



T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

JENERİK TASARIMINDA DİJİTAL İLLÜSTRASYON

KULLANIMI

Aybüke Akçay

Tez Danışmanı

Prof. Dr. Nazife Güngör

İSTANBUL, 2022

T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**JENERİK TASARIMINDA DİJİTAL İLLÜSTRASYON
KULLANIMI**

Aybüke Akçay

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Nazife Güngör

İSTANBUL, 2022

YEMİN METNİ

Bu çalışmanın kendi tez çalışmam olduğunu, planlanmasından yazımına kadar hiçbir aşamasında etik dışı davranışımın olmadığını, tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi beyan ederim.

TARİH

Aybüke Akçay

İMZA

TEŞEKKÜR

Araştırma konumda bana yardımcı olan, bilgilerini paylaşmaktan çekinmeyen ve değerli zamanını paylaşan sayın hocam, tez danışmanım Prof. Dr. Nazife GÜNGÖR'e teşekkürlerimi sunarım.

Hayatım boyunca bana gerek maddi gerek manevi desteklerini sunan, her kararımdayanımda olup, tez sürecimde umutsuzluğa düştüğümde teşvik edici sözleriyle beni ayağa kaldıran, yoluma ışık olan ve her fırsatta aydınlatmaktan çekinmeyen çok kıymetli ailem, annem Nurdan AKÇAY ve babam Tahsin AKÇAY'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Tezimin yazım sürecinde yardımlarını esirgemeyen, benimle araştırma yapıp her fırsatta yeni bilgilere ulaşmamda kılavuzluk yapan Adile Özer SAPAN ve İbrahim Aybars SAPAN'a çok teşekkür ederim.

Aybüke AKÇAY

ÖZET

Jenerik Tasarımında Dijital İllüstrasyon Kullanımı

Jenerik tasarımı, sinemanın başlangıcından itibaren izleyiciyi etkilemeyi başarmış, günümüzde ise ayrı bir sektör olarak ilerleyişine devam etmiştir. İlk oluşturulduğu başlık kartları şeklinde olan jenerik tasarımı, ilerleyen dönemlerde teknolojik gelişmelerin meydana gelmesiyle beraber dijital olarak şekillenmeye başlamıştır. Bu gelişme döneminde birçok tasarımcının yetişmesi, okulların ilgili bölümlerinde jenerik tasarımının ders olarak okutulması ve prodüksiyon şirketleri tarafından gerekli değeri görmesi üzerine jenerik tasarımı kavramı hayatımıza dahil olmuştur. Yine aynı şekilde oluşumuna mağara duvarlarında belki de ilk tasarımcılar tarafından oluşturularak hayata geçen illüstrasyon da dijital süreçlerle harmanlanarak günümüzdeki konumuna ulaşmıştır. El ile oluşturulan versiyonlarından, dijital illüstrasyon kavramına geçiş yaparak teknolojik gelişmelerden faydalanmıştır. Jenerik tasarımı ilerleyişinde dijital illüstrasyon tekniklerinden faydalanmış ve jenerik tasarımında yeni bir dönemin başlangıcına tanık olmamızı sağlamıştır. 2D ve 3D unsurlarla süslenen jenerik tasarımı izleyici için oldukça etkili olmuş, seyir zevkini yükseltmiştir. Bu tezde jenerik tasarımının gelişimi ve günümüzdeki haline gelene kadar ki geçirdiği değişimler ile dijital illüstrasyon kavramı açıklanacak, jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyonda karşımıza çıkan önemli isimler ve eserleri hakkında bilgi verilecek, uzmanlara sorulan sorular ışığında jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyon hakkında bilgi sahibi olunmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Jenerik tasarımı, illüstrasyon, dijital illüstrasyon

(AKÇAY, Aybüke, Yüksek Lisans/, İstanbul, 2022)

ABSTRACT

Using A Digital Illustration in Credits Design

Since the birth of cinema, the credits design has impressed the public, and it has continued to advance today as a separate industry. With the advent of technological advancements in the time that followed, the credits design—which was initially constructed in the form of title cards—started to take shape digitally. As more designers have developed, credits design is now taught as a course in the relevant areas of schools, and production businesses have realized the crucial necessity of the concept, the idea of credits design has been a part of our lives throughout this period of development. Similarly, the illustration, which was created on the cave walls, perhaps by the first designers, has reached its current position by blending with digital processes. By moving from manually drawn versions to the idea of digital illustration, it has benefited from technological developments. Digital illustration tools have helped credits design advance, and this has allowed us to see the start of a new age in credits design. The credits design, adorned with 2D and 3D elements, was very effective for the audience and increased their viewing pleasure. The concept of digital illustration will be explained in this thesis along with the evolution of credits design and the changes it has undergone up to this point, as well as information about prominent figures and their contributions to digital illustration. Finally, information about credits design and digital illustration will be attempted in light of the questions posed to the experts.

Key Words: Title sequence, illustration, digital illustration

(AKÇAY, Aybüke, Master Degree/, Istanbul, 2022)

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	i
TEŞEKKÜR	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
Giriş	1
1. İLETİŞİMSEL FORM OLARAK JENERİK TASARIMI	4
1.1 Jenerik Tasarımı Nedir?	5
1.2 Kitle İletişim Araçlarının Kısa Tarihi	9
1.3 Jenerik Tasarımının Gelişimi	15
1.3.1 Sessiz Sinema Dönemi (1900-1930)	16
1.3.2 Hollywood Stüdyo Devri (1930-1955)	19
1.3.3 Savaş Sonrası Dönemde Amerikan Sineması (1955-1980)	23
1.3.4 Çağdaş Film Jenerikleri Dönemi (1980-)	25
1.4 Jenerik Tasarımının Temel Oluşturucu Unsurları	26
1.5 Jenerik Tasarımını Başlatan Öncüler	36
Sonuç	49
2. JENERİK TASARIM VE DİJİTAL İLLÜSTRASYON	50
Giriş	50
2.1 İllüstrasyon	51
2.2 Dijital İllüstrasyon Kavramı	52
2.3 İllüstrasyonda Öne Çıkan İsimler	56
2.4 İllüstrasyonda Kullanılan Programlar	63
Sonuç	73
3. JENERİK TASARIMI VE DİJİTAL İLLÜSTRASYON ÜZERİNE AMPİRİK BİR ÇALIŞMA	73
Giriş	73
3.1 Jenerik Tasarımının Günümüzdeki Durumu	74
3.2 Grafik Tasarım ve Dijital İllüstrasyonun Jenerik Üzerine Etkisi	78
3.3 Dijital İllüstrasyonun Kullanımı ve Jenerik Tasarımdaki Yeni Dönem	80
3.4 Jenerik Tasarımının Gelişimine Katkı Sağlayan Unsurlar	83
3.5 Örnek Jenerik Tasarımı Üzerine Değerlendirme	85
Sonuç	88

4.Sonuç ve Değerlendirme	89
5.KAYNAKÇA	93
6.ÖZGEÇMİŞ.....	97



Giriş

Görsel unsurlar, grafik tasarım ve sinemanın birleşimi olan jenerik tasarımı, günümüzde azımsanmayacak kadar önemli bir noktada bulunmaktadır. Bilişim teknolojilerinin gelişimi, grafik tasarımın önlenemez ilerleyişi ile jenerik tasarımı da başladığı noktadan hızla yükselerek sinema filmleri ve oyun endüstrisinde kendisine sağlam bir yer edinmiştir. Geçmişte basılı medya kaynakları ile sağlanan iletişim günümüzde teknolojinin ve grafik tasarımın gelişmesiyle beraber uzun süreçlerde üretilen unsurlardan vazgeçmiş ve modern hareketli grafik tasarım unsurlarıyla yoluna devam etmiştir. Hareketli grafik tasarımın yaygınlaşmasıyla beraber sinema sektörü oyuncularının adları, set ve prodüksiyon ekibinin yer aldığı jenerik tasarımına bağımlı hale gelmiştir. Jenerik tasarımı vazgeçilmez bir unsur haline gelerek bu konuda ciddi bütçeler harcanmış ve filmin kendisi kadar önemli hale gelmiştir. Aynı zamanda filmin ön gösterimi gibi kabul edilen jenerik tasarımı film hakkında bilgi vermesiyle görsel olarak da ilgi çekici hale getirilmiştir. Jenerik tasarımı denilince akla ilk gelen isimlerden biri olan Saul Bass, Otto Preminger'in Altın Kollu Adam'ına (1955) oluşturduğu jenerik dizisiyle tanındıktan sonra sinema sektöründe jenerik tasarımına önem artmaya başlamıştır. Filmin konusu, bir caz müzisyeninin 1950'lerin ortalarında tabu olan eroin bağımlılığını yenme mücadelesiydi. Bass, filmin tartışmalı konusuna uygun yenilikçi bir başlık dizisi oluşturmaya karar verdi. Eroin bağımlılığı ile ilgili güçlü bir görüntü olduğu için merkezi görüntü olarak kolu seçti. Başlıklar, bir eroin bağımlısının siyah kâğıt üzerinde beyaz bir kesik koluna aitti. Umduğu gibi, büyük bir sansasyon yarattı. Aynı şekilde Günümüz Amerikan yapımı filmleri incelendiğinde filmin çekim süreci kadar grafik tasarım ekibinin jenerik tasarımına uğraştığı ve jenerik sürelerinin gün geçtikçe daha arttığı gözlenmektedir. Bu süreç grafik tasarımcılara daha çok ihtiyaç duyulmasına sebep olmakla birlikte jenerik tasarımcısı adı altında yeni meslek gruplarının oluşmasına da neden olmaktadır. Üniversitelerin ilgili bölümlerinde jenerik tasarımı üzerine eğitim veren dersler açılmakta ve jeneriğin temel ilkelerine uygun olarak ders olarak okutulmaktadır. Bu da jenerik tasarımının bir sektör haline gelmesini kolaylaştırmıştır. Aynı zamanda sinema filmlerinde kullanılan jenerik tasarımlarının dijital illüstrasyonla birleştirilmesi grafik tasarım alanında yeniliklere yol açmış, özellikle oyun sektöründe 2D ve 3D modelleme yapılarak uzun sürelerde meydana gelip birçok grafik tasarımcının rol aldığı yeni sektörlerin de önünü açmıştır.

Bilgisayar illüstrasyonu da denilen dijital illüstrasyon, sinema ve oyun sektörünün içine dahil olmuş ve yenilikleri birlikte paylaşmışlardır. Jeneriğin filmin beklentisini yükseltme amaçlı yapıldığı kabul edildiğinde grafik unsurlarla beraber illüstrasyonun işin içine girdiği jenerikler heyecan unsurunu daha tetikleyici bir görevi üstlenmekte ve filmin beklentisini yapılan işin kalitesi dahilinde arttırmaktadır. Bu yüzden günümüzde jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyon ayrılmaz bir ikili olarak yoluna devam etmekte, birçok yapılan filmin ve oyunun jeneriğinde yan yana yer almaktadır. Görsel olarak zenginleştirici özelliği olan dijital illüstrasyonda tasarım ilkelerinden yararlanılarak izleyici ve oyuncuya film ve oyunun içeriğiyle ilgili bilgiler verilmektedir. Özellikle oyun sektöründe son yıllarda hikâyeli oyunların artmasıyla beraber 3D modelleme yapılarak oluşturulan oyun karakterleri jeneriklerde yer almakta ve izleyiciye sunulmaktadır. Klasik yöntemlerin dışına çıkılarak oluşturulan bu jeneriklerde, jenerik süresi de eskiye oranla daha uzun olmakta ve görsel sunuma ayrıca dikkat edilmektedir.

Gerek sinema gerek oyun için olsun jeneriğin doğru olarak oluşturulması, hedeflenen kitleye kolay ulaşmada yardımcı olacaktır. İçeriğe uygun olarak oluşturulan jenerik hem görsel hem öz açısından izleyiciyle bağı oluşturacak ve film ya da oyunun anlaşılmasında kilit nokta olacaktır. Jenerikte amaç içerik hakkında bilgi vermek olduğundan tasarımın da bu yönde ilerlemesi beklenmektedir. Amacına uygun renk ve tipografi öğeleri seçilerek jenerik merak uyandıracak şekilde oluşturulmak zorundadır.

Yukarıda anlatılanların eşliğinde bu çalışmanın amacı ise günümüzde talebe bağlı artmakta olan film ve oyun jeneriklerinin tasarımında jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyonun bir bütün olarak kabul edilmesini örneklerle araştırmaktır. Jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyonun ne olduğu ve kısa tarihi üzerinde durularak ikisinin ayrılmaz oldukları ve bu birlikteliğin sinema sektörüne katkıları çalışma sonucunda yer alacaktır. Aynı zamanda uzman görüşlerine yer verilerek söylenenler desteklenecek ve jenerik tasarımı illüstrasyon ilişkisi sonucu yeni sektörlerin oluşumu ve bu birlikteliğin katkıları üzerine değerlendirme yapılacaktır. Birinci bölümde görsel iletişimsel form olarak jenerik tasarımı üzerine durulacak ve jenerik tasarımının tanımı, kısa tarihsel gelişimi ve alt başlık olarak kitle iletişim araçları ve jenerik kısa tarihine, sinemanın geçirdiği dört büyük dönemle ilgili bilgilere ve örneklere, jenerik tasarımında dikkat edilmesi gereken unsurlara ve jenerik tasarımında öne çıkan isimlere yer verilecektir. İkinci bölüme geçtiğimizde ise dijital illüstrasyon kavramı üzerine durulmuş ve illüstratörün ne olduğu

açıklanmıştır. İllüstrasyonda öne çıkan üç isim ve çizimleri paylaşılmış aynı zamanda illüstrasyonda kullanılan programlar arayüz ve örnek çalışmalarıyla birlikte verilmiştir. Üçüncü bölümde ise alanında uzman kişilere jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyon ile ilgili çeşitli sorular sorulmuş ve cevapları bölüme yerleştirilmiştir. Aynı zamanda dijital illüstrasyona örnek verilebilecek bir çalışma izletilerek bu jenerik hakkında görüşlerine başvurulmuştur. Sonuç bölümüne geldiğimizde ise; dijital illüstrasyon ve jenerik tasarımı kavramlarının birbiri ile ilişkisi üzerine durulmuş ve gelişen teknolojiyle beraber ikisinin ayrılmaz bir ikili olarak sektörde yer aldıklarına dair görüş paylaşılmıştır. Yine çalışmada neler yapıldığına dair kısaca bahsedilmiş ve nelerden faydalandığı sonuç bölümünde yer almıştır.



1. İLETİŞİMSEL FORM OLARAK JENERİK TASARIMI

Jenerik tasarımı kavram ve öz olarak sinemanın tarihiyle aynı zamana denk gelecek şekilde değişme ve gelişme göstererek ilerlemiştir. Sinemanın olmazsa olmaz bir parçası olarak görülen jenerik tasarımı, sinemayla başladığı hayatına günümüzde ayrı bir sektör olarak devam etmektedir. Tasarım unsurlarının sinemaya dahil olması ve sinemanın sonsuz ilerleyişiyle jenerik tasarımı da kendi benliğine kavuşmuş ve film ekiplerinin yanı sıra oyun tasarımcılarının da vazgeçemediği bir unsur haline gelmiştir. Üniversitelerin ilgili bölümlerinde ders olarak dahi okutulan jenerik tasarımı günümüzde sinema, film ve oyun sektörünün en az film ve oyun kadar bütçe ayırdığı, teknik ekibine dikkat ettiği bir alan haline gelmiştir. Sinemanın başlangıcından itibaren aslında sinema ile hareket eden jenerik tasarımı özellikle çağdaş filmler döneminden başlayarak günümüze kadar olan dönemde önemli gelişmeleri peşine takarak değişim geçirmiştir. Özellikle grafik tasarımın sinemada kullanımıyla beraber jeneriklerde içerik ve görünüm olarak gelişmeler gözlenmiştir. Başlangıçta yönetmen ve set ekibinin isimlerinin belirtilmesi amacıyla oluşturulan başlık kartları, grafik tasarımının ilerlemesiyle jenerik tasarımı adını almış ve sinema ile grafik tasarımın sentezlendiği bir noktada kendine yer bulmuştur. İlerleyen dönemlerde bu alanda kendini gösteren tasarımcıların ortaya çıkmasıyla beraber jenerik tasarımı kavramı filmde bağımsız düşünülemez noktaya gelmiştir. Özellikle ünlü grafik ve jenerik sanatçısı Saul Bass'ın jenerik tasarımına verdiği değerle birlikte sinemada yeni bir dönem başlamış ve jenerik tasarımına harcanan bütçede bu doğrultuda artış göstermiştir. 1950'li yıllara geldiğimizde jenerik tasarımı büyük bir sıçrama yaşayarak Saul Bass liderliğinde büyük gelişmeler yaşamaya başlamıştır. Saul Bass'ın modern görüşüyle birleşerek ilerleyen jenerik tasarımının sinemaya dahil olmasıyla bu sektöre merak artmış ve büyük ilgi uyandıran sinema sektörünün içinde jenerik tasarımı da kendisi bir sektör haline gelmiştir. Bu dönemde özellikle jenerik tasarımları çeşitlenmeye başlamış ve Saul Bass'ın önderliğinde yeni tasarım unsurlarıyla beraber şekil değişikliğine gidilmiştir. Bulunulan dönemi yansıtan fontlar ve tasarımlar kullanılmaya başlanarak jenerik tasarımına duyulan ilgi arttırılmaya çalışılmış, bunların sonucunda da jenerik tasarımına ilgi gerçekten artmıştır. 1920lerdeki klasik birbirini takip eden yazı fontları ve arka fonlardan vazgeçilerek filmin özüne uygun tasarım formları ortaya çıkmış ve yeni bir dönemin başlangıcı gerçekten de yapılmıştır. Durağan biçimde

oluşturulan başlık kartlarından vazgeçilerek hareketli grafik tasarım unsurlarının dahil olduğu çizgisel formların kullanıldığı jenerik tasarımları yerini almıştır. Bu durum izleyici üzerinde başlık kartları imajını değiştirmiş ve yalnızca yönetmen set ekibi ve oyuncuların adlarının yazıldığı kart jenerik tasarımıdır olgusu kırılarak filmin içeriği hakkında ipucu yakalayabilecekleri alanın jenerik tasarımı olduğu anlamını anlamalarına yardımcı olmuştur. İzleyici üzerinde seyir keyfini arttıracak bir kamçı görevi gören jenerik tasarımı, böylece tasarım unsurlarıyla birleşerek ilerlemesine devam etmiştir. Günümüzde yapımına başlanan her filmin bir jeneriği bulunmaktadır. Özellikle tanınmış bir jenerik tasarımcısıyla çalışmak isteyen film şirketleri bu uğurda yüksek meblağları harcamayı kabul etmektedirler. Bu durumdan filmin veya oyunun içeriği kadar kendisini tanıtmak için kullanılan jeneriğinde çok önemli olduğu sonucu çıkmaktadır. Bu hızla ilerlemekte olan jenerik tasarımının dijital illüstrasyon ve grafik tasarımıyla önümüzdeki yıllarda daha da önem kazanacağı ve tasarımlarda karşımıza çıkacağı fikrine ulaşmaktayız. Bu bölümde ise yukarıda anlatılanların ışığında jenerik tasarımı hakkında genel bilgi verilecek isminin nereden geldiği ve anlamına değinilecek, örnek jenerik tasarımı üzerinden değerlendirme yapılacaktır, jenerik tasarımında kullanılması gereken kilit unsurlar üzerine kısaca değinilecek ve örnek film hakkında hem içerik hem de jenerik tasarımına dair bilgiler sunulacaktır.

1.1 Jenerik Tasarımı Nedir?

“Yüksek Lisans döneminde tezimi jenerikler üstüne yazmak istediğimde bana bu konunun yeterince detaylı ya da önemli olmadığını ve öğretilmediğini söylemişlerdi. Şimdiye herhangi bir okulda, herhangi bir şekilde, hareketli grafiklere ya da jeneriklere değinilmeyen Grafik Tasarım programı bulmak neredeyse imkânsız.” Kyle Cooper (Krasner, 2004, s. 1)

“Jenerik”, Türkçede “generique” kelimesinin Fransızca karşılığı olarak “film başlık dizileri” anlamında kullanılmaktadır. İngilizcedeki karşılığı ise “title” olarak belirlenmiştir. Hollywood terminolojisinde açılış jenerikleri için "opening title", kapanış jenerikleri için ise "endtitle" ya da "endcredits" sözcükleri kullanılmıştır. Aşağıdan

yukarıya doğru
akacak şekilde tasarlanan bitiş yazılarına ise; rollcaption (dönen yazı) olarak adlandırılmaktadır.

(Sarıkahya, 2011: 1) (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi)
İçinde film dünyası hakkında bilgi verilen oyuncuların ve filmin adının geçtiği kısmı tanımlamak için kullanılır. (Pektaş Turgut, 2012)

Jenerik tasarımının tanımlı bir alan olarak görülmesi 1950’li yıllarda başlamıştır. 1950’lerde Hollywood stüdyolarının mutlak hakimiyeti kırılmaya başladığında Otto Preminger, Alfred Hitchcock gibi yönetmenler birbirlerinden ve her yere nüfus eden televizyondan kendilerini farklı kılmak istiyorlardı. Kendilerini markalaştırmanın bir yolu da ayırt edici grafikler kullanmaktı. Carmen Jones (1954) bu görsel farklılaştırma yöntemini kullanan ilk filmlerden biriydi. Filmin akılda kalıcı grafik kimliğini, film jeneriği tasarımının öncülerinden olan Saul Bass yaratmıştı (Twemlow, 2008: 90) (Bilgi, 2018) (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi)

Jenerik genel olarak filmin, oyuncuların, prodüksiyon, teknik ekip, yönetmen ve yapımcının adının geçtiği listeyi tanımlamak için kullanılır. Jenerik başta ve sonda olmak üzere yapımlarda iki kısımda yer alır. İlk kısımda oyuncuların ve filmin adıyla beraber prodüksiyon ekibinin adı yer alırken ikinci kısımda teknik ekip yönetmen ve yapımcı isimleriyle kapanış sağlanır. Jeneriğin amacı sadece öne çıkan isimleri tanıtmak değil izleyiciyi izlenecek olan içeriğe hazırlamaktır. Jenerik izleyicinin film hakkında bilgi sahibi olduğu ana noktadır. Ünlü film editörü ve ses tasarımcısı Walter Murch, film jeneriklerinin işlevini şu şekilde açıklamaktadır: ‘Bir filmin jeneriği tıpkı bir resmin çerçevesi gibidir. ‘İçinde’ olanı taşımalı, yorumlamalı ve geliştirmelidir. İzleyiciyi uyandırmalı ve belki de asıl filmin sahip olduğu hikâye fikrine, görsel stile ve onun seslendiği duygusal tona çekmelidir’ (Krasner, 2008: 21). (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi)
Jenerikte izleyici merakta bırakılmalı ve içerik hakkında tahminde bulunması sağlanmalıdır. Aynı zamanda izleyicinin duygusal tarzına hitap etmeli ve izleyiciyi bilinçlendirmek amaçlı yapılmış olmak zorundadır.

Sinemanın başlangıcından beri jenerik sürelerinde değişiklikler yer alsa da kapanış jeneriği başlangıç jeneriğinden daha uzundur. Kapanışta filmde emeği geçen bütün teknik

ekip A'dan Z'ye yer almakta ve izleyiciye tanıtılmaktadır. Açılış jeneriklerinde filmin ve oyuncuların adı düz bir zemin üzerinde yer alabildiği gibi gelişmiş teknolojinin devreye girmesiyle beraber grafik tasarım sanatçılarının eşsiz tasarımlarıyla da oluşturulabilir. Özellikle son yıllarda gerek sinema gerekse oyun jeneriklerinde kullanılan modern temalar bunu kanıtlar niteliktedir. Jeneriklerde iki boyutlu ve üç boyutlu tasarımlar göze çarpmakta ve izleyiciyi heyecanlandıran görsel bir şölen sunulmaktadır. Sinema tarihinde kullanılan jenerikler incelendiğinde dönemin teknolojisine ve tasarım trendlerine bağlı olarak farklı jeneriklerin kullandığı gözükmemektedir. 1918 New York doğumlu Maurice Binder örneğinden yola çıkarsak ilk tasarladığı jenerik, Stanley Donen'in 1958 yapımı "Indiscreet" adlı filminden sonra 007 James Bond serisine geldiğinde Gun Barrel tekniğinin kullanılarak oluşturulan jeneriklerine rastlarız. Maurice Binder döneminin teknolojisi ve grafikleri ile bu tekniği kullanmış ve 38 mm'lik bir tabanca namlusundan çekim yaparak 007 James Bond filmlerinin jeneriklerini oluşturmuştur. Bu bakımdan jenerik tasarım filmin duygusunu izleyiciye aktaran, hikâyenin gidişatı hakkında bilgi veren yorumlar bütünüdür ve dönemin grafik unsurlarına bağlı olarak bu örnekteki gibi değişiklikler gösterebilir.

Jenerik tasarımında dikkat edilmesi gereken kilit unsurlar vardır. Bunlar;

-Tipografi

-Müzik

-Doku

-Kurgu

-Renk ve ışıktır.

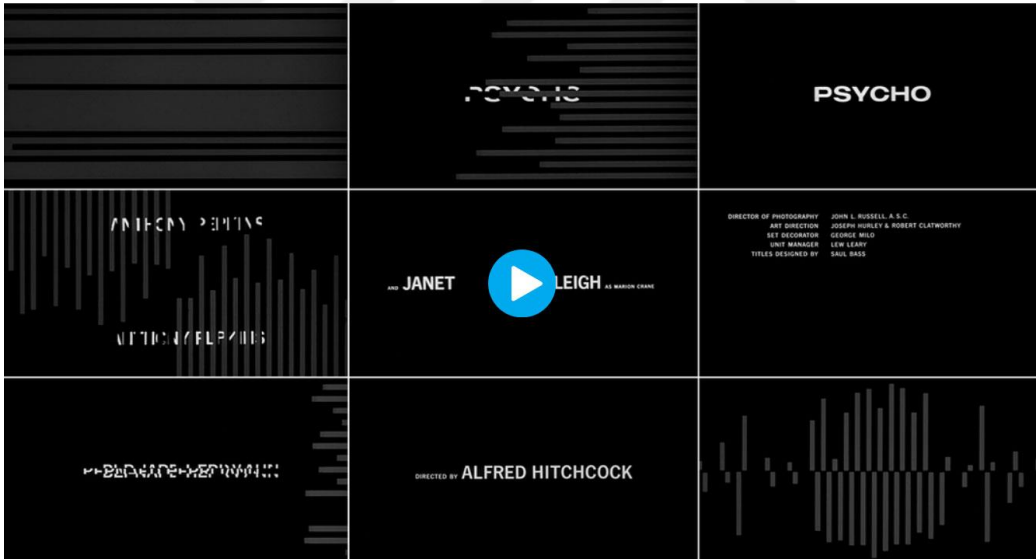
Bu elemanların doğru kullanımı sayesinde jenerik, izleyiciye gerçek bir hazırlık sunmaktadır. Örneğin titreşim kamera hareketleri, sert müzik, keskin bir tipografi ve koyu renklerden oluşan bir jeneriğin, izleyiciyi "korku filmi"ne hazırladığı düşünülebilir. (Bilgi, 2018)

Buna verilecek en başarılı örneklerden biri Alfred Hitchcock'un kült filmi Psycho'dur.

Alfred Hitchcock, İngiltere doğumlu Amerikan gerilim filmlerinin efsanevi yönetmenidir. Londra'da doğan ve mühendislik eğitimi gören Hitchcock, Psycho, North by Northwest, Vertigo, Rear Window ve The Birds gibi kült filmler ile adını duyurmuş bir yönetmendir. Tüm zamanların en iyi yönetmenlerinden kabul edilen Hitchcock,

gerilim ve cinayet temalı 70'e yakın film yönetmiştir. Sapık – Psycho filmi, patronunun 40.000 dolarını çalan Marion'un bu parayla sevgilisine gitmek için yola çıktığı sırada konakladığı bir otelde öldürülmesinin ardından ortaya çıkan gizemli bir olayı konu almaktadır. Psycho filmi Robert Bloch'un aynı isimli kitabından uyarlamadır. (<https://filmloverss.com/psycho-hakkinda-mutlaka-bilinmesi-gereken-15-detay/>)

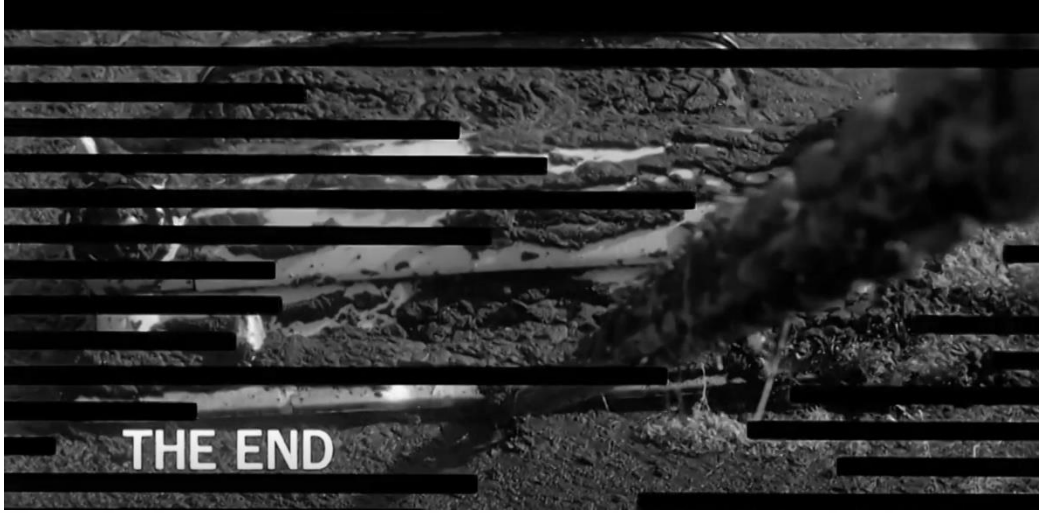
Sapık filmi bahsedildiği gibi bir korku gerilim filmidir. Bu yüzden jenerikte ona uygun olacak şekilde gerilimi yüksek tutacak şekilde tasarlanmıştır. Siyah bir ekran üzerinde yönetmenin adının yazmasıyla başlayan jenerik, filmin adının belirmesiyle devam etmektedir. Jenerikte kesik yazılar ve enine çizgiler göze çarpmakta oyuncuların adları kesik yazıların arasından çıkarak belirmektedir. Yine arkada gerilimi arttırıcı bir müzik jeneriğe eşlik etmekte ve filmin konusu hakkında ipucu vermektedir. Siyah beyaz ve gri rengin ağırlıkta olması kasvetli havayı arttırmakta ve izleyici daha jeneriği izlerken izleyecekleri hakkında fikir sahibi olmaktadır.



Görsel 1. Sapık film açılış jenerik görüntüleri
(<https://www.artofthetitle.com/title/psycho/>)

Sapık filmi kapanış jeneriği ise yine başlangıç jeneriğinde olduğu gibi siyah beyaz ve gri renkte çok kısa tutularak The End yazısıyla bitmektedir. Kesik enine çizgilerin arasından

ıkararak beyaz yazının ekranda yer almasıyla da kapanış jeneriĐi bitmektedir.



Görsel **2.** Sapık film kapanış jenerik görüntüleri
(<https://www.artofthetitle.com/title/psycho/>)

1.2 Kitle İletişim Araçlarının Kısa Tarihi

Jenerik tasarımının bir görsel iletişimsel form olarak gelişmesinde kitlesel iletişim araçlarının temel oluşturduğu görölmektedir. Sinema, televizyon, radyo gibi kitle

iletişim araçlarının gelişimi içerisinde jenerik tasarımı kendine yer bulmuş ve gelişerek ilerlemeye devam etmiştir. Öncelikle sinema ile yolculuĐuna başlayan jenerik tasarımı daha sonra diĐer kitle iletişim araçlarıyla beraber yoluna devam etmiştir. Sinemaya yönetmen ve set ekibinin isminin tanıtımı amacıyla başlık kartlarıyla başlayan jenerik tasarımı, sinemanın en önemli unsurlarından biri haline gelmiştir. Özellikle günümüzde filmin tanıtımının önemli bir bölümünü karşılayan jenerik tasarımı, film ekiplerinin yaratım sürecinde en önem verdiği noktalardan olup, bu iş özel ekiplerin kurulmasıyla filmin içeriĐine katkı sağlayan değerlerden biri haline gelmiştir. Uzman kişilerle yüklü ücretler dahilinde uzun emekler sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu durum da jeneriĐin bir film için değerine vurgu yapmakta ve tanıtımına ne kadar katkı sağladığını gözler önüne sermektedir. Daha sonra günümüzde kitle iletişim araçlarından en çok kullanılanı olan televizyon, jenerik tasarımının gelişiminde önemli bir noktada durmaktadır. İcadından

itibaren insan yaşamında vazgeçilmez bir noktada duran televizyonun, jenerik tasarımının tanıtımına önemli katkıları bulunmaktadır. Farklı tarzlarda ve tekniklerde üretilen jenerik tasarımlarının izleyiciye ulaştırılmasında kilit nokta olan televizyon, jeneriğin ismini duyurmasında faydası yadsınamaz bir çizgide durmaktadır. Özellikle dizi ve filmlerin en çok izlenen saat diliminde gösterime çıkmasıyla, jenerik tasarımı filmin içeriği kadar izleyici üzerinde etki uyandıracak konuma sahip olmuştur. Filmin ve dizinin içeriği hakkında bilgiye sahip olmak isteyen izleyici, jenerikleri dikkatle izlemiş ve jenerik üzerinden gerek duyduğu bilgiye ulaşmaya çalışmıştır. İzleyicinin jenerik tasarım denilince dikkat ettiği bazı unsurlar bulunmaktadır. Bunlardan ilki görsel unsurların yeterli miktarda kullanımıdır. Örnek verilecek olursa savaş ve şiddeti konu alan bir filmin jeneriğinde izleyici, bu konuya dair görsel unsurları görmek istemektedir. Böylece içerik hakkında bilgi sahibi olacak ve jeneriğe dikkat edecektir. İkinci olarak müzik seçimi burada etkili olmaktadır. Filmin içeriğine uygun müzik seçilmeli ve konu ile bütünlük sağlanmalıdır. Bir televizyon izleyicisi bütün bu ayrı unsurların birleşimine dikkat etmektedir. Televizyondan sonraki kitle iletişim aracı olan internet ve bilgisayar ise yine aynı şekilde bu unsurların bütününe dikkat edecek kitlelere sahiptir. Jenerik tasarımı izleyicinin merakını süsleyecek şekilde oluşturulmalıdır. Gerek sinema izleyicisi gerekse televizyon ve bilgisayar kullanıcısı olsun değerlendirmesini bu unsurlar üzerinden yapacaktır. Bu bölümde kitle iletişim araçlarından radyo, sinema ve televizyonun kısa tarihi üzerine anlatım yapılacak ve bu alanda öne çıkan isimlerden bahsedilerek örnek fotoğraflar sunulacaktır. Kitle iletişim araçlarından ilki olan **radyo**, elektrik dalgalarının özelliğinden yararlanarak seslerin uzaklara iletilmesi sistemine verilen addır.

Bu konuda anılması gereken ilk kişi İngiliz **James Clerk Maxwell**' dir.

Maxwell, 19.yüzyılda, 1860-1864 tarihleri arasında yapmış olduğu çalışmalarla elektromanyetik dalgaların varlığını ve bu dalgaların sesi iletebileceği ile ilgili kuramlar geliştiren ilk bilim insanıdır. Alman **Heinrich Hertz**, Maxwell'in buluşundan 20 yıl kadar sonra, 1880'lerde bu buluşun uygulamasını hayata geçirerek, sesin, daha sonra kendi adı ile anılacak olan elektromanyetik dalgalar aracılığıyla boşlukta yayıldığını ve bunun özel araçlar yolu ile tekrar sese dönüştürülebileceğini kanıtlamıştır.

Bu önemli buluştan sonra bu dalgalar “Hertz dalgaları” olarak adlandırılmıştır. Radyo yayınlarının elektromanyetik dalgalar aracılığıyla insanlık yararına sunulması 1920’leri bulmuştur.

(Radyonun Yayın Tarihçesi ve Gelişim Süreci)

Hertz'in yaptığı çalışmalar, Maxwell'in daha önce ortaya attığı, elektromanyetik dalgaların elektrik dalgalarıyla aynı davranışları gösterdiği biçimdeki kuramını kanıtlamış oldu.

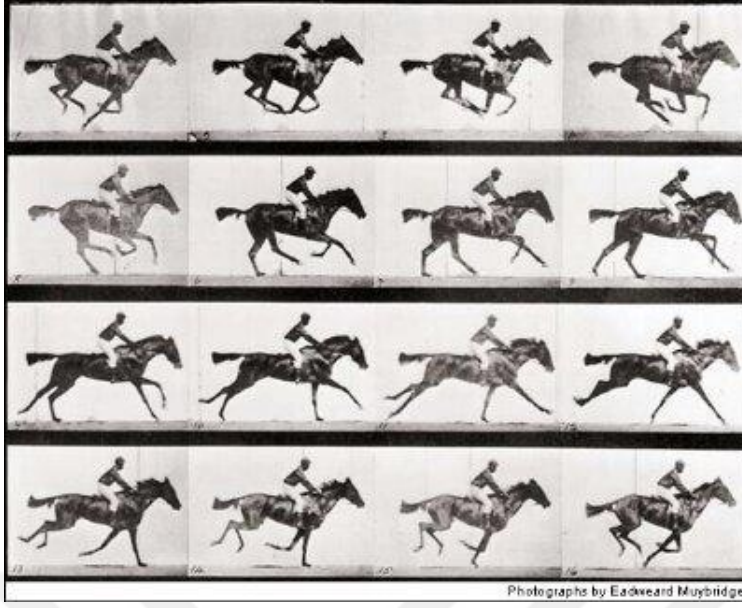
(<https://www.fizikist.com/heinrich-rudolf-hertz>)

Radyonun icadı da,hiç şüphesiz, diğer icatlar gibi, bir dizi teknik olanağın ortaya çıkması ve kullanılmasıyla mümkün oldu. Kitlese bir nitelik kazanması 1920’lerde gerçekleşti, 1930’lardan 1940’lara kadar geçen süre içerisinde ise radyo tam anlamıyla gündelik hayatın bir parçası oldu ve altın çağını yaşadı. Bu tarihten sonra radyonun karşısına bildiğiniz gibi televizyon çıktı.

(https://acikders.ankara.edu.tr/pluginfile.php/68767/mod_resource/content/0/acik%20ders%201_radyo.pdf)

7. Sanat olarak da adlandırılan sinemanın ortaya çıkışı ise 1830’lu yıllarda ilk hareketli görüntülerin elde edilmesi ve sonrasında İngiliz fotoğrafçı Muybridge tarafından ilk ardışık hareketli fotoğrafların 1870’li yıllarda oluşturulmasıyla gerçekleşmiştir. Muybridge bir bahis üzerine dört nala koşan at resimlerini çekip birleştirerek ilk kez hareket hissi yaratmıştır. Geliştirdiği “Zoepraksinoskop” adlı aygıt sinema kameralarının ilk hali olarak bilinir.

(<https://www.halkbank.com.tr/tr/blog/yasam/SinemaninGelisimi-Bolum1.html>)



Görsel 3. Dört nala koşan at görüntüleri

Daha sonrasında yapılan çalışmalar ilk film görüntüleme makinesinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bunun sonucu olarak ise ilk sinema filmi olarak bilinen ve sadece 2 saniye kadar süren 1888 yapımı “Roundhay Garden Scene” Fransız mucit Le Prince tarafından çekilmiştir.

(<https://www.halkbank.com.tr/tr/blog/yasam/Sinemanin-Gelisimi-Bolum1.html>)

(<https://www.youtube.com/watch?v=F1i40rnpOsA>)

1930’lu yıllara gelindiğinde sessiz sinemanın yerini sesin almasıyla beraber sinemada yeni bir dönem başlamıştır. 1906’dan beri devam eden film seslendirmeleri 1927 yılına geldiğimizde şarkıcı Al Jolson’un oynadığı Caz Şarkıcısı filmiyle beraber tamamen sesli sinemaya geçiş olarak kabul edilmiştir. Sesli sinemanın ortaya çıkışıyla beraber film endüstrisi hareketlenmeye başlamış, daha çok izleyici sinema salonlarını doldurmuştur. ABD film endüstrisi yoğun talebe karşılık daha çok film çekmeye ve göstermeye başlamıştır.

İcat olduğu andan itibaren hayatımızda önemli yer kaplayan televizyon ise eski Yunancada “uzak” anlamına gelen *telos* ve Latince “görmek” anlamında kullanılan *visio* kelimelerinin birleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Televizyonu kısaca bir vericiden yayılan elektromanyetik dalgaların görüntü ve ses olarak görünmesini ve duyulmasını sağlayan cihaz olarak tanımlayabiliriz. Geçmişte dünyanın dört bir köşesinden çok sayıda

kiři hareketli görüntüleri uzak yerlere taşımak için çabaladı. Ancak televizyonun icadında John Logie Baird, Vladimir Zworykin ve Philo T. Farnsworth isimleri öne çıkmaktadır.

İskoç mühendis John Logie Baird, 1925 yılında çok sayıda çark ve parçadan oluşan ilk mekanik televizyonu yaptı. Baird, tasarımında, 1894 yılında Alman mühendis Paul Nipkow tarafından icat edilen ve görüntüleri elektrik sinyalleri olarak iletme üzere tarayan delikli bir disk kullandı. Televizyona ulaşan sinyaller cihazda bulunan ampulün parlaklığını çok hızlı bir biçimde değiştiriyordu. Bu düzenekte hareketli delikler ve değişen parlaklık bir araya geldiğinde küçük hareketli görüntüler ortaya çıkıyordu. Görüntüyü büyütmek için merceklerden yararlanılıyordu. Fakat Baird'in tasarımı her ne kadar heyecan verici olsa da titrek ve bulanık bir görüntü sağlıyordu. Bu nedenle Baird "Televisor" adını verdiği cihazdan yalnızca 1000 adet satabildi.

Birkaç yıl sonra Rus asıllı ABD'li mucit Vladimir Zworykin görüntüleri ekranda göstermeye yarayan katot ışınlu tüpü geliřtirdi. Philo T. Farnsworth ise kendi görüntü tarayıcısını üreterek Zworykin ile televizyonun mekanik bir sistemden elektronik bir sistem hâline gelmesinde önemli rol oynadı.



Görsel 4. Fotoğrafta John Logie Baird'in icat ettiğı televizyonu izleyen insanlar görölüyor.

Başlangıçta televizyonlar yalnızca siyah-beyaz görüntü verse de ekranın fosfor tabakasıyla kaplanmasıyla birlikte görüntüler renkli hâle geldi. Tüplü televizyonlar olarak da bilinen katot ışınlu televizyonlarda katottan çıkan elektron demetleri elektromıknatıslar

tarafından fosforla kaplı ekrana yönlendirilir. Fosfor tabakasına çarpan elektronların ışık yaymasıyla birlikte ekranda görüntü oluşur. Televizyona çok yakından bakarsanız anlamsız görüntüler görürsünüz. Birkaç adım uzaklaştığınızda ise görüntüler netleşmeye başlar. Bunun sebebi ekranın piksel adı verilen küçük karelerden meydana gelmesidir. Bu pikseller kırmızı, yeşil, mavi renkler ve bu renklerden elde edilen ara renklerle aydınlatılır. Piksellerin aydınlatılmasıyla oluşturulan resimler peş peşe oynatıldığında hareketli bir görüntü meydana gelir.

İlk Televizyon Yayını

Öncesinde farklı ülkelerde deneme amaçlı yayınlar yapılsa da ilk düzenli ve yüksek çözünürlüklü televizyon yayını Britanya Yayın Şirketi (BBC) tarafından 1936 yılında başlatıldı. Birinci Dünya Savaşı nedeniyle televizyon istasyonları bir süreliğine kapansa da radar gibi savaş sırasında geliştirilen yeni teknikler televizyonu çok daha güçlü bir araç hâline getirdi.

Türkiye’deki İlk Televizyon Yayını

Türkiye’deki ilk televizyon yayını ise İstanbul Teknik Üniversitesi (İTÜ) tarafından 1952 yılında gerçekleştirildi. Başlangıçta üniversite bünyesindeki yüksek frekans tekniği bilim dalı öğrencilerine uygulamalı eğitim vermek üzere kurulan laboratuvarda gerçekleştirilen kapalı devre yayınlar zaman içinde üniversite dışına da verilmeye başlandı. İlk canlı yayın ise yine İTÜ TV tarafından İstanbul’da 12 Kasım 1961 yılında Türkiye-Sovyetler Birliği futbol maçı ile gerçekleştirildi.

Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu (TRT) Yasası’nın yürürlüğe girmesinden sonra İTÜ TV, 1970 yılında, yayın hayatına son verdi ve bir yıl sonra vericilerini TRT'ye devretti.

<https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/televizyon-kim-ne-zaman-icat-etti>

1.3 Jenerik Tasarımının Gelişimi

Sinemanın ortaya çıktığı 19. Yüzyıldan günümüze gelene kadar olan süreçte film jeneriklerinde önemli değişiklikler meydana gelmiştir. Teknolojik gelişmelerin meydana gelmesiyle beraber jenerikler çeşitlenmiş, önemli bir sektör olarak yer almaya başlamıştır. Film jeneriklerinin ortaya çıkışını 4 ana kolda değerlendirmemiz jenerikleri tanıyabilmemiz açısından daha etkili olacaktır. Bu 4 ana kol Sessiz Sinema Dönemi (1900-1930), Hollywood Stüdyo Devri (1930-1955), Savaş Sonrası Dönemde Amerikan Sineması (1955-1980) ve Çağdaş Film Jenerikleri (1980-...) olarak dört bölümde ele alınmaktadır. (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi) Bu dört ana dönem, jeneriğinde kendini iyiden iyiye gösterdiği ve sektör olarak karşımıza çıktığı zamana denk gelmiştir. İlk dönemimiz olarak kabul edilen sessiz sinema dönemi jenerik tasarımının kendini hafiften gösterdiği bir dönem olarak kabul edilmiştir. Fakat bu dönemde sinemanın icadıyla beraber jenerik tasarımı denilen kavram daha çok yeniydi. Hatta tasarımdan söz etmek pek doğru olmayacaktır. Yalnızca bir karttan ibaret olan jenerik tasarımı sessiz sinema dönemini kapsayan 1920li yıllarda, tam olarak kendini gösterememiş, tasarımsal açıdan dikkat çeken bir konuma gelememiştir. Bu dönem jenerik tasarımı, prodüksiyonu yapılan filmin isim, kast ekibi ve şirket logosunun yer aldığı kısa bir gösterimden ibaret olmuştur. Sessiz sinema döneminin son yılları olan 1930lara geldiğimizde ise bazı ileri görüşlü film stüdyoları, jenerik tasarımının daha sanatsal ve yüksek kaliteli olması gerektiğini vurguladı. Ortaya koydukları filmlerin daha kaliteli işlere imza atmasını isteyen film ekipleri, bu şartın oluşabilmesi için jenerik tasarımının etkili olduğunu fark ettiler. Deneyelliğin ön plana çıktığı bu yıllarda, jenerik tasarımlarında gelişmeler meydana gelmiştir. Guity Novin'e göre ise 1930 1950li yılların grafik ve jenerik tasarımı oldukça muhafazakâr ve hayal gücünden yoksundu. Ona göre stüdyo patronları halkın beğenisine giden yolu sabit tutmak için cesur tasarımlar yapmaktan korkuyorlardı. Technicolor'un icadı sırasında dahi böyle bir banal eğilim hala hakimdi ve filmlerinin çoğu için resimli başlıklarla ilgilenen Macar-Amerikalı Michael Curtiz bile bu yeniliğe cesaret edemedi. Bununla birlikte Guity Novin'e göre bu dönemin en cesur ve yenilikçi film jenerikleri After the Thin Man (1936), Fantasia (1940) ve Duel in the Sun (1946) filmlerinin jenerikleridir.

[\(\[A History of Graphic Design: Chapter 39; A History of Film Title Sequence \\(guity-novin.blogspot.com\\)\]\(http://guity-novin.blogspot.com\)\)](http://guity-novin.blogspot.com)

Savaş sonrası dönemde Amerikan sineması olarak bilinen 1955-1980 yılları aralığına geldiğimizde ise savaşın henüz bitmesi üzerine sinemadan ilgisi çekilmek zorunda kalan halkı tekrar sinema salonlarına doldurmak için çeşitli taktikler denenmiştir. Bu taktiklerden biri de jenerik tasarımlarının daha etkileyici ve ilgi çekici hale getirilmesidir. Film yapımcıları azalan ilgiyi yeniden canlandırmak için jeneriklerde yeniliklere gitmişlerdir. Bu yeniliklerden biri de açılış jeneriklerinde süreyi uzatmak olmuştur. Önceleri tek kareden meydana gelen jenerikler birkaç kare olacak şekilde düzenlenmeye başlamıştır. Grafik unsurlardan daha fazla faydalanarak izleyicinin odaklanmasını ve yeniden sinemaya ilgi duymasını sağlamaya çalışmışlardır. Çağdaş film dönemi olarak bilinen 1980 ve günümüz dönemine baktığımızda ise bu dönemler jeneriğin kendini en iyi ifade ettiği dönemler olmuştur. Özellikle teknolojik gelişmelerin yüksek olduğu dönem olması sebebiyle jenerik tasarımı grafik sanatlarla iç içe hareket etmiş ve yeniliklerden faydalanmıştır. Birçok video editleme programının hayatımıza girmesiyle de bilgisayar üzerinden tasarımlar ön plana çıkmış ve jenerik tasarımı sektörde ağırlığını hissettirmeye başlamıştır. Özellikle bahsedilmesi gereken programlardan biri olan After Effects ile, dijital jenerik tasarımı üretimi hızlanmaya başlamış ve yıllardan sonra tam anlamıyla amacına uygun bir şekilde kullanılmaya başlamıştır. Bu bölümde dört ana bölümden meydana gelen sinema dönemlerini incelenecek ve bu dönemler hakkında bilgi verilecektir. Aynı zamanda bu dönemde çekilen filmlerden örnekler verilerek dönem ve jeneriği hakkında bilgi sahibi olunmaya çalışılacaktır.

1.3.1 Sessiz Sinema Dönemi (1900-1930)

Sessiz film, üzerine senkronize olarak kaydedilmiş diyalogları olmayan bir film türüdür. Sessiz film teknolojisi 1860 civarında icat edilmiş; fakat film makaralarının kolaylıkla imal edildiği 1880-1900 yıllarına kadar fazla kullanılmayan, sıra dışı bir yenilik olarak kalmıştır.

Film üretiminin ilk dönemlerinde (1860-1900) filmin adının seyirciye aktarılması amacıyla tasarlanmış bir başlık kartına rastlanmamaktadır. Sinemanın yoğun kitlelerle ulaştığı dönemde, prodüksiyon şirketleri tarafından yatırım alanı olarak görülmüştür.

Sinemaya gösterilen yoğun ilgiyle birlikte açılış jeneriklerine ihtiyaç duyulmaya başlanmıştır. 1897 yılında Edison firması tarafından tasarlatılan ve filmlerinin başında 8 sn. boyunca gösterilen 2 inçlik başlık kartı, jenerik tasarımının ilk örneklerindendir (Allison, 2001: 115). (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi)

Sessiz filmlerin ön plana çıktığı 1900-1930 yılları arasına baktığımızda ise jeneriklerin yine kullanılmadığına rastlarız. Daha çok hareketin ön planda olduğu bu yıllarda hikâye anlatımına gerekli değer verilmemiş, kamera hareketleri daha ön plana çıkarılmıştır. Sinemanın bir sektör haline gelip izleyici çekmesi üzerine hikâye anlatımına önem verilmiş ve jenerikler ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu dönemde ünlenmeye başlayan oyuncuların ve prodüksiyon şirketlerinin isimlerinin filmde yer almasını istemesi de jeneriği zorunlu bir alan olarak karşımıza çıkarmıştır. Jenerik tasarımı yapılarak oluşturulan ilk film ise Edgar Wallace'ın 1927'de yazdığı aynı adlı oyununa dayanan ve Roy Del Ruth tarafından yönetilen 1928 Amerikan yapımı The Terror'dur. Konusu kimliği bilinmeyen bir katil olan "Terör"ün, bir hana dönüştürülmüş İngiliz kır evini işgal etmesiyle başlar, spiritüalist Bayan Elvery ve dedektif Ferdinand Fane'nin garip seslerden ürkmesine neden olmasıyla devam eder. Başrollerinde May McAvoy, Louise Fazenda ve Edward Everett Horton yer almaktadır.



Görsel 5. The Terror film afişi

<https://www.imdb.com/title/tt0019456/>

Sessiz film diyalogların olmadığı oyuncuların konuşmadığı bir film türü olarak kabul edilse de aslında yanlış bir adlandırmaya sahiptir. 1890'ların ortasından 1920'ye kadar olan dönemde filmlere bir piyanist, tiyatro orgcusu ya da küçük orkestra eşlik etmekteydi. O zamanlar sesi filmle senkronize edecek teknoloji henüz oluşmasa da müzik izleme

deneyiminin önemli bir parçası olarak filmlerde yerini almaktaydı. Teknik nedenlerden dolayı sesin filme senkronize edilmesi 1920'lere dayanana kadar diyalogsuz, müziğin eşlik edildiği filmler izleyenler tarafından tercih edilmiştir. 1920'de Audio amplifikatörün ortaya çıkmasıyla filmlerde sesli döneme geçiş sağlanmaya başlamıştır. Diyalogun olmamasından dolayı bazı açıklanması gereken noktalarda ise başlık kartları, altyazı olarak filme eşlik etmekteydi.

Sinema sanatı sessiz çağda tam olgunluğuna ulaşmıştır. Sessiz çağın zirvesi (1910-1920lerin sonlarına kadar) sanatsal yeniliklerle dolu verimli bir dönem olmuştur. Klasik Hollywood sinema akımlarının yanı sıra Fransız İzlenimciliği, Alman Dışavurumculuğu ve Sovyet Montajcılığı da bu dönemde başlamıştır. Sessiz film yapımcıları 20. Ve 21. Yüzyılın film yönetimine derinden iz bırakarak ilerlemişler ve öncü olmuşlardır. Sessiz dönem teknik açıdan da ilerleme gösterilen bir dönem olmuştur. Üç noktalı aydınlatma, yakın çekim, uzak çekim gibi teknik terimlerin kullanılmaya başlandığı bir dönem olmuştur. Ancak 1930'larda film yönetmenleri teknik ekip ve oyuncular sesli döneme alışana kadar film kalitelerinde bir düşüş meydana gelmiş ve sanatsal kalitenin biraz olsun düştüğü düşünülmektedir.

Sessiz filmler döneminde özellikle 1920'lerde çekilen filmlerin görsel kalitesi gayet yüksektir. Ancak bu filmlerin çekildiği dönemden kaynaklı olarak kalitesiz olduğuna dair yaygın bir kanı bulunmaktadır. Bunun sebebinin ise toplumun henüz alışık olmadığı bir sektörü tam anlamıyla kabul edemeyip benimseyememesi ve endüstrinin dikkatsizliği ve acemiliği gösterilebilir. Sesin olmamasının yanı sıra filmlerin benimsenmeme nedenlerinden birinin de filmlerin renksiz olmasıdır. Geleneksel renklendirme yöntemiyle oluşturulan filmlerin istenilen kalitede olmaması sessiz filmlere rağbetin azalmasına neden olmaktaydı. Daha sonra sesin sinemaya entegre edilmesiyle beraber üç şeritli technicolor teknolojisinin maliyetli olmasına rağmen kullanılmasıyla beraber 1930'lardan itibaren filmler daha renkli olarak izleyici karşısına çıkmaya başlamıştır.

Sessiz filmlerin yaygınlaşması ile izleyiciyi işin içine daha iyi sokabilmek için tercümanlara ihtiyaç duyulmaya başlamıştır. Sessiz filmlerin diyalog şeklinde senkronize sesi olmadığından hikâyeye ait notların izleyiciye anlatılabilmesi ve diyalogu sunmak için ekran ana kartları kullanılmaya başlanmıştır. Böylece başlık yazarları filmlerde önemli bir yer tutmaya başlamıştır. Başlık kartlarının kullanıldığı filmlerden birine örnek verecek

olursak Dr. Caligari'nin Muayenehanesi iyi bir örnek olacaktır. Dr. Caligari'nin Muayenehanesi, Robert Wiene'nin yönettiği 1920 yapımı Alman dışavurumcu filmidir. Sessiz sinema döneminden çekilmesine ve siyah beyaz olmasına karşın tarihte sanatsal olarak en çok etki uyandıran filmlerden birisidir.

Sessiz dönemin en ikonik aktörlerinden biri olarak Charlie Chaplin'i gösterebiliriz. 1889 Londra, Birleşik Krallık doğumlu aktör, ilk filmini serseri rolünü üstlenerek Mack Sennett'in Keystone Stüdyoları için oluşturdu. 1915'te Chaplin, Essanay Studios ile çok daha uygun bir sözleşme imzaladı ve sinematik becerilerini daha da geliştirerek pantomim sanatıyla aktörlüğünü konuşturmaya başladı. 1916'da Mutual Film Corporation, Chaplin'e bir düzine iki makaralı komedi filmi yapması için 670.000 ABD doları ödedi. Chaplin'e neredeyse tam bir sanatsal kontrol verildi ve on sekiz aylık bir süre içinde sinemadaki en etkili komedi filmleri arasında yer alan on iki film üretti. En önemli filmlerinden City Lights (1931) ve Modern Times 'ı (1936) sesli döneme geçilmeden önce oluşturmuş ve izleyiciyle buluşturmuştur.

1.3.2 Hollywood Stüdyo Devri (1930-1955)

1927 yılından itibaren sesin görüntü üzerine kaydedilebilmesi, sektörde “klasik sinema” olarak adlandırılan dönemin başlangıcını oluşturmaktadır. (Yu, 2008: 10). 1927-1930 yılları arası ses başlık kartlarına filmin içeriğini yansıtan müzikaller eşlik etmektedir. 1931 yılında yapımı Taxi! film açılış jeneriği, sesli jeneriğe ilk örnek olarak gösterilmektedir. Jeneriğin ilk sahnesinde taksi çağıran bir adamının ünlem halindeki dış sesi, ekranda “Taxi!” başlık kartı belirir ve jenerik böylelikle başlamış olur; yönetmen ve yapım şirketi isimleri metinler eşliğinde bu dış sesle anons edilmektedir. 1930'ların ilk yarısında bu tarz sesli jenerik örneklerine rastlanmaktadır (Allison, 2001: 127). (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi)

1920'lerin sonundan itibaren film kurgularının şehir ve şehir yaşamına ile bağlantılı olarak, jenerik tasarımında canlı görüntü karelerinin kullanılmaya başlandığı görülebilmektedir. Yüksek binaların cepheleri, gazete manşetleri, şehir tabelaları, yönetmen ve oyuncu bilgilerinin aktarıldığı birer ara yüz haline dönüşmektedir (Tuğan, 2012: 14). (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi)

1930'lara gelinene kadar film jenerikleri sade arka plan ve sözsüz müzikle oluşturuluyordu. Film teknolojisi ise bu dönemde gelişme göstermekteydi. Film jeneriklerinde ön plana çıkan wipe tekniği ortaya çıkmaya başlamıştı. Bu teknik öne çıkarılan görüntünün arkadaki görüntüyü yok etmesi ilkesine dayanan bir teknikti. Özellikle 1932 yılından itibaren film jeneriklerinde ekipler tarafından wipe tekniği kullanılmaya başlanmıştır. Bu teknikte sağa sola öne ve arkaya görüntülerin kayması ilkesi yer almaktadır. Günümüz teknolojilerinde video editlemede wipe tekniği hala After Effects ve Premier gibi video programlarında kullanılmaktadır.

<https://www.youtube.com/watch?v=N6fHpdtuxfQ&t=21s> Kurguda Wipe Örneği



Görsel 6. İlk sesli jenerik kullanılan 1931 yapımı Taxi! Filmi

1930'lu yıllar sinema sektörünün gelişmeye en açık olduğu yıllardandır. Bu dönemde gelişen teknolojiyle filmler daha çok çekilmeye ve izleyici tarafından tercih edilmeye başlanmıştır. Sektör canlı ve hareketlidir. Özellikle Charlie Chaplin'in filmleri izleyiciyi kendine çekmektedir. Charlie Chaplin hem sessiz hem de sesli dönemde yer alarak her iki dönemde de başarılı olmuştur. 1930'lu yıllarda birçok sinema stüdyosu jenerik sunumlarını değiştirmeye başlamıştır. Jenerik tasarımlarında canlı görüntüler kullanılmaya başlanmıştır. Aynı zamanda izleyiciyi bir sonraki sahneye hazırlama fikri

stüdyoların ilgisini çekmiştir. Tanınmış oyuncuların isimleriyle beraber tanıtım yapma jeneriğin yaygınlaşmasına katkı sunmuş. İzleyicinin dikkatini çekmiştir.

1930'lu yılların bir diğer değişikliği de farklı stüdyoların farklı görsel üsluplar belirlemesidir. Büyük bütçelerle stüdyolar kendi standartlarını oluşturmaya başlamışlardır.

Örneğin Warner Bros. Filmlerin de 1932'den itibaren, birleşik çekimde oyuncu görüntülerinin isimler ve karakter eşleşmeleriyle sunulduğu görülmektedir. MGM' in art deco bir grafik ara yüzde kükreyen aslanı, 1938'den itibaren yapımcılığını ve dağıtımıcılığı üstlendiği filmlerin başında gösterilen prestij imgesi haline gelmiştir. Lone Star Westerns firmasının stüdyo kimliği ise, dönemin western filmlerin başında görülen, simetrik planda toprak tonlarının hâkim olduğu fon üzerine çakılmış şerif rozeti şeklindedir. (Allison, 2001: 119). (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi)

Film stüdyolarının jeneriğe önem vermesi ve sesin sinemaya dahil olmasıyla beraber jenerikler artık sesli olarak okunmaya başlamıştır. Ses tekniklerinin ilerlemesiyle beraber ise durağan biçimde konumlandırılan jenerikler dinamik kompozisyonlar halinde hareketli olarak oluşturulmuştur. Ses ve müzik hem filmlerin hem de jeneriklerin vazgeçilmezi olmaya başlamıştır.

Hollywood stüdyo devrinin bir diğer önemli özelliği ise bu dönemde artık yazı fontlarının jeneriklerde önemli yer tutmasıdır. Hollywood seyirciyle iletişim açısından yeni bir dili oluşturmaya başlamış ve kendine ait yazı fontları ortaya koymaya başlamıştır. Bu yazı karakterleri izleyiciye anlatmak istediğini direkt anlatan oluşum açısından bağın korunmasını ve sağlamlaşmasını sağlayan etkili bir yöntem olmuştur. Bu dönem oluşturulan filmlerde jenerikler yeni denenen yazı karakterleri ile oluşturulmuş ve izleyiciye bu şekliyle sunulmuştur. Bir nevi jenerik, filmde ayrı olarak müzik ve yazılarıyla beraber ayrı bir kol olarak filmlerin içinde yer almaya başlamıştır. Bu fontlara örnek olarak 1946 yılında RKO Stüdyosuna ait Frank Capra tarafından yönetilen It's A Wonderful Life filmini gösterebiliriz.

Filmde, iflas etmiş genç bir adamın intihar etmek üzereyken karşılaştığı bir melek arasında geçen diyaloglarına yer verilmiş ve meleğin intihar etmezse hayatının nasıl

değişeceğini ona göstermesiyle devam etmiştir. Bu konuşmanın sonucunda genç adam eski hayatına dönmüş ve hayatının kıymetini anlamıştır.

Aynı zamanda en iyi kurgu ve en iyi ses ödülleri de almış bir film olarak bilinmektedir. Filmde Noel teması üzerinden karlar üzerinde oyuncuların isimlerinin yazdığını görebiliriz. Mavi kar temalı arka plan üzerine kırmızı tırnaksız romantik bir yazı karakteri kullanılarak film hakkında ipuçları seyirciye verilmektedir. Aynı zamanda tanınmış oyuncuların isimleri ve yönetmen yine bu arka planda yer almakta ve kendi tanıtımlarını da bu jenerikte kullanmaktadırlar.



Görsel 7. RKO Studios yapımı It's A Wonderful Life film açılış sahneleri

Bu dönem başlangıcı ve bitişi itibarıyla jeneriklerin içerik açısından değişime uğradığı bir dönem olmuştur. Artık filmde bağımsız gözüyle bakılan jenerik iyice sinemaya yerleşmiş ve hareketsiz sıradan jenerikler yerine dinamik hareket içeren jeneriklerin girişi başlamıştır. Seyirci ne izleyeceğini daha iyi bilir hale gelmiş ve stüdyolar tarafından tanıtımlar daha ciddi bütçeler harcanarak oluşturulmaya başlanmıştır.

1.3.3 Savaş Sonrası Dönemde Amerikan Sineması (1955-1980)

İkinci Dünya Savaşı'nın bitmesiyle beraber toparlanma döneminde film endüstrisinde çalkantılı dönem başlamıştır. İkinci Dünya Savaşı'ndan yirmi yıl sonra dünya film endüstrisi için kriz yıllı başlamıştır. Tüm film yapımcıları zor zamanlar yaşamıştır ve bunun nedeni ise; büyük ölçüde televizyondan kaynaklanmaktadır (Yu, 2008: 13). (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi)

Bu dönem televizyonun ortaya çıkışıyla sinemanın eski popülerliğini yitirdiği bir dönem olarak kabul edilmektedir. Filmlerin artık evde izlenebilmesi sinema severlerin sinema salonu yerine evi tercih etmesine sebep olmuş ve sinema sektöründe izleyici bakımından düşüş meydana gelmiştir.

Film yapımcıları izleyicileri tekrar çekebilmek için çeşitli yollara başvurmuşlar ve stratejiler geliştirmişlerdir. Birçok kampanya aracılığıyla seyirciler sinema salonlarına tekrar getirilmeye çalışılmıştır. Yönetmen ve yapımcılar filmlerini yeniden şekillendirmeye başlamış ve jeneriklerini baştan oluşturmuşlardır. Çarpıcı dikkat çekici içerik üretimine dikkat edip, fragmanlara filmin en heyecanlı noktalarını koymaya özen göstermişlerdir. Birçok yönetmen açılış jeneriklerinde sahnelerini uzun tutmuş ve bu yöntemle izleyiciyi etkilemeye çalışmıştır.

Buna rağmen 1950 -1960 arası dönem jenerik, sıklıkla hareketsiz arka plan üzerinde oluşturulmuştur.

Yine bu dönemde Avrupa'da hükümetlerin savaş sonrası sarsılan film endüstrisine destek olduğu görülmektedir. Maddi olarak yapılan yardımların yanı sıra Amerikan filmlerine sınırlamalar getirerek ulusal kültür korunmaya çalışılmıştır. Hollywood filmlerinin kültürü Amerikalaştırmasının bir parçası olduğunu düşünen hükümetler Avrupa sinemasına yardımcı olmak için çaba sarf etmişlerdir.

Film yapımcıları son olarak, halkı televizyonlarından sinema salonlarına çekmeye yönelik stratejiler geliştirmeye çalışmıştır. Azalan kitleyi geri kazanmak için bir kampanyalar düzenlenmiştir. Büyük film stüdyoları, filmlerini yeniden şekillendirmenin yeni yollarını düşünülmüştür. Bulunan önemli çözümlerden birisi, film başlamadan önce izleyicilerin ilgisini çekmek için filmlerin ana özelliği anlatacak film başlıkları geliştirmektir. Çarpıcı ve grafiksel olarak film başlık dizileri geliştirmek için daha fazla

tasarımcı işe dahil edilmiştir. Pek çok film yapımcısı açılış kredilerini birkaç kareden daha uzun süre kullanmış ve dizi bölümlerinin parçalarını film sonuna taşımıştır (Yu, 2008: 14) (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi)

Bu dönemde oluşturulmuş bir film jeneriğine örnek verecek olursak Ölüm Korkusu (Vertigo) ‘yu gösterebiliriz. Ölüm Korkusu, 1958 ABD yapımı gerilim filmidir. Özgün adı Vertigo olan film 2 Ocak 1961'de Türkiye'de sinemalarda gösterime girmiştir.

"Vertigo", 1989 yılında Kongre Kütüphanesi tarafından "kültürel, tarihi ve estetik olarak önemli" filmler arasına seçilerek ABD Ulusal Film Arşivi'nde muhafaza edilmesine karar verilmiştir

Vertigo’nun jenerik sahnesi bir kadın yüzüyle başlamaktadır. Kadının dudaklarına yakın çekim yapıldığı sırada başrol oyuncusu James Stewart’ın adı belirmektedir. Bir sonraki sahnede dudakları gözüken kadının gözleri ekrana gelir ve iki tarafına tedirgin bir şekilde bakmaya başlar. Bu sırada ikinci başrol oyuncusu Kim Novak’ın adı ekrana gelir. Kadının yüzünde tek göze odaklanıldığında ise yönetmen Alfred Hitchcock’un adını ekranda görürüz. En son ekran rengi kırmızıya dönerek kadın şaşırır ve göz bebeğinin içinden ise filmin adı olan Vertigo belirir. Sarmal hareketlerle ekran dönmeye başlar ve ekibin adının ekrana gelmesiyle jenerik sonlanır.



Görsel 8. 1958 Vertigo filmi jenerik görüntüleri

1.3.4 Çağdaş Film Jenerikleri Dönemi (1980-)

Bilgisayarların 1970’li yıllarda film endüstrisine girişi sektöre yeni bir hayat getirmiştir. David Peter’e göre, yeni bilgisayar teknolojilerinin sağladığı en zengin olanaklardan birisi tipografinin boyutsal olarak manipüle edilmesi ve fiziksel olarak imkânsız olan şekillerde hareket kazanmasıdır. Peter; bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı ilk jenerik olarak 1978 yapımı Süpermen filmi başlık dizisine atıfta bulunarak, bilgisayar teknolojilerinin kullanımı ile jenerik tasarımlarının daha özgür tasarım ortamında

yapıldığını belirtmiştir. Özellikle 1984 yılında Macintosh bilgisayarlarının piyasaya sürülmesiyle, bilgisayar tabanlı dijitalleşme daha fazla gelişmiştir. Yaratıcı tasarımlar daha çok artmıştır. E.T. (1982), Max Dugan İade (1983) ve Güller Savaşı (1989), bu dönemlerin en iyi başlık dizisi tasarımlarına örneklerdir. (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi)

Kişiyi ait bilgisayarların kullanıma sunulmasıyla beraber 1990'ların başı teknik anlamda gelişme sağlanan bir dönem olmuştur. Animasyonun kullanılabilirliğinin daha az olduğu döneme kıyasla bilgisayarların el altına olması jenerik tasarımcılarının işini kolaylaştırmış, daha önceleri stüdyoya girmeden göremedikleri jenerik tasarımlarının son hallerini 1993'te piyasaya sürülen After Effects sayesinde tasarlanış aşamasında görebilmeye başlamışlardır. Aynı zamanda After Effects ve Macromedia Flash gibi uygulamalar sayesinde tasarımcılar yeni efektler denemeye başlamış ve jenerik tasarımına yeni bir soluk getirmişlerdir.

Çağdaş film başlıkları sadece bireyler tarafından değil aynı zamanda gruplar tarafından da tasarlanmaktadır. Dünyanın en büyük multidisipliner eğlence ve tasarım ajanslarından biri olan Los Angeles'ta Kyle Cooper, Chip Houghton ve Peter Frankfurt tarafından kurulan Imaginary Forces, her yıl çarpıcı çalışmalar yapmaktadır. Ürettikleri filmleri haricinde televizyonda çok sayıda muhteşem reklam oluşturmuşlardır. Ek olarak, Deborah Ross Film Tasarımı, Büyük Film Tasarımı, yU + co, Şekil Mill ve Computer Café de listenin en üstünde yer almaktadır. (Yu, 2008: 21). (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi)

1.4 Jenerik Tasarımının Temel Oluşturucu Unsurları

Tasarım bir bütün olarak ele alınır ve değerlendirilir. Tasarım ögesinin her bir unsurunun birbiriyle uyum içinde olması gerekmektedir. Nasıl ki afiş ya da billboard çalışmalarında tipografi, renk, ışık, gölgelendirmelere dikkat edilmesi şart ise jenerik tasarımı çalışmalarında da aynı özenin gösterilmesine dikkat edilmelidir. Jenerik, filmin belki de en önemli parçası, izleyicinin ilk dikkat ettiği noktadır. Bu yüzden parçalar arasında uyuma önemli derecede özen gösterilmelidir. Jenerik bir görsel uyum demektir. En büyük

parçadan en küçük çizgiye kadar olan her detayın ince elenip sık dokunması gerekmektedir. Bütünleştirici unsurların her birinin yalnızca olması değil bir arada uyum içinde olması da önemlidir. Her ne kadar dönem içerisinde bu unsurlar arasında değişiklikler olsa da genel olarak bir kategoriye koyabilmekteyiz. Buna şu örneği verebiliriz. Dört ana bölüme ayrılan sinemada jenerik tasarımları incelendiğinde bazı dönemlerde beş unsurun bir arada olmadığına rastlayabiliriz. İlk dönem olarak bilinen sessiz sinema dönemi günümüzde çok önemli olan ses ve müziğin dönem şartları sebebiyle olmadığı bir dönemdir. Aynı zamanda renk ve ışık ile doku ve kurgudan da eksik jeneriklerin oluşturulduğu bir dönem olarak bilinmektedir. Beyaz veya genellikle siyah bir kart üzerine tırnaklı fontlarla yazılan yazıdan ibaret olan bu jenerik tasarımları günümüzde çok önemli olan dört unsuru barındırmamaktadır. Bu durumda jeneriği oluşturan temel unsurların daha çok üçüncü dönem olan savaş sonrası Amerikan jenerikleri döneminde karşımıza çıktığı ve en gelişmiş halinin ise 1980 yılından sonra meydana geldiğini söyleyebiliriz. Günümüzde ise birçok jenerik bu beş unsurun bir arada buluşması ile oluşturulmaktadır. Jenerik tasarımcıları film veya oyun hakkında gerekli bilgileri öğrendikten sonra bu unsurların bir arada bütünleşeceği tasarıma yoğunlaşmaktadırlar. Hiçbir unsurun birbirinin önüne geçmeyeceği tamamen uyum içerisinde ilerleyen bir jenerik ortaya koymaya çalışmaktadırlar. Jenerik tasarımcının bu konuda usta olması hem filmin kalitesini arttıracak hem de izleyicide film hakkında olumlu geri dönüşler uyandıracaktır. Bunu bilen film şirketleri jenerik tasarıma günümüzde ciddi bütçeler ayırmakta ve film tanıtımlarını jenerikler üzerinden yürütmektedir. Jenerik tasarımında aşağıda olmayan fakat çok önemli olan bir diğer unsur ise süredir. Jenerik tasarımcı bu önemli unsurun jenerikte önemini kavramalı ve tasarımını buna göre oluşturmalıdır. Süre yazıların okunması için olabildiğince uzun fakat ilginin kaymaması içinse olabildiğince kısa olmalıdır. Bu hassas ayar yapıldıktan sonra ekrana gelecek unsurlar varsa yine süre göz önüne alınarak düzenlenmelidir. Bu basit duran dinamik izleyici üzerinde olumlu etki uyandırırken filme veya oyuna olan sempatiyi arttırmaktadır. Bu yüzden jenerik tasarımcıları işlerini oluştururken her bir öğeyi yerli yerinde kullanmaya özen göstermektedirler. Bu bölüm beş temel unsur üzerinden ilerleyecektir. Çalışmanın bu bölümünde jenerik tasarımı oluşturulurken kullanılması gereken unsurlar üzerinde durularak her unsur açıklanacak ve jenerikteki yerleri örnekler üzerinden belirlenecektir. Jenerik tasarımının temel unsurları şunlardır:

- Tipografi
- Müzik
- Doku
- Kurgu
- Renk ve ışıktır.

Tipografi

Tasarımın en önemli unsurlarından biri olan tipografi, harf ve sembolleri kullanarak yapılan yazı sanatıdır. Tasarımın kuvvetli olmasını sağlayan tipografi, tasarımı anlam bakımından yükseltecek öğelere sahiptir. Anlatılmak istenen duyguların yazılı olarak da ifadesi olan bilinmektedir.

Bir metnin yazısı o metnin ne amaçla yazıldığını bile etkilemektedir. Tipografi metnin içeriğine uygun seçildiği takdirde o metni şahlandırır ve konuyla bağlantısını yükseltir.

Bunu bir örnek üzerinden gösterecek olursak aşağıda iki görselde farklı tipografiyle yazılmış aynı iki metin yer almaktadır. Birinde konu bütünlüğü düşünülerek seçilmiş uygun bir yazı karakteri diğerinde ise anlamla bağdaşmayan ayrı bir yazı karakteri yer almaktadır. İkisi incelendiğinde metnin soldaki versiyonunun konuyla anlam olarak uyduğu görülmektedir.

YÖNETİM BİÇİMLERİ

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut interdum turpis. Curabitur quis justo vel diam aliquet vehicula nec quis purus. Ut leo est, venenatis quis blandit a, vulputate ac ex. Nam diam libero, vestibulum eget mattis vitae, molestie vitae sem. Nunc tempus dapibus faucibus. Proin et tortor sit amet purus blandit sollicitudin ut in libero. Vestibulum sed lacus sed velit euismod efficitur. Fusce id ipsum at massa porttitor placerat. Nunc fermentum sem nec convallis rhoncus. Donec id tempus lorem.

Nulla suscipit dignissim diam, et egestas sapien efficitur eu. Suspendisse vestibulum ex in nisi tincidunt luctus. Nam a vestibulum ligula. Nullam vitae feugiat urna. Etiam maximus eros dolor, sed commodo augue eleifend sed. Ut gravida lacus ante, sed ornare nisi pulvinar sit amet. Vestibulum eu neque placerat, hendrerit leo ac, convallis ligula. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Maecenas leo felis, eleifend eu purus eget, vehicula condimentum tellus.

YÖNETİM BİÇİMLERİ

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut interdum turpis. Curabitur quis justo vel diam aliquet vehicula nec quis purus. Ut leo est, venenatis quis blandit a, vulputate ac ex. Nam diam libero, vestibulum eget mattis vitae, molestie vitae sem. Nunc tempus dapibus faucibus. Proin et tortor sit amet purus blandit sollicitudin ut in libero. Vestibulum sed lacus sed velit euismod efficitur. Fusce id ipsum at massa porttitor placerat. Nunc fermentum sem nec convallis rhoncus. Donec id tempus lorem.

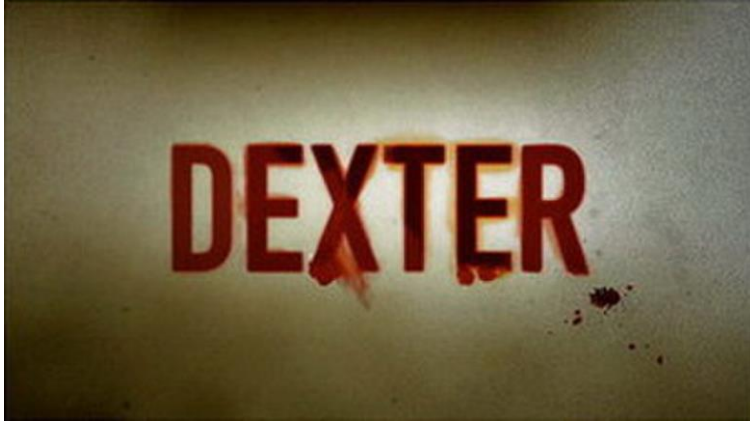
Nulla suscipit dignissim diam, et egestas sapien efficitur eu. Suspendisse vestibulum ex in nisi tincidunt luctus. Nam a vestibulum ligula. Nullam vitae feugiat urna. Etiam maximus eros dolor, sed commodo augue eleifend sed. Ut gravida lacus ante, sed ornare nisi pulvinar sit amet. Vestibulum eu neque placerat, hendrerit leo ac, convallis ligula. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Maecenas leo felis, eleifend eu purus eget, vehicula condimentum tellus.

(<https://www.bidolubaski.com/blog/tipografi-nedir-tasarimda-tipografi-neden-onemlidir>)

Sinema sektörüne baktığımızda ise 1960'lı yıllardan itibaren tipografinin sinemaya etkilerinin başladığını görmekteyiz. El yazılarından sonra gelişen teknolojinin yardımıyla beraber bilgisayarda oluşturulan yazı karakterleri filmlerde kendini göstermeye başlamıştır. Anlatılmak isteneni daha net anlatabilmek için kullanılan bilgisayar destekli programlar ile sinema ve reklam filmleri tipografinin önemini kavramaya başlamıştır. 20. Yüzyılın ortalarında bilgisayar teknolojilerinin yükselişe geçmesiyle film jenerikleri de sayısallaşmaya başlamıştır. Daha önceleri geleneksel yöntemlerle oluşturulan tipografik anlatımlar programlar aracılığıyla oluşturulmuştur.

Sayısallaşmayla beraber profesyonel anlamda gelişmelerde sinema sektörüne dahil olmaya başlamış ve tasarımcıların işini kolaylaştırmıştır.

1 Ekim 2006 tarihinde Showtime kanalında gösterime giren Dexter adlı televizyon dizisinden örnek vererek ilerlersek, jeneriğinde tipografinin kullanımına baktığımızda yukarıda sayılan özelliklere uyduğunu görebiliriz. Miami Metro Polis Departmanında çalışan adli tıp görevlisinin seri katile dönüşme hikayesini anlatan Dexter, tipografik jeneriğe en uygun işlerden biri olarak kabul edilebilir.



(<https://www.youtube.com/watch?v=ESicykvHUyk>)

Görsel 9. Dexter dizi yazısı

Kâğıt görünümlü arka plan üzerinde kan damlaları şeklinde oluşturulmuş Dexter yazısına baktığımızda dizinin konusu hakkında fikir sahibi olmaktayız. Gündüz adli tıp uzmanı olarak çalışan Dexter'ın akşamları seri katile dönüşmesini konu alan dizide bolca aksiyon ve şiddet unsuruna rastlamaktayız. Yukarıda açılış sahnesi verilen videoda da görüleceği üzere tipografi jenerikte en önemli unsur olarak kullanılmıştır. Renk seçiminden renklerin

dağılımına kadar kana benzetilmeye çalışılmıştır. Jenerikte oyuncu ve yönetmen isimleri de yine kan unsuruna benzetilmek amacıyla kırmızı renk olarak kullanılmıştır.

Müzik

Sinema, öyküsünü temelde görüntülerle anlatma sanatı olsa da son tahlilde duyuşal yönü de olan bir anlatım biçimine sahiptir. Sinemada, anlamı ve içeriğı her zaman için öykü ve görüntünün belirlediğı yönünde genel bir kabul vardır, fakat bu çok da doğru bir yaklaşım değildir; çünkü sinemanın kendine özgü bir de işitsel dili vardır ve anlam her zaman için bu

görsel-işitsel ikili yapı üzerine kurulmaktadır. Sinema dili ve estetiğı, görüntülerle yaratılan

anlatım biçimine yeni öğelerin de eklenmeye başlamasıyla yeni bir boyuta taşınır. Bu oluşumlardan biri de görüntülere ses ögesinin eklenmesidir. Önceleri müzik sonraları efekt ve konuşmaların birlikte yer aldığı anlatılar çok geçmeden izleyiciyle buluşmuştur. Kuşkusuz ki tasarım açısından bu üç ögenin önde geleni müzik olgusudur. (Türk Kısa Filmlerinde Ses Tasarımı ve Örnek Uygulamalar Mustafa Sözen)

Film müziklerinin etkileyici olabilmesinin temel koşulu filmin içeriğine uygun olarak oluşturulmasına bağlıdır. ‘Film score’ ya da ‘film scoring’ olarak adlandırılan bu müzik, yer aldığı filmin anlatımına uygun olarak ve filmde üstlendiğı işlevlere göre özel olarak yapılanmış müzik yaratımını ifade etmek için kullanılır (Konuralp 2004a:16). (Türk Kısa Filmlerinde Ses Tasarımı ve Örnek Uygulamalar Mustafa Sözen)

Nasıl ki filmin görüntü kalitesi filmin de kalitesini belirlerse müziğı de aynı şekilde kaliteyi belirleyen önemli bir unsurdur. Özellikle ses efektlerinin yerinde kullanımı filmin ruhunun yansıtılmasında önemli bir nokta olarak bilinmektedir. Burada örnek olarak 1980 Stanley Kubrick yapımı Cinnet filmini gösterebiliriz. Jack Nicholson’ın başrolünde oynadığı film gerilim türünde oluşturulmuştur. Burada müzik ortamı gerici ve rahatsız edici tonlarda kullanılmıştır. Bu bakımdan filmin doğasına uygun müzik seçimi filmin akışını olumlu yönde etkilemiştir.

Cinnet filmi açılış jenerik müziği

(<https://www.youtube.com/watch?v=hwq1XHtJEHw>)

Doku

Film jeneriklerinde özellikle tarihsel anlatıma sahip olanlarda doku kullanımı ön plana çıkmaktadır. Mürekkep dağılması şeklinde geçişlerle karşımıza çıkan dokuya örnek olarak 1966 Sergio Leone'nin yönettiği İtalyan Spagetti Western filmi olan *The Good the Bad and the Ugly*'i gösterebiliriz. İyi kötü ve çirkin üç arkadaşın kaderlerinin ortak bir noktada birleşmesini anlatan filmin jeneriğine baktığımızda akışkan mürekkepler karşımıza çıkmaktadır. Mürekkeplerin birleşmesi sonucu başrol oyuncularının yüzleri oluşmaktadır.

Film jeneriğinde sahnelerin geçişinde parçalanma efekti uygulanmış ve kırmızı renk ön plana çıkmıştır. İtalyan görüntü yönetmeni Tonino Delli Colli tarafından oluşturulan sahnelerde önceki iki filme oranla daha fazla ışığın gerekliliği belirtilmiş ve jenerikte dahil film iyileştirmelerle oluşturulmuştur. Şiddetin ön planda tutulmasını isteyen yönetmen Leone aşırı yüz çekimlerini ve geniş uzun çekimleri kullanmıştır. Bunu yaparak göz ve yüzleri ortaya çıkarıp izleyicilerin karakterlerin tepkilerini anlayabilecekleri bir yöntem olduğunu belirtmiştir.

Bu örnek filminden de yola çıkarak doku film jeneriklerinde diğer unsurlar kadar önemli bir noktada bulunmaktadır. Görsellik açısından filme hareket katan doku, aynı zamanda efektlerle de desteklenmektedir.



Görsel 10. olan The Good the Bad and the Ugly jenerik görüntüleri

Diğer örneği bir dizi üzerinden verecek olursak Game Of Thrones’u gösterebiliriz.

Game of Thrones ya da Türkçe adıyla Taht oyunları George R.R. Martin’in çok satan kitaplarından uyarlanan, David Benioff ve D.B. Weiss’in yaratıcısı olduğu HBO yapımı fenomen dizidir. Westeros’un mistik toprakları ve Yedi Krallık’ın kontrolü için mücadeleye giren 9 soylu ailenin taht oyunları ve düşmanlıklarının anlatıldığı sonsuz bir maceraya yer veren Game Of Thrones tüm dünyada izlenme rekorları kırmış, IMDB’de En Çok Oylanan Diziler Listesi’nde ilk sırada yer almıştır. İlk bölümü 17 Nisan 2011’de HBO üzerinden yayımlanmış ve sekiz sezon süren yetmiş üç bölümün ardından 19 Mayıs 2019’da sona ermiştir.

Game Of Thrones’un jeneriği birçok farklı dokunun bir arada kullanıldığı belki de konu olarak dokuyu en iyi yansıtan jeneriklerden biridir. Fantastik bir dizi olmasından kaynaklı birçok hanedanlıktan bahseden dizide tarihi dokular bolca kullanılmıştır. At, insan, kalelerle örülmüş dokular karşımıza çıkmaktadır. Dizinin jeneriği HBO için yapım stüdyosu Elastic tarafından oluşturulmuştur. Yaratıcı yönetmen Angus Wall ve ekibi tarafından dizinin kurgusal dünyasının anlatıldığı üç boyutlu bir harita baz alınarak jeneriğe başlanmıştır. Elastic yapım stüdyosu ve Angus Wall tarafından oluşturulan jenerik tasarımı 2011 Primetime Emmy Ödülünü almaya hak kazanmıştır. Game Of Thrones jeneriği bir kürenin kendi eksenini etrafında dönmesiyle başlamaktadır. Kamera

ise sahnedeki unsurların hareketlerine göre dönme hareketine devam etmektedir. Yaklaşık 90 saniye kadar süren jenerik oyuncuların ve yönetmenin adının sahnede belirmesiyle beraber bitmektedir. Dizinin hikayesi değişikçe jeneriği de her sezon değişmiştir.

Kurgu

Kurgu, film yapım sürecinin bir parçasıdır.

Görüntülerin ve seslerin bir senaryo dâhilinde belli bir amaca uygun olarak peş peşe sıralanmasına “kurgu” veya “montaj” denir. (<http://www.sinematek.org/kurgu/79-kurgu-nedir.html>) Sinema başladığında ise kurgu bilinmiyordu. Sinemanın mucidi Lumiere kardeşler kameranın magazinine sığıdığı kadarıyla filmi hiç kesmeden çekiyorlardı.

İlk filmler genellikle gerçek hayattan bir kesit (*Trenin Ciotat Garına Girişi*) ya da tiyatro gibi kameranın önünde yapılan canlandırmalardı. (*Sulanan Bahçıvan*).

Bu bakımdan günümüzde yönetmen ve kurgu ekibine son derece ihtiyaç vardır. Yönetmen, görüntülerin işin nihai sonucunun ne olması gerektiği konusundaki en yetkili kişi, kurgucu ise yönetmenin aklındaki resmi gerçekleştiren kişidir.

Elinizde iyi bir senaryo ve kaliteli oyuncularla çekilmiş bir film olabilir, ancak bu film son adımda kötü bir kurgucunun eline geldiyse filminizin beklediğinizden daha çok başarısız olacaktır. Anlatılmak istenen anlatılamayabilir, izleyici tarafından film anlaşılmayabilir ve buna benzer bir sürü problem çıkabilir. Tabii ki bu tam tersi de gerçekleşebilir. Örneğin kötü çekilmiş bir film, iyi bir kurgucu sayesinde anlatmak istediği mesajı anlatabilir. Hatta durağan bir filmi çok daha canlı, hareketli kılabilir ve çekim hatalarını veya kusurlarını gizleyebilir. Bu yüzden kurgu aşaması bir film için en önemli aşamadır. (<https://kurguegitimi.com/kurgu-nedir/>)

Kurgu işleminde aşağıdaki üç temel noktadan yararlanılması gerekir. Bir çekimden diğerine ne zaman ve nasıl geçilecektir? Çekimlerin sırası ve süresi ne olmalıdır? Olumlu görüntüsel süreklilik nasıl elde edilir?

Kurgu tekniği ve kurguda başarı elde etmek yalnız bu üç soruyu yanıtlayarak elde edilemez. Kurgunun incelikleri elbette film sayesinde ortaya konulabilir. Televizyon yapımında kurgu bazı çekimlerde aynı anda yapıldığı için, Televizyon ve Film kurgusunda yöntem bakımından farklılıklar vardır. Fakat film kurgusuyla televizyon kurgusunun seyirci üzerindeki etkileri aynıdır.

(Senaryo ve Yapım Mahmut Tali Öngören 1982 Ankara)

Renk ve Işık

Renk ve ışık yukarıdaki diğer unsurlar gibi jenerik tasarımında son derece önemlidir. Renk filmin geçtiği dönemi yansıtmada filmi daha iyi anlamamıza yardımcı olabilecek temel detaylardan biridir. Filmin jenerik renk paleti filmin geçtiği dönemi, türünü, hikayesini göz önüne alarak seçilmelidir. Örneğin 2016 yapımı Damien Chazelle yönetmenliğinde oluşturulan La La Land Aşıklar Şehri filmi ele alındığında renk paleti onun temasına uygun biçimde oluşturulmalıdır. Başrollerinde Ryan Gosling ve Emma Stone'un yer aldığı film oyunculuğa hevesli Mia ile caz piyanisti Sebastian'ın ilişkisini konu edinmektedir. Doğal olarak bu düzene uygun bir renk paletiyle film etkisini daha da arttıracak ve izleyicinin ana konuya daha kolay bağlanmasını pekiştirecektir. Jeneriğin göze hitap eden bir iş olduğu bilindiğinden renk belki de diğer unsurlar arasından hızlıca ayırmakta ve önemini perçinlemektedir. Bir tasarımcı için jenerik oluşturulmadan önce renk paletinin çıkarılması işlerin yolunda gitmesini sağlayacak en temel aşamalardan biri olarak kabul edilir. Renk paletini oluşturan tasarımcı için jeneriği oluşturmak artık daha kolay hale gelecektir. Çünkü tasarım ve jenerik artık uyum halinde olacaktır. Özüne baktığımızda jenerik planlı işler bütünüdür diyebiliriz. Nasıl her sebzenin farklı pişme seviyesi varsa ve bu sırayla tencereye ekleniyorsa jenerik tasarımında da her unsurun eklenme sırası bu kurala uyularak düzenlenmelidir.



Görsel 11. La La Land renk paleti

Işık ise bir görsele katılan dokunuş, yansımadır. Film ve jenerik çekimlerinde kuşkusuz en yararlanılan unsurlardan biridir. Tasarımlarda ışığın fiziksel bir eleman olarak gözükmesi gerekmez, çünkü ışık, görünenden daha çok “hissedilen” bir öğedir (Tanzillo & Katatikarn, 2016, s. 14). Gözün seçebilmesi ve kaliteyi anlayabilmesi için ışığa ihtiyacı vardır. Bu da ışığın kullanımının ne kadar önemli olduğunu göz önüne çıkarmaktadır.

Jenerik tasarımı oluşturulurken ışığın nereden geldiği hangi unsurları aydınlattığına dikkat edilmelidir. İzleyicinin dikkatinin hangi öğelere verileceği konusunda düşünülmeli ve ışık o bölgeye yönlendirilmelidir. Filmin türü de yapılan aydınlatmayı etkilemektedir.

Örneğin; korku filmleri korkuyu izleyiciye daha iyi yansıtmak amacıyla düşük ışıklarla oluşturulmaktadır. Böylece temasına uygun biçimde ışık kullanılmış olup, izleyiciyi germe işini muntazam şekilde yapmaktadır. Yine aynı şekilde romantik filmler düşük ışıkla aşk temasını izleyiciye yansıtmaya çalışmaktadır. Işık filme uygun olarak kullanıldığında sahneyi ön plana çıkarmaktadır.



Görsel 12. 1971 yapımı Otomatik Portakal filmi ışıklandırma görüntüleri

1.5 Jenerik Tasarımını Başlatan Öncüler

1950li yıllar savaş sonrası Amerikan sinemasının başladığı yıllar olarak bilinmekteydi. Savaşın bitmesiyle beraber ekonomi düzelmeye başlamış ve nüfus buna bağlı olarak artmıştı. Üretim ve tüketim de daha yüksek bir hale gelmişti. Ekonomik olarak ilerlemek isteyen girişimciler yeni sektörleri hayatımıza kazandırmaktaydı. Dönemin tasarımcıları gelişmeye ayak uydurmaya çalışıyor ve bu uğurda denemeler yapıyorlardı. Değişen hayat şartlarını tasarımlarıyla da duyurmak istiyorlardı. Tasarımlarının duyurulmasında pazarlamanın önemini kavrayan tasarımcılar, pazarlama alanına yoğunlaşmış ve reklamın sattığını fark etmişlerdir. Yine bu dönem film stüdyolarının eski günlerine dönmek istedikleri bir dönem olmuştur. Savaştan önceki dönemde ilgi çeken sessiz sinema teknolojinin gelişmesiyle sesli döneme geçiş yapmıştır fakat savaşın başlamasıyla

bozulan ekonomi sinema salonlarının dolmasını engellemiştir. Savaşın bitmesiyle beraber sinemanın ilgi gördüğü döneme dönmek isteyen prodüksiyon şirketleri de tasarım ve reklamı birleştiren tasarımcıların kapısını çalmaya başlamıştır. Daha çok seyircinin dikkatini çekebilmek adına yenilikleri kovalamışlardır. Bu dönemde birçok tasarımcı ortaya çıkmış ve fikirlerini sunmuştur. Fakat 1950li yıllarda grafik tasarım denildiğinde kuşkusuz akla ilk gelen isim Saul Bass'tır. Sinema ve grafik tasarım alanında yaptığı işlerle ön plana çıkan Bass, dönemin en önemli tasarımcı ve öncülerinden biri haline gelmiştir. Macar asıllı efsanevi tasarımcı György Kepes ile Brooklyn College'da gece dersleri alarak sanata ilgi duymaya başlayan Bass, kendisinden sonra gelen birçok tasarımcıyı etkilemiştir. "Güzel şeyler yapmak istiyorum kimsenin umurunda olmasa bile." diyen Bass, kariyerinde sürekli yeniliklerin peşinde ilerleyerek sinema için unutulmaz bir isim olmuştur. Jenerik tasarımında adını duyurduktan sonra bu alanın bir sektör haline gelmesinde de katkıları bulunmuştur. Jenerik tasarımının anlatılan hikâyeye ile uyum içerisinde olması gerektiğini röportajlarında belirten Bass, ilerleyen dönemlerde diğer jenerik tasarımcılarının saygısını kazanan önemli bir tasarımcı olmuştur. Saul Bass ile açılan jenerik tasarımı, yoluna diğer tasarımcılar ile devam etmiş ve sinemanın en önemli unsurlarından biri haline gelmiştir. Bu bölümde jenerik tasarımı denilince akla gelen değerli tasarımcıların kim olduğu, jenerik tasarıma nasıl başladıkları, jenerik tasarım hakkında görüşleri ve jeneriğini tasarladıkları örnek filmler yer alacaktır.

Saul Bass

"Bir başlığın neler yapabileceğine dair ilk düşüncelerim, hikâyeyi metaforik bir şekilde ifade etmek için, filmin hikayesinin ana özünü ve ruh halini ayarlamaktı. Başlığı seyirciyi koşullandırmanın bir yolu olarak gördüm, böylece film gerçekten başladığında izleyiciler zaten onunla duygusal bir rezonansa sahip olacaklardı."

Saul Bass

Saul Bass (/bæs/; 8 Mayıs 1920- 25 Nisan 1996), sinema jenerik tasarımları, film afişleri ve şirket logoları tasarımıyla tanınan Amerikalı bir grafik tasarımcı ve Oscar ödüllü film yapımcısıdır. Bass, 40 yıllık kariyeri boyunca Alfred Hitchcock, Otto Preminger, Billy Wilder, Stanley Kubrick ve Martin Scorsese gibi Hollywood'un en önde gelen film yapımcılarıyla çalışmıştır. En iyi bilinen jenerik tasarımı Otto Preminger'in Altın Kollu Adam filmi için eroin bağımlısı bir gencin tanıtımı olan tasarımıdır. Bu filmin

animasyonunu tasarlamış ve kesik bir kolla birleştirmiştir. Bass Altın Kollu Adam'ın jenerik tasarımını oluşturduktan sonra film endüstrisinde iyice tanınmaya başlamıştır. Filmin tartışmalı konusuna uygun jenerik seçimiyle dikkatleri üzerine çekmiş ve umduğu gibi bir sansasyon yaratmıştır.

Bass daha sonra Alfred Hitchcock için Psycho (1960)'nun jenerik tasarımını oluşturmaya başlamıştır. Yine aynı yönetmen için Vertigo (1958) filminde çalışmıştır. Vertigoda yenilikçi bir kinetik tipografi icat ederek akılda kalmayı sağlamıştır. Bass'ı saygı duyulan bir grafik tasarımcı yapan işte bu tür yenilikçi, devrim niteliğindeki çalışmalardır.

1960'da Bass, Graphis dergisi için "Film Başlıkları- Grafik Tasarımcı için Yeni Bir Alan" adlı bir makale yazdı ve bu makale "film jeneriği dizisinin bir tasarım nesnesi olarak kutsanması" için bir kilometre taşı olarak kabul edildi.

En çok çalışılan film jenerik tasarımcılarından biri olan Bass, tasarımlar ve oluşturduğu film jenerikleri arasında stilistik bir tutarlılığı bütünleştirmesiyle tanınır.

Bass, başlık sekansları için ana hedefini "size resmin neyle ilgili olduğunu anlatan ve hikâyenin özünü çağrıştıran basit, görsel bir ifadeye ulaşmaya çalışmak" olarak tanımlamıştır.

Bass'ın başlık sekanslarını ortaya çıkarmak olarak tanımladığı bir başka felsefe, izleyicilerin dünyalarının tanıdık kısımlarını alışılmadık bir şekilde görmelerini sağlama hedefidir.

Film jeneriklerinde amacı "sıradan olanı olağanüstü kılmak"dır.

Bass, birçok grafik ve jenerik tasarımcısını etkileyerek onların öncüsü konumuna gelmiştir.

Bass, 1980'deki Geffen Records logosu, 1979'daki Hanna-Barbera "dönen yıldız" logosu, 1969'daki Bell System logosunun altıncı ve son versiyonu ve AT&T dahil olmak üzere Kuzey Amerika'daki en ikonik kurumsal logolardan bazılarını tasarlamıştır.



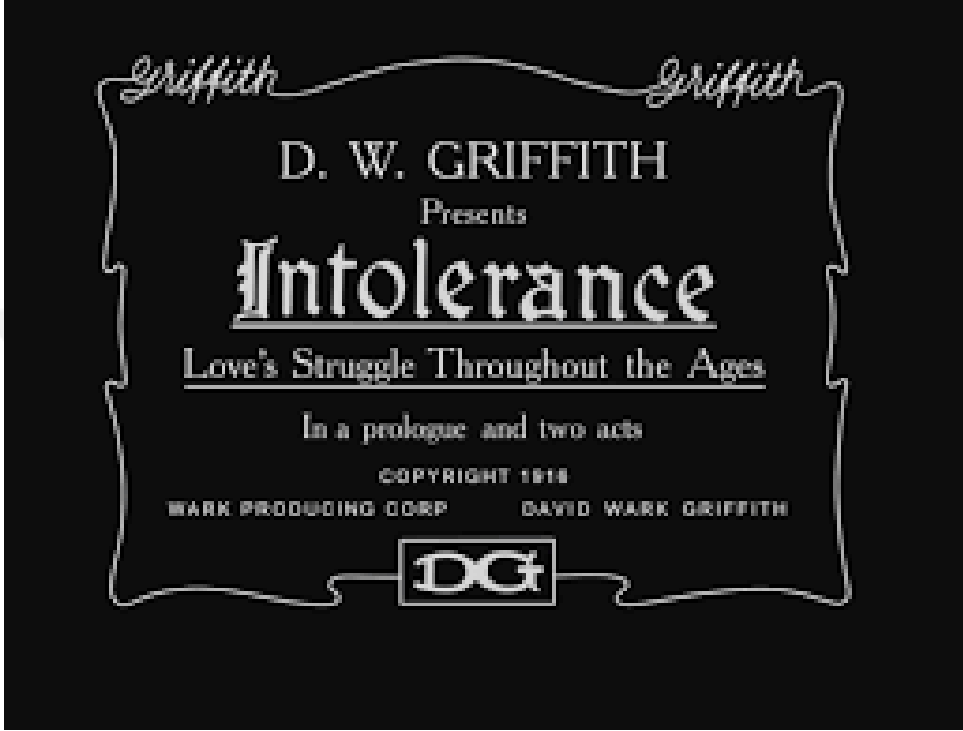
Görsel 13. Saul Bass

Saul Bass Öncesi Dönem

Sinemanın ilk dönemlerine baktığımızda jeneriğin olmadığını görmekteyiz. Lumière kardeşlerin filmleri incelendiğinde bir açılış başlığına sahip olmayan kısa görüntülerden oluşan tamamen sanat kaygısı üzerine yapılmış çekimler olduğunu hissetmekteyiz. Bu kısa görüntüleri fabrikadan çıkan işçilerin görüntüleri (Workers Leaving the Lumiere Factory,1895) ve tren istasyonunda tren bekleyen yolcu görüntüleri (Arrival of a Train at La Ciotat,1895) oluşturmaktadır. Bu çekimler 45-50 saniyelik sekanslardan meydana gelmektedir. Lumière kardeşlerin gelişmiş bir prodüksiyon ekibine sahip olamaması ve filmlerinin çekim amacının sanat için yapılmış olması jeneriğe duyulan ihtiyacı azaltmıştır. Lumière kardeşler yalnızca filmin ve yönetmenin adını arşivlenebilmek için başlık kartları kullanmışlardır. 1950'lerde Bass'ın başlık sekanslarının ortaya çıkmasından önce, başlıklar filmden ayrı olarak genellikle statikti ve bunların sinema perdelerine yansıtılması yaygındı, perdeler sadece filmin ilk sahnesinden hemen önce kaldırılırdı. Jenerik tasarımının ilk örnekleri olan yazı kartları ilk olarak sessiz film döneminde ortaya çıkmıştır. Bu kartlar genellikle siyah zemin üzerine beyaz yazılarla yazılmış şekilde oluşturulmuş ve filmin ismi, oyuncu kadrosu ve yönetmenini belirtmek amacıyla hareketsiz biçimde konumlandırılmıştır.

Bazı yazı kartları öncü yönetmen D. W. Griffith tarafından yaratılmışlardır.

Bu yazı kartları jenerik tasarımının ilk örnekleri olarak kabul edilmişlerdir. Yazı kartlarının bir diğer işlevi ise sessiz dönem sinemasında diyalogları belirtmek için kullanılmasıdır.



Görsel 14. D. W. Griffith'in Intolerance filminden bir yazı kartı örneği.

Saul Bass Sonrası Dönem

1950 1960 yılları film jenerikleri incelendiğinde durağan hareketsiz jeneriklerin ön planda olduğu görülmüştür. Saul Bass 1940 yıllarının başından 1950lerin sonuna doğru film jeneriği ve afişi üzerine çalışmalara başlamıştır. Grafik tasarımını film sektörünün içine soktukten sonra jenerik tasarımında ve afişlerde değişimler meydana gelmiş, klasik Hollywood film jeneriklerinden farklılıklar sezilmeye başlanmıştır. Yeniliklere açık olarak hazırladığı jenerikler büyük ses getirmiş ve Saul Bass'ın yerini sağlamlaştırmaya başlamıştır. Bu döneme kadar farklılık kabul etmeyen sinema sektörü yeni bir nefesle kendine gelmiş ve Saul Bass'ın yeteneğine şapka çıkarmıştır. Bass jenerik tasarımını kendine özgü amaçları olan bir sanat olarak görmüştür. Jeneriği yaratma amacı izleyiciyi filmin konusu hakkında aydınlatmak ve harekete geçirmek felsefesine dayanıyordu. Felsefelerinden bir diğeri, izleyiciyi tanıdık nesnelerle alışılmadık bir şekilde tanıştırmak

sıradan olanı olağanüstü kılmaya vurgu yapmaktı. 1963 yapımı Mark Robson tarafından yönetilen tarihi kurgu/ drama filmi olan Nine Hours To Rama jeneriği bu felsefenin özü olarak kabul edilebilir. Yine Otto Preminger'in yönettiği Anatomy of a Murder film jeneriği Saul Bass'ın yenilik denediği film jenerikleri arasında kendine yer edinmiştir. Siyah beyaz çekilmiş dramatik bir mahkeme filmi olan Anatomy of a Murder, 1959 yılında çekilmiştir. Film oyuncularının portrelerinden meydana gelen afişleri kabul etmeyen Saul Bass afiş konusunda yenilikler denemeye başlamıştır.

Filmin tanıtımının afişinin iyi olmasıyla alakalı olduğunu düşünen Saul Bass, filmin içeriğiyle alakalı afişler yapmaya başlamıştır. Afişe bakış açısını değiştirmiş ve sembolik afişler oluşturmuştur. Bass'ın The Man with the Golden Arm (1955) için çığır açan afişinden önce afişlerde filmdeki önemli karakterlerin yan yana olan tasvirleri yaygındı. Bu görüntünün filmin içeriğiyle ilgisi olmadığını düşünen Bass, yeniliğe doğru ilk adımları atarak ilk önce bu görünümünden kurtulmuştur. Tipografiye ağırlık vererek filmin duygusunu yansıtan sembolik tasarımlara yönelmiştir. Örneğin pürüzlü kol ve sıra dışı tipografi The Man with the Golden Arm için kusursuz bir iş olarak kabul edilmiştir. Hem tasarım hem içerik açısından bir bütün yakalanmıştır. Ana karakterin eroin bağımlısı olduğu göz önüne alındığında jenerik tam da bu film için oluşturulmuş imajı vermektedir. Bass'ın profesyonelliği de burada ortaya çıkmaktadır. Yine afişlerden gidersek, Bass'ın ikonik işlerinden biri olan Vertigo (1958)'da afişin ustalığını görmekteyiz. Girdap şeklinde oluşturulan posterde kaygı ve gerilim hissettirilmeye çalışılmış ve bunun için spiral tercih edilmiştir.

Saul Bass, Otto Preminger, Alfred Hitchcock, Billy Wilder ve Stanley Kubrick'in yönettiği filmler için en iyi bilinen afişlerinden bazılarını yaratmıştır. En son oluşturduğu film afişi ise Steven Spielberg'in Schindler'in Listesi (1993) için yaratıldı, ancak hiçbir zaman dağıtılmamıştır. Bazı film afişi ve logolar aşağıda yer almaktadır.



Görsel 15. Saul Bass'a ait afiş ve logo görselleri (<https://areaofdesign.com/saul-bass/>)

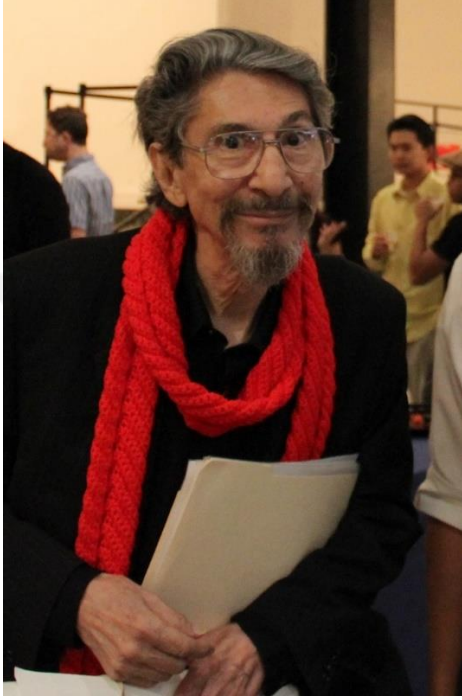
Pablo Ferro

Pablo Ferro 1935 Küba doğumlu Amerikalı grafikçi ve tasarımcıdır.

Kendi adıyla kurduğu film prodüksiyonları için tasarımlar yapan "Pablo Ferro Filmcilik" firmasının sahibidir.

(<http://adcglobel.org/hall-of-fame/pablo-ferro/>)

Ferro'nun çeşitli film çalışmaları, Stanley Kubrick'in Dr. Strangelove filminin başlık sekansından The Thomas Crown Affair'in çok dinamik görüntü montajına kadar uzanmaktadır. Ferro hızlı kurgu ve çoklu ekran görüntüleri konusunda öncü bir isim olarak bilinmektedir. Ferro'nun görsel stili film, televizyon, animasyon, reklam, roman ve çocuk kitaplarında pek çok kişiyi etkilemiştir.



Görsel 16. Pablo Ferro

Kendi kendini yetiştirmiş bir film yapımcısı olan Ferro, başlangıçta ilk renkli NBC Peacock ve Burlington Mills "dikiş" logosu gibi animasyonlarla ve ayrıca 1964 New York Dünya Fuarı'ndaki Singer Pavilion's filmi de dahil olmak üzere teknolojik açıdan yeni görsel sunumlarla öne çıktı.

Woman of Straw, Bullitt, The Russians Are Coming, the Russians Are Coming, Citizens Band, Philadelphia, Married to the Mob, Beetlejuice ve To Live and Die in L.A., onun yaratımlarını öne çıkaran 100'den fazla film arasında yer almaktadır.

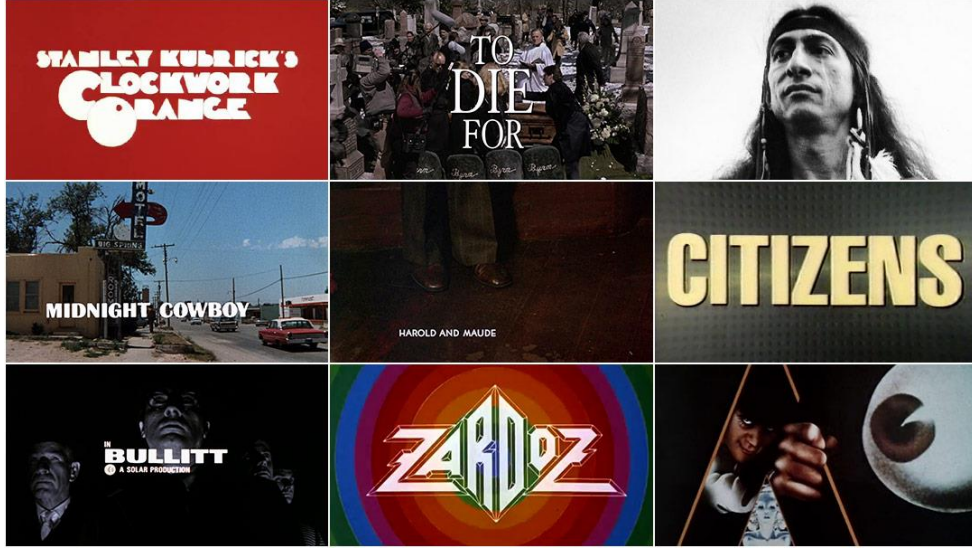
Saul Bass'ın çağdaşlarından olan Pablo Ferro, 1950'lerin ortalarından itibaren New York animasyon endüstrisinde serbest çalışmaya başlamıştır. O zamanlar Marvel Comics'in editörlüğünü üstlenen Stan Lee ile bir araya gelmiş ve kendi adını verdiği Pablo Ferro

Films'i 1964 yılında kurmuştur. Elle oluşturduğu çizimler birçok tasarımcı tarafından beğenilmiş ve Ferro'nun adını duyurmasında katkı sağlamıştır. Aynı zamanda Pablo Ferro'nun en iyi işi olarak bilinen Dr. Strangelove Ferro'nun kendi el yazısıyla oluşturduğu fontla da dikkatleri üzerine çekmektedir. Dr. Strangelove'un jeneriği havada yakıt ikmali yapan uçakların ekranda görünmesiyle başlamaktadır. Tam bu sırada Ferro'nun kendi oluşturduğu el yazısı ekrana gelmektedir. Bu font daha sonra Ferro fontu olarak bilinirlik kazanmıştır.



Görsel 17. Pablo Ferro fontu

Pablo Ferro'ya ait bazı film jenerikleri aşağıda yer almaktadır.



Görsel 18. Pablo Ferro'ya ait bazı film afişleri

Kyle Cooper

Saul Bass öncesi dönem daha önce de bahsedildiği gibi jeneriğin tam olarak tanınmadığı ve hak ettiği değeri görmediği bir dönem olarak bilinmektedir. Sıkıcı yazı kartlarının varlığı ve jeneriğin yalnızca oyuncuların isimlerinden ibaret bir görüntü olarak bilinmesi, jenerik konusunda ilerlemeyi yavaşlatmıştır. Saul Bass'ın devreye girmesiyle jenerik tanınır ve dikkat çeken bir sanat dalı haline gelmeye başlamıştır. Saul Bass'ın öncülüğünde ilerleyen bir diğer tasarımcı da Kyle Cooper'dır. Teknolojinin ilerlemesi ve buna bağlı olarak tasarım programlarının ortaya çıkmasıyla beraber Kyle Cooper adını daha çok duymaya başlamışızdır. Aynı zamanda teknolojinin gelişimi bu tasarımcıların jenerik tasarımına ilgilerinin artmasına ve yönelmelerine katkı sağlamıştır. Kyle Cooper, yönetmenliğini David Fincher'ın yaptığı, Brad Pitt, Morgan Freeman, Gwyneth Paltow ve John C. McGinley gibi ünlü oyuncuların yer aldığı yapım olan Seven (1995)'a oluşturduğu jenerik ile birlikte Saul Bass sonrası dönemde jeneriğe verilen değerin artmasına yardımcı olmuş ve jenerik tasarımının adını duyurulmasına katkı sağlamıştır. Grafik tasarım hayatına Seven ile hızlı bir giriş yapan Cooper, bu filmle iyiden iyiye tanınmış ve daha sonrasında 150'den fazla filmin jeneriğini tasarlamak için kapısı çalınmıştır. Bu filmlerden bazıları: Seven (1995), Mission Impossible (1996), The Island of Dr. Moreau (1996), Donnie Brasco (1997), Mimic (1997), Flubber (1997), Nightwatch

(1997), Sphere (1998), Dreamcatcher (2003), Spider-Man (2002), Dawn of the Dead (2004), Mission Impossible- Ghost Protocol (2011), Iron Man III (2013), Godzilla (2014)

(<http://www.artofthetitle.com/designer/kyle-cooper, 2017>)

Bu filmler arasında kuşkusuz en dikkat çeken yukarıda da bahsedildiği gibi Seven filmidir.

Yedi (orijinal adı: **Se7en**), senaryosu Andrew Kevin Walter tarafından yazılmış, yönetmenliği ise David Fincher tarafından yapılan 1995 yapımı filmidir. Yedi, **seri cinayetler işleyen bir katilin peşine düşen iki polis dedektifinin hikayesini anlatmaktadır**. Bir seri katil 7 ölümcül günahı işleyenleri kendi yöntemleriyle öldürmektedir. Yedi Ölümcül Günah, Hristiyanlık inançlarına göre Kibir, Açgözlülük, Şehvet Düşkünlüğü, Kıskançlık, Oburluk, Yıkıcılık ve Tembellik'tir. Sürekli yağmur yağan bir şehir, küf rengi tonlar, karanlık mekanlarda çekilen sahneleri ile sinema klasikleri arasında gösterilmektedir. Yönetmen David Fincher imzalı film, sürükleyici konusu ve oyuncuların performanslarıyla tüm dünyada gişede büyük başarı yakalamıştır. Başrollerde Brad Pitt, Morgan Freeman, Gwyneth Paltrow yer almaktadır. En iyi kurgu dalında 1996'da ödüle aday olan film bu ödülü alamamıştır.



Görsel 19. Seven film jenerik görüntüleri

[Se7en\(stills\)720.jpg \(720×306\) \(watchthetitles.com\)](#)

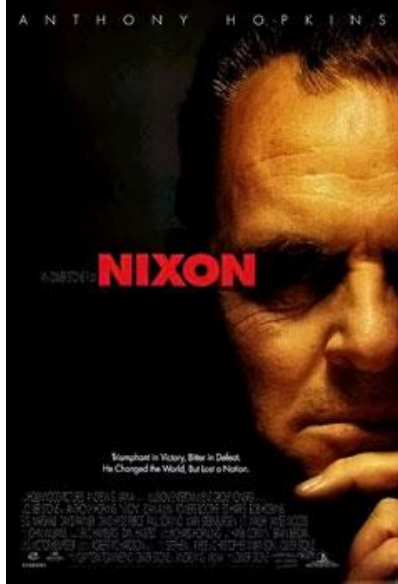


Görsel 20. Kyle Cooper

Seven'dan sonra bir diğer jeneriğiyle dikkat çeken iş çok izlenen Amerikan yapımı dizi olan *American Horror Story*'dir. Kyle Cooper tarafından tasarımı yapılan jenerik Cooper'ın en önemli işlerinden biridir.

American Horror Story, Ryan Murphy ile Brad Falchuk tarafından yaratılan Amerikan korku-drama televizyon dizisidir. Antoloji serisi olarak tanımlanan *American Horror Story*'nin her sezonu, bir dizi farklı karaktere, mekâna ve "başı, ortası ve sonu" olan bir öyküye sahip olan bağımsız bir mini dizi olarak tasarlanmıştır. İlk sezonunda lanetli bir ev üzerinden ilerleyerek, seyirciyi bu evin zaman içindeki sakinleri ile tanıştıran dizi, 2. sezonda ise hikâyenin odağına bir akıl hastanesini almıştır. *American Horror Story*, televizyon eleştirmenleri ile hayranları tarafından oldukça iyi eleştiriler almıştır. *American Crime Story* ve *American Horror Stories* adlı yan dizilere (spin-off) sahiptir.

Cooper'a ait bazı jenerikler aşağıda yer almaktadır.



Görsel 21. Kyle Cooper'a ait bazı film afişleri

Sonuç

Birinci bölüm giriş ve sonuç harici beş alt bölümden meydana gelmektedir. 1.1 Jenerik tasarımı nedir? Bölümünde, jenerik tasarımının ne olduğu, kelime olarak ne anlama geldiği ve jenerik tasarımının işlevi hakkında bilgi verilmiştir. Bu bölümde jenerik tasarımı incelenmiş ve ilerleyen bölümlerde konuya hâkim olabilmek için detaylıca bilgiler yer almıştır.

1.2 kitle iletişim araçlarının kısa tarihi bölümünde ise, jenerik tasarımının ilerlemesinde önemi bulunan radyo, sinema ve televizyon hakkında bilgi verilmiş, jenerik tasarımı ile arasındaki ilişkiye değinilmiştir. Üç kitle iletişim aracının da ortaya çıkmasında önemli olan isimler ile bu araçların gelişim süreçleri bölümde yer almıştır. 1.3 jenerik tasarımının gelişimi bölüme gelindiğinde sinema dört ana döneme ayrılmış ve bu dönemlerde jenerik tasarımının durumu hakkında bilgiler verilmiştir. Aynı zamanda bu dönemlerde üretilen filmler ve jenerik tasarımlarının örnekleri ilgili bölümde yer almaktadır. 1.4 jenerik tasarımının temel oluşturucu unsurları bölümünde, jenerik tasarımda olmazsa olmaz unsurlar üzerine durulmuş bu unsurlar açıklanmış ve örnek filmler üzerinden jenerik tasarımına nasıl dahil olabildikleri açıklanmıştır. 1.5 jenerik tasarımını başlatan öncüler adlı son bölümde ise geçmişten günümüze jenerik tasarımda ilerleme sağlayan tasarımcılara yer verilmiş, dönemlerinde tasarıma nasıl şekil verdikleriyle ilgili bilgiler paylaşılmış ve örnek jenerik tasarımları bölümde yer almıştır. Bu bölüm jenerik tasarımının ne olduğu ve onu oluşturan unsurlar üzerine oluşturulmuştur.

2. JENERİK TASARIM VE DİJİTAL İLLÜSTRASYON

Giriş

Tasarım birçok unsuru bir arada barındıran, hayal gücüyle bağlantılı bir sanattır. Tasarımda başarılı olmanın yolu ise doğru teknikleri doğru unsurlarla bir arada kullanabilmekten geçmektedir. Tasarımda başarılı olmanın birçok yolu bulunmaktadır. Bahsedildiği gibi doğru tekniklerle oluşturulan tasarımlar hem tasarımcıyı yüceltmekte hem de sanat değeri yüksek işler ortaya konmasına yardımcı olmaktadır. Bu süreçte tasarımcının karşısına tasarım tekniklerinden illüstrasyon kavramı çıkmaktadır. Tasarımcının hedefine ulaşmasında illüstrasyonun yeri yadsınamaz bir gerçek olarak kabul edilmektedir. Tasarımcı illüstrasyon dilini ne kadar kusursuz kullanırsa amacına o kadar kolay ulaşacaktır. Bir diğer bahsettiğimiz kavram olan hayal gücü ise yine tasarımcı için oldukça önemlidir. Hayal gücüyle yaratıcılığını sergileyen tasarımcı, insanlar üzerinde etki bırakabilecektir. Bu sayede tasarımcı, hem topluma kaliteli bir tasarım sunabilmiş hem de sanata katkı sağlayabilmiş olmaktadır. İllüstratör dediğimiz kişi yalnızca kâğıt kalem ya da bilgisayar aracılığı ile çizimlerini oluşturan kişi olarak bilinmemelidir. Onun asıl amacı yaratıcılığını doğru unsurlarla harmanlayıp hem sanata hem de bireye katkı sağlamaktır. Yeni teknolojilerle birleşen illüstrasyon sanatı, artık doruk noktasına ulaşmaktadır. Birçok çizim programının hayatımıza girmesiyle beraber tasarıma ilgi artmış ve kavram olarak illüstrasyon kitleler tarafından özümsemeye başlamıştır. İllüstrasyon grafik tasarımın birçok kolunda yer almaktadır. Örnek verecek olursak bir afişte illüstrasyona rastlayabiliriz. İllüstrasyon, verilecek mesajın yaratıcı ve özgün bir şekilde karşı tarafa aktarılmasında kullanılan önemli bir yöntemdir. Tasarımcılar illüstrasyonun mesaj iletmekteki gücünü keşfetmiş ve bunu afişlerinde kullanmaya başlamışlardır. Yine eğitim ve öğretim alanında illüstrasyon günümüzde oldukça önem kazanmıştır. Çocuklar için oluşturulan hareketli kitap tasarımları çocukların bilişsel yeteneklerine katkı sağlamakta ve eğlenirken öğrenmelerine yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda çocukların hayal gücüne destek olmakta ve kitap sevgisi aşılanmaktadır. Görüldüğü üzere illüstrasyon birçok alanda karşımıza çıkmaktadır. Birçok tanımı bulunmasına karşılık esas olarak illüstrasyon dediğimizde fikir ve mesajların görsel imgelerle süslenerek karşı tarafa iletilmesi tanımını kullanabiliriz. Bu mesaj ileme gücünün bir diğer kullandığı alan ise sinemadır. Teknolojik gelişmeler sanat ve tasarım

dünyasının değişmesine yardımcı olmuş daha önceleri el ile uzun sürelerde oluşturulan işlerin yeni uygulamalar sayesinde daha kısa sürede oluşturulmasına olanak sağlamıştır. Tarihi oldukça eskilere dayanan sinema da bu değişimden nasibini alan bir sektör olarak karşımıza çıkmaktadır. Dört ana bölüme ayrılan sinemada her dönem bir öncekinin üstüne konarak ilerlemiştir. Değişimler takip edilmiş ve eklemeler yapılarak daha yaratıcı işlerin ortaya çıkması hedeflenmiştir. Burada da karşımıza ismi eskilere dayanan fakat günümüzde daha önem kazanmış jenerik tasarımı kavramı çıkmaktadır. Sinemaya başlangıçta başlık kartları olarak basit bir şekilde başlayan jenerik tasarımı ilerleyen süreçlerde illüstrasyon ile ilişkisini güçlendirerek yaratıcı jeneriklerin oluşturulmasında önemli bir noktada yer almıştır. İllüstrasyonun jeneriklerde görsel olarak anlamı kuvvetlendirmesi izleyicinin dikkatini çekmiş ve izlediği jeneriklerde aradığı bir unsur haline gelmiştir. Prodüksiyon şirketlerinin izlenme ve beğenilme kaygısının da işin içine girdiği bu dönemlerde illüstrasyona ilgi artmış ve bütçe ayrılarak bu alanda çalışan kişilerle iletişim haline geçilmeye başlanmıştır. İllüstrasyonun bir diğer tutunduğu sektör ise animasyondur. Günümüzde genç yaşlı birçok kişinin beğenerek izlediği hatta tutkunu olduğu animasyon, illüstrasyonun en etkili kullanıldığı alanlardan biridir. Animasyon çizimlerinin oluşturulma aşamasında illüstratörler görev almaktadır. Sahneler için özel olarak yapılan çizimler izleyicinin dikkatini çekmekte ve keyifli vakit geçirmelerine yardımcı olmaktadır. Bu durum da illüstrasyonun esas görevi olan mesajı iletmeye hizmet etmektedir. Çalışmanın bu bölümünde illüstrasyon kavramı üzerine durulacak ve bu kavramın ne olduğu açıklanacaktır. Aynı zamanda dijital illüstrasyon ve illüstratörün ne olduğu üzerine durulacak ve illüstrasyonda öne çıkan isimler ve işleri hakkında bilgi verilecektir. Son bölümde ise illüstrasyonda kullanılan programlar üzerine durulacak ve bu programlar ile ortaya çıkan illüstrasyonlara örnekler verilecektir.

2.1 İllüstrasyon

İllüstrasyon (Fransızca: *illustration*), **resimleme**, **bezeme** İllüstrasyon, posterler, dergiler, kitaplar, öğretim materyalleri, animasyonlar, video oyunları ve filmler gibi yayınlanmış medyaya entegrasyon için tasarlanmış bir metin, kavram veya sürecin görsel olarak ifade edilmesidir. İllüstrasyon çalışmaları illüstratörler tarafından tasarlanır ve oluşturulur. Çizimler, web sitelerini ve uygulamaları daha kullanıcı dostu hale getirmek

için bulduğunuz çizimlerdir. Sanat dünyasında illüstrasyon, zaman zaman grafik tasarım ve güzel sanatlardan daha az önemli görülmüştür. Bununla birlikte, bugün, kısmen grafik roman ve video oyunu endüstrilerinin büyümesinin yanı sıra, dergilerde ve diğer yayınlarda illüstrasyon kullanımının artması nedeniyle, illüstrasyon artık küresel bir pazara girebilen değerli bir sanat formu haline gelmiştir. (<https://www.arkhesanat.com/illustrasyon-nedir/>)

Antik mağara resimlerinden, günümüzde gazetelerde çizilen karikatürlere kadar farklı illüstrasyon örnekleri vardır. Grafik sanatların bir koludur.

Görsel olarak birçok alanda illüstrasyon çalışmaları karşımıza çıkar. Gerek klasik çalışmalar olsun gerekse de modern işlerde illüstrasyon hayatımızın çoğu anında sanatla iç içe geçmiş bir şekilde bizimledir.

2.2 Dijital İllüstrasyon Kavramı

Tasarım kavramının başlangıcının mağara duvarlarındaki resimler ile olduğunu söyleyebiliriz. Fransa'nın güneybatısındaki Dordogne ilindeki Montignac köyünün yakınlarında yer alan paleolitik bir mağara olan Lascaux, illüstrasyon sanatının ilk örneklerine rastlayabileceğimiz bir mekân olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarih öncesi mağara resimlerine ev sahipliği yapan mekânda 600'e yakın çizim mağaranın duvarlarını süslemektedir. Mağarada çoğunluğu at ve diğer hayvanlar olan resimler bulunmaktadır. Milattan önce 17.000-15.000'e dayanan bu sanat üst Paleolitik döneme aittir. Yine Saltander yöresinde, Santillana del Mar yakınında yer alan Altamira mağarası, tarih öncesinden kalma çizimleriyle meşhurdur. İspanya'nın kuzey kesiminde yer alan mağarada, bir sonraki avın daha bereketli geçmesi amacıyla bizon ve büyük hayvan çizimleri yer almaktadır. Çizim tekniklerine bakıldığında sert bir objeyle (büyük ihtimal taş ile) oyularak yapıldıkları görülmektedir. Aynı zamanda renklendirilmiş şekilde yapılan çizimlerde, demir oksit ve mangan oksit kullanıldığı göze çarpmaktadır. Yazının bulunmasıyla beraber insanlar anlatmak istediklerinin yalnızca yazı diliyle ifade edilemediğini fark etmişlerdir. Bunun üzerine görsel betimleyici unsurlara ihtiyaç duymuşlardır. Orta çağ el yazması ve baskı kitapları da yine bu ihtiyacın sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Türk tarihine baktığımızda yenilikçi Osmanlı padişahlarının kendi

portrelerini çizdirmeleri ile illüstrasyona olan ilgi artmaya devam etmiştir. Yine aynı dönemlerde haritalar üzerinde yapılan çizimlerle illüstrasyon denizcilikte de kullanılmaya başlanmıştır. 19. Yüzyılda fotoğraf ve sinema sanatına ilginin artmasıyla beraber her iki sektörde de ilgi odağı haline gelen illüstrasyon, 20.yüzyılda tamamen kendi başına bir sektör olarak ilerlemesine teknolojik gelişmelerle devam etmiştir. İlk örneklerine mağara duvarlarında rastladığımız illüstrasyonun, dijital hayata geçmesi kolay olmamıştır. Bilgisayar ve türevi teknolojilerin ulaşılabilir olmasıyla beraber, tasarıma olan ilginin artmasıyla birlikte görsel betimlemelere ihtiyaç artmaya başlamıştır. Bu ihtiyacı daha önce el ile oluşturan illüstratörlerin daha hızlı ve konforlu bir şekilde çizimlerini oluşturabilmesi için teknolojiden yardım alınmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle beraber de birçok illüstrasyon oluşturulabilen programlar ortaya çıkmıştır. Daha hızlı ve hatayı düzeltmeye yardımcı olan bu programlar, illüstratörlerin işini kolaylaştırmıştır. Böylece dijital illüstrasyon kavramı hayatımıza girmiştir. Bu bölümde bilgisayar illüstrasyonu veya dijital illüstrasyon adıyla bilinen illüstrasyon kavramının ne olduğu ve ne şekilde kullanıldığı belirtilmiştir.

Bilgisayar illüstrasyonu veya **dijital illüstrasyon**, tamamen dijital araçlar kullanarak yapılan ve tablet, mouse gibi çizer kontrolü altında olan ve kendi hünelerini kullandığı bazı işaretleyici cihazlar kullanarak oluşturulan illüstrasyon türüdür. Dijital illüstrasyon, bir hikâyeyi anlatan, bir duygu veya ruh hali taşıyan, bir anlatı görüntüsünün yaratılmasıdır. Geleneksel resimler kâğıt veya tuval üzerine, suluboya gibi yöntemler kullanılarak oluşturulurken, dijital resimler Adobe Photoshop gibi bir yazılım kullanılarak yapılır. Günümüzde teknolojik gelişmelerin sağlanmasıyla beraber dijital illüstrasyon için yeni programlar üretilmiş ve bu alanda ilerlemek isteyen sanatçıların önü açılmıştır. Birçok yazılım programı devreye girmiş ve seçenekler artarak daha kaliteli illüstrasyonların yapılabilmesi sağlanmıştır. İllüstrasyon için kullanılabilecek teknolojilerin artmasıyla beraber teknoloji ve illüstrasyon paralel biçimde gelişmeye devam etmektedir. Klasik tekniklerin yanı sıra bilgisayar teknolojilerinin getirdiği yenilikler, daha özgür ve yaratıcı bir ortamın doğmasına katkı sağlamıştır. Dijital çizim ve baskıların daha az maliyet ve daha az hatayla üretilmesi, dijital çizimin günümüzde illüstratörlerin ilk tercihi haline gelmesini doğurmuştur. Günümüzde sürekli değişmekte ve gelişmekte olan bir bilgi çağında bulunmaktayız. Tasarım da bu gelişmelerden nasibini almaktadır. İstenilen mesajı doğru ve hızlı bir şekilde görsel olarak aktarmak isteyen illüstrasyon sanatı,

teknolojik gelişmeleri en yakından takip eden sanat alanlarından biridir. Sanatı hızlı ve doğru bir şekilde anlatmak görevini üstlenen sanatçılar, tasarımda köklü bir değişiklik yapmak için mevcut gelişmeleri takip etmektedir. Dijital illüstrasyonda bu konuda sanatçılara yardımcı olmakta ve mesajlarını hızlı bir şekilde oluşturabilmede sanatçının yanında yer almaktadır. Bunun yanı sıra dijital illüstrasyonun tercih edilmesinde bazı özel nedenler de bulunmaktadır. Örnek verecek olursak, çabuk kopyalanıp dağıtılabilmesi dijital illüstrasyonu günümüzde cazibe noktası haline getirmektedir. Aynı zamanda dijital illüstrasyonun birçok sektöre görsel açıdan yardımcı olabilmesi, hızla ilerlemesine yardımcı olmaktadır. Sinema sektöründe jenerik tasarımı ve film afişlerinin tasarımı, animasyon çizgi film tasarımlarından, baskı teknolojilerinde tebrik kartları, kitap kapakları ve makalelerden tutun dijital işlerde banner ve site tasarımlarında kullanılması dijital illüstrasyonun hızla yayılmasına ve kullanılmasına bazı örneklerdir.

(<https://www.3dmadmax.com/grafik-tasarim-ilham-alin/dijital-illustrasyon-nedir-ne-icin-kullanilir/>)

İllüstratör

İllüstratör illüstrasyon sanatını icra edenlere denir.

Esasen **illüstrasyon** *Fransızca kökenli* bir kelime olup, çizimlerin illüstratör tarafından **gerçeğe aykırı şekilde abartılarak** hayal gücünün bir sonucu olarak yaratılması ve ortaya konması anlamına gelmektedir. İllüstrasyon, tarihte yazının henüz ortaya çıkmadığı dönemde **mağara resimleri olarak karşımıza çıkmaktadır**. İnsanlar duygu durumlarını ifade etmek, mesaj vermek ve anıları resmetmek amacıyla **duvarlara çizim** yapmışlardır. O çağlarda başlayan illüstrasyon çalışmaları, çizer/illüstratörler sayesinde yeniden yorumlanarak güçlü bir iletişim aracı halinde günümüze kadar ulaşmıştır.

İllüstrasyon, **fotoğrafın tersi olarak** fotoğrafla elde edilemeyi anlatmaktadır. İllüstrasyonun mutlaka bir **amacı ortaya koyması** gerekmektedir. Örneğin bir yazının, hikâyenin veya mesajın anlatmak istediğine çizer/illüstratör kendi gözünden kişisel bakış açısıyla hayat vermektedir. Çizer/illüstratör tek başına bir **öykü anlatıcısı**, içerik yaratıcısıdır. Eserlerde **felsefi ve edebi bir tutum** yer almaktadır. Her ne kadar **Pablo**

Picasso "hayal ettiğiniz her şey gerçektir" demişse de bu tutum eserin gerçeklikten kopuk bir şekilde kurgulanması ve renklendirilmesiyle neticelenmektedir.

Aslına bakılırsa yukarıda bahsedildiği gibi illüstrasyonu ikiye ayırabiliriz. Bunun ilki geleneksel illüstrasyon olarak bilinen temeline suluboya, yağlı boya, mürekkep ve kalem kullanılarak yapılan illüstrasyondur. Teknolojinin henüz gelişmediği yıllar göz önüne alındığında çizimlerin yapılabilmesi için klasik, geleneksel yöntemler tercih edilmekteydi.

İllüstrasyon, kreatif düşünmeyle alakalı bir sanat dalıdır. Çeşitli malzemelerle oluşturulabilir. Burada önemli olan malzemenin doğru ellerde doğru kaynaklarla işlenebilmesidir. Bu noktada illüstratöre büyük iş düşmektedir.

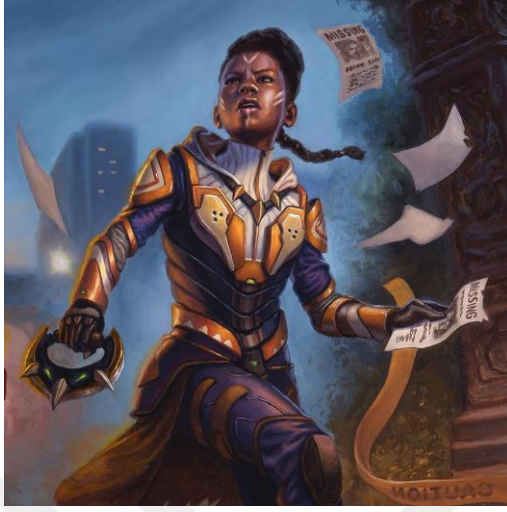
Bir dijital İllüstratörün işi, genellikle bir müşteri (örneğin bir yayıncı, film/oyun stüdyosu, reklam ajansı veya bir kişi) için bir ürünün satılmasına veya bir mesaj iletilmesine yardımcı olmak için orijinal bir sanat eseri oluşturmaktır.

Süreç genellikle bir müşteriden/işverenden yaratıcı bir özet almayı, araştırma yapmayı ve referans materyali toplamayı, ilk geçişi oluşturmayı ve teslim etmeyi, müşteri notlarına göre (varsa) görüntüyü gerektiği gibi ayarlamayı ve bitmiş resmi teslim etmeyi içerir.

İllüstratörün bu noktada işinde iyi olması beklenmektedir. Süreçleri doğru işlemeyi bilen aynı zamanda yaratıcı düşünceye sahip olması işin işleyişini hızlandıracak ve sonuca daha çabuk götürecektir.

Çizim ve illüstrasyon genellikle aynı anlama gelecek şekilde kullanılmaktadır. Bu ikisi arasında temelden bir bağ bulunmaktadır. Her ikisi için de sanatçının nasıl çizileceğini bilmesi gerekmektedir.

CG Spectrum'un gelişmiş illüstrasyon kursunun profesyonel illüstratörü ve akıl hocasısı Eric Wilkerson şöyle diyor: **“Çizim yapmak bir orkestrada çalabilmek için önce bir enstrümanın nasıl çalınacağını bilmek gibi bir şey. İlk önce temel bilgileri bilmeniz gerekir. Bir temel oluşturduktan sonra, bunu illüstrasyonunuzu oluşturmak için uygulayabilirsiniz.”**



Görsel 22. Eric Wilkerson ve bazı dijital illüstrasyonları

2.3 İllüstrasyonda Öne Çıkan İsimler

İllüstrasyonun ilk örnekleri olan mağara devrinden itibaren görsel betimlemeyi ortaya çıkaran sanatçılar var olmaktadır. İllüstratör adını alan bu sanatçılar vermek istedikleri mesajları bu betimlemeler üzerinden iletmektedirler. İllüstrasyonun gelişimine katkı sağlayan bu sanatçılar, illüstrasyon sanatını ön plana çıkarmakta ve gelişimine katkı sağlamaktadırlar. Bu isimlerden illüstrasyon denilince ilk akla gelenlerden biri olan Norman Rockwell de iletişim sorunlarına görsel çözümler üreten bir illüstratördür. Rockwell, sanat hayatı boyunca 4.000'den fazla eser ortaya koyan üretken bir tasarımcıdır. Aynı zamanda illüstrasyondaki yüksek işçilik ve sorunlara çözüm

bulmasındaki başarıyla aralarında Mark Stutzman ve Alex Ross’unda bulunduğu birçok tasarımcıyı etkilemiş ve ilham vermiştir. Teknolojinin henüz günümüzdeki konumuna ulaşamadığı dönemlerde çizimlerini el ile oluşturan illüstratörler, daha sonraları teknolojiden faydalanarak tasarımlarına yeni bir boyut getirmiştir. Bu da tasarımın ve tasarımcının günümüzde daha değerli bir konuma gelmesine katkı sağlamıştır. Tasarım olgusunun hiçbir zaman eskimeyeceği bilinen bir gerçektir. Bu olguyu ortaya çıkaran, kuvvetlendiren ve şekillendirenler ise tasarımcılardır. Bu bölümde illüstrasyon içerisinde ön plana çıkan illüstratörlerin kim oldukları sanat dünyasına nasıl katkı sağladıkları ve eserlerinden örnekler yer alacaktır.

Eric Wilkerson

Eric Wilkerson, film, reklam, video oyunları ve yayıncılık endüstrisinde çalışmış bir illüstratördür. Yaklaşık yirmi yıldır profesyonel bir illüstratör olarak Eric, hem lider hem de kıdemli pozisyonlarda bulunduktan sonra serbest ve personel sanatçısı olarak çalışmıştır. Casino/mobil oyun stüdyoları ve reklam ajansları için kurum içinde çalışırken konsept sanat, mat boyama ve sanat yönetmenliği hizmetleri vermiştir.

Eric, Activision, Disney Publishing, Scholastic, Random House, Upper Deck ve Weta Workshop gibi şirketlerle çalışmıştır. The School of Visual Arts'tan mezun olmuş, Syracuse Üniversitesi'nde illüstrasyon bölümünde ders vermiştir ve Syracuse Üniversitesi'nin Görsel İletişim Sempozyumu'nda, Fashion Institute of Technology'de ve The School of Visual Arts NYC'de dersler için misafir olarak ders vermiştir.

Sanat, profesyonellik ve çok yönlülük yoluyla Eric Wilkerson illüstrasyon, film, TV, reklam, animasyon, yayıncılık ve video oyunlarındaki müşteriler için güçlü, ayrıntılı çalışmalar üretmeye kendini adanmıştır.

Eric Wilkerson, eğlence endüstrisinde Weta Workshop, Marvel, Upper Deck, Dark Horse Comics, Scholastic ve Disney Publishing gibi en iyi uluslararası müşterilerle on yılı aşkın bir süredir çalışmaktadır. Hatta kostüm tasarımı için etkileyici bir kariyer inşa etmiştir. Çalışmaları arasında Call of Duty: Black Ops 4 için sanat eseri, Shuri'nin kitap kapağı

resmi, en son Black Panther romanı ve Wizards of the Coast için Magic the Gathering kart çizimleri yer almaktadır.

CG Spectrum çevrimiçi dijital illüstrasyon kursunda Eric, öğrencilerine yayıncılık, film ve oyun endüstrisi müşterileriyle nasıl çalışacaklarını ve filmler için ilgi çekici pazarlama çizimlerinin yanı sıra kitap kapağı ve oyun kartı çizimleri oluşturmak için nelerin gerektiğini öğretmektedir. Sanat ve illüstrasyonun yanı sıra “illüstrasyon işi” konusunda sağlam bir anlayışa sahip olmalarını sağlayarak öğrencileri başarıya hazırlamaktadır.



Görsel 23. Eric Wilkerson

(<https://sites.grenadine.co/sites/boskone/en/reconvene2020/person/29416/Eric%20Wilkerson>)

(<https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-digital-illustration>)

(<https://ericwilkersonart.com/about-1>)

Richard Corben

Richard Corben (1 Ekim 1940- 2 Aralık 2020), Heavy Metal dergisinde yer alan çizgi romanlarıyla, özellikle de derginin 1981'deki ilk film uyarlamasında yer alan Den serisiyle tanınan Amerikalı bir illüstratör ve çizgi roman sanatçısıdır. 2009 Spectrum Büyük Usta Ödülü ve Angoulême'de 2018 Grand Prix kazananıdır. 2012 yılında Will Eisner Ödülü Onur Listesi'ne seçilmiştir.

Corben, sanatının cinsel doğası nedeniyle, pornografik olmakla suçlanmış, kendisinin aynı fikirde olmadığını belirtmiş ve bunun yerine eserini "şehvetli" olarak adlandırmayı tercih etmiştir. (<https://www.tcj.com/richard-corben-1940-2020-by-david-a-roach/>)



Görsel 24. Richard Corben

(<https://vandal.elespanol.com/saladepeligro/8961/fallece-richard-corben-maestro-del-comic-de-terror-1940-2020/>)

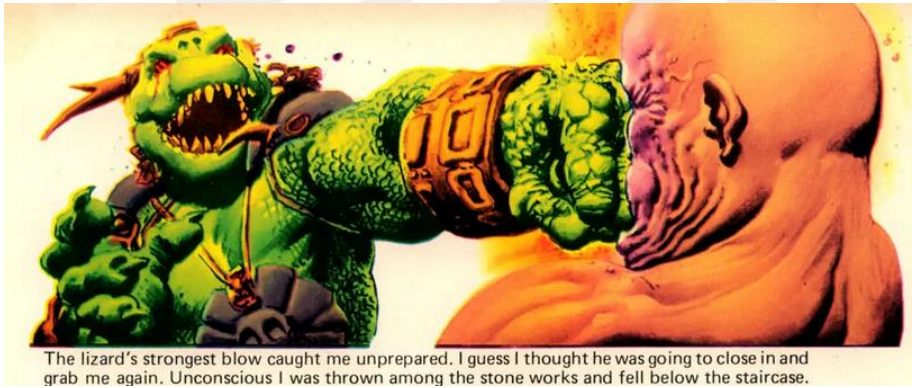
İllüstrasyonun dev ismi olarak bilinen Corben, Amerika'daki en ilginç çizgi roman çizerlerinden biri olarak bilinmektedir. Marvel ve DC'nin yapamayacağı şekilde ortama meydan okuyan Moebius, Druillet, Caza, Mezieres, Voss ve diğer Fransız sanatçılarla birlikte yayınlanabilecek çok az kişiden biri olarak görülmektedir.

Verdiği bir röportajda “Warren Publishing için çizgi roman çizerken daha çok keyif aldım. Sonra yeraltı ortaya çıktığında, onların isyancı çabalarının özgürlüğünü benimsedim. Fransız yetişkin dergisi Metal Hurlant'a katkıda bulunmaya davet edildim. Onların zarif ve sofistike görünümleriyle ilişkilendirilmekten ve gelmiş geçmiş en büyük karikatüristlerden bazılarıyla vitrinde olmaktan mutlu oldum.” demiştir.

Yine bir başka röportajında ise; karikatürlerinin ve Den dizisinin çıplaklığının yoğun olmasından dolayı eleştiri alması üzerine *“Yolumu değiştirmem ya da karikatürist olma fikrini unutmam gerektiğini anladım. Neyse ki, DC’de kıdemli bir editör olan Mark Chiarello, özel Batman Siyah Beyaz dizisi için bir Batman hikayesi yazmamı istedi. Bunu yaptım ve ardından DC, Vertigo ve Marvel için daha fazla iş çıktı. Dark Horse için bazı Hellboy hikayeleri çizdikten sonra, kendi projelerimden bazılarını yapmama izin verdiler. Şimdi yeniden bağımsızım ve her zaman kendi çizgi romanlarımı üretiyorum.”* demiştir.

Çizgilerinin eşsiz olmasıyla tanınan Corben için imza atmasına gerek bile yok çizgilerini taklit etmek mümkün değil bu anlamda kendini geliştirmiş önemli bir sanatçıdır denilmiştir.

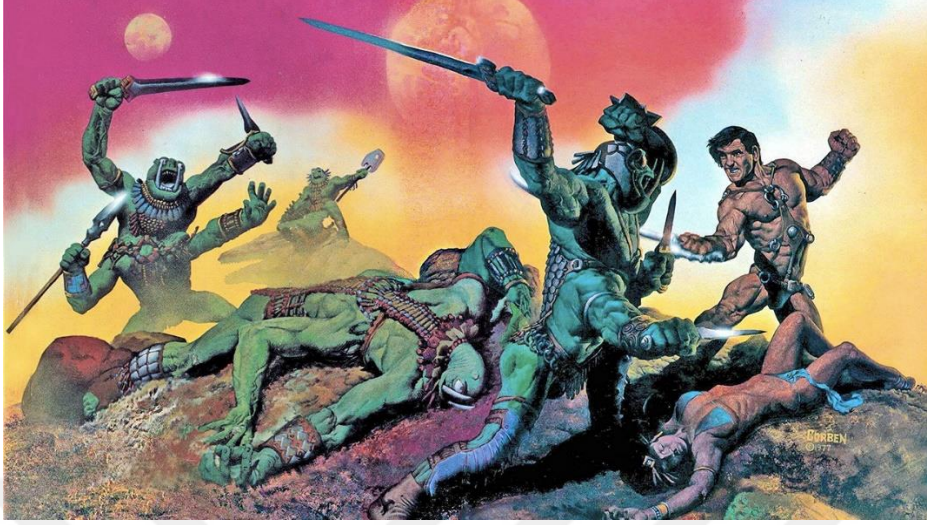
Aşağıda Richard Corben’a ait bazı illüstrasyonlar yer almaktadır.



Görsel 25. Richard Corben ‘Den,’ Mayıs 1977



Görsel 26. Richard Corben 'Den,' Ağustos 1977



Görsel 27. Richard Corben ve bazı illüstrasyonları

Norman Rockwell

Norman Rockwell (d. 3 Şubat 1894, New York, New York, ABD —ö. 8 Kasım 1978, Stockbridge, Massachusetts), Amerikalı illüstratör.

1894'te New York'ta doğan Norman Rockwell her zaman bir sanatçı olmak istemiştir. 14 Yaşındayken Rockwell, New York Sanat Okulu'nda (eski adıyla Chase Sanat Okulu) sanat derslerine kaydolmuştur. İki yıl sonra, 1910'da Ulusal Tasarım Akademisi'nde sanat okumak için liseden ayrılmıştır.

Özellikle Amerikan gündelik hayatına dayalı sevimli, sıcak ve mizahi resimleri ile 40 yılı aşkın süre The Saturday Evening Post dergisinin kapaklarını hazırlayarak Amerikan popüler kültürüne damgasını vurmuş bir desinatördür.

Kısa süre sonra Thomas Fogarty ve George Bridgman ile çalıştığı Sanat Öğrencileri Birliği'ne transfer olmuştur. Fogarty'nin illüstrasyondaki talimatı Rockwell'i ilk ticari komisyonları için hazırlamıştır. Bridgman'dan Rockwell, uzun kariyeri boyunca güvendiği teknik becerileri öğrenmiştir.

Rockwell başarıyı erken bulmuştur. On altıncı doğum gününden önce ilk dört Noel kartı komisyonunu çizmiştir. Hala gençken, Amerika İzcilerinin resmi yayını olan Boys

'Life'in sanat yönetmeni olarak işe alınmış ve çeşitli gençlerin yayınlarını gösteren başarılı bir serbest meslek hayatına başlamıştır. 21 Yaşındayken Rockwell'in ailesi, New York'a taşınmıştır. Orada Rockwell, karikatürist Clyde Forsythe ile bir stüdyo kurmuş ve Life, Literary Digest ve Country Gentleman gibi dergiler için çalışmalar yapmıştır. 1916'da 22 yaşındaki Rockwell, Rockwell tarafından "Amerika'nın en büyük gösteri penceresi" olarak kabul edilen Saturday Evening Post dergisi için ilk kapağını çizmiştir." Önümüzdeki 47 yıl boyunca, Yazının kapağında 321 Rockwell kapağı daha görünecektir. 1930'lar ve 1940'lar genellikle Rockwell'in kariyerinin en verimli yılları olarak kabul edilmektedir. Özellikle Amerikan gündelik hayatına dayalı sevimli, sıcak ve mizahi resimleri ile 40 yılı aşkın süre The Saturday Evening Post dergisinin kapaklarını hazırlayarak Amerikan popüler kültürüne damgasını vurmuştur.



Görsel 28. Norman Rockwell



Görsel 29. Norman Rocwell ve bazı illüstrasyonları

(<https://www.nrm.org/about/about-2/about-norman-rockwell/>)

(<https://artsandculture.google.com/entity/norman-rockwell/m09xfc>)

2.4 İllüstrasyonda Kullanılan Programlar

İyi bir çizim oluşturmada yetenek ve hayal gücü kadar çizim programları da etkilidir. Çizim program ve uygulamaları dijital sanatı oluşturan önemli etkenlerden biridir. Eğer çizim konusunda ilerlemek ve sanatınızı icra etmek istiyorsanız, kendinize en uygun uygulama veya programı bulmanız gerekmektedir. Bu konuda birçok uygulama ve program karşımıza çıkmaktadır. Grafik tasarım ve dijital illüstrasyonun önemli bir sektör haline geldiği dönemden beri birçok firma çizim için olanak sağlamada ve gelişmiş teknolojiye sahip uygulama ve programları piyasaya sürmektedir. Piyasada birçok

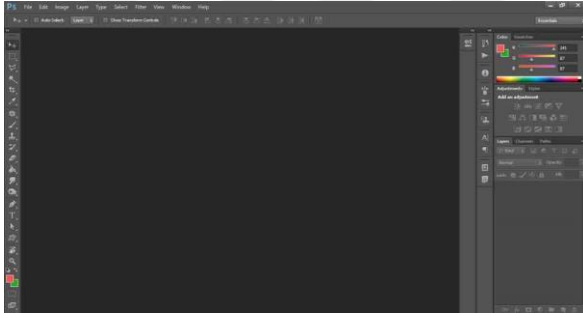
uygulama ve program yer almaktadır. Fakat her kullanıcının beklenti ve istekleri farklı olduğundan tasarımcı kendine uygun olan uygulama veya programı inceleyerek beklenti ve istekleri doğrultusunda seçmelidir. Programlar kendi içlerinde benzerlik gösteriyor olsa dahi kimi kullanılış alanları bakımından değişiklikler de gösterebilmektedir. Vektör çizim, sulu boya efekti veya karikatür çizimi gibi değişen isteklere bağlı olarak seçilen uygulama ya da program değişmektedir. Burada ölçüt uygulama ve programların kapsamlı incelenerek, vaat ettiklerini karşılayıp karşılamadıklarını değerlendirmektir. Geçmiş dönemde illüstrasyonun el ile oluşturulduğu bilinmektedir. Bilgisayar teknolojilerinin henüz aktif olarak kullanılmadığı bu dönemde illüstratörler tasarımlarını fırça ve benzeri materyaller ile oluşturmaktaydı. Bilgisayarın hayatımıza girmesiyle beraber ise grafik tasarım alanında da değişimler meydana gelmiştir. Birçok illüstrasyon programı hayatımıza dahil olmuştur. Bu programların kullanımıyla beraber ortaya çıkan işlerin kalitesi artmış ve dijital illüstrasyona olan ilgi de doğru orantılı olarak artmıştır. Günümüzde üniversitelerin ilgili bölümlerinde ders olarak okutulan bu programlar geleceğin tasarımcılarının ortaya çıkmasına katkıda bulunmaktadır. İllüstrasyon her geçen gün büyümekte ve internetin yaygınlaşması da bu büyümeye katkı sağlamaktadır. Yapısı ve içeriği gereği çoğu sektörün içinde yer almasıyla bağımsız tasarımcıların da ilgisini çekerek yalnızca bu bölümde okuyan öğrencilerin değil başka meslek gruplarının da kullanımına girmiştir. İllüstrasyon günümüzde yalnızca bu sektörde çalışan ya da ilgi duyanların değil, herhangi bir sektörde bulunan ya da bulunmayan çoğu kişinin dikkatini çekebilecek konumda yer almaktadır. Buna bir örnek olarak bilgisayar oyunlarını verebiliriz. Birçok hikâyeli oyunlarda yer alan karakterlerin tasarımları illüstrasyon ile oluşturulmaktadır. Aynı zamanda mekân tasarımları oyuncuların kullandığı objelerden kıyafet ve aksesuarlar dahil çoğu unsur grafik tasarım ve dijital illüstrasyon ikilisinin birleşimi sonucu oluşmaktadır. Bu bölümde dijital illüstrasyonla ilgilenenlerin işine yarayacak piyasada hala kullanılmakta olan uygulama ve programlar listelenecek ve bu uygulama ve programlar hakkında bilgi verilerek programlar aracılığı ile oluşturulan çizimler gösterilecektir.

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, raster görüntü düzenleme, grafik tasarım ve dijital sanat için yaygın olarak kullanılan bir yazılımdır. Tasarım ve düzenleme sürecinde derinlik ve esneklik sağlamanın yanı sıra, birleştirildiğinde hemen hemen her şeyi yapabilen güçlü düzenleme araçları sağlamak için katmanlamayı kullanır.

1988 Yılında Thomas ve John Knoll kardeşler tarafından yaratılmıştır. 1989'da John, programı "Photoshop" olarak pazarlayan Adobe Systems'e satmıştır" O zamandan beri, program raster grafik düzenleme için fiili endüstri standardı haline gelmiştir. Hem macOS hem de Windows için yayınlanmaktadır.

(<https://www.techopedia.com/definition/32364/adobe-photoshop>)



Görsel 30. Adobe Photoshop arayüzü

(<https://www.webtrickshome.com/photoshop/photoshop-interface>)

Programlar arasında şüphesiz en çok bilinen program Adobe Photoshoptur.

Aşağıda Adobe Photoshop ile oluşturulmuş tasarımlardan bazıları verilmiştir.



(<https://www.youtube.com/watch?v=GR58060lgys>)



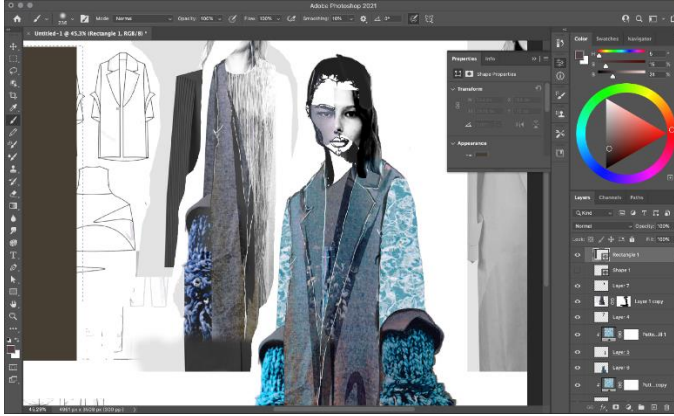
Görsel 31. Adobe Photoshop'ta yapılan bazı çalışmalar

(https://www.teknolojigundem.com/foto-galeri/photoshopun-inanilmaz-ornekleri-galeri/1348129/14_galeri/1348129/14)

Adobe Illustrator

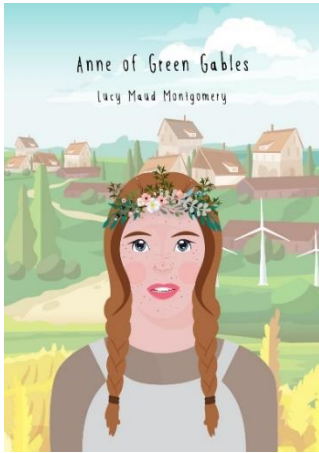
Adobe İllüstratör, bir Windows veya macOS bilgisayarı kullanarak çizimler, resimler ve resimler oluşturmak için kullanılan bir yazılım uygulamasıdır. İllüstratör ilk olarak 1987'de piyasaya sürüldü ve düzenli aralıklarla güncellenmeye devam etmektedir ve şimdi Adobe Creative Cloud'un bir parçası olarak dahil edilmiştir. İllüstratör, dünya çapında grafik tasarımcıları, web tasarımcıları, görsel sanatçılar ve profesyonel illüstratörler tarafından yüksek kaliteli sanat eserleri oluşturmak için yaygın olarak kullanılmaktadır. İllüstratör, illüstrasyonlar oluşturmak için gereken süreyi azaltabilecek birçok gelişmiş çizim aracı içermektedir.

(<https://www.agitraining.com/adobe/illustrator/classes/what-is-adobe-illustrator>)



Görsel 32. Adobe İllüstratör arayüzü

Aşağıda Adobe İllüstratör ile oluşturulmuş tasarımlardan bazıları verilmiştir.



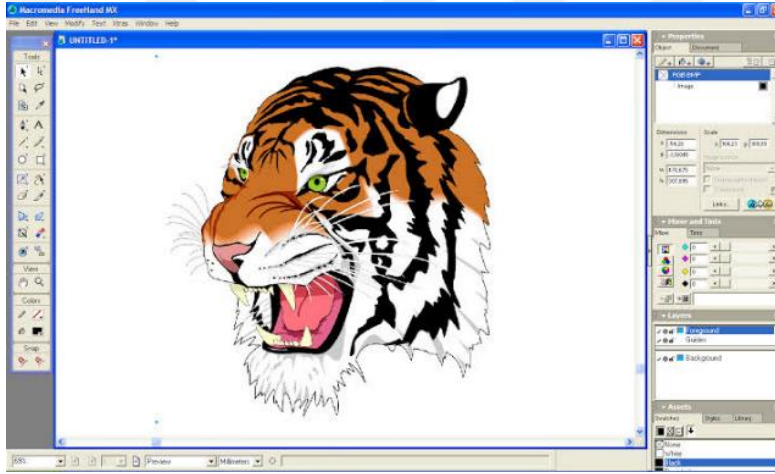
Görsel 33. Adobe İllüstratörde yapılan bazı çalışmalar

Freehand

2005 Yılında Macromedia'dan satın alan Adobe'den Windows ve Mac için tam özellikli bir vektör çizim programıdır. Özel efektler, çizim araçları geniş bir yelpazede bir araya getirmektedir. FreeHand ilk olarak sadece Mac'te mevcutken daha sonra Pc için de kullanılmaya başlanmıştır. Adobe İllüstratörün gelişmesi ve kullanıcılara daha özgür bir tasarım alanı oluşturmasıyla beraber kullanım alanı daralmıştır.

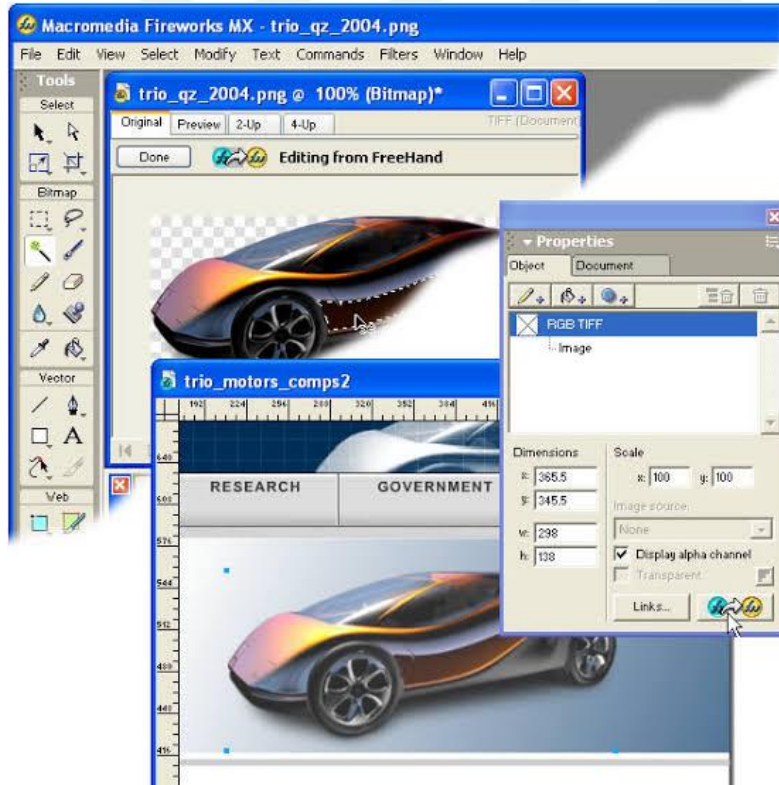
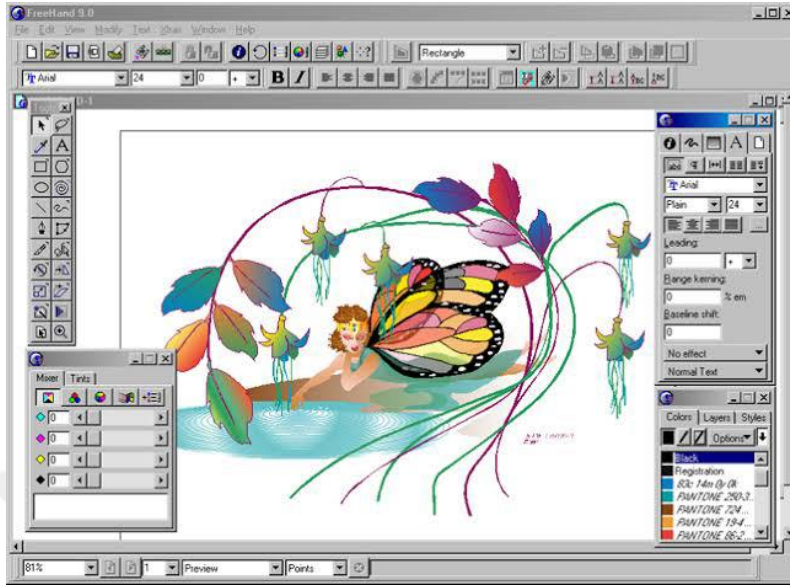
(<https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/macromedia-freehand>)

Yukarıda belirtildiği üzere Freehand, Adobe İllüstratör programından sonra eski işlevini kaybetmiş fakat kullanmayı sevenler tarafından hala aktif olarak kullanılmaktadır.



Görsel 34. Freehand arayüzü

Aşağıda Freehand ile oluşturulmuş tasarımlardan bazıları verilmiştir.



Görsel 35. Freehand'de yapılan bazı çalışmalar

CorelDRAW

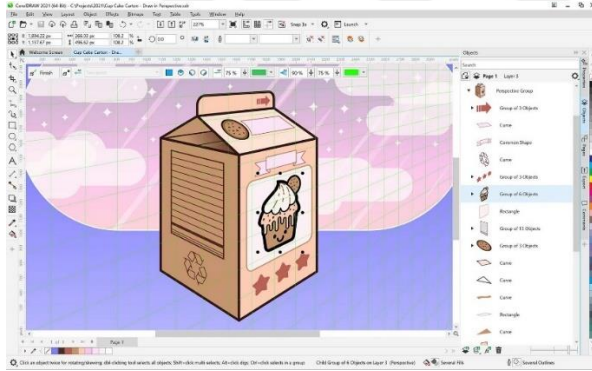
CorelDraw vektör grafikleri düzenlemek için bir yazılım programıdır

Vektör grafikleri grafik paketlerinde oluşturulur ve nesnelerden oluşur. Her nesne ayrı ayrı düzenlenebilir, yani şekil, renk, boyut ve konum değiştirilebilir.

Ottawa merkezli yazılım şirketi Corel tarafından geliştirilen CorelDraw, kullanıcıların kontrast ayarı, renk dengeleme ve daha fazlasına izin vermenin yanı sıra görüntülere kenarlıklar gibi özel efektler ekleme gibi şeyler yapmalarına olanak tanır.

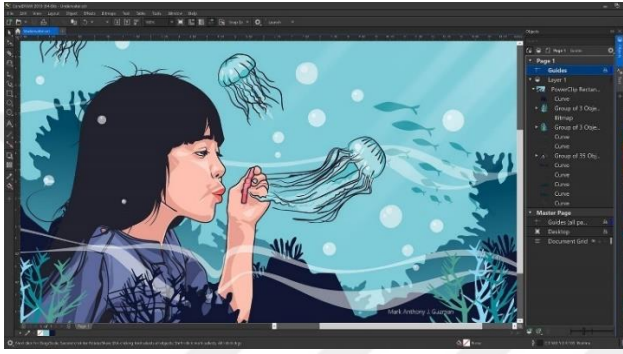
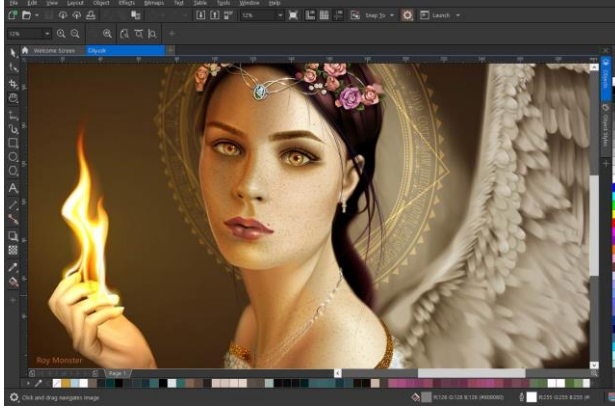
Yazılımın kullanışlı özelliklerinden biri, birden çok katman ve birden çok sayfa ile de çalışabilmesidir.

(<https://techmonitor.ai/what-is/what-is-coreldraw-5003066>)



Görsel 36. CorelDRAW arayüzü

Aşağıda CorelDRAW ile oluşturulmuş tasarımlardan bazıları verilmiştir.



Görsel 37. CorelDRAW’da yapılan bazı çalışmalar

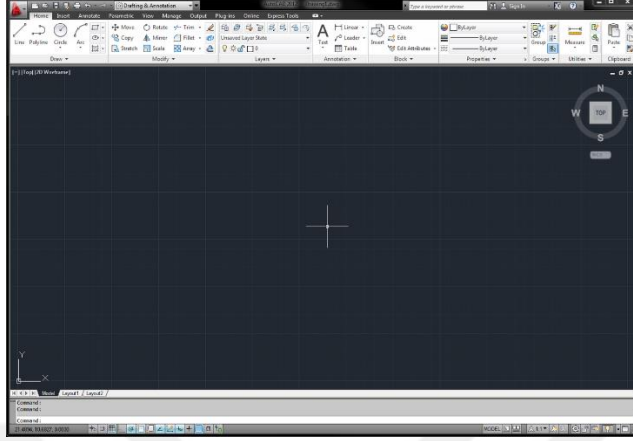
AutoCAD

AutoCAD bilgisayar destekli bir tasarım programıdır. Öncelikle mimarlık, mühendislik, ürün tasarımı, üretim, inşaat ve daha fazlası gibi endüstriler için yazılım ve çözümler üreten bir şirket olan Autodesk tarafından oluşturulmuştur.

AutoCAD, tasarımcıların hem 2D hem de 3D’de tasarımları ve dijital görüntüleri çok verimli bir şekilde oluşturmasına ve düzenlemesine olanak tanımaktadır. AutoCAD, görüntüleri elle düzenlemelerini gerektirmek yerine, tasarımları değiştirmeyi çok daha kolay hale getirmektedir

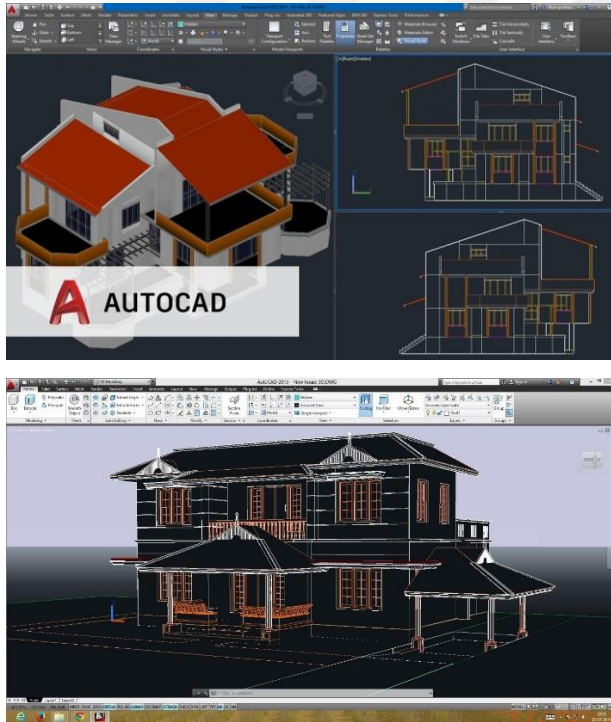
AutoCAD, tasarımcıların ekranda geometrik modeller oluşturmasına izin vererek farklı nesne ve yapı türleri oluşturmak için sonsuz permütasyonlar sunmaktadır. Bu esneklik,

Autocad'in hemen hemen her sektörde veya uygulamada kullanılmak üzere benimsenebileceği için endüstri lideri olmasına neden olmuştur.



Görsel 38. AutoCAD arayüzü

Aşağıda AutoCAD ile oluşturulmuş tasarımlardan bazıları verilmiştir.



Görsel 39. AutoCAD'de yapılan bazı çalışmalar

Sonuç

İkinci bölüm giriş ve sonuç bölümü hariç dört alt başlıktan oluşmaktadır. 2.1 illüstrasyon adlı başlıkta, illüstrasyonun ne olduğu ne amaçla kullanıldığı, isim kökeninin ne olduğu ve hangi alanlarda karşımıza çıktığına değinilmiştir. 2.2 dijital illüstrasyon kavramı başlığında ise dijital illüstrasyon kavramı üzerine durulmuş, kavramın anlamı üzerine açıklamalar yapılmıştır. Geleneksel illüstrasyon ile arasındaki farka değinilmiş ve kullanılan programlardan kısaca bahsedilmiştir. 2.3 illüstrasyonda öne çıkan isimler alt başlığında ise bu alanda karşımıza çıkan klasik dönem ve dijital dönem illüstratörlerinden üç önemli isme değinilmiştir. İllüstrasyon ile ilgileri açıklanmış ve çizimlerine yer verilmiştir. 2.4 illüstrasyonda kullanılan programlar bölümünde ise gelişen teknolojiyle beraber hayatımıza giren programlardan bahsedilmiş ve bu programlarla oluşturulmuş illüstrasyon örneklerine yer verilmiştir. Bu bölüm dijital illüstrasyonun genel hatları üzerine bilgi verilmek üzere oluşturulmuştur.

3. JENERİK TASARIMI VE DİJİTAL İLLÜSTRASYON ÜZERİNE AMPİRİK BİR ÇALIŞMA

Giriş

Araştırmanın bu bölümü, jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyon alanında görüşlerine yer verilen kişilere yöneltilen soruların ışığında oluşturulmuştur. Beş alt başlık olarak oluşturulan konular üzerine uzmanlara bu konu hakkında düşünceleri sorulmuş ve cevaplar ilgili alana yerleştirilmiştir. Sorular üst başlıklarda anlatılan jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyonun birlikteliği üzerine oluşturulmuş, ana başlıklar ile uyumlu bir şekilde bu birlikteliğin sonucu olarak derlenmiştir. Yöneltilen sorulara cevap veren uzmanlar; Kafkas Üniversitesi Sarıkamış Turizm Fakültesi Dr. Öğr. Üyesi Seda Derinalp Çanakçı, Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekan Yardımcısı Doç. Dr. Öğr. Üyesi Can Diker, İstinye Üniversitesi Yeni Medya ve İletişim Bölüm Başkanı Dr. Öğr. Üyesi Sadi Kerim Dünder, AiBell Game Localization Kurucusu ve Yöneticisi İbrahim Aybars Sapan, İstinye Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı Öğr. Gör. Alparslan Özkardeş, Tunceli Mazgirt Mimar Sinan Ortaokulu resim öğretmeni Hüseyin Yalçınkaya, Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Doç. Dr. Tolga Erkan, Üsküdar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölüm Başkanı Prof. Dr. And

Algül, İstanbul Teknik Üniversitesi Master Of Science, Phd Student, Araştırma Görevlisi
Pelin Iochem, Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi ALTSO Turizm MYO / Turizm
Animasyonu Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Bilgin Karademir şeklindedir. Soru yöneltilen
uzmanlara ilk önce tez konusu ve içeriği hakkında bilgilendirme yapılmış, sorular
iletilmiştir. Kişiler tez konusuyla ilgili olarak bu alanda çalışan hocalarımızdan, oyun ve
sinema sektöründe ilgisi bilgisi olan sektör çalışanlarından seçilmiştir. Aynı zamanda
hocalarımızın bu alanda çalışmaları olduğu için tez konusuyla bağlantı kurulmuş ve
onların yönlendirmeleri tezde ilgili alanlara yerleştirilmiştir.

3.1 Jenerik Tasarımının Günümüzdeki Durumu

Bilgisayar ve bilgisayar teknolojilerinin yoğun olarak kullanıldığı 2000ler sonrası
döneme bakıldığında, tasarımın yeni boyuta geçerek devam ettiğini görmekteyiz.
Tasarımda meydana gelen bu olumlu değişme, jenerik tasarımının da etkilenmesine sebep
olmuştur. Birçok yazılımın ve tasarım programının yeni versiyonları ile piyasaya
girmesiyle bu alana ilgi duyan tasarımcı sayısı artmış ve yeni bir jenerik tasarımı hareketi
başlamıştır. Özellikle görsel efektlerin kullanımıyla beraber, çizim ve dijital illüstrasyon
kavramları jenerik tasarımıyla birlikte ilerlemeye başlamıştır. Yaratıcı tasarımcıların
jeneriğe eklemeler yapmasıyla beraber ise jenerik değer kazanmaya ve ayrı bir sektör
olarak büyümesine devam etmiştir. Bu konu başlığında uzmanlarımıza “**Jenerik
tasarımının günümüzdeki konumu hakkında ne düşünüyorsunuz?**” sorusu
yöneltmiş ve cevapları aşağıda belirtilmiştir.

Jenerik tasarımı günümüzde görsel iletişim tasarımının sinema ve video oyun sektörlerine
nüfuz eden önemli bir üründür. Dahası, her sene adına bir Emmy ödülünün layık
görüldüğü prestijli bir tasarım çabasıdır.

Gelişen görsel efekt teknolojileri ile, içeriğin aktör ve yapım ekibi künyesini aktarmanın
ötesine geçmiş, izleyici kitleyi etkileyen ve ilgili içeriğe motive eden bir sekans haline
gelmiştir.

Jenerik tasarımı soyutlama ve stilizasyona açık olan doğası ile sanatçının/tasarımcının
hayal gücünü dışa vurabilmesine fazlasıyla alan tanımaktadır. Bu da ileri derece yaratıcı
fikirlerin gerçekleşmesine izin vermekte ve bu tasarım alanını dünyanın dikkatini çeken

bir vitrine dönüştürmektedir. (İstinye Üniversitesi Yeni Medya ve İletişim Bölüm Başkanı Dr. Öğr. Üyesi Sadi Kerim Dündar)

Bugün özellikle Amerikan dizilerinde jenerik tasarımına çok önem veriliyor. Dizinin yaklaşık 30 saniyelik bir görsel mood story'si olma özelliği taşıyan jenerikleri izlemek, hatta kimi zaman bölümden bölüme, sezondan sezona ufak nüanslarla farklılık göstermesini keşfetmek izleyiciler için de çok ilgi çekici bir hale geliyor diyebiliriz. Ancak illüstrasyon veya 3d animasyon yöntemiyle yapılan yapay jeneriklerin, gerçek görüntülerle oluşturulan jeneriklerden çok daha ilgi çekici olduğunu söylemem gerekir. Örneğin, House of Cards veya The Crown dizisinin jeneriği oldukça kaliteli olsa da bir defa izledikten sonra bir kere daha izlemek pek cazip gelmiyor. (Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekan Yardımcısı Dr. Öğr. Üyesi Can Diker)

Jenerik tasarımı günümüzde oldukça önem kazandı. Bunda jeneriğin bir sektör olarak beklediği ilgiyi alması etkili olmuştur diyebiliriz. Günümüzde jenerik tasarımına önem verilmeden herhangi bir proje oluşturulmuyor. Bu iş için oldukça donanımlı ekipler ile çalışılmaya başlandı. Alanında uzman kişilerle oluşturulan jeneriklerde kalite de bununla beraber arttı. Prodüksiyon şirketleri seyir zevki oldukça yüksek projelerle karşımıza çıkmaya başladı. Bu hem izleyiciye keyifli bir iş izleme fırsatı sunuyor hem de jenerik tasarımıyla ilgilenenlerin heyecanlanmasına sebep oluyor. (Kafkas Üniversitesi Sarıkamış Turizm Fakültesi Dr. Öğr. Üyesi Seda Derinalp Çanakçı)

Jenerik tasarımı oldukça ilgi çekici bir hâle gelmiştir. Özellikle modern teknolojik gelişmelerin hızlanması, izleyicinin meraklanmasını ve jeneriği takip etmesini sağlamaktadır. Animasyonlar ve bilgisayar oyunlarının popüler kültür içerisinde oldukça fazla yer almasıyla beraber, jenerik tasarımı bu iki sektör için de önemli bir noktada yer almaya başlamıştır. Tasarımın hayatın her alanında yer alması jenerik tasarımının gelişimine katkı sağlamaktadır. Üniversitelerde tasarım alanında çok fazla bölümün açılması ve bu alanla ilgilenenlerin sayısının artması da günümüz jenerik tasarımının yükselmesine olanak tanımaktadır. Başlangıçta bu noktada olması belki tahmin edilemeyen jenerik tasarımı, şu an izleyici için içerik hakkında bilgi alabileceği bir mecra olmuş ve hiç ilgisi olmayanların dahi takip ettiği bir alan olarak karşımıza çıkmıştır. Hızlı bir şekilde ilerlemesine devam eden jenerik tasarımının, ilerleyen dönemlerde daha çok

kiři tarafından meslek olarak tercih edileceğinden řüphem yok. (AiBell Game Localization Kurucusu ve Yöneticisi İbrahim Aybars Sapan)

Jenerik tasarımları günümüzde sinema sektöründe oldukça önemli bir konumdadır. Çünkü film başlamadan önce filmin konusu hakkında ipuçları içerirler. Kötü tasarlanmış bir jenerik tasarımı, çok iyi bir film hakkında bile çeşitli olumsuz önyargılar oluşturabilir. Bu nedenle jenerik tasarımları filmlerin konularına ve içerdiği temalara uyumlu olarak iyi şekilde hazırlanmalıdır. Zira jenerik, seyircinin karşısına çıkan ilk görsel unsurdur. Özellikle dijital teknolojilerin ve animasyon sanatının gelişmesiyle daha da önem kazanan jenerik tasarımları, bir film ile bütünleşik olan tamamlayıcı grafiksel öğelerden oluşurlar. Bu bakımdan hem sinema hem de grafik tasarımının kesiştiği bir alandır. (İstinye Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı Öğr. Gör. Alparslan Özkardeş)

Jenerik tasarımı günümüzde önemi artarak devam eden bir sektör olarak karşımıza çıkıyor. İzleyicilerin dikkatini çekerek dikkatli bir şekilde izleniyor. Aynı zamanda jenerik, dizinin içeriği hakkında analiz yapılması açısından takip edilen bir alan olmaya başladı. Bu da jeneriğe verilen önemin artmasına katkı sağlamakta. Jenerik tasarımı alanıyla ilgilenmeye başlayan kişilerin sayı olarak artmasıyla beraber de kaliteli işler ortaya çıkmakta ve ilerleyen dönemlerde daha da ilgi çekici olacağına dair ipuçları ortaya çıkmaktadır. (Tunceli Mazgirt Mimar Sinan Ortaokulu resim öğretmeni Hüseyin Yalçınkaya)

Günümüzde film belgelerinin açıklaması, içeriği keşfetmek için gerekli bir koşul haline gelmiştir. Bu amaçla, genel tanımların çıkarılması, bir sorgulama süreci için uygun bir çözümü temsil eder. Bu bağlamda, harici ve içerik açıklaması olmak üzere iki tür açıklama kullanılmaktadır. Bu bağlamda başlık, tür ve anahtar kelime açıklamaları içerikten tanımlanabilecek açıklamayı temsil etmektedir. Sonuç olarak, sadece bu betimlemeleri çıkarmak için değil, aynı zamanda bu betimlemeler aracılığıyla filmler arasındaki ilişkiyi tanımlamak için bir çerçeve öneriyorum. Aslında, harici açıklamayı çıkarmak ve içerik açıklamasını çıkarmak için türü ve anahtar kelimeyi tanımlamak için bir yöntem öneriyoruz. Bence bu yöntemin arkasındaki amaç jenerikle içerikten anlamsal bilgi çıkarmaktır. Aslında, istatistiksel ve semantik olmak üzere iki tür teknik tanımlanabilir.

Bu ilke, sinopsis yoluyla metinsel modalitenin, filmin senaryosunun ve görsel modalitenin görüntü üzerine bindirilmiş metnin kullanılması yoluyla birleştirilmesine dayanmaktadır. Böylece jeneriğin konumu ve etkisi daha iyi analiz edilerek daha çarpıcı hale getirilebilir. (Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Doç. Dr. Tolga Erkan)

Geleceğe yönelik güncelliğini koruyacak ve gelişim sağlayacak bir alan. (Üsküdar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölüm Başkanı Prof. Dr. And Algül)

Daha akılda kalıcı ve özgün jenerikler yapılmaya başlandı. Her diziye özel karakteristik bir jenerik oluyor. (İstanbul Teknik Üniversitesi Master Of Science, Phd Student, Araştırma Görevlisi Pelin Iochem)

İlerlemeye çok müsait bir alan. Özellikle bu alanda iletişim ve güzel sanatlar fakültelerinde dersler verilerek jenerik tasarımına dair bilgiler aktarılmakta. Seyirci olarak da hoşumuza giden işler ortaya çıkmaya başladı. Jeneriği artık atlamadan merak ederek izlemeye başladık. Gelecekte daha da ileriye gideceğini düşünüyorum. (Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi ALTSO Turizm MYO / Turizm Animasyonu Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Bilgin Karademir)

Filmin başında eser sahibini tanıtmak amacıyla gösterilen küçük boyutlu başlık kartlarından, sıra dışı kamera tekniklerinin, çeşitli yazılımların veya animasyon karakterlerinin kullanımına kadar olan süreci düşündüğümüzde jenerik tasarımının önemli bir aşama kaydettiğini söyleyebiliriz. Dijital ortam teknolojilerinin gelişmesi ve beraberinde tasarımcıların yeni ihtiyaçlar doğrultusunda yeni teknikleri kullanması bu gelişimde önemli bir rol oynamıştır, diye düşünüyorum. Tasarımsal programların ve animasyon tekniklerinin artan kullanımı, 3 boyut etkisi verme, sanal kameralardan yararlanma vb. gibi yenilikler jenerik tasarımın şu anki konuma gelmesinde etkili olmuştur. (Üsküdar Üniversitesi Arş.Gör. Burak Çeber)

3.2 Grafik Tasarım ve Dijital İllüstrasyonun Jenerik Üzerine Etkisi

Grafik tasarım ve dijital illüstrasyonun önlenemez gelişmesiyle beraber jenerik tasarımı, bu ikiliyle beraber ilerlemeye başlamıştır. Animasyon ve dijital oyun sektörünün kullanıcı ve izleyiciler tarafından yakından takip edilmesiyle ise dijital illüstrasyona ve bu alanda çalışan tasarımcılara ihtiyaç artmıştır. Oluşturulan bu tasarımların olumlu tepki ile karşılanması jenerik tasarımında dijital illüstrasyonun kullanımının çoğalmasına sebebiyet vermiştir. Özellikle günümüzde oluşturulan çoğu animasyon dizi ve filminde dijital illüstrasyonun etkilerini görmekteyiz. Yine aynı şekilde dijital bilgisayar oyunlarının hikâye bölümlerinde illüstrasyon çizimlerine oldukça fazla yer verilmektedir. Bu konu başlığında uzmanlarımıza **“Grafik tasarım ve dijital illüstrasyon kavramlarının jenerik tasarımının gelişimi üzerinde olumlu etkileri olduğunu düşünüyor musunuz?”** sorusu yöneltilmiş ve cevapları aşağıda belirtilmiştir.

Bu kavramlar elbette jenerik tasarımının yaratıcı yöntemleri olarak bu alanı var etmektedir. Gelişen teknoloji ile paralel olarak dönüşen görsel yaratım yöntemleri, jenerik tasarımını günümüzdeki gözlerin üzerinde olduğu yerine ulaştırmıştır. Jenerik tasarımı sunduğu geniş yaratım alanı ile bütün tekniklerden yararlanır. Tipografinin, alan yönetimi ve kompozisyon kurallarının kullanılması gerektiği yerlerde grafik tasarımın yokluğu düşünülemez. Dahası artık 3D görsel efekt ve animasyon tekniklerinden de yararlanılmaktadır. (İstinye Üniversitesi Yeni Medya ve İletişim Bölüm Başkanı Dr. Öğr. Üyesi Sadi Kerim Dünder)

Hareketli grafik tasarımı aracılığıyla yapılan jeneriklerin, filmin olay örgüsünün anlaşılmasına katkıda bulunduğunu düşünüyorum. Kimi zaman pek çok seyirci bir bölümü izledikten sonra tekrardan o bölümün jeneriğini izleme ihtiyacı duyuyor. Mesela Game of Thrones’un 3 boyutlu animasyon tekniğiyle yapılmış harita temelli jeneriğinde, o bölümde hangi şehirlerde hikâyenin geçeceği gösterilmekteydi. Dolayısıyla her bölümde farklı bir jenerik bulunuyordu, kimi zaman da şehirlerdeki detaylarda birtakım aşınmalar, bayrakların değişmesi gibi ufak nüanslar izleyiciler tarafından merakla takip ediliyordu. Dolayısıyla teknolojik gelişmelerin tamamen olumlu olduğunu söyleyebiliriz. (Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekan Yardımcısı Dr. Öğr. Üyesi Can Diker)

Grafik tasarım ve dijital illüstrasyonun kesinlikle jenerik üzerinde olumlu etkisi olduğunu düşünüyorum. Ortaya çıkan jeneriğin ilgi çekici olmasını sağlıyor. F Is For Family adlı yetişkin animasyon dizisini örnek olarak verecek olursam, jeneriği bir izleyici olarak beni hoşnut ediyor. Birbirini takip eden objelerin ekranda çizim olarak yer alması ve bir sonraki karede ne olacağını beklemek izleyiciyi heyecanlandırıyor. Netflix gibi dizi izleme platformlarında jeneriği atla düğmesi olduğu halde ilgi çekici bir jenerik kendini izletebiliyor. Bunda grafik tasarım unsurlarının doğru bir şekilde kullanılmasının etkili olduğunu düşünüyorum. (Kafkas Üniversitesi Sarıkamış Turizm Fakültesi Dr. Öğr. Üyesi Seda Derinalp Çanakçı)

Kesinlikle düşünüyorum. Dijital kültürün hayatımıza girmesiyle beraber tasarım şekillenmeye başladı ve daha hızlı ve az maliyetle birçok tasarıma ulaşmamız kolaylaştı. Ayrıca dijital illüstrasyonun kullanıldığı işlerin izleyici ve kullanıcılar tarafından beğenildiği de bir gerçek. Şu dönemde hem sinemada hem de oyun tasarımında dijital illüstrasyon oldukça fazla kullanılıyor. Prodüksiyon şirketleri grafik tasarım ekiplerine oldukça değer veriyor, kaliteli işlerin ortaya çıkması için yüksek ücretler ödüyor ve bu bağlamda bu girişimlerin izleyici üzerinde olumlu etki oluşturduğunun farkındalar. (AiBell Game Localization Kurucusu ve Yöneticisi İbrahim Aybars Sapan)

Evet kesinlikle düşünüyorum. Jenerik tasarımları grafik, animasyon, illüstrasyon ve tipografinin kullanıldığı bir alan olması bakımından bu alanlarda yaşanan her bir yenilik ve gelişme doğrudan jenerik tasarımını da etkilemektedir. Günümüzde çevrilen filmlerin de artık dijital makinelerle kayda alınıp, dijital ortamda kurgulanması; dijital illüstrasyonların jenerik tasarımlarında kullanılmasının önünü açmıştır.

(İstinye Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı Öğr. Gör. Alparslan Özkardeş)

Elbette düşünüyorum. Grafik tasarım unsurlarının jenerik tasarıma dahil olmasıyla birlikte izlenme keyfi oldukça yüksek jenerikler ortaya çıktı. Gerek sahne geçişleri gerek illüstrasyonların çeşitliliği izleyici olarak beni etkiledi. (Tunceli Mazgirt Mimar Sinan Ortaokulu resim öğretmeni Hüseyin Yalçınkaya)

Her geçen gün daha fazla grafik tasarımın ve dijital illüstrasyonun gelişen teknolojilere bağlı olarak jenerik tasarımının gelişimi üzerinde olumlu etkileri artmaktadır. Grafik

tasarım, jenerik tasarımın sinir uçlarını birbirine bağlar. Grafik tasarım ve jenerik tasarım arasındaki ilişki, iş anlaşmaları, bilgi ve eğlencenin adrenaliniyle dolup taşmaktadır. Bu mesajları tanımlamaya, hayal etmeye ve iletmeye yardımcı olmak için grafik tasarım ve dijital illüstrasyon arasındaki ilişki hiç bu kadar önemli olmamıştı ve giderek daha da artarak vaz geçilmez hale gelmektedir. Jenerik tasarımının film tanıtımlarında afişin önüne geçtiğini düşünüyorum. En güzel örnek çok fazla kişi tarafından sosyal medyada izlenen jeneriklerdir. (Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Doç. Dr. Tolga Erkan)

Evet düşünüyorum. Jenerik tasarımı sonuç itibariyle tasarım alt zeminden yararlanmaktadır. (Üsküdar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölüm Başkanı Prof. Dr. And Algül)

Evet düşünüyorum. Grafik tasarım alanında yeni programlar ve uygulamalarla bir devrim oldu. Artık çok daha detaylı işler çıkabiliyor. (İstanbul Teknik Üniversitesi Master Of Science, Phd Student, Araştırma Görevlisi Pelin Iochem)

Bu kavramlar jenerik tasarımının ilerlemesinde elbette ki oldukça önemli. Jeneriklerin izlenebilir oluşunu etkilemekte. Yenilikçi tasarımların yer aldığı jenerikler daha ilgi çekici bir hale geldi ve sektörün içinde yer almayanların dahi dikkat etmesine sebebiyet verdi. (Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi ALTSO Turizm MYO / Turizm Animasyonu Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Bilgin Karademir)

Elbette düşünüyorum. Bir jenerik tasarlarken renk, görüntü, tipografi, ses veya animasyon gibi unsurların son derece önemli olduğunu biliyoruz. Zira bu unsurlar bir gösterge niteliğindedir. Dolayısıyla grafik tasarım ve dijital illüstrasyona ilişkin gerek yeni araçların kullanıma girmesi gerek ise yeni yöntemlerin kullanılması jenerik tasarımının gelişimini bilhassa da yaratıcı çalışmaların ortaya konmasını olumlu yönde etkilemiştir. (Üsküdar Üniversitesi Arş.Gör. Burak Çeber)

3.3 Dijital İllüstrasyonun Kullanımı ve Jenerik Tasarımdaki Yeni Dönem

Dijital illüstrasyonun sektöre dahil olmasıyla beraber sinema ve oyun dünyasında birçok yenilik başlamıştır. Teknolojinin gelişimiyle beraber şekillenen sinema sektöründe yoğun bir şekilde kullanılmaya başlayan illüstrasyon, izleyicilerin dikkatini çekmiş ve

meraklanmalarına sebebiyet vermiştir. İllüstrasyonun kullanımının izleyiciyi heyecanlandırıldığını fark eden prodüksiyon şirketleri gözünü illüstrasyona çevirmiş ve bu alanda uzman kişilerle beraber sinemanın illüstrasyonla iş birliği başlamıştır. Günümüz televizyon ve sinema dizi filmlerine baktığımızda bu birliği oldukça net bir şekilde görmekteyiz. Jeneriklerde illüstrasyonun kullanımı çoğalmış ve jenerikler bu yöntem ile oluşturulmaya başlanmıştır. Bu konu başlığında uzmanlarımıza **“Dört ana bölüme ayrılan sinema ve ona bağlı olarak gelişen jenerik tasarımında dijital illüstrasyonun kullanımının beşinci bir bölümü meydana getirmesini olası buluyor musunuz?”**

Sorusu yöneltilmiş ve cevapları aşağıda belirtilmiştir.

Sanmıyorum, sinema mevcut yapılarıyla devam edecektir. Dijital illüstrasyon temelli animasyon filmler de kendi yolundan ilerlemeye ve gelişmeye devam edecektir. İnterdisipliner yaklaşımlar oldukça iyi ancak sinemanın temel bölümlerinin değişmesini öngörmemekteyim. (Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekan Yardımcısı Dr. Öğr. Üyesi Can Diker)

Dijital illüstrasyonun jenerik tasarımına dahil olmasıyla yeni bir sürecin başladığını düşünüyorum fakat etkisinin yüksek olmasıyla beraber daha çok tasarım alanında yeni bir dönemi başlattığına inanıyorum. Sinema şu anki yapısıyla devam edecektir. Ancak dijital illüstrasyon mevcut ve daha sonra kendine katacağı diğer unsurlarıyla beraber sinemaya oldukça olumlu gelişmeler sağlayacaktır. (Kafkas Üniversitesi Sarıkamış Turizm Fakültesi Dr. Öğr. Üyesi Seda Derinalp Çanakçı)

Tasarımın hayatımıza ne kadar dahil olduğu düşünüldüğünde “Neden olmasın?” sorusu aklıma geliyor. Sinemanın dönemlere ayrılmasında geçirdiği teknolojik gelişmeler önemli bir yer tuttuğu için beşinci bir bölümün de dijital illüstrasyon olması gayet makul gözüküyor. (AiBell Game Localization Kurucusu ve Yöneticisi İbrahim Aybars Sapan)

Sanmıyorum. Sinema sanatı her zaman teknolojiden etkilenmiş bir sanattır. Çünkü hem görsel hem de işitsel bir sanattır. Dolayısıyla görsel ve işitsel alanda yaşanan her türlü teknolojik yenilik, doğrudan sinema sanatını etkileyecektir. Ancak jenerik tasarımları doğrudan sinema eserinin yapısına müdahale etmez, sadece ön görünümünü değiştirir. Konusuna etki etmez, sinematografisine ve yönetmenin başarısına etkide bulunmaz. Dolayısıyla jenerik tasarımlarının sinemada yeni bir çağ veya dönem açacağını

düşünmüyorum. (İstinye Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı Öğr. Gör. Alparslan Özkardeş)

İllüstrasyon jenerik tasarımında kullanılarak yeni bir dönemi zaten başlattı. 3D modellemeler ve modern efekt tasarımlarıyla beraber jeneriğin altın çağını yaşamasını sağladı. Fakat sinemanın o kalıplaşmış dört ana bölümünün yanında yer alacağını düşünmüyorum. Oldukça katkı sağlayan yardımcısı olarak kalacağını düşünüyorum. (Tunceli Mazgirt Mimar Sinan Ortaokulu resim öğretmeni Hüseyin Yalçinkaya)

Jenerik tasarımında dijital illüstrasyonun kullanımının başarılı örneklerini birçok filmin jeneriğinde görmekteyiz. Örnek olarak James Bond filmlerinin jeneriklerinde kullanılan başarılı ve orijinal dijital illüstrasyonları verebiliriz. Ancak sinema ve ona bağlı olarak gelişen jenerik tasarımında dijital illüstrasyonun kullanımının beşinci bir bölümü olarak düşünülmesini beşinci bir bölüm olarak görmemekteyim. (Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Doç. Dr. Tolga Erkan)

Olabilir ancak dönemsel farklılıkları çok bariz değişikliği ortaya koymadıkça ayırmamak gerekir diye düşünüyorum. (Üsküdar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölüm Başkanı Prof. Dr. And Algül)

Sinemanın gelişiminde tarihi olayların etkili olduğunu biliyoruz. Bunu düşününce teknolojiye tarihi bir devrim ve nasıl ki savaş, savaş sonrası sinemasını etkilediyse teknolojik gelişmeler de sinemayı bu yönde değiştirdi. Bu yüzden dijital illüstrasyonun yeni bir boyutu getirebileceğini düşünüyorum. (İstanbul Teknik Üniversitesi Master Of Science, Phd Student, Araştırma Görevlisi Pelin Iochem)

Jenerik tasarımı bariz bir şekilde hayatımızı değiştirmeye başladı. Dört bölüme ayrılan sinemaya etkisi tartışılmaz. Bu gidişata göre belki günümüzde değil fakat ilerleyen dönemlerde beşinci bir dönemi karşılayabileceğini düşünüyorum. (Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi ALTSO Turizm MYO / Turizm Animasyonu Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Bilgin Karademir)

Tüm bu gelişmeleri göz önünde bulundurduğumuzda ve de büyük bütçeli filmlerde kullanımının bir eğilim haline geldiğini düşündüğümüzde bu mümkün olabilir. (Üsküdar Üniversitesi Arş.Gör. Burak Çeber)

3.4 Jenerik Tasarımının Gelişimine Katkı Sağlayan Unsurlar

Jenerik tasarımı bulunduğu döneme göre çeşitli değişiklikler göstererek gelişimine devam etmiştir. Örnek verecek olursak 1950li yıllardaki teknolojik gelişmelerle ilerleme sağlamaya çalışan Saul Bass ile 2000li yıllardan itibaren jenerik tasarımı üzerine uğraşan tasarımcıların şartları eşit olamamaktadır. Burada iki dönem arasındaki teknolojik anlamdaki değişimler dikkat çekmektedir. İmkanların çoğalması ve prodüksiyon şirketlerinin ekonomik anlamda jenerik tasarımcılarına sunduğu olanaklar dahilinde jenerik tasarımı, günümüzdeki konumuna ulaşmıştır. Bu konu başlığında uzmanlarımıza **“Sessiz sinema döneminde kullanılan başlık kartlarından günümüzdeki jenerik tasarımına kadar olan süreçte jenerik tasarımı film ve oyunlar kadar önemli hale getiren unsurlar sizce nelerdir?”**

Sorusu yöneltilmiş ve cevapları aşağıda belirtilmiştir.

Gelişen görsel efekt teknolojileri ile, içeriğin aktör ve yapım ekibi künyesini aktarmanın ötesine geçmiş, izleyici kitleyi etkileyen ve ilgili içeriğe motive eden bir sekans haline gelmiştir.

Jenerik tasarımı soyutlama ve stilizasyona açık olan doğası ile sanatçının/tasarımcının hayal gücünü dışı vurabilmesine fazlasıyla alan tanımaktadır. Bu da ileri derece yaratıcı fikirlerin gerçekleşmesine izin vermekte ve bu tasarım alanını dünyanın dikkatini çeken bir vitrine dönüştürmektedir. (İstinye Üniversitesi Yeni Medya ve İletişim Bölüm Başkanı Dr. Öğr. Üyesi Sadi Kerim Dündar)

Jenerik sanatçısının tüm sezona dair ipuçlarını jeneriğe saklaması olabilir mesela. Örneğin, 2022'nin en popüler dizisi Severance'ın jeneriği oldukça sansasyon yaratmıştı. Sezon finalini izledikten sonra, jeneriğe tekrar bakıldığında aslında pek çok detayın sanatçı tarafından jeneriğe ufak ufak yerleştirildiğini görebiliriz. Benzer şekilde, True Detective dizisinin 1. sezon jeneriği de “Double Exposure” tekniği ile yaratılmıştır. Çifte pozlama anlamına gelen bu teknik, bir insanın zihninde o anda neler olduğunu sanatsal bir biçimde yansıtmaya yaramaktaydı. Böylece dizinin jeneriğini es geçmek yerine tekrar tekrar izlemek de keyif verici oluyor. (Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekan Yardımcısı Dr. Öğr. Üyesi Can Diker)

Jeneriğin yapı olarak deęiřmesi onu önemli kılmıř diyebiliriz. Hem yapı hem de ierik olarak jenerięe yklenen anlam zaman ierisinde deęiřti. Jenerik tasarımı alanında usta tasarımcıların bařarılı rnekler ortaya koymasıyla beraber jenerik, tasarım unsuru olarak algılanmaya bařladı. Bařlık kartları dnemindeki yalnızca isimlerin yer aldıęı yazı kategorisinden dizi filmleri izleten merak barındıran ipuları yakalamak iin dikkatle bakılması gereken en temel dizi film unsuru haline geldi. Doęal olarak izleyici artık diziyile ilgili nemli noktaları bulmak iin jenerięi de inceliyor. (Kafkas niversitesi Sarıkamıř Turizm Fakltesi Dr. ęr. yesi Seda Derinalp anakı)

Hızlı deęiřime hızlı ayak uydurması jenerik tasarımının ilerlemesine yardımcı olmuřtur. Yeni fikirler retebilme yeteneęine sahip tasarımcıların varlıęı da jenerik tasarımının geliřmesine katkı saęlamıřtır. Aynı zamanda jenerik tasarımının izleyici ve kullanıcı zerinde olumlu etkileri olduęunun fark edilmesi, bu alana ilginin kaymasını saęlamıř ve zerine ok dřnlen her řeyin ilerleme katetmesi gibi jenerik tasarımı da bu deęiřime olumlu tepki vermiřtir. (AiBell Game Localization Kurucusu ve Yneticisi İbrahim Aybars Sapan)

Film eseri retenler, filmlerinin bařlarına ve sonlarına filmlerindeki temalarla ilgili jenerikler tasarlamaya bařlamıřlardır. Jenerik tasarımları filmler hakkında bilgi vermesi bakımından nemlidir. Bu nedenle seyirciler tarafından ilgiyle takip edilirler. nk grafiksel ve tipografik ęelerden oluřurlar. Bu nedenle sinema sanatının btn dnemlerinde nemli rol oynamıřtır. (İstinye niversitesi, Meslek Yksekokulu, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı ęr. Gr. Alparslan zkardeř)

Kesinlikle teknoloji ve bu alanda ilerleyen tasarımcılar. Tasarımcıların teknolojiyi yaratıcı kullanmalarıyla kaliteli jenerik tasarımları ortaya ıkmaya bařladı. (Tunceli Mazgirt Mimar Sinan Ortaokulu resim ęretmeni Hseyin Yalınkaya)

Sessiz filmlerde bařlık kartı olarak da bilinen bir ara bařlık, eřitli noktalarda fotoęraflanan eylemin ortasında dzenlenmiř, filme alınmıř, basılı bir metin parasıdır. Sessiz sinema filmleri bir dakikadan uzun sren yenilikler haline geldięinde ve bir eęlence biimi haline geldięinde, film yapımcıları sessiz filmlerine daha fazla ayrıntı eklemek iin bařlık kartları eklemeye bařlamıřlardır. Bu da sessiz film yapımının potansiyelini geniřletmiřtir ve diyalogu mmkn kılarak daha fazla hikye anlatımına izin vererek filmi daha oyuncuların resimleriyle daha cazip kılarak sinema severleri

sinema salonuna çekmek için kullanılmıştır. Böylece sessiz sinema döneminde kullanılan başlık kartlarını günümüz filmlerinin ve bilgisayar oyunlarının bir çeşit jeneriği olarak düşünebiliriz. (Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Doç. Dr. Tolga Erkan)

İçerik, yaratıcı içerik oluşturma. Jeneriğin ne, hangi içerik için oluşturulduğu önemli. (Üsküdar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölüm Başkanı Prof. Dr. And Algül)

Grafik tasarım & müzik uyumu. (İstanbul Teknik Üniversitesi Master Of Science, Phd Student, Araştırma Görevlisi Pelin Iochem)

Tasarımın hayatımıza dahil olmasıyla beraber tasarım unsurları jenerik tasarımında kullanılmaya başladı. Bu unsurlarla beraber jenerikte de değişimler meydana geldi. Kısacası jeneriğin günümüzde bu kadar önemli olmasında en önemli faktör tasarımdır. (Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi ALTSO Turizm MYO / Turizm Animasyonu Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Bilgin Karademir)

Film sektörünün büyük bir sektör haline gelmesi ve yapım sürecinde yer alan kişilerin veya kurumun kendilerini tanıtmaya isteği duyması. Jeneriklerin hedef kitle üzerindeki etkisinin anlaşılması; bu tanıtım ne kadar çarpıcı olursa hedef kitleye etkili bir şekilde ulaşılabilir. Hedef kitle eğilimleri, dijital teknolojilerin gelişmesi, yazılımsal desteğin artması, jenerik tasarımına verilen önemin artması, bu alanda kendini geliştiren kişilerin artması vb. unsurlar. (Üsküdar Üniversitesi Arş.Gör. Burak Çeber)

3.5 Örnek Jenerik Tasarımı Üzerine Değerlendirme

Günümüz jenerik tasarımları incelendiğinde dijital illüstrasyonun etkilerini oldukça fazla görmekteyiz. Seyirci ve kullanıcılardan olumlu geri dönüşler alınması sonucunda da jeneriklerin birçoğunun dijital illüstrasyon teknikleri ile oluşturulduğu göze çarpmaktadır. Sanat ve teknolojinin bir arada ilerlemesi bu beraberliği daha da kuvvetlendirmektedir. Özellikle 2000li yıllardan sonra oluşturulan jenerikler incelendiğinde tasarım unsurlarının birçoğunun bir arada jeneriklerde yer aldığına rastlamaktayız. 2D ve 3D tasarımlarla şekillenen bu jenerikler izleyiciden de tam not

almaktadır. Dizi ve film kültürünün dijital platformlarda aktif seyirci kazandırmasıyla beraber, jenerik tasarımı da bu değişime ayak uydurmuş ve kendi içinde gelişim göstererek günümüzdeki haline ulaşmıştır. Bu konu başlığında uzmanlarımıza **‘Ekte sizlere ileteceğim illüstrasyon üzerinden ilerlemiş jenerik hakkında değerlendirmeniz ne olacaktır?’** (Ufak Tefek Cinayetler dizisi jeneriği)

Sorusu yöneltilmiş ve cevapları aşağıda belirtilmiştir.

Benim görüşümde başarılı bir çalışma olmuş. İllüstrasyonlardaki stilizasyon ve aralarında korudukları görsel dil birliği, dinamik ve akıcı sinematografi kurgusu, renk yönetimi, perspektif kullanımı ve alan yönetimi açısından özenle hazırlanmış bir çalışma olmuş.

(İstinye Üniversitesi Yeni Medya ve İletişim Bölüm Başkanı Dr. Öğr. Üyesi Sadi Kerim Dündar)

Bu jeneriği ilk izlediğimde aklıma Mad Men dizisinin jeneriği geldi. O da benzer bir teknikle yaratılmıştı ve olay örgüsünü, karakterleri tanımamıza yardımcı oluyordu. Bu jenerik Mad Men dizisinin jeneriğinden çok daha uzun, dolayısıyla çok daha kapsamlı olduğunu söyleyebiliriz. Yine de ilgi çekici ve hikâyenin katmanlarını yansıtan özelliklere sahip olduğu yadsınamaz. (Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Dekan Yardımcısı Dr. Öğr. Üyesi Can Diker)

Jenerikle ilgili ilk dikkatimi çeken müzik oldu. Dizinin konusunu da incelediğimde içerikle oldukça uyumlu bir müziğin seçildiğini düşünüyorum. Aynı zamanda gayet yaratıcı olduğunu ve izlerken keyif aldığımı söyleyebilirim. Zamanlama açısından uzun olmayan geçişlerle izleyici canlı tutulmaya çalışılmış ve dizi hakkında ipuçları yerleştirilerek izleyiciye bazı bilgiler verilmiştir. (Kafkas Üniversitesi Sarıkamış Turizm Fakültesi Dr. Öğr. Üyesi Seda Derinalp Çanakçı)

Oldukça başarılı olduğunu düşünüyorum. Sürükleyiciliği ile bir sonraki sahneyi merak ettiriyor ki bu jeneriğin benim için en önemli unsuru. Birbirini tamamlayan olay örgüsüyle de uzun süreli bir jenerik olduğu hâlde izlenebilirliğinden bir şey kaybettirmiyor. İzlemesi oldukça keyifli bir jenerik. (AiBell Game Localization Kurucusu ve Yöneticisi İbrahim Aybars Sapan)

Gerçekten başarılı buldum. Film veya dizide geçen olayların & karakterlerin dijital olarak resimlendiğini görüyorum. Bu da bizim diziye/filme karşı olan merakımızı artırıyor.

Ayrıca iki boyutlu biçimde yapılmış olan karakter ve mekân tasarımları, başarılı şekilde hareketlendirilerek etkili bir animasyon çalışması oluşturulmuş. Yapımcı ekibin isimlerinin yer aldığı tipografik öğelerde de hem font seçimleri hem de font büyüklükleri tasarımı tamamlayıcı nitelikte. Jenerikle birlikte akan müzik ise yine filmin konusuyla bütünleşmiş durumda. Tüm bu öğeler göz önüne alındığında, ilgili jenerik tasarımının oldukça başarılı ve merak uyandırıcı olduğunu düşünmekteyim. (İstinye Üniversitesi, Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı Öğr. Gör. Alparslan Özkardeş)

İzlemesi çok eğlenceli bir çalışma olmuş. Jenerik akıcı bir şekilde ilerliyor ve bir sonraki sahneyle bağlantı kurarak gelişim sağlıyor. Bu açıdan keyif verici bir iş olarak değerlendirebilirim. (Tunceli Mazgirt Mimar Sinan Ortaokulu resim öğretmeni Hüseyin Yalçınkaya)

Ekteki jenerik Big Little Lies isimli yabancı bir dizinin Türkiye’de benzetilerek Ufak Tefek Cinayetler ismiyle çekilmiş diziye aittir. Jenerik orijinal dizinin jeneriğinden farklı olarak hareketli grafik anlayışıyla After Effects yazılımında üretilmiştir. Hareketli grafik eski bir görsel tasarım olmasına rağmen ve birçok örneği olmasına rağmen dizinin içeriğini doğru olarak anlatabilmesi ve Türkiye’de yapılmış örnekler arasında iyi olması sebebiyle izleyici üzerinde pozitif etkisi olmuştur. (Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Doç. Dr. Tolga Erkan)

Masaüstü çalışması ile çözümlenmiş, yaratıcı bir çalışma

(Üsküdar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölüm Başkanı Prof. Dr. And Algül)

Animasyon tarzında, dizi ile uyumlu ve ipuçları içeren minimalist ve akılda kalıcı bir jenerik tasarlanmıştır. Müzik de dizinin türüne uyum sağlamakta. Sadece jeneriği izleyen birinin bile dizi türü ile ilgili çıkarım yapması mümkün. (İstanbul Teknik Üniversitesi Master Of Science, Phd Student, Araştırma Görevlisi Pelin Iochem)

Özellikle müziği çok ilgimi çekti. Konusuyla ilgili fikir sahibi olmamı etkiledi. Aynı zamanda grafik tasarım unsurlarını içeren görsel zenginli ile izlemesi keyifli bir iş olarak benim için eğlenceli bir iş olarak hatırlanır.

Sonuç

Üçüncü bölüm giriş ve sonuç hariç beş alt başlıktan oluşmaktadır. 3.1 Jenerik tasarımının günümüzdeki durumu bölümünde, uzmanlarımıza Jenerik tasarımının günümüzdeki konumu hakkında ne düşünüyorsunuz? sorusu yöneltilmiş ve günümüzdeki jenerik tasarımının gelişimi ve değişimi hakkında fikirleri sorulmuştur.

3.2 Grafik tasarım ve dijital illüstrasyonun jenerik üzerine etkisi adlı başlıkta, Grafik tasarım ve dijital illüstrasyon kavramlarının jenerik tasarımının gelişimi üzerinde olumlu etkileri olduğunu düşünüyor musunuz? Sorusu uzmanlarımıza sorulmuş ve grafik tasarım uygulamalarının jenerik ile olan ilişkisine dair düşüncelerine yer verilmiştir.

3.3 Dijital illüstrasyonun kullanımı ve jenerik tasarımdaki yeni dönem adlı başlıkta, Dört ana bölüme ayrılan sinema ve ona bağlı olarak gelişen jenerik tasarımında dijital illüstrasyonun kullanımının beşinci bir bölümü meydana getirmesini olası buluyor musunuz? Sorusu uzmanlarımıza yöneltilmiş ve dijital illüstrasyonla başlayan yeni

dönem jeneriğinin etkilerinin yeni bir boyut oluşturmaya yetip yetemeyeceği üzerine değerlendirme yapılmıştır.

3.4 Jenerik tasarımının gelişimine katkı sağlayan unsurlar adlı başlıkta, Sessiz sinema döneminde kullanılan başlık kartlarından günümüzdeki jenerik tasarımına kadar olan süreçte jenerik tasarımını film ve oyunlar kadar önemli hale getiren unsurlar sizce nelerdir? Sorusu uzmanlarımıza sorulmuş ve oldukça ilgi çekici bir konumda bulunan jenerik tasarımının bu konuma gelmesindeki etkiler üzerine durulmuştur.

3.5 Örnek jenerik tasarımı üzerine değerlendirme adlı başlıkta ise, 2017-2018 yılları arasında Star Tv’de yayınlanan Ufak Tefek Cinayetler adlı dizinin jenerik tasarımı uzmanlara gösterilmiş ve bu jenerik tasarımı üzerine görüşleri sorulmuştur.

4.Sonuç ve Değerlendirme

Grafik tasarım ve görsel iletişim tasarımının gelişimiyle, teknolojinin hayatımızın her alanına hâkim olmasıyla beraber zirveye ulaşan jenerik tasarımı, günümüzde sinema film sektörünün en iç içe olduğu alanlardan biri haline gelmiştir. Sinema ve film teknolojilerine artan yoğun taleple beraber jenerik tasarımı alanında kendini yetiştirmiş donanımlı tasarımcılar ortaya çıkmış ve jenerik tasarımının adını duyurmasına yardımcı olmuşlardır.

Yukarıda bahsedilen dönemlerde yönetmenin ve filmin adının duyurulmasıyla kısıtlı imkanlar dahilinde oluşturulan jenerik tasarımı, günümüzde teknolojiyle bağlantılı olarak gelişen ve gelişmeye devam eden programlar sayesinde ayrı bir konumda yer almaya başlamış, bu alanda ilerlemesi de devam etmektedir. Yetişen sanatçıların donanımı ve programların en gerçekçi tasarımları dahi yapabilecek güce sahip olması bu sektörün ilerleyişini hızlandırmaktadır. Hayal edilenin yapılabilmesine olanak sağlayan teknoloji, tasarımcılara kolaylık sağlamaktadır. Jenerik tasarımının üniversitelerde ders olarak okutulması ve bu alanda ilerlemek isteyenler için çeşitli kursların oluşturulması, jeneriğe

verilen değerin de artmasına yardımcı olmuş ve daha önceki jenerik tasarımı kavramıyla arasında fark yaratmıştır. Daha önce belirtildiği gibi yalnızca isimleri gösteren kartlardan oluşan jenerik, şimdi uzman ellerde çeşitlenmeye devam etmektedir. Jeneriklerin bu kadar çeşitli ve kapsamlı olması izleyicinin film izleme rutinini de değiştirmektedir. Filmin içeriği kadar jeneriği de dikkat edilerek izlenmekte ve film hakkında ipuçlarına ulaşmak için aracı olarak kullanılmaktadır. Teknolojik gelişmeler ve programlar bu kadar gelişirken, dijital illüstrasyon kavramının hayatımıza girmesiyle jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyon bir arada yer almaya başlamış ve film jeneriklerinde bu ikilinin bir arada olduğu tasarımlar göze çarpmaya başlamıştır. Bilgisayarın yanı sıra tabletlerin kullanıma girdiği günümüzde dijital illüstrasyon yalnızca bu bölümde okuyan öğrencilerin değil ilgilenen ve araştıran herkesin ilgi alanı olmuş ve tasarımlar özellikle sosyal medya üzerinden hem ticari hem de etkileşim için oluşturulmuştur. Bu da jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyonun beraberliğini güçlendirmiş ve film oyun jeneriklerinde bir arada gelmelerine olanak sağlamıştır. Bu kapsamda stüdyolar kurulmuş ve ekipler bir araya gelerek jeneriği nasıl oluşturabileceklerine dair fikir alışverişinde bulunmuşlardır. Özellikle günümüzde grafik tasarımcılar ve jenerik tasarımcılarının bir arada bulunduğu ekipler göze çarpmaktadır. Böylece bir elden tasarımlar oluşturulmakta ve kapsamlı donanıma sahip ortamlar oluşmaktadır. Jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyon her geçen gün gelişmeye ve değişmeye devam etmektedir. Alana olan yoğun ilginin sonucunda yeni tasarımcılar yetişmekte ve hayal gücüyle tasarımın birleşmesi sonucu bu alan günümüzün en önemli sektörlerinden biri olmaya başlamaktadır. Özellikle izleyiciler tarafından bilgisayar üzerinden oluşturulan jenerik tasarımlarının olumlu geri dönüş alması, jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyonun iş birliğini güçlendirmektedir. Görsel efekt teknolojilerinin gelişimiyle beraber jenerik tasarımı ilerleyişine hızlanarak devam etmektedir. Bu alanda yetişmiş tasarımcı ve görsel efekt uzmanlarının hayatımıza kattığı görsel efekt kavramıyla beraber, dizi ve filmlerin jenerik tasarımı anlamında değişime uğradığını söyleyebiliriz. Daha çok fantastik film türünde karşımıza çıkan görsel efektler, film izleyicisinin dikkatini çekiyor ve film hakkında daha fazla bilgi almak için içinde istek duymasına sebep oluyor. Özellikle jenerik tasarımında görsel efektlerin kullanımıyla beraber, izleyicinin filme merakı artıyor, içeriğine dair araştırma yapmaya başlıyor ve bu da filmin duyurulmasında katkı sağlıyor. Bu durum da jenerik tasarımı ve

dijital illüstrasyon arasındaki bağı güçlendirmektedir. Sinemada film jeneriğinin çok önemli olduğunu belirten Walter Murch şu şekilde ifade etmektedir.

Bir filmin başlık sahnesi, bir resmin etrafındaki çerçeve gibidir. Filmin içinde ne var diye seyirciyi merakta bırakmalı ve seyircinin merakını arttırmalı, izleyicinin duygusal tarzına hitap etmeli, hikâye hakkında fikir vermeli ve filmin içinde izleyici tarafından bulunacak olan görsel tarz hakkında yorum yaptırmalı (Krasner, 2004, s36)

Sinemanın başlangıcında yalnızca, çekim yapabilen bir kişi ve kamera ile gerçekleşebilen film çekimleri, sinemanın ilgi çekmesiyle beraber kadrosunu genişletmiştir. Oyuncular, set çalışanları, prodüksiyon şirketleri, yönetmen ve grafik tasarım ekibi gibi oldukça karmaşık bir düzen haline gelmiştir. İlk başlarda bir tek başlık kartı ile tanımlanabilen ve yeterli görülen jenerik tasarımı da ekiplerin kalabalıklaşmasıyla beraber yeterli gelmemeye başlamıştır. Bu yüzden yeni bir jenerik tasarımı algısı oluşmaya başlamış ve bununla ilgili düzenlemeler başlayarak günümüzdeki jenerik tasarımı denilince aklımıza gelen düzen oturmaya başlamıştır.

Yine oyun tasarımında görüntü kalitesinin artmasıyla birlikte, oyun tanıtımları da hız kazanmıştır. Oyunların duyurulmasını isteyen yapımcılar bu iş için jenerik tasarımcılarla anlaşmalar yapmış ve böylece jenerik tasarım oyun dünyasına da girmiştir. Tasarımın şekillenmesi, gelişmesi jenerik tasarımın oyun sektörüne de dahil olmasını kolaylaştırmıştır. Önemli jenerik tasarımcılardan hatta belki jenerik tasarımının günümüzdeki konuma gelmesinde oldukça fazla katkısı bulunan Saul Bass ile başlayan jenerik tasarımı olgusu günümüzde birçok alanın dikkatini çeken bir sektör haline gelmiştir. Yine ülkemizdeki jenerik tasarım kavramına baktığımızda, özellikle son yıllarda dijital illüstrasyonla oluşturulmuş, özenli çalışmalara rastlamaktayız. Hem Türk hem de yabancı tasarımcılarca oluşturulmuş, dikkat çeken film jenerikleri karşımıza çıkmaktadır. Buna örnek olarak, Azra Kohen'in Fi, Çi ve Pi eserlerinden uyarlanan Türk yapımı psikolojik gerilim türündeki internet dizisi olan Fi gösterilebilir. Jenerik dizi hakkında birçok ipucunu barındırmaktadır. Dizinin başrol oyuncularından Ozan Güven ve Serenay Sarıkaya'nın dizideki mesleklerine dair unsurlar jenerikte karşımıza çıkmaktadır. Yine aynı zamanda dizinin konusuyla alakalı olarak tutkunun rengi olan kırmızının jenerikte oldukça fazla kullanıldığını görmekteyiz. Yine 2018 Türk yapımı olan ve yayınlandığı dönemde oldukça ilgi çeken Şahsiyet dizisi, jenerik tasarımıyla

dikkat çekmektedir. Ethem Cem ve Enes Özenbaş adlı tasarımcılar tarafından oluşturulan jenerik, dizinin konusuyla alakalı olarak özenle hazırlanmıştır. Dijital ve görsel unsurların kullanıldığı jenerikte renk seçimi yine ön plana çıkmaktadır. Bu dizi ile dijital illüstrasyon ve jenerik tasarımının sağlam bir şekilde ilerlediğini söyleyebiliriz.

Sinemanın başlangıcıyla başlayan bu birliktelik büyük ihtimal üzerine yenilikler katarak devam edecektir.

Bu bağlamda, iletişimin ne olduğu, kısa tarihi hakkında detaylara yer verilmiştir. Jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyon kavramlarının anlamıyla kısa tarihi hakkında bilgi verilmiştir. Jenerik tasarımı ve dijital illüstrasyonda öne çıkan isimler ve çalışmalarına ait bilgiler verilmiştir. Yine dijital illüstrasyonda kullanılan programlar bu çalışmada yer almıştır. Jenerik tasarımında dijital illüstrasyonun kullanımının önemi hakkında ayrıntılara girilmiştir. Son bölümde ise uzman kişilerden görüşleri alınmış ve örnek bir illüstrasyon jeneriği izletilerek bu jenerik hakkında fikirleri alınıp tezin ilgili bölümüne eklenmiştir.

5.KAYNAKÇA

- Acar, Ayşegül, (2015). Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri. Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi, 14, 11-21.
- Angee Taylor, (2010), Design Essentials for the Motion Media Artist: A Practical Guide to Principles & Techniques
- Aşkaroğlu, Kadri Atılay (2019) Dijital İllüstrasyonun 2000 Yılından Günümüze Gelişimi ve Yayın Grafiğindeki Yeri, Yüksek Lisans Tezi
- Austin Shaw, (2019), Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design
- Behiç Alp Aytekin, (2019) Temel Tasarım Kavramlarını Disiplinlerarası Okumak I, 2. Baskı, Nobel Yayıncılık
- Bilgi, İrem, (2018) Jenerik Tasarımında Maurice Binder'ın Yeri ve 007 James Bond Film Jenerikleri
- Francis Glebas, (2013) The Animator's Eye: Adding Life to Animation with Timing, Layout, Design, Color and Sound
- Frank Thomas, Ollie Johnston, (1981), Disney Animation: The Illusion of Life
- Gülen, Elif, (2006) 1950 ve Sonrası Amerikan Sinemasında Film Jenerik Tasarımının Gelişimi ve Teknolojinin Bu Alana Etkileri, Yüksek Lisans Tezi
- Kargı, Buse Ergül, (2020) Hareketli Grafiklerin Oyun Jeneriklerindeki Yeri ve Bir Özgün Oyun Jeneriği Uygulaması, Yüksek Lisans Tezi
- Göymen,Kübra (2020), Jenerik Tasarım Analizi
- Kyle Cooper (Krasner, 2004, s. 1) Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi
- Mahmut Tali Öngören, (1982), Senaryo ve Yapım Ankara
- Mustafa Sözen, (2009), Türk Kısa Filmlerinde Ses Tasarımı ve Örnek Uygulamalar
- Nazife Güngör, (2013), İletişime Giriş 7. Baskı, Siyasal Kitabevi
- Öz, Hatice, (2006) Sinema Jeneriklerinde Görsel Tasarım Açısından Grafik Öğelerin Kullanımı
- Pektaş Turgut, (2012) Kinetic Typography In Movie Title Sequences
- Sarıkahya, (2011: 1) (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi)
- Sayın, Sinan (2011) Film ve Dizi Film Jeneriklerinde Hareketli Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama, Yüksek Lisans
- Steven Heller, Veronique Vienne, (2019), Becoming a Graphic and Digital Designer: A Guide to Careers in Design

Şermin Tekinalp, (2011) Karşılaştırmalı Radyo Tv, Beta Yayıncılık, İstanbul
Twemlow, 2008: 90 (Bilgi, 2018) (Kübra Göymen, Jenerik Tasarım Analizi)
Vurdem, Yaşar, (2021) Dijital İllüstrasyonun Evrimi, Yüksek Lisans Tezi
Yael Braha, Bill Byrne, (2010), Creative Motion Graphic Titling, Taylor and Francis

İnternet Kaynakları:

Ekin Usumi, (2019, Ocak) Psycho Hakkında Mutlaka Bilinmesi Gereken 15 Detay
<https://filmloverss.com/psycho-hakkinda-mutlaka-bilinmesi-gereken-15-detay/>

Guity Novin, (2017) A History of Graphic Design: Chapter 39; A History of Film Title Sequence guity-novin.blogspot.com

Steven Heller, (2000) Pablo Ferro <http://adcglobal.org/hall-of-fame/pablo-ferro/>

Angus Wall (2012, Haziran) Kyle Cooper's Title Sequences
<https://www.artofthetitle.com/designer/kyle-cooper/titles/>

Sinematek (2016) Kurgu Nedir? <http://www.sinematek.org/kurgu/79-kurgu-nedir.html>

TÜBA Açık Ders Malzemeleri Portalı, (2022), Radyonun İcadı
<https://acikders.ankara.edu.tr/mod/resource/view.php?id=53010&forceview=1>

Area of Design, (2002), Saul Bass, <https://areaofdesign.com/saul-bass/>

Google Art & Culture, (b.t), Norman Rockwell,
<https://artsandculture.google.com/entity/norman-rockwell/m09xfc>

Mehmet Sığırcı, (2020, Ağustos), Televizyon: Kim, Ne Zaman İcat Etti?
<https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/televizyon-kim-ne-zaman-icad-etti>

Wikipedia, (2022, Haziran), Maurice Binder,
https://en.wikipedia.org/wiki/Maurice_Binder

Eric Wilkerson, (2022), Eric Wilkerson About, <https://ericwilkersonart.com/about-1>

Çağrı Tulumoğlu, (2020), Kurgu Nedir? Nasıl Yapılır? Kurgu Programları Nelerdir?

<https://kurguegitimi.com/kurgu-nedir/>

Tech Monitor, (2017, Mart), What Is CorelDraw? <https://techmonitor.ai/what-is/what-is-coreldraw-5003066>

El Espanol, (2020, Aralık), Fallece Richard Corben, Maestro Del Cómic De Terror (1940-2020) <https://vandal.lespanol.com/saladepeligro/8961/fallece-richard-corben-maestro-del-comic-de-terror-1940-2020/>

İsmail Akar, (2020, Mayıs), Dijital İllüstrasyon Nedir? Ne için kullanılır? <https://www.3dmadmax.com/grafik-tasarim-ilham-alin/dijital-illustrasyon-nedir-ne-icin-kullanilir/>

American Graphic (2022, Mart), What Is Adobe Illustrator, <https://www.agitraining.com/adobe/illustrator/classes/what-is-adobe-illustrator>

Arkhe Sanat, (2020, Aralık) İllüstrasyon Nedir? <https://www.arkhesanat.com/illustrasyon-nedir/>

Ben Radatz, (2011, Aralık), Psycho <https://www.artofthetitle.com/title/psycho/>

Bi Dolu Baskı (b.t), Tipografi Nedir? Tasarımda Tipografi Neden Önemlidir? <https://www.bidolubaski.com/blog/tipografi-nedir-tasarimda-tipografi-neden-onemlidir>

Nadia Stefyn (2020, Kasım), What is digital illustration? Your guide to getting started <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-digital-illustration>

Fizikist, (2013, Ekim), Heinrich Rudolf Hertz, <https://www.fizikist.com/heinrich-rudolf-hertz>

Halk Bank, (b.t), Sinemanın Gelişimi <https://www.halkbank.com.tr/tr/blog/yasam/SinemaninGelisimi-Bolum1.html>

Illustration History, (2020), Wendell Minor <https://www.illustrationhistory.org/artists/wendell-minor>

Imdb, (1990-2022), The Terror, <https://www.imdb.com/title/tt0019456>

Nrm.org, (2021), Norman Rockwell A Brief Biography
<https://www.nrm.org/about/about-2/about-norman-rockwell/>

Pc Mag, (2022), Macromedia Freehand
<https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/macromedia-freehand>

David Roach, (2020, Aralık), Richard Corben 1940-2020, <https://www.tcj.com/richard-corben-1940-2020-by-david-a-roach>

Techopedia, (2022), Adobe Photoshop
<https://www.techopedia.com/definition/32364/adobe-photoshop>

Teknoloji Gündem, (2013), Photoshopun İnanılmaz Örnekleri
https://www.teknolojigundem.com/foto-galeri/photoshopun-inanilmaz-ornekleri-galeri/1348129/14_galeri/1348129/14

Web Tricks Home, (2017) Photoshop Interface
<https://www.webtrickshome.com/photoshop/photoshop-interface>

RandomSenselessActs (2009, Ekim)
<https://www.youtube.com/watch?v=ESicykvHUyk>

Rafael Fracacio, (2006, Temmuz), 1888- Roundhay Garden Scene
<https://www.youtube.com/watch?v=F1i40rnpOsA>

404 Error, (2017, Mart), Manipülasyon Teknikleri, Püf Noktalar
<https://www.youtube.com/watch?v=GR58060lgvs>

Movie Titles, (2017, Ekim), Saul Bass: Psycho (1960) title sequence
<https://www.youtube.com/watch?v=aj6aBuC1Lb8>

Sinema Okulu, (2014, Kasım), Kurguda Wipe
<https://www.youtube.com/watch?v=N6fHpdtuxfQ&t=21s>