

**T.C.  
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ  
GRAFİK ANASANAT DALI  
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**BİR GÖRSEL İLETİŞİM ALANI OLARAK  
FİLM JENERİKLERİ VE  
GRAFİK TASARIMCI  
SAUL BASS'İN YAKLAŞIMI**

Hazırlayan  
**Ayşegül Pınar TUĞAN**

Danışman  
**Yrd. Doç. Tuğcan GÜLER**

İZMİR - 2012

## YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum “**Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri ve Grafik Tasarımcı Saul Bass’in Yaklaşımı**” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

... / ... / 2012

Ayşegül Pınar TUĐAN



**YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ**

**TEZ/PROJE VERİ FORMU**

**Tez/Proje No:**

**Konu Kodu:**

**Üniv. Kodu:**

· Not: Bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.

**Tez/Proje Yazarının**

**Soyadı:** TUĞAN

**Adı:** Ayşegül Pınar

**Tezin/Projenin Türkçe Adı:** Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri ve Grafik Tasarımcı Saul Bass'ın Yaklaşımı

**Tezin/Projenin Yabancı Dildeki Adı:** Film Title Sequence as a Field of Visual Communication and Graphic Designer Saul Bass's Approach

**Tezin/Projenin Yapıldığı**

**Üniversitesi:** D.E.Ü.

**Enstitü:** G.S.E.

**Yıl:** 2012

**Tezin/Projenin Türü:**

**Yüksek Lisans:**

**Dili:** Türkçe

**Doktora:**

**Sayfa Sayısı:** 149

**Tıpta Uzmanlık:**

**Referans Sayısı:** 56

**Sanatta Yeterlilik:**

**Tez/Proje Danışmanlarının**

**Ünvanı:** Yrd. Doç.

**Adı:** Tuğcan

**Soyadı:** GÜLER

**Türkçe Anahtar Kelimeler:**

- 1- Grafik Tasarım
- 2- Görsel İletişim
- 3- Film Jeneriği Tasarımı
- 4- Saul Bass

**İngilizce Anahtar Kelimeler:**

- 1- Graphic Design
- 2- Visual Communication
- 3- Film Title Design
- 4- Saul Bass

**Tarih:** .... / ... / 2012

**İmza:**

Tezimin Erişim Sayfasında Yayınlanmasını İstiyorum

Evet

Hayır

## ÖZET

Grafik tasarım ve sinemanın kesişim noktası olan film jenerikleri, bugün görsel iletişim prensiplerinin sinema diliyle bütünleşerek sinema sanatının içinde kendine yer bulduğu başlı başına bir alan haline gelmiştir. Açılış jenerikleri, başlangıçta yalnızca sinema sanatını icra eden yönetmen ve oyuncuların isimlerini duyurmak için sıralanan başlık kartları halindeyken, günümüzde hikayesel anlatıya katkıları paralelinde sinemanın ayrılmaz bir parçası durumundadır.

*“Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri ve Grafik Tasarımcı Saul Bass’in Yaklaşımı”* başlıklı tez çalışması, sinema sanatının içinde grafik tasarımın varoluş sürecini konu almaktadır.

İncelemenin ilk bölümünde film jenerik tasarımına dair tanımlamalar ve sınıflandırmalara gidilmiştir. Jenerik tasarımının işlevsel özellikleri, sinema sanatı içinde gereklilik seviyesinde sorgulanmış, izleyici algısını şekillendirme konusunda mecraanın yeterliliklerine değinilmiştir. Sonrasında inceleme, jenerik tasarımının film tarihiyle paralel serüvenini, sektörel ve teknolojik gelişmeler bağlamında ortaya koyarak devam etmektedir. Bu süreçte jenerik tasarımını medya olarak şekillendiren, öncü üç tasarımcı, Saul Bass, Pablo Ferro ve Kyle Cooper’ın tasarımlarına odaklanılmış, sektöre kazandırdıkları yenilikler çerçevesinde özgün üretimlerine yer verilmiştir. Jenerik tasarımda sıklıkla kullanılan anlatım türleri ve üretime dair spesifik bilgiler yine bu bölümde okuyucuya sunulmaktadır.

İkinci bölümde grafik tasarımcı Saul Bass’in biyografisi, tasarım anlayışının karakteristik özellikleri ve jenerik tasarımına getirdiği yeni anlayış, literatür incelemelerinden yararlanılarak aktarılmaktadır. Devamında tasarımcının üretimlerinden öne çıkan beş film jeneriği, film müziği seçiminden, tasarımı oluşturan plastik öğeler ve gösterge kurgusuna kadar analiz edilmiş, tasarımcının profesyonel gelişimi kronolojik olarak incelenmiştir.

Tezin üçüncü bölümü ise, inceleme sonucunda edindiğim bilgiler ve bakış açısıyla oluşturduğum uygulama çalışmalarına ayrılmıştır.

## ABSTRACT

Film title sequence, as the junction point of graphic design and cinema, became a field stands on its own today with the principles of communication integrates to the language of cinema. At the first beginning, Opening credits were kind of title cards for announcing the names of director and actors who performs in the movie, but today they became an integral part of the movie by contributing to it in the narative layer.

The present study, titled *“Film Title Sequence as a Field of Visual Communication and Graphic Designer Saul Bass’s Approach”*, focuses on the existence process of graphic design in cinema art.

The first chapter of study comprise some definitions and classifications on the subject of title sequence design. Functional features of title sequences will be examined at the level of requirement for the cinema art and media will be discussed as the capability on shaping the perception of audience. On the process, approach has been improved on examining the development of title sequence design, parallels to the history of movies by the context of sectoral and technological developments. Near that the unique works of three featured designers Saul Bass, Pablo Ferro and Kyle Cooper, who shapes the credit design as a media at the process, had been analysed under the spotlight.

The Second chapter contains the study about graphic designer Saul Bass; his biography, characteristics of his design attitude and his unique approach to the title sequence design had been scrutinized by using literature reviews. And it follows with five of his distinct title designs; they had been analysed semantically through plastic items to the choice of score and the professional progress of the designer had been scrutinized chronologically.

The third part of the thesis had been allocated to the practical projects which is composed through my knowlage and perspective that I created as a result of the research.

## ÖNSÖZ

Film jenerik tasarımının sinema anlatısına katkıları paralelinde öne çıkan işlevsel özelliklerini vurgulamak, ortaya konan ürünler üzerinden tasarım üretimine dair doğrular ve yanlışları saptamak, objektif değerlendirmelerle semantik analizler yapmak ve edinilen sonuca göre önerilerde bulunmak bu incelemenin hedefidir.

Bu sayfa aracılığıyla akademik eğitim hayatım boyunca ve bu çalışma için araştırma yaparken destek gördüğüm birkaç isimde teşekkürlerimi iletmek isterim.

Başlangıçta araştırmamın temel kaynaklarından biri olan, ancak internet ortamında yayında olmayan doktora tezini (elektronik posta yoluyla ulaşarak ettiğim ricayı kırmayıp) yararlanabilmem için bana ulaştıran akademisyen Deborah Allison'a teşekkür etmek isterim; desteği ile konuya yaklaşım anlamında izlemem gereken yolu sistemli şekilde planlayabildim. Öte yandan Yüksek Lisans eğitimim boyunca tasarım ürününe analitik bakış açısıyla yaklaşma, çok yönlü eleştiri alışkanlığı geliştirmeme yardımcı olan Prof. Dr. Yakup Öztuna'ya ve yaratıcı proje önerileri ve eşsiz rasyonel eleştirileriyle yolumu aydınlattığı için değerli danışman hocam Yrd. Doç. Tuğcan Güler'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca görev yaptığım Çukurova Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Öğretim elemanları Yrd. Doç. Oya Aygün ve Metin Aygün'e anlayışları ve sundukları sağlıklı çalışma ortamı için teşekkür ederim.

Yoğun çalışma koşullarımda sabırla beni destekledikleri, koşulsuz sevgilerini ve maddi manevi her türlü desteği ihtiyacım olan her an bana sundukları için sevgili annem ve babam Günay - Turan TUĞAN'a duyduğum minneti iletmek isterim. Sağduyulu bir insan ve düşünebilen bir birey olmamı sağlayan ebeveynler olarak onlara sunacağım teşekkür yetersiz kalır.

Çalışmamın bu alanda üretim sağlayacak genç tasarımcılara yeni bir bakış açısı ve akıl yürütme pratiği sağlaması dileğiyle...

Ayşegül Pınar TUĞAN

## İÇİNDEKİLER

### BİR GÖRSEL İLETİŞİM ALANI OLARAK FİLM JENERİKLERİ VE TASARIMCI SAUL BASS'İN YAKLAŞIMI

YEMİN METNİ .....	ii
TUTANAK .....	iii
YÖK DÖKÜMANTASYON FORMU .....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
ÖNSÖZ .....	vii
İÇİNDEKİLER .....	viii
RESİM LİSTESİ .....	xi
<b>GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>

### BİRİNCİ BÖLÜM:

#### FİLM JENERİK TASARIMI ÖZELLİKLERİ VE GELİŞİMİ

1.1. FİLM JENERİK TASARIMI .....	5
1.1.1. Film Jeneriğinin Tanımı .....	5
1.1.2. Film Jeneriğinin İşlevi .....	7
1.2. FİLM JENERİK TASARIMININ TARİHSEL GELİŞİMİ .....	11
1.2.1. Sessiz Sinema Dönemi (1900-1930) .....	11
1.2.2. Hollywood Stüdyo Devri (1930-1955) .....	14
1.2.3. Savaş Sonrası Dönemde Amerikan Sineması(1955-1980) .....	18
1.2.4. Tüketim Kültürü ve Dijital Teknolojinin Etkileri(1980- ..) .....	30



1.3.	FİLM JENERİĞİ TÜRLERİ .....	35
1.3.1.	Boş arkaplan Üzerine Süperimpoze .....	36
1.3.2.	Kitap Sayfası Kurgusu .....	36
1.3.3.	Gerçek Görüntü Üzerine Süperimpoze .....	37
1.3.4.	Karakter Tanıtımı Kurgusu .....	38
1.3.5.	Tipografik Kurgu .....	39
1.3.6.	Animasyon ve Hareketli Grafik kurgusu .....	40
1.4.	JENERİKLERİN FİLM İÇİNDE KONUMLANDIRILMASI .....	43
1.4.1.	Filmin Başında Yer Alan .....	44
1.4.2.	Kısa Bir Başlangıcın Ardından Gösterilen .....	48
1.4.3.	Filmin Sonuna Konumlandırılan .....	50

## İKİNCİ BÖLÜM

### GRAFİK TASARIMCI VE GÖRSEL İLETİŞİMCİ OLARAK SAUL BASS

2.1.	TASARIMCI SAUL BASS .....	56
2.1.1.	Biyografi .....	57
2.1.2.	Tasarım Anlayışının Karakteristik Özellikleri .....	62
2.1.3.	Film Jenerik Tasarıma Getirdiği Yeni Anlayış .....	69
2.2.	SAUL BASS- FİLM JENERİK TASARIMLARI ANALİZİ .....	74
2.2.1.	The Man With The Golden Arm (Otto Preminger, 1955) .....	74
2.2.2.	Bonjour Tristesse (Otto Preminger, 1958) .....	80
2.2.3.	Psycho (Alfred Hitchcock, 1960) .....	86
2.2.4.	Cape Fear (Martin Scorsese, 1991) .....	93
2.2.5.	Casino (Martin Scorsese, 1995) .....	101

**ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**  
**TEZ UYGULAMA PROJESİ**

3.1. OCEAN’S ELEVEN FİLM JENERİĞİ TASARIMI .....	109
3.1.1. Film Analizi .....	109
3.1.2. Konsept Oluşturma, Kurgu ve Tasarım .....	114
3.2. BLACK SWAN FİLM JENERİĞİ TASARIMI .....	121
3.2.1. Film Analizi .....	121
3.2.2. Konsept Oluşturma, Kurgu ve Tasarım .....	123
3.3. ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLES MIND FİLM JENERİĞİ TASARIMI .....	129
3.3.1. Film Analizi .....	129
3.3.2. Konsept Oluşturma, Kurgu ve Tasarım .....	132
 SONUÇ .....	 136
KAYNAKÇA .....	140
ÖZGEÇMİŞ	
Ek 1. Film Jeneriğinin Teknik Özellikleri	

## RESİMLER LİSTESİ

Resim 1:	It's a Mad Mad Mad Mad World (1963) . . . . .	9
Resim 2:	Seven (1995) . . . . .	9
Resim 3:	One Week (1920) . . . . .	12
Resim 4:	The Kid (1921) . . . . .	13
Resim 5:	Asphalt (1929) . . . . .	15
Resim 6:	1930 - 1940 film başlıklarında tipografik yaklaşımlar . . . . .	16
Resim 7:	That's Entertainment Part II (1976) . . . . .	17
Resim 8:	Carmen Jones (1954) . . . . .	20
Resim 9:	The Seven Year Itch (1955) . . . . .	22
Resim 10:	The Man With the Golden Arm (1955) . . . . .	24
Resim 11:	North by Northwest (1959) . . . . .	25
Resim 12:	Thomas Crown Affair (1968) . . . . .	27
Resim 13:	Dr. Strangelove (1968) . . . . .	28
Resim 14:	Bülbülü Öldürmek (1962) . . . . .	37
Resim 15:	Spartacus (1960) . . . . .	38
Resim 16:	Panic Room (2002) . . . . .	40
Resim 17:	Casino Royale (2006) . . . . .	41
Resim 18:	Juno (2007) . . . . .	42
Resim 19:	Sıkıysa Yakala (2002) . . . . .	45
Resim 20:	Sıkıysa Yakala film jeneriğinden kareler . . . . .	46
Resim 21:	Sıkıysa Yakala film jeneriğinden kareler . . . . .	47
Resim 22:	Rocknrolla (2008) . . . . .	49
Resim 23:	Sherlock Holmes (2009) . . . . .	52
Resim 24:	Sherlock Holmes filmi son jenerik konsept çalışması -1 . . . . .	53

Resim 25: Sherlock Holmes filmi son jenerik konsept çalışması -2 . . . . .	53
Resim 26: Sherlock Holmes filmi oyuncu kartları . . . . .	54
Resim 27: Sherlock Holmes filmi bilgi kartları . . . . .	55
Resim 28: Carmen Jones (1954) afiş ve plak kapağı . . . . .	59
Resim 29: Saul Bass tarafından tasarlanan logo çalışmaları . . . . .	60
Resim 30: Bonjour Tristesse (1958) film afişi . . . . .	63
Resim 31: Saul Bass tarafından tasarlanan logo çalışmaları . . . . .	64
Resim 32: Icarus – 1947 – Henry Matisse . . . . .	65
Resim 33: Anatomy of a Murder filmi başlık kartı . . . . .	66
Resim 34: Guernica – 1937 – Pablo Picasso . . . . .	67
Resim 35: The Cardinal (1968) . . . . .	68
Resim 36: The Man With the Golden Arm film jeneriğinden kareler – 1 . . . . .	76
Resim 37: The Man With the Golden Arm film jeneriğinden kareler – 2 . . . . .	77
Resim 38: The Man With the Golden Arm tanıtım materyali . . . . .	78
Resim 39: The Man With the Golden Arm Afiş Tasarımı . . . . .	78
Resim 40: Bonjour Tristesse film jeneriğinden kareler – 1 . . . . .	82
Resim 41: Bonjour Tristesse film jeneriğinden kareler – 2 . . . . .	82
Resim 42: Bonjour Tristesse film jeneriğinden kareler – 3 . . . . .	83
Resim 43: Bonjour Tristesse film jeneriğinden kareler – 4 . . . . .	84
Resim 44: Sapık filmi logotayı ve başlık kartı tasarımı . . . . .	88
Resim 45: Sapık filmi jeneriğinden kareler – 1 . . . . .	89
Resim 46: Sapık filmi jeneriğinden kareler – 2 . . . . .	90
Resim 47: Sapık filmi jeneriğinden kareler – 3 . . . . .	92
Resim 48: Cape Fear film jeneriğinden kareler – 1 . . . . .	95
Resim 49: Cape Fear film jeneriğinden kareler – 2 . . . . .	96
Resim 50: Cape Fear film jeneriğinden kareler – 3 . . . . .	97
Resim 51: Wolfgana Weingart, Afiş, 1981 . . . . .	100

Resim 52: April Greiman, Afiş, 1991 .....	100
Resim 53: MTV televizyon kanalı “News” program jeneriğinden kareler, 1982 ..	101
Resim 54: Casino film jeneriğinden kareler – 1 .....	103
Resim 55: Casino film jeneriğinden kareler – 2 .....	104
Resim 56: Casino film jeneriğinden kareler – 3 .....	105
Resim 57: Casino film jeneriğinden kareler – 4 .....	106
Resim 58: Ocean’s Eleven/Twelve/Thirteen filmleri için tasarlanan tanıtım materyalleri .....	114
Resim 59: George Clooney isim kartı tasarımı için seçilen gösterge .....	115
Resim 60: Brad Pitt isim kartı tasarımı için seçilen gösterge .....	116
Resim 61: Elliot Gould isim kartı tasarımı için seçilen gösterge .....	116
Resim 62: Carl Reiner isim kartı tasarımı için seçilen gösterge .....	117
Resim 63: Matt Damon isim kartı tasarımı için seçilen gösterge .....	117
Resim 64: Casey Afflect ve Scott Caan isim kartı tasarımı için seçilen gösterge	118
Resim 65: Andy Gracia isim kartı tasarımı için seçilen gösterge .....	118
Resim 66: Yapım şirketleri bilgi kartı tasarımı için seçilen gösterge .....	119
Resim 67: Ocean’s Eleven film jeneriğinden kareler .....	120
Resim 68: Black Swan film jeneriği – sahne 1 .....	125
Resim 69: Black Swan film jeneriği – sahne 2 .....	126
Resim 70: Black Swan film jeneriği – sahne 3 .....	127
Resim 71: Black Swan film jeneriği – sahne 4. ....	128
Resim 72: Eternal Sunshine of the Spotless Mind Film Jeneriği Başlık kartı tasarımı .....	133
Resim 73: Eternal Sunshine of the Spotless Mind Film Jeneriği Oyuncu bilgi kartları. ....	134
Resim 74: Eternal Sunshine of the Spotless Mind Film Jeneriğinden kareler ...	135

## YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “**Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri ve Grafik Tasarımcı Saul Bass’in Yaklaşımı**” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

... / ... / 2012

Ayşegül Pınar TUĞAN

**YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ**

**TEZ/PROJE VERİ FORMU**

**Tez/Proje No:**

**Konu Kodu:**

**Üniv. Kodu:**

· Not: Bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.

**Tez/Proje Yazarının**

**Soyadı:** TUĞAN

**Adı:** Ayşegül Pınar

**Tezin/Projenin Türkçe Adı:** Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri ve Grafik Tasarımcı Saul Bass'ın Yaklaşımı

**Tezin/Projenin Yabancı Dildeki Adı:** Film Title Sequence as a Field of Visual Communication and Graphic Designer Saul Bass's Approach

**Tezin/Projenin Yapıldığı**

**Üniversitesi:** D.E.Ü.

**Enstitü:** G.S.E.

**Yıl:** 2012

**Tezin/Projenin Türü:**

**Yüksek Lisans:**

**Dili:** Türkçe

**Doktora:**

**Sayfa Sayısı:** 149

**Tıpta Uzmanlık:**

**Referans Sayısı:** 56

**Sanatta Yeterlilik:**

**Tez/Proje Danışmanlarının**

**Ünvanı:** Yrd. Doç.

**Adı:** Tuğcan

**Soyadı:** GÜLER

**Türkçe Anahtar Kelimeler:**

- 1- Grafik Tasarım
- 2- Görsel İletişim
- 3- Film Jeneriği Tasarımı
- 4- Saul Bass

**İngilizce Anahtar Kelimeler:**

- 1- Graphic Design
- 2- Visual Communication
- 3- Film Title Design
- 4- Saul Bass

**Tarih:** .... / ... / 2012

**İmza:**

Tezimin Erişim Sayfasında Yayınlanmasını İstiyorum

Evet

Hayır

## ÖZET

Grafik tasarım ve sinemanın kesişim noktası olan film jenerikleri, bugün görsel iletişim prensiplerinin sinema diliyle bütünleşerek sinema sanatının içinde kendine yer bulduğu başlı başına bir alan haline gelmiştir. Açılış jenerikleri, başlangıçta yalnızca sinema sanatını icra eden yönetmen ve oyuncuların isimlerini duyurmak için sıralanan başlık kartları halindeyken, günümüzde hikayesel anlatıya katkıları paralelinde sinemanın ayrılmaz bir parçası durumundadır.

*“Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri ve Grafik Tasarımcı Saul Bass’in Yaklaşımı”* başlıklı tez çalışması, sinema sanatının içinde grafik tasarımın varoluş sürecini konu almaktadır.

İncelemenin ilk bölümünde film jenerik tasarımına dair tanımlamalar ve sınıflandırmalara gidilmiştir. Jenerik tasarımının işlevsel özellikleri, sinema sanatı içinde gereklilik seviyesinde sorgulanmış, izleyici algısını şekillendirme konusunda mecraanın yeterliliklerine değinilmiştir. Sonrasında inceleme, jenerik tasarımının film tarihiyle paralel serüvenini, sektörel ve teknolojik gelişmeler bağlamında ortaya koyarak devam etmektedir. Bu süreçte jenerik tasarımını medya olarak şekillendiren, öncü üç tasarımcı, Saul Bass, Pablo Ferro ve Kyle Cooper’ın tasarımlarına odaklanılmış, sektöre kazandırdıkları yenilikler çerçevesinde özgün üretimlerine yer verilmiştir. Jenerik tasarımda sıklıkla kullanılan anlatım türleri ve üretime dair spesifik bilgiler yine bu bölümde okuyucuya sunulmaktadır.

İkinci bölümde grafik tasarımcı Saul Bass’in biyografisi, tasarım anlayışının karakteristik özellikleri ve jenerik tasarımına getirdiği yeni anlayış, literatür incelemelerinden yararlanılarak aktarılmaktadır. Devamında tasarımcının üretimlerinden öne çıkan beş film jeneriği, film müziği seçiminden, tasarımı oluşturan plastik öğeler ve gösterge kurgusuna kadar analiz edilmiş, tasarımcının profesyonel gelişimi kronolojik olarak incelenmiştir.

Tezin üçüncü bölümü ise, inceleme sonucunda edindiğim bilgiler ve bakış açısıyla oluşturduğum uygulama çalışmalarına ayrılmıştır.



## ABSTRACT

Film title sequence, as the junction point of graphic design and cinema, became a field stands on its own today with the principles of communication integrates to the language of cinema. At the first beginning, Opening credits were kind of title cards for announcing the names of director and actors who performs in the movie, but today they became an integral part of the movie by contributing to it in the narative layer.

The present study, titled *“Film Title Sequence as a Field of Visual Communication and Graphic Designer Saul Bass’s Approach”*, focuses on the existence process of graphic design in cinema art.

The first chapter of study comprise some definitions and classifications on the subject of title sequence design. Functional features of title sequences will be examined at the level of requirement for the cinema art and media will be discussed as the capability on shaping the perception of audience. On the process, approach has been improved on examining the development of title sequence design, parallels to the history of movies by the context of sectoral and technological developments. Near that the unique works of three featured designers Saul Bass, Pablo Ferro and Kyle Cooper, who shapes the credit design as a media at the process, had been analysed under the spotlight.

The Second chapter contains the study about graphic designer Saul Bass; his biography, characteristics of his design attitude and his unique approach to the title sequence design had been scrutinized by using literature reviews. And it follows with five of his distinct title designs; they had been analysed semantically through plastic items to the choice of score and the professional progress of the designer had been scrutinized chronologically.

The third part of the thesis had been allocated to the practical projects which is composed through my knowlage and perspective that I created as a result of the research.

## ÖNSÖZ

Film jenerik tasarımının sinema anlatısına katkıları paralelinde öne çıkan işlevsel özelliklerini vurgulamak, ortaya konan ürünler üzerinden tasarım üretimine dair doğrular ve yanlışları saptamak, objektif değerlendirmelerle semantik analizler yapmak ve edinilen sonuca göre önerilerde bulunmak bu incelemenin hedefidir.

Bu sayfa aracılığıyla akademik eğitim hayatım boyunca ve bu çalışma için araştırma yaparken destek gördüğüm birkaç isime teşekkürlerimi iletmek isterim.

Başlangıçta araştırmamın temel kaynaklarından biri olan, ancak internet ortamında yayında olmayan doktora tezini (elektronik posta yoluyla ulaşarak ettiğim ricayı kırmayıp) yararlanabilmem için bana ulaştıran akademisyen Deborah Allison'a teşekkür etmek isterim; desteği ile konuya yaklaşım anlamında izlemem gereken yolu sistemli şekilde planlayabildim. Öte yandan Yüksek Lisans eğitimim boyunca tasarım ürününe analitik bakış açısıyla yaklaşma, çok yönlü eleştiri alışkanlığı geliştirmeme yardımcı olan Prof. Dr. Yakup Öztuna'ya ve yaratıcı proje önerileri ve eşsiz rasyonel eleştirileriyle yolumu aydınlattığı için değerli danışman hocam Yrd. Doç. Tuğcan Güler'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca görev yaptığım Çukurova Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Öğretim elemanları Yrd. Doç. Oya Aygün ve Metin Aygün'e anlayışları ve sundukları sağlıklı çalışma ortamı için teşekkür ederim.

Yoğun çalışma koşullarımda sabırla beni destekledikleri, koşulsuz sevgilerini ve maddi manevi her türlü desteği ihtiyacım olan her an bana sundukları için sevgili annem ve babam Günay - Turan TUĞAN'a duyduğum minneti iletmek isterim. Sağduyulu bir insan ve düşünebilen bir birey olmamı sağlayan ebeveynler olarak onlara sunacağım teşekkür yetersiz kalır.

Çalışmamın bu alanda üretim sağlayacak genç tasarımcılara yeni bir bakış açısı ve akıl yürütme pratiği sağlaması dileğiyle...

Ayşegül Pınar TUĞAN

# İÇİNDEKİLER

## BİR GÖRSEL İLETİŞİM ALANI OLARAK FİLM JENERİKLERİ VE TASARIMCI SAUL BASS'İN YAKLAŞIMI

YEMİN METNİ .....	ii
TUTANAK .....	iii
YÖK DÖKÜMANTASYON FORMU .....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
ÖNSÖZ .....	vii
İÇİNDEKİLER .....	ix
<b>GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>

### BİRİNCİ BÖLÜM:

#### FİLM JENERİK TASARIMI ÖZELLİKLERİ VE GELİŞİMİ

1.1. FİLM JENERİK TASARIMI .....	5
1.1.1. Film Jeneriğinin Tanımı .....	5
1.1.2. Film Jeneriğinin İşlevi .....	7
1.2. FİLM JENERİK TASARIMININ TARİHSEL GELİŞİMİ .....	11
1.2.1. Sessiz Sinema Dönemi (1900-1930) .....	11
1.2.2. Hollywood Stüdyo Devri (1930-1955) .....	14
1.2.3. Savaş Sonrası Dönemde Amerikan Sineması(1955-1980).....	18
1.2.4. Tüketim Kültürü ve Dijital Teknolojinin Etkileri(1980- ..).....	30

1.3.	FİLM JENERİĞİ TÜRLERİ .....	35
1.3.1.	Boş arkaplan Üzerine Süperimpoze .....	36
1.3.2.	Kitap Sayfası Kurgusu .....	36
1.3.3.	Gerçek Görüntü Üzerine Süperimpoze .....	37
1.3.4.	Karakter Tanıtımı Kurgusu .....	38
1.3.5.	Tipografik Kurgu .....	39
1.3.6.	Animasyon ve Hareketli Grafik kurgusu .....	40
1.4.	JENERİKLERİN FİLM İÇİNDE KONUMLANDIRILMASI .....	43
1.4.1.	Filmin Başında Yer Alan .....	44
1.4.2.	Kısa Bir Başlangıcın Ardından Gösterilen.....	48
1.4.3.	Filmin Sonuna Konumlandırılan .....	50

## İKİNCİ BÖLÜM

### GRAFİK TASARIMCI VE GÖRSEL İLETİŞİMCİ OLARAK SAUL BASS

2.1.	TASARIMCI SAUL BASS .....	56
2.1.1.	Biyografi .....	57
2.1.2.	Tasarım Anlayışının Karakteristik Özellikleri.....	62
2.1.3.	Film Jenerik Tasarıma Getirdiği Yeni Anlayış.....	69
2.2.	SAUL BASS- FİLM JENERİK TASARIMLARI ANALİZİ .....	74
2.2.1.	The Man With The Golden Arm (Otto Preminger, 1955) .....	74
2.2.2.	Bonjour Tristesse (Otto Preminger, 1958) .....	80
2.2.3.	Psycho (Alfred Hitchcock, 1960).....	86
2.2.4.	Cape Fear (Martin Scorsese, 1991).....	93
2.2.5.	Casino (Martin Scorsese, 1995) .....	101

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### TEZ UYGULAMA PROJESİ

3.1. OCEAN’S ELEVEN FİLM JENERİĞİ TASARIMI .....	109
3.1.1. Film Analizi .....	109
3.1.2. Konsept Oluşturma, Kurgu ve Tasarım .....	114
3.2. BLACK SWAN FİLM JENERİĞİ TASARIMI .....	121
3.2.1. Film Analizi .....	121
3.2.2. Konsept Oluşturma, Kurgu ve Tasarım .....	123
3.3. ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLES MIND	
FİLM JENERİĞİ TASARIMI .....	129
3.3.1. Film Analizi .....	129
3.3.2. Konsept Oluşturma, Kurgu ve Tasarım .....	132
SONUÇ.....	136
KAYNAKÇA .....	140
ÖZGEÇMİŞ	
Ek 1. Film Jeneriğinin Teknik Özellikleri	

## RESİMLER LİSTESİ

Resim 1:	It's a Mad Mad Mad Mad World (1963) .....	9
Resim 2:	Seven (1995).....	9
Resim 3:	One Week (1920).....	12
Resim 4:	The Kid (1921) .....	13
Resim 5:	Asphalt (1929) .....	15
Resim 6:	1930 - 1940 film başlıklarında tipografik yaklaşımlar .....	16
Resim 7:	That's Entertainment Part II (1976) .....	17
Resim 8:	Carmen Jones (1954) .....	20
Resim 9:	The Seven Year Itch (1955) .....	22
Resim 10:	The Man With the Golden Arm (1955) .....	24
Resim 11:	North by Northwest (1959) .....	25
Resim 12:	Thomas Crown Affair (1968) .....	27
Resim 13:	Dr. Strangelove (1968) .....	28
Resim 14:	Bülbülü Öldürmek (1962) .....	37
Resim 15:	Spartacus (1960) .....	38
Resim 16:	Panic Room (2002).....	40
Resim 17:	Casino Royale (2006) .....	41
Resim 18:	Juno (2007) .....	42
Resim 19:	Sıkıysa Yakala (2002) .....	45
Resim 20:	Sıkıysa Yakala film jeneriğinden kareler .....	46
Resim 21:	Sıkıysa Yakala film jeneriğinden kareler .....	47
Resim 22:	Rocknrolla (2008).....	49
Resim 23:	Sherlock Holmes (2009) .....	52
Resim 24:	Sherlock Holmes filmi son jenerik konsept çalışması -1.....	53

Resim 25: Sherlock Holmes filmi son jenerik konsept çalışması -2.....	53
Resim 26: Sherlock Holmes filmi oyuncu kartları .....	54
Resim 27: Sherlock Holmes filmi bilgi kartları .....	55
Resim 28: Carmen Jones (1954) afiş ve plak kapağı .....	59
Resim 29: Saul Bass tarafından tasarlanan logo çalışmaları .....	60
Resim 30: Bonjour Tristesse (1958) film afişi .....	63
Resim 31: Saul Bass tarafından tasarlanan logo çalışmaları .....	64
Resim 32: Icarus – 1947 – Henry Matisse.....	65
Resim 33: Anatomy of a Murder filmi başlık kartı.....	66
Resim 34: Guernica – 1937 – Pablo Picasso .....	67
Resim 35: The Cardinal (1968) .....	68
Resim 36: The Man With the Golden Arm film jeneriğinden kareler – 1 .....	76
Resim 37: The Man With the Golden Arm film jeneriğinden kareler – 2 .....	77
Resim 38: The Man With the Golden Arm tanıtım materyali .....	78
Resim 39: The Man With the Golden Arm Afiş Tasarımı.....	78
Resim 40: Bonjour Tristesse film jeneriğinden kareler – 1 .....	82
Resim 41: Bonjour Tristesse film jeneriğinden kareler – 2 .....	82
Resim 42: Bonjour Tristesse film jeneriğinden kareler – 3 .....	83
Resim 43: Bonjour Tristesse film jeneriğinden kareler – 4 .....	84
Resim 44: Sapık filmi logotayı ve başlık kartı tasarımı .....	88
Resim 45: Sapık filmi jeneriğinden kareler – 1 .....	89
Resim 46: Sapık filmi jeneriğinden kareler – 2 .....	90
Resim 47: Sapık filmi jeneriğinden kareler – 3 .....	92
Resim 48: Cape Fear film jeneriğinden kareler – 1 .....	95
Resim 49: Cape Fear film jeneriğinden kareler – 2 .....	96
Resim 50: Cape Fear film jeneriğinden kareler – 3 .....	97
Resim 51: Wolfgana Weingart, Afiş, 1981.....	100
Resim 52: April Greiman, Afiş, 1991 .....	100

Resim 53: MTV televizyon kanalı “News” program jeneriğinden kareler, 1982.....	101
Resim 54: Casino film jeneriğinden kareler – 1 .....	103
Resim 55: Casino film jeneriğinden kareler – 2 .....	104
Resim 56: Casino film jeneriğinden kareler – 3 .....	105
Resim 57: Casino film jeneriğinden kareler – 4 .....	106
Resim 58: Ocean’s Eleven/Twelve/Thirteen filmleri için tasarlanan tanıtım materyalleri.....	114
Resim 59: George Clooney isim kartı tasarımı için seçilen gösterge .....	115
Resim 60: Brad Pitt isim kartı tasarımı için seçilen gösterge .....	116
Resim 61: Elliot Gould isim kartı tasarımı için seçilen gösterge .....	116
Resim 62: Carl Reiner isim kartı tasarımı için seçilen gösterge .....	117
Resim 63: Matt Damon isim kartı tasarımı için seçilen gösterge .....	117
Resim 64: Casey Afflect ve Scott Caan isim kartı tasarımı için seçilen gösterge..	118
Resim 65: Andy Gracia isim kartı tasarımı için seçilen gösterge.....	118
Resim 66: Yapım şirketleri bilgi kartı tasarımı için seçilen gösterge .....	119
Resim 67: Ocean’s Eleven film jeneriğinden kareler .....	120
Resim 68: Black Swan film jeneriği – sahne 1 .....	125
Resim 69: Black Swan film jeneriği – sahne 2 .....	126
Resim 70: Black Swan film jeneriği – sahne 3 .....	127
Resim 71: Black Swan film jeneriği – sahne 4 .....	128
Resim 72: Eternal Sunshine of the Spotless Mind Film Jeneriği Başlık kartı tasarımı .....	133
Resim 73: Eternal Sunshine of the Spotless Mind Film Jeneriği Oyuncu bilgi kartları.....	134
Resim 74: Eternal Sunshine of the Spotless Mind Film Jeneriğinden kareler....	135



## GİRİŞ

Sinemanın 19.yy. sonlarında, hareketli görüntünün kaydedilebilir hale gelişiyle ortaya çıktığı bilinmektedir. Özellikle 20.yy başlarından itibaren ise, montaj tekniğinin bulunuşu, sinemayı kendi özgün anlatısı ve dili olan bir sanat platformu haline getirmiştir. Sanatçının hareket eden görüntüler üzerine geliştirdiği bu hakimiyet, görsel ifade ve hikayesel iletişimin sınırlarını genişleten en büyük etken olarak görülmektedir (Count, 2005).

Sinema görsel ve işitsel pek çok sanat platformunun bir araya gelerek oluşturduğu bir kesişim kümesidir. Yönetmen ve oyuncuların yanında, görüntü ve ses tasarımcılarından, senaryo yazarı, ışık, makyaj ve kostüm tasarımcılarına kadar görevli her profesyonel, sinema ürünü olan film üzerinde söz sahibidir. Film jenerikleri ise sinema sanatının ortaya çıkışıyla sahiplik hakları bağlamında oluşan bu gerekliliği karşılar; jenerikler filmin açılışındaki birkaç dakikalık süreçte, eseri yöneten, hikayeleyen, kurgulayan, üreten ve canlandıranların isimlerinin sunulduğu sıralı bilgi kartlarıdır.

Eserin adını ve film ürünü üzerinde hak sahibi olanları, standartları kontratlarla belirlenmiş sıra ve sürelerde, filmde önce ya da sonra izleyiciye sunmak film jeneriklerinin birincil işlevidir. Başlangıçta jenerikler bu gibi metinsel bilgileri (yalnızca hiyerarşi iletileri taşıyarak) görsel iletimden yoksun, nötr bilgi kartları şeklinde izleyiciye iletmekteydi. Ancak grafik tasarımın patlama yaşadığı 1950’li yıllardan itibaren jeneriklerin, pragmatik işlevlerinin ötesinde farklı bir boyuta taşındığı görülmektedir. Bu tarihten itibaren görsel iletişim tasarımcıları tarafından tasarlanan jeneriklerde, filmin özgün anlatısına paralel görsellerle, işlenen karakterlere dair görsel iletiler taşıyan ya da filmin öyküsünü önceden sezdirerek izleyicinin anlatıdan maksimum verimi almasını sağlayan ifadelerin yoğunluğu dikkat çekicidir. Bu paralelde film jenerikleri filmin anlatısına hikayesel(narrative) katkı sağlamanın yanında, günümüzde filmin bütünleyici ayrılmaz parçası haline gelmiştir(Count, 2005).

**“Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri ve Grafik Tasarımcı Saul Bass’in Yaklaşımı”** başlıklı tez çalışması, tam da bu noktada, film jeneriklerinin günümüzde sinemanın ayrılmaz parçası olarak nasıl kabul gördüğünü,

görsel iletişim tasarımcıları tarafından tasarlandıklarında sinema anlatısına ne gibi katkılar sağlayabileceklerini tartışmaktadır.

Film jenerikleri bilgilendirme tasarımı dahilinde değerlendirilebilecek bir görsel iletişim alanıdır. Jenerik için tasarlanan her bilgi kartı başta filmin adı ve yönetmeni olmak üzere, filme dair pek çok bilgiyi izleyiciye doğru şekilde iletmekle yükümlüdür. Tasarımcının tercihleri doğrultusunda jenerikler, kullanılan göstergelerle film anlatısının benzersizliğine ve akılcılığına vurgu yapabilir, hikaye içinde var olan oyuncuların karakterlerine işaret edebilir ya da anlatı içinde gizli olan bilgileri izleyiciye önceden sezdirebilir. Bu şekilde izleyici algıları, grafik tasarımcının yaratıcılığı ve deneyimi doğrultusunda yönetmenin istediği noktaya çekilerek sabitlenebilir. Doğru ve başarılı bir jenerik tasarımında; yazı karakterinden renk seçimine, çekim açısından müzikteki vurguların kompozisyonuna kadar, tasarımı oluşturan her öge, “çerçevesi” oluğu film eserini istenilen noktaya taşımak adına titizlikle tasarlanan birer göstergedir (Krasner, 2008).

Öte yandan diğer grafik tasarım mecralarından farklı olarak film jenerik tasarımı, farklı bir sanat dalı olan sinemanın içinde var olur. Mecranın ürünün kendisi olduğu diğer tasarım alanlarından farklı olarak, jenerik tasarımının ürünü jeneriğin kendisi değil sunduğu filmidir. Bir jenerik tamamlayıcı(integral) parçası olduğu filminden bağımsız var olamaz. Yaratıcı fikri, senaryosu, oyuncuları ve kurgusuyla, asıl ürün filmidir; film jeneriği ise filmin özgün anlatım diline kısa bir giriş yaparak gerçek dünya ve imge dünyası arasında geçişi sağlayacak bir ara metindir (akt: Noyan, 2008). Tasarımcı profesyonel kabiliyetleri doğrultusunda, yönetmenin sözü olan film anlatısını izleyici tarafından anlaşılır ve maksimum verim alınabilecek noktaya çekmeyi hedefler. Öyle ki; film jenerik tasarımı, duyuru afişi, endüstriyel ürün ilanı, ambalaj tasarımı ya da bir kitap kapağı tasarımının birincil işlevinden ayrı olarak, ürününün ticari başarısına katkıda bulunmanın ötesinde, yalnızca tüketici deneyimini yükseltmeye yöneliktir. Bu durumda tasarım ürününün doğruluğu, başarısı ve işlerliği hangi nitelikleri doğrultusunda ölçümlenebilir? Başarılı bir jenerik tasarımının hangi sınırlar dahilinde kalması, nelere vurgu yapması, anlatısını ne şekilde kurgulaması gerekir? Kısacası Jenerik tasarımında doğrular ve gereklilikler nelerdir? Araştırma bu temel soruları aydınlatmak,

uluslararası alanda yeni yeni kürsü bulan mecrayı, doğruları ve yanlışlarıyla kritik etmek adına gerçekleştirilmiştir.

Modern film jenerik tasarımı yaratıcılık ve özgünlük üzerine günden güne gelişme kaydettikçe, tasarım dünyası ve sinemaseverler arasında daha dikkat çekici hale gelmektedir. Günümüzde jenerik tasarımıyla ilgili bilgi ve kritiklere, konu üzerine yazılmış kitaplar ve dergi makalelerinin yanında internet ortamında konuya odaklanan çeşitli sitelerde kolaylıkla ulaşılabilir. Özellikle bilgisayar teknolojilerine yoğunlaşan tasarım dergilerinde, hareketli grafik ve jenerik tasarımında kullanılabilecek bilgisayar programlarının gelişen teknik yeterliliklerini ve bunun yanında tasarımcıların yaratıcı yaklaşımlarını inceleyen yazılara rastlamak mümkündür.

Jenerik tasarımının günden güne profesyonelleşen bir sektör halini alışı, özellikle Amerika ve Avrupa'da görsel iletişim ve tasarım okullarında konuya dair dersler açılmasına, konu üzerine sıklıkla çalışmalar yapılmasına sebep olmuştur. Sektörün profesyonelleri ile öğrenci ve ilgilileri buluşturmaya yönelik uluslararası seminer ve organizasyonlar, günden güne daha sık rastlanır hale gelmiştir. Ancak tüm bu kitaplar, makaleler, seminer ve çalıştaylar konuya dair pratiği arttırmaya yönelikken, akademik anlamda özgün ve yaratıcı üretime dair analiz ve kuramsal bilgiye nadiren rastlanabilmektedir. Araştırmalarım doğrultusunda karşılaştığım Türkçe literatürlerde konuya dair analitik ve semantik incelemelerin eksikliği dikkat çekicidir. Tez kapsamında yapılan araştırma ve film jeneriği incelemelerinde özellikle bu yaklaşıma odaklanılmıştır. Tarihsel süreçte (özellikle üretimin yoğunlaştığı günümüz şartlarında) karşılaşılan film jeneriklerinde hangi oranda ne tür gösterge kurgularından yararlandığı, sinema pratiği içinde jenerik tasarımda göstergebilim prensiplerine ne şekilde başvurulduğu tezin odaklandığı sorunsallardır. Tutarlı ve doğru analizlerle öz bilgi sunarak konuya dair Türkçe kaynak oluşturmak incelemenin hedefidir.

Bu bağlamda tezin ilk bölümünde, film jenerik tasarımına dair tanımlamalara yönelinmiş, incelenen görüşler doğrultusunda film jeneriklerinin işlevsel özellikleri tartışılmıştır. Jenerik tasarımının film tarihiyle paralel serüvenini, yine bu bölümde sektörel ve teknolojik gelişmeler bağlamında incelenmiştir. Bu noktada amaç, film jeneriklerinin süreç içinde eserin mesajını –yani var oluşu– iletme adına

film ürününün nasıl bütünsel bir parçası haline geldiğine dair çıkarımlar yapmak, endüstri dahilinde giderek artan gerekliliğini değerlendirmek ve teknolojik gelişmelerin sürece ve tasarım pratiğine etkilerini aktarmaktır. Sonrasında jenerik tasarım pratiğine dair detaylı incelemelere ve sistematik sınıflandırmalara yer verilmiştir. Aktarılan bilgileri örneklendirmek adına, günümüze kadar uygulanan film jenerikleri üzerine yapılan incelemelerden yararlanılmıştır. Tez başlığından da anlaşılacağı üzere, incelemenin çıkış noktası sinema perdelerini grafik tasarım pratiğiyle buluşturan ilk tasarımcı Saul Bass'ın yaklaşımı iken, analiz edilecek filmlerin Amerikan Sinema Endüstrisi filmleri ile sınırlı tutulduğunu belirtmek önemlidir.

Amerikan grafik tasarımının en önemli isimlerinden biri olan Saul Bass, tezin merkezine alarak geliştirdiği anlatım dilini ve konuya yaklaşımını incelemeyi seçtiğim tasarımcıdır. Tezin ikinci bölümünde tasarımcının biyografisi, tasarım anlayışının karakteristik özellikleri ve jenerik tasarımına getirdiği yeni anlayış, literatür incelemelerinden yararlanılarak aktarılmaktadır. Tasarım anlayışı analiz edilirken yalnızca ürettiği film jenerikleri ve kendisinin metafor yaratma anlayışını net şekilde ortaya koyan logo tasarımları değerlendirilmiş; afiş, kitap ve ambalaj tasarımları inceleme kapsamına alınmamıştır. Tasarımcının üretimlerinden öne çıkan beş film jeneriği, film müziği seçiminden, tasarımı oluşturan plastik öğeler ve gösterge kurgusuna kadar analiz edilmiş, tasarımcının profesyonel gelişimi kronolojik olarak incelenmiştir.

Araştırma yöntemi olarak detaylı bir kaynak taramasının ardından, çoğu yabancı olmak üzere, konuyla ilgili güncel kitap ve makalelere ulaşılmış, özgün ve yaratıcı film jenerikleri incelenmiştir. Akademisyen Deborah Allison'ın tez ve makaleleri, eleştirmen Andreas Timmer'in Saul Bass üzerine detaylı incelemesi ve tasarım tarihçisi Pat Kirkham'ın araştırma sürecim sırasında yayımlanan kitabı, tezin ana kaynaklarını oluşturmaktadır. Bunun yanında araştırma, çeşitli elektronik ve basılı tasarım ve sinema dergilerinden ulaşılan yazı ve makalelerden edinilen bilgilerle de desteklenmiştir.

# BİRİNCİ BÖLÜM:

## FİLM JENERİK TASARIMI TANIMI VE ÖZELLİKLERİ

### 1.1. FİLM JENERİK TASARIMI

#### 1.1.1. Film Jeneriğinin Tanımı

Fransızca kökenli jenerik (“générique”) kelimesi, Türk Dil Kurumunun açıklamasına göre televizyon ya da sinemada “tanıtma yazısı”, sinema literatüründe ise filmin yapımında görev alan ekibin isimlerinin lanse edildiği sıralanmış yazılar ve görüntülerden oluşan zaman aralığıdır (Katz, 1982).

İngilizce “title sequence” olarak ifade edilen uygulama, tam da kelimenin birincil anlamının işaret ettiği şekilde, filmin başlığıdır. “Bir dizi başlık” ekleme pratiği, hareketli görüntünün yani filmin icadından kısa bir süre sonra, eser sahibinin kendi ismini ve eserine verdiği adı ifşa etme arzusuyla ortaya çıkmış, sonrasında film yapımının bir sektör haline gelmesiyle, yapım ekibinin de lanse edildiği bir form haline gelmiştir (Allison, 2001, s.8).

Film jenerikleri, filmin başında yer alan açılış ve gösterimin sonunda yer alan kapanış jenerikleri olarak ayrılmaktadırlar. Açılış jenerikleri, kapanışa nazaran daha kısa bir zaman aralığında, yapımçı firma, yönetmen, başrol ve yan rol oyuncularını, ayrıca başlıca set görevlilerinin isimlerini sıralar niteliktedir. Kapanış jeneriklerinde ise film ekibinin tümü, figüranlardan set asistanlarına kadar listelenir; filmin çekildiği stüdyolar, film müzikleri ve filme dair çeşitli teknik bilgiler de kapanış jeneriklerinde aktarılması olası alt bilgilerdir (Öz, 2006).

*“Açılış Jeneriği modern sinemada, ışıkların kapanmasını ve perdede filmin başlamasını bekleyen seyirciyi bütün düşüncelerinden uzaklaştırıp, filmin yaşandığı şartların içine sürüklemek için iyi bir fırsat olarak düşünülmektedir. Jenerikler, filmin başında genelde yapımçı firma logosu ile başlar, as oyuncularından itibaren yardımcı oyuncuların bazıları ile devam eder. Bu sırada film müziği başlayabilir veya efekt sesler kullanılır. Bazı sahnelerden parçalar gösterilebilir ya da film başlayabilir” ( [http://www.sinematek.org\(jenerik.htm](http://www.sinematek.org(jenerik.htm) ).*

Jenerik tasarımında kurgulanan akışın amacı, film başladığında seyircinin dikkatini ve konsantrasyonunu filme yoğunlaştırmak ve filmde aktarılan öyküyle

bütünleşebilmesini sağlamaktır. Bu nedenle jenerikler özel olarak hazırlanmakta, filmin önemli bir sahnesi kadar emek sarf edilip planlanmaktadır.

Yrd. Doç. Dr. Nazlı Eda Noyan, *Filmin Önsözü: Kaçırmayın, Üzülürsünüz!* başlıklı makalesinde jenerik tasarımının günümüzde geldiği noktayı şöyle özetlemektedir:

*“Günümüzde film jenerikleri sinema anlatısı ve film izleme deneyimine katkıları dolayısıyla sinema sektörünün önemli bir alanı haline geldiler. Filmin atmosferi ve görsel karakterinin ipuçları oldular. Filmin bir parçası olarak bütünle ilişkileri çerçevesinde ele alındıkları gibi, kendi başlarına bir bütün olarak da irdelendiler. Neticede pek çok film jeneriği, film yönetmeni ya da yapımcısının verdiği iş tanımına göre şekillendirilse de, ayrı bir ekip tarafından hazırlanıyor” (Noyan, 2006, s.50)*

Amerikan sinemasında jenerik tasarımını bir tasarım mecrası haline getiren, özgün grafik anlatım tarzı ve yarattığı kurgular ile jenerik tasarımın öncülerinden kabul edilen Saul Bass, filmin başlangıç jeneriği için film öncesinde bir hazırlık, bitiş jeneriği içinse sarsıcı final sonrasında seyircinin yaşadığı serüvenin etkisini üzerinden atması için bir ayrışma odası (decomposition chamber) tanımlamasını yapmıştır (akt: Noyan, 2006).

Bass’a göre film jeneriği grafik, tipografi, hareketli görüntü ve müziğin bir bileşeni; filmin hikaye anlatım sürecine önemli katkıları bulunan bir önsözdür (akt: Noyan, 2006). Jeneriğin görsel anlatısını oluşturan grafik öğeler, gerek düz anlamlarıyla gerekse metafor boyutunda, filmin içeriğine dair ipuçları vermek adına, tasarımcısının inisiyatifinde özel olarak seçilip kurgulanır. Tipografi jenerik boyunca bilgi aktarımı sağlayan düzlem olarak, bir jeneriğin olmazsa olmaz öğesidir. Diğer bir bileşen olan müzik ise jenerikte görsel anlatıma eşlik eder, müziğin yarattığı katarsisle görsel anlatımın gücü pekiştirilir.

Film jenerik tasarımı, açılış ve kapanış jeneriklerinde yer alan yazı karakterleri seçiminden, bu karakterlerin yer alacağı arka plana kadar birçok farklı uygulamayı içermektedir. Filmin konusu ve türü tasarımın ağırlıklı belirleyici faktörleri arasında olabilmektedir. Ayrıca jenerikte kullanılan anlatım dili, yapım firmasının ve yönetmenin tercihi göre, filmin poster ve tanıtım malzemeleriyle paralel bir tonda izleyiciye seslenebilir (Braha&Bryne, 2011). Tasarım çözümleri, telif hakları ve oyuncu kontratlarına da bağlıdır; yazıların sıralanması, ekranda kalma süreleri ve

büyükükleri kontratlarda yer alan maddelere örnek olarak gösterilebilir (Allison, 2001, s.71).

### 1.1.2. Film Jeneriğinin İşlevi

Her jenerik tasarımı öncelikle filmin adını, başlığını aktarma işlevini üstlenir. Bunun yanında elbette oyuncu kadrosu ve set ekibi, yönetmen, yapım şirketi bilgileri ve filmde kullanılan patentli teknikler (Technicolor, Cinemascope, v.b.) de çeşitli sözleşmelerle belirlenmiş halde lanse edilmesi gereken başlıklardır. Sıralanan bu tür bir bilginin, görünürde fazla metinsel olmasına rağmen, planlanmış bir organizasyonla, izleyicinin beklentilerini şekillendirecek şekilde sunumu, oldukça ilgi çekici ve motive edici olabilir (Allison, 2001, s.61-63).

Sinema ve grafik tasarım üzerine akademik çalışmalar yürüten ve Universidade de Brasília'da kürsüsü bulunan Luiz Fernando Las-Casas, film sahneleri içinde grafik tasarım unsurlarının ve tipografik yaklaşımların irdelendiği *Cinedesign: Typography in Motion Pictures* başlıklı makalesinde, film jeneriklerini bilgilendirici grafik tasarım sınıfının bir parçası olarak konumlandırmaktadır. Las-Casas'a göre film jenerikleri bilgi ileten ve hisleri geçiren, filmi tamamlayıcı bir temelde çalışan, aynı zamanda izleyiciyi filmin hikayesinin farklı okumalarına teşvik eden bir düzlemdir (Las-Casas, 2006).

Film jenerikleri belirgin biçimsel özellikler göstererek, az sonra izlenecek film ile ilgili beklentiyi arttırmak ve bir takım bilgileri izleyiciye sezdirmek adına planlanarak sunulmaktadırlar. Oyuncu kredileri örneğın, izleyiciye filmdeki karakterlerin önem sıralarını aktarır şekilde belli bir metinsel hiyerarşide sunulmaktadırlar. Bunun yanı sıra oyuncu bilgilerinin aktarıldığı kart tasarımları, görsel yönlendirmelerle karakteri tanımlayan özelliklere işaret edebilirler. Stüdyo logoları özel bir tür ya da stili ifade etmek adına şekillendirilmiş olabilir. Yönetmen ve senarist kartları, belirginleşmiş bir tema ya da yönetmenle özdeşleşmiş bir yöntemi sezdirebilmektedir (Allison, 2001, s.63).

Görüldüğü gibi film jenerikleri çoğunlukla metinsel bilgidен çok daha fazlasını sunar. Ana jenerik tasarımının ve sunumunun asıl işlevi izleyiciyi filmin doğasına yönlendirmek, izleyicinin film kurgusu adına istenilen düzeye çekilerek, filmden doğru verimi almasını sağlamaktır. Sinema eleştirmeni David Geffner, jeneriklerin

görevinin, “yönetmenin izleyicide varmak istediği noktayı kabataslak çizerek, yaklaşık bir bilinçaltı görüşü yaratmak” olduğunu belirtmektedir (akt: Allison, 2001, s.62).

Film jenerikleri işlevsel olarak, bir opera veya müzikalin uvertür parçasına ya da her hangi bir kitabın kimi zaman illüstrasyonlarla hareketlendirilmiş ilk sayfalarına benzetilebilir. Böyle bir benzetme Yrd. Doç. Dr. Nazlı Eda Noyan’ın *Sinema ve Grafik Tasarım Ara Kesitinde Türk Sineması Jenerikleri Tarihi* başlıklı doktora tezinde metinsel olarak “paratext”e benzetilmekte ve teorisyen Gérard Genette’ten alıntı yapılarak şu şekilde aktarılmaktadır:

*“... Gérard Genette’in paratext olarak tanımladığı alan içine dâhil olur. Genette’e göre paratext, basılı işlerde metne eşlik eden, yazarın ismi, başlık, önsöz ya da illüstrasyon, vb. olabilir ve bir sınır olmak yerine metin ve metin olmayan arasında bir eşik görevi üstlenen bölüm olarak tanımlanabilir. Bu eşik bir geçişten ziyade bir metnin daha uygun algılanması için bir işlemi ifade eder: Paratext yazılı metnin saçağı olarak aslında onun tüm okumalarını kontrol edendir” (2008, s.23).*

Tasarım yazarı Ken Coupland’ın konuyla ilgili yorumu da bu “eşik” ifadesine benzetilebilir. Yazar filmi bir rüya alemine benzetir, jenerikler ise onun için rüyanın başlangıcında uykuyla uyanıklık arasında kalan, yarı bilinçsiz merak halidir (akt: Boxer, 2000).

Tıpkı oyunun komedi ya da dram oluşuna göre, uvertür parçanın izleyiciyi belli bir atmosfere yönlendirmesi gibi, jenerikler de filmin anlatısına henüz hazır olmayan izleyicisine bir başlangıç verir(Woolman, 2005, s.91). Bir kitabın türüne göre (masal kitabı ya da polisiye-macera) özel değişiklikler gösteren ilk sayfalarının şekillenışı gibi, film jenerikleri de tasarımda kullanılan plastik değerler (doku ya da renkler) ve film müzikleri ile, yaklaşmakta olan serüvenin habercisidir. Tasarımcının ya da yönetmenin inisiyatifine göre jenerik, kimi zaman bir komedi filminin neşeli animasyon başlangıcı (Resim 1) ya da bir gerilim filminin içeriği hakkında ipuçları veren, bilgiyi saklayan ya da sunan kurgulanmış görüntüleri (Resim 2) halinde olabilir.





**Resim 1:** It's a Mad Mad Mad Mad World (1963)

Yönetmen: Stanley Kramer- Jenerik Tasarımı: Saul Bass

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/its-a-mad-mad-mad-mad-world/>



**Resim 2:** Seven (1995)

Yönetmen: David Fincher- Jenerik Tasarımı: Kyle Cooper

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

İşaret edilen örneklerden gözlenmektedir ki; komedi filmleri için tasarlanan jeneriklerde kullanılan renkler, algıyı neşe ve coşku yönünde şekillendirmek adına ışığı daha yoğun yansıtan –hatta zaman zaman göstergesel anlamları olan– ana renklerden seçilmektedir. Öte yandan gerilim filmlerinin jeneriklerinde kullanılan renk tonları, karanlığı, korkuları, karamsarlığı ve bilinmezi çağrıştırmak adına ara renklere ve koyu tonlara doğru eğilim göstermektedir.

Filmin türüne göre (korku, gerilim, romantik-komedi, dram) değişim gösteren görsel iletilerle kurgulanan film jenerikleri, ürünün yayınlanacağı medyaya göre de (sinema, DVD ya da televizyon filmi) farklılıklar gösterebilir, hatta filmin uzunluğu doğrultusunda izleyiciye ipuçları verebilir (Braha&Bryne, 2011).

Ünlü film editörü ve ses tasarımcısı Walter Murch, film jeneriklerinin işlevini şu şekilde açıklar:

*“Bir filmin jeneriği tıpkı bir resmin çerçevesi gibidir. ‘içinde’ olanı taşımalı, yorumlamalı ve geliştirmelidir. İzleyiciyi uyandırmalı ve belki de asıl filmin sahip olduğu hikaye fikrine, görsel stile ve onun seslendiği duygusal tona çekmelidir.”(Krasner, 2008, s.21)*

Tanınmış jenerik tasarımcılarının röportajlarından yapılan alıntılar, onların tasarımlarında hangi amaçlarla nereye varmak istediklerini açıkça belirtmektedir. Balsmeyer & Everett tasarım stüdyosunun kurucularından Mimi Everett “...jenerikler, filmin başında izleyicinin bakış açısını çekmek istediğimiz noktaya hizmet etmelidir. Tasarımcı olarak bizler izleyiciyi, perdede görmek üzere oldukları şeye karşı, algılarının en açık olduğu noktaya yönlendirmeliyiz” açıklamasını yaparak jenerik tasarımının sinema dünyasında üstlendiği görevi açıklamıştır. Tasarımcı Saul Bass de bu görüşü destekler ve jeneriğin izleyiciyi film için hazırladığını belirtir. O’na göre jenerikler izleyiciyi canlandırıcı, motive edici birer ilk adım sağlamalıdır. Yönetmen Billy Wilder’ a göre ise jeneriklerin gerçekleştirdiği en önemli fonksiyon, izleyiciyi filmin ve yönetmenin tarafına çekerek, her hangi bir set görevlisinin filme katkısı gibi izleyicinin de film için çalışmasını sağlamaktır (Allison, 2001, s.63,s.65).

Günümüzde jeneriklerin, filmin tüm diğer tanıtım materyalleri ile benzer dilde tasarlandığı, filmin akılda kalıcılığı güçlendirmek adına bunun bir tanıtım stratejisi olarak kullanıldığı örnekler görmek mümkündür (Braha&Bryne, 2011). 1950’lerden itibaren bu yöntemin benimsenmesi, döneminde gişe hasılatları açısından %10luk bir

artışı beraberinde getirmiş, film jeneriklerinin ticari başarıya sağladığı katkı konusunda yapım firmalarını ikna etmiştir (Noyan, 2008, s.28).

Film jenerik tasarımlarının tarihsel gelişimleri incelendiğinde, görselleştirmelerde dönemsel tasarım anlayışlarının etkileri de gözlemlenebilir. Ayrıca gelişen teknik yetkinlikler ve tasarım sürecinde dijital ortama geçiş, film jenerik tasarımını zaman içinde farklılaştıran faktörlerdendir.

## **1.2. FİLM JENERİK TASARIMININ TARİHSEL GELİŞİMİ**

Sinemanın başlangıcı olan 19.yy sonlarından günümüze kadar geçen süreçte, jenerik tasarımın gerek işlevsel gerekse biçimsel olarak yoğun değişimler sergilediği görülebilmektedir. Film jeneriklerinin, farklılaşan tasarım değerleri açısından gelişmeleri incelendiğinde, süreci çeşitli kriterlere göre bölümlenmek mümkündür. Ancak bu düzenleme sinema tarihinin linear bölümlenmesinden daha girift bir yapı sergileyecektir. İncelemede gerçekleştirilen bölümlenme, dünyadaki dönemsel ve teknolojik gelişmelerin, Amerikan film endüstrisi sınırlarında film jeneriklerine yansıyan sonuçları göz önüne alınarak gerçekleştirilmiştir.

### **1.2.1. Sessiz Sinema Dönemi (1900 – 1930)**

Hareketli görüntünün, gelişen teknoloji sayesinde 19. yy sonlarında kaydedilebilir hale geldiği bilinmektedir. Sinema sanatının ilk örnekleriyle ortaya çıkışı ve kendi içinde kuralları ve standartları olan bir sektör haline gelişi yine paralel dönemlere rastlar.

Film teknolojisi ilk etapta insanların görsel ifade yöntemlerine bir yenisini ekleyerek hikayesel iletişime yeni bir boyut kazandırmıştır. 20. yy başlarında endüstriyel gelişmelerin güncel hayata katkısı olan “modernite” kavramı, Avrupa film endüstrisinde etkin bir motiftir; 1900 başından 1920’ye kadar etkin olan “Alman Ekspresyonizmi”, sembolik etkilerin film anlatısında görüldüğü ilk örneklerdendir. Film anlatısının bir sanat formuna dönüşmesi ise 1906’da “montaj” tekniğinin bulunması ve kullanılmaya başlamasıyla gerçekleşir. Montaj, sinemaya gerçek zamandan bağımsız bir zaman ve kurgu kabiliyeti kazandırmasıyla, yönetmene sürreal bir özgürlük sağlar (Yu, 2008, s.7).

Ne var ki film üretiminin ilk dönemlerinde (1860 – 1900) filmin adını aktarmak için tasarlanacak bir başlık kartına rastlanamamaktadır. Bir açılış jeneriği ihtiyacı, sinemanın yoğun kitlelerle iletişime geçtiği ve prodüksiyon şirketleri tarafından bir yatırım alanı olarak görülmeye başlandığı dönemde ortaya çıkmıştır. Earl Theisen’e göre bir filmde “sahiplik” (*author*) hakkı üstlendiği görülen ilk kurum filmin yapım şirkettir. 1897 yılında Edison firması tarafından tasarlatılan ve filmlerinin başında 8 sn boyunca gösterilen 2 inçlik başlık kartı, jenerik tasarımının ilk örneğidir (Allison, 2001, s.115).

Bu dönemde çoğunlukla yönetmenlerin kurduğu film şirketlerinin, kendi bünyelerinde, başlık kartlarını tasarlayacak yazım ustaları ve tipograflardan oluşan tasarım ekipleri oluşturmaya başladıkları görülmektedir (King, 2004). Beyaz zemin üzerine siyah mürekkeple, el ile yazılarak hazırlanan bu kartlar, başlarda fotoğraflanıp negatif halde –dolayısıyla siyah üzerine beyaz– filme montajlanmaktadır (Yu, 2008, s.8). Kimi zaman tasarlanan bu kartlarda dekoratif bordürlerin anlatıya eşlik ettiği de görülmektedir; bu durumun el yazması kitap geleneğinden geldiği varsayılır (Krasner, 2004, s.36). İllüstratif bordürler, merkezi yerleştirme ve tipografi kullanımı olarak aktarılabilecek benzer yaklaşımların, yine Viktoryen dönemin basılı grafik materyallerinde de görüldüğü bilinmektedir.



**Resim 3:** One Week (1920) – Yönetmen: Buster Keaton

Film teknolojisi erken dönemde hareketli görüntü ile ortam sesini aynı düzlemde kaydedip aktarma konusunda yetersizdir. Böylece erken dönem sinema filmleri siyah-beyaz ve diyalogsuzdur. Böyle bir atmosferde, tiyatro geleneğindeki anlatıcı faktörüne benzer şekilde, hikaye akışını ve anlatıya katkısı olacak diyalogları

aktarmak için belli düzlemlere ihtiyaç duyulur. Sahnenin başında ya da aralarında, boş bir zemin üzerinde sıralanan metinler, yani ilk dönem “başlık kartları”, tam da bu ihtiyacı karşılamak üzeredir.

Sürecin başında başlık kartları, yalnızca “pragmatik iletişim işlevini” yerine getirmek üzere tasarlanmıştır. Kontratlarla belirlenen zorunluluklar çerçevesinde, filmin ve yönetmenin adını sunmak, oyuncu hiyerarşisini izleyiciye hissettirmek, filmin yapım firmasını lanse etmek, filmin başlangıç ve bitişini duyurmak, erken dönem film jeneriklerinin temel fonksiyonlarıdır (Yu, 2008, s.8).



**Resim 4:** The Kid (1921) - Yönetmen: Charlie Chaplin

Dönemin siyah üzerine beyaz yazılı açılış jeneriklerinde ve ara kartlarda görülen en yaratıcı etkilerin, film Asya’da geçiyorsa tipografinin oryantal motiflerin eşlik ettiği kartlar halinde tasarlanması, inci hırsızlığını anlatıyorsa zıplayan bir beyaz daire formun metni hecelemesi şeklinde olduğu belirtilmektedir (McKay, 1928; Akt: Allison, 2001, s.117).

### 1.2.2. Hollywood Stüdyo Devri (1930 – 1955)

1927 yılından itibaren sesin görüntü üzerine kaydedilebilir oluşu, sektörde “klasik sinema” olarak adlandırılacak dönemin başlangıcını oluşturacak önemli buluştur (Yu, 2008, s.10). Jenerik tasarımı açısından sönük geçen 1920’li yılların ardından, sesin kaydedilebilirliğinin tasarımlara ilk yansıması “sesli” jeneriklerdir. 1927 – 1930 yılları arası ses başlık kartlarına yalnızca filmin anlatısını destekleyen bir müzikal şekilde eşlik ederken, 1931 yılında yapımı gerçekleşen *Taxi!* (Yön: Roy Del Ruth, 1931) filmi açılış jenerikleri, sesli jeneriğe ilk örnek olarak gösterilmektedir. İlk sahnede taksi çağırın bir adamının ünlem halindeki dış sesi, ekrana “Taxi!” başlık kartını getirir ve jenerik başlamış olur; yönetmen ve yapım şirketi isimleri metinler eşliğinde bu dış sesle anons edilir. 1930’ların ilk yarısında bu tip sesli jenerik örneklerine rastlamak mümkündür (Allison, 2001, s.127).

Öte yandan I. Dünya Savaşı sonrası dönemde Amerika’nın sosyoekonomik profili incelendiğinde, modernite fikrinin mümkün olan her mecradan kitleleri kavramaya yönelik olduğu görülmektedir. Sinema da, kısa sürede bu kitlesel iletişim mecralarından biri haline gelmiştir. 1920’lerde sinema salonlarında, film gösterimine dahil zaman diliminin, haber gösterimi (newsreel) ve kısa çizgi film gösterimleriyle genişletildiği belirtilmektedir (Joel Karamath, 2001). Filme eklenen bu mecralar paralelinde, gerek yeni yaratılan çizgi film karakterlerinin (Mickey Mouse, Betty Boop), gerekse filmin öyküsünde rol model denilebilecek düzeyde idealize edilmiş karakterlerin üzerinden, bilinçli bir Amerikan modernitesi yaratılmaya çalışıldığı gözlemlenebilmektedir (Remington, 2003, s.34).

1920’lerin sonundan itibaren film kurgularının şehre ve şehir yaşamına aitleşmesiyle bağlantılı olarak, jenerik tasarımında canlı görüntü karelerinin kullanılmaya başlandığı görülebilmektedir. Yüksek binaların cepheleri, gazete manşetleri, şehir tabelaları, yönetmen ve oyuncu bilgilerinin aktarıldığı birer arayüz haline dönüşürler. Akademisyen Will Straw, *Design & Culture* dergisinde yayımlanan *Letters of Introduction: Film Credits and Cityscapes* başlıklı makalesinde bu konuya şu şekilde değinmektedir:

*“1920 sonlarından itibaren, eğlence dünyasının bir parçası olan kurgu filmlerin başlık kartlarında, eski moda kitap kapağı görünümlü kartlardan öte, sembolik ve daha perdeye yönelik anlatımlara yönelindiği görülmektedir. 1920’lerin sonuyla birlikte filmlerin öyküleri*

*moderniteye ve şehir yaşantısına yönelirken, film jenerikleri de bahsedilen sembolik anlatımlarıyla şehir ruhunu yansıtan arayüzlere bürünürler” (Straw, 2010, s.156)*

Aynı makalede bu tip anlatımların filmin yönetmeni tarafından tasarlanılıp gerçekleştirildiği de belirtilmektedir. Alman ekspresyonist Joe May’ın yönettiği *Asphalt*(1929) filmi başlık kartları, konu için gösterilebilecek yaratıcı örneklerdendir. Berlin’de geçen hikaye, sanayi ve şehirlileşme kavramlarını irdelerken, filmin açılışı yine boş arkaplanda sabit bilgi kartları halindedir ancak az sonra şehir ve işçilerin görüntüsüyle birlikte başlık metninin özgün kurgusuyla karşılaşılır: Yeni dökülen asfalt, işçiler tarafından sıkıştırılmaktadır, bu sırada buharlar arasından “a-s-p-h-a-l-t” harfleri belirir (Resim 5). Bu yaklaşımla dönemin jeneriklerinin başarısı, bilgi kartları ve filmin içsel dünyasını geçişli şekilde örtüşürmesiyle ölçülür olmuştur (Straw, 2010, s.156). Kastedilen başlık kartları, günümüz jeneriklerinin izleyicide önsöz oluşturma işlevine ilk örnekler olarak gösterilebilir.



**Resim 5:** Asphalt(1929) – Yönetmen: Joe May

Bu dönem jeneriklerinin kağıt üstü geleneğini sürdüren türlerinde ise öne çıkan yorum, farklılaşan tipografik yaklaşımlardır. 1930’lu yılların filmlerinde, neredeyse birer logo duruşuyla organize edilmiş başlık kartlarını görmek mümkündür. Bilgi kartları düzenlemeleri çoğunlukla siyah arkaplan üzerine beyaz tipografiyle devam

etse de, başlık kartlarının yönetmenin inisiyatifi doğrultusunda, özel bir tasarım kaygısıyla hazırlandığı gözlemlenebilmektedir. Letraset'in kısıtlı yazı karakteri ailelerinden öte, harflerin ekranlarda boyut kazandığı, gerek gölge efekti gerek tırnaksız ailelerle filmin içeriğine göre şekil değiştirdiği göze çarpmaktadır (Resim 6).



**Resim 6:** 1930 - 1940 film başlıklarında tipografik yaklaşımlar

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/1930-1934/>

1930 başlarında sektörde görülen bir diğer yenilik ise stüdyoların benimsediği farklı görsel üsluplardır. Bu dönemde büyük bütçelerle büyük projeler yapan yapım firmalarının kendi stüdyo standartlarını oluşturdukları görülmektedir. Örneğin Warner Bros. filmlerinde 1932'den itibaren, birleşik çekimde oyuncu görüntülerinin isimler ve karakter eşleşmeleriyle sunulduğu görülmektedir. MGM'in art deco bir grafik arayüzde kükreyen aslanı, 1938'den itibaren yapımcılığını ve dağıtımcılığı üstlendiği filmlerin başında gösterilen prestij imgesidir. Lone Star Westerns firmasının stüdyo kimliği ise, dönemin western filmlerin başında görülen, simetrik planda toprak tonlarının hakim olduğu fon üzerine çakılmış şerif rozeti şeklindedir (Allison, 2001, s.119).

1955 öncesi film jenerik tasarımları, çevrilen kitap sayfalarından, kuma yazılıp dalgayla silinen aktör isimlerinin tek planda çekimleri gibi, teknik ve görsel anlamda pek çok deneysel yaklaşıma sahne olmuştur. Burada önemli olan faktör gerek yönetmen gerekse tasarımcıların, amatör bir duruşla da olsa, sinemanın anlatım



kabiliyetinin sınırlarını zorlamak ve yeni yaklaşımlarla izleyiciyi cezbetmek konusunda stüdyolar tarafından destekleniyor olmasıdır. Yeni oluşan sinema sektörü, sanılanın aksine yalnız bu dönemde bu kadar keşfe ve yeniliğe açık bir tutum sergileyecektir. İkinci dünya savaşı sırasında ise maddi kaygılar dolayısıyla film jeneriklerine ayrılan bütçe, mümkün olan en ekonomik boyutlara çekilmiş, 1940'lı ve 1950'li yıllar özgünlük ve yaratıcılık açısından jenerik tasarımının durgun dönemi olarak nitelenmiştir. (Allison, 2006).



**Resim 7:** That's Entertainment Part II (1976)

Yönetmen: Gene Kelly – Fred Astaire - Jenerik Tasarımı: Saul Bass

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-thats-entertainment-part-ii-1976/>

MGM yapım firmasının yapımcılığında “dönemin altın anlarının koleksiyonu” sloganıyla çekilen *That's Entertainment Part II* filminin Saul Bass tarafından tasarlanan açılış jeneriği, dönem jeneriklerinin klasikleşmiş özgün anlatımlarının panoraması niteliğindedir (Resim 7).

### 1.2.3. Savaş Sonrası Dönemde Amerikan Sineması (1955 – 1980 )

II. Dünya Savaşı sonrası dönemde, film jeneriklerinin gerek işlevsel gerekse biçimsel olarak varlıklarının sorgulanması ve tasarımın 1950 öncesine göre bu derece farklılaşması, belli birkaç faktöre dayandırılmaktadır.

Bunların başında 1950’li yılların sonlarından itibaren geniş kitlelerin evlerinde yerini alan televizyon faktörü gelir. Televizyon karşısında izleyici kitlesini git gide yitiren sinemanın, sektörel anlamda geliştirdiği teknik ve stratejik formüller, film jeneriklerinin arayüzlerini ve bu mecraya bakış açısını doğrudan etkiler niteliktedir. İkinci dünya savaşı ardından gelen ekonomik kriz ise, kitleleri bir sosyal ortam olan sinema salonlarından, daha ekonomik olan evlerinin salonlarına, televizyonlarının karşısına yöneltmiştir.

Öte yandan yine II. Dünya Savaşının bir etkisi olarak gösterilen beyin göçleri, Amerikan görsel iletişim dilinin bu dönemde şekillenmesine, üretilen, vurgulanan, dahası kullanılan yepyeni ve özgün bir iletişim anlayışının oluşmasına katkılarıyla bilinirken, aynı kuşağın tasarım anlayışı görsel iletişimin her alanına olduğu kadar sinema perdelerine de yansır.

1948 yılında Amerika Birleşik Devletleri Yüksek Mahkemesinin film stüdyoları aleyhine sonuçlandığı Paramount Davası’nın etkisiyle sinemanın bağımsızlaşması, yine film jeneriklerine yaklaşımın farklılaşmasına sebep olan faktörlerden biri olarak gösterilmektedir.

Tüm bu etkenler incelemenin bu bölümünde alt başlıklar halinde detaylandırılara irdelenecektir.

#### *Yaygınlaşan Televizyonun Etkisi*

Savaş sonrası dönemin getirdiği ekonomik koşullarda, özellikle 1950’lerin sonlarında film sektöründeki üretimin taleple orantılı olarak düştüğü belirtilmektedir. Pek çok otorite tarafından, daha geniş kitlelere kolayca ulaşabilen televizyonun 1940 sonlarından itibaren modern yaşamın önemli bir parçası oluşu, bu düşüşe sebep olarak gösterilir (Thompson & Bordwell, 1994, s.375). Dönemin şartlarında popüler bir kitle iletişim aracı haline gelen televizyon, film jeneriklerinin sektör içinde biçimsel ve işlevsel olarak stratejik değişimler geçirmesine sebep olmuştur (King, 2004).

1956'da, öncesinde sinema salonlarında gösterim süresine dahil olarak yayınlanan dünya haberleri, kısa film(*B-movie*) ve çizgi filmler, düşük bütçeli filmlerin yayınlarıyla birlikte televizyon ekranına taşınmıştır (Karmath, 2001). O döneme kadar dünyadan haber almak, sonrasında da eğlenceli vakit geçirmek için sinemaya giden kitleler, aynı etkinliği daha ekonomik bir yöntem olarak evde televizyon karşısında gerçekleştirebilmektedirler. Dolayısıyla, dünya haberleri, çizgi film ve kısa film gösterimlerinin oluşturduğu bu kuşağın, dönemin film ritüeline katkıları göz önüne alındığında, sinema deneyimi adına yarattıkları boşluk tahmin edilebilir boyuttadır.

1950'ler itibariyle pragmatik işlevin ötesinde yeni bir formda karşımıza çıkan açılış jenerikleri, yapım şirketlerinin bu boşluğu kapatmak ve sinema izleyicisini kaybetmemek adına geliştirdiği stratejilerden biri olarak gösterilmektedir. Sunduğu filmle ilişkili ancak kendi başına bir anlatısı ve kurgusu olan, gerçek görüntü üzerine kompozite edilen açılış jenerikleri (bkz: *Bülbülü Öldürmek* açılış jenerikleri; İng. *To Kill a Mockingbird, 1962*) “film-B” geleneğinin, çizgi animasyon kurgu eşliğinde sunulan jenerikler (bkz: *Pembe Panter* açılış jenerikleri; İng. *The Pink Panther, 1963-2006*) ise film öncesi çizgi film kuşağının uzantısı niteliğindedir. Bunların yanında, Saul Bass öncülüğünde, yeni bir anlatım türü olarak sinema perdelerinde yerini alan grafik soyutlamalar, 1950'lerden sonra özgün bir tür olarak ortaya çıkan, güçlü iletişim kabiliyetiyle günümüze kadar kullanımı sürdürülen bir diğer yapıdır (Karmath, 2001). Yapım şirketlerinin yeni strateji olarak öne sürdüğü bu gelişme, izleyiciden istenilen reaksiyonu almıştır. O döneme kadar açılış jenerikleri boyunca perde kapalı tutulurken, açılış jeneriklerinin süresi “popcorn kuyruğu için ayrılmış zaman” olarak algılanırken, 1950'lerden itibaren izleyicilerin özellikle jenerikler öncesinde salonda yerlerini alıp film için hazırlandıkları görülmüştür (Bass & Kirkham, 2011, s.106).

Televizyonun sinemada yarattığı bu yıkımın ardından, sektörün kitleleri tekrar sinema salonlarına çekmek için geliştirdiği bir diğer strateji ise 1953'te kullanılmaya başlanan *geniş ekran(widescreen, 16:9)* teknolojisidir. Geniş ekran teknolojisini renkli film kullanımı da destekler. Bu iki yenilik jenerik tasarımını biçimsel olarak doğrudan etkiler niteliktedir. Ekran formatının daha geniş ve dikdörtgen bir form alması, yazıların daha küçük puntolarla ve yatay olarak yazılmasına olanak

sağlamıştır. Bu formatın daha verimli kullanılması adına çeşitli denemeler yapılmış, metinlerle birlikte film görüntüsünün vurgulanabileceği sonuçlar elde edilmiştir (King, 2004). 16:9 formatta çekilen filmlerin jeneriklerinde, metinlerin merkezi yerleştirmelerden sıyrılarak sağ ve solda, imaja göre bloklandığı gözlenmektedir (Resim 8).



**Resim 8:** Carmen Jones (1954)

Yönetmen: Otto Preminger - Jenerik Tasarımı: Saul Bass

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-title-sequence-carmen-jones-1954/>

Film teknolojisinin renklenmesiyle birlikte, jenerik tasarımında plastik kaygıların arttığı gözlemlenir. Rengin psikolojik etkileri ve bu paralelde oluşturulan gösterge anlamları, dönemin sanat camiasında tartışılırken, aynı etkiler sinemaya da yansımış, gerek jeneriklerde gerekse film tasarımı bünyesinde kullanılır olmuştur. Verilmek istenen mesaj, gerektiğinde film müziğinin yanında renk faktörüyle de güçlendirilmiştir.

### ***Görsel İletişimde Amerikan Ekolü***

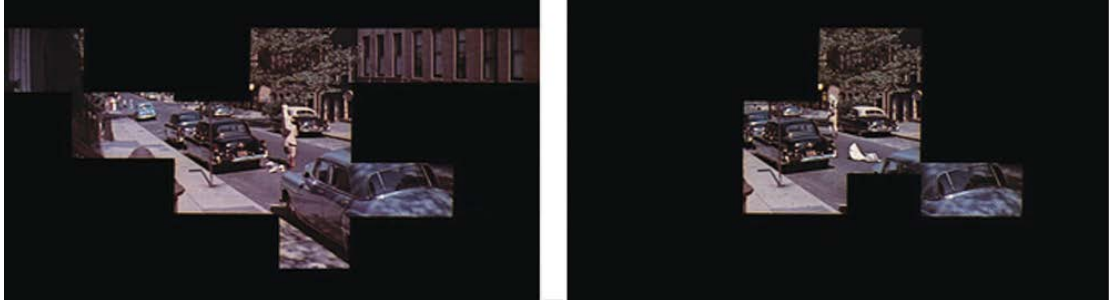
Savaş sonrası dönem, Amerika’da plastik sanatlarda görülen dışa vurumculukla birlikte, grafik tasarımın profesyonel anlamda sektörleşmesini beraberinde getirmiştir. Savaş Avrupa’sından “özgürlükler ülkesi” Amerika’ya göç eden sanatçı ve bilim adamlarının 1950’lerin Amerika’sına, ekonomiden sanata pek çok alanda kalkınma getirdiği bilinmektedir. Durum grafik tasarım camiasına da benzer şekilde yansımıştır. Herbert Bayer, Ladislav Sutnar, Laszlo Moholy-Nagy, Györg Kepes ve Walter Gropius gibi, Bauhaus, Konstrüktivizm ve İsviçre tasarım anlayışlarının temsilcileri olan tasarımcıların Amerika’da açtığı okullar, grafik tasarımın bu kıtada kuramsal gelişimine katkılarıyla bilinmektedirler. Bu okullarda iletişimin kuramını

öğrenen Paul Rand, Saul Bass, Bradbury Thompson gibi tasarımcılar, Amerikan iletişim sektörünü, basılı yayın tasarımcılığından, reklamcılık ve sinemaya kadar pek çok alanda kalkındırmışlardır (McCoy, 1990; Remington, 2003).

Amerikan grafik tasarımının bu döneme hakim olan iletişim dilini tanımlayan unsurlar; objektivite, akılcılık ve soyut yaklaşımların yanında, modernizmin plastik öğeleri asimetri, dinamik kompozisyonlar ve metafor kullanımı olarak belirtilir (McCoy, 1990). Renkli film ve geniş ekran teknolojisine geçişle birlikte, ilk olarak 1954 yapımı Carmen Jones filminden itibaren, jenerik tasarımında da benzer prensiplerin kullanıldığı örnekleri görmek mümkündür. İki boyutlu grafiklerin, gösterge içerikli renk kullanımlarının, akılcı ve özgün tipografi ve ezber bozan fakat bilinçli asimetrik kompozisyonların özellikle tasarımcı **Saul Bass** öncülüğünde, reklam ve grafik tasarımın kullanım alanlarından sinemaya taşındığı savunulmaktadır (Allison, 2001, s. 129).

Saul Bass'ın Billy Wilder yönetmenliğindeki *The Seven Year Itch* (Tr: Yaz Bekarı, 1955) filmi için tasarladığı açılış jenerikleri, iki boyutlu grafiklerin, benzersiz bir tipografi ve oyuncu(playful) kompozizyon anlayışıyla kullanıldığı ilk örneklerdendir (Resim 9). Bu örnekte görüldüğü gibi filmin başlık kartı için dahi, ekranı kaplayan yazı büyüklüğü ve merkezi yerleştirmenin işlevselliğinin sorgulanması mümkündür.





**Resim 9:** The Seven Year Itch (1955)

Yönetmen: Billy Wilder - Jenerik Tasarımı: Saul Bass

kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-seven-year-itch-title-sequence-1955/>

Başrol oyuncusu Marilyn Monroe'nun "güzel komşu kızı" figürünü canlandırdığı filmde, jenerikler için seçilmiş pembe tonlar doğrudan Monroe'nun imajına gönderme yaparken, açılıp kapanan, birbirini takibeden, ve içinden oyuncu bilgilerinin çıktığı mozaik kareler halinde düzenlenen arayüzün, pencere metaforu düşünülerek tasarlandığı varsayılabilir. Jeneriklerin sonunda yoğun grafik ekrandan filme geçiş, uyumluluk açısından teknik anlamda problem olarak görülse de, bu örnekte oldukça akılcı ve benzeri görülmemiş halde çözülmüştür. Yönetmen kartının diğer bilgi kartlarından ayrılan halde beyaz bir kart üzerinde sunulması, hem kontrat gerekliliklerini karşılar hem de yenilik arayışı içindedir. Bahsi geçen objektivite, akılcılık ve metafor kurgusu, ayrıca asimetri ve dinamik kompozisyon anlayışı bu tasarımda net olarak görülmektedir.

### ***Paramount Davası ve Bağımsız Sinemacılığın Doğuşu***

1948 yılında, beş büyük film stüdyosunun aleyhine açılan Paramount Davası, Amerikan Yüksek Mahkemesi'nin "stüdyoların elinde bulunan sinema salonlarının bağımsızlaştırılması" yönünde verdiği kararlar sonucunda ve bu olay Kuzey Amerikan sinema sektörünün sistemini tamamen değiştirmiştir (Thompson & Bordwell, 1994, s.373; King, 2004). Sinema salonları artık gösterilecek filmleri stüdyolardan kiralar konumdadırlar. Böyle bir durumda sinema tüketicisinin beğenileri ön plandadır; salonlar otoriteden bağımsız halde, Avrupa'dan filmler gösterebilmekte, hatta film talep gördüğü müddetçe, düşük bütçeli filmlere de gösterim sağlayabilmektedirler (King, 2004).

Bu durum stüdyo devri öncesi olduğu gibi yönetmenlere, stüdyo ideolojilerinden bağımsız olarak, bir çeşit ifade özgürlüğü sağlamıştır (Thomson & Bordwell, 1994). Yönetmenler kendi yaratıcı ekiplerini kurarak, mütevazı bütçelerle dahi kendi filmlerini çekebilir ve bunu yayınlatabilir duruma gelmişlerdir. Filmlerin bu şekilde “yönetmen yapımı” formunu almasıyla, Amerikan sinemasına pek çok özgün anlatım kazandırılmış, ortaya daha cesur ve deneysel sayılabilecek yapımlar çıkmıştır. Bağımsız yapımcı-yönetmenlerin, yaptıkları filmler için gösterim sağlayabilmek adına dönemin popüler tanıtım stratejilerine başvurduğu ve konu üzerine uzmanlaşmış tasarımcı ve reklam şirketlerinden profesyonel yardım aldıkları görülmektedir (Twemlow, 2008, s.90).

Alice Twemlow’un *Grafik Tasarım Ne içindir?* adlı kitabında, jenerik tasarımının bir grafik iletişim arayüzü olarak algılanma sürecine kısaca değinilmektedir. Yazara göre bu süreç, sinema yapımcılığının bağımsızlaşmasıyla, yönetmenlerin özgür üretim şartlarıyla yakından ilgilidir. Hatta Twemlow, Preminger ve Hitchcock gibi yapımcı-yönetmenlerin, kendi özgün dillerini ispatlamak ve bir noktada markalaşmak adına, ayırt edici grafik anlatımları seçtiklerini belirtmektedir (2008, s.90). Tasarım tarihçisi Pat Kirkham’ın *Reassessing the Saul Bass and Alfred Hitchcock Collaboration* başlıklı incelemesinde de benzer bir konuya değinilmiş, 1950’lerden itibaren Billy Wilder, Alfred Hitchcock ve Otto Preminger gibi yaratıcı yönetmenlerin, grafik tasarıma ve filmi yükseltebilecek yaratıcı çözümlere yöneldikleri belirtilmiştir (2011).

Daborah Allison konu üzerine detaylı incelemeler yaptığı doktora tezinde, 1950’lerde gelişen, markalaşma ve film izleme deneyimini yükseltmek adına gerçekleştirilen bu yaklaşımın aslında yönetmen Otto Preminger’den kaynaklandığına dair inanışını, sanatçının eseri olan *Where the Sidewalk Ends* ve *Whirlpool* filmlerinin başlık kartlarını kanıt göstererek şu şekilde aktarmaktadır:

*“Preminger’in aklına bir fikir geldi... İnsanlar filmin başında sunulan bu bilgileri hiç okuyor muydu? Acaba buraya dikkat çekmek mümkün müydü ya da film için görsel bir sembol yaratılıp böylece bir filmi insanların aklına kazımak mümkün müydü? Preminger, genç tasarımcı Saul Bass’i aradı ve bilgileri daha işlevsel bir forma sokup, jenerikleri bu tek düzelikten çıkaracak bir grafik fikir üretmesini istedi...”(2002, s. 129)*

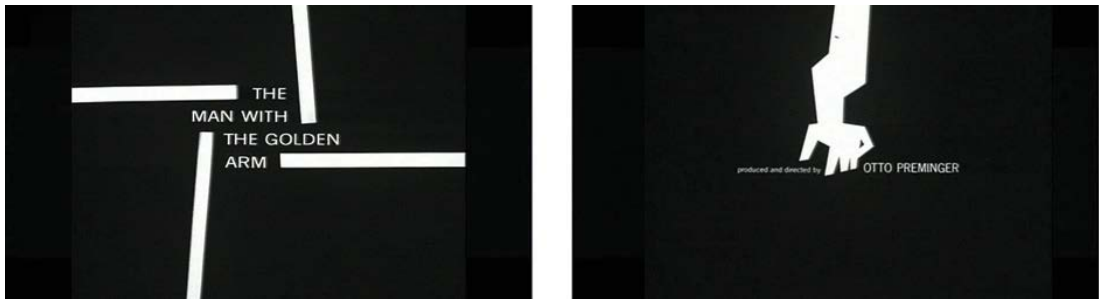
Bu anekdot bir noktada Otto Premingerin yaratıcılığını ortaya koyar niteliktedir. Bass ise film jeneriklerinin işlevinin kendi tasarımlarından sonra değişmesine dair yorumunu şu şekilde ortaya koyar:

*“Ortalama bir izleyici için jenerikler, filmin başlamasına 3 dakika kaldığını, mısır kuyruğunda fazla oyalanmamaları gerektiğini duyurur. Bense bu ‘ölü’ zamanı alıp, film izleyicisinin çok da ilgilenmediği bir yığın isimden çok öte bir yere taşımaya çalıştım; sırada olan gösterim için beklentilerini doğru yere çıkaracak, onların daha güçlü bir deneyim yaşamalarını sağlayacak bir yere...” (Bass on Titles, 1977)*

### ***Tasarımcıların Dönemi***

1950’lerden itibaren jeneriklerde teknik ekip bilgilerinin işlendiği bölümde tasarımcıların da adının duyuruluyor oluşu, tasarımcılar açısından bir motivasyon unsuru oluşturmuştur. O yıllarda profesyonel kariyerini bu sektörde şekillendiren tasarımcıların sayısının giderek arttığı görülmektedir.

**Saul Bass** sinema sektörü içinde jenerik tasarım mecrasını grafik tasarım pratiğiyle şekillendiren en önemli isimdir. Bass’ın, *Carmen Jones* ve sonrasında yönetmen Otto Preminger ile gerçekleştireceği pek çok proje, filmlerin tanıtım materyalleriyle aynı tonda tasarlanan açılış jenerikleri üzerinden büyük ses getirecektir. Pazarlama ve iletişim üzerine eğitim görmüş olan Bass, o döneme kadar yarattığı görsel tasarımlarla film afişleri üzerinden sektöre hizmet vermekteyken, afişle aynı göstergelerin kullanıldığı jenerik tasarımları, filmin akılda kalıcılığını yükseltip daha önce benzeri görülmemiş akılcı yaklaşımlarıyla sektöre yeni bir soluk getirmiştir. Onun tasarladığı jenerikler filmin adeta logosu gibi, tanıtım materyalleri paketinin bütüncül bir parçasıdır (Akt: Yu, 2008. s.15).



**Resim 10:** The Man With the Golden Arm (1955)

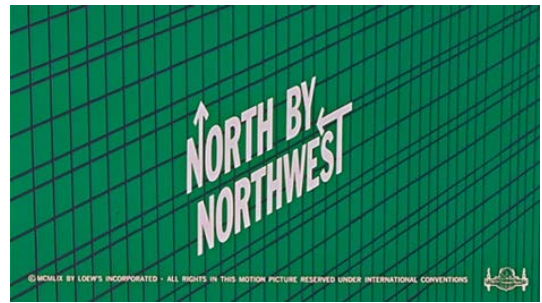
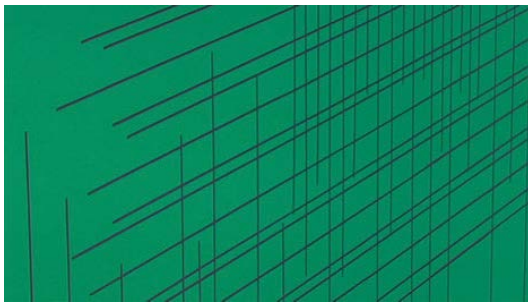
Yönetmen: Otto Preminger - Jenerik Tasarımı: Saul Bass

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm/>



Saul Bass'ın 1955 yılında tasarladığı *The Man With the Golden Arm* filmi açılış jenerikleri, Preminger ile gerçekleştirdikleri ortaklıkların en parlak örneklerindedir. Filmin öyküsünü sembolize eder nitelikteki, kırık kol biçimli soyut ve güçlü imge, jenerik tasarımında o zamana kadar benzeri görülmemiş iletişim becerisiyle dikkati çeker (Resim 10). Emily King'in deyiimiyle *The Man With The Golden Arm* filmi jenerik tasarımı, "statik grafiklerin aynı görsel iletişim kabiliyetiyle perdede hareketlendiği ilk örnektir" (2004). Bir uyuşturucu bağımlısının uyuşturucudan kurtulma çabasının aktarıldığı film için yaratılan bu şekli bozuk kol imgesi, mesajın izleyici tarafından doğru şekilde algılanacağı en net ifadedir. Aynı sembol filmin afişine de taşınmış, dönemin film afişlerinin çizgisinden çok farklı grafik anlatımıyla hedef kitlenin dikkatini çeken bir afiş ortaya çıkmıştır (Resim 39). *The Man With the Golden Arm* filmi jenerikleri için tasarlanan bu sembolik ifadeler, tezin üçüncü bölümünde daha ayrıntılı olarak analiz edilecektir.

Alfred Hitchcock yönetmenliğinde *Nort by Northwest*(1957) filmi ise, Bass'ın, modern tasarımın sembolik bir ifadesi olarak gördüğü "grid" sistemini mimari ile bütünleştirerek kullandığı jenerik tasarımıyla öne çıkmaktadır (Resim 11). Filmin açılış jeneriklerinde, yeşil bir arkaplan üzerine meridyenleri anımsatır şekilde çizilmiş beyaz barlar, oyuncu ve teknik ekip bilgilerinin yerleşimde referans alacağı birer grid olarak kullanılmaktadır. Jeneriğin sonunda ise bu çizgiler bir gökdelenin pencerelerine dönüşürler; kısa bir fade-outla grafik ekrandan gerçek görüntüye birebir dönüşerek geçil yapılır. Kamera açısı gökdelen görüntüsünden aşağı kayarak caddedeki insan kalabalığına odaklanır, son başlık kartı olan yönetmen kartı da bu düzlemde devreye girer; tam bu anda filmin yönetmeni Alfred Hitchcock'un kalabalığın içinde sol köşeden görüntüye girerek kendi bilgi kartını ekrandan göndermesi tesadüf değildir (Braha&Bryne, 2011, s.49).





**Resim 11:** North by Northwest (1959)

Yönetmen: Alfred Hitchcock - Jenerik Tasarımı: Saul Bass

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/north-by-northwest/>

Görüldüğü gibi Bass'in işleri, kullandığı anlatım grafik ya da gerçek görüntü olsun, sunduğu filmin anlatısına birebir bağlı tutarlılık faktörüyle öne çıkar. Bass kırk yıllık tasarım kariyeri boyunca, pek çok önemli yönetmenle, 60'ı aşkın film projesi gerçekleştirmiştir. *Bonjour Tristesse* (Otto Preminger, 1958), *Anatomy Of a Murder* (Otto Preminger, 1959), *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958), *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), *Grand Prix* (John Frankenheimer, 1966), *Cape Fear* (Martin Scorsese, 1991), *The Age of Innocence* (Martin Scorsese, 1993), *Casino* (Martin Scorsese, 1995) filmleri öne çıkan çalışmalarından bir kaçıdır.

Dönemin, yenilikçi jenerik tasarımlarıyla öne çıkan bir diğer ismi ise **Pablo Ferro**'dur. Özellikle edinmiş olduğu televizyon disipliniyle sinema perdesine getirdiği yenilikler Ferro'yu dönem tasarımcılarından ayırır. Bunlardan en önemlisi ilk kez Pablo Ferro tarafından denenmiş, televizyon teknolojisinin ürünü olan çoklu görüntü efektini perdeye yansıtılmasıdır. Bu teknik sayesinde olay kurgusuna dair pek çok görüntü aynı anda tek ekranda aktarılıp, daha kısa süreye daha çok anlatım sığdırılabilmektedir. Ferro'nun teknik olarak sinemaya getirdiği bu yenilik, jenerik tasarımına da farklı bir boyut ve doku kazandırmıştır. İlk olarak 1968 yılında, Pablo Ferro tasarımı ile *Thomas Crown Affair* (Yön: Norman Jameson) filmi jeneriklerinde karşılaşılan yapı 1960'ların sinema üslubunun belirgin bir parçası haline gelmiştir (Yu,2008, s.18) (Resim 12).



**Resim 12:** Thomas Crown Affair (1968)

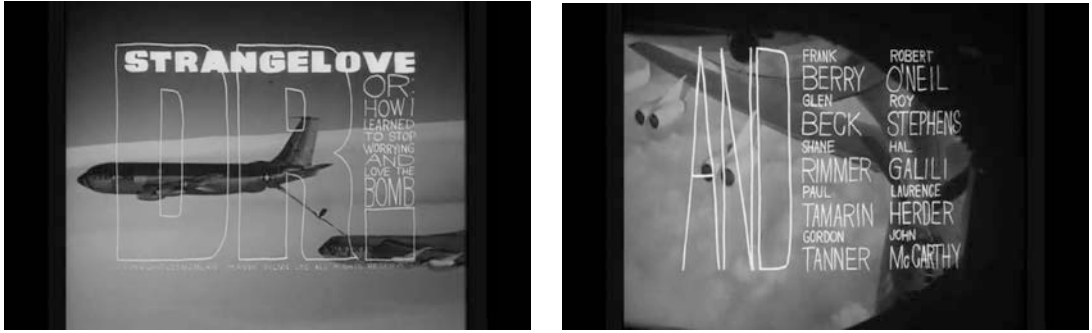
Yönetmen: Norman Jameson- Jenerik Tasarımı: Pablo Ferro

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/the-thomas-crown-affair/>

1964 yapımı *Dr. Strangelove* (Yön: Stanley Kubrick) filmi jenerik tasarımları, yine Ferro'nun televizyon sektöründen sinemaya geçişinde beraberinde taşıdığı bir diğer yenilik olan quick-cut tekniğinin yansımasıdır. Bu teknik sayesinde dakikada 125 adet statik imajın –ki bu imajlar fotoğraf, oyma plaka, el çizimi tipografik düzenlemeler gibi çok farklı planlar olabilir– müzik ve hareketle montajlanarak tek planda sunulması mümkündür.

Tipografik anlatım temelli *Dr. Strangelove* filmi jenerikleri, filmin künye bilgilerinin ezber bozan tipografik bir düzenleme ile perdeye yansıtıldığı ilk çalışmadır. Kalemle çizilmiş harf mizanpajları, iki savaş uçağının havada süzülmesini gösteren hareketli siyah-beyaz bir pilot çekim ve romantik bir müzik eşliğinde sunulmaktadır. Anlatımın bu birbirinden farklı uçlarda seyreden rotası Ferro'nun kara mizah zekasını ortaya koyar niteliktedir. Yönetmen Stanley Kubrick'in, Amerikan hava kuvvetlerinin kendi içindeki tutarsızlığını mizahi yolla eleştirdiği filmin jenerikleri de, paralel bir biliş düzeyiyle izleyiciyi ilk anda şoke eder. Sinema perdesinde daha önce hiç karşılaşılmamış bu çeşit bir metinsel düzenleme, romantik denilebilecek bir senfonik melodi ve tüm bunlardan bağımsız

hava kuvvetlerinin özel çekimlerinden biri gibi hissedilen, oldukça ciddi ve mesafeli bir pilot görüntü, izleyicinin ilk anda bağdaştıramayacağı kadar birbirinden uzak ifadelerdir. Ancak kavramak için çaba harcayan izleyici, bir süre sonra yönetmenin de kendisini çekmek istediği noktaya gelir ve verilmek istenen eleştirel düşüncüyü alıp filme geçiş yapar (Heller, 1999).



**Resim 13:** Dr. Strangelove (1968)

Yönetmen: Stanley Kubrick - Jenerik Tasarımı: Pablo Ferro

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/dr-strangelove-or-how-i-learned-to-stop-worrying/>

Steven Heller, *Mr Roughcut or: How Graphic Designer Pablo Ferro Learnen to Split the Screen Cut The Crap and Tell The Story* başlıklı makalesinde, Ferro'nun yaratıcı geçmişine kısaca değinirken, *Dr. Strangelove* filmi jeneriklerini de şu şekilde eleştirir:

*“Dr. Strangelove açılış jenerikleri, tasarlanmış bir jeneriğin, filmin hikayesel anlatısına sağladığı katkıya gösterilebilecek ilk örnek değildi; şühesiz 1954'te Saul Bass'in Carmen Jones'u ile başlayan ve sonrasında bir avuç dolusu tasarımcının şekillendirdiği modern film jeneriklerinin tarihinde, sembol ve metaforlara yüklenmiş kompleks detaylarla üretilen pek çok iş vardı. Ferro'nun çıkışını yaptığı 1964 yılında, sahne zaten pek çok artistik harekete hazır. Ancak Ferro'nun açılış jenerikleri, Bass'in alman dışavurumcu temelli anime metafor ve sembollerinden çok daha farklıdır; Dr. Strangelove'un jenerikleri film için pragmatik işlevlerini yerine getirirken, film-içinde-film konseptiyle jenerik tasarımına ve tasarımcısına anlık bir bağımsızlık ve özgünlük fırsatı da kazandırmıştır”(1999).*

Aktarılan bu iki jenerik tasarımı, Pablo Ferro'nun jenerik tasarım sektörüne getirdiği radikal bakış açısını ortaya koymaktadır. Diğer tüm işleri gibi Ferro'nun tasarımları zamanının çok ilerisinde, modernizmin işlevselliğinden öte post-modernizmin sorgulayıcı ruhunu içerir niteliktedir (Heller, 1999).

Dönemin öne çıkan diğer jenerik tasarımcıları; James Bond figürüyle özdeşleşmiş jenerik tasarımıyla Maurice Binder, Pembe Panter serilerinin çizgi animasyon jenerikleriyle tanınan Friz Frelend, Stephan Frankfurt, Wayne Fitzgerald ve Terry Gillan, incelemenin bu bölümünde adı anılması gereken kişilerdir. Yine bu dönemlerde, bireysel olarak sektörde var olan isimlerin dışında, yeni yeni kurulan tasarım stüdyolarının da varlığı göze çarpmaktadır; Monty Pyton Group ve R/GreenBerg Associates bu stüdyolardan bazılarıdır(Yu,2008, s.18).

1950 ve 1960'lar film jenerik tasarımı açısından profesyonel anlamda son derece yenilikçi ve üretken geçse de 1970'lerde aynı verimlilik gözlenememiştir (Allison, 2001, s.137). Hollywood film sektörünün 1970'lerde güçlenmesi, film projelerinde daha çok oyuncu, daha geniş teknik ekip ve lanse edilmesi gereken daha çok ismi beraberinde getirmiş, aynı doğrultuda film içinde jenerik süresini uzatmıştır. Ortalama 100 dakikalık filmler için 5 dakikadan fazla süren jenerikler, izleyici açısından fazla uzun, yapım şirketi içinse bütçeye yansıyan yüklü bir meblağ demektir. Dolayısıyla 1970'ler boyunca film jenerikleri, gittikçe önemini kaybeder, bir anlamda göz ardı edilir, her hangi özel bir kurgu gerektirmeden akan film görüntüsüne süperimpoze edilen tipografi hareketlerinden ibaret kalır (akt: Gülen, 2006, s. 57). Paralel dönemlerde açılış jeneriklerinden önce filme dair birkaç görüntünün gösterildiği, arkasından yalnızca filmin yönetmeni ve başrol oyuncularının isimlerinin sıralandığı jeneriklerin sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Bunun sebebinin, 1967'den itibaren yapım şirketlerinin sinema filmleri de dahil pek çok filmin gösterim haklarını televizyon kanallarına satmaları olduğu varsayılabilir (İnceer, 2007, s.16). Bu tür jeneriklerin asıl amacının, filmde birkaç kareyle ilk izleyicinin dikkatini filme çekmek olduğu, bununsa daha çok televizyon pratiğinde işe yarar bir yöntem olduğu tezin ilk bölümlerinde daha ayrıntılı işlenmiştir.

#### **1.2.4. Tüketim Kültürü ve Dijital Teknolojinin Etkisi (1980 - ... )**

Özgün jenerik tasarımlarının, maliyet nedeniyle giderek önemini ve kullanılabilirliğini kaybettiği 1970'lerin ardından, Macintosh bilgisayarın 1984'te piyasaya sürümü ve özellikle büyük tasarım stüdyolarında kullanılıyor oluşu, jenerik yapım maliyetlerini kısmen düşürmesi açısından sektöre görece bir ivme

kazandırmıştır. David Peters'a göre, bilgisayar teknolojisinin sektöre sağladığı en büyük katkı, tipografiye fiziksel ortamda müdahale edilmesi imkansız olan derinlik boyutunda hareket kazandırmasıdır. Peters bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı ilk jenerik olarak bilinen *Superman*(1978) filmi başlık kartı tasarımını kastederek bu saptamada bulunmuş, bilgisayarın manuel kabiliyetlerin ötesinde, daha özgür bir simülasyon alanı sağlayarak tasarım ortamını serbestleştirdiğini belirtmiştir (akt: Yu, 2008, s.19).

1990'lı yılların başında piyasaya sürülen kişisel bilgisayarlar(PC: *Personal Computer*) jenerik tasarımında dijital üretimleri daha da hızlandırmıştır. Jenerik tasarımcıları, önceleri storyboard ve taslak çizimler üzerinden çalışıp işin son halini ancak film stüdyolarından ve laboratuvarlardan alınan sonuçlarla görebilmekteyken; gelişen yeni teknolojiler ve masaüstü video animasyon paketleri, tasarımcıya sonuca ulaşana kadar pek çok aşamada daha net bir hakimiyet sağlamıştır (Curran, 2000, s.129; akt: Yu, 2008, s.19). İlk aşamada hızlı CPU işlemciler için geliştirilen Adobe After Effects(1993) ve Macromedia Flash(1997) gibi yeni yazılımlar, tasarımcıya jenerik arayüzde farklı katmanlara müdahale ederek deneysel yaklaşımlar geliştirmek ve daha da önemlisi sonuca dijital ortamda birebir ulaşabilmek adına kolay ve yararlı bir düzlem oluşturmuştur (Yu, 2008, s.20).

Pek çok incelemede, 1980'ler boyunca jenerik tasarımında görülen hızlı değişimlerin tüketim odaklı genç popüler kültüre bağlı olduğu belirtilmektedir. 1981'de yayına başlayan müzik ve video kanalı MTV, marka imajı olarak gençlerin hızlı ve tatminsiz yaşamını, değişim odaklı bakış açılarını benimsemiş, yayın arası gösterime koyduğu hareketli grafik anlatımları kendine has bir görsel üslup olarak marka imajıyla özdeşleştirmiştir. Hareketli grafikler, başlangıçta film jeneriklerinin televizyon ekranına farklı teknik yeterliliklerle yansımaları olarak ortaya çıksa da (TV kanallarında özellikle çeşitli program açılışlarında ya da alternatif reklam filmlerinde kullanılırken) 1980'lerin ardından giderek yaygın bir anlatım türü halini almıştır (Frantz, 2003). Genç kitle tarafından oldukça benimsenen MTV, yayına başlamasından kısa süre sonra, yeni trendleri ve dolayısıyla popüler kültürü kendi yaratan bir konuma ulaşmıştır. Bu noktadan sonra, hızlı editleme tekniğiyle oluşturulan hareketli grafikler ile eğitilen izleyicinin beklentileri doğrultusunda, jenerik tasarımı da farklılaşma yoluna gider. Açılış jeneriklerinde verilen bilgiler

kısalır ve hızlanır, jeneriklerin hikayesel boyutu tamamen rafa kaldırılırken, görsel hareketlilik ve şaşırtıcılıkla göze hitabeder noktada konumlandırılır. Açılış jeneriklerinde akan bilginin, hızlı akan görseller arasında kaybolması, jeneriklerin bilgi sunma işlevini de zedelemiştir. Bu tarihten itibaren günümüzde bile izleyici, filmin metinsel bilgilerine ve künyesine, gereksinimleri doğrultusunda IMDb(1990) gibi platformlarda internet üzerinden ulaşmayı daha kullanışlı bir alışkanlık olarak görmektedir (İnceer, 2007, s.16).

1970'ler boyunca bahsi geçen sebeplerle süresi kısalarak film içinde konumlandırılmaları değişen film jeneriklerinin, işlevsel olarak da yüklendikleri görev göz ardı edilmiştir. Bu dönemde karşılaşılan tasarım ürünleri genellikle estetik dikkat çekicilikten ve hikayesel katkıdan yoksun anlatımlardır. Daborah Allison incelemesinde ancak 1990 ortalarından itibaren karşılaşılan ürünlerde, film jeneriklerinin tekrar eski popüleritesine hatta teknik ve estetik anlamda daha da fazlasına ulaştıklarını belirlemiştir:

*“...Yeni dalga jenerik tasarımcıları kendilerini, eleştirmenlerin dikkatini çekebilecek yenilikçi ve akılda kalıcı jenerikler üretmeye adanmışlardı. Dönemin film eleştirmenlerinin çoğu, 1995 yapımı Seven(Yön: David Fincher) filminin Kyle Cooper tasarımı jeneriklerine dikkat çekmektedir. Bu ilgi çekici jeneriğin popüleritesi 'MTV estetiği'nin ürünü olmasının yanında, George Landow gibi Amerikan avant-garde yönetmenlerinin yapısal/materyalist anlatımlarına dayandırılmıştır. Bu tür bir tasarım, film jenerik tasarım sektörüne ve sonrasında da tüm film endüstrisine yeni bir ivme kazandırmasıyla Ney York Times dergisinin 'yüz yılın yaratıcı buluşları' sıralamasına girmeye hak kazanmıştır.” (2001, s.145)*

**Kyle Cooper** tıpkı Saul Bass ve Pablo Ferro gibi, film jenerik tasarımcıları arasında öne çıkan önemli figürlerden biridir. Özellikle jenerik tasarımında milat sayılan *Se7en*(David Fincher, 1995) filmi jenerikleriyle, reklam ve basılı medyada kullanılan grafik tasarım trendlerini sinema perdesine taşıyarak Saul Bass'tan sonra bu konuda adı anılan ikinci isim haline gelmiştir(Noyan, 2006).

*Se7en* jeneriklerinin yarattığı özgün anlatım döneminde büyük eleştiriler olsa da, tasarımda kullanılan öğeler, sonrasında üretilen hareketli grafik anlatımların hemen hepsinde sürdürülmüştür. Modernist sanat eleştirmenleri 1980'lerin tasarım üslubunu 'çöplük' olarak nitelerken jeneriklerde popülerlik gösteren bu katmanlı anlatımı da karmaşık ve amaçsız bulurlar. Peter Hall grunge film jeneriklerini yererek üslubun öğelerini “basılı grafiklerden yansıyan sıkıntılı ve tükenmiş tipografi

anlayışı, üst üste fotoğraflarla oluşturulmuş katmanlı görseller” olarak nitelemiştir(akt: Boxer, 2000).

Se7en filmi jenerikleri ise, tüm bu görsel öğeleri barındırmanın yanında, hikayesel boyutta kavramsal pek çok katmanla yüklüdür; bir seri katilin zihninin içini yansıtmaya planlanan jenerikte, Nine Inch Nails’ın endüstriyel müziği eşliğinde sunulan İncil göndermeli görselleştirmeler, nihilist olarak kabul edilebilecek özel tasarım el yazısı ve karalamalar ile yazılmış günlük kesitleri, sonrada işkence aletlerine dönüşecek yakın plan el aletleri gösterilmektedir (bkz. s.8, Resim 2). Tasarımcı Kyle Cooper, *Se7en* jeneriklerinin görsel diline gelen eleştirileri ise tasarımın yüklü olduğu kavramsal boyuta işaret ederek karşılar: “ ...sanırım bu jeneriğin bu kadar dikkat çekmesinin nedeni grafik dilinden çok fikriydi...” (akt: Noyan, 2006)

*Se7en* jeneriğinin başlık kartı bile, tipografisinin bozuk ve hatalı yapısında sembolik olarak içeriğe işaret etmeye ve bu şekilde asıl malzemeyi kuvvetlendirmeye vurucu bir örnektir. Noyan *Filmin Önsözü: Kaçırmanın, Üzülürsünüz!* başlıklı makalesinde Kyle Cooper’in tasarımını, hikaye katmanında şu şekilde incelemiştir:

*“...Titrek mum ışığında yapılan bilimsel bir araştırma havası da taşıyan grotesk görüntülerin birbiri üzerine bindirilmesi, dekonstrüktivist tipografiyle de birleşince bilinç akışı, kargaşa ve kaosu çağrıştırıyor. Mükemmel olmayan, soyutlanmış, deneysel, anti-teknolojik ve ifadeci el yapımı havası ile dijital olana tepkisel, toplumsal bir endişeyi yansıtan jenerikler adeta 1990’ların grunge kültürü ve başkaldırının da bir ifadesi gibi ... Jenerikte ve filmde kullanılan sarı bant, el yazısı, şemalar, fotoğraflar ve çizimlerden oluşan John Doe’nun günlüklerinin tasarımcıları, ürettikleri arayüzlerde ‘cinsel ilişki sonrası yatak çarşafı’ şeklinde bir etki bırakmak istediklerini belirtiyorlar: transparan, geçirgen, katmanlı, yapışkan, sarı, kahve kemik rengi ... Filmin açılış jeneriğinde katili işfa etmemek adına John Doe’yu canlandıran Kevin Spacey’in ismi yer almazken, kapanış jeneriklerinde iki kez lanse edilmiştir.”(2006)*

Kyle Cooper, 1990’ların gelişen teknolojisiyle şekillenen jenerik tasarım camiasının en sık adı anılan ismidir. Yarattığı özgün anlatımla, hareketli grafik üretimlere kendinden önce hakim olan Modernist, pragmatik ve objektif bakış açısını kökten değiştirmiş, farklı disiplinlerde görülen dönemin tasarım felsefesini; yoğun, katmanlı ve okuyucu çabasının ön planda olduğu anlatımları, teknik yeterliliklerin sınırlarını zorlayarak jenerik tasarımı alanına taşımıştır.



Yale Üniversitesinde ders aldığı –Amerikan Modernizmi’nin en önemli isimlerinden– Paul Rand’in çizgisinden çok farklı olarak, Cooper’ın üslubu montaj, demorf tipografi ve katmanlı görüntülerle şekillenir. Jenerik tasarım alanında en önemli isimlerden biri olduğu için üretimleri sıklıkla bir diğer Modernist Saul Bass ile karşılaştırılsa da tekniklerindeki farklılık ilk bakışta dikkati çeker. Bass özellikle 1960’lar boyunca ürettiği jeneriklerde sembol ve metaforla filmin içeriğine direkt ve net göndermeler yaparken, Cooper’ın iletişimi daha dolaylı, katmanlı, gizli ve sezgiseldir. Bu farklılık temelde modernizm ve post-modernizm felsefesindeki farklılıkla aynıdır; modernizmin tek boyutlu, nesnel ve evrensel anlatımının karşısında, Cooper’ın tasarımları farklı katmanlardan içeriğe yaklaşır, yerel kültürel alt yapı, kişisel bakış açısı hemen hepsinde hissedilir.

Koyu bir Katolik olduğu bilinen Kyle Cooper’ın işleri üzerine yapılan incelemeler, özellikle bazı imgelerin üretimlerinde sıklıkla görüldüğünü belirtmektedir; açık ya da ellerle kapatılmış göz imgesi, Donnie Brasco(Yön: Mike Newell, 1997), The Island of Dr. Moreau(1996) ve Mimic(Yön: Guillermo del Toro, 1997) filmlerine tasarladığı jeneriklerde göze çarpmaktadır (Codrington, 2003).

Kyle Cooper ilk dönem işerini, 1970’lerin önemli üretimler veren post-produksiyon stüdyosu R/Greenberg Associates bünyesinde gerçekleştirmiş olsa da, 1996’ten itibaren yalnızca film jenerikleri dalında ürün vermeye yönelik Imaginary Forces stüdyosunun kurucu ortaklarından biri olmuştur(IF, R/G Ass.’in California uzantısıdır). 2003’ten itibaren ise IF bünyesinden ayrılıp, idealist anlamda daha yaratıcı işler yapabileceği, aynı zamanda partnerlik sistemine dayanan kendi stüdyosu Prologue Films’i kurmuştur. Eleştirmen Cesare Cioni, Cooper’ın ve tasarladığı film jeneriklerinin Amerikan film sektöründeki yeri hakkında şu demeci verir:

*“Şüphesiz ki Kyle Cooper son yirmi yılın en ilgi çekici jeneriklerine imza atan yaratıcı kişiliğiyle, jenerik tasarım tutkunlarının ve alanın profesyonellerinin taktirle takibettiği en önemli isimdir. Bir grafik tasarımcı, animatör ve yönetmen olarak Cooper’ın, anlatımını güçlendirmek için her türlü malzemeyi, her türlü teknikle birleştirerek kurguladığı benzersiz hareketli grafik çalışmalar, ilk planda izleyicinin dikkatini çeker, duygu ve beklentilerini tamamen kontrol altına alarak film adına istenilen noktaya manipüle etme yetkinliğindedir.”*  
(Prologue Films, t.y.)

Belirtildiği gibi bilgisayarların ve beraberinde masaüstü yayıncılık programlarının hızla gelişimi, tüm tasarım mecralarına olduğu gibi jenerik tasarımına, gerek maddi boyutta gerekse üretimdeki ifade özgürlüğü (tipografik tasarımdaki çeşitlilik ve grafik anlatım tekniklerindeki özgürlük) ve hız faktörüyle, büyük katkı sağlamıştır. Özellikle 2000'li yıllardan itibaren, Amerikan sinemasının yanında dünya film sektöründe de, jenerik tasarımında grafik anlatımların tercihen kullanımının %60 oranında arttığı belirtilmektedir (Allison, 2001, s.147).

Jeneriklerin üretim tekniğinin bilgisayar ortamına kayması, farklı sektörlerden yaratıcıların da jenerik üretim alanında ürünler vermesine olanak sağlamıştır. Özellikle dalında uzmanlaşmış tasarım stüdyoları ya da tasarımcıların yanı sıra, televizyon disiplini ve klip yönetmenliği kökenli isimlerin de bu alanda üretim yaptığı görülebilmektedir; James Bond serisinin son dönem örneklerinden *GoldenEye* (Martin Campbell, 1995) ve *Tomorrow Never Dies* (Yön: Roger Spottiswoode, 1997) jenerik tasarımcısı Daniel Kleinman, müzik video sektöründen jenerik üretimine geçmiş ve işlerinde geçmiş kazanımlarının etkisi hissedilen tasarımcılardandır(Allison, 2001, s.146).

2000'ler jenerik tasarımı alanında uzmanlaşan pek çok stüdyonun açılmasına sahne olur. Tasarım okullarında bu alanda eğitim alabilen öğrenciler, akademik yetkinlikle de sektörde boy göstermeye başlarlar. Robert Dawson, Nina Saxon, Deborah Ross, Randy Balsmeyer ve Mimi Everett 1990'lardan itibaren sektörde bireysel profillerini oluşturmanın yanında, kurdukları stüdyolarla da bilinmektedirler. Prologue Films Kyle Cooper'ın 2003'te kurduğu, Danny Yount gibi yaratıcı tasarımcıların da bünyesinde projeler gerçekleştirdiği, sinema sektörünün yanında televizyon ortamına da hareketli grafikler hazırlayan önde gelen stüdyolardandır. Imaginary Forces, Michelle Dougerty ve Karin Fong'un öne çıkan grafik görselleştirmeleri yoğun tasarımlarıyla, güncel pek çok çalışmanın jeneriklerine imza atmıştır. Kunzel and Deygas, yU+Co (*Enchanted*, 2007; *300*, 2006; *a Good Year*, 2006) Trollbäck+Co (*Mansoon Wedding*, 2001; *a Beautiful Mind*, 2001), Th1ng ve Shadow Play Studio (*Juno*,2007; *Thank You for Smoking*, 2005) Amerika merkezli öne çıkan tasarım stüdyolarından bir kaçıdır. *Hors de Prix*(Yön: Pierre Salvadori, 2006) filminin çizgisel grafik anlatımlı, sembolizmi yüksek jenerik tasarımını gerçekleştiren Fransız tasarım stüdyosu Deubal, grafik anlatım üslubu ve tipografik

yaklaşımlarındaki özgünlükle son dönemin dikkat çeken stüdyolardan biridir. Helsinki temelli Fake ve İngiliz VooDooDog, yine jenerik tasarımında uluslararası alanda adı anılan diğer hareketli grafik stüdyolarıdır.

Günümüzde jenerik tasarımı, masaüstü yayıncılık programlarının sunduğu neredeyse sınırsız teknik olanaklarda, pek çok özgün üretimle karşılaşılan bir tasarım mecrası halini almıştır. Diğer grafik tasarım mecralarından farklı olarak amaç her hangi bir ticari ürün satmak değil; fakat görsel iletişim kabiliyeti sergileyerek izleyici algısını hedeflenen alana en yaratıcı şekilde yönlendirmektir. Jenerik tasarımının günümüzde geldiği noktada asıl makbul olan, teknik üretimdeki yetersizliklerden sıyrılmış bu düzlemde, doğru hedef kitle analiziyle, iletişim fikrinin ve plastik üslubun özgünlüğüne dayalı sınırsız yaratıcılık ortaya koyabilmektir.

### **1.3. FİLM JENERİĞİ TÜRLERİ**

Film jeneriklerinin, ilk örneklerinden günümüze kadar süregelen ürünleri incelendiğinde, bir takım benzer biçimsel özellikler gösterdiği, ortak kimi prensiplere dayandırılarak tasarlandığı görülebilmektedir. Pek çok kaynakta bu tür bir inceleme çeşitli başlıklar üzerinden (yerleşim, entegrasyon ve geçiş) gerçekleştirilmekte, jeneriklerin ifadesel yaklaşımları da belirli başlıklarda sınıflandırılmaktadır.

Jenerik tasarımında görülen ifadesel farklılıklar, temelde arkaplan görüntüsünün farklılaşmasına bağlanılabilir. *Cine Titling* kitabının yazarı John Daborn jenerik tasarımında görülen bu farklılıkları, “kağıt üzerinde” ve “canlı” başlıklarıyla iki çizgiden incelemektedir; sabit arka planlar, el çizimi, animasyon ve hareketli grafik gibi hazırlanabilir başlık kartlarının üzerine kompoze edilmiş anlatımların hepsi “kağıt” başlığı altında, akan video, karakter tanıtları gibi gerçek görüntüler üzerine kompoze edilmiş jenerikler ise “canlı” başlığı altında incelenir (akt.: Allison, 2001, s.79).

Bunun yanında diğer pek çok kaynakta ise jenerik tasarımında kullanılan farklı anlatımlar, prensip olarak şu başlıklarda sınıflandırılmaktadırlar:

- Boş arka planlar üzerine kurgulanan jenerikler
- Kitap sayfaları şeklinde kurgulanan jenerikler
- Gerçek görüntü üzerine kurgulanan jenerikler
- Karakter tanıtımı şeklinde jenerikler
- Tipografi temelli jenerikler
- Animasyon ve hareketli grafik kurgusu şeklinde jenerikler

### **1.3.1. Boş Arkaplan Üzerine Süperimpoze**

Film jeneriklerinde bu anlatım, özellikle sessiz sinema döneminden 1950'lere kadar sıklıkla kullanıldığı görülen başlık kartları şeklindedir. Genellikle siyah arka plan üzerine beyaz yazı ile yönetmen ve oyuncu bilgileri sıralanır. Dokulu kağıt, kumaş, motifli duvar kağıdı, yazı tahtası, gibi arayüzler de, proje içeriğine göre klasik sinema döneminde kullanılmış ve bu başlık altında incelenebilecek örneklerdir.

Günümüz şartlarında türün güncel örneklerinin, özel amaçlar doğrultusunda seçildiği ve kullanıldığı da görülebilmektedir. John Carpenter, Derek Jarman gibi kimi yönetmenler kasıtlı olarak, dönemin sinema ideolojisine atıfta bulunmak ya da sadece nostaljik bir atmosfer oluşturmak adına bu anlatımı kullanırken, kimi projelerde ise bütçe kaygıları gibi nedenlerle hala bu anlatım tercih edilmektedir (Allison, 2001, s.81). Yönetmen Woody Allen bu tekniği, *Vicky, Cristina, Barcelona* (2008) filminde olduğu gibi tüm filmlerinde, izleyiciyi bilinçli olarak filme dahil etmemek, belli bir mesafede tutmak adına bir yabancılaştırma yolu olarak kullanmaktadır.

### **1.3.2. Kitap Sayfası Kurgusu**

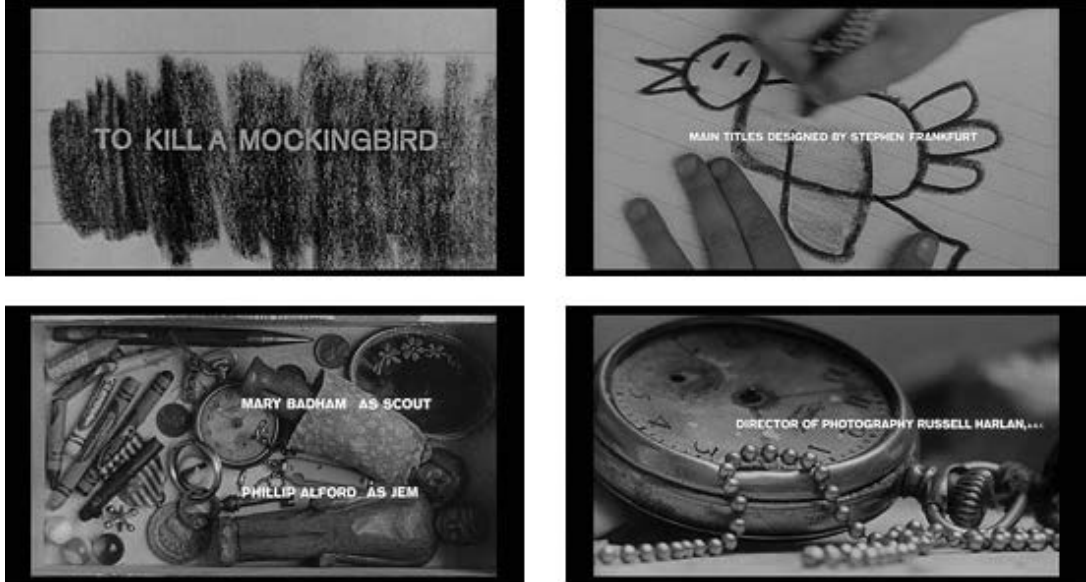
Kitap sayfası şeklinde kurgulanan jenerikler, 1940'larda sıklıkla karşılaşılan, dönemin yaratıcı jenerik türlerindedir. Film başlığı kitabın kapağı şeklinde sunulurken çevrilen sayfalarda oyuncu ve ekibin isimleri, kimi zaman soyut, dekoratif grafikler, kimi zamansa ikonik göstergelerle aktarılabilmektedir.

Döneminde çoğunlukla edebiyat uyarlamaları için tercih edilen bu anlatımda kullanılacak kitabın kapak ve sayfaları, filmin öyküsüyle bağlantılı olarak seçilecek

materyallerle oluşturulur: fotoğraf albümü, eskiz defteri, roman ya da masal kitabı şeklinde olabilir (Allison, 2001, s.87). Günümüzdeyse zaman zaman masalsı çocuk filmlerinin jeneriklerinde bu anlatım tercih edilebilmektedir. Örneğin; Walt Disney Pictures yapımı *Enchanted* (2007) filminin jeneriği, kitap görselleştirmesi tekniğinin hareketli grafiklerle desteklenmiş halidir.

### 1.3.3. Gerçek Görüntü Üzerine Süperimpoze

Bu jenerik türünde anlatım, tek bir fotoğraf karesi, seri halinde değişen durağan imajlar ya da akan bir görüntünün (live-action) üzerine kompoze edilmiş bilgilerden oluşmaktadırlar. Sabit ya da akıcı gerçek görüntüler, filmin içeriğine göre seçilir, genellikle filmin yönetmeni tarafından kurgulanırlar.



**Resim 14:** Bülbülü Öldürmek (1962)

Yönetmen: Robert Mulligan – Jenerik Tasarımı: Stephen Frankfurt

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/to-kill-a-mockingbird/>

1962 yapımı *Bülbülü Öldürmek* (İng: *To Kill a Mockingbird*) filminin Stephen Frankfurt tarafından tasarlanmış jenerikleri bu türe gösterilebilecek en başarılı örneklerdendir. Jenerikler dramatik flüt ve piyano sesi eşliğinde, bir çocuğun oyun kutusu haline gelmiş eski bir sigara kutusunun içindeki küçük nesnelere yapılan devamlı bir makro çekim halindedir (Resim 14). Gerçek görüntü üzerinde belirip kaybolan modern karakterdeki metinler ise, ekranın orta seviyesinde yatay marjinde

konumlanmışlardır. Gösterilen bilye, makas, boya kalemleri, oyuncak adamlar gibi bir çocuğun dünyasını ifade eden nesnelere, “sonrasında filmde çok fazla büyüyecek küçük göstergelerdir” (akt: Boxer, 2000, s.3).

#### 1.3.4. Karakter Tanıtımı Kurgusu

Filmde oynayan oyuncuların, karakterini tam olarak tanımlayan spesifik görüntülerinden oluşan bir dizi tanıtım kartının, seri halinde sunulmasıyla oluşturulan jeneriklerdir. Oyuncu bilgileri görsellerin üzerine gelir. Amerikan sinemasının western örneklerinde sıklıkla kullanılan bu yöntemle, televizyon dizi film ve program jeneriklerinde de sıklıkla karşılaşılmaktadır. Amaç izleyicinin jenerik sonrasında izleyeceği karakter planlarına hazırlanmasını sağlamaktır (Allison, 2001, s.84).



**Resim 15:** Spartacus (1960)

Yönetmen: Stanley Kubrick – Jenerik Tasarımı: Saul Bass

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-spartacus-title-sequence-1960/>

Jenerik tasarımında dönem dönem sıklıkla karşılaşılan bu prensip, Stanley Kubrick yönetmenliğindeki *Spartacus* (1960) filminin Saul Bass tarafından tasarlanan jeneriklerinde de görülebilmektedir. Tasarım için seçilen görüntüler, alışılmışın dışında oyuncuların gerçek görüntüleriyle değil canlandırdığı karaktere

çıkış yapan göstergelerle kurgulanmıştır. Jenerik tasarımı siyah bir arkaplan üzerinde mavi, mor, kırmızı ve sarı ışıkla renklendirilmiş heykel uzuvları ve büstlerin yumuşak bir montajla sunumundan oluşmaktadır. Antik Roma yapıtlarıyla azmi ve aynı zamanda hiyerarşik oluşumları ifade etmek üzere seçilmiş heykel uzuvları, yoğun sembolik anlatımlarıyla her bir oyuncunun filmde canlandığı karaktere işaret etmektedir(Taylor, 2005).

Seçilen görseller aslında izleyici açısından gereği kadar yalın ifadelere sahiptir; yapımcı kartı, işaret parmağı ileriye uzanan bir el formuyla oluşturulmuş ve “Bryna Proctions Inc. Sunar...” metniyle desteklenmiştir; Spartacus’ü canlandıran Kirk Douglas için tasarlanan kart, başkaldırıyı, zaferi ve gücü çağrıştıracak şekilde yumruk yapılmış bir el figürüyle ifade edilmiştir; yardımcı oyuncu Tony Curtis’in kartı, yardım için uzanan bir çift elin görselidir; Julius Sezar’ın kartı ise gücü ve hakimiyeti ifade etmek üzere kılıç tutan el ve bilek görseliyle ilişkilendirilmiştir, ancak kılıç kompozisyonun alt bölümüne doğru uzanmaktadır ki bu yön farklılığının yenilgiyi ifade ettiği düşünülebilir. Öte yandan Kirkham’ın incelemesinde bu görsellerin, Roma sosyetesinin acımasızlığı yüreklendiren katı kurallarını ifade etmek adına, güç ve gaddarlıklarıyla öne çıkan imparatorların “taş” heykelleriyle kurgulandığı belirtilmektedir (2011, s.193).

### **1.3.5. Tipografik Kurgu;**

Tipografi elbette bir jeneriğin olmazsa olmaz ögesidir; ancak bu başlık altında sınıflandırılan jeneriklerde yazı, karakter olarak diğer türlerden daha baskın bir rol üstlenmektedir. Oyuncu ve yönetmen bilgileri gibi aktarılması gereken metinsel bilgiler, çeşitli tipografik düzenlemelerde yaratıcı kurgular düşünülerek izleyiciye sunulmaktadır. Metinlerin sunum aracı olan harfler, çoğu zaman bu tip jeneriklerin ana karakteri halindedir. Kasıtlı tipografik bir düzenlemenin jenerik arayüzü halinde sunumu ilk kez, ünlü tasarımcı ve reklam yönetmeni Pablo Ferro’nun *Dr. Strangelove* filmi için hazırladığı jenerik tasarımında karşılaşılmaktadır (Heller, 1999) (bkz. s.28, Resim13). Tipografi temelli tasarım prensibi, ancak filmin konseptini destekler nitelikte hazırlandığında başarılı sonuç vermektedir.



**Resim 16:** Panic Room (2002)

Yönetmen: David Fincher - Jenerik Tasarımı: Computer Cafe

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

Computer Cafe isimli post-produksiyon firmasının tasarımı olan *Panik Odası* (İng. *Panic Room*) filmi jenerikleri, yine tipografinin bir karakter olarak kullanıldığı öne çıkan tasarımlardan biridir; tüm bilgi kartları Manhattan mimari dokusuna entegre edilecek şekilde tasarlanmış yapısal bir yazı karakteri ile caddelerde salınan isimler şeklinde hazırlanmıştır. Klostrofobi temelli gerilim filmi Panik Odası'nın tüm sahneleri bir odada mahsur kalınmış halde çekilirken, filmin jeneriklerinin bu şekilde bir ters bildirimle sunulmasının, müzik faktörünün de devreye girmesiyle izleyicide ilk etapta gerilimi arttırmaya yönelik olduğu belirtilmektedir (Braha&Bryne, 2011, s.17).

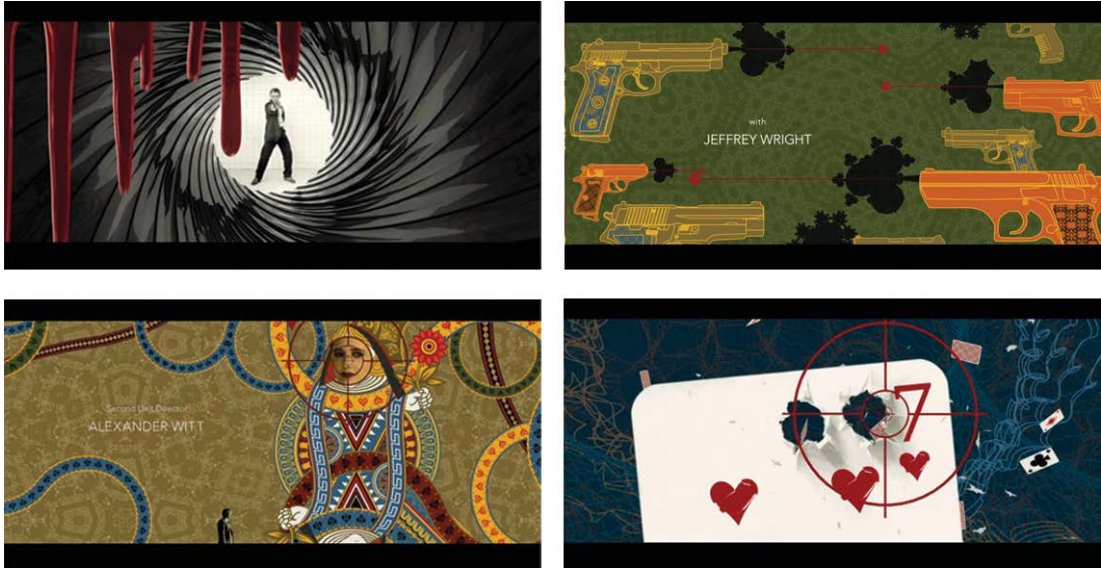
### **1.3.6. Animasyon ve hareketli grafik kurgusu**

Özellikle 1950'lerden sonra yapımcılar tarafından daha sık tercih edildiği görülen bir türdür. "Animasyon ve hareketli grafik" ifadesinden kasıt tam olarak gerçek görüntünün dışında, resimlenmiş görüntüler, geometrik şekil ya da yapay lekelerin soyut formlar oluşturup hareketlendirilerek, filmin bilgi sunumuna katkı sağlamak adına kurgulanmasıdır.



Ayrıca Hatice Öz'ün gerçekleştirdiği doktora çalışmasında, sinema ve jenerik tasarımında günümüze kadar kullanılan animasyon teknikleri detaylı olarak incelenmiştir. Buna göre yüzeysel animasyon(“çizme-çekme, cell animasyon, cut-out, gölge animasyonu, karma animasyon, kamerasız animasyon, iki boyutlu bilgisayar animasyonu”) ve plastik animasyon(“stopmotion, nesne animasyonu, zaman kayması, üç boyutlu bilgisayar animasyonu”) teknikleriyle üretilen jeneriklerin tümü bu başlık altında sınıflandırılabilir (2006, s.104-115).

Jenerik tasarımlarının film projesine estetik ve işlevsel katkıları göz önünde bulundurulduğunda, özellikle bilgisayar ortamında üretilen hareketli grafik kurguların, yapımcılar ve yönetmenler tarafından güncel projelerde sıklıkla tercih edildiği görülmektedir. Saul Bass, tasarımlarında öne çıkan aktif sembolizmi, grafik kurgularla (illüstrasyon, tipografi, renk, doku, denge) akılcı şekilde kompoze ederek, jenerik süresini gerçek bir iletişim mecrası olarak kullanan öncü tasarımcılardandır. Günümüzde yoğunlaşan bu eğilimi ise, özellikle çağdaş bilgisayar teknolojilerini, hareketli grafik ifadeler üretmekte masaüstü yayıncılık kadar ustalıkla kullanan tasarımcı Kyle Cooper'ın hızlandırdığı söylenebilir.



**Resim 17:** Casino Royale (2006)

Yönetmen: Martin Campbell - Jenerik Tasarımı: David Kleinman

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/casino-royale/>

James Bond serisinin 2006 yapımı *Casino Royale* (Yön: Martin Campbell) filmi jenerikleri bu sınıfta incelenebilecek bir diğer başarılı örnektir. Tasarımcı

Daniel Kleinman imzalı jenerikler, barındırdığı yoğun sembolik anlatımla dikkat çeker. Örneğin kumar cenneti Las Vegas'ta geçen filmin jenerikleri için seçilen konsept iskambil desteleridir; maça sembolü ile ilk planda izleyiciye tanıtılan Bond karakterinin düşmanları karo ile sembolize edilmiştir, sinek sembolü ise yan karakterlerin ifadesinde kullanılmıştır. Bond'un film içindeki serüveni 3'16" lık jenerikler boyunca, hızlı bir tempoda izleyiciye aktarılır. Jenerikler bittiğinde heyecan seviyesi yükselmiş olan izleyici, paralel bir aksiyon düzeyinde çekilmiş filmin ilk görüntülerine transfer edilir; *Sherlock Holmes* filminde yaşanan rahatsızlık hissi ile bu yapımda karşılaşılmamaktadır.



**Resim 18:** Juno (2007)

Yönetmen: Jason Reitman - Jenerik Tasarımı: Shadowplay Studio

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/juno/>

2007 yapımı Juno filmi jenerikleri de yine bu başlık altında incelenebilecek öne çıkan örneklerden biridir. Minnesaota'lı sıradan bir kızın kendine has yaşamında alışılmadık bir olayı kendine has bir yöntemle çözebilmesini anlatan filmin jeneriklerinde başroldeki Juno karakteri ön plandadır. Filmin kurgusu, alışılmadık bu olayın sıradanlığına ve gelişi güzelliğine dokunurken, jenerikler için hedeflenen ruh hali tam da budur. Yaratılan özgün dil stop motion fotoğraf dizisi üzerine manipule edilmiş grafik öğelerdir. Juno karakterinin sıradan bir gününün izlendiği hissini desteklemek için, kızın evden çıkıp cadde boyunca yürüyüşü, etrafındaki yaşamı ve

dünyayı izleyişi 900 kareyi aşan fotoğraf çekimiyle gerçekleştirilmiş, el çizimi arka planlar, defter karalaması hissi uyandıran bir tipografik yaklaşımla bilgisayar ortamında birleştirilmiştir.

Jenerikler için seçilen müzik, tasarımda kullanılan renkler ve doku ile desteklenerek, daha ilk saniyeden ergenlik çağındaki bu kızın kişisel alanına girdiğimizin sinyallerini verir niteliktedir. Tasarımcı Gareth Smith'in deyimiyle "orijinal karakterin doğalüstü sakinliğini"ni yansıtan bu jenerikler filmin tonuyla aynı düzeyi yakalayabilmesi açısından başarılı örneklerden biridir (<http://www.watchthetitles.com/articles/0069-Juno>).

Bu prensiplerin her biri tek bir jenerik kurgusunun anlatım tekniğini oluşturabilmekteyken, güncel örneklerde birden fazlasının aynı jenerikte birlikte kullanıldığı da görülebilmektedir.

#### **1.4. JENERİKLERİN FİLM İÇİNDE KONUMLANDIRILMASI**

Bir Jeneriğin filmin standart akışında konumlandırıldığı yer, doğrudan izleyicinin film izleme deneyimine etki eder. Örneğin Filmin açılışında yapımcı firma logolarıyla birlikte sunulan bir jenerik, izleyici açısından gerçek hayattan soyutlanıp filmin yapay dünyasına girebilmesi için bir es iken, açılış jeneriği olmayan bir filmin –bu seçim bilinçli olarak yapılmışsa– izleyicisini çekmek istediği algı boyutu bambaşkadır.

Film jenerikleri, film içindeki konumlanmaları açısından üç bölümde incelenebilir; filmin en başında yer alan açılış jenerikleri, filme dair ipucu taşıyan bir gerçek sahnenin arkasından giriş yapılan başlangıç jenerikleri, filmin başında kısa bir film başlığı ardından filmin en sonunda yer alan ana jenerik örnekleri (main-on-end titles), günümüze kadar uygulanmış temel jenerik yerleşimleridir. Çoğunlukla yönetmenin yaratmış olduğu film kurgusuna göre şekillenen bu durum, jenerik tasarımcısının kullanacağı ifade türlerini ve entegrasyon tekniklerini de etkileyecektir. Bunların dışında, filmin başlangıç jeneriği ve aynı konseptin sürdürüldüğü bitiş jeneriğinin birlikte tasarlandığı örnekler de görülebilmektedir, ancak bu şekilde oluşturulan tasarım projeleri, nadir durumlar dışında, bütçe kaygısı

dolayısıyla yapım şirketleri tarafından tercih edilmemektedirler (Braha & Bryne, 2011, s.8).

#### **1.4.1. Filmin başında yer alan açılış jenerikleri**

Bu tür bir konumlandırma tercihinde, film yapım şirketlerinin logolarının gösterimiyle başlar ve sonrasında hareket, birbirinden bağımsız karakterde olabilecek logo gösterimlerinden, bilgi kartlarının sunulduğu asıl jenerik bölümüne entegre edilerek devam eder. Sunulan bilgilerin sonunda çeşitli görsel tekniklerin kullanılmasıyla da asıl filme geçiş yapılır.

Yael Braha ve Bill Byrne, *Creative Motion Graphic Titling For Film, Video and The Web* başlıklı kitaplarında, bu tür jeneriklerin genellikle kısa ya da bağımsız filmlerde ya da çok büyük bir prodüksiyon listesine sahip olmayan filmlerde tercih edildiğini belirtmektedirler (2011, s.8). Ancak, gerçekleştirilmiş projeler incelendiğinde görülmektedir ki, filmin en başı için tasarlanmış bilgi kartları, sinema film sektöründe sıklıkla rastlanan bir yerleşim türüdür. Bu yaklaşımın özellikle de ilk dönem sessiz filmlerin sadece başlık görevi üstlenen açılışlarının oluşturduğu gelenekten kaynaklandığı varsayılmaktadır (Bordwell, 2006, s.3).

Kimi türlerde ise tasarlanacak jenerik için filmin başı, özellikle en uygun yerleşimdir. Genellikle tarih uyarlamalarında, ya da belgesel filmlerin başlangıcında tercih edilen bu tip jenerikler, ortalama beş ila sekiz dakikalık süreleri boyunca, filmin oyuncu ve yapım bilgilerinin yanı sıra, filmin olay kurgusu hakkında ön bilgi sunmak işlevini de üstlenmektedir. 2007 yapımı *The Kingdom* filminin başlangıç jeneriği, bu anlatıma bir örnek olarak gösterilebilir. Orta Asya'da geçen bu filmde olduğu gibi tarihi gerçeklere dayandırılmış kimi filmlerin jenerikleri, izleyicide filmde önce dönemin politik ve tarihi atmosferi hakkında alt yapı oluşturma işlevini üstlenir niteliktedir (Braha&Bryne, 2011, s.8).

#### **Örnek Uygulama İncelemesi:**

2 dakika 33 saniyelik anlatımıyla, günümüz şartlarında bir açılış jeneriği için oldukça uzun olan, 2002 yapımı *Sıkıysa Yakala* (ing: Catch Me If You Can) filminin animasyon jeneriği, film içinde başlı başına kurgusu olan bir kısa film niteliğindedir ve yine bu başlık altında incelenebilecek jeneriklerdendir.

Steven Spielberg yönetmenliğindeki bu aksiyon/polisiye/dram filmin animasyon jenerikleri, Olivier Kuntzel ve Florence Deygas tarafından Nexus Productions yapımcılığında tasarlanmıştır. Ayrıca filmin diğer tüm tanıtım materyallerinin de jeneriklerle aynı dili paylaştığı görülmektedir (Allison, 2003).



**Resim 19:** Sıkıysa Yakala (2002)

Yönetmen: Steven Spielberg

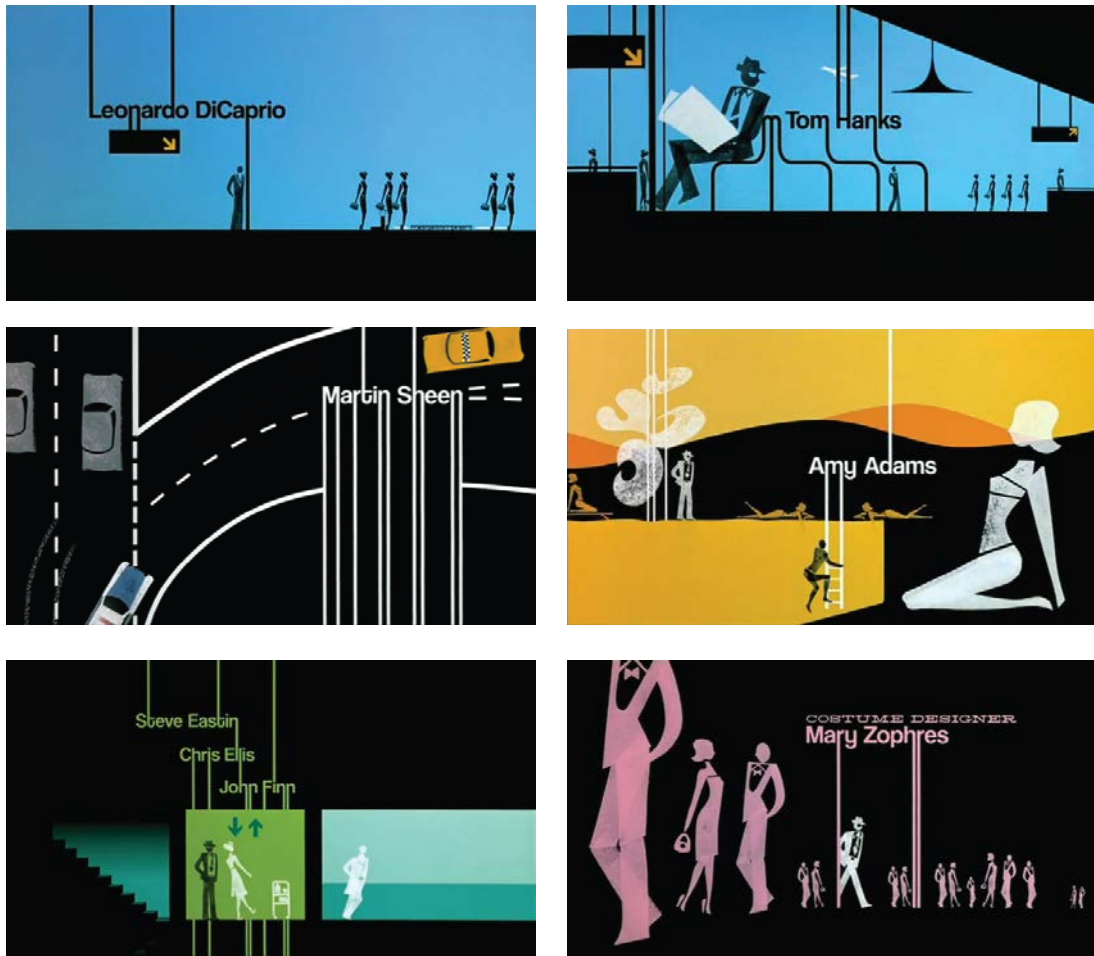
Jenerik Tasarımı: Olivier Kuntzel - Florence Deygas

*“Kolaysa Yakala: Sıra Dışı Bir Yalancının İnanılmaz Ama Gerçek Hikayesi”* kitabından uyarlanan film, gerçek bir dolandırıcılık efsanesini konu almaktadır: 1960’larda FBI’ın en çok arananlar listesine giren en genç dolandırıcının doktorluk, avukatlık ve yardımcı pilotluk gibi türlü kılıklara girerek peşindeki FBI ajanını akıl almaz şekilde defalarca atlatmasının anlatıldığı filmde, mizahi unsurlar öne çıkarılarak dönemin toplumsal gerçekleri ve ahlaksal yargıları da aktarılmaktadır. Jenerikler için yaratılan animasyon kurgu, öyküde belirgin kareleri öne çıkararak filmi özetleyen görseller dizisi şeklindedir. Dolayısıyla, öyküyü oluşturan efsane hakkında izleyiciyi önceden hazırlama işlevini üstlenen bu jeneriğin filmin en başında konumlandırılması oldukça doğru bir tercihtir.

Filmde Spielberg tarafından korunmaya çabalanmış beğeni seviyesi yüksek anlatım, jenerik tasarımında ilk bakışta öne çıkan unsurdur. Geometrik yalınlamayla illüstre edilmiş figürler, mekan algısı yaratmak adına arkaplanda değişerek kullanılan net renkler ve grafik anlatımda özenle seçilmiş göstergeler, filmin diliyle aynı tona çekilmiş görsel unsurlara örnek gösterilebilir. Aynı zamanda figür resimlemesinde kullanılan eskitilmiş dokunun, retro bir etki yaratarak, 1960’larda geçen filmin

zamansal kavranışına gönderme yapmak adına tercih edilmiş olduğu düşünülebilir (Allison, 2003).

Jenerik iki ana karakteri, yan karakterleri ve değişen bir dizi mekan görselleştirmesiyle, filmde geçen kovalamacayı birebir aktarmaktadır. Tasarım için seçilen konsept, oklar ve kaçış noktası belli olmayan çubuklardır. İlk sekansta, filmin ve Jeneriğin iki ana karakteri Frank ve dedektif, havaalanında mekana ait yönlendirmelerle (sarı oklar) işaret edilerek izleyiciye tanıtılmaktadır. Sonrasında Frank'in büründüğü birbirinden farklı karakterler, farklı mekan ve zaman algısı yaratmak adına değişen renkler ve mekan görselleştirmeleriyle desteklenmiştir.



**Resim 20:** Sıkıysa Yakala filmi jenerik tasarımından kareler

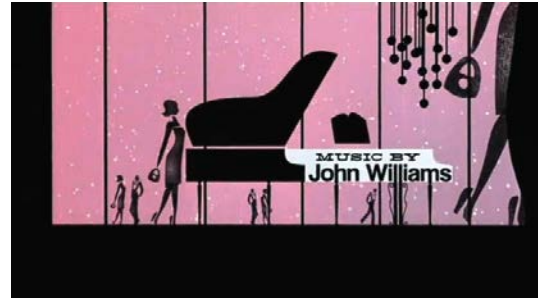
Kaynak: <http://www.addadog.com/v3/portfolio.php?special=addadog>

Serüven sırasıyla hava alanında, bir yolda, bir havuz kenarında, bir hastanede, adliyede, kütüphanede ve parti alanında aktarılır. Havuz kenarının sıcak sarı bir renkle, parti mekanının ise pembe renkle ifade edilmesi tesadüfi seçimlerden ibaret

değildir; aksine kullanılan tüm renkler ve her mekana özel seçilmiş basit göstergeler, filmin hedef kitlesi düşünülerek oluşturulmuş, yaratılmak istenen ruh haline hizmet eder niteliktedir (Allison, 2003).

Oyuncu ve yapım ekibinin bilgileri, görselleştirmenin retro diline uygun tasarlanmış, modern, tırnaksız bir yazı karakteri ile, illüstrasyon diliyle bütünleşik halde animasyona yedirilmiştir. Çoğu zaman animasyon kurgusunun öğeleri olarak kullanılan dik çubuklar, ekranın üst çizgisinden aşağı ya da ters yöne akarak, kaçıışı ve zamanla parmaklıkları çağrıştıracak şekilde, harflerin üst ve alt gövdelerini oluşturmaktadırlar.

Yapım bilgilerinin sunulduğu her kartın tasarımı da çeşitli ikonik göstergeler içermektedir. Örneğin; film senaryosunun uyarlandığı kitabın yazarı Frank W. Abagnale'in bilgisinin bir kütüphane görselleştirmesiyle ve film müziklerinin bestecisi John Williams'ın bilgisinin bir kuyruklu piyano eşliğinde sunulması tesadüf değildir (Resim 21). Senaryo ve kostüm tasarımı kartları da yine bu bulguyu destekler niteliktedir (Allison, 2003).



**Resim 21:** Sıkıysa Yakala filmi jenerik tasarımından kareler

Kaynak: <http://www.addadog.com/v3/portfolio.php?special=addadog>

Jenerik boyunca Frank ve Hanratty karakterleri aynı kareye girmezler ancak son karede birlikte görülebilirler; film yapımcısının bilgisi sunulurken, jenerik karma efektiyle sonlandırılır, asıl filmin ilk sahnesine geçiş yapılır.

Deborah Allison, *Sıkıysa Yakala* jenerikleriyle birlikte retro jenerik tasarımlarının eleştirisini yaptığı makalesinde, adı geçen jeneriği bir diğer polisiye film serisi olan Pembe Panterin jeneriklerine benzetmektedir; benzer oyuncu(playful) anlatımı kendine has modern diliyle oluşturduğuna “şaşırtıcı modern stilini retronun soğuk tavrıyla birleştiriyor” sözleriyle değinmektedir. Ayrıca 1960’larda geçen maceranın anlatımında böyle bir dilin seçilmesinin yerinde bir tercih olduğu

belirtilmektedir. *Sight & Sound* dergisinin 2003 şubat sayısında filmin kritiğini yapan eleştirmen Geoffrey McNab ise, jenerik tasarımı hakkında “filmin jenerikleri de, Frank’in yorulmak bilmeyen temposuna uyum sağlar nitelikte, yeni ve değişken stiller ortaya koyarak eğlenceli ve takip gerektiren bir serüveni aktarmaktadırlar” ifadesini kullanmıştır. Bu anlatım *Sıkıysa Yakala* filmi jeneriklerinin, izleyiciyi filmin tonuna çekme konusundaki başarısını ortaya koymaktadır (akt: Allison, 2003).

Yael Braha ve Bill Byrne’in yazarı olduğu kitapta bu tür jenerikler “hikaye içinde hikaye” adıyla sınıflandırılmış ve *Sıkıysa Yakala* filminin jenerikleri için şu ifadeye yer verilmiştir:

*“Açıktır ki bu jenerikler iyi bir hareketli grafiğin ve film yapımıcılığının önemli esaslarını desteklemekte ve içermektedirler: hikayeleştirme, eğlendirme, bilgilendirme ve tasarım. Saul Bass’in de dediği gibi ‘sembolize eder ve özetler’ niteliktedirler. Ve sonuç olarak bu açılış jeneriği, film hakkında önemli bilgileri, izleyiciye heyecanlandırıcı ve dikkat çekici şekilde sunmaktadır. İzleyiciler böylece artık filme hazırdırlar”* (2011, s.29).

#### **1.4.2. Kısa bir başlangıcın ardından gelen açılış jenerikleri**

Bu tür bir konumlandırmada anlatım, filmin ilk sahnesi gerçek görüntü olarak gösterildikten sonra devreye giren bilgi kartları dizisi olarak şekillenir. Klasik sinema olarak sınıflandırılan dönemden daha sonra karşılaşılan bu jenerikler, özellikle 1970’lerden sonra popülerlik kazanmıştır. Sinema gösterimleri için kurgulanan ve üretilen filmlerde nadiren görülebilen bu örnek, 1970’ler ve sonrasında televizyon sektöründe daha çok tercih edilen bir sistem halini almıştır. Bu kullanımın amacının, standart film jeneriklerinin işlevsel özelliklerinden farklı olarak, televizyon filmleri ya da özellikle dizi filmlerde, izleyicinin dikkatini ilk anda gösterilen yayına çekerek televizyon kanalının değiştirilmesini önlemek olduğu düşünülmektedir (Braha&Byrne, 2011, s.8).

Bu yaklaşımda beklenmedik, alışılmadık ve direkt bir etkiye sahip olan ilk sahnenin perdede belirmesiyle film başlar, vurgulanan sahnenin sonuca ulaşmasıyla genellikle filmle birleşik tasarlanmış olabilecek filmin başlık kartı ile jeneriğe geçiş yapılır. Kimi zaman da projede yönetmene danışmanlık yapabilecek tasarımcının tercihine göre giriş görüntüsü jeneriği destekler nitelikte çekilmiş bir akışa sahip olabilir (Braha&Byrne, 2011, s.9).



### **Örnek Uygulama İncelemesi:**

Prologue Films tarafından tasarlanan *Rocknrolla* (Yön: Guy Ritchie, 2008) filmi jenerikleri, bu yaklaşıma örnek gösterilebilir. Prologue tarafından, filme özel revize edilmiş versiyonlarıyla yapım şirketlerinin logoları ve yönetmen kartı, ekranda hareketli grafiklerle beliren ilk görsellerdir. Ardından karanlıkta arkası dönük görülen figür eşliğinde duyulan repliklerle filme etkileyici bir giriş yapmak hedeflenmiştir. Replik bitince figür belinden çıkardığı silahla elindeki tütünü yakar ve bir anda (silahlı bir adam imgesiyle ilişkilendirilerek görselleştirilen) filmin başlık kartına geçiş yapılır ve grafik dili baskın tasarlanmış jenerik başlamış olur (Resim 22).



**Resim 22:** Rocknrolla (2008)

Yönetmen: Guy Ritchie – Jenerik Tasarımı: Prologue Films

Kaynak: <http://prologue.com/projects/rocknrolla>

Uyuşturucu, seks, karanlık Londra sokakları, Rus mafyaları gibi temaların işlendiği filmde, jenerikler müziğin de yadsınamaz etkisiyle daha ilk görüntüde istenilen bela duygusunu hissettirir. Jeneriğin tüm dokusu sarı parşömen üzerine

siyah tire lekelerle oluşturulmuş, karamsar tondadır. Oyuncu bilgileri, aynı asiliği destekler nitelikte şablon yazı karakteriyle, filmdeki karakter görselleri eşliğinde sunulmaktadır. Bu şekilde izleyici, tipik özellikleriyle tanıdığı karakterlere, film boyunca, ilk edindiği izlenimle yaklaşacaktır.

Seyirciyi filmin atmosferine daha ilk sahnede dahil eden Prologue tasarımı jenerikler, Guy Ritchie yönetmenliğindeki filmin dili ile birebir örtüşen doğru tonu yakalayabilmesiyle, filmin baştan sona aynı tondan izleyiciyle konuşabilmesine destek olmuştur.

### **1.4.3. Filmin sonuna konumlandırılan ana jenerikler**

Özellikle 2000’li yıllarda kullanımı yoğunlaşan bu yerleşim planında film, yapım şirketi logolarıyla başlar, arkasından filmin başlık kartı gösterilir ve oyuncu bilgileri sunulmadan ilk sahneye geçiş yapılır. Oyuncu ve yapım ekibinin bilgi kartları da filmin son sahnesinin ardından gösterilir. Bu tip jenerikler için kapanış jeneriğinden farklı olarak “son jenerik” isimlendirmesi kullanılmaktadır (ing.: main-on-end title).

Bir açılış jeneriğinin yokluğunda son jenerikler, kapanış jeneriklerinin genel şartlarından farklı olarak, tasarlanmış ve özel olarak kurgulanmış bir anlatı içerebilir. Film bitiminden sonra gösterilen ilk jenerik kartı yönetmen bilgisini içerir, sonrasında ise önem sırasına göre tüm oyuncular ve set ekibi sıralanır. Genellikle standart kapanış jeneriklerinde ekip bilgileri sabit arka planda aşağıdan yukarı kayan düz metinler halinde kullanılırken, ana jeneriğin sonda olduğu bu kullanımda, tasarlanmış görüntüler tamamen birbirinden bağımsız tek bilgilik kartlar halinde olabilmektedir (Braha&Bryne, 2011).

Son jenerikler şu ana kadar anlatılmış yerleşimleriyle başlangıç jeneriklerinden tamamen farklı işleve sahiptirler. Amaç filmi önceden sunup, memnuniyet içindeki izleyici için takdir edilecek performansları sonda sıralamaktır. Aslında bu anlayış tiyatro ritüeline de benzetilebilir. Böyle bir durumda tasarımcının üstlendiği oldukça zorlu bir görevdir; jenerikler öylesine etkileyici ve ikna edici bir söyleyişe sahip olmalıdır ki izleyici filmin sonu da olsa koltuğundan ayrılmayıp jenerikleri ve dolayısıyla yapım ekibinin tümünü, sabırsızlıktan öte memnuniyet ve sakinlikle

izlemeli ve sonunda salondan tatmin duygusuyla ayrılmalıdır (Cone, t.y.; Braha&Bryne, 2011, s.9)

Diğer yönden bu yaklaşım riskli bir yöntemdir, zira filme tam olarak hazırlanmayan izleyicinin, aniden perdede hareketlenen olaylar karşısında duyduğu tedirginlik ve konsantrasyon eksikliği, filmin geneline de konforsuz bir ruh hali ile yansiyabilir. Ancak çok tanınmış oyuncular ve tanıtım kampanyasının çok iyi yürütüldüğü projelerde tercih edilmesi gereken bu yöntemle, genellikle aksiyon-macera filmlerinde ve zaman zaman da bilim kurgu türünde karşılaşılmaktadır.

### ***Örnek Uygulama İncelemesi:***

2009 yapımı *Sherlock Holmes* filmi, plastik değer açısından en iyi tasarlanmış güncel örneklerden biridir. Guy Ritche yönetmenliğindeki filmin başlangıcındaki stüdyo logoları, başlık kartı ve son jenerikleri, Danny Yount sanat yönetmenliğinde Prologue Films tarafından tasarlanmıştır (www. prologue.com).

Film, ilk görüntü olarak kameranın, Londra'nın Arnavut taşı sokaklarında, modellenmiş yapım şirketi logoları üzerinden hız yapan bir at arabasına odaklanmasıyla başlar. Sokak karanlıktır; hız yapan atların silüetleri, koşuşan insanlar ve gerilimi yüksek müzik, izleyiciyi akan aksiyonun içine çeker. Ardından görüş alanında başrol oyuncusu Robert Downey Jr. belirir; karşısındaki adamı etkisiz hale getirmek için gerçekleştireceği hamleleri planlıyordur. Sonraki gerilimi yüksek dövüş sahnelerinin ardından dedektif Sherlock Holmes ve Dr. Watson kötücül bir ayine engel olmayı başarırlar. Polisin de sahneye girmesi ve gazetecinin patlattığı flaşla entegre olan başlık kartı tasarımı, bu yoğun aksiyon yüklü başlangıç bölümünü sonlandırmaktadır.





**Resim 23:** Sherlock Holmes (2009)

Yönetmen: Guy Ritchie – Jenerik Tasarımı: Prologue Films

Kaynak: <http://prologue.com/projects/sherlock-holmes>

6dk. 40sn. ile oldukça uzun sayılabilecek yoğun tempolu bu giriş sahnesinin ardından, akışa dahil olan başlık kartı tasarımı, filme dair görsel bir imgelem oluşturma işlevi üstlenen, izleyici tarafından net olarak algılanan ilk unsurdur. Açılış jeneriği yoksunluğunda karşılaşılabilecek, izleyicide konsantrasyon eksikliği gibi, bahsi geçen işlevsel sorunlar bu örnekte görülebilmektedir. Filmin yoğun aksiyonlu girişi, filme henüz hazırlanmamış izleyicide panik hissi yaratarak ilk 10 ila 15 dakika boyunca akışı takip etme çabalarına neden olmaktadır. İzleyici, rahatlık duygusuyla filmin öyküsüne dahil olmak bir tarafa, tedirginlik içinde olanları algılamaya çabalamaktadır. Belki daha sonralarda karşılaşılsa memnuniyet yaratacak görsel efektli aksiyon sahnelerinin bir kısmı, izleyici için konforsuz anlardan ibaret kalır.

Projeye başlandığında, tasarımcı firma ile görüşmelerde, Sherlock Holmes efsanesinin kısaca kavranmasına yardımcı olacak gazete manşetleri konseptiyle tasarlanması planlanan açılış jenerikleri, çekimler devam ettikçe yerini çarpıcı bir aksiyon ardından kısa bir başlık kartı gösterimi kararına bırakmıştır ki; kimi eleştirmenler tarafından bu karar yanlış bir strateji olarak değerlendirilmektedir (The Art of Title, 2009).

Filmin son jenerikleri için ise iki konsept yaratılmıştır. Birincisi dedektifin not aldığı kağıtlar dolayısıyla parşömen ve el yazısı konseptiyle oluşturulan bilgi kartlarıdır (Resim 24). Diğer çalışma ise, gazete manşetleri, kupürler ve dedektifin not defterinden görsellerle oluşturulmuş bir hareketli grafik çalışmasıdır (Resim 25).



**Resim 24:** Sherlock Holmes filmi son jenerik konsept çalışması -1

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/sherlock-holmes/>



**Resim 25:** Sherlock Holmes filmi son jenerik konsept çalışması -2

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/sherlock-holmes/>

Sir Arthur Conan Doyle tarafından yaratılan Sherlock Holmes karakterinin maceralarının, dönemin gazetelerinde dizi halinde yayınlanması, tasarım için geliştirilen konseptlerde yapım şirketinin özellikle üzerinde durduğu öyküsel unsurdur. Sonuç olarak birinci çalışmada karar kılınmış ve son jenerikler filmde karelerin kara kalem etkili resimlemelere dönüşmeleri, metinlerinse dolmakalem

etkili el yazısı karakteri ile belirmeleri doğrultusunda oluşturulmuştur (The Art of Title, 2009).

Filmin video olarak son karesinin görünmesinin ardından, görüntü üzerinde karakalem çizim etkileri ve mürekkep lekeleri belirir, film müziğinin de beraberinde duyulmasıyla son jeneriğe entegrasyon gerçekleştirilmektedir. 2 dakika 9 saniyelik jeneriğin sunulan ilk kartı, film yönetmeni Guy Ritchie'nin bilgisini içermektedir; bilgi sunumunda özel bir gösterge kullanılmamıştır. Sonrasında sıralanan senaryo ve yapımcı bilgilerinin ardından, "Sherlock Holmes ve Dr. Watson, Sir Arthur Conan Doyle tarafından yaratılmış, hikaye ve romanlarında işlenen karakterlerdir" ifadesi için tasarlanmış kart gösterilir.



**Resim 26:** Sherlock Holmes filmi oyuncu kartları

Kaynak: <http://prologue.com/projects/sherlock-holmes>

Oyuncu bilgileri ise, karakter tanıtımı prensibi ile filmde karakterlerinin en güçlü ifade edildiği görüntüler eşliğinde sunulmuştur. Filmde kullanılan bu çarpıcı sahnelerin illüstre halde tekrar sunumları, izleyici açısından tekrar bir gözden geçirme, filmde edinilen izlenimin –hatta olası memnuniyetin– hafızada pekiştirilmesi halidir. Tasarlanan oyuncu kartlarının, lekeler ve renklerle, canlandırdıkları karakterlere dair çeşitli göstergeler içerdiği savunulmaktadır. Örneğin Rachel McAdams'ın bilgi kartı, filmde kendisinin kaçamak şekilde belirip

kaybolduğu sahne görüntüsünde, kırmızı leke ile görselleştirilmiştir; görsel ifade karakterin cazibesine, renk ise hırsla ve kararlılığa işaret etmektedir (Resim 26).

Tüm kartlarda olmasa da kimilerinde ikonik göstergeler kullanıldığı belirgindir; “görüntü yönetmeni”, “kostüm tasarımı”, “görsel efekt sorumlusu” bilgi kartları bu kullanıma örnek gösterilebilir (Resim 27). Görsel iletişim eğitimi almış ve deneyimleriyle bu konuda uzmanlaşmış tasarımcılar tarafından tasarlanan bu tür jeneriklerin, özellikle sahip oldukları bilinçli gösterge kurgusuyla, film üzerinden izleyici algısını besleyici unsurlar olduğu açıktır.



**Resim 27:** Sherlock Holmes filmi bilgi kartları

Kaynak: <http://prologue.com/projects/sherlock-holmes>

Öyküye hazırlanmadan filme giriş yapan izleyici açısından, film karelerinin tekrarı şeklindeki anlatımla bir son jenerik hazırlanmasının, yerinde bir tercih olduğu söylenilebilir; böylece jenerikler, filmin aksiyonu yüksek hareketli temposunun ardından bir “es” oluşturup, izleyiciye –tansiyonu normal değerlere düşerken– izlemiş olduğu filmi tekrar gözden geçirebilmesi adına bir rahatlama alanı sağlamaktadır (The Art of Title, 2009).

Benzer bir yerleşim planı *Prestige* (Christopher Nolan, 2002) filmi için de kullanılmıştır. Bu örnekte de görülebilmektedir ki; kimi filmler için başlangıç jeneriğinin yokluğu kurgusal olarak filme yoğun katkılar sağlar. *Prestige* filmi bir illüzyon, dolayısıyla dikkat/sizlik ve şüphe filmidir. Jenerik tasarımı için ise filmin başında boş arkaplan prensibiyle tasarlanan bir başlık kartı düşünülmüş, ardından “prestij” teriminin anlamını açıklayan repliğe geçiş yapılmıştır. Bu bölüme kadar net bir yargı sahibi olamayan izleyici, kasıtlı şekilde “hazırlıksız yakalanma” noktasına çekilmiş ve burada sabitlenmiştir. İzleyicinin bu şekilde konumlanması, film kurgusunun geneline hakim olacak şüphe ve belirsizlik duygusuna hizmet edecektir.

## İKİNCİ BÖLÜM

### GRAFİK TASARIMCI VE

### GÖRSEL İLETİŞİMCİ OLARAK SAUL BASS

#### 2.1. TASARIMCI SAUL BASS

Saul Bass(1920-1996), II. Dünya Savaşı sonrası grafik tasarımda Amerikan modernizminin en belirgin figürlerinden biridir. AT&T, Minolta, United Airlines, Exxon Mobil, Warner Communications gibi pek çok şirketin kurumsal logo ve kimlik çalışmalarını etkili görsellerle yaratmanın yanında, Bass'ın en belirgin özelliği, Amerikan sinemasına sağladığı katkı paralelinde film jeneriklerine mevcut işlevinden öte yepyeni bir iletişim platformu hali kazandırmasıdır (Timmer, 1999, s.17).

AIGA tarafından 1981 yılı “Hale of Fame” ödülüne layık görülen ve tasarımcı kimliği üzerine pek çok kaynakta pek çok övgü ile karşılaşılabilecek Bass, grafik elemanları amacı doğrultusunda etkili kullanan bir grafik tasarımcı olmanın ötesinde, farklı platformlarda okuyucunun algılarını başarılı şekilde yönlendirebilmesiyle, Andreas Arnold Timmer’a göre tam bir “görsel iletişimci”dir. Timmers Bass’ın iletişim anlayışını şu şekilde ifade eder:

*“Kendi deyimiyle ‘grafik tasarımcıdan öte bir görsel iletişimci’ olarak Bass’ın çabası izleyicisini hem entelektüel hem de duygusal boyutta kıskırtarak, anlamlandırmaya katkısı derecesinde ürününe bağlanmasını sağlamaktır; bunu ise tasarımlarında soyutlama ve metafor kullanımıyla gerçekleştirir.”(1999, s.30).*

Başka bir biyografik kaynakta ise Bass’ın görsel iletişim becerisine şu sözlerle yer verilmektedir:

*“Bass sunum ve iletişim alanında uzmandı. Bir kedinin yürüyüşü gibi(Walk on the Wild Side,1962) hayatımızın mütevazi anlarını alıp, beklenmedik şekilde bir sanat formuna dönüştürebilecek bir yeteneği vardı. İşlerindeki güçlü ifadesel üslup, görsel, tipografi ve hareketi birbiri içinde kusursuz birleştirme becerisi ve film anlatısının en can alıcı noktasını soyutlayıp net bir iletişim imgesine çevirme kabiliyetinin birlikteliğinden doğardı.”* (<http://www.answers.com/topic/saul-bass>).

Philip Meggs’in editörlüğünü yaptığı *Six Chapters in Design: Bass, Chermayeff, Glaser,Rand, Tanaka, Tomaszewski* başlıklı kitabta, tasarımcı Louis Dorfsman’ın şu ifadesine yer verilmiştir:



*“Disiplinli bir yaratıcılık – bir konunun, hikayenin ya da her hangi bir tasarım problemi üzerine, bilindik bir duygunun bilinmedik iç görüleriyle yoğun ve derin keşif süreci... Bass elli yıllık kariyeri boyunca yeteneklerini ve sihrini grafik tasarımın pek çok alanında ürettiği işleriyle pekiştirmiş, yine de işleri bu gün bile yeni ve kışkırtıcı, ve her zaman ana ait bir tasarımcıdır. İşleri her zaman ayrıcalıklıdır çünkü her an insanlara dokunur ve fikirleri ve ifade tarzı duyarlı ve entelekt boyutta davetkardır.” (1997, s.14)*

Bass’ın, Brooklyn Collage’de eğitim aldığı Gyorgy Kepes’ten edindiği kavramsal problem çözme yaklaşımının, modernist (Bauhaus) estetiği ile birleşerek, kişisel sosyo-kültürel birikim süzgecinden geçip tüm işlerine yansıdığı belirtilmektedir. Tezin bu bölümünde kendisinin tasarım anlayışını oluşturan ve şekillenmesine etki eden faktörler incelenecek, gerçekleştirdiği jenerik tasarım projelerinden başlıcaları, metafor kullanımı ve seçilen gösterge nitelikli öğeler çerçevesinde analiz edilecektir.

### **2.1.1. Biyografi**

Saul Bass 8 Mayıs 1920’de, sonraki dönemde bir kültür başkenti haline gelecek New York’ta, maddi olanakları kısıtlı göçmen bir ailenin ikinci çocuğu olarak doğmuştur. Yaratıcı kariyerine 1936-1939 yılları arasında Manhattan Art Student League’de burslu aldığı derslerle başlamıştır. Eğitimci ve aynı zamanda reklam sanatçısı(Commercial Artist) olan Howard Trafton’dan modern anlayışta atölye dersleri alırken, paralel dönemlerde öğretmeninin sağladığı bağlantılarla reklam ajanslarında serbest reklam tasarımcısı olarak çalıştığı belirtilmektedir. Lise sonrasında, reklam sektöründen reklam filmi montaj stüdyolarına geçişi sağlanır; yazı sanatçısı olarak Warner Brothers’ın New York stüdyosunda ve sonrasında, mizanpaj tasarımcısı(layout designer) olarak Twentieth Century Fox stüdyolarında çalıştığı bilinmektedir (Timmer, 1999, s.19).

1939’a kadar serbest tasarımcı olarak sürdürdüğü bu temponun ardından atölye derslerinin sonlanmasıyla Bass, Warner Brothers stüdyosu için zaman zaman çalışan, bunun yanı sıra Brodway şovlarına da afişler ve ilanlar tasarlayan Blaine Thomson ajansında sanat yönetmeni olarak çalışmaya başlar(Timmer, 1999, s.19). 1946’da Hollywood’a yerleşip aldığı projelerde film afişlerini alışılmışın dışında farklı bir grafik üslupla tasarlaması ve bu şekilde Preminger gibi farklılık arayan açık görüşlü

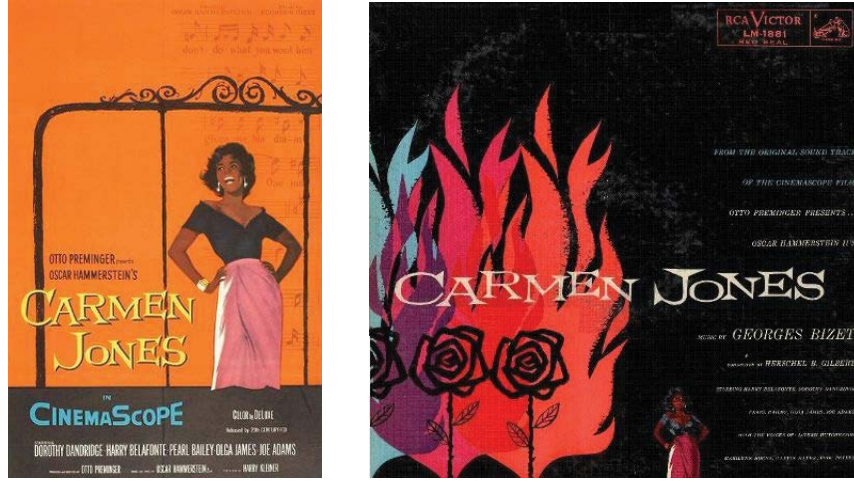
yönetmenlerin dikkatini çekebilmesi, belki de bu dönemde edindiği sahne afişi tasarım disiplinine bağlanmalıdır.

1944 yılında Bass, Avrupalı modernist Gyorgy Kepes'in *Görmenin Dili*(İng: Language of Vision) kitabını keşfeder ve aktarılan prensiplerden çok etkilenir. Kepes'in Brooklyn Collage'da eğitim verdiğini öğrenir ve gündüz çalışıp gece derslere devam etmek üzere derslere kaydolar. Brooklyn Collage o dönemin en önde gelen sanat ve tasarım okuludur; Amerikan modernizminin bir diğer önemli ismi Paul Rand –ki Saul Bass kendisinin tasarım çizgisinden ve düşüncelerinden etkilendiğini açıklıkla belirtmiştir– Bass'ın birkaç dönem üstü olarak paralel dönemlerde BC'dan dersler almıştır. Saul Bass'ın tasarım anlayışının şekillenmesinde en büyük etkinin 1944-1946 yılları arası tasarım dersleri aldığı Gyorgy Kepes'e ait olduğu belirtilmektedir (Bass & Kirkham, 2011, s.9). Trafton'dan klasik resim estetiğini, Kepes'ten ise renk, doku, biçim, ölçü ve espas gibi öğelerle kurulabilecek dinamik ikonografi yaklaşımını edinen Bass, gelişim sürecini kendi sözleriyle şu şekilde ifade etmiştir: “Trafton bana kapıyı gösterdi, ben çabaladım ama açamadım, sonra Kepes ‘sola çevir’ dedi ve kapı önümde açıldı” (Akt: Timmer, 1999, s.20).

Bass'ın Blaine Thomson ajansındaki sanat yönetmenliğinin ardından, 1945 yılında o dönemin beşinci büyük reklam ajansı olan Bunchanan & Co.'da iki yıllık kontratla çalışmaya başladığı belirtilmektedir; ajans Paramount Pictures için yapılan çalışmalarda Bass'i görevlendirmiştir (Bass & Kirkham, 2011, s.16; Timmer, 1999, s.19;).

Tasarımcının Hollywood serüveni ise, 1946 yılında Bunchan & Co.'nun Los Angeles'ta açılacak şubesinde çalışmak üzere California'ya taşınmasıyla başlar; 1946-1954 yılları arası sinema filmleri için afiş ve reklam materyalleri tasarlayan Bass'ın, kariyerinde etkin şekilde öne çıktığı dal olan jenerik tasarımcısı kimliği ilk olarak 1954 yılında Otto Preminger'in Carmen Jones projesinde ortaya çıkmıştır. Carmen Jones Filmi için Bass'ın tasarladığı afiş, Hollywood'un oyuncunun prestijinden yararlanan klasik afiş üslubundan çok farklı olarak, illüstratif bir ifadesel baskınlıkla öne çıkmaktadır (Resim 28). Ayrıca filmin diğer tanıtım materyalleri için Bass tarafından tasarlanıp kullanılması uygun görünen ateşler içinde gül figürü, fovist ifadeciliğin kışkırtıcı yapısıyla “tam da hikayenin odağındaki

Carmen figürünü anlatabilecek en güçlü ikon olarak” Preminger’in dikaktini çekmiş, jenerikler için bu figürün hareketlendirilmesi talebedilmiştir(King, 2004). Bass’ın yarattığı ikonografide gül aşkın sembolü, ateş ise tutkunun sembolü olarak kurgulanmıştır. Gül figürünü siyah ve kırmızı olarak resimleyerek Bass, tasarım anlayışının karakteristiklerinden biri olan çelişkiyi çalışmasına eklemiştir (Kirkham, 2011). Bu film Bass ve Preminger’in 13 filmlik proje ortaklığının ilk ürünüdür.



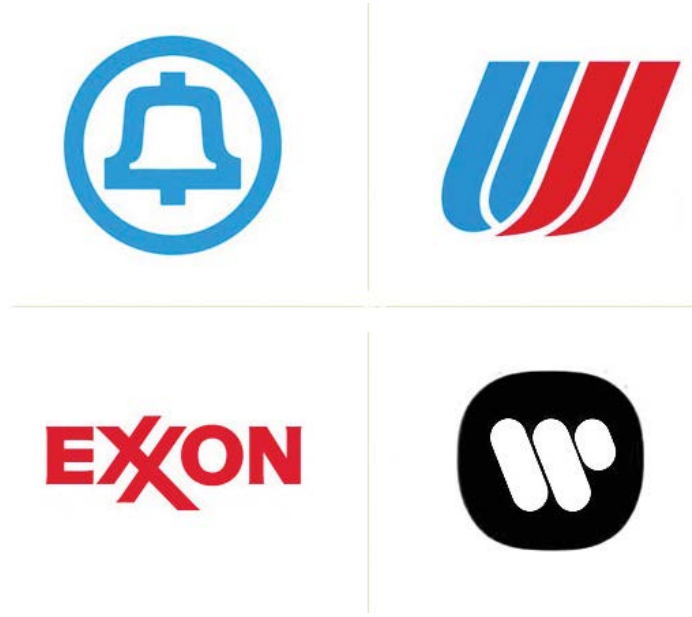
**Resim 28:** Carmen Jones (1954) afiş ve plak kapağı – Tasarım: Saul Bass

Kaynak: <http://motiondesign.wordpress.com/2007/03/22/saul-bass-carmen-jones/>

Sonraki çalışmalarının gölgesinde kalacak olsalar da, Carmen Jones başarısının ardından Bass, aynı yıl içinde kendi ajansı bünyesinde iki proje daha üretmiştir; *The Big Knife* (Robert Aldrich, 1955) ve *The Seven Year Itch* (Billy Wilder, 1955). Bass’ın Preminger ile gerçekleştirdiği çalışmalar arasında, yine erken dönem işlerinden biri olan *The Man With the Golden Arm* (1955), tasarımcının kariyerindeki patlamaya işaret edilen en önemli tasarımıdır. Daha önce de aktarıldığı gibi, uyuşturucu bağımlılığı ve mücadeleyi en dolaysız anlatabilecek bu güçlü figür, Bass’ın modernist ve pragmatik ikonografi eğitiminin en sağlıklı meyvelerindendir (King, 2004).

Bass 1952 yılından itibaren Saul Bass & Associates isimli kendi ajansının bünyesinde işler üretmiştir. Film sektörüne olduğu kadar, kurumsal iletişim boyutunda da şirketlere tanıtım hizmetleri sunan ajansın bünyesinde (zaman içinde altmış kişilik bir ekip oluşmuşsa da) kendisiden başka dört değişmez isimin iş üretmiş olduğu görülmektedir; Sanat Yönetmenleri Elaine Bass, Art Goodman

(jeneriklerinde ve film afişlerinde kullandığı özgün tipografilerin tasarımcısıdır), yapım sorumlusu Nancy Von Lauderback ve tasarımcı George Arakaki. 1978 yılında Bass ajans için pazarlama uzmanı Herb Yager ile ortaklık kurmuş ve bu ortaklıkla birlikte ajansın ismi 1980 yılında “Bass/Yager & Associates” olarak değiştirilmiştir. Bass tarafından tasarlanan AT&T, Minolta, United Airlines ve Exxon gibi prestiji yüksek, büyük firmaların kurumsal kimlik çalışmaları 1980 sonrası kurulan bağlantılarla gerçekleşen üretimler arasındadır (Timmer, 1999, s.40).



**Resim 29:** Saul Bass tarafından tasarlanan logo çalışmaları

Kaynak: Kirkham & Bass, 2011

Bass'ın, sonraki tasarımları *Bojour Tristesse*(Otto Preminger, 1958), *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958), *Anotomy of a Murder*(Otto Preminger, 1958), *Exodus* (Otto Preminger, 1960), *Spartacus*(Stanley Kubrick, 1960) ve *Advise and Contets* (Otto Preminger, 1962) filmlerinde de benzer bir ikonografi ve sembolizmle konuya yaklaştığı görülmektedir. Saul Bass'ın Alfred Hitchcock için tasarladığı *North by Northwest*(1959) ve *Psycho*(1960) film jenerikleri ise kavramsal altyapıları benzer bir yoğunluk gösterse de, farklı bir üslupla, uluslararası stil prensipleri doğrultusunda müziğin senkronlarını görselleştirme adına soyutlanmış denemeler yaptığı çalışmalardır.

Saul Bass, özellikle jenerik tasarım alanında, geniş bir zaman diliminde Amerikan film sektörü için yoğun şekilde üretim sağlamıştır. Ancak 1965'ten sonra, Hollywood filmleri için jenerikler üretmektense kendi sinema deneyimi yaşamaya

yöneldiği gözlemlenebilir. 1966 yılında, hız tutkusunu merkez alarak ritmik görüntü tekrarlarıyla tasarladığı *Grand Prix*(Yön: John Frankenheimer) film jeneriklerinin ardından verdiği 20 yıllık arada, sektör için ürettiği tek film jeneriği 1978 yılında çekilen *That's Entertainment, Part II*' dir. 1962 – 1983 yılları arasında yapımcısının da kendisi olduğu yedi adet kısa film üretmiştir. 1968'de çektiği kısa animasyon film *Why Man Creates* ile Oscar ödülüne laik görülmüştür. Bu süreçte endüstri grafikleri ve kısa filmlere yoğunlaşan tasarımcının, 1978 yılında tamamladığı *Phase IV* adlı gerçek görüntü bir uzun metraj filmi de bulunmaktadır (Kemp, t.y.).

1996 yılında hayatını kaybeden Saul Bass, neredeyse ömrünün sonuna kadar tasarım ve üretimle iç içe hayatını sürdürmüştür. Preminger, ve Hichcock ile gerçekleştirdiği üretim ortaklığının bir benzerini, kariyerinin son bölümünde Amerikan sinemasının önemli yönetmenlerinden Martin Scorsese ile kurmuştur. 1990 – 1995 yılları arasında yönetmenin *Goodfellas*(Tr: Sıkı Dostlar, 1990), *Cape Fear*(Tr: Korku Burnu, 1991), *Age of Innocence* (Tr: Masumiyet Çağı, 1993) ve *Casino*(1995) filmlerinin jenerik tasarımcısıdır (Evans, 1996). Tüm bu panorama bize göstermektedir ki; tasarımcının çizgisi ne olursa olsun, film bir yönetmen ürünüdür ve tasarımcı müşterisi olan yönetmenin filmini beslemek adına, üretimde çizgisini her anlatımın özgün diline göre şekillendirir. Preminger filmlerinde bu çizgi naif ve biçimsel sembolizm iken, Hitchcock'un filmleri için gerçekleştirdiği jenerikler kavramsal soyutlamayı temel alan geometrik biçimlerden oluşmuştur. Scorsese'in filmlerinde ise anlatımın, kavramsal kaygılardan öte dekoratif sonuçlara ulaşmak adına, lekesele etkilerin sorgulanarak oluşturulduğu gözlemlenmektedir. Yalnızca 1993 yapımı Masumiyet Çağı film jeneriklerinde, Bass'in Preminger için tasarladığı film jeneriklerindeki benzer bir sembolizmden söz edilebilir.

Yaklaşık elli yıllık kariyeri boyunca Saul Bass, altmış film projesi, düzinelerce kurumsal kimlik tasarımı ve pek çok grafik tasarım ürününe imza atmış, yaratıcı işleri üzerine sayısız kitap ve makale yazılmış, beş kitaba ise kendisi yazar olmuştur. 1957 yılında "U.S. Art Director of The Year" ödülüne laik görülmüş, 1977 yılında Art Directors Club of New York ve 1981 yılında AIGA tarafından *Hall of Fame* seçilmiştir.

## 2.1.2. Tasarım Anlayışının Karakteristik Özellikleri

Amerikan modern grafik tasarımının en önemli çizgilerinden biri olan Saul Bass'ın, plastik ve kavramsal estetik anlayışını şekillendiren en önemli etkenin Gyorgy Kepes'ten aldığı dersler olduğu, incelemenin önceki bölümlerinde aktarılmıştır. Andreas Timmer'in incelemesinde Kepes'in Bass'e kazandırdığı en önemli tasarım alışkanlığının, evrensel geçerliliği ile varolan bir biçimi ya da kavramı, kişisel soyut/minimalist ifade yetisiyle yorumlayarak sistemli bir problem çözme yaklaşımı geliştirmek olduğu belirtilmektedir (1999, s.25).

Film eleştirmeni Philip Kemp Bass'ın tasarım üslubu ve kurduğu iletişimin evrenselliğine şu şekilde değinmektedir:

*“Evrensel olarak hiç bir şeyin insan yüzü ve vücudunun sivilize çizimlerinden daha fark edilebilir ve dikkat çekici olamayacağını bilen Saul Bass, erken dönem işlerini bu düzlem üzerine yoğunlaşarak çıkarmıştır. Kartondan yırtılarak çıkarılmış bir kız çocuğu figürü, çocuksu masumiyetin karşısında bir bıçağın öldürücü keskinliğine işaret ederek, bir çocuk istismarı hikayesi olan Bunny Lake is Missing filmini imleyecek güçlü bir göstergedir. Alevlerin içinden bir tüfeğe uzaman kenetlenmiş ellerin oluşturduğu primitif form, Exodus ‘un öyküsünü özetler: kızgınlık, bunalım, başkaldırı, intikam tüm bu duygular yaratılan bu bütüncül ifadededir. Such Good Friends filminin başlık kartı Matisse'den ödünç alınmış kadın bacaklarıyla şekillenir. Bonjour Tristesse filminin jenerikleri ise Picasso vari bir formalizmle ifade edilmiş yüz figürü ve bir büyük gözyaşı damlası ile konseptlendirilmiştir. Bahsedilen iletişim bilinciyle Bass'ın, pek çok işinde insana dair bir öğeyi referans aldığı açıktır.”*

<http://www.filmreference.com/Writers-and-Production-Artists-Ba-Bo/Bass-Saul.html>

Saul Bass, asıl tasarım yönteminin temelde mesajın özünü bularak soyutlamak ve böylece bilinen bir şeyi bilinmez hale getirmek olduğunu,“hedefim genellikle bir ‘bilinen’i, hatta belki klişe olarak düşünülen bir göstergelyi alıp, tamamen yepyeni ve taze bir deneyim haline dönüştürebilmek, yani ‘sıradan’ı ‘sıra dışı’ bir olaya çevirmek...” sözleriyle dile getirmiştir (akt: Timmer, 1999, s.28). Jennifer Bass ve Pat Kirkham, *Saul Bass: A Life in Film & Design* isimli kitaplarında Bass'ın “sembolize eder ve özetler” nitelikteki tasarım anlayışına şu şekilde yer vermişlerdir:

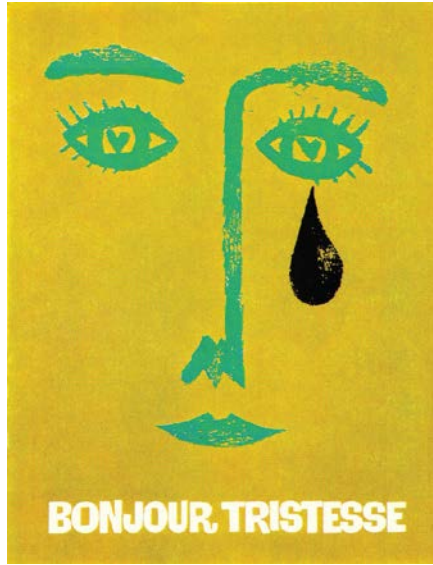
*“Tüm işlerinde Saul'un aradığı tek şey basit bir fikirdi. Ama Saul'un film üzerine yaptığı işleri sadece ‘basitlikten’ çok öteydi. Tasarımları kompleks fikirlerin radikal sade formlara dönüşmüş halleridir; onun yarattığı formlar izleyiciye film kurgusu üzerine bir dizi ipucu sunan, daha derin anlamlara ulaşmaları için yorumsal anahtarlar veren yaratımlardır.” (2011, s.107)*

Andreas Timmer ise tüm bu eylemin temelde iki prensibe indirgenebileceğini incelemesinde şu şekilde belirtmektedir:

*“1. Dönüştürme (Soyutlama), Sadelik, Açıklık, Özlük: Bass’e göre soyutlama, bir imajı ilginç hale getirir. Görsel mümkün olduğu kadar sadeleştirilmelidir. Soyutlamada en üst seviyeye gelindiğinde, bu sefer de tasarıma provakatif(kışkırtıcı) bir eleman eklenir; muallak ve metafor.*

*2. Muallak ve Metafor: Doğru şekilde kullanılan muallak(çok anlamlılık) ve metafor ile bir grafik ifade daha derinleşir. Bu elemanlar sayesinde izleyici mesaja dahil olur ve kendini daha katılımlı hisseder.”(1999, s.28)*

Bass’in profesyonel tasarımcı olarak ürettiği işlerin hemen hepsinde, böyle bir yaklaşım net şekilde algılanabilmektedir. Üretim bir film jeneriği ise, filmin öz sorunsalı bulunur, evrensel uzlaşım sağlanmış bir gösterge ile benzeştirilerek, soyut bir form, sade, açık, net bir grafik sembol yakalanır, akılcı bir ayrıntı eklenerek özgünleştirilir.



**Resim 30:** Bonjour Tristesse (1958) film afişi

Kaynak: Kirkham & Bass, 2011, s.128

Bir genç kızın psikolojik buhranlarının anlatı olduğu *Bonjour Tristesse* filminde kastedilen sembol çiçek formundan dönüşen bir gözyaşıdır; *Walk on the Wild Side* filminde iyi ve kötünün simgesi beyaz ve kara kedidir; *The Man With the Golden Arm* filminde uyuşturucu bağımlılığının sembolü sıra dışı şekilde kesilmiş bir kol ifadesi iken, *Psycho* filminde karakterin iç çekişmeleri olabilecek en soyut forma,

çizgiye, siyah ve beyaz şeritlere indirgenerek görselleştirilmiştir. Tüm bu soyutlamalar barındırdıkları ince bir farklılıkla izleyiciyi “Neden? Ne için? Nasıl?” gibi soruların cevaplarını düşünmeye iter, böylece anlatımın bir parçası haline gelmelerine sebep olur. Örneğin izleyicinin *Bonjour Tristesse* için yaratılan göz ve gözyaşı figürünün içindeki kalp formunu yorumlaması gerekir, *Psycho* jeneriklerinde kullanılan optik ilizyonun dekoratif kullanımından öte göstergesel niteliğini fark etmesi gerekir.

Bass’ın logo tasarımlarında da aynı prensipten vazgeçmediği görülebilmektedir; Exxon bir petrol firmasıdır ve logo uluslararası anlamda “araba” kavramıyla en uyumlu figürlerden biri olan yol formuna çıkış yapmıştır; Warner Comunication’ın “W” formundan üretilen logotayı, “iletişim” kavramının doğrudan soyutlamasıdır; United Airlines firması için tasarlanan logotayp “U” harfinin kanat formuna soyutlanmış halidir ve kanadın üst ve alt yüzeyini temsil etmek üzere seçilen renkler gökyüzüne ve karaya işaret etmektedir (Resim 29). Saul Bass’ın tasarladığı her işte, üzerinde durulan kavram soyut ya da somut olsun, renk seçiminden kullanılan çizginin kalınlığına ya da dokusuna kadar her öge, toplumsal uzlaşım ile desteklenen somut bir katmana çekilerek görselleştirilmiştir.



**Resim 31:** Saul Bass tarafından tasarlanan logo çalışmaları  
The Girl Scouts (1978) – Dixie Cup (1969) – Kleenex (198x)

Kaynak: Kirkham & Bass, 2011

Tekrar eden benzer öğelerle yarattığı ritim kurgusu Saul Bass’ın üretimlerinde plastik olarak ilk göze çarpan unsurdur. Saul Bass, grafik tasarıma duyduğu tutkuyu “Ben görselleri severim, ama hareket ederlerse onları daha çok severim” sözleriyle ifade eder. Jenerik tasarımlarının dışında ürettiği tüm endüstriyel grafiklerde, kurguladığı kompozisyonların barındırdığı kendine has ritim duygusu, stabil imaja



hareket katma çabasıyla açıklanabilir, bu yöntemle üretimlerinde bütünlük hissi yaratmaya çalıştığı düşünülebilir. Örneğin Amerikan izcilik topluluklarından biri olan *The Girl Scouts* için yaptığı amblem tasarımı kendi içinde barındırdığı asimetrik tekrarlarla bir ritim duygusuna sahiptir. Boyunlarının uzunluğundan anlaşılacağı gibi genç kız silüetlerinin dayanışmayı çağrıştırır şekilde ardı ardına dizilmeleriyle oluşan yonca formu, Bass'ın bu hareket için soyutladığı, evrensel uzlaşımı muhtemel bir göstergedir. Bütüncüdür, yeterli düzeyde lekeseldir, ritmiktir, fikri nettir dolayısıyla ifadesel olarak güçlüdür, akılda kalıcılığı yüksektir.

Önceki bölümde bahsedilen United Airlines logotayı üzerindeki paralel değerdeki kırmızı ve mavi barlar, müzikteki 4/4'lük ritimle uyumludur, Warner Comunication logotayı ise 2/4'lük ritme denktir (Resim 29). Saul Bass'ın, tasarımlarında yakaladığı görsel akılda kalıcılığı, işitsel akılda kalıcılığın matematiksel formülleriyle beslemiş olduğu, bu tip bir incelemeden edinilecek çıkarım olabilir.

Caz müzik tutkusu bilinen Saul Bass'ın tasarımlarındaki fovist üslubu belirtmek üzere, eleştirmen Jim Supanick "...eğer Matisse Bronx'ta caz müzik dinleyerek büyümüş olsaydı, işleri muhtemelen Bass'inkilerle aynı olurdu" saptamasında bulunmuştur (akt: Pipes, 1992, s.24).

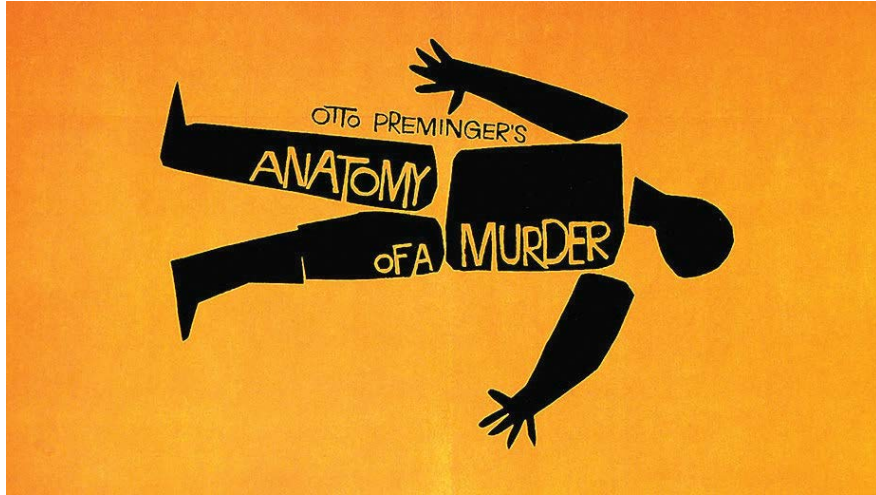


**Resim 32:** Icarus – 1947 – Henry Matisse

Kaynak: <http://www.artchive.com/artchive/M/matisse/icarus.jpg.html>

Modernizmi Bauhaus eğitimcisi Gyorgy Kepes'ten öğrendiği düşünüldüğünde bu saptamanın tutarlı olduğu görülebilmektedir. Kepes'in *Görmenin Dili* isimli kitabının, modernist sanat akımlarının neredeyse tümünün grafik tasarıma yansımalarının bir panoraması niteliğinde olduğu, bunun da Bass'in Matisse, Kandinsky, Malevitch, Mondrian, Picasso, Klee, Rodchenko, Man Ray gibi isimlerin çizgilerini ve felsefelerini analiz edebilme ve özümseme noktasında tasarımcıya önemli katkılar sağladığı çeşitli kaynaklarda belirtilmektedir (Timmer, 1999, s.24; Bass & Kirkham, 2011, s. 9, 34).

Erken dönem üretimleri, özellikle de grafik etkinin yoğun olduğu tasarımları Bass'in, modernizmi yalnızca grafik tasarım ilkeleri boyutunda değil, geniş bir düzlemde görsel ifade felsefesi olarak da özümsemiğini ve uyguladığını göstermektedir. Özellikle sürrealizm, sembolizm, kübizm ve yapısalcı anlayışın Bass tarafından doğru analiz edilerek etkin şekilde kullanıldığı belirtilmektedir. *Anatomy of a Murder*(1959) filminin başlık kartı Matisse'in *Icarus*'undan izler taşıırken, Bass'in yarattığı ceset figürü, Picasso'nun ünlü eseri *Guernica*'da yerde yatan asker figürüyle tesadüfen benzeştirilmemiştir (Resim 32-34) (King, 2004).



**Resim 33:** Anatomy of a Murder filmi başlık kartı

Kaynak: Kirkham & Bass, 2011, s.131



**Resim 34:** Guernica – 1937 – Pablo Picasso

[http://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica\\_%28tablo%29](http://tr.wikipedia.org/wiki/Guernica_%28tablo%29)

Tasarımcının erken dönem afişçiliğinde, özellikle illüstratif anlatım yöntemiyle Arts and Crafts ve Art Nouveau hareketlerinden, tipografi kullanımında ise Bauhaus prensiplerinden izler gözlenebilir. Dönemin filmleri, başrol oyuncusunun ününü bir etiket olarak addettiklerinden, çoğunlukla standart fotomontaj tekniği ile üretilmektedir ancak Bass'ın *Carmen Jones* için tasarladığı illüstratif afiş, diğerleri arasından plastik farklılığı ile sıyrılır (Resim 28). *Carmen Jones* (1954), *Love in the Afternoon* (1957) ve *Walk on the Wild Side* (1963) film afişleri özellikle renk seçimleri, kompozisyon anlayışı, el yapımı font hissi uyandıran tipografi kurgusu ve yüksek baskı tekniği etkili basım kalitesi ile Arts & Crafts ve Art Nouveau afişlerinininkilerle benzer bir duygu iletmektedir.

Bass'ın elli yıllık sürece yayılan jenerik tasarımları incelendiğinde, üslubunun zaman içinde, modernist felsefenin sınırları dahilinde ifadesel değişimler geçirdiği görülebilmektedir. Minimalist ve sembolik iletişim anlayışı tüm işlerinde sabittir ancak, erken dönem işlerinde kullandığı Primitif çizgideki animasyon ve hareketli grafik kurgu tekniği, yerini özellikle 1960 sonrası dönemde gerçek görüntünün sınırlarını keşfe bırakmıştır.

*Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960), *Walk on the Wild Side* (Edward Dmytryk, 1962), *Nine Hours to Rama* (Mark Robson, 1963) filmleri için yapılan çalışmalar, gerçek görüntü üzerine süperimpoze tekniği kullanılarak oluşturulmuş jeneriklerdir. Ancak bu jeneriklerde kullanılan gerçek görüntüler, gösterge niteliğinde bir grafik

öğeden farksızdır; sembolik olarak öyküyü besler, plastik olarak lekesele birer referans halindedirler. *Nort by Northwest* (Alfred Hitchcock, 1959) filmi jeneriklerinde ise gerçek bir görüntünün, mimari bir strüktür parçasının, grafik düzenlemeye temel oluşturduğu görülmektedir. Bir gökdelenin dış cephesinin doku olarak seçilmesinin sebebi yapının küresel paralel ve meridyen sistemine benzerlik göstermesi, dolayısıyla filmin “Kuzey Kuzeybatı” ismiyle uyumluluk sağlamasıdır. Jeneriklerde kullanılan dikey hareketteki kinetik tipografi, aynı konseptte hizmet edecek şekilde tasarlanmıştır. *Advise & Consent* (Otto Preminger, 1962), *The Cardinal* (Otto Preminger, 1963), *In Harm's Way* (Otto Preminger, 1965) gibi denemelerde ise gerçek görüntünün yarattığı optik ifade referans alınıp grafik öğelerin yapısal kaygılar güderek kompozisyona konumlandırıldığı görülmektedir. Özellikle *The Cardinal* filminin jenerikleri Bass’ın sinematik kompozisyon becerisine dikkat çekmektedir.



**Resim 35:** The Cardinal (1968)

Yönetmen: Otto Preminger - Jenerik Tasarımı: Saul Bass

Bass’ın tasarladığı film jenerikleri, hareketli grafik kurgunun dışında gerçek görüntü üzerine süperimpoze tekniğinin kullanıldığı üretimler dahi, jenerik tasarımında bir grafik tasarımcı duyarlılığının yarattığı farkları ortaya koyar niteliktedir. Bu farklılığın temel nedenin grafik tasarımın vazgeçilmezlerinden biri olan “metafor” üretimi ve kullanımında Saul Bass’ın ortaya koyduğu ustalık olduğu

düşünülebilir. Saul Bass, izleyicisinde entelektüel ve duygusal reaksiyonları kontrollü şekilde provoke ederek ortaya çıkarmak istediğini belirtmiştir. Bass'e göre yaratılan metaforlar okunabilir ve çözülebilir olmalıdır; böylece izleyiciyi görünen imajın anlamına aktif katkı sağlaması için davet eder. Kullanılması düşünülen metafor ve muallaklı anlatımın derecesi, işin ya da hedef kitlenin özellikli oluşuna göre değişmektedir (akt: Timmer, 1999, s.29). Tasarımcı, üretilen çelişkili anlatımların(ambiguity) özellikle afiş ve film jeneriği tasarımında daha verimli sonuçlar doğurabildiğini şu şekilde açıklamıştır:

*“Çok anlamlılık ve metafor benim tasarımlarımda merkez aldığım anlatım yöntemleri, eminim pek çok film yapımcısı ve tasarımcının da öyledir. Benim için başarılı şekilde dolaylı kurulan bir anlatım en az estetik değerlerin başarısı kadar önemlidir... Çelişkili anlatımlarla kurgulanan bir ifade her zaman düz anlatımdan daha enteresan, daha dikkat çekici, daha davetkar, daha gizemli ve çok daha etkilidir; içinde sorgulama ve yüksek tansiyonu barındırır, yani hayatı...” (akt: Timmer, 1999, s.30)*

Bass'in sağlam öğretilere dayandırarak geliştirdiği mesaj iletme becerisi, o zamana kadar film yapımcısı ya da yönetmenin yarattığı kurgu inisiyatifinde olan film jeneriklerini, gerektiği gibi planlı bir iletişim platformuna dönüştürmüştür.

### **3.1.3. Film Jenerik Tasarımına Getirdiği Yeni Anlayış**

Saul Bass'in 1955'ten itibaren, sektöre kazandırdığı jenerik tasarım anlayışı, bıçak gibi bir etki yaratmasa da, izleyicilerin beklentilerini yavaş yavaş geliştirerek, grafik tasarım disiplini giderek film anlatısının vazgeçilmez bir parçası haline dönüştürmüştür. Bass'in tasarımları, kendisinden önceki film jeneriklerinden farklı olarak, gerek tipografik kurgu, gerekse gösterge kullanımı açısından her filmin kendine özgü kaygıları çerçevesinde oluşturulmuş planlamalardır. Bu doğrultuda onun jenerikleri, dönemin jenerik üretimlerinde aktif olan meraklı anlatım denemelerinden çok daha bilinçli ve işlevseldirler. Bass izleyicinin algısını ve potansiyelini hesaba katarak, bu unsurların istenilen düzeyde şekillendirilmesini hedeflemektedir.

R. Taylor, 2005 yılında yayımlanan *Title Designed by Bass* başlıklı makalesinde, Saul Bass'in film jenerik tasarımına etkisinin, bugün bile sıra dışı şekilde hissedildiğini aktarmakta; sonrasında gelen pek çok jenerik tasarımcının da

üretimlerinde O'nun öne sürdüğü tasarım fikirlerinden etkilendiklerini, işlerinin Saul Bass'ın tasarım felsefesini yansıtır nitelikte olduğunu belirtmektedir.

Li Yu'nun *Typography in Title Sequence Design* başlıklı incelemesinde, Bass'ın jenerik tasarımına kazandırdığı en önemli yeniliğin, jenerik tasarımlarını pragmatik iletişim işlevinden sıyırıp, sinema deneyimine daha üst düzeyde hikayesel bir bakış açısı kazandırmak olduğu belirtilmektedir. Kendisinin tasarımlarında sıklıkla kullandığı anlatım tekniği olan, anime edilmiş hareketli grafik düzenlemeler, Bass'ın jenerik tasarımına kazandırdığı bir diğer yenilik olarak gösterilmektedir (2008, s.15).

Bir grafik tasarımcı olarak Bass'ın, yapım ve film şirketlerine kurumsal kimlikler tasarlaması normaldir, ancak O aldığı eğitime dayanarak filmler için de marka kimliğine yakın bir film imgesi oluşturmayı seçmiş, filmin izleyicide bıraktığı izlenimden yola çıkarak oluşturduğu metaforla yarattığı bu imgeyi, filmin jenerikleri dahil tüm tanıtım materyallerine yansıtmıştır. Böylece filmin akılda kalıcılığı güçlendirilmiş, izleyicinin filme yaklaşımı ise yönlendirilmiş olmaktadır (Bass & Kirkham, 2011, s.107).

Saul Bass'ın tasarladığı jeneriklerle büyüdüğünü ve yaşamının son dönemlerinde kendisi ve yaratıcı zekasıyla çalışabilme şansını yakaladığını söyleyen yönetmen Martin Scorsese, Bass'ın film sektörüne kazandırdığı yeni anlayışı şu şekilde dile getirmektedir:

*“Saul Bass, film jeneriklerini grafik tasarımla besleyip başlı başına bir sanat formu haline getirerek, 1950'lerin film sektörü için yepyeni bir trend yaratmıştı. Hareket halindeki grafik kompozisyonları, tonu ayarlaması, izleyicinin ruh halini yönlendirmesi ve gelececek aksiyona dair ipuçları vermesiyle, filmin başlangıcı halindedir. Onun jenerikleri hayalgücünden yoksun isim etiketlerinden çok filmin bütününe bir parçasıdır. Onun işleri perdeye yansıdığı anda, film gerçekten başlamış olur” (akt: Meggs, 1997, s.17)(Meggs'in editörü olduğu kitapta scorsesese yazısı, nasıl kaynaklandırıcak? Aktaran die mi?*

Patt Kirkham Bass hakkında yazdığı kitapta film jeneriklerinin işlevsel olarak geçirdiği değişime şu şekilde değinmiştir:

*“Saul'un tasarladığı başlık kartları, Hollywood filmlerinin açılışlarını birer sanat formuna dönüştürdü. Yunan dramalarında izleyiciye oyunun ardında yatan hikayeyi anlatan açılış metinleri(ing: prologue) vardır. Opera uvertürleri ise sonrasında seslendirilecek parçaların hepsinden izler taşır. Bir diğer sanat formu olan sinema ise prelüdüne ancak Bass'ın tasarımı jeneriklerle kavuşmuştur.”(2011, s.108)*

AIGA'nın 1981 yılında onur ödülüne layık gördüğü tasarımcı için, başkan David R. Brown, kaleme aldığı yazıda Bass'ın jenerik tasarım anlayışına katkıları üzerine şu şekilde belirtmektedir:

*“Filmin başlangıcındaki ilk birkaç dakikanın olası potansiyelini, Bass endüstrideki herkesten önce fark etti: jenerikler izleyiciye, mısır büfesine gidebilmek için birkaç dakikalarının kaldığını hatırlatmaktan çok daha fazlasını yapmalıydı. Bass film başlıklarına –sonda ya da başta olsun – bir dizi yüksek sembolizm ve çağrışım oyunları yüklü görseller ekledi, basılı grafiklerin kimliklendirme prensibiyle filmleri yalnızca başlıklandırmadı aynı zamanda bütünleyici tanıtım kampanyalarına dönüştürdü” (1982).*

Tasarımcı Saul Bass ise konu üzerine kendi görüşünü şu şekilde dile getirmektedir:

*“...yaptığım şey aslında anlatılması gereken öyküyü metaforlarla daha kısa bir sürece yoğunlaştırmak. Ben jenerikleri izleyiciyi şekillendirme yolu olarak gördüm, ki film gerçekten başladığında izleyici hali hazırda istenilen algı frekansına girmiş olsun. Filmlerin her zaman perdeye ilk yansıdığı kareden itibaren başlamış olduğuna dair bir inancım var. Ve bu inancım, jeneriklerin yalnızca tipografiden –ki çoğunlukla kötü tipografiden– oluşturulduğu dönemlerde yeterince doğru işlenemeyen seyir deneyimlerimden kaynaklanır...Ortalama bir izleyici için jenerikler yalnızca, mısır yiyip hoşça vakit geçirmelerine birkaç dakika kaldığı iletisini taşıyan araçlardır. Bense bu ölü zaman dilimini aldım ve sadece isimlerin aktığı ki film izleyicisinin hiç de ilgilenmediği görüntüler halinden çıkarıp filmin bütünleyici bir parçası haline getirdim. İzleyiciyi birazdan görecekları olaylara karşı gerekli beklenti noktasına taşımayı amaçladım...” (akt: Haskin, 1996, s.13)*

Ayrıca Kirkham'ın incelemesinde şöyle bir anlatıma yer verilmektedir:

*“...Saul jenerikleri Yunan drama pratiğiyle benzeştirerek ‘önceki zaman’ olarak tanımlar. Örneğin; Grand Prix jenerikleri yarıştan ‘önceki zamanı’ izleyiciye yaşatır. Frankenheimer'in yönetmenliğindeki filmin açılışında Bass'in çoklu görüntülerle yarattığı gerilim, sinema izleyicisine yarış öncesinde yarışçı ve teknik ekibin pistte yaşadığına benzer bir gerilim yaşatır; birden sinema koltuğunda değil de tribünde oturan birer yarış izleyicisi olursunuz.” (2011, s.108)*

Robert McG. Thomas Jr., The New York Times gazetesinde Saul Bass'ın ölümüne itafen yazdığı yazıda, tasarımcının film jenerik tasarımı konusunda önemini vurgulamak adına şu sözlere yer vermektedir:

*“...ama tasarımcının, ‘film jeneriklerini başlı başına bir anlatı haline dönüştüren ve yoktan bir sanat formu yaratan adam’ olarak anılmasına yetecek kadar iyi ve özgün üretimler verdiği*

alan film sektörüdür. Filmler her zaman birer açılış jeneriğine sahiptirler, ancak The Man With the Golden Arm jeneriklerinin perdeye yansıdığı 1955 yılından itibaren, artık isimlerin baştan savma sıralandığı arayüzler olmaktan çıkıp, izleyicinin beklentilerini şekillendiren yaratıcı ve iletken platformlar halini aldılar ve yepyeni bir janr doğmuş oldu.” (1996)

David R. Brown’a göre Saul Bass, grafik tasarım ve film tasarımı disiplinlerinin, iletişim kulvarında birbirinden uzak disiplinler olduğunu inkar eden ilk kişidir. Brown açıklamasına şu şekilde devam etmektedir:

“Aslında medya ve zaman disiplinlerinde, konsept ve teknik açılımlar boyutunda zaten oldukça uzak görünen bu iki aracın ortak paydaları yalnızca iletişim faktörüdür ki; bu paydada bile muallaklar söz konusudur. Grafik tasarım tekil ya da küçük gruplar arası iletişim ağını benimserken, film yönetimi ve yapımcılığı çok daha büyük gruplara daha geniş olasılıklar çerçevesinde iletisini sunar. Fakat Saul Bass her iki disiplinde de çalışmış ve üretim yeterliliklerine hakim biri olarak, mesaj iletme gayretiyle grafik tasarımın film disiplininden yararlanması ve kendisini bu açılımda geliştirmesi fikrini savunmuştur. Sonuca bakıldığında her iki disiplin de tasarlanmış iletişim prensibine dayanır, ikisi de anlık iç görülerden kaynak bulur ve bu çerçevede şekillenir” (1982).

Andreas Timmer, Saul Bass’ın biyografisini, tasarım anlayışını ve üretim alışkanlıklarını incelediği çalışmasında, benzer bir analize şu şekilde yer vermektedir:

“Bass Carmen için yarattığı alev ve gül sembolünü film medyasına transfer ettiğinde, farklı özelliklere sahip bir disiplinle karşı karşıya olduğunu fark etti. Film formu (sintaks olarak bir dizi olay akışı ile) zaman kavramı içinde var olan bir medya iken, basılı grafikler an ve alan içinde var olan bir medyadır; bu durumda izleyicinin her iki disipline karşı da mesajı alma yaklaşımı farklı şekillenir. Durağan grafiklerde, izleyici iletişimin tüm kontrolüne kendisi sahiptir, ürünün ve dolayısıyla iletinin karşısında ne kadar zaman harcanacağı, ne derece verim alınabileceği tamamen alıcı inisiyatifindedir. Karşılık olarak film izleyicisinin medyayla ilişkisi daha otoriterdir; filmin akışı boyunca yönetmenin ve senaristin kurgusu doğrultusunda izleyici mesaja sabitlenir, ancak alıcının nadir kasıtlı çabası haricinde mesaj akışı kesintiye uğramaz. Bass’e göre mükemmel bir iletişim için iki disiplinin edinimlerinin toplamı doğrultusunda tasarım gerçekleştirilmelidir; grafik disiplinin izleyicisine yönelen ve ona çalışan iletişim yöntemleriyle film disiplinin katarsis hakimiyeti üretimde birleştirilmelidir.” (1999, s.51).

Yazar Paul Zimmerman’a göre Saul Bass, 1950’lerin yaratıcı reklam teoremlerini kullanarak, film dünyasında süregelmekte olan pek çok geleneği kırmıştır. Film afişi anlayışını yeniden sorgulayarak değiştirmenin yanında Bass,



vahşi(savage), basit elışı biçimlerini ve kırık, kesik ya da benzer deformasyonlarla yeniden tasarlanmış tipografik başlıkları basılı medya disiplininden film arayüzüne aktaran ilk kişi olmuştur. “Bass filmlerin görsel dilini yeniden belirlemiş, kendinden sonra gelen nesil için daha liberal ifade ortamları yaratmıştır. Hacimli, kendinden emin çizgisi ve sade biçimlerle yarattığı görselliği Amerikan dokunuşuyla yumuşatılmış, 1920’lerin Sovyet reklamcılığını çağırıştırır.”( <http://saulbass.tv>)

Ayrıca Bass’in tasarımları, dönemin jenerik tasarım ürünleri arasında, özgün entegrasyon ve geçiş denemeleriyle de öne çıkmaktadır. Örneğin bir kayıp hikayesinin anlatıldığı *Bunny Lake is Missing* (Yön: Otto Preminger, 1965) filminin başlık kartları birbiri üzerinden yırtılarak açılır, son sahnede yönetmen kartının gösteriminde sonra sayfa son kez yırtılır ve filmin gerçek görüntüsüne geçiş yapılır; bu anlatım dönemin teknik yeterlilikleri göz önüne alındığında yaratıcı bir fikir olarak değerlendirilebilir.

Bass yaratıcı çalışmaları ve başarılı anlatıcılığı ile film yapımcılarının jeneriklerde animasyon ve hareketli grafik ifadelerle bir anlatı geliştirmesinden sorumlu tek kişidir. Bass, dahil olduğu her işin yaratıcı kulvarlarında kontrol sahibi olmayı önemseyen ve fikirlerini taviz vermeden savunan bir tasarımcıdır. Saul Bass’in, öğrendiği/bildiği işi, üretmek istediği kulvara taşırken savunduğu ideoloji, bir tasarımcı ya da sanatçının, kendi özgün fikirleri ve ifade yöntemlerinden asla vazgeçmemesi, sonuçları riskli bile olsa, iç görülerinin yönlendirdiği doğrultuda keşfe ve deney yapmaya devam etmesi gerektiğidir. Profesyonel kariyerini, kişisel ilgi alanı denilebilecek film üretimiyle birleştirmiş, sektördeki boşluktan da beslenerek kendisine yepyeni bir üretim kulvarı, takiben gelen tasarımcılar içinse yeni bir uzmanlık alanı yaratmıştır. (Motarazzo, t.y.)

## 2.2. FİLM JENERİK TASARIMLARI ANALİZİ

Saul Bass'ın tasarımcı olarak sinema sektörüne adım attığı 1950'li yıllardan itibaren, kurguladığı iletişim akışıyla dönemin diğer jenerik tasarımları arasında öne çıkmayı başaran, günümüzde de tazeliğini ve aktivitesini koruyan, üzerine pek çok incelemenin yapıldığı beş film jeneriği, bu bölüm kapsamında analiz edilecektir.

Jeneriğin işlevi ve filme katkısı çerçevesinde, tasarımı oluşturan plastik öğeler; jeneriğin formatı, görsel göstergeler, tipografi, ön plan-arka plan ilişkisi, hareket ve ses unsurlarının film jeneriğinin görsel yapısına katkıları değerlendirme yapılacak düzlemlerdir. Bunun yanında analiz sırasında göz önünde bulundurulacak unsurlar; filmin türü ve tasarımcının konuya yaklaşımı bağlamında ürünün biçim-içerik ilişkisi, yönetmen ve/ya yapımcının sahip olduğu özgün dilin tasarıma etkileri ve tasarımcının içinde bulunduğu toplumun güncel/sosyokültürel değişimlerinin ürüne yansımalarıdır.

### 2.2.1. The Man With the Golden Arm (Otto Preminger, 1955)

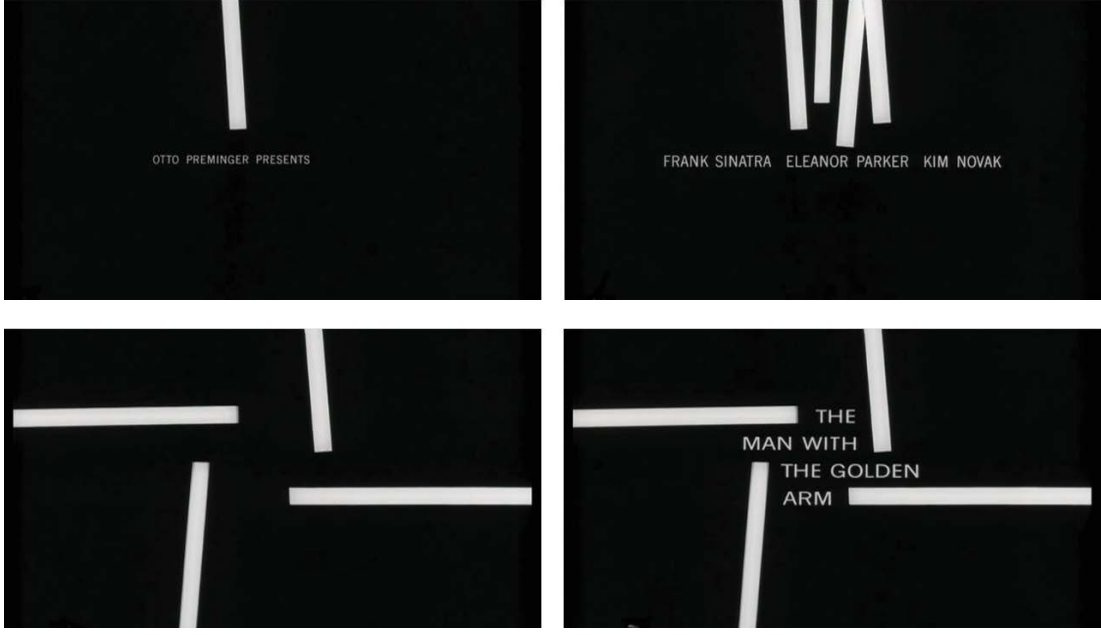
Yönetmen Otto Preminger imzalı *The Man With the Golden Arm* filmi için Saul Bass tarafından yaratılan tanıtım materyalleri, gerek film posterinde, gerekse film jeneriklerinde ilk defa denenilen kinetik modernist grafik tasarım anlayışıyla alışılmışı yıkan özgün birer grafik üründür. Sinema literatüründe ve Saul Bass üzerine yazılan pek çok kaynakta, 1955'te tasarlanan *The Man With the Golden Arm* filmi jeneriklerine, sayılan sebeplerden dolayı, sinema tarihinin kilometre taşlarından biri olarak işaret edilmektedir.

Tasarım, Preminger ve Bass'ın üretim ortaklıklarının ikinci ürünüdür. Daha önce Preminger'in *Carmen Jones*(1954) filmi için izleyiciyi bağlayıcı bir grafik ürün tasarlaması istenmiş olan Bass, elde edilen başarı ve olumlu geri dönüşlerle, *The Man With The Golden Arm*'ın tanıtım materyallerinin tasarımı için de görevlendirilmiştir. 1950'lerin Amerikasında sosyal bir problem olan uyuşturucu bağımlılığını ve bunun yarattığı sancılı süreçleri filmine konu eden Preminger için Bass'ın yarattığı grafik sembol, daha önce de belirtildiği gibi, açısız deformasyona uğramış piktografik bir kol formudur. Figür güçlü ve fikir nettir. Başlangıçta yalnızca tanıtım materyallerinde kullanılmak üzere sipariş edilen bu sembol, caz müzik ve

farklı yardımcı grafik elemanlarla hareketlendirilerek filmin açılış jeneriklerine de taşınmıştır. (Timmer, 1999, s.63).

*Filmin Konusu:* Nelson Algren'in 1949'da yayımlanan aynı adlı romanından uyarlanan film, Poker oynayarak hayatını kazanan, uyuşturucu bağımlısı Frankie Machine(Frank Sinatra) karakterinin, uyuşturucu ile mücadelesini konu almaktadır. Filmin başında uzun süre kaldığı hapisneden, uyuşturucu tedavisi de sağlanarak "temiz"lenmiş olarak çıkan Frankie, önceki yaşamından farklı bir hayat çizgisi sürmeye kararlıdır; kumarı ve uyuşturucuyu bırakıp, bir grup için bateri çalarak hayatını kazanmaya çalışır. Film Frankie'nin dürüst bir hayat için ortaya koyduğu mücadeleyi, iyilik ve kötülük arasında yaşadığı gelgitleri, kararsızlıklarını fakat çabasını aktararak devam eder: Frankie kumar çetesinin kirli işlerinden uzak durmaya çalışır, sakat karısı(Eleanor Parker) ve eski sevgilisi (Kim Novak) arasında gelgitler yaşar, en önemlisi de uyuşturucu bağımlılığına son vermek için çok çaba harcar (IMDb, 2009).

*İnceleme:* Bass'in, filme hakim olan çekişme hareketini çağrıştırmak üzere soyutladığı anlatım, siyah fon üzerinde gidip gelen beyaz çubuklarla yaratılan hareketli kompozisyonlardır. 1 dakika 28 saniyelik jenerik, siyah perdenin üst bölümünden merkeze uzanan tek beyaz çubuğun, "Otto Preminger Sunar" ifadesini taşımasıyla başlar (Preminger yapımcılığında-bağımsız). Ardından benzer hareketlerle üç ayrı beyaz çubuk daha ekrana girer; Elmer Bernstein'in caz doneli film müziği eşliğinde oluşturdukları asimetrik kompozisyonun altında filmin başrol oyuncularının tek sıra halinde yazılmış isimleri belirir. Oyuncuları simgeleyen çubuklar, farklılıklarını belirtmek adına farklı açılarda kompozisyona taşınmıştır. Takibeden sekansta, dört beyaz çubuk ekrandan çıkıp, dört ayrı kenarından merkeze yönlenerken tekrar girerler; ekranda dört duvarlı bir labirent oluştururlar. Fon müziğinin farklı bir vurgu oluşturmasıyla filmin başlığı belirir; "The Man With the Golden Arm" ifadesi tırnaksız sade bir yazı karakteriyle, dört tarafı çevrilmiş, sıkıştırılmış halde ekranın merkezindedir.



**Resim 36:** The Man With the Golden Arm film jeneriğinden kareler – 1

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm/>

Başlık kartı tasarımı aslında filme dair pek çok şey söylemektedir; belki bir hırsız-polis kovalamasında köşeye sıkışmış bir suçluyu; etrafı pek çok engelle çevrili, özgürleşemeyen birini; hangi yöne gideceğini kestiremeyen, zaten hiçbir çıkışı olmayan, köşeye sıkışmış birini... Filme dair hiçbir fikri olmayan bir izleyici için bile, tasarımın iletisinde “sıkışıp kalmışlık” hali ön plandadır. Filmin afişinde daha serbest çizgilerle ifade edilmiş aynı hal, Filmin ana karakteri Frankie Machine’in içinde bulunduğu durumu çevreleyen “bakıma muhtaç eş”, “eski sevgili”, “kumar çetesi” ve “bağımlılık/uyuşturucu” engellerini temsil eder. Her ne kadar Frankie, rehabilitasyondan sonra kendine yeni bir hayat çizmek istese de, “öncesi”nin ağırlıkları, onu köşeye sıkıştıran engelleridir.

Akışın devamında diğer oyuncular ve filmin teknik ekibinin isim kartları, beyaz çubukların müzikle senkron halde farklı kompozisyonlar oluşturmasıyla perdeye yansımaktadır. Metinsel ifadeler, baskın beyaz grafik çizgilerden daha düşük rezonansa kompozisyonda kurgulanan linear parçalardır. Beyaz çubukların serbest hareketleri gibi metinlerde de blok anlayışı aranmaz. Tasarımların asimetrik organizasyonları dikkat çekmektedir; iki dakikadan kısa süren bilgi akışı boyunca, kurgunun sahip olduğu kinetik denge monotonluğu kırar.



**Resim 37:** The Man With the Golden Arm film jeneriğinden kareler – 2

<http://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm/>

Son karede, jenerik boyunca ekranda hareket eden çubuklar, dikeyde tek formda birleşir ve filmin imgesi halindeki kırık kol figürünü oluşturarak ekranın üst bölümünde sabitlenir. “Directed and Produced by Otto Preminger” ifadesi belirir; figür ve metinsel ifadenin bütünlüğü, film fikri ve tek otorite olarak eser sahibini işaret eder niteliktedir.

Tasarlanan formun, siyah arkaplanda beyaz renkle temsili, eroinin rengini çağrıştırmak adına düşünülmüş olabilir. Kolun, ekranın ve tasarlanan posterin üst bölümünden merkeze doğru uzanan düşey hareketi, sahip olunamayan bir şeye (uyuşturucu, ilaç ya da yardıma...) ulaşma çabasını düşündürmek için tasarlanmış bir göstergedir (Timmer, 1999, s.63).

Film fikrinin soyut görselleştirmesi halindeki kırık kol figürü, film afişi, jenerik ve diğer tüm tanıtım materyallerini birleştirir nitelikte tektir. Her bir materyalin kendi içinde plastik olarak farklılıklar gösterdiği belirtilmektedir. Örneğin afiş melankoli ve karamsarlığı aktarmak adına siyah, mor ve koyu mavi renkte tasarlanmıştır, filmin gösteriminin yapıldığı salonun girişinde ve kolonlarda asılı flamalar ise ana figürün siyah arkaplanda negatif sunumuyla, filmin başlığını veren tipografiden yoksun olarak kullanılmıştır (Timmer, 1999, s.63; Haksin, 1996, s.13).



**Resim 38:** The Man With the Golden Arm tanıtım materyali

Kaynak: Kirkham & Bass, 2011, s.119



**Resim 39:** The Man With the Golden Arm Afif Tasarımı

Kaynak: Kirkham & Bass, 2011, s.117

Emily King incelemesinde, film kimliğinin Bass ve Preminger'in ilk hedefi olan olgun izleyici kitesini yakalamak adına, gizli ve anlamlandırılması gereken bir sembol olarak tasarlandığını belirtmektedir. King, Bass'in ifadesiyle, sembolün yaratım sürecini şu şekilde aktarmıştır:

*"Film uyuşturucu bağımlılığı ile ilgilidir, sembolse uyumsuz ve aykırı halde ifade edilen, sağlıksız, biçimi bozulmuş bir kol formudur. Eroin bağımlılığı ve depresif ruh hali ile yarattığı bozulmuş hayatlar, bu tek figürle aktarılmaya çalışılmıştır." (2004)*

Yazar Emily King, *Abstracting the Esence: The Man With The Golden Arm* (Tr:İçeriği Soyutlamak) başlıklı makalesinde, filmin yaratıcı süreçlerini, Yapımcı figüründen bağımsız filmin yönetmen otoritesi odaklı üretim aşamalarını incelemekte, Saul Bass tarafından kurgulanan sembol tasarımına da değinmektedir. King, Bass ve Preminger'in oluşturduğu kol figürünün, 1930'larda Avrupa'da olduğu kadar Amerika'da da yankılar uyandıran *Guvernica* tablosu ve tablonun sanatçılar ve eleştirmenler tarafından tartışılan gösterge kurgusundan yoğun şekilde etkilendiğine işaret etmektedir. Yazara göre filmin atmosferinde duyulan çaresizlik ve acı hissi, toplumsal ızdırabı en iyi ifaden eserlerden biri olan *Guvernica*'dan alıntı yapılarak aktarılmaya çalışılmıştır. King incelemesinde Bass'i, dünyaya tanıtımından onbeş yıl sonra *Guvernica*'nın yarattığı tartışmanın süksesinden yararlanmakla eleştirmektedir. Oysa bakıldığında iki figürün göndermeleri farklıdır; *Guernica*'da fikrin odağı askerin kolu değil kılıcıdır, Bass'in yarattığı kol yorumunda ise sağlıksızlık hali ön plandadır, eroin kullanımı ve kol figürü arasındaki gösterge kurgusu gereği kadar tutarlı ve -kanımca- form olarak özgündür.

King aynı makalede müziği görselleştirme üzerine deneyler yapan, video sanatçısı Oscar Fischenger'in 1921-1925 tarihleri arasında ürettiği *Studies* isimli eserlerine de işaret etmektedir. Makalede alıntı yapılan Mike Weaver, Fischenger'in eserlerini görsel bir beste ("graphic score") olarak tanımlamaktadır. King'e göre, siyah üzerine beyaz bloklarla müzikle senkron hareketi görselleştirme deneyleri yapan Fischenger, Bass üzerinde büyük etki sahibidir ki; "*The Man With the Golden Arm* jenerikleri, hem animasyon stili hem de görsel ve sessel algının yakın senkronizasyonu, Study No:8 ile birebir örtüşmektedir"(2004). King bu çıkarımları ardından Bass'in hazırladığı kampanyanın, yine de dönemin en radikal işi olduğunu, jenerik tasarımında ise Hollywood'un alışılmış süperimpoze tekniğinden çok öte bir iletişim frekansı yakalandığını belirtmektedir.

Saul Bass'in film için tasarladığı afişte, kuşatılmışlık hissi yaratmak adına kağıttan keserek oluşturulmuş ağır dikdörtgen yapılar mevcuttur. Bu yapıların çevrelediği boşluğun üst bölümünden uzanan aynı kol figürü, serbest bir tipografi anlayışıyla tasarlanmış, altın rengini hissettirecek sarı renkte "The Man With the – Golden Arm" ifadesiyle de ayrıca sınırlanmıştır. Jeneriklerde grafik öğelerin sıkıştırdığı tipografik ifadenin aksine afişte kurgulanan tasarım tipografinin figürü

sınırlaması şeklindedir (Resim 38-39). O döneme kadar çoğunlukla basılı materyaller tasarlayan Bass'in, izleyicide yaratmak istediği ruh halini, jeneriklere kıyasla afiş uygulamasında daha tutarlı ve baskın halde yakalayabildiği söylenebilir.

Jenerikte kurgulanan bilgiler, afişte kullanılan özgün tipografiden farklı olarak tırnaksız yazı karakteriyle aktarılmaktadır. Sebebinin minimalizm anlayışı çerçevesinde, jenerikler boyunca zaten karşılaşılabilecek hareketli kurgulara kontrast oluşturmak olduğu düşünülebilir.

*The Man With the Golden Arm* filmi jenerikleri, 1950'lerde yarattığı radikal çıkışla, yalnızca film jeneriği kavramını değil, film tanıtım kampanyasına yaklaşımı da değiştirmiştir. Film için üretilen tüm basılı materyallerin, promosyon ürünlerinin, ve yanında film açılışında karşılaşılan hareketli grafik düzenlemelerin, bütüncül bir etkide tek bir grafik sembole indirgenerek tasarlanmış olması, o döneme kadar karşılaşılmamış, sonrasında ise farklı yaklaşımlarla sıklıkla karşılaşılabilecek yeni bir türü doğurmuştur. Andreas Timmer'a göre Bass, modern grafik tasarımın indirgemeci görsel dağarcığının film disiplinine ne tür katkılar sağlayabileceğini çalışmalarıyla ortaya koymuştur. Timmer şöyle açıklar:

“*The Man With the Golden Arm* filmi jenerikleri, kinetik formun beklenmedik ve oyuncu manipülasyonu ile izleyicinin filmin ilk dakikasından itibaren anlatıma bağlanmasını sağlar. Bu tür bir tasarımın başarısı tasarımcının yaratıcılığı ve birikimiyle doğru orantılıdır. Döneminde bu tasarımın etkisi o kadar güçlüdür ki, sayesinde Bass hem kendi tasarımcı kimliğini hem de yepyeni bir mecrayı, film dünyası içinde dönüşü olmaz şekilde var etmiştir.” (1999, s.65)

### **2.2.2. Bonjour Tristesse (Otto Preminger, 1958)**

1959'da *Merhaba Hüzün* başlığıyla Türkiye'de de gösterime girmiş olan film, Saul Bass'in tanıtım ve jenerik tasarımından sorumlu olduğu dördüncü Preminger projesidir. Üçüncü ortaklıkları *Saint Joan* (1957) filminde de benzer bir anlatıma gitmiş olan Bass, *Bonjour Tristesse*'in jeneriklerinde üst üste binen, azalıp sıklaşarak bir süreci takibeden simgesel öğeler kullanmış, filmin hikayesine hakim olan çocuksuluk ve naiflik hislerini yüksek baskı tekniği ile üretilmiş görsellerin amatör dokularıyla yakalamaya çabalamıştır (Timmer, 1999, s.72). *Bonjour Tristesse* jenerikleri Bass'in simgesel anlatımı en yoğun işlerinden biridir.



*Filmin Konusu:* Françoise Sagan'ın aynı adlı romanından uyarlanan film, Fransız genç kız Cecille'in (Jean Seberg) ergenlik dönemine denk düşen bir yaz boyunca yaşadığı buhranı, çatışmaları ve sonunda karşılaştığı travmatik olayı konu almaktadır. Cecille Fransız rivieralarından birinde, babası Raymond (David Niven) ve kısa süreli sevgilileriyle, maddi olarak oldukça rahat ve mutlu bir hayat sürmektedir. Cecille'in babasına ile kurduğu oedipus kompleksine benzer ilişki, babasının eski arkadaşı, tasarımcı, güçlü ve bağımsız bir karakter olan Anne'in (Deborah Kerr) ziyarete gelmesiyle açığa çıkar. Raymond Anne ile evlenmek istediğini Cecille'e açıklar, yoğun kıskançlık ve kabullenememe hisleri Cecille'i çeşitli kurgular içine iter. Çifti ayırmak üzere yaptığı planların sonu oldukça trajiktir; Anne ardında Cecille için büyük bir suçluluk duygusu bırakarak intihar eder, bu olay babası ve Cecille'in hayatlarında büyük bir travma yaratacaktır.

*Bonjour Tristesse*'in kurgusu için geri dönüşlü bir anlatım seçen Preminger, siyah-beyaz ve renkli filmin teknik yeterliliklerini anlatısına metafor olarak yüklemesiyle oldukça olumlu eleştiriler almıştır. İlk sahneden itibaren “geçen yaz” yaşadığı olayı kendi perspektifinden anlatan Cecille'in, içinde bulunduğu an siyah-beyaz, geçmişi anlattığı sahneler ise renkli çekilmiştir. Bu seçimin sebebinin, yaşanan travma sonrasında karakterin hayatının kararması olduğu açıktır; yaşadıkları son güzel yaz rengarenktir, ancak olay sonrası babasının ve kendisinin hayatlarına çöken karanlık, soğuk ve renksiz Paris kışı, Preminger tarafından bu şekilde yorumlanmıştır (Goldsmith, 2005).

*İnceleme:* Bir dakika otuzbeş saniye süren açılış jenerikleri, sekiz saniyelik yapımcı firma introsunun ardından duyulan trombon sesinde, “Otto Preminger sunar” ifadesinin, konsept dahilinde hareketli grafiklerle verilmesiyle başlamaktadır. Georges Auric'in senfonik melodileri eşliğinde oyuncu isimlerinin aktarıldığı tasarımlar sıralanır; tanıttığı filmin akışına uygun olarak, oyuncu kartı tasarımlarının ilk planlarına sıcak yaz renkleri hakimdir. Başrol oyuncularını Deborah Kerr, David Niven ve Jean Seberg'in bilgileri, gösterilen ilk isim kartlarıdır. Siyah arka plan üzerine beyaz renkle sunulan bilgilere, sarı, turuncu ve nadiren kırmızı ile renklendirilmiş daire, çiçek ve artı (+) figürleri, rastgele belirerek eşlik etmektedir; serbest grafik öğeler, kompozisyona denge kaygısı güdülerek yerleştirilmişlerdir.



**Resim 40:** Bonjour Tristesse film jeneriğinden kareler – 1

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-title-sequence-bonjour-tristesse-1958/>

Akışın devamında sunulan isimler ise aynı prensipte, ekranın sağ orta aksisinde, basamaklanarak belirmeye devam ederler; sıralama haricinde, üç başrol oyuncusunun bilgilerinden hiyerarşik bir farklılıkları yoktur. Philippe karakterini canlandıran Geoffrey Horne'un isim kartı tasarımı sunulduğu sırada, seçili grafikler sıcak renklerden daha soğuk renklere doğru değişmeye başlar; sarı ve mavinin ara rengi olarak yeşile dönmüş ılımlı formlar –çiçek ve daire– tipografik bilginin yanı sıra hareketlenmektedir (Resim 41). Philippe ve Juliette karakterlerinin sunumu sırasında gerçekleşen bu değişimin, Cecille'in duygu değişimlerinin yansıtıldığı jenerikler boyunca, arkadaşlarına duyduğu sempatiyle temellendirilerek oluştuğu varsayılabilir. Öte yandan, seçilen rast gele formların (agresif yıldız formu ya da ılımlı daire) tam da –yorumu açık şekilde– belli karakterlerin isimlerinin sunulduğu sırada farklılaşmasının kasıtlı bir karar olup olmadığına dair kesin bir bulguya ulaşılammıştır.



**Resim 41:** Bonjour Tristesse film jeneriğinden kareler – 2

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-title-sequence-bonjour-tristesse-1958/>

Sarı renkten mavinin soğukluğuna dönerken tekrarlanan grafik şekiller, yardımcı oyuncuların isimleri gösterilirken kompozisyonu desteklemektedir. Film boyunca aktif olarak oyun sergileyecek yedi oyuncunun isimleri tekli kartlar halinde sıralanırken, kurguda daha az öneme sahip yedi karakterin isimleri, hiyerarşiyi belirtmek adına daha küçük punto ve çoklu isim kartı tasarımı ile açılış jeneriklerinde yer almaktadır. Yedi oyuncunun isimleri ekranın alt yarısında belirirken, üst boşluk saks mavisi biçimlerle bezenir. Renk ılımlıdır ama mesafelidir; hüznün ya da –çiçek formundan dolayı– umuda çıkış yapabilecek bu biçimlerin, hangi anlamla yüklü olduğuna dair kesin bir yargıya varılamamaktadır.



**Resim 42:** Bonjour Tristesse film jeneriğinden kareler – 3

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-title-sequence-bonjour-tristesse-1958/>

Son oyuncu kartı tasarımının ardından filmin başlık kartı gösterilir; jenerikte kullanılan yazı karakteriyle aynı yapıda, yalnız daha büyük puntoda ekranın sol orta aksisinde beliren başlığa, –diğer kompozisyonlara eşlik eden grafik şekillerden farklı olarak– yalnızca yıldız formu eşlik etmektedir. Yıldız formu ya da patlama etkili şekil, agresif ve saldırgan bir ruh halini aktarmaktadır. Film, tam da bu tasarımda belirip kaybolan, öne çıkmaya çalışan agresif biçimler gibi, iki kadın arasında yaşanacak çatışmalara, hırs doğrultusunda oluşan saldırgan çıkışlara sahne olacaktır.

Başlık kartı, filmin oyuncularını ve teknik ekibinin isimliklerini ayıran bir arayüzdür. Bu tasarımın sonrasında gösterilecek isim kartları, senaryo, film müziği, yapım tasarımı, sanat yönetmeni, makyaj, jenerik tasarımı gibi çeşitli başlıklar altında, filmin teknik ekimini tanıtan kartlardır. Hareketli grafiklerin tipografiye eşlik eden akışı ise, filmin melankolisini özetler niteliktedir. Başlık kartı tasarımının ardından ekrana yalnızca farklı tonlarda dokular oluşturan mavi renk hakim

olacaktır; çiçek formu, yapraklarına ayrılır ve yapraklar damlalara dönüşerek dökülür, damlalar yağmura döner ve yoğunlaşan metinlerin fonu için doku oluşturur.



**Resim 43:** Bonjour Tristesse film jeneriğinden kareler – 4

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-title-sequence-bonjour-tristesse-1958/>

Onbeş saniye boyunca ekranda kalan yağmur dokusunun ardından, tek bir damla ekranda asılı kalır, gözbebeği kalp olan bir göz üzerinde belirir, soyut bir yüz formunu oluşturacak çizgiler de onu takibeder. Jeneriklerde aktarılan son bilgi, yönetmene ve filmin yapımcısına aittir; Otto Preminger'in ismi, afişte de kullanılan bu sembolik yüz biçimi ile birlikte sunulmaktadır. Ardından kararın ekranla jenerikler sonlandırılıp filmin ilk sahnesine geçiş yapılır.

Jenerik boyunca hareketlenen grafiklerin müzikle senkron olmaması dikkat çekmektedir; sebebinin jenerikler üretildikten sonra müziğin üzerine yazılması olduğu düşünülebilir. Dönemin yapımlarında sıklıkla görülen teknik aksaklık gereği, tüm proje bittikten sonra filmin müzik stüdyosuna gönderilmesi söz konusudur; film müziği, biten kurgunun üzerine bestelenip kaydedilmektedir. *The Man With the Golden Arm* filmi jenerikleri hazır bir caz bestesi ile seslendirilmiş, ses ve grafik ifade arasında senkronizasyon problemi yaşanmamıştır, ancak *Bonjour Tristesse*'in jenerikleri için bahsedilen sebepten dolayı bu tarz bir uyumluluk aranmaz.

Filmin sembolü olarak yaratılan form, daha önce de belirtildiği gibi, jeneriklerin sonunda görülen, gözyaşı damlasıyla tümlenmiş soyut bir kadın yüzüdür; gözdeki irisin kalp göstergesiyle oluşturulması, tasarıma ayrıca özgünlük katmaktadır. Bass'in çalışmalarında kullandığı karakteristiklerden biri olan "çelişki"(ambiguity) bu tasarımda oldukça nettir; göz formunun içindeki kalp sevgiyi, mavi renkle birleşimi umudu çağrıştıracaktır, ancak hemen ardından gözün takibettiği çizgide dikkati çeken gözyaşı figürü, izleyicide çelişki yaratarak merak uyandırmaktadır. Bu bir aşk filmi midir? Melankolik bir yapı mıdır? Aslında her iki duygunun da filmidir; kızın babasına duyduğu aşk, onu yanlışlar yapmaya iter ve sonunda kendisini telafi edilemez bir melankoliye hapseder. Yaratılan bu figür filmin ismi olan metinsel ifade ile pekişince izleyicide şu çıkarım sabitlenir; gözbebeğinin kalp olarak biçimlenmesi umudu, "merhaba(bonjour)" kelimesini; gözyaşı ise "hüzün(tristesse)" kelimesini tanımlamaktadır. Bass'e göre çözüm bu kadar nettir, çünkü "tasarım, düşüncüyü görselleştirmektir." (Bass, t.y.)

Film afişinde zeytin rengi arkaplan üzerine mavi olarak (Akdeniz kıyıları) resmedilen bu ifade, tıpkı Bass'in diğer çalışmalarında olduğu gibi, film tanıtımlarının tümünde kullanılan bir logo halindedir (Resim 30). Bu formun kimi promosyon ürünlerinde tek göz ve gözyaşı damlası halinde kullanıldığı, kimi zaman tek bir damla olarak filmi işaret ettiği görülmektedir (Timmer, 1999, s.73).

Filmin son sahnesinde ağlayan Cecille'in ifadesi referans alınarak yaratılan bu form, Saul Bass tarafından şu şekilde açıklanmaktadır:

*"'Merhaba Hüzün' ifadesini tam anlamıyla taşıyan bir görsel geliştirmeye çalıştım; öyle ki bu imaj, normal gençlik eğlencelerinden uzağa hapsedilmiş, kendi zamanını yaşayamayan bir kıızı refere etmeliydi"*(Timmer, 1999, s.73)

Bass'ın yarattığı bu soyut yüz, Scorsese tarafından “Modigliani ve Matisse etkileniminde, ama aynı zamanda haute couture bir iş ve zamanının sofistike reklam tasarımlarının izlerini taşıyor” şeklinde tanımlanmıştır (akt: Timmer, 1999, s.73).

Jenerikte kullanılan tipografi, afişte kullanılanla aynıdır; tırnaksız fakat serbest denilebilecek yapıdaki yazı karakteri, akışta kullanılan serbest grafiklerinin kalıp halindeki yapılarıyla dengelidir. Afişteki “Bonjour Tristesse” metni üzerinde çalışılarak, yalnızca bu yapıma özel tasarlanan font, Bass'ın pek çok çalışmasında yazı tasarımcısı ve sanat yönetmeni olarak birlikte çalıştığı Art Goodman'a aittir (Bass & Kirkham, 2011, s.24). Jenerik kurguda akışı oluşturan grafik şekillerin, “patates baskı” etkili çocuksu ifadesi, harf tasarımında dairesel formun içinden çıkarılmış, kareye benzer yapılarla sağlanmıştır. Aynı zamanda bahsi geçen serbest biçimlerin ekranda yakaladığı etki, her bir şeklin sahip olduğu kontur farkı ve lekesel tekliği, yüklediği anlık ifade ile çocuk resimlerinin naif dışavurumcülüğünü taşır.

Andreas Timmer'a göre *Bonjour Tristesse* Bass'ın en şiirsel tasarımıdır (1999, s.74). Film içinde film konseptiyle, Bass'ın tasarım anlayışının özeti olan “sembolize eder ve özetler” ifadesiyle birebir uyumaktadır. Leo Goldsmith jeneriklerin filmde sunulan duygu geçişlerinin bir özeti olduğunu “tutku, dönüşüm, seksüel uyanış ve melankoli gibi filmin aşamalarına işaret eden bütün duygular, jenerikte rezonans bulmaktadır” ifadesiyle doğrulamıştır(2005). Timmer ise jenerikler için şu anlatıma yer verir:

*“...jenerik, sunduğu filme hakim coşku ve ardından üzüntüyü, daha soyut bir frekansta yansıtan renkler ve biçimlerin başrolünü oynadığı küçük bir melodram halindedir... Duygusal mod yavaşça hüznü ve mateme bürünür, jeneriğin sonunda renkler iyice soğumuş ve karamsarlaşmıştır. Bu şekilde filmin açıldığı ilk anda, izleyici film boyunca sunulacak duydu değişimlerinden derlenen bir pasajı, soyut yolla deneyimlemiş olur.” (1999, s.74)*

### **2.2.3. Psycho (Alfred Hitchcock, 1960)**

Sapık filmi, Saul Bass'ın Alfred Hitchcock ile gerçekleştirdiği ortaklıkların üçüncüsüdür. *Vertigo*(1958) ve *Nort by Northwest*(1959) filmlerinin ardından, *Sapık* filmi için tasarlanan bu jeneriğin, kavramsal soyutlama açısından bakıldığında Saul Bass'ın en etkin çalışması olduğu söylenebilir. Eleştirmen Philip Kemp'e göre Bass'ın Preminger için gerçekleştirdiği çalışmaların iletişim dili insan uzuvları

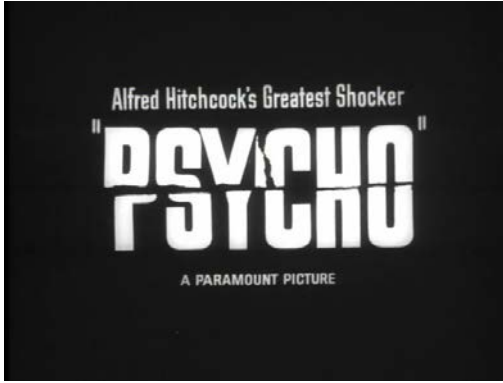
üzerinden ilerlerken, *Vertigo*'dan itibaren Hitchcock için tasarladığı jeneriklerin dili çok daha soyut ve yapısal bir hal alır. Kemp bunun temel sebebini, iki yönetmenin sahip olduğu iki ayrı özgün anlatım diline bağlamaktadır. Filmlerinde merkez aldıkları sorunsallar, kurgu anlayışları ve vizörlerindeki farklılık paralelinde, Kemp, Hitchcock'un bakış açısını daha “analitik” bulur; Hitchcock'un yoğun görsel göstergelerle bezediği anlatımı, ancak psikolojik çözümlenmelerle kavranabilirken, bunun Bass'ın tasarladığı jeneriklere yansımaları gittikçe soyutlaşan formlar halindedir (t.y.).

*Filmin Konusu:* Marion Crane(Janet Leigh), Arizona'da emlak ofisinde çalışan bir sekreterdir. Nişanlısı Sam(John Gavin) ile evlilik planları yapmaktadırlar ancak maddi sıkıntıları vardır. Birgün Marion'a çalıştığı yerden bankaya yatırılmak üzere yüklü bir ödeme yapılır. Marion, bu parayla Sam'le hayal ettikleri hayatı kurabileceklerine karar verir ve parayı çalarak Sam'le buluşmaya gider. Yolda Bates Motel'de konaklamak zorunda kalır. Moteli işleten Norman Bates(Anthony Perkins), annesiyle saplantılı bir ilişkisi olan genç bir adamdır. Beraber akşam yemeği yerler ve Marion odasına çekilir ve yatmadan önce duş almaya karar verir. Sinema tarihinde önemli bir yere sahip olabilecek ölçüde, sinematik deha ürünü, gerilimi yüksek ünlü duş sahnesi, bu bölümde izleyiciyle buluşacaktır. Bıçaklamanın gerçekleştiği tek bir karenin dahi gösterilmediği bu sahnenin kurgusal başarısı, üzerinden elli yıl geçmesine rağmen hala duşa tek başına giremeyen bir kitle yaratılmasıyla ifade edilebilir. Sapık filmi, modern film yapımcılığının, kara mizahın ve kötücül sanatın(transgressive art) en etkileyici ve rahatsız edici örneklerinden biri olarak, insan psikolojisi ve bilinçaltı üzerine oyunlar oynamayı seven Alfred Hitchcock'un sembolizmi yüksek en önemli yapıtlarından biridir (Morgan, 2010).

*İnceleme:* Tasarım grafik ifade açısından oldukça yalın, ses ve görüntü senkronizasyonu açınsındansa dakik, ritmik, güçlü ve etkilidir. Animasyon ve hareketli grafik kurgu prensibi altında incelenebilecek jenerik için pek çok eleştirmen başarılı bir soyutlama örneği olduğu, kullanılan göstergelerinse bu çerçevede gerekli, yeterli ve doğru yerlere işaret ettiği görüşleri üzerinde birleşmektedir (İnceer, 2007, s.38).

Bass'ın *Psycho* film jenerikleri için kavramsal çıkış noktası ikilemler ve filmin agresif ifadesine yakın gergin bir ruh halidir. Bu gerilimi gri arkaplan üzerinde

ekranın sağ ve sol ayından, üst ve alt bölümünden merkeze kayarak gelen hareketli gri çizgilere ifade edilmeye çalışılmıştır. Psycho film jenerikleri, tasarımcının Hitchcock için gerçekleştirdiği çalışmalar arasında, gerçek nesne referanslarından arınmış, yalnızca geometrik biçimlere indirgenmiş en soyut çalışmasıdır. Yaratılan optik doku belirtildiği üzere öykünün merkezindeki karakter Norman Bates'in şüpheli psikozuyla orantılıdır. Film boyunca karşılaşılabilecek olaylara hiçbir kesin yargıyla yaklaşamaması, cinayet sahnesinde dahi cevaplara ulaşamaması, jeneriklerde gri/siyah çizgilerin arkasına gizlenen, sonradan ön plan görüntüsünün kaybolmasıyla okunabilen/açığa çıkan oyuncu kartı tasarımlarıyla ifade bulmaktadır (Timmer, 1999, s.100).



**Resim 44:** Sapık filmi logotayı ve başlık kartı tasarımı

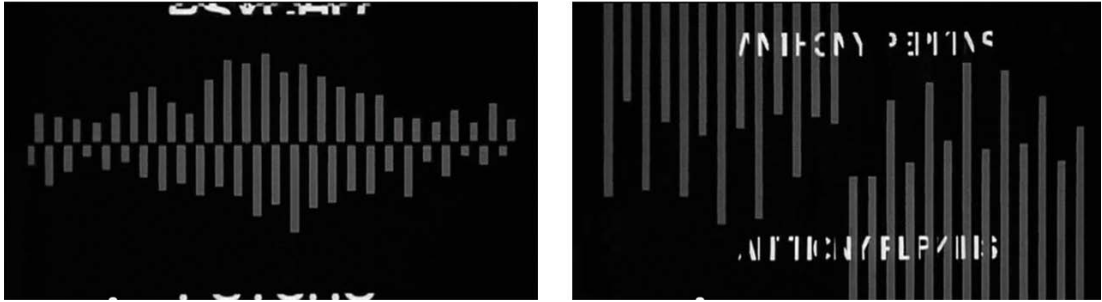
Filmin başlık kartı olarak tasarlanan tipografik ifade, ticari bir logotayı andırır. Ayrıca filmin promosyonları ve sonradan çekilen versiyonlarında ön plana çıkan bıçaklama sahnesiyle birebir örtüşen bir gerilime sahiptir. Karanlık arkaplanın taşıdığı, başlangıçta okunamayan, sonradan tamamlanan tırnaksız yazı karakteri ile oluşturulmuş “sapık” kelimesi, üç saniye ekranda kalıp sonrasında bıçakla doğranmış etkisi verilerek ayrıştırılmaktadır.

Saul Bass *Psycho* başlığı için yaptığı tasarıma dair görüşünü şu şekilde belirtmektedir:

*“Bugünlerde biçimsel olarak direkt ifadelerdense, güçlü, açık ve yapısal formları seviyorum. Psycho kelimesine yüklediğim anlamların biraz daha sıkıştırılmış olmasını istedim, çünkü bu kelime filmin başlığından öte özellikle bir şey ifade ediyor. Olduğundan daha coşkulu ve şiddet yüklü görünmesini istedim. İmajların belli ipuçları önererek bir araya gelmesi fikrini seviyorum.” (akt: Timmer, 1999, s.101)*



1 dakika 58 saniyelik jenerik, yapımcı şirket Paramount Pictures'un sessiz introsu ile açılmaktadır. Ardından film müziği gri kaplı ekran üzerinde duyulur. Ekranda belirerek sağdan sola doğru kayan siyah çizgiler, sıradan akan bir sürecin bir anda karanlığa bürünebilmesi gibi gri ekranı siyaha boyayarak jeneriğin ilk sekansını oluşturur. Arkaplan rengi artık karanlıktır ve fon konumundaki gri renk, çizgiler halinde figüre döner. Yatay hareket eden gri çubukların izin verdiği ölçüde, önce yönetmen Alfred Hitchcock'un kartı sonrasında da filmin başlık kartı, gri çubukların ağırlığı ve biçimiyle örtüşen tırnaksız, yalın bir yazı karakteri ile ekranda belirir. İkinci sekans yönetmen dışında başrol oyuncularının isim kartlarının sıralanacağı, dikey hareketli gri çubuklardan oluşur.



**Resim 45:** Sapık filmi jeneriğinden kareler – 1

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/psycho/>

“*Psycho*” başlık kartından isim kartlarına geçişi sağlayan arayüz, ekranın merkezinden yukarı ve aşağı, simetrik bir yansımayla kayan gri çubuklardır (Resim 45). İki sekansın zıt yönlü hareketi, algısal olarak yeni bir sayfaya geçildiğinin habercisidir. Jenerik boyunca birkaç defa daha karşılaşılabilecek bu simetri, İnceer'in incelemesinde üzerinde durulmuş bir noktadır ve filmde de sıklıkla kullanılan “ayna” göstergesinin jeneriğe taşınan ifadesidir. İnceer'in alıntı yaptığı Donald Spoto'ya göre:

“...ayna göstergesi Norman'ın kendi içinde ayrışan, diğeri ölmüş annesine ait çift kişilikli ruh halinde işaret etmektedir. Marion karakteri de parayı çalmak ya da doğru davranış göstermek arasında ikilem yaşamaktadır. Karakter analizlerinin yanında bu ikilem/çatallanma, Hitchcock'un filmin karelerinde de özellikle üzerinde durduğu bir noktadır. Akış boyunca pek çok sahne geometrik olarak ikiye bölünmüş haldedir; gerek perdenin kıvrımıyla, gerek kapının kesitiyle, karakterler ekranın farklı iki yarısında konumlanmışlardır.” (akt: İnceer, 2007, s.37)

Dolayısıyla Bass'ın jenerikler için bu şekilde manik bir ikilem görseli yaratması tutarlı bir seçimdir. Doğranmış halde kağıt imha makinesinden çıkar gibi görünen beyaz renkte isimler, gri ya da siyah çubukların uzantıları olarak ekranın merkezine düşey hareketlerle konumlanmaktadır. Metin tam olarak ekranda belirdiğinde tipografik olarak sıkışık espasla yazılmış oldukları gözlenebilmektedir; bu şekilde gri çubukların kalınlığından daha baskın birer leke halinde kompozisyona girerler. Filmin ana karakterini canlandıran Antony Perkins'in isim kartı, bahsi geçen sebeplerle çift yönlü kayan çubukların oluşturduğu metin halinde tasarlanmışken, diğer oyuncuların kartları tek yönle ekrana girip aksiyle çıkmaktadır. Dikey çubuklar aynı zamanda demir parmaklıkları da çağrıştırmaktadır. Timmer'in incelemesinde tasarımda kurgulanan çubukların dikey ve yatay yapısının, filmde plato olarak kullanılan planların dikey(otel binası, kent silüeti gibi) ve yatay(odaların bulunduğu katlar ve koridorlar gibi) kompozisyonlara dayandırıldığı belirtilmektedir (1999, s.101). Asıl oyuncular ve yardımcı oyuncuların hiyerarşik sıralaması, tipografik olarak punto büyüklükleri ile ayrıştırılmıştır. Yardımcı oyuncuların isimlerinin daha küçük puntolarla aktarıldığı iki kart tasarımının ardından üçüncü ana karakter, yine büyük puntoda "ve Marion olarak Janet Leigh" metniyle tanıtılır. Jenerikler boyunca dizgilenen isim blokları, okunma sürelerinin sonunda, yatayda ikiye ayrılarak ekrandan çıkarlar.



**Resim 46:** Sapık filmi jeneriğinden kareler - 2

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/psycho/>

Gri çubukların dikey ve yatay hareketlerinin algısal olarak tanıtımda belli grupların ayrıştırılması adına değil, yalnız biçimsel monotonluğun kırılması adına gerçekleştirilmiş olduğu görülmektedir. Oyuncu kadrosunun, filmin teknik bilgilerinden farklı olarak dikey hareketle tasarlanmış olması halinde daha tutarlı bir

gruplamaya işaret edebileceğini düşünmek mümkündür. Öte yandan tasarımcı Saul Bass'ın, yatayda yoğun leke oluşturan metinleri, biçimsel olarak yatay hareketle destekleyerek daha sağlıklı kompozisyonlar kurgulamayı hedeflediği varsayılabilir.

Jenerikteki tipografi kullanımı için, Andreas Timmer'in incelemesinden şu anekdota yer verilebilir:

*“Bass'ın tipografisi yırtılır, parçalanır, ayrılır ve yansır – tıpkı vahşice kullanılan bir bıçak gibi... Font seçiminde yalın, keskin, yüklü beyaz harfler kullanmıştır; başlıklar için Venüs Bold Extended (seksi ve agresif), 'Directed by Alfred Hitchcock' ifadesi içinse News Gothic Bold (haberci ve gotik) yazı aileleri. Bass genellikle kullandığı fontların isimlerini, temayı, karakterleri ve kişisel özellikleri yansıtmak şeklinde ironik bir espri anlayışıyla seçer.” (1999, s.101)*

Siyah-beyaz negatif üzerine çekilen filmin, jeneriklerinde kullanılan renkler siyah, gri ve beyazdır. Her ne kadar teknik şartlarla kısıtlanmış da olsa, tasarımda kullanılan renkler, kurgudaki ustalık gereği manidardır. Jeneriğe hakim renk siyah, karanlığı, kötücül ifadeyi ve korkuyu bize sunar; siyah ekranda iki taraftan çekiştirilen çubukların gri rengi -bir ara renk olarak- ana karakterin karanlık iç dünyasında oluşan gelgitlere, saklı kişilik bölünmelerine işaret eder. Oyuncu ve ekip isimleri ise, tüm bu karanlığa kontrast oluşturarak, beyaz renkte sunulur; aslında renk tipografinin çağrıştırdığı kadar nötrdür, karakterlere yüklenebilecek anlamlar, “renksiz” arayüzlerde izleyiciye bırakılmıştır.

Jenerikler boyunca gerilim yüksek seyretmesinde en önemli etken görsel ifadeden çok kompozitör Bernard Herrmann imzalı film müziğidir. Bass'ın *Vertigo* ve *North by Northwest* filmlerinde de birlikte çalıştığı Herrmann'ın kompozisyonları, bu üç jeneriğin başarısında yadsınamayacak öneme sahiptir. Müzik faktörünün film için ve tabii ki aynı temanın devamı olarak jenerikler için ne derece önemli olduğu, Bass'ın film müziği kartı tasarımında ulaştırmayı hedeflediği mesajdan anlaşılabilir; “music by Bernard Herrman” ifadesinde kullanılan punto büyüklüğü, hemen arkasından gelecek yönetmen kartı tasarımında kullanılanla aynıdır. Öte yandan Bass'ın kendi adına tasarladığı “jenerik tasarımı” ve “görsel danışman” kartlarında kullandığı yazının puntosunun diğerlerinden daha küçük oluşu, hiyerarşik olarak daha uygun bulmuştur (Resim 47).



**Resim 47:** Sapık filmi jeneriğinden kareler – 3

Kaynak: <http://www.artofthetitle.com/title/psycho/>

Ses kompozisyonu ne derece jeneriğe hakim olsa da, jeerikler boyunca ses ve görsel ifade arasında oluşan senkronizasyon aksaklığı değinilmesi gereken konudur. Yazar Emily King'in tahlilinde, Bass'in yarattığı bu tip soyut hareketli grafik tasarımlar, 1940-50 yılları arası eserler veren film sanatçısı Oscar Fischenger'in özellikle müziği görselleştirmek hedefiyle gerçekleştirdiği *Study* çalışmalarından yoğun şekilde etkilenmiştir. Ancak King incelemesinde, Bass'in görsel ifadede – özellikle senkronizasyon boyutunda– Fischenger'in çalışmaları kadar mükemmeli yakalayamadığını savunmuştur(2004). Bu uyumsuzluğun yanında, tipografi ve biçim arasında yaşandığı gözlenen üst üste binmelerin, dönemim laboratuvar üretiminden, teknik şartlarından kaynaklanıp kaynaklanmadığı sorgulanması gereken bir noktadır. Ancak, jenerik tasarımının son halinin Saul Bass'in elinden çıkmadığı farklı bir kaynaktaki açıklanmıştır; Bass jenerikler için tasarladığı storyboardları, yapım şirketinin anlaşmalı olduğu bir stüdyoya göndermiş, üretim stüdyonun jenerik sorumlusu Harold Adler tarafından gerçekleştirilmiştir(Timmer, 1999). Saul Bass direktörlüğündeki jenerik tasarım ekibinin içinde kameraman Paul Stoleroff ve animasyon yönetmeni William Hurtz'un bulunması, kısa bir jenerik tasarım üretiminde dahi farklı kapasitelere sahip iyi bir ekip çalışmasıyla başarılı sonuçlara ulaşılabileceğinin göstergesidir (İnceer, 2007, s.38).

Sapık filmi jenerikleri, döneminin global görsel iletişim dilini de yansıtır niteliktedir. 1950'lerin ortalarından itibaren, başta İsviçre olmak üzere, dünyada pek çok tasarımcı tarafından benimsenen "*Less is More* (az, çoktur)" anlayışı, Avrupa modernizmini yakından takibeden Bass'in bu çalışmasında hissedilebilmektedir. Gerek yukarıda aktarılan şekilde göstergelerin anlamlandırılması aşamasında,

gerekse plastik değerler eleştirildiğinde karşılaşılan sonuçlar, özellikle Basel Okulu'nun öğretilerinden etkilenilmiş olduğu verisini bize sunmaktadır. İllüstrasyon ya da fotoğraf kullanımı sıfırlanmış, anlamlar yalnız harflere ve grafik çizgiye yüklenmiştir. Gri yalın çubuklar alanı ızgaralara böler ve metinsel ifadeler bölünmüş alanları takip eder. Yazılar tırnaksız yazı karakterinde, genellikle soldan bloklu olarak, ekranın solunda, merkezinde, alt bilgiler sol üst ya da sağ alt yarısında, asimetrik düzende konumlanmaktadır. *Psycho* başlık kartı dahi, yalın ve asimetrik kompozisyonuyla dikkat çekmektedir. İsviçre afiş tasarımlarından farklı olarak, Bass'ın *Psycho* için tasarladığı jenerikte, tipografinin saldırgan, dikkat çekici ve baskın hali, kullanılan medyanın farklılığından ve tabii ki kültürel farklardan kaynaklanarak, daha düşük rezonansta seyretmektedir. Farklı iki coğrafyada paralel dönemlerde ortaya konmuş bu iki iletişim yaklaşımı, metinsel ifadelerin miniskül ve majüskül dizilimlerinde de farklılaşmaktadırlar. Bu değişikliğin sebebi, Avrupalı ve Amerikalıların okuma alışkanlıklarına bağlanabileceği gibi, jeneriklerde kullanılan tasarım kartlarının her birinin birer başlık kartı olduğu fikrine de dayandırılabilir. Sonuç olarak, Sapık filmi jeneriklerinin görsel dilinin İsviçre tasarım anlayışından izler taşıdığı, bunun yanında yapılan tasarımın Amerikan kültürüne hitabedeceği, bu kültürün bir parçası olacağı göz önünde bulundurularak, bir Amerikalı tasarımcının süzgecinden geçerek üretildiği yargısına varılabilir.

#### **2.2.4. Cape Fear (Martin Scorsese, 1991)**

1992 yılında *Korku Burnu* ismiyle Türkiye'de de gösterime girmiş olan film Scorsese ve Bass ortaklıklarının ikinci filmidir. 1990 – 1996 yılları arasında birlikte gerçekleştirdikleri dört film projesi, *GoodFellas*(1990), *Cape Fear*(1991), *The Age of Innocence*(1993) ve *Casino*(1995), jenerik tasarımı başlığında Saul Bass ve eşi Elaine Bass'ın isimlerinin geçtiği, montaj ve kurgu aşamalarında gelişen bilgisayar teknolojisinden yararlandığı görülen çalışmalardır. Bass'ın erken dönem işlerinde ismiyle bütünleşen, manüel etkili biçim ve tipografi anlayışının, yerini –özellikle 1970-1987 yılları arası yoğunlaştığı film yapım deneyimlerinin ardından – gerçek görüntünün plastik değer olarak keşfine bıraktığı görülebilmektedir. Son dönem tasarımları, çoğunlukla optik lekeler üzerine yaptığı denemeler olarak değerlendirilebilir. Öte yandan New York tasarım geleneğine bağlı yapısal denge

anlayışı ve metafor ve çelişki prensiplerine dayalı yaratım süreci tüm işlerinde sabittir.

*Filmin Konusu:* John D. Macdonald'ın *The Executioners* adlı romanından uyarlanan film, 1962 yapımı orijinalinin yeniden çevrimi, intikam odaklı bir gerilim filmidir. Tecavüzle yargılanıp ondört yıla mahkum olan psikopat suçlu Max Cady (Robert De Niro), hapisten çıktıktan sonra, zamanında elindeki bir delille beraatını sağlayabilecek avukatı Sam Bowden (Nick Nolte) ve ailesinin peşine düşer. Max Cady, zaten mevcut problemleriyle içten içe çatırdayan Bowden ailesini, kurduğu planlarla yok etmeye hazırlanmaktadır. Sam Bowden özellikle ondört yaşındaki kızı Danielle(Juliette Lewis)'i korumak için ailesini de alarak Cape Fear'daki bot-eve kaçır; Max Cady ise onları takibedecektir. Etrafı karanlık sularla çevrili bot-ev, gerilimi yüksek paranoyalara sahne olacaktır. Filmin sonunda ise Cady, girdikleri boğuşmanın ardından fırtınalı havada karanlık sulara gömülerek boğulur. Bowden ailesi hayattadır ancak bu travma hayatlarında derin izler bırakacaktır (Timmer, 1999, s.122).

Andreas Timmer incelemesinde filmin kurgusuna şu şekilde değinmektedir:

*“Cape Fear tanıtım açısından Scorsese'nin en başarılı filmi... Cady karakteri, insanlık dışı, durdurulamaz bir canavar, bir canı olarak işlenmiş... Bowdenlerin en karanlık korkularının ve kötücül suçluluk duygusunun somutlaştırması halindedir. Onların insani zaafı – ihanet, yalan, nevroz, suçlu ve tehlikeli seksüel uyanış gibi katmanlarda, Cady somutlaştırmasında, klasik Katolik Scorsese bakış açısıyla cezalandırılmaktadır. Bu zaafardan kaçamazlar; güvende olmak için en karanlık kabuslarıyla yüzleşmek, kefaretlerini bu şekilde ödemek zorundadırlar...” (1999, s.123)*

*İnceleme:* iki dakika otuzbeş saniye uzunluğundaki jenerik, dağıtım şirketi Universal Pictures introsuyla açılmaktadır. Jenerik tasarımının geneline hakim olacak su dalgaları konseptine uygun şekilde intro, Elaine ve Saul Bass tasarımcılığında revize edilmiş, son dört saniyelik bölümü suya yansıma ve dalgalanma etkisiyle uyarlanmıştır. Ardından logo karararak kaybolur ve müzikte ani bir girişle film jeneriğine geçiş yapılır; karanlık bir suda sarı ışık yansımaları dalgalanmaktadır, yardımcı üç yapım şirketinin isimleri, ekranın sol orta aksisinde, jenerik akışında da kullanılacak tırnaksız italik yazı karakteriyle, soldan bloklu olarak alt alta sıralanmıştır. Metinler silinerek kaybolduktan sonra yönetmen kartı aynı konumda

ekranda belirir; aynı fon üzerinde, aynı yazı karakteriyle fakat daha büyük puntoda yazılmıştır, su dalgalarının yatay hareketi metinsel ifadenin dikeyde ortadan bölünmüş tasarımına vurgu yapmaktadır.



**Resim 48:** Cape Fear film jeneriğinden kareler - 1

Kaynak: <http://annayas.com/screenshots/updates/saul-bass-cape-fear-title-sequence-1991/>

Devam eden sekansta arkaplan görüntüsü değişir, benzer dalga hareketleriyle farklı bir leke yakalanır; ekran dikeyde ikiye bölündüğünde solda karanlık sağda ise maviye dönük aydınlık leke belirir. Başrol oyuncularının bilgileri bu arkaplan üzerine süperimpoze olarak sunulmaktadır. Robert De Niro'nun bilgisi sunulmadan hemen önce, kartal olduğu düşünülen yırtıcı bir kuşun yansıması suya düşer; kuş avını kapmak üzere hamle yaparak ekranın solunda görüntüden çıkar. De Niro'nun ismi, oynadığı karakterin avcı oluşuna vurgu yapmak adına, yırtıcı kuşla imlenmiş halde ekranın solunda belirir. İsim silinerek kaybolduğunda ekranın ortasında bir diğer başrol oyuncusu Nick Nolte'un ismi sunulur; bu tasarımı "Nolte'un filmde kararsızlıklar yaşayan avukat karakterine gönderme yaparak, ekranın karanlık ve aydınlık yarısında tam ortada kaldığı" şeklinde yorumlamak mümkündür. Diğer başrol oyuncusu Jessica Lange'in ismi ise, aynı çizgide ekranın aydınlık yarısında sunulmaktadır. Sonrasında ise müziğin yükselişi ve vurgusuyla su kararır, ara ara kırmızı yansımalar dalgalarda belirir ve filmin başlığı ekranın merkezinde, aynı yazı karakteri ve büyüklüğü ile yerini alır. Başlık silinerek ekrandan çıktığında, tek bir göz görseli farklı bir katmanda ekrana yansır; gözün alanda yarattığı lekeler için, su dalgalarında beliren açık ve koyu lekeler referans alınmak hedeflenmiştir fakat iki katmanın geçişi yeteri kadar ılımlı yakalanamamıştır. Bakışın tedirgin hareketleri, müziğin geriliminden de beslenerek, izleyicinin tedirginliğini yükseltmektedir.



**Resim 49:** Cape Fear film jeneriğinden kareler – 2

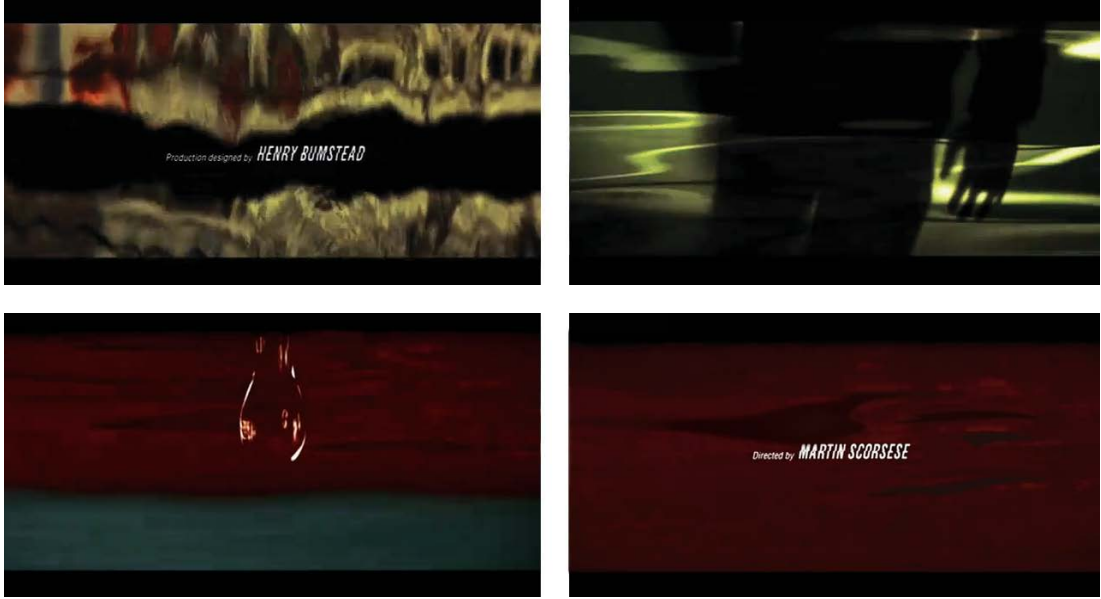
Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-cape-fear-title-sequence-1991/>

Akışta diğer oyuncuların isimleri sıralanır; dalgalanan suyun lekelerle oluşturduğu doku, farklı sıklıklarda müzikle senkron halde arkaplanda hareketlenmeye devam etmektedir; Rumsey Taylor'a göre dalgalara yansıyan kırmızı, mavi ve sarı ışık geçişleri adeta kıyıda çıkan bir yangının karanlık sulara yansımaları halindedir (2005). Zaman zaman ikinci bir katmanda ağız, göz, bütün bir yüz gibi görseller, lekesele olarak görünüp kaybolarak filmdeki paranoyaya benzer bir gerilim yaratmaktadır. Taylor'a göre belirip kaybolan görseller, tanımlanamayan karanlık korkulara gönderme yaparak izleyicide paranoyak bir bilinçaltı yaratma hedefindedir. Bu katmanda görülen yüz parçaları, Bass'ın *Seconds* filmi için tasarladığı jeneriklerde de kullanılanlarla aynıdır (Timmer, 1999, s.124).

Zorlukla fark edilebilen figürler, teknik ekip bilgilerinin akışı sırasında, müziğin tonu ve temposuyla senkron olarak ekrana gelmeye devam eder, su mistik bir yeşile döndüğünde ekranda beliren gölge halindeki silüet, figüratif olarak en öne çıkan ifadedir. Jeneriğin son sekansında mavi yansımalarla kaplanmış su dalgaları, ekranın üst bölümünde beliren kan damlasının dikey hareketle aşağıya akmasıyla kırmızıya bulanır. Kanla kaplı ekranın orta aksisinde yönetmen Scorsese'nin ismi son kez görünür ve kırmızı ekranda termal kamera etkili iki gözün belirmesiyle jenerik



sonlanır (imgesel olarak *Vertigo*[1958] filmi jeneriklerinde görülen göz figürüyle benzerlik göstermektedir).



**Resim 50:** Cape Fear film jeneriğinden kareler – 3

Kaynak: <http://annayas.com/screenshots/updates/saul-bass-cape-fear-title-sequence-1991/>

Orijinali Bernard Herrmann tarafından, filmin 1962 yılında çekilmiş olan versiyonu için kompoze edilen müziğinin Emler Berstein imzalı revizesi, Bass'in jenerik tasarımını destekleyen, ritmin mükemmel organizasyonu ile görsel kurguyu güçlendiren etkidedir. Timmer'in yorumuyla müzik, hatasız senkronizasyonu ile korku güdüsü oluşturacak şekilde tasarımcının yarattığı görseli bütünleyen haldedir. Jeneriğin izleyicide yükselttiği gerilim duygusunun planlanan doğrultuda başarısı, grafik tasarımcı ve kompozitörün verimli işbirliğinin sonuçlarını ortaya koymaktadır (Timmer, 1999, s.124-125).

Tipografik tasarım için, *Helvetica Condensed* karakteri seçilmiş, sıkışık espasta italik olarak yazılan metin dikeyde ortadan kesilerek, metnin üst bölümü sağa kaydırılmıştır. Bu şekilde harf görüntüsünün suda kırılmasına yakın bir görsel etki yaratılmaya çalışılmıştır. Bass'in jenerik tasarımını yaptığı bir diğer gerilim filmi *Psycho* için kurgulanılan tipografi de bu ifadeyle benzerlikler taşımaktadır. Tasarımın yarattığı ruh hali, sıkışık espastan destek olarak kırılmalardan uzak fakat zarar görmüşlüğü vurgulanan tondadır. Duyuruyu destekleyen yardımcı metinler,

vurgu yapılandan farklı olarak, miniskül ve daha küçük puntoda yazılmış, aynı yazı karakteri ailesinin parçası olarak sert olmayan bir kontrast yakalamıştır (Taylor, 2005).

Tasarım izleyiciyle, dalga dokusunun oluşturduğu arkaplan görüntüsü, yarı saydam görseller ve tipografik sunumdan oluşan üç katmanlı bir iletişim kurmaktadır. Perdeye yansıyan görsellerin sunduğu ileti bütünü, diğer bir görsel iletişim mecrası olan afiş ile kıyaslandığında, kurgusal benzerlikler göstermektedir. Suyu yansıyan ışıkların oluşturduğu non-figüratif doku, kullanılan renklerin gösterge boyutu sorgulandığında, bir afişin fonu için kullanılan renk ile aynı işlevi üstlenmektedir. İkinci katmanda aktarılan figüratif görseller, afişin iletisini güçlendirmek için kullanılan simgesel nesne görevindedir; De Niro'yu imlemek üzere kullanılan kartal figürü, işlevsel olarak afişte metinsel iletiyi destekleyen fotoğraf ya da illüstrasyon kullanımından farksızdır. Üçüncü katman olan tipografi ise afişte duyuruyu oluşturan bilginin harf formuyla iletilmesi gibi, jeneriğin en net iletisini, filmin künye bilgilerini, harf diziminin sıradanlığından kurtararak sunmaktadır.

Saul Bass *Cape Fear* jeneriklerini tasarlarken sorunsal çıkış noktasının, Martin Scorsese'nin yaklaşımıyla "derinlerin canavarları" ("monsters of the deep") olduğunu şu sözlerle dile getirmektedir:

*"Film için belirlediğimiz konsept, bastırılmış duyguların temel alınması kavramıydı – yani ruhun(sayk) karanlık potansiyeli. Konseptimizin omurgası ise, filmin bir bot-evde geçmesiyle temellendirilmiş su fikriydi. Jeneriğin tümü sudan oluşuyor ve su yavaş yavaş değişiyor: gittikçe daha soyut hale bürünüyor, ta ki siz belli belirsiz yansımalarla anlam yüklemeye başlayana kadar. Yeşiller, altın rengi yansımalar, maviler ve sonunda kırmızıya dönüyor. Su kana dönüşüyor. Bu güçlü rengi ve imgeyi, Marty'nin Juliet Lewis'in gözlerine odaklanılmış ilk sahnesine kadar sürdürdük ve birbirleri arasında anlamsal bütünlük yaratılmasını sağladık. Ve sonrasında tedirginlik ve huzursuzluk katmanlarında, diğer imgeleri yüklemeye başladık. Sonra onları suyun altına gömdük, şekilleri bozuldu. Nihayetinde su, alttakıntıları kurcalayan bir duygusal kamçı halini aldı. İstedik ki bu süreç tehdit duygusunu turmandırsın, ki izleyici De Niro'nun dövmelelerini gördüğünde sadece şaşırmasın aynı zamanda irkilsin...Tasarım aşlında çok basit bir fonksiyonsuzluk halini aktarmaya çalıştı. Bunun çözümünü ise tipografide harf formuna müdahale etmekte bulduk; yatay olarak ortadan kestik ve kaydirdık, aksiyona dahil edilen küçük bir destektir." (akt: Timmer, 1999, s.125)*

Andreas Timmer, tasarımda sürrealist etkilerin öne çıktığını vurguladığı yorumunda, *Cape Fear* jenerikleri ile ilgili şu açıklamaları yapmıştır:

*“Jenerikler, renklerin zekice kullanımı ile yaratılan fotografik ve işitsel bozukluklar üzerinden psikanalitik bir yapıya çekilir. İmge, tipografi ve ses, karanlık bir rüya goblininin bütünü tamamlayan motifleri gibi, ayrılmaz şekilde iç içe geçmiş haldedir. Bass’ın altmışlardaki yaratıcı üretimi Vertigo’nun Freudian patolojisinden, Psycho’nun duş çekimi ve Seconds’ın ayna-deformasyonuna uzanır. Cape Fear ise doksanların tasarımcısı Bass çizgisinde, içsel güzelliğiyle hem cezp edici hem de korkutucu dokusunda, Bassian kuşunun(ambiguity) bir baş yapıtıdır. Deformasyon prensibinin renk ve sudaki yansıma ile aktarıldığı Cape Fear, Seconds’da gerçekleştirilen konseptlerin doruğudur. Seconds jenerikleri görsel olarak merak uyandırıcı bir noktada olsa da, müziğin tonu görsellerin kalitesiyle örtüşmediği için Cape Fear jenerikleri kadar güçlü bir etkiye sahip değildir...Elaine ve Saul Bass, yüksek teknolojiden ve şişkin bir bütçeden kaçınarak, yalnızca hayalgücü ve New York pragmatizmini kullanarak bu başarılı sonuca ulaşmışlardır” (1999, s.126-127)*

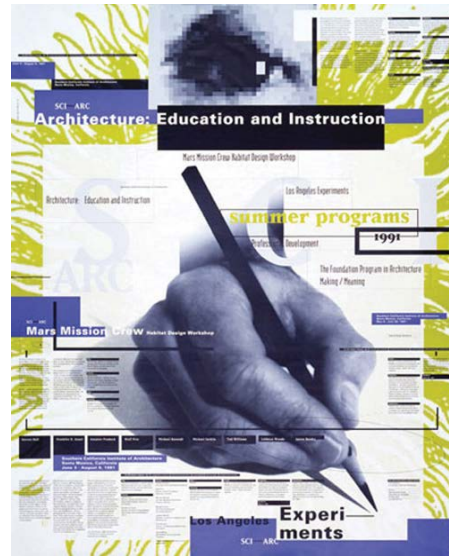
Film içinde geçen bir sahnenin daha, Scorsese’nin isteği üzerine, Elaine ve Saul Bass yönetmenliğinde çekildiği, yararlanılan incelemelerde belirtilmektedir. Scorsese’den gelen brife göre, Sam Bowden ve ailesinin Max Cady’den kaçmak üzere gittikleri yerin Cape Fear olduğu, izleyiciye her hangi bir diyalog harcanmaksızın sezdirilmelidir. Bu doğrultuda tasarımcıların önerisi, arabanın geçtiği yolun kenarındaki su birikintisine yansıyan “Cape Fear” yazılı yol tabelasıdır. Çekimler Elaine ve Saul Bass’in çizdiği storyboardlar üzerinden, stüdyo planında çekilmiş ve filme montajlanmıştır. Scorsese sonuçtan memnun olduğunu “girişle aynı konsepti paylaşan bu çekim sayesinde, filmin jeneriği ve içeriği ayrılmaz halde birbiriyle bütünleşmiştir” ifadesiyle belirtmektedir (Timmer, 1999, s.127).

*Cape Fear* jeneriği, Saul Bass’ın tasarım anlayışının süreç içindeki değişimini değerlendirebilmek açısından da faydalıdır. Tasarımcının, 1966 – 1987 yılları arası Amerikan film sektörü için gerçekleştirdiği jenerik tasarım projelerine ara vererek, kurumsal ve basılı grafiklerin yanında bireysel film yapım çalışmalarına ağırlık verdiği, tezin önceki bölümlerinde belirtilmiştir. Bu süreç dahilinde ve sonrasında, birlikte çalıştığı yönetmenlerin özel ısrarlarıyla ürettiği işlerde kullandığı çizginin, tasarım karakteristiği olarak benimsediği prensiplerin dışına çıkmadığı gözlemlenebilmektedir.

*That's Entertainment, Part II* (Yön: Gene Kelly, 1976), *Broadcast News* (Yön: James L. Brooks, 1987), *Big* (Yön: Penny Marshall, 1988), *The War of Roses* (Yön: Danny DeVito, 1989), *GoodFellas* (Yön: Martin Scorsese, 1990) isimli filmler, bahsi geçen aralık ve sonrasında Saul Bass'ın jenerik tasarımını gerçekleştirdiği filmlerin panoramasını oluşturmaktadır. Bu üretimlerin tümünde Saul Bass'ın, grafik tasarımcı bakış açısından çok, film yapımcısı ve yönetmeni hassasiyetiyle probleme yaklaşmış olduğu söylenebilir; gerçek görüntü üzerine süperimpoze metinlerle oluşturulmuş bu jeneriklerde Bass, grafik tasarım deneyimini yalnızca tipografik katmanda ortaya koymuştur. Yapıbozumculuk ve Punk hareketlerinden geçen dünyada, paralel dönemlerde grafik tasarım ve görsel iletişimin tabuları sorgulanarak yıkılmakta iken, dönemin basılı iletişim materyalleri ve bahsi geçen jenerik tasarımları karşılaştırıldığında, Bass'ın 1950'lerin modernizminin pragmatist tipografisi ve otoriter iletişimine sadık kalmayı seçtiği yargısında bulunmak olasıdır.



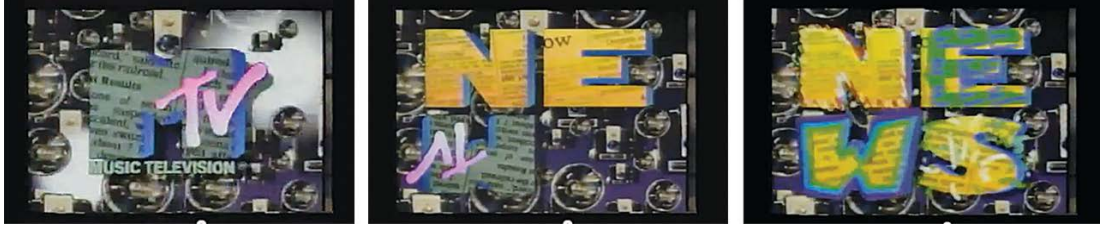
**Resim 51:** Wolfgana Weingart,  
Afiş, 1981



**Resim 52:** April Greiman,  
Afiş, 1991

Özellikle 1970'ler sonrası sanat ve tasarımda aktif olan postmodern üslubun ihtimal(dolayısıyla süreç), sorgu(dolayısıyla deney) ve çeşitlilik(çok kültürlülük) odaklı katmanlı anlatımı, Amerikan film sektörünün –iletişim arayüzü olarak adlandırılabilir– jenerik tasarımına ancak 1996'da, Kyle Cooper tasarımını olan *Seven*(Yön: David Fincher) film jeneriği ile taşınabilmiştir. Bu gecikmenin teknik yetersizliklerden kaynaklanıp kaynaklanmadığına dair net bir bilgiye

ulaşılamamaktadır. Ancak dönemin televizyon grafikleri olarak işaret edilebilecek MTV kurumsal görselleri ve grafik müzik videolarında, montaj ve kurgu anlamında, teknik yeterliliklerin zorlanabildiği, farklı ve özgün bir dil yaratmak adına belirli bir sonuca ulaşılabildiği görülebilmektedir.



**Resim 53:** MTV televizyon kanalı “News” program jeneriğinden kareler, 1982

Buna karşın 1991 yapımı *Cape Fear* jenerik tasarımı için, her ne kadar katmanlı bir anlatım söz konusu ise de, kompozisyon kurgusunda güdülen yapısalci kaygılar dikkat çekicidir. Gösterge nitelikli imgelerin kullanımında ise New York ekolünün tek yönlü iletişim sistemi ön plandadır; De Niro’nun kartal imgesiyle eşleştirilmesinde olduğu gibi mesaj otoriter ve nettir. Postmodernizmin ancak izleyicinin katılımıyla tamamlanabilen iletişimi tercih edilmemiştir. *Cape Fear* jeneriklerinde tipografi katmanı için düşünülen dekonstrüktif yapı, Bass tarafından zaten 1960 yapımı *Psycho* jenerikleri için keşfedilmiş ve kullanılmıştır; dolayısıyla buluşçu ve hot-coutre bir yaklaşımdan söz edilemez. *Cape Fear* jenerikleri bu açıdan incelendiğinde, Bass’in dönemin popüler tasarım tartışmalarına kayıtsız kalamadığı ve fakat gelenekselci tavrından vazgeçemediği sonucuna varılabilir. Jenerikler Bass’in ön planda tuttuğu, ürünü “sembolize etmek ve özetlemek” işlevlerini başarılı şekilde yerine getirse de, plastik anlatım açısından yeterince özgün ve çığır açan nitelikte değildir.

### **2.2.5. Casino (Martin Scorsese, 1995)**

1995 yılında Martin Scorsese yönetmenliğinde çekilen *Casino* filmi jeneriği, Saul Bass’in tasarladığı son projedir; teknik yetkinliklerin giderek pekişmesiyle, Bass’in en parlak, nitelikli ve ustalık ürünü olarak gösterilmektedir. Elaine ve Saul Bass tasarımı olan jenerik, kumar, çete, hırs ve tükeniş kavramlarına odaklanan filmin öyküsünü Las Vegas’ın neon ışıklarından soyut dokular oluşturarak anlatır (Bass & Kirkham, 2011, s.278).

*Filmin Konusu:* Martin Scorsese'nin de katkısıyla Nicholas Pileggi tarafından, yazarı olduğu *Casino: Love and Honor in Las Vegas* kitabından uyarlanan film, ana karakter Sam "Ace" Rothstein'in, kumarhane cenneti Las Vegas'ta yetmişli yıllarda yükselişini ve tükenişini konu almaktadır. Ace Rothstein (Robert De Niro), 1970'lerin Las Vegas'ında bir kumarhane işletmecisidir. İşini korumak için gereken her yola başvuran Ace, işletmesinin bol miktardaki kârının büyük kısmını etkileşimde olduğu mafya oluşumlarıyla paylaşmaktadır. İkinci karakter Nicky Santoro (Joe Pesci) ise, Ace'in en yakın arkadaşı olmakla birlikte, yaptıkları işe karşı büyük hırsları olan ve gerektiğinde Ace'i gözden çıkarabilecek yapıdadır. Ace'in amacı mafyayla başını belaya sokmadan kumarhanesinin güvenilir ve sevilen bir yer olarak kalmasını sağlamaktır, fakat Nicky işletmeye adımını attığı günden itibaren tüm kumar piyasasını eline geçirmeyi ve Vegas'ın kralı olmayı hayal etmektedir. Ace'in azılı bir dolandırıcı olan baştan çıkarıcı Ginger'a (Sharon Stone) aşık olması ve Nicky'nin uyuşturucular ve alkole düşkünlüğü, filmin gidişatını tersine çevirecek önemli kilit noktalar. Daha önce de belirtildiği gibi film maddi ve manevi anlamda güven ve şüphe, kazanç ve kayıplar, değer ve değersizlik, var olma ve yok olma üzerine kuruludur (Timmer, 1999, s.130).

Yönetmen Martin Scorsese *Casino*'da 1970'lerin Las Vegas'ının ışıltılı yüzünün arkasındaki karanlık olayları ve ilişkileri perdeye taşımaktadır; "düşünülenin aksine Vegas eğlence, pırıltı ya da ihtişamın merkezi değildir, bunlar yalnızca yüzeysel algılar. Aksine Vegas, hırsın, ikiyüzlülüğün ve batağın merkezidir; kazanılan her şey kaybedilir..." (Berardinelli, 1995).

Andreas Timmer incelemesinde filmin kurgusuna şu şekilde değinmektedir:

*"Film tanıdık Scorsese temaları üzerinden ilerler; elde edilen güçle ruhsal bir zehirlenme ve ölüme ve yok olmaya kapı açan kaçınılmaz ihanet ortaya konmuştur. Bu filminde de Scorsese, meyilli katolisizmini İncil'den bağlantılarla destekleyerek oluşturduğu öyküsünde açığa çıkarmıştır. Ana karakterin düşüşü, adeta ateşle cezalandırılarak 'cennetten kovulma'dır. Scorsese bunu cenneti kazanmak ve sonra tekrar kaybetmek olarak niteler... kibir ve hırs insanın kirliliği ve çirkinliğidir... Nihayetinde ortaya konan, insan olmanın zaafıdır ki; bu da bir trajedir." (1999, s.130 )*

*İnceleme:* Üç dakika uzunluğunda tasarlanan jenerik, dağıtım şirketi Universal Pictures introsuyla açılmaktadır. Ardından siyah arkaplan üzerinde, perdenin

merkezine konumlanmış beyaz yazılar belirir; yapımcı şirketlerin isimlerinin ardından filmin gerçek bir hikayeden uyarlandığı iletisi, izleyiciye nötr bir düzlemde aktarılmıştır.



**Resim 54:** Casino film jeneriğinden kareler – 1

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-casino-title-sequence-1995/>

Sunulan bilginin ardından baş rol oyuncusu Robert De Niro, göz alıcı renkteki kostümüyle gerçek görüntüde ekranda belirir; “Birini sevdiğin zaman ona tüm benliğine güvenmelisin, sahip olduğun her şeyin anahtarını ona teslim edebilmelisin, bu böyle olmalı, aksi taktirde ne anlamı kalırdı” monoloğu ile bir kapıdan çıkıp arabasına doğru ilerler. Karakterin sakin ve kendinden emin görüntüsü, ön planda akan monologla ironik bir ilişki içindedir. Arabaya biner ve kontağı çalıştırdığı anda büyük bir patlama duyulur, ekran ve beraberinde her şey, De Niro’yla birlikte alevler içinde kalır. Bu görüntüyle, filmin hareketli grafik kurgu prensibinde tasarlanmış jeneriğine geçiş yapılmaktadır. Alevlerin yarattığı doku arkaplan olarak kullanılmış, alevlerin üzerinde siyah leke halinde savrulan adam silueti, ana karakteri(ing: *protagonist*) imleyen figüratif öge olarak tasarlanmıştır. Karanlık siluet ekranın sol altından sağ üst bölümüne doğru savrulurken, yönetmen Martin Scorsese’nin bilgisi aktarılır, sonrasında üç başrol oyuncusunun isimler önem sırasına göre tekli başlık kartları halinde, ekranın orta aksinde sunulmaktadır.



**Resim 55:** Casino film jeneriğinden kareler – 2

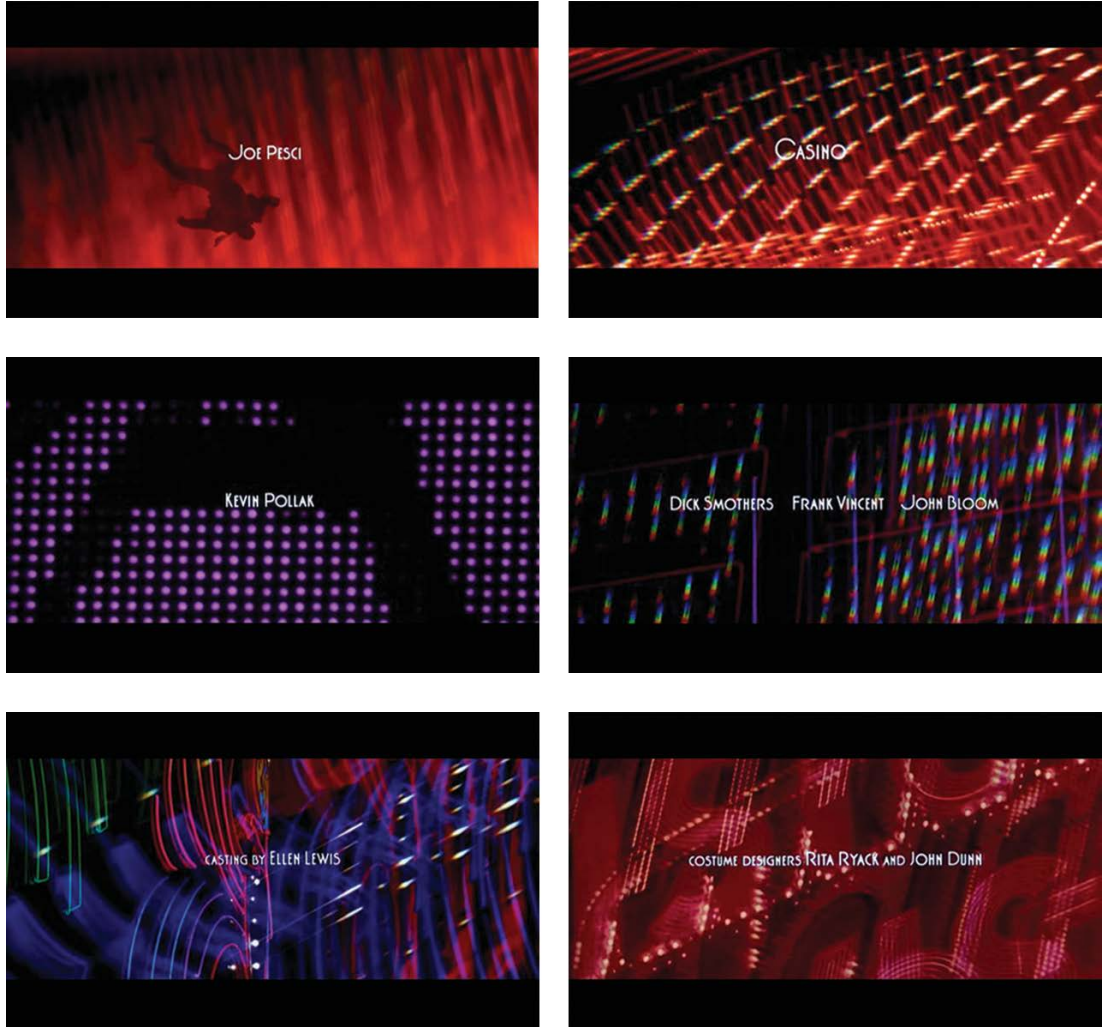
Kaynak: <http://annayas.com/screenshots/updates/saul-bass-casino-title-sequence-1995/>

Monologla desteklenmiş bu ilk görüntüler ve jenerikteki silüetin alevler içinde kalması, sonrasında neon ışıklarının oluşturduğu kaos, filmin ilk üç dakikasında izleyiciye, filmde odaklanılan duyguların tümünü konsantre olarak yaşatır; sözel ifadenin ardından düzenlenen görsel kurguda, güven, ihanete uğrama/hayal kırıklığı gibi duygular, yaratılan sahte illüzyonun ardından tükenişle izleyiciye aktarılmaktadır.

Joe Pesci'nin isimi sunulurken silüet son kez ekranda kalır, ekrandaki alevler yerini kırmızı ışık yansımalarından alınan kesite bırakmaktadır. Kırmızı dikkat çekmek üzere seçilmiş renktir; Joe Pesci'nin canlandığı Nicky Santoro, Ace'in



yakın arkadaşı olmakla birlikte ona en büyük ihaneti edecek, dikkat edilmesi gereken karakterdir.



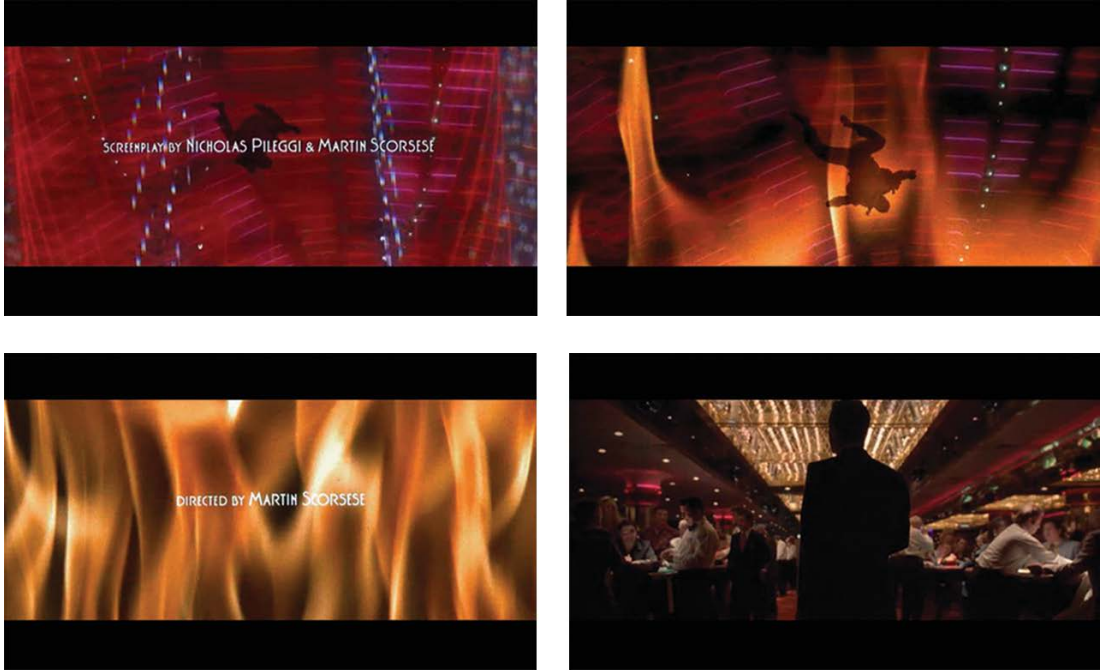
**Resim 56:** Casino film jeneriğinden kareler – 3

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-casino-title-sequence-1995/>

Siluet ekrandan çıkarken, gittikçe netleşen ışıkların oluşturduğu doku filmin başlık kartı tasarımının arka planını oluşturur; “Casino” ifadesi, oyuncu isimleriyle hemen hemen aynı puntoda, ışıkların yarattığı dokuyu takip ederek hareketlenmektedir. Başlık kartı tasarımını diğer tüm bilgi kartlarından ayıran farklılık, metinsel ifadenin diğerlerinden bağımsız hareketliliğidir. Sonrasında benzer ışık oyunları ile yaratılan soyut fonda, diğer oyuncuların bilgileri ve teknik ekibin bilgileri, çoklu başlık kartı tasarımlarıyla, hiyerarşik sıraya göre ekrana gelmeye devam etmektedir. Başlangıçta arkaplanda fark edilebilen harf kesitleri, yaratılan

dokunun neon tabelalara ait olduğunu hissettirmektedir, ancak ışıklar git gide birbirine geçer, ekrana karmaşa ve kaos hakim olur. Scorsese'nin "Ace'in temizlenme aşamasında duyduğu ızdırabı ve uyanışını iyi ifade edeceği" yöndeki düşüncesi ile seçilen film müziği, Johann Sebastian Bach bestesi "St. Matthew Passion", paralelde yükselen dramatik gerilimiyle ekrandaki görsel kaosu desteklemektedir (akt: Timmer, 1999, s. 131).

Metinsel ileti için seçilen yazı karakteri döneminin estetik anlayışını Las Vegas'ın perspektifinden ortaya koyar niteliktedir; tüm harf diziminin majiskül yapılanması, "L, N, T, U" gibi kimi harflerin condensed yapısı, x yüksekliğinin gövdeye 2/3 oranı Vegas'ın en pahalı kumarhanelerinin elitist tabelalarını andırır haldedir.



**Resim 57:** Casino film jeneriğinden kareler - 4

Kaynak: <http://annyas.com/screenshots/updates/saul-bass-casino-title-sequence-1995/>

Akışın sonunda jeneriğin alevler içindeki son görüntüsünden, erime efektiyle filmin gerçek görüntüsüne geçişi sağlanmıştır. ilk gerçek görüntüdeki De Niro'nun ters ışık silueti, jenerik boyunca alevler ortasında savrulan ana karakter silueti ile

algısal bağlantı yakalamaktadır. Dolayısıyla akılcı bir entegrasyon yaratıldığı düşünülebilir.

Andreas Timmer'a göre Casino jenerik tasarımı üç bölümde incelenebilir;

*"...birincisi Ace'i imleyen figürün, "cehennemin derinliklerine dalmak üzere olan bir ruh gibi", yavaş çekim bir serbest düşüşle alevler içinde kalması; ikincisi bir dizi Las Vegas neon ışığının, birbirinin içine geçerek soyut ve giderek karmaşıklaşan, kavranması zor bir doku oluşturması; üçüncüsü neon ışıklarının tekrar alevlere dönüştüğünde, ikinci kez ekranda beliren Ace silüetinin nihayetinde cehennem ateşinin içinde kavrulup yok olması ... Böylece jenerik bir görsel triptik haline gelir: hayali bir cennete yükseliş, fani dünyanın suni ışıltısını hatırlama ve nihayetinde kaçınılmaz cehenneme düşüş."*(1999, s.131)

Elaine ve Saul Bass'in tasarımda kullandıkları metafor, neon-alev-cehennem ilişkisinde, "Las Vegas'ın hırs, kibir, ihanet, ahlaksızlık ve sonunda da kendi kendini yok etmeye varan yozlaşmışlığı" fikrini iletmeye yöneliktir (akt: Timmer, 1999, s.131).

Andreas Timmer incelemesinde film jeneriğini şu şekilde eleştirmiştir;

*"Görsel formun oyuncu ve dinamik manipülasyonu ile jenerik, kahramanın 'metafiziksel yolculuğunu', biçim ve işlevin ustalıkla entegrasyonu sonucunda ortaya koymaktadır. Ace, izleyiciyle birlikte, gerçek bir patlamanın ara yüzünde farklı bir kırılmaya geçmiştir. Gerçek zaman metaforal bir 'rüya/kabus zamanına' dönüşmektedir. Gerçek zaman biçimselleştiğinde kuralları askıya alınmış, psikolojik algıdaki zaman devreye girmiştir: dakikalar sonsuza dönüşür. Durağanlık ve tekrar, tıpkı bir meditasyon gibi, izleyici için tanımlama, bağdaştırma ve ayrıştırmaya elverişli akan bir düzlem yaratmıştır. Grafik ihtişam ve soyutlama izleyiciyi telkin eder: izleyici bilir ki her halükarda bu rüyadan sağ salim kurtulacaktır."*(1999, s.132)

İncelemede ayrıca, Casino jenerik tasarımının kurgusal farklılığına değinmek adına şöyle bir karşılaştırmaya da yer verilmiştir:

*"Bass ailesi daha önce de Las Vegas'ın cazibesini aktarmak adına neon ışıkları klişesinden yararlanma fırsatını yakalamışlardı: 1960 yapımı Ocean's Eleven film jeneriği Bass'in oyuncu isimlerini Black Jack masasında ya da Slot Makinesi ara yüzüyle aktarmayı seçtiği bir tasarımdı, film müziği o seferinde çok daha neşeli, eğlenceli ve komediye uygundu. Casino'da ise filmin öyküsü daha karamsar ve var oluşsal bir katmana sahip, dolayısıyla Bass'lerin revizyonist bakış açısıyla yarattığı şey banal bir ortam görünümünün aksi doğrultusundadır. Yaptıkları şey sıradanı sıra dışı kılmak adına oldukça başarılıdır; bölgesel bir klişeyi alıp provakatif, pahası yüksek ve hatta mistik bir metafora dönüştürmüşlerdir."*(1999, s.132)

*Casino* film jeneriđi Bass'in son tasarımı olmasıyla bir parça daha fazla tarihi öneme sahiptir. Tasarım, Bass'in öncesinde Vegas öykülerini konu alan filmler için yarattığı jeneriklerin iyimser havasının aksine, daha karamsar ve düşündürücüdür. De Niro'nun canlandırdığı karakterin arabaya binmesi ve ardından ekrana gelen büyük patlama, karakterin –tam da Vegas'ın yüksek ve gürültülü şatafatının andırdığı gibi– cehenneme düşmesi gibidir. Bass stili görsel iletişimin yapı taşlarından muallâk (*ambiguity*) faktörü, yönetmenin istediđi noktada izleyiciyi yoruma ve düşünmeye itmektedir. “Bach'ın melodilerinin desteđiyle, Saul ve Elaine'nin kabusvari jenerik tasarımı, Scorsese'nin ince dokunuşlarla mükemmelce ayarlanmış epik dramasını çağırılmaktadır”(Rielly, 2011). *Casino* jeneriklerinin aldıđı olumlu eleştirilerle Bass, kariyerini tam da zirvede kapatmıştır.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: TEZ UYGULAMA PROJESİ

Bahsi geçen iletişim alanı ve tasarım ürünleri üzerine yapılan incelemeler sonucunda edinilen bilgilerle üç farklı tasarım projesi gerçekleştirilmiştir. Farklı film türü, sinema dili ve yapım anlayışı kaygısı güdülerek seçilen projeler, okuyucuya farklı alanlarda çeşitli sorunlara getirilecek akılcı yaklaşımlar önermektedir. Bu doğrultuda halihazırda bir tasarlanmış jeneriğe sahip olmayan üç Amerikan yapımı proje seçilmiştir; *Ocean's Eleven* (2001) komedi/aksiyon, *Black Swan* (Tr: Siyah Kuğu, 2010) dram/gerilim, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Tr: Sil Baştan, 2004) romantik/drama türlerine örnek teşkil etmek adına üzerinde çalışacak projelerdir.

### 3.1. OCEAN'S ELEVEN FİLM JENERİĞİ TASARIMI

*Ocean's Eleven*, 2001 yılında Steven Soderbergh yönetmenliğinde çekilen bir *tekrar yapımdır*. Orijinali 1960 yılında aynı isimle Lewis Milestone tarafından çekilen filimin o dönemde gerçekleştirilen jenerik tasarımları, tez kapsamında tasarım anlayışı incelenen Saul Bass'e aittir. Özellikle bu sebeple seçilen proje, tezden yararlanacak okuyuculara –konsept geliştirme aşamasında– farklı iki bakış açısını karşılaştırma ve değerlendirme olanağı sağlar.

#### 3.1.1. Film Analizi

##### *Öykü*

Komedi/Aksiyon/Suç türündeki film, hırsızlık suçundan tutuklanıp şartlı salıverilen Danny Ocean ve ekibindeki on profesyonel dolandırıcının, Las Vegas'ın en büyük üç kumarhanesi üzerine yaptıkları soygun operasyonunu konu almaktadır.

İlk sahne mahkum Danny Ocean'ın (George Clooney) suçlu sandalyesinde, görevlilere şartlı salıverilmesi halinde yapacakları konusunda verdiği ifadeyle başlamaktadır. Tahliyesi durumunda benzer bir suçu tekrarlayıp tekrarlamayacağı

konusunda teminat istenen Ocean soruyu cevapsız bırakır ve ilk sahne sonlanır. Bu çekim aslında film boyunca sürecek soygun planlarının başlangıcını oluşturmaktadır. Eski eş Tess, kumarhane işletmecisi Terry Benedict (Andy Garcia) ile beraberdir ve profesyonel soyguncu Ocean intikam almak için Benedict'in yüksek güvenlikli üç kumarhanesini bir gecede bloke edecek büyük bir soygun planı kurgulamaktadır (IMDb).

Planladığı büyüklükte bir soygunu gerçekleştirebilmek için Ocean'ın sağlam bir ekibe ihtiyacı vardır. Blackjack krupiyesi Frank Catton'a (Bernie Mac) plana dahil olan ilk isimdir. Ardından Danny'nin yakın arkadaşı ve sağ kolu Rusty Ryan (Brad Pitt), hayatında heyecan olmadığı, cezp edici soygun planı ve risk faktörünün davet ettiği eğlence için ekibe dahil olmayı kabul eder (IMDb). Sonrasında planlarının finansörü olabilecek, gösterişli zengin Reuben Tishkoff'a (Elliott Gould) yönelirler. Devamında plana dahil edilecek diğer elemanlar sırasıyla ekrana gelir: uzman araba teknisyenleri, sürücüleri ve rol kesiciler olan Malloy kardeşler Virgil (Casey Affleck) ve Turk (Scott Caan), dolandırıcılık işinin en iyilerinden iken yaşlılığın ve işindeki stres faktörünün getirdiği hastalıklar yüzünden kendini emekli eden Saul Bloom (Carl Reiner), en gelişmiş güvenlik sistemine dahi sızabilecek teknolojik denetim uzmanı Livingston Dell (Eddie Jemison), kıvrak parmakları ile becerikli yan kesici Linus Caldwell (Matt Damon), bir silah uzmanı olan İngiliz Basher Tarr (Don Cheadle) ve işinin en iyilerinden Çinli akrobat Yen (Shaobo Qin) "Ocean'ın Onbiri"ni oluşturmaktadır (<http://arsiv.ntvmsnbc.com/news/135672.asp>).

Danny Ocean, ekibi toplayarak Reuben'in evinde planı açıklar. Görülmektedir ki yüksek güvenlikli bu kasayı soymak zaten imkansızla yakındır; on iki saatte bir değişen geçit şifreleri, taklit edilemeyecek parmak izi parolaları, sesli onay sistemi, hareket algılayıcı asansör boşluğu, silahlı korumalar ve insan üretimi en karmaşık kasa kapısı... Hepsi kazanacakları ve kaybedeceklerini masaya yatırır, kaybetme olasılığı çok yüksektir ama kazanacakları paranın büyüklüğü ve iddanın egosal tatminine kayıtsız kalamazlar, hepsi ellerinde ne varsa masaya koyarak bu kumarı oynamayı kabul ederler.

On birli iş bölümü yaparak Bellagio kumarhanesinde "kamp" kurarlar. İlk olarak, hırsızlık planını kusursuz oluşturmak için kumarhaneyi gözetim altına alırlar; tüm mimariyi, giriş çıkış kapılarını, teknik kontrol odasının sistemini, her çalışanı ve

güvenlik görevlilerini, görev değişim sürelerini, her şeyin nasıl işlediğini kayıt altına alırlar. Ayrıca bu planda mükemmeliyetçi Benedict karakterinin izleyiciye tanıtıldığı görülmektedir. Benedict Obsesyon derecesinde planlı, garantici, zeki ve titiz bir yöneticidir; aynı zamanda güçlü, acımasız, ukala ve soğukkanlı bir karakter çizer. Benedict'in kısa sürede çözülebilen kontrollü bir günlük rutini vardır: Profesyonel işlerini dakikası dakikasına her gün aynı rutinde gerçekleştirdikten sonra akşamları Tess ile buluşur. Ancak izleyici tarafından anlaşılmaktadır ki Tess ile de kontrollü bir beraberlikleri vardır.

Ekibin üzerinde pratik yapmak için Bellagio kumarhanelerinin ortak kasasının mimari planı üzerinden gerçeğiyle birebir uyuşan sahte bir kasa inşa etmişlerdir. Yen, zemini lazer güvenli kasada, neredeyse havada yürüyerek gerekli hamleleri yapmakla görevlendirilir. Bunun için kasanın tam olarak eş kopyası üzerinde çalışmaları gerekmektedir.

Her aşamasını titizlikle kurguladıkları plan, soygun gecesi mükemmel şekilde işler. Filme aksiyon ve heyecan katmak için yönetmen tarafından zekice kurgulanmış aksaklıkların aslında plan dahilinde hamleler olduğu, finalde anlaşılmaktadır. Soygun gerçekleştiği aşamada Benedict'in emirleri doğrultusunda kasaya giden özel tim, aslında "Ocean'ın Onbiri"dir ve çantalar dolusu parayla kumarhaneden çıkarlar.

Benedict çok güvendiği, her saniyesini titizlikle kontrol ettiği kasasının kırılmasıyla yıkılmıştır. Soygun için Danny'yi suçlar. Buldukları mekanda kaydeden güvenlik kamerasındaki görüntülerin Tess tarafından izlendiğini bilen Danny, Benedict'i Tess'in gözünden düşürecek bir planın daha içindedir. Tess Terry'nin kolayca kendinden vazgeçebileceğini görüp hayal kırıklığıyla otelden ayrılır. Danny, sonuçtan çok memnundur; hem parayı hem de Tess'i geri almıştır. Tess, şartlı tahliyesinin kurallarını ihlal ettiği için polisler tarafından tutuklandığını gördüğünde Danny'nin yanına koşar ve hapisten çıkana kadar kendisini bekleyeceğini belirtir.

Ekibin geri kalanı soygundan sonra zengin ve mutlu halde Las Vegas'ın "huzur dolu" manzarasını izleyerek konuşmadan anı paylaşırlar. Sonrasında herkes farklı yönlere dağılır. Bu büyük vurgunun ardından Vegas'ta hayat değişmemiştir, gece "sükunet" içinde akar ve film biter.

## *Analiz*

1990'ların bağımsız Amerikan sinemasının önemli yönetmenlerinden Steven Soderbergh, zaman zaman *Sex Lies and Videotape*(1989), *Traffic*(2000), *Solaris*(2002) gibi entelektüel beğeniye hitabeden filmler çekse de; “Hollywood filmi” denilen, kadrosu dönemin en parlak oyuncularıyla doldurulmuş fakat içerikten yoksun gişe filmleri türünün en iyi örneklerinden bir kaçını filmografisinde barındırmaktadır. Soderbergh'in sinema dili, dönemin en öne çıkan oyuncularıyla çalışmayı seçtiği projelerinde dahi özellikle yaratılan karakterler üzerine filmi ve sorunsalı kurgulamak yönündedir.

2002 – 2004 – 2007 yıllarında gerçekleştirdiği *Ocean's Eleven / Twelve / Thirteen* projelerinde de benzer bir söylem yakalamak mümkündür. Lakin serinin tüm filmleri, eleştirmenler tarafından “eğlencelik film” (*entertainment movie*) olarak değerlendirilen türden olduğu için, yaratılan karakterlerin üzerine ağırlıklı olarak çalışılmamış, eğlencenin dozu Hollywood'un sıklıkla başvurduğu kurgu olan “akıllı soygun planı” odağında ayarlanmıştır (Özer, 2003).

Film, ideal bir film senaryosuna olmazsa olmazları, “sağlam olay örgüsü, yaşayan karakterler ve onların hissedilen psikolojisi ile karakterlerin ağzına yakışan dinlenilebilir diyaloglar” unsurlarını dozunda karşılayan kurgusuyla, izleyiciler için keyifli bir 116 dakika sunmaktadır (Keçeci, t.y.).

Eleştirmen Murat Özer, *Ocean's Eleven* filminin *Milestones* ve Soderbergh tarafından çekilen iki farklı versiyonunu karşılaştırmak adına, 2003 yılında bir dergiye şu şekilde kritik vermiştir:

*“...Öncelikle ilk filmde oyuncuların elinde 'vasıfsız' pozisyonuna düşen yönetmen Lewis Milestone'un yerinde, oyuncularını birer 'kukla' gibi kullanmayı yeğleyen Steven Soderbergh gibi bir yönetmen var. Bu durum, her ne kadar ikinci versiyonun da bir 'oyuncular filmi' gibi görünmesine neden oluyorsa da, Soderbergh'in oyuncuya 'rol çalma' özgürlüğü tanımamasının etkisiyle dozunda kalıyor.” (2003)*

Eleştirmenin saptadığı bu bakış açısı, film öyküsüne yaklaşım aşamasında yönetmen farklılığını direkt ortaya koyar niteliktedir. Bu belirgin tempo kontrolü, söz sahibi olma durumu, film izlendiğinde kolaylıkla dikkat çekebilecek seviyededir. Her



karakter film boyunca paralel tonda, ancak gerektiği kadar varlığını ortaya koymakta ve ancak yeri geldiği zaman solo performansını sergileyebilmektedir.

Film ayrıca mekan ve karakter planlarında hissedilen farklı kamera kullanımıyla da dikkat çekmektedir. Oyuncuların göğüs plan çekimleri, karakter sineması uzmanı Soderbergh'in gişe filmlerinde bile vazgeçmediği bir tekniktir. Aslında yönetmenin bu yaklaşımının, karakteri yaratan oyuncu ve izleyici açısından oldukça verimli bir platform sağladığı söylenebilir. Böylece oyuncu yarattığı karakterin duygu değişimlerine dahi hakim olabildiğini göstermek adına ustalıkla bir performans ortaya koyabilir, izleyici ise merakla takip ettiği oyuncu performansını daha yakından inceleyebilir. Soderbergh aynı yaklaşımı filmin merkezine konumlandığı mekan üzerine de yansıtmıştır. Murat Özer bu duruma şu şekilde değinmektedir:

*"...Peter Andrews ismini kullanarak görüntü yönetmenliğini de üstlenen Soderbergh, ışıltılı Las Vegas alemini belki de şimdiye kadar olmadığı kadar çarpıcı kılıyor. Kumarhane içinde gezinen kamera, yüreklerin her bir köşesinde farklı attığı bu mekânı adeta yaşayan bir mekanizma haline getiriyor. İnsanları istediği zaman vezir, istediği zaman rezil eden kumarhane platosu, "serinkanlı" karakterlerin derin psikolojik mücadeleye girdiği bir arena özelliğinde kendini gösteriyor."(2003)*

1960 yapımı filmin jenerikleri, Saul Bass tarafından, Las Vegas'ın kumar cenneti olması sebebiyle, rengarenk ışıklı tabelalar ve eğlence konseptiyle tasarlanmıştır. Ancak 2001 versiyonu açılış jeneriğinden yoksundur. Sebebinin bütçe kaygısı ve tanınmış oyuncuların varlığına dayandırılan yoğun tanıtım kampanyaları olduğu varsayılabilir. Zira izleyiciyi çok zorlamadan filmin dünyasına girmesini sağlayacak, yavaş tempoda gelişen ve başkarakter Danny'nin dünyasına dair kısa bilgi veren bir açılış sahnesi bulunmaktadır. Danny hapisanededir ve ifade vermektedir; suçu neden işlediğine, Tess karakterinin varlığına ve konumuna dair ifade edilen bilgiler, aynı zamanda soygun planının da başlangıcını izleyiciye iletmektedir.

### 3.1.2. Konsept Oluşturma, Kurgu ve Tasarım

Yönetmen Steven Soderbergh, Lewis Milestone'un eğlence odaklı soygun filminden farklı olarak, kendi kurgusunu akıllıca bağlantılarla yüklü, yardımcı entrikalardan beslenen bir düzlemde konumlandırmaktadır. Soderbergh diğer tüm filmlerinde olduğu gibi *Ocean's Eleven*'da da öne çıkan karakterleri titizlikle işlemiş, senaryonun çatışmasını, karakterler arasında oluşan gerilim üzerine kurmuştur. Bu noktada jenerik tasarımı için öncelikle yönetmenin bakış açısı etraflıca incelenip tartışılmalı ve tasarım bu sonuca göre oluşturulmalıdır.

Film bir karakter filmi olduğu için, jenerik tasarımı için seçilen anlatım türü, "Karakter Tanıtımı Kurgusu" yaklaşımıyla paralel, "Animasyon ve Hareketli Grafik Kurgu" olarak şekillendirilecektir (bkz. 1.2. Film Jenerik Tasarımı Türleri). Proje, başlangıcını *Ocean's Eleven* filminin oluşturduğu, tanıtım kampanyası oldukça iyi yürütülmüş üç filmlik bir seri olduğundan, jenerik tasarımının plastik değerlerinin afiş ve DVD'lerle paralel tonda olması gerektiği düşünülmüş, bu nedenle kullanılacak renkler beyaz arkaplanda koyu kırmızı ve siyah olarak belirlenmiştir.



**Resim 58:** Ocean's Eleven/Twelve/Thirteen filmleri için tasarlanan tanıtım materyalleri

Öncelikle Danny Ocean ve ekibinin "dahiyane" soygun planının bağlı olduğu şans ve risk faktörüne gönderme yapmak adına, kumarhane kasasının mimari planı, bir **rulet masasını** çağrıştıracak şekilde, bilgi kartlarının arka planı olarak şekillendirilmiştir. Murat Özer'in "Kumarhane içinde gezinen kamera ... mekânı adeta yaşayan bir mekanizma haline getiriyor ... kumarhane platosu, 'serinkanlı'

karakterlerin derin psikolojik mücadeleye giriştiği bir arena özelliğinde kendini gösteriyor” ifadesinden de destek bularak, animasyon kurgusu tamamen bu arkaplan üzerinde hareket etmektedir.

Saul Bass tasarımı *Spartacus* (1960) film jeneriklerinde olduğu gibi, karakterleri özelliklerine göre izleyiciye tanıtacak sembolik nesnelere seçilmiş; zar, kumar markası (pul), iskambil kartı gibi nesnelere yüklenen metaforlar karakterlerle eşleştirilmiştir. Karakterlerin dahil oldukları soygun planı, kumarın kendisi kadar heyecanlı, riskli ve bir o kadar kazançlıdır. Danny Ocean’dan Saul Bloom’a tüm karakterler yetenekleri doğrultusunda sahip oldukları her şeyi “masaya koyarak” oyuna başlarlar.



**Resim 59:** George Clooney isim kartı tasarımı için seçilen gösterge

**Zar:** George Clooney’nin canlandırdığı Danny Ocean karakterini imlemek adına seçilen göstergedir. Ocean masaya şansını ve cesaretini koymuştur. Aynı zamanda tüm zarlar onun elindedir; planın kurucusu ve kontrolörüdür. Bu yüzden Clooney’nin isim kartı zar göstergesiyle tasarlanmıştır. Tasarımda kullanılan zarın kırmızı rengi karakterin hırsına ve kararlılığına gönderme yapmaktadır. Zarlar atılır ve masaya düştüğünde 6 ve 5 sayılarını gösterir; bu da başlıktaki “on bir” ifadesine yapılan bir göndermedir.

**Lolipop:** Brad Pitt'in isim kartı tasarımında, canlandırdığı Rusty Ryan karakterini imleyen göstergedir. İmge, işaret ettiği karakterin kendinden emin ve rahat tavırlarından destek alınarak seçilmiştir. Lolipop hafif ve çocuksu bir imgedir. Rusty karakteri ise masaya sadece eğlence faktörü ve tabii ki kazanç için oturmuştur. Soderbergh bir röportajında, Brad Pitt'in set aralarında mutlaka bir şeyler atıştırdığını ve bu hareketin Rusty karakteriyle bütünleştiğinden filme de taşınması gerektiğini belirtmiştir. Jeneriklerin bir parçası olarak kullanılan bu gösterge, tam da bu sebepten fikri net, kolay anlaşılır ve akılda kalıcıdır.



**Resim 60:** Brad Pitt isim kartı tasarımı için seçilen gösterge

**İleri Sürülen Markalar:** planın finansörü Reuben Tishkoff'u canlandıran Elliot Gould'u imlemek adına seçilen göstergedir. Eski kumarhane sahibi Tishkoff karakteri filmde, zenginliği ve risk almayı seven tarafıyla öne çıkmaktadır. Soygun sonunda kazanacakları para çok da umurunda değildir, zira ihtiyacı yoktur. O'nun tek istediği eski düşmanı Benedict'in alt edilişini görmektir. Dolayısıyla servetiyle masaya oturur, büyük miktarda parayı kazanacağı %50 ihtimal olan bu oyuna yatırır.



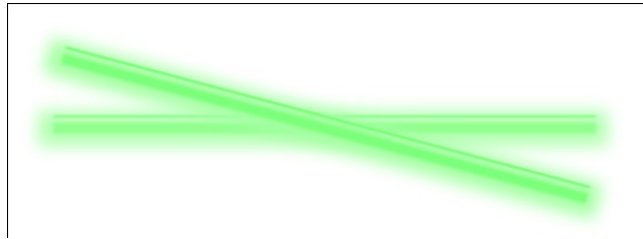
**Resim 61:** Elliot Gould isim kartı tasarımı için seçilen gösterge

**İlaç Kapsülleri:** Carl Reiner'ın canlandırdığı Saul Bool karakterini imlemek adına seçilen göstergedir. Karakter kalp ve ülser rahatsızlıkları sebebiyle, kısa süre önce kendini dolandırıcılıktan emekli etmiştir. Ancak Rusty'nin anlattığı planın cazibesine kapılmaktan kendini alıkoyamaz. Yaşlı kalbi bu kurgunun içindeki büyük heyecanı kaldırır mı bilinmez fakat sağlığını riske atarak oyuna dahil olmayı kabul eder. Karakterin kalp rahatsızlığı filmin bir diğer gerilim noktasıdır. Saul'un kumarhane görevlileriyle kasanın içine gönderdiği çantayı izlerken kalp krizi geçirmesi, film de gerilimi birden yükseltir fakat kısa süre sonra Rusty'nin doktor kılığında yardıma gelmesiyle anlaşılır ki bu da oyunun bir parçasıdır.



**Resim 62:** Carl Reiner isim kartı tasarımı için seçilen gösterge

**Fosfor Çubukları:** Danny Ocean'ın "çaylağı" olan Linus Caldwell karakterini imlemektedir. Matt Damon'ın canlandırdığı karakter, umut vaat eden başarılı bir yan kesicidir. Planın can alıcı bölümünde asansör boşluğundan kasaya giden yola Ocean'la birlikte yürüyecek ve kasayı birlikte patlatacaklardır. Bu yüzden karakteri imleyen gösterge olarak, asansör boşluğunu aydınlatmak için birlikte kırıp attıkları fosfor çubukları seçilmiştir. Zira karakter üzerine çaylaklığı, çekingen, korkak fakat başarılı hamleleri dışında bir özellik yüklenmemiştir. Dolayısıyla Caldwell ilk filmde henüz tek başına var olamaz, Danny ile birlikte hareket ederler.



**Resim 63:** Matt Damon isim kartı tasarımı için seçilen gösterge



**Resim 64:** Casey Afflect ve Scott Caan isim kartı tasarımı için seçilen gösterge

**Karo ve Kupa Valeleri:** Malloy Kardeşleri imlemek için özellikle seçilmiş göstergelerdir. Tasarımda karo ve kupa valeleri birbirlerine yaslanarak denge sağlamaktadırlar, zira filmde de iki kardeş birbirlerinden destek alarak verilen her görevi başarıyla gerçekleştirmektedir. Casey Afflect ve Scott Caan tarafından canlandırılan Malloy Kardeşler, planın taşımacılık (deneyimli sürücüler) ayağını karşılamak için oyuna dahil edilirler. Ayrıca gözlem ve hareket aşamalarında da kılıktan kılığa girerek pek çok kez paravan görevi görecektir.



**Resim 65:** Andy Garcia isim kartı tasarımı için seçilen gösterge

**Yıkılan Kule Biçiminde Kumar Markaları:** Terry Benedict karakterini canlandıran Andy Garcia'nın isim kartı tasarımı için seçilen göstergedir. Kule gibi üst üste dizilmiş 5000 dolarlık markaları sarsılarak devrilmesi, Benedict'in kırılmaz diye titizlikle koruduğu kumarhane zincirinin yıkılışına yapılan

göndermedir. Markaların düzenli sıralanışı, yine karakterin obsesif yapısı düşünülerek düzenlenmiştir.

**“Kasa Her Zaman Kazanır”**: Prodüksiyon şirketlerini imlemek adına yaratılan metaforunda kullanılan mittir. Gösterge, masa üzerinde birikmiş markaları geri çeken ıstaka şeklinde düzenlenmiştir.



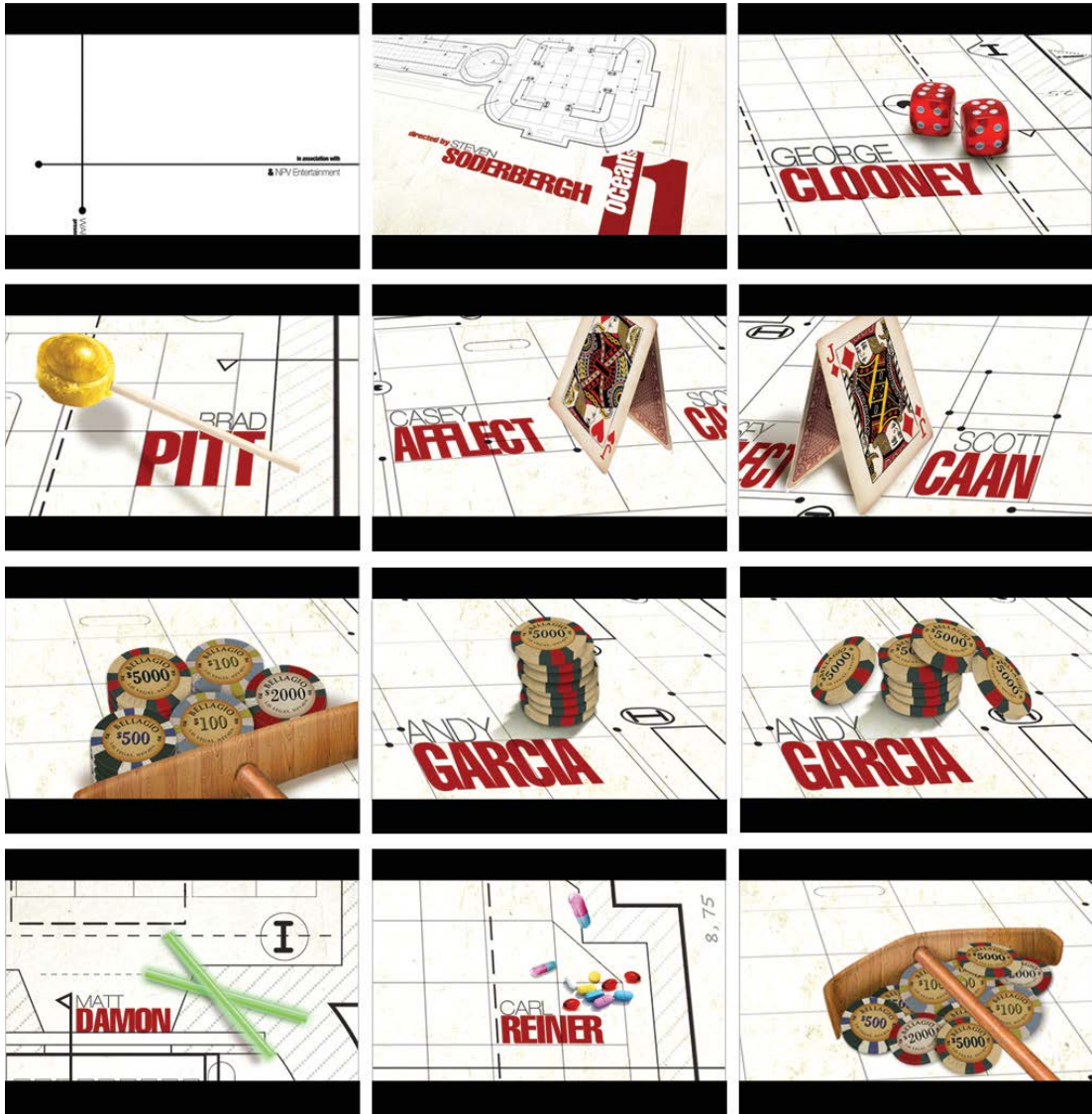
**Resim 66:** Yapım şirketleri bilgi kartı tasarımı için seçilen gösterge

Film izleme ve analiz aşamasını tamamladıktan sonra geliştirilen konsepte uygun arkaplan müziği araştırmalarına başlanmıştır. Film için David Holmes tarafından hazırlanan soundtrack albüm içinden, kurgulanan aksiyona uygun parça seçimi, düşünüldüğünde en mantıklı tercihtir; zira albüm tamamen filmin ruhuna uygun özgün kompozisyonlardan oluşmaktadır. Öncelikle filmin orijinal açılış jeneriklerinde kullanılan *Roodney Yates* parçası ele alınmış; ancak ritmi “kumar masası” konseptinin sahip olması gereken heyecana ve hırsa göre düşük tempoda kaldığından, aynı albümdeki 4 numaralı parçada (*Reuben's In*) karar kılınmıştır. Sonrasında orijinali 3 dakika 13 saniye olan parça, jeneriğin makul uzunluğuna göre 2 dakika 33 saniyeye kısaltılmak adına yeniden kompoze edilmiştir.

Geliştirilen konsept için filminden yakalanan kareler üzerinden, kumarhane kasası mimari planı ve Bellagio kumarhanesi markaları Adobe Illustrator CS5 ve Adobe Photoshop CS5 programları kullanılarak, tasarıma uygun görselleştirilmiştir. Ayrıca Danny Ocean'ı imleyecek zarlar, Rusty Ryan karakterini gösteren lolipop, ilaçlar, iskambil kartları ve kullanılacak 5000\$, 2000\$, 500\$ ve 200\$ markaları,

Cinema 4D programı kullanılarak modellenmiş ve kamera açılarına göre hareketlendirilmiştir.

Tasarımda kullanılan tipografi, yine filmin diğer tanırım materyalleriyle aynı tonu yakalamak adına, orijinal jeneriklerinde de kullanılan biçimde Helvetica Neue LT STD yazı karakteri ailesinden seçilmiştir. Seçilen font, güçlü, kendinden emin, modern ve gerektiği kadar nötrdür. Metinler görsellerden daha öne çıkmaz, dengeli bir tonda bilgileri iletir. Tasarımda fikri iletme görevi daha çok seçilen göstergelere yüklemiştir. Tipografinin nötr hali izleyici algısının göstergeler üzerine yoğunlaşmasına destek olur.



Resim 67: Ocean's Eleven film jeneriğinden kareler



## 3.2. BLACK SWAN FİLM JENERİĞİ TASARIMI

Black Swan (Tr: Siyah Kuğu), 2010 yılında yönetmen Darren Aronofsky tarafından çekilen, Hollywood yapımı bir psikolojik gerilim filmidir. Soderberg anlatımından farklı olarak Aronofsky'nin sineması daha analitik bir yapı sergiler. Filmin türü ve yönetmenin anlatım dili faktörlerinin farklılaşması halinde film jeneriği için geliştirilebilecek alternatif çözümler, okuyucuya rehber oluşturacak nitelikte tasarım anlatımına dönüştürülmüştür.

### 3.2.1. Film Analizi

Filmin kahramanı Nina (Natalie Portman), New York'ta yaşayan genç, yetenekli ve disiplinli bir balerindir. Hayatının tamamını kaplayan dans en büyük tutkusu, yaşam amacıdır. Nina, eski bir balerin olan ve kızına sürekli dans konusunda hırs aşıl原因an, kendi kariyerinde gelemeyeği noktaya ulaşması için kızını zorlayan annesi (Barbara Hershey) ile birlikte yaşamaktadır (IMBd).

Yeni Sezonda Kuğu Gölü balesini yeni bir ekiple sahneye koyacak olan bale yönetmeni Thomas Leroy (Vinsent Cassel), başrol Beyaz Kuğu'yu canlandıracak başarılı bir balerin aramaktadır. Nina narin kişiliği ve ürkek tavırlarıyla, zarif, masum ve saf Beyaz Kuğu canlandırmak için yaratılmıştır. Fakat gösteri kötülüğün, şehvetin ve bilinmezliği temsilcisi Siyah Kuğu'yu da aynı anda canlandırabilecek bir baş balerin arıyordur (IMBd).

Tchaikovsky'nin ünlü eseri Kuğu Gölü balesinin, mitolojiden temel bulan ve pek çok grup tarafından tarih boyunca bale salonlarında canlandırılan öyküsü kısaca şöyle aktarılabilir:

*“Büyücü kıskançlıkla güzel prenses Odet'i beyaz bir kuğunun bedenine hapsedmiştir. Büyüyü bozabilecek tek şey “gerçek aşk”tır. Yalnızca aşk Odet'i hapsediği bedenden çıkarabilir, özgürlüğünü ona geri verebilir. Tam prensle aşkı yakalayıp, evlenip kraliçe olacakken, siyah kuğu Odil ortaya çıkar ve prensi baştan çıkarır. İkiz kardeşi, Odet'in görünüşünde ancak daha tutkulu, şehvetli, baştan çıkarıcı ve kendine güvenlidir. Prens Odet yerine Odil'e aşık olur. Siyah kuğu, Odet'in elinden her şeyini almıştır; aşkını, özgürlüğünü, hapsediği bedenden çıkma şansını, hayallerini...*

*Kahrolur Odet ve kendini boşluğa bırakır, hapsediği bedenden çıkmak için kalan tek şansı ruhunu ölüme teslim etmektir.”(Bilen, 2012)*

Yönetmen Leroy Nina’yı bu rol için zorlar, siyah kuğuya bürünmesi için kendi karanlık yönlerini, içindeki vahşi dürtüleri aramaya iter onu. Nina bunu gerçekleştirebilmek için elinden geleni yapsa da, bu rol için başka bir rakibi daha vardır; Lily (Mila Kunis) de yönetmen Leroy’u etkilemeyi başarmıştır. Beyaz Kuğu rolünde harikalar yaratan Nina ne kadar çok çalışırsa çalışsın içindeki Siyah Kuğu’yu ortaya çıkaramıyordur. Lily ise spontane, rahat ve özgüvenli tavırlarıyla, asla bastırmadığı tutkuları ve vücut diliyle Siyah Kuğu performansında Nina’dan çok daha iyidir (IMBd).

İki genç balerin arasındaki rekabet ilginç sıra dışı bir hal alırken Nina da kendi karanlık tarafıyla yüzleşmeye başlamıştır. Bu yüzleşme, saklı öfke, kuşku ve korkularını açığa çıkarsa da –ki bu süreç ona gereğinden fazla acı vermektedir– başarıya giden yolda hırsla attığı her adım O’na keşif merakı ve özgürleşmenin hazzını da yaşatır. Siyah Kuğu olmak için kendindeki “siyahı”, bilinmeyi, gizliyi, karanlığı keşfetmeye yönelir. Tabii ki akan süreçte giderek açığa çıkan süper egosuyla başarıya yönelik duyduğu karşı konulmaz istek, O’nu bedensel bütünlüğünü yok edecek bir hırsa dönüştürür. Bastırılmış “ben” kaşındıkça, Nina’nın hapsediği beden sınırlarını zorlayacak ve sonunda özgür kalacaktır. “Olmak için yok olan, nihayetinde tuzla buz olan bir bilincin hikâyesidir Black Swan...” (Özcan, 2011).

Temelde çeşitli sıklıklarla patlak veren suçluluk duygusuna karşın, karşı konulmaz bir girdapta siyaha çekilme hali, filmin temposunu özetler niteliktedir. Nina’nın, süperego figürü annesine ihanet ederken duyduğu suçluluk, yerine geçtiği eski baş balerine karşı duyduğu suçluluk, rakibini ekarte etmek için yaptıklarıyla “Beyaz Kuğu” Nina’ya karşı duyduğu suçluluk, 28 yıl kendi içinde bastırmak zorunda kaldığı özgün varlığını özgürleştirirken hazzı yanında acıyla da olsa savuşturabilecek bir duygudur.

Aronovfsky sinemasını özel kılan, aktüel kamera, omuz plan ve yakın çekimlerle, işlediği ana karaktere ait her duygu geçişini ustalıklı izleyiciye yaşatabilme becerisi, bu filmde de oldukça yoğun hissedilmektedir.

“... güvenmekle hep kuşkuda olmak arasında salınan, kendini bırak dese de her yanı tehlikelerle çevrili karakterini omuz hizasından hep tetikte izlememizi isteyen, dıştan gelebileceklerle bu kadar dikkat kesilmişken içerden sarsan bir film... Ev içlerini klostrofobik alanlara dönüştüren planlar, Nina'nın içinde sıkışıp kalan Siyah Kuğu'nun sabırsızlığını ve tahammülsüzlüğünü yaşatır izleyiciye. Hem rahme dönüşü hem de tabutu simgeleyen küvet sahneleri, kozmopolit kentlerde yaşayan insanların yalnızlığını temsilen New York metrolarının kullanılışı ve neredeyse yansıma yaratabilecek her objeden saklı kimliklerin izleyiciye aktarıldığı, gerilimini bu öğeler ve süreç üzerine kurgulayan bir anlatım.”(Bilen, 2012)

Sonuç olarak izleyici kendini Nina'yla özdeşleştirmeye ve anlamaya itilir. Karakterin içinden geçtiği zorlu süreç, neredeyse hak verme noktasında izleyici tarafından kabul edilir. Her sanatçının sahip olduğu yüksek ego ve başarı hırsı, yaşadığı yoğun hezeyanların ardından trajik bir kötüye teslimiyetle sonuçlansa dahi izleyici tarafından takdir edilir bir noktaya konumlandırılmıştır.

### 3.1.2. Konsept Oluşturma, Kurgu ve Tasarım

Yönetmenin, psikolojik gerilimi kontrollü şekilde yükseltmek adına dikkatle seçtiği analitik göstergeler ve giderek stil haline gelen kamera kullanımı jenerik tasarımına da referans teşkil edecek özelliklere sahiptir. Her sahneye ağırlıklı olarak hakim olan **siyah** ve **beyaz** renk, jenerik tasarımında kullanılan ana renkleri oluşturur. Filmde kapalı mekanları klostrofobik alanlara dönüştüren planlar, jenerik görüntülerinde yerini bale sahnesinin rahat ve harekete olanak sağlayan geniş yapısına bırakmıştır.

Hep ikilikler vardır filmde, Nina'nın ruhundaki “beyaz” ve “siyah”ın savaşıdır bu; masumiyet ve şehvet, korku ve öfke, utanç ve haset, güven ve tehdit, karanlık ve göz alıcı aydınlık, görünen ve saklı olan, hayal ve gerçek, ölüm ve yaşam... Bir uçtan diğerine yoran geçişlerle akan sahneler arasında, mutlaka kontrast oluşturan iki duygu işlenir: Suçluluk - hırs, suçluluk - merak, suçluluk - kayıtsızlık bu doğrultuda sayılabilecek diğer ikiliklerdendir. Bu kararsızlığı izleyiciye geçirmek adına **ayna** göstergesi, gerek yansıma etkisiyle gerekse materyal olarak neredeyse her sahnede kullanılmaktadır. Dolayısıyla jenerik tasarımına da ayna figürünü merkez alan anlatımlar taşımak yerinde bir tercih olacaktır. Ayna, işaret ettiği karakterinin

gelgitlerine, kararsızlığa ve çelişiklere işaret etmek için sinema ve tiyatrodaki sıklıkla kullanılan, uzlaşmış bir göstergedir. Filmin genelinde sıklıkla karşılaşılan bu öge jenerik tasarımına da taşınmış, ilk sahneyi sonlandıran kırılan cam etkisi, akışta şekillenen figür ve çeşitli görsel efektlerle aynı analitik düzlem bilgi kartlarına yansıtılmaya çalışılmıştır.

Tasarımda kullanılan **tüy** figürü, kuğunun içinde hapsolan insan ruhunun yaklaşık bir soyutlaması halindedir. Farklılaşan renkleriyle tüyler, Nina ve çevresindeki herkesi temsil eder. Kullanılan her tüyün rengi, duruşu ve düşüşündeki farklılıklar, filmde işlenen karakterlere işaret etmek adına özel olarak düşünülüp kurgulanmıştır.

Bilgi kartlarında kullanılan tipografi ise, karakterlerin saklı yönlerine, bastırılmış duygularına işaret eden gölgelerle desteklenmiştir. Filmde yan karakterlerin zaman zaman patlak veren kötü niyetli tutumları, tasarıma bu ifadeyle yansıtılmıştır. Bu tutumları/tehditleri film boyunca izlese de Nina'nın hayal ürünü olup olmadığından hiç emin olunamaz. Gölge de önplandaki yazının ardında belirip kaybolur, izleyiciyi karakterleri daha dikkatli izlemek konusunda uyarır gibidir. Ön planda kullanılan metinler için *Trajan Pro* yazı karakteri, müzikle senkron olarak belirip kaybolan arka plandaki metinler için ise *Angel* yazı karakteri ailesi kullanılmıştır. Font isimleri ayrıca ironik anlamlar taşımaktadır.

Saul Bass'ın *Bonjour Tristesse* (1958) filmi için gerçekleştirdiği tasarımda, **“sembolize eder ve özetler”** prensibiyle kullandığı anlatım, *Black Swan* film jeneriği için de örnek alınabilir. *Bonjour Tristesse* film jeneriği, sunduğu filmde akan olay kurgusunun tümünün 1 dakika 35 saniyelik jeneriklere sembolik öğelerle yansıtıldığı bir anlatıma sahiptir. Bu proje için gerçekleştirecek tasarım da –jeneriğin yönetmenin dilini yansıtması gerekliliğinden ötürü– *Black Swan*'ın olay örgüsüne paralel bir sentaksta seyretmektedir. Çünkü Aronofsky'nin anlatımı gerilimi karakterler üzerine kurmaz, filmde işlenen şey tam olarak süreçtir. 2 dakika 6 saniyede sonlanan jeneriğin kurgulanan olay örgüsü de, Aronofsky'nin işlediği metamorfoz gibi, beyaz bir tüyün çevresindeki çeşitli faktörlere direnemeyerek siyaha dönüşümü şeklindedir.

İlk sahnede beyaz bir tüy, Tchaikovsky'nin notaları eşliğinde, beyaz bir fonda ekranın sol bölümünden aşağıya doğru süzülme­k­te­dir. Bu arkaplanda varlığı zorlukla seçilebilen tüy, ancak siyah renkli su birikintisi üzerine konduğunda anlam kazanır. Zira ana karakter Nina'nın filmin başındaki imajı bundan fark­sızdır; New York Balesi içindeki varlığı diğer dansçıların hiç birinden önde değildir, kontrollü ve disiplinli hayatı sönük, sıradan ve monotondur. Nina'nın varlığı da, tıpkı jenerikteki beyaz tüy gibi, ancak Kuğu Gölü sahnesinin üzerinde anlam bulacaktır. Tüy dalgalanan suyun üzerinde salınırken başrol oyuncusu Natalie Portman'ın ismi belirir. Bu noktadan itibaren görülen her beyaz tüy ana karakter Nina'yı ya da onunla yakından bağı olan ismi(annesi) imleyecektir. Sonrasında müzikteki yüksek vurguyla ekran bir ayna gibi çatlayıp dağılır ve filmin başlık kartı kırılan cam parçaları eşliğinde gösterilir.



**Resim 68:** Black Swan film jeneriği – sahne 1

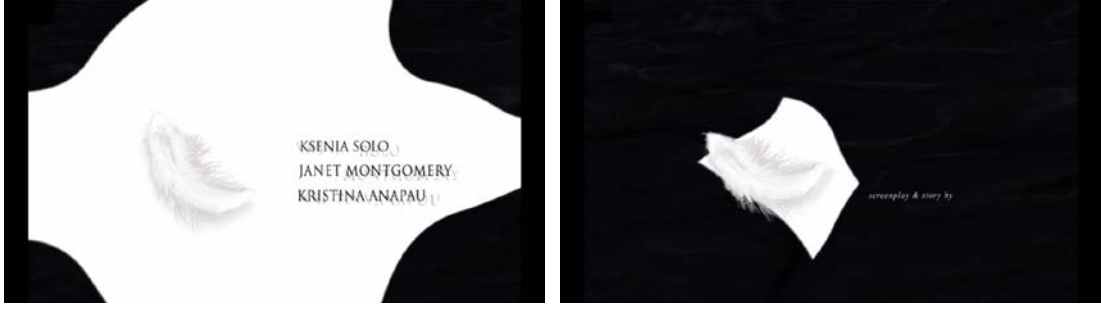
Sonraki sekans diğer oyuncuların bilgi kartlarının sıralanacağı düzlem olacaktır. Duyulan seslerle senkron olarak Vincent Cassel, Winona Ryder ve Barbara Hershey'in isimleri, canlandırdıkları karaktere işaret eden tüylerle izleyiciye aktarılır (Resim 69). Ekran görüntüsünün organizasyonu, sahnede dansçıların geriye doğru sıralanışı referans alınarak düzenlenmiştir. Sunulan görüntü, ritmik bir derinliğin içinde makro çekim yapılan siyah tüyler üzerinden bir aynaya ulaşır. Ayna, yanında

bulunan siyah tüy ve ekranın üst kısmından süzülen beyaz tüy figürleri eşliğinde yardımcı kadın oyuncu Mila Kunis'in ismi sunulur. Kunis filmde Nina'nın siyah aksi Lily'yi canlandırmaktadır ve tasarlanan bilgi kartı, aralarındaki bu gerilime işaret etmektedir. Aynı zamanda yaratılan bu muallak, yönetmenin film boyunca netleştirmedığı karakter çizimiyle paraleldir.



**Resim 69:** Black Swan film jeneriği – sahne 2

Kamera aynanın içine zoom yapar ve üçüncü sahneye geçiş yapılır. Bu bölümde hareketlenen görüntüler baledeki *pirouette* jesti referans alınarak tasarlanmıştır. Prens karakterini oynayan Benjamin Millapied'in ismi tek, diğer yardımcı oyuncuların isimleri üçlü bilgi kartları şeklinde kompozisyona dahil olurlar. Kuş bakışı izlenen sahnede beyaz tüy ekrandan uzaklaşarak beyaz zemine düşer. Ancak, aynı anda dört köşeden merkeze akarak ekranı kaplayacak siyah sıvının ortasında kalmıştır. Bu sınırları gittikçe daralan ve kaçıışı kalmayan alan, Nina'nın filmin ikinci yarısından itibaren sıyrılmaya çalışsa da içine çekildiği karanlık girdabı temsil etmektedir.



**Resim 70:** Black Swan film jeneriği – sahne 3

Nina, gösteri günü sahneye çıkamaması için çevresindeki diğer balerinler tarafından saldırıya uğrayacağını düşünmektedir. Özellikle son 40 dakikada bu paranoyası giderek büyümüştür. Aydınlıkta bile gözlerini sonuna kadar açık tutmaya çalışarak sürekli etrafını kollar. Fakat kendisini bu ruh haline sokan, rakipleri değil bizzat kendi bilinçaltıdır. Bilinçaltının yarattığı karanlık halüsinasyonlarla sınırlanan dünyası, giderek yükselen, içinde boğulacağı ve sonunda direnmeyerek akışına dahil olacağı “karanlık sular” halini alır onun için.

Kuş bakışı kamera açısı genellikle kalabalıkların arasında yalnız ve çaresiz kalmış, yolunu kaybetmiş karakterin içinde bulunduğu anı dramatize etmek için kullanılmaktadır (Caner, 2009). Nina da çaresizdir ve onca insanın içinde yapayalnızdır. Yaşadığı korkunç deneyimlerin üstesinden gelebilmek için yardıma ihtiyacı vardır ama ona yardım edebilecek kimse yoktur. Annesi bile paranoyak halüsinasyonlarının kahramanı olmuştur. Tasarımda kullanılan anlatımın, filmin bu yarısında yaratılan çaresizlik hissi ile paralellik gösterdiği için, akılcı bir tasarım çözümü olduğu savunulabilir.

Dördüncü sahnede kamera, açısı değişmeden farklılaşan görüntü üzerinden akmaya devam eder. Bu planda gördüğümüz, bir önceki sahnede ekranı dolduran suyun üzerine düşmüş ve giderek çoğalan siyah tüylerdir (Resim 71). Ekranın siyaha döndüğü bölüm teknik ekip bilgilerinin de aktarılmaya başlandığı bölümdür. Oyuncular ve üretim sorumlularının bilgilerinin sunumunda böyle bir ayrıştırmaya gidilmiştir. Metinler ilk bölümden farklı olarak siyah fon üzerine beyaz renkte ve gölgesiz düşünülmüştür. Oyuncu bilgilerinin iletiminde kullanılan gölgeleme tekniği, karakterlere yüklenen kötücüllüğü, hırsı yansıtmak için kullanılmışken, teknik ekip bilgileri için metne bu tarz iletiler yüklemek anlamsız olacaktır.



**Resim 71:** Black Swan film jeneriği – sahne 4

Son sahnede kamera ekran tamamen kaplayan siyah tüyler üzerinden ilerler ve beyaz kadrage girdiğinde durur. Bu kompozisyon filmin son sahnesinde (beyaz kuğunun özgürleşmek için kendini boşluğa bıraktığı sahne), Nina'nın uçurumun kenarında durduğu yere işaret etmektedir. “Görsel Efekt Sorumlusu” ve “Görüntü Yönetmeni” bilgileri görüntüye özel bir efekt eklenerek aktarılır; böylece sunulan bilginin semantik anlamı görsel etkiyle desteklenmiş olur. Son kart yönetmen bilgisine ayrılmıştır. Darren Aronofsky'nin bilgisi sunulduğunda, iki kez titreyen görüntüde (göz kırpması olarak düşünülebilir) ekran negatife döner; tüm siyahlar beyaz olmuştur, beyaz tüy ise aralarındaki tek siyahtır. Oluşan aydınlığın ardından, ekran yavaş yavaş karartılır ve jenerik sonlanır.

Görsel tasarım için, Adobe Photoshop CS6 programında düzenlenen tüy, ayna gibi figürler görüntüleri Adobe After Effects CS6 programı kullanılarak hareketlendirilmiştir. Ses tasarımı için ise Adobe Audition CS6 programı kullanılmıştır. Fon müziği, filmin soundtrack albümünden *Perfection* isimli parçanın, tasarlanan jeneriğin vurguları, akışı ve süresi düşünülerek yeniden kurgulanmış halidir. Beste orijinalinde Tchaikovsky'nin Kuğu Gölü kompozisyonlarından biridir. Kompozitör Clint Mansel tarafında senfonik olarak yeniden yorumlanmıştır. Görsel düzenleme, gerekli yerlerde müziğe non-diegetic sesler eklenerek desteklenmiştir.



### 3.3. ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLES MİND FİLM JENERİĞİ TASARIMI

Bu bölümde işlenmek üzere seçilen üçüncü film, sıra dışı yönetmen Michel Gondry'nin *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Tr: Sil Baştan, 2004) filmidir. Bilimkurgu/romantik/komedi türleri içinde değerlendirilen filmin aynı zamanda bir bağımsız yapım oluşu, uygulama projelerinin bu ayağı için önem taşır. Bu koşullarda grafik anlatımda oluşabilecek farklılıklar, sunulan önerme üzerinden değerlendirilebilir.

#### 3.3.1. Film Analizi

Türkçe çeviri isminden de anlaşılacağı gibi bu bir anıları temize çekme filmidir. İki sevgilinin ayrılıklarının ardından birbirlerini hafızalarından silme işlemini konu almaktadır. Tersten akan kendine has kurgusu, yönetmen Michel Gondry'nin ustalıklı anlatımıyla, izleyicinin dikkati dağıtmadan şekillenir.

Film, ana karakter Joel Barish'in (Jim Carrey) evinin salonunda uyanmasıyla başlar. İşine gitmek üzere evden ayrılır. Joel, sevgililer gününde istasyonda, işe gitmek için tren beklerken, bir anda içinden gelen sese kayıtsız kalamaz, işi "asar" ve Montauk trenine binmek için diğer perona koşmaya başlar. Trene yetişir, kışın ortasında neden bunu yaptığını anlam veremez ama Montouk'a gider. Sahilde yürüyen turuncu ceketli kız dikkatini çeker. Her zaman notlar aldığı akıl defterini çıkarır, birkaç çizim yapmak için. Bazı sayfaların yırtılmış olduğunu fark eder, iki yıldır deftere hiç not almamış olduğuna şaşırır... Dönüş yolunda turuncu ceketli kızla tanışır; Clementine (Kate Winslet) uçuk-kaçık, hareketli, eğlenceli biridir. Birbirlerinden etkilenirler, ertesi gün yeniden görüşmek üzere sözleşirler. Nehrin üstünde yıldızları izleyerek geçirdikleri gecenin sabahında, tanımadığı bir adam Joel'e gelip neden yeniden Clementine'la görüştiklerini sorar... Joel anlam verememiştir, adamın arkasından bakabilir ve filmin "gerçek görüntü üzerine süperimpoze" jeneriği 17 dakikanın ardından, burada devreye girer.

Jeneriğin ardından gördüğümüz sahnede Joel mutsuz ve tedirgin halde evine gidiyordur. Eski bir panelvan onu takip etmektedir. Apartmanda gördüğü adam ona Clementine ile yaklaşmakta olan sevgililer günü planlarını sorar. Bu soru ve adamın

elinde görülen LACUNA INC. zarfı, izleyicide farklı zaman algısı oluşturmak için planlanmış bir kurgudur; zira başlangıçtan beri izlediğimiz görüntüler sevgililer gününden sonraya işaret etmektedir.

Joel evine girer, uyumaya hazırlanır. Evin ışıkları söndüğünde, kapının önünde bekleyen eski panelvandan çıkan 2 adam, işareti almış gibi eve girerler. Ellerinde çeşitli elektronik düzenekler vardır. Joel'i yerde yatarken bulduklarında ekran kararır.

Bir sonraki sahnede artık Joel'in beyninin içinde, hatıralarında gezindiğimiz anlarız. Clementine ile ilgi en son veriden itibaren geriye doğru bir silme işlemi başlatılmıştır. Joel kız kardeşiyle konuşuyordu; Clementine'la barışmak için çalıştığı kitapçıya gittiğini, fakat onun kendisini tanımazlıktan geldiğini acı içinde anlatır. Sonra kardeşinin evinde LACUNA INC.'in gönderdiği, Clementine'ın Joel'i hafızasından sildirdiğine ve kendisine tekrar hatırlatılmaması gerektiğine dair notu bulur. Ve o anı da silinir.

Joel şimdi bilinçaltından dilenen bilgilerin silinebileceği, deneysel tıp merkezi LACUNA Laboratuvarlarındadır. Yetkili doktorla görüştüğü izleyiciye aktarılır; yapılan işlemin gerçek olduğunu anlatır doktor ona, Clementine'ın ayrılığın ardından mutsuz olduğunu ve bu sebeple bu işlemi yaptırdığını anlatır. Joel de aynı şekilde acı çekiyordu ve o da bu işlemi kendisine uygulamaya karar verir. Doktor yapılması gereken şeyleri Joel'e anlatır:

*“Sizden istediğimiz şey Mr. Barish, eve gidip Clementine'la ilgili her şeyi toplamanız. Her şeyi... Bu nesnelere beyninizde Clementine'ın haritasını çıkarmak için kullanacağız. Resimlere, kıyafetlere, hediyelere ihtiyacımız olacak, size almış olabileceği kitaplara, beraber almış olabileceğiniz CD'lere, günlük kayıtlarına... Clementine'ı evinizden çıkarmanız, hayatınızdan çıkarmanız demek olacak. Haritanız çıkarıldığında teknisyenlerimiz, silme işlemi gerçekleştirmek için evinize gelecek. Böylece sabah uyandıığınızda, kendinizi, kendi yatağınızda, hiçbir şey olmamış gibi bulacaksınız. Sizi bekleyen yepyeni bir hayat olacak.”*

Bu planda Joel ve Clementine'ın ne kadar uzun süredir birlikte oldukları ve ilişkilerinin yol haritaları niteliğindeki anı nesnelere izleyiciye tanıtılır (jenerik tasarımı için de bu nesnelere önem taşımaktadır). Joel bütün bunları toplayıp LACUNA'ya gider ve Clementine'ı neden hafızasından silmek istediğine dair beyanını kasete kaydeder. Ardından bu anı da silinir.

Fakat uykusundayken yürütülen silme işlemin bir noktasında Joel, kaybetmek istemediği hatıralarla karşılaşır. Vazgeçmek ister. Clementine’ı içinde tutmak ister. İşlemi durdurmaları için bağırır, çırpırır, ama uyku halindeyken sesini duyuramaz. Ve Clementine’ı zihninin içinde saklamaya çalışır. Birlikte Joel’in zihninde, günden çocukluğuna kadar uzanan geniş düzlemde, yolculuğa çıkar ve birbirlerini kaybetmemeye çalışırlar.

Film sona ulaşırken, Joel’in Clementine’ı kaybetmemek için çabaları, silme işlemini bir an olsun sekteye uğratabilmiştir. Hafızası üstüne çalışan teknisyenler paniklerler, müdahale etmesi için Dr. Mierzwiak’ı ararlar. Doktor profesyoneldir ve müşterisinin başlangıçta verdiği talimatı uygulamaya karardır. Joel’in direncine rağmen işlem başarıya ulaşır. Başlangıçta Clementine ile tanıştıkları kumsala kadar her anı silinir, yalnızca Clem’in “benimle Montouk’ta buluş...” sesi yankılanır Joel’in kulaklarında. Filmin en başında izlenen Montouk trenini yakalama çabası, bilinçsiz de olsa, bunun içindir. Ertesi gün Montouk’ta yeniden karşılaşan eski sevgililer, birbirlerini hiç tanımadan, yeniden bir ilişkiye başlarlar. Bu sırada filmin çatışması gereği ellerine ulaşan hafıza silme kayıtları, sonrasında Clem’in Joel ile sonu baştan belli bir ilişkiye şüpheyle yaklaşması, yine de her şeyi baştan yaşamaya karar vermeleri, sonu olmayan bir filmi sonuca ulaştıran diyalogları sunar izleyiciye. Hayattan gerçek kesit etkisiyle, zamanın işleyeceğini belirtir halde çekim sonlandırılır.

Joel’in bilinçaltında, andan geriye akan hatıra görüntülerle devam eden sürreal kurgu, yaratıcı senaryo yazarı Charlie Kaufman’ın şüphesiz en sıra dışı / özgün hikayelerinden biridir. Film senaryo metnine getirilen akılcı çözümlerle yaşayan bir akışa kavuşmuş, tutarlı ve samimi anlatımıyla izleyiciyi dirençsiz bir gerçeklik anlayışına çekmiştir. Joel kendi bilinçaltında oradan oraya savrulurken, etrafındaki insanlardan yer yer duyduğu “Uyan!” seslenişleri, metne gizlenmiş akılcı ayrıntılardandır örneğin. Joel ve Clementine’in aldıkları hafıza kayıtları sırasında söyledikleri, Jim Carrey ve Kate Winslet’in gerçek aşk acılarından kaynak bulan paylaşımlardır ki; bu da filmin gerçekçiliğini arttırmak adına düşünülmüş bir başka ayrıntıdır.

Beyazperde.com film portalından eleştirmen Ayşegül Kesirlinin, filmin ana fikri üzerine yaptığı şu eleştiri, yapım için alınan kimi kararlar içinde bizi aydınlatır niteliktedir:

*“...tüketim toplumunu eleştiren bir film aslında Sil Baştan. Birbirlerini, beraber tükettikleri eşyalarla, birbirlerine aldıkları hediyelerle hatırlayan bir çift var karşımızda. Beyin haritaları dahi bu tüketim eşyalarının odak noktası haline getirildiği bir dizi işlem sonucunda çizilebiliyor. Ardından da bu eşyalar birer birer yok ediliyor. Yeni bir ilişkide yeni eşyalar, yeni hayatlar tüketmek üzere hem evinizde hem de beyninizde tertemiz bir yer açılmış oluyor böylece.”(t.y.)*

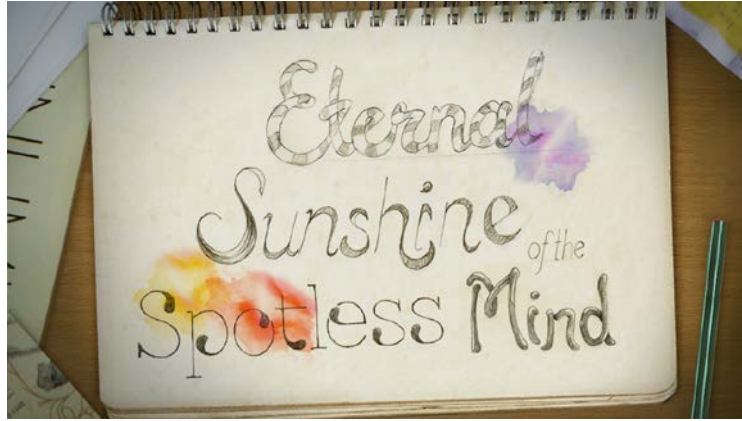
Bu doğrultuda filmin neden bir bağımsız yapım olarak çekildiğini anlamak zor değildir. Charlie Kaufman’ın, karakteri Joel Barish’i konuşturarak tüketim toplumu üzerine yaptığı eleştiriler, sevgililer gününden başlayıp, kolayca tüketilen, içi boşaltılan “Aşk” kavramını sorgulayarak sonlanıyor. Yönetmenin, elindeki malzeme ve sınırlı bütçeyle, çok ucuz görsel efektleri akılcı çözümlerle yorumlayarak ortaya çıkardığı, özgünlüğü tartışmasız görüntüler, senaristin söylemini destekler niteliktedir. Silinen hatıralarda kararın ışıklar, silinen kitap sırtları, yok olan, bulanıklaşan insan yüzleri, hafızanın kaydetmediği hiçbir veriye ulaşamayışı ve akışın farklılaştırılmayışı, izleyicinin dikkatini çekerek filme dahil olmasını sağlayan ayrıntılardır. Oyuncu yönetimi konusunda bile Gondry, Carey ve Winslet’in gibi çok yetenekli oyuncuların üst düzey performanslarını, en gerekli sahnelere elinden gelen en ekonomik şekilde kullanmaya çalışmıştır. Sadece bu tutum bile projeyi benzersiz kılar. Herkesin tanıdık olduğu böyle bir hikayeden çıkış bulan film, yönetmen ve senaristin yaratıcı fikre ortak katkılarıyla olabildiğince özgün bir forma kavuşmuştur.

### **3.3.2. Konsept Oluşturma, Kurgu ve Tasarım**

Filmin orijinalinde, on yedinci dakikadan sonra devreye giren jeneriğin anlatımı, gerçek görüntü üzerine işlenmiş silinen oyuncu isimleri şeklindedir. Aslında söylemi tutarlı ve bağımsız bir yapım için yeterlidir. Ancak şahsi görüşüm jeneriklerde iletilen her bilginin izleyicide filme dair bir farkındalık oluşturması gerektiği yönünde olduğu için, tasarlanan projenin seyri, okunmadan geçilen bilgileri daha işlevsel bir hale getirmek yönünde olacaktır.

Ana karakter Joel Barish'in akıl defteri kullanma alışkanlığı, tasarıma da çıkış noktası oluşturan unsurdur. Filmin ilk dakikalarında sahilde kendi aldığı notları gözden geçirirken defterden yırtılan sayfaları görmesi ve "bunu yaptığımı hatırlamıyorum" repliği, izleyiciyi birazdan izleyeceği kurgunun ana fikrine hazırlayan önemli bir ayrıntıdır. Bu doğrultuda yırtılan, çevrilen defter sayfalarıyla düzenlenecek görüntü dizeleri, içerikle tutarlı bir ilişki kurar. Böylece planlanan grafik anlatımı "Kitap Sayfası Kurgusu", "Karakter Tanıtımı Kurgusu" ve "Gerçek Görüntü Üzerine Süperimpoze" türleri üzerinden şekillendirmek doğru olacaktır.

Filmin kendisi sürreal bir anlatıma sahip olduğu için, jenerik konsepti geliştirme aşamasında, diğer uygulama projelerinden farklı olarak, rasyonel değil içgüdüsel bir yaklaşım geliştirilmiştir. Film biriktirilmiş bir sürecin sondan başa silinerek anlatımıdır. Bu doğrultuda projenin yaratıcı fikri, film izleme sürecinde edinilen deneyimlerin, *silinebilmek* için bir defterin sayfalarına *kaydedilmesidir*. Film birkaç kez izlendikten sonra akılda kalan görüntüler, karakterlerle eşleştirilerek bir defterin sayfalarına kaydedilmiştir. Bu süreç aslında Joel Barish'in LACUNA INC'te kasetlere kaydettiği Clementine anlatımlarından farksızdır. O anlatımlar sevgiliyle kurulan ilişkinin panoraması halindedir, jenerik ise tasarımcının filmle kurduğu ilişkiyi gözden geçirmesidir.



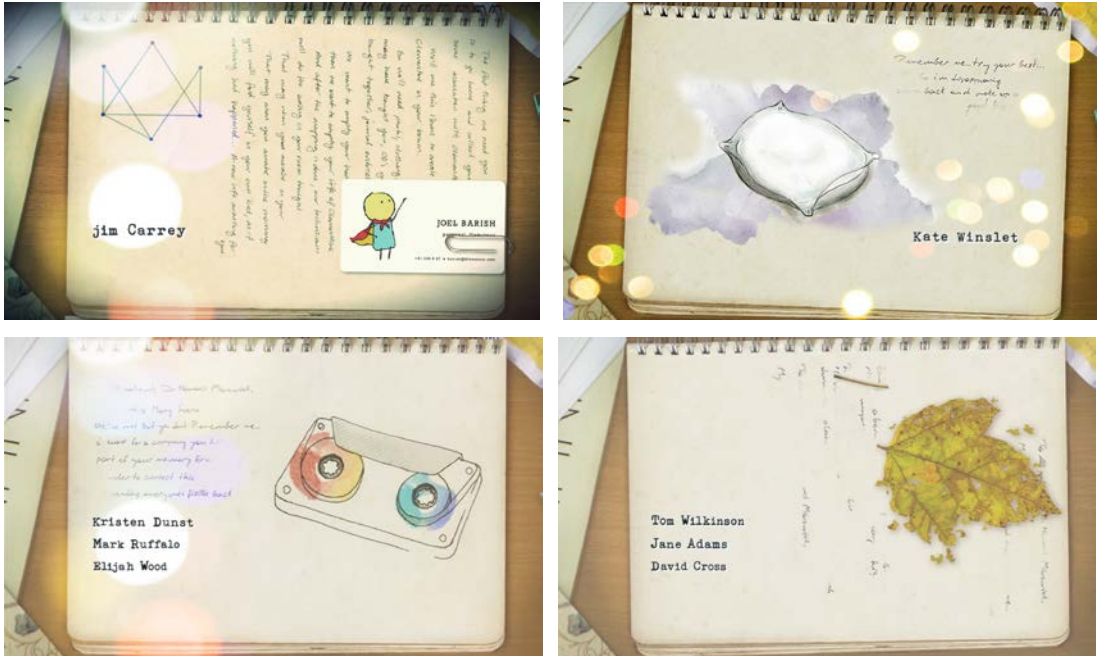
**Resim 72:** Eternal Sunshine of the Spotless Mind Film Jeneriği  
Başlık kartı tasarımı

Hazırlanan görüntülerin dili, kitap arasında unutulmuş küçük notları çağrıştırır şekilde düzenlenmiştir. Tasarımın renkleri, filme hakim olan soğuk ve melankolik renklerle paralel, pastel tonlardan seçilmiştir. Dağınık bir masa görüntüsünde

hazırlanmış arkaplan, sayfaları arasında gezinilen defter görüntüsünü desteklemektedir.

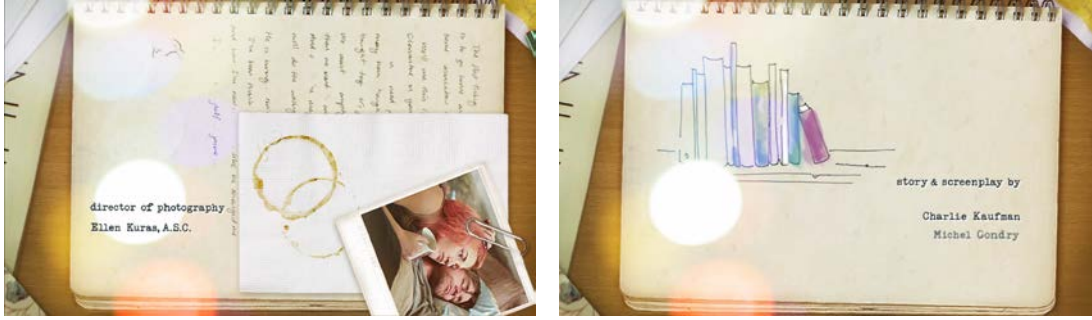
Stop-motion tekniği ile canlandırılacak video için filmde referans alan 250 adet kurgu görsel Adobe Photoshop CS6 programı kullanılarak düzenlenmiş, Adobe Premiere Pro CS6 programında birleştirilmiştir. Bilgi kartları tasarlanırken, oyuncuların canlandığı karakteri imleyecek ikonik göstergeler kurgulanmış; illüstrasyonu destekleyici metinler okunurluk kaygısı güdülmeden, filmin ilgili sahnelerinden seçilen, karaktere ait repliklerle oluşturulmuştur.

Jim Carrey ve Kate Winslet'ın bilgi kartları, Joel Barish'in çocukluk kayıtlarının izleyiciye sunulduğu bölümlerden referans alır. Winslet'i imleyen yastık çizimi, yönetmenin Clementine çekimlerinde "koruma" metaforu olarak sıklıkla kullandığı bulut baskılı yastık görseline gönderme yapmaktadır. Kristen Dunst'ın bilgi kartı, yaptıkları işlemle özdeşleşebilecek kaset imgesiyle desteklenmiştir. İllüstrasyonlar dolma kalem ve suluboyayla gerçekleştirilmiştir. Video akışı sırasında sayfalar yırtılır, sayfa arasında "saklanmış" nesnelere uçuşarak/buruşarak kaybolur, tutulan notlar, yapılan çizimler silinerek yok olur.



**Resim 73:** Eternal Sunshine of the Spotless Mind Film Jeneriği  
Oyuncu bilgi kartları

Yine yapım ekibinin bilgilerinin iletildiđi sunumlar, filmin en akılda kalıcı sahneleriyle bağlantılı ikonik göstergelerle oluşturulmuştur. Görüntü yönetmeni bilgi kartı poloroid bir fotoğraf ile imlenir, “jenerik tasarımı” ifadesi Clementine karakterinin silinirken son kez fısıldadığı “Meet me in Montauk” repliğinin postite yazılarak sayfaya yapıştırıldığı bir kurguyla izleyiciye iletilir, aslında bu sunum jeneriklerden önce izlenen görüntüleri anlamlı kılacak bir ipucudur.



**Resim 74:** Eternal Sunshine of the Spotless Mind Film Jeneriğinden kareler

Yönetmen Michel Gondry'nin aynı zamanda bir klip yönetmeni oluşu, arkaplanında çalan müzik için özenli bir araştırma ve tarama gerçekleştirilmesine sebep olmuştur. Angus & Julia Stone isimli Avustralyalı grubun “Book Like This” isimli parçası, gerek melankolik tınısı, gerekse filmle paralel anlamlı sözleriyle, görüntüleme eşlik etmek adına doğru bir tercihtir. Parça, Adobe Audition CS6 programında, görsel kurgunun gerektirdiği süreye göre montajlanarak kısaltılmış ve yavaş sayılabilecek temposu % 10 oranında hızlandırılmıştır. Böylece planlanan görüntülerle uyumlu, canlı bir akış sağlanmış olur.

Hareketlenen görüntüler üzerinde süperimpoze olarak uygulanan bilgi metinleri, Bohemian Typewriter ve Adler yazı karakterleriyle şekillendirilmiştir. Fikir filmde hafızası silinen insanların yakınlarına gönderilen LACUNA INC. antetli bilgilendirme notlarında görülen daktilo çıkışlı harflerden referans bulur.

## SONUÇ

“Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerikleri ve Grafik Tasarımcı Saul Bass’in Yaklaşımı” başlıklı tez çalışması, sinema sanatının içinde grafik tasarımın varoluş sürecini konu almaktadır. İnceleme boyunca bulgular doğrultusunda film jenerik tasarımına dair tanımlamalar ve sınıflandırmalara yer verilmiştir. Jenerik tasarımının işlevsel özellikleri, sinema sanatı içinde gereklilik seviyesinde sorgulanmış; grafik tasarım iletişim pratiğinin sinema anlatısına katkıları değerlendirilmiştir. İzleyici algısını şekillendirme konusunda mecraanın yeterlilikleri, güncel üretimler ve projeler incelenerek tartışılmıştır.

Bir kitle iletişim alanı olarak sinemanın, özellikle ikinci dünya savaşının ardından endüstrileşme süreciyle daha geniş kitlelere hitabetmek ve izleyici potansiyelini korumak adına, diğer bir görsel iletişim alanı grafik tasarımın pratik uygulamalarına başvurduğu görülmektedir.

Sinemanın kaydettiği teknik gelişmeler, paralel dönemlerde aynı filmlerin jeneriklerine de yansımıştır. Filmlerin sesli kaydedilebiliyor oluşu, filmin ismini çağırان sesli başlık kartı uygulamalarını doğurmuştur. Renkli film ve görüntünün serbest mizanpajı başlık ve bilgi kartlarına yansıyan kompozisyon kaygılarını beraberinde getirmiştir. Öte yandan dönemin filmleri incelendiğinde sosyo-kültürel değişimlerin, yönetmenlerin bakış açısında sinemayla birlikte film jeneriklerine de yansımış olduğu görülebilmektedir. Modernite eleştirilerinin yüksek binaların duvarlarına yansıyan tipografilerden izleyiciye iletiildiği üretimlere rastlamak mümkündür.

Dönem dönem popüler anlayışlarla şekillenen farklı denemeler gerçekleştirildiği ortadadır. Ancak tüm bu uygulamaların 1950’lere kadar film yönetmeninin yaratıcılığı sınırlarında kaldığı, sonrasında ise sektörde profesyonel anlamda yetişmiş grafik tasarımcıların üretimleriyle film izleme deneyiminin farklı bir boyuta taşındığı, incelemede öne çıkarılan bir diğer bulgudur. Yönetmen tasarımı jenerikler ile grafik tasarımcıların gerçekleştirdiği uygulamalar arasındaki temel farklılık, anlatımın planlı bir kurguyla farklı katmanlarda daha konsantre iletilerle beslenerek oluşturulabilmesidir.



Açıktır ki; sinema sanatının var olduğu her an, izleyici algısını şekillendirme ve dikkati perdeye çekme çabasıyla filmin açılışındaki bu birkaç dakika üzerine çalışılmıştır. Bu durum materyalist bir bakış açısıyla şöyle özetlenebilir: bir tarafta sıralanması gereken metinsel bilgiler ve iletildikleri süreç vardır, diğer tarafta gerçek dünya paralelinde perdeye yansıyan bir illüzyon (yönetmenin dünyası)... Oyuncu isimleri, yaratıcı ve teknik ekibin bilgileri gerçek dünyaya ait iletilerdir; ancak bu iletilerin sunuluş biçimi, izleyiciyi yönetmenin dünyasına davet edebilir/ yönlendirmelidir. Bu noktada uygulama birikimiyle “nasıl?” sorusunu cevaplayan grafik tasarım, görsel iletişim için elverişli bu süreci şekillendirmek adına bilinçli bir yol haritası sunar. Filmde rol alan oyuncunun isim kartı tasarımı, onun yönetmenin yarattığı dünyada hangi karakteri şekillendirdiğine işaret etmelidir. Bu noktada tasarımcı kullanmakta ustalaştığı göstergelere başvurarak anlatısını, yarattığı metaforlar üzerinden kurgulayabilir. Tasarımcı iletisinin “ne” olduğunu, “nasıl?” sorusunu karşılayarak dikkat çekici halde sinema izleyicisine iletir; böylece izleyici film anlatısının alıcısı konumuna getirilir ve konsantrasyonu ilk dakikalardan itibaren filmin anlatısına kilitlenir.

Jenerik tasarımının, gelişim süreci içinde sinema dilinden beslenerek grafik tasarımın temel ilkeleri doğrultusunda şekillenen başlı başına bir alan haline geldiği bir gerçektir. İnceleme sürecinde elde edilen bir diğer bulgu, jenerik tasarımcısının grafik tasarım prensiplerinin yanında, sinema dilinden göstergebilime, senaryo yazımından müzik kompozisyonu dahilinde vurguların insan algısını nasıl şekillendirdiğine kadar pek çok alana hakim olması gerektiğidir. Film jenerikleri, görüntünün ses ve zaman faktörüyle birleşerek, hedeflenen iletişimi gerçekleştirmek adına kurgulandığı bir alandır. Bu platformda, “sentaks olarak bir dizi olay akışı ile zaman kavramı içinde var olan” sinema medyası ile, “an ve alan içinde var olan” grafik tasarım medyası prensipte çok farklı görünseler de, “anlam” paydasında birleştiklerinde çok yönlü ve başarılı bir anlatım planlanabilmektedir. İki medyanın farklılıkları ve ortak paydaları üzerine yapılan karşılaştırmalı incelemeye tezin 71. – 72. sayfalarında ulaşılabilir.

Tezin ikinci bölümünde profesyonel olarak grafik tasarımın çeşitli alanlarında üretimler gerçekleştirmiş, özgün görsel iletişim diliyle öne çıkan tasarımcı Saul Bass’ın konuya yaklaşımı incelenmiştir. Yapılan analizler çerçevesinde görülmüştür

ki; Bass –durağan da olsa– tasarladığı grafiklere hareket ve ritim duygusuyla yaklaşmaktadır. Sanılanın aksine Bass’ın zaman ve hareket alanında geliştirdiği hakimiyet, durağan yüzey tasarımlarında, hareketli grafik kurgularından daha fazla öne çıkmaktadır. Hareketli görüntünün yaşamla paralel varoluşu ve bu doğrultuda akılda kalıcılığı prensibinden yararlanarak, bu anlayışı durağan tasarımlarına dahi yansıtan Bass, iki ayrı anlatım dilinin ayrı prensiplerinin, üretimde birbirini besleyebileceğinin kanıtıdır. Tasarımcının çalışmaları üzerine yaptığım analizler, kendi özgün dilini her iki medya üzerine geliştirdiği hakimiyet paralelinde edindiği deneyimlerle şekillendirdiği bilgisini desteklemektedir.

İncelemenin “1.3. Film Jenerik Tasarım Türleri” başlıklı bölümünde, jenerik tasarım uygulamalarında sıklıkla karşılaşılan anlatım türlerine yer verilmiştir. Yaklaşımlar belirli başlıklarda sınıflandırılmış ve analiz edilmiştir. Bir jenerik tasarım projesine başlama aşamasında tezden yararlanacak olan tasarımcı, işlevsel özellikler ve türlerin kuramsal bilgi bazında değerlendirildiği ve üretimler üzerinden örneklendirildiği bu bölümler sayesinde, tasarımını şekillendirmek adına bir yol haritasına sahip olacaktır. Projesinde filmin anlatısını ve yönetmenin bakış açısını doğru tahlil ederek bahsi geçen anlatım türlerinden birini seçebilir ve kurgusuna bu şekilde yön verebilir.

Film jeneriklerinin, film anlatısına katkı paralelinde film sentaksının farklı bölümlerine konumlandırılabilirdiği, tezin “1.4. Jeneriklerin Film İçinde Konumlandırılması” bölümünde ayrıca aktarılmaktadır. Başlangıçta filmin ilk sahnesinde perdeye yansıması planlanan jeneriklerin, 1950 ve 1960’lardan itibaren filmin ilk sahnesinin ardından ya da özellikle 2000’lerde sıklıkla kullanılan biçiminde filmin en sonunda konumlandırıldıkları görülmektedir. Konumlandırma işlemi bilinçli ve planlı gerçekleştirilirse, film kurgusunda izleyiciye çok önemli mesajlar iletebilir. Örneğin aynı bölümde incelenen 2002 yapımı *Prestij*(Yön: Christopher Nolan) filminin açılış jeneriğinden yoksun kurgusunun, yalnızca var olmayan bir açılış jeneriği ile izleyiciyi “hazırlıksız yakalanma” noktasına nasıl ustalıkla çektiği görülebilmektedir. Öte yandan bu eylemin, sinema sektörünün güncel trendlerinden biri olarak gerçekleştirilmesi yeteri kadar akılcı bir yaklaşım değildir; zira aynı bölümde incelenen bir diğer proje –*Sherlock Holmes* (2009)– örneğinde olduğu gibi, izleyici açısından konforsuz bir deneyim oluşturabilir. Ancak

günümüze kadar gerçekleştirilen projeler üzerinden yapılan incelemelerde, bu tarz tasarım kararlarının işlevsel olarak ne gibi sonuçlar doğurduğu, kişisel deneyimlerin ötesinde yeterince rasyonel verilere ulaşılamadığı için net olarak değerlendirilememiştir.

Her hareketli görüntünün hareketli grafik olmadığını bilmek ve bu ayrımı yapabilmek de önemlidir. Bu ayrım için en önemli ölçüt “bilgi iletme” durumudur. Televizyonda, sinemada, internette tek amacı dikkat çekmek veya eğlendirmek olan, bilgi içeriğinden yoksun görüntülerin makul değerinde olduğu savunulamaz. Dolayısıyla birer görsel iletişim ürünü olarak değerlendirilemezler. Belli bir ürünün bilgisini sunmak adına kurgulanan hareketli görüntüler, ancak görsel iletişim tasarımı eğitim programı içinde öğrenilen kuramlar çerçevesinde, makul bir bilinçle oluşturulduğunda maddi anlamda başarıya ulaşabilirler.

Sonuç olarak jenerik tasarımda kurgulanacak her hareketin (tasarımda kullanılan görsel öge ve ses seçiminden, konumlandırma ve entegrasyon hareketlerine kadar) estetik kaygılardan öte rasyonel akıl yürütmelerle gerçekleştirilmesi gerekir. Film jenerikleri, bilgilendirme tasarımının bir alanı olarak varsayıp bu şekilde ele alındığında, sanat formu olmanın ötesinde endüstriyel bir platform olarak değerlendirilmeye yakındır. Günümüzde sinema gibi sahne sanatlarının iletişimi, resim, heykel ve diğer plastik sanatların öznelliğinden daha farklı bir noktada konumlandırılmaktadır. Bu doğrultuda tasarım projesinin ulaşması gereken hedef akılcı ve net şekilde belirlenmeli, olası sonuçlar değerlendirilmeli ve tasarım aşamasında harcanan enerji ve zaman, başarıya ulaşmak adına doğru planlanmalıdır.

## KAYNAKÇA

### KİTAPLAR:

Bass, J. & Kirkham, P. (2011). **Saul Bass: A Life in Film & Design**, Laurance King Publishing, London, 440s.

Braha, Y. & Byrne, B. (2011). **Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design**, Focal Press, Oxford, 394s.

Codrington, A. (2003). **Kyle Cooper (Monographics)**, Laurance King Publishing, London, 118s.

Heller, S. (2004). **Design Literacy: Understanding Graphic Design**, Allworth Press, Canada, 462s.

Katz, E. (1982). **The Film Encyclopedia**, Perigee Books, USA.

Krasner, J. (2008). **Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics**, Focal Press, Oxford, 413s.

Meggs, P. (1997). **Six Chapters in Design: Saul Bass, Ivan Chermayeff, Milton Glaser, Paul Rand, Ikko Tanaka, Henryk Tomaszewski**, Chronical Books, Hong Kong, 368s.

McCoy, C. (1990). "American Graphic Design Expression: The Evolution of American Typography", **Graphic Design History** (Ed. Steven Heller), Allworth Press, Canada, s. 3-11.

Pipes, A. (1992). **Production for Graphic Designers**, Laurance King Publishing, London, 270s.

Remington, R. (2003). **American Modernism: Graphic Design, 1920-1960**, Laurance King Publishing, London, 440s.

Woolman, M. (2005). **Type in Motion 2**, Thames & Hudson Publishing, USA, 176s.

Thompson, K. & Bordwell, D. (1994). **Film History; An Introduction**, McGraw-Hill Inc, USA, 857s.

Twemlow, A. (2008). **Grafik Tasarım Ne İçindir?**, Yem Yayınları, İstanbul, 256s.

#### **TEZLER:**

Deborah, A. (2001). **Promises in the Dark. Opening Title Sequences in American Feature Films of the Sound Period**, Doktora Tezi, University of East Anglia, İngiltere, 314s.

Gülen, E. (2006). **1950 ve Sonrası Amerikan Sinemasında Film Jenerik Tasarımının Gelişimi ve Teknolojinin Bu Alana Etkileri**, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Türkiye, 102s.

İnceer, M. (2007). **An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film**, Lisans Tezi, University of Pennsylvania, Amerika, 51s.

Noyan, E. (2008). **Sinema ve Grafik Tasarımın Ara Kesitinde Türk Sineması Jenerikleri Tarihi**, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Türkiye, 189s.

Öz, H. (2006). **Sinema Jeneriklerinde Görsel Tasarım Açısından Grafik Öğelerin Kullanımı**, Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Türkiye, 241s.

Sayın, S. (2011). **Film ve Dizi Jeneriklerinde Hareketli Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama**, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Türkiye, 98s.

Timmer, A. (1999). **Making the Ordinary Extraordinary: The Film RElated work of Saul Bass**, Doktora Tezi, Columbia University, Amerika, 258.

Yu, L. (2008). **Typography in Film Title Sequence Design**, Yüksek Lisans Tezi, Iowa State University, Amerika, 132s.

#### **MAKALELER:**

Allison, D. (2006). **Novelty title sequences and self-reflexivity in classical Hollywood Cinema**, Erişim Tarihi: 22 Haziran 2012  
<http://www.latrobe.edu.au/screeningthepast/20/novelty-title-sequences.html>  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)

Berardinelli, J. (1995). **Casino**, <http://www.reelviews.net/movies/c/casino.html>  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)

Bilen, N. (2012). **Siyah Kuğu**, *Psikeart*, 23, s.83 – 87.

Brown, D. R. (1982). **Saul Bass: 1981 AIGA Medal**, <http://www.aiga.org/medalist-saulbass/>  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)

Boxer, S. (2000). **Making a Fuss Over Opening Credits; Film Titles Offer a Peek at the Future in More Ways Than One**,  
<http://www.nytimes.com/2000/04/22/movies/making-fuss-over-opening-credits-film-titles-offer-peek-future-more-ways-than.html>  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)

- Cone, J. (t.y.). **Interview with Garson Yu of yU+co**,  
<http://motionographer.com/features/interview-garson-yu-of-yuco/>  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)
- Evans, N. W. (1996). **Saul Bass: A Film Title Pioneer**,  
<http://www.digitalmediafx.com/Features/saulbass.html>  
(Erişim Tarihi: 15.06.2012)
- Goldsmith, L. (2005). **Bonjour Tristesse: The Title Credits**,  
[http://www.notcoming.com/saulbass/caps\\_carmenjones.php](http://www.notcoming.com/saulbass/caps_carmenjones.php)  
(Erişim Tarihi: 21.06.2012)
- Hall, P. & Soar, M. (2001). **Images Over Time**, *Eye Magazine*, 60, s. 29-37.
- Haskin, P. (1996). "Saul, Can You Make Me a Title?": **Interview with Saul Bass**,  
*Film Quarterly*, 50, s. 10-17.  
<http://www.jstor.org/discover/10.2307/1213323?uid=2&uid=4&sid=47699092405297>  
(Erişim Tarihi: 21.06.2012)
- Heller, S. (1999). **Mr Roughcut or: How Graphic Designer Pablo Ferro Learnen to Split the Screen Cut The Crap and Tell The Story**, *Eye Magazine*, 32,  
<http://www.eyemagazine.com/feature.php?id=19&fid=88>  
(Erişim Tarihi: 21.06.2012)
- Heller, S. (2004). **Quick Cuts, Coarse Letters, Multiple Screens**,  
[http://www.typotheque.com/articles/quick\\_cuts\\_coarse\\_letters\\_multiple\\_screens](http://www.typotheque.com/articles/quick_cuts_coarse_letters_multiple_screens)  
(Erişim Tarihi: 21.06.2012)
- Karamath, J. (2001). **Overtures and psychotic symphonies**, *Eye Magazine*, 39,  
<http://www.eyemagazine.com/feature.php?id=5&fid=14>  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)
- Kemp, P. (t.y.). **Saul Bass**, <http://www.filmreference.com/Writers-and-Production-Artists-Ba-Bo/Bass-Saul.html>  
(Erişim Tarihi: 21.06.2012)

- Kesirli, A. (t.y.) **Sil Baştan: Beyaz Perde Eleştirisi**,  
<http://www.beyazperde.com/filmler/film-40191/elestiriler-beyazperde/>  
(Erişim Tarihi: 10.11.2012)
- King, E. (2004). **Taking Credit: Film Title Sequences, 1955-1965** /1-10,  
[http://www.tyoptheque.com/articles/taking\\_credit\\_film\\_title\\_sequences\\_1955-1965\\_1\\_contents](http://www.tyoptheque.com/articles/taking_credit_film_title_sequences_1955-1965_1_contents)  
(Erişim Tarihi: 19.06.2012)
- Kirkham, P. (2011). **Reassessing the Saul Bass and Alfred Hitchcock Collaboration**, <http://www.west86th.bgc.bard.edu/articles/kirkham-bass-hitchcock.html>  
(Erişim Tarihi: 21.06.2012)
- Las-Casas, L. F. (2006). **Cinedesign: Typography in Motion Picture**,  
[http://www.sumarios.org/sites/default/files/pdfs/27233\\_3601.PDF](http://www.sumarios.org/sites/default/files/pdfs/27233_3601.PDF)  
(Erişim Tarihi: 21.06.2012)
- Matarazzo, R. (t.y.). **The Film Titling Industry: Silent Films, Saul Bass and Beyond**,  
[http://myweb.cwpost.liu.edu/paievoli/finals/505Sp\\_03/Prj2/MataP2.htm](http://myweb.cwpost.liu.edu/paievoli/finals/505Sp_03/Prj2/MataP2.htm)  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)
- Middleton, J. (t.y.). **Cross-Influence in Abstract German Animation of the Silent Era**, <http://www.animatingapothecary.com/geranim.html>  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)
- Morgan, K. (2010). **50 Years and A Remake Later: Psycho**,  
<http://sunsetgun.typepad.com/sunsetgun/2010/06/today-psycho-turns-50-and-for-those-of-us-who-revere-the-picture-this-we-know-it-was-a-masterwork-of--modern-filmmaking.html>  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)



Noyan, E. (2006). **Filmin Önsözü: Kaçırmayın, Üzülürsünüz!**, *Grafik Tasarım*, 3, s. 50-53.

Özcan, G. (2011). **Ölüme Çalan Tutkunun Rengi: Siyah Kuğu**,  
<http://www.radikalgenc.com/sanat/sinema/olume-calan-tutkunun-rengi-siyah-kugu> (Erişim Tarihi: 07.11.2012)

Özer, M. (2003). **Ocean's Eleven: Kritik**,  
<http://www.filmderim.com/makale/571/oceans-eleven>  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)

Rielly, J. (2011). **An Examiner's Top 10 of Saul Bass, title design genius (Part 3)**,  
<http://www.examiner.com/article/an-examiner-s-top-10-of-saul-bass-title-design-genius-part-3> (Erişim Tarihi: 22.06.2012)

The Art of Title (2010). **Sherlock Holmes: Interview with Danny Yount**,  
<http://www.artofthetitle.com/2010/01/21/sherlock-holmes/>  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)

Thomas Jr, R. M. (1996). **Saul Bass, 75, Designer, Dies; Made Art Out of Movie Titles**, <http://www.nytimes.com/1996/04/27/movies/saul-bass-75-designer-dies-made-art-out-of-movie-titles.html?src=pm>  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)

Taylor, R. (2005). **Titles Designed by Bass: Introduction**,  
<http://www.notcoming.com/features/saul/> (Erişim Tarihi: 22.06.2012)

Taylor, R. (2005). **Spartacus: The Title Credits**,  
[http://www.notcoming.com/saulbass/caps\\_spartacus.php](http://www.notcoming.com/saulbass/caps_spartacus.php)  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)

Taylor, R. (2005). **Cape Fear: The Title Credits**,  
[http://www.notcoming.com/saulbass/caps\\_capefear.php](http://www.notcoming.com/saulbass/caps_capefear.php)  
(Erişim Tarihi: 22.06.2012)

Zimmerman, P. (t.y.). **Biography: Short Piece on Saul Bass's Career**,  
<http://saulbass.tv/> (Eriřim Tarihi: 22.06.2012)

## İNTERNET KAYNAKLARI

Benedetto, D. (t.y.). **Moving Textes: The Film Titles of Saul Bass**,  
[http://www.reddye.com/writing\\_saulbass.html](http://www.reddye.com/writing_saulbass.html)  
(Eriřim Tarihi: 16.06.2012)

Bordwell, D. (2006). **Film Goers Guide**,  
<http://www.mhhe.com/HumanitiesStudio/8/FilmGoersGuide.pdf>  
(Eriřim Tarihi: 18.06.2012)

Frantz, M. (2003), **“Changing Over Time: The Future of Motion Graphics”**  
<http://www.mattfrantz.com/thesisandresearch/motiongraphics.html>  
(Eriřim Tarihi: 18.06.2012)

Counts, J. (2006). **Importance Opening Sequence – Longer Notes**,  
[http://www.scribd.com/doc/41223419/Importance-Opening-Sequence-longer-  
notes](http://www.scribd.com/doc/41223419/Importance-Opening-Sequence-longer-notes) (Eriřim Tarihi: 18.06.2012)

## EK - Teknik Özellikler

Jenerik tasarımı, üzerinde çalışılacak ürünün sinema ya da televizyon filmi olup olmamasına göre teknik farklılıklar gösterirken, materyalin film(video) ya da bilgisayar animasyonu olup olmaması tasarımın formatını değiştirecektir. Tasarlanan ürünün hangi formatlarda taşınıp dağıtılacağı, veri yükü açısından tasarım için seçilecek ortamı da etkileyecektir. Böyle bir durumda tasarıma başlanmadan önce, RGB ekran renkleriyle birlikte, dikkat edilmesi gereken teknik çerçeve şu şekilde aktarılabilir:

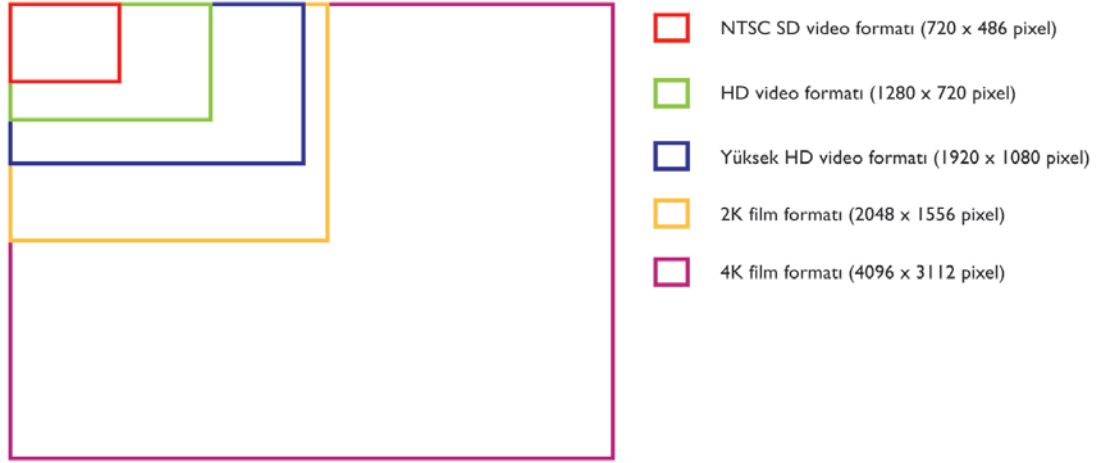
GENİŞLİK (pxl)	YÜKSEKLİK (pxl)	Ekran Oranı	AÇIKLAMA
640	480	4:3	Erken dönem analog filmin ekran boyutudur. Dijital ortama geçirilen filmlerin editlenmesinde de bu ölçü kullanılır.
720	480	4:3	NTSC DV ve DVD formatlarının boyutudur.
720	486	4:3	NTSC SD video ölçüsü, Dijital Betacam, D-1, D-5 gibi profesyonel çekim formatları için kullanılmaktadır.
720	576	4:3	PAL SD video ölçüsü, Dijital Betacam, D-1, D-5 gibi profesyonel çekim formatları, ayrıca DVD ve DV formatları için kullanılmaktadır.
1280	720	16:9	HD video formatı
1920	1080	16:9	HD video formatı (daha yüksek çözünürlük)
1828	1332	1.37	Cineon yarı çözünürlük
3656	2664	1.37	Cineon tam çözünürlük
2048	1556	1.32	2K çözünürlüğünde film formatıdır. Görüntü 35 mm filme aktarılırken 4K formattan daha düşük maliyet gerektirir.
4096	3112	1.32	4K çözünürlüğünde film formatıdır. HD görüntü 35 mm filme aktarılırken kullanılır.

**Tablo 1:** Sinema ve televizyon için çekim formatları ve ekran ölçüleri

Kaynak: (Braha&Bryne, 2011, s.33)

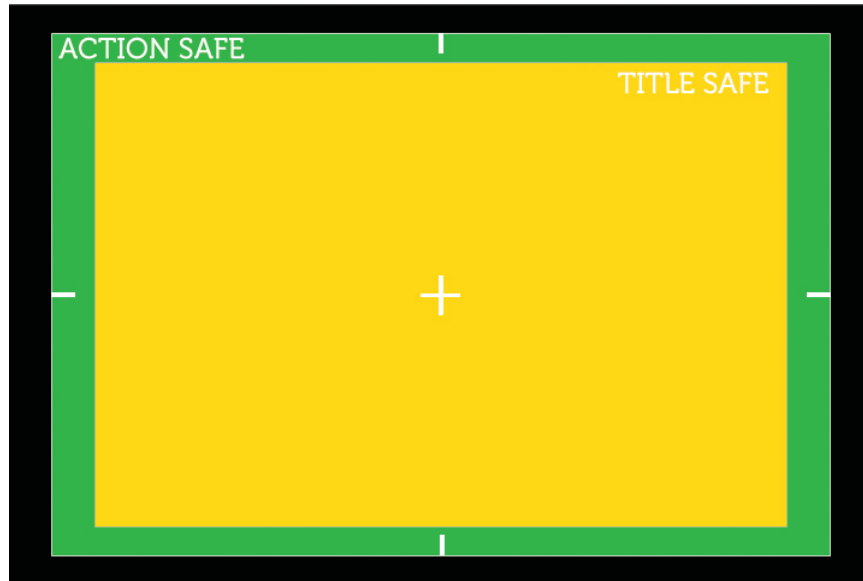
Çalışılacak kanvas işaret edilen şekilde hazırlandığında bu alan, görüntünün perdeye yansıma açısı düşünülerek, okunurluk ve minimum düzeyde görüntü kaybı için, güvenli bölümlere ayrılmalı ve tasarım bu alanlarda şekillenmelidir (Resim 17). 720 x 480 piksel ölçüsündeki bir kompozisyon için, kaydın güvenli olabileceği alan 648 x 434 piksel, oyuncu bilgilerinin aktarılacağı alan ise 576 x 386 pikseldir. Ekrandaki bilgilerin sağlıklı okunurluğu için, metin boyutunun 25 punto ile 30 punto arası şekillenmesi gerektiği belirtilmektedir; bu ölçü seçilen yazı karakterine göre

değişiklik gösterebilmedir ve 30m mesafeden okunurluk göz önünde bulundurularak hesaplanmıştır (Braha&Byrne, 2011, s.85).



**Resim 16:** Sinema ve televizyon için çekim formatları ve ekran ölçüleri

Kaynak: (Braha&Byrne, 2011, s.34)



**Resim 17:** 720 x 480 piksel ekran boyutunda “güvenli alanlar”

Kaynak: (Braha&Byrne, 2011, s.87)

Yael Braha ve Bill Byrne, *Creative Motion Graphic Titling For Film, Video and The Web* başlıklı kitaplarında, açılış jeneriklerinde bilgi ve başlık kartlarının kullanım standartlarıyla ilgili şu açıklamalara yer vermişlerdir:

- **Tek bilgi kartı:** Genellikle yapım şirketi yönetmen ve başrol oyuncularının bilgilerinin sunumunda bu tip kart tasarımının kullanımı, belirlenen kontratlar çerçevesinde uygun bulunmuştur. Metinler yaklaşık olarak 30 punto büyüklüğünde yazılmaktadır.
- **Ana başlık kartı:** Film başlığını sunmak adına tasarlanır; yazı boyutu oyuncu ve yönetmen bilgilerinden daha büyük puntoda sunulmaktadır.
- **Çift bilgi kartı:** Çoğunlukla yardımcı oyuncuların bilgilerini sunmak adına kullanılmaktadır. Bir film jeneriğinde oyuncu isimlerinin sunulduğu çift bilgi kartı en fazla iki kere kullanılabilir. Oyuncu hiyerarşisinde daha alt sırada olan yardımcı oyuncuların isimleri üçlü bilgi kartı formatında aktarılabilir.
- **Üçlü başlık kartı:** Bu tip bir kartla yine yardımcı oyuncuların bilgileri sunulabilir, ayrıca *The Writers Guild of America*'nın belirlediği kurallar uyarınca senaryo ekibinin bilgileri de en fazla üç ismin sunulacağı bu tip bir başlık kartıyla aktarılmaktadır.
- **Çoklu bilgi ya da başlık kartı:** üç isimden fazlasının sunulduğu bilgi kartıdır.

Jenerikte sunulan yapımcı, yönetmen, oyuncu ve set ekibinin bilgileri, çeşitli çalışmalarda farklılıklar gösterebilmekle beraber günümüzde standart olarak şu şekilde sıralanmaktadır: yapım şirketi kartı, yapımcı kartı, yönetmen kartı, başrol oyuncuları ve ardından filmin başlık kartı, tek bilgi kartları halinde sunulan başlıklardır. Ardından yardımcı oyuncuların bilgileri çoklu bilgi kartları halinde aktarılır. Sonrasında yapım ekibinin bilgilerine geçiş yapılır; sırasıyla kast ekibi, müzik koordinatörü (“music by, music composer, original score by”), prodüksiyon tasarımı ( set tasarımı, kostüm tasarımı, makyaj tasarımı, görsel efekt yönetmeni gibi), editör, görüntü yönetmeni, yardımcı yapımcılar, eğer film bir kitap uyarlamasıysa telif hakkı sahibi, senaryo ekibi ve en son kartta yönetmen bilgisinin tekrar sunumuyla jenerikler sonlandırılır (Glatzer, 1998).