

İLK FİLM JENERİKLERİNDE ÇİZGİ FİLM VE ANİMASYON TEKNİKLERİNİN KULLANIMI

Usage Of Cartoon And Animation Techniques In First Title Sequences

Arş. Gör. Dr. Samed SAKMAN

Kırıkkale Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Kırıkkale/TÜRKİYE

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-9454-4898>

ÖZET

Sinema filmlerinin başlangıcında ve sonunda yer alan, genellikle önemli film ve prodüksiyon ekibinin tanıtıldığı, yapımla ilgili bilgilerin ve ipuçlarının yer aldığı jenerik tasarımlarının ilk örnekleri sessiz sinema (silent film era) döneminde karşımıza çıkmaktadır. Eğitimli tabelacılar tarafından üretilen ve "jenerik kartları" adı verilen basılı materyallerin fotoğraflanarak filme dahil edilmesi yöntemiyle hazırlanan bu ilk örneklerde amaç; izleyiciyi filme hazırlamak adına filmin adını, yönetmenini ve başrol oyuncusunu duyurmaktır. Modern sinemanın gelişimiyle birlikte izleyici kitlesinin artması film öncesi jenerik tasarımlarının da önemini artırıp gelişimini hızlandırarak, sabit düz yazılar barındıran kartlar yerine çağın anlayışına uygun olarak illüstrasyon, tipografi ve animasyon gibi tekniklerin kullanılmasına yol açmıştır. Böylece jenerikler, daha işlevsel form kazanarak filmin ruhuyla özdeş fakat ayrıca düşünülp planlanan yapıtlar haline gelmiştir. Bilgisayarların sanatsal üretim alanlarında henüz çok gelişmediği bu dönemde, canlandırma özelliğiyle var olmayı bile estetik bir dille betimleyebilen animasyon tekniği, jenerik tasarımlarında sıklıkla tercih edilmiştir. Bu çalışma ile Saul Bass, Maurice Binder ve Sandy Dvore gibi sanatçıların, 1950 ve 1970 yılları arasında analog yöntemlerle çizgi film ve animasyon öğelerini kullanarak üretmiş olduğu ilk film jenerikleri incelenmiş ve animasyon tekniğinin jenerik tasarımına ve anlatım diline nasıl bir fayda sağladığı irdelenmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Jenerik tasarımı, çizgi film ve animasyon, grafik tasarım, hareketli görüntü.

ABSTRACT

The first examples of title sequences designs appeared in the period of silent film (silent film era) that take place at the beginning and end of the movies, where important film and production team are introduced, and information about the production and tips. These first examples are prepared by trained signers by the method of photographing and incorporating printed materials called "generic cards". In order to prepare the audience for the movie the aim is announce the name of the movie, its director and the lead actor. The increase of the audience with the development of modern cinema has increased the importance of the pre-film title sequences and accelerated its development instead of using cards that contain fixed plain texts. Techniques such as illustration, typography and animation are used in accordance with the understanding of the age. Thus, titles acquired a more functional form, becoming identical with the spirit of the film. In this period, when computers have not been developed yet in the fields of artistic production, animation techniques were frequently preferred in titles, which can describe even the nonexistent with an animation feature in an aesthetic language. In this study, the first film titles produced by artists such as Saul Bass, Maurice Binder, and Sandy Dvore between 1950 and 1970 using cartoon and animation elements were examined and it was tried to explain how the animation techniques benefited the title sequences design and narrative language.

Anahtar Kelimeler: Title sequences design, cartoon and animation, graohic design, motion graphics.

1. GİRİŞ

Görmek insanoğlunun ilk iletişim becerilerinden biridir. Etrafımızdaki nesnelere görür, zihnimizin öznel yargılarıyla onlara anlamlar yükler ve imgeleştiririz. Burnett'a (2012) göre imgeler, görünenin meşruluğunu inşa etmek ve sürdürmek için bir araç olarak kullanılır. İmgelerin inşası, kullanımı ve dağıtımı her kültürde temel önemdedir. Dil, imgeler ve sesler, insan düşüncesinin ve insan bedeninin ayrılmaz parçaları oldukları gibi düşünme, hissetme ve algılama sürecinin de üretken odaklarıdır. İmgeleme eylemi insana görselleştirme yeteneğini kazandırmıştır. Çünkü imgenin anlamlandırılması, izleyicinin deneyimleriyle imgeye kattığı derinliğin görselleştirilmesi yoluyla mümkün olabilmektedir.

Görselleştirme, insanlık için oldukça önemli bir kavramdır. İnsanoğlu, primitif dönemden günümüze kadar geçen bilişsel gelişim sürecinde düşüncelerini, inançlarını, tabularını, iletişim şekillerini ve yaşayış biçimlerini görselleştirme yoluyla sonraki nesillere aktarmıştır. Sözlü iletişimin görselleştirilerek alfabe formuyla yazılı hale dönüşmesi insanlık tarihinin en önemli dönüm noktalarındandır. Bir başka önemli kavram olan sanat da estetik yargıların yaratıcı fikirlerle buluşarak görselleştirilmesi yoluyla üretilmiştir. Fikir, söz ve mesajların görselleştirilmesi algılar üzerinde oldukça etkili olmaktadır.

İnsanoğlunun binlerce yıllık görselleştirme deneyimi özellikle fotoğrafın icadından sonra farklı bir boyuta taşınmıştır. Art arda gelen teknolojik buluşlar, durağan konumdaki imgelerin hareketlendirilerek izleyiciye sunulmasının da önünü açmıştır. Hareketli imgelerle sağlanan öznel ve nesnel anlatım gücü etkileme ve ikna etme bağlamında önemli bir etkiye ulaşmıştır. Hareketli görüntülerin elde edildiği tekniklerden biri de animasyonlardır. “Animasyon, çizim veya nesnelere hareketli veya canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemidir (Şenler, 2005).” Bilgisayarların tasarım alanında henüz faaliyette olmaması nedeniyle gelişmiş görsel efektlerin, video düzenleme ve üç boyutlu animasyon uygulamalarının olmadığı yıllarda, film jeneriklerinde çizgi film ve animasyon tekniklerinin sanatçılar tarafından sıklıkla tercih edildiği görülmektedir.

2. YÖNTEM

Bu makale kapsamında, nitel vaka (durum) çalışması yöntemi kullanılmıştır. “Vaka çalışması, sınırlı bir sistemin derinlemesine betimlendiği, araştırmacının zaman içerisinde sınırlandırılmış bir veya birkaç durumu çoklu kaynakları içeren veri toplama araçları (gözlemler, görüşmeler, görseller, işitseller, dökümanlar, raporlar) ile derinlemesine incelediği, durumların ve duruma bağlı temaların tanımlandığı nitel bir araştırma yaklaşımıdır. Durum çalışması sonucunda elde edilen sonuçlarla olayın neden o şekilde oluştuğu ve gelecek çalışmalarda nelere odaklanması gerektiğini ortaya koyar (Subaşı & Okumuş, 2017, s. 420).”

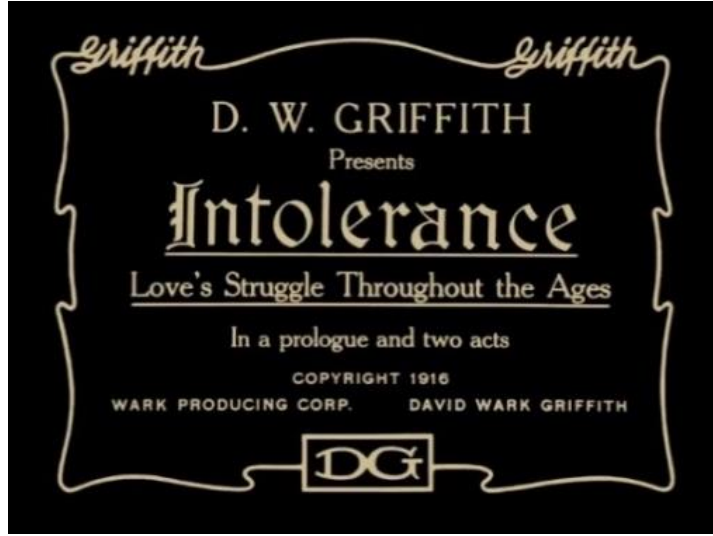
3. JENERİK TASARIMI

Sinema tarihindeki kullanımı açısından jenerikler; genellikle filmin başında yer alan kendine özgü bir kurgu içerisinde illüstrasyonlar, hareketli grafikler (motion graphics), animasyon, tipografi ve müzikle birlikte, yapımda emeği geçen isimlerin yer aldığı bölümlerdir. Işıklar söndüğünde izleyicinin ilk olarak karşısına çıkan ve filmle ilgili ipuçlarıyla (initial outlines) merak uyandırarak seyircinin filme ısınmasını sağlayan önemli tanıtım materyalleridir. Bir diğer ifadeyle jenerik: “Bir filmin ya da televizyon programının başrol oyuncularının ve anahtar yapımcı ekibinin isimlerinin, kavramsal görseller ve müzikten yararlanarak sunulma yöntemidir. Genellikle izlenecek eserin türüne ve tonuna uyumlu yazılarla başlar. Gerçek çekim, animasyon, müzik, fotoğraf ve grafiklerden oluşur (Stanitzek, 2009, s. 46).”

Jenerik tasarımlarının ilk örnekleri sessiz sinema döneminde (silent film era) karşımıza çıkmaktadır. Bu dönemde jeneriklerin temel işlevi, hareketsiz tipografi kartlarıyla filmin adını, yapımcısını ve yönetmenini en basit haliyle seyirciye tanıtmaktır. “Jenerik kartları, elle hazırlandıktan sonra fotoğraflanarak filme dahil edilen basılı materyallerden oluşmaktadır (Boxer, 2000, s. 9).” İlk jenerik tasarımcıları muhtemelen “film endüstrisi tarafından işe alınan eğitilmiş tabelacılar. Çünkü bu dönemde hazırlanan jenerikler, tabelacıların sıklıkla kullandığı 19. yüzyıla ait el yazısı karakterlerinden türetilen şablonlarda ortaya kondu (King, 1993, s. 6).”

Sinema tarihinin erken dönemlerinde hazırlanan jenerikler, daha çok takdim yazıları olarak kullanılmaktadır. Bu dönemde, filmin yapımcı aşamasında günümüze kıyasla çok daha küçük bir ekip görev almaktadır ve jeneriklerdeki ana tema izleyicinin dikkatini çekecek olan yapımcı, yönetmen ve ünlü başrol oyunculardır. Bununla birlikte bölüm konuları da özet halinde izleyiciye sunulabilmektedir. “Yönetmenliğini D.W. Griffith’in yaptığı 1916 yapımı “Intolerance”, sessiz

film döneminin önemli başarılarından olmakla birlikte ilk jenerik örneklerindedir (Dirks, 2015).”



Görsel 1. Intolerance (1916) filmi jenerik yazı kartı

Sinemannın yaygınlaşması ve izleyici kitlesinin artması, eğlence endüstrisini daha büyük yapımlara yönlendirmiştir. “Sesin ve renklerin filme dahil edilmesiyle birlikte telif hakkı meselelerinin de eğlence endüstrisinde merkezi bir hal alması, jeneriklerin önemini oldukça artırmıştır (Inceer, 2007, s. 03).” Durağan jenerik kartlarının ardından, Charlie Chaplin’in “City Lights” (1931) için tasarladığı tanıtım niteliğindeki dokuz saniyelik sessiz hareketli görüntüde ilk kez üst üste binen katmanlar (superpose tekniği) kullanılmıştır. Ayrıca bu yapımda hareketli (kinetik) tipografinin de ilk örneğinin yer aldığı söylenebilir.



Görsel 2. City Lights (1931) filmi jenerik sekansı

20. yüzyılın ortalarına kadar tüm jenerikler, filmde bağımsız ve çoğu zaman kopuk olarak yer almaktadırlar. “The Warner Bros Stüdyosu kendi tarzını ilk oluşturan, çoğunlukla, ana karakter portrelerinin üzerine isimleri denk gelecek şekilde wipe tekniğini kullanarak jenerik tasarlamaktadır. MGM aslan portresini jenerikte akan isimlerin arkasında kullanmayı tercih ederken, Twentieth Century Fox ise daha çok dekoratif tipografiyle dokulu arka planlar kullanmaktadır (Allison, 2001).”

İkinci Dünya Savaşı sonrasında teknolojik anlamda yaşanan birtakım gelişmeler ve yapım ekiplerinin büyüyerek sendikalaşması jenerik tasarımlarının evrilmesine de katkı sağlamıştır. Öyle ki jeneriklerde daha çok isme yer verilecek olması stüdyoları profesyonel tasarımcılara yönlendirmiştir. Bu durum, stüdyo yönetimi altında belirli kalıplar çerçevesinde hareket etmekte olan yönetmen ve tasarımcıların daha farklı ve özgün içerikli jenerikler hazırlamasına yol açmıştır. Sabit düz yazılar barındıran jenerik kartlar yerine illüstrasyon, tipografi ve animasyon gibi çeşitli anlatım teknikleri kullanılmaya başlanmıştır. Böylece jenerik tasarımları daha işlevsel form kazanarak, filmin ruhuyla özdeş fakat ayrıca düşünülüp planlanan yapıtlar haline gelmiştir.

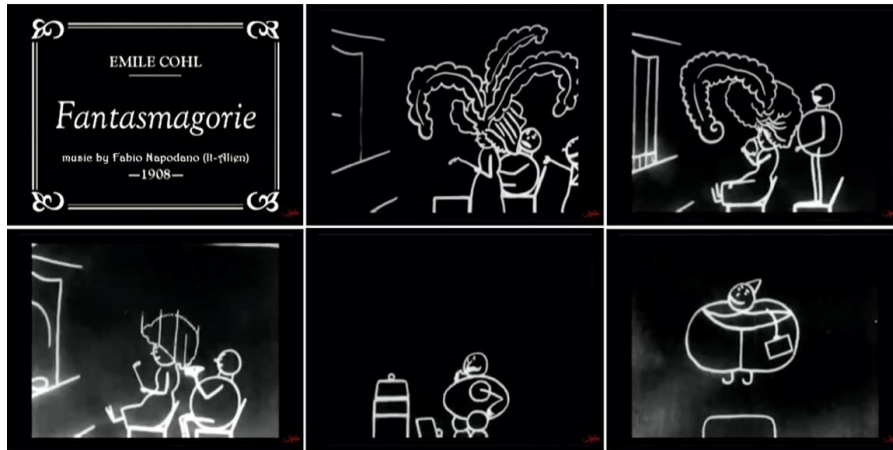
4. ÇİZGİ FİLM ve ANİMASYON TEKNİKLERİ

Jenerik tasarımlarının ilk örneklerinde çizgi film ve animasyon tekniklerinden sıklıkla yararlanıldığı görülmektedir. En temel tabiriyle, şekil bütünlüğüne sahip birbirini takip eden karelerin bir hareket duygusu uyandıracak biçimde art arda sıralanmasıyla oluşan görüntüye animasyon adı verilmektedir. Cotton ve Oliver'e (1997) göre animasyon, saniyede 15 kareden çok saydam resmin art arda görüntülenmesi ile meydana gelen kesintisiz bir hareket yanılmasıdır. Elle çizilerek yapılan tekniğe klasik (2D) animasyon, bilgisayar ortamında üretim tekniğine dijital (3D) animasyon ve fotoğraf makinesi gibi diğer yardımcı araçlarla yapılan animasyon tekniğine ise duraklı çekim (stop motion) animasyon adı verilmektedir.

Resimsel sunumların en heyecan verici biçimlerinden biri de animasyondur. Animasyon, çizilen nesnelere hareketini gösteren simüle edilmiş bir hareketli resim anlamına gelmektedir. Bu tanım üç ana özelliği kapsamaktadır; (1) animasyon bir çeşit resimsel temsildir, (2) animasyon görünür hareketi tasvir eder, (3) animasyon çizim, illüstrasyon veya başka bir simülasyon yöntemiyle yapay olarak oluşturulan nesnelere oluşur. Buna karşılık video, gerçek nesnelere hareketini gösteren bir hareketli resmi ifade etmektedir. Benzer şekilde illüstrasyon, çizilmiş nesnelere durağan bir resmini, fotoğraf ise gerçek nesnelere durağan resmine karşılık gelmektedir (Mayer & Moreno, 2002).

Çizgi Film ve Animasyon, belirli bir hikâye kurgusuna dayalı olarak yaratılan karakterlerin fizyolojik, duyuşsal ve bilişsel bileşenler bağlamında görselleştirilmesi ve hareketlendirilmesine dayalı öyküleme sürecidir. Animasyon tasarımı içerisinde karakterler ön plana çıkmaktadır. Çünkü karakterlerin davranışsal özellikleri ile var olduğu bir görselleştirme süreci içerisine girilmektedir. Bu bağlamda illüstrasyonlardan biraz daha derin bir karakter analizi süreci içerir (Bedir Erişti, 2018).

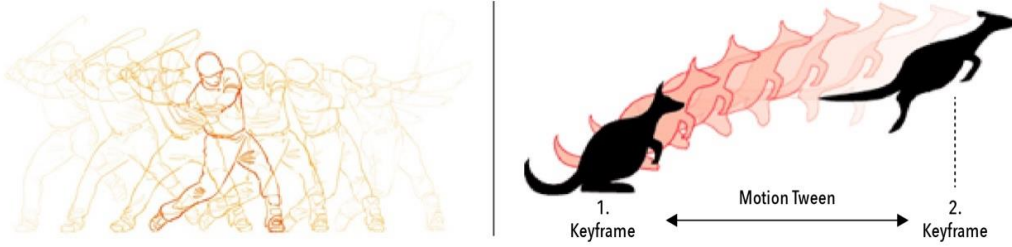
Animasyonun tarihine kısaca baktığımızda, ilk etapta içerisine çizilen figürlerin döndürülmesi suretiyle hareket hissinin oluşturulduğu praxinoscope ve zeotrope adı verilen mekanik aygıtların kullanıldığını görmekteyiz. Film makaralarının icadı ile birlikte resimleme ve hareketlendirme çalışmaları da hız kazanmıştır. Bu kapsamda, 1906 yılında James S. Blackton tarafından yaklaşık üç bin çizimle yapılan "Humorous Phases of Funny Faces" filmi ve 1908 yılında Emile Cohl tarafından üretilen "Fantasmagorie" filmleri ilk gerçek animasyon filmleri olarak tarihte yerini almıştır (Williams, 2009, s. 14-15).



Görsel 3. İlk animasyon filmlerinden 1908 yapımı Fantasmagorie'ye ait sekans görüntüsü

Canlandırma teknikleri ve kullanılan materyallere bağlı olarak gelişen animasyon teknikleri; flat, kukla ve dijital animasyon olmak üzere üçe ayrılmaktadır. Flat animasyon, iki boyutlu bir yüzeyde hareketin kurgulanmasıdır. Cel, cut-out ve kolaj gibi geleneksel animasyon türlerini içermektedir. Cel (selüloit) animasyon tekniği, iki boyutlu animasyonlar için kullanılan en eski yöntemlerdendir. Aynı anda birkaç kareyi görebilmek için ışıklı masa üzerinde kâğıda çizilen figürlerin veya

nesnelerin her karedeki hareketi çizilerek kurgulanmaktadır. Günümüz animasyon programlarında, ışıklı masanın sekanstaki önceki ve sonraki görüntüleri aynı anda görebilme işlevi “onion skin” olarak adlandırılan teknikle yapılabilmektedir. Tween animasyonda ise, keyframe olarak adlandırılan iki karenin arasında yer alan kareler program tarafından doldurularak hareket hissi sağlanmaktadır.



Görsel 4. Cel animasyon (solda) ve tween animasyon (sağda) örnekleri

Cut-out (kesme) ve kolaj animasyon tekniği, bir hareket yanılması yaratmak için istenen şekillerin kâğıda veya kartona çizilerek veya direkt olarak fotoğraftan kesilmiş öğelerin kare kare hareket ettirilip fotoğraflanmasıyla (stop-motion) oluşturulmaktadır. Kukla animasyonu, gerçek üç boyutlu nesnelerin veya tiplerin her kare için değişik hareketler verilerek filme alınması ve sonrasında bu karelerin art arda eklenerek hareket hissi kazandırılması işlemidir. Son olarak dijital animasyon ise, flat ve kukla dahil iki boyutlu veya üç boyutlu tüm tekniklerin bilgisayar ortamında uygulanması ile oluşturulan animasyon türüdür.

5. JENERİKLERDE ANİMASYON KULLANIMI

Saul Bass ve Pablo Ferro gibi dönemin usta grafik tasarımcıları, filmler için yaptıkları afiş ve logo tasarımlarıyla tanınmalarının yanında, sinemaya olan ilgileri nedeniyle yeteneklerini hareketli ortamlara da aktararak modern jenerik tasarımının öncüleri olmuşlardır. Ayrıca Maurice Binder ve Richard Williams gibi isimler, deneysel işleri ve yenilikçi anlayışlarıyla dönemin öne çıkan jenerik tasarımcılarıdır. Bu tasarımcılar; “illüstrasyon, çizim, fotoğrafik ve video tekniklerine dayalı bazı geleneksel görsel pratikleri dijital görüntü teknikleri ile birleştirmişlerdir. Bu teknikler ile şekil ve görüntülere hareket etme yeteneği kazandırdıklarından, film yönetmenleri istedikleri her türlü görüntü ve dijital efekti canlı olmayan aktörler haline getirme imkânı bulmuşlardır (Korkut, 1998).”

Saul Bass’ın kesilmiş kağıtlarla cut-out animasyon tekniğini kullanarak tasarladığı, The Man with the Golden Arm (1955) film jeneriği (Görsel 4), izleyiciden büyük bir ilgi ve beğeni toplamıştır. Bir eroin bağımlısının konu edildiği filmin jeneriğinde dikkat çekici, biçimsiz ve sıkıntılı bir kol illüstrasyonu kullanarak seyirciyi hem filme hazırlamış hem de filmle ilgili büyük bir ipucu (initial outlines) vermiştir. Bass, illüstrasyonun canlandırma ve özgürce konumlandırma özelliğini oldukça iyi kullanmış ve gerçek bir görüntü yerine illüstratif bir kol imgesi yaratarak, tipografi ile de uyumlu bir biçimde vermek istediği mesajı izleyiciye ulaştırmayı başarmıştır.

“Bu jenerikte kullanılan görsel elemanlar, filmin posterleri ve diğer reklam tasarımlarında da kullanılarak bir bütünlük sağlanmıştır. Bu etki sinema endüstrisinde kullanılabilecek iyi bir pazarlama taktiği olarak görülmüştür (King, 1993).” Filmin yönetmeni olan Otto Preminger bu filmin makara kutularının üstüne “Makinistler! Jenerikten önce perdeleri açın” yazmıştır. “Preminger, normalde seyircinin önemsemediği sıkıcı film yazılarının yerine, Saul Bass’ın bu film için tasarladığı ilginç şeyi seyircinin kaçırmasını istememiştir. İlgi çekecek jenerik tasarımları filmin başında seyirciyi heyecanlandırmak için özenle hazırlanmıştır. (Art of the Title, 2017; Art of the Title, 2017).”



Görsel 5. Saul Bass'ın The Man With The Golden Arm (1955) filmi için tasarladığı jenerik sekansı

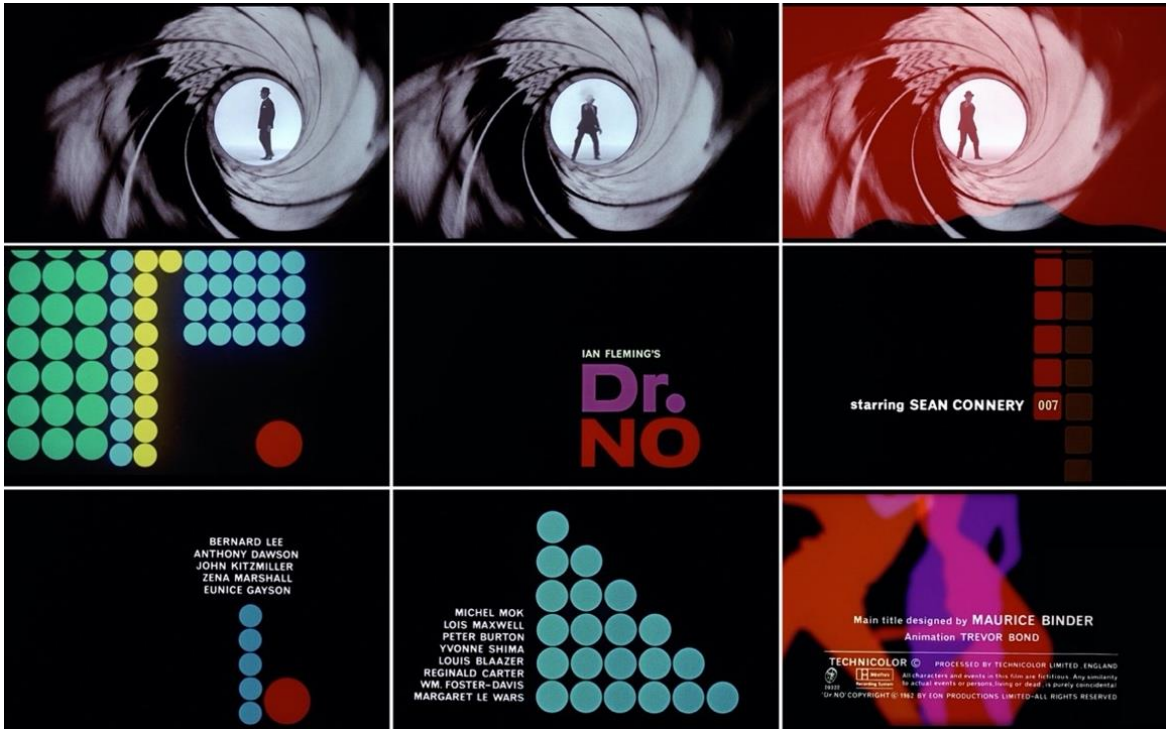
Saul Bass'ın 1959 yılında yine bir Otto Preminger filmi olan "Anatomy of a Murder" filmi için hazırladığı jenerikte (Görsel 5); "The Man with the Golden Arm" filmi için hazırladığı jeneriğe benzer olarak, cut-out animasyon tekniğiyle basitçe hareketlendirilmiş illüstrasyonlar kullandığını görmekteyiz. Jeneriğin başlangıcında gri bir zemin üzerinde tırnaksız (sans-serif) ve dar aralıklı font seçimi ile filmin yönetmeni Otto Preminger'i tanıtan Bass, bir sonraki sahnede etrafı tebeşirle çizilen (chalk outline) bir kurbanı andıran, parçalara ayrılmış tüm vücut illüstrasyonunda filmin adına yer vermektedir. Filmin adını ceset illüstrasyonunun üzerine gerilimi çağrıştıran dağınık bir fontla yazması, izleyicinin film öncesi heyecanını arttırmaya yöneliktir. Diğer ekip çalışanlarını ise adeta bir bulmaca gibi sökülmiş vücut parçalarının yanında sunmaktadır. Gri zemin üzerinde siyah illüstrasyonlar yer alırken, bu çalışmada da ustaca yerleştirilmiş tipografi örneklerine rastlamaktayız.

Saul Bass'ın, Around The World in Eighty Days (1956), Cowboy (1958), Bonjour Tristesse (1958), Anatomy of a Murder (1959), The Facts of Life (1960), Ocean's Eleven (1960), It's a Mad Mad Mad Mad World (1963), Not With My Wife, You Don't (1966) gibi filmlerin jenerik tasarımlarında da basitçe hareketlendirilmiş illüstrasyonlar kullandığını görmekteyiz. Grafik tasarımcı kimliğiyle, "jenerik tasarımı" kavramının oluşmasında öncü rol oynayan Saul Bass, ilk dönem jeneriklerinde ağırlıklı olarak illüstrasyon ve tipografiden yararlanmıştır. Bu teknik, tasarım alanında bilgisayar teknolojilerinin henüz etkin olmadığı yıllarda hareketli kurgular oluşturmak için kullanılmaktadır.



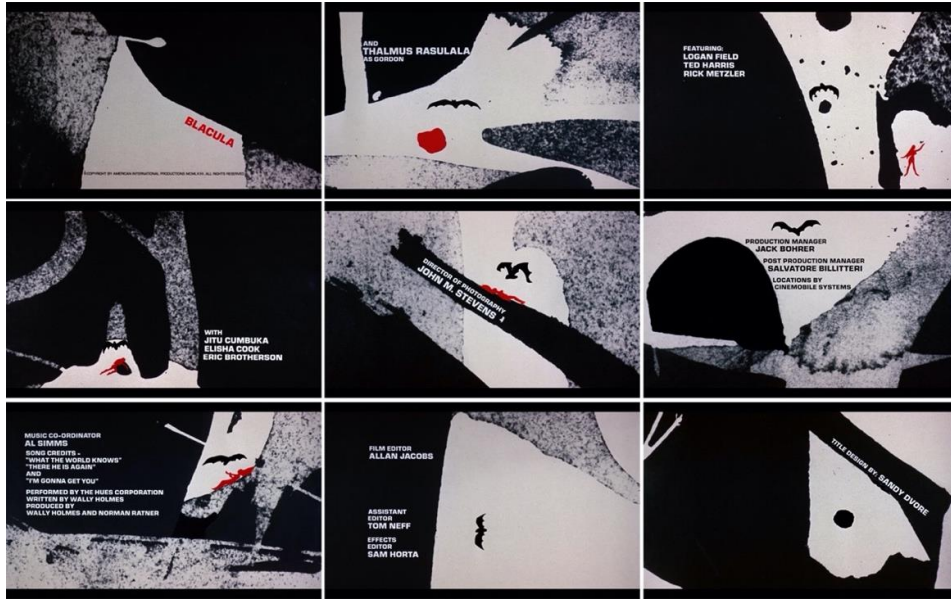
Görsel 6. Saul Bass tarafından tasarlanan Anatomy of a Murder (1959) filmine ait jenerik sekansı

İlk jenerik tasarımcılarından Maurice Binder, James Bond filmlerinin ikonu haline gelen ünlü silah namlusu sekansının yaratıcısıdır. Binder, ilk olarak 1962 yılında Dr. No’da dahil olmak üzere 14 James Bond filminin jeneriğini tasarlamıştır. After the Fox (1966), The Mouse that Roared (1959), Damn Yankees (1958) ve Charade (1963) gibi filmlerin jenerik tasarımlarını klasik cel animasyon tekniğiyle tasarlayan Binder, bu görüntülere çeşitli maskeleyme yöntemleriyle elde ettiği gerçek hareketli görüntüleri de dahil ederek çoğunlukla çift pozlama (double exposure) tekniğini kullanmıştır. Çizgi film ve animasyon ile tasarlanmış olduğu jeneriklerde karakter tasarımı ile birlikte hareketlendirilmiş biçimsel grafik öğelerini ve tipografi kullanımını sıklıkla görmekteyiz. Binder’in jeneriklerinde canlı renkler, kinetik tipografi, cel animasyon tekniğiyle basitçe hareketlendirilmiş illüstrasyonlar ve kendine has bir üslupla üst üste bindirilmiş gerçek monokrom görüntüler dikkat çekmektedir. Tipografi öğelerini bir denge unsuru olarak hareketli grafiklere göre konumlayan Binder, tasarım yüzeyindeki boş alanları oldukça iyi kullanmaktadır. Ayrıca, daire ve kare gibi biçimsel grafik öğelerinin renk ve hareket animasyonları Binder’ın tasarımlarının dinamik, akışkan ve ilgi çekici olmasını sağlamaktadır.



Görsel 7. Maurice Binder’in James Bond Dr. No (1962) filmi için tasarladığı jenerik sekansı

Dönemin öne çıkan bir diğer ismi hiç şüphesiz ki Sandy Dvore’dur. Kariyeri boyunca birçok film ve televizyon dizisi için jenerikler tasarlayan Dvore, özellikle illüstratör kimliğini ön plana çıkarmıştır. Bu tekniği jenerik tasarımlarında en çok kullanan sanatçılar arasındadır. Dvore jenerik tasarımlarında, illüstratif öğeler kullanarak tasarladığı animasyonlarla genel hikâyeyi özetleyen daha somut bir anlatım tekniği kullanmıştır. Genellikle hikâyenin kahramanları ve başlarından geçecek olan olaylar, bir bütünlük içerisinde kurgulanarak tasarlanmıştır. Cel animasyon tekniğiyle kare-kare pozlanan illüstrasyonlar, geleneksel çizgi film mantığıyla hareketlendirilmiştir. Çizimler anlaşılır ve gerçekçi formlarıyla yansıtılmıştır. Animasyonlarda kullandığı yüksek kare (frame) sayısı ile seyir zevki yüksek ve ilgi uyandıran çalışmalar üretmeyi başarmıştır. Sandy Dvore; The Partridge Family (1970), The MacMasters (1970), The Dunwich Horror (1970), Two on a Bench (1971), Blacula (1972) ve For Pete’s Sake (1974) filmlerinin jeneriklerini çizgi film ve animasyon teknikleriyle tasarlamıştır.



Görsel 8. Sandy Dvore'un Blacula (1972) filmi için tasarladığı jenerik sekansı

6. SONUÇ

İkinci Dünya Savaşı sonrası, sinema sektörünün gelişerek yapım bütçelerinde jeneriklere de yer ayrılması ile birlikte grafik tasarımcı, illüstratör ve animatörlerin elle yaptığı illüstrasyon ve diğer çizimlerin gerek kendi başlarına gerekse gerçek hareketli görüntülerle birlikte kurgulanarak art arda pozlanması, farklı üsluplara sahip bir tasarım disiplininin daha ortaya çıkmasına zemin oluşturmuştur. Bilgisayar teknolojilerinin henüz tasarım alanında kullanılmadığı ve film yapım tekniklerinin oldukça kısıtlı olduğu yirminci yüzyılın ikinci yarısında, jenerik tasarımcılarının izleyiciye aktarmak istediği soyut ve somut anlatım biçimleri, nesnelere temsili çizimleriyle canlandırıldığı animasyon teknikleri sayesinde mümkün olabilmektedir. Bu dönemde jenerik tasarımlarında animasyon tekniklerinin sıklıkla tercih edilmesinin nedenlerinden biri de mali sebepler olduğu düşünülmektedir. Jenerikte aktarılacak veya vurgulanacak istenen bir mesajın gerçek görüntüler ve oyuncularla yapılması daha zahmetli ve animasyon teknikleriyle kıyaslandığında daha maliyetli olduğu bir gerçektir. İlk film jeneriklerinde de görüldüğü üzere, çizim yeteneği ve hayal gücüne bağlı olarak herhangi bir fiziki veya teknik sınırlamaya gerek olmaksızın üretilebilen animasyonlar, izleyicilerde büyük bir ilgi ve beğeni oluşturmaktadır.

Jeneriklerin kendine özgü bir kurgu içerisinde tasarlanmaya başladığı yıllarda Saul Bass, Maurice Binder ve Sandy Dvore gibi usta tasarımcıların çalışmalarını incelediğimizde, sabit ve hareketli gerçek görüntülerle birlikte animasyon tekniklerini de sıklıkla kullandıklarını ve aynı teknikleri kullanmalarına rağmen farklı üsluplar ve anlatım tarzlarına sahip olduklarını görmekteyiz. Örneğin Saul Bass, stop motion tekniğiyle daha az hareket içeren, soyut anlatıma dayalı ve ilk bakışta anlaşılmasa da filmin sonunda seyircinin zihninde bağlantı kurabileceği jenerikler tasarlar; Sandy Dvore somut çizimlerle daha hareketli, yoğun ve renkli görsel materyallerin kullanıldığı çizgi filmlerle ilk bakışta genellikle içeriğinin tahmin edilebileceği jenerikler tasarlamıştır. Maurice Binder ise daha basit çizimlerle gerçek monokrom görüntüleri üst üste pozlayarak elde ettiği animasyonlarla kendi üslubunu ortaya koymuştur. Her üç tasarımcı da zor şartlarda ve kısıtlı imkanlarla uyguladıkları başarılı analog teknikler neticesinde gelecek nesillere ilham kaynağı olmuşlardır.

KAYNAKÇA

Allison, D. (2001). "Promises in the Dark. Opening Title Sequences in American Future Films of the Sound Period". University of East Anglia, Norwich.

Art of the Title. (2017). <http://www.artofthetitle.com/about/> adresinden 19.03.2020 tarihinde erişildi.

Bedir Erişti, S. D. (2018). Yeni Medya ve Görsel İletişim Tasarımı. Pegem, Ankara.

Boxer, S. (2000). "Film Titles Offer a Peek at the Future in More Ways Than One". The New York Times Press, s. 9.

Burnett, R. (2012). İmgeler Nasıl Düşünür? Meits Yayınları, İstanbul.

Cotton, B., & Oliver, R. (1997). Siberuzay Sözlüğü. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Dirks, T. (2015). Intolerance (1916) The Best Films of All Time - A Primer of Cinematic History. <http://www.filmsite.org/into.html> adresinden 12.05.2020 tarihinde erişildi.

Inceer, M. (2007). "An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film". CUREJ - College Undergraduate Research Electronic Journal, 65 (1), 1-51.

Kara, C. (2004). Günümüz İllüstrasyon Sanatı. Yayımlanmış Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul

King, E. (1993). Taking Credit: Film Title Sequences, 1955-1965. Royal College of Art, London.

Korkut, R. (1998). "Sanatta Yardımcı ve Destekleyici Bilgisayar". Teknoloji ve Sanat Özel Eki, Hürriyet Yayınları.

Mayer, R., & Moreno, R. (2002). "Animation as an Aid to Multimedia Learning". Educational Psychology Review, 14(1), 87-99.

Noyan, E. (2006). "Filmin Önsözü: Kaçırmanın Üzülürsünüz". Seyir Sinema Dergisi(3), 4.

Stanitzek, G. (2009). "Reading the Title Sequence. University of Texas Press". 48(4), 44-58.

Subaşı, M., & Okumuş, K. (2017). "Bir Araştırma Yöntemi Olarak Durum Çalışması". Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 21(2), 419-426.

Şenler, F. (2005). "Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları". Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi, 3, 99-114.

Williams, R. (2009). 1The Animator's Survival Kit1. Faber & Faber, London.

