

SİNEMA JENERİKLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZLERİ  
VE TÜRK SİNEMASI JENERİKLERİ İÇİN  
UYGULAMA ÖNERİLERİ

CEM CÜNEYİT GÜL

IŞIK ÜNİVERSİTESİ

2016

SİNEMA JENERİKLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZLERİ  
VE TÜRK SİNEMASI JENERİKLERİ İÇİN  
UYGULAMA ÖNERİLERİ

CEM CÜNEYİT GÜL

Lisans, GSF Grafik Bölümü, Hacettepe Üniversitesi, 1998

Yüksek Lisans, GSF Görsel İletişim Tasarımı, Işık Üniversitesi, 2016

Bu Tez, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne  
Yüksek Lisans (MA) derecesi için sunulmuştur.

IŞIK ÜNİVERSİTESİ

2016

IŞIK ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

IŞIK ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SİNEMA JENERİKLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZLERİ VE TÜRK  
SİNEMASI JENERİKLERİ İÇİN UYGULAMA ÖNERİLERİ

CEM CÜNEYİT GÜL

ONAYLAYAN:

Prof. Hasip Pektaş  
(Tez Danışmanı)

(Işık Üniversitesi)



Doç. Hatice Öz Pektaş

(Işık Üniversitesi)



Doç. Banu İnanç Uyan Dur

(Beykent Üniversitesi)



ONAY TARİHİ: 18.08.2016

# SİNEMA JENERİKLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZLERİ VE TÜRK SİNEMASI JENERİKLERİ İÇİN UYGULAMA ÖNERİLERİ

## ÖZET

Sinemanın ilk zamanlarında geleneksel yöntemlerle üretilmeleri oldukça zor olan sinema jenerikleri zaman içinde evrim geçirerek, yeni teknolojilerin de yardımıyla daha özenli üretilmiş ve çeşitlilik kazanmışlardır. Özellikle genç tasarımcıların ilgisini çeken bu yeni çalışma alanı bazı filmlerin kendisinden daha çok hatırlanır olarak filmin önüne geçmiştir. Yeni araçlar, yöntemler ve Kyle Cooper gibi yeni nesil görsel iletişim tasarımcılarının çabaları ile sinema jenerikleri filmin kendisinden bağımsız bir tasarım ürününe dönüşmüştür. Filmden bağımsız olarak planlanıp, üretilebilen, hakkında bilimsel çalışmalar yapılan, kitaplar yazılan, websiteleri açılan, işlevinin ötesine geçmiş bir grafik tasarım-sinema melez ürünü olarak sinema jeneriğinin önemi göz ardı edilemez. 1950’lerde Saul Bass’ın, 1990’larda Kyle Cooper’ın önderliğinde bütün dünyanın dikkatini çeken sinema jenerikleri günümüzde çok sayıda tasarımcı ve sinemacı tarafından yaratılan büyük bir sektöre dönüşmüştür. Küresel ölçekte bakıldığında Türkiye’nin jenerik tasarımındaki gelişmeleri geriden takip ettiği ve yeterince üretim yapılmadığı görülmektedir. Analiz ve örnek uygulama çalışmaları içeren bu tezin, sinema jenerikleri konusunda tasarımcıların ve araştırmacıların yararlanabileceği bir kaynak niteliğinde olması hedeflenmiştir.

Tezde öncelikle sinemada jeneriklerin kısa tarihine değinilerek, ortaya çıkışı ve yıllar içinde gelişiminin ardından, günümüzde hem sinemanın hem de grafik tasarımın gelişimine paralel olarak nasıl bu duruma ulaştığı anlatılmıştır. Seçilen hem yabancı hem Türk jeneriklerinin göstergebilimsel analizleri yapılarak, film dili ve grafik tasarım dili arasındaki işbirliğinin daha iyi anlaşılması amaçlanmıştır. Örnekler görsel iletişim tasarımı bağlamında, tipografi, görsel kullanımı, hikaye anlatımı, kamera ve kurgu biçemi özellikleriyle irdelenmiştir. Bu alanda yapılacak araştırmalar ve jenerik tasarımları için yol gösterici sonuçlar sunulmaya çalışılmıştır.

Anahtar kelimeler: Sinema, film, jenerik, hareketli grafik, tipografi, animasyon, göstergebilim.

# SEMIOTIC ANALYSIS OF MOVIE TITLE SEQUENCES AND APPLICATION SUGGESTIONS FOR TURKISH MOVIE TITLE SEQUENCES

## ABSTRACT

Movie title sequences, the productions of which were highly difficult through traditional methods back in time, have evolved eventually to be produced in a more diligent manner with the help of new technologies and have become diversified. This new field of work, which especially appeals to young designers, has gotten ahead of some movies by becoming more memorable than the movie itself. The significance of movie credits, a hybrid product of graphic design and cinema that have surpassed its function, which can be planned and produced independently from a movie, about which academic studies are pursued and websites opened, cannot be overlooked. Currently, movie title sequences that received worldwide attention under the guidance of Saul Bass in the 1950s and Kyle Cooper in the 1990s have turned into an industry created by numerous designers and filmmakers. When viewed on a global scale, it can be observed that Turkey has fallen behind in keeping up with the developments in movie title sequence design and has not produced a sufficient amount of it.

This thesis, which includes analysis and sample applied studies, aims to become a guiding source on movie credits that both designers and researchers can benefit from. The thesis discloses how, through its brief history, movie credits emerged and developed through years and how it has reached its current state in line with both the developments in cinema and graphic design. By making semiotic analysis of both foreign and Turkish title sequences, the thesis intends to make the cooperation between film language and graphic design language more comprehensible. Samples have been scrutinized in the context of visual communication design, through the features of typography, visual content, story telling, camera and editing style. The thesis attempts to present guiding results for studies that will be carried out in this field and for movie title sequence design.

Key words: Cinema, film, title sequence, motion graphics, typography, animation, semiotics.

## **Teşekkür**

Sektördeki deneyimimi gençlere aktarma konusunda beni her zaman motive eden ve üniversitenin bir parçası olmam için en başından beri destekleyen, bu tezi oluşturma aşamasında fikirlerini esirgemeyen, pozitif yorumlarıyla beni yalnız bırakmayan sevgili dostum ve meslektaşım Doç. Hatice Öz Pektaş'a teşekkür ederim.

Hem grafik tasarımcı olarak hem de bir insan olarak bana öğrettikleriyle örnek bir baba figürü olmaya devam eden saygıdeğer büyüğüm, öğretmenim, meslektaşım Prof. Hasip Pektaş'a desteği ve işbirliği için teşekkür ederim.

Bu tez için hazırladığım röportaj sorularına vakit ayırıp cevaplarını esirgemeyen Danny Yount'a, Nic Benns'e, William Lebeda'ya, Doç. Nazlı Eda Noyan'a ve Doç. Hatice Öz Pektaş'a teşekkür ederim.

Hayatımın her döneminde bana olan inancını hiç kaybetmeyen sevgili annem Nurşen Gül'e beni bu şekilde büyüttüğü ve yetiştirdiği için teşekkür ederim.

# İçindekiler

<b>1. SİNEMA JENERİK TASARIMI</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1. Tanım</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2. Sinema Jeneriği Tasarımı Kısa Tarihçesi</b> .....	<b>1</b>
1.2.1. Erken Dönem: Saul Bass .....	2
1.2.2. 1990'lerde Canlanma Dönemi: Kyle Cooper .....	4
1.2.3. 2000'ler Sonrası Genç Tasarımcılar Dönemi .....	6
1.2.4. Hollywood Sinemasında Jenerikler .....	7
1.2.5. Türk Sinemasında Jenerikler .....	9
<b>1.3. Amerikan Sinemasının Küreselleşmesi Ve Hollywood</b> .....	<b>9</b>
1.3.1. 1980'lerde Hollywood Sinema Devrimi .....	9
1.3.2. X Nesili ve MTV Kuşağı .....	10
1.3.3. Dijital Sinema Dönemi .....	11
<b>1.4. Yeşilçam ve Sonrasında Modern Türk Sineması</b> .....	<b>12</b>
1.4.1. Yeşilçam Türk Sineması .....	12
1.4.2. TRT Sonrası Çok Kanallı Dönemde Sinema .....	14
1.4.3. Yeni Nesil Türk Sinemacılar ve Hollywood Etkilenmeleri .....	15
<b>2. JENERİK TASARIMI VE GÖSTERGEBİLİM</b> .....	<b>17</b>
<b>2.1. Göstergebilim ve Göstergebilimsel Analiz Yöntemleri</b> .....	<b>17</b>
<b>2.2. Amerikan Sinema Jeneriklerinin Göstergebilimsel Analizi</b> .....	<b>20</b>
2.2.1. James Bond: Skyfall, Yönetmen: Sam Mendes .....	22
2.2.2. Mission Impossible: Ghost Protocol, Yönetmen: Brad Bird .....	37
2.2.3. Pacific Rim, Yönetmen: Guillermo Del Toro .....	49
<b>2.3. Türk Sinema Jeneriklerinin Göstergebilimsel Analizi</b> .....	<b>60</b>
2.3.1. Hokkabaz, Yönetmen: Cem Yılmaz .....	62
2.3.2. Vizontele, Yönetmen: Yılmaz Erdoğan .....	68
2.3.3. Eşkıya, Yönetmen: Yavuz Turgul .....	72
<b>3. SİNEMA JENERİKLERİ VE GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI</b> .....	<b>77</b>
<b>3.1. Amerikan ve Türk Sinema Jeneriklerinin Görsel İletişim</b> .....	<b>77</b>
<b>Tasarımı Bağlamında Karşılaştırılması</b>	
3.1.1. Jeneriklerde Tipografi Kullanımı .....	77
3.1.2. Jeneriklerde Görsel Kullanımı .....	78
3.1.3. Jenerik ve Filmin İlişkisi .....	79
3.1.4. Kamera Kullanımı ve Kurgu Biçemi .....	80

<b>4. JENERİK TASARIMI UYGULAMA ÇALIŞMALARI VE ANALİZİ .....</b>	<b>82</b>
<b>4.1 Tarkan Viking Kanı .....</b>	<b>82</b>
<b>4.2 Susuz Yaz .....</b>	<b>91</b>
<b>5. SONUÇ .....</b>	<b>103</b>
<b>6. EKLER .....</b>	<b>105</b>
<b>6.1. Jenerik Tasarımcıları ile Röportajlar .....</b>	<b>105</b>
<b>6.1.1. William Lebeda Röportajı, Picture Mill, ABD. ....</b>	<b>105</b>
<b>6.1.2. Nic Bennis Röportajı, Momoco, İngiltere. ....</b>	<b>106</b>
<b>6.1.3. Danny Yount Röportajı, ABD .....</b>	<b>107</b>
<b>6.1.4. Doç. Nazlı Eda Noyan Röportajı, Bahçeşehir Üniversitesi. ....</b>	<b>108</b>
<b>6.1.5. Doç. Hatice Öz Pektaş Röportajı, Işık Üniversitesi.....</b>	<b>109</b>
<b>6.2. Özgeçmiş .....</b>	<b>111</b>
<b>7. KAYNAKÇA .....</b>	<b>112</b>



# 1. SİNEMA JENERİK TASARIMI

## 1.1. Tanım

Sinema jeneriği film başlamadan önce ya da giriş sahnesinin hemen ardından oynamaya başlayan, filmin yapımında görev almış anahtar kişilerin ve başrol oyuncularının isimlerinin görüldüğü iki veya üç dakikalık görüntüler dizisidir. Bazı filmlerde filmin sonunda yer alsa da genelde filmde önce görünür. Sinemanın ilk yıllarında temel işlevi filmin yapımında emeği geçen insanların adlarını en basit haliyle seyirciye duyurmak olsa da modern sinemanın gelişimiyle, kendi içinde evrime uğrayarak filmde bağımsız olarak tasarlanan bir açılış sahnesi gibi ele alınır olmuştur. Böylece jenerik sayesinde seyirci kendini gerçek dünyadan yavaş yavaş koparıp filmin dünyasına girmek, filmin duygusal moduna geçmek için bir ısınma deneyimi yaşamaktadır. Filmin ön jeneriğinde sadece anahtar kişiler ve başrol oyuncuların isimleri, son jenerikte ise filmde çalışan ekibin tamamının ve tüm oyuncularla birlikte, yapımda rol alan şirketlerin adlarının yer alması gerekir.

Stanitzek'e göre: "*Jenerik, bir filmin ya da televizyon programının başrol oyuncularının ve anahtar yapımcı ekibinin isimlerinin, kavramsal görseller ve müzikten yararlanarak sunulma yöntemidir. Genellikle izlenecek eserin türüne ve tonuna uyumlu yazılarla başlar. Gerçek çekim, animasyon, müzik, fotoğraf ve-veya grafiklerden oluşur.*" (Stanitzek, 2009, s. 44-58).

## 1.2. Sinema Jeneriği Tasarımı Tarihçesi

Sinemanın başlangıcında tamamen işlevsel amaçla, izlenen filmin kime ait olduğu, kimin tarafından çekildiği, kimlerin oynadığı, filmin başına ya da sonuna bilgi olsun diye yazılmıştır. Sinemanın gelişimine paralel olarak grafik tasarımı da geliştikçe, tasarımcılar sinema jeneriklerini düz yazı şeklinde yazmak yerine grafik ürün gibi tasarlamaya başlamalarıyla jenerik tasarımı kavramı ortaya çıkmıştır.

"Makinistler! Jenerikten önce perdeleri açın. Bu not 1955'te Otto Preminger'in yeni filmi "The Man with the Golden Arm" filminin makara kutularının üstüne yazılmıştı. Preminger, normalde seyircinin önemsemediği sıkıcı giriş yazılarının yerine, Saul Bass'ın bu film için yarattığı ilginç şeyi seyircinin kaçırmasını istemiyordu. İlgi çekici jenerik tasarımları filmin başında seyirciyi hep asıl hikayeye hazırlamak heyecanlandırmak için özenle tasarlandı." ( Art of The Title, 2016, <http://www.artofthetitle.com/about> )

Sinemanın ilk dönemlerinde film yapımı çok zahmetli, uzun zaman isteyen ve pahalı bir alan olduğundan dolayı grafik tasarımcılar yaygın bir şekilde jenerik yapımına yönelememişlerdir. Kimyasal ve optik yöntemlerle 2 dakikalık jenerik yapımı için pahalı cihazlar, film kamerası ve film laboratuvarı gerekmektedir. Elle çizilen yazı ve grafiklerin tek tek pozlanıp jenerik haline gelebilmesi için uzun bir çalışma gerektirdiğinden yapımı o zamanlarda filmin kendisi kadar zor olmuştur.

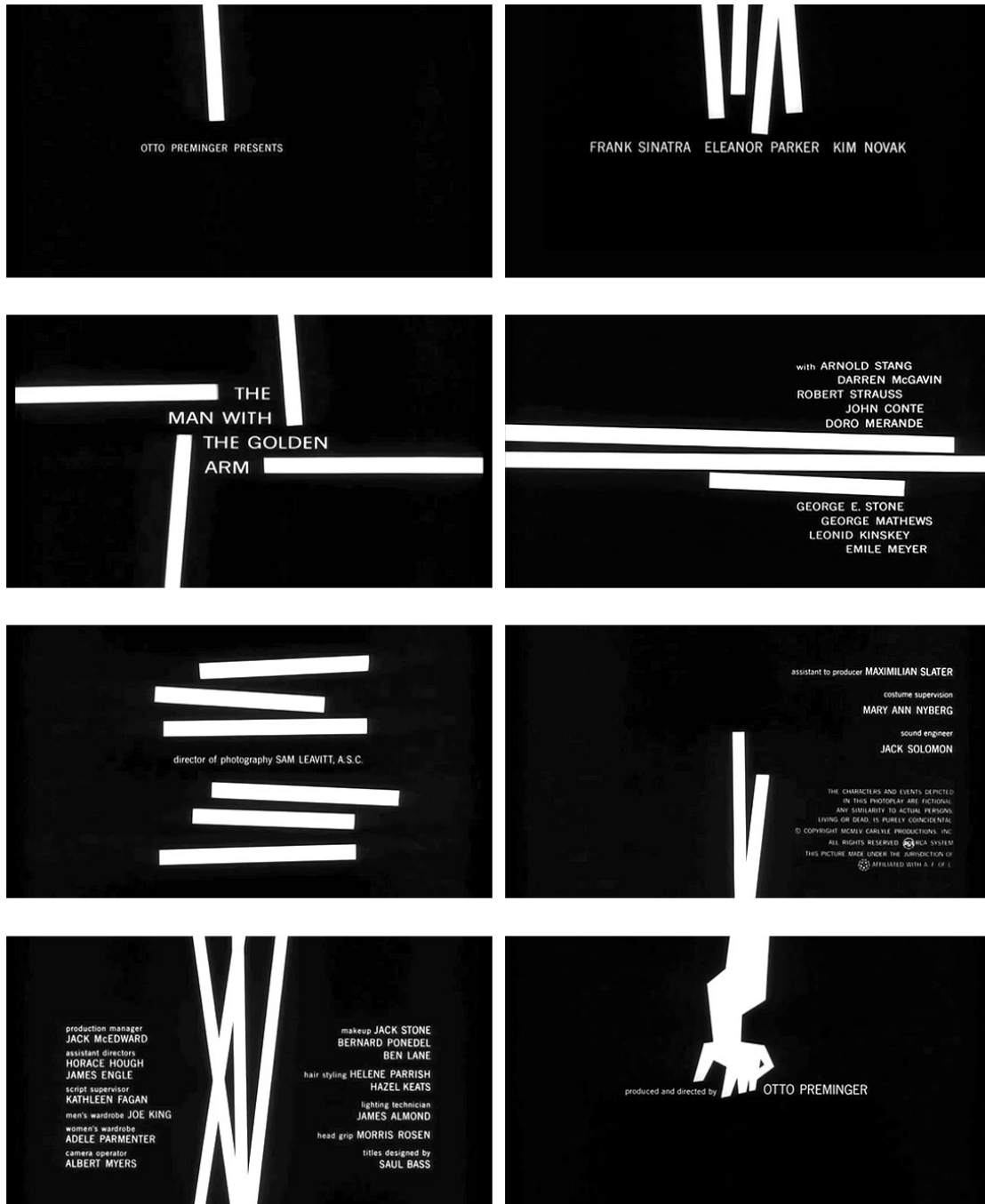
Sessiz sinema döneminden tek akılda kalan isim J. Stuart Blackton olmakla birlikte o dönemki çoğu filmin jenerikleri yapan kişilerin ismi jenerikte geçmemektedir. Sesli sinema döneminde jenerikler düz siyah üzerine beyaz yazılar olmaktan çok öteye gidememişse de filmin logosu ve tüm yazıların tipografik kurallara uygun olması açısından Lotte Reiniger, Oskar Fischinger gibi grafik tasarımcılara yaptırılması bilinci oturmaya başlamıştır.  
( Schönfeld L. 2006, Lotte Reiniger and the Art of Animation )

### **1.2.1. Erken Dönem: Saul Bass**

Saul Bass, Pablo Ferro, Maurice Binder and Richard Williams gibi isimler normal şartlarda film için logo ve afiş tasarımı yapan öne çıkan tasarımcılar olmakla birlikte özellikle Saul Bass'ın sinemaya olan ilgisi ve film mecrasını kullanmayı öğrenmesi onu benzerlerinden ayırmıştır. Bass durağan grafik tasarımdaki başarısını film denen bu hareketli ortama aktarmayı başararak film yapımcıları ve yönetmenleri tarafından aranan isim olmuştur. Logosu, afişi ve jeneriğiyle filmlerin tutarlı bir grafik kimlik kazanmaya başlaması da bu dönemde dikkatimizi çekmektedir. Film kimliği ve film pazarlama iletişiminin ilk çalışmaları aynı dönemde başlamıştır.

“Bass dönemindeki bir çok ünlü filmin afişine, dünyaca tanınan bir çok markanın logosuna ve film jeneriğine imza atan bir grafik tasarımcıdır. 25 Nisan 1996 tarihinde Los Angeles'da vefat etmiştir. Ünlü sinema jeneriklerinden bazıları, Vertigo (Yükseklik Korkusu), Anatomy of A Murder (Bir Cinayetin Anatomisi), West Side Story (Batı Yakasının Hikayesi), Around The World In Eighty Days (Seksen Günde Devrialem), The Man With The Golden Arm (Altın Kollu Adam), Spartacus (Spartaküs), Psycho (Sapık).” ( Thomas JR. R, 1996, “Saul Bass, 75, Designer, Dies: Made Art Out of Movie Titles, <http://www.nytimes.com> )

Altın Kollu Adam jeneriği Saul Bass'ın en iyi çalışması olmamakla birlikte henüz bilgisayar olmayan o dönemde bir grafik tasarımcının film kamerasıyla kendi başına yapabildiği mucizevi bir çalışma olarak akıllarda kalmıştır. Kare kare pozlanarak geleneksel çizgi film mantığıyla üretilen bu çalışma öncü niteliğindedir. **(Görsel 1)**



Görsel 1: *The Man With The Golden Arm* Film Jeneriği, Saul Bass, 1955

### 1.2.2. 1990’larda Canlanma Dönemi: Kyle Cooper

Apple ve Adobe sayesinde, bilgisayar ve yazılımların gelişiminin grafik tasarımda yarattığı kaçınılmaz devrim ile 1990’larda akıllara kazınan Neville Brody, David Carson gibi isimlere paralel olarak karşımıza çıkan Kyle Cooper ismi sinema jeneriklerin altın dönemine öncülük etmiştir. Kyle Cooper’ın daha deneyimsiz genç bir grafik tasarımcıyken *Seven* filmi için yaptığı jenerik bu işin tüm dünyada yeniden hatırlanmasını ve hakettiği önemi kazanmasını sağlamıştır. Bu dönemden sonra Cooper ve yaptığı işlerden etkilenen bir çok tasarımcı jenerik tasarımına yönelmiştir.

“Massachusetts doğumlu olan Kyle Cooper Yale Üniversitesi’nde grafik tasarım yüksek lisansı sonrasında R/GA reklam ajansında çalışmaya başladı. Orada yaptığı *Seven* filminin jeneriği sayesinde dünya çapında ün kazanıp, sinema jeneriğinde yaratıcılık düzeyini çok yukarılara taşıyarak binlerce tasarımcıyı etkilemiştir. Bir çok büyük bütçeli sinema filminin jeneriğini tasarlayan Cooper bu konuda üniversitelerde ve etkinliklerde seminerler vererek bunun yeni bir akım, filmde bağımsız yeni bir sanat türü olarak kabul edilmesine neden olmuştur.” ( Art of The Title, 2016, <http://www.artofthetitle.com/designer/kyle-cooper> )

Kyle Cooper’ın hazırladığı yüzlerce jenerikten bazıları: *Braveheart* ( *Cesuryürek* ), *Seven* ( *Yedi / 1995* ), *The Island of Dr. Moreau* ( *Dr. Moreau’nun adası* ), *Spider-Man* ( *Örümcek Adam* ), *Superman Returns* ( *Superman Dönüyor* ), *Iron Man* ( *Demir Adam* ), *The Incredible Hulk* ( *İnanılmaz Hulk* ), *Tron: Legacy* ( *Tron: Miras* ), *The Walking Dead* ( *Yaşayan Ölüler* ). (Kyle Cooper, 2016, [www.imdb.com](http://www.imdb.com))

*Seven* filminin jeneriğinin bu kadar ilgi çekmesi ve yeni bir akımın öncüsü olmasının altında yatan bir çok neden var. (Görsel 2) Belki en önemlisi Phil De Semlyen’e göre, “... genelde o tarihe kadar filmin görüntüleri üzerine yazılan yazılar ile tasarlanan jeneriklerin aksine, Cooper, film henüz daha çekilmemişken, elinde hazır görüntüler olmadan, senaryoyu okuyarak karar verdiği, seri katilin, cinayetlerinin planlarını tuttuğu günlüğünü hazırlama anını canlandırarak filmin jeneriği yapmaya karar verdi. Jenerik için filmde bağımsız bir prodüksiyon yapıldı ve normalde senaryoda olmayan bu sahne sırf jenerik için ayrı olarak çekildi.” ( De Semlyen P., *Anatomy Of An Opening Sequence: David Finchers Seven*, 2010, <http://www.empireonline.com/movies/features> )



**Görsel 2:** *Seven* Film Jeneriği, Kyle Cooper, 1995

Bu jenerikte bilinen hazır fontlar ve grid sistemi kullanmak yerine, seri katilin kendi el yazısına benzer elle yazılmış yazılar, deforme edilmiş halde, bozuk ruh hali ve kafa yapısını çok iyi simgeler şekilde görüntülerle birleştirilmiştir.

( <http://www.watchthetitles.com> , 2010)

Filmin henüz başında seyircinin anlayamadığı ama daha sonra ortaya çıkacak olan çok önemli bir delili çok yakından ve cesurca göstermesi, film dili ve hikaye anlatımı açısından, jeneriği filmin önemli bir parçası haline getirmişti. *Seven* jeneriğinden sonra hiç kimse sinema jeneriklerine, görüntüler üzerine yazılmış güzel yazılar olarak bakmamıştır.

### 1.2.3. 2000'ler Sonrası Genç Tasarımcılar Dönemi

2000'lerden sonra film ve bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle, yazılım ve donanımların da kolay erişilebilir olması sonucunda sinema jeneriği yapımı başlı başına bir meslek ve sektör haline gelmiştir. Özellikle ABD ve İngiltere'de açılan önde gelen stüdyolar olan Yu+Co, Imaginary Forces, Prologue ve Momoco bu konuda sayısız tasarımcı yetiştirmiş ve-veya etkilemiştir.. Bunlardan Garson Yu (*Life of Pie, Pirates of the Caribbean, American Gangster*), Danny Yount (*Iron Man 1,2,3, Sherlock Holmes 1,2, Kiss Kiss Bang Bang*), Karin Fong (*The Avengers, Boardwalk Empire, Terminator Salvation*) ilk akla gelen isimlerdir.

*Seven* jeneriğinden sonra en çok ses getiren, hakkında haberler yapılan ve çok tasarımcıyı etkileyen *Sherlock Holmes* jeneriği için herhangi bir grafik ya da sinema eğitimi almadan kendi kendini eğitmiş EMMY ödüllü grafik tasarımcı Danny Yount önderliğinde Ilya Abulhanov, Henry Hobson, Simon Clowes ve Lisa Bolan adlı tasarımcılar, film için birden fazla jenerik konsepti üretmişlerdir. Son jenerikte tamamı elle hazırlanmış gerçek kağıtlar, mürekkepler ve fotokopi makinası ile elde edilmiş olan görüntüler, çok az bilgisayar kullanılarak üretildiği için önemlidir. *Sherlock Holmes* jeneriği, *Seven*'dan sonra en çok taklit edilen jenerik ünvanını almıştır. **(Görsel 3)**

Rachel Elnar'a göre: “ *Danny'nin negative boşluğu kullanmaktaki ustalığı ve izleyiciyi hareket eden bir kanvas üzerinde fırça hareketleriyle peşinden sürükleme gücü çok etkileyici. Yazıyı filmdeki ipuçlarını gösterir şekilde kullanıyor. Aynen Kyle Cooper gibi jenerikte hazır bir font kullanmayı tercih etmiyor, yazıların tamamını yetenekli kaligrafi sanatçısı Anne Robin'e elle yazdırıyor.*” ( Elnar R. 2013, “Danny Yount Solves The Mystery Of The Title Sequence”, <http://type-ed.com>)



**Görsel 3:** Sherlock Holmes Film Jeneriği, Danny Yount, 2009.

#### 1.2.4. Hollywood Sinemasında Jenerikler

Seven jeneriğinin ve arkasından ondan etkilenecek üretilen bir çok önemli jeneriğin yarattığı sansasyonla, jenerikler filmlerden fazla konuşulur olmuştur. Bazı jenerikler filmin kendisinden daha başarılı olduğu düşünülünce bu durumdan ilk rahatsız olanlar elbette stüdyonun çıkarlarını korumakla yükümlü, başta yapımcılar ve bazı yönetmenler olmuştur. Özgün jenerik tasarımlarını filmin başından en sonuna almaya başladıklarında bunu ışıklar söndüğü anda seyircinin filme direk konsantre olabilmesi

için yaptıklarını söylemişlerdir. Asıl niyetleri filmde daha fazla ilgi gören jenerikleri film bittiğinde sadece isteyenlerin izlemesini sağlamak olmuştur.

Modern sinemada jenerik, ışıkların kapanmasını ve perdede filmin başlamasını bekleyen seyirciyi bütün düşüncelerinden uzaklaştırıp, filmin yaşandığı şartların içine sürüklemek için iyi bir fırsat olarak düşünülmektedir. Jenerikte doğru atmosfer yaratılırsa seyircinin dikkati ve konsantrasyonu filme yoğunlaşmakta ve kendisini daha film başlamadan konunun bir parçası olarak görmektedir. Bu nedenle jenerikler hala yönetmenler tarafından önemsenmekte ve özel ekiplere hazırlanmaktadır.

Artık jenerikler filmin hazır görüntülerinin üstüne ya da boş siyah arkaplan üstüne yazı yazmanın çok ötesinde, filmin herhangi bir sahnesi kadar emek sarf edilerek sıfırdan çekilmekte ve kurgulanmaktadır. Yaratıcılığa sanatın ve tasarımın her alanında değer veren yönetmenler eskiden olduğu gibi her zaman jenerik tasarımına gereken önemi vermişlerdir. Jenerik tasarımında tasarımcı ile birebir çalışmayı tercih eden yönetmenlerden Martin Scorsese, Woody Allen, Francis Ford Coppola, David Fincher, Guillermo Del Toro gibi isimler, bazı yapımcıların pazarlama stratejisinin bir parçası olarak görmediği jenerikleri desteklemeye devam etmektedir.

Jeneriğin filmin pazarlamasına bir katkısı olmadığı düşüncesinin arkasında yatan fikir şu şekilde açıklanabilir: Jeneriği izleyen seyirci çoktan biletini satın almış ve sinema salonuna girmiştir. Satış çoktan gerçekleştiğinden sonra izlenen jeneriğin başarısının filmin satışına etkisi olamayacaktır. Oysa sinema filmi sıradan bir tüketim ürünü gibi pazarlanmamaktadır. Filmin asıl başarısını getiren ilk gösterime girdikten sonraki hakkında yapılan kritikler ve yazılan haberlerdir. En az 3 hafta gösterimde kalan bir sinema filminin gösterim öncesindeki reklam kampanyası ve gösterimden itibaren devam eden halkla ilişkiler çalışmasının toplamda hedeflenen ticari başarıyı getireceği sonucuna varıldığında, artık jeneriğin de film pazarlamasının önemli bir parçası olduğu anlaşılmaktadır.

Kyle Cooper sinema jeneriğinin bir sanat formu ve ayrı bir tasarım ürünü olduğunu tek bir jenerik tasarımıyla hatırlatıp, yeniden gündeme getiren kişi olarak hala sıkça adından söz ettirmektedir. *The New York Times Dergisi Seven için "1990'ların en önemli tasarım yeniliklerinden biri" diye yazmıştır.* (Watch The Titles, 2009, <http://www.watchthetitles.com> )



### **1.2.5. Türk Sinemasında jenerikler**

Geçmiş dönemlerde emeklemekte olan Türk Sineması'nda kullanılan jenerikler dünya sinemasındaki jeneriklerden çokta farklı olmadığı halde, zaman içinde jeneriklerin özellikle Amerikan sinemasında değer kazanması ve üretimine özen gösterilmesi sonucunda ortaya çıkan başarılı çalışmalar Türk Sineması'nda görülememektedir. 1950'lerde Saul Bass ile başlayan ve 1990'larda Kyle Cooper ile yeniden doğup başlıbaşına bağımsız bir sanat formu ve endüstri haline gelen jenerik tasarımı Türkiye'de karşılığını bulamamış ve gelişmemiştir. Sanat, tasarım ve sinema konusunda yakın tarihimizdeki savaşlar ve ülkenin varolma çabası içinde içine düştüğü ekonomik, siyasi ve sosyolojik buhran ertesinde toparlanması zaman almıştır. Bu süreçte oluşan uçurum, iki farklı ülkenin sinemasının, sadece jeneriklerini karşılaştırma konusunda bile bilimsel bir araştırmayı yapmayı gerektirecek kadar büyük bir farklılık yaratmıştır.

Türkiye'nin zaman içinde gelişmesi, ekonominin eskiye göre düzelmesi ve içe kapalı bir ulus olmaktan çıkıp dışa açık bir hale gelmesi eğitimin ve iletişim araçlarının dünya standartlarını yakalamasını sağlamaya başlamıştır. Buna bağlı olarak jenerik tasarımı başka bir çok tasarım alanı gibi henüz yeni tanınmaya başlamasına rağmen, başta akademi olmak üzere sinema sektöründe de bir çok genç tasarımcının dikkatini çekmeye başlamıştır. 1970'lerde fedakarlık düzeyinde iyi niyetli tasarımcılar, bir çok Türk filmine kendi imkanlarıyla jenerikler yapsalar bile hemen hiç birinin adı jenerikte yer almadığı için, isimsiz kahramanlar olarak tarihte kaybolmuşlardır. Bugün hala Türkiye'de film yapmanın güçlüğü, bütçesel yetersizlikler ve jenerik tasarımının gerekliliğinin yapımcılar tarafından hala anlaşılammış olması, ülkemizde bu işin gelişiminin durma noktasında gelmesinde en büyük etkidir. Bu nedendir ki Türkiye'de sinema jeneriği tasarımı sözkonusu olduğunda şu an tek bir tasarımcının adından bile söz etmek mümkün olamamaktadır.

### **1.3. Amerikan Sinemasının Küreselleşmesi ve Hollywood**

#### **1.3.1. 1980'lerdeki Hollywood Sinema Devrimi**

Türkiye'nin 80'li yıllarda yaşadığı politik ve sosyal sıkıntılar, o dönem ABD'nin Hollywood sineması kanalıyla siyasetini, kültürünü ve ekonomisini dünyaya pazarlama devrimi yaşadığı bir dönem olarak hatırlanmaktadır.

“1980'lerde Hollywood'un yarattığı sinema türleri ve o döneme damgasını vurmuş bir çok hikaye ve karakter yeniden yapımlar sayesinde bugün hala tıkanmış Hollywood'un ayakta kalması konusunda önemli bir kaynak işlevi görmektedir. 1980'lerdeki bir çok Hollywood filminin altmetinlerinde okuyabileceğimiz dünyada olan biteni, geçmişi, bugünü ve hatta geleceği değiştirmek konusunda ne kadar çabalarsak çabalayalım iş olacağına varır

şeklinde tartışmasız bir kadercilik empoze edilmektedir.”  
(Çetinkaya T. 2011, [www.otekisinema.com](http://www.otekisinema.com))

Dönemin başarılı olmuş birçok filmi bütün dünyada gösterime girmiş ve her ülkeden insana hitap edebilen güzel bir seyirlik sunarak ABD sinemasının ciddi anlamda büyümesine olanak sağlamıştır. 80’lerin unutulmaz film klasikleri olarak anılan bu eserler aslında basit fikirlerin üstüne kurulmuş gösterişli yapımlardır. İyinin hep kazandığı mutlu sonla biten kaderci yaklaşımlar tüm dünyanın beğenisini kazanmayı başarmıştır.

John Conner annesini ve dolayısıyla kendi varoluşunu korumak adına gelecekte geçmişe türlü askerler, robotlar gönderse de ecelinden kurtulamaz, yaklaşan kıyamet kaçınılmazdır ve bir robot tarafından öldürülür. (Terminator, Yokedici, 1984) Marty McFly sadece kendi hayatını normale döndürmek için kaçık bir bilimadamının icad ettiği zaman makinesiyle geçmiş ve gelecek arasında mekik dokuyarak komik durumlara düşer. (Back To The Future, Geleceğe Dönüş, 1985) Freddie Krueger naparsanız yapınca günlerce uyanık kalsanız bile sizi ve dostlarınızı rüyanızda bulup öldürerek intikamını alır ve yokedilemez ki filmin 9 kez devamı çekilmiştir. (A Nightmare on Elm Street, 1984)

Rocky, Rambo, Commando gibi kurmaca milli kahraman filmlerini yüzlerce kopyasının izlediği bu dönemde Platoon, Apocalypse Now gibi filmler ABD’nin Vietnam Savaşı’yla kendince hesaplaşması, kaybettiği bu savaşta kendini temize çıkartma çabaları olarak işe yaramış ve Hollywood ABD hükümetinin gizli bir silahı haline gelmiştir. Rusya dağılmadan önce bu dönemdeki iki büyük güçten biri olan ABD, Hollywood aracılığıyla ne kadar büyük bir güç olduğunu abartılı bir görsellikle süsleyerek dünyaya pazarlama fırsatı bulmuştur. ABD hava ve deniz kuvvetlerinin Hollywood yapımlarına uçak, gemi, uçak gemisi gibi gerçek araçları kullanması için izin vermesi bu fikri desteklemektedir. İster uzaylılar, ister süper kötü kahramanlar, ister doğulu düşmanlar olsun Hollywood’da kazanan taraf hep iyiler ve hep ABD olmuştur. (Star Wars, Indiana Jones, Superman, Örümcek Adam) Bu dönemki filmler başta ABD seyircisini sonrasında Amerikan Rüyası gören dünyadaki tüm seyircileri uzunca süre etkisi altına almayı başarmıştır.

Tuncer Çetinkaya’ya göre: “*Bütün bu yaşanmışlıkların ışığında, 80’lerin isli atmosferini soluyanlar, tarihte bir sanat dalının eliyle, çürümüş bir sistemin yeniden restore edilmesine tanıklık etmişlerdir*” (80’lerde Hollywood’u anlamak, Tuncer Çetinkaya, 2011, <http://www.otekisinema.com> )

### **1.3.2. X Nesili ve MTV Kuşağı**

1960’lar ile 1980’ler arası doğan nesle verilen isimdir. Özellikle 80’lerdeki kuşak MTV nesili ya da medyanın yarattığı yönlendirdiği nesil olarakta anılır. MTV müzik televizyonu, video klip kavramını yaratarak müziğin izlenebilir hale gelmesini sağlayıp bu nesli tüm dünyada kendine bağımlı hale getirmiştir.

Maura McGowan'a göre: " MTV kuşağı kavramı 20. Yüzyılın en sonundan 21. Yüzyıl'ın hemen başına kadarki tarihte yaşayan nesil için kullanılır. Bu nesil, MTV televizyonunun yayın yapmaya başladığı tarihten itibaren bu kanalın yarattığı kültürden yoğun şekilde etkilenen genç nesildir. Bu kavram X nesili diye de eş anlamlı olarak kullanılır. ( McGowan M., 2013, "MTV Study Shows Varying Attitudes Within Millennial Generation" <http://www.adweek.com>)

1980'ler tek kanallı dönemde olan Türkiye'nin sinemayı daha çok dikkate aldığı, daha çok sinemaya gittiği bir dönemdir. 1970'lerdeki seks filmleri furyası yüzünden yenilmiş ve yok olmaya yüz tutmuş Türk Sineması, Amerikan filmlerinin peşpeşe sinema salonlarımızı doldurmasına neden olmuştur. Darbe sonrası sakinleşmiş, çatışmaların bitmiş olduğu ülkede gençlerin geleneksel Türk yaşantısından uzaklaşıp Amerikan kültürüne daha ilgili hale gelmesine neden olan bir dönemdir. Buna elbette Türkiye'de ithalatın serbest bırakılması ile Amerikan markalarının Türkiye'ye akın etmesi en büyük etkidir. Ülke komünizmle yönetilmediği halde herşeyin tek tipine alışmış olan genç nesil böylece Amerikan rüyası görmeye başlamıştır. Dünya'da MTV'nin yarattığı ve yönettiği bir nesil olarak tanımlanabilen X nesli, Türkiye'de de çoklu kanallar, yabancı kökenli yayınlar, yabancı müzikler, diziler, reklamlar ve Hollywood sineması sayesinde karşılığını çok kolay bulmuştur. Türk gibi görünmeyen, Türkçe konuşan ama bütün dünyada olan bitenden haberdar, sorgulayan ve üretebilen, halay çekmek yerine sokakta dans eden (Beat Street 1984, Flashdance 1983) futbol yerine basketbol oynayan (White Shadow-Beyaz Gölge 1981) bir nesil ortaya çıkmıştır.

### 1.3.3. Dijital Sinema Dönemi

90'ların başından itibaren dijital teknoloji ve bilgisayarların, sinema, tv, müzik, tasarım gibi alanlarda kullanılmaya başlaması, yazılımların da gelişmesiyle üretimin daha kısa süreli ve daha ucuzlaşmasını sağlamıştır. Bu çok hızlı üretim tuzağı sayesinde çok başarısız işler ortaya çıkması kaçınılmaz olsa da aynı zamanda yaratıcı insanları cesaretlendiren bir dönemdir. Türkiye dahil olmak üzere sanat, müzik sinema üretmek her yerde kolaylaşmıştır. Sinema ABD'nin tekelinden kurtulma fırsatı bulmuştur. Dijital kameralar ve grafik yazılımları sayesinde herkes kendi videosunu, reklamını, filmini evde yapabilir hale gelmiştir. Grafik tasarımın sinemayla yaklaşmasını sağlayan bu masüstü uygulamalar, sinema jeneriğinin yeniden doğuşuna tanık olduğumuz, genç grafik tasarımcıların sinema alanında daha kolay çalışma olanağı bulduğu dönemi yaratmıştır.

Helen Alexander'a göre: "Dijital kameraların geleneksel filmin estetik kalitesini taklit etmeye çalışması durumuna karşı birçok yönetmen ambivalent\* hissetmektedir. Zaten elimizde geleneksel film varken onu taklit etmeye çalışmanın gereği var mıdır? Cevap Hollywood'daki birçok bilmecenin cevabıyla aynıdır: Para." (Alexander H. "The

Triumph of Digital Will Be the Death of Many Movies, 2014,  
<https://newrepublic.com>)

\* Ambivalent: Aynı şeye ya da kişiye karşı sevgi, nefret, saldırganlık veya çekingenlik gibi karşıt duyguların aynı anda hissedilmesi. (Dr. Mithat Enç, Ruh Bilim Terimleri Sözlüğü, 1990, Seçkin Yayınları)

## 1.4. Yeşilçam ve sonrasında Modern Türk Sineması

### 1.4.1. Yeşilçam Türk Sineması

Türkiye'ye sinemanın girişi 1896'ya kadar dayanmaktadır. Lumiere Kardeşler Cinematographe adlı aleti icat ettiklerinde bunu bütün dünyaya yayabilmek için çeşitli operatörleri 5 kıtaya göndermiştir. Bunlardan birinin İstanbul'a geldiği rivayet edilse de buradaki film çalışmaları hakkında kesin bir kaynak bulunmamaktadır.

Yrd. Doç. Dr. Hale Künuçen'e göre: "*Lumiere'nin bu elemanlarından Alexandre Promio, Felix Mesguich, Francis Doublier, Charles Moisson, Perrigot gibi isimlerin 1896 yılından başlayarak çeşitli zamanlarda Rusya'ya ve Orta Doğu'ya gidip gelirlerken Türkiye'ye de gelerek İstanbul, İzmir ve o tarihlerde Osmanlı İmparatorluğu sınırlarına dahil olan bazı yerlerde hem filmler çektiklerini hem de sinemayı Türkiye'ye tanıttıklarını kaynaklardan öğreniyoruz.*" (Künüçen H.

Sinemanın Türkiye'ye Girişi ve İlk Yılları, [www.tarihtarih.com](http://www.tarihtarih.com))

İlk sinema gösteriminin Yıldız Sarayı'nda yapıldığı söylene de, sarayda gösterilen bir sinema filmi değil reklam olduğu anlaşılmıştır:

Türkiye'de ilk film gösterimi II. Abdülhamit Dönemi'nde 1896'da Bertrand adlı bir Fransızın Saray'da yaptığı gösterimler ile başlamıştır. Sinemanın Türkiye'de tanınması, halka ulaşması ise 1897 yılı başlarında "Pathe" isimli bir Fransız şirketinin Türkiye'deki temsilcisi olan Romanya uyruklu Sigmund Weinberg aracılığı ile mümkün olmuştur. (Fotoğraf 1) Sinemayı Türkiye'de tanıtmaktan çok sattığı Pathe mallarının reklamını yapmak amacıyla halka sinema gösterileri düzenleyen Weinberg, daha sonra da bu işi iyice benimseyerek Türk Sineması'nın başlangıcında önemli bir yer almış oldu. (Özön, N. 2013, Türk Sineması Tarihi, 20-21)

Nijat Özön'e göre bu tarihten sonraki 37 yıllık dönem içinde Türkiye'de yapılan film çalışmalarının hiçbiri Türk Sineması'nın başlangıcı sayılamaz. Şöyle ki:

"1914'ten 1950'ye kadar uzanan otuz yedi yıllık "tiyatrocular" ve "geçiş çağı"nda Türk Sineması, sinema dilinden yoksun olarak yaşamıştı. Kullandığı dil, sinema dili şöyle dursun hatta sinemalaştırılmış bir tiyatro dili bile değil, tiyatrolaştırılmış bir sinema diliydi. Bu dil, en ileri olduğu sırada bile "sinema-tiyatro" olmaktan öteye geçememişti. Ancak 1950'den sonraki "sinemacılar" çağı içindedir ki, sinema terimleriyle düşünmek,

sinema diliyle anlatmak çabaları başlamış, bunun ilk örnekleri verilmişti. Uzun süren bir "tiyatrocular" çağının ikinci yarısına doğru, sinema diline yaklaşılmıştı. Bundan dolayıdır ki, Türkiye’de asıl anlamıyla sinemanın başlangıcını 1950-60 dönemine getirmek gerekmektedir. Böyle olunca, 19650-1960 döneminin, Türk Sineması’nın en önemli çağı olduğu ve bu çağ içindeki aksamalar yanında elde edilen başarıların daha ağır bastığını kabul etmek gerekir.” Özön, N. 2013, Türk Sineması Tarihi, 194-195)

Kamerayla ve projeksiyon cihazıyla daha ilk kez karşılaşmış, iyi niyetle ve bu büyüdü dünyaya şaşkınlıkla tanık olup, onun bir parçası olmak için film çekmeye çalışan, filmi çekerken öğrenmeye, filmin dilini anlamaya çalışan bu heyecanlı nesli yok saymak adil bir davranış değildir. O sırada büyük savaşları arkasında bırakmaya çalışan bir toplum olarak bir arada olmaya ihtiyacı olan, acımasız hayat şartlarını kısa süre olsun unutmak adına sinema salonlarına doluşan insanlara, tiyatro edasıyla abartılı oyunculukları ve zayıf sahnelendirmelerle güzel bir hikaye anlatmaya çalışmanın yanlış ya da başarısız olduğu söylenemez. 1950 ve sonrasında Türk sineması’nın başarısından söz edilirse, ilk 37 yıllık dönemdeki özverili samimi sinemacıların mirasını yok sayılmamalıdır. Diğer tarafta Türkiye’de üniversite düzeyinde sinema okullarının açılmasının 70’li yıllara kadar mümkün olmadığı düşünülürse, ilk sinemacılarımızın yaratmaya çalıştıkları takdir edilmelidir. Esin Berktaş’a göre 1940 dönemi Türk sinemacıları:

“...Atatürk’ün vefat edip ülkenin kendine yeni bir yol aradığı, yurt dışındaysa İkinci Dünya Savaşı’nın başladığı ve sürdüğü çok önemli bir zaman diliminde kendilerini ortaya koymaya çalışan 1939-1950 dönemi sinemacıları, ülkede yeni yaygınlaşan sinemaya merak salmış, ekonomik kaygılar duymadan bu sanat dalıyla ilgilenmeye başlamış, işin içine girdikçe sinemacılığın zorluğunu kavramış ve özgün filmler üretmenin yollarını aramış, öncü bir nesildir... Dolayısıyla, Türk sinemasının 1939-1950 yılları arasındaki dönemi, çokca iddia edildiği üzere bir “ara dönem” ya da “geçiş dönemi” olarak değil, “bilinçlenme” ve “profesyonelleşme” dönemi olarak değerlendirilmelidir.” (Berktaş, E. 2010, 1940’lı Yıllarda Türk Sineması, 21).

1940’larda başlayan Türk sinema tarihinde, 70’lerdeki seks furyası sinemamızı geri dönülmesi zor bir duruma sokmuştur. 80’lerin başında tekrar hareketlenmeye başladığında ise Hollywood sineması ve yeni yayına başlayan TRT televizyonu sinemamızın gelişmesini engelleyen önemli etkenlerdir.

O dönemde Türk grafik tasarımı emekleme dönemindeydi. Resim, hattatlık ve tabelacılığın birbirinden çokta net olarak ayrılmadığı, sanatla zanaatin birbirinin içinde yaşadığı bir ortamda varolabilen bir kaç kahraman sayılabilir. Akılda kalan isimler Eli Acıman, Hamit Aytaç, Emin Barın, İhap Hulusi Görey, Münif Fehim, Mithat Özar, Kenan Temizan, Atif Tuna, Selçuk Önal, Mesut Manioğlu, Fikret Akgün’dür. 1928’de latin alfabesine geçişle birlikte tasarlanmış olsun olmasın o

dönemden sonra Türk film jeneriklerindeki yazılar Latin harfleriyle Türkçe olarak yazılmıştır.

Murat Vardar'a göre "grafik sanatı" kavramı ilk olarak 1956 yılında kullanılmıştır: "Bu dönemde Akademi'yi bitiren Mengü Ertel, Yurdaer Altıntaş gibi tasarımcılar artık "grafik sanatı" kavramından söz etmekte, bu alanda çalışmaları anlatırken "grafik sanatçısı" kavramını kullanmaktadırlar." ( Murat Vardar, 2012, <http://www.grafikerler.org> )

Odatv.com'a göre: "İlk sesli Türk filmi 1931 yılında Muhsin Ertuğrul'un "İstanbul Sokakları'nda", ilk renkli Türk filmi ise 1953 yılında yine Muhsin Ertuğrul'un "Halıcı Kız" filmidir. (Görsel 4) Uluslararası Altın Ayı ödülünü ilk alan Türk filmi ise 1963 yılında Metin Erksan'ın "Susuz Yaz" filmidir." ( Odatv.com 2016, <http://odatv.com/iste-turk-sinemasinin-ilkleri-0611101200.html> )



Görsel 4: Halıcı Kız (1953), Jenerik Tasarımı: Doğan Kardeş Yayınları A.Ş.

Halıcı Kız jeneriğinin tasarımı Doğan Kardeş Yayınları tarafından yapılmıştır. (Odabaş, B. 2007, Sinema ve Renk, 37-49)

#### 1.4.2. TRT Sonrası Çok Kanallı Dönemde Sinema

Henüz gelişmekte olan Türk sineması 80'lerde Hollywood filmlerinin sinemalarımızı istila etmesinin ardından devlet televizyonunun da yayına başlamasıyla büyük miktarda seyirci kaybetmiştir. Ancak sinemanın sadece film izlemek değil aynı

zamanda güzel zaman geçirme deneyimi olduğunu düşünenler salonlara gitmeye devam etmişlerdir. Halkın tek kanalın tek elci yaklaşımından şikayet etmesi de uzun sürmemiştir. Arabesk müziğe konulan yasa, filmlerin ciddi şekilde sansürlenerek oynatılması, dansöz yasağı ve başka keyfiye dayatma süzgeçlerinden seyirci memnun olmamıştır. Henüz renkli yayına geçmemiş -1984 yılına kadar da geçemeyecek olan- tek kanallı TRT televizyonu 1953 yılından itibaren renklenmiş olan Türk sinemasına, Cem Uzan ve Ahmet Özal ilk özel Türk televizyon kanalı olan Star TV'yi kurana kadar güçlü bir rakip olamamıştır. Star TV, ABD ve İngiltere'de ciddi bir endüstri haline gelmiş dizileri Türkiye'ye getirmesinin yanında yerli dizilere de kaynak sağlayarak bir çok film yapımcısının televizyona yönelmesini kolaylaştırmıştır. Bunun yanında hepimizin aklında yer etmiş olan "Parliament Gece Sineması" kuşağıyla çok yeni ve güncel sayılabilecek Amerikan filmlerini, marka sponsorluğu yoluyla televizyonda izleme şansı yaratmıştır. Bu, televizyonun sinema seyircisini eve hapsetmek için reklam gelirlerini kullandığı cezbedici oyunlarından sadece biridir. Star TV'den sonra özel kanallar ardı ardına açılmıştır. Seçenekler çoğalınca televizyon, özellikle sosyo-ekonomik statü (S.E.S.) düzeyi orta ve ortanın altında olan C,D.E grubu izleyici için bir numaralı eğlence aracı ve yerli-yabancı markalar içinse önemli bir reklam mecrası haline gelmiştir. İnternet ve sosyal medya kavramlarının henüz hayatımızda olmadığı dönemde televizyon bir numaralı reklam mecrası olarak konumlanmıştır. Elif Sude'ye göre: *"Televizyon geleneksel medyanın en güçlü kurumlarından. 1950'li yıllardan beri iletişim ve pazarlama sektörünün en güçlü oyuncusudur. 1990'lı yıllardan sonra internetin icadı ve özellikle 2000'lerde sosyal medyanın popüleritesinin artması ve kendisine izleyici kaybettirme olasılığına karşın, kendine bu mecra içerisinde uygun bir alan oluşturmaya başlamıştır."* (Sude E. 2015)

### 1.4.3. Yeni Nesil Türk Sinemacılar da Hollywood Etkilenmeleri

90'lardan itibaren gerek ithalatın serbest bırakılması sayesinde yeni çıkan araç gereç ve donanımların Türkiye'ye kolayca getirilebilmesi, gerekse üniversitelerdeki sinema televizyon bölümlerinin çoğalmasıyla film çekmek eskisi kadar zor olmamıştır. Film stüdyolarının ve ekip ekipman sağlayan şirketlerin çoğalıp yaygınlaşması sinemamızın gelişmesine yardımcı olmuştur. 1980'leri verimli geçmemiş olsa da 1990'lar yeni nesil Türk sinemacıları için altın yıllar olmuştur. Akıllara kazınmış filmlerden Yavuz Turgul'un yönettiği "Eşkîya" filmi (1996) 2.5 milyon seyirci başarısıyla sinemamız için bir dönüm noktası sayılır. "Eşkîya" sadece hikaye anlatımıyla veya oyunculuklarıyla değil, ışık-kamera kullanımı ve kurgu biçimiyle de evrensel film standartlarını yakalamış, sonraki bir çok sinemacıya örnek olmuştur. Serdar Akar'ın yönettiği "Gemide" (1998) Erkan Can'ın olağanüstü oyunculuğuyla bir klasik yaratmıştır. Mustafa Altıoklar'ın yönettiği "Ağır Roman" (1996) televizyonun yarattığı bir yıldız olan Okan Bayülgen'i sinemada mükemmel bir performansla izlememizi bu yıllarda sağlamıştır.

1990'lar Türk sinemasının silkinip kendine geldiği, hafife alınmayacak derecede ciddi yapımların hem seyirciyi hem de eleştirmenleri memnun ettiği çok verimli bir

dönemdir. Sinemamız'da dram ve komedi dışındaki türlerin riskli sayıldığı bir dönemin ardından, korku, gerilim, fantazi, polisiye, bilimkurgu gibi tür sinemasının örnekleri de ortaya çıkmaya başlamıştı. Tür sineması o zamanlar kötü Hollywood kopyaları şeklinde eleştirilse de sinemamızın önünü açan 2000 lerdeki cesur denemeler için zemin hazırlamıştır. Beyza'nın Kadınları ( Mustafa Altıoklar, 2006, polisiye gerilim), A.R.O.G (Cem Yılmaz, 2008, bilimkurgu), Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü? (Ezel Akay, 2006, fantastik komedi) gibi eserler tür sineması için başarılı örneklerdir.

Popüler gişe filmlerinin yanında festivallerde büyük takdir toplayan ama o dönemde ana akım izleyicinin çokta aşına olmadığı yeni bağımsız yönetmenler ve filmler de çoğalmıştır. Dünyada "Arthouse" diye anılan bu sinema ekolünden etkilenerek Türkiye'de film yapan ve uluslararası ödüller alan yönetmenlere Zeki Demirkubuz, Nuri Bilge Ceylan, Reha Erdem, Kutluğ Ataman, Özer Kızıltan, Semih Kaplanoğlu örnek verilebilir.

Emre Eminoğlu'na göre: *Son dönem Türk Sineması'nın izlenmesi gereken ödüllü 10 filmi: Uzak (Nuri Bilge Ceylan, 2002), Duvara Karşı (Fatih Akın, 2004), Takva (Özer Kızıltan, 2006), Üç Maymun (Nuri Bilge Ceylan, 2008), Pandora'nın Kutusu (Yeşim Ustaoglu, 2008), Bal (Semih Kaplanoğlu, 2010), Çoğunluk (Seren Yüce, 2010), Bir Zamanlar Anadolu'da (Nuri Bilge Ceylan, 2011), Küf (Ali Aydın, 2012), Zerre (Erdem Tepegöz, 2012).* (Eminoğlu, E. themaggar.com, 2016, <http://www.themaggar.com/odullu-turk-filmleri>)

Son dönemde Türk sinemasını dünyada temsil eden bu başarılı filmlere ne yazık ki jenerik yapılmamıştır ya da görüntü üstüne düz yazı olmaktan öteye gitmemiştir.

2000'lerde Amerikalı stüdyo ve dağıtıcı firmaların dikkatini çeken Türk filmleri, kabuğunu kırmaya başlayıp yurtdışı pazarda izleyici bulmaya başlamıştır. Aynı anda James Bond:Skyfall (Sam Mendes, 2012), Ghost Rider 2 (Mark Neveldine, 2011), Empire Of The Wolves ( Chris Nahon, 2005), The Water Diviner (Russell Crowe, 2014), Taken 2 (Olivier Megaton, 2012), The International (Tom Tykwer, 2009) gibi büyük bütçeli Hollywood yapımlarının bazı bölümlerinin Türkiye'de çekilmiştir. Bu filmler basında ülkemizin tanınması adına güzel adımlar olarak yansıtılmış olsa da asıl yararı, bu çapta prodüksiyonları Türk filmlerinde de görmek adına sinemacılarımıza cesaret vermesidir.



## 2. JENERİK TASARIMI VE GÖSTERGEBİLİM

### 2.1. Göstergebilim ve Göstergebilimsel Analiz Yöntemleri

İnsan hayatı boyunca yaşadığı dünyayı kavramak ve anlamlandırmakla çokca zaman geçirir. Çocukluktan itibaren yeni bir şeyle karşılaştığında, onu gördüğünde, duyduğunda, anlamı zihnine kaydedilir. Göstergenin anlamı ilk bakışta hemen zihinlere kazınabilir. Göstergelerin tamamı düşünüldüğünde, insan sadece görünenin ardındaki anlamların bütününe ifade ettiği toplamı kavrayabilirse, gördüğü şeyi anlamlandırabilir.

**Göstergebilim** veya semiyotik; göstergelerin yorumlanmasını, üretilmesini veya işaretleri anlama süreçlerini içeren bütün faktörlerin sistematik bir şekilde incelenmesine dayanan bir bilim dalıdır.

Örnek jenerikleri analiz ederken göstergebilimsel yöntemler kullanılmıştır. Öncelikle gösterge, düz anlam ve yan anlamlar belirlenmiştir. Dizisel çözümlenmelerle başarılı-başarısız, güçlü-zayıf, erkek-kadın gibi ikili karşıtıklara bakılmıştır. Kültürel ve sosyal kodlar tespit edilmiştir. Metaforların karşılıkları bulunduktan sonra sembollerin ne anlatmaya çalıştığı daha iyi anlaşılabilir. Görünen etkileyici görsellik ve tipografinin altında yatan anlam çözüldüğünde, jeneriğin yapısının nasıl çalıştığı kavranıp yeni jenerikler tasarlayabilme konusunda bir adım atılmış olacaktır.

Jenerikleri göstergebilimsel bağlamda incelemeye başlamadan önce sinemanın göstergebilimini anlamak gerekir. Filmde göstergebilim çözümlenme iki yönde ele alınır. Birincisi filmin görsel biçiminin ve tekniğinin dışındaki sosyolojik, ekonomik ve psikolojik anlamlar ve bunun izleyicide yaratacağı etkilerdir. Bunun yanında başta sinematografi olmak üzere film tekniğini ve dilini kullanarak yönetmenin yaratmaya çalıştığı anlam ve bunların duygusal karşılıklarıyla ilgilenilir. Filmin biçimini sinematografi, ışık, grafik, diyaloglar, müzik ve ses efektleri oluşturur. Bu kanallar yoluyla izleyici film hakkında bilgiyi toplar ve bunların etkisiyle belirli duyguları tetiklenir. Bu aynı zamanda yönetmenin film boyunca seyirciyi nereye baktırmak, ne düşündürmek, ne hissettirmek istiyorsa kullandığı ve yönettiği önemli araçlardır.

John Scout'a göre göstergebilim ya da semiyotik: *“işaretlerin yorumlanmasını, üretilmesini veya işaretleri anlama süreçlerini içeren bütün faktörlerin sistematik bir şekilde incelenmesini içeren bir araştırma sahasıdır. Disiplinlerarası bir alan olan semiyotik, değişik işaret sistemlerine dayanan anlam ve bildirişim konularıyla ilişkili yeni bir bilimdir.”* (Stout J. 1993)

Pierre Guiraud göstergebilimi şu şekilde tanımlar:

“Göstergebilim, diller, düzgüler, belirtgeler, vb. Gibi gösterge dizilerinin inceleyen bilimdir. Daha bu tanımla birlikte dil, göstergebilimsel konuların bir bölümü olmaktadır. Gerçekte bu alanda dilin ayrıcalıklı ve özerk bir yeri bulunduğu hemen herkes birleşiyor. Bu da göstergebilimi “dilsel olmayan göstergelerin incelenmesi” biçiminde tanımlamaya olanak veriyor.” Guiraud, P. (1994). La Semiologie, Göstergebilim, Çeviren: Prof. Dr. Mehmet Yalçın. (s.17) İmge Kitabevi.

Göstergebilimsel çözümlemeyi Dilek İmançer ve Zuhal Özel şöyle açıklıyor:

1.Söylem Çözümlemesi, 2.Anlatı Çözümlemesi, 3.Temel Yapı (Mantıksalanlamsal yapı) Çözümlemesi. Bu üç aşamalı çözümleme süreci (ya da ters yönden bakarsak üretim süreci ), sözdizim ve anlam bileşenlerinin hem yatay (dizimsel ilişkiler) hem de dikey (düzeyler arası ilişkiler) boyutlarındaki eklemlenmesine dayanır. Göstergebilimci birinci aşamada metindeki kişilerin zaman ve uzam içinde bir dilyetisiyle nasıl düzenlendiğini, söylem aşamasına nasıl gelindiğini dizisel boyutta bir inceleme ile ortaya koyar. İkinci aşamada ise metnin içinde yer alan olay örgülerine göre kişilerin işlevleri tespit edilir. Bu kişilere bağlı eylem, olay ve duyguların düzenleniş tarzı, dizimsel bir çözümleme ile anlatının nasıl eklemlendiği araştırılır. Son aşamada, söylem ve anlatı aşamasının incelenmesi sonucu, metindeki anlam evrelerinin temellendiği soyut ve mantıksal açıdan, en derin düzeydeki gücül yapıların neler olduğu, görmek ve gösterilmek istenir. İmançer D., Özel Z. (2006), Göstergebilimsel Çözümleme, Ege Üniversitesi Radyo Televizyon Sinema Bölümü, İzmir.

Film dili gerçek bir dil değildir. Sinemada izlediğimiz olaylar gerçek hayatta olduğu ve olabildiği gibi değil, yazar ve yönetmenin istediği şekilde kurgulanır ve seyirci yönlendirilir. Zaman normal hayattaki gibi işlemez, duygular gerçek hayattaki gibi oluşmaz ama filmin başarısı buradaki gerçekliğe seyirciyi ikna edip onu izlediği kurmaca dünyanın parçası haline getirerek, hızlı duygu değişimleri yaratabilmektir. Görüntülerin yanlış seçimi, göstergelerin eksik ya da hatalı yorumlanması, sözdizimlerinin yanlış sıralanması izleyicinin konuyu anlamamasına veya yanlış anlayıp farklı ruh hallerine girmesine neden olabilir. Yazar ve yönetmenin kurduğu bu dünyanın doğru algılanıp algılanmayacağını denetlemek adına Hollywood stüdyoları filmi gösterime sokmadan önce farklı insanlardan oluşmuş gruplarla deneme gösterimleri yapar ve sonuçları yazıları olarak değerlendirir. Bu deneme gösterimi sonuçları filmin pazarlama çalışması için de önemli bir bilgi kaynağıdır.

“Sinemada, işaret değerleri bize metinde kodlanmış mesajlar olarak gelmektedir. Belirgin olan ve belirgin olmayan kodlar arasında sinemanın diğer araçlarla paylaştığı kodlar vardır. Metz, burada resme özgü bir kod olarak bilinen fakat Alman dışavurumcu

filmlerinde sayısız kere kullanılan Chiaroscuro ışıklandırmasını işaret etmektedir. Benzer bir şekilde, Flashback ve bir öykü içinde başka bir öykü anlatma gibi çoğu anlatım teknikleri sinemada olduğu kadar edebiyatta da bulunmaktadır.” (Metz 1990, s.142)

Yönetmen türlü kodları vermek istediği anlamı ve neden olduğu duyguyu izleyiciye ulaştırmak için kullanır. Film tartışmaları ve eleştirileri genelde senaryoda yazılanlar üzerinde yapılır. Oysa ki göstergebilimsel olarak ele alındığında senaryoda yazılanlar ya da perdede görünenlerden çok o mesajları yönlendiren, altında yatan anlamlar aranır. Film dilini doğru biçimde kullanarak hikayeyi anlatmanın kuralları sorgulanır.

Sinemadaki anlamlar üç şekilde ele alındığında daha iyi çözümlenebilir. İzlenen görüntünün gerçekçiliği, anlatım dilinin biçimlendirmedeki rolü ve filmin görünenin ötesindeki daha önemli yan anlamları. Örneğin perdede görünen nesnelere ya da oyuncular hiç biri gerçek hayatta görebildiğimiz ölçekte değildir. Buna rağmen izleyici bunu gerçek kabul eder. Bu yolla yönetmen duyguları kontrol etmek, yan anlamlar yaratmak adına, yerine göre nesnelere gerçeğinden daha büyük ya da daha küçük gösterir. Neyin görünmesi ve sahnede nereye bakılması gerektiği kararlarını verir. Bunun için sinematografik teknikler kullanan yönetmen başka bir anlamı seyirciye iletmek için bu kez sesi ve müziği kullanabilir. Renk, ışık, ses ve müziği doğru ve yerinde kullanarak yaratmak istediği etki için dolaylı olarak psikolojiden yararlanır. Film bir göstergesel sistem ise yönetmenin görevi de bu sistemi bilerek yönetmektir.

Jenerikleri çözümlerken düzenlam, yananlam, mitler ve metaforlar görselleri anlamlandırmak konusunda yardımcı olur. Bir jeneriğin göstergebilimsel çözümlenmesini yapabilmek için filmi mutlaka izlemiş, hikayesini biliyor olmak gerekir. Henüz çekilmemiş bir filme jenerik tasarımı yapabilmek için senaryoyu okumak gereklidir.

## 2.2. Amerikan Sinema Jeneriklerinin Göstergebilimsel Analizleri

Amerikan sineması jenerik tasarımı kavramının dünyaca tanınmasına neden olan Saul Bass gibi öncü insanların ortaya çıktığı sayısız örneğe sahip bu konuda başarılı ve rakipsiz bir endüstridir. Yine 90'lı yıllarda Kyle Cooper öncülüğünde sinema jeneriklerinin başlı başına bir tasarım ürünü ve sektör haline gelmesi, üniversitelerde ders olarak okutulması çoğunlukla hep Amerikalı tasarımcılar ve film yapımcılarının çabasıyla olmuştur. Bu nedenle bu tez için ele alınan örnekler Amerikan sinemasından seçilmiştir.

Bu tez çalışması için Amerikan ve Türk sinemasından toplamda 200'den fazla jenerik çalışması incelenmiştir. Genel olarak Amerikan sinema jeneriklere baktığımızda yöntem olarak üç ana gruba ayrılabilir. Birinci gruptaki jenerikler hikayeye ya da filme değil ana karaktere odaklanır ve onu tasarımcının gözüyle filmin tonuna uygun şekilde yorumlar. Karakterleri ve olayları direk göstermek yerine onları çeşitli nesnelere sembolize eder ve yorumlar. James Bond: Skyfall bu türde bir jeneriktir. İkinci grup jeneriklerde tasarımcı filmin hikayesini sembolik biçimde, filmin tonuna uygun bir grafik biçimi kullanarak özetler. Filmdeki önemli karakterleri seyirciye direk gösterir hatta önemli ipuçlarını ya da sürpriz durumları bile henüz filmi izlememiş seyirciye dolaylı olarak göstermekten çekinmez. İncelenen örneklerden Mission Impossible: Ghost Protocol bu türde bir jeneriktir. Üçüncü grup jeneriklerde, tasarımcı hikayeyi anlatmaz ve karakterleri direk göstermez. Onun yerine filmde bütün olan bitene neden olan filmin hikayesini yaratan anahtar durum, mekan ve nesnelere farklı bir bakış açısı ve boyutta stilize ederek, bazen makro bazen mikro ölçekte çekimlerle, filmin kendinden farklı bir grafik dil yaratır. Yarattığı bu görsel dil filmin tonunu en yoğun şekilde hissettirir. Seçilen örneklerden Pacific Rim jeneriği bu türde bir jeneriktir. Amerikan sinema jeneriklerinde belirgin şekilde gözlemlenebilen bu üç ana türü birbiriyle iç içe kullanan ya da bu yöntemlerin hiç birini kullanmayan deneysel çalışmalara da rastlamak mümkündür. Yine de başarılı olarak hatırlanan jeneriklerin çoğu bu üç gruba uygun şekilde üretilmiştir.

Analiz edilen jeneriklerden James Bond:Skyfall yapımı 9 ay süren 30 kişilik bir ekibin çalışmasıyla ortaya çıkmış pahalı bir prodüksiyondur. Filmin görüntülerinin kullanılmadığı, bağımsız olarak çekilen canlı görüntüler ve 3 boyutlu animasyonlardan oluşan jenerikte, başrol oyuncusu Daniel Craig ile jenerik için özel çekimler yapılmıştır. Kullandığı sembolik ve zengin görsel dil nedeniyle çok başarılı bir örnek olarak ayrı durmaktadır.

Mission Impossible: Ghost Protocol filminden önemli sahneleri içeren ve hatta sürpriz karakterleri ve ipuçlarını çekinmeden gösteren tavrıyla filmin kendi görüntülerini değişik bir yorumla soyutlayarak 3 boyutlu animasyonlarla birlikte sunan başarılı bir jenerik çalışmasıdır.

Pacific Rim jeneriđi filmdeki devasa yaratıkların ve robotların 3 boyutlu modellerini ele alıp bunları filmde bambařka bir grsel dille stilize ederek sade olduđu kadar gçl bir grafik dil yaratmıřtır. Filmdeki řiddetli aksiyon sahnelerini dondurup izlediđimiz bir sanat galerisinde heykellere benzeyen grseller ilerinde karakterler ve olaylar hakkında ipuları ve gndermeler tařımaktadır. Tamamı 3 boyutlu animasyonla yapılıp, canlı ekim grnt kullanılmamıřtır. Sadece bir tasarımcı ve bir animatrle iki hafta gibi ok kısa srede retilmiř bařarılı bir rnektir.

## 2.2.2. 007 James Bond: Skyfall

**Türü:** Aksiyon.

**Yapım Yılı:** 2012

**Yönetmen:** Sam Mendes

**Jenerik Yaratıcı Yönetmeni:** Daniel Kleinman

**Yapım Şirketi:** Framestore

**Görsel Efekt Süpervizörü:** William Bartlett, Diarmid Harrison-Murray.

**Kompozit Süpervizörü:** Russell Dodgson

**3D:** Martin Aufinger, Grant Walker, Charlie Bayliss, Robert Kolbeins, Paul Jones, Adam Smith, Mary Swinnerton, Johannes Richter.

**2D:** Jonni Isaacs, Vanessa DuQuesnay, Aled Jones, Mark Beardall, Tim Osborne.

**Yapımcı:** James Alexander

**Teknik:** Canlı çekimleri 2 ve 3 boyutlu animasyonlarla birleştirilerek karışık teknik kullanılmıştır. Mekanlar, silahlar, uçan ejderha ve mezar taşları gibi objeler 3 boyutlu olarak modellenip gerçek oyuncu görüntüleriyle birleştirilmiştir.

**Tipografi kullanımı:** Tüm yazılar Futura Regular fontu ile yazılmış sadece SKYFALL kelimesi için filmin özgün logosu kullanılmıştır.

**Görsel kullanımı:** Gerçek çekimler ve bilgisayarda yaratılmış 3 boyutlu görseller jeneriğin tamamında kullanılmıştır.

**Filmle ilişkisi:** Jenerik filmin hikayesi yerine ana karakter üzerine yoğunlaşp, inanç, silah, tehlike, kadın, ölüm temaları üzerinden James Bond'un genel ruh halini, iç dünyasını sembolize etmeye çalışmıştır.

## Skyfall Jenerik Analizi:



### Görsel 5: Skyfall jenerik 1.kare.

Jenerik James Bond'un vurulup nehire düşmesiyle başlar. Bilincini kaybetmiş şekilde derine doğru inerken jenerik bir anlamda onun bilinçaltını göstermeye başlayarak filmin gerçekliğinden ayrılmıştır. Gösterge: Ajan James Bond, Düz anlam: Vurulmuş, suya düşmüş, baygın. Yan anlam: İhanete uğramış, kaybetmiş, yenilmiş. Karşıtlıklar: Sıcak-soğuk, aydınlık-karanlık, kaybeden-kazanan, ölüm-yaşam, nefes alma-boğulma. Nehir ve sualtı Bond'un bilinçaltını, iç dünyasını göstermek adına metafor olarak kullanılmıştır.



### Görsel 6: Skyfall jenerik 2.kare

Aşağıdan bir el uzanıp Bond'u daha da derine doğru çeker. Düz Anlam: Büyük El, Yan Anlam: Cinayet, Güç, Düşman. Karşıtlıklar: Büyük-küçük, zayıf-güçlü, ihanet-sadakat, dost-düşman, derin-sığ. Devasa elin Bond'u nazik biçimde aşağıya doğru çekmesi onu gerçek dünyadan kendi bilinçaltına doğru çekiyor gibi gösterir. Zaten vurulmuş veya boğulmuş olan bedenini kurtarmaktansa daha da derine çekerek vurulma nedenini anlaması konusunda rehberlik yapar gibidir. Filmin hemen daha başında Bond'un ölüp ölmediğini anlamaya çalışma konusunda seyirciyi de daha derin düşünmeye yöneltir. Bond'u aşağı çeken el onu korumak için vuran kadındır.



**Görsel 7:** Skyfall jenerik 3.kare

Bond, denizin dibinde açılmakta olan deliğe doğru sürüklenir. Bu delik dikkatli bakıldığında kafatasının ağızıdır. Çalan şarkıda Adel'in *'bu yolun sonu, nefesini tut ve 10'a kadar say, dünyanın döndüğünü hisset ve kalbimin yine patlarçasına çarptığını işit'* sözleri Bond'un ölmediğine işaret eder. Bu sırada filmin adı *Skyfall* görünür. *Skyfall*'ın anlamı sağanak yağmurdur. Şarkı *'bırak yağsın, yağmur yağıp gök gürelediğinde biz ayakta dimdik duracağız'* sözleriyle devam ettiğinde zaten suyun en dibinde olan Bond için sağanak yağmur sorun olmayacaktır.



**Görsel 8:** Skyfall jenerik 4.kare

Burada sağanak yağmur, Bond'un düşmanları için metafor olarak kullanılmıştır. Ne kadar çok düşmanı olursa olsun denizin dibinde bulunan yani zaten hayatı yaşam ve ölüm arasında giden bir insan için düşmanlardan kurtulmanın yolu denizin daha da derinlerine gidip saklanmak olabilir. Bond dipteki delikten girip başka bir delikten tekrar denizin başka bir boyutuna çıkar. Bu olayların gerçek yüzünü anlaması için zor yollardan geçeceğine işaret eder. Düzanlam: İnsan şeklinde hedef tahtaları. Yan Anlam: Sadece Bond değil tüm ajanlar tehlikededir. Şarkı *'boğuldum ve bu anı rüyamda gördüm'* şeklinde devam eder.





**Görsel 9:** Skyfall jenerik 5.kare

Hedef tahtalarında birinin net bir şekilde Bond olduğunu görürüz. Düz anlam: Sağ omzundan kanayan Bond'a benzeyen hedef tahtası. Yan anlam: Bond omzundan vurulmuş ama ölmemiştir. Cansız bir hedef tahtası şeklinde görünmesi ise ölümünün sahte olduğu, ölmüş gibi gösterilerek gizlenmesi amacını sembolize eder. Cansız hedef tahtası, Bond'un gizli kimliği ortaya çıkınca onu korumak adına düzenlenen sahte ölümü için metafor olarak kullanılmıştır.



**Görsel 10:** Skyfall jenerik 6.kare

Arkası dönük çıplak bir kadın dönüp bakar. Ölçek olarak bu kadının bu kadar yakından görünmesi hem büyük problem hem de büyük ihtirasa işaret eder. Gösterge: Kadın, Düz anlam: Çıplak, çekici olduğu kadar ürkütücü bir kadın, Yan anlam: Zaaflar, ihtirasa, ihanet. Kadının neredeyse karenin yarısını kaplıyor olması güç, kontrol ve Bond'un üzerindeki hakimiyetine de işaret eder. Arkaplanda flu olarak Bond'un silahının aşağı doğru düştüğünü görürüz. Silah düşerken kadın gülümseyerek su yüzüne doğru yükselir. Bond'un kaybettiği noktada kazananın bu kadın olduğunu temsil eder.



**Görsel 11:** Skyfall jenerik 7.kare

Görüntü ileri doğru hareket ederken yukarıdan aşağıya çeşitli silahlar düşmeye başlar. Tabancaların bazılarının namluları yukarıya, bazılarının ise aşağıya dönüktür, bıçakların sivri uçları ise aşağıya dönüktür. Tabancalar kazananları, bıçaklar ve ters düşen tabancalar ise kaybedenleri temsil eder. Diğer deyişle ölenler ve hayatta kalanlar için silahlar metafor olarak kullanılmıştır. Bir anlamda Bond'un bakış açısıyla, mücadele ettiği düşmanların arasından geçip gidişi görülür.



**Görsel 12:** Skyfall jenerik 8.kare

Yere ters düşen tabancaların kabzaları ve saplanan bıçaklar haç şeklinde veya düz mezar taşlarına dönüşürler. Düşmanların kimileri ölür ölmeyenler ise geride kalırlar. Ortam bir mezarlık şeklindedir. Gösterge: Mezarlık, Düz anlam: Mezar taşları, Yan Anlam: Kaybedenler, Bond'un arkasında bıraktığı veya kaçtığı düşmanlar. Karşıtlıklar: Kazanan-kaybeden, ölü-diri, inançlı-inançsız. Ortamdaki ağaçlar ölüm ve yaşam arasındaki karşıtlığı da desteklemektedir. Mezarlık ölümün yanında dini inancı da sembolize eder.



**Görsel 13:** Skyfall jenerik 9.kare

Bond'u yer altında kapalı mekanda tek başına görürüz. Elinde silahı doğrultup şüpheyle etrafında birilerini arar ancak kimse yoktur.



**Görsel 14:** Skyfall jenerik 10.kare

Birden fazla sayıdaki gölgesi onun gibi hareket etmemektedir. Gösterge: Gölge, Düz Anlam: Bond'un kendinde farklı insan şeklinde gölgeleri. Yan Anlam: Ona gölgesi kadar yakın olan düşmanlar, dost sandıklarının düşman çıkması, Bond'un korkuları, kendinden korkması ve paranoya. Burada düşmanların Bond'un gölgesi şeklinde resmedilmesi bir yandan da Bond'un kendi düşmanlarını yaratmış olduğuna işaret eder. Çünkü gölgelere neden olan farklı ışık kaynakları olsa da yerde oluşmalarının nedeni Bond'un kendi varlığıdır. Burada verilmeye çalışılan anlam gölgesini yaratan insanın kendisidir.



**Görsel 15:** Skyfall jenerik 11.kare

Bond kendi korkularıyla ve paranoyasıyla mücadele ederken hiç beklenmedik şekilde duvardaki bir gölge ona ateş eder. Çok net olmasa da filmde ortaya çıkacak olan önemli bir düşmanın ipucunu verir bu kare (Silva). Gösterge: Taş duvar, Düz Anlam: Duvarda düşmanın gölgesi, Yan Anlam: Aşılması zor büyük engel, tehlikeli azılı düşman, engelleme, kısıtlama, yasaklama.



**Görsel 16:** Skyfall jenerik 12.kare

Kırmızı kanlar yeşil suyun içinde yayılarak ilerler. Bunların merkezinde bir kalp çarpmaktadır. Kanın aldığı şekiller suda yaşayan bitkileri, yosunları hatırlatır. Başlangıçtaki duru mavi derin su yerini olayların gitgide karmaşıklaştığı ve bulanıklaştığı bir hale dönüşür. Kanın bu karmaşık görselliği yaşam ve ölüm için aynı anda metafor olarak kullanılır.



**Görsel 17:** Skyfall jenerik 13.kare

Kamera ilerledikçe bu karışık kan ve kalp görüntüsü sonunda kafatası şeklini alır. Bu karışık yaşamın sonu mutlak ölüm olacaktır. Kalp kafatasına dönüşürken ölümün kaynağı yaşamdır gibi bir gönderme yapılır.



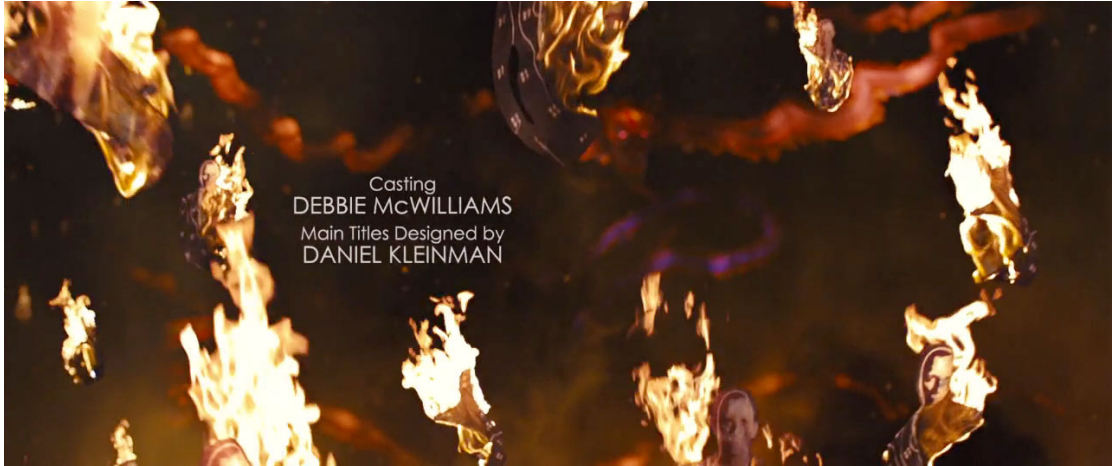
**Görsel 18:** Skyfall jenerik 14.kare

Bu kez aniden ortaya çıkan kameraya doğru silah doğrultmuş olan güzel kadın izleyiciyi Bond'un yerine koyar. Bu kare, seyircinin olaylara seyirci kalmaktan çıkıp hikayenin içine girmesi ve artık Bond gibi düşünmeye başlaması için ısınma hareketleri olarak görülebilir. Kadın tehdit olarak ortaya çıkar ama ateş etmez. İlk ortaya çıkan arkası dönük ürkütücü kadından farklı olarak uzakdoğulu bu kadının silahı doğrulttuğu halde ateş etmemesi Bond ile duygusal bir yakınlaşma içinde olacağı konusunda ipucu verir. Kamera boş namlunun içinden girip ilerler. Bu Bond'a izin ve imtiyaz verme, kendi tarafına çekme, özel dünyasına girme ya da direk cinsel birleşme olarak yorumlanabilir.



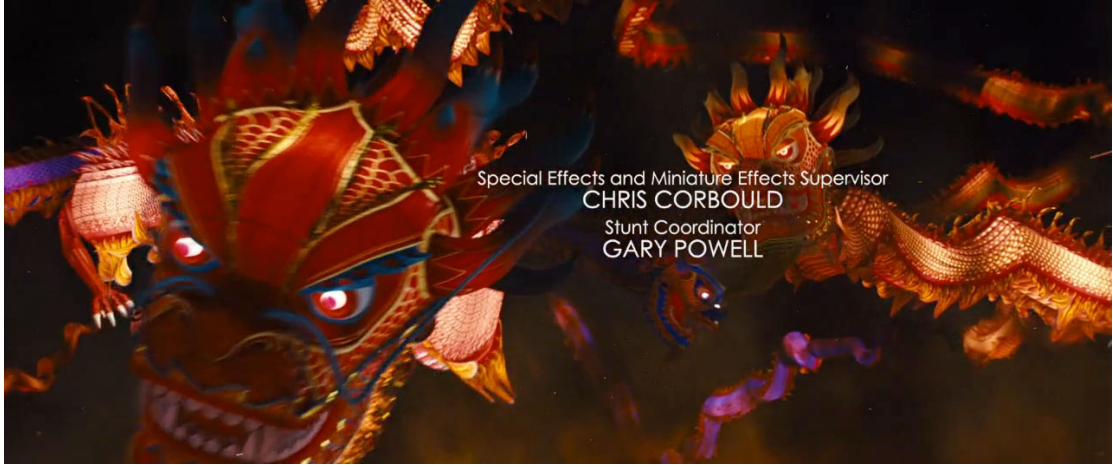
**Görsel 19:** Skyfall jenerik 15.kare

Kamera namludan tünel şeklinde alevli bir boşluğa açılır. Bond artık bu uzakdoğulu kadının her iki anlamda ateşli dünyasındadır. Gösterge: Ateş, Düz anlam: Ateşlerle dolu bir tünel. Yan Anlam: Kadının sıcak olduğu kadar yakıcı ve tehlikeli olması. Bond'un soğuk derin deniz, mezarlık ve yeraltından sonra sıcak, kuru ama kapalı ve karanlık bir bilinçaltına yolculuğu.



**Görsel 20:** Skyfall jenerik 16.kare

Alevlere yaklaştıkça bunların yanmakta olan cansız hedef tahtaları olduğunu görürüz. Gösterge: Ateş. Düz anlam: Yanan Bond şeklinde hedef tahtaları. Yan Anlam: Bond'un Çinde yaşadığı tehlikelerdir. Bunlar bir anlamda Bond'un un günahlarını da temsil eder ve daha ölmeden yanarak hesap verme veya kendisiyle hesaplaşma gibi ruh halleri bilinçaltında yer eder. Aynı zamanda bunların Bond'un kendisi değil suretleri olması, sahte rollerin yok olup gerçek kişiliğinin ortaya çıkması şeklinde de yorumlanabilir. Alevlerin ardından havada uçmakta olan ejderha suretleri görülmektedir.



**Görsel 21:** Skyfall jenerik 17.kare

Çin mitolojisinde ejderhaların yağmur tanrıları olarak ortaya çıktıkları, daha sonra Çin mitolojisinde kalıcı yerlerini edindikleri kabul edilmektedir. Çin yılbaşısı kutlamalarında yapılan ejderha dansı aslında kökeni itibariyle bir yağmur duası ritüelidir. Çin mitolojisinde öne çıkan bazı ejderhalardan *Ying Long* güçlü sağanaklara yol açabilecek kudrete sahiptir. Yağmuru yönetebilen bir başka ejderha *Shen Long*'dur. Boynuzlu ejderha *Jiao Long* taşkınlarla sellerle ilişkilendirilmiş bir mitik ejderhadır. ( Littleton S. 2002, *Mythology: The Illustrated Anthology of World Myth and Storytelling*, s402) Skyfall (sağanak yağmur) kötülük ve düşmanlar, ejderhalar da yağmurlara neden olan karanlık patronlar için metafor olarak kullanılmıştır.



**Görsel 22:** Skyfall jenerik 18.kare

Kamera ejderhanın ağızına girerek alevlerin içinden geçer. Alevlerin içinde bağırın silüetler belli belirsiz görünür. Bu sandalyeye bağlanmış olan Bond'dur ancak algılanamayacak kadar hızlıca geçer ve yok olur.



**Görsel 23:** Skyfall jenerik 19.kare

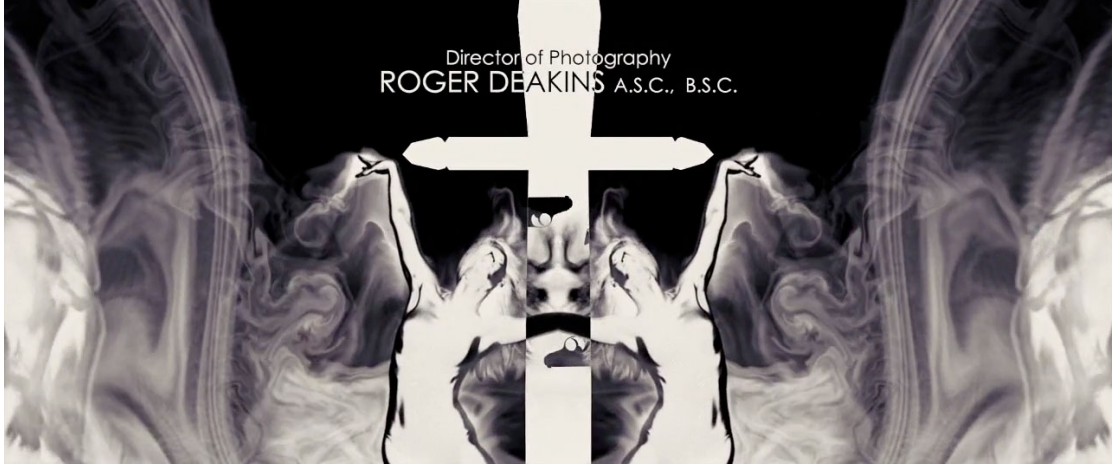
Kadın, tabanca, bıçak, mezartaşı, haç, geyik ve kafatası görsellerinin ardışık olarak birleşmesinden oluşan Rorschach testine benzer görüntüler Bond'un üstünde adının yazdığı mezartaşı ile son bulur (**Görsel 26,27,28,29,30**). Mehmet Alibal'a göre: *'Rorschach testi kişiliğin dinamik özelliklerini aydınlatmak amacıyla kullanılan projektif bir testtir. Rorschach bu testi şekil algısını incelemek amacıyla hazırlamış olmakla beraber, araştırmaları sırasında kartlara verilen cevapların ruhsal rahatsızlıklara göre değiştiğini görmüştür. Böylece bu test normal ve anormal kişiliklerin ayırımında kullanılmaya başlanmıştır.'* ( Alibal, M. 1996, Projektif Testlerle Kişilik Değerlendirmesi, s202)



**Görsel 24:** Skyfall jenerik 20.kare

Rorschach testi benzeri görsellerde dört geyik kafasından oluşan haç görülmektedir. Clare Collettine'e göre: *'Hristiyan kültüründe geyik yalnızlık, yakarış ve saflığı temsil eder. Zarif ve heybetli görüntüye sahip bu güzel hayvan hakettiği üzere insan ruhunu temsil eder. Onun kavgadaki korkusuzluğunu biz de şeytanla mücadelemizde örnek almayı çok isteriz.'* ( Collettine C. Boston Catholic Journal, s16).





**Görsel 25:** Skyfall jenerik 21.kare



**Görsel 26:** Skyfall jenerik 22.kare



**Görsel 27:** Skyfall jenerik 23.kare

Bu bölümde kadın: ihtiras ve zaaf, silah: düşmanlar, haç: inanç ve dua, geyik: şeytanla mücadele, kafatası ve mezartaşı: ölüm için metafor olarak kullanılmıştır. (Görsel 26,27,28,29,30)



**Görsel 28:** Skyfall jenerik 24.kare

Rorschach bölümünden sonra Bond yine tek başına şüpheyle yürümektedir.



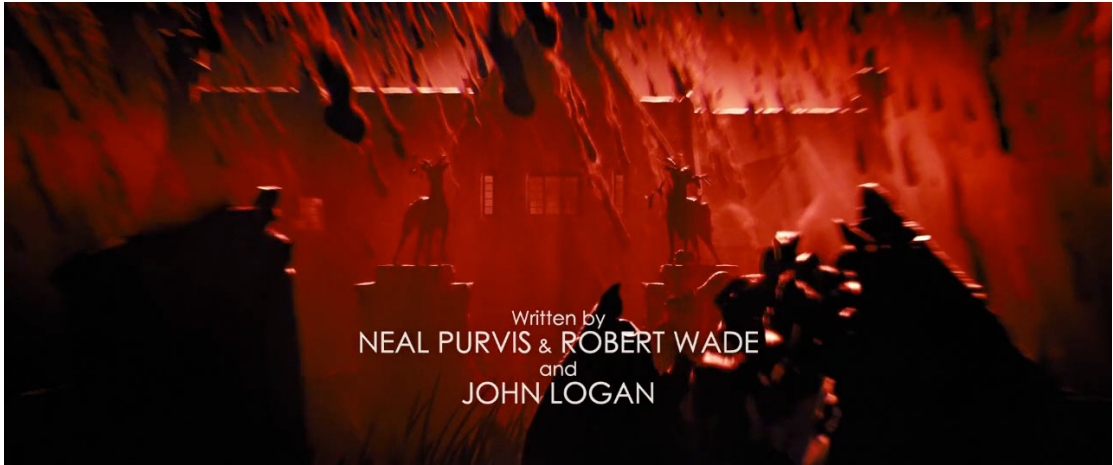
**Görsel 29:** Skyfall jenerik 25.kare

Bir önceki bölümdeki gölgelerin yerini şimdi aynadaki yansımalar almıştır. Burada Bond'un kendisiyle hesaplaşması, kendini sorgulaması daha açık şekilde anlaşılır. Aynalardaki parçalanmış görüntüler, Bond'un şüphesini temsil eder. Gösterge: Aynalar, Düz Anlam: Aynalardaki kendi yansımasına ateş eden Bond. Yan Anlam: Teşkilattaki herkesten şüphe duyan ve kimseye güvenmediği için yalnız kalan Bond'un karanlık tarafını keşfetmesi.



**Görsel 30:** Skyfall jenerik 26.kare

Bond aynalara ateş edip dönüp en son kameraya doğru silahını doğrultur. Sağ göğsünde filmin başında vurulup nehire düştüğü merminin izini görürüz. Bu durum Bond'un kendisiyle hesaplaşması yanında düşmanı Silva'nın kendinden çokta farklı olmaması nedeniyle onu kendinin karanlık bir yansıması gibi görmesi diye de yorumlanabilir.



**Görsel 31:** Skyfall jenerik 27.kare

Skyfall konağının önünde çok açıkça görünen geyik heykelleriyle, daha önce değindiğimiz ama o bölümde çok net olarak algılanmayan geyiklerin Hristiyan kültüründeki yeri vurgulanır. Filmin finalinde Bond'un sığındığı ve saldırıya uğrayan konak filme adını vermiştir. Tamamen kan rengine bulanık bu sahnede, gökyüzünden yağmur değil kan yağmaktadır. Bu yağmur haç şeklindeki mezar taşlarını ve geyik heykellerini parçalayıp yerle bir eder. Gösterge: Haç ve geyik. Düz anlam: Kan yağmuruyla parçalanan haçlar ve geyik heykelleri. Yan Anlam: İnancın ve masumiyetin yokoluşu. Skyfall kelimesi konağın adı olsa da teröristlerin filmin finalindeki şiddetli saldırısı nedeniyle bir mermi yağmuru şeklinde de yorumlanabilir.



**Görsel 32:** Skyfall jenerik 28.kare

Jenerik Bond'un yakın çekim gözünde son bulur. Bond'un gözü onun bakış açısına ve ruhuna açılan penceredir. Jenerik filmde farklı olarak hikayeyi bize Bond'un bilinçaltındaki yorumlanmış haliyle sunar. James Bond: Skyfall filminin jeneriğinde ilk defa geleneksel silah namlusundan Bond'un ateş etme sahnesi kullanılmamıştır.

## 2.2.2. Mission Impossible: Ghost Protocol

**Türü:** Aksiyon

**Yapım Yılı:** 2011

**Yönetmen:** Brad Bird

**Jenerik Yaratıcı Yönetmenleri:** Kyle Cooper & Ahmet Ahmet

**Yapım Şirketi:** Prologue Films

**Animatörler:** Jose Ortiz, Adam Swaab, Andrew Honacker.

**Kurgu:** Nathaniel Park

**Kompozit:** Andrew Edwards, Bill Gilman

**Yapımcılar:** Ty Van Huisen, Ian Dawson

**Teknik:** Gerçek çekilmiş sahnelerle birlikte 3 boyutlu animasyonlar kullanılmıştır.

Filmin kendi sahneleri arasına sürekli yanarak hareket eden bir dinamit fitili ve sanal mekanlar 3 boyutlu animasyon tekniğiyle yerleştirilmiştir.

**Tipografi kullanımı:** Tüm isimler Accura Bold Italic fontuyla majiskül olarak yazılmıştır. Yazılar 3 boyutlu kalınlık verilip yansıtma özellikli bir malzeme ile kaplanarak ortamın ışık tonlarını alması sağlanmıştır. MISSION: IMPOSSIBLE kelimeleri yanar fitile uyum sağlaması için, kıvılcımlarla tutuşup yokoluyor şekilde 3 boyutlu olarak canlandırılmıştır. Hemen ardından gelen GHOST PROTOCOL kelimeleri de hayalet kelimenin anlamına uyacak şekilde dumandan oluşup dağılarak yokolacak şekilde canlandırılmıştır.

**Görsel kullanımı:** Filmin gerçek sahneleri bilgisayarla üretilmiş 3 boyutlu animasyonlarla birleştirilerek kullanılmıştır.

**Filmle ilişkisi:** Kamera filmin anahtar mekanları olan yeraltı tüneli, hapishane, denizaltı, Dubai Burj Oteli gibi görsellerin üstünde yanarak ilerleyen fitili takip ederek ilerlerken, başrol oyuncularının da sürekli mücadele halinde, çok net olmayacak şekilde filmde bize bazı ipuçları verdiklerini görürüz. Bu haliyle jenerik filmin aşırı derecede hızlandırılmış bir özeti gibidir.

### Ghost Protocol Jenerik Analizi:



**Görsel 33:** Ghost Protocol jenerik 1.kare

Jenerik diğerlerinin aksine filmin en başında yer almaz. İlk sahnenin hemen sonunda Ethan Hunt ve arkadaşları yeraltı tünellerinden kaçarken, ajanlardan birinin duvardaki fünüyeyi ateşlemesiyle jenerik başlar. **(Görsel 36)**. Fünüyenin yanışı boyunca devam eden jenerik bittiğinde ucundaki bomba patlayacak ve tünel havaya uçacaktır.



**Görsel 34:** Ghost Protocol jenerik 2.kare

Serinin ikonlaşmış geleneğine bağlı kalarak fitilin ateşlenmesiyle başlayan jenerik çok yakın ölçekte kameranın fitili takip etmesiyle devam eder. **(Görsel 37)**. Gösterge: Dinamit fitili. Düz anlam: Yanarak hızla bombaya doğru ilerleyen fitil. Yan Anlam: Ethan Hunt'ın her anı tehlike dolu kariyeri. Seri boyunca Ethan Hunt'ın zor durumlardan kurtulma süresi hep çok kısadır. Hep son anda ölümün eşiğinden dönerek sorunları çözer ve sağsalim kurtulur. Yanarak hızla ilerleyen fünüye bu bağlamda filmin tamamında seyircinin tansiyonunu yüksek tutan kaçış planları için bir metafordur.



**Görsel 35:** Ghost Protocol jenerik 3.kare

Fitil yanarak ilerler ve kıvılcımlarla birlikte *Mission: Impossible* yazısı oluşur. Buradaki “İmkansız” kelimesi serinin tüm filmlerindeki tanımlanan ana görevlerin Ethan Hunt haricindeki bir ajan için imkansızlığını ifade eder. Diğer deyişle Hunt ve

ekibi için imkansız diye bir görev bulunmamaktadır. Mission ve impossible kelimeleri fitilin ateşi onlara ulaştığında yanıcı bir malzemedен yapılmış gibi tutuşur ve kıvılcımlar içinde görünür. Ateş, kıvılcımlar, yanmak, tutuşmak kavramları, görevin içindeki tehlikelerin hızını ve çokluğunu ifade eder. Fitolin yanarak ilerlediği karanlık tünel görev sırasında ileride neler olabileceği ve ekibin başına neler gelebileceği konusundaki belirsizliği temsil ederken aynı zamanda kıvılcımların daha iyi görünmesini sağlar.



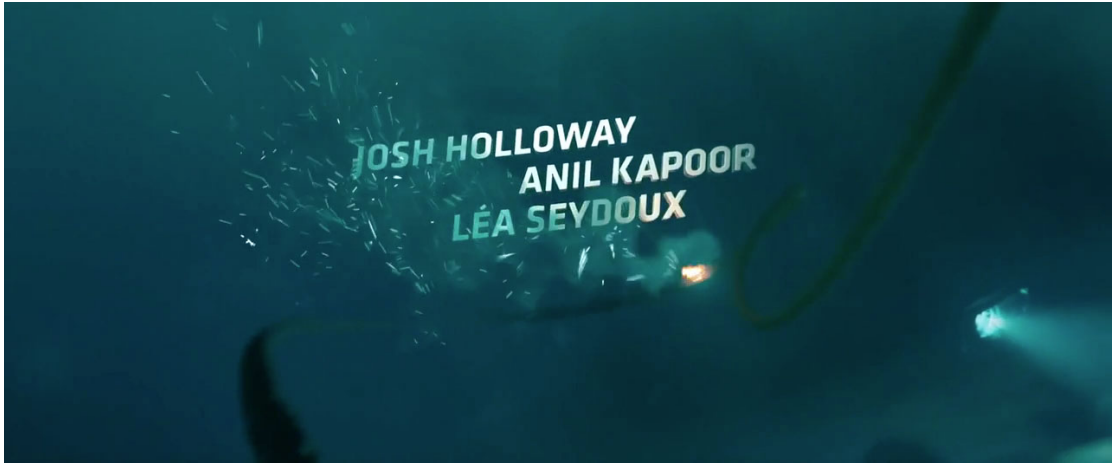
**Görsel 36:** Ghost Protocol jenerik 4.kare

Kamera hızla ilerlerken anlamına uygun şekilde dumanlarla *Ghost Protocol* yazısı oluşur. Ghost Protocol ABD hükümetinin varlığını reddettiği çok gizli bir istihbarat grubunun adıdır. Filmde Kremlin bombalandığında ABD devlet başkanı olayla bir ilgilerinin olmadığını ispatlamak adına “Ghost Protocol” u devreye sokar. Aksi takdirde Rusya ile savaşa girme ihtimali ortaya çıkacaktır. Buradaki hayalet sözcüğü ölüleri değil öldüğü halde hala ortalıkta gezen bir takım varlıkları temsil eder. Bu da bu gruba bağlı ajanların, öldü sanılan bu şekilde kimliği gizlenmiş kişilerden oluştuğu fikrini destekler. Tutuşup kıvılcımlarla oluşan Mission: Impossible yazısının hemen ardından dumanlardan ortaya çıkan Ghost Protocol yazısı, Kremlin'in patlatılmasının hemen ardından ABD başkanının Ghost Protocol'ü aktif etmesini temsil eder.



**Görsel 37:** Ghost Protocol jenerik 5.kare

Tünel hapishaneye ulaşır. Gösterge: Hücreler, Düz anlam: Rus hapishanesi. Yan Anlam: Ethan Hunt'ın muhbiri Bogdan'ın mekanı. Her tür kirli işin döndüğü istihbarat yuvası. Karşıtlıklar: Özgür-mahkum, suçlu-masum. Filmde kilit bir mekan olan hapishaneyi, izleyici jenerikte gördüğünde anlam veremeyecek ancak film izledikçe mekan tanıdık gelecektir. Hapishane içerden çıkmaması için hapsedilen mahkumların mekanıdır. Ancak aynı zamanda sıkı güvenlik ve bu hapsedilmişlik durumu aynı zamanda dışarıdan buraya girmeyi imkansız hale getirerek, içeride her kim varsa onun için güvenli bir ortam yaratmaktadır. Diğer deyişle polis baskını korkusu olmadan organize suçları idare etmek için ideal kapalı bir mekandır.



**Görsel 38:** Ghost Protocol jenerik 6.kare

Fitil hapishaneden çıkıp denizaltında ilerlemeye devam eder. Gösterge: Sualtı, Düz Anlam: Rus Denizaltısı, Yan Anlam: San Fransisco'ya nükleer füze saldırısı yapacak teröristler. Denizaltı, saklanması en kolay, takip edilmesi, yerinin tespit edilmesi en zor ortam olarak özellikle tercih edilmiştir. Aynı zamanda denizaltının loş, dar ve stresli mekanı teröristler için klostrifobik ve gergin bir atmosfer yaratarak izleyicinin gerilimi daha iyi hissetmesi hedeflenmiştir. İngiltere'deki "deep trouble-büyük bela" deyimine gönderme yapacak şekilde, ABD hükümeti ve dolayısıyla Ajan Hunt'ın yüzleşmek zorunda kaldığı büyük bela denizin derinliklerinde beklemektedir.





**Görsel 39:** Ghost Protocol jenerik 7.kare

Fitil nükleer rus denizaltısının yanından geçip giderken jenerik filmdeki bu kritik tehdidin kaynağı konusunda önemli bir ipucu vermektedir. Fitolin bu olaylar boyunca sürekli kameranın önünde ilerliyor oluşu, bir anlamda bu imkansız görevi tamamlamak için aşılması gereken engelleri de birer birer izleyiciye göstermektedir.



**Görsel 40:** Ghost Protocol jenerik 8.kare

Denizaltı roketi ateşler. Roket denizden çıkıp hızla ilerler. Gösterge: Roket, Düz Anlam: Denizaltıdan atılan nükleer başlıklı roket, Yan Anlam: Terörist saldırısı. Görüntüde koordinat bilgileri, zamanlama saati ve başka teknik verileri gösteren ekran grafikleri bu saldırıyı gerçekleştiren terörist grubun üst düzey bir teknolojiye sahip olduğunu temsil eder. Kullanılan teknolojinin ABD ordusu düzeyinde olması, tehdidin önlenmesini imkansızlaştırmaktadır.



**Görsel 41:** Ghost Protocol jenerik 9.kare

Füze havadayken bir mermiye dönüşür ve tabancanın mekanizması içinde yavaşlatılmış halde görürüz. Bu Hanaway'in silahıdır. Jenerikteki füze ve mermi ilişkilendirmesi, Hanaway ve terör örgütü arasındaki bağlantı konusunda önemli bir ipucuyu izleyiciye sunar.



**Görsel 42:** Ghost Protocol jenerik 10.kare

Görüntü açılır ve silahı kameraya doğrultmuş halde ajan Hanaway'i görürüz. Arkasında flu şekilde bir sonraki karedeki Burj otelinin uydu görüntüsü vardır. Gösterge: Tabanca, Düz Anlam: Ateş eden ajan, Yan Anlam: Rus nükleer denizaltısının fırlatma kodlarını almak isteyen teröristlerden kaçarken suikastçi Sabine Moreau tarafından öldürülen IMF ajanı. Hanaway füzelerin fırlatma kodunu ele geçirdikten sonra öldürülen IMF ajanıdır. Fırlatma kodları bu şekilde teröristlerin eline geçer. Hanaway'in ölümü ona aşık olan takım lideri Carter için görevi bir intikam meselesi haline getirir.



**Görsel 43:** Ghost Protocol jenerik 11.kare

Dubai'deki Burj El Arab otelinin görüntüsü filmin en can alıcı sahnesini uydudan izleme teknolojisini temsil eden ekran grafiklerle birlikte gösterir ve izleyici küresel teknolojik terör kodları sayesinde filmin dünyasına girmeye başlar. Gösterge: Yüksek Bina, Düz Anlam: Burj El Arab Oteli, Yan Anlam: Ethan Hunt'ın askeri düzeyde güvenliğe sahip sunucu'ya ulaşabilmesi için binanın dışından sarkarak girmeye çalışarak hayatını tehlikeye attığı dünyanın en yüksek binası. Karşıtlıklar: Yüksek-alçak, güvenli-güvensiz, mümkün-imkansız. Füzelerin kodlarını ele geçiren teröristleri durdurmanın tek yolu o kodları işlevsiz hale getirecek olan sunucuları yoketmektir. Sunucular maksimum korumalı Burj binasında bulunduğundan ve binaya normal yollarla giriş imkansız olduğundan görevin imkansızlığı Ajan Hunt'ın alışılmadık yöntemleriyle bu sahnede belirgin şekilde ortaya çıkar.



**Görsel 44:** Ghost Protocol jenerik 12.kare

Binanın üstünde Ethan Hunt'ın yakın plan görüntüsü. Gösterge: İnsan, Düz Anlam: Gizli Ajan, Yan Anlam: Teşkilatının adını temize çıkarmak için ekibiyle birlikte imkansız bir göreve kalkışan korkusuz Ajan Hunt. Fital buradan binanın içine girerek ilerlemeye devam eder. Binanın içinde Hunt'ın ekibi görüntüye gelir. Hunt binaya

dışardan girmeye çalışırken ekibi ona video ve telsiz kullanarak güvenlik konusunda bilgi verir.



**Görsel 45:** Ghost Protocol jenerik 13.kare

BMW 'nin teknoloji harikası elektrikli konsept otomobili fitille birlikte hızla ilerler. Gösterge: Otomobil, Düz Anlam: Hızla giden otomobil. Yan Anlam: Görevi tamamlamak için zamana karşı yarışan Ethan Hunt'ın her tür yeni teknolojiyi kullanması.



**Görsel 46:** Ghost Protocol jenerik 14.kare

Nükleer füzelerin uzaktan kontrol edilebildiği taşınabilir kumanda paneli havada uçuşan rusça belgelerle birlikte görüntülenir. Hendricks gülümser. Gösterge: İnsan, Düz anlam: Kötü adam, Yan Anlam: Kremlin'i bombalayarak ABD ve Rusya arasında nükleer füze krizi yaratan Rus terörist. Belgelerin Rusça olmasının yanında, çanta şeklindeki füze kontrol panelinin İngilizce olması ABD yapımı olduğu fikrini destekler. Belgelerin birden fazla olması, terör tehdidini destekleyen Rus kaynaklı birden fazla örgülle ya da kişiyle anlaşma yapıldığına işaret eder.



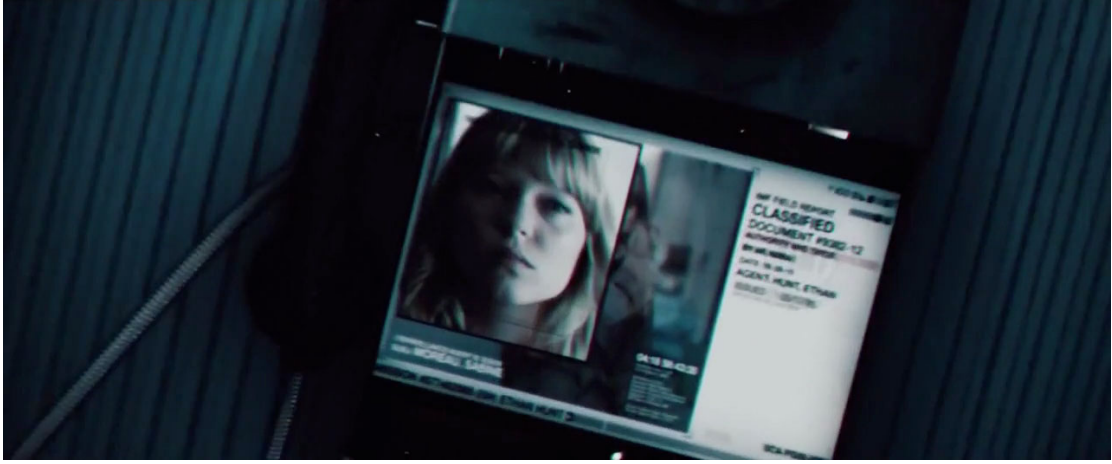
**Görsel 47:** Ghost Protocol jenerik 15.kare

Fitil yanmaya devam ederek sunucu bilgisayarların arasında ilerler. Ethan Hunt, Burj El Arab binasının dışından nükleer füze fırlatma kodlarının bulunduğu sunucu odasına erişmeye çalışmaktadır. Karşıtlıklar: Güvenli-tehlikeli, yasal-yasadışı, iç-dış, cesur-korkak, teknolojik-eskimoda. Tamamen uydu sinyali ve sayısal şifrelerle kontrol edilebilen füze sistemlerini Hunt'ın elle kapatmayı-engellemeye çalışması eski usül yöntemleri yücelterek sayısal sistemlerin ve internetin güvensizliğini vurgular.



**Görsel 48:** Ghost Protocol jenerik 16.kare

Ethan ve Benji Kremlin arşivlerine erişmek için kılık değiştirip Rus Askeri olurlar. Koridorda arkaplanda duran beyaz heykel gerçek Kremlin sarayında normalde Malachite Salonunda durmaktadır. Bu koridor sahnesinin Kremlin sarayında geçtiğine vurgu yapmak amacıyla bu heykelin bir benzeri koridora koyulmuştur.



**Görsel 49:** Ghost Protocol jenerik 17.kare

Kiralık suikastçi Sabine Moreau'nun kimliği görüntüye gelir. Gösterge: Kimlik kartı. Düz Anlam: Sabine Moreau'nun kimlik kartı. Yan anlam: Hendricks tarafından, Hanaway'i öldürüp füze fırlatma kodlarını çalması için kiralanan Fransız suikastçinin kimliğinin belirlenmesi. Kimlik kartına benzeyen bu görüntü aslında, Ajan Hunt'ın kamerasıyla havaalanında görülen Moreau'nun veritabanından kimliğinin sorgulandığı bilgisayar ekranıdır. Kameraya yaklaştıkça bir kimlik kartı gibi tutuşur ve yanarak yok olur. Fitol boyunca yanarak ilerleyen kıvılcımlar Ethan Hunt'ı temsil etmektedir. Moreau'nun Hunt'ın ateşinden kurtulamayacağını temsil edilir.



**Görsel 50:** Ghost Protocol jenerik 18.kare

Kamera Dubai çöllerinde ilerler. Gösterge: Çöl, Düz anlam: Dubai çölü, Yan Anlam: Ethan Hunt'ın Windstrom'u kovalarken kum fırtınasında kaybettiği, sonra aracındaki GPS sayesinde yerini tespit edip öldürdüğü yer. Çöl susuzluğun, kuraklığın, yakıcı güneşin ve yalnızlığın sembolü olarak ürkütücü bir mekandır. Görsel efekt süpervizörü John Knoll bu sahne için: "Çöldeki fırtına sahnesi Singapur'daki stüdyomuzda bilgisayar ile grafik kartı hızlandırıcılı bir simülasyon yazılımıyla yapıldı. Yazılım dilediğimiz şekilde hızla kum üretebiliyordu." (Knoll J. 2011 <http://www.awn.com>)



**Görsel 51:** Ghost Protocol jenerik 19.kare

Ajan Carter elinde video kamerayla görünür. Gösterge: Kamera, Düz Anlam: Kayıt yapan Ajan. Yan Anlam: Hanaway’i öldüren kiralık suikastçi Sabine Moreau’yu yakalamak için izleyen ve kayıt altına alan IMF ajanı Jane Carter. Carter jeneriğin sonuna yaklaştığımız bu karede kamerasını izleyiciye tutarak onları filmin bir parçası yapar. Bu aynı zamanda Moreau’nun bakış açısıdır. Carter’ın yüzündeki gülümseyen alaysı ifade Moreau’nun yakalandığından emin düşmanı küçümseyen bir ifadedir.



**Görsel 52:** Ghost Protocol jenerik 20.kare

Jenerik yanarak ilerleyen fitil görüntüsüyle devam eder. Yeraltın tüneline ateşlenmesiyle başlayan jenerik son olarak yönetmenin adının görünmesiyle, bağlı olduğu bombaya ulaşip tüneli patlatır. (Görsel 55,56)



**Görsel 53:** Ghost Protocol jenerik 21.kare

Tünel yeraltından iki veya daha fazla noktaya hızla bir şekilde ulaşmak için kazılır ve inşa edilir. Filmde ilk akla getirdiği şey hapisanedir. Hunt ve arkadaşlarının kaçmak için kullandığı tünel Ajan Hunt'ın genel olarak yöntemlerinin karanlık, gizli saklı, kestirme ama hep tehlikeli olduğuna işaret eder. Bu anlamıyla Hunt'ın tünelden kaçması onun için sıradan alışkın olduğu eylemlerdendir. Kaçış sahnesinin jenerikle sonuçlanmasıyla film kaldığı yerden devam eder.



### 2.2.3. Pacific Rim

**Türü:** Bilimkurgu

**Yapım Yılı:** 2013

**Yönetmen:** Guillermo Del Toro

**Jenerik Yaratıcı Yönetmeni:** Miguel Lee

**Yapım Şirketi:** Imaginary Forces

**Animatörler:** Ryan Summers, Eric Demeusy, Miguel Lee, Jae Namkung

**Tasarımcılar:** Miguel Lee, Jae Namkung, My Tran, Alejandro Lee.

**3B Modelleme:** Aamir Karim

**Kurgu:** Michael Radtke

**Kompozit:** Eric Mason

**Yapımcı:** Brian Butcher

**Teknik:** Jenerik tamamen 3 boyutlu animasyon tekniğiyle yapılmıştır.

**Tipografi kullanımı:** Yazılarda ünvan için Eurostile Extended Light, isimler içinse Eurostile Extended Black fontu majiskül şekilde kullanılmıştır. Yazıların etrafına robotların bilgisayar arayüzlerini çağrıştıran minik hareketli grafik öğeler eklenmiştir.

**Görsel kullanımı:** Filmdeki devasa uzaylı yaratıklar ve onlara karşı savaşan insan kontrolündeki robotların tamamı 3 boyutlu ama hareketsiz olarak görselleştirilmiştir. Kamera bunların aralarında dolalaşarak bazen detay bazen genel ölçeklerde görüntüler oluşturur. Jenerikteki atmosferin ve karakterlerin kısıtlanmış renk paletiyle sadeleştirilmiş stilize görünüşleri, filmin gerçekliğinden belirgin biçimde ayrılmıştır.

**Filmle ilişkisi:** Filmde ortaya çıkan dev yaratıklar ve onlara karşı üretilen insan yapımı dev robotların amansız mücadelesi, jenerikte kavganın en can alıcı yerinde zamanı durdurmuşçasına yumuşak biçimde bize sunulmaktadır. Filmdeki hızlı ve devasa aksiyona büyük bir tezat oluşturan kameranın bu karakterlerin arasında yavaşça dolaşıyor olması, bütün filmin sanat galerisinde bir heykel sergisi şeklinde yorumlanmış hali gibidir.

## Pacific Rim Jenerik Analizi:

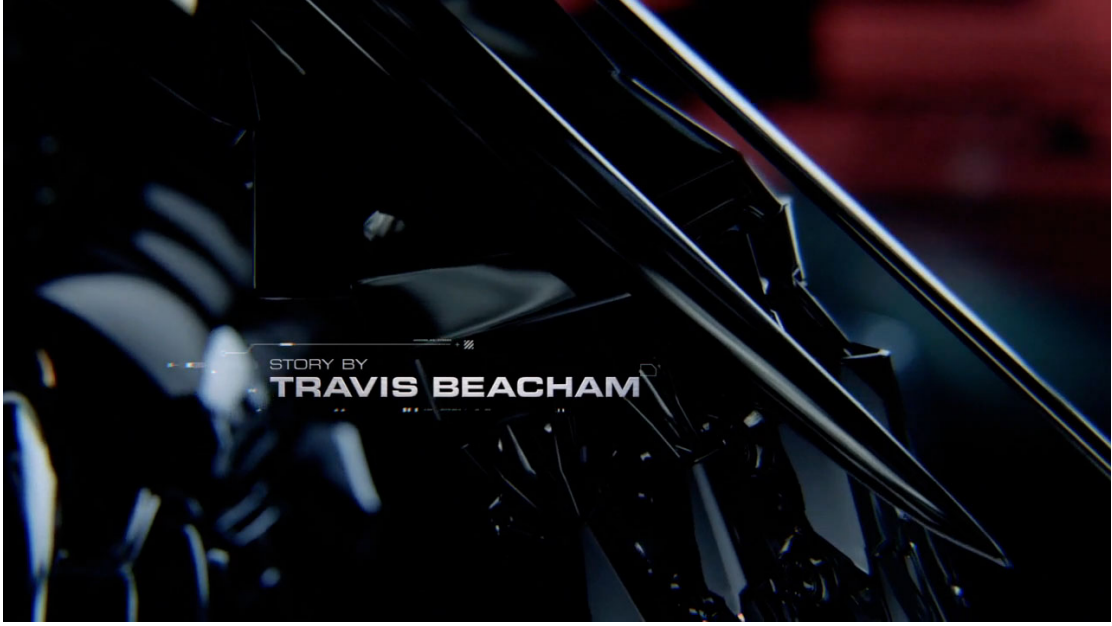


**Görsel 54:** Pacific Rim jenerik 1.kare



**Görsel 55:** Pacific Rim jenerik 2.kare

Jenerik robotlardan birinin detay görüntüsü ile başlar. Karanlık bir ortamda siyah metal parçalar henüz belirgin değildir. Nesnelere soyutlanmış derecede çok yakın ölçekte kamera kullanımı üst düzey teknolojiye sanatsal bir yorum olarak ele alınmıştır. Siyah renk karanlığı, bilinmezliği, geceyi ve derin deniz altını temsil eder.



**Görsel 56:** Pacific Rim jenerik 3.kare

Kamera başka bir robotun silahından detay gösterir. Genel olarak robotun şekli konusunda fikir vermese de bıçağa benzer formdan silah olduğu anlaşılır. Karanlık ortam, çok yavaş kamera hareketleri ve gerilim temalı müzik merak uyandırma konusunda başarılıdır. Siyahın yanında tercih edilen baskın ikinci renk olarak kırmızı, tehlikeyi, kanı, ateşi ve ölümü temsil eder.



**Görsel 57:** Pacific Rim jenerik 4.kare

Kamera uzaylı devasa yaratıklardan birinin detayını gösterir. Bunu diş yapısından anlamak mümkündür. Gösterge: Dişler, Düz anlam: Uzaylı yaratık dişleri, Yan Anlam: Tehlike, korku, saldırı, tehdit, istila. Dişler, her tür vahşi yaratık için düşmanı korkutmak, tehdit etmek amacıyla saldırıdan önce uyarı silahı olarak kullanılır.

Jenerik tasarımcısı bize yaratığın tamamını göstermeden önce dişlerini gösterir. Bu aynı zamanda uzaylıların büyük tehditi sona saklayarak önce uyarı niteliğinde daha küçük yaratıklar göndermesini temsil eder.



**Görsel 58:** Pacific Rim jenerik 5.kare

Tam görüntü yönetmeninin ismi ekrana geldiğinde objektife benzer bir robot detayı görüntülenir. Bu devasa robotlardan birinin gözüdür. Gösterge: Göz, Düz Anlam: Robot Gözü. Yan Anlam: Gözlemeleme, nöbet tutma, koruma, güvenlik. Karşıtlıklar: Robot-yaratık, göz-kamera, organik-sentetik, metal-kas, istila-savunma, insan-uzaylı, teknolojik-genetik. Robotlar canlı değil iki insan pilot tarafından kullanılan devasa makinalar olduğundan bu aslında bir göz değil kameradır.



**Görsel 59:** Pacific Rim jenerik 6.kare

Orta ölçek planda filmde robotlardan biri açıkça görüntülenir. Robotun kafasında bir ışık yanmaktadır. Gösterge: Işık, Düz Anlam: Aydınlatma, Yan Anlam: İleriye görme, düşünme, zeka, fikir. Karşıtlıklar: Aydınlık-karanlık, gece-gündüz, uzay-yeryüzü, ışık-gölge. Siyah ve kırmızı rengin, yani bilinmezlik ve tehlikenin hakim olduğu ortamda robotun sahip olduğu beyaz ışık, saflığı, dürüstlüğü ve güvenliği temsil eder. Aşırı derece alt açıdan çekim robotun büyüklüğü konusunda fikir verirken aynı zamanda onu varlık olarak yüceltir, kahramanlaştırır.



**Görsel 60:** Pacific Rim jenerik 7.kare

Robotlardan birinin yumruk şeklinde sıkılmış sağ el detayı görüntülenir. Gösterge: Robot, Düz Anlam: Yumruk, Yan Anlam: Güç, zafer, saldırı, koruma, egemenlik, insan yapımı. Yumruk gücün göstergesidir. Bütün o yüksek teknolojik yaratılışa rağmen robot insan gibi yumruklarını kullanarak dövüşmektedir. Bu insanın doğaya ve teknolojiye hakimiyeti ile insan gücünün geçerliliği ve güvenilirliğini temsil eder. Sağ el aynı zamanda İngilizcedeki ortak anlamından dolayı “Right Hand-Doğru El” i temsil eder. Haklı olan, doğru ve dürüst olan hep insandır. Kazanan da insan olacaktır. İncil’de Tanrı’nın sağ eli kavramı onun büyük gücüne işaret eder.

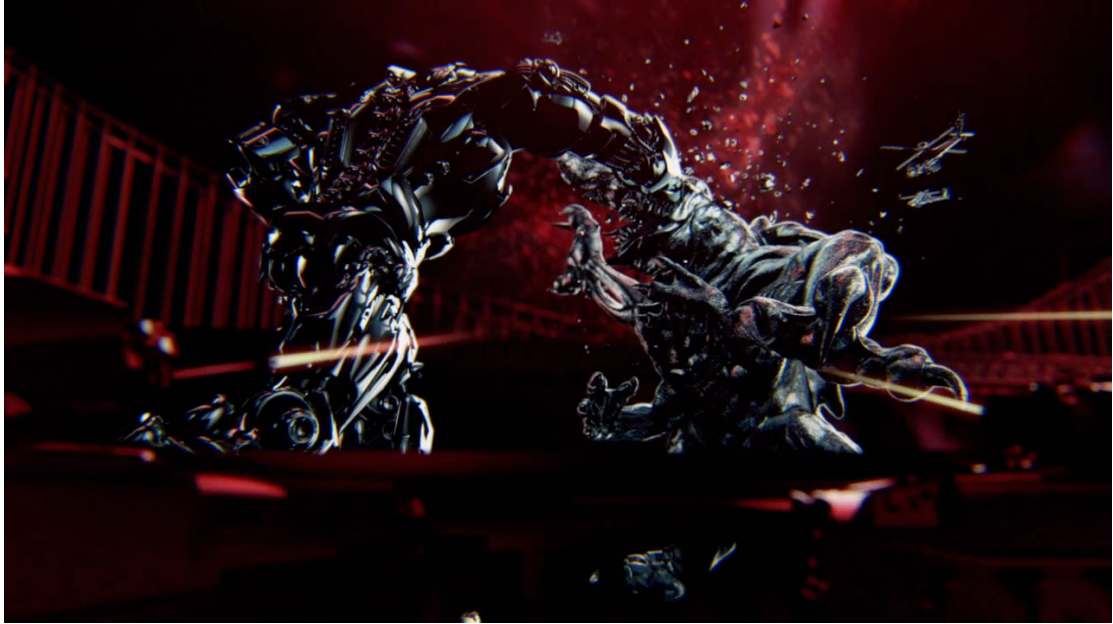
<http://biblehub.com/psalms/110-1.htm>

Bu bağlamda insanlar, duygusuz ve anti-medeni yaratıklar karşısında tanrı inancıyla avantajlı konumdadır.



**Görsel 61:** Pacific Rim jenerik 8.kare

Robotun yumruğunun yaratıklardan birinin yüzüne vurduğu an donmuş halde görüntülenir. Gösterge: Yumruk, Düz anlam: Yüze yumruk atmak, Yan Anlam: Yenmek, zarar vermek, püskürtmek, yoketmek, kazanmak. Metal etle çarpışınca kazanan metal olur. İnsanoğlu milattan önce Maden Çağında vahşi hayvanları avlamak ya da onlardan korunmak için metale şekil verip silah yapmayı öğrenmiştir. Gelecekte geçen bu hikayede değişen sadece silahların boyutu ve şeklidir. Yöntem ve düşman aynıdır.



**Görsel 62:** Pacific Rim jenerik 9.kare

Kamera geniş açıya geçtiğinde yumruk anını ve ilk kez robot ve yaratığın tamamını görürüz. Gösterge: Robot ve Yaratık, Düz anlam: Robot ve yaratığın kavgası, Yan Anlam: İnsanlığın uzaylılarla mücadelesi, teknolojinin genetikle savaşı, aklın-cehaletle savaşı. Karşıtlıklar: Güçlü-güçsüz, canlı-cansız, dünyalı-uzaylı, gelişmiş-ilkel. Sağ elin ve sağ yumruğun siyasette temsil ettiği sağ taraf toplumsal hiyerarşiyi, ırksal, dinsel, kültürel, sosyal ve ekonomik eşitsizliği kabul eder. İngilizcedeki sağ kelimesinin eş anlamlarından biri olan “Right-Hak” hakettiğini almak, herkesin hakettiğine sahip olması olarak yorumlandığında bu savaşın sonunda zafer insanların olacaktır. Film asker, bilim adamı, sanatçı ve politikacılar ve hep üstün nitelikli insanlar dışında kalan sıradan insanları senaryonun dışında bırakarak adeta bu sağ görüşü destekler. Adını Pasifik yani büyük okyanusa kıyısı olan büyük ülkelerden alan film Rusya, ABD, Japonya, Çin ve Avustralya’yı direnişin lideri yaparken, Afrika, Avrupa, Ortadoğu ve Güney Amerika’nın büyük bölümünü hikayenin dışında bırakır. Yine de Almanya’nın da senaryoda önemli bir rol oynaması ve direniş programının adının almanca olması hikayenin 2. Dünya savaşı ülkeleri üzerinden anlatıldığını göstermektedir.



**Görsel 63:** Pacific Rim jenerik 10.kare

Pilotlardan biri olan başrol oyuncusunun ismi yazıldığında, kullandığı robotun baş detayı görüntülenir. Gypsy Danger isimli robot filmin ana kahramanının kullandığı eski model bir robottur. Pilotların bulunduğu kafa bölümü aydınlık ve beyaz renktedir. Gösterge: Pilot kabini, Düz Anlam: Beyaz Işık, Yan Anlam: Umut, gelecek, masumiyet, dürüstlük, inanç, yol göstermek. Arka planda Jaeger Programının logosu görünür.



**Görsel 64:** Pacific Rim jenerik 11.kare

Robotların ait olduğu askeri birliğin armasının detay görüntüsü üstünde birliğini komutanını canlandıran oyuncunun ismi yazmaktadır. Gösterge: Arma, Düz Anlam: Kartal şeklinde Jaeger birliği logosu, Yan Anlam: Zafer, direniş, özgürlük, mücadele, ABD, bağımsızlık, egemenlik, güç. Kanatlarını iki yana açmış kartal sembolü ABD hava kuvvetleri ve hatta ABD nin ve özgürlüğün sembolü olan kartalı temsil eder. Ancak programın adının (Jaeger) Almanca avcı deniz kuşu anlamına gelmesi ve savaşın denizin içinde geçmesi, nazi kontrolündeki Alman ordusunun sembolü olan metal kartaldan esinlenmesi fikrini de destekler. Yine de Jaeger Programı'nda Almanya'ya ait bir robot yoktur.



**Görsel 65:** Pacific Rim jenerik 12.kare



Yaratıkları beyin dalgaları yoluyla iletişim kurarak onları yoketme konusunda fikir geliştiren profesörü oynayan aktörün adı, beyin dalgası bağlantı cihazının detay görüntüsü üzerinde görüntülenir. Gösterge: Beyin dalgası cihazı, Düz Anlam: Yaratıkların beyin dalgalarını okuma, Yan Anlam: Kontrol, istihbarat, hükmetme, ele geçirme. Bilim ve iki seçilmiş bilim adamı savaşı galibiyetle bitirmek için askeri gücün yanında kendini gösterir. Böylece savaşta kaba kuvvetin değil istihbaratın önemi vurgulanır.



**Görsel 66:** Pacific Rim jenerik 13.kare

Yaratıklardan elde ettiği kimyasallarla yasadışı uyuşturucu ticareti yapan eski moda mafya görünümülü Hannibal Chau'yu canlandıran aktörün ismi görüntüye geldiğinde onun bıçağının yaratık yumurtasına saplanmış halde detayını görürüz. Gösterge: Yumurta, Düz anlam: Uzaylı yumurtasını delerek yok etme, Yan Anlam: Soykırım. Dr. Newton Geiszler yaratıkların beyin dalgalarını onların stratejilerini önceden tahmin etmek adına kullanma fikrini ortaya atar. Deney yapmak için ihtiyacı olan yaratık beynini Hannibal Chau'dan tedarik eder. Yumurtaya saplanmış bıçak yaratıkları yenmekteki ilk adımı aslında Chau'nun attığını temsil eder. Yaratıkları yenmenin yolu onları daha doğmadan yok etmek, kaynağını kurutmaktır.



**Görsel 67:** Pacific Rim jenerik 14.kare

Yaratıklardan birinin kafa detayıyla jenerik devam eder. Yaratıklar zaman donmuş gibi hareketsiz olarak görüntülendikleri için korkunç olmaktan uzak adeta bir sanat eserine ya da tarihi bir anıya dönüşmüşlerdir. Arkaplandaki mavi renk yaratıkların kaynağının Pasifik okyanusunun dibi yani suyun altı olduğuna işaret eder.



**Görsel 68:** Pacific Rim jenerik 15.kare

Farklı yaratıklar ve robotlar kavga esnasında ardarda görüntülenir. Kamera çok yavaşça aralarında dolaşır. Başlangıçta soyutlanmış derecede belirsiz olan bu savaş artık açıkça seyirciye sunulmuştur. Filmin gidişatında da aynı şekilde baştaki

belirsizlikler zamanla ortadan kalkar. Düşmanın tam olarak ne olduğu ve ne kadar güçlü olduğu netleşir. Bilimin yardımıyla askeri güç zafere ulaşır.



**Görsel 69:** Pacific Rim jenerik 16.kare

Jaeger programının en güçlü üç robotu yanyana dururken filmin logosu görünür. Gösterge: Üç robot, Düz anlam: İnsan pilotlar tarafından kullanılan savaş robotları. Yan anlam: Birlik-beraberlik, dayanışma, zafer, hakimiyet, kazanan takım. Filmdeki lider robotlar Coyote Tango (Japonya), Crimson Typhoon (Çin), Gypsy Danger (ABD), Striker Eureka (Avustralya), Chernobyl Alpha'dır (Rusya). Ancak jenerik finalinde sadece, ABD, Çin ve Avustralya'ya ait üç robot görünür. Diğer robotlar savaşta yok olmuş bu üç robot ayakta kalmıştır. Sahnedeki kırmızı rengin yok olması tehdidin ortadan kalktığını temsil eder.

### 2.3. Türk Sinema Jeneriklerinin Göstergebilimsel Analizi

Bu tez çalışması için Türk sinemasından 100'e yakın jenerik çalışması incelenmiştir. Genel olarak Türk sinemasındaki eğilimin özel bir jenerik yaptırmaktansa filmin açılış sahnesi üstüne isimlerin yazılması şeklinde olduğu gözlemlenebilir. ABD'de oluşan sektördeki benzer biçimde Türkiye'de sadece jenerik tasarımı yapan stüdyolar ve sadece jenerik tasarımı yapan tasarımcılar bulunmamaktadır. Buna en büyük etkenin bütçe yetersizliği ve kısıtlı zaman olduğu düşünülse de seçilen örnekler Türk sinemasında hem gişede başarılı olmuş hem de eleştirmenlerden takdir görmüş yüksek bütçeli filmlerdir. İncelenen jenerikler arasından uluslararası ödüller almış bir çok Türk filmine jenerik tasarımı yapılmadığı isimlerin düz yazılar şeklinde verildiği görülmüştür. Bazı Türk filmlerine ise ön jenerik hiç yapılmamıştır. Direk başlayan filmin tüm künyesi filmin sonunda akan yazılarla verilmiştir. Seçilen üç jenerik örneği de başarılı ve yüksek bütçeli yakın dönem Türk sinemasından örneklerdir. Türk sinemasında en çok izlenen komedi ve dram türlerinden seçilmiştir. Üçünün de ortak noktası uyarılma değil sinema için yazılmış özgün eserler olmalarıdır. Diğer ortak noktaları filmlerin yapımcıları aynı zamanda başrol oyuncularını ve yönetmenleridir. Bu da istisnai derecede başarılı örnekler olmalarında en büyük etkendir. Diğer yanda filmin sonunda akan jenerikte ekipman kamyonlarının şoförlerinin bile isimleri yer aldığı halde jenerik tasarımcısının adının geçmiyor olması bu işin ne kadar önemsendiği konusunda fikir vermektedir.

Seçilen örneklerden Hokkabaz 2006 yılında 1 milyon 600 bin gişe yaparak hem seyirciden hem de eleştirmenlerden tam not almıştır. Filmin hem senaristi, hem yapımcısı hem de başrol oyuncusu olan Cem Yılmaz, ticari gişe filmi klişelerini takip etmek yerine Avrupa sinemasında görebildiğimiz örneklere benzeyen samimi bir yol filmiyle gişede büyük başarı elde ederek ezber bozmuştur. Jeneriğinde filmde bağımsız olarak, ana karakterlerin çocukluk görüntüleri video klip tarzında diyalogsuz olarak canlandırılmıştır. Bu yönüyle samimi ve güzel bir çalışmadır. Ancak özensiz ve tekdüze tipografi kullanımı jeneriğin değerini düşürmüştür.

İkinci jenerik örneği Vizonte, Türk komedi sinemasında klasikler arasına girmiş ve büyük gişe başarısı sonucunda devamı çekilmiştir. 80'lerde Türk sinemasını tehdit eden Türk televizyonunun ortaya çıkış hikayesini sinema filmi yapmak ironiktir ve Türk seyircisi tarafından beğeniyle karşılanmıştır. Yakın tarihimizden naif bir köy hikayesini eğlenceli biçimde anlatan film 2001 yılında 3 milyon 308 bin gişe yaparak o yılın rekorunu kırmıştır. Yılmaz Erdoğan filmi hem yazmış, hem yönetmiş, hem de başrolde oynayarak Türk sinemasında haklı bir yer edinmiştir. Filmin ana omurgasını oluşturan Türkiye'de yeni başlayan yayınları çekmeyen, bozuk sinyal gösteren televizyon fikri, jeneriğe taşınarak yazılarda bozuk televizyon etkisi yaratılmıştır. Jenerik için düşünülen bu güzel fikrin özensiz tasarımı ve tekdüze uygulaması sonucunda filme yakışmayan bir jenerik ortaya çıkmıştır.

Üçüncü jenerik yeni dönem Türk Sineması'nda bir milat sayılabilecek dünya izleyicisinin de takdirini kazanan Eşkuya filmidir. 2 milyon 568 bin gişe ile o tarihe kadarki Türk sinema tarihinde en yüksek hasılat yapan film olmuştur. Eşkuya filminin başarısı birçok yapımcıyı ve yönetmeni etkileyerek Türk sinemasının 90'lardan itibaren canlanması ve büyümesini sağlayan en önemli filmidir. Aynı zamanda "Medina Turgul DDB" reklam ajansının ortağı ve yaratıcı yönetmeni olan Yavuz

Turgul filmin hem yapımcısı, hem senaristi, hem de yönetmenidir. Diyalogsuz açılış sahnesinin üstüne isimlerin yazılması şeklinde oluşturulan jenerik yanlış bir tercih olmamasına rağmen bazı sahnelerde yazıların hatalı yerleşimi sahneyi olumsuz etkilemiştir. Hikayeye ve ana karakterle tamamen zıt sayılabilecek eski İngiliz yeraltı kaligrafisinden etkilenerek geometrik bir yazı biçimi olarak tasarlanan modern bir font seçimi nedeniyle de Dünya sinema tarihine geçmiş bir Türk filminin bilinçsizce tasarlanmış jeneriği olarak örnek teşkil eder.

### 2.3.2. Hokkabaz

**Türü:** Komedi, dram.

**Yapım Yılı:** 2006

**Yönetmen:** Cem Yılmaz

**Jenerik Tasarımcısı:** Bilinmiyor, jenerikte yer verilmemiş.

**Teknik:** Filmin görüntüleri üstüne tipografik uygulama.

**Tipografi kullanımı:** İsimler Ballantines Script Bold fontuyla yazılmış, filmin logosu aynı fontla yazılıp dalga şeklinde deforme edilmiştir.

**Görsel kullanımı:** Oyuncuların çocukluk döneminin canlandırıldığı filmin açılış sahnesi kullanılmıştır. Bunun dışında jeneriğe özel başka bir görsel kullanılmamıştır.

**Filmle ilişkisi:** Jenerik İskender'in kardeşini ve babasını, çocukluk döneminde gördüğümüz bu sahnelerle ana karakterin ilkokulda başarısız olduğunu ve sihirbazlığa küçükükten beri çok meraklı olduğunu anlatır. Sünnette gördüğü bir sihirbazdan etkilenerek gelecekte kendine bunu meslek edinecek olan İskender Tünaydın'ın trajikomik hikayesinin başlangıcı olan bu giriş sahnesi, aynı zamanda üstüne yazılar yazılınca jenerik haline gelmiştir.

### Hokkabaz Jenerik Analizi:



**Görsel 70:** Hokkabaz jenerik 1.kare

Jenerik eski bir sunnet düğünü görüntüleriyle başlar. Çocuklar eğlenirken fotoğrafçı foto çekmektedir. Gösterge: Düğün. Düz anlam: Sunnet düğününde fotoğrafçı, yan anlam: Hatıralar, gelenekler, çocukluktan delikanlılığa geçişe tanık olmak. Fotoğrafçı kameraya dönerek çekim yaparken izleyiciyi ana kahramanların yerine koyar onların bakış açısını gösterir.



**Görsel 71:** Hokkabaz jenerik 2.kare

Sünnet düğününde sihirbaz şapkadan tavşan çıkartır, çocuklar hayretle izlemektedir. Sihirbaz peş peşe el çabukluğuyla türlü numaralar yaparak izleyenleri şaşırtır. (Görsel 74,75) Gösterge: Sihirbaz. Düz anlam: Şapkadan tavşan çıkartmak. Yan anlam: Aldatmak, şaşırtmak, dolandırmak.



Görsel 72: Hokkabaz jenerik 3.kare



Görsel 73: Hokkabaz jenerik 4.kare

İllüzyonist izleyicileri eğlendirmek için çeşitli göz aldanması teknikleri kullanır. Ana karakter İskender'i canlandıran Cem Yılmaz da büyüünce bir illüzyonist olduğu halde, Özlem Tekin tarafından bir çok konuda aldatılmaktan kurtulamayacaktır. (Görsel 76)





**Görsel 74:** Hokkabaz jenerik 5.kare

Çocuk İskender sihirbazdan ve yaptığı numaralardan çok etkilenir. Onu merakla ve ilgiyle izler. Gösterge: Çocuk. Düz anlam: Çocuk İskender. Yan anlam: Saf, dürüst, hevesli, meraklı, kaybeden. İskender'in gözleri yüksek derecede bozuktur. Bu bağlamda görsel aldatmaya dayalı illüzyonistlik işi için çok uygun biri değildir.



**Görsel 75:** Hokkabaz jenerik 6.kare

İskender eve gidip öğrendiği basit numaraları babasına yapmak ister ama babası ilgilenmez, tersler. Diyalog olmadığı halde, bunun boş iş olduğunu düşünüp dersine çalışmasını söylediği davranışlarından anlaşılır.

Gösterge: Baba. Düz anlam: İskender'in babası, yan anlam: Despot, vatansever, asabi, mesafeli. Karşıtlıklar: Baba-oğul, sıkıcı-eğlenceli, ciddi-şakacı, kuralcı-gevşek, boş iş- gerçek meslek.



Görsel 76: Hokkabaz jenerik 7.kare

İskender evde kendi kendine basit numaraları çalışarak sihirbazlık öğrenmeye çalışmaktadır. Hayali büyüünce sünnet düğününde gördüğü adam kadar iyi bir sihirbaz olmaktadır. Buna çok fazla zaman ayırdığı için okulu ve derslerini aksatır.



Görsel 77: Hokkabaz jenerik 8.kare

Karne günü eve geldiğinde babası Sait şınav çekmektedir. Karneyi önüne koyduğunda babası çamaşır suyu kokusunu alır ve İskender'in zayıf olan notlarını silip geçer notlar yazdığını anlar ve çok sinirlenir. İskender sihirbaz olma hayali kursa da babasını bile kandıramamıştır. Gösterge: Karne. Düz anlam: Notları değiştirilmiş karne, Yan anlam: İskender'in gelecekteki mesleğinde ilk başarısızlığı, babasını kandıramaması, kendine güvenini kaybetmesi. Karşıtlıklar: Başarılı-başarısız, tembel-çalışkan, yalan-gerçek, ödül-ceza, kazanmak-kaybetmek.



**Görsel 78:** Hokkabaz jenerik 9.kare

Babası İskender'i cezalandırır ve oda hapsi verir. İskender ne kadar üzülse ağlasa da cezadan kurtulamaz. Hokkabaz logosuyla jenerik biter. (**Görsel 82**)



**Görsel 79:** Hokkabaz jenerik 10.kare

### 2.3.3. Vizontele

**Türü:** Komedi

**Yapım Yılı:** 2001

**Yönetmen:** Yılmaz Erdoğan

**Jenerik Tasarımcısı:** Bilinmiyor.

**Teknik:** Hareketli grafik.

**Tipografi kullanımı:** Filmin logosu dışında yazılar için Times fontu kullanılmıştır.

**Görsel kullanımı:** Zayıf sinyal alan televizyonda bozulan yazılar gibi 2 boyutlu canlandırmalar kullanılmıştır. Filmin kendisinden görüntüler ve jeneriğe özel başka bir görüntü kullanılmamıştır.

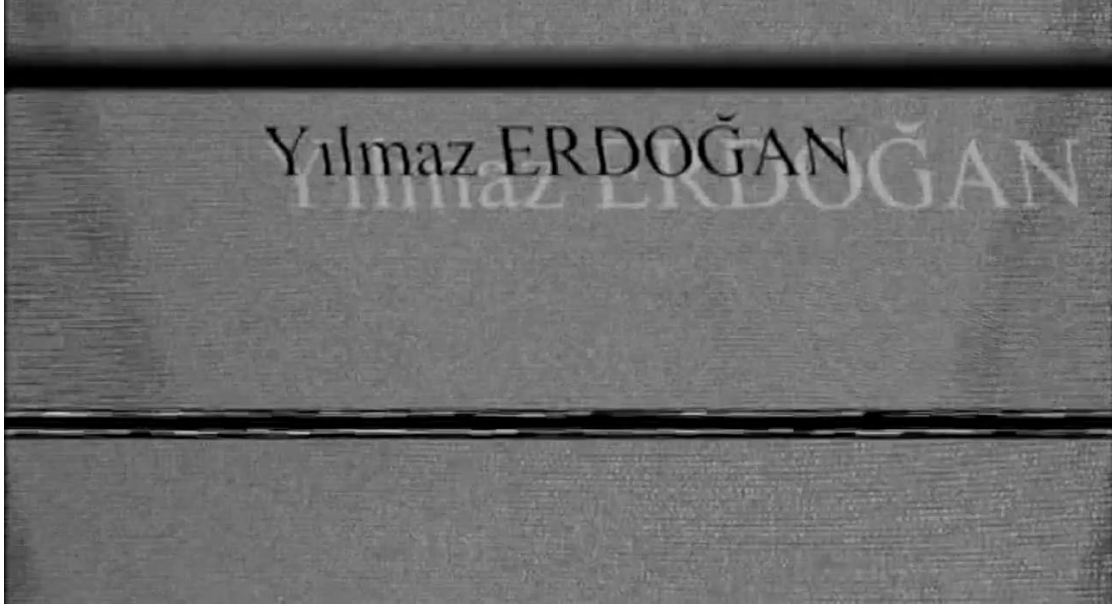
**Filmle ilişkisi:** Jenerik, köye yeni gelen ama bir türlü sinyal alamayan televizyonun etrafında dönen komedi hikayesini, bozuk sinyal görüntüsünde beliren yazılar şeklinde sembolize eder. Bozuk görüntü köydeki düzeni de bozmuştur.

#### Vizontele Jenerik Analizi:

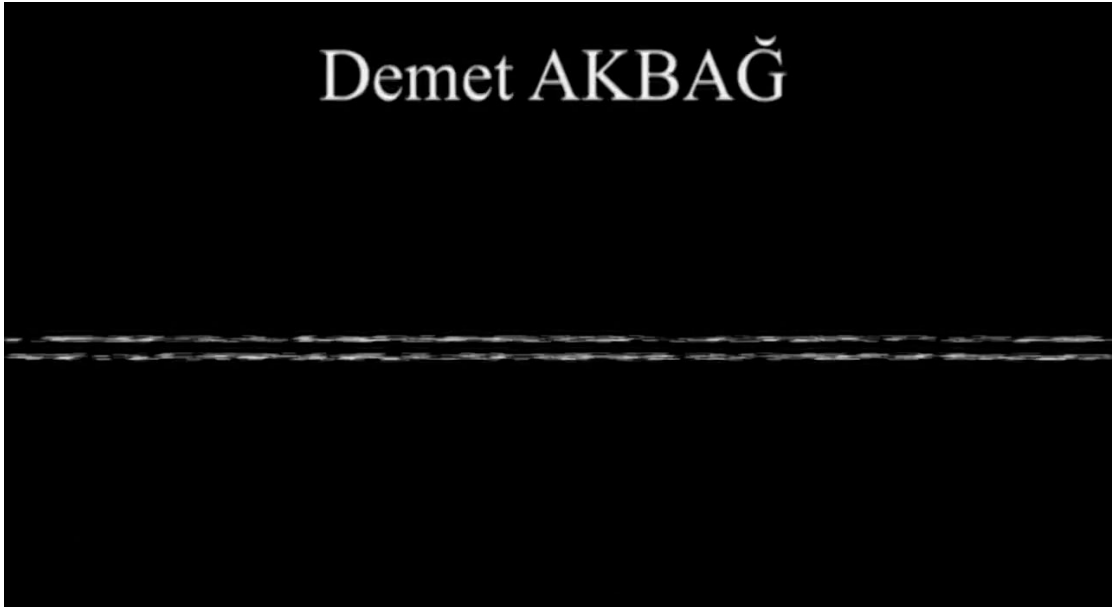


**Görsel 80:** Vizontele jenerik 1.kare

Logo görüntülenir. **(Görsel 83)** Bozuk yayın efektiyle isimler görünür. **(Görsel 84)**



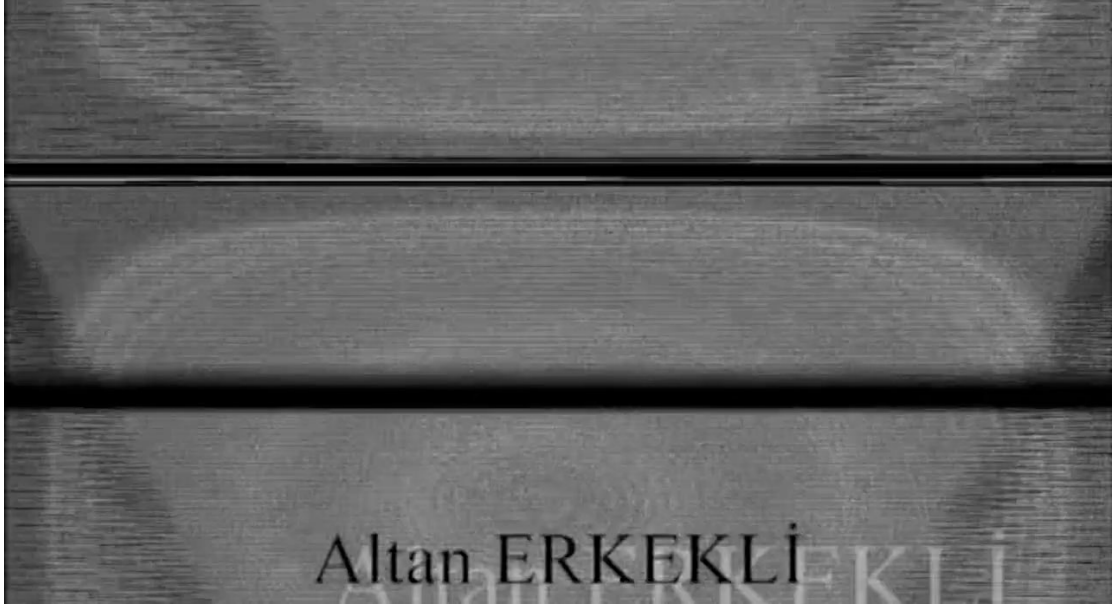
**Görsel 81:** Vizotele jenerik 2.kare



**Görsel 82:** Vizotele jenerik 3.kare

Bozuk anten ya da zayıf sinyal benzeri grafiklerle oyuncu isimleri ard arda görüntülenir.  
(Görsel 85,86,87,88)

Gösterge: TV yayını. Düz anlam: Bozuk yayın ya da düşük sinyal. Yan anlam: Köylüler ve akrabalar arasında iletişim kopukluğu, ilişkilerin zayıflığı ya da başarısızlığı, düzensiz hayatlar, televizyonun gelişiyse daha da bozulan ilişkiler.



**Görsel 83:** Vizontele jenerik 4.kare



**Görsel 84:** Vizontele jenerik 5.kare



**Görsel 85:** Vizontele jenerik 6.kare



**Görsel 86:** Vizontele jenerik 7.kare

Arka arkaya aynı efektle görünen yazılar bitince bozuk televizyon görüntüsü köydeki açık hava sinemasındaki filme geçiş yapar. Köylüler bir Türk filmi izlemektedirler. Gösterge: Sinema. Düz anlam: Açık hava sineması, yan anlam: Televizyonun henüz gelmediği köyde halkın tek eğlencesi.

### 2.3.4. Eşkiya

**Türü:** Dram

**Yapım Yılı:** 1996

**Yönetmen:** Yavuz Turgul

**Jenerik Tasarımcısı:** Hilmi Güver.

**Teknik:** Filmin görüntüleri üstüne tipografik uygulama.

**Tipografi kullanımı:** Filmin logosu için Trixie, diğer yazılar içinse Gill Sans Bold fontu, beyaz renkte siyah katı gölgeli olarak kullanılmıştır.

**Görsel kullanımı:** Filmin giriş sahnesi dışında jeneriğe özel başka bir görsel kullanılmamıştır.

**Filmle ilişkisi:** Son eşkiya Baran'ın hapisneden çıkıp köyüne gitmesine kadar süren filmin açılış sahnesi, filmin jeneriği olarak kullanılmıştır. Açılış sahnesinin en başında Baran'ın geriye kalan son eşkiya olduğuna dair bir not görülür.

#### Eşkiya Jenerik Analizi:



**Görsel 87:** Eşkiya jenerik 1.kare

Jenerik son eşkiya Baran'ın 35 yıl yattıktan sonra hapisneden çıkışıyla başlar. Kapı ve duvar beyaza boyanmıştır. Göstergeler: Hapishane, beyaz kapı, güneşli açık hava. Düz anlam: Bir yaz günü Viranşehir Cezaevi kapısı, yan anlam: Özgürlük, kurtuluş, temize çıkma, aklanma, arınma, saflık, yeniden doğuş.





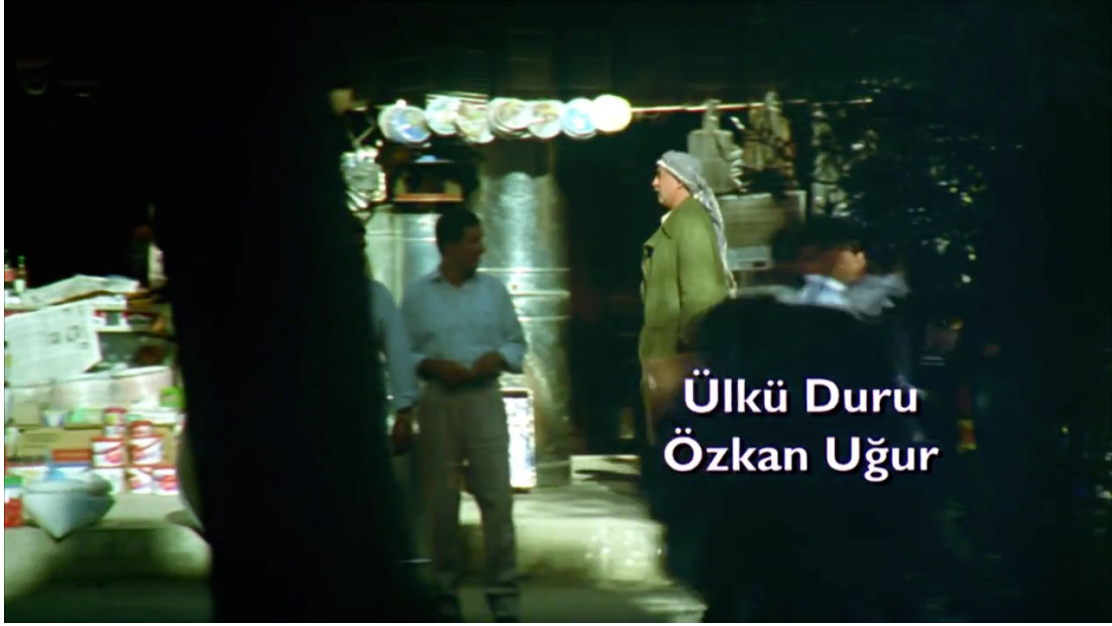
**Görsel 88:** Eşkıya jenerik 2.kare

Baran hemen bir otobüse atlayıp köyünün yolunu tutar. Önce hiç görünmeyen otobüsün yavaş yavaş yerden yükselerek ortaya çıkması, Baran'ın tutsak hayatından sıyrılıp gün yüzüne çıkışı için metafor olarak kullanılmıştır. Gösterge: Otobüs. Düz anlam: Memlekete dönen Baran, yan anlam: Tekrar halktan bir birey haline dönüp köklerine, evine ailesine, eski yaşamına, en önemlisi de Keje'ye dönmek için harekete geçen Baran.



**Görsel 89:** Eşkıya jenerik 3.kare

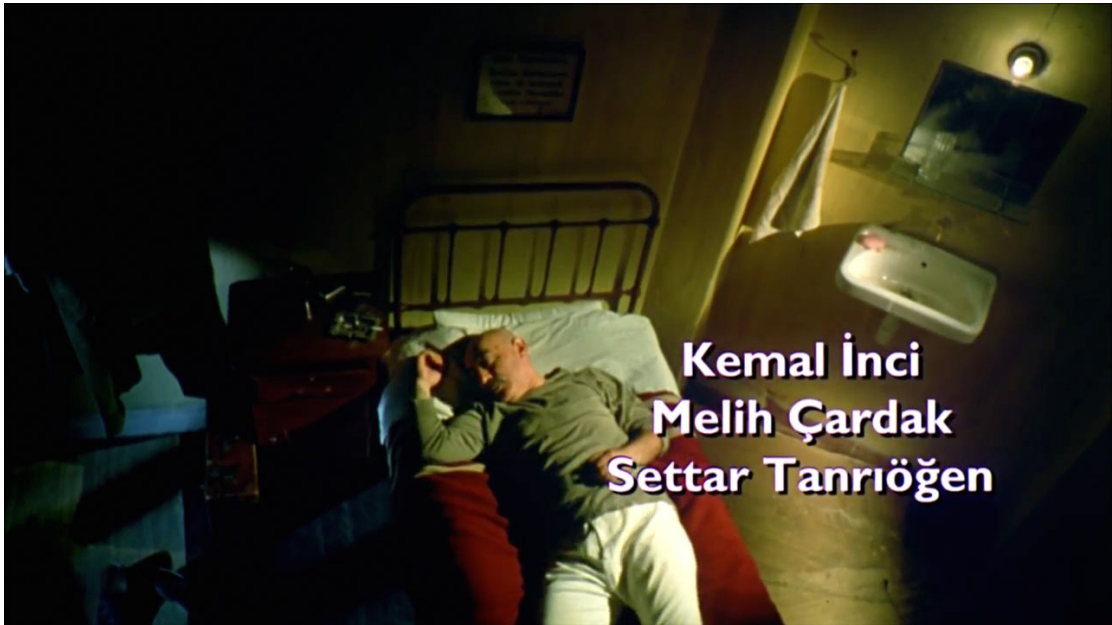
Baran otobüsün penceresinden 30 yıldır görmediği dağlara topraklara bakar. Özgür olduğu halde mutlu görünmez endişelidir. Otobüsteki yolcular Urfa ve Diyarbakır yöresinin karakteristik görünüşüne sahip Baran'ın Kürt vatandaşlarıdır.



**Görsel 90:** Eşkiya jenerik 4.kare

Baran önce Viranşehir'den memleketi Urfa'ya giderek köye gitmeden önce dinlenecek bir yer arar.

Gösterge: Urfa. Düz anlam: Güneydoğu Anadolu'da bir il. Yan anlam: Baran'ın vatani, toprağı, ait olduğu yer, memleket.



**Görsel 91:** Eşkiya jenerik 5.kare

Gece uyuyup sabah erkenden köyüne gider. (Görsel 94-95)



**Görsel 92:** Eşkıya jenerik 6.kare



**Görsel 93:** Eşkıya jenerik 7.kare

Fırat nehrinin mavi sularına ve güzel manzarasına bakar. Gösterge: Nehir. Düz anlam: Fırat nehri ve çevresi, yan anlam: Bolluk, Bereket, sulak toprak, rızık, hayat.



**Görsel 94:** Eşkıya jenerik 8.kare

Köye geldiğinde terkedilmiş boş evleri görür. Köyde kimse yoktur. Gösterge: Köy. Düz anlam: Boş köy, yan anlam: Kıtılık, hastalık, afet, terkediliş, yalnızlık. 35 yıl yattıktan sonra Baran'ın yalnızlığını tekrar hissetmeye başladığı an budur.



**Görsel 95:** Eşkıya jenerik 9.kare

Nehir kıyısına doğru ilerler. Baraj nedeniyle sular altında kalan evleri görür. Gösterge: Baran'ın evi. Düz anlam: Sular altında kalmış ev, yan anlam: Hatıraların kaybolması, memleket, yuva, yurt kavramının yokolması, aidiyetten yoksun olma. Karşıtlıklar: Doğu-batı, cahil-okumuş, yurtsuz-yerleşik, resmi-gayriresmi.

### 3. SİNEMA JENERİKLERİ VE GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI

#### 3.1. Amerikan ve Türk sinema jeneriklerinin görsel iletişim tasarımı bağlamında karşılaştırılması

##### 3.1.1. Jeneriklerde tipografi kullanımı

**Skyfall:** Yoğun semboller ve peşpeşe değişen imgelerin yarattığı çok renkli sahnelerden belirgin şekilde ayrılan, isimlerin rahatlıkla okunmasını sağlayan Futura fontu tercih edilmiştir. Koyu renklerin hakim olduğu jenerikte çoğunlukla beyaz renkte dişi yazılar kullanılmıştır. Yazıların açık renkli görüntülerin üstüne denk geldiği sahnelerde koyu renkle yazılarak okunurluğu korunmuştur. Futura fontu serifsiz modern bir yazıtipi olarak filmin dönemine ve ana karakterin yaşam tarzına uygun sayılabilir. Yine de tasarımcı aksiyon türünde önemli bir yeri olan ve İngiliz milliyetçiliğini belirgin şekilde taşıyan filmle yazıtipi birebir ilişkilendirmektense olabilecek en sade fontlardan birini tercih ederek dikkati imgelere çekmeyi tercih etmiştir.

**Ghost Protocol:** Filmin hızlı ve güçlü temposuna birebir hizmet ederek, hızla başlayıp aynı hızla geçip giden jeneriğe oldukça uygun Acura Bold fontu kullanılmıştır. Poster türündeki fontun kalın ve eğik biçimi filmin sert ve hızlı akan yapısına uygun şekilde Nascar ya da MotoGP gibi yarışları çağrıştırır. Araba ve motorsiklet yarışları için hazırlanan grafiklere baktığımızda ekstra kalın ve italik yazı tiplerinin kullanılması gelenek haline geldiği görülmektedir. Filmde de çok yüksek tempoda geçen bir araba takip sahnesi ve finalindeki heyecanlı motorsiklet kovalama sahnesi fontun tercih edilme nedenini açıklar. Acura'nın spor bir araba markası olması fontu daha anlamlı kılmaktadır. Yazıya 3 boyutlu derinlik verilip, parlak bir materyalle kaplanarak belirdiği sahnenin ışığından etkilenmesi sağlanmıştır. Filmin logosunda kıvılcıklar, duman ve parçalanma efektleri kullanılarak logo filmdeki aksiyonun bir parçası haline getirilmiştir.

**Pacific Rim:** Filmin logosu ve isimler için tasarımcılar benzer tipte iki öneride bulunmuşlar, yönetmen bunlardan Eurostile fontunu tercih edince hem jenerikte hem de afişlerde bu font kullanılmıştır. Ünvanlar için Light, isimler için Black tercih edilmiştir. Yazılara 3 boyut verilip krom materyalle kaplanarak filmdeki robotlarla ilişkilendirilmiştir. Yazıların üzerindeki minik hareketli grafik öğeler, robotların arayüzündeki grafikleri çağrıştırarak, filmin geleceğe ait yüksek teknolojisini ve bilim kurgu konseptini desteklemektedir. Sadece büyük harflere sahip Microgramma fontundan geliştirilerek Aldo Novarese tarafından tasarlanan Eurostile fontunun kenarları yuvarlanmış kare formu, 1960'lardaki televizyon tüplerinden esinlenilmiştir. Buna bağlı olarak 1960-70 arası bilimkurgu film ve dizilerinde sıkça kullanılarak bir klasik haline gelmiştir.

**Hokkabaz:** İsimler için Ballantines Script Bold fontu kullanılmış, filmin logosu dalga şeklinde deforme edilmiştir. Sarı ışıklı bir efektle oluşup kaybolmaktadır. Yazılar görüntüde hep alt bölümde görüntüleri kapatmayacak şekilde konumlandırılmıştır. Yazıların altına ve üstüne logoyu çağrıştıracak şekilde süsleme amaçlı dalga şeklinde grafik öğeler eklenmiştir. Işıklı efekt illüzyon gösterilerinin ışıklı sahne dünyasını çağrıştırır. Yazıların sürekli görüntünün alt bölümünde aynı yerde görünmesi süslü bir

altyazı havası yaratmış ve görüntülerle ilişkilendirilmediği için tek düze kalmıştır. Dalga şeklinde deforme edilen logonun harf araları düzensizleşmiştir.

**Vizontele:** Logo ekstra kalın bir font deforme edilerek elde edilmiştir. İsimler için Times New Roman fontu kullanılmıştır. Düşük ya da bozuk sinyal efektiyle yazılar hareketli olarak bozulmuştur. Başlangıçta iyi bir fikir olan bozma efekti jenerik süresince hiç değişmeden sürekli aynı şekilde tekrarlanınca tek düzeleşmiş ve değerini kaybetmiştir.

**Eşkiya:** Filmin logosu için Trixie, diğer yazılar içinse Gill Sans Bold fontu, beyaz renkte siyah katı gölgeli olarak kullanılmıştır. Trixie klasik bir daktilo yazısındaki etkileri taşıyan kendiliğinden şekli bozuk bir fonttur. Filmde daktilo ya da daktilo ile yazılan bir resmi belge veya mektuba dair bir durum olmadığı için Trixie'nin tercih nedeni filmde bir duruma işaret etmesi değil, bozuk formundan dolayı eski gibi görünmesi olabilir. Gill Sans Bold fontu ise ingiliz kökeni ve modern geometrik formuyla son eşkiya Baran ve Baran'ın Tarlabası'nda geçen trajik hikayesi için uygun bir seçim değildir.

### 3.1.2. Jeneriklerde görsel kullanımı

**Skyfall:** Soğuk renklerden oluşan bir paleti tercih edilmiştir. Soluk turkuaz, mavi ve gri tonlar, baskın olan siyah renklerle uyumlu biçimde kullanılarak filmin karanlık atmosferini aynen jeneriğe taşımaktadır. Bazı sahnelerde buna tam zıt olarak kırmızı ve sarı tonlar siyah ve yeşil gibi koyu renklere güzel bir kontrast yaratarak, uzun sayılabilecek jeneriği tekdüze olmaktan kurtarmıştır. Bazı sahnelerde bütün sahnenin kırmızı ya da mavi gibi tek bir tona indirgenmesi hatta bazı sahnelerin neredeyse siyah beyaz olacak kadar renksizleşmesi jeneriği oldukça stilize eden ve filmin gerçekçiliğinden ayıran cesurca bir yorumdur. Jenerikte filmde hiç bir sahne kullanılmaması ve bağımsız bir prodüksiyon ile gerçekleşmesi tasarımcıyı filmin kendisinden daha sürreel sahneler yaratmak konusunda özgürleştirmiştir. Ayrıca gerçek çekimden daha fazla bilgisayar animasyonu kullanılması jeneriği çıplak gözle görülemeyecek, gerçek bir kamerayla çekilemeyecek fantastik görsellerle güçlendirmiştir. Jeneriğin net mesajlar vererek filmin hikayesini anlatmak gibi bir amacı yoktur. Bunun yerine filmde çok farklı alışılmadık bir görsel dil tercih ederek Bond'un bilinçaltını göstermektedir.

**Ghost Protocol:** Filmin en önemli mekanları ve karakterleri açıkça gösterilmeden çok kısa sürelerle, hızlı bir biçimde, sürekli yanarak ilerleyen fitil ile birleştirilerek kullanılmıştır. Mekandan mekana bağlantılar kurmak için bilgisayar animasyonları ve geçiş efektleri kullanılmıştır. Bütün görseller yanan fitilin bombaya ulaşana kadar aldığı yol süresince kısa kısa gösterildiği için izleyiciye film hakkında net bir fikir vermemektedir. Yanan fitil dışında özel bir sembol ya da metafor kullanmak yerine tasarımcı filmdeki sahneleri ve karakterleri yorumsuz olarak kullanmayı tercih etmiştir. Renk paletinde, jenerik filmin gerçekliğini taşır, abartılmış renkler kullanılmamıştır. Yeraltının karanlığı ve onun içinde yanıp giden sarı fitil renk tezadı zaman zaman deniz altının ve gökyüzünün maviliği ile de güzel bir renk ve ton uyumu sağlamaktadır.

**Pacific Rim:** Tasarımcılar filmin görsel efekt ve animasyonlarını yapan stüdyodan robotların ve yaratıkların 3 boyutlu modellerini alarak, orjinal renkleri ve dokularını silip, oldukça stilize ve kısıtlı bir renk paleti kullanarak karakterlere filmde çok farklı bir yorum kazandırmışlardır. Jenerik kırmızı, lacivert ve siyah renk tercihiyle karmaşık karakterlerin daha net seçilmesini sağlamıştır. Tamamı bilgisayarda yaratılmış 3 boyutlu animasyonlar jeneriği oluşturur. Canlı çekim kullanılmamıştır.

**Hokkabaz:** Ana karakterlerin çocukluk anıları diyalogsuz video klip tarzında canlandırılmıştır. Eski gibi görünmesi için video sarartılmış ve görüntünün kenarlarına yumuşak siyah bir çerçeve eklenmiştir. Jenerik filmde sahneler içermemektedir. Bir sünnet düğünü hatıra videosu gibi filmde bağımsız biçimde çekilmiştir. Ana karakterlerin genel mizaçları ile tembellik, beceriksizlik gibi çocukluktan kalma alışkanlıklar konusunda espirili ipuçları vermektedir.

**Vizontele:** Eski karasal yayınlarla çalışan tüplü televizyonların anteni yayını alamadığında oluşan karlı görüntü jenerik boyunca yazılarla birlikte kullanılmıştır. Bunun dışında filmde bir görüntü içermemektedir. Efektin sürekli aynı biçimde tekrarlanması jeneriğin etkisini kaybetmesine neden olmuştur. Siyah beyaz tercihi doğal olarak Türkiye'deki ilk yayınların bu şekilde olmasından kaynaklanır.

**Eşkya:** Baran'ın hapisten çıkıp köyüne ve sonrasında İstanbul'a gidişini gösteren diyalogsuz açılış sahnesi filmin jenerik görsellerini oluşturur. Bunun dışında jeneriğe özel herhangi bir çekim ya da grafik çalışma yapılmamıştır. Yönetmen açılış sahnesinde biçimiyle ve kurgusuyla filmde ayrı bir görsel dil yaratmaya çalışmamış, isimleri sahnelerin üstüne direk yerleştirmeyi tercih etmiştir.

### 3.1.3. Jenerik ve filmin ilişkisi

**Skyfall:** Karakterin ruh halini sembolik imgelerle yansıtmaya çalışan jenerik filmin genel atmosferiyle benzeşmektedir. Bununla birlikte yoğun aksiyon dolu bir film olmasına rağmen, jenerikte sürekli birbirine dönüşerek, birbirinin içinden geçerek akıp giden sahneler sayesinde, karakterin romantik ve karmaşık ruh hali bir rüya havasında gösterilmiştir. Jeneriğin hikayesi Bond'un suya düştüğü andan itibaren bilincinin olmadığı bu kısa zaman diliminde geçen bir hayal şeklinde tasvir edilmiştir. Bu tasvir filmdeki olayların ipuçlarını barındırdığından, seyirciyi meraklandırmak konusunda başarılıdır.

**Ghost Protocol:** Jenerikte filmde önemli sahneler ve karakterlerin görüntüleri seçilerek jenerikte animasyonlarla birleştirilerek kullanılmıştır. Ancak bunların birleştirme yöntemleri ve hızlı akıcı kurgusu sayesinde filmin yüksek aksiyonlu karakterini direk yansıtabilmektedir. Serinin ikonu haline gelmiş yanarak ilerleyen fitil, görüntüleri birbirine bağlayıcı bir öge olarak sürekli kameranın önündedir. Görüntüler yüksek teknolojiyi temsil eden arayüz grafikleri ve uydu görüntüleri ile desteklenmiştir. Bu da teknolojik hızlı bir aksiyon filminin başladığını seyirciye belirgin biçimde hissettirir.

**Pacific Rim:** Tamamı 3 boyutlu animasyonlardan oluşan jenerikte oyuncuların görüntülerine yer verilmemiştir. Bunun yerine savaş esnasındaki devasa robotlar ve yaratıkların karşılaşma anları oldukça sadeleştirilmiş ve yavaşlatılmış şekilde

görselleştirilmiştir. Tasarımcılar yarattıkları bu sanal atmosferle, filmin karanlık ama savaştaki ateş gücünden dolayı sıcak, savaşın su içinde ve su altında geçmesi nedeniyle hem de soğuk ortamını başarılı biçimde canlandırmıştır.

**Hokkabaz:** Jenerik ana karakterlerin çocukluk dönemini gösterdiği için filmin asıl hikayesine bir hazırlık sahnesi gibi çekilmiştir. Komedi türünün daha jenerikte belirgin şekilde kendini hissettirmesi seyirciyi eğlenceli bir deneyime hazırlamakta başarılıdır. Henüz film başında karakterler ve olaylar konusunda çok bir fikre sahip olmayan izleyici film ilerledikçe jenerikte olayların nedenlerini kolayca anlayacaktır. Karakterlerin geçmişini başarılı şekilde gösteren jenerik özel bir grafik ya da animasyon çalışması kullanmadan filmin genel tonunda ilerleyen eğlenceli bir giriş halinde çekilmiştir.

**Vizontele:** Türkiye’de televizyonun ilk ortaya çıktığı yıllarda kırsal kesimde yayının izlenememesini komik bir hikayeye anlatan filmin jeneriği de köye geldiği halde yayını alamayan televizyon görüntüsü olarak canlandırılır. Çok basit bir uygulama tercih edilmiş olsa da filmle direk ilgili bir jenerik olarak iyi bir fikir olarak kabul edilebilir.

**Eşkîya:** Jenerik olarak kullanılan filmin açılış sahnesi Baran’ın neden İstanbul’a geldiği sorusunun cevabını vermektedir. Hapisten çıktığında köyünün baraj suları altında kaldığını görünce, eski aşkı Keje’yi aramak ve intikamını almak amacıyla İstanbul’a gider. Yönetmen hikayesini Baran’ın eşkıya olduğu yıllar yerine hapisten çıktığı günümüzde başlatır. Bu yönüyle film bir geçmiş dönem filmi olmaktan çıkıp güncel bir hikaye olarak anlatılmıştır. Baran’ın hayatını dağda geçirmiş bir köylü olarak büyük şehre ilk geldiğindeki yabancılığı ve gelişen dünyadan kopuk hali filmin dram kadar komedi yönünü de ortaya çıkartmaktadır.

### 3.1.4. Kamera kullanımı ve biçem

**Skyfall:** Jenerik bildiğimiz anlamda zaman, mekan ve boyuttan bağımsız biçimde çok belirgin bir sürreal anlatım biçimiyle yaratılmıştır. Bunun sonucu olarakta başrol oyuncusunun canlı çekimleri dışındaki bütün sahneler, animasyon ve görsel efekt teknikleriyle bilgisayarda üretilmiştir. Bu tekniğin verdiği özgürlük sayesinde tasarımcı adeta bir yönetmen gibi çalışarak, jeneriği James Bond’un baygınlığı sırasındaki bilinçaltı gösterisine çevirmiştir. Kanların kalbe ve sonra kafatasına dönüşmesi, gökyüzünden düşen silahların mezar taşlarına dönüşmesi, bondun kafatası şeklinde bir delikten içeri girmesi gibi sahneler bu sürreal biçimi destekleyen örnekler olarak gösterilebilir.

**Ghost Protocol:** Yanarak giden fitil fiziksel kurallara uygun olmayacak biçimde seyirciyi alıp gökyüzüne, çöle ve denizaltına götürür. Bu yönüyle jenerik filmin gerçekliğinden biraz koparak kendi görsel dilini yaratır. Kesintisiz ilerleyen kamera hareketi bilgisayarda mekanların arka arkaya birleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Fitil yanarak ilerlerken bomba patlamadan hemen önce hissedilen gerilim, sürekli ileri doğru ilerleyen kameranın hızla mekandan mekana atlamasıyla, kurguda da yaratılmaya çalışılmıştır.

**Pacific Rim:** Karakterlerin donmuş gibi hareketsiz duruşu ve sadece kameranın aralarında dolaşarak oluşturduğu bu yumuşak hareketler, renk paletindeki sade



yorumu kamera kullanımına da taşımıştır. Yoğun şiddet ve çok hızlı savaş sahnelerine sahip film jenerikte bunun tam zıttı bir kamera ve kurgu biçimi ile zamanın sanki durduğu, kameranın çok yavaş dolaştığı romantik bir seyirliğe dönüşmüştür. Kımıldamadan duran yaratıklar ve robotlar sanat galerisindeki büyük heykeller gibi sürekli alt açıdan çekilerek yüceltilmiştir. Yönetmen Guillermo Del Toro'nun fantastik filmleri bir sanat biçimi olarak görüp sıradan aksiyon hikayeleri olarak ele almaması jeneriğin sahip olduğu bu biçime kaynak oluşturmuştur. Genel karanlık ve ağır atmosfer yine yönetmenin 'kara sinema' yaklaşımını destekleyerek jeneriği modern kara bir bilimkurgu gösterisine dönüştürmüştür.

**Hokkabaz:** Geçmişten bir sünnet düğünü hatırası videosu gibi gösterilen jenerik özellikleri sarartılmış ve bilgisayarla çizikler eklenmiştir. Görüntünün kenarlarındaki koyu çerçeve eski model kameraların zaafı olarak geçmiş döneme ve eskiye işaret eder. Bu eski film ya da kamera özelliklerinin aslında günümüzde geçen filmin hatıralara değer veren yönünü yansıtmakta başarılıdır.

**Vizontele:** Jenerik bilgisayar ortamında yaratılmıştır. En basit haliyle bozuk televizyon görüntüsünü taklit ederek oyuncuların ve anahtar ekipteki insanların isimlerini veren zayıf bir uygulamadır.

**Eşkriya:** Ana karakterin karanlık ruhuna tam zıt şekilde film neredeyse tamamen gün ışığında çekilmiş ve sahnelerin büyük bölümü sokaklarda ya da terasta açık havada geçmektedir. Baran'ın sadece hesap sormak ve hesaplaşmak için sıkıntılı zamanlarda mecburen girdiği kapalı ortamlar (örneğin Keje'nin İstanbulda yaşadığı ev ve Demircan'ın deposu) onun cezaevinde uzun süre kalmasından kaynaklanan kapalı mekan fobisini ortaya çıkarmaktadır. Yönetmen Baran'ın bu özelliğini filmin büyük bölümünü açık havada ve gündüz çekerek destekler. Jeneriği oluşturan açılış sahnesinin tamamı da gündüz çekilmiştir. Hatta Baran'ın gece otelde yatakta yatarken görüldüğü sahnede odanın ışığı açıktır. Filmdeki bu kapalı alan ve karanlıkta kapatılma korkusundan kaynaklanan durum, jenerikten itibaren bilinçli olarak kullanılmış bir sinematografik tercihtir.

## 4. JENERİK TASARIMI UYGULAMA ÇALIŞMALARI VE ANALİZİ

### 4.1. Tarkan Viking Kanı

**Türü:** Tarihi aksiyon

**Yapım Yılı:** 1971

**Yönetmen:** Metin Erksan

**Teknik:** 3 boyutlu animasyon

**Tipografi kullanımı:** Filmin logosu için Benguiat Bold, fontu okunurluğu artacak şekilde düzeltildikten sonra 3 boyutlu metal etkisi verilerek kullanılmıştır. İsimler içinse Constantine fontu tamamı büyük harflerle kullanılmıştır. Yazıların renkleri her sahneye uyacak şekilde hareketli olarak değiştirilmiştir. Baş harfler özellikle büyütülmüştür.

**Görsel kullanımı:** Jeneriğin tamamı 3 boyutlu animasyon olarak üretilmiş, gökyüzü ve bulutlar için hazır videolar kullanılmıştır.

**Filmle ilişkisi:** Jenerikteki objeler ve sahneler ana karakterleri ve önemli olaylar için metafor olarak kullanılmıştır. Filmin hikayesini ya da sadece ana karakteri anlatmak yerine ana karakterler arasındaki ilişkiler ve filmdeki önemli durumların değişimleri sembollerle yorumlanmıştır.

#### Tarkan Viking Kanı Jenerik Analizi:



**Görsel 96:** Tarkan jenerik 1.kare

Jenerik filmin logosuyla başlar. 2. yüzyılda Hun türklere latin alfabesi kullanmamıştır ancak logo için 3. yüzyılda Roma imparatorluğunda latin eserlerin başlıklarında rastladığımız yazı biçimlerini andıran çift ağırlıklı, tırnaklı, kalın Benguiat Bold fontu kullanılmıştır. Yazının malzemesi için kılıç, hançer gibi ateşte dövülerek

şekillendirilen eski silahların malzemesinden esinlenilmiştir. Eskitilmiş metal yazılar ve ateşle desteklenen karanlık zindan benzeri ortam, Hun ve Çin imparatorluğu ile vikingler arasında yüzyıllar süren savaşların karanlık ve ürkütücü atmosferini temsil etmektedir. Arkaplandaki şekilsiz taş duvar Tarkan'ın esir olduğu zindanı temsil eder.



**Görsel 97:** Tarkan jenerik 2.kare

Hun bayrağında olmamasına karşın kurt kafası sembolü Hunlar ve Tarkan için bir sembol olarak kullanılmıştır. Tarkan kemer tokasında ve boynundaki madalyonda kurt kafası sembolü taşımaktadır. Deliorman'a göre: " Kurt, eski Türk kültüründe "at" ile birlikte en önemli yer tutan hayvandır. Türkler kendilerinin kurt soyundan olduklarına, seferlerde kendilerine kurdun yol gösterdiğine inanmışlardır. Türkler, güçlü ve saldırgan bir hayvan olan kurdu kendilerine simge olarak seçtikleri gibi, komşuları da onları kurttan türemiş saldırgan karakterli insanlar olarak tanımışlardır." Türk Kültüründe Bozkurt, Deliorman A., 2009.



**Görsel 98:** Tarkan jenerik 3.kare

Güçlü bir rüzgarla şişmiş vaziyette görünen ahtapot desenli yelken, Viking imparatorunu devirip yerine geçecek olan Toro karakterini canlandıran oyuncunun ismi ile görüntüye gelir. Bu aslında bir viking sembolü değildir ancak düşmanı cezalandırmak için bir ahtapot kullanan asi Viking savaş liderini temsil eder.



**Görsel 99:** Tarkan jenerik 4.kare

Atif Kaptan'ın canlandırdığı Viking Kralı Gero, Toro tarafından tahtından indirilip ahtapot'a yem edilir. Yere düşüp yuvarlanan miğfer yıkılan kralı ve krallığı temsil eder. Arkada yanmakta olan 3 meşale krallığın kurtuluşu için umut olacak Tarkan, Ursula ve Atilla'nın kızı Yonca Hatun'u temsil eder.



**Görsel 100:** Tarkan jenerik 5.kare

Tahta geçen Toro, ülkeye kan, yıkım ve ölümden başka bir şey getirmez. Seferden dönen Gero'nun kızı Ursula'nın ayakları altına, ölen kralın kafatasını atarak onunla dalga geçer ve Ursula'yı da babası gibi öldürmeye karar verir. Görüntüde karanlık fırtınalı bulutlar ülkenin üstündeki Toro egemenliğini, yerdeki kafatasları da Toro'nun kurbanlarını temsil eder. Viking kralının miğferini takmış kafatası ise ölümün kralını yani Toro'yu temsil eder. Ölüm ve yıkıma neden olan Toro'nun kendi de ölüme yakın durmaktadır.



**Görsel 101:** Tarkan jenerik 6.kare

Çin imparatorluğunu temsil eden ejderhalı bayrak yavaş yavaş kana bulanıp üstündeki renkli ejderha siyaha dönüşür. Seher Şeniz'in canlandığı Çin Prensesi Lotus ve yanındaki suikastçileri Tarkan'a önce dostça yaklaşır ama sonra Vikingler'le birlikte

Tarkan'ı öldürme ve Hun İmparatoru Atilla'nın kızı Yonca hatunu kaçırma planları ortaya çıkar. Siyah renk Lotus'un karanlık planlarını, kan ise döktüğü kan ile gerçek yüzünün ortaya çıkışını ifade eder. 2. ve 3. Yüzyılda kullanılan Çin bayraklarında ejderha figürü kullanıldığına dair bir kaynak yoktur. Buradaki ejderha figürü Prenses Lotus'u temsil etmektedir.



**Görsel 102:** Tarkan jenerik 7.kare

Yonca Hatunu kurtarmaya çalışırken Toro'nun esiri olan Tarkan'ı ahtapota yem olmaktan Fatma Belgen'in canlandırdığı Yonca Hatun ve Gero'nun kızı Ursula kurtarır. Orjinal eserde cezalandırma aracı olarak Çin İmparatorluğunu temsil eden Ejderha kullanılmıştır. Ancak sinema filminde teknik imkansızlıklar yüzünden onun yerine ahtapot kullanılarak Çinliler yerine Vikingler'le ilişkilendirilmiştir. Ürkütücü görüntüsüne rağmen beslenmek dışında bir canlıya saldırmayan bu yaratık Toro'nun elinde insan yiyen bir infaz aracına dönüştürülmüştür.

Deepak Somaji Sawant'a göre: "*Ahtapot'un temsil ettiği kavramlar akıcılık, hareket, esneklik, yaratıcılık olarak tanımlanabilir. Ahtapot suyun içinde mükemmel şekilde hareket eder ve su onun şeklini alır. Bu şekilde, esnekliği, uyum sağlamayı ve yaratıcılığı sembolize eder.*" <http://www.slideshare.net/DeepakValkum045/animal-symbolism-meaning-of-the-octopus>

Bu özellikleriyle ahtapot farkında olmadan hizmet ettiği Toro'nun diktatör, katı ve sert yapısına tam zıt bir durumdadır.



**Görsel 103:** Tarkan jenerik 8.kare

Çin Prensesi Lotus, Atilla'ya karşı kullanmak amacıyla kızı Yonca Hatun'u esir alır onu kurtarmaya çalışan Tarkan'da Lotus'la işbirliği yapan Toro'nun ordusuna esir düşer. Karanlıkta sallanan zincirler Tarkan'ın ve Yonca Hatun'a eşlik eden tüm Hun'luların esaretini temsil eder.



**Görsel 104:** Tarkan jenerik 9.kare

Tarkan esir haldeyken Lotus'un işkencelerinden Kurt sayesinde kurtulur ve Lotus ile suikastçilerini öldürür. Düşüp kırılan Sai bıçakları Lotus'un ve dolayısıyla Çin imparatorluğunun Tarkan karşısında yenilgisini temsil eder. Arkaplandaki çin bayrağındaki yılan deseni, işkence aracı olarak zehirli yılanları kullanan Lotus'u temsil eder. Sai bıçak ya da hançere benzeyen Çinlilere özgü geleneksel bir silahtır. Kenarlarındaki parçalar düşmanın bıçağı ya da kılıcını sıkıştırarak bertaraf etmeyi

sağlayan etkili bir saldırı ve savunma silahıdır. Ancak filmde Lotus'un kullandığı Sai'lerin ucu düz sivri değil dalgalı bir şekle sahip olan Kris adlı hançere benzetilmiştir. " Kris hançeri, Endonezya Java halkının en ünlü etnik savaş bıçağıdır. Kökeni MS 1360'lara dayanır." <https://krisenergy.com/company/historykris/> Jenerikteki bu bıçaklar orijinal Sai formu kullanmak yerine filmdekine sadık şekilde görselleştirilmiştir.



**Görsel 105:** Tarkan jenerik 10.kare

Tarkan'ın başka bir filmine de ismini veren Mars Kılıcı bu filmde Dev Orso'nun elindedir. Toro'nun askerleri Ursula'yı ahtapota atınca Dev Orso onu kurtarmak amacıyla kılıcı ahtapota fırlatır ama başarılı olamaz kılıç suyun dibinde kaybolur. Tanrısal güce sahip olduğu rivayet edilen, eline geçiren kişiyi zafere götürme yeteneği olan Mars kılıcı bir hayal ürünüdür. Bu yüzden jenerikte filmdekine göre daha gösterişli ve detaylı bir şekilde görselleştirilmiştir. Dev Orso'nun Mars kılıcını ahtapota fırlatarak başarısız olması kılıcın sadece onurlu ve güçlü bir savaşçı komutanın elinde işe yarıyor olmasından kaynaklanmaktadır. Mars kılıcının Sezgin Burak'ın yarattığı Tarkan evrenindeki hikayesi, onurlu bir kahramanın kayaya saplanmış bu kılıcı çekip çıkarması ve kılıcın onu zafere taşıması şeklindedir. Micha'ya göre: "İngiliz edebiyatında bu efsane Kral Arthur'un Excalibur kılıcına mal edilmiş olsa da kayaya saplı olan kılıç efsanesinin aslı, Viking tanrısı Odin'in Barnstokkr ağacına sapladığı Gram adlı kılıcı Sigmund adlı kahramanın çekip çıkartması şeklindedir." (Micha, A. Merlin: roman du XIIIe siècle, 1979.)





**Görsel 106:** Tarkan jenerik 11.kare

Denizin dibinde kaybolan Mars Kılıcı, kötülüğün galip geldiğini ve iyilerin umutlarının yok olduğunu temsil eder. Filmin sonuna doğru Tarkan kılıcı suyun dibinden çıkartıp Toro'yu öldürmek için kullanacaktır.



**Görsel 107:** Tarkan jenerik 12.kare

Jeneriğin son sahnesinde Tarkan Kurt'la beraber tepeden doğmakta olan güneşe bakmaktadır. Düşman yenilmiş, zafer Türk'lerin olmuştur. Güneş geleceğe güvenle bakmayı temsil eder. Bu poz filmin daha en başında Yonca Hatun'un "Arkamda koskoca bir Türk ordusu var diye" işaret ettiği tepeden onlara bakan Tarkan'ın görüntüsüdür. "Bozkurt'un Türk destanlarındaki, dolayısıyla Türk Milleti'nin inanışlarındaki rolü üç şekildedir: Ata olarak Bozkurt, Rehber olarak Bozkurt, Kurtarıcı olarak Bozkurt. Bozkurt'tan türemiş olmak inancı Türklere uzun zaman

boyunca büyük bir gurur, emniyet ve geleceğe güvenle bakma duygusu vermiştir." Türk Kültüründe Bozkurt, Deliorman, 2009.

Kurt, bozkurt'un ata, rehber, kurtarıcı görevlerini kurtlar tarafından yetiştirilen Tarkan ile paylaşır.

### 4.3. Susuz Yaz

**Türü:** Dram

**Yapım Yılı:** 1964

**Yönetmen:** Metin Erksan

**Teknik:** Fotoğraf, video ve hareketli grafik ile karışık teknik.

**Tipografi kullanımı:** İsimler için Lumberjack Rough fontu bozularak büyük harflerle kullanılmıştır. Baş harfler özellikle büyütülmüştür. Ünvanlar için Marcelle Script fontu küçük harflerle kullanılmıştır.

**Görsel kullanımı:** Filmden sahneler içermeyen ancak olayları ve karakterleri temsil eden metaforlara uygun referans fotoğraf ve videolar birleştirilerek hareketlendirilmiştir.

**Filmle ilişkisi:** Jenerik ana karakterlerin metafor objeler ve filmdeki önemli olayların sade ve sembolik görsellerinin birleşmesinden oluşturulmuştur. Bir yandan ana karakterlerin özellikleri gösterilirken diğer yanda filmin kısa bir özeti sunulmuştur. Filmin kendinden hiç bir görsel kullanılmamıştır. Çocukluk fotoğrafları aynı döneme ait temsili fotoğraflardır.

#### Susuz Yaz Jenerik Analizi:



**Görsel 108:** Susuz Yaz jenerik 1.kare

İzmir Urla Bademler köyünde yaşayan çiftçiler çocukluktan beri arkadaşlardır. Birlikte büyüdüleri ve okula gittikleri için geleneksel köy hayatında yardımlaşmak ve paylaşmak çok olağan bir davranıştır. Birlik ve beraberlik duygusu, çocukluk fotoğraflarıyla ifade edilmiştir.



**Görsel 109:** Susuz Yaz jenerik 2.kare

Osman ve Hasan iki kardeştir. Çocukluk fotoğrafında Osman'ın sırtını duvara yaslanmış olması büyüme sağlamcı ve otoriter yapıda bir adam olacağını. Hasan'ın yaslandığı cami penceresi hem onun abisine göre daha inançlı biri olacağına, kul hakkı, paylaşım, hak-hukuk, adalet gibi kavramlara daha duyarlı bir adam olacağına işaret eder. Pencerenin kafes şeklindeki yapısı aynı zamanda Hasan'ın ileride abisi uğruna düşeceği cezaevine de göndermedir.



**Görsel 110:** Susuz Yaz jenerik 3.kare

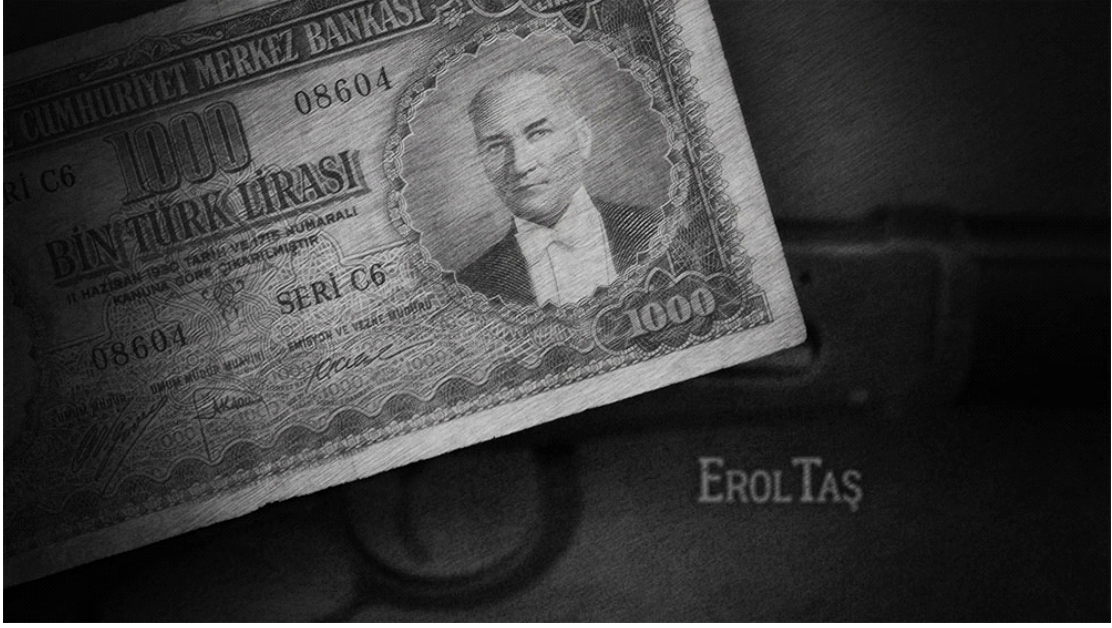
Kurak bir tarla manzarasında 3 ağaç görüntüsü üstüne filmin adı yazılır. Siyah beyaz görüntü üstünde yazı sarı olarak kullanılmıştır. Bu renk sığağı, yaz mevsimini ve güneşi temsil eden uyarıcı bir renktir. Font olarak temelde klasik tırnaklı forma sahip

ancak kuraklığın etkilerine maruz kalma fikrini destekleyen, şekli ve dokusu bozulmuş "Lumberjack-Rough" fontu kullanılmıştır. Üç ağaçtan soldaki tamamen kurumuş ve yapraksız büyük olan Osman'ı temsil eder. Bir dalıyla yanındaki narin küçük ağacı taciz eder gibi görünmektedir. Küçük ağaç Bahar'ı temsil etmektedir. Sağda onlardan uzakta yalnız duran ağaç ise hapse girmiş olan Hasan'ı temsil etmektedir.



**Görsel 111:** Susuz Yaz jenerik 4.kare

Erol taş'ın canlandığı Osman karakteri, sorunlarını kaba kuvvetle hatta silahla çözmeyi benimsemiş ilkel, cahil bir köylüdür. Kendi toprağı içinden çıkan köydeki su kaynağı aslında tüfeklerinin yanında en büyük silahıdır. Silah, su ve para birleşince Osman'ın kanunu hiçe saymasına neden olan gücünü oluşturur. Görselde o dönemlerde kullanılan bir tüfek modelininin yakından detayını görürüz.



**Görsel 112:** Susuz Yaz jenerik 5.kare

Osman'ın paraya, kazanca, çıkara olan düşkünlüğü suyu köyle paylaşmadığı için kendi ekininin bolca sulanması sonucunda iyi mahsül elde ederek, herkesten çok para kazanmasına neden olmaktadır. Görüntüde 1960'lı yıllarda kullanılan Bin Türk Lirası banknotu kullanılmıştır. Tüfek ve banknot Osman'ın köye karşı gücünü ve avantajını temsil etmektedir.



**Görsel 113:** Susuz Yaz jenerik 6.kare

Beyaz arkaplanda berrak ve sakin şekilde hareket eden su görüntüsü, Hülya Koçyiğit'in canlandığı Bahar'ın saflığını, masumiyetini ve kadınlığını temsil etmektedir. Toprak için su ne anlam ifade ediyorsa, kadınsız bir şekilde yaşayan Osman için de Bahar o anlama gelmektedir. Susuz yaz filminde susuz kalan toprak,

karısı öldüğü için kadınsız kalan Osman karakteri için ana metafor olarak kullanılmıştır. Bu anlamda Osman'ın film boyunca bütün çabası, suyu kendine saklayıp toprağını beslemenin yanında, kardeşinin karısı Bahar'ı bir şekilde elde etmek için yapacakları olacaktır.



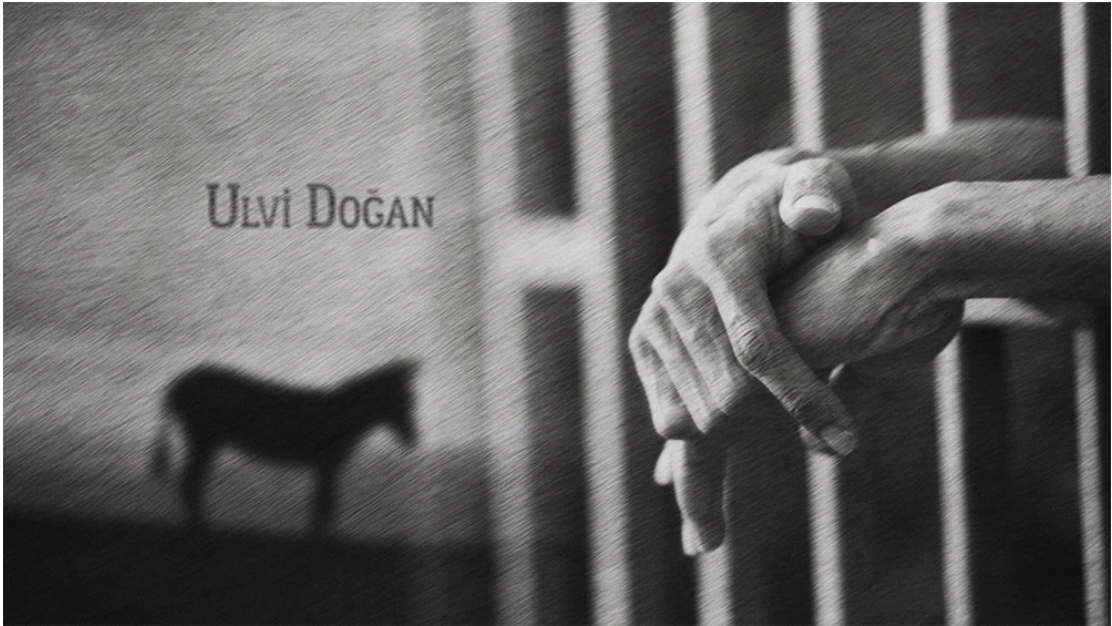
**Görsel 114:** Susuz Yaz jenerik 7.kare

Osman, Bahar'ı elde etme planları yaparken on nasıl açılacağı konusunda emin değildir. Bu yüzden tarlasındaki korkuluğu Bahar'ın yerine koyarak onunla Bahar'mış gibi konuşur, dil döker, aşkını ilan eder. Osman gerçek Bahar'ı elde edene kadar korkuluğu Bahar'ın yerine koyarak prova yapar. Korkuluk objesinin asli görevini düşündüğümüzde Bahar'ın masumiyetinin, sadakatinin, direncinin de kötülüğü uzaklaştırmak adına ne kadar başarılı olabileceğini tahmin edebiliriz. Korkuluk kargaları kaçıtır ama bir süre sonra kargalar onun cansız olduğunu farkettiğinde ekine zarar vermekten geri durmazlar.



**Görsel 115:** Susuz Yaz jenerik 8.kare

Osman'ın iki eşiği vardır. Filmin ilk sahnesinde, akan suyu engellemek için yaptığı kapakların malzemesini taşımaktadır. Osman'ın kardeşi Hasan'ı canlandıran oyuncunun isminin belirttiği bu karede ise eşek silüeti Hasan'ı temsil etmektedir. Abisinin kararları ve emirleri altında ezilen, büyüğüne olan saygısından, doğru olduğuna inanmadığı halde suyu kapatma kararına ne kadar dirense de boyun eymek zorunda kalmıştır. Osman'ın adam yerine koymadığı tarlada çalışan kimliksiz bir işçi gibi davrandığı kardeşi Hasan zorba abisini bir yük gibi taşımaktadır.



**Görsel 116:** Susuz Yaz jenerik 9.kare

Önce birbirine kavuşmuş vaziyette görüntüye gelen eller Hasan'ın itaatkarlığını ve zayıflığını temsil etmektedir. Ellerin ardında beliren kafes görüntüsü, Hasan'ın abisini



kurtarmak adına yaptığı en büyük fedakarlık olan cinayeti üstlenip hapse girmesini ifade etmektedir. Bu Osman'ın Hasan'a yüklediği en ağır yük olmanın yanında Bahar'ı elde etmek için de mükemmel bir fırsattır.



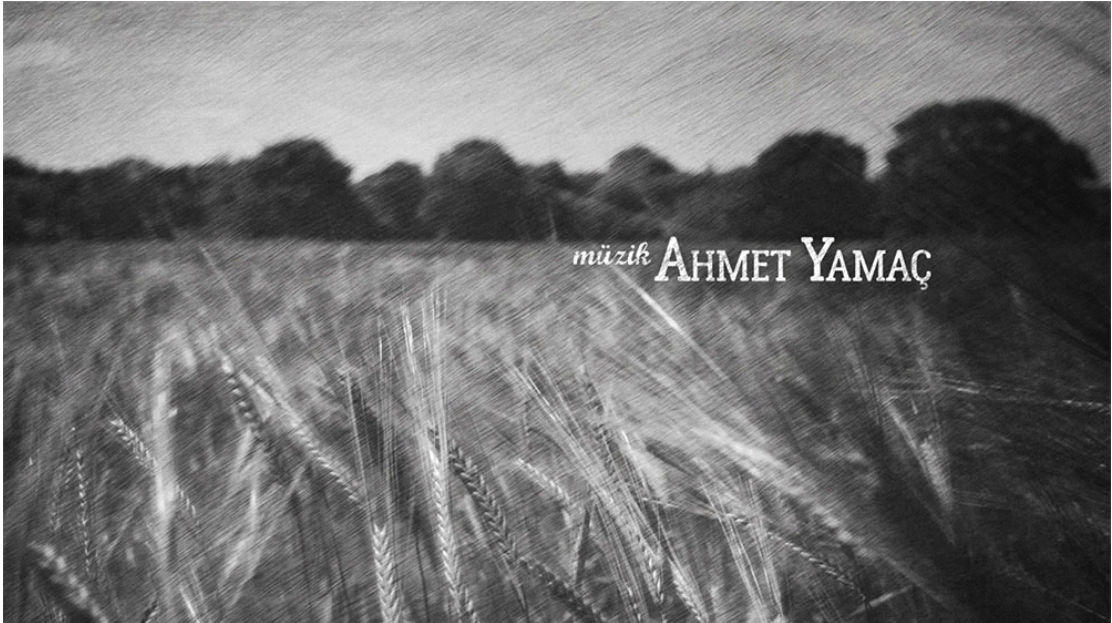
**Görsel 117:** Susuz Yaz jenerik 10.kare

Köylülerin içinde Osman'a en cesurca karşı gelebilen ve onların lideri sayılabilecek Veli'yi canlandıran oyuncunun ismi görüntülendiğinde eski bir daktiloda şu yazı görünür: " Köylüler tarafından ortaklaşa kullanılmakta olan suyun duruşma sonuna kadar gene ortaklaşa kullanılmasına mahkememizce ihtiyat tedbiri olarak karar verilmiştir." Veli, suyu paylaşmak istemeyen Osman'a karşı hakkını yasal yollarla arayıp bir avukat yoluyla dava açar ve suyun önündeki engelleri kaldırır. Filmde bu cümle sesli olarak avukat tarafından okunur ama daktiloda yazılı olarak görünmez. Daktilo görseli Veli'nin yasal olmayan yollara başvurmak zorunda kalmadan önceki kanuna uydun davranışını temsil eder.



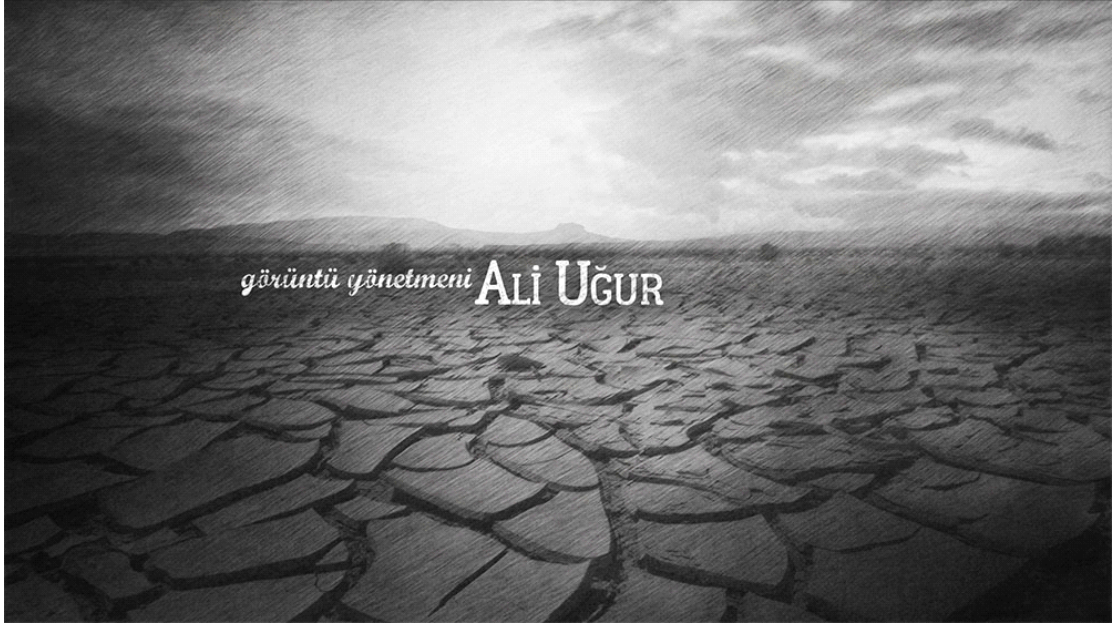
**Görsel 118:** Susuz Yaz jenerik 11.kare

Mahkeme kararıyla suyun açılmasına rağmen Osman kanunu hiçe sayarak suyu tekrar kapatır. Bunun üzerine kanunu takmayan Osman'ı korkutmak isteyen Veli onun köpeğini tüfekle vurup öldürür. Köpek korumayı temsil ettiği kadar dostluğu ve sadakati de temsil eden insana çok yakın bir hayvandır. Veli Osman'ın köpeğini öldürmesi, aralarındaki dostluğu, komşuluğu ve iyi niyetten oluşan sabrı da geri dönüşü olmayacak biçimde yok etmiştir.



**Görsel 119:** Susuz Yaz jenerik 12.kare

Suyu sadece kendi toprağına hapseden Osman'ın tarlasında ekinler kavurucu sığa rağmen güzel yetişmektedir.



**Görsel 120:** Susuz Yaz jenerik 13.kare

Ancak bunun yanında köyün geriye kalan tüm tarlaları susuzluktan kurumuş ve ekinler yok olmuştur. Ekinlerin rüzgarda salınan hareketine karşın kurumuş toprağın sabitliği ve durağanlığı, köylülerin çaresizlikten ciddileşmesini, köyün büründüğü ürkütücü sessizliği temsil eder. Buna paralel olarak Osman'ın Bahar'a olan arzusu kardeşinin karısı olması düşüncesiyle onu germekte ve yiyip bitirmektedir.



**Görsel 121:** Susuz Yaz jenerik 14.kare

Görüntüde yapraktan akan tek bir damla Osman'ın suyu tamamen kestiği ve köylünün sabrının tükendiğini temsil eder.



**Görsel 122:** Susuz Yaz jenerik 15.kare

Osman'ın zorbalığına karşı tahammülü kalmayan köylüler gece suyu kesen kapakları patlatınca Osman ve Hasan tüfeklerle peşlerine düşerler. Osman karanlıkta düşünmeden rastgele ateş ettiği için köylülerden biri vurulup ölür. Görüntüdeki kuru temiz toprak saflığı temsil ederken üstüne akan kan bunu yoketmiştir. Osman ve Hasan yakalanır ve mahkemeye çıkar.



**Görsel 123:** Susuz Yaz jenerik 16.kare

Hasan abisini korumak için, yaşı küçük olduğundan dolayı daha az ceza alacağını düşünerek suçu üstlenir. Cinayetten 7 yıla mahkum olur ve abisinin yerine hapse girer. Yargıç tokmağı Hasan'ın hüküm giymesini temsil eder.



**Görsel 124:** Susuz Yaz jenerik 17.kare

Hasan hapisten Bahar'a bir sürü mektup yazar ancak Osman aralarını bozmak için mektupları saklar, yırtıp atar ve Bahar'a vermez. Birikmiş okunmamış mektuplar görüntüsü, Bahar'ın umudunun azalmasını ve yalnızlığını temsil eder. Sonunda Osman, Hasan'ın hapiste öldüğünü söyleyip umudunu yokeder ve kol kanat germe bahanesiyle Bahar'a sahip olur.



**Görsel 125:** Susuz Yaz jenerik 18.kare

Hasan genel af ile hapisten erken çıkar, Osman'ın Bahar'ı kandırdığını öğrenir ve köye gidip kavga ederek onu herkese kapattığı kendi su kanalında boğarak öldürür. Susuzluktan boğularak ölmüş balık görseli Osman'ı temsil eder. Toprağı öldüren şey susuzluktan, Osman'ı öldüren şey kadınsızlığı olmuştur. Diğer tüm isimler renksiz beyazken, yönetmenin adı da filmin adı gibi sarı renkte kullanılmıştır.



## 5. SONUÇ

Seçilen örnekler üzerinde yapılan detaylı analizlerin sonucunda görüldüğü üzere Türkiye’de sinema için jenerik tasarımının yeterince gelişmemiş olmasındaki en önemli etken sanılanın aksine sadece bütçesel değildir. Türk film yapımcılarının ve yönetmenlerinin büyük bütçeler harcayarak ve emek vererek yaptıkları sinema filmlerinin özenli ve başarılı jeneriklere sahip olmamasının altında yatan bir çok neden sayılabilir. Bunlardan en önemlileri üç temel alışkanlık ya da yerleşik anlayış üstüne oturuyor. Bu da kendi kısır döngüsünü yaratıyor.

Birinci neden olarak ülkemizde başarılı jenerik tasarımı örneklerinin olmaması film yapımcıları açısından bu işi önemli işler listesinin dışında bırakmaktadır. Ünlü oyuncular, yapım kalitesi, film müzikleri, film pazarlaması, hatta kostüm ve afiş tasarımı gibi başka bir çok alanda rekabet içinde olan sektördeki film ve dizi yapımcıları başarılı ses getiren jenerik çalışmaları göremediği sürece bu işe zaman ve bütçe ayırmaktan kaçınmaya devam edeceklerdir. Genel olarak yerleşmiş kanının aksine sorun yapımcıların ve yatırımcıların Türk Sinemasında jenerik tasarımına bütçe ayırmaması değil bu çalışmayı gereksiz ya da önemsiz görmesidir. Bu algıyı zayıflatmak ve zamanla ortadan kaldırmak için jenerik tasarımına ilgi duyan gençleri ya da profesyonelleri cesaretlendirmek ve bu konuda çalışmalar yapmalarına olanak sağlamak için gerekli araçları ve yöntemleri öğretmek, başta üniversitelere sonra da tasarım ve prodüksiyon şirketlerine düşmektedir. Haber değeri taşıyan başarılı jenerikler ortaya çıkmaya başladığında yapımcılar da gereken önemi göstereceklerdir.

İkinci önemli neden film yapım araçları ve yöntemlerinin hem görsel iletişim tasarımı eğitimi alan öğrenciler hem de profesyonel olarak hayatını tasarımcı ya da reklamcı olarak kazanan insanlar tarafından yeterince iyi bilinmiyor ve kullanılmıyor olmasıdır. Tasarım bölümlerinde bilinçli şekilde başarılı bir jenerik tasarımı yapabilmek için şart olan altyapıyı sağlayan sinema dili, semiotik-sembolizm, hikaye anlatımı ve senaryo konularıyla ilgili dersler ya hiç yoktur ya da yetersizdir. Özet bölümünde de bahsedildiği gibi jenerik tasarımı, grafik tasarım ve sinemanın ortak paydada bulunduğu melez bir alandır. Aynı şekilde sinema bölümlerinde okuyan veya sinema sektöründe hayatını kazandığı halde jenerik tasarımına ilgi duyan insanların da jenerik tasarımında başarısız olma nedenleri, herhangi bir grafik tasarım, tipografi eğitimi almamış ve bu konuda ehil olmamalarıdır. Son zamanlarda bazı üniversiteler bu konuda güzel girişimlerde bulunmuş ve sinemayla grafik tasarımı ortak paydada buluşturan dersler ve az da olsa özellikle jenerik tasarımı dersleri verilmeye başlanmıştır. Bu da bu alanda kaybettiğimiz yılları genç tasarımcılar sayesinde yakında geri kazanacağımız konusunda umut vermektedir.

Üçüncü önemli neden ise Türkiye’deki sinema sektörünü ve hala film yapmanın zorluklarını direk ilintilidir. Sinema büyük ekip işidir, grafik tasarım gibi bir ya da birkaç kişiden oluşan küçük ekiplerle icra edilebilen bir iş değildir. Sinema sektöründe bir filmin yapım sürecinde hangi pozisyonda görev alabileceğine karar verebilmek için ya bir üniversitenin sinema bölümünden mezun olmak ya da bu işi film setlerinde izleyerek, yaşayarak, görerek öğrenmek gerekir. Sorun da burada başlamaktadır. Türkiye’de sinema sektöründe yönetmen ve oyuncu kademesinin altında kalan tüm görevleri yerine getiren insanların büyük bölümü bu konuda eğitim almamış, setlere gidip gelerek, eş dost yardımıyla, kulaktan dolma bilgilerle görevlerini iptidai biçimde icra etmektedirler. Kısa süreli yapım sürecine rağmen çok

yüksek bütçelere sahip televizyon reklamları dışında sinema ve dizi sektöründeki alt kademedeki insanların eğitimsizliği Türkiye’de film yapmayı zorlaştıran önemli bir etkidir. Bunun jenerik tasarımına kadar uzanan etkisi kaçınılmazdır. Film yapım sürecinde herhangi bir görevde çalışma cesaretini bulan insanlar jenerik tasarımı konusunda da kendilerini yeterli görüp bir bilgisayar ve kırık bir yazılımla istenilen her şeyi yapabileceğini iddia etmektedir. Aslında aynı kişi sadece jenerik tasarımı değil kamera, ışık, kurgu, ses konusunda da herşeyi yapabileceğine inanarak bu şekilde varlığını sürdürebilir. Bu sorun günümüzde kırtasiye dükkanlarının vitrinlerine “grafik tasarım yapılı” levhası asmasına benzese de daha büyük boyuttadır. Bu noktada ortaya çıkan sorun jenerik tasarımı yapmak isteyen tasarımcının sinema sektöründen ve o alanda çalışan insan ve şirketlerden kopuk biçimde bulunmasıdır. Gerek üniversitelerdeki danışmanlık ve kariyer planıyla ilgili bilgilendirmelerin sınırlılığı, gerekse öğrencinin kendi kendini çevresinden aldığı sınırlı veriyle reklam ajanslarında çalışmaya aday birey şeklinde kodlamasından dolayı sinema sektöründen çok uzakta bir yerlerde kariyerini oluşturur. Oysaki jenerik tasarımı doğası gereği başta sinema filmleri için yapıldığından bu konuda gelişmek isteyen genç tasarımcının öncelikle beslenmesi ve bilgilenmesi gereken yer elbette sinema setleri ve film yapım şirketleridir. Bu şekilde yönlendirilen öğrenciler cesaretlenecektir. Sinema ve görsel iletişim tasarımı bölümlerinin ortaklaşa yapabileceği atölyeler, seminer gibi etkinlikler, staj yerlerinin reklam ajanslarıyla sınırlandırılmaması, set ya da stüdyo ziyaretleri gibi yöntemler, sinemaya ilgi duyan genç tasarımcı adayının sinemadan kopuk olmadan, kamera, ışık gibi film yapım araçlarına ve yöntemlerine yabancı kalmadan, görsel iletişim tasarımı eğitimine devam etmesini ve gelecekte bu önemli eksikliği doldurmasını sağlayabilir.

Sinema için jenerik tasarımı yapmanın, güzel görüntüler üzerine uyumlu fontlarla isimlerin yazılmasından daha derin bir çalışma ve çoklu disiplinlere ait bilgi birikimi gerektirdiği, analiz edilen yerli ve yabancı örneklerle ve bu tez çalışmasına ait 2 Türk filmi jenerik uygulama önerisiyle detaylı olarak açıklanmıştır. Ekler bölümündeki Hollywood profesyonelleri ve bu konuda daha önce akademik çalışma yapmış Türk akademisyenlerin röportajlarında verdiği cevaplar da bu fikri desteklemektedir. Bu konuda yazılı bir kaynak bulunmayan Türkiye’de jenerik tasarımı alanında uzmanlaşmak isteyen öğrenci ya da profesyonellere bu tezin temel bir kaynak oluşturması amaçlanmıştır.



## 6. EKLER

### 6.1. Jenerik Tasarımcıları ile Röportajlar

#### 6.1.1. William Lebeda, Picture Mill, ABD

1990'dan beri ABD sinema sektöründe Grafik Tasarımcı, animatör ve yönetmen olarak çalışmaktadır. WTA&MU Üniversitesi'nde Grafik Tasarım okumuş, California Institute of the Arts'ta deneysel animasyon konusunda yüksek lisans yapmıştır. ABC TV stüdyolarında çalıştıktan sonra 1995'te Picture Mill'de işe başlamıştır. Hollywood'daki Picture Mill şirketinde yaratıcı yönetmen göreviyle Panic Room, I Robot, Signs, Hollow Man, Drag Me To Hell ve daha bir çok başarılı sinema jeneriğini tasarlamıştır. <http://www.artofthetitle.com/designer/william-lebeda/>

#### 1. Filmin zaten bir hikayesi varken, filmin jeneriğinin kendine ait bir hikayesi olmalı mı?

Bence gerek yok. Bazen sadece güzel bir müzik ve tipografi ile filmin tonunu yakalamak yeterlidir. Bazen de başka bir hikaye anlatmak gerekebilir ama her zaman değil.

#### 2. Bir tasarımcı olarak hangisi sizi daha çok heyecanlandırır?

##### **Kendi çekimlerinizi yapmak mı yoksa filmin kendi görüntülerini kullanmak mı?**

Her zaman kendim çekim yapıp kendi görüntülerimi kullanmayı tercih ederim. Bazen filmin kendi görüntülerini kullanmak daha kolay bir yoldur ama daha iyi bir fikir olduğu nadirdir.

#### 3. Yeni bir jenerik projesine başlarken senaryo ya da brief elinize ulaştığında yapacağınız ilk iş ne olur?

Ekibimi toplayıp fikirler hakkında konuşmaya başlarım. Her çalışma üç aşamadan oluşur ve ilki fikir bulmaktır. Asla direk tasarım ve animasyonla başlamayız. Fikirler genellikle yazılar ve taslak çizimlerden oluşur. Sonra tasarım ve animasyonlar yapılır.

#### 4. Bir jeneriği zamanında bitirebilmek adına kendinize özel bir iş akışınız var mı?

Her iş farklıdır bu yüzden iş akışı da projeden projeye değişir. Çalışma bazen üç boyutludur bazen iki boyutludur, bazen ise sadece tipografik tasarımdan ibaret olabilir. Bazen de canlı çekim gerekir. Her seferinde iş akışımız farklıdır.

#### 5. Fikir üretirken ilham kaynaklarımız neler olabilir?

##### **Güzel bir jenerik tasarlamak için senaryo sizce yeterli mi?**

İlham her zaman filmin kendisinden gelir. Filmin size düşündürdükleri ve hissettirdikleri ilhamın geldiği yerdir.

#### 6. Jenerik tasarımının grafik tasarımla sinemanın karışımı olduğuna inanıyor musunuz yoksa bir jenerik tasarımcısı olabilmek için başka

### **şeylere daha gerek var mıdır?**

Tipografi becerisi gelişmiş iyi bir tasarımcı olmanın yanında filmin tonunu ve zamanlamayı iyi anlamak gerekir. Ayrıca mutlaka sinemayı sevmelisiniz. Üzerinde çalıştığınız filmleri kendi filmlerinizi gibi çok sevmelisiniz. Başkasının yaptığı bir filme katkıda bulunduğunuzu unutmamalısınız. Nasıl ki müzisyenin yaptığı beste tek başına harikayken filmin üzerine koyulduğunda, ilham aldığı o görüntülerle birleştiğinde çok daha mükemmel oluyorsa, jenerikte kendi başına çok güzel görüldüğü halde filmin bir parçası olduğunda en iyi halini alır.

### **6.1.2. Nic Bennis, Momoco, İngiltere**

Cambridge Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra ABD'deki California Institute of the Arts'ta deneysel animasyon okumuştur. Yu+Co gibi büyük jenerik tasarım şirketlerinde çalıştıktan sonra Miki Kato ile birlikte Hollywood'da Momoco stüdyosunu kurmuştur. 2012 yılında Great Expectations jeneriğiyle Emmy ödülü almıştır. Contraband, 30 Days of Night, Alien vs Predator, Seven Psychopats, Paddington ve daha bir çok başarılı sinema jeneriğini tasarlamıştır.  
<http://www.artofthetitle.com/designer/nic-bennis/>

### **1. Filmin zaten bir hikayesi varken, filmin jeneriğinin kendine ait bir hikayesi olmalı mı?**

Jenerik filmi desteklediği sürece kendi hikayesine sahip olabilir. Bu izlemek üzere olduğunuz filmin açılış sahnesi şeklinde olabilir. Yaptığım jeneriklerden *Humans*, *The Gunman*, *Father & Son*, seyirciyi canlandıracak veya filmdeki belli bir karakterin güçlendiren, geçmişe ait hikayeler anlatıyor. İyi bir jenerik, güzel bir kitabın kapak illüstrasyonu gibi filme açılan kapıdır. Siz filmi izlemeye debam ettikçe ortaya çıkacak durumlara önceden referanslar gösterir ve ruh halinizi belirler. Beğendiğimiz jenerikler arasında *Seconds'ta* (Saul Bass) karakterlerin şekil değiştirmiş bozuk görüntüleri, *Island of Dr Moreau'da* (Kyle Cooper), hücre görüntüleriyle birleşerek dönüşüme uğramış tipografi, *Dead Man On Campus'te* (Karin Fong) müzikle uyumlu basit kurgusunu söyleyebiliriz. Fikir alışıldık bir sınav kağıdını marazi ve çok komik bir şekilde sunar.

### **2. Bir tasarımcı olarak hangisi sizi daha çok heyecanlandırır?**

#### **Kendi çekimlerinizi yapmak mı yoksa filmin kendi görüntülerini kullanmak mı?**

Çekimi bizim yapmamız yazılara uygun kompozisyonlar yaratmamızı sağlıyor, bu önemsenmeyecek bir şey değil. Çalışmamızın filmin ruh haliyle uyumlu ve filmin sinematografisiyle aynı biçime sahip olduğundan emin olmamız gerekir ki bu bazen aynı kamera ve objektifleri kullanmamızı gerektirir. Bazen de çekim mekanları müsait olmayabiliyor ya da oyuncular başka bir filmde çalışmaya başlıyorlar o zaman filmin görüntülerini kullanmak durumunda kalıyoruz.

### **3. Yeni bir jenerik projesine başlarken senaryo ya da brief elinize ulaştığında yapacağınız ilk iş ne olur?**

Yapım asistanı senaryoyu okuyup karakter özellikleriyle birlikte bir sinopsis yazar. Biz de bunu araştırma için kullanırız. Senaryoyu ben de okumaya çalışıyorum ama maalesef çok fazla senaryo var ve hiç vaktim yok. İdeal olan filmin kaba bir kurgusunu alıp tonunu ve ruh halini anlayabilmektir.

#### **4. Bir jeneriği zamanında bitirebilmek adına kendinize özel bir iş akışımız var mı?**

Bizim sürecimiz çok basittir. Hikayeye ilgili araştırma yaptıktan sonra fikirlere göre eskiz yaparız. Miki eskizleri çizer ve sunum için boyamadan önce değişiklikleri yapar. Yaratıcı riskler almamak için, sınırlarımızı ‘iletişim kuruyor mu?’, ‘seyirci bu fikri anlayacak mı?’ ‘bu kişisel bir proje mi?’ şeklinde sorgularız. Yapımcılar fikirlerimizi yöneticilere, yöneticilerde çevresindeki insanlara göstereceğinden anlaşılıyor olması gerekir. Bu yüzden konsepti netleştirmek için hikayeyi anlatmak adına harcadığımız zaman önemlidir.

#### **5. Fikir üretirken ilham kaynaklarımız neler olabilir?**

##### **Güzel bir jenerik tasarlamak için senaryo sizce yeterli mi?**

Filmin kaba kurgusunu alıp tonunu ve ruh halini anlayabilmektir en idealidir. Bazen espriler ya da tempo senaryodan anlaşılabilir. Müzik ve ses tasarımı da büyük esin kaynağıdır.

#### **6. Jenerik tasarımının grafik tasarımla sinemanın karışımı olduğuna inanıyor musunuz yoksa bir jenerik tasarımcısı olabilmek için başka şeylere daha gerek var mıdır?**

Ritm çok önemlidir, jenerik tasarımcısı aynı zamanda çok iyi bir kurgucudur. Hikaye anlatımı en önemlisidir ve kavramsal tasarım kraldır.

#### **6.1.3. Danny Yount, ABD**

2 Emmy ödüllü Danny Yount ekonomik nedenlerle Üniversite eğitimi alamadan evde kendi kendini yetiştirmiş istisnai bir tasarımcıdır. 1991 yılında diğer herkesten farklı olarak bir diskette sunduğu etkileşimli portfolyosuyla dikkatleri çekerek sektöre adım atmıştır. Başlangıçta sadece basılı işler tasarlayan Yount, Kyle Cooper’ın Seven jeneriğini gördükten sonra hareketli grafiklerle jenerik tasarımı yapmaya karar vermiştir. <https://wooshii.com/blog/exclusive-an-interview-with-titles-designer-danny-yount/>

#### **1. Filmin zaten bir hikayesi varken, filmin jeneriğinin kendine ait bir hikayesi olmalı mı?**

İkisi de olabilir. Bu yönetmenin ne istediğine bağlı bir şeydir.

#### **2. Bir tasarımcı olarak hangisi sizi daha çok heyecanlandırır?**

##### **Kendi çekimlerinizi yapmak mı yoksa filmin kendi görüntülerini kullanmak mı?**

Kendi çekimlerimi yapmak. Bu filmin tarzını kendi biçimlendirmeyi tercih eden yönetmenlerle çok nadir olarak elde edilebilecek bir fırsattır.

**3. Yeni bir jenerik projesine başlarken senaryo ya da brief elinize ulaştığında yapacağınız ilk iş ne olur?**

Önce senaryoyu okurum sonra bunun üstüne akıllıca temalar geliştirmeye çalışırım.

**4. Bir jeneriği zamanında bitirebilmek adına kendinize özel bir iş akışınız var mı?**

Elde etmek istediğim sonuca en kısa zaman dilimlerinde ulaşabilmek adına ulaşabildiğim en iyi insanlarla çalışmayı tercih ederim.

**5. Fikir üretirken ilham kaynaklarınız neler olabilir?**

**Güzel bir jenerik tasarlamak için senaryo sizce yeterli mi?**

Yönetmenle direk görüşüp yapmak istediği şeylerin çözümleri hakkında konuşmak en iyi yoldur.

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

İllüstrasyondan, bilgisayar grafiklerine ve canlı çekimlere kadar herşeyi yapabiliyor olmanız gerekir. Sinema jeneriği genellikle çok çeşitli teknikler gerektirir.

**6.1.4. Doç. Nazlı Eda Noyan, Bahçeşehir Üniversitesi**

1974'te İzmir'de doğmuştur. Dokuz Eylül Üniversitesi, Bilkent Üniversitesi ve Florida Üniversitesinden burslu olarak grafik tasarım alanında lisans ve yüksek lisans derecelerini almıştır. Türk melodram afişleri ve sosyal içerikli grafik tasarım üzerine yüksek lisans tezleri bulunmaktadır. Akademik çalışmaları, Türk film afişleri, Türk sinemasında film jenerikleri, tuvalet işaretleri, düğün fotoğrafları, kahve için tasarım gibi Türkiye'de görsel kültürün ve tasarım nesnelere ilişkin belgelenmesi ve analizini kapsar. Halen Bahçeşehir Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı bölümünde öğretim görevlisidir. <http://www.girlsawthesea.net/cv.html>

**1. Filmin zaten bir hikayesi varken, filmin jeneriğinin kendine ait bir hikayesi olmalı mı?**

Bu öncelikle yönetmenin yaklaşımı ile alakalı. Neticede filmin bir parçası tasarlanıyor ve filmin asıl sahibi - yönetmen ve sonra senarist, müzisyen- filmin dünyasına nasıl giriş yapmak istiyorlar, jeneriğe nasıl yaklaşıyorlar bu sorgulanmalı.

**2. Bir tasarımcı olarak hangisi sizi daha çok heyecanlandırır?**

**Kendi çekimlerinizi yapmak mı yoksa filmin kendi görüntülerini kullanmak mı?**

Her ikisi de kendine göre meydan okumalar, çözülmesi keyifli problemler barındırıyor. Jenerik tasarımcısının her iki şekilde de yüzde yüz kendi başına buyruk olduğunu düşünüyorum.

**3. Yeni bir jenerik projesine başlarken senaryo ya da brief elinize ulaştığında yapacağınız ilk iş ne olurdu?**

Görüntülerini ve görsel dünyasını görmek-keşfetmek istedim. sonra da müziğini.

**4. Bir jeneriği zamanında bitirebilmek adına kendinize özel bir iş akışınız var mı?**

Ekibin ritmi çok önemli. İş akışında film ekibinin diğer aktörleri ile uyumlu gitmeye çalışırım.

**5. Fikir üretirken ilham kaynaklarınız neler olabilir? Güzel bir jenerik tasarlamak için senaryo size yeterli mi?**

Filmin görsel dünyası, filmin referansları, müziği. senaryonun dayandığı zaman-mekan.

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

Sinema diline hakim olmak ancak öncelikle zamanlama ve grafik tasarımın önemli parçası tipografiye hakimiyet bence çok önemli. Paul Rand Kyle Cooper'a jenerik yapacağım dediğinde öncelikle Eisenstein'ın *Film Duyumu* kitabını okumasını önermiş. Başka türlü yapamazsın bu işi demiş. Bu da kulağa küpe yapılmalı.

**6.1.5. Doç. Hatice Öz Pektaş, Işık Üniversitesi**

1999 yılında Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü'nde lisans eğitimini, 2002 yılında Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı'nda yüksek lisans eğitimini tamamlamıştır. 2006 yılında aynı bölümde "Grafik Tasarım Açısından Sinema Jenerik Tasarımlarının İncelenmesi" başlıklı tez çalışmasıyla sanatta yeterlik eğitimini tamamlamıştır. Akademik hayatından önce sektörde çeşitli reklam ajanslarında grafik tasarımcı olarak çalışmıştır. Maltepe Üniversitesi, Doğu Üniversitesi, Yakın Doğu Üniversitesinde çeşitli dersler vermiş 2007-2010 yılları arasında Maltepe Üniversitesi GSF Görsel İletişim Tasarımı bölüm başkanlığı görevi yapmıştır. 2012 yılında Doçent olan Öz halen Işık Üniversitesi GSF Görsel İletişim Tasarımı bölüm başkanlığı görevini sürdürmektedir.  
<https://www.isikun.edu.tr/i/cv/guzel-sanatlar-fakultesi/hatice-oz/html-cv/haticeoz.html?11/08/2016%2016:22:20>

**1. Filmin zaten bir hikayesi varken, filmin jeneriğinin kendine ait bir hikayesi olmalı mı?**

Olmalı. Çünkü zaten filmi izleyeceğim, jenerik birince izlemeye başlarım düşüncesi olmamalı. İzleyicide jeneriği de kaçırmayayım hissi oluşabilmeli.

**2. Bir tasarımcı olarak hangisi sizi daha çok heyecanlandırır?**

**Kendi çekimlerinizi yapmak mı yoksa filmin kendi görüntülerini kullanmak mı?**

Jeneriğe özel kendi çekimlerimi yapmak daha çok heyecanlandırır. Filmin kendi görüntülerinin jenerik tasarımını kısıtladığını düşünüyorum.

**3. Yeni bir jenerik projesine başlarken senaryo ya da brief elinize ulaştığında yapacağınız ilk iş ne olur?**

Briefi okuyup, senaryoya da hızlı göz attıktan sonra filmle ilgili aklıma ilk gelen görsellerden taslaklar oluşturmak. Filme özel bir yazı tipi, renk, atmosfer vb hayal etmek.

**4. Bir jeneriği zamanında bitirebilmek adına kendinize özel bir iş akışınız var mı?**

Öncelikle jenerikte olması zorunlu yazıları yerleştirir. Genel bir plan ve tasarımı yapar, ardından detaylar üzerinde çalışırım.

**5. Fikir üretirken ilham kaynaklarımız neler olabilir? Güzel bir jenerik tasarlamak için senaryo sizce yeterli mi?**

İlham kaynağı sanatın her alanı, edebiyat, sanat tarihi olabilir. Farklı disiplinlerden de yararlanmak gerekir. Senaryo filmi anlatır ama ilham alabileceğimiz görsel kültürle ilgili çok farklı alanlar olabilir.

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

Jenerik tasarımcısının sanat tarihi, ses tasarımı, gibi alanlarda da bilgisi olmalıdır. Jenerik hareketli bir tasarım olduğu için tipografi, ses, ışık, animasyon, hepsine hakim olmalıdır.

## 6.2. Özgeçmiş

Cem Cüneyit Gül 1969'da Samsun'da doğmuştur. 1998 yılında Hacettepe Üniversitesi GSF Grafik Bölümü'nden mezun olmuştur. Öğrencilikten itibaren on yıl boyunca Ankara'daki reklam ajanslarında grafik tasarımcı, sanat yönetmeni ve illüstratör olarak çalışmıştır. Yerli ve yabancı bir çok dergide ve kitapta çalışmaları yayınlanmıştır. 2003 yılında İstanbul'a yerleşerek televizyon ve sinema sektöründe animatör ve görsel efekt sanatçısı olarak çalışmaya başlamıştır. Sayısız sinema, dizi ve televizyon programı jeneriği yaptıktan sonra reklam filmi ve video klip yönetmenliği yapmaya başlamıştır. 2010 yılında kendi prodüksiyon şirketini kurup çok sayıda reklam filmi çekmiş, televizyon kanal kimliği çalışmaları yapmış, uzun metraj sinema filmleri için görsel efekt çalışmaları yapmıştır. 2012 yılında KAOS: Örümcek Ağı adlı uzun metraj sinema filminin yönetmenliğini yapmıştır. Bir yandan da Türkiye'deki çeşitli üniversitelerde hareketli grafikler ve görsel efektler alanında atölye çalışmaları yapmış, seminerler vermiştir.

3 yıl boyunca Maltepe Üniversitesi ve Bahçeşehir Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı ve Sinema Televizyon bölümlerinde yarı zamanlı olarak çeşitli dersler vermiştir. 5 yıldan bu yana Işık Üniversitesi GSF Görsel İletişim Tasarımı bölümünde Hareketli Grafik Tasarım, Üç Boyutlu Modelleme-Animasyon ve Reklam Film Yapımı derslerini yarı zamanlı olarak vermektedir. Bunun yanında kendi prodüksiyon şirketinde reklam yönetmenliği görevini sürdürmektedir.

## 7. KAYNAKÇA

- Acar, A., (2015). Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jeneriği, Yedi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi.  
<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/yedi/article/view/5000133083> 05.09.2016
- Alexander H., (2014). “The Triumph of Digital Will Be the Death of Many Movies, <https://newrepublic.com/article/119431/how-digital-cinema-took-over-35mm-film> 05.09.2016
- Alibal, M., (1996). Projektif Testlerle Kişilik Değerlendirmesi, s202.  
<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/494/5823.pdf> 05.09.2016
- Art of The Title <http://www.artofthetitle.com/about> 05.09.2016
- Bass, J., (2011). Saul Bass: A Life in Film and Design, Laurence King Publishing.
- Berktaş, E., (2010) 1940’lı Yıllarda Türk Sineması, Agora Kitaplığı.
- Braha, Y., Bryne, B., (2010). Creative Motion Graphic Titling For Film, Video, And The Web, Focal Press.
- Burt, R., (2007). University of Florida, Re-embroidering the Bayeux Tapestry in Film and Media The Flip Side of History in Opening and End Title Sequences. EXEMPLARIA, VOL. 19, NO. 2, 327 – 350.
- Clair, P., “TrueDetective” <http://www.artofthetitle.com/title/true-detective/> 05.09.2016
- Collettine C., Boston Catholic Journal, s16. <http://www.boston-catholic-journal.com/> 05.09.2016
- Çetinkaya T., (2011). [www.otekisinema.com](http://www.otekisinema.com) 05.09.2016
- Yount, D., <https://wooshii.com/blog/exclusive-an-interview-with-titles-designer-danny-yount/> 05.09.2016
- Davis, A. L., (2009). Better Than the Film, <https://www.creativereview.co.uk/better-than-the-film/> 05.09.2016
- De Semlyen P., (2010). Anatomy Of An Opening Sequence: David Finchers Seven, <http://www.empireonline.com/movies/features/david-fincher-fight-club-opening-credits/> 05.09.2016
- Deliorman A., 2009. Türk Kültüründe Bozkurt, Bayrak Basım Yayın.
- Elkatmış, M., “Uygarlığın Doğuşu İlk Çağ Uygarlıkları”  
<http://img.eba.gov.tr/893/34c/225/7ab/33b/254/0dd/ade/dc2/886/c88/c06/2b2/5a4/003/89334c2257ab33b2540ddadedc2886c88c062b25a4003.pdf?name=I%C4%B1%20%C3%9Cnite:%20%C4%B0lk%20%C3%87a%C4%9F%20Uygarl%C4%B1klar%C4%B1.pdf> 05.09.2016



- Elnar R. (2013). "Danny Yount Solves The Mystery Of The Title Sequence", <http://type-ed.com/2013/11/30/danny-yount-solves-mystery-title-sequence/> 05.09.2016
- Eminođlu, E. (2016). Ödüllü Türk Filmleri, <http://www.themaggar.com/odullu-turk-filmleri> 05.09.2016
- Enç M., (1990). Ruh Bilim Terimleri Sözlüğü, Seçkin Yayınları.
- Guiraud, P., (1994). La Semiologie, Göstergebilim, Çeviren: Prof. Dr. Mehmet Yalçın. (s.17) İmge Kitabevi.
- Hatice Öz, <https://www.isikun.edu.tr/i/cv/guzel-sanatlar-fakultesi/hatice-oz/html-cv/haticeoz.html?11/08/2016%2016:22:20> 05.09.2016
- Horak, C., (2014). Saul Bass: Anatomy of Film Design (Screen Classics), University Press of Kentucky.
- <http://users.clas.ufl.edu/burt/burt%20bayuex%20tapestry%20exemplaria.pdf>
- <http://www.awn.com> 05.09.2016
- <http://www.watchthetitles.com>, 05.09.2016
- İmañer, D., Gösterge-Bilimsel-Çözümleme. <http://halklailiskilervereklamcilik.com/wp-content/uploads/2015/05/G%C3%B6sterge-Bilimsel-%C3%87%C3%B6z%C3%BCmlleme.pdf> 05.09.2016
- Inceer, M., (2007). An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film. **Curej**. <http://repository.upenn.edu/curej/65/> 05.09.2016
- Küntüçen H., Sinemanın Türkiye'ye Giriş ve İlk Yılları, <http://www.lostottomanhistory.com/?Syf=26&Syz=485116&/Sineman%C4%B1n-T%C3%BCrkiyeye-Giri%C5%9Fi-ve-%C4%B0lk-Y%C4%B1llar%C4%B1-/-Yrd.-Do%C3%A7.-Dr.-Hale-K%C3%BCn%C3%BCn%C3%A7en--Yrd.-Do%C3%A7.-Dr.-A.-%C5%9E%C3%BCkr%C3%BCK%C3%BCn%C3%BCn%C3%A7en> 05.09.2016
- Kyle Cooper, <http://www.artofthetitle.com/designer/kyle-cooper> 05.09.2016
- Kyle Cooper, [http://www.imdb.com/name/nm0178204/bio?ref =nm\\_ov\\_bio\\_sm](http://www.imdb.com/name/nm0178204/bio?ref =nm_ov_bio_sm) 05.09.2016
- Littleton S., (2002). Mythology: The Illustrated Anthology of World Myth and Storytelling, s402 Thunder Bay Press.
- Matala, A., Orero, P., (2011). Opening Credit Sequences: Audio Describing Films within Films, International Journal of Translation Vol. 23, No. 2. [https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2011/117134/3\\_-\\_Opening\\_Credit\\_Sequences\\_-\\_NEW.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2011/117134/3_-_Opening_Credit_Sequences_-_NEW.pdf)

- McGowan M., (2013). "MTV Study Shows Varying Attitudes Within Millennial Generation" <http://www.adweek.com/news/advertising-branding/mtv-study-shows-varying-attitudes-within-millennial-generation-150473> 05.09.2016
- Metz, C., (1990). 106296634-Metz-Film-Language-a-Semiotics. s.142 <http://www.academia.edu/6352636/106296634-Metz-Film-Language-a-Semiotics-of-the-Cinema-PDF> 05.09.2016
- Micha, A., (1979). Merlin : roman du XIIIe siècle, 1979.
- Nazlı Eda Noyan, <http://www.girlsawthesea.net/cv.html> 05.09.2016
- Nic Benns, <http://www.artofthetitle.com/designer/nic-benns/> 05.09.2016
- Noyan, N. E., (2009). "Sinema ve Grafik Tasarımın Ara Kesitinde Türk Sineması Jenerikleri Tarihi." Doktora Tezi: İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Octopus Meaning and Symbolism, <http://www.slideshare.net/DeepakValkum045/animal-symbolism-meaning-of-the-octopus> 05.09.2016
- Odabaş, B. (2007). Sinema ve Renk, Journal of Kültür University, 2007/1, s.37-49 <http://acikerisim.iku.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/11413/317/%C4%B0K%C3%9C%20G%C3%BCncesi%20Sosyal%20Bilimler%20ve%20Sanat%20Cit%205%20Say%C4%B1%201%20MART%202007%20--%20Sinema%20ve%20Renk.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Öz, H., (2006). Sinema Jeneriklerinde Görsel Tasarım Açısından Grafik Öğelerin Kullanımı. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
- Özön, N. (2013). Türk Sineması Tarihi, s.194-195. Doruk Yayınları.
- Özön, N., (2010). Türk Sineması Tarihi 1896-1960, \_Doruk Yayınları.
- Pektaş Turgut, Ö. Kinetic Typography in Movie Title Sequences, [https://www.researchgate.net/publication/271574746\\_Kinetic\\_Typography\\_in\\_Movie\\_Title\\_Sequences](https://www.researchgate.net/publication/271574746_Kinetic_Typography_in_Movie_Title_Sequences) 05.09.2016
- Schneider, A.. "The Title Sequence" St. Pölten University of Applied Sciences Media Technology Master Tezi. [http://www.angelikaschneider.com/images/about/title\\_sequences.pdf](http://www.angelikaschneider.com/images/about/title_sequences.pdf) 05.09.2016
- Schönfeld, C., (2006). Lotte Reiniger and the Art of Animation, Königshausen & Neumann. <https://dspace.mic.ul.ie/bitstream/handle/10395/713/Sch%C3%B6nfeld%20c.%20282006%29%20%27Lotte%20Reiniger%20and%20the%20Art%20of%20Animation.%27%20%28Book%20Chapter%29.pdf?sequence=2&isAllowed=y> 05.09.2016

- Scognamillo, G., (2010). Fantastik Türk Sineması, Kabalcı Yayınevi.
- Shafer, L., “What’s in a title (sequence)” <http://flowjournal.org/wp-content/uploads/2012/10/Leah-Shafer.pdf> 05.09. 2016
- Solana, G., Boneo, A., (2008). Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies, Index Book.
- Stanitzek, G., (2009). Reading the Title Sequence (Vorspann/G n rique)“, in: Cinema Journal 48 (4), S. 44-58.
- Stanitzek, Georg. (2009). Reading the Title Sequence, University of Texas Press, Cinema Journal, Vol. 48, No. 4, pp. 44-58.  
[https://www.jstor.org/stable/25619727?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/25619727?seq=1#page_scan_tab_contents)
- Tınaz G rmen, P., (2006). T rk Sinemasının Ustalarından Sinema Dersler, İnkılap Kitabevi.
- T rk Sinemasının İlkleri, <http://odatv.com/iste-turk-sinemasinin-ilkleri-0611101200.html> 05.09.2016
- William Lebeda, <http://www.artofthetitle.com/designer/william-lebeda/> 05.09.2016
- Yu, Li, “Typography in film title sequence design” Iowa State University Master Tezi  
<http://lib.dr.iastate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2416&context=etd>  
05.09.2016