

**YAPIMCI FİRMA LOGOLARINDA ANİMASYON KULLANIMI
VE BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI**

Ertürk Buluç

15 11 05 205

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

Radyo, Televizyon ve Sinema Yüksek Lisans Programı

Danışman: Prof. Dr. İsmail Kaya

İstanbul

T.C. Maltepe Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

Aralık, 2019

YAPIMCI FİRMA LOGOLARINDA ANİMASYON KULLANIMI VE BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI

Ertürk Buluç

15 11 05 205

Orcid: 0000-0003-3285-8848

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

Radyo, Televizyon ve Sinema Yüksek Lisans Programı

Danışman: Prof. Dr. İsmail Kaya

İstanbul

T.C. Maltepe Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü

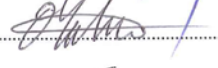
Aralık, 2019



JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

ERTÜRK BULUÇ'ın "Yapımcı Firma Logolarında Animasyon Kullanımı ve Bir Uygulama Çalışması" başlıklı tezi 27.12.2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği" nin ilgili maddeleri uyarınca Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans/~~Doktora~~ tezi oy birliğiyle/oy çokluğuyla, başarılı/~~başarısız~~ olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı, Adı ve Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	Prof.Dr.İsmail KAYA Maltepe Üniversitesi	
Üye	Prof.Dr.Celal OKTAY YALIN Maltepe Üniversitesi	
Üye	Doç.Dr.Serkan ÖZTÜRK Yalova Üniversitesi	



Prof. Dr. Ahu TUNÇEL ÖNKAL
Enstitü Müdürü

ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

 maltepe üniversitesi	LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI	Doküman No	FR-178
		İlk Yayın Tarihi	01.03.2018
		Revizyon Tarihi	23.01.2020
		Revizyon No	01
		Sayfa	1

27 / 12 / 2019

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bulguların sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; çalışmamın Maltepe Üniversitesinde kullanılan "bilimsel intihal tespit programı" ile tarandığını ve öngörülen standartları karşıladığını beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.



Ertürk BULUÇ



TEŞEKKÜR

Tezin konusu eğlence sektörünü ilgilendirdiğinden ve bir o kadar da kendisi eğlenceli bir konu olduğundan, kendimi tutamamış ve bu eğlenceye kaptırıp yığınla literatür taraması yapmışım. (Buna dijital verilere rahat ulaşabilmeyi ve dijital kalem ile tabletteki rahat çalışmayı da ekleyebiliriz). Biriktirmiş olduğum bilgiler arasında kaybolduğum ve eğlenceli durumun strese dönüştüğü esnada, bilgi birikim ve tecrübeleri ile bana her daim yol gösteren ve hiçbir zaman desteğini esirgemeyen saygıdeğer danışman hocam sayın Prof. Dr. İsmail Kaya'ya sonsuz teşekkür ve saygılarımı sunarım.

Aynı şekilde yine tecrübeleri ile bana yol gösteren diğer danışman hocalarım Prof.Dr. Oktay Yalın ve Dr.Öğr.Üyesi Serkan Öztürk'e teşekkürü bir borç bilirim.

Çalışmalarım boyunca maddi manevi destekleriyle beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan dostlarıma ve aileme de sonsuz teşekkürler.

Ertürk Buluç

Aralık 2019

ÖZ

YAPIMCI FİRMA LOGOLARINDA ANİMASYON KULLANIMI VE BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI

Ertürk Buluç

Yüksek Lisans Tezi

Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

Radyo, Televizyon ve Sinema Yüksek Lisans Programı

Danışman: Prof. Dr. İsmail Kaya

Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2019

Kuruluşundan günümüze firmaların amacı, ürünlerini en iyi biçimde sunmak, daha fazla kitleyle buluşturmak ve bunun neticesinde büyük kazançlar elde etmektir. Firmanın gelişmesi, büyümesi ve tanına bilirliliği açısından reklam son derece önemli bir yere sahiptir. Firmalar kimliklerini ön plana çıkarmak için kullandıkları logolarını ilgi odağı haline getirmek amacıyla çeşitli yöntemlere başvurmaktadırlar. Bu yöntemlerden bazıları; logolarını yeni yaratıcı fikirlerle tasarlamak, form ve biçimlerini değiştirmek, farklı animasyonlar uygulamaktır. Tarihsel süreç içerisinde mağara duvarlarına çizilmiş resimler, yazının icadı, amblem, logo, sembol, canlandırma, fotoğraf, sinema gibi süreçlerden geçilerek günümüz dijital çağına ulaşmış bulunmaktayız.

Ulaşılan bugünkü düzeyde yapımçı firmalar yoğun olarak ABD’de faaliyetlerini sürdürmektedirler. Sinema alanında geçmişten günümüze yaptıklarıyla ön plana çıkmış iki yapımçı firma; Warner Bros ile Walt Disney Stüdyolarıdır. Televizyon sektöründe 80 li yıllarda MTV Müzik kanalı, internet alanında hizmet veren ve günümüzde zirvede yer alan Google, gibi firmaların tanına bilirliliklerini arttırmak için kullanmış oldukları ardışık logo animasyonları son derece önemli bir yere sahiptir. Akılda kalıcı yer edinmelerini sağlayan önemli unsurlardan biri hareketli ardışık logo animasyonları ile sağlanmaktadır.

Animasyon uygulamalarının zaman içerisindeki gelişim süreçleri, türleri, yapıları ve uygulama alanları incelenerek, sinema sektörünün icadından günümüze kadar yapmış oldukları çalışmalarıyla ön sıralarda yer alan yapımçı firmaların logolarındaki değişimler göz önünde bulundurulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Yapımçı firma, Ardışık logo, Animasyon, Logo, Amblem, Sinema, Film, Tasarım.

ABSTRACT

USE OF ANIMATION IN PRODUCER COMPANY LOGOS AND AN APPLIED STUDY

Ertürk Buluç

Master Thesis

Department of Radio, Television and Cinema

Radio, Television and Cinema Programme

Advisor: Prof. Dr. İsmail Kaya

Maltepe University Graduate School of Social Sciences, 2019

From establishment to present aim of the companies is to present its products in the best way and to meet larger masses and gain profits in return. Advertising has an important place in the development, growth and recognition of the company. Companies use various methods to make their logos center of attention in order to highlight their identities. Some of these methods are to enrich the design of their logos with new creative ideas, to revive them and to make them the center of attention. Historically, we have reached today's digital age by going through processes such as paintings drawn on cave walls, invention of writing, emblem, logo, symbol, animation, photography and cinema.

At the present level, the producer companies continue their actions mostly in the United States. Warner Bros and Walt Disney have been two pioneer production companies which have come to prominence with their productions. The consecutive logo animations used by companies such as MTV Music channel in the 80's in the television industry and Google, which is the leading company in the field of the internet now, play a prominent role in increasing the publicity of the companies. Animated consecutive logo animations is one of the most important elements that ensure that they have a vivid place in the minds of the target groups.

In this research/thesis the development processes, types, structures and application areas of animation applications over time have been examined and the changes in the logos of the producer companies, which have been at the forefront with their work since the invention of the cinema sector have been taken into consideration.

Keywords: Producer, Sequential logo, Animation, Animation, Logo, Emblem, Cinema, Film, Design.

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI	iii
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZ	vi
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ	viii
ÖZGEÇMİŞ	xi
BÖLÜM 1. GİRİŞ.....	1
BÖLÜM 2. AMBLEM VE LOGO	2
2.1. Amblem.....	4
2.1.1. Amblem özellikleri.....	6
2.1.2. Amblem ile ilgili temel kavramlar	7
2.1.3. Amblemin gelişimi.....	7
2.2. Logotype	9
2.2.1. Logotype özellikleri	9
2.2.1.2. Tipografi	11
2.3. Logo	12
2.3.1. Logo ve Amblem Arasındaki Farklar.....	13
2.3.2. Logo ve Amblem Tasarımında Kullanılan Öğeler.....	13
2.3.2.1. Sembol.....	14
2.3.3. Ardışık Logolar	14
BÖLÜM 3. ANİMASYON VE SİNEMA’NIN TARİHSEL SÜRECİ.....	17
3.1. Canlandırma Sanatının Tarihsel Gelişimi	18
3.1.1. Canlandırma Sinemasının Öncüleri	23
3.2. Fotoğraf ve Sinema	30
3.3. Hareketli Grafik ve Film Jenerikleri	33
3.4. Bilgisayar Teknolojisinin Sinema ve Animasyon Sanatına Katkıları.....	35
3.4.1. Filmlerde Kullanılan Özel Efektler	38
3.5. Animasyon Sanatının Türleri	43
BÖLÜM 4. YAPIMCI FİRMA LOGOLARI.....	45
4.1. Sinema Sektöründe Kullanılan Ardışık Logo Animasyonlar	47
4.1.1. Yapımcı Firmalar	51
4.1.1.1. Walt Disney.....	52
4.1.1.2. Warner Bros	55
4.1.2. Animasyon Stüdyoları.....	58
4.1.2.1. Pixar.....	60
4.1.2.2. Blue Sky	62
4.2. Televizyon Sektöründe Kullanılan Ardışık Logo Animasyonlar	65
4.3. İnternet Ortamında Kullanılan Ardışık Logo Animasyonla	67
BÖLÜM 5. UYGULAMA ÇALIŞMASI	69
5.1. 20th Century Fox	71
5.2. Roger Federer.....	71
5.3. Uygulama Çalışması Yapım Aşamaları.....	73
5.3.1. Tez Yazım Esnasında Kullanılan Teknikler.....	78
BÖLÜM 6. SONUÇ	79
KAYNAKÇA.....	81

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1 : Sembolün harfe dönüşmesi	2
Şekil 2.2 : Solda Culver, Sağda Armalı kalkan.....	3
Şekil 2.3 : 2020 Olimpiyatları için hazırlanmış piktogram çalışmalarından örnekler	5
Şekil 2.4 : Günümüzde tanınmış firmalardan bazılarına ait simgeler	6
Şekil 2.5 : Heraldik Şövalye Kalkan Arması Orta Çağ, Warner Bros (WB) Amblem	8
Şekil 2.6 : 1939 dan günümüze kadar Volkswagen logo tasarımındaki değişimler	8
Şekil 2.7: AEG logotaypının gelişim süreci.....	10
Şekil 2.8 : FedEx logotaypı	10
Şekil 2.9 : Günümüzün tanınmış firmalarına ait logo örnekleri.....	12
Şekil 2.10 : Priba Logotaypı.....	15
Şekil 2.11 : Logotaypların hatırlanma oranları	15
Şekil 3.1 : Lascaux mağara resimleri	17
Şekil 3.2 : Beni Hassan mezarlığındaki çizimler	18
Şekil 3.3 : Thaumatrope	20
Şekil 3.4 : Fenakistiskop	21
Şekil 3.5 : Zoetrop	21
Şekil 3.6 : Praxinoscope	22
Şekil 3.7 : Flipbook	23
Şekil 3.8 : Komik Yüzlerin Komik Aşamaları	24
Şekil 3.9 : Fantasmagorie	25
Şekil 3.10 : Dinozor Gertie	26
Şekil 3.11 : Lusitania'nın Batması.....	27
Şekil 3.12 : Solda Felix, sağda Mickey Mouse karakterleri.....	27
Şekil 3.13 : Çiçekler ve Ağaçlar.....	29
Şekil 3.14 : Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler	29
Şekil 3.16 : Eadweard Muybridge.....	31
Şekil 3.15 : Etienne-Jules Marey.....	31
Şekil 3.17 : Vertigo -Psycho	33
Şekil 3.18 : Pembe Panter	34
Şekil 3.19 : Superman giriş jeneriği.....	35
Şekil 3.20 : Ay'a Yolculuk.....	38
Şekil 3.21 : Terminator 2.....	40
Şekil 3.22 : Jurassic Park.....	40
Şekil 3.23 : Masum Sanık Roger Rabbit.....	41
Şekil 4.1 : Yapımcı firmalardan bazılarına ait logodaki değişimler.....	45
Şekil 4.2 : Disney logosu açılış sahneleri.....	53
Şekil 4.3 : Altmış dört adet Disney logosu açılış sahneleri.....	54
Şekil 4.4 : Warner Bros logo çeşitleri.	56
Şekil 4.5 : Warner Bros logo çeşitleri.	57
Şekil 4.6 : Pixar logo animasyon.....	61
Şekil 4.7 : Blue Sky Stüdyosu filmlerinin açılış sahnesi.....	63
Şekil 4.8 : Buz devri filmi için uyarlanmış 20 Century Fox.logosu.....	65
Şekil 4.9 : Mtv Logo çeşitleri.....	66
Şekil 4.10 : Google Burning-man logo	67
Şekil 4.11 : Google Isaac Newton logo.....	67

Şekil 4.13 : Google Doodle örnekleri.....	68
Şekil 4.12 : Google Pac-man logo.....	68
Şekil 5.1 : Uygulama çalışmasından bir.....	69
Şekil 5.2 : 20 Grand Slam, 20 İsviçre frangı.....	72
Şekil 5.3 : 20th Century Fox Orijinal logosu	77
Şekil 5.4 : 20 Grand Slam Roger Federer	77



ÖZGEÇMİŞ

Ertürk Buluç

Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

Eğitim

<i>Derece Yıl</i>	<i>Üniversite, Enstitü, Anabilim/Anasanat Dalı</i>
Y.Ls.	2016 Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
Ls.	2001 Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film - Animasyon Bölümü
Lise	1991 Maltepe Orhangazi Lisesi

İş/İstihdam

<i>Yıl</i>	<i>Görev</i>
2012-	Maltepe Üniversitesi (İletişim Fakültesi)
2008- 12	Maltepe Üniversitesi (GSF) (DSÜ)
2007- 07	Maltepe Üniversitesi Teknoloji Televizyonu
2002- 04	Momentum dmt
2000- 01	Link Multimedya
1999- 00	Telesine Post Production (Digitalis)
1998- 99	Umut Sanat Animasyon Stüdyosu
1998- 98	Coretoon Animasyon Stüdyosu

Mesleki Birlik/Dernek Üyelikleri

<i>Yıl</i>	<i>Kurum</i>
1998 - Üye:	Çizgi filmciler Derneği
1998 - Üye:	Karikatürcüler Derneği

Alınan Burs ve Ödüller

<i>Yıl</i>	<i>Burs/Ödül</i>
1993	Çizgi Filmciler Derneği Birincilik Ödülü

Yayınlar ve Diğer Bilimsel/Sanatsal Faaliyetler

“Özel Okulda Öğrenci Olmak,” **Eğitim Teori ve Uygulama**. 12:124-26, 2015.

Kişisel Bilgiler

Doğum yeri ve yılı	: İmranlı, 1973	Cinsiyet: E
Yabancı diller	: İngilizce (iyi)	
GSM / e-posta	: 0555 307 35 23 / erturkbuluc@maltepe.edu.tr	

BÖLÜM 1. GİRİŞ

Tarihsel süreç içerisinde insanoğlunun mağara duvarlarına resimler çizerek başlatmış oldukları tasarım serüveni, günümüzde yapay zeka teknolojileri ile kendi kendine öğrenebilen bilgisayar yazılımlarının gelişimi ile sürmektedir. Hiç şüphesiz teknolojik yenilikler nedeniyle çağımızda çok kısa sürede büyük gelişmeler yaşanmaktadır. Teknolojik gelişmelerin her geçen gün arttığı ve insan yaşantısında büyük değişiklikler meydana getirdiğine şahit olunmaktadır. Her kuşak kendini yeni teknolojik gelişmelerin içinde bularak ve bu gelişmeleri bizzat yaşayarak öğrenerek daha üst seviyelere taşımakta ve gelecek nesillere sürekli yenilenen teknolojiler sunmaya çalışmaktadır.

Tasarım konusunda çağın teknolojik gelişimine ayak uyduran, yenilikçi ve sanatsal çalışmaları bilimsel veriler ışığında harmanlayıp, sayısız deney ve buluşlara imza atan meslek profesyonellerinin, araştırmacıların ve kurumların bu gelişmede önemli rolleri vardır. Bilgisayar teknolojisi gelişimine bağlı olarak iki ve üç boyutlu dijital tasarım programlarının gelişimi ve yaygınlaşmasıyla beraber, logo tasarımlarındaki değişiklikler büyük bir ivme kazanmıştır. Her mesleğin isteklerine göre çeşitli yazılımlar sayesinde düzenlenmiş ve oluşturulmuş bilgisayar programları, günümüzde geniş kitlelerin ihtiyaç duyduğu vazgeçilmez bir gereksinim haline gelmiştir.

Kuruluşların bir kurumsal kimlik ögesi olan logolarının akılda kalıcılığının artırılması, tanına bilirliliğinin sağlanması, firmaya prestij sağlanması gibi amaçlar çerçevesinde, logo animasyonlarının film yapımcısı firmalar arasında karşılaştırılarak incelenmesi çalışmanın ana bağlamını oluşturmaktadır. Film yapımcısı kuruluşların logoları için üretilen animasyon çalışmalarının irdelenmesi ve konuyla ilgili bir uygulama çalışması bu tez kapsamında tarihsel süreçler içerisinde incelenmektedir. Yapımcı firmanın akılda kalıcılığını arttıran unsur olarak logo animasyonlarının etkili kullanılıp kullanılmadığının incelenmesi, inceleme sonucu elde edilen verilerin yapılan uygulama çalışmasında kullanılmasıyla görsel iletişim literatürüne, alana katkı sağlanması amaçlanmıştır.

BÖLÜM 2. AMBLEM VE LOGO

Amblem tasarımları, çeşitli işaretlerden oluşturulmuş semboller olduğu gibi, logo ve logotype düzenlemeleri ise firmanın ismini ifade eden yazılarla oluşturulmuş tasarımlar bütünüdür. Amblem ve logolar kuruluşların tanınması ve marka haline gelmesinde büyük bir öneme sahiptirler.

Zaman içerisinde semboller alfabeye dönüşmüştür. İnekleri temsil eden ve hiyeroglif bir sembol olarak başlayan şekil, önceleri Fenike (soldan ikinci) ve sonra Yunanca (sağdan ikinci) karaktere dönüşmüştür. Şu anki Roma harfi A harfinin şeklini almıştır (Şekil 2.1).



Şekil 2.1 : Sembolün harfe dönüşmesi
Çizim : Ertürk Buluç

Kimlik tasarımının tarihi neredeyse insanlık tarihi kadar eskiye uzanmaktadır. Kimlik kavramı, insanın bölgesini görünür bir şekilde işaretleme arzusu ile başlamıştır. İlk halklar, başkalarına “Ben buradayım” diyen mağaraların duvarlarında çeşitli teknikler kullanarak çizimler yapmıştır. Tanımlanacak ticari bir işletme yoktu, bunlar bir bireyin veya bir kabilenin izleriydi. Zaman geçtikçe, bu işaretler giderek daha fazla insanı, aileleri, bölgeleri ve sürüleri temsil eder hale gelmiştir. MÖ 3100 civarında, Mısırlılar ilk kez hiyeroglifleri tanıttı. Toplum, tanımımıza göre hala cahildi, bu yüzden sembolik bilgiler insanların sembolik olarak iletişimini sağlamaları için devreye girdi. İnek yetiştiren biri, mülkünü veya kendisini tanımlamak için basit bir inek resmi kullanabilir. Ticareti nehre yakın olan biri suyu temsil etmek için birkaç dalgalı çizgiyi kullanabilir. Bu marka, diğer kişilerin onu nasıl bulacağını ve ne yaptığını anlamalarına yardımcı olmaktaydı. Zamanla, batı kültürlerinde bu resimler yazı biçimlerine dönüşmüştür. Okuma yazma bilmeyen insanlar arasında bile iletişim kolaylaşmıştı. Artık bir petrol gemisinin nereden geldiğini gemi kaynağını tanımlayan benzersiz bir işaretle anlayabiliyorlardı.

Ticaretin beşiği Mezopotamya'da pek çok esnaf mallarını markalamaya başladı, çünkü işleriyle gurur duyuyorlardı. Çömlekçiler kil çömleklerini, Masonlar tuğlalarını işaretlerdi, fırıncı, somun ekmeğinin ortasına parmağı ile çeşitli işaretler koyarak ve bükerek, kuruluşunu temsil eden ve başka hiçbir şey ifade etmeyen şekiller kullanırdı.

On beşinci yüzyılda Culverin'in piyasaya sürülmesine kadar, savaşlarda savaşçıların hanedanlık armaları ve bağlılıklarını gösteren kalkanlar taşıdığı için düşmanı tespit etmek kolaydı (Şekil 2.2). Ortaçağ'da hanedanlık armaları ile, savaş alanında kimin öldürülüp öldürülmeyeceği ve nereye gidip gidemeyeceği bu işaretler sayesinde öğrenilirdi. Culverin'in (ortaçağ savaş topu türü) icadı ile hanedanlık armalarını kullanılamaz hale getirir. Savaşta, kullanılan armalı kalkanla böyle bir silahla kolayca delindi. Bu süslemeler, binalardan teknelere mücevher ve ev eşyalarına kadar her şeyde kullanılmaya devam etti. Savaştaki işlevini yitirdiğinden dolayı nostaljik bir süs aracına dönüşmüştür.



Şekil 2.2 : Solda Culver, Sağda Armalı kalkan
Kaynak : www.wikiwand.com/en/Culverin
www.landing.imageseditor.club/landed

On dokuzuncu yüzyılın başlarında, şirketler yaptıkları konusunda giderek daha fazla uzmanlaşmaya başladılar ve birden fazla kuruluş aynı üründe uzmanlaşmaya başladıkça (örneğin, mumlar, nevresimler veya sabunlar) kendilerini birbirlerinden ayırt etmek için bir yola ihtiyaçları vardı. Şirketler ayrıca, mallarını kendi coğrafi bölgelerinin ötesine taşımaya başladılar ve bu da birçok kişinin tanıdığı bir kimliğe duyulan ihtiyacı beraberinde getirdi. Bir kadın belirli bir mayalama markasının pişirme için daha iyi olduğunu keşfetmişse bir dahaki sefere o markayı isterdi. Bu, şirketleri kendilerini daha da büyük ölçüde ayırt etmeye teşvik etti.

1945-1965 yılları düşünce bilincinin üretim yetenekleriyle bir araya geldiği tarihlerdi. Güzel sanatlar, ürün tasarımı ve yazma, her şeyde iyi tasarımın sadece mümkün değil aynı zamanda arzu edilen bir noktaya gelişti. 1946'da Lanham Ticari Marka Yasası kabul edildi. Lanham'dan önce ticari marka kanunu sadece malları koruyordu. Şimdi hizmetleri de koruyacak ve bu hizmetlerin markalaşmasını çabucak izleyecekti. Potansiyel yeni müşterilerdeki bu dalgalanma ile ilk gerçek kimlik tasarımı geldi. Endüstriyel tasarımcılar kritik bir rol oynadı. Şirketler, bir ürünün güzel olması durumunda, ürüne eklenmiş adında güzelleştirilmesinin mükemmel bir anlam ifade ettiğini kabul etmeye başladı. Bu şirketler, ürünlerini yaratan endüstri tasarımcılarıyla zaten ilişki kurduklarından, bu insanlardan, ürünleri ve hizmetleri için grafiksel kimlikleri geliştirmelerine yardımcı olmalarını istedi (Gardner, 2013:13).

Yapımcı firmaların logolarına ardışık logo animasyon düzenlemeleri bilgisayar teknolojisinin gelişimi ve üç boyutlu film yapımlarının çoğalmasına paralel olarak gelişim göstermektedir. Geçmişten günümüze bu alanda faaliyet göstermekte olan kuruluşlar markalarının ön planda olması için kimliklerini ön plana çıkarmak isterler. Kurumsal kimlik, günümüzde görsel kültürün yansımalarından biri konumuna dönüşmüştür. Her kuruluş zamanla belirli bir kurumsal kimliğe sahip olmaktadır. Görsel kimlik, kurumsal kimliğin önemli parçalarından biridir. Görsel kimlikteki temel amaç markayı bütünlük ve özülle tutarlılık içinde yansıtmaktır. Bir ismi marka haline getirebilen unsurlardan biri markaya ait görsel kimliktir.

2.1. Amblem

Bir kurumun, ürünün ya da hizmetin özel olarak tanıtılmasına katkıda bulunan çizgi, şekil ve resimlerle yapılan görsel işaretlerdir. Amblem seyirliktir, aynı zamanda markaların sembol işaretleridir (Tekin Çam, Ocak 2006:9).

Tasarımda kullanılan grafikler; amblem, simge, logo ve ticari marka gibi terimlerle açıklanmaktadır, bunlar firmaya, ürüne belli kişilikler kazandırarak benzerlerinden ayırt edilmesini sağlamaktadır. Tanınmış amblemler ürünün garantisi haline dönüşebilmektedir (Becer, 1997:194).

Günümüzde yaygın olarak kullanılan yazılımlar sayesinde oluşturulmuş tasarım programları ile artık birçok zorlu işi çok kısa sürelerde halledebilmekteyiz. Önceleri yaygın olarak kullanılan sabit amblem ve logo tasarımları günümüzde teknolojik gelişmeler sayesinde birçok firma tarafından logolarına uygulanan animasyonlar ile hareketli ve dikkat çekici hale getirilmektedir.

Amblemler, sözcük özelliği olmayan soyut yada nesnel görüntülerle veya harflerle oluşturulmuş, firmanın ayrı bir kimlik kazanmasını sağlayan simgelerdir (Becer, 1997:194). Simgeler, evrensel bir dil kullanılarak oluşturulan işaretlerdir. bunlar ürünü, hizmeti, düşünceyi, nesneyi simgelemektedir (Örnek: Trafik işaretleri, Bayraklar, vb...).

“İnsanlar aralarında anlaşmaya, mimler ve hareketlere bağlı seslerden oluşan fonetik dille başlamışlardır. Yani başlangıçta hareketin gözlemi ve taklidi vardı. Sonra çizgilerle, resimlerle gelişen bir görsel dil ve piktogramlar, ideogramlar oluştu”¹

Çok sade ve kolay anlaşılır görsellerle oluşturulmuş, diller arası iletişime gerek duyulmamasını sağlayan simgesel işaretlere ise piktogram denilmektedir. (Şekil 2.3). Akılda kalıcılığı açısından sade tasarımlar daha çok tercih edilmektedir, karışık tasarımlarda ise durum tersinedir. Simge, logo, tipografi, piktogram gibi her türlü grafiksel öğeyi canlandırarak oluşturulmuş animasyonlar hiç kuşkusuz sabit olan ilk hallerinden daha etkili bir yöntemdir. Verilmek istenen mesajın daha kolay anlaşılmasını sağlamakta, eğlenceli hale getirebilmekte ve markanın akılda kalıcılığına, tanına bilirliliğine katkı sağlamaktadır.



Şekil 2.3 : 2020 Olimpiyatları için hazırlanmış piktogram çalışmalarından örnekler
Kaynak : <https://www.olympic.org/news/tokyo-2020-unveils-games-pictograms>

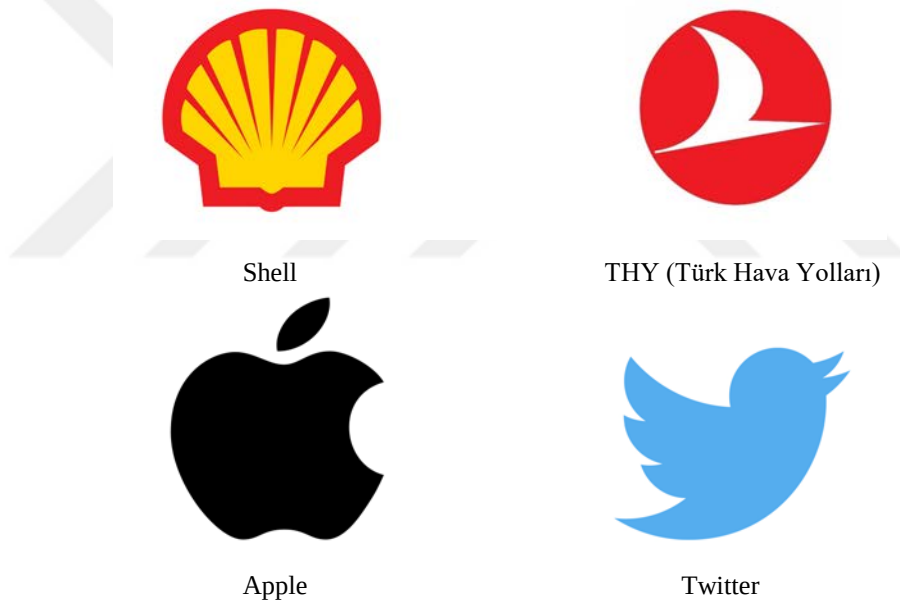
¹ Tansuğ, S. (1982). İnsan ve Sanat. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi. (s.205)

Logolar

Mal, ürün, hizmet veya kuruluşları tanıtmak için marka ya da amblem özelliği taşıyan simgesel tasarımlar kullanılmaktadır, bunlar birkaç tipografik karakterin sözcük halinde okunmasıyla bir araya getirilerek oluşturulurlar. Başarılı olan logo tasarımları içerisinde barındırdığı simgeler ile dünya genelinde okunabilen kendine has görsel bir dil oluşturarak hafızalarda daha kalıcı hale gelebilmektedirler.

Ticari Markalar

Aynı tür ürünlerden farklılığı ile sıyrılarak ayrılan, üreticiler tarafından kullanılan tanımlayıcı simgelerdir. Bunlar anlaşılır ve kolay hatırlanabilme özelliklerine sahip olmalıdır. Günümüzün tanınmış firmalarından bazılarına ait simgeler (Şekil 2.4).



Şekil 2.4 : Günümüzde tanınmış firmalardan bazılarına ait simgeler
Kaynak : www.procreativewriters.com/public/frontend/assets/images/img3.png

2.1.1. Amblem özellikleri

Amblemin özelliklerini şu başlıklar altında sıralayabiliriz.

Çok sade ve yalın olmalı.

Estetik değerlere sahip olmalı.

Lekeseli etkiye sahip olmalı.

Boyutu büyüyüp ve küçüldüğünde değerini yitirmemeli.

Kolay algılanabilirliğiyle akılda kalıcılığı sağlanmalı.

Baskı için uygun özelliklere sahip olmalı.

Orantısal çözümler ile dengeli olmalı.

Biçimsel özelliklere sahip olmalı (Tekin Çam, Ocak 2006:9).

2.1.2. Amblem ile ilgili temel kavramlar

Biçim: Görme, dokunma gibi duyu organlarımızla algılanabilen. Görsel sanatlarda biçim çizgi, renklerden oluşan, Organik yada inorganik olarak karşılaşılabileceğimiz şekillerden oluşmaktadır.

Simge: Belirli bir anlam ifade eden işaretlerden oluşmaktadır. Bunlara sembol de diyebiliriz. Örnek: T.C. (Türkiye Cumhuriyeti), Oksijen (H) gibi. Görünmeyen yada algılanmayan bir şeyi görünür ve algılanır kılmaktadır. Semboller resim, şekil, sayı, renk, gibi unsurlardan oluşurlar.

Piktogram (Piktograf): Sembolleri ifade etmektedirler bu semboller, kişiler hangi dili konuşurlarsa konuşsunlar anlam bakımından herkeste aynı çağrışımı uyandırmakta ve evrenseldir. Okuma yazma bilmeyen kişilerin basit şekilleri anlamaları ve aralarındaki iletişimi piktogramlar çok kolay biçimde sunmaktadır, bu sembolleri anlamak için okuma yazma bilmeye gerek duyulmamaktadır. Günümüzde kullanılan trafik işaretlerini buna örnek verebiliriz, bu işaretlerin her biri piktografıdır. En önemli özelliği tüm ayrıntıların atılması ve kullanılan sembollerin sade oluşudur.

2.1.3. Amblemin gelişimi

Sümerlerin çivi yazısını ilk kez kullanmalarıyla sembolizmin önü alınamamış ve sürekli gelişimi söz konusu olmuştur. İlk medeniyetlerin benimsediği tüm semboller günümüzde dahi aynı anlamda kullanılmaktadır.

Yaklaşık beş bin yıl önce Sümer'ler piktogram ve ideogram adı verilen iki bin farklı simgeyi kullanmışlardır. Temsil ettikleri nesnelere benzeyen ikonlara piktogram,

soyut fikirlere ise ideogram adını vermişlerdir. Bu anlamda insanoğlu için kendini görsel mesajlarla, simgelerle dışa vurma isteği geçmişten günümüze gelişimini sürdürmüştür. Ortaçağ'da tüm alanlarda dinsel duygular ön plana çıkmıştır. Ortaçağ toplumlarında semavi dinlerin baskın olması nedeniyle dinsel ağırlıklı sembolizmin gözükmesi sıkça rastlanılan bir durum haline gelmiştir. Arma ve amblem örnekleri (Şekil 2.5)



Şekil 2.5 : Heraldik Şövalye Kalkanı Arması Orta Çağ, Warner Bros (WB) Amblem

Kaynak : www.pngindir.com/png-11ad6q/

Amblem, logo ve semboller zamanla değişime gidebilmektedirler. Örnek olarak 1939 dan günümüze kadar yapılmış tarihsel süreç içerisinde Volkswagen logo tasarımındaki değişimler (Şekil 2.6).



Şekil 2.6 : 1939 dan günümüze kadar Volkswagen logo tasarımındaki değişimler

Kaynak : www.ph.news.yahoo.com/history-volkswagen-logo-205915140.html

Bazı firmalar çağın gerekliliğine uygun bir biçimde tasarımlarında bazı değişiklikler yapabilmektedirler. Dijital çağda tasarım alanındaki ilerlemeler kaçınılmaz olarak logolardaki değişimlere yansıyabilmektedir. Logolar, tasarım aşamasında dijital tasarımın bize sunmuş olduğu ve kısa sürede oluşturulmuş sınırsız sayıda logo içerisinde tasarımcı gözüyle en iyi olan tasarımı seçmemizi sağlamaktadır. Amblem tasarımlarında kendine has özgün biçimler kullanılmalıdır.

2.2. Logotype

Seyredilen, okunabilen, yapıldığı ülkenin dilinde okunarak sese dönüşebilen bir işarettir. Kişinin, firmanın, kurumun veya bir hizmetin harf ya da kelime dizisinin resimsel öğeler kullanılarak çıkan işaretlerdir. Logotype, tanınırlığı ve hatırlana bilirliliği önemli ölçüde artırmak, hedef kitle ile arasındaki bağı güçlendirmek açısından son derece önemlidir. Ürünün dünya pazarlarında satışa çıkması, ürün imajının marka değerini ön plana çıkarmaktadır. Dünyaca ünlü küreselleşmiş bir markanın, dünyanın neresinde olursanız olun, tanınabilmesi için bir takım standart özelliklere sahip olması gerekmektedir. Bu durumda ürünün ismi; logotype, ürünün simgesi; Logo, ambalajı; grafik tasarımı, formu, rengi ürünü belirleyici özellikler olarak sıralanabilir.

Markanın dünyaca tanınabilir olması bir takım standart özelliklere sahip olmasını gerektirir. Ürünün ismini logotype, simgesini logonun belirlemesi gibi.

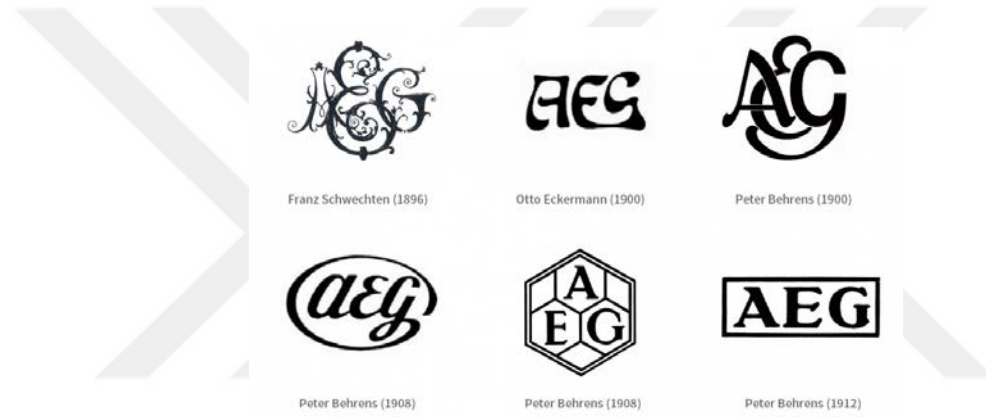
2.2.1. Logotype özellikleri

Logotayplar stilize edilmiş harflerle markalaştırılmak üzere özelleştirilen kelimeler bütünüdür. Bu kelimeler genelde özel veya türemiş isimlerden oluşmaktadır. Yapıldığı ülkenin dilinde okunarak ses haline dönüşebilen görüntüdür. 1900’lerde Almanyada, Logotaypın kurumsal kimliğin ana ögesi haline dönüşmüştür. O zamanın alışılmış biçimlerin dışına çıkan ve yeni üslupların arayışına giren bir grup sanatçı, geleneksel harf biçimlerini stilize etme yöntemleri denemişlerdir. Larisch, aşırı süslü ve birbiriyle uyumsuz harfler çizen tasarımcıları eleştirirken, 1899’da Secessionist sanatçılar arasına katılan ve Viyana Rönesansı üslubunun baş mimarı Otto Wagner’in çizdiği harfleri ön plana çıkarmış ve onaylamıştır. Bu alandaki ilk örnek Viyana Atölyeleri için yapılan kurumsal kimlik çalışması oluşturmaktadır (Ergüven, 2012:5).

Gün geçtikçe tasarıma duyulan ilginin de artmasıyla 20.yy başında Almanya'nın önde gelen bazı firmaları kurumsal imajın öncüsü olmuşlardır.

Bu alandaki en kapsamlı çalışma ilk defa Peter Behrens tarafından yapılmıştır. 1907 yılında Allgemeine Elektricitäts Gesellschaft (AEG) tarafından, kurumsal kimlik programı' hazırlaması için mimar ve tasarımcı olarak görevlendirildikten sonra, firmanın görsel dokümanlarını, ürünlerini ve binalarını kendi belirlediği bir dizi kural doğrultusunda tasarlamış ve endüstriyel tasarım kavramının doğmasını sağlamıştır.

1896'da Franz Schwechten tarafından tasarlanan AEG logosunun süreç içerisinde logotaypa dönüştüğü görmekteyiz (Şekil 2.7).



Şekil 2.7: AEG logotaypının gelişim süreci.

Kaynak : www.underconsideration.com/brandnew/archives/aeg_logo_evolution.jpg

Logotaypların biçim özellikleri genel olarak kelimenin ardındaki anlamlarda saklı olabilmektedir. FedEx kargo şirketinin logotaypına incelendiğinde “E” ve “x” harfleri arasındaki boşlukta hareketi simgeleyen gizli bir “ok” gözükmemektedir (Şekil 2.8). Firmanın, müşterinin bilinçaltında yer edinmesini sağladığı, aynı zamanda hareketi temsil eden bu ok, kurye servisinin hızını ve güvenilirliğini simgeleyebilmektedir.



Şekil 2.8 : FedEx logotaypı

Kaynak : www.logok.org/fedex-logo/

Logotayp öncelikle okunabilen bir kelimedir. Ancak sıradan bir kelimeden farklı olarak logotaypı oluşturan harflerin biçimi ve rengi kelimenin göstergesine eklenir.

2.2.1.2. Tipografi

Tipografinin uzun bir tarihsel geçmişi vardır. Bu tarih, her geçen gün yeni teknolojik gelişmeler ile zenginleşmektedir. Önceki yüzyıllarda yazı tiplerini sınıflandırmak oldukça zor bir süreçti. Yazı türlerinin tarihsel gelişimi, doğrudan onu yapmak ve basmak için kullanılan teknolojinin gelişimine bağlıydı. Roma'nın ilk dönemlerinden on beşinci yüzyıla kadar, elle, fırçayla, yassı bir kamış kalemle çizilmişlerdir. Bu kullanılan yöntemler eski yazı tiplerinin estetiğini etkiledi. 1500'lerin ortalarında kurşun harflerin kullanımı yazı formlarında yeni ve daha hassas düzenlemelerin oluşmasını sağladı. Bu noktadan itibaren, yazı biçimlerinin evrimi, fırça ve taş oymacılığından gelen el becerileri sayesinde, daha iyi çizilmiş ve daha estetik yazı biçimlerine doğru evrilmiştir. Romalılar ayrıca Latin alfabesini kazandırmışlardır. Modern dünyanın yazılı iletişiminin çoğunun temeli taş oymacıları matbaa icadından hemen sonra geliştirilen "Roma" yazı tiplerinin temelini atmıştır.

Harflerin, sayıların ve noktalama işaretlerinin tasarımcılara biçim ve anlam oluşturmak için sınırsız sayıda sunduğu kombinasyonlar iyi tasarımların ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Tipografiler aklımıza gelebilecek her türlü biçimlerde kullanılarak yeni anlamlar oluşturabilmektedirler. Tasarım esnasında bir yazı karakterinin seçimi, harflerin şekli, font türünün anlamsal boyutları önemli bir yere sahiptir.

Birçok nesne bize harfleri hatırlatabilmektedir. Alfabemizin harfleri aslen eski Mısırlıların hiyeroglifleri gibi gerçek dünyadaki nesneleri temsil eden resimsel çizimlerden türetilmiştir. Günümüzde bir alfabenin tam karakter seti 250 karakterden fazla olabilmekte, bunlar; büyük ve küçük harfler, sayılar, noktalama işaretleri, diyakritik (Fonetik) işaretler ve matematiksel sembollerden oluşmaktadır.

Bir yazı tipinde çizim fontun bireysel özelliklerini belirlemektedir bu onu diğer yazı tiplerinden ayıran özelliktir. Bu özellikler, yazı tiplerinin tarihsel süreç içerisindeki gelişimi ile ilgilidir. Tip sınıflandırmaları tasarımcıların stiller arasındaki ince farklılıkları kavramalarına yardımcı olmaktadır.

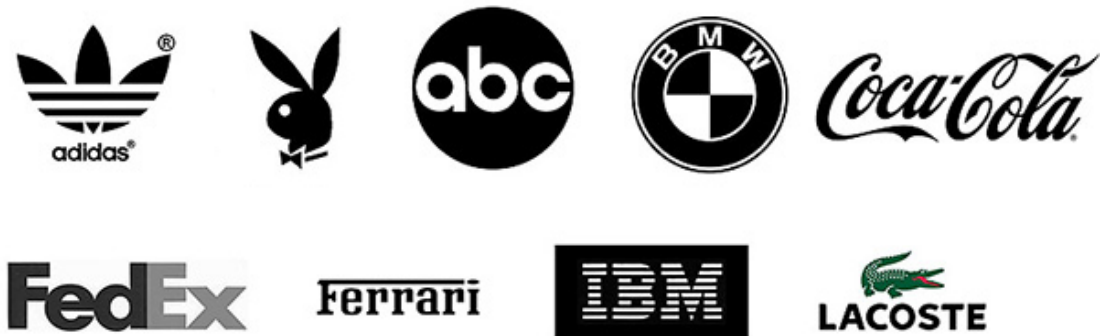
Tipografi, şekiller, görüntüler ve anlamlar arasında mükemmel bir denge oluşmasını sağlamaktadır. Üzerinde durulması gereken çok fazla konu vardır, bunlar teknik, tarihi, üslup ve anlamsal boyutlar olarak sıralanabilir.

2.3. Logo

Logo tasarımları, yazı karakteri (font), amblem ve renk olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. Logo tasarımında doğru yazı karakterlerinin seçimi ve kullanımı çok önemli bir yer teşkil etmektedir. Yazı hem okunurluğuyla hem de karakterin yansıttığı ifadeyle anlam kazanmaktadır. Kullanılan fontlar iletişim sürecini kolaylaştırabilir ya da zorlaştırabilirler. Yazı karakterleri gelişimi göz önüne alındığında tırnaklı (serifli) ve tırnaksız karakter (sans serif) olarak iki ana gruba ayrılmaktadır. Tırnaklı yazı tipi tasarıma daha ciddi bir anlam katarken, tırnaksız yazı karakterleri yaratılış döneminin de etkisiyle modern bir anlam kazandırmaktadır.

Markalar logolardan çok daha önemli bir yer teşkil etmektedir, ancak insanlar logo ve markalar arasında bağlantı kurabilmektedirler, logo bir marka hakkındaki iyi ve kötü tüm duyguların odak noktasıdır. Resim, yazı ve şekiller bütününden oluşan tasarımlar ile oluşan yeni formların markanın imza niteliğindeki ismini temsil etmektedir. Kurumun

Herkesin anlayabileceği evrensel bir bütünlüğü sağlaması kurum adına iyi sonuçlar sağlamaktadır. Logo ve amblemler kurumsal kimlik için önemli bir yere sahiptir. Günümüzün tanınmış firmalarına ait logo örnekleri (Şekil 2.9).



Şekil 2.9 : Günümüzün tanınmış firmalarına ait logo örnekleri

Kaynak : www.me-png.com/pin/brand-logos-expensive/

Markalar logolardan çok daha önemli bir yer teşkil etmektedir, ancak insanlar logo ve markalar arasında bağlantı kurabilmektedirler, logo bir marka hakkındaki iyi ve kötü tüm duyguların odak noktasıdır. Resim, yazı ve şekiller bütününden oluşan tasarımlar ile oluşan yeni formların markanın imza niteliğindeki ismini temsil etmektedir. Kurumun tanıtılmasında etkin rolü vardır. Herkesin anlayabileceği evrensel bir bütünlüğü sağlaması kurum adına iyi sonuçlar sağlamaktadır. Logo ve amblemler kurumsal kimlik için önemli bir yere sahiptir.

“Markayı gerçek anlamda geliştirecek bir fark noktası için bir tüketici ihtiyacına işaret etmek ve onlara, bağlantı kurabilecekleri ve arzuladıkları bir şey sunmak gerekir.”²

Logo tasarımları; basit ,akılda kalıcı, ayırt edici özelliği, unutulmaz olmalı. Sadelik bir tasarımın daha çok yönlü olmasına yardımcı olur (Airey, 2010:22).

2.3.1. Logo ve Amblem Arasındaki Farklar

Logo evrensel bir dil kullanırken amblem resmi dil kullanır. Logoda verilmek istenilen mesajlar daha eğlenceli bir hal alabilmektedir. Amblem, genelde resimsel tasarımların bütününden oluşmaktadır. Font çeşitliliğinin birbirleriyle oluşmuş uyumlu etkisiyle ortaya çıkan tipografik tasarımlar amblem ile birleştirilip yeni farklı oluşumlara büründüğünde Logolar ortaya çıkmış olur. İkisinde kurumun kimliğini, kişiliğini, ve imajını yansıtan tasarımlardır. Bu tasarımlar kurumla özdeşleşmeli ve doğru mesaj verme niteliğinde olmalı.

2.3.2. Logo ve Amblem Tasarımında Kullanılan Öğeler

Logo ve Amblem tasarımında kullanılan öğeler genellikle İsim ve Sombollerden oluşmaktadır. İsim; temelde dilden kaynaklı firma adını temsil eden sese dönüşen sözcüktür. Bunlar tasarımı yapılan firmaya ait özel isimlerdir (Örnek: Mobil, Arçelik, Aygaz vb). Sembol; ise göze hitap eden kendine has işaretlerden oluşur. Görsel işaret oluşturulurken asıl akılda kalıcılığı sağlayan Simgeler ve Temel geometrik biçimlerinden

² Duffy, N., & Hooper, J. (Haziran 2005). Aşkla Yaratılan Markalar. (Ü. Şendilek, Çev.) İstanbul: Kapital Medya Hizmetleri. (s.78)

yararlanılır ve Çizgi, Nokta , Renk, Ton, Fotoğrafik görüntü gibi elemanlardan yararlanılır.

2.3.2.1. Sembol

Mağara resimleri, insan iletişiminin bilinen ilk şeklidir. Dünyanın birçok yerinde bulunan mağara duvarlarına boyanmış ve oyulmuş semboller, kayıt bilgisinin ilkel araçlarını temsil etmektedir. Bu resimler, edebi anlamlarını temsil eden imgeler onları oluşturan okur yazar olmayan kültürler tarafından kolayca anlaşılabilirdi. Mısırlılar duvarlara ve taşlara hiyeroglif'ler oluşturmuş, Mezopotamya'daki Sümerler kil tabletler üzerine yazıyorlardı. Sümerlerin yazı dili , kama şeklindeki kalemle kile basılarak yazılan semboller çivi yazısı olarak adlandırılmıştır. Çivi yazısı, her ikisi için de aynı sembolleri kullanarak, hem fonogramları hem de ideogramları kullandı. İdeogramlar, bir kavramı temsil eden semboller veya sembollerin bir kombinasyonudur. Hem ideogram hem de fonogram bilgisi gerektirdiği için çivi yazısını okumak kolay olmadı, ayrıca bir sembol ideogramın bir parçası olduğunda ve bir sesi temsil ettiğinde farklılaşabildi.

Yazı ile kıyaslandığında semboller herkes tarafından daha kolay anlaşılır ve akılda kalıcılığı açısından daha etkili kolay öğrenilebilmekte ve evrensel bir dile sahiptirler. Günlük hayatta sıkça karşılaşıp kullandığımız ve bize kolaylıklar sağlayan işaretler bunlara örnek verilebilir.

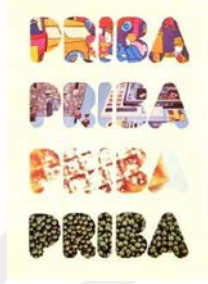
Bir logoya bakan kişinin zihninde o logonun sahibi olan marka ismi canlanıyorsa bunu sağlayan logonun iyi bir sembol haline gelmiş olmasıdır. Hiçbir yerde tanıtım gerektirmeyen, Apple, Shell ve Mercedes-Benz gibi firmaların logoları birçok kişinin zihninde sembol haline dönüşmüştür. Dil sembole engel bir unsur değildir ve kişi hangi dili konuşursa konuşsun tüm insanlar için semboller aynı dili konuşmaktadır. Herkes tarafından aynı anlamları ifade etmektedir.

2.3.3. Ardışık Logolar

Tasarım ve dijital teknolojilerinin sunmuş olduğu imkanlar dahilinde günümüzde farklı uygulamalarda logonun farklı varyasyonları tasarlanmaktadır. Günümüzde animasyonun yaygın kullanımı ile logolar farklı animasyon teknikleri kullanılarak hareketlendirilmekte. Tasarımın farklılaşmasından ziyade animasyon çalışmalarında da

farklılaşmalar söz konusu olabilmektedir. Günümüzde durağan, statik logoların anlatım özelliklerini yitirdiğine şahit olmaktadır.

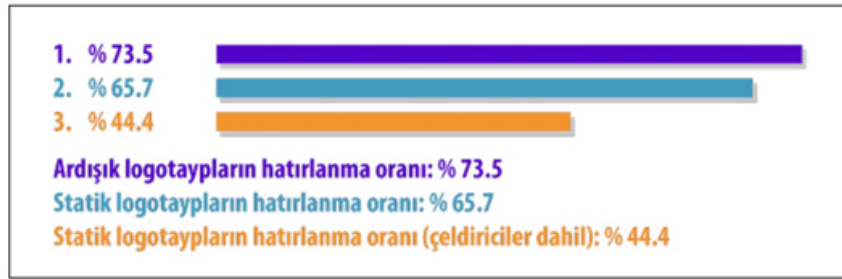
Logo üzerinde yapılan değişimlerin bir kısmında yazı sabit kalmış harflerin içi birbirinden farklı olabilecek imge, renk ve desenlerle doldurulmuştur. Ardışık logotayp ilk örneğini 1973'te Priba Süpermarketleri için yapılmış çalışmada görmekteyiz (Şekil 2.10).



Şekil 2.10 : Priba Logotayı

Kaynak : www.johnlloyd.uk.com/display_image.php?img=images/early/priba_3_logos.jpg

Ardan Ergüven'in yaptırdığı ankete göre (Şekil 2.11) logotaypların hatırlanma oranını gösteren tablo aşağıda gösterilmiştir. Buna göre ardışık logotaypların hatırlanma oranının %73.5, statik logotaypların hatırlanma oranının ise %65.7 olduğu saptanmıştır. Bulgulara göre ardışık logotaypların hatırlanma ortalamasının statik logotayplardan daha yüksek olduğu görülmektedir (Ergüven, 2012:134).



Şekil 2.11 : Logotaypların hatırlanma oranları

Kaynak : Ardan Ergüven, 2012:142

“Herhangi bir işaretin kalıcılığı onun kolay öğrenilebilirliği ve hatırlanabilirliği ile gerçekleştirilebilir. Bu özellik ticari olarak çok büyük öneme sahiptir. Ticari bir işaretin bu anlamda seyredilebilmesi ve okunarak seslendirilebilmesi, hatırlanabilirlik özelliğini artırmaktadır.”³

³ Ergüven, A. (2012). Ardışık Logotayplar ve Görsel Algı. 153. İstanbul.(s.8)

Bir zamanlar 1980’ler ve 90’ların başında MTV Müzik kanalının logolarında ardışık olma özelliği oldukça yoğun kullanılmaktaydı. MTV enerji dolu bir müzik kanalı olduğu için bu enerjisini logosuna da yansıtmıştır.

“11 Şubat 2007 tarihinde yayınlanan The New York Times gazetesinde Alice Rawsthorn, ardışık logotaypları farklı zamanlarda veya bağlamlarda ortaya çıkabilen, farklı kılıklara girebilen ve asla tam olarak nasıl görünecekleri tahmin edilemeyen semboller olarak ifade etmiştir. Bu bakış açısına en uygun örneklerden biri Google logotayıdır. Bu logotayp çoğu zaman farklı görünümde sunulmaktadır. Örneğin kutlamalar, yıldönümleri, uluslararası ve ulusal günler, Google logotaypını biçimlendiren başlıca temalardır. Olimpiyatlar, Dünya Kupası karşılaşmaları ve önemli kişilerin doğum günleri Google logotaypında işlenen diğer konular arasındadır. Sürekli değişen logotayp, bu akımının yaygınlaşmasına öncülük ederek grafik tasarımda önemli tabulardan biri olan logonun sabit kalması ilkesinin sorgulanmasını gündeme getirmiştir”⁴

Günümüzde, Google logotayı her türlü karaktere bürünebilmektedir. Bu logotayp çoğu zaman bilgilendirme amaçlı; resmi günler, özel günler, kutlamalar, önemli kişilikler, buluşlar, gibi daha bir çok farklılığı kendi logosu üzerinde yapmış olduğu değişimler ile bizlere sunmaktadır. Sürekli değişen logotayp, animasyonlarla ve eğitici interaktif yanlarıyla logosunu daha keyifli hale getirmektedir. Google hakkında açıklayıcı bilgilere üçüncü bölümde yer verilmiştir.

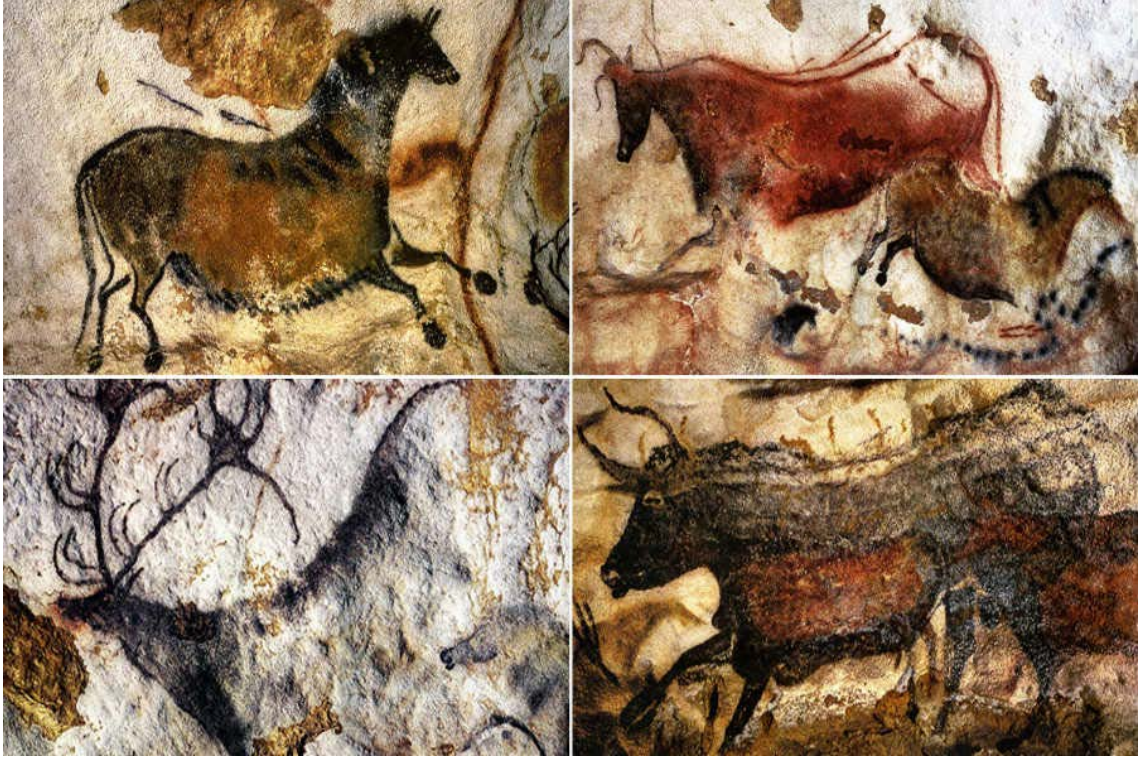
“İnsan beyni görsel bilgileri işlemeye daha fazla meyillidir. Bu nedenle insan beyninin %70’i görsel bilgileri işlemeye organize olmuştur. Yapılan araştırmalara göre öğrenilenlerin %83’ü görme, %11’i işitme, %3.5’u koklama, %5’i dokunma ve %1’i tatma duyuları aracılığıyla gerçekleşmektedir. Bunun yanı sıra bireyler dokunduklarının %10’unu, işittiklerinin %20’sini, gördüklerinin %30’unu, hem işitip hem gördüklerinin %50’sini, söylediklerinin %70’ini, yapıp söylediklerinin ise %90’ını hatırlamaktadır.”⁵

⁴ Ergüven, A. (2012). Ardışık Logotayplar ve Görsel Algı. 153. İstanbul. (Ergüven, 2012:17)

⁵ Perkmen, Serkan ve Öztürk, Ayten, Multimedya ve Görsel Tasarım, İstanbul: Profil Yayıncılık, 2009, (Ergüven, 2012:8)

BÖLÜM 3. ANİMASYON VE SİNEMA’NIN TARİHSEL SÜRECİ

İspanyada bulunan Altamira mağarası'nda 1879'da paleolitik dönemden kalma renkli duvar resimleri ortaya çıkarılmıştır. İlk insanlar yaşamını içinde sürdürdüğü bu mağara duvarlarına, çevresini gözlemleyerek algıladıklarını ve gördüklerini çizmeye başladılar. Resimler başta bizon olmak üzere at, geyik ve yaban domuzu resimlerinden oluşmaktaydı. Fransa da bulunan Lascaux Mağarası'nın duvarlarında da, paleolitik dönemine ait duvar resimleri bulunmaktadır. Buradaki resimlerde hayvan figürlerinden oluşmaktaydı (Şekil 3.1). Bu resimlerin bir özelliği de, hayvanların bazen dört yerine sekiz bacaklı olarak çizilmiş olmalarıdır. Böylece hayvanın yerinde durmadığı, yürüdüğü, "hareket ettiği" belirtilmek istenmektedir. Bu resimler hem canlandırma sinemasının hem de çizgi romanın uygarlık tarihindeki ilk tohumu sayılabilmektedir (Teksoy, 2005:15). Hareketli figürler kullanılarak çevresine ve yeni nesillere bir takım hikayeler anlatılmaya çalışılmıştır.



Şekil 3.1 : Lascaux mağara resimleri

Kaynak : www.wannart.com/wp-content/uploads/2017/10/lascauxday.jpg

Antik Mısırda bulunan Beni Hassan mezarlığında art arda dizilmiş görüntüler bir takım hareketli figürleri temsil etmektedir. Buna benzer hareketi tasvir eden çalışmalar Mısır duvar resimlerinin çoğunda karşımıza çıkmaktadır. Hareket olgusunun kullanımını ve önemini eski çağlardan beri günümüze kadar ulaşılmış ve gün yüzüne çıkmış arkeolojik kalıntılar sayesinde bilinmektedir. Bu hareket olgusunu anlatan resimlemeler çeşitli eşyalar üzerinde de bulunmuştur (Şekil 3.2).



Şekil 3.2 : Beni Hassan mezarlığındaki çizimler
Kaynak : www.flickr.com/photos/stefangeens/3071414951

“Çevresinde gözlemlediği nesneleri görselleştiren, onları yorumlayan insanoğlu, hayal gücünün de yardımıyla farklı bir boyut keşfetmiş, hatta kimi zaman görmediklerini, görünemeyen soyut kavramlarda görselleştirerek yeni sanat türleri yaratmıştır.”⁶

3.1. Canlandırma Sanatının Tarihsel Gelişimi

Animasyon tarihi sinematografinin gelişmesinden çok öncesine dayanmaktadır. Tarihsel süreç içerisinde gölge oyunu ve sihirli fenerler yaklaşık 1640’lı yıllardan beri bilinmektedir. Yansıtılarak oluşturulmuş ve hareket eden bu görüntüler ile gösteriler

⁶ Uçar, Tevfik Fikret. Görsel İletişim ve Grafik Tasarım. İstanbul: İnkılap Yayınevi, 2004. (s.19)

yapılmaktaydı. 1830'lu yıllardan sonra ise disklerden oluşan Fenakistiskop ve benzeri cihazlar modern animasyonun ve sinematografinin temellerini atmıştır.

Çizimleri bir duvara yada perde üzerine yansıtabilmek için ilk girişim 1640 yılında Athanasius Kircher tarafından sihirli fener ile yapılmıştır. Zaman içerisinde geliştirilerek birbiri ardına akan bu görseller ile basit hareketli görüntüler elde edilmeye çalışılmıştır. Kircher, her figürü ayrı cam parçalarına çizmiş ve bu cam parçalarını fener önünde hareket ettirdiğinde cama çizilmiş figürlerin algımızda hareket izlenimi uyandırdığı gözlenmiştir. Bu sahne ağzını açıp kapatan bir adamın ağzı açıkken içeri farenin girmesiydi (Williams, 2009:12).

1824'te Peter Mark Roget, 'ın ortaya atmış olduğu ilke, gözlerimizin geçici olarak gördükleri şeylerin görüntüsünü kısa bir süreliğine koruduğu ilkesiydi. Eğer böyle bir durum söz konusu olmasaydı, bir dizi görüntüde kopmamış bir bağlantı illüzyonunu asla alamazdık ve ne filmler ne de animasyon mümkün olamazdı. Birçok insan, filmlerin gerçekte hareket etmediğini ve bir dizi halinde yansıtıldıklarında hareket eden görünen görüntüler olduklarının farkında bile değildirler (Williams, 2009:13). Görme eyleminde ışık nesne üzerine düşer ve göze yansıyan bu ışık görüntüyü sinir sinyalleri ile beyne iletir.

“Görme konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir.”⁷

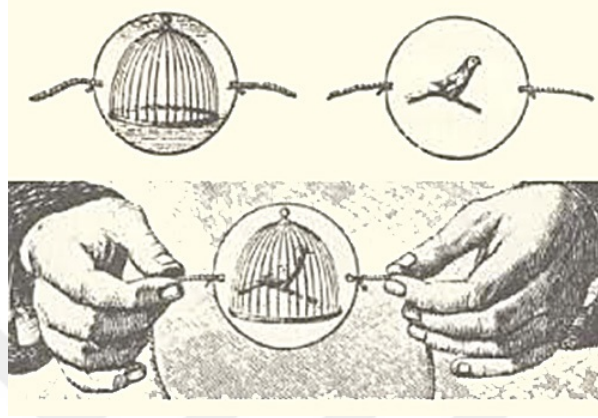
Otomatlar

Hareket edebilme yeteneği olan insan, hayvan figürleri gösteren üç boyutlu objelerdir. İlk araçları Alexandria Hero'nun MÖ.3.yüzyılda, hidrolik bir güçle hareket eden figürler ile makinelerin detaylarını çizip gösterdiği yazılarından anlamaktayız. Çizimler arasında tazyikli suyla çalıştığı düşünülen ve ağacın altında uyuyan ejdarhaya ok fırlatan Herkül ve kuşların tasviri görülmektedir (Furniss, 2013:116).

⁷ Berger, J. (1986). Görme Biçimleri (Metis Yayınları b.). (Y. Salman, Çev.) İstanbul.(s.7)

Thaumatrope

1824 yılında, John Ayrton Paris thaumatrope'yi bulmuştur. Bir tarafında kuş görseli diğer tarafında boş kafes görseli olan bir diskten oluşmaktaydı. Diski bağlı ip sayesinde kendi ekseninde çevirdiğimizde kuşun kafeste olduğu yanılsamasını görmüş oluruz (Şekil. 3.3).



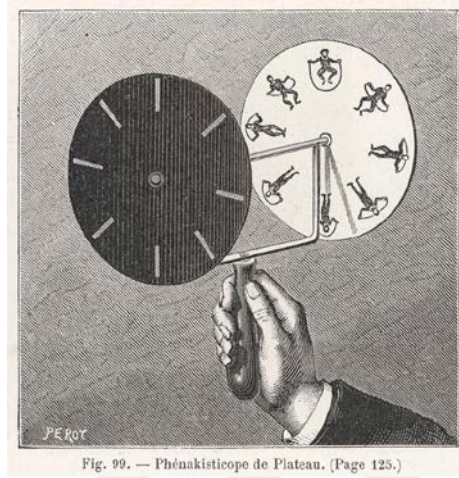
Şekil 3.3 : Thaumatrope

Kaynak : www.mim.cl/images/QRimg/F1.jpg

Fenakistiskop

Ağ tabaka izlenimi gösteren aygıtlardan biridir. Yunan kökenli “Phenakistiscope” göz aldatması anlamına gelmektedir. 1830'ların başlarında Belçikalı Joseph Plateau ve Avusturyalı Simon von Stampfer tarafından neredeyse eşzamanlı olarak bulunmuştur. Plateau, ışığın ağ tabaka üzerindeki etkisinin saniyenin onda biri gibi bir süre daha devam ettiği yönünde bilimsel çalışmalar yapmıştır. Fenakistiskop hareket eden resimlerin illüzyonunu gösteren ilk alet olma özelliğini taşımaktadır. Sinemanın gelişimine katkı sağlayan aletlerden biri olmuştur. İki disk tutacak şekilde bir ayak üzerine monte edilmiş belli bir aralıkla tutturulmuş karşılıklı iki disk vardır disklerden biri belli genişlikte ve belli aralıklarla diskin çevresi boyunca kesilmiş oluklar vardır bu oluklardan birine yaklaşıp bakıldığında bu boşluktan karşı disk üzerine yine disk çevresi boyunca aynı çizimin farklı pozlarının çizilmiş hallerini görürüz. İki disk birbirine bağlı ve ikisi de aynı hızlarda dönmekte. Disk belli bir hızla döndürüldüğünde ilk diskteki oyuktan karşı diskteki görsele baktığımızda hareket yanılsamasını görmüş oluruz. Aynı hareket yanılsamasını tek disk üzerinde de görmek mümkündür bunun için diskin bir yüzüne belli mesafelerle çizilen farklı pozlar arka boş yüzeydeki belli mesafelerle oluşturulmuş

oyuklardan aynaya bakıldığında ve disk belli bir hızla çevrildiğinde aynada yansımış olan görseli hareket ediyormuş izlenimiyle algılamış oluruz (Şekil. 3.4).

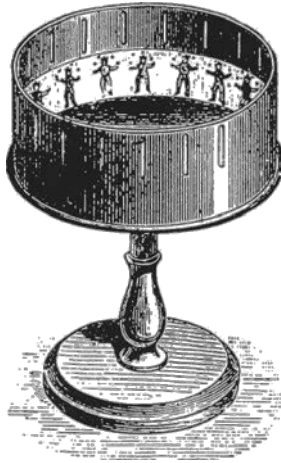


Şekil 3.4 : Fenakistiskop

Kaynak : www.fineartamerica.com/featured/plateaus-phenakistoscope-a-variant-mary-evans-picture-library.html

Zoetrop

1867'de ABD'de ortaya çıkmış ve o dönemlerde oyuncak olarak satılmıştır. Belli mesafelerde dikey ve dar kesilmiş silindir üzerindeki dikdörtgen kesitlerden silindir içerisine bakıldığında, silindir düzeneği belli bir hızla çevrilmesiyle içerisine yerleştirilmiş şerit üzerine belli aralıklarla art arda çizilen görsellerin illüzyon etkisi yarattığını ve bakılan sabit çizimlerin zihnimizde hareket ediyor izlenimi uyandırdığını görmekteyiz (Şekil. 3.5).

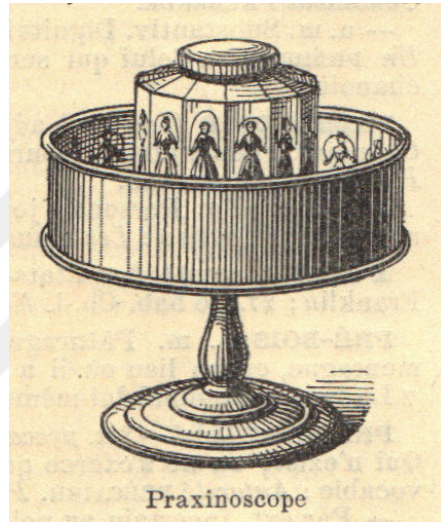


Şekil 3.5 : Zoetrop

Kaynak : www.iknigi.net/books_files/online_html/132037/i_079.png

Praxinoscope

Fransız Charles Emile Reynaud tarafından 1877 yılında tasarlanmıştır. otuz metrelik yarı saydam olan şeritler üzerine Reynaud tarafından elle çizilerek yapılmış resimler silindir içindeki aynalar tarafından dışarı yansıtılabilmekteydi. Bu çizimler bir takım eylem dizilerinden oluşmaktaydı. Küçük bir delikten bakıldığında ve silindir döndürüldüğünde bu resimler hareket algısı oluşturuyordu. Ayrıca bunları dışarı yansıtmak için ışık kaynağı kullanılmıştır. Bu çalışma canlandırma sinemasının yolunu açan çalışmalardan biri olmuştur (Şekil 3.6).

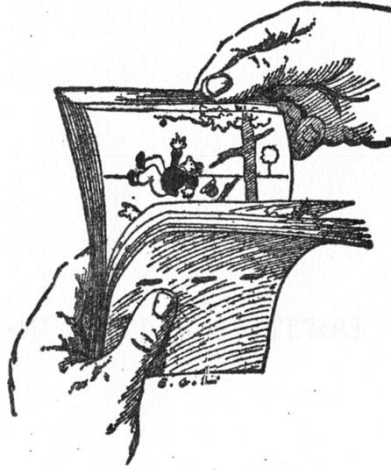


Şekil 3.6 : Praxinoscope

Kaynak : www.mpenningtonvt2p1.files.wordpress.com/2014/12/69677854.jpg

Flipbook

1868'de ortaya çıkan diğer icatların aksine dairesel yerine doğrusal olan görüntü dizilerinden oluşmaktaydı. Diğer icatların aksine bilinen en basit ve en popüler olanıdır. Her sayfasında hareketin her aşamasını temsil edecek çizim yada fotoğrafların sıralı olarak bulunduğu kitaptır. Sayfalar belli bir hızla art arda çevrildiğinde son sayfaya gelene kadar belli aralıklar ile görmüş olduğumuz tüm sabit görsellerin hareket ettiğini görmüş oluruz (Şekil 3.7). Birçoğumuz Okul yıllarında defter ve kitapların köşelerine çizerek sayfayı çevirdiğinde bu çizimlerin canlandığını görmüştür.



Şekil 3.7 : Flipbook

Kaynak : www.baianat.com/books/animation-revolution/simple-animation

Elle kağıt üzerine çizilen klasik animasyonlarda animatörler kağıt üzerine çizdikleri pozları belli bir hızla çevirerek hareketi önceden görmüş olur ve gerekli düzeltmeleri izlemiş olduğu hareketin iyi görünüp görünmemesine göre değerlendirmiş olur. Günümüzde klasik animasyonlara sağladığı avantajlardan dolayı dijital platformlardaki animasyon programları tercih edilmektedir. Burada ışıklı masaya ihtiyacınız yoktur, önceki ve sonraki pozları çok net ve istediğiniz saydamlıkta ve renklerde görebilmektesiniz, bu da ara çizimlerin daha rahat biçimde çizilmesini sağlamakta ve çizimleri art arda anında istediğiniz hızda oynatma ve test etme şansınız var. Tüm bu teknik gelişmelerin çizgi film sanatının doğmasına ve sinemanın icadında büyük katkıları olmuştur.

3.1.1. Canlandırma Sinemasının Öncüleri

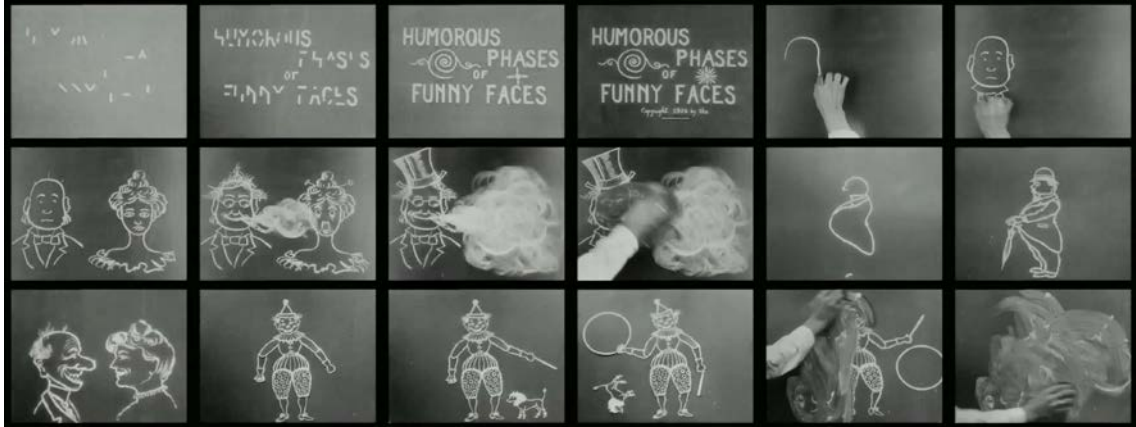
Charles Emile Reynaud

Fransız mucit Emile Reynaud canlandırma sinemasının öncüleri arasında sayılmaktadır. 1877 yılında tasarlamış olduğu silindirik bir yapıya sahip olan Praxinoskop (Praxinoscope) ismini verdiği bir alet icat etmiştir. Fenakistiskop'tan daha gelişmiş özelliklere sahip olan ve henüz icat edilmemiş sinema projektörü sistemini çağrıştıran bu sistemin gelişmesine öncülük eden bir yapıya sahiptir. Yarı saydam olan şeritler üzerine elle çizilerek yapılmış resimler silindirik içindeki aynalar tarafından yansıtılıyordu. Küçük bir delikten bakıldığında ve silindirik döndürüldüğünde bu resimler hareket algısı

oluşturuyordu. Bunları dışa yansıtmak için ışık kaynağı kullanmıştır. Silindir içindeki çizimleri karşı duvara yansıtmayı ve silindir döndükçe saydam şerit üzerine çizilmiş resimler sırasıyla art arda yansımış ve çizimlerin hareket etmesini sağlamıştır. Her film şeridi üzerinde elle çizilerek boyanmış yüzlerce çizim bulunmaktaydı. filmler on, on beş dakikalık sürelerden oluşmaktaydı. Çizimler Charles Emile Reynaud tarafından yapılmaktaydı. Sinemada olduğu gibi durağan görüntülerin belirli bir hızda perdeye yansıtılması sonucunda, bu görüntüler hareket ediyormuş izlenimini uyandırmaktaydı.

James Stuart Blackton

1896'da New York gazetesi karikatüristlerinden olan James Stuart Blackton, hareketli resimler üzerinde deneyler yapan mucit Thomas Edison ile röportaj yapar. Edison, Blackton'ın çizimlerinden etkilenmiş ve seri halinde bazı çizimler yapmasını istemiştir. Edison, kara tahtaya Blackton tarafından tebeşirle çizilmiş bu çalışmaları aşama aşama fotoğraflamıştır. Tahtadaki çizimleri silme aşamalarında ise video çekimi yaparak filme almıştır. stop-motion ve cut out teknikleri bu film'de kullanılmıştır. Blackton bu çalışmada üç bin'e yakın resim çizmiştir. 1906'da, Komik Yüzlerin Komik Aşamaları filmi halk tarafından izlenmiştir. Blackton, bu ilk kısa animasyon film denemesi ile çizgi film öncüleri arasındaki yerini almış bulunmaktadır (Şekil 3.8).



Şekil 3.8 : Komik Yüzlerin Komik Aşamaları

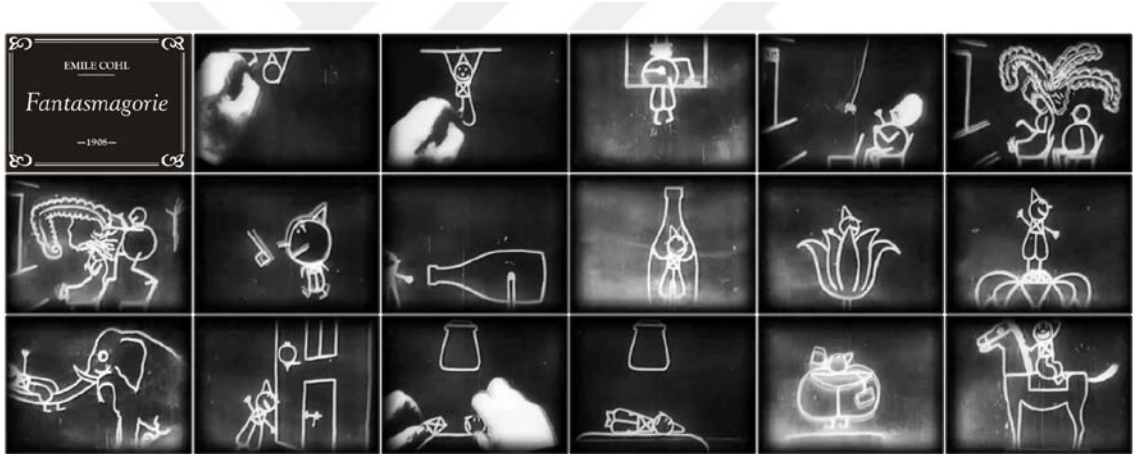
Kaynak : www.loc.gov/search/?in=&q=humorous+phases+of+funny+faces&new=true&st=

Emile Cohl

Emile Cohl (Emile Courtet, 1857-1938) canlandırma sinemasının öncülerinden sayılan Fransız karikatür ve çizgi roman sanatçısıdır, sinema'da canlı resim tekniğinin

yaratıcısı sayılan Charles Emile Reynaud'un izinden gitmiştir. 1907 yılında büyük resimler çizmeyi ve bu resimlerin teker teker fotoğraflarını çekmeyi düşünmüş ve Reynaud'un düşünüy "Fantasmagorie" filmi ile gerçekleştirmiştir.

Sinema tarihinin ilk çizgi filmi sayılan üç dakikalık "Fantasmagorie" 1908 yılında iki yıl süren bir çalışma sonucunda ortaya çıkmıştır (Şekil 3.9). Kağıt üzerine çizilerek yapılmış iki bin'e yakın sayfa tek tek filme alınarak gerçekleştirilmiştir, Paris'te izleyenlerin beğenisine sunmuştur. Film bir palyaçonun maceralarını anlatmaktadır. Cohl'un bu çalışması çizgi film sanatının gelişmesinde büyük pay sahibi olmuş ve öncülük etmiştir. Film tarihçilerine göre elle çizilerek ve geleneksel teknikler kullanılarak oluşturulmuş ilk çizgi film olma özelliği taşımaktadır. Filmin başında ana karakterin Cohl tarafından çizilmesi ve sahnelerden birinde ise karakterin parçalarının elle birleştirilmesi gibi canlı olarak videoya çekilmiş sahneler de mevcuttur.



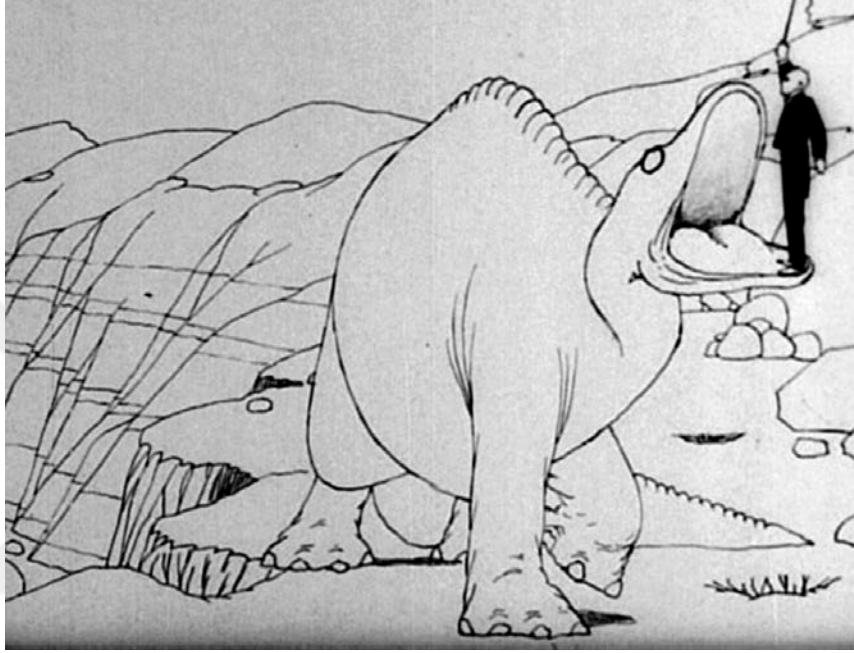
Şekil 3.9 : Fantasmagorie

Kaynak : www.archive.org/details/Fantasmagorie

Winsor McCay

Popüler çizgi roman Küçük Nemo'nun yaratıcısı Amerikalı Winsor McCay, animasyonu sanat formu olarak geliştirmeye çalışan kişidir. 1911 de gerçekleştirdiği Küçük Nemo çalışması dört bin çizimden oluşmaktaydı. Bu çalışma New York'ta gösterime girmiş büyük ses getirmiştir. İkinci filmi 1912 yılında yapılan Bir Sivrisinek Operasyonu ismiyle çıkardığı kısa çizgi filmidir.

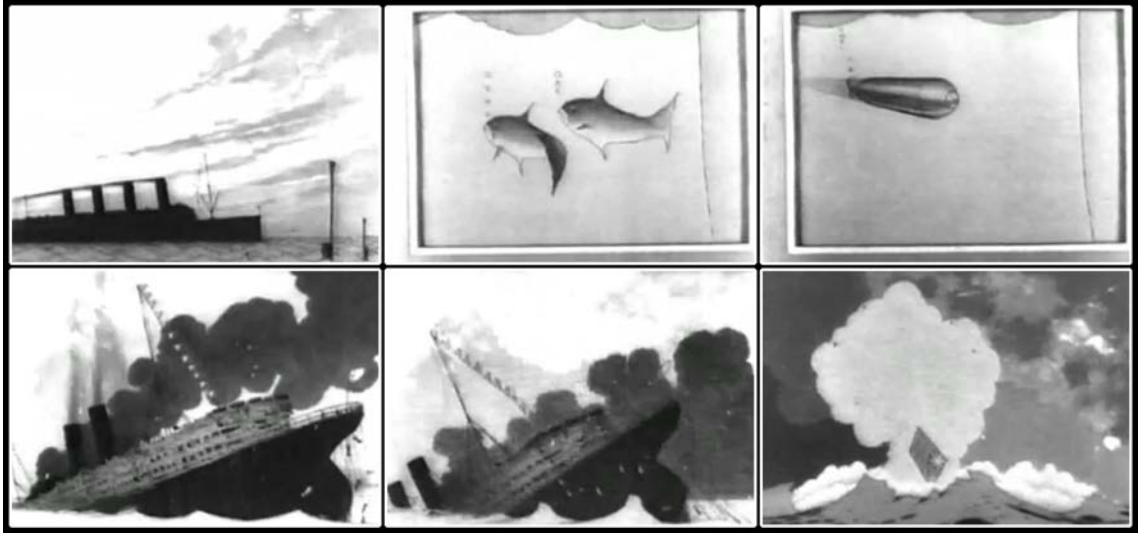
McCay 1914'te en çok bilinen kısa çizgi film'i olan Dinozor Gertie'yi (Gertie the Dinosaur) çıkarmıştır (Şekil 3.10). Filmde yer alan Dinozor Gertie, kişiliğe sahip bir karakter olarak canlandırılmıştır ve bir hayvana kişilik kazandırılan ilk çalışma örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Canlı bir yaratıktan sevimli bir kişilik kazandırma fikri izleyicide büyük bir etki yaratmıştır (Krasner, 2008:5).



Şekil 3.10 : Dinozor Gertie

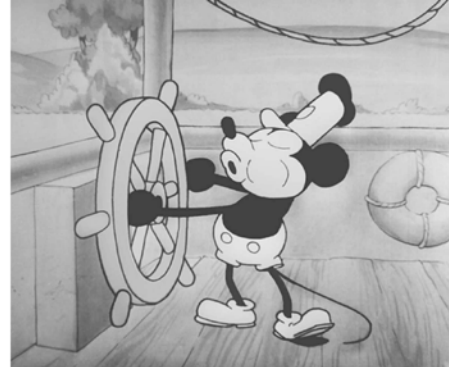
Kaynak : www.imdb.com/title/tt0004008/mediaviewer/rm433721088

McCay ayrıca 1918'de ilk ciddi dramatik belgesel çizgi film olan Lusitania'nın Batması (The Sinking of the Lusitania) filmini yapmıştır (Şekil 3.11). Bu çalışma savaş propagandası filmi olma özelliği ve bugüne kadar yapılmış çalışmalardan en uzun süreye sahip olan çizgi film olma özelliğini taşımaktaydı. Ayrıca gerçekçilik ve dram konusunda atılmış adımlardan biriydi. McCay özenli bir çaba ile işten sonraki boş zamanlarında kendisi tarafından iki yıl gibi bir sürede çizilerek yapılan çizgi film için yirmi beş binden fazla çizim yapılmıştır.



Şekil 3.11 : Lusitania'nın Batması
Kaynak : www.bunkhistory.org/resources/1750

Yirmili yıllarda sessiz sinema döneminde Avustralyalı karikatürist Pat Sullivan tarafından yaratılan ve Otto Mesmer tarafından 1923 yılında canlandırılan çizgi film karakteri Kedi Felix, (Şekil 3.12) izleyicinin dikkatlerini üzerine çekmiş ve popüler olmuş bir animasyon karakteri olmuştur. Sinema tarihinin en tanınmış çizgi film karakterlerinden biridir. Felix karakteri gerçek kişilik kazandırılan çizgi film karakteri olma özelliği taşıyordu. 1920'li yıllardan 1930'lu yıllara kadar en ünlü çizgi film dizisiydi. Sessiz sinema döneminde gerçekleşen Felix için yapılan çizgi filmler sesli sinemaya ayak uyduramamış ve yirmi'li yıllardaki popüleritesini Walt Disney şirketine ait 1928 yapımı ilk sesli çizgi film olan "Steamboat Willie" filmindeki Miki Fare (Mickey Mouse) karakterine bırakmak zorunda kalmıştır (Şekil 3.12).



Şekil 3.12 : Solda Felix, sağda Mickey Mouse karakterleri
Kaynak : www.lambiek.net/artists/image/s/sullivan_p/sullivan_p_felixthecat.jpg
www.imdb.com/title/tt0019422/mediaviewer/rm4277806080

Walt Disney

Walt Disney 1923 yılında Kaliforniya'ya geldikten kısa bir süre sonra başarılı olmuştur. New York'ta bir distribütör, M. J. Winkler, ile 16 Ekim 1923 tarihinde Alice Komedileri dağıtmak için sözleşme imzalamış ve bu tarih Disney şirketinin başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Başlangıçta Disney Brothers Cartoon Studio olarak bilinen şirket, Walt Disney'in ve kardeşi Roy'un önerisiyle Walt Disney Studio olarak ismini değiştirmiştir.⁸

Walt Disney, Alice Komedileri'ni dört yıl boyunca devam ettirmiş, 1927'de, onun yerine başka bir çizgi film serisine geçmeye karar vermiştir. Bu yeni dizi, Şanslı Tavşan Oswald adında bir karakterdi. Bir yıl içinde 26 bölüm yapılmıştır. Walt Disney Oswald'ın haklarının kendisine ait olmadığını fark ettiğinde yeni bir karakter bulmak zorunda kalmış ve o karakter Mickey Mouse karakteri olarak karşımıza çıkmıştır. Baş animatör Ub Iwerks ile, Walt Disney, ünlü Fare Mickey Mouse karakterini tasarlamış ve ona kişilik vererek herkes tarafından sevilmesini sağlamışlardır.⁹

Çiçekler ve Ağaçlar (Flowers and Trees) çizgi filmi ilk renkli çizgi film olma özelliği taşımaktadır. Disney stüdyoları tarafından 1932'de gerçekleştirilmiştir (Şekil 3.13).

Walt Disney, 1937 yılında gösterime giren Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler (Snow White and The Seven Dwarfs) ile uzun metrajlı çizgi film yapımına yönelmiştir, filmin yapımı stüdyo tarafından üç yıl sürmüş ve seksen üç dakika uzunluğundadır. Canlandırma sinemasının ilk uzun metrajlı çizgi film örneği 1917 yılında Cut-out animasyon tekniği ile Quirino Cristiani ve Federico Valle yönetiminde gerçekleştirilen, bir saat uzunluğundaki El Apóstol (Havari) adlı filmidir.

Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler çizgi filmi büyük başarılarla imza atmıştır, bu başarı Disney stüdyolarının büyümesini sağlamış ve animasyon dünyasının geleceğinin

⁸ www.d23.com/disney-history/

⁹ www.d23.com/disney-history/

parlak olacağının kanıtı niteliğinde bir çalışma olmuştur (Şekil 3.14). Stüdyo bu filmin başarısı sonrasında 1940'lı yıllarda gerçekleştirmiş olduğu filmler arasına Pinokyo, Fantasia, Dumbo, Bambi gibi başarılı filmleri eklemiştir

Disney'in bu başarıları Hollywood stüdyoların ilgisini çekmiş ve bu sektöre girmelerini sağlamıştır.



Şekil 3.13 : Çiçekler ve Ağaçlar

Kaynak : www.imdb.com/title/tt0022899/mediaviewer/rm4039842304



Şekil 3.14 : Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler

Kaynak : www.flickr.com/photos/truusbobjantoo/40587975203

Disney haricinde, animasyonun popüler olduğu ve yaygınlaştığı 1930'lardan II. dünya savaşı yıllarına kadar farklı stüdyolar tarafından yapılmış önemli çizgi film çalışmaları mevcuttur bunlardan bazıları:

Max Fleischer; Temel Reis, Gulliver'in seyahatleri

Warner Bros (WB); Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig

Metro-Goldwyn-Mayer (MGM); Tom ve Jerry, Droppy

Universal Stüdyosu; Ağaçkakan Woody (Woody Woodpecker)

(Williams, 2009:20).

Miki Fare Walt Disney, Bugs Bunny Warner Bros (WB), Ağaçkakan Woody Universal Stüdyolarının maskotu haline gelmiş karakterlerdendir.

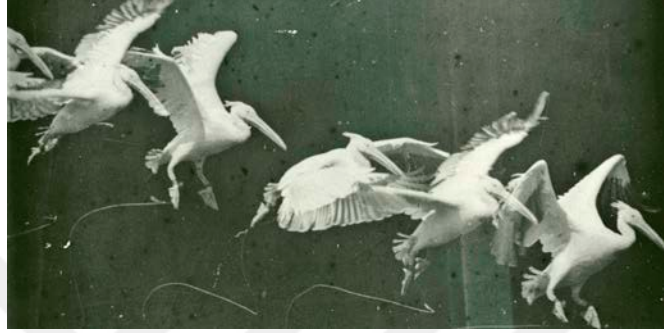
3.2. Fotoğraf ve Sinema

İnsanoğlunun geçmişinden beri bulmuş olduğu basit teknikler ile çizimleri ve fotoğrafları canlandırarak hareketli görüntüler elde etme isteği sinemanın doğuşuna zemin hazırlamıştır.

On dokuzuncu yüzyılın ortalarında fotoğrafın gelişmesi ve buna paralel olarak sürekli gelişim içerisinde olan farklı icatların çıkmasıyla beraber fotoğraflara hareket kazandırılmış ve sonraki zamanlarda sinemanın icadına zemin hazırlanmıştır. İnsan ve hayvan hareketlerini analiz etmek bilimsel çalışmalarında kullanmak amacıyla bunların peş peşe fotoğraflanmasını farklı yöntemler kullanarak uygulayan ilk kişiler, bilim adamı Etienne-Jules Marey (1830-1904) ve şovmen Eadweard Muybridge (1830-1904) dir. Buradaki farklılık, hareketin her pozunun farklı film tabakalarında gösterilmesi yada tek film tabakası üzerinde gösterilmesiydi. Marey on iki fotoğrafı tek film tabakası üzerinde göstermek için on iki lensli kamera kullanmıştır.

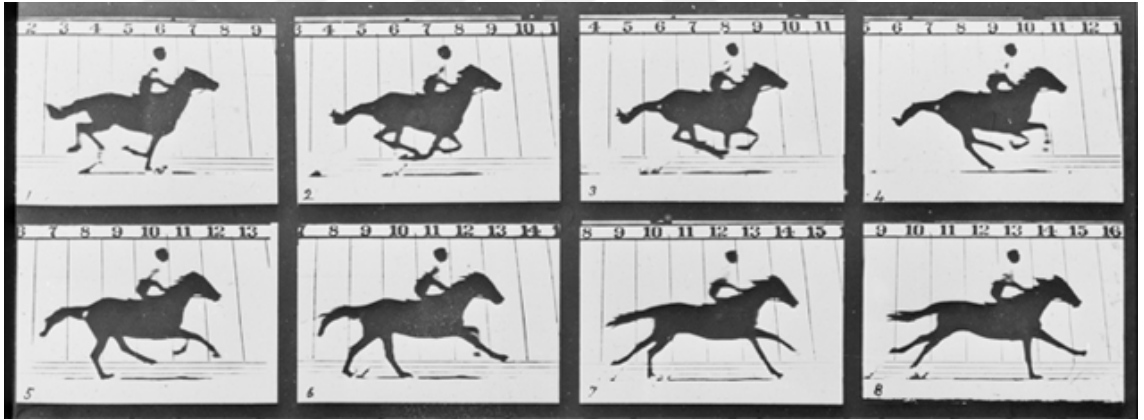
Marey hareketin farklı pozları tek film tabakası üzerine pozlamış (Şekil 3.15), Muybridge ise ayrı film tabakaları üzerine pozlamıştır (Şekil 3.16).

Fotoğrafın bulunmasıyla beraber canlıların hareketlerinin tüm aşamaları pozlanmıştır. Bu pozlar Çizgi film sanatçıları (Animatör) için referans kare olabilmekte ve hareketleri daha iyi analiz etmelerini sağlamaktadır. Fotoğraf sanatının, Çizgi film sanatının gelişimine, sinemanın bulunuşuna büyük katkıları olmuştur. Animasyon zamanla değişen teknolojiyle beraber gelişimini sürdürmüştür.



Şekil 3.15 : Etienne-Jules Marey

Kaynak : www.wikiwand.com/en/%C3%89tienne-Jules_Marey



Şekil 3.16 : Eadweard Muybridge

Kaynak : www.eadweardmuybridge.co.uk/

Eadweard Muybridge hareketin çözümlemesini bu deneyle başarabilmiştir. Yan yana dizilmiş fotoğraf makinalarının aşamalı olarak pozlanması sonucu hareket kavramını gösteren hareketsiz görüntüler ortaya çıkmıştır.

Hareketli resim tutkusu, tarihin eski çağlarına dek uzayabilmektedir. Görüntülere hareket kazandırılması, Lumiere Kardeşler'in, birkaç yüzyıl öncesine dayanmaktadır.

Sinemanın tarihi Lumiere Kardeşler'le başlar. 1895 yılında Paris'te ilk filmlerini gösterirler..

Thomas Edison'un arka aydınlatma teknolojisi kullanarak ürettiği cihazlar sayesinde saydam film şeridindeki görüntüler perdeye yansıtılabiliyordu. Tüm bu gelişmelerden sonra sinematografi ve hareketli görüntülerden oluşan sessiz film icat edilmiştir. Sinema, eğlence sektörünün vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir.

Büyülü Fener'in, 1660 yılında icat edildiği bilinmektedir. cam üzerine çizilmiş görsellerin mum ışığı aracılığıyla bir perdeye ya da duvara yansıtılmasını sağlar. Yansıtılan bu görüntüler duvarda hareketli görüntü oluşmasını sağlamaktadır. On dokuzuncu yüzyılın sonlarında ise lensler geliştirilmiş ve büyük aşamalar kaydedilmiştir.

İsa'dan önce birinci yüzyılda yaşamış olan Latin şair Titus Lucretius Carus, şiir kitabında şöyle yazmaktadır: "tık görüntü kaybolduğunda yerini bir başka görüntü alır ve değişik bir biçime bürünür. Bunu ancak aklımızın hızıyla açıklayabiliriz." Sinemanın icadında önemli bir yere sahip olan ağ tabaka izlenimine Carus'un bu ilkesiyle değinmiş olduğunu görürüz. Ağ tabakadaki bu izlenim şu şekilde gerçekleşmektedir. Gözümüzün önündeki bir nesnenin, nesne gözün önünden yok olduktan sonra da, saniyenin onda biri gibi bir süre ile bu yok olan nesnenin görüntüsünü gözün ağ tabakasında görmeye devam ederiz. Ağ tabakadaki görüntünün bir süre varlığını koruması sinemanın hareketsiz görüntülere hareket kazandırılmasının yolunu açmıştır (Teksoy, 2005:16).

Nesne gözün önünden geçtikten sonra nesne varlığını bir müddet koruduktan sonra gözün önüne gelen ikinci bir görüntü, bu ilk görüntünün devamıymış gibi algılanmaktadır, iki görüntü arasındaki boşluğu algılamayız. Bu durum cansız nesneleri hareket ediyormuş gibi görmemizi sağlamaktaydı. Tıpkı çizgi film ve sinemada art arda belli sürelerle gösterilen çizim yada fotoğraf karelerinin canlanması gibi. Plateau ilk kez, gözün ve beynin ayrı resimleri birleştirerek algılayabilmesi için resimler arasında belirli bir aralık olması gerektiğini kavramış ve saniyede on altı resim geçirmenin doğru bir çözüm olacağını belirtmiştir (Teksoy, 2005:20).

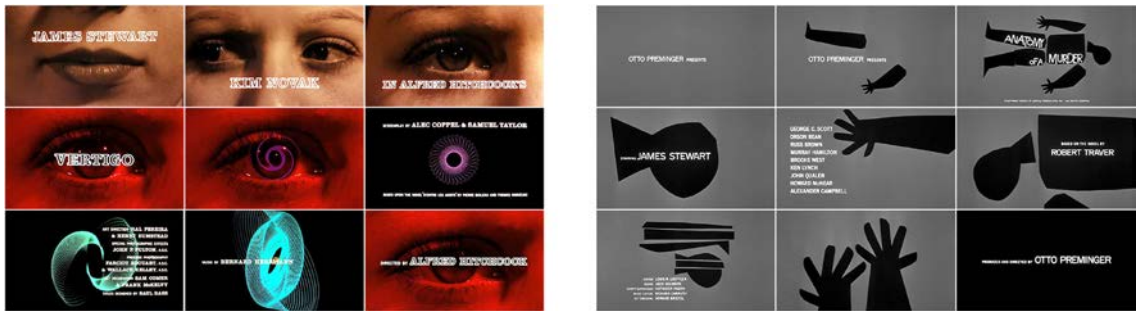
Objektifinin önünden bir saniyede geçen yirmi dört film karesi, seyircinin beyaz perdede hareketli resimler olarak algılamasını sağlamaktadır. Sinemaya ulaşan buluşların

ilki "karanlık oda" adını taşır. Lumiere Kardeşler ilk filmlerinde objektifin önünden saniyede on beş film karesi geçirmekteydi. Edison ise dakikada kırk sekiz görüntünün geçtiği bir düzenek hazırlamıştı. 1920 - 22 yılına dek sessiz sinemada saniyede on altı görüntü, sonraki zamanlarda ise saniyede on sekiz görüntü geçecek şekilde kullanılmıştır. Sesli sinemaya geçildiği dönemde ise film üzerine sesin de işlenebilmesi için bu sayı film şeridinden saniyede yirmi dört görüntü olacak biçimde düzenlenmiştir.

Filmde kullanılan kare hızları algımızda canlandırdığımız film karelerinin daha gerçekçi biçimde canlanması anlamına gelmektedir. Bu yüzden filmin akıcılığında önemli bir yere sahiptir.

3.3. Hareketli Grafik ve Film Jenerikleri

Saul Bass, yirminci yüzyılın önde gelen Amerikan grafik tasarımcılarından biriydi. Çok sayıda sinema filmine ve dizilere kurumsal logolar ve film afişleri tasarlamıştır. Bass, hareketli görüntüler için seçkin kinetik tipografi kullanarak dikkat çekici ve etkili film jenerikleri hazırladı. Bu tekniği Hollywood filmlerinde tanıtan ilk kişidir. Vertigo (1958), Anatomy of a Murder (1959), North by Northwest (1959), Psycho (1960) gibi filmlere hareketli jenerikler hazırlamıştır (Şekil 3.17).



Şekil 3.17 : Vertigo -Psycho

Kaynak : www.artofthetitle.com/title/vertigo/
www.artofthetitle.com/title/anatomy-of-a-murder/

1960'larda, Warner Bros'un önemli Animatör'lerinden biri olan, Looney Tunes ve Merrie Melodies gibi çizgi film serisindeki çalışmaları ile tanınan Friz Freleng, Pembe

Panter (The Pink Panther 1963) filminin açılışı için kısa bir çizgi film animasyonu hazırlamıştır (Şekil 3.18). Bu çalışma bir pop ikon haline gelmiştir (Krasner, 2008:19).

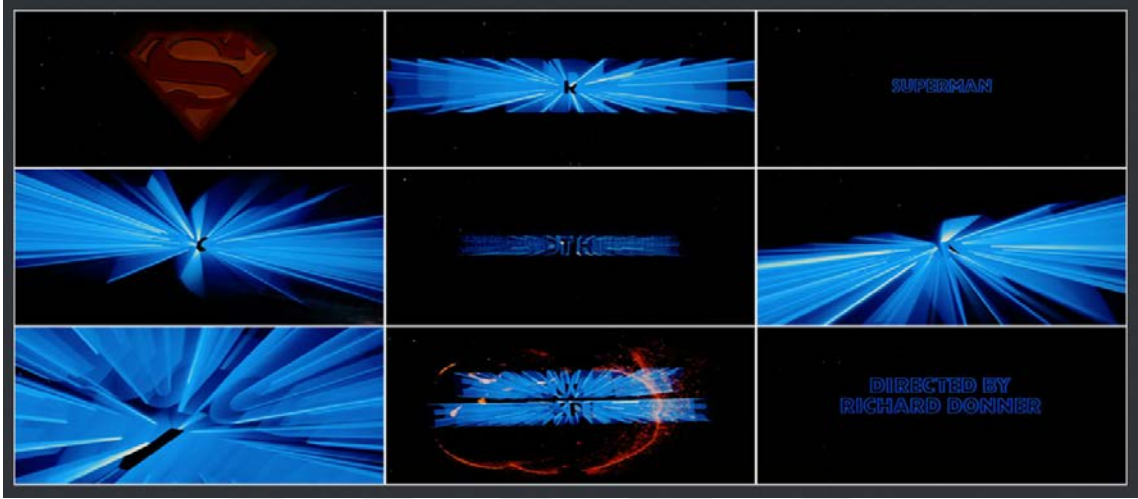
ABD haricinde dünya genelinde de sevilen bir karakter olma başarısını göstermiştir. Bu çalışma 1965'te kısa animasyon dalında Oscar kazandı. Jenerik tasarımlarındaki bu çalışmalar bilgisayar teknolojisinin gelişmesi iki ve üç boyutlu dijital tasarım programlarının ortaya çıkmasıyla büyük bir ivme kazanmıştır.



Şekil 3.18 : Pembe Panter

Kaynak : www.youtube.com/watch?v=xMiRxq12Fx0
www.imdb.com/title/tt0057413/mediaviewer/rm4067853312

Ünlü grafik tasarımcı Saul Bass'ın çalışmalarından ilham alan Richard Greenberg, yıllarca ikonik film başlıkları yaratmaya yardımcı olacak Richard Alan Greenberg, 1978 yapımı Superman filminin girişinde uçurarak oluşturduğu yazılar, üç boyutlu tipografi animasyonunda bilgisayar destekli efektlerin uygulandığı ilk örneklerden biridir (Şekil 3.19).



Şekil 3.19 : Superman giriş jeneriği.

Kaynak : www.artofthetitle.com/title/superman/

3.4. Bilgisayar Teknolojisinin Sinema ve Animasyon Sanatına Katkıları

Bilgisayar teknolojilerinin kaynağı farklılıklar gösterebilmektedir. Başlangıcının abaküse dayandığını söyleyenler olduğu gibi, 1700'lerin ortasında otomat ve mekanik aletlerin yaratıcısı Jacques de Vaucanson'un dalga üretmek için kullandığı delikli kart sistemini geliştirmesinin izinden gidildiği söylenmektedir. Berlin'de yaşamış ve inşaat mühendisi olan Konrad Zuse ise 1938 yılında otomatik hesap makineleri geliştirdiği için bazıları tarafından "modern bilgisayarın mucidi" olarak uluslararası üne kavuşmuştur. Bir istatikçi olan Herman Hollerith, 1920'li yıllarda istatistikleri daha hızlı hesaplayabilmek için delikli kart sistemini geliştirmiş ve daha sonra başkalarıyla ortaklıklar kurarak International Business Machines (IBM) şirketini kurmuştur. 1970'lerin sonuna dek seksen sütundan oluşan IBM delikli kart sistemini bilgisayarlar için standart bir araç haline getirmiştir. İngiltere'de Manchester Üniversitesi'nde Sir Frederic William ve Tom Kilburn dünyada ilk kez depolanmış-program elektronik bilgisayarı olan ve ilk kez

alışan "Baby" lakaplı Scale Experimental Machine (SSEM) geliştirilmiştir ve 1948 yılında. alıştırılmıştır (Furniss, 2013:293).

Bilgisayar teknolojisi, Devletlerin askeri alanlarda yapılacak alışmalar için verilen büyük destekler neticesinde yapılan büyük projelerin hayata geçirilmesi sayesinde olmuştur. İlk interaktif bilgisayar sistemleri askeriyede pilotların eğitimi için gerçek uçak kullanılmadan yapılan uçuş simülasyon sistemleri için geliştirilmiştir.

Bilgisayar teknolojileri birçok meslekte olduğu gibi görsel sanatla uğraşan tasarımcılara da, pratik ve daha kolaylaştırıcı özümmler sunmalarının yanında yaratıcı alışmalar için de çok büyük fırsatlar sunmaktadır. Bütün bunlar her meslek için ayrı ayrı yazılmış yazılımlar sayesinde gerçekleşmektedir. Bilgisayar teknolojisinin yazılımlar sayesinde bizlere sunmuş oldukları avantajlar her geçen gün yeni teknolojik gelişmelerin ve yeni yazılımların eklenmesiyle artmaktadır. Yazılım alanındaki yenilikler hız kesmeden sürdürülmekte, gelecek vaat eden olanaklar olgunlaştırılıp geliştirilmeye devam etmektedir.

Günümüz dijital bilgisayarlarının ataları, aritmetik hesaplamalar yapmak için kullanılan mekanik makinalardır. Bu cihazlar farklı talimat setleri yerine getirebilmeleri için kullanıldıklarında programlanabilecek makinelere dönüştüler. 1940'larda bilgisayar makinelerinin elektrikli versiyonları çalışmaktaydı. 1970'lerin ortalarında mikro bilgisayarlar geliştirildi. 1980'lerde ise görselle uğraşan uzmanlar tarafından yaygın olarak benimsenmiş ve geliştirilmiştir. Süper bilgisayar ve paralel bilgisayar 1980'lerde geliştirildi. ve görsel insanların bilgisayar kullanma şeklini büyük ölçüde etkiledi. Supermicrocomputers (iş istasyonları olarak da bilinirler), üç boyutlu bilgisayar animasyonu gibi belirli bir görevin Performansında üstün olması için özelleştirilmiş güçlü bir CPU etrafında kurulu mikrobilgisayarlardır. Büyük ölçüde paralel bilgisayarlar, görevleri çok sayıda küçük mikroişlemci arasında bölerek çok karmaşık işlem zorluklarıyla uğraşır. Bu bilgisayarlardan bazıları bir düzine ile binlerce işlemciye sahip olabilmekteydi (Kerlow, 2004:5-6).

Bilgisayar alanındaki ilk gelişmeler genelde üniversiteler ve büyük şirketlerle işbirliği halinde devletler tarafından desteklenmekteydi. Ancak, sanatçılar da bu alanın geleceğinin şekillenmesinde yer almıştır.

Ivan Sutherhand 1963 yılında İnteraktif bilgisayar grafikleri ve grafik kullanım arayüzlerinin babası olarak tarihe geçmiştir. Doktora öğrencisiyken TX-2 bilgisayarında oluşturduğu program, bilgisayar grafiklerinin temelini atmıştır. Bilgisayarın sanatsal çalışmalarda kullanımı ise Lillian Schwartz'ın 1968 yılında yapmış olduğu eski bilimsel görüntülerle birlikte soyut görüntüler yaratmak için bilgisayar kullanma düşüncesiyle başlamıştır.

Bilgisayar teknolojisinin sinema sektöründe kullanıldığı ilk zamanlarda bu teknoloji henüz yeni olduğu için görsel efekt uygulanmış bir sinema filminde kullanılan görsel efektler, filmin % 5-10 gibi bir oranını kapsamaktaydı, çekilen film sayısı da azdı. Günümüzde ise bu oran tersine dönmüş ve özel efekt uygulanan film sayısında da büyük artışlar olmuştur. İlk zamanlarında basit bir efekt izleyenleri büyülerken günümüzde bu teknolojiye alışık olan izleyici için sıradan bir durum haline gelmiştir. İzleyicinin ilgisini tekrar çekmek ve büyülemek için, film sahnelerine yüzlerce katmandan oluşan efektler uygulanmaktadır. Bu sahnelere dijital ortamda oluşturulmuş çok detaylı üç boyutlu mekanlar, objeler ve karakterler ekleyerek hayal gücünün tüm sınırlarını zorlayarak elde etmeye çalışmaktadırlar. Tasarımda kullanılan bilgisayarların işlemcileri, ekran kartları gibi donanımları gün geçtikçe gelişmektedir. Çok hızlı görsel veri işleyebilen süper hızlı bilgisayarların ortaya çıkmasıyla bu yoğun işlem gerektiren bol efektli sahneler artık kısa sürelerde gerçekleştirilebilmektedir.

Bizlere dijital yaratıcı bir ortam sunan bilgisayarlar günümüzde hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelmiş durumdadır ve her yerde bulunabilirler. Yayın, imalat, grafik sanatlar ve eğlence gibi endüstrilerin çoğu bilgisayar sistemleriyle donatılmışlardır. Aynı şekilde, birçok bağımsız sanatçı ve tasarım stüdyosu da, çalışmalarını bilgisayar yazılımları sayesinde geliştirmektedir. Bilgisayarların kullanımında insanlara ihtiyaç duyulmaktadır bazı durumlarda bilgisayarlar işin tamamını yapamamaktadır, bunlar sanatçıların diğer araçlarda olduğu gibi yararlandığı işleri kolaylaştıran yardımcı araçlardır.

Animasyon sanatçıları (Animatörler) Bilgisayar teknolojisini genel olarak sinema, görsel efekt, oyun, hareketli grafikler, simülasyon, web animasyonu, televizyon, reklam, canlandırma film ve arttırılmış gerçeklik gibi yapım aşamalarında ihtiyaçları doğrultusunda kullanmaktadırlar.

3.4.1. Filmlerde Kullanılan Özel Efektler

Georges Melies'in film çektiği esnada kamerayı elle çevirirken cihazın sıkışması sonucu tamir eder ve bir dakika sonra kayda geçtiğinde yanlışlıkla ilk çektiği görüntülerin üstüne , yeni görüntüler kaydetmiş olur. çektiği filmi seyreden Melies, bir erkeğin aniden bir kadına, bir otobüsün aniden bir cenaze arabasına dönüştüğünü görür. Stop-motion hilesi olarak adlandırılan bu hile ile özel efekt tesadüfen oluşmuştur **Geçersiz kaynak belirtildi..**

Georges Melies fantezi ve bilim kurgu filmleriyle tanınmaktadır. 1902 yılında yapmış olduğu ünlü filmlerden biri Ay'a Yolculuk filmidir (Şekil 3.20).. Sinema tarihinin ilk bilimkurgu eserlerinden biridir. Görsel efektleriyle, çığır açıcı özellikler taşımaktadır.



Şekil 3.20 : Ay'a Yolculuk

Kaynak : www.imdb.com/title/tt0000417/

Computer Generated Imagery (CGI) Bilgisayarda Üretilen Görüntüler anlamına gelmektedir. Günümüzde bu teknoloji yaygın biçimde kullanılmaktadır. Bu görüntüler izleyiciyi filmin derinliklerine sürükleyerek farklı dünyalar sunabilmekte ve bu sahneler izleyicileri büyülemektedir. Sanatçıların hayal edebileceği her şey CGI tarafından çok kısa sürelerde gerçekleştirilebilmektedir. Bu teknolojinin ilk zamanlarında kullanılan uzun metrajlı filmlerde bir kaç dakikayla sınırlı olan efekt kullanımı zamanımızda bu teknolojiyi kullanan yazılımların gelişmesi, donanımlarının güçlenmesi, bu tarz programları kullanan sanatçıların artması, sayesinde filmin tamamını kapsayan efektli

filmlerin çoğalmasını beraberinde getirmiştir. Sanatçıların hayal güçlerinin sınırlarını zorlaması ve her türlü düşünceyi hayata geçirebilmesi, bunları gerçekleştirebilmesi bilgisayar programları sayesinde gerçekleştirilebilmektedir. Bunların gerçekleşmesi günümüzde yaygın biçimde kullanılmakta olan üç boyutlu grafikler sayesinde olmaktadır.

CGI kullanılan ilk film 1958 yapımı Alfred Hitchcock'a ait Vertigo filmidir. Grafik tasarımcı Saul Bass ile Whitney, uzun metrajlı bu filmde ilk bilgisayar animasyonu kullanan kişilerdir.

Yıldız Savaşları (1977), Üçüncü Türden Yakınlaşmalar (1977), Uzay Yolu (1979) ve diğer yüksek teknolojili bilimkurgu filmlerinin hemen ardından özel efekt sanatı uzay çağına girmiş oldu. Bilgisayar teknolojisi kullanılarak sinema sektöründe oluşturulmuş özel efektli filmler bilgisayar teknolojisinin sağlamış olduğu imkanlar sayesinde, filmlerde kullanılan özel efektlerin gerçekliğini önemli ölçüde değiştirmiştir. Bilgisayarlar, grafikler üretmek, dijital teknolojinin kullanılması, efekt uzmanlarının 35 mm'lik bir görüntüyü piksellere dönüştürmesine, belirli pikselleri başka bir görüntünün pikselleriyle değiştirerek görüntüyü yeniden oluşturmalarına imkan vermektedir. Bu teknoloji, 1991 yapımı Terminator 2 Kıyamet Günü filminde (1991) T- 1000'in yani bilgisayarla oluşturulmuş sıvı metal adamın akışkan biçimde gerçek oyuncuya dönüşen sahnelerini canlandırmak için yoğun bir biçimde bilgisayar teknolojisi kullanılmıştır (Şekil 3.21) (Novell-Smith, 2003:549)

“Terminator 2'nin temsilcisi olduğu döneme çoğunlukla modern gişe filmleri çağı denilir ve George Lucas'ın 1977 yapımı uzay operası Yıldız Savaşları'ndan Steven Spielberg'in 1993 yapımı sanatsal epik dinazor filmi Jurassic Park ve sonrasına dek uzanır.”¹⁰

Dijital görüntülemeyi yeni bir boyuta taşıyan Steven Spielberg'in 1993 yılında gösterime giren filmi Jurassic Park (Şekil 3.22), soyu tükenmiş dinazorların inanılmaz derecede gerçekçi görüntülerini oluşturmak için CGI teknoloji kullanılmıştır.

¹⁰ Novell-Smith, G. (2003). Dünya Sinema Tarihi. (A. Fethi, Dü.) Kabalcı Yayınevi.



Şekil 3.21 : Terminator 2

Kaynak : www.deathbattlefanon.fandom.com/wiki/T-1000



Şekil 3.22 : Jurassic Park

Kaynak : www.s.abcnews.com/images/Entertainment/jurassic-parki-wet-dino-gty-ps-180521_hpMain_16x9_992.jpg

1988 yılında Robert Zemeckis'in yönetmenliğini, Steven Spielberg'in yapımcılığını üstlendiği, gerçek oyuncularla iki boyutlu cartoon karakterleri bir araya getiren Masum Sanık Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit) filmi gerçekleştirilmiştir (Şekil 3.23).



Şekil 3.23 : Masum Sanık Roger Rabbit

Kaynak : www.d23.com/this-day/who-framed-roger-rabbit-premieres/

Üç boyutlu bilgisayar teknolojisinin animasyon sanatında yoğun olarak kullanılmasının nedenleri şu şekilde özetlenebilir.

Gerçek görüntülerden ayırt edilemeyecek kadar gerçekçi dijital görüntülerin oluşturulması, günümüzde çok kısa süre içerisinde üç boyutlu tarayıcılar ve fotoğraf makinaları sayesinde dijital modeller oluşturulabilmektedir.

Hareket Yakalama Sistemiyle (Mocap, Motion capture) dijital karakterlere gerçek zamanlı hareketler kazandırılmakta, bu hareketler sadece dijital karakterlere değil canlı cansız üç boyutlu ortamda modellenmiş her türlü modele uygulanabilmektedir.

Animasyon, üç boyutlu ortamda elle düzenlenmek isteniyorsa, sadece ana pozları düzenlemek yeterlidir, ara pozları ise bilgisayar istediğiniz kare sayısında otomatik olarak kendisi tamamlayabilmektedir. Animatör'e büyük kolaylıklar sağlar, iki boyutlu dijital animasyon programlarında da aynı mantık geçerlidir, ikisi arasındaki en büyük fark X ve Y eksenini haricindeki üçüncü eksenin derinliğin yani Z ekseninin olmamasıdır bazı 2

boyutlu animasyon programlarında Z eksenini bulunmakta buradaki derinlik daha çok katmanların derinliğinde ve basit kamera hareketlerinde kullanılmaktadır kamerayı yana çevirdiğimizde objeyi yada karakteri kağıt inceliğinde görmüş oluruz.

Stop-motion animasyon tekniğinde animatör'leri en çok uğraştıran kısım ise karaktere veya objelere hareket verirken, her karesini ara kareler dahil tek tek elle istenilen poza getirip fotoğraflamaktır. Bu durum çekilecek film için zaman ve emek kaybı anlamına gelmekteydi. Bilgisayar teknolojisi stop-motion tekniğinde de kullanılmaktadır. Fakat bu teknoloji ara kareleri tamamlamak için kullanılmaz stop-motion programı bize şöyle kolaylık sunar. Daha önce fotoğraflamış olduğumuz iki ana pozunu üst üste bindirerek ekranda iki pozunu görmemizi sağlar ve aradaki pozunu o iki pozuna göre düzenlememize yardımcı olur. Ayrıca zamanlama çizelgesini ve çizilen yolu ekranda görerek hareketin hızını ve yolunu doğru biçimde düzenlememize yardımcı olur.

Elle kağıt üzerinde çizilen klasik animasyon tekniği stop-motion animasyon yapımındaki zorluğa benzemektedir. Ara kareleri tek tek elle çizme gibi bir sorun burada da söz konusudur. Bu iki tekniğin stop-motion ve klasik animasyonun fazla tercih edilmemesinin sebeplerinden biri her karesiyle tek tek uğraşmanızdır. Birinde her kareyi tek tek çizmektesiniz, diğerinde ise her kareyi tek tek hareketlendirmek zorundasınız (Hareketin akıcı bir şekilde izlenebilmesi için bir saniyede yirmi dört kare sabit görüntünün gözlerimizin önünden geçmesi yeterlidir). Zaman ve maliyetten tasarruf için bir saniyelik bir animasyon için minimum on iki kare yeterli olacaktır her kare ikişer kare çekildiğinde yirmi dört kareyi yani bir saniyeyi tamamlamış oluruz, on saniye için yüz yirmi kare, bir dakikalık animasyon için yedi yüz yirmi kare ile tek tek uğraştığımızı düşündüğümüzde ne kadar zor olduğunu ve bu iki tekniğin neden çok tercih edilmediğini daha iyi kavramış oluruz.

Bilgisayar animasyon popülaritesi arttıkça, bu teknoloji Hollywood filmlerinde daha yoğun biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Hızını kesmeden devam etmektedir. Bilgisayar teknolojisindeki gelişim iki boyutlu ve üç boyutlu dijital tasarım programlarının günümüzde bu mesleğe ilgi duyan herkes tarafından yaygın halde kullanılması, yeteneği olup bu mesleği ilerletmek isteyen tasarımcılarının sayısının çoğalmasını beraberinde getirmiştir. Günümüzde açık kaynak kodlu ücretsiz tasarım programların yaygınlaşması sayesinde, benzer işleri yapabilen diğer pahalı ve lisanslı

programlara ulaşamayanlar çok rahat biçimde istediği programa ulaşabilmekte üstelik hiçbir ücret ödmeden. Kendilerini bu programlar sayesinde geliştirip bilgi ve becerilerini harmanlayarak iyi ve kaliteli işlere imza atmaktadırlar. Durumun böyle olması daha fazla tasarımcı yetişmesi anlamına gelmektedir

İlk grafik tablet 1979 da Apple tarafından piyasaya sürüldü. 1984 yılında ise Wacom firması ilk tabletini piyasaya çıkardı. Wacom tabletler tasarım alanında yaygın kullanımıyla bu teknolojisini günümüze kadar geliştirerek sürdürdü basınca duyarlı ve açılı kullanımları yana yatırılarak çizilen dijital veriler oluşturdıkları etkiyle gerçek kalem etkisini yakalamaya çalıştı. Tabletler tasarımcılara çok büyük kolaylıklar ve imkanlar sunmaktadır. Artık günümüz teknolojisinde tasarımcılardan ziyade not tutmak isteyenlerinde cep telefonları ve iPad’lerde yaygın olarak kalem kullandığına şahit olmaktadır.

Bazı yapımcı firmalar animasyon tekniklerini kullanarak kendi firma logolarını süsleyerek, değiştirerek farklı varyasyonlarını filme uyarlayarak izleyicinin beğenisine sunmaktadır. Klasik Çizgi film üretiminin kağıda elle tek tek çizilerek yapıldığı ilk zamanlarındaki zorlukları dijital çağdaki bilgisayar teknolojileri ile aşıldığı için animasyon sektöründe büyük ilerlemeler olmuştur.

3.5. Animasyon Sanatının Türleri

Sinemanın icadından önce hareketsiz görselleri canlandırmak için çeşitli teknik aletler icat edilmiş ve geliştirilmiştir. Göz ve beyin koordinasyonu ile algımızda bazı durumlarda yanılgılara düşmekteyiz, bu algı sayesinde hareketli gördüğümüz sabit kareler belli bir hızla gözümüzün önünde değişime uğradığında hareketsiz görüntüleri hareket ediyormuş hissine kapılarak canlandığını görmekteyiz. Bu deneysel ve teknik bir takım buluşlar algımızda hareket izlenimi uyandırarak canlandırma sanatının ve sinemanın bulunuşuna öncülük etmişlerdir. Canlandırma sineması serüveni yıllar geçtikçe tasarım sanatçılarının sinemanın tekniklerini de içine alarak yapmış oldukları deneysel çalışmalar çeşitli animasyon tekniklerinin oluşumuna zemin hazırlamıştır.

Canlandırma sinemasında yaygın olarak kullanılan türler elle çizilerek yapılan iki boyutlu klasik animasyon (cel animasyon veya geleneksel animasyon ismiyle de bilinir

her karenin ayrı olarak elle tek tek çizildiği animasyon türlerinden biridir). Her türlü obje ve nesnelerin yaptırılmak istenen hareketlerin pozları tek tek hareket ettirilerek fotoğraflanması ile stop-motion animasyon türü doğmuştur. 35 mm'lik film şeritleri üzerine tek tek kazınarak yapılmış deneysel çalışmalarda mevcuttur. Bu ve bunun gibi daha birçok deneysel animasyon çalışmaları yapılmıştır.

Teknik açıdan ele alındığında, animasyon sanatının aslında her materyali anlatım aracı olarak kullanabildiğini görmekteyiz. Animasyon çalışmalarında kullanılmakta olan belli başlı en çok bilinen teknikler ve yöntemler şu şekilde sıralanabilir:

- İki boyutlu (Geleneksel, Cell, Klasik) Animasyon
- Stop-motion
- Cut-out animasyon
- Rotoskop
- Üç boyutlu animasyon
- Motion capture

Yapımı büyük emek ve uğraşlar isteyen animasyon sanatı, günümüz bilgisayar teknolojisi ile eskiden verilen büyük uğraşları bir nebze olsun azaltmış durumdadır. Bu gibi sebeplerden ötürü günümüzde ağırlıklı olarak üç boyutlu animasyon tekniği yaygın olarak kullanılmaktadır. Günümüz teknolojisinde kullanılmakta olan tasarım ve animasyon programları her geçen gün bünyesine yeni özellikleri de katarak gelişimini daha ileri boyutlara taşımaktadır.

Teknolojiyle beraber gelişmekte olan bilgisayar sistemleri, işlemci, ekran kartları gibi donanımların hız kesmeden gelişim göstermesine paralel, bilgisayar programları da bu gelişime ayak uydurmak zorunda kalmıştır.

BÖLÜM 4. YAPIMCI FİRMA LOGOLARI

Los Angeles'te işçi sendikalarının olmayışı ve işçi ücretlerinin düşük olmasından dolayı, Hollywood kısa sürede sinemacıların odak noktası haline gelmiştir. İlk zamanlarında burada bulunanların çoğu göçmen kişilerden oluşmaktaydı. Amerikan sinema tarihinin ilk stüdyosu Edison'un New York'ta kurmuş olduğu Black Maria isimli stüdyodur. Cari Laemmle, bölgeye ilk gelenlerdendir. Hollywood Tepesi'nin karşısına Universal City adını verdiği büyük bir stüdyo kurmuştur. Stüdyo bir kasabayı andırmaktaydı (Teksoy, 2005:89).

Yapımcı firmalardan bazılarının ait logolardaki değişimler (Şekil 4.1)



Şekil 4.1 : Yapımcı firmalardan bazılarının ait logodaki değişimler
Kaynak: www.mrmovierbknapp.blogspot.com/2013/02/movie-studio-logos.html

Universal stüdyosunun kısa sürede üne kavuşmasını sağlayan filmler; Çılgın Eşler (1922), Notre Dame'ın Kamburu (1923), Operadaki Hayalet (1925) gibi filmlerdir.

1916 yılında, Jesse Lasky Feature Play Company stüdyosu Famous Players Film Company ile birleşerek ardından Paramount Picture Corporation'ı da bünyesine katmıştır. Bu Stüdyo kısa sürede çok sayıda salon işletmeye başlamıştır. 1927'de kuruluşun ismi Paramount Famous Lasky Corporation, olarak değişmiş ve 1933 'te ise Paramount Pictures olmuştur. On Emir (1923), Batı Kervanı (1924) gibi filmlerin ve Gloria Swanson, Pola Negri, Mae West, Rudolph Valentino gibi oyuncuların katkısıyla büyük bir yapımevine dönüşmüştür (Teksoy, 2005:90).

1916 da Jesse Lasky Feature Play Company ve Samuel Goldwyn, 'den ayrılarak Goldwyn Pictures Corporation'ı kurdu. Üç yıl sonra, bu yapımevi Metro Pictures ve Louis B. Mayer Pictures yapımevi ile birleşerek Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) yapımevini kurmuştur.

MGM, Warner Bros, Paramount, 20th Century Fox ve RKO, stüdyoları 1930 ve 1940'lı yıllarda en önemli yapımevleri olarak bilinmekteydiler ve sinema çevrelerince "büyükler" (Majors) olarak adlandırılırdı. Geriye kalan stüdyolar Columbia, Universal ve United Artists yapımevleri ise "küçükler" (Minors) olarak bilinirdi. Büyük stüdyoların sinema salonları da olduğu için, film üretiminin yanı sıra dağıtımı da denetlemekteydiler. Çünkü başarılı olabilmek için filmin hazırlanması, dağıtımı, sinema salonlarındaki yiyecek ve içeceklerin satışına dek her şeyin tek elden yapılması gerektiğine inanılıyordu. Diğer küçük yapımevlerinin farkı, sinema salonlarının yokluğu (Teksoy, 2005:92).

Günümüzde etkili biçimde faaliyeti sürdüren stüdyolar Warner Bros, Paramount, 20th Century Fox, Columbia, Universal stüdyolarıdır.

Warner Bros'u dört kardeş olan Harry, Sam, Albert ve Jack kurmuştur. İlk zamanlarında dağıtıcılıkla uğraşan Warner kardeşler, 1917 yılında New York /Bronx'ta) kiraladıkları küçük bir stüdyoda, 1918 yılında “Almanya'da Dört Yılım” filmini çektiler. Filmin sağlamış olduğu başarı ve kazancıyla, Sunset Boulevard'da bir stüdyo yaptırıldılar. Her yıl, toplumsal dram ya da gangster konulu, beş film çekmekteydiler. Warner Kardeşler, banker Motley Flint'in desteğini alarak, 1923'te Warner Bros'u kurarlar,

ardından altı filmin birden çekilebileceği yeni bir stüdyo yaptırmışlardır Warner Bros kısa sürede Hollywood'un büyükleri arasında yer almıştır. (Teksoy, 2005:90).

Triangle 1915'te Griffith, Thomas Harper Ince ve Mack Sennett tarafından Hollywood'da kurulan önemli stüdyolardan biridir

1915'te William Fox'un kurmuş olduğu Fox Film Corporation ile 1933'te Joe Schenck ve Darryl F. Zanuck'un kurdukları Twentieth Century Pictures yapımcıları 1935 yılında birleşerek Twentieth Century Fox (20th Century Fox) ismini almıştır. Önceleri Warner Bros'ta çalışmış olan D. F. Zanuck başarılarıyla 20th Century Fox'u, Amerika'nın en önemli yapımcılarından birine dönüştürmüştür. Zanuck ile Schenck'in, MGM'den gelen kadın oyuncularla beraber iki yıl içerisinde çekmiş oldukları on sekiz film, yapımcılarına büyük bir ün sağlamıştır (Teksoy, 2005:91).

Bu yapımcıların dışında diğer bağımsız yapımcılarda faaliyetlerini sürdürmekteydi. Bunların başında, canlandırma sinemasında uzmanlaşan Walt Disney stüdyoları gelmektedir.

Amerika Birleşik Devletleri, Birinci Dünya Savaşı'na katılmaya karar verdiğinde, artık sağlıklı mali kaynaklara kavuşan, teknoloji işini sürekli yenileyen, büyük bir dağıtım ağı kuran ve durmadan film üreten Hollywood, büyük bir sanayi merkezine dönüşmüş, üstelik dünya pazarına da ağırlığını koymuştu (Teksoy, 2005:95).

4.1. Sinema Sektöründe Kullanılan Ardışık Logo Animasyonlar

Firmalar müşteri odaklı çalışmaktadırlar. Müşterinin tüm dikkatlerini üzerine çekmek, pazar payını büyütmek, müşteri sayılarını artırmak ve insanları etkilemek için çeşitli yollara başvurmaktadırlar. Kuruma ait logoları çeşitlendirmek, süslemek, yeni varyasyonlarla sunmak, firmanın logosuna ayrı bir zenginlik, canlılık, enerji dolu bir hava katmış, algılanabilir ve akılda kalıcılığını arttırmış olacaktır.

“Markalar eğer zihnimizde bir dizi beklenti halinde yer etmişse, bu beklentiler bizim müşteri olarak satın aldığımız ve kullandığımız ürün ya da hizmet markalarıyla aramızdaki ilişkiler sonucunda oluşmuştur. Dolayısıyla

şirketler yada markalarla ilişkimiz tıpkı insanlarla ilişkilerimiz gibi gelişir.”¹¹

Logoların sabit olması, hareketli ve farklı varyasyonları yapılanlara göre acaba bize şunları sordurmakta mıdır? unutulmaya yüz tutmuş, yalnız bırakılmış, işe yaramaz, ilgisiz, şeklinde bir algının oluşmasına sebep olabilmekte midir?

“Yaşadığımız kentlerde hepimiz her gün yüzlerce reklam imgesi görürüz. Karşımıza bu denli çıkan başka bir imge yoktur. İnsan bu mesajları aklında tutabilir ya da unutabilir ama gene de okumadan görmeden edemez. Bir an için de olsa bu mesajlar beklediğimizi imgeleme anımsama ya da beklentiler yoluyla uyarırlar.”¹²

Yapılan araştırmalar çerçevesinde, animasyonun tarihsel süreç içerisinde gelişimi, sunmuş olduğu katkıları ve teknolojik gelişmeleri göz önünde bulundurularak incelenmiş, yapılan bu incelemeler kapsamında önemli yapım firmalarına ait logo animasyonlarının başlangıcından günümüze geldiği noktalar, belli başlı dönemlere ayrılarak irdelenmiştir.

Geçmişten günümüze çok sayıda filme imza atmış önemli yapım şirketlerinden bazıları logolarının farklı varyasyonlarını günümüz bilgisayar teknolojileri yardımıyla çağın gerekliliğine uygun biçimde düzenlemiş, ardışık logo tasarım animasyonlarını daha üst seviyelere taşımak için firmalar birbirlerine üstünlük sağlamak ve daha çok tanınmak için adeta yarış içerisine girmişlerdir. Bu bağlamda yapmış oldukları çok sayıda ardışık logo düzenlemelerini günümüzde de yoğun biçimde kullanarak logolarının farklı karakterlere bürünmüş hallerini izleyicilerin beğenisine sunan, keyifli anlar yaşatmak isteyen ve logolarını yeni animasyon ve tasarımlarıyla güncel tutarak dikkatleri üstüne çekmek isteyen izleyicinin logo ile iletişimini sağlayan “Warner Bros (WB)” ve “Walt Disney” yapım firmaları ardışık logo düzenlemelerinde diğer firmalara nazaran sayı üstünlüğü ve yapmış oldukları logo animasyonlarının kalitesi ile ilk sırada yer almaktadırlar.

¹¹ Gordon, W., & Hamish. (2001). Marka Kültürü (Marsaş Matbaacılık b.). (N. Olcaytu, Dü.),(s.99)

¹² Berger, J. (1986). Görme Biçimleri (Metis Yayınları b.). (Y. Salman, Çev.) İstanbul.(s.129)

Günümüzde iki ve üç boyutlu dijital tasarım ve animasyon programlarının yaygınlaşması ile hareketli ardışık logo animasyonlarını günümüze kadar olan süreç içerisinde incelediğimizde web ortamında bu tekniği yoğun olarak kullanan Doodle animasyonlarıyla ön plana çıkan Google firması, Sinema sektöründe ise logolarındaki değişikliği sıklıkla uygulayan ve bu değişimleri devam ettirmekte olan köklü yapım şirketlerinden Walt Disney ile Warner Bros (WB) yapım şirketlerini söyleyebiliriz.

“”Biçim, ölçü, doku, yön, renk, çevre” farklılıklarıyla hareket tesirleri elde edilir. Kısaca, öğelerin uygunluk zıtlıklar içerisinde düzenlenmesi, tasarımın görsel idrake bağlı estetiksel hareketliliğini sağlamaktadır. Hareket insan beynini düzenli ve devamlı uyarır. Böylece dikkat ve algılama süreklilik kazanır, algılayıcı tasarımın her yönüyle ilgilenir.”¹³

Bilgisayar teknolojisi gelişimine bağlı olarak iki ve üç boyutlu dijital tasarım programlarının gelişimi ve yaygınlaşmasıyla beraber logolardaki bu değişim büyük bir ivme kazanmıştır. Dijital tasarım programları günümüzde her mesleğin ihtiyaç duyduğu bir gereksinim haline gelmiştir. Tezin konusu olan yapımcı firma logo animasyonlarının, firmanın kuruluşundan itibaren kullanmış olduğu logo’sunun tarihsel süreç içerisinde günümüze kadar olan kısmı incelendiğinde film yapım şirketleri arasında en fazla ardışık logo değişimini yapan film yapım şirketi Warner Bros (WB) olmuştur.

Warner Bros logosundaki bu değişimler genelde filmin atmosferini yansıtan ve o filme özgü oluşturulmuş yaratıcı üç boyutlu animasyon çalışmalarından oluşmaktadır, bu çalışmalardan bazıları film ile bütünlük sağlayarak filminden ayrı bir parça değil de filmin bir parçasıymış gibi gösterilmektedir. Filmlerin içine yerleştirilen ürün yerleştirme benzeri bir durum ile yapımcı firma logo animasyonun da, film içerisine yerleştirildiğini görmekteyiz. Bu çalışmalar ile yapımcı firmalar tüm dikkatleri logolarının üzerine toplanmasını ve etkisini bu ardışık logo düzeniyle daha çarpıcı hale getirmektedirler. Logosunu daha çok gözler önüne sermiş ve daha eğlenceli bir hale büründürmüş olmaktadır. Birkaç örnek verecek olursak;

¹³ Atalayer, F. (1994). Görsel Sanatlarda Estetik İletişim. Eskişehir: Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.(s.97)

Film başlarken kamera sokaktaki su birikintisine yaklaşarak Warner Bros (WB) logosunun suda yansımış halini yakın çekim olarak bize gösterir. Devamında ise kadrada bir ayağın su birikintisine basıp geçtiğini ve kameranın o karakteri takip ettiğini filmin bu şekilde başladığını görmek gibi.

Scoby doo filmine ait WB logo animasyonunda Scoby doo'nun logoyu ısırıldığını görürüz. Isırılan logo daha sonra ters dönerek, yerini Scoby doo'nun baş harflerinden oluşan "SD" logosu alır. Bu çalışmada yapımcı firma logosunun orijinal halini film ile bütünlük sağlamak, eğlenceli hale getirmek, dikkatleri logonun üzerine çekmek akılda kalıcılığı arttırmak için filmin ana karakterine parçalatarak logosuna zarar verdiğini görmekteyiz.

Disney'in 2003 yılında çıkarmış olduğu Orman Kaçkını (George of the Jungle) filminde de yine logonun orijinal haline zarar verildiğini görmekteyiz. Karakterin şatoya çarpıp şatoyu devirmesi gibi, çoğu firma da logolarında bu tarz çalışmalara yer vermektedir. Bazı durumlarda orijinal müziklerinde de değişikliğe giderler. Filmin konusu soğuk ve buzlu bir ortamda geçecekse yapımcı firmanın logosunun karla kaplandığını ve buz tutmuş hallerini görebilmekteyiz. 20th Century Fox'un Ice Age filmindeki açılış sahnesi için logosundayapmış olduğu düzenleme gibi (Şekil)

Walt Disney Pictures'a ait Müfettiş Gadget filminde Disney'in yoğun olarak kullandığı logosundaki şatonun değiştiğini ve bu şatonun filmin atmosferine uygun biçimde farklı tasarlandığını görürüz. Disney'in bildiğimiz orijinal logosundaki şatosu üzerinden yarım daire çizen ışığın yerini, bu sefer filme gönderme yaparak dönen bir çarkın aldığını görürüz.

Ardışık Logo düzeninde Pixar logosunun akıllara kazınan ve maskotu haline gelen sevimli lambasını da unutmamak gerekir.

Ardışık logolarda uyulması gereken en önemli kurallardan biri hiç kuşkusuz logonun rahat okunuyor olabilmesidir. Logo okunduğu ve algılandığı sürece, diğer değişikliklerde herhangi bir kısıtlamaya gidilmemektedir, bu sayede logo üzerinde tamamen özgür tasarım çalışmaları düzenlenebilmektedir. Durumun böyle olması beraberinde muhteşem tasarımların çıkmasını sağlamaktadır.

Logo üzerinde gördüğümüz tüm bu farklı yaklaşımlar, bizim bu logo ile bağ kurmamızı, tamamen bize ait yeni fikirlerle daha farklı yaratıcı çalışmalar düşünmemizi, logo ile etkileşim halinde olmamızı sağlar. Bunu YouTube da yayınlanmış bazı yapımçı firmalara ait video çalışmalarında görmekteyiz. Bunlar bireye ait ve tamamen kendi düşüncelerinden yola çıkılarak amatör ya da profesyonelce yapılmış uygulama çalışmalarıdır. Bu uygulama çalışmalarının yapılmış olması bi, logo hakkında düşüncelerde oluşan yeni fikirlerin olduğunun ispatı niteliğindedir.

Yapımçı firma tarafından sunulan logonun farklı varyasyonları bazı izleyicilerin zihninde yeni bir takım fikirlerin doğmasını ve logo hakkında düşünmesini sağlayacaktır. Böylece izleyicinin kendisi de logoya yeni fikirler bulmak için düşünmek zorunda kalacaktır, zihnindeki bu düşünceler logonun daha çok hatırlanmasını ve akılda kalıcılığı sağlamış olacaktır. YouTube kanalında bu konu hakkında yayınlanmış videolardan yola çıkılarak şunu söyleyebiliriz. YouTube kanalında Pixar logosundaki lamba karakterinden yola çıkılarak hazırlanmış üç boyutlu çalışmalar, video çekimleri yada farklı teknikler kullanılarak oluşturulmuş yüzlerce varyasyon sayılabilir. Bu çalışmalar ile lambanın başına gelen komik, trajikomik animasyon ya da video çalışmaları şahıslar tarafından web üzerinde sunulmaktadır.

4.1.1. Yapımçı Firmalar

Firmalar, logoları üzerinde hazırlanmış yenilikçi ve yaratıcı tasarımlara dayalı yeni versiyonlarının tanıtımı için, bulundukları mecra sayesinde reklam ajanslarına gerek duymadan müşteriye istediği biçimde sunma avantajlarını ellerinde bulundurmaktadırlar. Kendi logo tanıtımları için harcanması gereken yüklü reklam bütçeleri ödenmediğinden dolayı sadece tasarım ve animasyon çalışmalarına ödeme yaparak bunu avantajlı hale getirebilmektedirler. Logolarının reklamlarını yapmak için reklam bütçesi ayırmak zorunda kalmazlar. Sinema, Televizyon ve İnternet gibi sektörlerden örnek verecek olursak.

“Reklam kampanyaları, tüketiciyle planlı ve kontrollü bir iletişim kurulması ve marka vadinin vurgulanması açısından, en etkili yoldur. Reklam, aynı zamanda, markayı tanımlayan jestlerin ana hatlarını belirler; müşteri

memnuniyetinde beklentileri aşmak için ilk adımları reklamla atabilirsiniz.”¹⁴

Sinema sektöründe: WB (Warner Bros), Walt Disney gibi firmaların ağırlıklı olarak gerçekleştirmiş oldukları ardışık logo animasyon çalışmaları (Yapımcı firma Logosunu sinema salonlarında filmi gösterime girdiğinde, Televizyon kanalarında filmi yayınlandığı zamanlar, DVD, Blu-ray gibi platformlarda logo animasyonlarını firma reklam bütçesi ayırmadan izleyiciye sunabilmektedirler.)

Televizyon sektöründe: “MTV” Ardışık logo animasyon çalışmaları (logolarının gösterimlerini kendi ekranlarında izleyiciye sunmaktaydılar.)

İnternet sektöründe: “Google” firması, web ortamında sunmuş olduğu Doodle ardışık logo animasyon çalışmaları, internet üzerinde arama yapmak isteyenlerin beğenisine kendi sitesi üzerinden sunabilmektedir.

4.1.1.1. Walt Disney

Disney ve kardeşi Roy, 1923'te karikatürist Ub Iwerks ile Hollywood'a taşındı ve orada üçü Disney Brothers'ın Karikatür Stüdyosu'na başladı . Şirket kısa süre sonra Roy'un önerisi üzerine adını Walt Disney Studios olarak değiştirdi.¹⁵

Walt Disney 20. ve 21. yüzyıllarda aile eğlencesinin en iyi firmalarından biri olarak bilinmekle beraber günümüzde Pixar, Marvel Entertainment, 20th Century Fox, ABC, ESPN, Lucas film Ltd. gibi önemli kuruluşları da bünyesine katarak dünyanın en büyük medya kuruluşlarından biri haline gelmiştir.

Şirket, 1982 de gerçekleştirmiş olduğu ilk bilgisayarlı üç boyutlu canlandırma filmi Tron ile yeni deneyimler elde etmiş, o yıllarda gelişme aşamasında olan üç boyutlu bilgisayar grafikleri teknolojisini kullanarak bu teknolojiyi ileri seviyelere taşımaya devam ettirmektedir.

¹⁴ Pringle, H., & Gordon, W. (2001). Marka Kültürü ve Markayı Yaşatan Bir Şirket Olabilmek. (N. Olcaytu, Çev.) İstanbul: Scala Yayıncılık.(s.216)

¹⁵ www.biography.com, 2017

1995 yılında Pixar Animasyon Stüdyoları ile ortaklaşa gerçekleştirmiş olduğu tamamı üç boyutlu bilgisayar animasyon teknolojileri kullanılarak oluşturulmuş ilk uzun metrajlı üç boyutlu animasyon filmi “Toy Story” Animasyon filmidir.

Walt Disney firmasının tarihsel sıralamaya göre seçilmiş logoları

Black Cauldron (1985)



Toy Story (1995)



Inspector Gadget (1999)



Mickey Twice Upon a Christmas (2004)



Inspector Gadget (1999)



Chichen Little (2005)



The Santa Clause 3 The Escape Clause (2006)



Tron Legacy (2010)



Şekil 4.2 : Disney logosu açılış sahneleri
Kaynak : Video kayıt

Walt Disney, logolarını filme göre uyarlamayı en çok kullanan stüdyolardan biridir (Şekil 4.2 ve 4.3).



Şekil 4.3 : Altmış dört adet Disney logosu açılış sahneleri
Kaynak : www.i.pinimg.com/originals/e1/72/03/e17203abb46d010e664a4ff6426f4a46.jpg

2006 yılında Disney, Pixar Animasyon Stüdyosu'nu 7,4 Milyar dolara satın aldı. Pixar Animasyon Stüdyosu 1970'lerde, New York Teknoloji Enstitüsü'nde Ed Catmull ve beraberindeki ekibin ortaya çıkardıkları bilgisayar grafikleri sayesinde üç boyutlu bilgisayar teknolojisinin gelişimine öncülük etmişlerdir.

20. yüzyılın sonları ve 21. yüzyılın başlarında bilgisayar animasyonlu filmlerin geliştirilmesi ve yapımına büyük katkıları olan firma, sürekli olarak dünya çapında ticari başarıya ulaşmış uzun metrajlı animasyon filmleriyle beraber görsel yeniliklere açık hale gelmiştir.

4.1.1.2. Warner Bros

Dünyanın en saygın, başarılı sinema filmi ve televizyon stüdyolarından biri olan Warner Bros Stüdyoları, Warner kardeşler (Albert, Sam, Harry ve Jack) tarafından 4 Nisan 1923'te kuruldu.

Warner Bros, her türlü eğlence ve gelişmekte olan tüm medya platformlarında dünya liderleri arasındadır. Bir Warner Media şirketi olan Warner Bros, sinema, televizyon ve ev eğlencesi prodüksiyonundan dünya çapında dağıtım, DVD, Blu-ray, dijital dağıtım, animasyon, çizgi roman, ürün ve marka lisanslama gibi sektörlerde her yönüyle ön planda olmayı başarmış bir yapım şirketi olmuştur.

Zamanla film stüdyolarının logoları değişim içerisinde bulunmuştur. Bu değişim günümüzde de yoğun biçimde devam etmektedir. Walt Disney'in kalesi, Warner Bros'un kalkanı Universal Stüdyolarının dönen dünyası, Paramount'un dağı, DreamWorks'un Ay'da oturan çocuk karakteri gibi. Ağırlıklı olarak filmin ortamına uyum sağlayacak farklı animasyon çalışmaları yapılmaktadır.

Warner Bros (WB) logosu genelde ilk yıllarında oluşturulmuş kalkan sembolünden asla vazgeçmedi. Tıpkı Walt Disney'in Şatosundan vazgeçmediği gibi. Bu iki sembol değişmemiş, sadece bolca yapılmış farklı animasyon çeşitlemeleri ile izleyiciye sunulmaktadır.

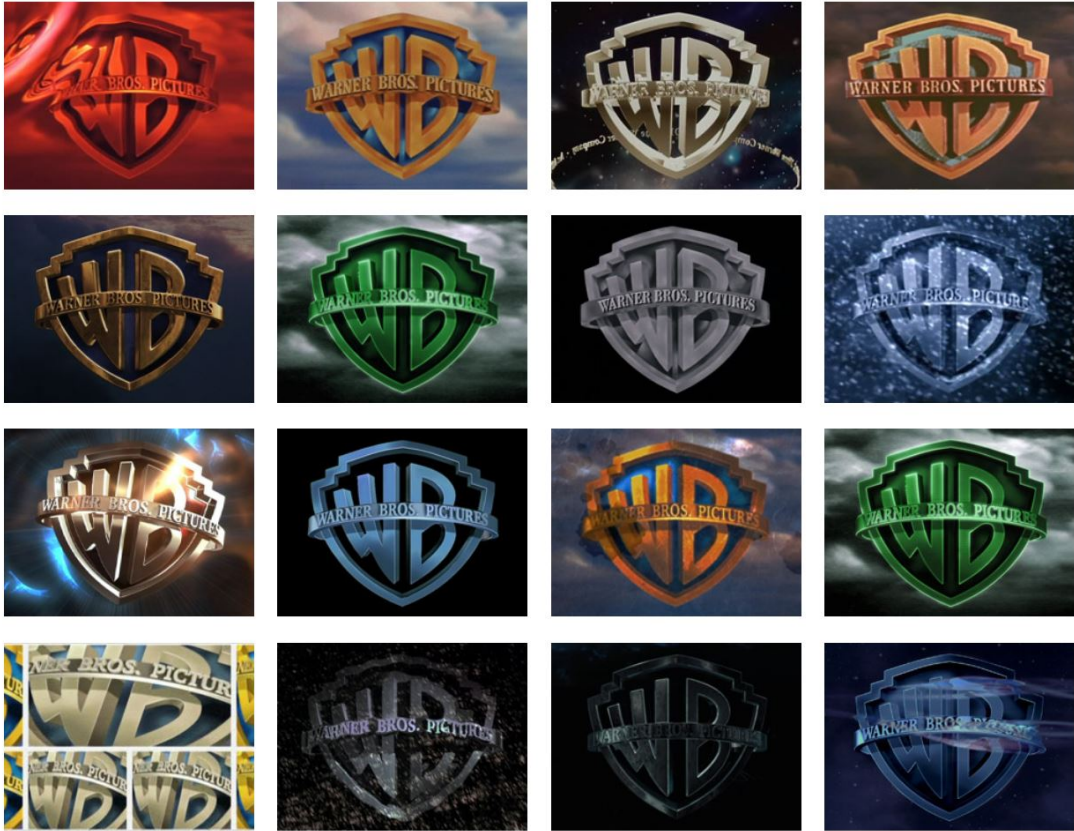
Logoların çoğu ilk zamanlar genelde baskı alanında ağırlıklı olarak kullanıldıkları için çoğunlukla sabit görüntü olarak kalmışlardır. Web, Tv, Sinema gibi hareketli grafiklerin ve animasyonların yoğun olarak kullanıldığı dijital platformlarda ise logolara hareket kazandırıldığını bazı firmaların Ardışık logo animasyonlarını tercih ettiklerini görmekteyiz. Bu tekniği daha önce yoğun biçimde kullanmış ve şu an kullanmaya devam etmekte olan firmalar arasında;

Walt Disney (Şekil 4.2 ve 4.3)

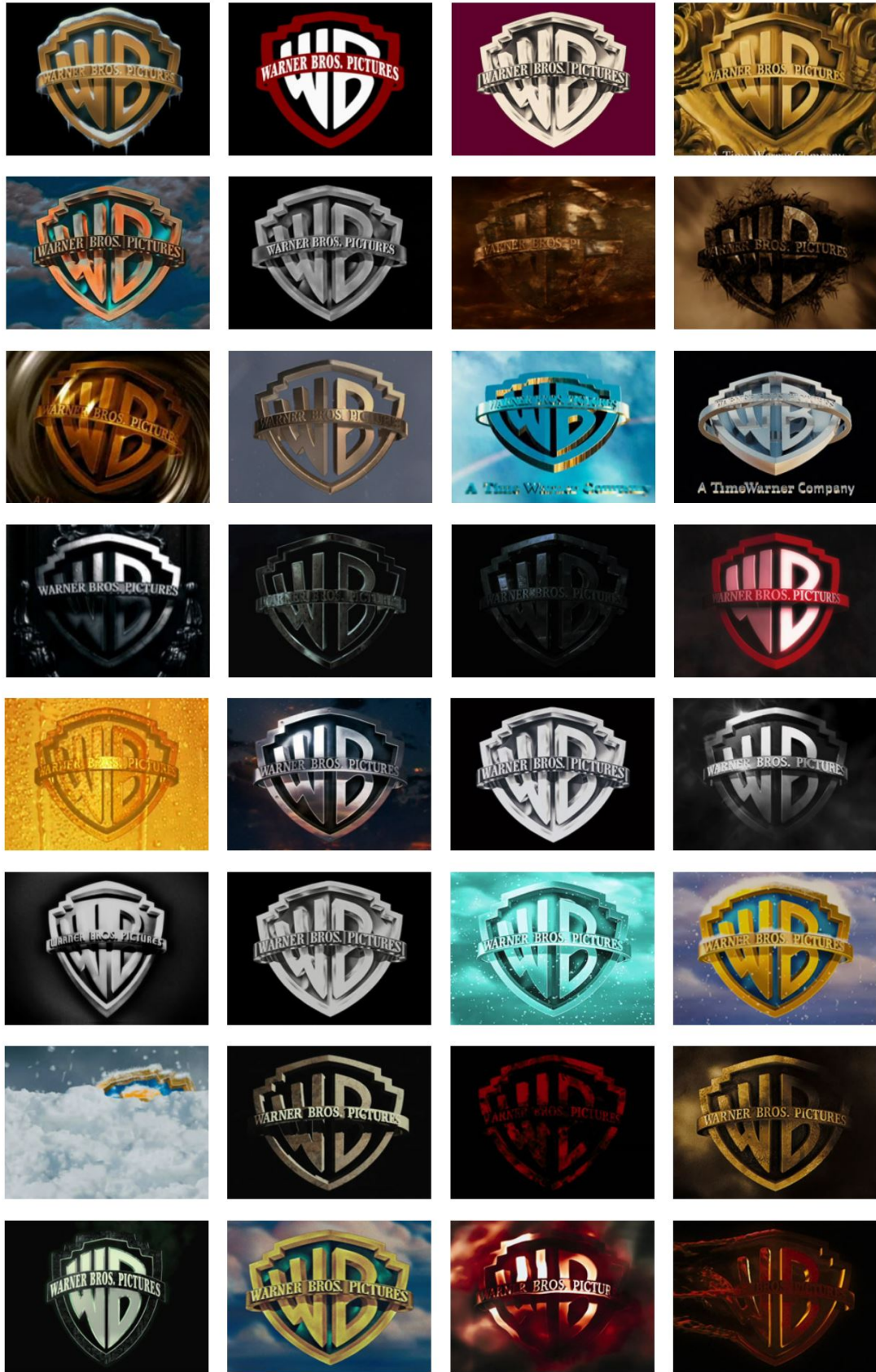
Warner Bros (WB) (Şekil 4.4 ve 4.5),

DreamWorks gibi stüdyolar mevcuttur.

Animasyon stüdyolarının artması buna paralel olarak bu sektördeki işlerinde artmasını beraberinde getirmiştir.



Şekil 4.4 : Warner Bros logo çeşitleri.
Kaynak : www.annys.com/screenshots/warner-bros-logo/



Şekil 4.5 : Warner Bros logo çeşitleri.
Kaynak : www.annayas.com/screenshots/warner-bros-logo/

4.1.2. Animasyon Stüdyoları

Üç boyutlu animasyon teknolojilerin zamanımızda büyük gelişmeler göstermesi ve yaygınlaşmasının bir sonucu olarak bir çok animasyon stüdyosu ortaya çıkmıştır. Bunlar içerisinde en çok bilinen ve bu teknolojinin gelişmesinde pay sahibi olmuş, büyük başarılarla imza atmış Pixar, DreamWorks ve Blue Sky gibi animasyon dünyasının üst sıralarında yer alan firmalar hakkında kısa bilgilere aşağıda başlıklar altında yer verilmiştir. Yaptıkları işler ile ön plana çıkmış diğer başarılı animasyon stüdyolarından bazıları aşağıda kuruluş yıllarına göre listelenmiştir;

GÜNÜMÜZÜN BAŞARILI ANİMASYON STÜDYOLARINDAN BAZILARI

KURULUŞ	STÜDYO	ÜLKE	FİLM TÜRÜ
1923	Walt Disney Animation Studios	USD	2D-3D Animasyon
1972	Aardman Animation	İngiltere	Stop-Motion Animasyon
1985	Studio Ghibli	Japonya	2D Animasyon
1986	Pixar Animation Studios	USD	3D Animasyon
1987	Blue Sky Studios	USD	3D Animasyon
1994	Dreamworks Animation SKG	USD	3D Animasyon
1996	Reel Fx Animation	USD	3D Animasyon
2002	Sony Pictures Animation	USD	3D Animasyon
2005	Laika Entertainment	USD	Stop-Motion Animasyon
2007	Illumination Entertainment	USD	3D Animasyon
2011	Paramount Animation	USD	3D Animasyon
2013	Warner Animation Group (WAG)	USD	3D Animasyon

Genel olarak animasyon filmlerinde kullanılan karakterlerden biri firmanın maskotu haline gelebilmektedir. Seçilen karakterin herkes tarafından seviliyor olması ve büyük başarılarla imza atmış olması bunun seçiminde önemli rol oynamakta ve bu yüzden tercih edilebilmektedirler. Bazı yapım ve animasyon firmalarında ön plana çıkmış,

firmayla özdeşleşmiş, firmanın kimliği ve simgesi haline dönüşmüş karakterlerden bazıları şunlardır:

Mickey Mouse - Walt Disney

Bugs Buuny - Warner Bros (WB)

Lamba - Pixar

Scrat - Blue Sky

Minionlar – Illumination

Bazı durumlarda firmanın maskotu, logonun ilk yapıldığı zaman ortaya çıkabilmektedir. DreamWorks stüdyosuna ait, Ay yüzeyinde balık tutan çocuk karakterinde olduğu gibi.

Pixar animasyon stüdyosunun ilk zamanlarında hazırlanmış olan Luxo Jr kısa filmindeki lambanın Pixar'ın maskotu haline gelmesi. Ice age filmindeki sevilen karakterin başarısı ve Blue Sky animasyon stüdyosunun maskotu haline gelen Scrat isimli sincap karakteri. Illumination animasyon stüdyosunun Çılgın Hırsız (Despicable Me) filmindeki sevilen karakterleri Minionlar (Minions).

Pixar (1986) ve Blue Sky (1987) Animasyon Stüdyoları aynı dönemlerde kurulmalarına rağmen ilk uzun metrajlı filmleri; Pixar'ın 1995 yapımı Oyuncak Hikayesi (Toy Story) filmi, Walt Disney Stüdyoları tarafından gösterime girmiştir. Blue Sky Stüdyosuna ait ilk uzun metrajlı film ise 2002 yapımı Buz Devri (Ice Age) filmidir. Bu film ise 20th Century Fox Stüdyoları tarafından gösterime girmiştir.

Pixar Animasyon Stüdyosu 2006 yılında Walt Disney Stüdyosu tarafından satın alınmıştır. Blue Sky Animasyon Stüdyoları 20th Century Fox Stüdyoları bünyesinde çalışmaktaydı. Walt Disney Stüdyosu 2019 yılında 21st Century Fox firmasını satın alınca bu firmaya bağlı 20th Century Fox ve Blue Sky Animasyon Stüdyoları da Walt Disney Stüdyoları bünyesine katılmış oldu. Bu durumda Disney bu sektörde daha güçlü bir konuma gelmiş oldu. Ayrıca Marvel Entertainment, ABC, ESPN, Lucasfilm Ltd. gibi önemli kuruluşları da bünyesine katmıştır.

En İyi Animasyon Film dalında ilk Oscar ödülleri 2001 yılından itibaren verilmeye başlanmıştır. DreamWorks Animasyon Stüdyosunun bu yıl aday olduğu üç boyutlu animasyon filmi Shrek bu dalda ilk Oscar ödülünü kazanan film olmuştur.

Aşağıda animasyon dünyasının gelişmesinde önemli bir yere sahip Pixar ve Blue Sky Stüdyolarının ilk zamanlarına yer verilmiştir.

4.1.2.1. Pixar

George Lucas, 1979 da New York Teknoloji Enstitüsü'nden Ed Catmull'u film endüstrisi için bilgisayar teknolojilerini geliştirmekle görevli bir grup olan Lucasfilm'in Bilgisayar Bölümü'ne başkanlık etmesi ve bilgisayar grafiklerinin araştırılması için işe almıştır. (Pixar kurucu ortaklarından olan Ed Catmull, 2019 yılında Pixar Animasyon Stüdyoları Başkanlığı görevinden emekli olmuştur.)¹⁶

Bilgisayar bölümünün 1983 yılında Star Trek II dizi filmi için yapmış olduğu cansız bir gezegenin yemyeşil bitki örtüsüyle kaplandığı sahne, uzun metrajlı bir filmde bilgisayar animasyonun kullanıldığı ilk dizi olma özelliğini taşımaktadır.

1984 yılında John Lasseter, bilgisayar bölümünde arayüz tasarımcısı olarak işe alınır. Tamamı bilgisayar ortamında üç boyutlu olarak oluşturulmuş “André & Wally B'nin Maceraları”nın anlatıldığı film ilk kısa filmleri ve karakter animasyonun ilk örneğidir.

1986 yılında Steve Jobs, Bilgisayar Bölümü'nü George Lucas'dan satın alarak Pixar ismiyle bağımsız bir şirket kurmuştur. Pixar ve Disney, geleneksel animasyon filmlerinin yaratılmasında devrim yaratacak olan Bilgisayar Animasyonunun kullanımı için işbirliğine başlarlar. Aynı yıl John Lasseter'in ilk yönetmenlik denemesi olan “ Luxo Jr. ” kısa animasyon filmi SIGGRAPH'da tanıtılmıştır. Luxo Jr. Oscar için en iyi kısa animasyon film dalında aday gösterilen ilk üç boyutlu bilgisayar animasyon filmi olma özelliği taşımaktadır.

¹⁶ www.pixar.com/our-story-pixar

Aşağıda Pixar logosu Toy Story 4 film açılış sahnesini görmekteyiz (Şekil 4.6).



Şekil 4.6 : Pixar logo animasyon
Kaynak :Video kayıt

Pixar için şunlar söylenebilir mi?;

Pixar'ın çalışma lambası sembole dönüştü mü? Lamba görselini görenlerin aklına Pixar firması gelmekte midir? Belki de gerçek hayattaki sabit duran bir çalışma lambası, çoğunluk için normal sıradan bir lambaymış gibi gözükecek, fakat lambanın hareket etmesi, Pixar'ın hatırlanmasını sağlayabilecektir.

Miki Fare'yi gördüğümüzde Walt Disney

Bugs Buuny'i gördüğümüzde Warner Bros (WB)

Meşe palamudu görmek Ice Age deki Scrat karakterini aklımıza getirmekte midir?

4.1.2.2. Blue Sky

1982 yılında bilgisayar teknolojisi kullanılarak oluşturulmuş Walt Disney Productions tarafından yaptırılan TRON filmi iki ve üç boyutlu grafiklerin canlandırılarak oluşturulması ile bilgisayarın animasyon sanatına katkıları açısından son derece önemli bir yere sahiptir. TRON filmi bu yıllarda çığır açan bir film olmuş, ayrıca bu teknolojinin kullanılması ve yaygınlaşmasında önemli bir yere sahip olan filmlerden biridir.

1986 yılında TRON filmi yapımını üstlenen MAGI firmasındaki ekipten olan 6 kişi firmanın kapanmasıyla kendi bilgisayar animasyon şirketini kurarlar. Bu öncüler Alison Brown (NASA için çalışan elektrik mühendisi.), David Brown (Blue Sky ilk Başkanı ve CEO'su.), Michael Ferraro (ABD donanması için sanal gerçeklik simülasyonları üzerine çalışan programcı.), Carl Ludwig, Dr.Eugene (Bilgisayar simülasyonları oluşturmak için nükleer fizikçi olarak çalıştı. Raytrace render denilen olağanüstü gerçekçi üç boyutlu sahneler oluşturmak için teknikler geliştirdi.), Troubetzkoy ve Chris Wedge'dir (Stop-motion animasyon deneyimine sahip animatör.).¹⁷

Blue Sky şirketini kuran bu ekibin amacı karakter animasyonuna dayanan uzun metrajlı filmler üretmektir. İlk zamanlarında yazılım, para ve müşteri olmadığından. Ekip, sadece üç bilgisayar ile donatılmış küçük bir ofiste aylarca para almadan kendi becerilerini kullanarak çalışmalarını sürdürmüşlerdir.

1992 yılında Braun için yapılmış olan tıraş bıçağı reklam filmiyle katılmış oldukları bilgisayar animasyonu yarışmasında jüri tarafından elenmişlerdir. Bunun

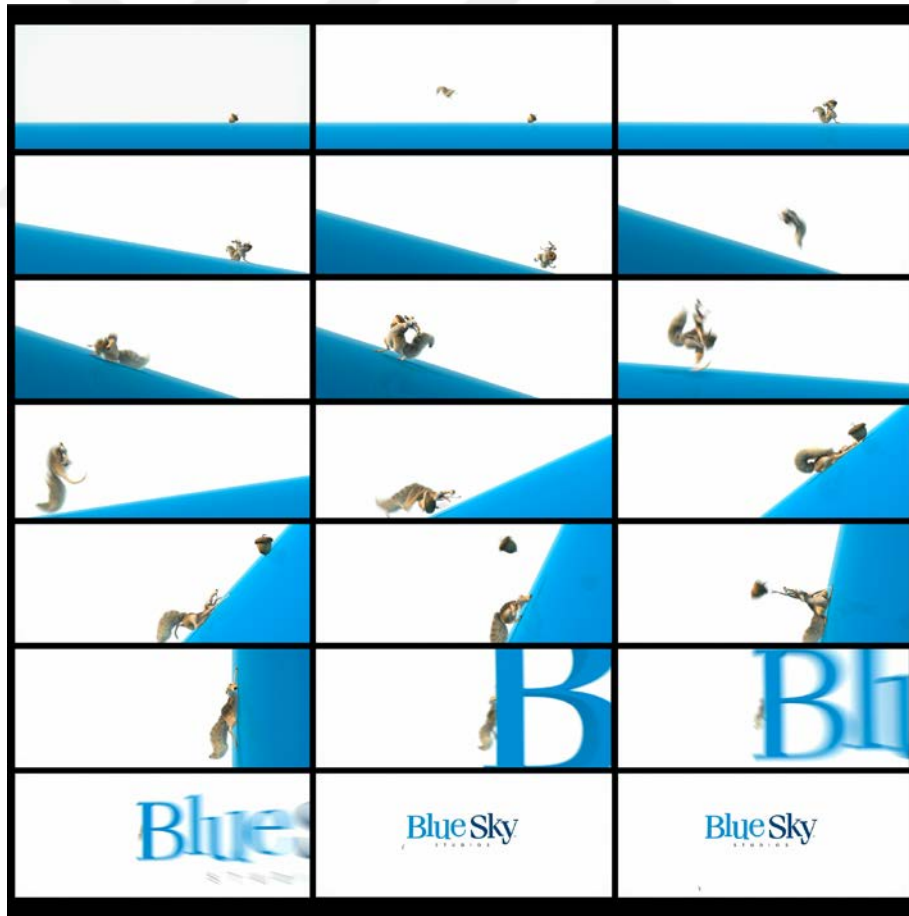
¹⁷ www.blueskystudios.com/our-story/

sebebi, yapılan çalışmaya sadece üç boyutlu işler katılabilmekte juri yapılan bu çalışmada üç boyutlu olarak modellenmiş ve animasyonu yapılmış Braun tıraş bıçağını gerçek video görüntüsünden oluşturduğunu varsayarak bu kararı vermişlerdir

1980'lerin sonu ve 1990'lar boyunca tv reklamları ve görsel efekt üzerine yoğunlaşan bir stüdyoydu. 1998'de Bunny adlı kısa filmleriyle en iyi kısa animasyon filmi dalında Oscar kazanmıştır. Bu başarı uzun metrajlı filme yönelmelerini sağlamıştır.

Günümüzde artık gerçeğinden ayırt edilemeyecek birçok çalışma mevcuttur, artık insanlar bu teknolojiyi ilk zamanlarındaki gibi olağanüstü bir durummuş gibi hayretler içinde karşılamıyor. Şu anki yeni nesil bu teknolojilerle iç içe yaşadığı için bu görüntülere alışmış durumdalar onlar için sıradan bir durum haline gelmiştir.

Blue Sky Stüdyosu filmlerinin açılış sahnesi (Şekil 4.7)



Şekil 4.7 : Blue Sky Stüdyosu filmlerinin açılış sahnesi.

Kaynak : Video kayıt

Blue Sky Stüdyosu uzun metrajlı bilgisayar animasyon filmler üretmekte olan Amerikan stüdyosudur. 2019'dan beri Walt Disney Stüdyolarının bir yan kuruluşu olmuştur.

2002 yılında 20th Century Fox tarafından gösterime giren Ice Age animasyon filmi Blue Sky Stüdyosunun ilk uzun metrajlı filmidir, film çıktığı zaman büyük başarılarla imza atmıştır. Sağlamış olduğu başarılarından dolayı stüdyo sonrasında dört Ice Age filmi daha çıkararak izleyicilerle buluşturmuştur. Filmin bu kadar sevilmesi ve başarılar elde etmesi 20th Century Fox logosunun Ice Age filminin atmosferine uygun biçimde işlenmesine ve yeniden dizayn edilmesine vesile olmuştur.

Aşağıdaki örnekte olduğu gibi (Şekil 3.8). eski çağlarda geçen, gece karlarla kaplı ormanlık bir alanda kaya üzerine yontulmuş karla kaplı logoyu ve etrafındaki dumanlar eşliğinde alev püsküren ufak tepelerin logoyu aydınlattığını görürüz. Kamera hareketi ve açılar orijinal logo ile aynı şekilde işlenmiş sadece atmosferi filme özgü biçimde değiştirilmiştir. Orijinal logoda spot ışıklarıyla aydınlatılan yazı bu uygulamada alev püskürten yanardağların ışıkları ile aydınlatılmıştır.

20 Century Fox, logosuna uygulanacak değişiklikleri bazı istisnalar haricinde çok kullanan bir yapım şirketi değildir, kullanacağı zamanlar ise ağırlıklı olarak bu farklı logoları sinema salonlarındaki gösterimlerde kullanmaz, burada sürekli yoğun olarak kullandığı orijinal logoyu tercih etmektedir. Filmin sonradan DVD, Blu-ray gibi satışa çıkan ürünlerinde ise logolarının filme özgü düzenlenmiş farklı varyasyonlarını izleyiciye sunmaktadırlar. Filmin başarısından dolayı böyle bir düzenlemeyi uygun görebilmektedirler ayrıca filmin fanları için bonus olma özelliği taşımaktadır. İzleyiciyi filmin atmosferine çeken logodaki bu yeni düzenlemeler ile izleyici, daha ilk sahnede logoyu görür görmez filmin büyüüne kapılabilir.

Tasarımdaki formların ve animasyondaki değişimlerin olduğu kadar renk değişimlerine de yer verildiğini görmekteyiz, ayrıca logonun orijinal müziğininde değişikliğe uğrayan özelliklerden biri olduğunu gözlemlemekteyiz. Tüm bu değişimler bizlere seyri hoş eğlenceli görsel şovlardan oluşan logo çeşitlemeleri sunmaktadır. Filmlerde bize sunulanların birer parçası haline gelmiş bulunmaktadır.

Buz devri filmine uyarlanmış 20 Century Fox logo animasyonu (Şekil 4.8).



Şekil 4.8 : Buz devri filmi için uyarlanmış 20 Century Fox.logosu
Kaynak : Video kayıt

4.2. Televizyon Sektöründe Kullanılan Ardışık Logo Animasyonlar

Hareketli Ardışık Logo Animasyonlarını 80’li yılların sonu ve 90’lı yılların başlarında televizyon sektöründe yoğun olarak kullanmış olan “Mtv Music Television” kanalını söyleyebiliriz (Şekil 4.9).

Mtv televizyon kanalı için yapılmış animasyon çalışmaları tamamen deneysel, her türlü animasyon tekniğinin kullanıldığı tabi bu dönemlerde üç boyutlu animasyon teknolojisi ve dijital tasarım programları henüz fazla gelişmediği ve yaygınlaşmadığı için ağırlıklı olarak stop-motion, cel animasyon (Geleneksel elle çizilmiş animasyonlar) tekniği kullanılarak amatör ve profesyonel sanatçılar tarafından yapılmaktaydı. Yapılan tüm çalışmalar birbirinden bağımsız farklı Tasarım ve Animasyonlardan oluşmaktaydı bu çalışmalarında logonun rengi, şekli, tarzı, sesi istenildiği gibi değiştirilebiliyordu

sanatçılar özgür bırakılmıştı ve her türlü uygulamalara ve konuya açıldı sadece yapılan çalışmada Mtv harflerinin okunması yeterli olabiliyordu.



Şekil 4.9 : Mtv Logo çeşitleri
Kaynak : www.dezignrogue.blogspot.com/2013/03/mtv.html

4.3. İnternet Ortamında Kullanılan Ardışık Logo Animasyonla

Google Doodle

Google tarafından özel günler, olaylar, başarılar ve önemli kişileri kutlamak için geçici bir süreliğine Google logosu üzerinde yapılan özel değişikliklerdir. Bunlar eğitici (kodlama öğreten, nota öğreten vb), bilgi veren, eğlenceli oyunlar sunan etkileşimli çalışmaları da içermektedir. 1998'den beri Google için yapılan Doodle tasarımların sayısı iki binin üzerindedir. Günümüzde de sürekli yeni sabit, hareketli, etkileşimli Doodle'lar eklenmeye devam etmektedir. Şu ana kadar yapılmış olan bütün çalışmalara bu internet adresinden “www.google.com/doodles” ulaşılabilir (Şekil 4.13).

İlk Google Doodle 1998 yılında Burning Man* (Yanan Adam) Festivali'ni kutlamak için tasarlanmış olan çalışmadır (Şekil 4.10).



Şekil 4.10 : Google Burning-man logo

Kaynak : www.google.com/doodles/burning-man-festival

İlk animasyonlu Doodle 04 Ocak 2010 yılında Isaac Newton'un 367. doğum günü anısına yapılmış çalışmadır (Şekil 4.11)

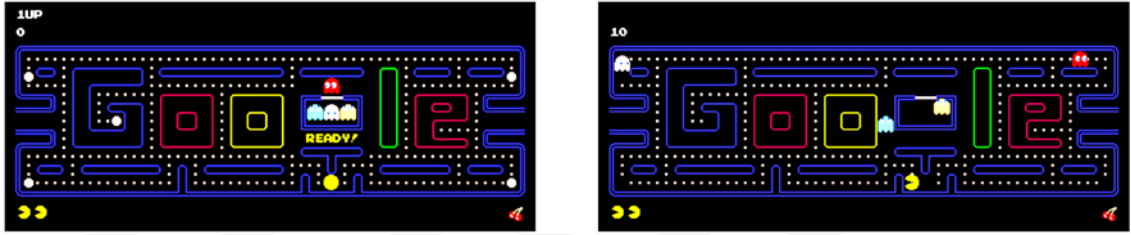


Şekil 4.11 : Google Isaac Newton logo

Kaynak : www.google.com/doodles/sir-isaac-newtons-367th-birthday

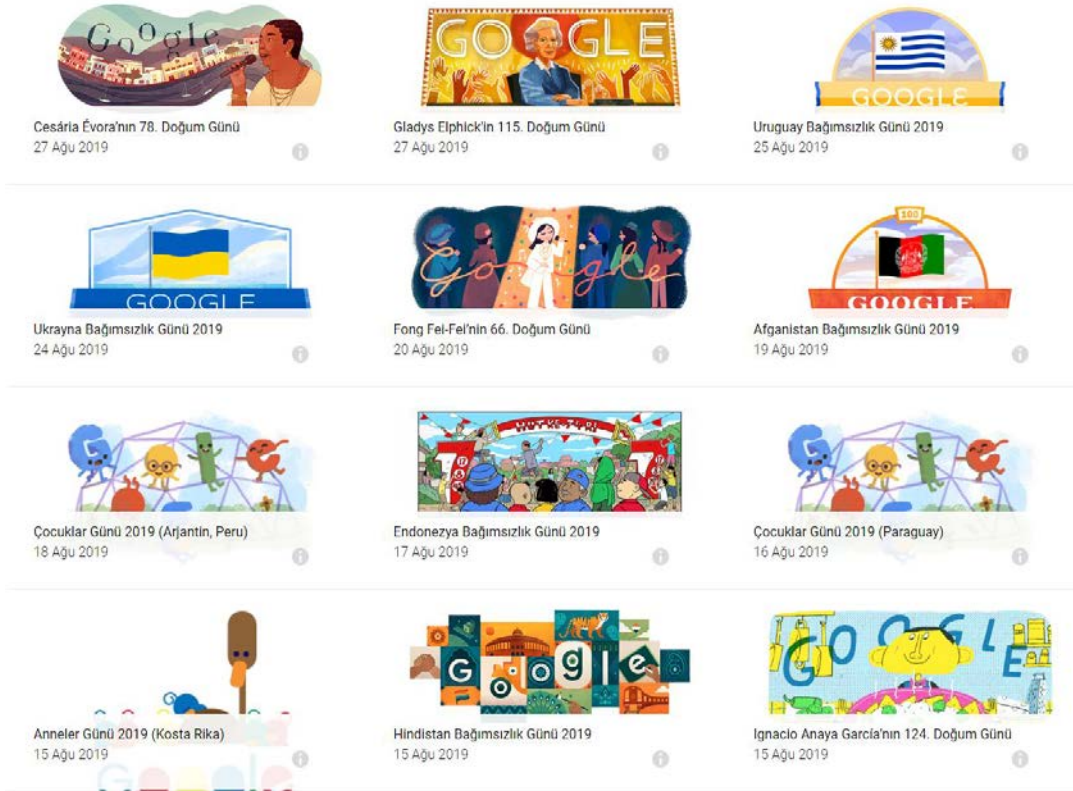
*Burning Man, her yıl Ağustos-Eylül aylarında Nevada'nın Black Rock Çölü'nde gerçekleştirilen bir etkinliktir. Genellikle festival olarak bilinse de organizatörler "toplum ve sanat deneyi" olarak tanımlar.

İlk interaktif ve sesli Doodle ise 21 Mayıs 2010 yılında Pac-Man'in 30. yıldönümü için tasarlanmıştır (Şekil 4.12).



Şekil 4.12 : Google Pac-man logo

Kaynak : www.google.com/doodles/30th-anniversary-of-pac-man?hl=tr



Şekil 4.13 : Google Doodle örnekleri

Kaynak : www.google.com/doodles

BÖLÜM 5. UYGULAMA ÇALIŞMASI

Yapımcı firma logo animasyonlarındaki değişikliklerden yola çıkarak tez konusu dahilinde 20th Century Fox yapım şirketi için hazırlanmış olan üç boyutlu logo animasyon çalışmasında ardışık logo kullanımı ile logonun yeniden düzenlenmiş hali çalışılmıştır (Şekil 5.1).



Şekil 5.1 : Uygulama çalışmasından bir

Diğer yapım şirketlerinin logo animasyonları incelendiğinde yapılan çalışmalarda kullanılan farklı tasarımların yoğun olarak filmin tarzını ve atmosferini yansıttığını görmekteyiz. Bunlar orijinal logo animasyonundaki rengin, şeklin, tarzın hatta müziğin değişimine yansıtılabilmektedir.

Yapılan üç boyutlu logo animasyon uygulaması çalışmasında, sinemanın ilk yıllarından günümüze kadar gelmeyi başarmış ve büyük gişeler elde eden, başarılı filmlere imza atmış, sinemanın köklü kuruluşlarından olan 20th Century Fox yapım şirketinin neden seçildiği şöyle özetlenebilir;

Warner Bros (1923) ve 20th Century Fox (1935) yıllarında Hollywood'da kurulmuş dünyanın köklü büyük film yapım ve dağıtım şirketlerindendir. Bu film yapım

şirketleri geçmişten günümüze büyük sinema yapıtlarına ev sahipliği yapmış bulunmaktadır. Warner Bros günümüze kadar yüzlerce ardışık logo animasyon tasarımları hazırlamış ve bunlara her geçen gün yenilerini ekleyerek izleyicilerin beğenisine sunmuş ve günümüzde sunmaya devam etmektedir. Bu çalışmaların çoğunu üç boyutlu bilgisayar animasyon teknolojisinin yaygın olarak kullanıldığı zamanlarda sıklıkla görmekteyiz. Aynı sektörde faaliyet gösteren 20th Century Fox firması ise logosunda çok özel filmlerinin haricinde başka farklı tasarımlara Walt Disney ve Warner Bros stüdyoları kadar çok yer vermemiştir. Hatta logosunda ilk yıllarında kullandığı müziği bugünde kullanmaya devam etmektedir. Müzik'te ve logoda sadece şöyle ufak tefek değişikliklerde bulunmuştur. Müziğin melodisi aynı, sadece orkestradaki enstrümanların zenginliğini arttırarak aynı melodiyi daha kaliteli enstrümanlar ve ses sistemleriyle sunmuştur. İlk yıllarından beri kullanmış olduğu üç boyutlu yazı derinliği etkisi verilerek yapılmış illüstrasyon çalışması olan perspektifli logosu, çağın gerekliliğinden dolayı üç boyutlu animasyon teknolojisine ayak uydurmuş ve üç boyutlu hale getirilmiştir. Yıllar geçse de logosunu ve animasyondaki kamera hareketini değiştirme yoluna gitmeyi tercih etmemiştir. Müzikte olduğu gibi logo görüntüsünü de üç boyutlu animasyon teknolojisindeki gelişime paralel olarak daha gerçekçi ve kaliteli hale getirerek izleyiciye sunmuştur.

“Bruce Mau’ya göre ardışık logotaypların popüler hale gelmeye başlamasının nedeni günde 3000’den fazla kurumsal sembol gören batılı tüketicilerin ‘sürekliliğe’ duyarsızlaşmış olmasıdır. O’na göre “duran bir imge kaybolmaktadır.” Bir imge değişmediği ve tazelenmediği sürece statik hale gelmekte ve ölmektedir.¹⁸” (Ergüven, 2012:17)

Animasyonun yaygın olarak kullanılması sonucunda ilk başlarda animasyonun büyülü dünyası filmin bazı sahnelerinde kullanılırken zamanla kullanılan sahne sayıları ve kalite arttı, bu etki jeneriklere oradan da yapımcı firma logolarına sıçradı. Geçmiş zamanlarda sinema filmlerinde yapımcı firma logolarında animasyon kullanımı genelde geri planda kalmaktaydı. Yapımcı firmalar çoğunlukla önceliği filmin iyi olması için film sahnelerine vermiştir, sonrasında jenerik, en son ise yapımcı firma logosu bu animasyon

¹⁸ Rawsthorn, Alice, The new corporate logo: Dynamic and changeable are all the rage, The New York Times, 11 Şubat 2007

alıřmalarından yararlanabilmiřtir. Bazı yapımcı firmalar ise logolarını ilk gnlerdeki hallerine dokunmadan devam ettirdiler. Yaptıkları deęiřiklik logoyu gncel teknoloji ile sunmak zel birkaç filmde deęiřtirmek oldu. Yukarıda bahsi geen 20th Century Fox’u buna rnek gsterebiliriz.

20th Century Fox firması, 20 Grand Slam řampiyonluęuna ulařmıř bulunan ve birok kiři tarafından gelmiř gemiř en byk tenis oyuncusu olarak kabul edilen Roger Federer iin bir sinema filmi ekmiř olsaydı. Acaba yapılan bu uygulama alıřmasındaki gibi logosunda deęiřiklik yapma dřncesi tıpkı uygulamıř olduęu dięer seilmiř birkaç filmindeki gibi oluřur muydu? řayet oluřsaydı nasıl bir deęiřiklięe giderdi.

5.1. 20th Century Fox

20th Century Fox, Hollywood’un ilk zamanlarında faaliyet gsteren dnyanın en byk ve kkl Amerikan film yapım ve daęıtım řirketlerinden birisidir. 1935’te Twentieth Century Pictures ve Fox’un birleřmesiyle kurulmuřtur. Stdyo 2019 yılında Walt Disney Stdyoları tarafından satın alınmıř ve Ocak 2020’de ismi “20th Century Studios” olarak deęiřtirilmiřtir. Buz Devri (Ice Age) karakteri Scrat 20th Century Fox’un maskotudur.

5.2. Roger Federer

Tenis, dnyanın en prestijli spor dalları arasında yer almaktadır. Teniste en byk turnuvalar gnmzde de devam etmekte olan Grand Slam turnuvalarıdır. Her yıl 4 Grand Slam turnuvası dzenlenmektedir. Bu turnuvaların bařlangı tarihleri sırasıyla, Wimbledon 1877, Fransa Aık (Roland Garros)1891, Amerika Aık 1881, Avustralya Aık 1905 yıllarıdır.

Roger Federer, centilmenlięi, yardım severlięi ve en nemlisi teniste gstermiř olduęu bařarılarıyla bařta tenis severler olmak zere birok kiřinin zihninde yer edinmiř, efsane sporcular arasına girmeyi bařarmıř byk bir tenis oyuncusudur. Roger Federer muhteřem kariyeri boyunca 103 kupa kazanmıř, bunlardan 20 tanesini tenis dnyasının en prestijli turnuvalarından sayılan, Grand Slam turnuvalarından elde etmiřtir. Bir tenis oyuncusunun sahip olmak isteyeceęi en byk bařarı Grand Slam řampiyonluklarıdır.

Tenis tarihinde profesyonel ve amatör ayrımın 1968 yılında kalkmasıyla bu tarihten sonrakiler “Açık Dönem” tenisi olarak sınıflandırılmaktadır. Açık dönemde en çok Grand Slam kazanan erkek tenisçi 20 kupa ile Roger Federer’e aittir

20 kez Grand Slam şampiyonluğu bulunan ve birçok kişi tarafından gelmiş geçmiş en büyük tenis oyuncusu olarak kabul edilen 38 yaşındaki İsviçreli Roger Federer ulusal bir kahramandır. İsviçre hükümeti onayıyla Swissmint tarafından yaşayan kişi adına ilk kez çıkartılacak 20 İsviçre frangı, 23 Ocak 2020 de piyasaya sürülecektir. 20 Grand Slam, 20 İsviçre frangı!. (Şekil 5.2). İsviçre hükümeti Roger Federer’i bu girişiyle onurlandırmıştır. Ayrıca 2000 yılından beri dünya genelinde düzenlenmekte olan ve her yıl en iyi sporcuya verilen Laureus dünya spor ödülleri en fazla kazanan sporcu unvanını da elinde bulunduran Roger Federer bu ödülü 5 kez kazanmıştır.



Şekil 5.2 : 20 Grand Slam, 20 İsviçre frangı.

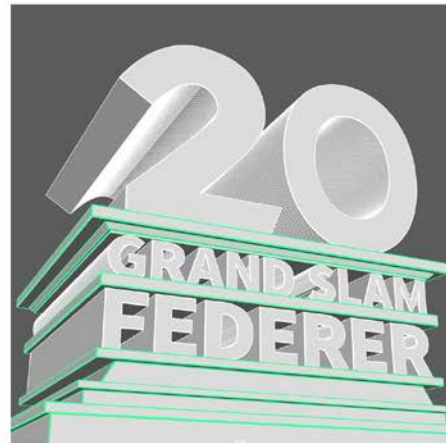
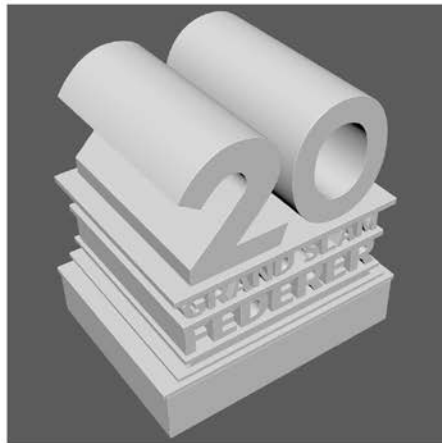
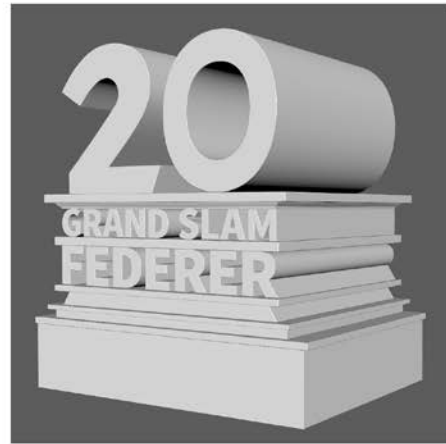
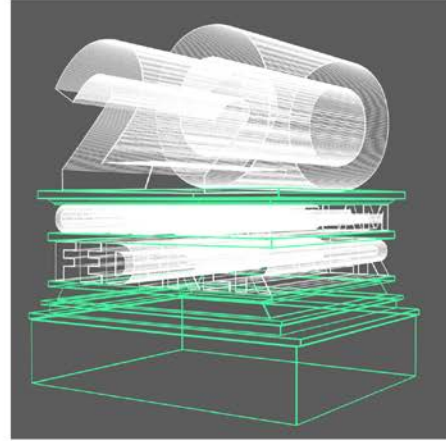
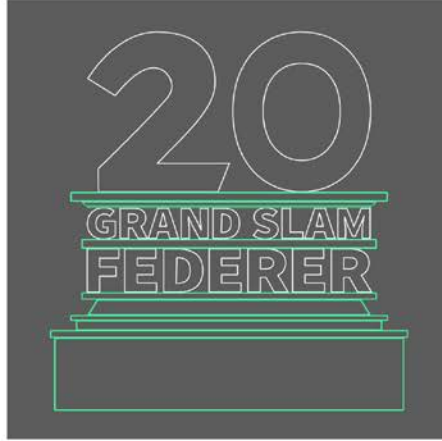
Kaynak : www.swissinfo.ch/eng/mint-condition_roger-federer-honoured-with-commemorative-coins/45406210

Tez konusu dahilinde yapılmış olan uygulama çalışması ile Roger Federer’in kazanmış olduğu 20 Grand Slam şampiyonluğu, 20th Century Fox yapım şirketi ile özdeşleştirilerek bu firma için bir logo animasyon uygulaması hazırlanmıştır. 1935 yılında kurulan şirket, kendi logo animasyonunda diğer rakip firmalardan bazılarının aksine fazla değişikliğe (logonun farklı varyasyonları) gitmek istememiş ve 20 rakamını birkaç film haricinde değiştirmedığı melodisiyle beraber zihnimize kazımıştır.

Logolardaki değişiklikler izleyici üzerinde bir takım izler bırakabilmektedir bunun etkisini internet ortamında yayınlanmış amatör çalışmalardan görmekteyiz. Yapımcı firmalar dikkatleri logolarının üzerine çekmek ve markalarını görünür kılmak için logolarındaki bu zenginliği ön plana çıkarmalıdır. Birçok firma logolarına farklı animasyon ve tasarımlar uygulamaktadır.

5.3. Uygulama Çalışması Yapım Aşamaları

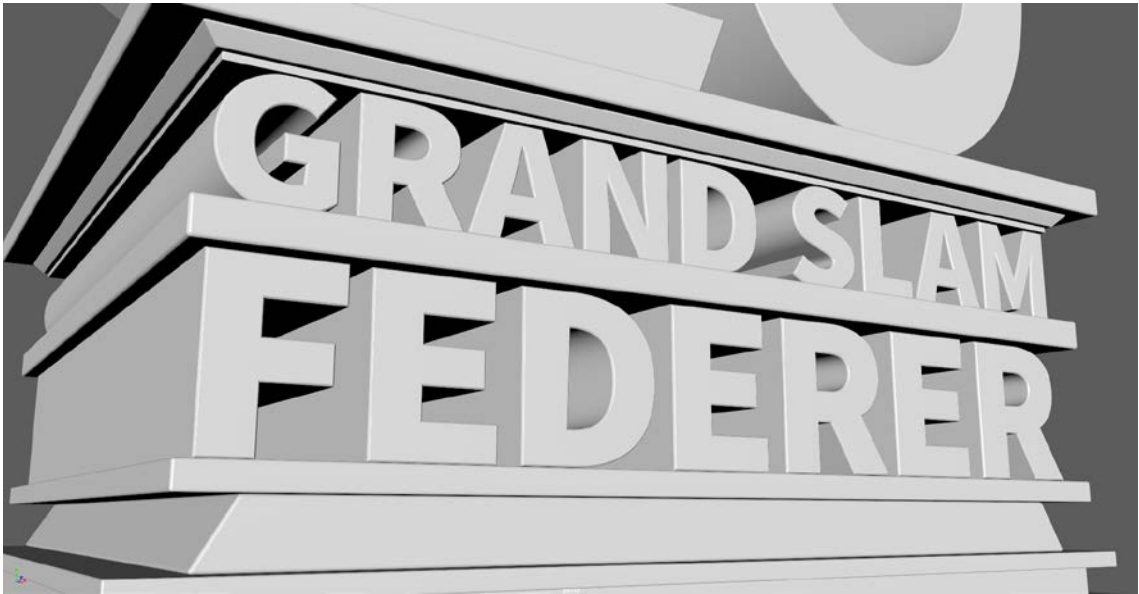
Uygulama çalışması ile “20th Century Fox” firması için yapılan uygulama çalışmasının yapım aşamasında izlenen yollar;



Öncelikle orijinal logoda kullanılan yazı karakterinin benzeri araştırılarak çalışmaya başlandı. Sonrasında yazının üstünde durduğu sütunlar orijinaline sadık kalınarak 2 boyutlu vektör tabanlı program ile düzenlendi. Oluşturulan bu vektörel çizim üç boyutlu orijinal logonun tam önden gözüken hali göz önünde bulundurularak vektörel çizim oluşturuldu.

Üst tarafta “20”, orta katmanda “Century”, en alt katmandaki yazı ise "Fox" yazısı idi. 20 Grand Slam Roger Federer yazısını logoya uyarlarken bu anlatımı üç satırda verebilecek en iyi biçimde orijinal logoya benzetebilmek amaçlanmıştı. Uygulama çalışmasını yapmama vesile olan yapımcı firma ile Federer arasındaki ortak nokta "20" rakamıydı, bu sayı orijinal logodaki yerinde ve aynı boyutlarını koruyarak kaldı.

Orijinal logoda orta sırada yer alan Century yerine ise Grand Slam yazısını yazmak doğru tercih olarak gözükmekteydi, en alt sırada yer alan Fox yazısının yerine ise Roger Federer yazısını eklemek gerekiyordu. Orijinal logoda Century ve Fox dikey olarak aynı hizada bittikleri için ve Fox kelimesi 3 harften oluştuğu için Century yazısından daha büyük boyutlardaydı. En altta kullanılacak Roger Federer yazısı orta sırada yer alan Grand Slam yazısından uzun olduğu için ikisi de aynı hizada biteceğinden dolayı bu durumda en alttaki yazı ufak kalacaktı, en alttaki yazıyı büyük göstermek için sadece Federer ismi kullanıldı, bunu bu şekilde kullanmak orijinal logoya benzerlik açısından doğru bir tercihti.



Vektör olarak çalışılmış 2 boyutlu yazı ve bloklar üç boyutlu program içerisine çağrılarak çizim yüzeyle doldurulmuş, Z ekseninde üç boyutlu derinlik verilerek (extrude) 2 Boyutlu tasarım üç boyutlu hale getirilmiştir. 20th Century Fox logo animasyonunun yapılmış son halinin videosu referans alınarak üç boyutlu program içerisine aktarılmıştır. Video üzerinden kamera hareketinin benzeri üç boyutlu kamera oluşturularak verilmeye çalışılmış ve benzerine uygun biçimde canlandırılmıştır. Sonrasında oluşturulan ışıklarla orijinal sahneye benzeyecek biçimde aydınlatma sistemi üç boyutlu program içerisinde oluşturulmuştur. Ardından logo için uygun doku seçilerek sahne render edilmiştir.



Sütun üstündeki altta bulunan logolar dört Grand Slam turnuvasının logolarıdır 6185 rakamı ise logo sırasına göre kazandığı kupa sayısını temsil etmekte.

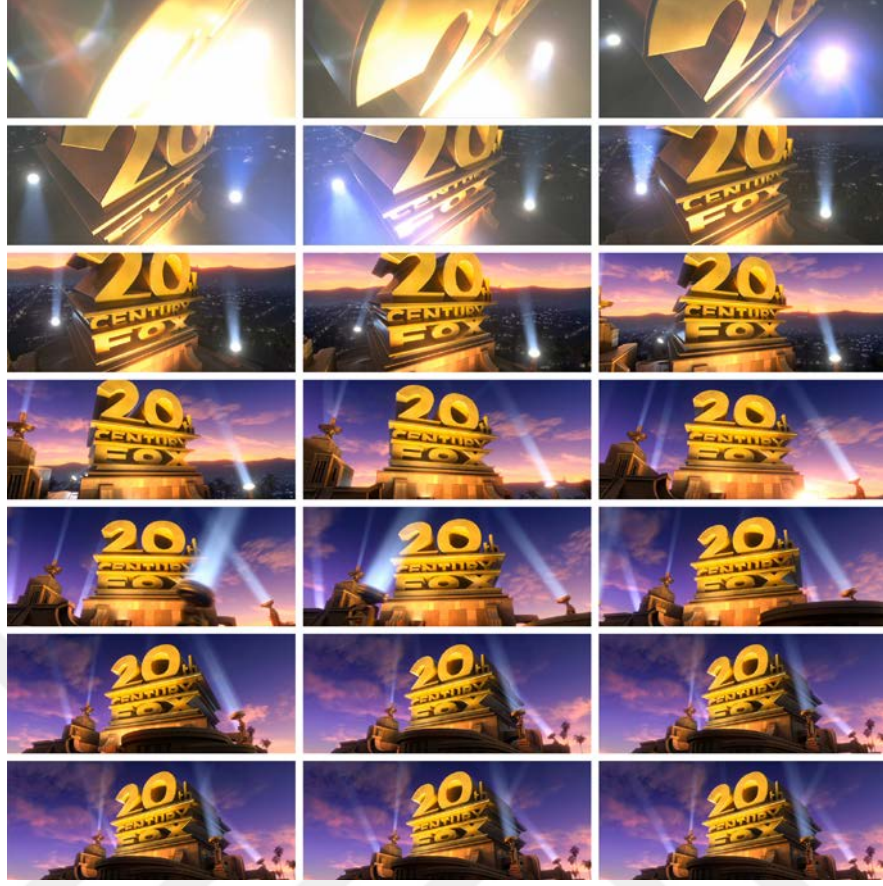
6 Kupa, Avustralya Açık turnuvasından kazanmıştır.

1 Kupa, Fransa Açık (Roland Garros) turnuvasından kazanmıştır.

8 Kupa, Wimbledon Tenis Turnuvasından kazanmıştır.

5 Kupa, Amerika Açık Turnuvasından kazanmıştır.





Şekil 5.3 : 20th Century Fox Orijinal logosu



Şekil 5.4 : 20 Grand Slam Roger Federer

5.3.1. Tez Yazım Esnasında Kullanılan Teknikler

Tezi yazarken günümüz teknolojisinin sağlamış olduđu avantajlardan faydalanmış oldum. Bunlar hız ve zaman kazandırmaları açısından önemli bir yere sahiptiler. Bunlardan önemli olanlara yer verecek olursam yazılması gereken metinleri konuştuğum gibi metne dönüştüren bilgisayar, tablet ve cep telefonları için yapılmış basit uygulamalar sıralanabilir. Örnek verecek olursak Whatshap uygulaması kullanılırken yazılacak bir metni açılan klavyeden harflere dokunmadan mikrofon tuşuna tıklayarak söylenenleri anında hızlı bir biçimde metne çevirebilmekteyiz, bize hız ve zaman kazandırması açısından önemli teknolojik gelişmelerden biridir. Artık günümüzde söylenenleri rahat biçimde yazıya döken hatta bunları istediğimiz bir dilde metne dönüştüren ve sesli tercüme eden farklı firmaların çıkarmış olduđu bir sürü basit programlar mevcuttur. OCR Optik karakter tanıma (Optical Character Recognition) teknolojisini kullanmakta hız ve zaman açısından büyük avantajlar sağlayabilmektedir. Ayrıca dijital kalem ile gerçekte kullandığımız kalem hızında el yazımızla istenilen metinler düzenli bir biçimde dijital ortama kısa sürelerde gerçek zamanlı olarak aktarılabilir. PDF dokümanlar üzerinde her türlü düzenlemeyi yapmamızı sağlayan, pratik çözümler sunan programlar sayesinde çok hızlı ve düzenli notlar tutabilmekteyiz. Bu düzenlemeler; yazıdaki önemli yerlerin altını çizerek yada üstünü boyayarak vurgulama, dokümanın önemli yerlerini kesip bir araya getirerek gruplamak, not eklemek, ses eklemek, notları birbirine ilişkilendirmek gibi daha birçok özellikleri içerebilmektedirler.

BÖLÜM 6. SONUÇ

21. Yüzyılda bilişim alanında büyük gelişmelerin yaşandığına, bu teknolojik gelişmelerin hayatımızın vazgeçilmez birer parçası haline geldiğine tanıklık etmekteyiz. Firmalar müşterileri ile olan iletişimlerini canlı tutmak ve daha kalıcı hale getirmek için çeşitli yollara başvurmak zorundadır. Logolar geçmişten günümüze çağın gerekliliğine uygun bir biçimde değişimlere uğrayarak varlıklarını sürdürmektedir. Kurumların kimliğini yansıtmakta olan logolar dikkatleri üzerine çekmek için sabit kalmak yerine yaratıcı fikirlerle canlandırılarak ardışık düzenlemeler ile hedef kitlenin (izleyicilerin) karşısına çıkmaktadırlar.

Tez kapsamında incelenmiş olan logo çalışmalarına baktığımızda, yapımcı firmalarda ardışık logo tasarımları ile sayı üstünlüğünü elinde bulunduran Warner Bross şirketine ait şu ana kadar yapılmış yüzlerce logo mevcuttur. Bu ardışık logolara sürekli yeni fikirlerle sunulan tasarımlar eklenmektedir.

İnternet ortamında Google Doodle için yapılan ardışık logo tasarımlarının sayısı iki binin üzerindedir, hemen hemen her gün farklı ve yeni tasarımlar eklenmeye devam edilmektedir. Google firmasının bu alandaki rekoru elinde bulundurduğu söylenebilir.

İnternet ve sinema sektöründeki ardışık logolar arasındaki farklılıkları şöyle sıralayabiliriz: İnternet ortamında yapılan ardışık logo çalışmaları etkileşimli ve eğitici eğlendirici (oyun vb.) olabilmektedir. Etkileşim sağlama, yapılan logo çalışmasının tamamını izlemek için kullanıcının bir faaliyette bulunmasını gerektirmekte; tıklama, dokunma gibi bazı eylemlere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu eylemler bütünü, logoyu sabit, durağan ve sadece bakılan bir kimlik ögesi olmaktan çıkarmakta, kullanıcının da dahil olduğu biçimiyle kurumun/markanın logosunun daha çok tanınmasında, akılda kalıcılığını üst sıralara taşıyabilmesinde önemli bir paya sahiptir. Buna Google Doodle animasyon çalışmalarını örnek olarak verebiliriz.

Sinema yapım şirketi logolarında ise etkileşim söz konusu değildir. İnternet ortamında ardışık logo animasyonları için ağırlıklı olarak iki boyutlu ve vektörel animasyon çalışmaları hazırlanmakta, sinema sektöründe ise yapımcı firma logolarında ağırlıklı olarak üç boyutlu animasyon teknikleri kullanılmaktadır.

Sabit görüntüye (her türlü tasarım, form, biçim...) nazaran hareket unsuru eklenerek oluşturulmuş animasyon çalışmaları, izleyen kişide daha çok ilgi, merak, heyecan ve dikkat uyandıracak hale gelmektedir. Bu hareketlilik tasarımda olduğu gibi renk değişikliklerine de uygulanmaktadır, bununla birlikte kullanılmakta olan ses unsuru da önemli bir fark yaratmaktadır.

Hiç şüphesiz bugün yaşamakta olduğumuz teknoloji ve uzay çağı, gelişimini büyük bir hızla sürdürmektedir. Bilgisayar teknolojisinde yaşanan büyük gelişmeler günümüzde yoğun olarak kullanılmaya başlanan yapay zeka teknolojisini de beraberinde getirmiştir. Bütün meslek dallarının olmazsa olmazı haline gelen bilgisayarlar, tasarım amaçlı programlardaki çeşitlenmelerle tasarımcıların da vazgeçilmezleri arasına girmiştir. Tüm bu gelişmelerle birlikte günümüz teknolojisi artık cep telefonları ve tabletler ile yoğun biçimde son kullanıcının yaşamının ayrılmaz bir parçası durumundadır.

Yapay zeka (Artificial Intelligence (AI)) kullanımı sayesinde bu yolda önemli ilerlemeler ve teknolojik gelişmeler yaşanmaktadır, bunun neticesinde yeni programlar ve cihazlar türemektedir. Yapay zeka ile oluşturulmuş ilk film, ilk senaryo, ilk reklam filmi gibi tanık olduğumuz birçok ilklere imza atan yapay zeka teknolojisi, yakın zamanda yapay zeka ile oluşturulmuş “ilk yapımcı firma logo animasyonları” ile karşımıza çıkacağı söylenebilir. Yapay zeka teknolojisi halen sinema filmini analiz ederek filmin atmosferine uygun logo animasyonu oluşturabilir düzeyde geliştirilmiş durumdadır.

Rakip firmalar birbirleriyle sürekli rekabet içerisinde bulunurlar, bunun neticesinde tüketiciye farklı tasarımlar sunarak markasını ön plana çıkarmak, müşterisinin beğenisi kazanmak, rakiplerine üstünlük sağlamak, daha iyi konumlarda bulunmak ve üst sıralarda yer almak isterler. Firma logosunun tanınıyor olması müşterinin gözüyle markaya duyduğu güven duygusunu beraberinde getirmektedir, bunu sağlayabilecek unsurlardan biri hiç kuşkusuz kurum logosunun animasyon çalışmalarıyla zenginleştirilmesi ve tüketiciye sunulmasıdır.

KAYNAKÇA

- Airey, David. **Logo Design Love**. Berkeley ABD: Peachpit, 2010
- Atalayer, Faruk. **Görsel Sanatlarda Estetik İletişim**. Eskişehir: Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, 1994
- Becer, Emre. **İletişim ve Grafik Tasarım**. İstanbul: Dost Kitabevi Yayınları, 1997
- Berger, John. **Görme Biçimleri**. Çev.: Yurdanur Salman. İstanbul: Metis Yayınları, 1986
- Duffy, Nebil & Jo Hooper. **Aşkla Yaratılan Markalar**. Çev.: Ümit Şendilek. İstanbul: Kapital Medya Hizmetleri, Haziran 2005
- Furniss, Maureen. **Animasyonun Kutsal Kitabı**. İstanbul: Karakalem Kitabevi Yayınları, 2013
- Gardner, Bill. **Logo Creed**. Beverly: Rockport Publishers, 2013
- Kerlow, Isaac V. **The Art of 3D Animation and Effects**. Canada: John Wiley & Sons, 2004
- Krasner, Jon. **Motion Graphic Design**. 2008. Waltham: Focal Press, 2008
- Novell-Smith, Geoffrey. **Dünya Sinema Tarihi**. Ed. Ahmet Fethi. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2003
- Pringle, Hamish & William Gordon. **Marka Kültürü ve Markayı Yaşatan Bir Şirket Olabilmek**. Çev.: Neşe Olcaytu. İstanbul: Scala Yayıncılık, 2001
- Rickitt, Richard. **Special Effects: The History and Technique**. Billboard Books, 2007
- Sarıkavak, Namık Kemal. **Sayısal Tipografi**. Başkent Üniversitesi Yayınları. Ankara: Başkent Üniversitesi Yayınları, 2005
- Tansuğ, Sezer. **İnsan ve Sanat**. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi, 1982
- Tekin Çam, Ali. **Türk Grafik Tasarımcıları Logo**. İstanbul: Alternatif Yayıncılık, Ocak 2006
- Teksoy, Rekin. **Sinema Tarihi**. İstanbul: Oğlak Yayıncılık, 2005
- Uçar, Tevfik Fikret. **Görsel İletişim ve Grafik Tasarım**. İstanbul: İnkılap Yayınevi, 2004
- Williams, Richard. **The Animator's Survival Kit**. Londra: Faber and Faber, 2009
- Ergüven, Ardan. *Ardışık Logotayplar ve Görsel Algı*. s. 153, İstanbul, 2012.

<https://d23.com>. "https://d23.com/disney-history/," <https://d23.com/disney-history/>. 2019. (2019).

[swissmint.ch](https://www.swissmint.ch/). "swissmint," <https://www.swissmint.ch/>. [t.y.]. (2019).

archive.org/details/. "archive.org," archive.org/details/Fantasmagorie. 2018. (19 Ağustos 2019).

<https://www.biography.com>. "https://www.biography.com/business-figure/walt-disney," <https://www.biography.com/business-figure/walt-disney>. 2017. (2019).

<https://www.pixar.com>. "https://www.pixar.com/our-story-pixar," <https://www.pixar.com/our-story-pixar>. 2019. (15 Kasım 2019).

<https://www.swissmint.ch>. "https://www.swissmint.ch/," <https://www.swissmint.ch>. 2019. (2019).

www.annyas.com. www.annyas.com/screenshots/warner-bros-logo/. [t.y.]. (2019).

www.artofthetitle.com. www.artofthetitle.com/title/anatomy-of-a-murder/. [t.y.]. (2019).

www.artofthetitle.com. www.artofthetitle.com/title/vertigo/. [t.y.]. (2019).

www.artofthetitle.com. www.artofthetitle.com/title/superman/. [t.y.]. (2019).

www.artofthetitle.com. "www.artofthetitle.com/title/," www.artofthetitle.com/title/anatomy-of-a-murder/. 2018. (16 Ağustos 2019).

www.artofthetitle.com/title/. "www.artofthetitle.com/," www.artofthetitle.com/title/vertigo/. 2018. (23 Haziran 2019).

www.artofthetitle.com/title/. "www.artofthetitle.com/," www.artofthetitle.com/title/superman. 2018. (16 Kasım 2019).

www.baianat.com. www.baianat.com/books/animation-revolution/simple-animation. 2019.

www.biography.com. "www.biography.com/business-figure/," www.biography.com/business-figure/walt-disney. 2018. (17 Eylül 2019).

www.biography.com. www.biography.com, 2017. 2019.

www.blueskystudios.com. www.blueskystudios.com/our-story/. [t.y.]. (2019).

www.bunkhistory.org. "www.bunkhistory.org/resources/," www.bunkhistory.org/resources/1750. 2018. (23 Haziran 2019).

www.bunkhistory.org. www.bunkhistory.org/resources/1750). 2019.

[www.d23.com. www.d23.com/this-day/who-framed-roger-rabbit-premieres/](http://www.d23.com/this-day/who-framed-roger-rabbit-premieres/). [t.y.]. (2019).

[www.d23.com. www.d23.com/disney-history/](http://www.d23.com/disney-history/). [t.y.]. (2019).

[www.deathbattlefanon.fandom.com. www.deathbattlefanon.fandom.com/wiki/T-1000](http://www.deathbattlefanon.fandom.com/wiki/T-1000). [t.y.]. (2019).

[www.dezignroque.blogspot.com. www.dezignroque.blogspot.com/2013/03/mtv.html](http://www.dezignroque.blogspot.com/2013/03/mtv.html). [t.y.]. (2019).

[www.fineartamerica.com. www.fineartamerica.com/featured/plateaus-phenakistoscope-a-variant-mary-evans-picture-library.html](http://www.fineartamerica.com/featured/plateaus-phenakistoscope-a-variant-mary-evans-picture-library.html). 2019.

[www.flickr.com. www.flickr.com/photos/truusboobjantoo/40587975203](http://www.flickr.com/photos/truusboobjantoo/40587975203). [t.y.]. (2019).

[www.flickr.com. www.flickr.com/photos/stefangeens/3071414951](http://www.flickr.com/photos/stefangeens/3071414951). 2019.

www.flickr.com/photos/. "www.flickr.com," www.flickr.com/photos/stefangeens/3071414951. 2018. (11 Temmuz 2019).

[www.google.com. www.google.com/doodles/burning-man-festival](http://www.google.com/doodles/burning-man-festival). [t.y.]. (2019).

[www.google.com. www.google.com/doodles/sir-isaac-newtons-367th-birthday](http://www.google.com/doodles/sir-isaac-newtons-367th-birthday). [t.y.]. (2019).

[www.google.com. www.google.com/doodles/30th-anniversary-of-pac-man?hl=tr](http://www.google.com/doodles/30th-anniversary-of-pac-man?hl=tr). [t.y.]. (2019).

[www.google.com. www.google.com/doodles](http://www.google.com/doodles/). [t.y.]. (2019).

www.google.com/doodles/. "www.google.com," www.google.com/doodles/burning-man-festival. 2018. (11 Mayıs 2019).

www.google.com/doodles/. "www.google.com," www.google.com/doodles/30th-anniversary-of-pac-man?hl=tr. 2018. (11 Temmuz 2019).

[www.i.pinimg.com. www.i.pinimg.com/originals/e1/72/03/e17203abb46d010e664a4ff6426f4a46.jpg](http://www.i.pinimg.com/originals/e1/72/03/e17203abb46d010e664a4ff6426f4a46.jpg). [t.y.]. (2019).

[www.iknigi.net. www.iknigi.net/books_files/online_html/132037/i_079.png](http://www.iknigi.net/books_files/online_html/132037/i_079.png). 2019.

[www.imdb.com. www.imdb.com/title/tt0057413/mediaviewer/rm4067853312](http://www.imdb.com/title/tt0057413/mediaviewer/rm4067853312). [t.y.]. (2019).

[www.imdb.com. www.imdb.com/title/tt0022899/mediaviewer/rm4039842304](http://www.imdb.com/title/tt0022899/mediaviewer/rm4039842304). [t.y.]. (2019).

[www.imdb.com. www.imdb.com/title/tt0000417/](http://www.imdb.com/title/tt0000417/). [t.y.]. (2019).

www.imdb.com. www.imdb.com/title/tt0004008/mediaviewer/rm433721088. 2019.

www.imdb.com. www.imdb.com/title/tt0019422/mediaviewer/rm4277806080. 2019.

www.imdb.com/title/. "www.imdb.com,"
www.imdb.com/title/tt0019422/mediaviewer/rm4277806080. 2018. (24 Temmuz 2019).

www.imdb.com/title/. "www.imdb.com,"
www.imdb.com/title/tt0004008/mediaviewer/rm433721088. 2018. (24 Temmuz 2019).

www.johnlloyd.uk.com/display_image.php?img=images/. "www.johnlloyd.uk.com,"
www.johnlloyd.uk.com/display_image.php?img=images/early/priba_3_logos.jpg. 2018. (22 Haziran 2019).

www.lambiek.net.
www.lambiek.net/artists/image/s/sullivan_p/sullivan_p_felixthecat.jpg. 2019.

www.lambiek.net/artists/. "www.lambiek.net,"
www.lambiek.net/artists/image/s/sullivan_p/sullivan_p_felixthecat.jpg. 2018. (24 Temmuz 2019).

www.landing.imageseditor.club. www.landing.imageseditor.club/landed. 2019.

www.loc.gov.
www.loc.gov/search/?in=&q=humorous+phases+of+funny+faces&new=true&st=. 2019.

www.loc.gov/search/. "www.loc.gov,"
www.loc.gov/search/?in=&q=humorous+phases+of+funny+faces&new=true&st=. 2018. (26 Mart 2019).

www.logok.org. www.logok.org/fedex-logo/. 2019.

www.me-png.com. www.me-png.com/pin/brand-logos-expensive/. 2019.

www.mim.cl. www.mim.cl/images/QRimg/F1.jpg. 2019.

www.mpenningtonvt2p1.files.wordpress.com.
www.mpenningtonvt2p1.files.wordpress.com/2014/12/69677854.jpg. 2019.

www.mrmovierbknapp.blogspot.com.
www.mrmovierbknapp.blogspot.com/2013/02/movie-studio-logos.html. [t.y.]. (2019).

www.olympic.org/news/. "www.olympic.org," www.olympic.org/news/tokyo-2020-unveils-games-pictograms. 2018. (15 Haziran 2019).

www.ph.news.yahoo.com. www.ph.news.yahoo.com/history-volkswagen-logo-205915140.html. 2019.

www.pixar.com. www.pixar.com/our-story-pixar. [t.y.]. (2019).

www.pngindir.com. "www.pngindir.com," www.pngindir.com/png-l1ad6q/. 2018. (12 Mayıs 2019).

www.pngindir.com. www.pngindir.com/png-l1ad6q/. 2019.

www.procreativewriters.com.
www.procreativewriters.com/public/frontend/assets/images/img3.png. 2019.

www.s.abcnews.com. www.s.abcnews.com/images/Entertainment/jurassic-parki-wet-dino-gty-ps-180521_hpMain_16x9_992.jpg. [t.y.]. (2019).

www.swissinfo.ch. www.swissinfo.ch/eng/mint-condition_roger-federer-honoured-with-commemorative-coins/45406210. [t.y.]. (2019).

www.underconsideration.com.
www.underconsideration.com/brandnew/archives/aeg_logo_evolution.jpg. 2019.

www.underconsideration.com/brandnew/. "www.underconsideration.com,"
www.underconsideration.com/brandnew/archives/aeg_logo_evolution.jpg. 2018.
(22 Temmuz 2019).

www.wannart.com. www.wannart.com/wp-content/uploads/2017/10/lascauxday.jpg.
2019.

www.warnerbros.com/studio/. "www.warnerbros.com,"
www.warnerbros.com/studio/about-studio/company-history. 2018. (16 Temmuz
2019).

www.wikiwand.com. www.wikiwand.com/en/%C3%89tienne-Jules_Marey. 2019.

www.wikiwand.com. "www.wikiwand.com/en/Culverin,"
www.wikiwand.com/en/Culverin. [t.y.]. (2019).

www.youtube.com. www.youtube.com/watch?v=xMiRxq12Fx0. [t.y.]. (2019).

www.youtube.com. "www.youtube.com," www.youtube.com/watch?v=xMiRxq12Fx0.
2018. (16 Eylül 2019).