



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Grafik Anasanat Dalı

**FİLM ve DİZİ FİLM JENERİKLERİNDE  
HAREKETLİ GRAFİK TASARIM SORUNLARI  
ve BİR UYGULAMA**

Sinan Sayın

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2011

**FİLM ve DİZİ FİLM JENERİKLERİNDE  
HAREKETLİ GRAFİK TASARIM SORUNLARI  
ve BİR UYGULAMA**

Sinan Sayın

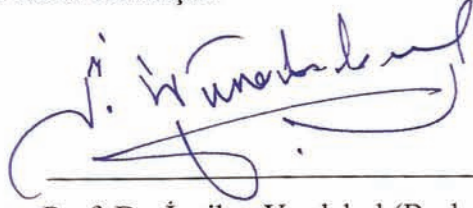
Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Grafik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

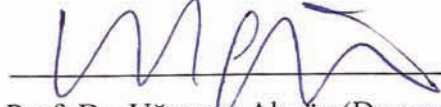
Ankara, 2011

## KABUL VE ONAY

Sinan Sayın tarafından hazırlanan “Film ve Dizi Film Jeneriklerinde Hareketli Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama” başlıklı bu çalışma, 24 Ocak 2011 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



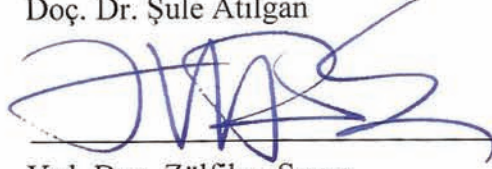
Prof. Dr. İncilay Yurdakul (Başkan)



Prof. Dr. Uğurcan Akyüz (Danışman)



Doç. Dr. Şule Atılgan



Yrd. Doç. Zülfikar Sayın



Öğr. Gör. Elif Varol Ergen

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

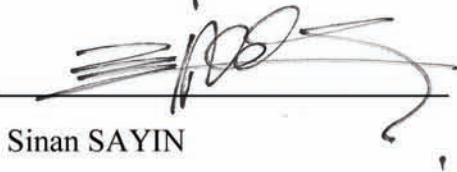
Prof. Dr. İrfan ÇAKIN  
Enstitü Müdürü

## BİLDİRİM

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

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

21 Şubat 2011,

  
Sinan SAYIN



*Eşime ve Ulaş'ıma*

## TEŐEKKÖR

Bu tez alıőmasının oluşmasında deęerli katkıları bulunan danışmanım sayın Prof. Dr. Uęurcan Akyüz'e, deęerli vaktini harcayıp bana yönlendirici fikirler veren Prof. Dr. İncilay Yurdakul'a, görüşleriyle alıőmama katkı sağlayan Yrd. Do. Zülfikar Sayın'a Do. Dr. őule Atılğan'a ve Öğr. Gör. Elif Varol Ergen'e teşekkür ederim.

## ÖZET

Toplumun televizyon ve internete olan bağımlılığı her geçen gün artmaktadır. Hayatın monotonluğundan sıkılmış izleyici kitlesini, yeniliklerle etkilemeye çalışan televizyon, bu konuda hareketli grafik tasarım unsurlarından devamlı destek almaktadır. Dolayısıyla, günümüzde internet, sinema ve televizyon teknolojisinin hızla gelişmesi hareketli grafiklerin de hızla gelişmesine ve tüketilmesine sebep olmaktadır. Fakat hareketli grafiklerin çözüme yönelik uygulanıp uygulanmadığı sorgulanmalıdır.

Bu araştırmanın amacı; hareketli grafiklerin bir dalı olan film ve dizi film jeneriklerinin temel kavramları, uygulamaları ile ilgili tasarımcıya yol gösteren bir kaynak oluşturmaktır. Bu amaçla ilk olarak teknolojik gelişmeler sonucu hızla gelişmekte olan hareketli grafiklerin tanımının ne olduğu veya neyin hareketli grafik, neyin hareketli resim olduğunu ortaya çıkartabilmek için konunun tanımının dikkatle yapılması gerekmektedir.

Çalışmanın ilk bölümünde hareketli grafik tasarımın tanımı ve tarihsel süreci incelenmektedir. Bu inceleme neyin hareketli grafik, neyin hareketli resim olduğunu ortaya çıkartmak adına yarar sağlamaktadır. Hareketli grafiklerin tarihi gelişim süreci, ilişkili sektörlerdeki gelişmelerin etkileriyle ele alınmaktadır.

İkinci bölümde öncelikle grafik tasarım ve hareketli grafik tasarım arasındaki bağlantı incelenmiş, daha sonra hareketli grafikler ve sinema ilişkisi incelenip bir hareketli grafik tasarımcısının hakim olması gereken tekniklerden, kamera hareketleri ve kurgu üzerinde durulmuştur.

Üçüncü bölümde ise; hareketli grafikler ile sinemanın kesiştiği noktalardan biri olan jeneriklerin tanımı tarihi ele alınmıştır. “Seven”, “The Pacific” ve “Dexter” film jeneriklerinin incelemesi ve yapılış süreçleri anlatılmıştır.

Araştırmanın uygulama çalışmasında ise yönetmenliğini Frank Darabont'un yaptığı 1994 yapımı "Esaretin Bedeli" filminin analizi yapılmış ve özel bir jeneriğe sahip olmayan film için jenerik hazırlama süreci ve yöntemleri anlatılmıştır.

**Anahtar sözcükler:** Hareketli Grafik Tasarım, Grafik Tasarım, Jenerik, Televizyon, Sinema, Kamera, Kurgu, Animasyon.

## ABSTRACT

Society's addiction to television and internet increase day by day. Television, which tries to impress watchers, who are bored from the monotonous life, gets support from visual communication elements continuously. So, currently, fast improvement of internet, cinema and television technology cause motion graphics to improve and being exhausted fastly. The fact that if too motion graphics are applied for solution should be questioned.

The aim of that research is to provide a source that is helpful for designers in terms of series and film, which are branches of motion graphics, credits and their basic concepts. For that reason, definition of motion graphics, which are fastly improving because of technological developments, or definition of the subject should be expressed as the first step in order to reveal what is an motion graphic and what is an animated picture.

In the first section, the definition and the historical process of the motion graphics are being examined. This examination is helpful in determining what is motion graphic and what is animated picture. The development of the motion graphics in the historical process is handled in relation with the developments in the related sectors.

In the second section, firstly the relationship between the graphical design and motion graphical design was examined and then the relationship between animated graphics and cinema were examined and the camera movements and setup, which are important techniques for an motion graphical designer, were pointed out.

In the third section, the definition and the history of the generics, which is a crossing point between the motion graphics and cinema were handled. The generics of the "Seven", "The Pacific" and "Dexter" were examined and their creation processes were explained.

In the application study of the research, “The Shawshank Redemption”, directed by Frank Darabont in 1994, film was analyzed and the generic preparation process and methods were examined for the film having no special generic.

## İÇİNDEKİLER DİZİNİ

KABUL VE ONAY .....	İ
BİLDİRİM.....	İİ
ADAMA.....	İİİ
TEŞEKKÜR .....	İV
ÖZET .....	V
ABSTRACT .....	VII
İÇİNDEKİLER DİZİNİ .....	IX
GÖRÜNTÜLER DİZİNİ .....	XII

### 1. BÖLÜM

#### HAREKETLİ GRAFİK TASARIM NEDİR?

1.1 HAREKETLİ GRAFİĞİN TANIMI.....	1
1.2 HAREKETLİ GRAFİĞİN TARİHİ VE GELİŞİM SÜRECİ .....	6

### 2. BÖLÜM

#### SİNEMA ve HAREKETLİ GRAFİKLER

2.1 GRAFİK TASARIM ve HAREKETLİ GRAFİK TASARIM .....	28
2.2 SİNEMATOGRAFİ .....	33
2.3 KAMERA TANIMI.....	36
2.4 KAMERA HAREKETLERİ .....	37
2.4.1 Sağa – sola çevrilme (Pan).....	37
2.4.2 Yukarı - aşağı çevrilme (Tilt) .....	38

2.4.3 İleri – geri hareket (Truck).....	39
2.4.4 Kayma (Dolly) .....	39
2.4.5 Yukarı – aşağı hareket (Pedestal).....	40
2.4.6 Ark hareketi .....	41
2.4.7 Optik kaydırma (zoom) .....	41
2.4.8 Kombine hareketler .....	43
2.5 ÇEKİM AÇILARI.....	43
2.5.1 Bakış Açısı .....	44
2.5.2 Üst Açılı.....	44
2.5.3 Alt Açılı .....	44
2.5.4 Eğik Açılar.....	45
2.6 KURGU.....	45
2.7 KURGUNUN ÖNEMİ.....	46
2.8 KURGUDA KULLANILAN YÖNTEMLER.....	49
2.8.1 Sıçramalı Kesme (jump cut) .....	49
2.8.2 Eşlemeli Kesme (match cut).....	50
2.8.3 Çapraz Kesme (cross cut).....	50
2.8.4 Ani Pan (whip pan).....	51
2.8.5 Geriye Sıçrama (flashback) .....	52
2.8.6 İleriye Sıçrama (flash-forward).....	52
2.8.7 Kurgu ve Kompozisyon.....	53

### 3. BÖLÜM

#### FİLM JENERİKLERİ

3.1 JENERİK TANIMI.....	54
-------------------------	----



3.2 JENERİK TARİHİ VE YÖNTEMLERİ .....	56
3.3 JENERİK İNCELENMESİ .....	61
3.3.1 “Seven” açılış jeneriği .....	61
3.3.2 “The Pacific” açılış jeneriği.....	64
3.3.3 “Dexter” açılış jeneriği.....	71

## 4. BÖLÜM

### “ESARETİN BEDELİ” FİLMİ JENERİK TASARIMI

4.1 FİLM İZLEME ve ANALİZİ.....	77
4.2 KONSEPT OLUŞTURMA .....	82
4.3 ÇEKİM HAZIRLIKLARI ve MALZEMELERİ.....	85
4.4 JENERİK ÇEKİMLERİ.....	90
4.5 KURGU.....	90
SONUÇ .....	94
KAYNAKÇA .....	96

## GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

### 1. BÖLÜM

<b>Görüntü 1-1</b>	Farklı hareketli grafik çalışmaları <a href="http://www.mk12.com/">http://www.mk12.com/</a> .....	2
<b>Görüntü 1-2</b>	1952 Muntz TV'den görüntüler .....	3
<b>Görüntü 1-3</b>	1918 The Pied Piper of Hamelin'den görüntüler .....	4
<b>Görüntü 1-4</b>	1908 "La Fantasmagorie" görüntüler .....	7
<b>Görüntü 1-5</b>	1921 Opus 1'den görüntüler .....	8
<b>Görüntü 1-6</b>	John Logie Baird (Wikipedia).....	8
<b>Görüntü 1-7</b>	"R-1, A form Piece" den görüntüler.....	9
<b>Görüntü 1-8</b>	"Footlight Parade" Filminin afişi ve sahneler.....	10
<b>Görüntü 1-9</b>	Mary Allen Bute.....	10
<b>Görüntü 1-10</b>	"Rhythm in Light" den görüntüler .....	11
<b>Görüntü 1-11</b>	Pamuk Prenses afişi.....	12
<b>Görüntü 1-12</b>	William Golden ve CBS logosu .....	13
<b>Görüntü 1-13</b>	BBC logo 1936.....	14
<b>Görüntü 1-14</b>	"The man with the golden arm" afişi.....	14
<b>Görüntü 1-15</b>	Norman McLaren çalışması.....	15
<b>Görüntü 1-16</b>	"To kill a mockingbird" jeneriğinden görüntü.....	16
<b>Görüntü 1-17</b>	"Dr. No" film jeneriği görüntüleri.....	17
<b>Görüntü 1-18</b>	"Dr.Strangelove" film jeneriğinden görüntüler.....	17
<b>Görüntü 1-19</b>	Sony CV 2000 .....	18
<b>Görüntü 1-20</b>	"A Rough Sketch for a Proposed Film Dealing with the Powers of Ten and Relative Size of Universe" den görüntüler .....	19
<b>Görüntü 1-21</b>	After Effects eğitimi .....	19
<b>Görüntü 1-22</b>	Atari ve Pong oyunu .....	20
<b>Görüntü 1-23</b>	Spacewar oyunundan görüntü .....	20
<b>Görüntü 1-24</b>	"Star wars" fimini çekimi ve jenerik görüntüsü.....	21
<b>Görüntü 1-25</b>	Atari 2600 .....	22
<b>Görüntü 1-26</b>	Sony Video Kayıt cihazı .....	22
<b>Görüntü 1-27</b>	MTV klipleri görüntüler .....	23

<b>Görüntü 1-28</b>	Çalışan bir Quantel paintbox.....	24
<b>Görüntü 1-29</b>	Media Composer Arayüzü .....	24
<b>Görüntü1-30</b>	Kanal4 logo .....	25
<b>Görüntü 1-31</b>	After effects programı arayüzü .....	26
<b>Görüntü 1-32</b>	Seven filminin jenerik sahneleri.....	26

## 2. BÖLÜM

<b>Görüntü 2-1</b>	Öğrenci grafik çalışması, Helvetica yazı tipinde yapılan değişikliklerle oluşturulmuş ve iki yolcu arasındaki diyalog anlatımı. ....	31
<b>Görüntü 2-2</b>	Öğrenci grafik çalışması, kentsel çürüme gereksiz bilgi fazlalığı, tipik büyükşehir problemleri anlatımı.....	31
<b>Görüntü 2-3</b>	Öğrenci grafik çalışması, perspektif ile şehrin kuşbakışı anlatım.....	31
<b>Görüntü 2-4</b>	Pan hareketi.....	37
<b>Görüntü 2-5</b>	Tilt hareketi .....	38
<b>Görüntü 2-6</b>	Truck hareketi .....	39
<b>Görüntü 2-7</b>	Dolly hareketi.....	39
<b>Görüntü 2-8</b>	Pedastal hareketi.....	40
<b>Görüntü 2-9</b>	Pan hareketi.....	40
<b>Görüntü 2-10</b>	Kamera objektif.....	41
<b>Görüntü 2-11</b>	film1 : Adam - çorba – adam .....	48
<b>Görüntü 2-12</b>	film: Adam - kız çocuğunun tabutu – adam.....	48
<b>Görüntü 2-13</b>	film: Adam - kadın – adam .....	48

## 3. BÖLÜM

<b>Görüntü 3-1</b>	Sessiz sinema dönemi kart uygulamaları.....	56
<b>Görüntü 3-2</b>	MGM firma logosu.....	58
<b>Görüntü 3-3</b>	The Magnificent Ambersons filminden sahneler .....	58
<b>Görüntü 3-4</b>	Kiss Me Deadly açılış jeneriği.....	59
<b>Görüntü 3-5</b>	Star Wars filmi açılış jeneriği .....	59
<b>Görüntü 3-6</b>	Seven filmi jeneriğinden sahneler .....	61
<b>Görüntü 3-7</b>	Farklı sanatçıların savaş temalı çalışmaları .....	65

<b>Görüntü 3-8</b>	Kömür kalemi ile eskizler .....	66
<b>Görüntü 3-9</b>	Franz Kline ve Robert Motherwell çalışmaları .....	66
<b>Görüntü 3-10</b>	“In battle” isimli çalışma .....	67
<b>Görüntü 3-11</b>	“Line of duty” isimli çalışma .....	67
<b>Görüntü 3-12</b>	“Torn” isimli çalışma.....	67
<b>Görüntü 3-13</b>	Poster çalışmaları.....	68
<b>Görüntü 3-14</b>	“To Kill A Mockingbird” film jeneriğinden sahneler .....	69
<b>Görüntü 3-15</b>	Çizgi karakterler ile gerçek görüntü arası geçişi .....	70
<b>Görüntü 3-16</b>	Dizi jeneriğinden sahneler .....	71
<b>Görüntü 3-17</b>	Tipografik çalışma.....	72
<b>Görüntü 3-18</b>	“True Detective” dergisi .....	73
<b>Görüntü 3-19</b>	İki farklı tipografi çalışması .....	75
<b>Görüntü 3-20</b>	“Dexter” dizisi jeneriği .....	76

#### 4. BÖLÜM

<b>Görüntü 4-1</b>	Esaretin bedeli posterini.....	77
<b>Görüntü 4-2</b>	Tim Robbins.....	78
<b>Görüntü 4-3</b>	Morgan Freeman .....	79
<b>Görüntü 4-4</b>	Esaretin Bedeli filminden görüntüler .....	80
<b>Görüntü 4-5</b>	Esaretin Bedeli Filminden bir sahne.....	83
<b>Görüntü 4-6</b>	Esaretin Bedeli Filminden bir sahne.....	83
<b>Görüntü 4-7</b>	Esaretin Bedeli Filminden bir sahne.....	84
<b>Görüntü 4-8</b>	Rita Heavert posterini.....	85
<b>Görüntü 4-9</b>	Çekim planı .....	86
<b>Görüntü 4-10</b>	Sony XR105 E Kamera.....	86
<b>Görüntü 4-11</b>	Kamera Sabitleyiciler .....	87
<b>Görüntü 4-12</b>	Kamera Sabitleyiciler .....	88
<b>Görüntü 4-13</b>	Evde üretilen Kamera sabitleyici teknik çizimi .....	89
<b>Görüntü 4-14</b>	Evde üretilen Dolly.....	89
<b>Görüntü 4-15</b>	After Effect programı Timewarp efekti.....	91
<b>Görüntü 4-16</b>	After Effect programı Level efekti.....	92
<b>Görüntü 4-17</b>	Film için yapılan jenerik uygulamasından sahneler .....	93

# 1. BÖLÜM

## HAREKETLİ GRAFİK TASARIM NEDİR?

### 1.1 HAREKETLİ GRAFİĞİN TANIMI

Günümüzde, hareketli grafik tasarımın tanımını yapmak ve neyin hareketli grafik tasarım olduğuna karar vermek oldukça zor bir hal almıştır. Gelişen teknoloji değişen talepler, genişleyen iletişim yelpazesi, hareketli grafik tasarım konusunda farklı tanımların yapılmasına sebep olmaktadır. Öncelikle hareketli grafik için “zaman” ifadesi temel olarak alınabilir; çünkü vurgulanmak istenen bilgi, tanım, reklam veya düşüncenin belli bir zaman aralığında gerçekleşmesi gerekmektedir. Bu süre bir kaç saniyelik kışkırtıcı bir tanıtım jeneriği ya da 3 dakikalık müzik klibi olabilir. Süre ne olursa olsun, her kayan yazı, parlayan renk, hareket eden görüntülerin tek ortak amacı vardır; o da izleyiciyi “her zaman bana bak” felsefesiyle etkilemektir. Bu tamamen ticari düşünceyi, giderek gelişen donanım ve yazılımlar, tasarımcıların doymak bilmez üretkenlikleri ve uygulamacıların sürekli daha yeni, daha taze görsel ve işitsel arayışlarını desteklemektedir.

Hareketli grafikler, canlandırma temeline dayanan tasarımların oluşturduğu bir disiplindir (Curran, 2000). Hareketli grafiğin özü olan hareket kavramı çoğu zaman grafiğin önüne geçmektedir. Kavramın kendisi, yerini ‘hareket’ ve ‘hareketin tasarımına’ bırakmaktadır. Günümüzde bu genel alana giren bir çok farklı alan bulunmaktadır. Web tasarımı, interaktif tasarım, film grafikleri, deneysel grafikler, video tasarımı film, video ve animasyon grafikleri, görsel efektler, film jenerikleri, televizyon grafikleri ve reklamlar, bunların hepsi hareket; yani yer değiştirme, devinim ve aksiyon odaklıdır.

Hareketli grafiğin tanımı için bu işin sürecini incelemek önemlidir; çünkü bu alan giderek gelişmektedir. Hareketli grafiklerin uygulayıcıları kendilerini giderek geleneksel yöntemlerden uzaklaşıp daha fazla yaratıcılık sunan teknoloji ile donanmış halde bulmaktadır. Geçmişten gelen birikim ve günümüzün imkanları ile ortaya çıkan

projelere dönüşmektedir. Psyop, MK12, PES ya da Shynola gibi stüdyoların web sitelerinde, reklam ya da müzik klipi olmayan, tanıtım amaçlı veya değil, genellikle stüdyoda yaratılmış, yaratıcı çabaları ortaya koyan bir çok çalışmalar bulunmaktadır (bkz. Görüntü 1-1). Bu projeler hareketli grafiklerin ulaştığı noktayı görmek açısından önemlidir. Müşteri talebi de artık ‘dönen bir logo yapmaktan’, ‘etkili bir görüntü yaratıp logoyu da işin sonuna eklemeye kadar’ farklı bir yelpazede yer alabilmektedir. Müşteri talebinin istek yelpazesi genişledikçe klasik animasyonların ötesinde bir bakışa gereksinim duyulmaktadır. Burada hareketli grafik kavramının karmaşıklığı belki de zenginliği bize yardımcı olacaktır. Fotoğraf, ses, video, 3 boyut, hareket gibi disiplinleri bir araya getiren, teknolojik gelişmelerden güç alan, tasarımcıların ve tüketicilerin değişen zevk ve değerleri, artistik deney ve yenilik dürtüsü ve reklam sermayesinin büyüleyici daveti hareketli grafik tanımı içerisinde yer alması gereken öge ve etmenlerdir.



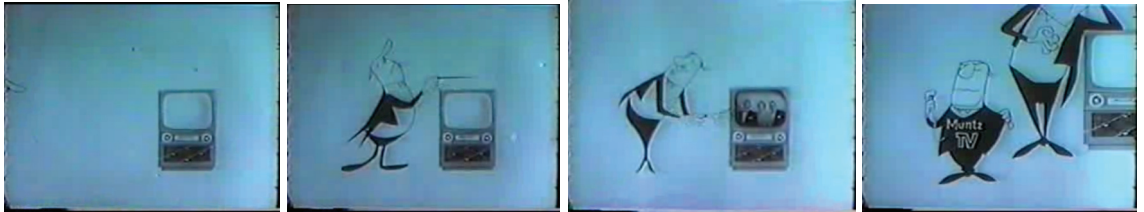
**Görüntü 1-1** Farklı hareketli grafik çalışmaları <http://www.mk12.com/>

Hareketli grafikler konusunda ilgili çok sayıda makale, deneme ve kitap önsözü bulunmakta; hepsi de konuyla ilgili önemli görüşler sunmaktadır. Konuyla ilgili internette yayımlanan akademik yayınlardan biri, Matt Frantz'ın, Saul Bass'ın işinden

ve jenerik tasarımlarından örnekler vererek hem teorik hem de tarihsel bir bakış açısı sunan tezi olmuştur. Frantz, hareketli grafikleri açıklamak için “zaman içinde değişen, tasarlanmış, anlatımcı ve figüratif olmayan görseller” şeklinde bir tanım önermektedir. Hareketli grafikleri, grafik tasarım bağlamında açıklama ve tanımlama çabalarıyla konuya devam etmektedir. Tez, Bass’ın “grafik tasarım geleneği olan ilk kayda değer hareketli grafik tasarımcısı olduğu” şeklinde tek bir kişiyle indirgemektedir. Sırf bu ifade bile kuşkusuz insanların hareketli grafiklerin tarihiyle ilgili algısını daraltmaktadır. Birçok web sitesi de Saul Bass’ı konunun egemen kişisi olarak nitelemektedir ve sonuç olarak bu, film jenerik tasarımı ve hareketli grafikler arasında klişe bir bağ oluşturmuştur. Fakat tarihi incelediğimizde, “hareketin tasarımı” tanımına birçok başka kişi de katkıda bulunmuştur. Bass, film endüstrisi içinde bir çok konuda öncülük yapmıştır, ancak bu öncülük zamanla olması gerektiği yerden daha yukarılara taşınmıştır (Hall, 2001).

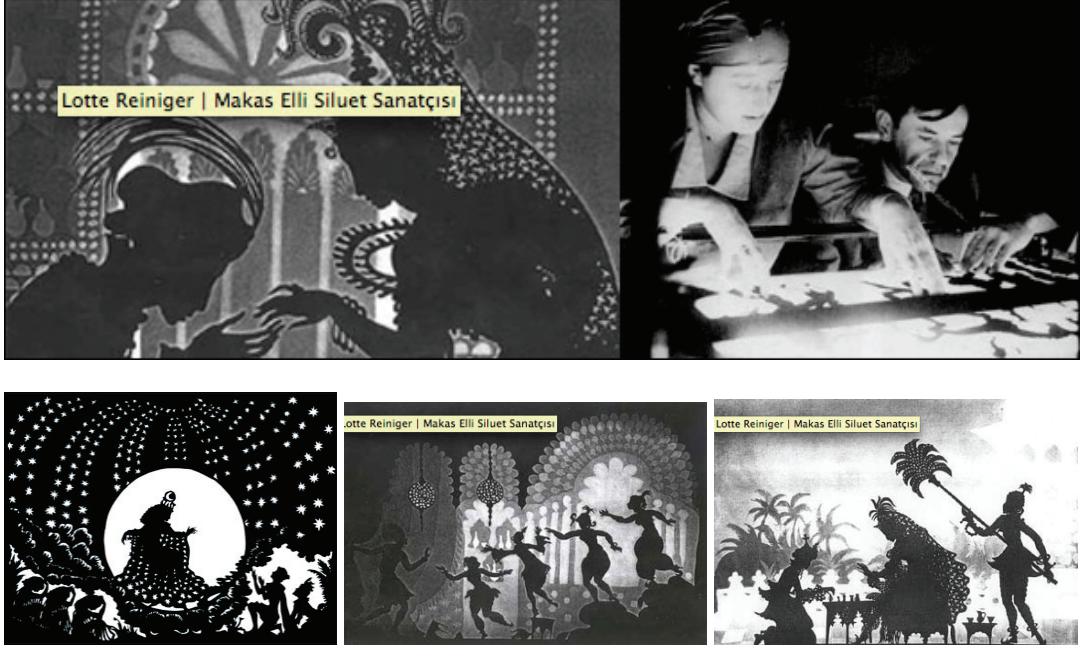
Hareketli grafik tarihi araştırmalarında onun 1950’lerde hazırladığı film başlıkları ön plana çıkmaktadır, oysa hepsi de Bass’tan önce mevcut olan Oskar Fischinger, Walter Ruttmann, Man Ray, Viking Eggeling, Laszlo Maholy-Nagy, Lotte Reiniger gibi kişiler, grafik tasarım geçmişi olan ya da grafik tasarımı etkilemiş ve resimleri hareket ettirmiş kişilerdir (Krasner, 2008).

Reiniger ve Fischinger, film jenerik çalışmaları yapmış veya bir çeşit hareketli reklam grafiği üretmişlerdi (bkz. Görüntü 1-2). Reiniger, 1918’de Paul Wegener’in filmi The Pied Piper of Hamelin için elle kesilmiş silüetler şeklinde başlıklar yaratmıştı.



**Görüntü 1-2** 1952 Muntz TV’den görüntüler





Görüntü 1-3 1918 The Pied Piper of Hamelin'den görüntüler

Louis Sandhaus'un "Hareketli Los Angeles: Yeni Başlayanlar için Dünden Bugüne"de (SEGD Dergisi 2006) yer alan tanımı şu şekildedir:

*Hareketli grafikler, film, video ve sayısal medya (canlandırma, görsel efektler, film başlıkları, televizyon grafikleri, reklamlar, etkileşimli ortam sunumları, video ve bilgisayar oyunları gibi) ortamında yazıyı ve görüntüyü uyum içinde bir araya getiren geniş bir tasarım ve üretim alanıdır (Sandhaus, 2006)*

Bu ifadeyi gerçekçi bir bakış sunan, esnek ve çalışan bir tanımlama olarak kabul edilirse, hareketli grafikler çok geniş bir alandır. Matt Woolman'ın Rotovision SA, kitabında değindiği gibi "Hareketli grafik tasarımı tek bir disiplin değildir. Animasyon, illüstrasyon, grafik tasarım, video film yapımıcılığı, heykel ve mimarlık gibi birçok alanın birleşimidir" (Woolman, 2004) diye açıklamaktadır. Bu çok disiplinli yaklaşım, alanın önemli ama sıkıntılı bir özelliğine işaret etmektedir. Konunun ucunun bu kadar açık olması, net bir tanım arama çabalarını karmaşık hale getirmektedir. Oynayacak çok fazla form ve malzeme olunca, hareketli grafik olması istenilen her şey olabilmekte ama bu da konunun ne olduğuyla ilgili hiçbir şey söylememektedir.

Bu noktada hareketli grafiklerin işlevini sorgulamakta yarar vardır. Bunun cevabı açık olarak grafik tasarımın içinde bulunmaktadır. Grafik tasarımcılar öncelikle bilgilendirme ve bir mesajı çeşitli derecelerde iletme kaygısıyla ilgilenirler. Burada



hareketli grafiklerin neye odaklanması gerektiğini gösteren bir disiplindir. Bir televizyon programının kimliğinin, bir filmin girişinin, DVD menüsünün ya da interaktif bir web sayfasının parçası olarak da ortaya çıksa, temel ilke aynıdır. Burada her zaman eğlendirme ve bilgilendirme, estetik ve işlev, kendini ifade ve toplu düşünce, vb. arasında ince bir çizgi vardır. Ancak denge her zaman bilgilendirme lehinedir, kendini ifade etmenin değil.

Holly Willis tarafından yazılan “*Hareketli Şehir – Los Angeles’in Hiperaktif Grafik Sahnesi*” makalesi, bugünün reklam dünyasının halini ve marka patlamasını temsil eden bir durumu anlatmaktadır. Yine bu makalede de, Saul Bass, Fischinger, Ruttman’la grafik tasarımla olan sıkı bağ gibi birçok ortak payda bulunmaktadır. Ancak, bu metin birçok yeni düşünce boyutu ve tartışmanın da yolunu açmaktadır. Hareketli grafiğin form ve yaratıcılık karışımı içerisinde bulanıklaşmakla kalmayıp ayrıca ticari güçlere yenik düştüğünü de iddia etmektedir; öyle ki form ve işlevle ilgili tek tanımlayıcı kural, tüm kuralları yıkmak ve “yeni ve yaratıcı” bir şey ortaya koymaktır (Hall, 2001).

İşte burada hareketli grafikler, her şeye hakim ticari güçler ve ‘bakın neler yapabiliyorum’ tavrının beslediği, sürekli hareket eden yeni imajların oluşturduğu bir kültürün içinde yer almaya başlamaktadır. Kitle iletişim araçlarının yoğun biçimde gelişmesi ve yaygınlaşması bu sürece katkı sağlamaktadır. Hareketli grafik tasarımının ne olduğunu netleştirmek, hareketli resimlerle farkını ortaya çıkartmak teknolojik gelişim sürerken hareketli grafiklerin, grafik tasarım disiplininin uzaklaşmalarını sağlayacaktır.

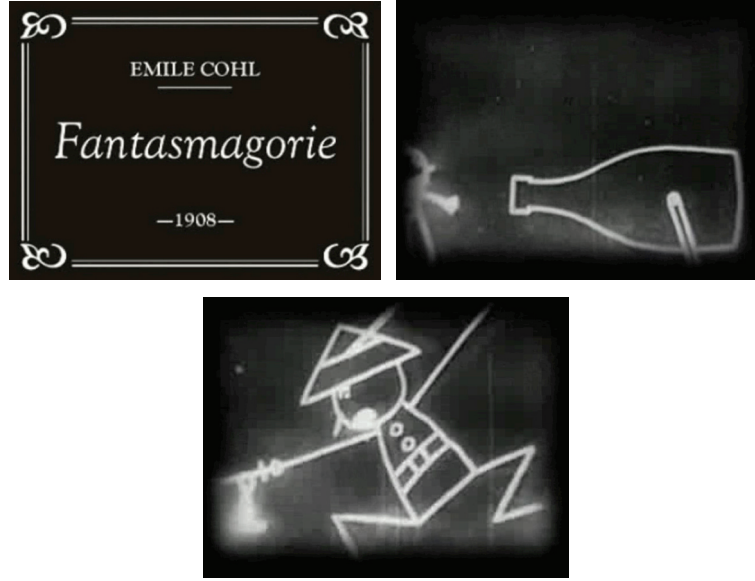
## 1.2 HAREKETLİ GRAFİĞİN TARİHİ VE GELİŞİM SÜRECİ

Hareketli grafikler günümüzdeki adıyla 20. Yüzyılın ilk yıllarında gelişen teknoloji ve televizyonun vazgeçilmez hale gelmesiyle ulaşmıştır. Fakat hareketli grafik tarihi “ismini” almadan çok önce başlamıştır. Sinemanın, televizyonun ve teknolojinin gelişimine paralel bir süreç izlemiş ve 100 yıllık bir periyotta kendi tarihini oluşturmuştur.

Bugün hareketli grafik tarihini, gelişimini, estetik ve tasarım yönünden incelemek çok doğru olmayabilir; çünkü ortaya çıkan eserler o zamanın sanat ve estetik anlayışından uzak oldukları görülmektedir. Bu çalışmalar sadece teknolojinin imkan verdiği ölçüde ortaya çıkmışlardır. Özellikle ilk yirmi yıllık süreçte ortaya çıkan işler soyut sanat akımına daha yakındır. 1920’ler de ortaya çıkan işler de kullanılan basit formlar, standart renkler dönemin sanatçılarından takdir topluyordu, ancak bu tasarımlar, bir tercih değil, bir zorunluluktur. Dönemi etkisi altına alan soyut akım, ortaya çıkan “hareketli resimleri” belki hak ettiğinden daha üst seviyelere taşımıştır ama aynı zamanda alanın gelişmesine de olumlu katkısı olmuştur.

Hareketli grafiklerin tarihini belli bir döneme kadar “hareketli resimlerin teknolojik gelişimi” olarak ta görebiliriz. Televizyon, film, bilgisayar, animasyon, video teknolojilerinin her gelişimi hareketli grafiklerin kullanıldığı alanları genişletmiş dolayısıyla gelişimine katkıda bulunmuştur.

1908’de Frenchman Emile Cohl, birbiri ardına gelen 700 adet çizimi içeren kısa bir film olan “ La Fantasmagorie” yi yapmıştır. Sinema icadından kısa bir süre sonra Emile Cohl basit çizgilerden oluşan kısa tumbul bir karakter olan Spoky’yi yaratmıştır. Ve bu karakter bir dakika onaltı saniyelik bu animasyon boyunca beklenmeyecek şekilde hareketli, değişken, zeki ve merak uyandıran bir sunumla karşımıza çıkmıştır. Teknik açıdan çok zayıf olarak nitelendirilebilecek 1908 yapımı bu çalışma; içerik ve fikir olarak bugünün çok popüler olan MTV jeneriklerinden veya bazı müzik kliplerinden çok farklı değildir. (Hirshfield, 2000)



**Görüntü 1-4** 1908 “La Fantasmagorie” görüntüleri

1921’de Almanya’da Bauhaus öğrencileri Hans Richter ve Viking Eggeling resimlendirilmiş şeritleri canlandırarak sinema grafiği denemesi yapmışlardır. Güzel sanatlar öğrencisi Walter Ruttmann soyut bir animasyon olan “Opus 1” üzerinde çalışmıştır. Renkleri sadece figürleri ifade etmek için değil; bir duyguyu veya ruh halini ifade için de kullanmıştır. Formların şekil ve renkleri ile oynayarak ilk “abstract” film olma özelliği taşıyan Opus 1’i yaratan Walter Ruttmann aslında bir ressamdır ve tuval üzerine yaptığı eserlerinde renk kullanımlarında oldukça başarılıdır. Aynı etkiyi, renklerdeki dinamizimi filme taşıma konusunda da çalışmalar yapmış ve opus 1,2,3 ve 4’te farklı teknikler kullanmıştır (bkz. Görüntü 1-5).

Walter Ruttmann’nın metin, görüntü, müzik ve canlandırma özelliklerini bir arada kullanması çoklu ortam sanatı”nın öncüsü olarak nitelendirilebilir. Onun ilk kısa filmi için soyut bir animasyon çalışması veya kullandığı müzik ve görüntülerle modern müzik kliplerinin öncüsü de sayılabilir. (Hirshfield, 2000)

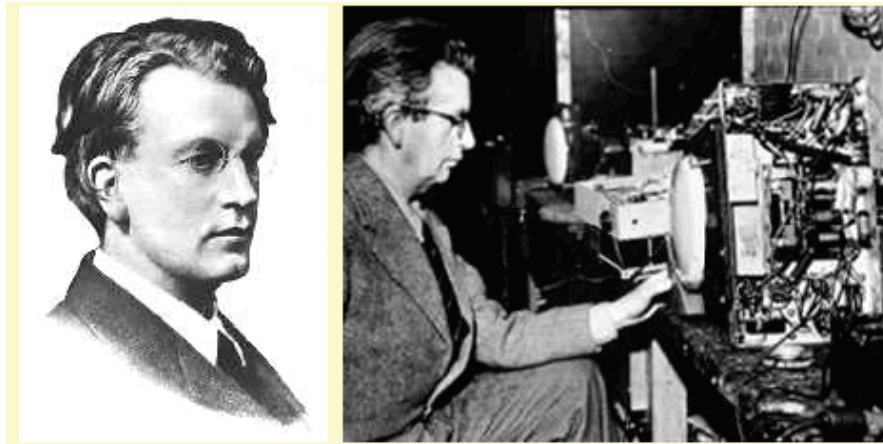
*“Rutmann’ın Opus 1’in sadece sessiz bir tanıtım fotoğrafı bile bu filmdeki kaygılarından birisinin (ve görüldüğü kadarıyla büyük bir kaygısının) tutarlı geometrik şekiller ve daha yumuşak, esnek organik formlar arasında bir ilişki kurmak olduğunu söyleyebilir.” (Moritz, 2003).*



**Görüntü 1-5** 1921 Opus 1'den görüntüler

Televizyon 1923 yılında, İskoçyalı mühendis John Logie Baird tarafından İngiltere'nin Hastings kasabasında icat edilmiştir. İlk televizyon görüntüsü ise yine Baird tarafından 1926 yılında yayınlanmıştır. Başlangıçta noktalar halinde ve titrek olan görüntülerin kalitesi, Baird tarafından geliştirilmiştir. Baird'in televizyon sisteminde mekanik olarak döndürülen diskler kullanmasına karşın aynı dönemde Marconi - EMI sistemi gibi elektronik olarak işleyen rakip sistemler de üretilmiştir. (Wikipedia, 2010)

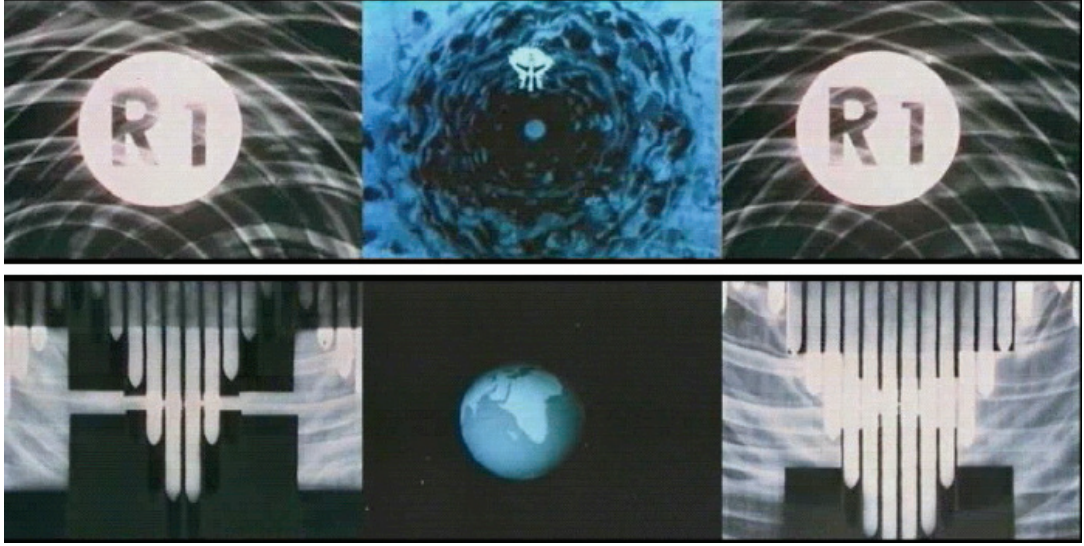
Televizyon mantık olarak, bir vericiden elektromanyetik dalga halinde yayınlanan görüntü ve seslerin, ekranlı ve hoparlörlü elektronik alıcılar sayesinde yeniden görüntü ve sese çevrilmesine dayanır. Renkli televizyonlar ise, bütün renklerin yeşil, kırmızı ve mavi renklerinin karışımından doğduğu varsayımına dayanarak çalışırlar. İlk renkli televizyonların tarihi sandığımızdan eski. İlk renkli yayın 1928 yılında yapılmış. Ama ticari anlamda bu iş ilk olarak Amerika ve Kanada'da 1954 yılında başlamıştır. (Hirshfield, 2000)



**Görüntü 1-6** John Logie Baird (Wikipedia)

Oskar Fischinger 1921'e kadar müzik, matematik gibi konularla uğraşmış daha sonra izlediği Opus 1'den çok etkilenmiş ve kendini sinemaya adanmıştır. 1925'den 1927'ye kadar, besteci Alexander Laszlo tarafından yapılan müzikleri kullanarak birbiri ardına gelen renkli slaytları karakterize eden çok yönlü projeksiyon eseri "R-1, A form Piece" yi tamamlamıştır. (Hirshfield, 2000)

*"Yüzyılın büyük sanat hareketlerinden birisi olan soyutlamayı benimseyen ve soyut resmi zaman çizelgesi içinde müzikle etkileştiren yeni sinema teknolojisini keşfeden Oskar Fischinger, 20. yüzyılın en önemli sanatçılarından birisidir. Bazı diğer büyük sanatçılardan daha az biliniyorsa bunun nedeni kesinlikle savaşlarla, Nazizm ile, komünist cadı avıyla ve bu yüzyılın diğer fenomenleriyle mücadele ettiğindedir."* (Moritz, 2003)



**Görüntü 1-7** "R-1, A form Piece" den görüntüler

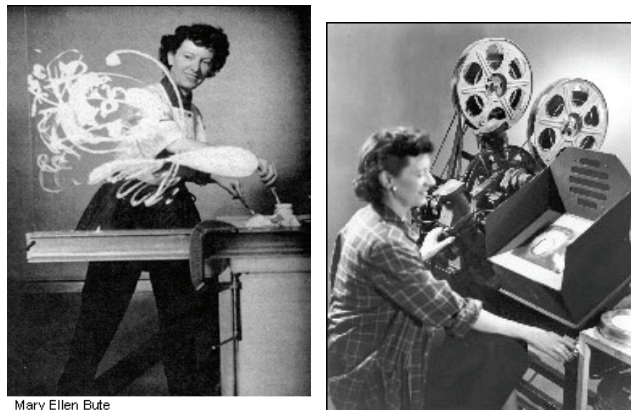
1933'de Amerikalı yönetmen ve koreograf Busby Berkeley "Footlight Parade" ve "42nd Street" filmlerinde farklı görüntü teknikleri ortaya çıkarmıştır. Berkeley'in yenilikçi sinematik teknikleri, kabare kızlarının bacaklarını birbirine geçirip tekrar ayırarak yaptıkları ile ortaya çıkardıkları görüntüyü kopya etmek için oluşturduğu optik efektlerinin yanı sıra, bu efektleri güçlendiren tipografik hareketler de gözükmektedir. (Hirshfield, 2000)





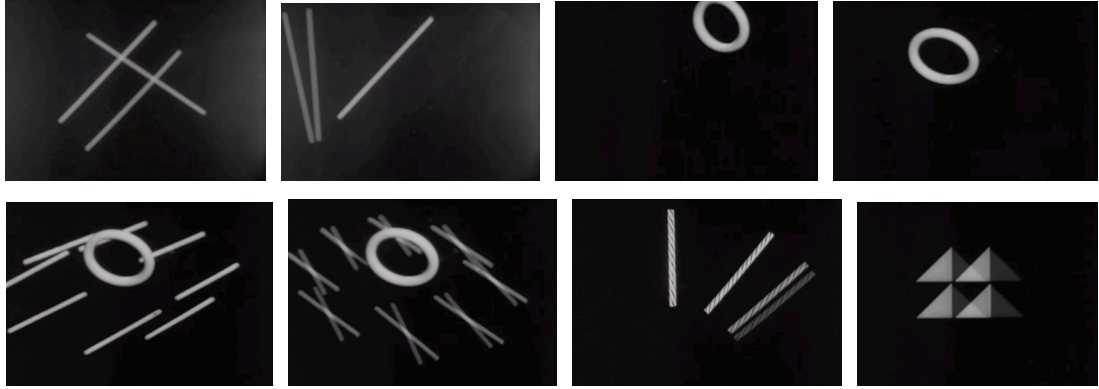
**Görüntü 1-8** “Footlight Parade” Filminin afişi ve sahneler ([www.imdb.com/title/tt0024028/](http://www.imdb.com/title/tt0024028/))

1935 yılında Fischingenn’in çalışmasından esinlenen, Amerikan animatör Mary Ellen Bute’nin ilk deneme kısa filmi “Rhythm in Light” piyasa çıkmıştır. Amerikanın ilk abstarct film yapımcısı Mary Ellen karton kağıtlardan şeffaf buruşmuş kağıtlardan ve basit formlardan oluşturduğu düzenlemeleri ışığın yönü ve miktarı ile oynayarak ve netliğin derecesi ile değiştirerek oluşturduğu soyut görüntülerle müziği bir arada kullanmıştır.



Mary Ellen Bute

**Görüntü 1-9** Mary Allen Bute ([www.johncoulthart.com/feuilleton/2008/07/29/mary-ellen-bute-films-1934-1957/](http://www.johncoulthart.com/feuilleton/2008/07/29/mary-ellen-bute-films-1934-1957/))



**Görüntü 1-10** “Rhythm in Light” den görüntüler

Londra’daki Alexandra Sarayı ilk televizyon görüntülerinin doğduğu yer olarak bilinmektedir. 2 Kasım 1936 yılında İngiltere’de BBC’nin (British Broadcasting Corporation) Alexandra Palace’ta kurduğu stüdyo ile başlayan televizyon yayıncılığı, doğal olarak televizyon grafikleri kavramını da beraberinde getirmiştir. Bu tarihten itibaren televizyon ekranındaki her görüntü, birer grafik ögesi olarak kullanılabilir hale gelmiş; ses, müzik ve yazının da eklenmesiyle bu görüntüler yayın öncesinde tasarıma dönüştürülerek televizyon grafiklerini oluşturmuştur. Durağan çalışmalar üreten grafik tasarımcı, çok yeni bir alan olan televizyon grafiklerine yöneldiğinde; ortaya çıkan işler genellikle sinema grafikleriyle benzer özellikler göstermiştir. Kart üzerine elle çizilen ya da filme kaydedilen yazı ve resimler, hareketsiz görüntü olarak televizyon yayınlarında kullanılan ilk grafikler olmuştur.

Disney ilk uzun metrajlı animasyon filmi “Snow White” (pamuk prenses) gösterime 1937’de çıkartmıştır. Bu film Disney stüdyolarında 2 yıllık bir emeğin sonunda ortaya çıkmıştı. Bu filmde kullanılan teknik sayesinde gerçekçi hareketler elde edilmiştir. Çizgi film sektöründeki gelişmeler ve teknikler hareketli grafik tasarımcıları için de yeni imkanlar oluşturmuştur. Çizgi filmlerde kullanılan canlandırma tekniklerinin gelişmesi hareketli grafik tarihi açısından önemlidir.



**Görüntü 1-11** Pamuk Prenses afişi (<http://filmic-light.blogspot.com/2010/08/rare-1937-snow-white-movie-theater.html>)

1950’de dünyanın her tarafından bilim adamları televizyonun evrensel yayın standardını oluşturmak için New York’ta toplanmıştır. Bu toplantıların sonunda bir anlaşmaya varılamamış ve 3 farklı sistem ortaya çıkmıştır: PAL (İngiltere), SECAM (Fransa, Rusya), ve NTSC (Amerika) (Hirshfield, 2000).

TV’ de izlenen tüm görüntüler yatay ve dikey çizgilerden oluşur ve çizgilerin birleşimi görüntüyü oluşturur. Görüntüde kaç yatay ve kaç dikey çizgi olacağı ve bu çizgilerin içinde hangi bilgilerin yer alacağı NTSC veya PAL ile kodlanmış olmasına göre değişkenlik gösterir. Türkiyede PAL sistemi kullanılmaktadır.

PAL, Phase Alternating Line ifadesinin kısaltmasıdır. Televizyon yayınlarında kullanılan bir renk-encode sistemidir. Dünyada kullanılan diğer görüntü formatları SECAM ve NTSC’ dir. 1950’li yıllarda Avrupa ülkeleri renkli televizyona geçmek istediğinde Amerikan NTSC standartının Avrupa şebeke frekansı olan 50 Hz AC’ ye uygun olmadığı görülmüştür. Bunun yanında NTSC’nin kötü transfer şartlarında renk atlama gibi zayıflıklarından ötürü yeni bir görüntü formatı oluşturma ihtiyacı doğmuştur. Amaç 50 hz resim frekansına sahip bir renkli televizyon görüntü formatı oluşturmaktır (Wikipedia, 2010)



1951 yılında CBS televizyon logosu için hazırlanan “eye” yayınlandı (bkz. Görüntü 1-12). 1950’li yıllarda görülen televizyon grafiklerinin en çok odaklandığı noktalardan biri de, yayın yapan televizyon kanallarının logoları olmuştur. 1951 yılında Amerikan grafik tasarımcıları William Golden ve Kurt Weihs tarafından tasarlanan logo, kanala tanınan bir marka kimliği vermiş ve izleyicilere de izleniyorlarmış duygusunu yaratmıştı. CBS televizyonu için hazırlanan bu logo hem kameranın merceğini hem de izleyicinin gözünü çağrıştırması açısından önemlidir.



**Görüntü 1-12** William Golden ve CBS logosu (<http://imprint.printmag.com/branding/hex-marks-the-spot-the-cbs-eye/>)

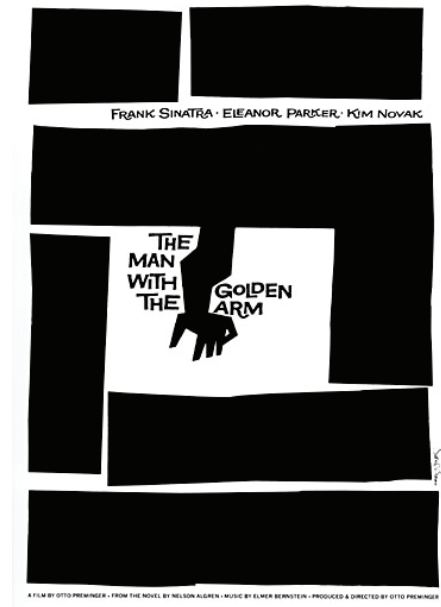
1953’de ünlü İngiliz grafik tasarımcı Abram Games, İngiliz BBC Televizyonu için hazırlamış olduğu logoyu mekanik bir makete dönüştürerek televizyon yayınlarında kullanılan ilk logo canlandırmasını gerçekleştirmiştir. Games’in tasarladığı BBC logosunda dünyayı anımsatan bir daire, kuzey ve güney kutuplarını gösteren oklar, elektromanyetik dalgaları temsil eden çizgiler, elektrik gücünü temsil eden şimşekler ve merkezde izleyiciyi temsil eden göz fark edilmektedir. En alt kısımda simgeye oranla küçük BBC yazısı bulunmaktadır. Daha sonra Games bu detaylı logoyu heykeltıraş J.F. Johnson’la birlikte tahta, metal ve piyano telleriyle maket haline getirip filme çekmiştir (Krasner, 2008).



**Görüntü 1-13** BBC logo 1936 ([www.worldsbestlogos.blogspot.com/2007/08/bbc-logo-history.html](http://www.worldsbestlogos.blogspot.com/2007/08/bbc-logo-history.html))

1956'da Amerikalı grafik tasarımcı Saul Bass, Otto Preminger filmi “ The Man With The Golden Arm” için efsanevi film jeneriğini tasarladı ve bu jenerikle ünlenmiştir.

Bass, eroin bağımlılığından kurtulmaya çalışan bir caz müzisyenini konu alan filmin jeneriğinde, kağıttan kesilerek hazırlanmış bir insan silüetini kullanırken, eroin bağımlılığını anlatmak için figürün kolunu ön plana çıkartmış ve bu farklı yaklaşımıyla izleyicilerin dikkatini çekmiştir (Meggs,1998).



**Görüntü 1-14** “The man with the golden arm” afişi (<http://www.imdb.com/title/tt0048347/>)

ilk video kayıt cihazı California'nın Ampex kuruluşu tarafından gösterildi. Ampex her biri 50.000\$ olan, donanımı satmaya başlamıştır.

Aynı tarihte Charles Ginsburg önderliğindeki Ampex firmasındaki araştırma takımı ilk video kayıt cihazını Chicago'da geliştirdi. Bu video kayıt sistemi ile artık çekilen görüntüler direkt olarak bir kasete çekilip saklanabilmekteydi. Ampex firması yarım tondan daha fazla ağırlığı olan İlk VTR (Video Kayıt Cihazı) makinasını 1956 yılında 50.000 dolara satmıştır.

1959 yılında bir animasyon ustası olan İskoçyalı Norman McLaren televizyon şovu "The Wonderful World of Jack Paar" in jeneriklerini tasarlamıştır. Bu jenerikte Norman animasyonlarındaki özenini tipografi ile birleştirmiştir.



**Görüntü 1-15** Norman McLaren çalışması ([www.filmreference.com/Writers-and-Production-Artists-Lo-Me/McLaren-Norman.html](http://www.filmreference.com/Writers-and-Production-Artists-Lo-Me/McLaren-Norman.html))

Amerikalı sanat yönetmeni Stephen Frankfurt'un "To Kill a Mocking Bird" filmi için 1962 yılında hazırladığı tasarım ile film jeneriklerine yeni bir yaklaşım getirmiştir (bkz. Görüntü 1-16). Jenerik yazıları açılış görüntüleri üzerinde bir düzen içinde akmakta, böylece içinde farklı objeler olan çocuğun kutusu filmin temasını önceden ima eden bir nitelik haline gelmiştir.



**Görüntü 1-16** “To kill a mockingbird” jeneriğinden görüntü  
([www.artofthetitle.com/2008/09/10/to-kill-a-mockingbird/](http://www.artofthetitle.com/2008/09/10/to-kill-a-mockingbird/))

Bir demir paranın üzerine kağıdı koyup üzerini kurşun kalemle karalayıp paranın dokusunu ortaya çıkartmak küçükken bir çok çocuğun yaptığı bir oyundur. Stephen Frankfurt bir çocuğun kafası içindekileri anlatabilmek adına bu ve bunu fikirleri kullanmış ve uygulamıştır.

Aynı tarihte, Maurice Binder’in James Bond filmi “Dr.No” için olan jeneriklerinde kamera merceğini ve irisini 007 sembolü olarak kullanmıştır ve bir marka yaratmıştır.





**Görüntü1-17** “Dr. No” film jeneriği görüntüleri

1963 yılında Küba doğumlu tasarımcı Pablo Ferro'nun “Dr.Strangelove” filmi için hazırladığı jeneriği ile farklı bir stil oluşturmuştur (bkz. Görüntü 1-18). Müzikle birlikte söylenen kelimelerin, tipografi ile birlikte izleyiciye aktarılma fikri bugün MTV’de dönen bazı kliplerde veya Amerikan başkanı Barrac Obama’nın seçim zamanı kullandığı kampanya videosunda da görülmektedir. (Krasner, 2008)



**Görüntü 1-18** “Dr.Strangelove” film jeneriğinden görüntüler

Japon üretici Sony CV-2000 olarak adlandırılan iki makaralı model olan “ev video kayıt cihazı”nı 1965’de üretti ve piyasaya sürdü. İsmindeki “CV” kelimesi İngilizce “Consumer Video” anlamına gelmektedir. Bu cihaz bir saatlik programı siyah- beyaz olarak kaydedebiliyordu. Ağırlığı 30 kilo, ücreti 1000 dolar civarındaydı. Sanayi ve



eđitim amaçlı olarak kullanılan cihaz 1 saate kadar kayıt yapabilirken, bantı başa sarmak için 7 dakika gerekiyordu. (Wikipedia, 2010)

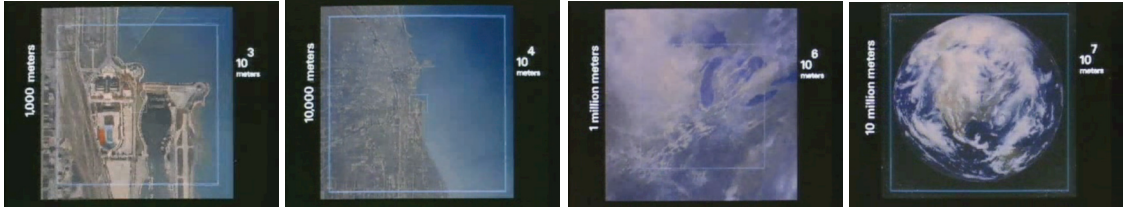


**Görüntü 1-19** Sony CV 2000

([www.beembee.com/2010/videocassette-recorder-history](http://www.beembee.com/2010/videocassette-recorder-history))

1968 yılında tasarımın bir çok alanı ile ilgilenmiş olan Charles ve Roy Eames, 8 dakikalık eğitsel bir film olan “A Rough Sketch for a Proposed Film Dealing with the Powers of Ten and Relative Size of Universe” i hazırladılar. On sayısı ve onun katlarını, uzay ve yeryüzü görüntüleri ile ilişkilendirerek, Elmer Bernstein’in müzikleri eşliğinde anlatılmıştır. Bu uygulamanın günümüzde benzerleri farklı amaçlar için yapılmaktadır. Amacı, niteliđi, görselliđi farklıda olsa temel presibi aynıdır. Çok popüler olan Video Copilot eğitim setinin içinde de bu uygulamanın after effects programı ile nasıl yapılacağı anlatılmaktadır (bkz. Görüntü 1-21). Aradan 40 yıl geçmesine rağmen görüldüğü üzere fikir aynı ama teknolojinin getirdiđi imkanlar sayesinde sonuçlar çok farklı olmaktadır.





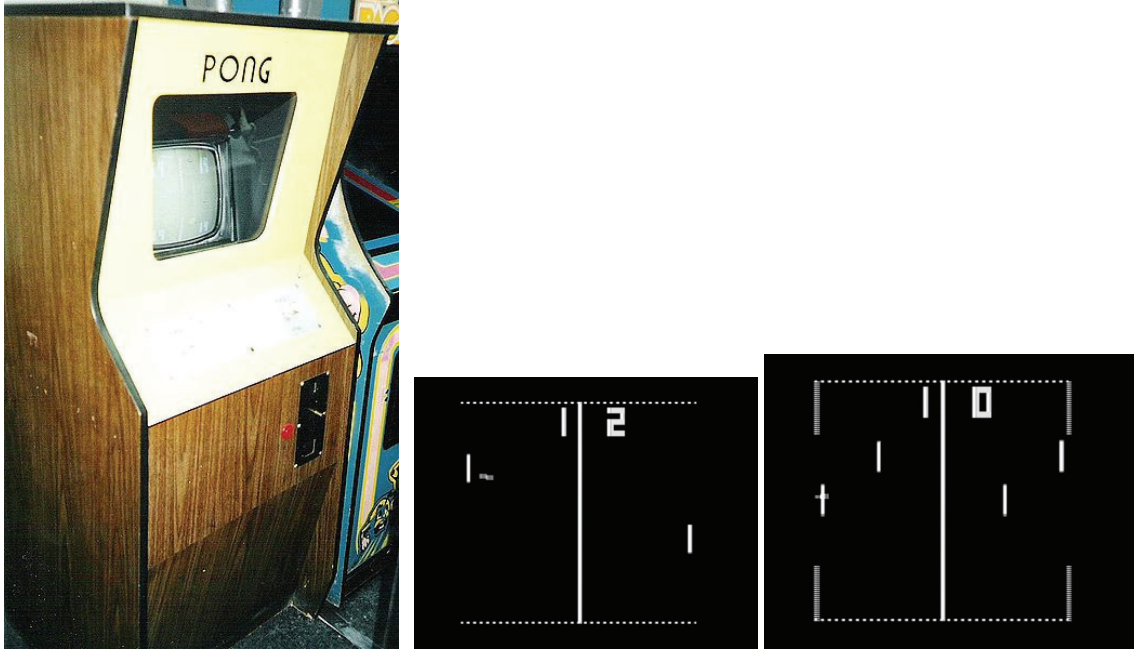
**Görüntü 1-20** “A Rough Sketch for a Proposed Film Dealing with the Powers of Ten and Relative Size of Universe” den görüntüler



**Görüntü 1-21** After Effects eğitimi ([http://www.videocopilot.net/tutorials/earth\\_zoom/](http://www.videocopilot.net/tutorials/earth_zoom/))

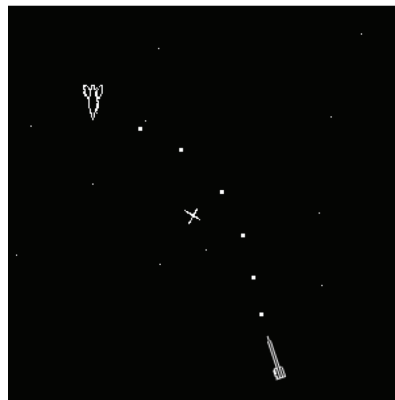
BBC, televizyona anında görüntü ekleyen ilk elektronik karakter üreticisini 1969 yılında elde etmiştir. (daha öncekilerin ilk önce film haline getirilmesi gerekiyor ya da canlı TV kamerasının önüne tutulmak için bir kartın üzerine basılıyordu). Fakat makine sadece bir tane yazı tipi önerdiği için, tasarımcılar bu makinayı kullanmaktan kaçıyorlardı. (Hirshfield, 2000)

1972’de Nolan Bushnell bilgisayar video şirketi Atari’yi kurdu ve onun ilk atari oyunu Pong’u piyasaya çıkardı. Daha sonra birçok yönetmen ve tasarımcı oyunun bu basit grafiklerinden ilham aldılar. Atari oyun endüstrisindeki ilk büyük şirketti. Bu şekilde başlayan oyun konsolu salgını 1981 senesinde doruk noktasına ulaştı. Time dergisindeki habere göre, o sene ABD’de 24.000 büyük, 400.000 civarında küçük atari salonu vardı ve yaklaşık olarak 1.500.000 adet makina bu salonlarda kullanılmaktaydı. Senelik 20 milyar dolar bu makinalara harcanmaktaydı. Bu gelir o tarihte basketbol, futbol ve beyzbol liglerinin değerinin toplam 3 katına eşitti. (Wikipedia, 2010)



**Görüntü 1-22** Atari ve Pong oyunu ([www.emuunlim.com/doteaters/play1sta2.htm](http://www.emuunlim.com/doteaters/play1sta2.htm))

İlk bilgisayar oyununun 1962 yılında PDP-1 sistemi üzerinde çalışmak üzere Stephen Russell ve arkadaşları tarafından MIT'de geliştirilen “Spacewar” olduğu kabul edilmektedir. Tabii ki bu oyunun grafikleri günümüz oyunları ile kıyaslanamayacak kadar ilkindir. 1973 yılında ise ilk ticari oyun olan “Pong” Atari firması tarafından tanıtılmıştır. 80'li yıllarda yavaş yavaş oyunlar türleşmeye başlamış ve metin tabanlı macera ve strateji oyunları yazılmıştır.

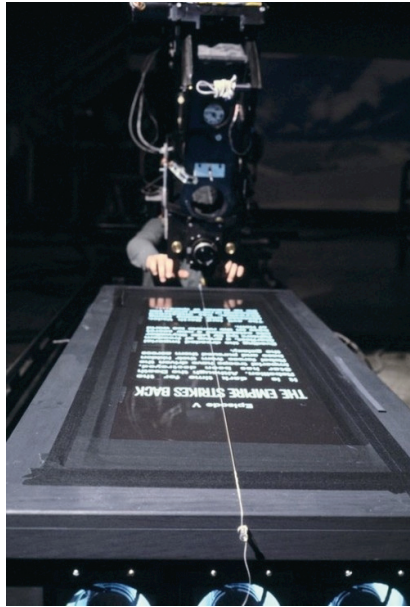


**Görüntü 1-23** Spacewar oyunundan görüntü (<http://xy1qw1.blogcu.com/>)



Sony 1976'da ağırlığı 13 kilo ve ücreti 1.295 dolar olan Betamax video kayıt cihazını tanıtmıştır. Kasetler 1 saatlik görüntüyü kaydedebiliyordu ve boyutları ciltsiz bir kitap kadardı. Teknoloji devi Sony, tarihindeki en büyük mali kayıplardan birini Betamax video formatı ile yaşamıştır. 1975'te geliştirilen Betamax, bir yıl sonra piyasaya çıkan VHS karşısında tutunamamıştır. 1975 yılında video pazarının tamamını elinde bulduran Sony, üreticilerin çoğalması ile 1981'de ancak yüzde 25'ine sahipti.

1977'deki "Star Wars" filminin teknolojisi döneminde bir çok ilke imza atmıştır. Bunlardan biri ilk olarak bu filmde kullanılan "Motion Camera Control" tekniğidir (bkz. Görüntü 1-24). George Lucas'ın "Star Wars" filmi izleyicileri film jeneriğinde bu teknikle izleyenlere uçuyormuş gibi hissettiren bir yazı dizisi ile açılmıştır. (Hirshfield, 2000)



**Görüntü 1-24** "Star wars" fimini çekimi ve jenerik görüntüsü

([www.gizmodo.com.au/2010/05/so-thats-how-they-filmed-the-star-wars-opening-crawl/](http://www.gizmodo.com.au/2010/05/so-thats-how-they-filmed-the-star-wars-opening-crawl/))

1978'de Atari 2600, bir denetim kolu ve joystick üretmiştir. Dönemin popüler oyunları olan Space Invaders ve Pac Man oyunları bu aparatlar sayesinde daha rahat oynanabilir hale gelmiş benzer oyunların üretilmesine imkan vermiştir.



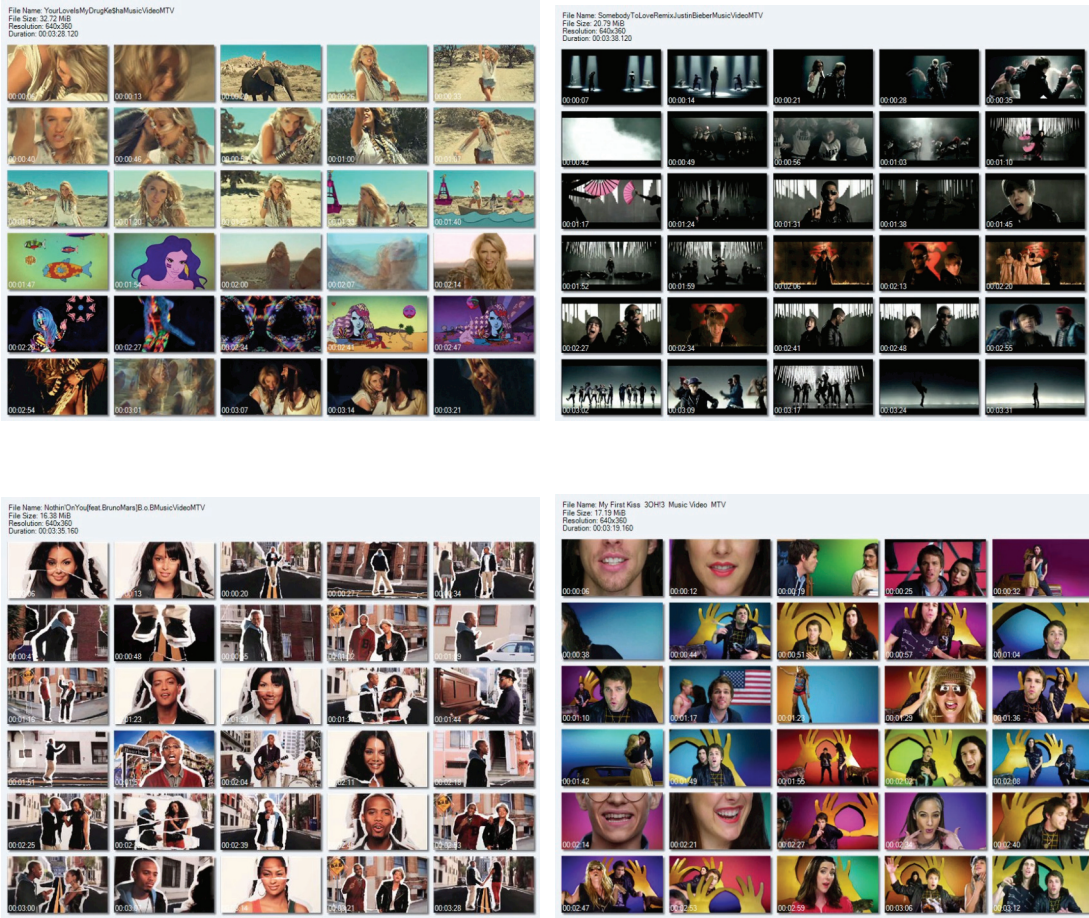
**Görüntü 1-25** Atari 2600 (<http://www.socialtimes.com/2010/03/3-ways-the-social-gaming-boom-is-imitating-the-atari-gaming-boom/>)

Sony, bir sigara paketinden daha küçük bir kaset kullanarak video kayıt cihazlı prototip kamerayı 1980 yılında ortaya çıkarmıştır. Kendisinde önce çıkan VHS kasetlerine göre daha küçük olma avantajı vardı. Bu cihaz, teknik yada görsel bir eğitim almamış bir kişinin de evinde ailesinin, arkadaşlarının filmini yada amatör kısa filmler çekmesine imkanı yaratmıştır.



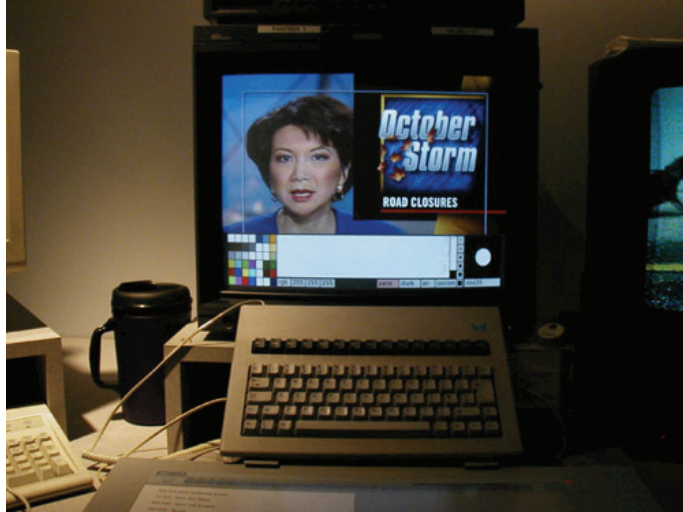
**Görüntü 1-26** Sony Video Kayıt cihazı ([www.digicamhistory.com/1980\\_1983.html/](http://www.digicamhistory.com/1980_1983.html/))

1981’de MTV kurulmuş ve müzikli video türünün ve yüksek hızlı hareketli grafiklerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. MTV’den sonra Türkiye’de ve dünyada müzik klip yayını yapan kanallar çoğalmıştır. MTV ilk müzik kanalı olmamasına rağmen ilk olarak bilinir ve müziğin görüntü ile bütünleşmesine katkısı olmuştur.



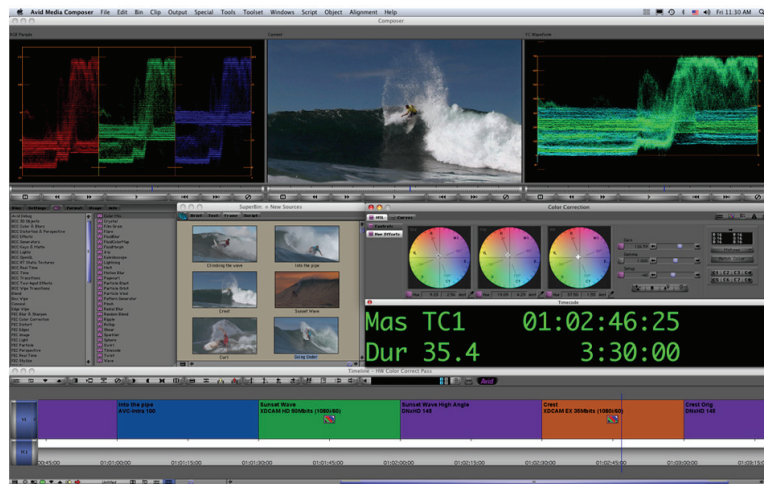
Görüntü 1-27 MTV klipleri görüntüler

Aynı tarihte Quantel Paintbox, televizyon yayıncılığı ve grafikleri için devrim niteliğindedir. Canlı yayında görüntülerin üzerinde grafiklere müdahale imkanı veren bu makine 120.000 pound ücretindeydi. (Hirshfield, 2000)



**Görüntü 1-28** Çalışan bir Quantel paintbox ([http://en.wikipedia.org/wiki/Quantel\\_Paintbox](http://en.wikipedia.org/wiki/Quantel_Paintbox))

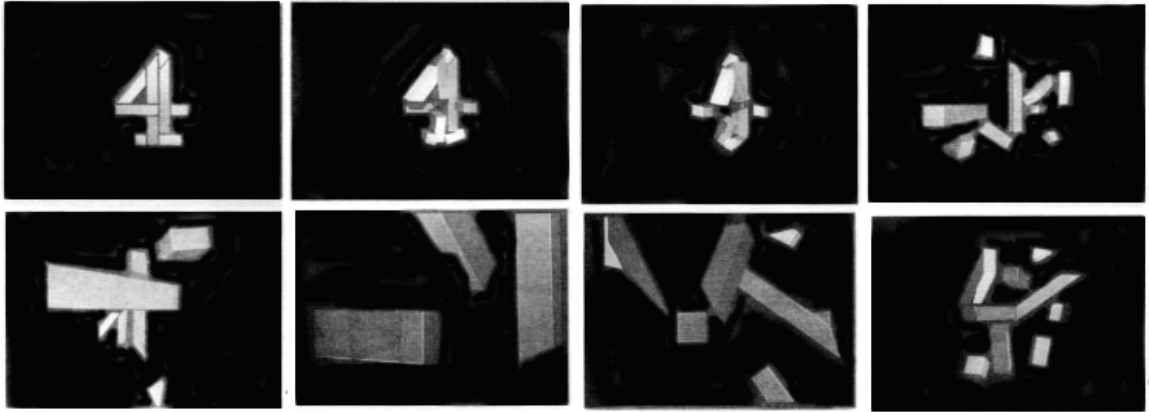
1989 yılında Amerika'nın Massachusetts şehrindeki Avid Teknolojileri, masaüstü, non linear (dogrusal olmayan) kurgu sistemi olan Media Composer'ı ortaya çıkarmış ve bu program, tasarımları filtreleme ve hızlı kurgulama gibi olanaklar sunmuştur.



**Görüntü 1-29** Media Composer Arayüzü

1982'de yaratıcı yapımcı Martin Lambie Nairn Britanya'ya ait TV istasyonu Kanal 4 için bir marka kimliği oluşturmuştur. Kanalın logosu olan "4" ekranda birçok renk katmanının bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Bu bilgisayar animasyonunu oluşturabilmek için, Lambie Nairn Los Angeles'taki Bo Gehring havacılığındaki uçuş simülasyonu bilgisayarlarının desteği istenmiştir.

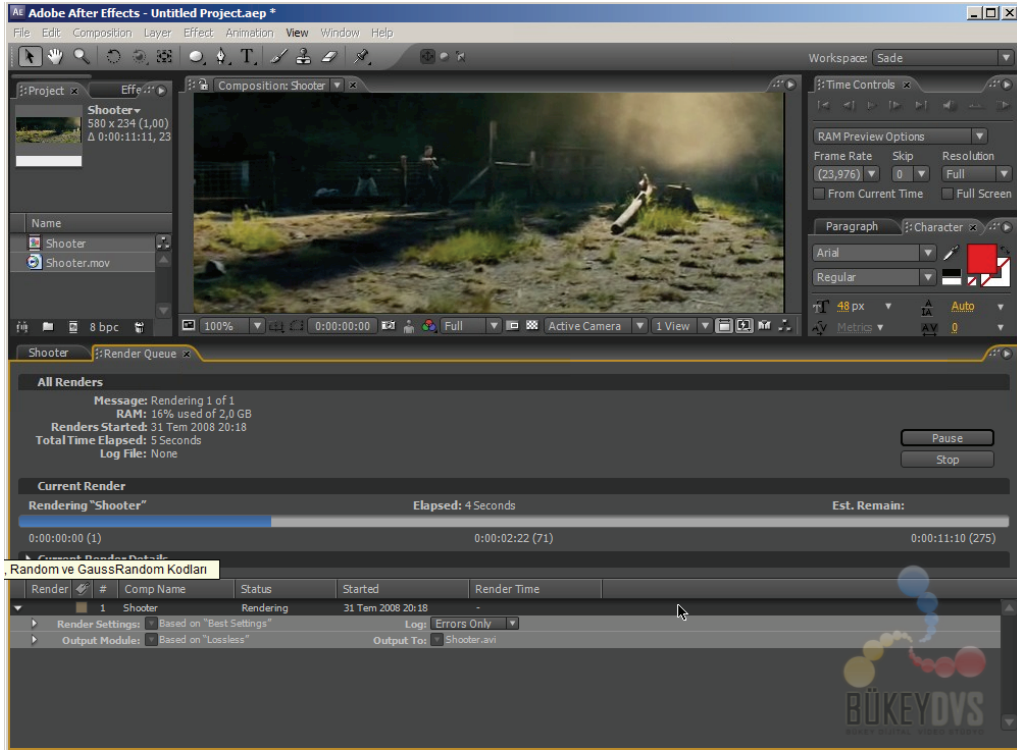




**Görüntü1-30** Kanal4 logo ([www.animatormag.com/archive/issue-10/issue-10-page-25/](http://www.animatormag.com/archive/issue-10/issue-10-page-25/))

1992 yılında Quantel'in efekt uzmanı Henry Alvarado kendi tasarım grubu H.A. Design'ı oluşturdu. Bu tasarım grubu bir çok önemli prodüksiyonun altına imza atmışlardır.

1993'de Montreal tabanlı Discreet Logic, çok yönlü dijital efekt programı, Flame'i ortaya çıkarmış ve onun çeşitli efektleri on yılın en belirgin özelliği haline gelmiştir. 1995' te, şirket , listesine film efekt sistemi Inferno' yu eklemiştir. Adobe sistemi, Apple Macintosh için düşük fiyatlı görüntü birleştirici, animasyon ve efekt programı After Effects' i piyasaya sürmüştür. Bugün içinde kolay kullanımı ile öne çıkan After Effect programını için üretilen efektlerin özellikle televizyon grafiklerinde ön plana çıktığı görülmektedir. (Hirshfield, 2000)



**Görüntü 1-31** After effects programı arayüzü

1995 yılında R/Greenberg isimli firmada çalışan genç bir tasarımcı olan Kyle Cooper, kamera hareketlerini titreterek ve farklı bir çekim tarzı kullanarak yönetmen David Fincher filmi “Seven” için unutulmaz bir jenerik ortaya yaratmış, bu jenerikle yeni bir tarz ortaya çıkartmıştır.



**Görüntü 1-32** Seven filminin jenerik sahneleri

(<http://www.artofthetitle.com/2008/03/26/se7en/>)

Çokluortam denildiğinde akla en çok gelen internet teknolojileri, hareketli grafiklerin hem üretiminde hem de kullanımında oldukça önemli bir etkiye sahiptir. Bu önemin asıl nedeni; internetin küresel anlamda gün geçtikçe artan kullanımı nedeniyle hareketli grafiklere olan ihtiyacı da arttırmasıdır.

Etkileşimli çokluortamda, çoklu iletişim dili kullanılarak en geniş hedef kitleye ulaşmak mümkün olmaktadır. Sınırları aşarak küreselleşmeyi gerçekleştirirken aynı zamanda kişiselleşerek insancıl bir ortam yaratmaktadır (Yurdakul, 2004).

Bugün bildiğimiz anlamda internet ilk olarak 1970’li yıllarda, Amerika Savunma Bakanlığının araştırma dairesi tarafından önce bakanlığın bilgisayarlarını ağ üzerinde birleştirmek amacıyla tasarlanıp uygulamaya konulmuştur. Savunma bakanlığının bu çalışması daha sonra ABD’deki üniversite ve Araştırma kurumlarını kapsayacak şekilde genişletilmiştir. Günümüze kadar geçen süre içerisinde internet tüm dünya üzerinde çok hızlı bir şekilde gelişmiştir. Şu an dünya üzerinde milyonlarca insanın interneti kullandığı düşünülmektedir (Tarcan, 2005). İnternet, tüm dünyada kullanılan bilgisayarların belirli bir bağlantı aracılığıyla birlikteliğini ifade eden iletişim sistemidir (Altun, 2005).

Hareketli grafiklerin tarihinde açıkça görüldüğü gibi sektördeki gelişim sadece farklılık ve değişim arayışları sonucunda ortaya çıkmamış, ilişkili sektörlerdeki teknolojik gelişmelerde hareketli grafik tasarımcıların vizyonunu oldukça genişletmiştir. 1903’lerden 2000’lere kadar geçen 100 yıllık süreçte inanılmaz bir noktaya gelinmiştir. Gelecek 10 yıl içerisinde teknolojinin nasıl ve ne kadar gelişebileceğini tahmin etmek hiç zor değil; fakat bu gelişmelerin hareketli grafik tasarımı ne yönde etkileceği, bu gelişmelerle nasıl şekilleneceği tartışma konusudur. Tarihi, yüz yıl gibi gözükse de hareketli grafik kavramı oldukça yeni bir disiplindir ve tanımı gelecekte netleşecek yada çoğalacaktır. Bu da teknolojinin gelişim hızını sürdürmesi ve hareketli grafiklere ihtiyacın artması ile gerçekleşecektir. Fakat teknolojideki bu gelişim çoklu ortam çalışmalarındaki çıkan tasarım problemlerini de beraberinde getirmektedir.

## 2. BÖLÜM

### FİLM TEKNİKLERİ

#### 2.1 GRAFİK TASARIM ve HAREKETLİ GRAFİK TASARIM

Grafik tasarım görsel bir iletişim sanatıdır. Birinci işlevi de, bir mesaj iletmek ya da hizmeti tanıtmaktır. Grafik tasarım terimi ilk kez 20. yüzyılın ilk yarısında metal kalıplara oyularak yazılan ve çizilen ve daha sonra da çoğaltılmak üzere basılan görsel malzemeler için kullanılmıştır. Teknoloji geliştikçe sadece basılı malzemeler değil; film aracılığıyla perdeye yansıtılan, video ile ekrana gönderilen ve bilgisayar yardımıyla üretilen görsel malzemeler de grafik tasarım kapsamı içine girmiş ve bu terimin anlamı oldukça genişlemiştir. Bugünün grafik tasarımcısı; kaligrafi sanatçıların, baskı ustalarının ve zanaatçıların geleneğini sürdüren bir meslek adamıdır (Becer, 1997).

Tasarım, bir problemin çözümü demektir. Grafik tasarım problemleri genellikle iki boyutlu yüzeyler üzerinde çözülür. Genel olarak bütün görsel sanatlar, özel olarak ise iki boyut içinde var olan görüntü sanatları hemen hemen aynı dili kullanırlar. Ressamlar, fotoğrafçılar, heykeltıraşlar, seramikçi ve diğer birçok meslek grubunun oluşturduğu sanat profesyonellerinin yeni bir üyesi olan grafik tasarımcı da birçok tasarım problemini çözerken bu ortak dilden yararlanır.

Grafik tasarım görsel bir sanattır ve birinci işlevi de bir mesaj iletmek ya da bir ürün yada hizmeti tanıtmaktır. Bir grafik tasarım problemi daima iletişim ile ilgilidir. Tasarımcı; uygulama yöntemlerinin yanısıra görsel algılamanın doğasını, görsel yanılmanın rolünü ve sözel ile görsel iletişim arasındaki ilişkileri de bilmek ve gözönüne almak zorundadır (Becer, 1997).

Grafik tasarım, kendi içinde pek çok ihtisas alanlarına sahip, yoğun teknik ve uzantıları olan, her geçen gün yeniliklerin kazanıldığı dinamik bir görsel iletişim dalı olmaktadır (Uçar, 2004).



Tasarımcı, bütün verileri biraraya getirerek ürün ya da hizmete sunulduğu ortam içinde çekici, ulaşılabilir ve işlevsel kılan özellikleri bulmak ve yaratıcı bir yaklaşım getirmekle yükümlüdür. Bir tasarım ne kadar çekici olursa olsun verilmesi istenen mesaj hedef kitleye ulaşmıyorsa o tasarım amacına ulaşmaz ve değer taşımaz. Benton & Bowles reklam ajansından Robert Pliskin bu konuda şu fikri savunur. “Güzellik kavramı, izleyene göre değişir. Örneğin; bir iş adamı için satış grafiğinde yükselen eğriden daha güzel bir şey olamaz. Sanat yönetmeni, adeta güzellik kavramı satan bir tezgahkar olmalıdır. İyi bir tezgahkar, müşterinin dili ile konuşmasını bilendir. Satmayı bilmeyen sanat yönetmeninin ve müthiş tasarımlarının medya dünyasında yeri olması olanaksızdır.”

Günümüzde, bir çok tasarım alanında, yaratma ve tasarlama sürecini takip eden uygulama sürecinin bilgisayar ortamında gerçekleştirildiği bilinen bir gerçektir. Günümüz grafik tasarımında da artık amblem, afiş, etiket, ambalaj gibi kağıt zemin üstüne basılan işlerin yanısıra, bilgisayar veya çeşitli elektronik sunum ortamlarına yönelik grafik çalışmaların nerdeyse tamamı bilgisayar ile yapılmakta ve bu ihtiyaç da bilgisayar kullanımının artışıyla paralel olarak artmaktadır. Director, Flash, Dreamweaver, Go Live, Premier, After Effects ve benzeri programlar bu gün elektronik ortamda görüntü üretmek ve bunlara hareket vermek için kullanılan ve bugünün grafik tasarımının önemli bir dilimini oluşturan yardımcı unsurlardan yalnızca birkaçıdır. Yani, bugünün grafik tasarımı amblem, logo, afiş vb. gibi hepimizin yakından bildiği ürün biçimlerinin yanısıra, web sayfa tasarımı, çokluortam ve bilgisayar ortamında çeşitli hareketli tasarımların üretilmesi gibi yeni ve daha güncel ifade biçimlerini de içermektedir. Başka bir ifade ile, ister bilgisayar ile ister elle üretilmiş olsun, grafik tasarım yine iki boyutta kalmış ve belirli bir mesaj verme ve iletişim kurma işlevini sürdürmüştür. Tek değişen, ifade kanallarının yıllardır süregeldiği şekilde kağıt üstüne baskılı olarak kalması yerine, bu kanalların günümüz elektronik ortamına paralel olarak artması ve bu yöne kaymış olmasıdır (Ertep, 2004).

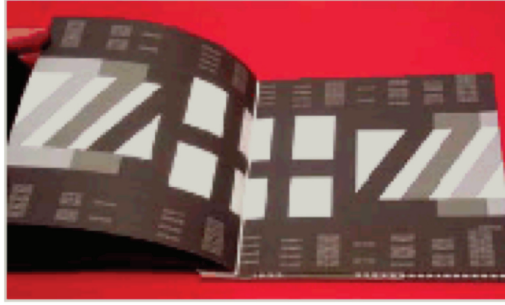
*“Tasarım bilgisi olmadan bilgisayar (aynen bir kalem gibi) işe yaramaz olmanın da ötesindedir; çünkü kişinin yaratma eyleminde bulunduğu illüzyonunu oluşturacak kadar içeriksiz malzeme (görüntü) yaratma gücüne sahiptir; halbuki kişi aslında sadece çoğu zaman hiç bir şey olmaktan öteye gidemeyen bir temanın çeşitli türevlerini üretmektedir. Bu sorun özellikle tasarım eğitiminde ürkütücüdür.*

*Bilgisayarın püf noktalarını öğrenmeye odaklanmış olan öğrenci bir defa bu işi çözdükten sonra başarılı olduğu hissine kapılır. Bu, kişinin artık sıkı bir tasarımcı olduğunu zannetmesine yol açarken kişi aslında estetik yerine işin mekaniğini, doğru yön yerine hızı “görmeye” (Pavlov’un köpeğinde olduğu gibi) şartlanmıştır. Tabiki bütün bunlar, ancak öğrencinin tasarım disiplini ile ciddi bir boyutta iç içe olmadığı anlamına gelir” (Rand, 1993, s.38).*

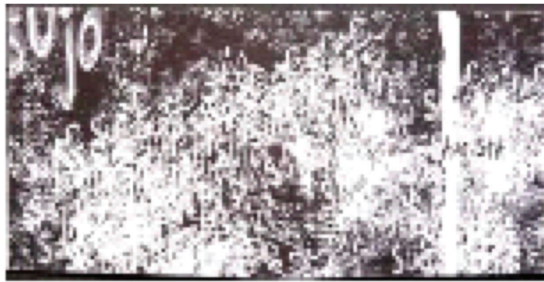
Hareketli grafiklerin temelinde grafik tasarım disiplinleri olduğu gerçeğinin yanısıra bu yeni grafik tasarım biçiminin içerisinde yepyeni hareket, zaman, devinim, ses gibi disiplinleri de bulunmaktadır. Grafik tasarım eğitimi almış bir öğrencinin bu yeni disiplinlerle karşılaştığında ne gibi çözümlere gittiği Z. Schincariol’un bir grup öğrenci üzerinde yapmış olduğu deneyde açıkça görülmektedir. Deneyde bir grup tasarım öğrencisine önce çözümleri sadece tipografi ile yapacakları bir proje verilmiş ve sonuçlardaki ifade yolları incelenmiştir. Daha sonra aynı projeyi hareketli olarak nasıl çözümledikleri incelenmiş ve karşılaştırılmıştır.

Öğrencilere çok uzak olmadıkları konular verilmiş ve bunları tipografik olarak yorumlayıp bir kitap tasarımı yapmaları istenmiştir. Öğrenciler ton, doku, çizgi, form, statik, dinamik gibi grafik öğelerini düşünerek ve sadece beyaz üzerine siyah kullanarak tasarım oluşturacaklardır. Sadece tipografi kullanabilecekleri bu projedeki asıl amaç sözlü ve resimli anlatımın yanında tipografi potansiyelin ne boyutta olduğunu görmektir. Burada tipografinin “ayarlanabilir ve basılabilir” (Wingart, 1999 ) ifadesinin ötesinde daha geniş bir ifadeye ve anlama sahip olduğu üzerinde durulmaktadır.

Öğrenciler kendi bakış açıları, deneyimleri, bilgileri ve araştırmaları sonucunda farklı projeler ortaya çıkartmışlardır. Sao Paulo şehri ele alınan konulardan biridir ve şehrin farklı bakış açılarıyla tipografik olarak betimlenmesi çalışılmıştır.



**Görüntü 2-1** Öğrenci grafik çalışması, Helvetica yazı tipinde yapılan değişikliklerle oluşturulmuş ve iki yolcu arasındaki diyalog anlatımı. (Hirshfield,2000)



**Görüntü 2-2** Öğrenci grafik çalışması, kentsel çürüme gereksiz bilgi fazlalığı, tipik büyükşehir problemleri anlatımı. (Hirshfield, 2000)



**Görüntü 2-3** Öğrenci grafik çalışması, perspektif kullanarak şehrin kuşbakışı anlatımı . (Hirshfield,2000)

Öğrenci projelerinde tipografik öğelerle meydana getirilen durgun, hareketsiz bir görüntünün oluşumu, aktarılmak istenenin dışında farklı anlamlar da taşıyabilmenin yanında kompozisyonun ortaya çıkarılmasına katkı sağlar. Tasarım ortaya çıkarken kullanılan tek çeşit anlatım kompozisyon açısından zenginlik yaratırken, tasarımcının aktarmak istediği mesaj ya da hikayesi açısından da çeşitlilik yaratmaktadır. Tasarımcının kendi bilgi birikimi, deneyimi ile oluşan tipografik anlatım, izleyicinin önünde farklı bir ifadeye bürünebilir.

Hareketli bir görüntü oluşturulurken, hareketsiz görüntü oluşumunda sorun yaratan durum değişir. Artık anlamları tek bir görüntüye sıkıştırmak gerekmez, fakat anlam karmaşası yaratan sebepler farklılaşır.

Sabit görüntü içerisinde kullanılan şekil formlar hareketlilik kazanan unsurları beraberinde getirir. Böylece, anlamın oluşturulmasına katkı sağlanır; ancak hareketli görüntü oluşturma sürecinde, görsel-işitsel dilin bir parçası olan işitsel dil de dâhil olmak üzere, süreçteki tüm ilişkilerin sürdürülmesi daha karmaşık hale gelir. Arnheim (1994), ‘hareket’ ifadesini eklenen her ayrıntının bütünü tamamlamakla kalmayıp aynı zamanda önceden gösterilenlerin tamamını değiştirdiği, anlamlı bir düzen oluşturacak şekilde olayların birbiri ardına meydana geldiği düzenli diziliş olarak tanımlamaktadır (Hirshfield, 2000).

Görsel-işitsel dilde, bir dizi unsur birbiriyle etkileşir ve anlam oluşturacak şekilde bir araya gelir ve yapılan her seçim farklı bir anlatıma yol açabilir. Sabit bir görüntüyle oluşturulabilen tasarımda hareket önceden belirlenmiş bir çerçeve ile sınırlandırılmıştır. Tasarım içerisinde hareket unsuru kullanılan objelerin gösterdiği yönler, ima ettiği hareketlerle ilgilidir.

“Kamera hareketi”, görsel-işitsel dildeki başka bir unsurdur. Panoromik görüntü, yürüyüş hareketi, kaydırma veya yakınlaştırma/uzaklaştırmaların benzetimini yaparken, izleyicinin gözünü belli bir noktaya yönelterek, kullanılan öğelerin büyüklüğünü değiştirerek, uzamsal hareketler ekleyerek ve görüş açılarını izleyicilerin algılarına göre düzenleyerek vurgu elde eder (Hirshfield, 2000).

Görsel işitsel dilde, ortaya çıkan temel problem ile durağan görsellerin veya sadece tipografik bir anlatımın oluşturduğu tasarımda ortaya çıkan problemler temelde aynıdır. İki disiplinin de iletmek istediği mesaj kaygısı olmalıdır veya vardır. Fakat iki disiplinin farkı kullanmış olduğu araçlardan kaynaklanmaktadır.

Sinematografik görüntüler ve video grafikler arasında bir ayırım yapılması çok önemlidir. Sinematografik görüntüler, temsil ettikleri nesneyle aralarında belirli bir bitişikliğe dayanır. Fotoğraf veya video, boş bir sandalyenin görüntüsünü yakalar ve orada olan nesneye bağlı olarak, bu görüntüyü temsil eden ilgili nesneyle bağlantı kurar. Video grafik çalışmalarında, betimlenen nesnelere çizgi, doku ve renklerdir. Aslında, temsil edilen herhangi bir nesne yoktur, görünen şey nesnenin kendisidir; şekli değişen, koyulaşan, renklenerek ve hareketlenen yine nesnelere kendisidir. Hareketli grafikler iletecekleri bir mesaj kaygısı ile oluşan görüntülerdir. Görüntüde algılanan nesnelere çok daha farklı bir konudan bahsedebilirler. Sinematografik görüntüler de ise izleyicinin ekranda gördüğü ile direkt ilgilidir.

## 2.2 SİNEMATOGRAFI

Sinematografi [yunanca: kine(hareket) ve graphos (yazı)], sinema filmi için görüntü kaydederken ışıklandırma ve kamera tercihleri yapma disiplindir. Birçok açıdan fotoğraf sanatıyla yakından ilgilidir; fakat kamera ve görüntü elemanlarının hareket halinde olduğu durumlarda birtakım ek özellikler de gösterir. Sinematografi, sinema filmlerine özgü bir sanat formudur. Işığa duyarlı maddeler üzerinde görüntü kaydetme işi 1800'lerin başından beri uygulanıyor olsa da, nispeten daha yeni olan 'hareketli resim' sanatı farklı fotoğrafçılık teknikleri ve yeni bir estetik anlayışı gerektiriyordu. Sinemanın ilk dönemlerinde, görüntü yönetmeni genellikle filmin hem kameramanlığını hem de yönetmenliğini üstlenirdi. Sinema sanatı ve teknoloji geliştikçe, kameramanlık ve yönetmenlik arasında bir ayırım oluştu. Optikteki ve renkli film, geniş ekran (widescreen) gibi çeşitli tekniklerdeki ilerlemelere ek olarak, yapay ışıklandırma ve ışığa daha duyarlı (daha hızlı) ham filmlerin gelişimiyle birlikte teknik açıdan sinematografi bir uzmanın varlığını zorunlu kıldı. 1919'da Hollywood'da, bugün hala varlığını sürdüren ve dünyanın ilk meslek topluluklarından biri olan American Society of Cinematographers (Amerikalı Görüntü Yönetmenleri Topluluğu ASC) kuruldu. ASC, görüntü yönetmenlerinin film yapma bilim ve sanatına katkılarını ortaya koymak için oluşturulmuştur. ASC'ye göre sinematografi; basit bir fiziksel olayı kaydetmek değil, özgün sanat eseri yapıcılığında doruğuna ulaşan yaratıcı ve yorumlayıcı bir işlemdir. Sinematografi fotoğrafçılığın bir alt-kategorisi değildir. Fotoğrafçılık, daha ziyade

görüntü yönetmeninin diğere fiziksel, örgütsel, idari, yorumsal ve görüntüyü yönlendiren tekniklere ek olarak kullandığı bir sanattır (Meister, 2007)

Sinematografik gelişme birçok teknik buluş sonucunda devam etmiştir. En eski zamanlardan başlanırsa gölge oyunları, optik cihazlar, hareketli biblolar ve fotoğrafın ilk keşfi ilk akla gelenlerdir. Fakat tüm bunlar teknik gelişmelerdir ve sinematografi ile kesin bir ilişki içinde bulunmamaktadır.

Sinemanın teknik gelişmesi bir yana bırakılıp düşünülüğünde sinema kavramının icadından söz edilmemektedir. Sinematografi teknik olarak 19. Yüzyılda mekanik bilimlerin statik anlamdan kurtulup, dinamizime kavuşmasıyla icat edilmiştir. Sinema hem teknik hem anlatım yönünden sürekli gelişmektedir (Bazin, 1993).

Sinemacının malzemesi görüntülerdir. Sinemada bir hikayenin öncelikle görüntülenmesi amaçlanmaktadır. Görüntüye yardımcı olarak diyaloglar ve diğere seslerde sinemacının önemli araçlardır. Sinema sanatında tüm bunlar film yüzeyine kaydedilmektedir. Sinemacının çalışma alanı da bu film kareleridir. Sinema filmleri 35 mm'lik filmlerle, film kameraları kullanılarak çekilmektedir. Kimyasal ve karışık bir süreçten geçerek meydana getirilmektedirler. Sinema çekimlerinin maliyeti oldukça yüksektir. Çekim ekipmanları, çekim öncesi ve sonrasındaki işlemler yapılması herkes için kolay ulaşılır imkanlar değildir.

Video teknolojisi evde sinema filmi seyretmek amacıyla geliştirilmiştir. 1976 yılında Sony, Betamovie sistemini geliştirirken; JVC ise VHS sistemini geliştirmiştir. İki sistem de manyetik bant üzerine görüntüyü kaydetmekte ve okuyabilmekteydi. PAL sistem video kamera saniyede 25 kare, ntsc sistem ise saniyede 30 kare çekmektedir. İlk zamanlar ev kullanıcıları için sadece "okuyucular" piyasaya sürülse de daha sonraları kaydediciler de hızla yayılmıştır. Daha sonra bu tip kasetler kullanan kameralar geliştirilmiş ve ev kullanıcıları artık kendi görüntülerini kaydedip seyredebilir duruma gelmiştir. 1990'ların ortasında dijital teknolojinin hayatımıza girişiyle hemen herkesin film çekmek için olanaklara ulaşması kolaylaşmıştır. Günümüzde dijital video özellikle kısa filmcilere ve film çekmek isteyen herkese büyük imkanlar sunmaktadır. Dijital

kamera ile çekilen kaliteli görüntüler, kalitesinden bir şey kaybetmeden bilgisayar ortamına atılmakta ve montaj yapılabilmektedir. Söylemek istenileni görüntülere aktarmak ve izleyici ile paylaşmak hemen herkes için mümkün hale gelmiştir. Günümüzde bazı sinemacılar uzun metraj filmlerini video teknolojisi ile çekmektedirler.

Teknolojik gelişmeler her ne kadar herkesi herşeyi yapabileceği bir konuma getirsedey bu konuda uzman olan kişilerin sayısını azaltmakta ve önemini dahada arttırmaktadır.

Sinema bir ekip işidir. İyi bir filmin oluşması için bir araya gelmiş tüm ekibinin işinde uzman kişiler olması gerekmektedir. Senorya yazarı, yönetmen, oyuncular, görüntü yönetmeni, kamera asistanı, ışıkçı, montajcı... hepsinin bir uyum içinde çalışması gerekmektedir. Bunun dışında kullanılan teknik ekipmanların özellikleri ve bunları kullanımındaki beceri de işin kalitesini direkt olarak etkiler. Öncelikle kamera yönetmenin gözü gibidir. Yönetmenin kafasındaki görüntüyü izleyiciye aktarma becerisi kamerayı kullanma becerisiyle doğru orantılıdır (Aslantepe, 2007).

Hareketli grafik tasarımı ile ilgilenen grafik tasarımcıların karşılaştığı yeni disiplinlerinin hemen hemen hepsi sinemada var olan disiplinlerdir. Kamera kontrolü, ışık kullanımı ve montaj en önceliklileridir. Bir hareketli grafik tasarımcı bu disiplinler hakkında bilgi ve tecrübe sahibi olmalıdır.

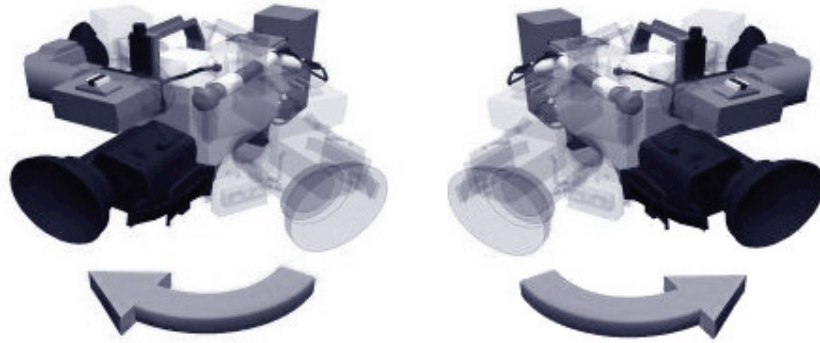
Hareketli grafik tasarımcısının sayısal ortamda kullandığı bir kamera vardır. Bu kameranın kullanımını ile artık tasarımcı yaptığı işe, farklı açılardan bakmaya başlamıştır. Bu kameranın teknik özellikleri gerçek bir kameradan farklı değildir. Örneğin After Effects programında 3D moda geçildikten sonra ortama 15 mm' den 200 mm' ye kadar değişebilen bir kamera yerleştirilebilir ve bu kamera gerçek bir kameranın yapabileceği tüm etkileri gösterir. Hareketli grafik tasarımcısı bu kamerayı nasıl kullanması gerektiğini teknik açıdan değil; oluşturduğu etki ve oluşturmak istediği etki açısından bilgi sahibi olmalıdır.



### 2.3 KAMERA TANIMI

Kamera ingilizce'de kullanılan "camera" kamera olarak her ne kadar Türkçe'ye yerleşse de kameranın gerçekte Türkçe karşılığı "ALICI" olarak bilinmelidir. İngilizce'den alınarak kullanılan camera kelimesinin tanımının fotoğraf makineleri için de yapıldığını görmekteyiz. Oysa Türkçe'de kamera denildiğinde sadece film veya elektronik olarak görüntü sinyali üreten alıcı cihaz aklımıza gelmektedir. Fotoğraf makineleri için kullanılan "fotoğraf makinesi" terimi yerinde ve doğru olarak kullanılmakta, ve aklı film veya elektronik kamera gelmemektedir. Basit olarak görüntüden yansıyan ışığı kaydetmeye yarayan cihaza kamera denir. Ayrıntılı bir tanım yapmak gerekirse, görüntüden yansıyan ışığı, mercek veya objektiften yararlanarak bir düzlemde toplayan, o düzleme konulan film ( film kameraları için ) veya ışığa duyarlı elektronik devre elemanları yardımıyla ışık enerjisini, elektrik enerjisine çevirdikten sonra bir çıkış sinyali veren, gerekirse manyetik banda kaydeden ( elektronik kameralar için ) cihaza kamera denir (Wikipedia, 2010).

## 2.4 KAMERA HAREKETLERİ



Görüntü 2-4 Pan hareketi ([www.kameraarkasi.org/](http://www.kameraarkasi.org/))

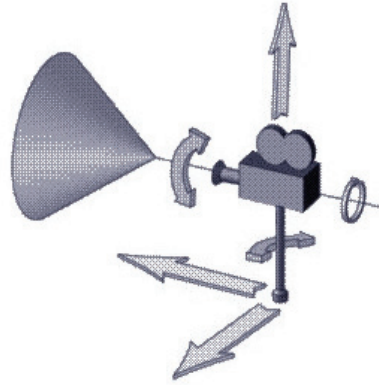
### 2.4.1 Sağa - Sola Çevrilme (Pan)

Yatay aksta kalarak saga ya da sola kamera gövdesini döndürerek yapılan harekettir. Bu tür çalışmada kamera omuzda ya da sehpa üstünde sabit noktada durmalıdır (Vardar, 2000).

Uzun bir objeyi, geniş bir mekanı, mesela bir gemiyi çekerken, gemi hakkında daha çok detay verebilmek amacıyla pan yapılır.

Pan yaparken birbiri ile ilişkili iki öge hakkında izleyiciye bilgi vermek ve bu iki unsuru birbiriyle ilişkilendirmek amacıyla hareket tercih edilir. Bu nedenle pan için başlangıç karesi ile pan hareketinin son karesi çok önemlidir. Bu iki unsur arasında çok fazla boşluk varsa pan tercih edilmez, aradaki boşluğun hem seyirci, hem de konu için önemi olmadığından izleyiciyi sıkır. Dikkatinin dağılmasına neden olur. Pan hareketi en fazla 90° açılar için tercih edilmelidir.

Pan hareketinin hızı da çok önemlidir. Detayların kaybolmayacağı kadar yavaş, ama sıkılmayacak kadar tempolu olmalıdır.



**Görüntü 2-5** Tilt hareketi ([www.kameraarkasi.org/](http://www.kameraarkasi.org/))

#### 2.4.2 Yukarı - Aşağı Çevrilme (Tilt)

Dikey harekette 90 dereceye kadar çevrilme yapılabilir. Bunun fazlası yer gök karışmasına sebep olabilir. Seyirci bu tür çekimlerde mekân ve ufuk kavramını kaybeder. Gövde olarak kamera yerden yukarı ya da aşağı yükselip alçalabilir bu “pedestal hareketi” olarak adlandırılır. Jimijip ya da kreyn kullanılarak bu tür kayma yükselme yapmak mümkündür. Çerçeve yatay - dikey çevrilmeksizin sabittir ancak gövde olarak asansör çıkışlı bir hareket ile mekân değişimi sağlanabilir (Shaw, 2004).

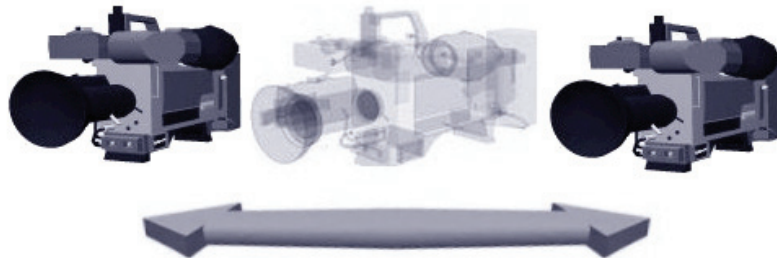
Kameranın dikey ekseninde, yukarıdan aşağıya - aşağıdan yukarıya doğru yaptığı hareketlere tilt hareketi denir. Kamera gövdesinin yükselip alçalarak yaptığı hareketten farkı çekim düzleminin değişmemesidir. Yukarıdan aşağıya yapılan tilt hareketine “tilt down”, aşağıdan yukarıya yapılan harekete “tilt up” denir. Örneğin bir insan vücudunu yukarıdan aşağıya doğru taradığımızda oluşan hareket tilt down olacaktır.



**Görüntü 2-6** Truck hareketi (<http://www.kameraarkasi.org/>)

### 2.4.3 İleri - Geri Hareket (Truck)

Kamera ile ileriye - geriye doğru yatay ekseninde yapılan harekettir. Dolly, pedestal veya şaryo ile yapılabilir. Hareket takiplerinde kullanılır. Konunun hareketine aksi istikamette yapılabilir. Bu sayede konunun olduğundan daha hızlı hareket ettiği etkisi uyandırılabilir. Çerçeveyi gereksiz yere büyütmemek veya küçültmemek için kullanılır.

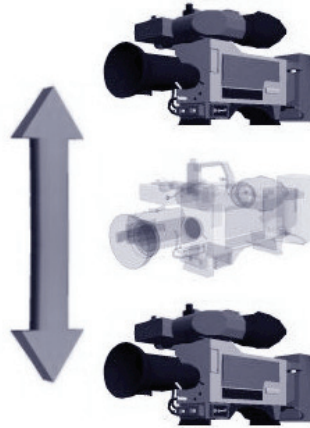


**Görüntü 2-7** Dolly hareketi (<http://www.kameraarkasi.org/>)

### 2.4.4 Kayma (Dolly)

Kamera gövdesini hareket ettirilerek yapılan mekanik harekettir. Kamerayı ele alarak ve kamera sallanmasını, titremesini göz ardı ederek yapılabilir. Kayma hareketi düz zeminlerde tekerlekli bir tripod veya dolly ile zeminin bozuk olduğu durumlarda şaryo kurularak yapılabilir.

Yürüyen, koşan bir kişiyi çerçeve genişliğini deęiřtirmeden takip etmek amacıyla sık sık kullanılır. Duvardaki, tabletteki kabartmayı yatay düzlemde tararken pan yaparsak kabartmanın uçlarına doęru netlik ve çerçeve büyümesi problemini ortadan kaldırmak için yatay düzlemde kayma hareketi idealdir.



**Görüntü 2-8** Pedastal hareketi (<http://www.kameraarkasi.org/>)

#### 2.4.5 Yukarı - Ařaęı Hareket (Pedastal)

Kamera ile yukarıdan - ařaęıya veya ařaęıdan - yukarıya doęru dikey eksende yapılan harekettir. Mesela bir insanı ayaklarından başına kadar çerçeveyi genişletmeden takip etmek için yapılır. Dikey nesnelerin yüzeylerindeki resim veya kabartmayı takip ederken tilt hareketi yapılırsa netlik ve çerçeve büyümesi probleminde kaçınmak için idealdir.



**Görüntü 2-9** Pan hareketi (<http://www.kameraarkasi.org/>)

### 2.4.6 Ark Hareketi

Kameranın dairesel olarak yaptığı harekettir. Çerçevenin sabit tutulması hareketin doğru yapılması için gereklidir. Resim çerçevesinin başlangıcı ile bitiş karesinin aynı formatta olması tercih edilir.

Genelde ortaya bir objeyi alıp etrafında dönerek objenin uzayda bulunduğu noktayı belirtmek ve objenin etrafında bulunduğu yer hakkında bilgi vermek için kullanılır. Objenin etrafında 360 derece dönerek objenin her yönü hakkında bilgi vermek amacıyla yapılan kamera hareketidir.

Yavaş yapıldığında psikolojik bir etki uyandırır. Hızlı yapıldığında ise seyirciyi aniden değişik bir boyuta taşır ve şaşırtır.

Çok sık kullanılmayan bir harekettir. Ancak amacına uygun yerinde yapıldığında diğer kamera hareketlerinden etkileyicidir.



**Görüntü 2-10** Kamera objektif

### 2.4.7 Optik Kaydırma (Zoom)

Çekilen konunun sabit bir yerde durması ve kamera gövdesi ile hareket etmeye gerek kalmadan görüntü açısının büyümesi veya küçülmesinin mercekler yardımıyla

sağlanmasıdır. Objektif içinde bulunan merceklerin ileri veya geri hareketiyle yapılır. Bu optik kaydırmaya zum denir.

Sabit açılı objektiflerde, odak uzaklığı sabit olduğundan bu hareket mümkün değildir. Değişken açılı zum objektifler ile mümkündür. Aslında zum objektifler, ani açı değişiklikleri gerektiğinde, kameramanın sık sık objektif değiştireceği durumlarda zaman kaybını ortadan kaldırmak amacıyla ve bir çok objektifin taşınamayacağı durumlar için üretilmektedirler. Ancak bu ani açı değişikliğini bir hareket olarak kullanan yönetmenler ile zum hareketi ortaya çıkmıştır.

Çerçeveye sığmayan konunun genelini görmek için veya genel görüntü içinden detaylar almak için zum yapılır. Zum hareketinde çerçeve genişler veya daralır. Bu durumun göz önünde bulundurulması halinde kullanılabilir. Örneğin uzaktan kameraya yaklaşan bir insanı göğüs planda takip etmek için ilk objektif genişliği eğer 125mm ise, o insan kamera yakınına geldiğinde objektif çapı 20mm civarına kadar genişlemektedir. Bu durumda, kameraya yaklaşan insanı çerçeve dışı bırakmamak için etraftan konuyla ilgisi olmayan bir çok şey çerçeveye girecektir.

Zum hareketinde en büyük dezavantaj, dar bir açıda objeyi çektiğimizde arka planın flulaşması, objenin genelini görmek için açı genişletildiğinde ise arka planın da netleşmesidir.

İnsan gözü bir görüntüden başka bir görüntüye geçerken keserek hareketi takip edebilir. İnsan gözünün doğasında zum yoktur. Beyin ise bu hareketi düzeltemez.

Zum hareketi aslında ciddi bir kamera hareketidir ve zaten çerçeve içinde hareket eden nesnelere varsa izleyicinin dikkatini dağıtmamak için ayrıca bir zum hareketi yapılması tavsiye edilmemektedir.



### 2.4.8 Kombine Hareketler

Kamera ile aynı anda birden fazla hareketin yapılmasına kombine hareket denir. Sıkça kullanılmasının seyirciyi karmaşaya ve mekan hakkındaki bilgileri alamamasına neden olması nedeniyle özel hareketler olarak az kullanılır. Birbiri arkasına kombine hareketler yapılmaz veya montaj edilmez.

Çerçevenin gereğine göre aynı anda sola pan ve tilt yapılabilir. Bu bir kombine harektir. Kameraman aynı anda kamera gövdesini sola döndürerek yukarı kaldırır, netlik ise kamera asistanına aittir.

Bu hareketler kameraman tarafından kontrol edilerek el ile manuel veya uzaktan kontrol ile otomatik olarak uygulanabilir.

Kameranın objektif düzeninin üzerine takılan remote control cihazları ile zoom hareketi ve netlik kamera asistanı tarafından uzaktan kontrol edilebilir. Kamera gövdesine takılan servo motorlu sistemler ile kamera her yöne kameramanın uzaktan kontrolü ile döndürülebilir.

Tüm bu kamera hareketlerinin bir konu anlatımına katkısı vardır. Anlatımı güçlendiren bir araç olarak kullanılırlar. Bu hareketler esnasında oluşan açılardan ayrı ayrı dramatik etkileri vardır.

### 2.5 ÇEKİM AÇILARI

Çekim açıları izleyiciye öyküyü anlatmak, onu öyküye bağlamak için çekmek için kullanılır. Konuların görüntü çerçevesine oranla kapladıkların yerin değişmesinden oluşan çeşitli boydaki çekimler dizisi şeklinde tanımlanmaktadır (Aslantepe, 2007).

Kameranın her yer değiştirmesinde seyirci de konumunu değiştirir ve olayı yeni bir bakış açısı ile görür. Kamera açısını belirleyen en önemli faktörlerden birisi kameranın yüksekliğidir.

Kameranın yüksekliğinin konuya göre ayarlanması yolu ile öykünün aktarımına sanatsal, dramatik ve psikolojik katkı sağlayabilir. Sahnenin göz hizasından ya da konunun aşağısından ya da yukarısından çekilmiş olması izleyicinin olaya katılımını ve tepkisini etkileyebilir (Mascelli, 2002).

### **2.5.1 Bakış Açısı**

Kameranın, konudaki kişinin göz seviyesinde bulunduğu açıdır. Kişi ayaktaysa, oturuyorsa ya da yerdeyse kamera yüksekliği her durumda kişinin göz seviyesinde konumlandırılır. Bu açı ile kişi olduğu gibi izleyiciye gösterilir. Kişiye yorumu yönetmene değil izleyicinin kendisine bırakılır. Kişiye güçsüz veya güçlü gibi sıfatlar yüklenmeden olduğu gibi göstermek amacıyla kullanılan açıdır. Televizyonda en sık kullanılan kamera açısıdır.

Bakış açısı görüntü bakımından yüksek ya da alçak açılar kadar ilginç ya da dramatik olmasa da, bunlar insanların yakın çekimi için ve normal göz hizasından sunulması gereken manzaraların çekimi için en iyi açılarıdır (Mascelli, 2002).

### **2.5.2 Üst Açı**

Kameranın, göz seviyesinin üstünde konumlandırıldığı açıdır. Alt açılı bir çekim, kameranın yukardan aşağıya doğru yönlendirilmesi ile elde edilen çekimdir. Bu tür bir açı çok sanatsal bir görüntü sağlayabilir. Çünkü hem hareketin derinlemesine gelişimi korunacak hem de estetik bir görüntü sağlayacaktır. Ama yaratacağı psikolojik etki göz önünde bulundurulmaz ise estetik kaygılar da yerini yanlış bir anlatıma bırakacaktır. Üst açı, psikolojik olarak küçümseme, güçsüzleştirme, eziklik duygusu verme gibi anlamlarda kullanılır (Mascelli, 2002).

### **2.5.3 Alt Açı**

Kameranın, göz seviyesinin altında konumlandırıldığı açıdır. Alt açılı bir çekim, kameranın aşağıdan yukarı doğru yönlendirilmesiyle elde edilen çekimdir. Bu tür bir açı

estetik, teknik veya psikolojik nedenlerden tercih edilebilir. Fakat kameranın konumu belirlenirken film içerisinde yarattığı etki çok dikkatli analiz edilmelidir. Alt açı, psikolojik olarak saygı, korku, heyecan duyguları yaratmak ve konu içerisindeki kişiyi yüceltip güçlendirmek için kullanılır.

#### **2.5.4 Eğik Açılar**

Kameranın düşey eksenini konunun düşey eksenine ile açılanmaktadır. Bu da görüntünün eğimlenmesi, yatay konumunun eğilmesi, dengesinin bozulması anlamını taşır. Bu türden eğik görüntüleri kullanmadan önce gerçekten emin olmak gerekir, aksi halde öykü anlatımını zedeleyebilirler. Bu tür çekimler tuhaf, şiddetli, dengesiz, izlenimci ya da yenilikçi etkiler gerektiği zamanlar için saklanmalıdır.

#### **2.6 KURGU**

Görüntülerin ve seslerin bir senaryo dahilinde belli bir amaca uygun olarak peş peşe sıralanmasına “kurgu” veya “montaj” denir. İyi bir senaryoya, kaliteli oyunculara sahip ve iyi çekilmiş bir sinema filmi, kötü bir kurgucunun eline düştüğü takdirde değerinden çok şey kaybedebilir, izleyici tarafından anlaşılabilir. Bu durumun tam tersi de mümkündür: iyi bir kurgucu, yapımı çok daha hareketli, canlı, anlaşılır kılabilir, belirli noktalara kadar çekim hatalarını veya oyuncuların kusurlarını giderebilir. Bir yapımın kurgusunda ön planda olan kişiler yönetmen ve kurgucudur. Yönetmen, görüntülerin çekimini gerçekleştirir ve işin nihai sonucunun ne olması gerektiği konusundaki en yetkili kişidir. Kurgucu teknik ve estetik bilgisiyse yönetmenin kafasında oluşturduğu resmi gerçekleştirir. Ancak tecrübeli bir kurgucu sadece yardımcı olmakla kalmaz, fikirleriyle yönetmene ilham verebilir.

Sinema, gelişimini diğer sanat dallarına, dilini ise ‘kurguya’ borçludur. Kurgu, sinemasal anlatımın kendisidir. Hareketli görüntünün zamansal boyutuna; yakın uzak, değişken mekan (sahnelerin anlık değişimi), sahneler arası ilişki (sekans), ifadenin gücü, geçmiş gelecek, ön arka gibi diğer sanat türlerinin ulaşamadığı bir yapıyı izleyiciye aynı anda sunar. Araştırmacılar kurgu olmasaydı sinema diye bir sanat türünün var olamayacağından söz ederler. Aynı zamanda dil, müzik, performans gibi

diğer alanları içine alması sinemayı güçlendiren unsurlardır (Bozkurt , 2005).

## 2.7 KURGUNUN ÖNEMİ

Film kurgulamak bir elmasın kesilmesi, parlatılması ve yerine yerleştirilmesi ile kıyaslanabilir. İşlenmemiş durumdaki bir elmasın elmas olduğunu anlamak zordur. İşlenmemiş elmasın, doğasından gelen güzelliğinin anlaşılabilmesi için, kesilmesi, parlatılması ve yerleştirilmesi gerekir. Aynı şekilde film öyküsü karmaşık bir çekim yığıdır, ta ki elmas gibi kesilip parlatılana ve bir araya getirilene kadar. Hem elmas hem de film, atılan parçalar ile zenginleşir! Geriye kalan parça öyküyü anlatır (Mascelli, 2002).

Yalnızca iyi bir kurgu bir filme hayat verebilir. Çeşitli çekimler, tutarlı bir öyküyü anlatacak biçimde beceriyle bir araya getirilene kadar, yalnızca bir sürü tek tek film parçasıdır. Kurgu, filmin fazlasını alır, bütün gereksiz film şeridini çıkarır: hatalı başlangıçlar, binmeler, gereksiz girişler ve çıkışlar, fazla sahneler, birebir yenilenen devinim, kötü çekimler. Perdedeki öyküyü seyircilerin ilgisini çekecek ve bu ilgiyi açış sahnesinden en sondaki kararmaya kadar canlı tutacak tarzda sunmak üzere, geriye kalan çekimler kesintisiz bir anlatım halinde örülmelidir (Mascelli, 2002).

Hareketli grafiklerde ise kurgunun önemi daha fazladır. Hareketli grafikler uzun bir anlatıma sahip değildirler. Kısa zamanda mümkün olduğu kadar fazla bilgiyi, heyecanı hep yukarıda tutarak izleyiciye aktarırlar. Bu kısa sunumda resim, video, yazı, müzik gibi öğeler bir arada kullanılır. Bir filmin montajından farklı olarak çekilmiş görüntülerden daha çok istenilen görüntüler oluşturularak kurgulama işlemi yapılır. Hareketli grafiklerde bir araya getirilecek öğe sayısı fazla olduğu ve zaman kısıtlı olduğu için kurgunun anlama katkısı çok daha fazladır. Kurguda ki en ufak bir değişiklik aktarılabilecek bilginin değişmesine sebep olur.

Jeneriklerde süre açısından sınırlıdır ve filmin oyuncu isimlerini, filmin içeriğini bu kısa süre içerisinde izleyiciye aktarmalıdır. Bu sebepten kullanılacak her sahnenin seçimi yada hazırlanması özenle yapılmalıdır. Sadece iki dakika sürecek bir jenerik için bazen saatlerce çekim yapıp günlerce kurgu işlemi yapılabilir. Çünkü kısa zamanda, en az öğe ile çok fazla şeyi anlatmak gerekmektedir. Bunu başaran en

önemli şeyde doğru kurgudur.

*“... Melies sonrasında “montaj” devreye girince sinemanın devrin en etkili aracı olacağı ortaya çıktı. Çünkü modern toplum, endüstrisinden edebiyatına, sanatından mimarisine, devletinden ekonomisine bir montajdı”... Nopolyon moden ulus ve medeni kanunlarını aslında monte ettirmişti. Mühendislik montajdan ibaretti (ve zaten terim 19. yüzyıl mühendisliğinden türemiştir). Montaj herşeydi ve sinema herşeyi kaydedebilen bir cihaz olarak ortaya çıktığı andan itibaren modern toplumun özünü en iyi yansıtacak ortam olarak belirliyordu: çünkü sinemanın bizzat özüydü montaj (Eisenstein)... ta kendisiydi... Ve bu sayede sinema moden toplumda neler olup bittiğini başka herşeyden daha iyi kavrayacak ve ifade edebilecek araç olarak görünüyordu. Epstein, Eisenstein, Vertov gibiler için “montajın” her şey olması sinemayı, adandığı kitleler ile buluşturacak bir özellikti – uyutulacak yada uyandırılacak, yakalandırılacak kitleler” (Baker, 2002, s.86).*

Rus sinema kuramcısı Lev Kuleşov ilk defa "montaj" kelimesini Vestnik Kinematografi (Sinema Haberleri) dergisinde kullanmıştır.

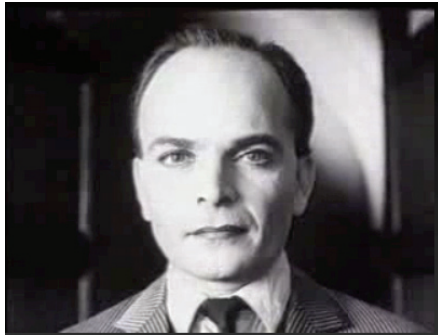
*"Sinemada Sanatçının Görevleri" adlı makalesinde kullanmıştır: "Üzerine harfler yazılarak dağıtılmış ayrı küpleri bir araya getirerek, kelime veya cümle kuran çocukların yaptığı gibi, yönetmen de filmi yapmak için ayrı, birbirleriyle ilgisi olmayan, farklı an ve günlerde çekilmiş parçaları bir araya getirerek, dağınık pozları en uygun, anlamlı, eksiksiz ve düzenli bir şekilde sıralamalıdır. Bu da filmin montajını anlatan en basit, en ilkel şemadır..." (Kuleşov,1918).*

1918'de Kuleşov, kendisinin belirttiğine göre, içinde "montaj teorisi"nin şekillendirildiği "Proekt inzhenera Prayta" (Mühendis Pryat'ın Projesi) adlı ilk filmi yapmıştır. Kuleşov için montaj, pozların birbirine yapıştırılmasından çok, sanatsal bir düşünce tarzıdır. Lev Kuleşov tarafından sonradan "Kuleşov etkisi" adı verilen montaj deneyi yapılmıştır.

“Kuleşov etkisi” (Kuleshov Effect) adı verilen bu deneyde önce yüzünde hiçbir ifade olmayan bir adam yakın plan çekildi, ardından ise bir tas çorba, küçük bir kız çocuğu ve bir tabut görüntülendi. Bu 4 görüntüden daha sonra şu şekilde üç kısa film oluşturuldu:



**Görüntü 2-11** film1 : Adam - çorba – adam (<http://www.sinematek.org>)



**Görüntü 2-12** film: Adam - kız çocuğunun tabutu - adam (<http://www.sinematek.org>)



**Görüntü 2-13** film: Adam - kadın - adam (<http://www.sinematek.org>)

Bu üç kısa film, üç farklı denek grubuna seyrettirildi. Birinci filmi, yani yüzünde bir ifade olmayan adam, ardından çorba kasesi ve tekrar adamın yüzünü seyreden gruba adamın yüzünde nasıl bir ifade olduğu soruldu. Grubun çoğunluğu bu soruyu “açlık” şeklinde cevaplandırdı. Aynı soruya ikinci filmi seyredenler “üzüntü” üçüncü filmi seyredenler ise “sevgi” şeklinde cevaplamıştır. Seyirciler, adamın çekimiyle birlikte gösterilen görüntü arasında psikolojik olarak bir bağlantı kurup farklı anlamlar

çıkarmaya çalışmışlardı. Çünkü seçilen ve ardarda sıralanan görüntüler, izleyicinin mesajını nasıl algılayacağını etkiler. Çekimler filmde öyle bir biçimde peş peşe getirilir ki, izleyiciler gerçekte görmedikleri bir şeyi görmüş gibi olurlar. Kuleşov, iki ayrı sahnenin birleşmesinden yeni bir mana, yeni bir temsil ve bu sahnelerin hiç de ifade etmediği üçüncü bir anlam ortaya çıktığını belirterek: “Bu keşfim, beni hayrete düşürdü. Bundan sonra montajın ne kadar büyük bir güce sahip olduğunu kavrayabildim.” demiştir. Bu keşfin arkasında, sinema sanatının o dönemde henüz tanınmayan imkânları saklıdır. "Kuleşov etkisi", Kuleşov'dan başka Pudovkin, Eiseinstein ve diğer ustaların da dikkatlerini çekmiştir. Şüphesiz ki, hem arkasından yaptıkları sinema deneyleri, hem de sesli filmin yapısını anlatan Eiseinstein'in "Dik Montaj" makalesi, Kuleşov deneyinin esintilerini taşıyordu. Günümüzde ortaya çıkmış olan klip sanatı (modern konulu filmlerde de yönetmenlerin sıkça faydalandıkları klip sanatı), gerçekte Kuleşov'un deneylerini yaptığı dönemden bu yana kullanılmaktadır ([www.kameraarkasi.org](http://www.kameraarkasi.org)).

## **2.8 KURGUDA KULLANILAN YÖNTEMLER**

### **2.8.1 Sıçramalı Kesme (jump cut)**

“Atlama” olarak da adlandırılır. Bu kesme türü, görüntüler arasındaki devamlılığı zedeler. Zaman ya da mekân bakımından birbiriyle alakasız iki görüntü arasında yapılan kesme, bu türe girer. Geleneksel sinemada bir hata olarak görülse de, günümüzde sıkça kullanılmaktadır. Stanley Kubrick’in “2001: Bir Uzay Macerası” (2001: A Space Odyssey, 1968) filminde zamanda en uzun atlamalardan birinin yapıldığı bir sıçramalı kesme örneği vardır. Filmin ilk bölümünde bir maymun, elindeki kemiği havaya fırlatır. Bu kemik düşüşe geçerken bir uzay gemisine dönüşür ve filmin 2. bölümü başlar. Aynı sahnenin içinde de sıçramalı kesme yapılabilir. Ameliyathane kapısında, içeriden haber bekleyen bir adamı önce dinç ve gergin bir şekilde beklerken gösterip, kesmeyle adamın duvar kenarında, bezgin, bekleyişteki görüntüsüne geçmek gibi. Atlamalar, izleyicinin zaman ve mekân algısını bozar. Bir odada geçen sahnede, oyuncuyu sandalyede otururken gösterdikten sonra, kalkışını atlayıp ayaktayken göstermek böyledir.

(<http://sites.google.com/site/videokurgu/temel-bilgiler>)



### 2.8.2 Eşlemeli Kesme (match cut)

Bir cismi görüntülerken, görsel ya da içerik bakımından ona benzeyen başka bir cisme yapılan kesmedir. Bir trafik lambasındaki kırmızı ışığı yakın plan çekerken sonraki sahnede parlayan bir güneşe geçmek gibi. Çarpışma (Crash, 2004) filminde sahneler arasındaki geçişler, kapıların açılması ve kapanması ile sağlanmıştır; bir sahne kapının kapanması ile biterken sonraki sahne kapı açılması ile başlar. Filmde birçok kez tekrarlanan bu eşlemeli kesme, filmin ırkçılığa, önyargılara ve iletişimsizliğe karşı olan konusu ile de örtüşür ve filmin mesajını güçlendirir. 2000 yapımı “Bir Rüya İçin Ağıt (Requiem for a Dream) filminin son sahnesinde de filmdeki karakterler benzer pozisyonda görüntülenirler: yanları üzerine yuvarlanırken. “2001: Bir Uzay Macerası” filmindeki sıçramalı kesmeyi, kemiğin ve uzay gemisinin benzer şekillerinden dolayı “eşlemeli kesme” olarak niteleyenler de vardır.

(<http://sites.google.com/site/videokurgu/temel-bilgiler>)

### 2.8.3 Çapraz Kesme (cross cut)

Çapraz kurgu iki yada daha fazla olayın değişken bir kalıpta paralel olarak kurgulanmasından oluşur. Stüdyo dilinde buna, “Bu esnada uzaklarda” uygulaması denir. (Mascelli, 2002)

Aynı anda birbirinden farklı mekanlarda cereyan eden iki veya daha fazla olay arasında gidip gelmeyi esas alan kurgu biçimidir. “Paralel kurgu” da denir. Heyecan ya da şüphe uyandırmak, iki olayın birbiriyle bağlantısını oluşturmak için kullanılır. Örneğin, bir hırsız evde dolap ve çekmeceleri karıştırırken ev sahibinin eve yaklaşmasını çapraz kesmelerle verdiğimizde, seyirci hırsız ve ev sahibinin karşılaşma anına yoğunlaşır, merak ve heyecanı artar. Orhan Aksoy’un yönettiği 1978 yapımı Neşeli Günler (Turşucular) filminde çapraz kesmenin en güzel örnekleri vardır. Turşuculuk yapan Kazım (Münir Özkul) ve Saadet (Adile Naşit) çifti, filmin başında küçük bir sebepten dolayı kavga ederek ayrılır.

Çocukların bir kısmı annede, bir kısmı ise babada kalır. Filmin sonundaki yeniden birleşme sahnesine kadar ailenin bölünmüş iki parçasının yaşadıklarını çapraz kesmelerle izleriz. Örneğin, çocukları bir “baba” istediğinde Saadet Hanım, bir koca adayını eve getirir ve çocuklarına tanıtır. Aynı anda Kazım Bey ise alt komşusu dul bir kadını çocuklarına yeni anneleri olarak takdim eder. Filmin bu şekilde bir “paralel kurgu”yla ilerlemesi filmin temposunu yükseltir, seyircinin heyecanını artırır.

Senaryosunu Michael Cunnigham’ın yazdığı “Saatler” (The Hours, 2002) filminin giriş sahnesi de oldukça başarılı bir çapraz kesme örneği içerir. Giriş sahnesi, İngiliz yazar Virginia Woolf’un eşine bir veda mektubu yazması, evden çıkıp nehre giderek intihar etmesi ve yazarın eşinin eve gelip mektubu bulduktan sonra eşini araması üzerine kurulmuştur. Kurguda bu üç olay iç içe ve aynı anda izleyiciye gösterilerek olayın gerilimi yükseltmiştir. Giriş sahnesinin tümünde Woolf karakterini canlandıran Nicole Kidman’ın dramatik bir müzik eşliğinde mektubu okuyan dış sesi duyulur. Mektubun okunması bittiğinde ise peşpeşe gelen dört görüntü sahneyi kapatır: yazar mektubu bitirir ve kapatır, nehre girer, yazarın eşi telaşla evden çıkar ve koşar, yazar nehrin akıntısında kaybolur. Bu çapraz kesme/paralel kurguyu aynı türün diğer örneklerinden ayıran farkı, değişik zaman dilimlerini birleştiriyor olması; yani zamana veya mekana göre değil, konuya göre çapraz kesme yapılmasıdır

(<http://sites.google.com/site/videokurgu/temel-bilgiler>).

#### **2.8.4 Ani Pan (whip pan)**

Kamerayla sağa veya sola doğru aşırı hızlı bir dönüş yaparak bir başka ortama geçiş yapılmasıdır. Farklı mekânlarda/zamanlarda yapılan çekimleri bağlamak için kullanılır. 1970’lerde dövüş ve kung-fu filmlerinde çok sık kullanılmıştır. Bu teknikte; birinci sahnenin bitiminde kamera hızla sola çevrilerek çekim bitirildiyse, ikinci çekimde kamera aynı yön kullanımını devam ettirerek görüntüye sağdan girer ve iki çekim birbirine bağlanır. Ani pan, hızlı bir pan hareketinden çok daha fazlasıdır. Geçiş anındaki kişi ve nesnelere bulanıktır ve renkli bir çizgi, şerit hâlinde görünürler

(<http://sites.google.com/site/videokurgu/temel-bilgiler>).

### 2.8.5 Geriye Sıçrama (flashback)

İçinde bulunulan zamandan geçmiş zamanda yaşanmış bir olaya dönüştür. Sinema ve televizyon yapımları dışında edebiyatta da sık kullanılan bir anlatım tekniğidir. Normalde bir sinema eserinde senaryo, olayların ileriye doğru gösterimi ile oluşturulur. “Filmde olay örgüsü bazen kısa, bazen de uzun ileriye atlamalarla, zamanda ileriye doğru yapılan bir anlatımla kurulmaktadır. Geriye sıçramalar ise daha önceden yaşanmış bir olayı izleyiciye hatırlatmak, karakterleri daha iyi tanımasını sağlamak için senaryoya eklenir. Geriye sıçramalar filmin zamanda ileriye doğru akışını kesintiye uğrattığından, çok sık kullanıldıklarında filmin akıcılığını zedeler, izleyicinin olayı algılamasını zorlaştırabilir. İçinde bulunulan zamandan geriye sıçrarken veya şimdiki zamana geri dönerken geçişler genelde zincirleme geçişle yapılır. İki çekim arasına bir ışık patlaması şeklinde efekt konarak yapılan geçiş de sıklıkla kullanılır. Geriye sıçrama esnasında oyuncunun gözüne zoom yapılarak geçişin sağlanması da sık kullanılan bir başka yöntemdir. Geriye sıçrama yapıldığının izleyici tarafından daha iyi anlaşılabilmesi için geçiş anında kısa bir ses efekti/müzik de kullanılabilir. James Cameron’un yönettiği “Titanik” filminin tamamına yakını, gemi kazasından kurtulan kadın oyuncunun yaşadığı bir geriye sıçrama üzerine kurulmuştur (<http://sites.google.com/site/videokurgu/temel-bilgiler>).

### 2.8.6 İleriye Sıçrama (flash-forward)

İçinde bulunulan zamandan ilerideki bir zamana yapılan sıçramadır. İleriye doğru sıçrama iki şekilde olabilir. Birincisi, filmsel zaman içinde, film için gereksiz uzun zaman dilimlerinin atlanmasıdır. Örneğin, bir filmde oyuncunun çocukluğu bir sahnede verildikten sonra 10–15 yılda yaşadığı olaylar atlanarak yetişkinliğine gelinebilir. İkinci olarak ise, karakterlerin ileride yaşayacakları olay ve durumlar, tahmin, hayal, plan ve korkular, zamanda ileriye sıçranarak gösterilebilir. Mesela çok yemek yiyen bir karakterin birkaç yıl sonraki aşırı şişman ve gülünç hâli, adamın kendi korku tahmininden yola çıkarak ileriye sıçramayla gösterilebilir. İleriye sıçramanın iki türü arasındaki şekil farkı şudur: ilk türde, sıçrama yapıldıktan sonra olayın akışı bu noktadan ileriye devam eder. İkinci türde ise, sıçrama genelde kısa sürer ve önceki

zamana geri dönülür. ABD yapımı “Simpsonlar“ ve onun takipçisi “Family Guy” çizgi dizileri ileriye sıçramalar bakımından oldukça zengindir. Yine ABD yapımı “Lost” dizisinde de hem ileriye hem de geriye sıçramanın birçok örnekleri vardır (<http://sites.google.com/site/videokurgu/temel-bilgiler>).

### **2.8.7 Kurgu ve kompozisyon**

Bir dizi uyumlu sahnede, kompozisyon öğeleri- oyuncular, mobilya, eşyalar, arka plan nesnelere çerçevenin aynı alanında kalmalıdır. Çekimler arasında kompozisyon öğelerinin çerçeve içinde yer değiştirmesi seyirciyi şaşkırtabilir. Örneğin, genel çekimde bir oyuncunun solunda arka planda yer alan bir masa lambası kamera açısındaki değişiklikten ötürü birdenbire oyuncunun sağında görünmemelidir. Eğer aksiyon eksenine uyulursa oyuncular ve nesnelere doğru yerde konuşlanmış olacaktır; ancak birbirini izleyecek çekimler için açılar değiştirilirken oyuncuların, mobilyanın, eşyaların ve arka plan öğelerinin ilişkisi dikkatle not edilmelidir (Mascelli, 2002).

Hem kamera hemde görüntü boyunu değiştirmek düzgün kurgu sağlamaya yardımcı olur, çünkü görüntünün boyu artar yada azalırken bakış açısında değiştirilmektedir. Doğru yaklaşmak yada uzaklaşmak yerine bakış açısını değiştirmek küçük uyumsuzlukları ve mobilyalarda eşyalarda yada arka plan nesnelerinde yapılmış değişiklikleri kapatacaktır (Mascelli, 2002).

Film bir ekip işidir ve kurgu son aşamadır. Tüm parçalar problem çıkarmadan yerlerine uyarılarsa yapbozu tamamlamak daha kolay olacaktır. Senaryo, oyuncular, kamera teknikleri ne kadar güçlü olursa kurgunun sonuçları da o derece başarılı olacaktır.

## 3. BÖLÜM

### FİLM JENERİKLERİ

#### 3.1 JENERİK TANIMI

Filmin başında ve sonunda yer alan, filmin adı, yönetmeni, oyuncularını, teknik ekibi ve yapımcısının isimlerinin yazıldığı bölüme film jeneriği adı verilir. Fransızca'daki "générique" sözcüğünün karşılığı olarak Türkçede "tanıtma yazısı" anlamında kullanılmaktadır. (jane ve grafik olarak 2 kelime birleşimi) Film jeneriği filmin başında veya filmin sonunda olmak üzere ikiye ayrılır. Filmin başındaki açılış jeneriğinde önemli başrol oyuncularını ve yine önemli prodüksiyon ekibinin isimlerini filmi ifade eden görüntüler eşliğinde yer alır. Kapanış jeneriğinde ise, film prodüksiyonunda yer alan tüm oyuncu, teknik ekip, müzik besteci ve şarkıcı isimleri yer alır. Fakat kapanış jeneriklerindeki görüntüler filmi anlatan ipucu veren görüntüler yerine filmin içinde ya da son sahnesi üzerinde kalır. Kapanış jenerikleri, açılış jeneriklerine göre daha uzundur (wikipedi, 2010) .

Açılış jeneriklerinin tek amacı filmin ismini ve önemli isimleri aktarmak değil filmin içeriği hakkında bilgiyi de seyirciye iletmektir. Bunu yaparken de bugüne kadar birçok farklı uygulama ortaya çıkmıştır. Teknolojinin gelişimi, filmin karakteri, yapımın bütçesi, dönemin sanat akımları, farklılıkları oluşturan sebeplerden sadece bir kaçıdır.

Dizi film jenerikleri film jeneriklerinden farklı olarak devamlı olarak tekrarlanırlar. İzleyici jenerik müziğini duyduğunda ya da jeneriğin ilk görüntülerini izlediğinde hangi dizinin başlayacağını hatırlamalıdır. Ülkemizdeki dizi jenerikleri genellikle başarılı jenerik müzikleri ile bilinmektedir. Dünyada da bir çok yarışma tarafından en iyi jenerik ödülleri verilirken televizyonun Oskar'ı olarak bilinen EMMY ödül kategorisinde en iyi jenerik müziği ödülüne yer verilmiştir.

Film jeneriklerinin gelişimi filmlere ayrılan bütçelerle de doğru orantılı olarak gelişmektedir. Film jenerikleri çoğunlukla film yapımından sonra akla gelir, dolayısıyla

onlar için kalan bütçe bir yemek davetinin sonunda garsonlara kalan bahşişle aynı orandadır (Curran, 200). Günümüzde sinema ve dizi film jenerikleri sektörünün önemi artmakta ve sadece jenerik tasarımı üzerine çalışan ajanslar, yönetmenler ve tasarımcılar oluşmaktadır. Artık film jenerikleri filmlerden bağımsız bir sektör olarak görülmekte, filme katkıları tartışılmamaktadır.

Film jenerik tasarımının tarihsel gelişimine göz atıldığında o dönemin tasarımsal trendlerinin de etkili olduğu görülmektedir. Teknolojik gelişmeler ve dijital ortama geçiş, film jenerik tasarımında etkili diğer faktörlerden biridir.

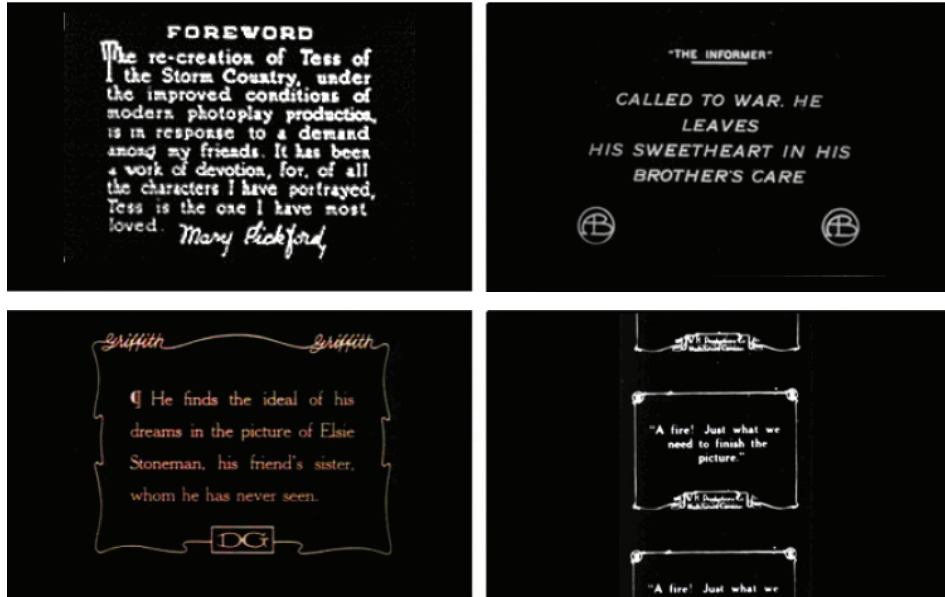
Deborah Allison film jeneriklerinin genel fonksiyon ve karakteristik özelliklerini şöyle sınıflandırmıştır:

- 1) *Jenerik yazı karakteri - Tipografi*
  - i) *Yazının boyutu, sıralaması ve ekranda kalma süresi*
  - ii) *Filmin ismi*
- 2) *Jenerik arka plan görüntüsü*
  - i) *Sade arka planlar*
  - ii) *Durağan arka planlar*
  - iii) *Ana karakter oyuncusunun tanıtıldığı sahneler*
  - iv) *Kitap sayfası biçiminde arka planlar*
  - v) *Orkestra*
  - vi) *Animasyon*
  - vii) *Minimal hareketli arka planlar*
  - viii) *Aksiyon sahnelerinden oluşan arka planlar*
- 3) *Jenerik müziği* (Deborah, 2001).

Bu sınıflandırmaya giren maddelerin herbiri tarih içinde bir çok değişim yaşamıştır.

### 3.2 JENERİK TARİHİ VE YÖNTEMLERİ

İlk filmlerde açılış ve kapanış jenerikleri yoktu. Sinemanın başlangıcında, hikâyesel anlatımdan çok optik ve hareket etkisi ön planda kalmaktaydı. Zamanla sinemanın popülaritesi artıp seyirci kitlesi oluşunca sessiz sinemanın içerisinde hikâye ve anlatım daha çok yer almaya başladı. Birçok faktör jenerik oluşturmayı gerekli kıldı ama bunların başında gelen prodüksiyon şirketlerinin telif hakkı ve oyuncuların kendisiydi (Deborah, 2001). Ünlü tiyatro sanatçılarının sinemada yer alması jeneriklerin içerisinde bu sanatçıların isimlerine de yer verilmesine yol açmıştır.



**Görüntü 3-1** Sessiz sinema dönemi kart uygulamaları

Sessiz sinemanın içerisinde diyalogların yazı kartlarıyla anlatılması zamanla bu kartların tasarımlarının da önem kazanmasına sebep olmuştur. Diyalogların yer aldığı bu yazı kartlarının sunumu 1910 yıllarında iyice önem kazanmaya başladı (bkz. Görüntü 3-1).

“Birçok deneysel çalışma yapılsa da arka planda ilk hareketli görüntü kullanılan jenerik 1923 yılında yapılan “The Merry Go Round” (Rupert Julian ve Erich von Stroheim) filmindedir. Ertesi yıl “The Speed Spook” adlı filmin jeneriğinde animasyon kullanılmıştır.” (Deborah, 2001).



“1928 yılında Herbert C. McKay adlı yazar amatör film yapımcılarına farklı film jenerik tekniklerinden bahsederek gerek giriş jeneriğinde gerekse diyalog kartlarında farklı bir etki oluşturulmasını önermiştir.” (Deborah, 2001).

Sessiz sinema dönemi, jenerik tasarımında bazı deneysel yaklaşımlar ve arayışlarla tasarlanan jenerikler ve diyalog kartlarının varlığı, sadece düz font ve yazıların kullanılmadığını ortaya koymaktadır. Fakat bu çalışmalar belli bir kronolojik düzen içerisinde gelişmiş ve değişmiş değildir. Bu dönemde, farklı tasarımsal yaklaşımlarla gerek imaj gerekse teknik olarak film jenerikleri oluşturulmaya çalışılmıştır.

1920’lerde en çok bir dakika süren jenerikte başrol oyuncularını, yönetmen ve yapımcının ismi yer almıştır. O yıllarda kapanış jeneriği diye birşey yoktur. Ama yavaş yavaş yıldızların isimlerinin film sonunda da yazılmaları uygun bulunmuştur. 1930’ların başında Universal Stüdyoları, kapanış jeneriğini şu cümle ile bitirmiştir.: “İyi bir kadro tekrara değer.” Edebiyat uyarlamalarının tekrarı da burada belirtilmiştir. “Oyun William Shakespeare. Ek Diyaloglar Sam Taylor”. O dönemde jeneriklerde teknik ekibin adı pek anılmamıştır. Sonraları açılış jenerikleri genişlemeye başlamış ancak hala kapanış jeneriklerinin kullanımına geçilmemiştir (Şenyapılı, 2003).

1940 yılına kadar hemen hemen tüm jenerikler, filmde bağımsız ayrı müzik ve arka planla filmde yer alıyordu. “1930ların sonlarında stüdyolar kendi jenerik tarzlarını oluşturmuştu. Örneğin; The Warner Bros Stüdyosu kendi tarzını ilk oluşturanlardan biriydi. Çoğunlukla, ana karakterlerin portrelerinin üzerine isimleri denk gelecek şekilde wipe tekniğini kullanarak jenerik tasarlıyordu. MGM ise aslan portresini geçen isimlerin arkasında kullanmayı tercih ediyordu. Twentieth Century Fox ise daha çok dekoratif tipografiyle dokulu arka planlar kullanıyordu.” (Deborah, 2001)



**Görüntü 3-2** MGM firma logosu

Sesin sinemaya gelişiyle jenerikleri sesle okumak gibi farklı yaklaşımlar da olmuştur. Örneğin *The Magnificent Ambersons* (Orson Welles, 1942), *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966), ve *M.A.S.H* (Robert Altman, 1970) filmlerinde başlangıç film yazıları ekran dışı bir sesle okunur (bkz. Görüntü 3-3).



**Görüntü 3-3** The Magnificent Ambersons filminden sahneler

Bu yaklaşımlar kısa sürede terk edilmiş fakat jenerik koymama veya sadece filmin sonuna jenerik koymak gibi bir takım denemeler de yapılmıştır. Sesin gelişi, yazı kartlarını terk etmek gibi bir fikri pekiştirdiğinden farklı görsel jenerik denemeleri yapılmıştır. Örneğin kumsalda kumun üzerine aktörlerin isimlerinin yazılması ve denizle birlikte yok olması veya çiçeklerden isimler yazılması gibidir.

1955'ten önce film jenerik tasarımları sanıldığı gibi aksine birçok deneysel yaklaşımlarla

ve farklı tipografik görsel çalışmalarla doludur. Burada önemli olan faktör; bu jenerik çalışmaları, stüdyoların içerisinde çalışan ve ön planda olmayan tasarımcılarca yapılıyor olmasıydı. Gerek yönetmen gerekse tasarımcılar, stüdyo yönetimi altında belli kalıplar çerçevesinde hareket etmekteydi. Yönetmen ve tasarımcının stüdyo sisteminden kısmen kurtulmaya başlaması, jenerik tasarımında farklı ve özgün yaklaşımların ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Örneğin; film tanıtım yazılarının ekrana doğru büyüyerek ya da geriye doğru küçülerek yazılma fikri ilk olarak *Star Wars* [1977] filmi ile değildir. Fikir *Star Wars* filminde uygulandığı kadar etkileyici olmasa da 1955 yılında *Kiss Me Deadly* filminde başka bir yöntemle uygulanmıştır (bkz. Görüntü 3-4).



Görüntü 3-4 *Kiss Me Deadly* açılış jeneriği



Görüntü 3-5 *Star Wars* filmi açılış jeneriği

1950'ler ve 60'lar film jenerik tasarımının en ilginç dönemlerinden biri olmuştur. Bu dönemin, film jenerik tasarımında ön plana çıkması, önemli birkaç faktörden kaynaklanmaktadır. Stüdyo sisteminden kısmen bağımsızlaşmaya başlaması, bunların başında gelmektedir. Saul Bass - Otto Preminger gibi tasarımcı - yönetmen ilişkisi, stüdyo - firma ilişkisinin yerini almaya başlar. Bunun yanında teknoloji ve endüstrinin getirdiği ilerleme deneysel yaklaşımları da beraberinde getirmiştir. Önemli başka bir faktör de film türlerinin daha da belirginleşmesi ve ortaya çıkmasıdır. 1950'lerin bilimkurgu filmleri bu türlerden biri olarak gösterilebilir.

Otto Preminger'in 1955 yılında çektiği "The Man With The Golden Arm" filminin jeneriği dikkat çekmiştir. Saul Bass'in yaptığı bu çalışma ile filmin poster ve reklam araçlarında kullanılan tasarımsal elementler, jenerikte de kullanılmış ve izleyicide bütünlük hissi bırakmıştır. Bu etki sinema endüstrisinde kullanılabilecek iyi bir pazarlama taktiği olarak görülmeye başlanmıştır

Hollywood sendikalarının güçlenmesiyle jenerikler de gelişmeye başlamıştır. Bununla birlikte 1960'lara kadar kapanış jeneriklerinde de açılış jeneriklerinin daha detaylı olmasını gerektirecek şekilde, yalnızca ana karakterlerin dökümü yapılmakta ya da bu bölüm kısaca bir "Son" yazısı ile geçiştirilmektedir. 1970'ler ve 80'lerde ise, tüm film ekibindekilerin ismi kapanış jeneriklerinde yer almaya başlamıştır (Şenyapılı, 2003).

Sinema tarihinin farklı dönemlerinde teknolojinin veya bütçenin elverdiği imkanlarla farklı anlatımı olan bir çok jenerik hazırlanmıştır. Bu jeneriklerden bazıları başarılı olup gelecek kuşaklara yol göstermiştir. Bugün yeni yapılan işlere baktığımızda çoğunda eskiyi çağrıştıran temalar görmekteyiz. Eski fikirlerin yeni teknoloji ile tekrar sunulması beraberinde "mesajın doğru iletilmemesi" gibi sorunları da beraberinde getirmektedir. Günümüz jeneriklerinde öncelikli kriterin "dikkat çekebilmek" olması ve bunu başarabilmek için daha fazla yenilik ve teknolojiye ihtiyaç duyması izleyiciye "gözünü benden ayırma" dan başka bir mesaj vermesini engellemektedir.

### 3.3 JENERİK İNCELENMESİ

#### 3.3.1 “Seven” açılış jeneriği



Görüntü 3-6 Seven filmi jeneriğinden sahneler

“İyi bir film jeneriği film üzerine beklentiyi yükseltir. Bir anda izleyiciye herşeyi unutturur, hiç bir yerde olmak istemezsiniz ve sadece görüntüye odaklanırsınız.”  
(Cooper, 2000)

Kyle Cooper, çok farklı tasarım tarzını sinemaya aktaran öncü jenerik tasarımcılarından biridir. 1970 ve 80’lerde sinema endüstrisinde düşüşe geçen film jenerik tasarımı 90’larda birden bire “Seven” (1995) filmiyle, bir çok film eleştirmeni ve sinema izleyicisinin dikkatini çekmiştir. Brad Pitt ve Morgan Freeman’ın başrolünde oynadığı film David Fincher tarafından yönetilmiştir.

Film iki dedektif; biri yaşlı, diğeri genç. Nefret dolu, zeki bir seri katilin peşine düşmesi ile başlar. Yaşlı dedektif, William Sommerset (Morgan Freeman) bir hafta sonra emekliye ayrılacaktır. Şehre yeni atanan genç dedektif, David Mills (Brad Pitt) Sommerset ile çalışmak üzere görevlendirilmiştir. Seri katilin peşine düşen ikili, her

yönden birbirine zıt karakterlerdir ve devamlı çatışmaktadırlar. Cinayetler; zekice ve planlı bir şekilde, bilinen temel 7 günah üzerine işlenmektedir. Katilin seçtiği her bir, kurban bu günahların birini sembolize ederek öldürülmektedir. Filmin tümü neredeyse karanlık ve kasvetli bir havada geçmektedir. Hiç beklenmedik ve farklı bir final sahnesiyle belleklere kazınan bir gerilim filmi olan “Seven”, film jeneriği açısından da senaryonun bir parçası gibi yer alması açısından önem taşımaktadır.

*Se7en* filmi için Kyle Cooper'un, grenli fotoğrafçılık yanında, hızlı bir şekilde değişen ve birbiri üzerinde bindirilmiş çeşitli görsellerin entegre edilmesiyle üretilmiş olan jenerik, 1990'larda başlayan yeni tarzın öncüsü olmuştur. Jenerikle başlamayan direkt birinci sahneye açılış yapan film, bu anlamda izleyicinin alışkın olmadığı, normalden farklı bir giriş yapmıştır. Bu farklılık; birkaç sahne sonra başlayan jeneriğin, senaryonun direkt bir parçası olarak hizmet ettiğini gösterecektir. Dedektif Summerset, evinde dışarı çıkmak üzere hazırlanmaktadır. Şehrin sesi arka planda yer alır. Açılış sahnesinde ceketini giyen birinin detektif rozet, kalem ve cüzdan gibi kişisel eşyalarını aldığını görüyoruz. İkinci sahnede, bir cinayeti incelemek üzere bir eve geldiğini gördüğümüz Summerset'e Mills eşlik eder. Burada tanışan ikili arasında gerginlik olur. Genç hırslı ve biraz vurdumduymaz Mills, Summerset'in sakin ve onun yeteneklerini sorgular tarzından hoşlanmaz. Jenerikten önceki son sahnede de Summerset, günün sonunda tekrar evindedir ve yatağında kitap okumaktadır. Bir süre sonra Summerset, yatağının yanında yer alan metronomu çalıştırarak onun sesiyle uyumaya çalışır. Metronom sesiyle dışarıda yağın yağmurun sesi birbirine karışır ve gök gürlemesi ile elle yazılmış günlüklerin görüntülerine geçiş olur. Bu sahne jeneriğin ilk sahnesidir. Tam olarak dört dakika süren jenerik, tamamen katilin elleri ve yazdığı günlüklerin içerikleriyle ilgili yakın çekimlerden oluşmaktadır. Elle yazılmış defterler, tıbbi fotoğraflar, parmaklar ve eski tip traş bıçağı kullanarak parmak uçlarının derilerini soyma, fotoğraf filmi kesme, cilt diken iğne tutan parmaklar, insan üzerinde tıbbi müdahallelerin yapıldığını gösteren fotoğrafların bantla yapıştırılması gibi, görsellerin sıralanması ve bu görüntülerin üzerine, elle çizilmiş yazı karakteriyle oyuncuların isminin gelmesi jeneriği oluşturmaktadır. Film, pazartesi yazısı yazılmış şehir görüntüsü ve genç dedektif Mills'in yatak odasında karısıyla, sabah uyanma sahnesiyle devam eder. Tüm bunlar, bize göreceğimiz ve duyacağımız çok şey olduğunu söylerken, parçaları

çözümlememizi ve anlam vermemizi zorlaştırır. Film, yakalanması son derece zor ve acımasız bir seri katil tarafından bırakılan işaretlerin şifrelerini çözen detektifler hakkında olduğundan, hazırlanan açılış sekans fonksiyonları hikaye arka planı ve hikayenin karanlık şeklini hazırlamak içindir.

Jenerikte yer alan görseller, filmin devamında gelişen olaylara birebir gönderme yapan ipuçları içermektedir. Filmin sonuna yakın, katilin yüzünü gören izleyici; jenerikte onunla tanıştığını farkeder. Sadece parmakları görülse de kullandığı malzemeler ve fotoğraflar onunla ilgili oldukça net bilgiler verir. Cooper jeneriği tasarlarken: “kendini katilin yerine koyduğunu ve onun gibi düşünmeye çalışarak birçok görsel meteryal topladığını” söylemektedir (Codrington, 2003).

Nine Inch Nails adlı grubun endüstriyel müziği ve Joel Peter Witkinesque’in fotoğraflarıyla kapalı ve obsesif bir katil yansıtılmaya çalışılmıştır. Jenerikte yer alan defterler aslında, sonradan katilin dairesinde bulunan 2000’e yakın günlüğün yakın çekimleridir. İnsan üzerinde yapılan tıbbi müdahaleleri gösteren siyah beyaz fotoğraflarda; katilin aslında fiziksel olarak acı çektirdiği kurbanlarını işaret eder. Parmaklarındaki derileri kestiğini gösteren sahnelerde katilin hiçbir parmak izi bırakmadan cinayet işlediğini açıklıyordur. Tüm bu göndermelerin yanısıra, tipografideki elle çizilmiş karakterlerde filmin üzerine bire bir yazılmış ve izleyicide elle üzerine müdahale edilmiş hissi uyandırarak katilin şiddetini filme uygulanmış ve görselleştirilmiştir. Cooper, “jeneriği tasarlarken, el yapımı havası vermek istediğini ve bu amaçla; sanki filmde katil karakteri John Doe, jeneriği kendisi çekmiş ve evinin kilerinde filmi bir araya getirmiş olduğunu hissettirmek istediğini” belirtiyor. Cooper şöyle devam ediyor: “Biz jenerikte el yapımı hissini olabildiğince abartmak istedik. Gerçekten çok eski bir film kamerasıyla çektik, ışığı hiç hesaplamadık, fazla pozlamadık ve tüm gereken hataları ortaya çıkarmaya çalıştık. (Codrington, 2003)

Cooper’ın tasarladığı “Seven” film jeneriğinin, yeni bir teknolojik gelişime bağlı olmadan yeni bir tasarım tarzını sinemaya yansıtmayı başaran bir örnek olduğu söylenebilir. Katmanlı birçok görselin hızlı montaj ve elle çizilmiş yazı karakterleriyle bütünleşmesi sinema jeneriği alanında yeni bir görsel dil oluşturmuştur.



### 3.3.2 “The Pacific” açılış jeneriği

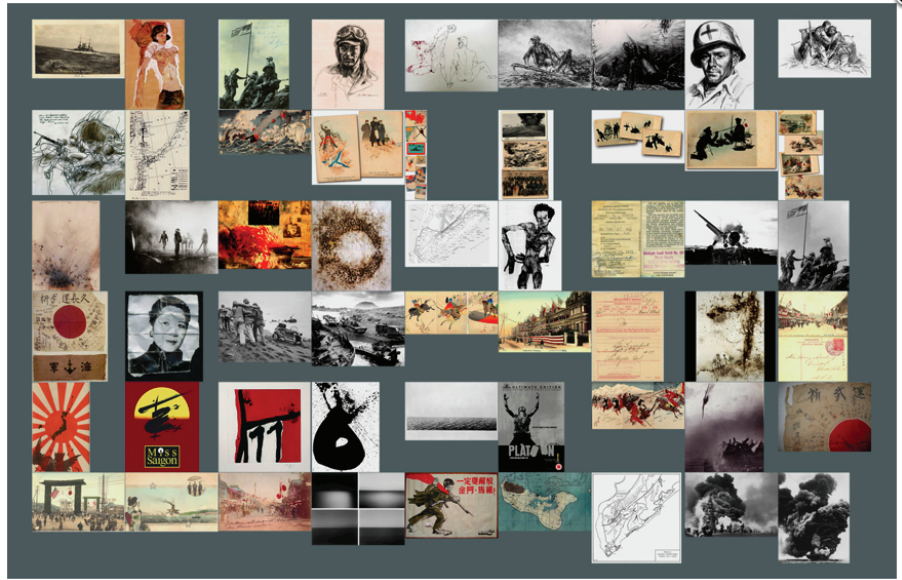
2. Dünya Savaşı'nı konu alan yapımlarla yıldızları parlayan, sinema dünyasının iki usta ismi Tom Hanks ve Steven Spielberg 2001 tarihli Band of Brothers'da biraraya gelmiştir. Dizi, 2. Dünya Savaşı'nın Avrupa cephesini, objektif bir gözle, bir belgesel tadında anlatıyordu. Band of Brothers, büyük bütçesi, başarılı anlatımı, kurgusunun tarihi gerçeklerle örtüşmesi ve sinema tadındaki görselliğiyle döneme damgasını vurmuştur. Yapım, sadece eleştirmenlerinden değil; tarihçilerden ve izleyicilerden de tam not almıştır.

Aynı ikili tam 8 yıl sonra, yine tarihi bir yapım için biraraya geldi: The Pacific. Bu kez 2. Dünya Savaşı'nın Pasifik cephesi işlenecekti. The Pacific; Band of Brothers'ın büyük başarısı ve gelmiş geçmiş en büyük bütçeli dizi olmasıyla daha fikir aşamasında merak edilmeye başlanmıştı.

ABD ve Japonya; dünyanın iki ayrı ucunda, iki süper güç... Ve okyanuslar aşıp verilen bir savaş... İki ülke de ellerinde ne varsa öne sürmekte; en önemlisi de yüz binlerce askerinin hayatını ortaya koymaktadır. 10 bölümden oluşan mini dizi The Pacific, II. Dünya Savaşı'nın Pasifik cephesine odaklanmakta ve orada evden çok uzakta, bir okyanus boyu uzaklıkta, bilinmeyen bir coğrafyada hayatlarını ortaya koyup insan üstü bir direnç gösteren askerlerin gerçek yaşam hikayelerini çarpıcı bir şekilde gözler önüne sermektedir.

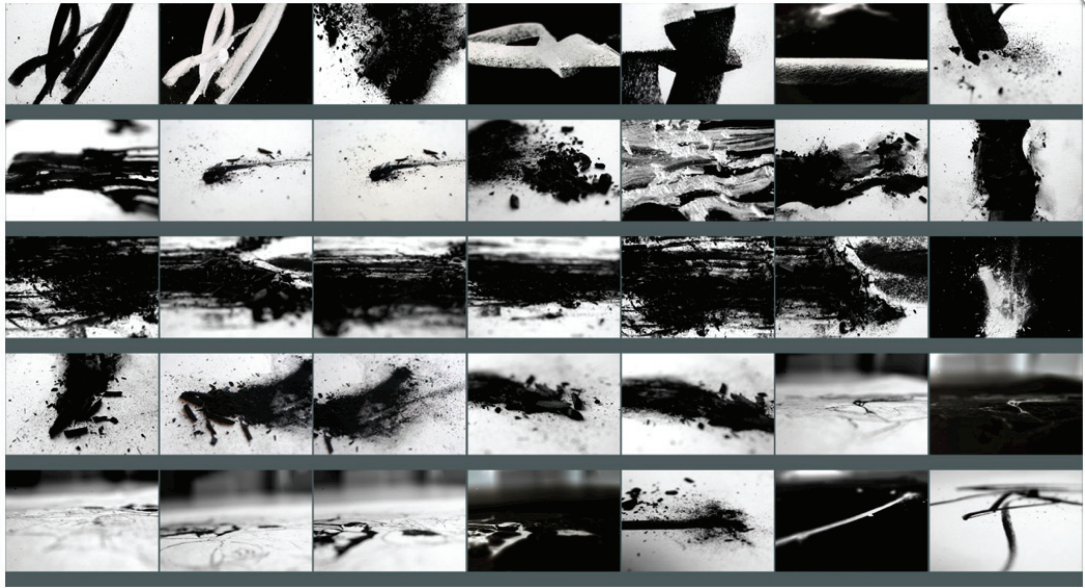
Film jenerikleri de hazırlanması da bir grafik tasarım oluşurken geçen süreçten çok farklı değildir. The pasifik filminin jeneriği Imaginary Forces ajansının Newyork ofisinde çalışılmıştır. Dizi filmin senaryosu, konusu, tarihsel dayanakları, başlangıç çekimleri incelendikten sonra amaç izleyiciye tüm bunları bir çırpıda ama gizemli bir şekilde anlatabilmektir. Buradan yola çıkarak ilk olarak taslak aşamasına geçilmiştir. Öncelikle geniş çaplı bir araştırma yapılmıştır. Amerikan ve japon askerleri hakkında çizilmiş tüm dökümanlar toplanmıştır. Egon Schiele ve Cai Guo-Qiangs gibi sanatçıların savaşla ilgili resimleri, posterleri incelenmiş, bu işlerdeki tipografi yaklaşımı

ve kullanılan renk skalası araştırılmıştır. Japon sanatında daha çok ilham alabilmek için mürekkep çizimleri ve ağaç baskı sanatından örnekler üzerinde değerlendirmeler yapılmıştır (bkz. Görüntü 3-7).

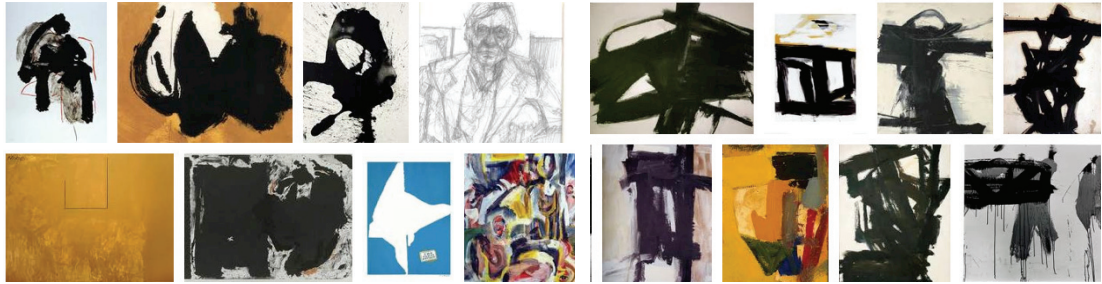


**Görüntü 3-7** Farklı sanatçıların savaş temalı çalışmaları  
(<http://www.artofthetitle.com/2010/06/14/the-pacific/>)

Bir sonraki aşama da ise jenerikte kullanılacak olan tarzı oluşturmak için kömür kalem çizim denemelerine başlanmıştır. 300 den fazla deneme çizimleri gerçekleştirilmiştir. Siyah kömür kalemi ile kağıt üzerinde her türlü boyama tekniği kullanılmıştır. Kömür kalemi ile kağıt üzerinde, kırılmış, ezilmiş, sert ve yumuşak darbelerle farklı görsel ifadeler yakalanmaya çalışılmıştır. Bu çalışmalar yapılırken Sürrealizm dönemi sanatçılardan Franz Kline and Robert Motherwell dan örnek alınmıştır. Bu görüntülerle savaşın şiddeti, sertliği, patlama hissi verilmeye çalışılmıştır. Kömür kaleminde dökülen siyah toz, filmin geçtiği güney pasifik sahilleri ile özdeşleştirilmeye çalışılmıştır.



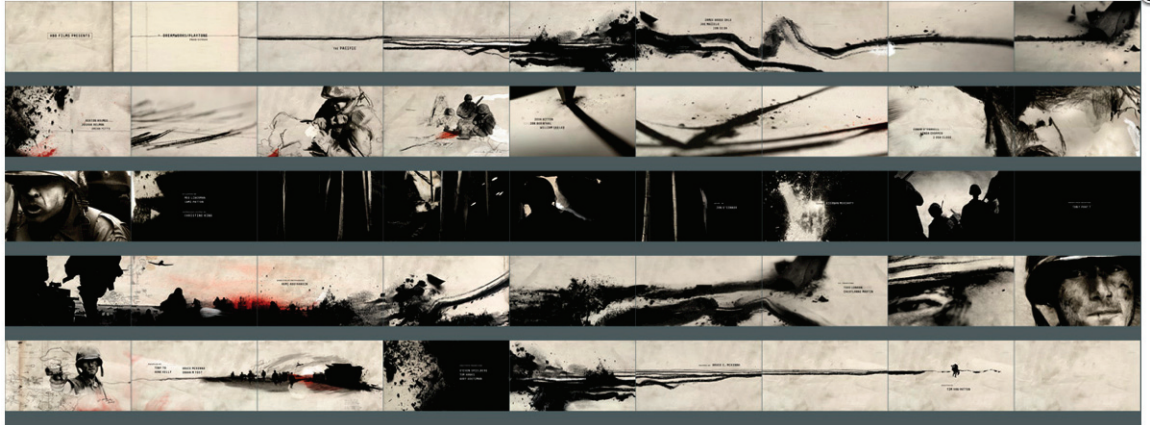
**Görüntü 3-8** Kömür kalem ile eskizler (<http://www.artofthetitle.com/2010/06/14/the-pacific/>)



**Görüntü 3-9** Franz Kline ve Robert Motherwell çalışmaları  
(<http://www.artofthetitle.com/2010/06/14/the-pacific/>)

Bu denemelerle birlikte filmin içindeki karakterlerle ilgili taslak çalışmalarına başlanmış, benzer tarzda bir anlatım için uğraşılmıştır. Fakat bu sadece kömür kalem ile pek mümkün olmadığından kurşun kalem ve yağlı kalem karışımı bir çizim ön plana çıkartılmıştır. Bu görüntüler için ilk düşünülen; karakterlerin 3 boyutlu olarak tasarlanıp kameranın onun etrafında dönmesi olmuş fakat bunun, bu tarz bir filmin karakterini yansıtmayacağı ve çok fazla gösterişli olacağına karar verilmiştir. Sonunda tüm bu fikirlerin bir araya getirilmesi için İmaginary Forces ekibinden usta tasarımcılar Lauren Hartstone ve Arisu Kashiwagi görevlendirilmiştir. Bu iki tasarımcı planlanan amaç doğrultusunda farklı tarzlarda hikaye panoları oluşturmuştur.

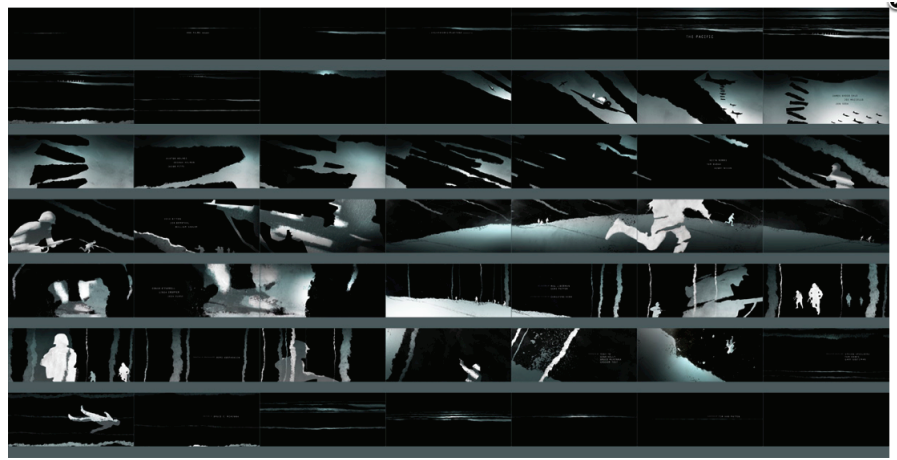




**Görüntü 3-10** “In battle” isimli çalışma (<http://www.artofthetitle.com/2010/06/14/the-pacific/>)



**Görüntü 3-11** “Line of duty” isimli çalışma (<http://www.artofthetitle.com/2010/06/14/the-pacific/>)



**Görüntü 3-12** “Torn” isimli çalışma (<http://www.artofthetitle.com/2010/06/14/the-pacific/>)

Bu çizimlerden “In the battle” en çok beğenilen olmuştur (bkz. Görüntü 3-10). Line of duty’de beyaz ve siyah yer değiştirilerek kullanılmış ve etki gözlemlenmiştir. Torn’da ise yırtık kağıdın oluşturduğu görsel çok beğenilmiş fakat “Bunny Lake is Missing” posterinde ve bir çok yerde kullanıldığı için vazgeçilmiştir.

Imageney Forces ekibi bu çalışmalar sırasında ara vermeye karar vermiş ve film yapımcıları tarafından kendilerine verilmese de film posterine çalışmışlardır. Burada ki asıl amaç film jeneriğinin sonunda kullanabilecekleri, akılda kalıcı bir ikon, bir imge için çalışma ortamı yaratmaktır. Ortaya çıkan işlerden, yaralı askeri omuzunda taşıyan asker figürü ön plana çıkmıştır. Bu oldukça anlamlı, çarpıcı, akılda kalıcı bir imge olmuştur. Jenerikte kullanılması planlanan güçlü bir sonla bütünleştiğine karar verilmiştir. Poster çalışmalarında ortaya çıkan başka bir fikir ise jeneriğin başında gösterilecek olan çiziginin, jeneriğin sonunda bu imge ile birleştirilmesi olmuştur.



**Görüntü 3-13** Poster çalışmaları (<http://www.artofthetitle.com/2010/06/14/the-pacific/>)

Bu film jeneriği hazırlanırken gerçek görüntülerle çizim görüntülerinin birleştirilme fikri en baştan itibaren planlanmıştır. Fakat çizimlerin 3 boyutlu hale getirilip

kameranın etrafında dolanma fikri Steve Fuller'in “efektin dozunu artırmak, bu filmin tarzına uygun olmaz” düşüncesiyle kaldırılmıştır. Kömür kalem ile yapılan çizimler yüksek hızlı bir kamera ile stüdyo ortamında gerçekleştirilmiştir.

Jenerik müzikleri Hans Zimmer tarafından yapılmıştı ve bu müzikler kömür kalem ile yapılan çekimlerden önce Imaginery Forces ekibine ulaştırılmıştı. Böylece çekimlerde müzik ve görüntünün bir bütün olarak çalışılması istenilen etkinin alınmasına yardımcı olmuştur. Bu jenerik için film yapımcıları dozu gitgide artan müziğin temposuna görüntünün de ayak uydurmasını özellikle istemişlerdi.

Filmin kömürle çizim yapıldığı sahneler için oldukça fazla sayıda çekim yapılmıştır. Bu sahnelerde en doğru açı, dozunda detay, en net anlatım için uğraşılmıştır. Bu çekimler tamamlandıktan sonra, aralarından seçim yapmak ve bunları montajlamak da oldukça önemli zamanı almıştır.

Stephen Frankfurt'un “ To Kill a Mocking Bird” (1962) filmi için hazırladığı jenerikle bu filmin jeneriği arasında oldukça benzer yanlar görülmektedir. İki jeneriğin de kömür kaleminin oluşturduğu görsellik üzerine kurulu olması acaba bir esinlenme mi diye düşündürmektedir. Fakat en önemli benzerlik olan kömür kalem kullanımı “To kill a Mocking Bird” jeneriğinin sadece başında kullanılırken “The Pasific” jeneriğinin tamamı bu tema üzerine kurgulanmaktadır.



**Görüntü 3-14** “To Kill A Mockingbird” film jeneriğinden sahneler

Ahmet Ahmet 2000 yılından bu yana Imaginary Forces'da Artdirector ve Illustrator olarak görev almaktadır. The Pasific jeneriği LA'deki Ahmet'in ekibine geldiğinde karmaşık bir durumdaydı. Oluşturulan çizgi karakterlerin filmdeki aktörlere benzemesi konusunda sıkıntılar vardı. Gerçek görüntülerin ve çizimlerin arasındaki geçişin başarılı olması için çok fazla sayıda eskiz yapıldı. Bu geçişlerin mümkün olduğu kadar daha az dijital bir görüntüsü olması amaçlanmıştır.



**Görüntü 3-15** Çizgi karakterler ile gerçek görüntü arası geçişi

<http://www.artofthetitle.com/2010/06/14/the-pacific/>

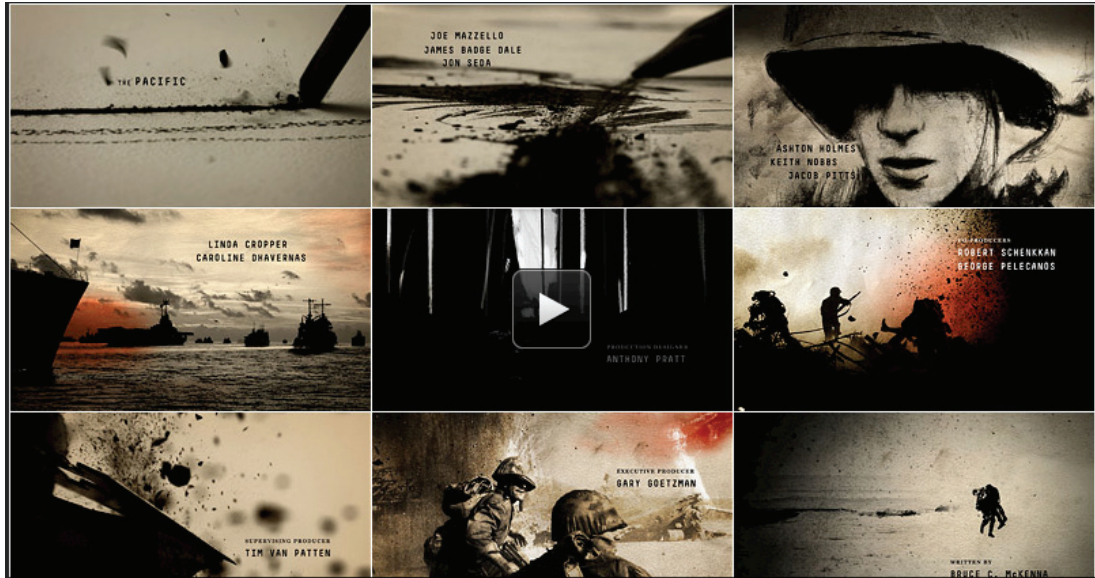
Önce kömür kalemi ile çizilen daha sonra ince kalemlerle ve photoshop ile oluşturulan film oyuncularının illüstrasyonlarının, video görüntüleri arasındaki geçiş sahnelerinin akıcı, doğal ve dijital görüntüden uzak olması için uğraşıldı.

Newyork'taki ofiste Steve tarafından çekilen tüm görüntüler düşük çözünürlükteydi ve taslak olarak hazırlanmıştı. Sahnelerin, bu taslakların ışığında ve stüdyo ortamında, çok hızlı (300-400fps) kameralarla tekrar çekilmesi gerekmekteydi. Bu çekimler taslaklardan uzaklaşmadan, farklı malzemelerle tekerarlanmıştır. Yüksek hızlı ve macro kameralarla yapılan bu çekimlerin görüntüleri aslında gözün algılayamayacağı kareleri



izleyiciye sunmakta fakat bunu doğallıktan uzaklaşmadan yapmaktaydı.

Son olarak ayrı ayrı çekilen tüm sahnelerin seçimi ve düzenlenmesi yapıldıktan sonra Inferno, After Effects programları ile montajlanıp izlemeye hazır hale getirilmiştir.



Görüntü 3-16 Dizi jeneriğinden sahneler (<http://www.artofthetitle.com/2010/06/14/the-pacific/>)

### 3.3.3 Dexter açılış jeneriği

Dexter Morgan, Jeff Lindsay'ın, Darkly Dreaming Dexter (2004), Dearly Devoted Dexter (2005) ve Dexter in the Dark (2007) romanlarındaki kurgusal kişidir. 2006'da, Showtime TV Series tarafından televizyon dizisi olarak uyarlanmıştır (Wikipedia, 2010).

Dexter; Miami Metro Polis Departmanı için çalışan adli tıp kan analiz uzmanıdır. Kendisine ayırdığı zamanlarda ise bir seri katil... Dexter'in üvey babası Harry, Dexter'ı öldüreceği kişileri sadece katiller arasından, özellikle de yasadan kaçabilmiş olanlardan seçmesi konusunda yönlendirmektedir.

Dizi 2007 yılında Emmy Ödüllerinde En iyi Jenerik seçilmiştir. Dizinin yaratıcı yönetmeni Eric Anderson Digital Kitchen firmasında 12 yıl süreyle çalışmaktadır. DK'ya önce editör olarak girmiş ardından yaratıcı yönetmen olmuş sonunda Chicago

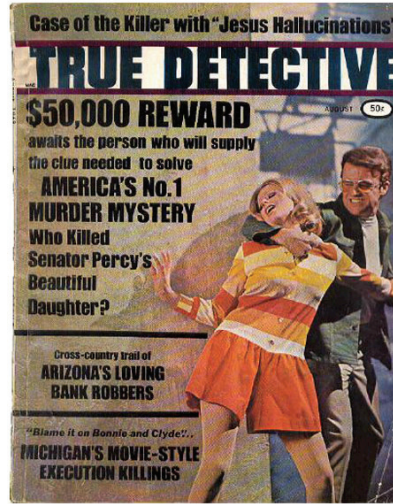
ofisinde yönetici yaratıcı yönetmen olmuştur. Eric Anderson kendini bir tasarımcı olarak değil; bir yapımcı, izleyicinin isteğini onlara verme ve onları etkileme konusunda deneyimli biri olarak görmektedir.

Yönetmen Eric Anderson işe başlamadan önce Dexter dizisinin yapımcı kadrosuyla bir araya gelip dizinin ve başrol oyuncusunun karakteri konusunda bilgi almıştır. Bu görüşme sonunda Eric Anderson'un ilk olarak aklına "DEXTER" karakterini tipografik bir yaklaşımla çözmeye fikri gelmiştir. "DEXTER" tiplemesindeki çift yönlülük, yazıya da yansıtılabilir diye düşünmüştür. İlk anda çok parlak gözükken bu fikir bir sonuca ulaşmamıştır.



**Görüntü 3-17** Tipografik çalışma (<http://www.artofthetitle.com/2010/09/27/dexter/>)

Dexter'in yapım ekibi bu brief sırasında "sıradan, olağan" kelimelerinin üzerinde çok durmuşlardır. "Six Feet Under" ve "Nip/Tuck" dizilerinin jeneriklerinin nasıl basit ve sıradan gözüküp nasıl etkili olduğundan bahsetmişlerdir. Bu brief Erick Anderson'u küçüklüğünde çok sevdiği büyükbabasının "True Detective" dergisini hatırlatmıştır. Suç yeri fotoğraflarının olağan görüntülerini inceleyerek detaylardan bir çok anlam, kanıt ve suçluyu bulup çıkartan hikayeler aslında "tam olarak film ekibinin anlatmak istediği şey olmalı" diye düşünmüştür Eric Anderson.



**Görüntü 3-18** “True Detective” dergisi (<http://www.artofthetitle.com/2010/09/27/dexter/>)

Eric ofise döndüğünde çalışma ekibine edindiği bilgileri ve kendi fikirlerini aktarmıştır. İlk olarak bir çok fikir ortaya çıkmıştır. Bol kanlı sahneler, silah içerikli fikirler ve “DEXTER”ın tipografisi... ama istenilen tema bir türlü yakalanamamıştır. Ekip fikirler üzerinde tartışırken takım üyesi Lindsay Daniels’in “Ya onun sabah hazırlanması” demesi, Eric’in tamamen bu fikre yönelmesine sebep olmuştur. Fikir; sabah hazırlanma rutininin içerisinde gizli olan şiddet öğelerini izleyiciye farklı bir gözle anlatılması olacaktır. Tam olarak film yapımcılarının istediği gibi “sıradan ve olağan” bir sabah rutini ve Eric’in “True Detective”in deki gibi görüntüler içerisinde gizlenmiş olan şiddet öğeleri bir araya gelecektir (bkz. Görüntü 3-18).

Eric, her sıradan ya da güzel gözükken şeyde de bir şiddet eğilimi olabileceğini düşünmektedir.

*“Bu sadece sizin ne kadar yakından baktığınızla ilgili bir meseledir. Biz çiçek açan bir bitkiyi güzel olarak görmeye koşullanmışızdır. Ancak eğer yakından bakarsanız, farklı olarak bakarsanız, onu daha çok bir patlama olarak görürsünüz. Burada biz, şiddeti her şeyin bir parçası haline getiren günlük durumlarda bulunan, gizli gerilimi gösteren, sıradan bir sabahın günlük işlerini aşırı yakınlaştırılmış bir şekilde görüyoruz.” (Anderson, 2006)*

Fikir, yapımcılara anlatıldıktan sonra çekim için hazırlanma aşamasına geçilmiştir. Öncelikle sabah yapılan işlerle ilgili bir liste oluşturulur. Ardından listedeki tüm bu eşyaların fotoğrafı çekilir. Ortaya yaklaşık altmış kadar sahne çıkmıştır. Tüm bu

sahneler bir animasyonda bir araya getirilir böylece hangi sahnelerin kullanılacağı konusunda fikir edinilmeye çalışılmıştır. Eric bu animatikte müzik olarak Bernard Herman'ın tansiyonu yüksek "psycho"sunu kullanmıştır. Film ekibi tarafından izlenen animasyon beğenilmiş ve başlanması için onay verilmiştir.

Emmy Ödülü alacak olan bu jeneriğin yapım bütçesi oldukça sınırlıdır. Bütçenin imkan verdiği ölçülerde yapılabilecek en iyi çekimlerin masaüstü çekimlerinin olacağına karar verilmiştir. Doğal ve sıradan gözükken kareler, jeneriğin karakterini oluşturacaktır. Ayrıca setin dekorasyonunu yapacak bütçe olmadığı için arka plan görüntülerinin saklanması gerekmektedir. Dolayısıyla macro çekimler için kurulan setlerde yüksek alan derinliği sağlayan objektif ve kameralar kullanılmıştır. Bu yüksek alan derinliği sayesinde arka planda kalan, görülmesi istenmeyen set görüntülerinin netliği yok edilmiştir ve karakteristik görüntüler oluşturur. Bütçe sıkıntısı dışında çekimler için ayrılan zamanda oldukça kısıtlıdır. Bir dublör kullanılmaktadır fakat yüzün gözükmesi gereken sahneler için dizi çekimleri sırasındaki aralardan yararlanılıp Michael C. Hall ile birlikte kısa bir süre çalışılabilmektedir. Bunca imkansızlıklar içerisinde Eric "imkansızlıkların yaratıcılığı beslediğine inanarak" en çarpıcı ve doğru işe imza atabilmek için çalışmıştır.

Çekilen ve montajlanan görüntülerin üzerine uygulanan ilk tipografi çalışmasında istenilen etki yaratılamamıştır. Yazı karakteri ve boyutu oldukça baskındır ve öncelik bakımından görüntü ile çatışmaktadır. Finalde kullanılan karakter kırmızı renkte olmasına rağmen daha geri planda ve kompozisyon ile dengeli bir hale getirilmişti.



**Görüntü 3-19** İki farklı tipografi çalışması (<http://www.artofthetitle.com/2010/09/27/dexter/>)

Eric'in başarısındaki en önemli kriterlerden biri, dizinin yapımcılarından gelen bilgi akışının çok iyi sağlanması olmuştur. Dizi yapımcı ve yazarları, dizinin teması ve geleceği aktörün karakteri, olayların gelişimi hakkında her zaman daha fazla bilgiye sahiptirler. Dolayısıyla onların yaptıkları kritikler oldukça dikkate alınmalıdır. Bu konuyla ilgili en iyi örnek jeneriğin müzik seçiminde oluşmuştur.

Çekimlerin üzerine ilk yerleştirilen müzik Xploding Plastix'in "More Powah to Yah" parçası olmuştur. Eric bu parçanın görüntülerle çok iyi örtüştüğü konusunda çok nettir. Fakat yapımcılar şarkıyı sevmelerine rağmen aradıklarının bu olmadığını belirtmişler ve bir gün sonra Eric'e Rolfe Kent'in parçasını göndermişlerdir. İlk önce bu parçaya olumsuz tepki gösteren Eric, kısa zamanda yanlış düşündüğünü ve parçanın doğru seçim olduğuna karar vermesiyle sona gelinmiştir.



Sonuç olarak Dexter jeneriği bir ekip çalışmasının ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Eric karar veren kişi olarak zor bir görev üstlenmiştir. Yapım süresince ortaya çıkan fikirler “sezgisel”, alınan kararlar “mantıksal” olmuş ortaya çıkan işin başarılı olması bu iki çizginin birbirine karışmadan birleşmesi ile mümkün olmuştur.

Dexter jeneriğini başarılı kılan en önemli etken, en yaratıcı ile en basiti bir araya getirebilmektir. Yaratıcılık adına “hiç görülmeyen” “hiç yapılmayan” lar üzerine gitmek yerine her zaman gözümüzün önünde olan ama bizim göremediğimiz bir tema üzerine gidilmiştir.



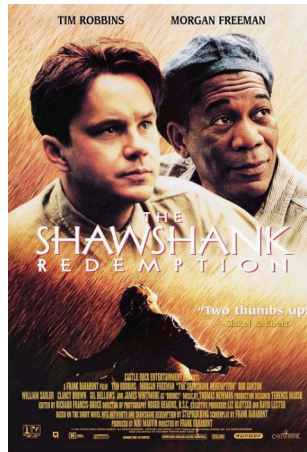
**Görüntü 3-20** “Dexter” dizisi jeneriği (<http://www.artofthetitle.com/2010/09/27/dexter/>)

## 4. BÖLÜM

### “ESARETİN BEDELİ” FİLMİ JENERİK TASARIMI

#### 4.1 FİLM İZLEME ve ANALİZİ

Esaretin Bedeli, orijinal adı “Shawshank Redemption”, 1994 yapımı bir Frank Darabont filmidir. 3 kez Oskara aday gösterilen ünlü yönetmen Frank Darabont Fransa’da Montbeliard mülteci kampında 29 Ocak 1959 senesinde dünyaya gelmiştir. Frank, Budapeşte’den devrim yıllarında kaçan Macar ailenin oğludur.



**Görüntü 4-1** Esaretin bedeli posterini (www.imdb.com/media/rm3156049920/tt0111161)

Yönetmenin ilk iş olarak 1981 yılında Hell Night adlı filmde çalışmaya başlamıştır. 6 yıl kadar resim bölümü, kostüm ve set görevleri işlerinde çalıştıktan sonra 1987’de Elm Sokağı Kabusu 3’te kendini göstermiştir. Ardından dünyaca ünlü baş yapıtlara imza atmaya başlamıştır.

Bunlardan bazıları Esaretin Bedeli / The Shawshank Redemption (1994), Yeşil Yol / Green Mile (1999), Majestic / The Majestic (2001), Tetikçini Gecesi / Collateral (2004), Fahrenheit 451 (2007), Sis / The Mist (2007) olmuştur.

Stephen King’in bir öyküsünün uyarlaması olan filmin başrollerinden biri Tim Robbins’e aittir.





**Görüntü 4-2** Tim Robbins (<http://www.imdb.com/name/nm0000209/>)

Tim Robbins, Kevin Costner ve Susan Sarandon'la beraber rol aldığı, 1988 yapımı beyzbol komedisi Bull Durham filmi ile tanınan Amerikalı aktör Tim Robbins, daha sonra başrollerini Morgan Freeman ile paylaştığı, Stephen King'in kısa öyküsü, 1994 yapımı The Shawshank Redemption filmiyle iyice tanınmaya başlamıştır.

1992 yılında yazıp yönettiği Bob Roberts, 1995 tarihli yönetmenliğini yaptığı politik film Dead Man Walking ve 1999 yapımı, yine yönetmenliğini yaptığı Cradle Will Rock adlı müzikal ile bu alandaki başarısını gösteren Robbins, aynı zamanda oyunculuk kariyerine devam etmiştir. Clint Eastwood'un Mystic River'ı, Steven Spielberg'in War of The Worlds'ü ve Jon Favreau'nun Zathura adlı filmindeki rolleriyle oyunculuk kariyerinde yükselmiş ve birçok ödül kazanmıştır.



**Görüntü 4-3** Morgan Freeman (<http://www.imdb.com/name/nm0000151/>)

Esaretin Bedeli filminin diğ er başrol oyuncusu Morgan Freeman **Amerikalı** aktör, yönetmen ve seslendirme sanatçısıdır. Aldığı sayısız ödül, özel yaşamındaki saygın çizgisi ve filmlerinde gösterdiği üstün performanslarla Hollywood'un en başarılı oyuncularından biri olarak gösterilmektedir. Sinema tarihinde önemi büyük olan Driving Miss Daisy, Million Dollar Baby gibi filmlerde rol almıştır.

Freeman'ın, 80'lerin ortalarına kadar oynadığı roller, canlandırdığı babacan ve bilge karakterle anılmasına neden olmuştur. O döneme kadar yardımcı rollerde görünen ünlü oyuncu, 4 dalda Oskar alan Driving Miss Daisy'deki Hoke Colburn karakteriyle, aynı filmle en iyi kadın oyuncu dalında Oskar alan meslektaşı Jessica Tandy'ye başrollerde eşlik etmiştir. Morgan Freeman'ı artık tüm dünya tanımıştır.

1994'te, defalarca tüm zamanların en iyi filmlerinden biri olarak gösterilmiş The Shawshank Redemption'da Tim Robbins ile başrolleri paylaşmıştır. Unutulmaz Ellis Boyd 'Red' Redding karakteriyle izleyicinin hafızasına kazınan Freeman, ikinci defa en iyi erkek oyuncu dalında Oskar'a aday gösterilmiştir. 1990'larda rol aldığı ve filmografisinde öne çıkan diğ er filmleri ise, Robin Hood: Prince of Thieves, Se7en, Kiss The Girls, Amistad ve Deep Impact'tir.

2004'te, Clint Eastwood'un yönetmenliğini yaptığı Million Dollar Baby filmindeki Eddie Scrap rolüyle En İyi Yardımcı Erkek Oyuncu Oskarını almıştır.

2006'ya kadar ararlarında Danny the Dog, Batman Begins, An Unfinished Life ve The Contract gibi önemli filmlerin de olduğu pek çok yapımda rol alan oyuncu, 13 Mayıs 2006'da, Delta State University tarafından verilen onur derecesinin sahibi olmuştur.

Esaretin Bedeli filmi web IMDB sitesinde 500,000'den fazla kişinin oylarıyla 10 üzerinden 9,2 puan almış ve gelmiş geçmiş en iyi film seçilmiştir. Aynı zamanda yine aynı siteye göre tüm türler arasında dünyanın en beğenilen ilk 3 filmi arasındadır.



**Görüntü 4-4** Esaretin Bedeli filminden görüntüler

<http://www.imdb.com/media/rm3156049920/tt0111161>

Film genç ve başarılı bir banker olan Andy Dufresne'nin, (Tim Robbins) karısını ve onun sevgilisini öldürmek suçundan ömür boyu hapse mahkum edilmesi ile başlar ve Shawshank hapishanesine gönderilir. İşkence, tecavüz, dayak dahil her türlü kötü koşulun hüküm sürdüğü hapishane koşullarında, Andy'nin hayata bağlı ve her daim iyi bir şeyler bulma çabası içindeki hali, çevresindeki herkesi çok etkiler. Bir süre sonra parmaklıkların arkasında bile özgür bir yaşam olabileceğine bütün mahkumları inandırır.

Şaibeli bir şekilde karısını öldürmek suçundan Shawshank Hapishanesi'ne gönderilen Andy Dufresne (Tim Robbins), burada hiç alışık olmadığı bir hayat mücadelesi vermeye başlar. Hapishanede tanıştığı Ellis Boyd Redding (Morgan Freeman) ile aralarında mükemmel bir dostluk oluşur. Bir süre sonra Andy hayata bağlı tavırları ile hapisenedeki mahkûmları bile etkilemeyi başarır.

Film umut üzerine kurulu bir öyküyü, uzun yıllarını hapisanede zor günler yaşayarak geçirmiş Andy ve Red karakterlerini merkez alarak anlatılmaktadır. Bu iki karakter yaşadıkları ve tanık oldukları olaylardan sonra farklı tepkiler sergilemektedirler. Filmin baş karakterlerinden biri olan Andy eğitimi ve birikimiyle diğer mahkumlardan farklı bir kişi olarak karşımıza çıkmaktadır. Sakin uyumlu ve kendinden emin bir yapısı

vardır. Başta çok girişken bir tavır sergilemese de zamanla sosyal ilişkiler kurmakta zorlanmaz. Taşları oyarak şekillendirmek gibi ilgi alanları vardır ve bunlarla uğraşmaya başlar. Hapisanedeki pozisyonu, bilgi birikimine ve kültürüne göre düzenlenir ve diğer mahkumlara tanınmayacak fırsatlar ona tanınır. Bu durum, hapisane gibi tüm özgürlüklerin kısıtlandığı bir ortamda Andy'yi yaşama bağlamasına hatta geleceğe yönelik umutla plan yapmasına imkan tanımaktadır. Kafasındaki tüm planları sabırla, inanarak bir satranç oyunu gibi çok leresini düşünerek planlamakta ve kaçana kadar, en yakın arkadaşı Red, hatta izleyici bile tahmin edememektedir.

Film başlangıcından sonuna kadar birbirini izleyen ipuçları ile doludur. Filmin başında önemsiz gibi duran bir cümle, yazı ya da olay, film ilerledikçe aslında hiç bir sahnenin boşa çekilmediğini göstermektedir.

Stephen King'in korku türü haricindeki ender romanlarından birinin uyarlaması olan film 1947'den 1966'ya kadar olan bir süreci anlatmaktadır. Bu zaman dilimi anlatıcının film içinde verdiği tarihlerden, Andy'nin hücresinin duvarındaki ünlü kadın posterlerinin belli periyodlarla değişmesinden anlaşılmaktadır. Film büyük oranda hapisane içerisinde geçmesine rağmen oluşturulan farklı sahneler ve etkileyici çekim açıları sayesinde seyirciyi sıkmayan ve tekrara düşmeyen bir anlatıma sahiptir.

Bazen yok olan bazen canlanan umutları; ışığı, müziği ve kamera açıları ile çok etkileyici bir biçimde anlatan film hapisanenin karanlık ortamını, parmaklıkların soğukluğunu ve hücrelerin umutları nasıl tükettiğini, tüm doğal renkleri ile abartıya kaçmadan izleyiciye sunmaktadır.

Esaretin Bedeli filminin özel bir açılış ya da kapanış jeneriği bulunmamaktadır. Filmin açılış sahnesinde, Andy karanlıkta bir evin önünde, arabanın içinde gözükmekte ve bu karanlık görüntünün üzerinde filmin ismi ve başrol oyuncularını yazılmaktadır. Bu sırada arabanın radyosundan gelen müzik de, fon müziği olarak ilk sahnelere eşlik etmektedir. Bu ilk sahnelerden filmin konusu ya da içeriği hakkında bir fikre varmak oldukça zor gözükmektedir. Filmin büyük bir bölümünün geçtiği hapisaneyi çağrıştıran, herhangi bir tema kullanılmaktadır. Arka plandaki çalan müzik ve Andy'nin içinde olduğu araba

dönemin tarihi hakkında bilgi vermektedir. Filmin jenerik yazıları “Wade Sans” yazı karakteri ile düz bir şekilde kullanılmıştır.

#### 4.2 KONSEPT OLUŞTURMA

Filmin jenerik hazırlıkları sırasında tekrar tekrar izlenen filmin çok basit gibi gözükken anlatımında nasıl zekice hazırlanmış bir kurgunun olduğu görülmüştür. Birbiri üzerine örülmüş olan sahneler, her gösterilen objenin filme kattığı anlamlar, özenle seçilmiş replikler, filmin jeneriğinin nasıl olması gerektiği hakkında ipuçları vermektedir. İlk olarak filmin jenerik çekimlerinde kullanılmak üzere filmin içerisinden, filmin önemli temalarını anlatan obje seçimleri yapılmıştır.

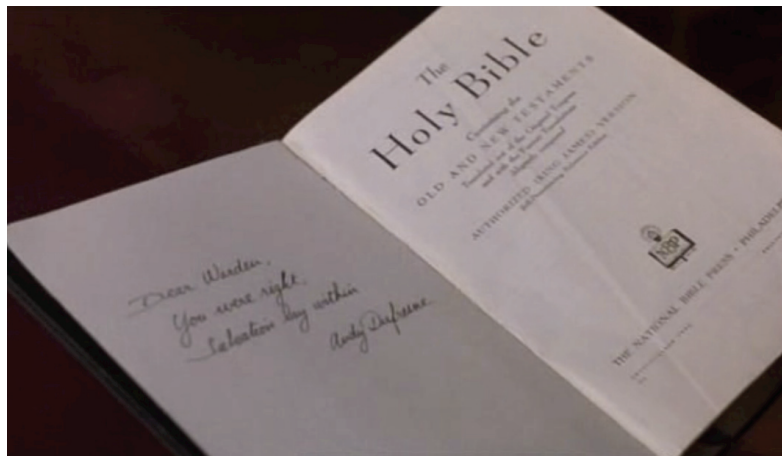
**Satranç takımı;** Andy'nin taşları işlemek gibi bir hobisi vardır. Arkadaşları onu sevdikleri için onun istediği taşları bulup ona vermişlerdir. Andy'de zamanla bu taşlardan kendine bir satranç takımı oluşturmuştur. Andy en iyi arkadaşı Red'e de bu oyunu öğretmek istemiştir. Satranç bir sonraki hamleyi düşünmeyi gerektiren, iyi plan yapmakla ilgili, sabır gerektiren bir oyundur. Andy'de hapisaneden kaçabilmek için çok iyi ve uzun süreçli bir plan yapmış ve sabırla bu planı uygulamıştır. Satranç takımı filmin çok önemli bir temasıdır. Hapisane müdürü bile Andy'nin nasıl kaçtığını satranç taşlarını fırlatırken farketmiştir. Jenerik sahnesinde satranç takımını göstermek, izleyiciye filmin yapısı hakkında bilgi verecektir.



**Görüntü 4-5** Esaretin Bedeli Filminden bir sahne



**İncil:** Andy ile hapisane müdürünün ilk tanışması Andy'nin hücrelerinde gerçekleşmiştir. Sözde bir arama yapılmış, Müdür ve Andy hücrede tanışmışlardır. Bu tanışma sırasında Müdür, Andy'nin elinden İncil'i alıp, kapağını açmadan bir kaç şey söylemiştir. Müdür tam kapıdan ayrılacakken İncil'i geri vermiş ve kitabın içinden bir alıntı yaparak “ Kurtuluş bu kitabın içinde” demiştir. Filmin sonunda Müdür, finans defterinin yerine bu kitabı görüp içeri açınca anlaşılmıştır ki, Andy tünel kazımakta kullandığı taş çekici bu kitabın içine saklanmıştır. Kurtuluş gerçekten de bu kitabın içindedir. İncilin içine saklanmış olan çekiç, sadece müdürden değil; izleyiciden de zekice saklanmıştır.



**Görüntü 4-6** Esaretin Bedeli Filminden bir sahne

**Taş çekici:** Andy'nin Red ile tanışması “içeri bir şeyler sokabilen adam” olan Red'den bir taş çekici istemesi ile başlamıştır. Red bu çekiçle tünel kazmasının 600 yüzyıl süreceğini düşünmüş ve küçük bir ücret karşılığında bu çekici ona getirmiştir. Bu taş çekicini izleyici filmin sonuna kadar bir daha görememektedir. Filmin sonunda Andy'nin kaçtığı dere yatağında eski ve yıpranmış olarak karşımıza çıkmaktadır.



**Görüntü 4-7** Esaretin Bedeli Filminden bir sahne

**Rita Heavert posteri:** Film, 20 yıllık bir zaman sürecinde geçenleri anlatmakta ve bu süreç içerisinde gelişen olayların tarihi Andy'nin duvarına astığı posterlerden takip edilebilmektedir. Rita Hayworth'la başlayan Marilyn Monreo ile devam eden posterler tarihi göstermenin yanında aslında Andy'nin büyük sırrını saklayan önemli bir detaydır. Film boyunca önemsiz bir detay olarak gözükken, değişen posterler Andy'nin umuda kaçışını gizlemektedir.

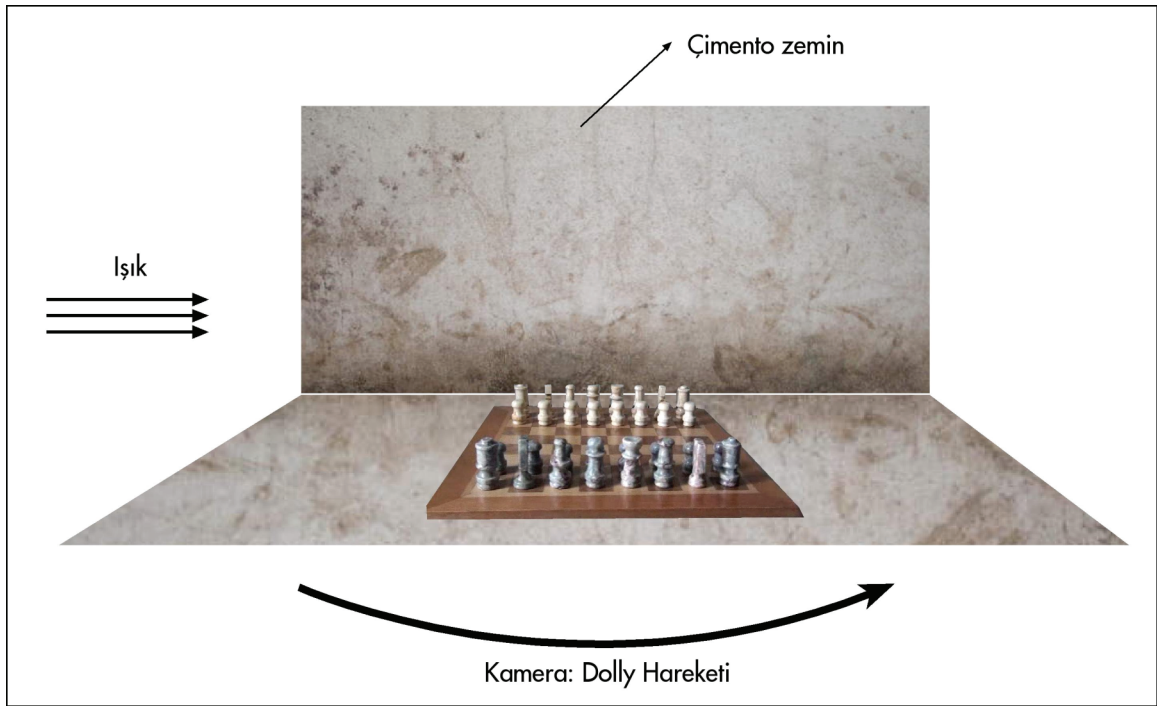


**Görüntü 4-8** Rita Heavert posteri



### 4.3 ÇEKİM HAZIRLIKLARI ve MALZEMELERİ

Jenerik çekimlerine başlamadan önce Esaretin Bedeli filminin çekim yöntemleri, atmosferi, ışık rengi incelenmiş ve jenerikte kullanılacak objeler belirlendikten sonra bu objelerin çekimi için mekan hazırlığı yapılmıştır. Yapılan incelemeler sonucunda, bu mekan için kullanılacak fonun hapisane atmosferini yansıtması gerektiğine karar verilmiştir. Bu atmosferi yaratmak için eskitilmiş bir çimento ile zemin ve duvar hazırlanmıştır. 2x1.5 metre ebatında 2 adet strafor malzemenin üzerine dökülüp sıvanan çimento, çekimler sırasında hareket alanını genişletmiştir. Hazırlanan zemin üzerine yerleştirilecek objelerin çekimi tek yönden gelen spot ışık kullanılarak yapılmıştır.



**Görüntü 4-9** Çekim planı

Çekimler için 1920x1080 HD çözünürlüğünde kayıt yapabilen Sony XR105 E model handcam kamera kullanılmıştır. Hardiskine kayıt yapabilme özelliği sayesinde görüntüler fazla sıkıştırılmadan kaydedilmekte ve görüntü kaybı fazla olmamaktadır.



**Görüntü 4-10** Sony XR105 E Kamera

**Kamera sabitleyici:** Kamera sabitleyiciler düzenli olmayan kamera hareketleri sırasında görüntülerin daha sabit daha yumuşak olmasına yardımcı olması amacı ile kullanılmaktadır. Tripod ya da dolly gibi sabit, aparatların kullanılmayacağı, çekilen temanın hareketli olduğu durumlarda tercih edilmektedir. Kamera kullanıcısı planlanan sahne çekimleri sırasında yürümesi hatta koşması gereken sahneler esnasında kamera sarsıntılarını en aza indirebilmek için kamera sabitleyici aparat kullanır. Bu aparat kamerayı kullanan operatörün yürümesinin hissedilmesi yerine uçan bir kamera ile çekim yapıldığı hissini verir.

Bu aparat ilk olarak 1976 yapımı Bound For Glory filminde kullanılmış, fakat Avildsen'in yine 1976 yapımı Rocky ve Kubrick'in 1980 yapımı The Shining filminde farkını izleyiciye hissettirmiştir (Wikipedia,2010).



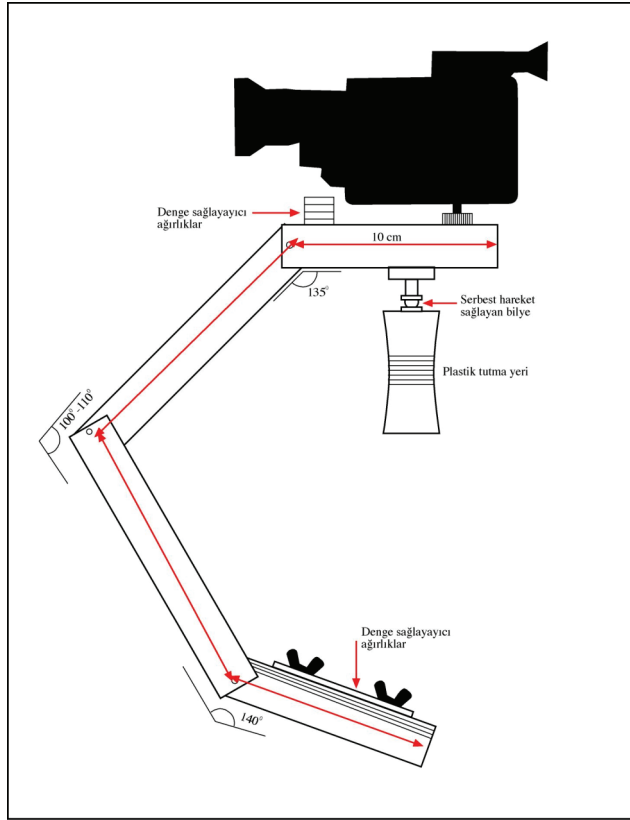
**Görüntü 4-11** Kamera Sabitleyiciler (<http://www.professionalvideostore.com/product/505/>)

Kamera sabitleyicileri iki çeşit olarak ayrılabilir. Birincisi ve daha profesyonel olanı resimde görüldüğü gibi vücudu saran bir yelekten çıkan esnek kol üzerine monte edilen dikey bir aparattan oluşur. Oldukça hassas denge ayarı ve kullanımı için eğitim gerektiren bu aparat günümüzde nerdeyse tüm profesyonel film çekimlerinde kullanılmaktadır. İkincisi ise daha amatör çekimlerde ve daha küçük kamera cihazları ile kullanılan sabitleyicilerdir. Bunlar vücuda bağlanmadan, elde taşınarak kullanılır. Doğru çekimi yapabilmek için sabitleyicinin hassas bir dengesi olması gerekmektedir.



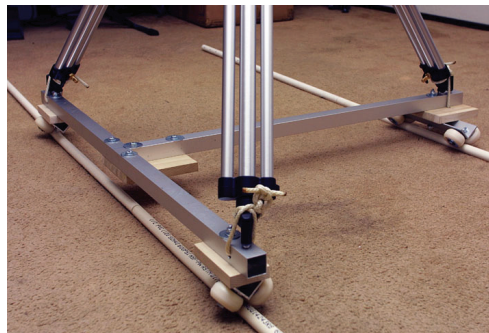
**Görüntü 4-12** Kamera Sabitleyiciler (<http://www.professionalvideostore.com/product/505/>)

Esaretin bedeli filminin jenerik çekimleri için kullanılan kamera sabitleyici, alacağı önemli göreve rağmen evde de üretilebilen bir alettir. Çelik, alüminyum, tahta veya plastik gibi malzemelerden yapılabilen sabitleyici için önemli olan ağırlık noktasına takılan tutma yerinden dengeyi sabitleyebilmektir. Aşağıda genel ölçüleri belirtilmiş bir sabitleyici gösterilmektedir. Bu ölçeklendirme yapıp kamera takıldıktan sonra yapılacak iş aparatın ağırlık noktalarına gerekli ağırlığı takıp dengeyi sağlamaktır. Bu sağlandıktan sonra tutma yerinin ucundaki bilyenin hareketi sayesinde görüntü, kol ve bilek hareketlerinden etkilenmeyecektir.



**Görüntü 4-13** Evde üretilen Kamera sabitleyici teknik çizimi

**Dolly:** Esaretin Bedeli film çekimlerinde çok sık kullanılan yatay çevrinme hareketi, “dolly” denilen bir aparat ile yapılmıştır. Bu aparat yere sabit kızaklar üzerinde kayan tekerlekli bir kamera ayağından ibarettir ve kameranın sarsılmadan “pan” hareketi yapmasını sağlamaktadır. Filmde çok sık kullanılan bu hareketin jenerikte de kullanılması düşünülmüştür. Bu çekimi gerçekleştirmek için yine evde üretilen bir dolly kullanılmıştır.



**Görüntü 4-14** Evde üretilen Dolly

#### 4.4 JENERİK ÇEKİMLERİ

Esaretin Bedeli filminin en önemli objeleri olan ve filmin içeriğini yansıtan satranç takımı, İncil ve Rita Heavert posterinin çekimleri, hazırlanan çimento zemin üzerinde planlanmıştır. Önemli objelerden biri olan taş çekici, filmin sonu hakkında fazla önemli bir ipucu içerdiğinden gösteriminden vazgeçilmiştir. Her bir objenin 3 farklı planda ve farklı kamera hareketleri ile çekimleri yapılmış kamera hareketinin hızının jenerikte kullanılması düşünülen müziğin ritmi ile uyumlu olmasına özen gösterilmiştir.

Çekimler sadece dar bir noktadan ışık alan, tamamen karanlık bir ortamda gerçekleştirilmiştir. Ortamdaki ışık seviyesi görüntü kalitesini etkilediği için tasarlanan loş ortamın daha sonra dijital ortamda düzeltilmesi planlanmıştır. Tek yönden gelen ışık, objeler üzerinde tasarlanan sert gölgeleri yaratmış ve en iyi planlar ışık, kameranın 90 derece yaptığı noktalarda elde edilmiştir.

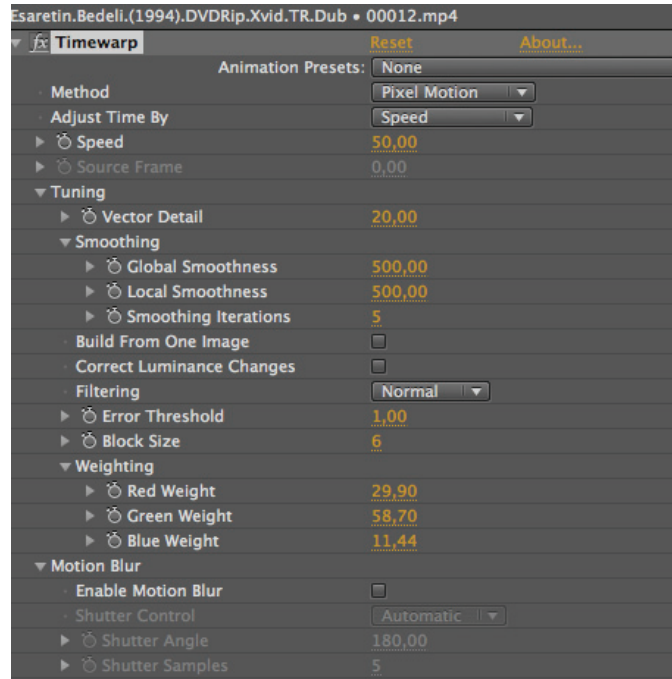
Çekimlerin kadraj seçimleri, daha sonra görüntülerin üzerine yerleştirilecek olan tipografi düşünülerek yapılmıştır. Her bir aktör ismi için farklı bir sahne düşünülmüş ve çekim süreleri, aktör isimlerinin ekranda kalma süreleri düşünülerek hesaplanmıştır.

Kullanılabilir olduğu düşünülen çekimler ayıklanması için sayısal ortama aktarılmış ve uygun bir video formatına dönüştürülmüştür. Böylece seçim yapılması için uygun hale gelmiştir.

#### 4.5 KURGU

Çekimlerden sonra seçilen görüntülerin tasarlanan sırayla kurgulanması ve videolar üzerindeki değişikliklerin yapılması için After Effects programı kullanılmıştır. Öncelikle, 1 dakika 14 saniye sürecek olan jenerik için seçilen görüntüler planlanan şekilde sıralanmış ve çözünürlükleri sonuna eklenecek olan filmle aynı değere getirilmiştir. Her ne kadar çekimler sırasında kamera hızı müziğin ritmine göre ayarlanmaya çalışıldıysa da kurgu esnasında bazı oynamalar yapılması gerekmiştir. Ayrıca tüm kamera hareketlerinin de aynı olabilmesi için After Effects' in Timewarp

özelliği kullanılarak görüntüler farklı değerlerde yavaşlatılmıştır. Profesyonel çekimlerde görüntü yavaşlatma (slow motion) işlemi yüksek hızda çekilen görüntülerin 25 fps'ye çevrilmesi ile elde edilmektedir. Fakat bu jenerik çekiminde kullanılan kamera bu özelliğe sahip olmadığından, yavaşlatma işlemi After Effects ile sağlanmıştır.

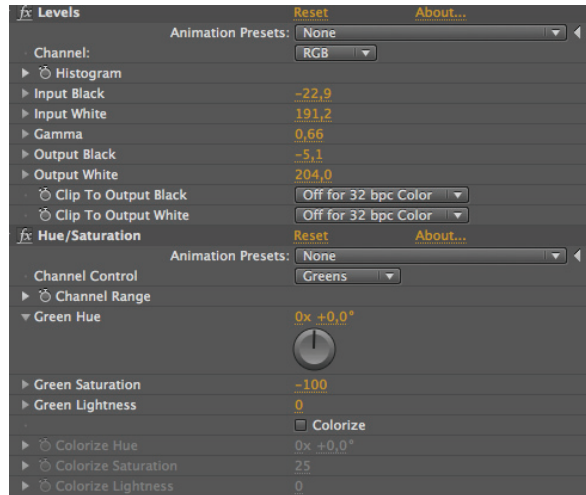


**Görüntü 4-15** After Effect programı Timewarp efekti

Yapılan çekimler sırasında görüntüde kalite kaybı yaşanmaması için ışık miktarı çok fazla düşürülmemiştir. İstenilen atmosferi yakalayabilmek için tüm görüntülerin ışıklarının aynı değerde azaltılması gerekmektedir. Bunun için “levels” filtresi kullanılmış, böylelikle çekimlerde doğacak kalite kaybı engellenmiştir.

Video çekimlerinde beyaz ayarı yapılmasına rağmen görüntüler arasında ton farklılıklarının olduğu görülmüştür. Değişen kamera açısıyla ışığın ısı değeri de değişmiş ve sahneler arasında farklılıklar oluşmuştur. Bu problem “hue / saturation” filtresi ile çözülmüş, görüntüler arasındaki bütünlük sağlanmıştır.





**Görüntü 4-16** After Effect programı Level Effekti

Alan derinliği sahnenin önündeki ve arkasındaki objelerin netliğini ayarlamaya yarayan fotografik ve sinematografik bir tekniktir. Bu jenerik filmde izleyicinin dikkatini tasarlanan noktada toplayabilmek, çekimlerde oluşan küçük hataları veya gözükmesi istenmeyen detayların yok edilebilmesi için bu teknik kullanılmıştır. Bu jenerik için uygulama, tamamen sayısal ortamda “circle”, “fast blur”, “cc composite” filtrelerinin birleşimi ile suni olarak yaratılmıştır. Her sahne için “fast blur”, “cc composite” fitreleri aynı değerlerle uygulanırken “circle” fitresinin yeri kompozisyona göre değiştirilmiştir.

Tipografi, kompozisyona önceden planlandığı gibi yerleştirilmiş, kayan görüntüyle uyumlu olabilmesi için de küçük bir hareket verilmiştir. Her bir ismin yaklaşık 5 saniye kaldığı sahneler 13-16 saniye sürmektedir.

Müziğin ritmine uygun olarak yerleştirilen görüntüler ve yazılar, 1 dakika 45 saniyenin bitiminde filmin başlangıcına bağlanarak gerçekçi bir görüntü sağlanmıştır. 30 saniyelik film görüntüsü ile birlikte render alınarak video formatına çevrilmiştir.



Görüntü 4-17 Film için yapılan jenerik uygulamasından sahneler

## SONUÇ

Film ve dizi film jeneriklerinin, hareketli grafik tasarım disiplini ile incelendiği bu çalışmada, jeneriklerin sinematografik anlatımdan destek aldığı; fakat temelinde grafik tasarımın amacı olan bilgi iletme fikrinin temel olduğu bulgusuna varılmıştır. Film jeneriklerinin, filmin bir parçası olması gerektiği fakat asıl önemli olanın filmin içeriğini özetleyen grafiksel bir dili olması gerektiği vurgulanmıştır.

Günümüzde grafik tasarımın sadece kağıt üzerinde tasarlanmadığı, hatta bunun gitgide azaldığı gerçeğini kabul etmek gerekmektedir. Gelişen televizyon ve video teknolojileri, tasarımcıların bilmesi gereken ses, hareket, zaman gibi bir çok yeni kavramı ve disiplinleri ortaya çıkartmıştır. Ancak gelişen teknolojilere ayak uydurabilmek adına bu kavramların içeriğini doldurmadan kullanmaya çalışmak doğruya ulaşmayan sonuçlar vermektedir.

Her hareketli resmin hareketli grafik olmadığını bilmek ve bu ayrımı yapabilmek önemlidir ve bu ayrım için en önemli ölçüt “bilgi iletme” durumudur. Televizyonda, sinemada, internette tek amacı ilgiyi toplamak veya eğlendirmek olan görüntülerin içeriğinde bilgi yoktur. Dolayısıyla grafik tasarım olarak değerlendirilemezler. Hareketli grafik tasarımı istenilen noktaya getirebilmek adına bu ayrımın yapılması gerekmektedir. Hareketli grafik tasarımın tanımının doğru olarak yapılması ve netleşmesi bu ayrıma yardımcı olacaktır.

Teknolojik gelişmelerin hızının devam edeceği ortadadır. Film jenerikleri de bu gelişmeleri, izleyicileri etkilemek üzere kullanmaya devam edecektir. Teknoloji gelişiminin hareketli grafikler ve film jenerikleri üzerinde olumlu etkilerinin olabilmesi için bu konuda eğitimli tasarımcıların artması gerekmektedir. Fotoğraf, video, ses, canlandırma gibi disiplinleri birlikte kullanabilmek için teknoloji bir ihtiyaçtır. Tasarımcılar, bu teknolojiyi kullanabilecekleri yazılımları bilmeli ve takip etmelidir. Ancak teknoloji ve yazılım araçlarını doğru kullanabilmek için tasarım alanında eğitim

veren kurum ve üniversitelerin sayısının ve kalitesinin artırılması gerekmektedir. Bugün Türkiye’de “İletişim Tasarımı” bölümleri adı altında öğrencilere sadece yazılım yüklemesi yapıp piyasaya gönderen okul ve kurumlar bulunmaktadır. Bunun sonucunda tasarımcıların “düşünme” “sorgulama” ve “yaratma” gibi önemli kavramlardan uzaklaştıkları ve sadece taklit etmeye yöneldikleri görülmektedir.

Film ve dizi film jeneriklerindeki tasarım problemlerini ya da tüm hareketli grafik tasarım problemlerini çözebilmek için hepsinin özünde grafik tasarım olduğunu kabul etmek gerekmektedir. Grafik tasarım basılabilir bir yüzeyden yine elektronik bir alan içerisine taşınmış olsa bile yaratıcılık ve görsel öğelerin düzenlenmesi için yine grafik tasarım disiplini temel almalıdır.

## KAYNAKÇA

Art of the Title Website. Erişim 17 Kasım 2009.

<http://www.artofthetitle.com/2010/09/27/dexter/>

<http://www.artofthetitle.com/se7en>

<http://www.artofthetitle.com/2010/06/14/the-pacific/>

Altun, A. (2005). Eğitimde internet uygulamaları. Ankara: Anı Yayıncılık.

Aslantepe, M. (2007). *Bir Film Çekmek ve Masaüstü Filmciliğe Giriş*. Beta Yayıncılık

Atiker, B. (2009). “Hareketli Grafiklerin Evrimi” Sanatta Yeterlilik Tezi.

Baker U. (2002). Video Üstüne. Erişim 21 Mart 2010.

<http://www.korotonomedia.net/kor/index.php?id=21,147,0,0,1,0>

Bazin, A. (1993). *Sinema Nedir?* Sistem Yayıncılık

Becer E. (2002). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Dost Yayınevi

Bellatoni, J. ve Woolman, M. (1999). *Type in Motion: Innovations in Digital Graphics*. New York: Rizzoli.

Bozkurt, M. (2005). *Video Sanatı*. Bileşim Yayınevi

Codrington, A. (2003) Kyle Cooper Monographics. Laurence King Yayınevi

Curran, S. (2000). *Motion Graphics: Graphic Design for Broadcast and Film*. Rockport Publishers, Inc.

Deborah, A. (2001) “Promises in the Dark. Opening Title Sequences in American Feature Films of the Sound Period” Doktora Tezi

Ertep, H. (2004). Kimliğini Arayan Bölüm: Görsel İletişim Tasarımı. Sayı11:53

Furniss, Mauren. (1998). *Art in Motion*, California: John Libbey.

Gülen E. (2006). “1950 ve sonrası Amerikan Sinemasında Film Jenerik Tasarımının Gelişimi ve Teknolojinin bu Alana Etkileri” Y.Lisans Tezi.

Goux, M. ve Houff, J. (2003). *On Screen On Time*. Rotovision Press

Graphic Design Future (2008). Conversations and Dialogues in Graphic Design  
Erişim 12 Mart 2010 [www.newviews.co.uk](http://www.newviews.co.uk)

Hall, P. (2001). *Images Over Time*. *Eye Magazine* Erişim 12 Mart 2010  
<http://www.eyemagazine.com/feature.php?id=131&fid=577>

Hirshfield, J. (2000). *Pause: 59 Minutes of Motion Graphics*. Universe Publishing.

Interview with Kyle Cooper .( 2006, Nisan). *Feed*.

Kamera Arkası Web sitesi Erişim 12 Aralık 2009, <http://www.kameraarkasi.org/>

Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design, Applied History and Aesthetics*. Focal Press.

Krasner, J. (2004). *Motion Graphic Design and Fine Art Animation: Principles and Practice*. Focal Press.

Kılıç, L. (1995). *Video Sanat*. Hil Yayınları

Meggs, Phillip B. (1998). Six Chapters in Graphic Design: Saul Bass, Ivan Chermayeff, Milton Glaser, Paul Rand, Ikko Tanaka, Henryk Tomaszewski, 1997 Gerry

Rosentwieg and Saul Bass.Chronicle Books.

Mascelli J. (2007). Sinemanın Beş Temel Ögesi. İmge Kitapevi

Matarazzo R. (2006).*The Film Titling Industry*. Erişim 21 Mayıs 2010

[http://myweb.cwpost.liu.edu/paievoli/finals/505Sp\\_03/Prj2/MataP2.htm](http://myweb.cwpost.liu.edu/paievoli/finals/505Sp_03/Prj2/MataP2.htm)

Matthew S. (2009). *For an Alternative History of Motion Graphics*. Erişim 18 mart

2010. [http://www.allacademic.com/meta/p\\_mla\\_apa\\_research](http://www.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/1/1/4/0/4/p114041_index.html)

[\\_citation/1/1/4/0/4/p114041\\_index.html](http://www.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/1/1/4/0/4/p114041_index.html)

Mills, M. (2005). Graphic Artist, Film Maker. Erişim 12 şubat 2010.

[http://www.hellerbooks.com/pdfs/print\\_dialogue\\_mike\\_mills.pdf](http://www.hellerbooks.com/pdfs/print_dialogue_mike_mills.pdf)

Moritz W. (1997). *Digital Harmony: The Life of John Whitney, Computer Animation*

Pioneer. Erişim 15 haziran 2010, <http://www.awn.com/articles>

Onedotzero. (2006). Motion Blur: Graphic Moving Imagemakers Publishers. Laurence

King Publisher.

Rand, P. (1993). Design Form and Chaos. Yale University Press

Sandhaus, L. (2006). *Los Angeles in Motion* SEGD Design, Washington DC

Schincariol, Z. (2006). *Graphic Design and Motion Graphics*. International Conference

in Lisbon

Shaw, S. (2004) Stop Motion: Craft Skills for Model Animation. Focal Press

Şenyapılı, Önder. (2002). *Sinema ve Tasarım*. Boyut Yayın Grubu

Yurdakul, İ. (t.y). Eğitim Ortamında Çokluortam CDRÖM'larının Deęerlendirilmesi.



Eriřim: 15 Nisan 2010, <http://www.tojet.net/articles/3413.htm>

Vardar, B. (1999). *Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri*. Beta Yayınları

Webster M. (2006). *Graphic Design On The Timeline*. Eriřim 2 temmuz 2010,  
<http://motiondesign.wordpress.com/2008/10/29/motion-graphic-designer-a-misunderstood-profession-part-1/>

Weingart, W. (1999). *How can one make swiss typography?* New York: Allworth

Woolman, M. (2004). *Motion Graphics for Television, Music, Video and Cinema*.  
Thames & Hudson.

Ziegler, K. (2002). *Motion Graphics: Film & TV*. Watson Guptill.

## ÖZGEÇMİŞ

### Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı Sinan SAYIN  
Doğum Yeri ve Tarihi İstanbul, 1974

### Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi Bilkent Üniversitesi  
Yüksek Lisans Öğrenimi Hacettepe Üniversitesi  
Bildiği Yabancı Diller İngilizce

### İş Deneyimi

Stajlar Nuro! Matbaa, Pusula Reklam Evi  
Projeler  
Çalıştığı Kurumlar Atılım Üniversitesi (2009 - ..... )

### İletişim

E-Posta Adresi sinan@odd02.com

Tarih 24 Şubat 2011