görüntü: 70).



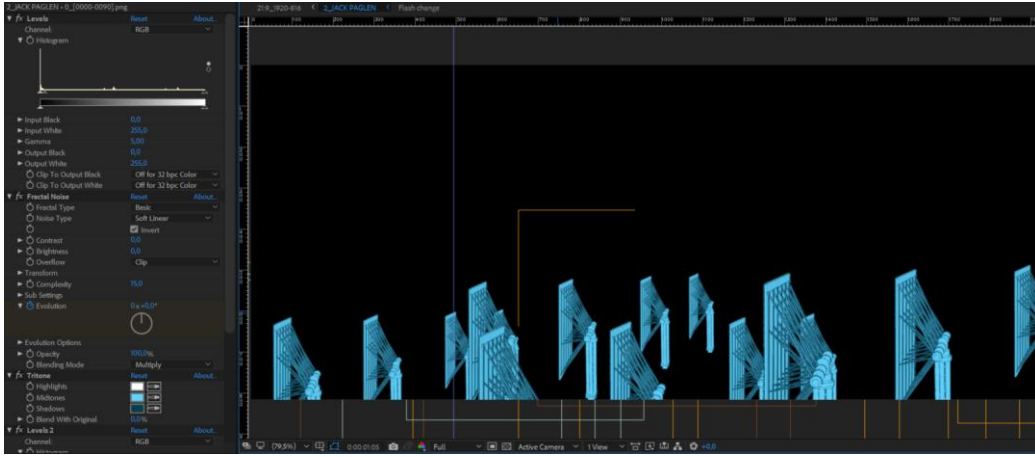
Görüntü 70: Proje içerisinde Color Map ve Displacement Map görünümü.

Filmde, araştırma tesisinin kurulumunu göstermek için kullanılan güneş panellerine jenerik içerisinde gönderme yapmak amacıyla film görüntüleri üzerinden güneş panelleri, Maxon Cinema 4D programı üzerinde üç boyutlu olarak modellenip hareketlendirilmiş ve daha sonra After Effects üzerinde kullanılmak üzere Alpha Channel olarak render alınmıştır (Bkz. Görüntü: 71). Jenerik tasarımının kontrast tonlarda tasarlanmasında karar kılınmış, bu nedenle program üzerinde bu görünüme uygun materyaller hazırlanmıştır. Projenin Trapcode ile hazırlanan bölümlere farklı bir After Effects dosyasında hazırlanarak bir çeşit template haline getirilmiş böylece diğer kullanılması düşünülen materyallerin hazırlanma sürecinde zamandan tasarruf edilmiştir.



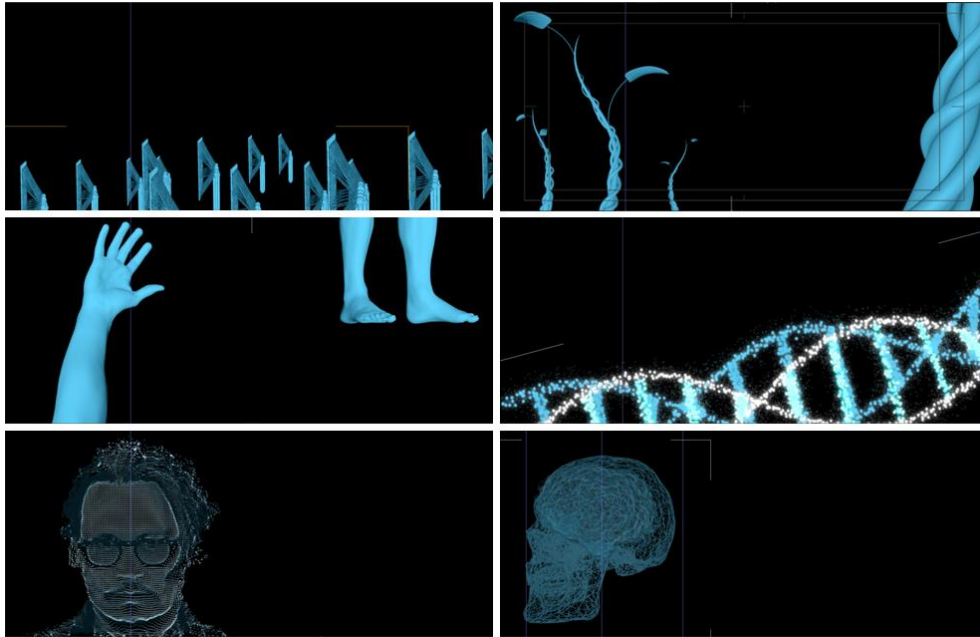
Görüntü 71: Yukarıdan aşağıya; Film içerisindeki güneş panelleri, güneş paneli 3D modeli, After Effects içerisindeki görünümü.

Jenerik tasarımı içerisinde kullanılan üç boyutlu objeler Cinema 4D programı üzerinde basit materyallerle Alpha PNG render ayarlarında ışısız render alınmış daha sonra After Effects proje dosyası içerisinde Fractal Noise, Levels ve Tritone değerleriyle oynanmış ve bu değerler diğer üç boyutlu çalışmalarda aynı etkiyi yakalayabilmek adına saklanmıştır (Bkz. Görüntü: 72).



Görüntü 72: After Effects üzerinde Fractal Noise, Levels ve Tritone uygulandıktan sonraki görünüm.

Proje içerisinde birden fazla üç boyutlu görüntü kullanılmış, bu görüntüler filmin içeriğine bağlı, akılda kalıcı karelerin yeniden yorumlanmasıyla elde edilen sahnelerden oluşmaktadır. Jenerik, altyapı olarak 15 farklı sahneden oluşmakta ve her iki sahnede bir oranında görüntüler kullanılmaktadır (Bkz. Görüntü: 73).



Görüntü 73: Jenerik içerisinde kullanılan üç boyutlu sahnelerin ham halleri.

Jenerik içerisinde kullanılacak tüm tasarım ölçeleri bir klasör altında toplandıktan sonra proje içerisinde kompozisyon kurallarına uyacak şekilde yerleştirilmiş ve her yazı başlığı ayrı kompozisyonlar içerisinde kullanılmıştır. Tüm kompozisyonların yerleştirilmesi ve düzenlemesi yapıldıktan sonra aralarında transition (geçiş)

yapmak üzere bir araya getirilmiştir. Geçişler için katmanların opacity değerleri kullanılmış ve sahneler arası geçişlerde bu değerler kullanılmıştır (Bkz. Görüntü: 74).



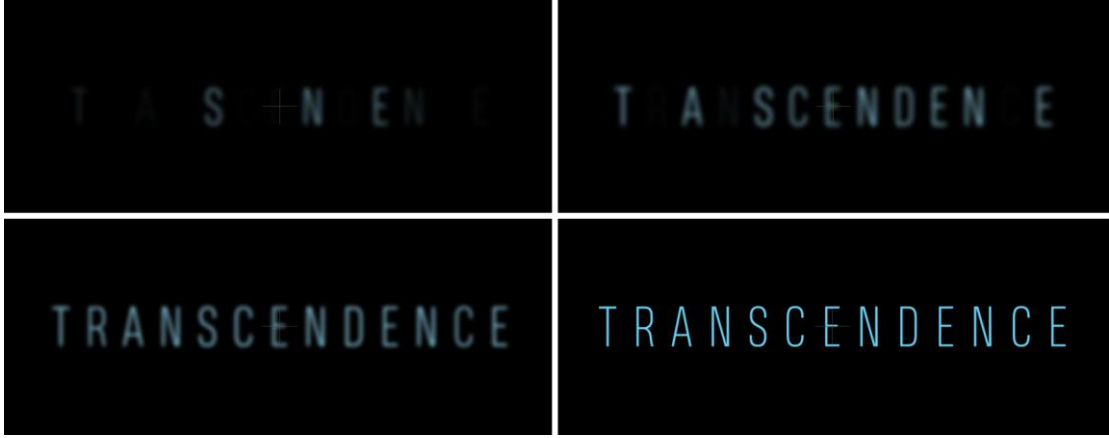
Görüntü 74: Jenerik içerisinde kullanılan katman sistemi.

Tüm sahneler bir araya getirildikten ve geçişleri yapıldıktan sonra görüntü üzerindeki son değişiklikleri yapmak, renk, kontrast değerleri girmek ve alan derinliği yaratmak amacıyla After Effects Pluginlerinden biri olan Red Giant Magic Bullet'ten yararlanılmış ve Look efekti altında Adjustment layer üzerine uygulanmıştır (Bkz. Görüntü: 75).



Görüntü 75: Renk ve alan derinliği uygulama sonrası aşama görüntüleri.

Alan derinliđi, renk ve kontrast ayarları yapıldıktan sonra Ana bařlık animasyonu üzerine yođunlařılmış, jeneriđin bitimine dođru ses dalga boyunun dűřmeye bařladıđı son 7 saniye baz alınarak bařlık animasyonu tasarlanmasına karar verilmiřtir. Bařlık animasyonu hazırlanırken filmin gizemli ve gerilim dolu atmosferi dűřünülműř ve bunun üzerine blurdan opaklıđı yűkselerek ve rastlantısal olarak ekrana gelen bir bařlık tasarlanmasına karar verilmiřtir (Bkz. Gűrűntű: 76).



Gűrűntű 76: Transcendence bařlık tasarımından gűrűntűler.

Ana bařlık animasyonu sonrasında proje üzerindeki son kontroller yapılmıř arka plan sesi dűzenlenmiř ve jeneriđin son hali H264 formatında 1920x816 zűnűrlűđűnde render alınmıř ve uygulama sonlandırılmıřtır (Bkz. Gűrűntű: 77).



Gűrűntű 77: Transcendence jenerik tasarımının son halinden gűrűntűler.

4. SONUÇ

Günümüze kadar film endüstrisindeki teknolojik ilerlemeler jeneriklere de yansımış, teknolojik açıdan aynı ivmede gelişme göstermiştir. Sinema ve film endüstrisinin bu hızla gelişmesi, kendilerini bu alanda yetiştiren tasarımcıların ortaya çıkmasına ve buna bağlı olarak teknolojinin de gelişmesine neden olmuştur. Geçmişte elle hazırlanan uzun ve yorucu tek kişilik çalışmalar, dijital anlamdaki gelişmelerle birlikte yerini devasa projelere ve büyük ekiplere bırakmıştır. Film endüstrisi nasıl ki zamanla en büyük eğlence sektörlerinden biri olduysa jenerikler de bu sektörün bir parçası haline gelmiştir. Sinemada büyük yapımlara harcanan emek ve iş gücü, jenerikler için de geçerli olmuş ve bunun sonucunda sinema'nın kendisi kadar değer gören bir sektör haline gelmiştir. Bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler; gerek duyulduğunda daha gerçekçi görüntülerin yakalanmasına ve seyirciye hissettirilmek istenen duyguların daha kolay hissettirilmesine neden olmuştur.

Jenerikler ilk zamanlarından günümüze kadar, sadece filmin yönetmeni, yapım ekibi gibi filmde emek verenlerin tanınma isteğiyle başlayan bu sektör, süreç içerisinde seyircinin filmin kendisi kadar dikkate aldığı bir mecra haline de gelmiştir. Buna bağlı olarak jenerikler seyircilerin film izleme alışkanlıklarını da değiştirmiştir.

Ülkemizde jenerik tasarımı yeni bir kavram değildir. Ancak zamanla yeni bir sektör haline gelmeye başlamıştır. Son zamanlarda ülkemizde artan TV ve Sinema filmleri sayesinde jeneriklere verilen önem artmış, uluslararası standartlarda başarılı çalışmaların yapıldığı görülmüştür. Ülkemizde ise bu konuda hala yeterli kaynak bulunmamaktadır. Bu nedenle bu araştırmanın büyük bir bölümü elektronik ortamdaki yabancı kaynaklara dayanmaktadır. Araştırmalar sırasında, özellikle yurtdışında bu alanda uzman tasarımcılar tarafından akademik eğitimlerin verildiği ve bu alan üzerine özel eğitim veren kurumların var olduğu gözlemlenmiştir. Ülkemizde de büyümeye, sektör haline gelmeye başlayan bu alanda, alanında uzman kişiler ve tasarımcılar tarafından eğitimlerin verilmesi gerekliliği gözlemlenmiştir. Hacettepe Üniversitesinde, BOLOGNA SÜRECİ kapsamında, Video Montaj ve Prodüksiyon, TV ve Çoklu Ortam Jenerik Tasarımı ve Video

Tasarımı üzerine dersler verilmektedir. Ülkemizde, Bologna süreci kapsamında ders veren diğer Üniversitelerde de jenerik tasarıma yönelik dersler verilmektedir. Jenerik tasarımları akademik öğrenme sürecinin dışında teknik beceriler gerektiren bir alandır. Jenerik tasarımcıları tarafından, türüne bağlı olarak üç boyutlu ya da iki boyutlu sayısal programların kullanımına ihtiyaç duyulabileceği gibi Akışkan Animasyonları (Fluid Animation) ve Parçacık Animasyonları (Particulate Animation) için sayısal programlara ihtiyaç duyulabilmektedir. Jenerik tasarımının türüne göre kullanılan; Maxon Cinema 4D, Autodesk Maya, Autodesk 3DS MAX, Adobe'un After Effects, Illustrator, Photoshop, Animate programları ve yüksek işlemci gücü isteyen, Next Limit'in sıvı akışkan simülatörü olan Real Flow gibi uzun ve zorlu bir öğrenme sürecine ve farklı çalışma prensiplerine sahip bu programlar üzerinde uzmanlaşmak için uzun yıllar çalışma ve yüksek odaklanma gerekmektedir. Bu nedenle teknik anlamda programların öğrenilmesi, farklı programları, birbirleriyle uyum içinde kullanabilmek, farklı alanlarda uzmanlaşmış tasarımcılar ile ekip halinde, uyum içinde çalışabilmek ve tasarıma uygun program veya programları doğru seçebilmek amacıyla akademik ortam dışında, piyasa üzerinde hedef kitle ve müşteri odaklı çalışmalar yapılması tasarımcılara yardımcı olabilir. Özellikle yurtdışında, alanında uzman kişilerin çalışma yöntemlerinin incelenmesi ve öğrenilen yöntem ve teknikler üzerinden jenerik uygulaması yapılması hedeflenmiştir.

Bu bağlamda, seçilmiş jeneriklerin analizleri yapılmış, film ve sinema teknikleri bakımından incelenmiştir. Film içerisindeki jeneriklerin yerleri araştırılmış, deneysel anlamda farklı ve başarılı olduğu düşünülen jeneriklerin de analizleri yapılmıştır. Tüm bu elde edilen bilgiler ve araştırmalar sonucunda seçilmiş bir filme jenerik tasarlanmıştır. Jenerik tasarlanma sürecinde karşılaşılan problemlerin çözümlerine değinilmiş zaman ve iş gücünden tasarruf etmek için yapılması gerekenler araştırılıp uygulanmıştır.

KAYNAKÇA

(2017, Haziran). Haziran 2017 tarihinde Türk Dil Kurumu:

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5937e4aae869e5.21470265 adresinden alındı

<http://www.artofthetitle.com/designer/kyle-cooper>. (2017, 07 23). 07 23, 2017 tarihinde www.artofthetitle.com. adresinden alındı

Türkçebilgi. (2017, Haziran). Haziran 2017 tarihinde

https://www.turkcebilgi.com/sinema%27n%C4%B1n_tarih%C3%A7esi adresinden alındı

www.watchthetitles.com/articles/00223-X_Men_First_Class. (2018, 01 04).

<http://www.watchthetitles.com>: http://www.watchthetitles.com/articles/00223-X_Men_First_Class adresinden alınmıştır

Albinson, I. (2018, 04 06). *Panic Room (2002)*. 04 06, 2018 tarihinde [artofthetitle](http://www.artofthetitle.com):

<http://www.artofthetitle.com/title/panic-room/> adresinden alındı

Art of The Title. (2017, 07 23). *Saul Bass*. <http://www.artofthetitle.com>:

<http://www.artofthetitle.com/designer/saul-bass/> adresinden alınmıştır

Blondel, Y. (2017, 08 30). *Lord of War (2005)*. (L. Landekic, Röportaj Yapan)

Braha, Y., & Byrne, B. (2011). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design*. Elsevier.

Çetin, D. (2014). Fordizm Perpektifinden Hollywood Stüdyo Sistemi. *Atatürk İletişim Dergisi*, 204.

Elsevier Inc. (2011). *Title Sequences: Function with Form*.

Fusco, J. (2016, Haziran 24). *The Psychology of Color in Film*. Aralık 24, 2017 tarihinde

No Film School: <https://nofilmschool.com/2016/06/watch-psychology-color-film> adresinden alındı

Gönenç, E. Ö. (2007). İletişimin Tarihsel Süreci. *İletişim Fakültesi Dergisi*.

Greenberg, R. (tarih yok). *Alien (1979)*. 04 06, 2018 tarihinde [art of title](http://www.artofthetitle.com):

<http://www.artofthetitle.com/title/alien/> adresinden alındı

- Gülen, E. (2006). 1950 ve Sonrası Amerikan Sinemasında Film Jenerik Tasarımının Gelişimi ve Teknolojinin Bu Alana Etkileri. İstanbul.
- İnceer, M. (2007). Post-Saul Bass Era. M. İnceer içinde, *An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film* (s. 11). Pennsylvania: University of Pennsylvania.
- Lafferty, P. (1997). "İcatlar", *İcatların Ortaya Çıkış Öyküleri ve Çalışma İlkeleri*. İstanbul: Singapur Dizgi Ansiklopedi Yayınları.
- Landekic, L. (2011, Mayıs 2). www.artofthetitle.com/title/dinner-for-schmucks/.
www.artofthetitle.com: www.artofthetitle.com/title/dinner-for-schmucks/ adresinden alınmıştır
- Landekic, L. (2015, Ocak 14). *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb (1964)*. 12 26, 2017 tarihinde <http://www.artofthetitle.com>:
<http://www.artofthetitle.com/title/dr-strangelove-or-how-i-learned-to-stop-worrying/> adresinden alındı
- Landekic, L. (2017, 04 18). <http://www.artofthetitle.com/title/split/#>. artofthetitle:
<http://www.artofthetitle.com/title/split/#> adresinden alınmıştır
- Landekic, L. (2017, Ağustos 30). www.artofthetitle.com/title/lord-of-war/. Aralık 25, 2017 tarihinde artofthetitle. adresinden alındı
- Landekic, L. (tarih yok). <http://www.artofthetitle.com/title/we-are-the-giant/>. 04 10, 2018 tarihinde www.artofthetitle.com: <http://www.artofthetitle.com/title/we-are-the-giant/> adresinden alındı
- Perkins, W. (2017, Aralık 15). *The Borrowers (2011)*. <http://www.artofthetitle.com>:
<http://www.artofthetitle.com/title/the-borrowers/> adresinden alınmıştır
- Pfeiffer, L. (2017, 02 16). *The Jazz Singer*. www.britannica.com:
<https://www.britannica.com/topic/The-Jazz-Singer-film-1927> adresinden alınmıştır
- Polat, G. F. (2014). *Bağımsız Sinema ve Semih Kaplanoğlu Yusuf Üçlemesi'nin V.Propp Açısından Çözümü*.
- Radatz, B. (2012, Haziran 12). *Carmen Jones (1954)*. Temmuz 3, 2017 tarihinde Art of the Title: <http://www.artofthetitle.com/title/carmen-jones/> adresinden alındı
- Rayman, Ö. (2009, 06 19). *Sinemanın Öncüleri - Thomas Alva Edison, Lumiere Kardeşler ve George Melies*. 04 08, 2018 tarihinde <http://ozer-rayman.blogspot.com.tr>:

<http://ozer-rayman.blogspot.com.tr/2009/06/sinemann-ouculeri-thomas-alva.html>
adresinden alındı

Riley, M. (2018, 04 08). Back-Up Plan. (W. T. Titles, Röportaj Yapan)

Semlyen, P. D. (2015, 10 09). *Anatomy Of An Opening Sequence: David Fincher's Seven*.
07 23, 2017 tarihinde <https://www.empireonline.com>:
<https://www.empireonline.com/movies/features/david-fincher-fight-club-opening-credits/> adresinden alındı

Teksoy, R. (2005). Öykülü Filmin Babası: Georges Melies. R. Teksoy içinde, *Sinema Tarihi 1* (s. 35). İstanbul: Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık.

Teksoy, R. (2005). *Sinema Tarihi* (Cilt 1). İstanbul: Oğlak Yayıncılık ve Reklamcılık.

Vartanian, I. (2003). *Typo-Graphics: The Art and Science of Type Design in Context*. East Sussex, England.

Vickery, N. (2012, 11). *Kiss kiss bang bang title sequence analysis*.

<http://nicolavickerymedia.blogspot.com.tr>:

<http://nicolavickerymedia.blogspot.com.tr/2012/11/kiss-kiss-bang-bang-title-analysis.html> adresinden alınmıştır

Vlaanderen, R. (2017, 12 28). *Kiss Kiss Bang Bang*. 12 26, 2017 tarihinde
<http://www.watchthetitles.com>: http://www.watchthetitles.com/articles/0015-Kiss_Kiss_Bang_Bang adresinden alındı

Yount, D. (2010, 01 21). Sherlock Holmes (2009). (I. Albinson, Röportaj Yapan)

Yuu, L. (2008). *Typography in Film Title Sequence Design*. Ames, Iowa, USA.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Ozan Akdoğan

Doğum Yeri ve Tarihi : Ankara- 1989

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü

Yüksek Lisans Öğrenimi : Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

Bilimsel Faaliyetleri :

İş Deneyimi

Stajlar : İRP Sistemim A.Ş

Çalıştığı Kurumlar : 2012, İRP Sistemim A.Ş

2012, Tasarım Ofisi Öveçler- Ankara (serbest)

2013, İbni Sina Hastanesi Endokrinoloji Bölümü Prof. Dr. Ayhan Kuzu (İllustrasyon ve Animasyon çalışmaları)

2014, Dantatsu Creative Agency

İletişim

E-Posta Adresi : zanakdogan@gmail.com

Tarih : 2018

Film Jenerik Tasarımının Teknolojiyle Birlikte Tarihsel Gelişimi ve Bir Jenerik Uygulaması

Yazar Ozan Akdoğan

Gönderim Tarihi: 18-Nis-2018 09:56AM (UTC+0300)

Gönderim Numarası: 948956998

Dosya adı: TEZ_Ozan_AKDO_AN_17-04-2018.pdf (2.18M)

Kelime sayısı: 15148

Karakter sayısı: 104696

Film Jenerik Tasarımının Teknolojiyle Birlikte Tarihsel Gelişimi ve Bir Jenerik Uygulaması

ORIJINALLIK RAPORU

% **7**

BENZERLİK ENDEKSİ

% **5**

İNTERNET
KAYNAKLARI

% **4**

YAYINLAR

%

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

- 1** Koh, Wilson. "I am Iron Man': the Marvel Cinematic Universe and celector labour", *Celebrity Studies*, 2014.
Yayın % **1**
- 2** acikerisim.deu.edu.tr
İnternet Kaynağı % **1**
- 3** library.neu.edu.tr
İnternet Kaynağı % **1**
- 4** www.yorumla.net
İnternet Kaynağı % **1**
- 5** offline-wiki.googlecode.com
İnternet Kaynağı <% **1**
- 6** SARIKAHYA, Ersan. "Jeneriklerinin Grafik Tasarımı Açısından Değerlendirilmesi", Alev Çakmakoğlu, 2013.
Yayın <% **1**
- 7** dergipark.ulakbim.gov.tr
İnternet Kaynağı <% **1**

8	www.antrenmandunyasi.com İnternet Kaynađı	<%1
9	lib.dr.iastate.edu İnternet Kaynađı	<%1
10	polen.itu.edu.tr İnternet Kaynađı	<%1
11	www.wordmagazine.co.uk İnternet Kaynađı	<%1
12	dspace.unive.it İnternet Kaynađı	<%1
13	fakedpotatoes.com İnternet Kaynađı	<%1
14	blog.irenedissenya.com İnternet Kaynađı	<%1
15	enadonline.com İnternet Kaynađı	<%1
16	www.slideshare.net İnternet Kaynađı	<%1
17	www.bby.hacettepe.edu.tr İnternet Kaynađı	<%1
18	www.polomovies.eu İnternet Kaynađı	<%1
19	exodus8-2.blogspot.nl	

İnternet Kaynağı

<% 1

20

blog.kararara.com

İnternet Kaynağı

<% 1

21

KARATAY, Ali. "Hareketli medya grafik tasarımı, toplumsal beğeni düzeyi ile eğitimdeki rolü ve önemi", Celal Bayar Üniversitesi, 2013.

Yayın

<% 1

22

acikerisim.iku.edu.tr:8080

İnternet Kaynağı

<% 1

23

reklamredeye.blogcu.com

İnternet Kaynağı

<% 1

24

bbs.mkv.cn

İnternet Kaynağı

<% 1

25

www.britannica.com

İnternet Kaynağı

<% 1

26

siscylicy.blogspot.com

İnternet Kaynağı

<% 1

27

www.ekonomihaberyorum.com

İnternet Kaynağı

<% 1

28

TÜYSÜZ, Dilan. "AMERİKAN UYGARLIĞI KURULUŞ MİTİNİN İNŞASI BAĞLAMINDA WESTERN ", Erciyes Üniversitesi İletişim

<% 1

Fakültesi, 2017.

Yayın

29	kinotheatrehockey.weebly.com İnternet Kaynağı	<% 1
30	www.animetaste.net İnternet Kaynağı	<% 1
31	celephais.net İnternet Kaynağı	<% 1
32	euro-synergies.hautetfort.com İnternet Kaynağı	<% 1
33	dspace.uowm.gr İnternet Kaynağı	<% 1
34	www.ocerint.org İnternet Kaynağı	<% 1
35	"Wissenssümpfe", Springer Nature, 2017 Yayın	<% 1
36	www.3dsoftware.ch İnternet Kaynağı	<% 1
37	www.abusdecine.com İnternet Kaynağı	<% 1
38	raveyourbeauty.com İnternet Kaynağı	<% 1
39	exbono.com İnternet Kaynağı	<% 1

40

aksaray.edu.tr
İnternet Kaynağı

<% 1

41

Pat Kirkham. "Reassessing the Saul Bass and Alfred Hitchcock Collaboration", *West 86th: A Journal of Decorative Arts, Design History, and Material Culture*, 2011
Yayın

<% 1

42

"Bad Girls and Transgressive Women in Popular Television, Fiction, and Film", *Springer Nature*, 2017
Yayın

<% 1

Alıntılarını çıkart

üzerinde

Eşleşmeleri çıkar

< 5 words

Bibliyografyayı Çıkart

Kapat