FANTASTİK SİNEMADA GÖRSEL EFEKT KULLANIMI VE ALTERNATİF BİR JENERİK TASARIMI UYGULAMASI

Sedef SARAÇ
Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Aydın Üniversitesi, E-mail: sedefsarac@stu.aydin.edu.tr

Nursan KORUCU
Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Aydın Üniversitesi, E-mail: nkorucu@aydin.edu.tr

Saraç, Sedef ve Nursan Korucu. "Fantastik Sinemada Görsel Efekt Kullanımı ve Alternatif Bir Jenerik Tasarımı Uygulaması". idil, 89 (2022 Ocak): s. 121–142
doi: 10.7816/idil-10-89-10

ÖZ

Bu çalışmada sinema filmlerinde kullanılan görsel efektlerin, kurgulanması ve teknik açıdan hayata geçirilmesi ve bu uygulamanın sinema sanatına olan etkileri incelenmiştir. Çalışma, fantastik sinemanın ilk örneklerinden yola çıkarak görsel efekt teknolojilerinin tarihsel gelişimine odaklanmıştır. Çalışma, "yapısalcı-göstergebilimsel" bir incelemeyi temel almıştır. Ayrıca, sinema filmlerinde dijital olarak izleyiciye sunulan görüntülerin çözümlenmesinde film çözümleme tekniği de kullanılmıştır. Çalışma, 2000 – 2021 yılları arasında Amerika Birleşik Devletleri ve Birleşik Krallık'ta vizyona girmiş ve ''En İyi Görsel Efekt'' dalında ödül almış filmler ile sınırlıdır. Veri toplama sürecinde The Matrix, Spider – Man 2, The Curious Case of Benjamin Button, Avatar, The Jungle Book, Ex Machina, Blade Runner 2049 ve Tenet filmleri incelenmiştir. Ayrıca, çalışma kapsamında Tenet filmi için jenerik tasarımı yapılmıştır.

Anahtar kelimeler: Grafik Tasarım, görsel efekt, sinema, fantastik sinema, film

Makale Bilgisi:
Geliş: 27 Kasım 2021 *Düzeltme: 13 Aralık 2021* *Kabul: 30 Ocak 2022*

© 2022 idil. Bu makale Creative Commons Attribution (CC BY-NC-ND) 4.0 lisansı ile yayımlanmaktadır.

Giriş

Sinema, hareketli resimlerin hızlı halde gösterilmesi, gerçek figürler ve nesnelerin kayda alınması veya çeşitli animasyon teknikleri ve görsel efektler gibi tekniklerin kullanılmasıyla ortaya çıkmış ve gelişimini sürdürmüştür. Teknolojinin gelişmesi, medya sektörünü fazlasıyla etkilemiş ve sinema sanatında da animasyon tekniklerinde ve özel efektlerde değişiklikler meydana gelmiştir. Bu değişimin başında gelen görsel efektler, izleyicinin sinemaya olan ilgisini artırmakta ve merak duygusunu harekete geçirmektedir. Görsel efektlerden fazlaca yararlanan fantastik sinema, diğer sinema türlerine kıyasla; nesne, sahne ve figürlerin gerçeklikten daha fazla uzaklaştırılmasıyla ortaya çıkmaktadır.

Sinema sanatı fantastik kurguların ve hayal gücünün bir sanat eserine dönüştürülmesindeki en etkili ve ilgi çekici yollarından biri olarak görülmektedir. Sinema sanatının teknolojik gelişmelerle birlikte hızla ilerleyen bir süreçte olması, sinema ile ilgilenen film sanatçılarının hayal gücünü kullanarak kurguladığı fikirlerin sınır olmaksızın üretilmesini sağlamaktadır.

Bu çalışma, fantastik sinema filmlerinde kullanılan görsel efektlerin türlerini; teknik açıdan hayata geçirilmesi ve bu uygulamanın sinema sanatına olan etkilerini konu edinmektedir. Çalışmada, fantastik sinemanın ilk yıllarından yola çıkarak görsel efekt teknolojilerinin tarihsel gelişimi ve günümüzdeki durumu irdelenmiştir.

Yöntem

Çalışma, "yapısalcı-göstergebilimsel" bir incelemeyi temel almıştır. Ayrıca, sinema filmlerinde dijital olarak izleyiciye sunulan görüntülerin çözümlenmesinde film çözümleme tekniği de kullanılmıştır. Sinema, kodlara dayalı bir söylemdir. Göstergebilimsel çözümleme, filmde üstleri örtülü olan kodları ortaya çıkarır, kodları yaratır, onları açıklar, nesneler gibi belirler (Büker ve Onaran, 1985:42). Bu çalışma kapsamında son 20 yılda gösterime giren sinema filmlerden rastgele seçilenler betimleyici şekilde incelenmiştir. Bu araştırmanın örneklemini; görsel efekt uygulamalarının kullanıldığı, ABD ve Birleşik Krallık'ta, 2000 – 2021 seneleri arasında gösterime giren ve aynı zamanda ''En İyi Görsel Efekt'' dalında Akademi Ödülü almış filmler oluşturmaktadır.

İnceleme

AVATAR

Görsel 1: Avatar Posteri.
Kaynak: *(Wikimedia, 2021)*

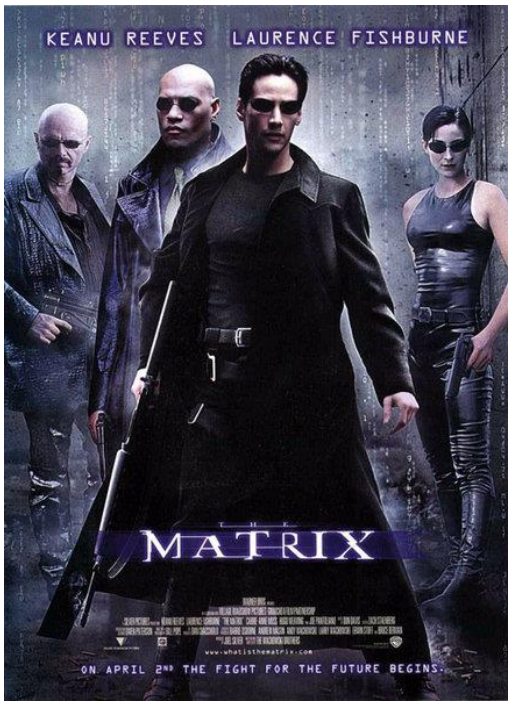
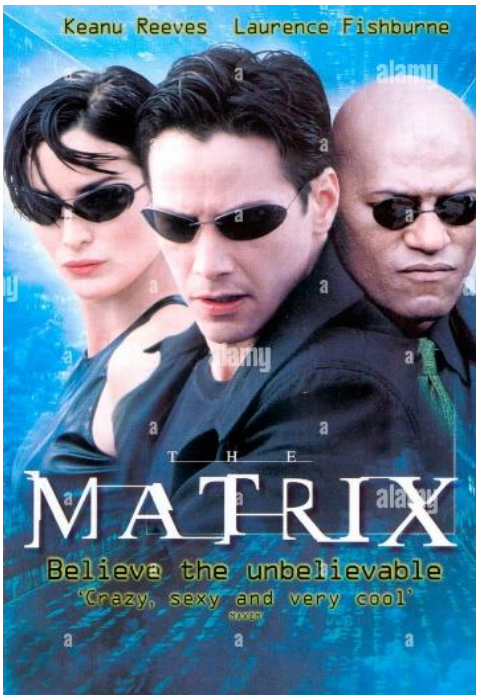
Görsel 2: Avatar Poster
Kaynak: *(ireminpenceresi.com)*

FİLMİN KÜNYESİ	FİLMİN KONUSU
• **TÜR:** Bilimkurgu • **YAPIM YILI:** 2009 • **FİLMİN SÜRESİ:** 162 dk • **YÖNETMEN:** James Cameron • **OYUNCULAR:** Sam Worthington Zoë Saldaña Sigourney Weaver Michelle Rodriguez Stephen Lang Joel David Moore Giovanni Ribisi CCH Pounder Dileep Rao Matt Gerald Laz Alonso Peter Mensah Wes Studi • **ÜLKE:** ABD	• Pandora'ya benzersiz bir görev için gönderilen belden aşağısı felçli bir denizci, emirleri yerine getirmek ile evi olduğunu düşündüğü dünyayı korumak arasında kalmaktadır. • Kardeşi bir soygunda öldürüldüğünde, belden aşağısı felçli Denizci Jake Sully, uzak Pandora dünyasındaki bir görevde onun yerini almaya karar vermiştir.

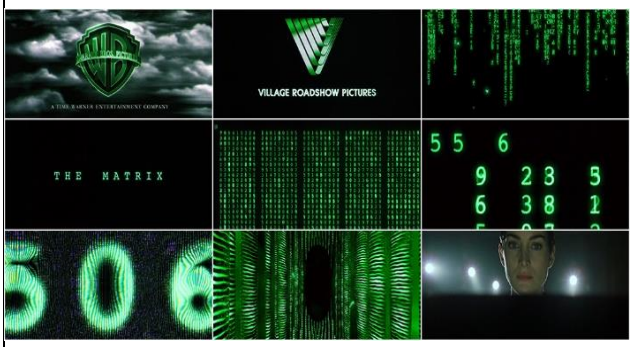
Görsel 3: Avatar Jenerik Açılış.
Kaynak: (Youtube, 2021)

Görsel 4: Avatar Görsel Efektler.
Kaynak: (Wikimedia, 2021)

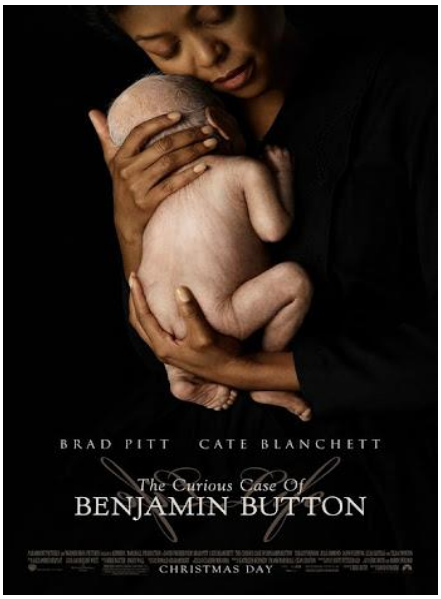
JENERİK	GÖRSEL EFEKTLER
• Jenerikte, film içerisindeki Pandora denilen bir dünya gösterilmiştir. • Siyah fon üzerinde posterde de görülen film başlığı için kullanılan yazı tipi, Chris Costello tarafından tasarlanan Papyrus isimli fonttur. • Pandora'ya dair görüntülerden sonra film oyuncularının isimleri, teknik ekip, yönetmen gibi şahısların isimleri ekrana gelmiştir. • James Horner filmin müzik kısmı ile ilgilenmiştir.	• Bir oyuncunun yüzüne takılan yüksek çözünürlüklü bir video kamera ve işaretleyiciler ile Weta Digital'in kendi özel olarak geliştirilmiş yazılımı, yüzdeki hangi kasların hareket ettiğini haritalayabildiler. • Yazılımları daha sonra verileri tercüme etti ve bir yüz animasyon sistemine uyguladı. • Film için önde gelen görsel efekt şirketi Wellington'daki Weta Digital idi ve bir noktada film üzerinde çalışmak için 900 kişiyi istihdam etmiştir. • Weta Digital, filmin dijital karakterlerini ve ortamlarını yarattı, son derece ayrıntılı dijital ortamlarda 800'e kadar tamamen bilgisayar tarafından oluşturulmuş karakterle özel efekt sekansları oluşturdu.

THE MATRIX 	
Görsel 5: The Matrix Poster. **Kaynak:** (tr.wikipedia.org, 2021)	**Görsel 6: The Matrix Filmin Konusu.** **Kaynak:** (alamy, 2021)

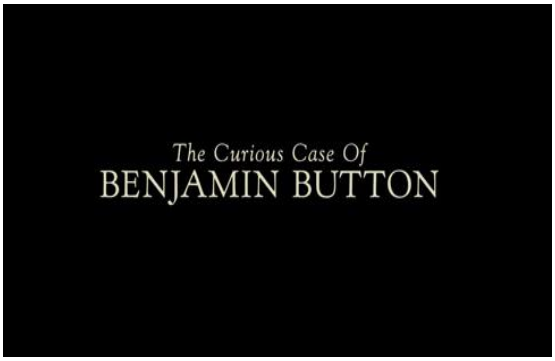
FİLMİN KÜNYESİ	FİLMİN KONUSU
• **TÜR:** Bilimkurgu-aksiyon • **YAPIM YILI:** 1999 • **FİLMİN SÜRESİ:** 136 dk. • **YÖNETMEN:** Lana ve Lilly Wachowski • **OYUNCULAR:** Keanu Reeves Laurence Fishburne Carrie-Anne Moss Hugo Weaving Joe Pantoliano • **ÜLKE:** ABD, Avustralya	• Film, insanlar tarafından algılanan gerçekliğin aslında, vücutlarının ısı ve elektriksel aktivitesi bir enerji kaynağı olarak kullanılırken insan nüfusunu sakinleştirmek ve boyun eğdirmek için duyarlı makineler tarafından yaratılan simüle edilmiş bir gerçeklik olan Matrix olduğu bir geleceği anlatmaktadır. • Bunu öğrenen bilgisayar programcısı "Neo", makinelere karşı bir isyanın içine çekilmiştir. • Film, siberpunk ve hacker alt kültürlerine çok sayıda gönderme içermektedir.

	
Görsel 7: The Matrix Jenerik **Kaynak:** *(artofthetitle, 2021)*	**Görsel 7: The Matrix Görsel Efektler** **Kaynak:** *(techeblog, 2021)*

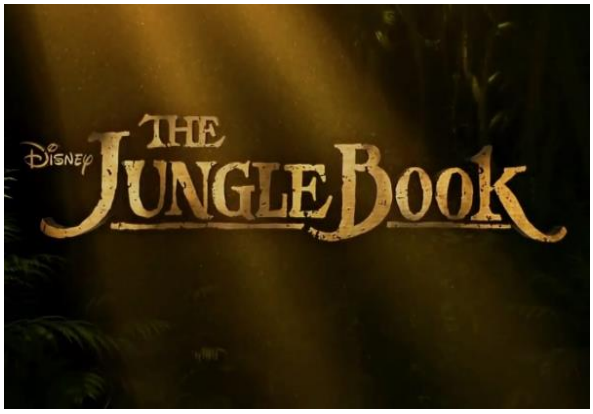
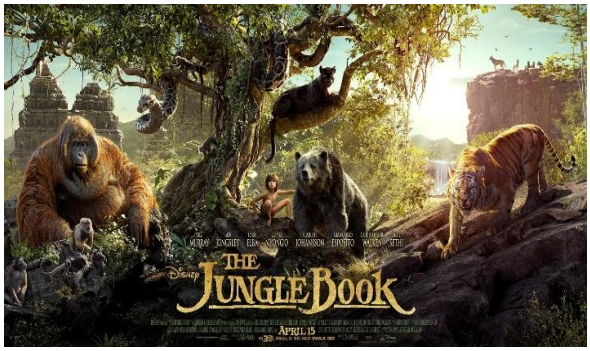
JENERİK	GÖRSEL EFEKTLER
• Jenerikte bulunan yukarıdan aşağıya doğru inen ve bir kod olduğunu düşündüğümüz yazıların görünmeyen kısmında başka bir anlam olduğu ortaya çıkmıştır. • CNET'e göre, Simon Whiteley, yeşil kod satırlarını bulan filmde bir yapım tasarımcısıydı. • Whiteley, Japon esinli karakterlerin karısının yemek kitaplarından alındığını söylemiştir. • Düşen yeşil karakterler veya bazılarının adlandırdığı şekliyle "Matrix Rain" Japonca hiragana, katakana ve kanji karakterlerinden oluşur ve okuyucuya Matrix'te neler olduğunu anlatmak içindir. • Başlık tasarımını Greenberg/Schluter üstlenmiştir. Ana başlık sanatçıları ise Harold De Jesus, Marcel Valcarce idir.	• Film, "mermi zamanı" olarak bilinen ve kamera sahnenin etrafında normal hızda dönerken izleyicinin ağır çekimde ilerleyen bir anı keşfetmesine olanak tanıyan bir görsel efektin kullanımını geliştirmesi ve yaygınlaştırmasıyla bilinmektedir. • Görsel efekt süpervizorleri, sahneyi eşzamanlı olarak çekmek yerine, kameraları birbiri ardına ağır çekim efekti oluşturmak için 1 saniyede 12.000 kare oluşturmuşlardır. • Film enterpolasyon teknikleri, görünen "kamera hareketinin" akışkanlığını geliştirdi. • Bu şekilde kamera, hareketi ilerledikçe yakaladıktan sonra 3 boyutlu olarak bir sahne elde edilmiştir.

THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON	
Görsel 8: The Curious Case of Benjamin Button Posteri. **Kaynak:** *(Esenshop, 2021)*	**Görsel 9: The Curious Case of Benjamin Button Film Konusu.** **Kaynak:** *(Impawards, 2021)*

FİLMİN KÜNYESİ	FİLMİN KONUSU
• **TÜR:** Drama • **YAPIM YILI:** 2008 • **FİLMİN SÜRESİ:** 159 dk • **YÖNETMEN:** David Fincher • **OYUNCULAR:** Brad Pitt Cate Blanchett Taraji P. Henson Julia Ormond Tilda Swinton Mahershalalhashbaz Ali Jared Harris Jason Flemyng • **ÜLKE:** ABD	• Film, seksenli yaşlarında doğup, geriye doğru yaşlanan bir adamın hayatını konu almaktadır. • Benjamin Button hepimiz gibi zamanı durduramayan bir adamdır. • Birinci Dünya Savaşı'nın sonunda, 1918'de, New Orleans'tan başlayıp 21. yüzyıla uzanan serüveniyle, onun hikayesi herhangi birininkinden daha sıra dışı bir hayatı içermektedir.

	
Görsel 10: The Curious Case of Benjamin Button Jenerik. **Kaynak:** *(Annyas, 2021)*	**Görsel 11: The Curious Case of Benjamin Button Görsel Efektler.** **Kaynak:** *(I.ytimg.com, 2021)*

JENERİK	GÖRSEL EFEKTLER
• Filmin jenerik tasarımı filmin sonundadır. • Kapanış başlık kartının bulunduğu filmde jenerik tasarımını Scarlet Letters üstlenmiştir. • Jenerik tasarımında kullanılan font ise Kennerley idir. • Filmin yönetmeninin, oyuncuların ve kamera arkası gibi tüm ekibin bilgilerinin yazdığı bir jenerik bulunmaktadır.	• Mova Countour Capture teçhizatı, aktörün etrafındaki bir dizide 28 kamera tutacak şekilde tasarlanmıştır. • Aktörün yaklaşık 150 derecesini çevreleyen hızlı tren benzeri bir yapıya monte edildi. Kameraların hepsi oyuncunun fosforlu makyajla kaplı yüzüne odaklanmış durumdaydı. • Bu, desenlerin kare kare izlenmesine izin verir ve her nokta 3B şekilde izlendi. • Bebek hali ise, Hydraulx tarafından geliştirilmiş, canlı aksiyon robotik maketin bir karışımıydı. • Maketler önceden hazırlandı, önce başka oyuncuların hareketleri kameraya alındı, sonrasında CGI ile Brad Pitt'in yüzüne yerleştirildi.

THE JUNGLE BOOK	
	
Görsel 12: The Jungle Book Poster. **Kaynak:** *(justkillingti.me, 2021)*	**Görsel 13: The Jungle Book Filmin Konusu.** **Kaynak:** *(ew.com, 2021)*

FİLMİN KÜNYESİ	FİLMİN KONUSU
• **TÜR:** Aile, macera, fantastik, dram • **YAPIM YILI:** 2016 • **FİLMİN SÜRESİ:** 1.51 dk • **YÖNETMEN:** Jon Favreau • **OYUNCULAR:** Neel Sethi Bill Murray Ben Kingsley • **ÜLKE:** ABD	• Mowgli, kurtlar tarafından yetiştirilen genç bir çocuktur. Hindistan'da bir ormanda İran kurdu Raksha tarafından yetiştirilen, Akela liderliğindeki sürüde yaşayan ve panter Bagheera tarafından bebekken bulunan bir "insan yavrusu"dur. • Akela, onun insan yöntemlerini kullanmasını onaylamamıştır. Hayvanlar arasında bir anlaşmazlık olduğundan bir ateşkes söz konusu haline gelmiştir. • Shere Khan, Mowgli'nin kokusunu aldığında ateşkes bozulur. Mowgli'yi öldürmek istemektedir. • Kurtlar, Mowgli'yi ormanda tutmamaları gerektiğini tartışmış bunun sonucunda Mowgli kendi hayatı için ormanı terk etmiş, Bagheera ona yardım etmiştir.

Görsel 14: The Jungle Book Jenerik. **Kaynak:** *(artofthetitle, 2021)*	**Görsel 15: The Jungle Book Görsel Efektler.** **Kaynak:** (animationboss, 2021)

JENERİK	GÖRSEL EFEKTLER
• Filmin sonunda yer alan jenerik, Nuke programında oluşturulmuştur, çok düzlemli kamera kullanılmıştır. Jenerik, siyah-beyaz illüstrasyonlar ve film oyuncularının isimlerinin yazdığı, mavi kadife bir arka planın üzerinde duran bir ciltli kitaptan oluşmaktadır. • Kitap ortaya çıkmıştır, şarkı söyleyen orangutanlar, vahşi kaplanlar ve diğer hayvanlardan oluşan sahnelerle ilerlemiştir. • Orijinal kitaba uyması için siyah-beyaz çizimlerin yanı sıra altın renkli tipografiye sahiptir. • Sonunda kitap aniden kapanmış ve Christopher Walken'in neşeli sesi kaybolmuştur, kitabın kapağındaki öğeler parçalandıktan sonra, yerini Scarlett Johansson'ın "Trust In Me" şarkısının sesleri yer almaktadır. Görüntüler, filmden anları hatırlatmakta ve ekip üyelerinin adı, asırlık bir masalın perdesini aralayarak bitmektedir.	• Filmde blue screen kullanıldı ve güneş ışığından gölgeye kadar hepsi aynı pozlama aralığı ile çekilmiştir. • Mowgli dışındaki tüm karakterler dijital olarak tasarlanmıştır. • Hayvan karakterleri, gerçek hayvan hareketi görüntülerinin, oyuncuların repliklerini kaydetmesinin ve referans için performans yakalama tekniği yardımıyla tamamen bilgisayar animasyonunda oluşturulmuştur. • Favreau, görülen en inandırıcı hayvanlar olmasını istemiştir bunun için antropomorfik hayvanları içeren önceki filmleri araştırmıştır. • Jim Henson kuklaları, Mowgli'nin hayvanlara karşı duygularını harekete geçirmesine yardımcı olmak için kullanılmıştır. • Filmde blue screen, performance capture, motion capture teknikleri kullanılmasının yanı sıra bilgisayar grafiklerinde, ateş, su gibi atmosferik efektler kullanılmıştır.

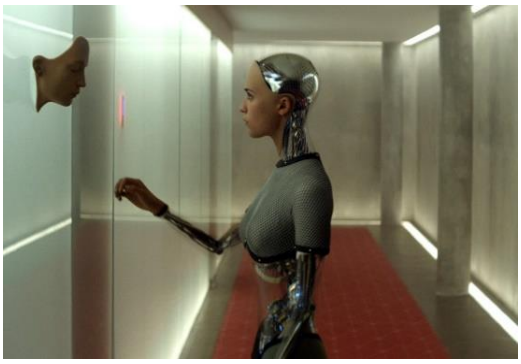
EX MACHINA

Görsel 16: Ex Machina Poster.
Kaynak: *(Imdb, 2021)*

Görsel 17: Ex Machina Filmin Konusu.
Kaynak: *(Imdb, 2021)*

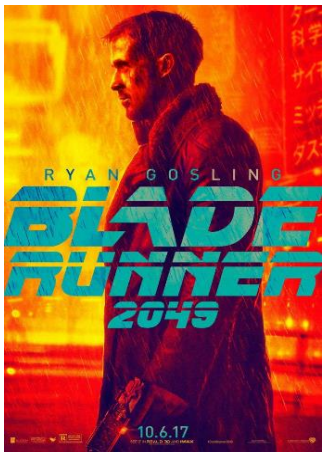
FİLMİN KÜNYESİ	FİLMİN KONUSU
• **TÜR:** Bilimkurgu, psikolojik gerilim. • **YAPIM YILI:** 2015 • **FİLMİN SÜRESİ:** 108 dk • **YÖNETMEN:** Alex Garland • **OYUNCULAR:** Domhnall Gleeson Alicia Vikander Sonoya Mizuno Oscar Isaac • **ÜLKE:** Birleşik Krallık.	• Dünyanın en büyük internet şirketinde 26 yaşında bir programcı olan Caleb, şirketin münzevi CEO'su Nathan'a ait özel bir dağ sığınağında bir hafta geçirmek için bir yarışmayı kazanmıştır. • Ancak Caleb uzak bir yere vardığında, güzel bir robot kızın vücudunda bulunan dünyanın ilk gerçek yapay zekasıyla etkileşime girmesi gereken garip ve büyüleyici bir deneye katılmak zorunda kalacağını fark etmiştir.

Görsel 18: Ex Machina Jenerik.
Kaynak: *(Fontsinuse, 2021)*

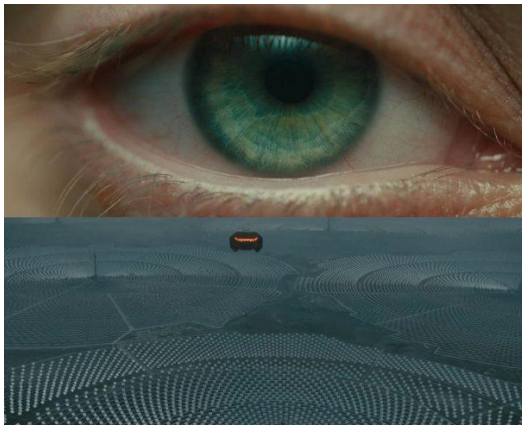


Görsel 19: Ex Machina Görsel Efektler.
Kaynak: *(Indiewire, 2021)*

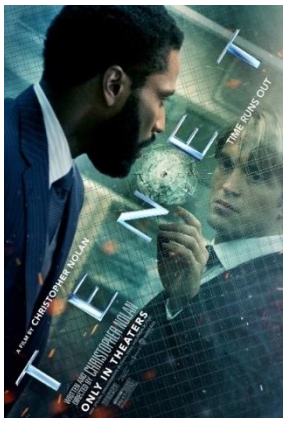
JENERİK	GÖRSEL EFEKTLER
• Ex Machina, kelimenin tam anlamıyla "kutudan çıkan tanrı" anlamına gelen deus ex machina ifadesine bir göndermedir. • Ex Machina filminin hem açılışı hem de kapanışı sırasındaki ana başlıklar, katmanlı yazı tipi Idler'ın alışılmışın dışında bir kullanımıdır. Avara, katmanlı stillerden oluşan bir yazı tipidir. • Tasarımcı Matt Curtis, yazı tipini geleneksel şekilde kullanmak yerine (3D, çok renkli eğimli bir görünüm elde etmek için farklı stillerdeki katmanları istiflemek) sadece Idler Inner ağırlığını kullandı.	• Ex Machina'nın yapım görsel efekt süpervizörü, projede yaklaşık 16 ay görevlendirilen Double Negative'den Andrew Whitehurst idi. Android robot olan Ava'nın yüzü, kolları, omzu, kalçası ve ayaklarının insansı bir görüntüye sahip olmasını istedi, geri kalanı ise CGI kullanılarak yapıldı. • İlk olarak bu kısımlar da metal olacaktı fakat aktrisi bir kostüm giymiş gibi gösterecekti. Bunun yerine içi gözükebilen metalik insansı bir hava kattılar. İnsan iskeleti ve kaslarını gösterdiler. • Green screen ve motion capture kullanılmaması Ava karakterini daha gerçekçi bir robot-insan görünümüne kavuşturdu.

BLADE RUNNER 2049	
	
Görsel 20: Blade Runner 2049 Poster. **Kaynak:** *(Imdb, 2021)*	**Görsel 21: Blade Runner 2049 Fillmin Konusu.** **Kaynak:** *(Sm.ign.com, 2021)*

FİLMİN KÜNYESİ	FİLMİN KONUSU
• **TÜR:** Neo-noir bilimkurgu • **YAPIM YILI:** 2017 • **FİLMİN SÜRESİ:** 163 dk • **YÖNETMEN:** Denis Villeneuve • **OYUNCULAR:** Ryan Gosling Harrison Ford Ana de Armas Sylvia Hoeks Robin Wright Mackenzie Davis Carla Juri Lennie James Dave Bautista Jared Leto • **ÜLKE:** ABD	• Blade Runner (1982) olaylarından otuz yıl sonra, yeni bir Blade Runner, L.A.P.D. memur "K" (Ryan Gosling), toplumdan geriye kalanları kaosa sürükleme potansiyeline sahip uzun süredir gömülü bir sırrı ortaya çıkarmaktadır. • K'nin keşfi, onu eski bir L.A.P.D. olan Rick Deckard'ı (Harrison Ford) bulma arayışına götürmüştür. 30 yıldır kayıp olan Rich'i bulmuştur.

	
Görsel 22: Blade Runner 2049 Jenerik. **Kaynak:** *(Montages, 2021)*	**Görsel 23: Blade Runner 2049 Görsel Efektler.** **Kaynak:** *(I.ytimg, 2021)*

JENERİK	GÖRSEL EFEKTLER
• Blade Runner, distopik bir mekânın çekimiyle açılmaktadır; sisli ve neredeyse tamamen karanlık bir ufuk çizgisi görülmektedir. • Kullanılan renk paleti, koyu yeşiller, siyahlar ve kahvelerden oluşmaktadır. • Yönetmen kamerayı yavaş ve istikrarlı bir şekilde takip ettirmektedir; izleyiciye filmin içine çekilme etkisi vermiştir. • Filmin açılışındaki ekrandaki göz, yeşilin farklı tonlarından oluşmakta, bu da filmin sahnesindeki bir mekanı çağrıştırmaktadır. • Gözün anatomisine benzer halkalardan oluşan sahneye gönderme yapmaktadır. • Jenerik ve kapanış için de film fragmanında görüldüğü gibi geometrik sans serif Brandon Grotesque kullanılmaktadır.	• Blade Runner 2049 için fotogerçekçi bir karakter için dijital görüntüye ihtiyaç duyulmuştur. Rachael karakterini Blade Runner 2049 için kopyalamak zorlayıcı bir süreç olmuştur. • MPC'nin üstlendiği bu teknik için VFX süpervizörü Richard Clegg'in liderliğindeki ekip, Yönetmen Denis Villeneuve ve Prodüksiyon VFX Süpervizörü John Nelson ile yakın biçimde çalışmıştır. • Büyük ölçekli CG ortamı oluşturma ve bazı zorlu animasyon çalışmalarıyla görevlendirilen Framestore, orijinal resme saygılarını sunmak için VFX Süpervizörü John Nelson ile birlikte çalışarak geleceğin atmosferik bir filmini yarattı. Blade Runner 2049 setlerinden bazıları aslında minyatürlerden yapıldı.

TENET	
	
Görsel 24: Tenet Poster. **Kaynak:** *(Tr.web.img3.acsta.net, 2021)*	**Görsel 25: Tenet Filmin Konusu.** **Kaynak:** *(Imdb, 2021)*

FİLMİN KÜNYESİ	FİLMİN KONUSU
• **TÜR:** Aile, macera, fantastik, dram • **YAPIM YILI:** 2016 • **FİLMİN SÜRESİ:** 1.51 dk • **YÖNETMEN:** Christopher Nolan • **OYUNCULAR:** John David Washington Robert Pattinson Kenneth Branagh Elizabeth Debicki Dimple Kapadia Michael Caine • **ÜLKE:** ABD, Birleşik Krallık	• Tenet, dünyayı büyük bir tehlikeden kurtarmak için savaşan bir kahramanın hikayesini ele almaktadır. • Gerçek zamanın ötesinde bir yerde uluslararası bir casusluk görevini yerine getirmektedir. Gerçekleşmesi beklenen çok büyük bir savaşın önünde geçmeye çalışan ana karakter, casusun kendi dünyasında bir yolculuğa çıkmıştır.

Görsel 26: Tenet Jenerik. **Kaynak:** *(Youtube, 2021)*	**Görsel 27: Tenet Görsel Efektler.** **Kaynak:** *(Latimes, 2021)*

JENERİK	GÖRSEL EFEKTLER
• Tenet filminde açılış jeneriği bulunmamaktadır. • Film giriş sahnesi ile açılmmaktadır. Sonunda ise ''closing title sequence'' dediğimiz, kapanış başlık dizisi anlamına gelen filmin yönetmeninin, oyuncularının ve kamera arkasındaki ekipte yer alan bilgiler yazmaktadır. • Tenet yazısı için Acme Gothic Extrawide Regular fontu kullanılmıştır. • Bu yazı tipi Mark Simonson tarafından tasarlanmış ve Mark Simonson tarafından yayınlanmıştır.	• Tenet filmi, 300'den daha az görsel efekte sahiptir. • Filmdeki en önemli görsel efekt kullanımı aynı anda hem içe çöken hem de dışarı doğru patlayan büyük bir binadır. • İki tane büyük, üçte bir ölçekli, 10 katlı bina inşa etmişlerdir. • Sonra ikisini de havaya uçurduktan sonra - biri altta, biri üstte - bunlardan birinin görüntüsünü tersine çevirmişlerdir. • Bu, aynı anda hem patlayan hem de çöken bir bina yanılsamasını yaratmakta ve filmdeki görsel efekt ekibi için en büyük şeylerden biri olarak sayılmaktadır.

SPIDER-MAN 2

Görsel 28: Spider-Man 2 Poster. **Kaynak:** *(twitter, 2021)*	**Görsel 29: Spider-Man 2 Filmin Konusu.** **Kaynak:** *(imdb, 2021)*

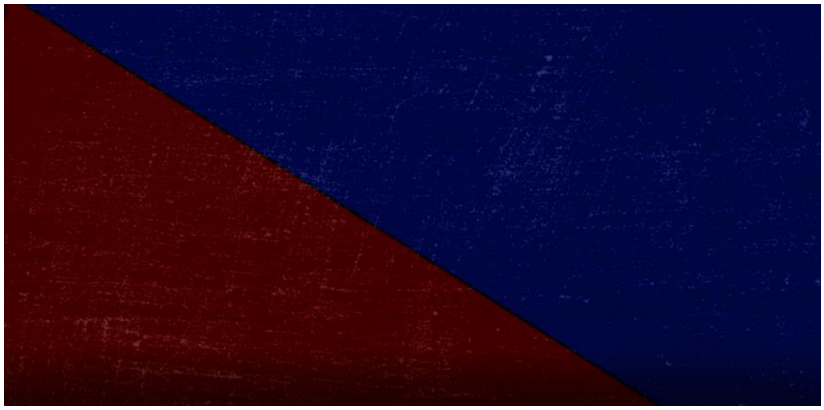
FİLMİN KÜNYESİ	FİLMİN KONUSU
• TÜR: Aksiyon, macera. • YAPIM YILI: 2004 • FİLMİN SÜRESİ: 127 dakika • YÖNETMEN: Sam Raimi • OYUNCULAR: Tobey Maguire Kirsten Dunst James Franco Dylan Baker Alfred Molina J.K. Simmons Joanne Baron	• Peter Parker, çifte hayat yaşayıp Örümcek Adam olarak suçlularla savaşmaktan yorgun düşmüş mutsuz bir adamdır. Hayatı gerileme döneme girmiştir. • Peter, belki de Örümcek Adam'ın geri dönüş zamanı olduğunu düşünmeye başlamıştır, etrafındakilerin tehlikede olduğunu hissetmiştir. Çünkü çok kollu Dr. Octavius'la karşı karşıyadır. • Peter'ın hayatı boyunca M.J. için duyduğu arzu, gizli yaşamını terk etme ve aşkını ilan etme dürtüsüyle daha da güçlü bir hale gelmiştir.

Görsel 30: Spider-Man 2 Jenerik. **Kaynak:** *(Pbs.twimg, 2021)*	**Görsel 31: Spider-Man Görsel Efektler.** **Kaynak:** *(Geekyapar, 2021)*

JENERİK	GÖRSEL EFEKTLER
• Jenerikte görülmekte olan, ağların geleneksel örümcek ağından yapılmış gibi görünmemeleridir. Metalden yapılmış gibi görünmekte ve bu Spider- Man'ın gücünü sembolize etmektedir. • Kamera hareketi ile harfler üç boyutlu olarak tasarlanmıştır. ''Homoarakhn'' isimli bir font tercih edilmiştir. Fontun öne çıkan özellikleri; geniş ve üç boyutlu, tırnaklı bir yapıya sahip olmasıdır. • Fondaki müziğin etkisi ile dağılıp başka bir kelime oluşturmak için tekrar birleşen bir şema göze çarpmaktadır. Jenerik bu kompozisyonu destekleyen bir müzikle hazırlanılmıştır.	• Edge FX adlı görsel efekt tasarım firması, Octavius'un dokunaçlarını taşıdığı sahneleri yapmak için işe alınmıştır. CGI, dokunaçların Octavius'u taşıdığı zamanlar için kullanılmıştır. • İllüzyonu tamamlayan ses tasarımcıları, Octavius'un vücudunun bir parçası oldukları hissinin dokunaçlarını yok edeceğini düşünerek ses efektlerini kullanmamayı seçmişler ve bunun yerine motosiklet zincirleri ve piyano telleri kullanmışlardır. • John Dykstra görsel efekt tasarımcısı, Octavius'un filmde gerçekleştirmeye çalıştığı nükleer reaksiyonun görünümünü de yaratmıştır.

Bulgular

Bu çalışmanın veri analizi kısmında yapılan film analizlerinden sonrasında çoğu filmin bir jenerik tasarımına sahip olmadığı anlaşılmıştır. Jenerik tasarımı ilk ortaya çıktığı zamanlarda sadece bir ''başlık kartı'' olarak kullanılmıştır. Oyucuların, yönetmenin ve film ile bağlantılı olan ekibin isimlerinin yazdığı bir karttır. Yeni dönem jenerik tasarımında ise film içerisinden izleyiciye merak uyandıracağı sahneler sunmaktadır. Bu sebeple veri toplama işlemi sonrası elde edilen veriler üzerinden yapılan analizler yardımıyla bir jenerik tasarımı oluşturulmuştur. Jenerik tasarımı için "Tenet" filmi seçilmiştir. Filmin açılış jeneriği olmaması seçilmesi için nedenlerden biridir. Kapanış olarak ise sadece film oyuncularının, ekibin bilgilerin yer almaktadır.



Görsel 32: Jenerik Tasarımı Uygulaması 1.

Jenerik tasarımının ilk saniyelerinde saatin işleyiş tarzını andıran saat yönüne doğru ilerleyen kırmızı ve maviden oluşan bir ekran vardır. Burada, "mavi" kısmı, daha önce ne olduğuyla ilgili bilgiyle doldurulabilmeleri için zamanda geriye gitmek zorundadırlar bu yüzden geri gitmek için de kendilerini tersine çevirmektedirler. Bunu yapmak için 10 dakika geriye giderler, böylece ne olacağı konusunda ters çevrilmemiş "kırmızı" takımı doldurabilirler. İkisi asla denk gelmemelidir yani aynı kişi farklı zamanlarda aynı mekanda karşılaşamaz. Bu yüzden ekran ikiye bölünmüş, iki farklı renk durumundadır. Tenet'te zaman yolculuğu hakkında bilmeniz gereken en önemli şey, zamanda belirli bir noktaya atlayamamanızdır. 40 yıl

öncesine gitmek istiyorsan o 40 yılı tersten yaşamak zorundasın.

Görsel 33: Jenerik Tasarımı Uygulaması 2. Sahne.

Mavi ve kırmızı portallar birbirine paralel geldiğinde ''Tenet'' yazısı alt ve üst taraftan birbirine ayna efekti yapılmış şekilde ekranda belirmiştir. Jenerik boyunca kullanılan font Acme Gothic Extrawide Regular'dır.

Görsel 34: Jenerik Tasarımı Uygulaması 3. Sahne.

Warner Bros. Pictures yazısı sol tarafta yerleştirildiğinde, okuma yönünde doğru yazılmıştır. Sağ üstteki yazı ise, Warner Bros. Pictures yazısının ayna efekti ile yerleştirilmiş halidir. Burada da filmdeki ''aynı anda farklı zamanlarda aynı yerde olmak'' ilkesi ile bağdaştırılmıştır.

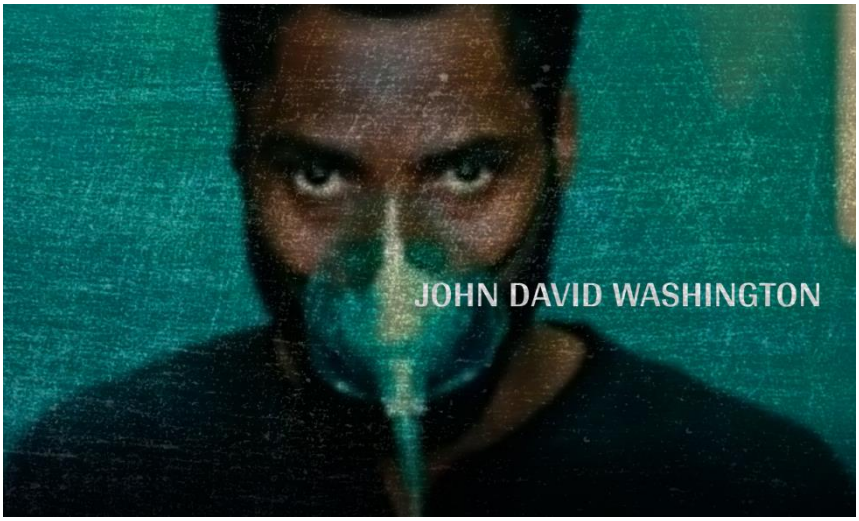
Görsel 35:Jenerik Tasarımı Uygulaması 4. Sahne.

Sahnede kırmızı – mavi renge geçiş akışı vardır ve bu hızlı olarak ayarlanmıştır. İzleyiciye gerginliği hissettirmek adına bu tercih edilmiştir. İzleyicinin her zaman tetikte olması için bir hatırlatıcıdır.

Görsel 36: Jenerik Tasarımı Uygulaması 5. Sahne.

Jenerik tasarımında 00:10 ile 00:14 arasında yer alan bu sahne filmin içerisinde olan bir kısımdır. Mermi elden bırakıldığında masaya düşer fakat sonra tekrar geri gelmektedir. Filmde silahlar ve mermiler de dahil olmak üzere nesnelerin şimdiki zamanda geriye doğru hareket edebilmesinin nedeni, bu şeylerin gelecekte bir noktada entropilerini manuel olarak tersine çevirmiş olmalarıdır (entropi ölçümü, geçmişi gelecekten ayırmanın bir yoludur).

Filmin dünyasında, "turnikeler" olarak bilinen, zamanla tersine çevrilen portallar vardır - bunlar gelecekte bir noktada oluşturulur. Bunları geçtikten sonra girdiğiniz noktadan zamanda geriye gidebilirsiniz. Bu noktadan itibaren, bir kez başka birine girdiğinizde, seyahat ettiğiniz zaman noktasından ileriye gitmiş olunur, yani aynı kişinin iki versiyonu aynı anda var olmaktadır. Karşılaşmamanız zorunludur - bunu yapmanın Protagonist'e göre "yok olmaya" neden olacağı söylenir. Bunun olmasını önlemek için koruyucu giysiler giyilmektedir.

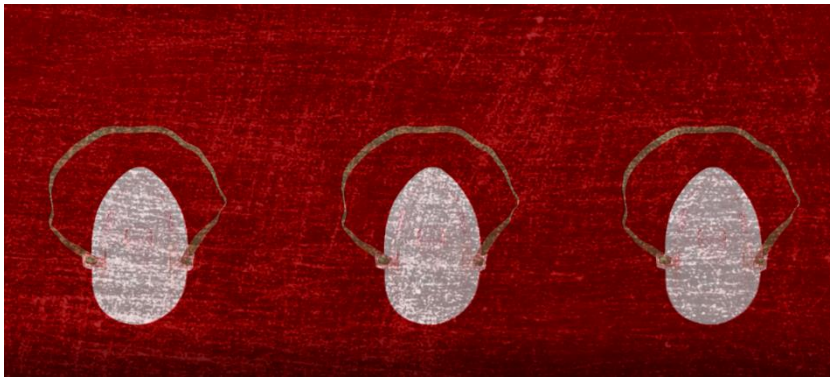


Görsel 37: Jenerik Tasarımı Uygulaması 6. Sahne.

Koruyu giysi olarak öncelikle oksijen maskesi takılmak durumundadırlar. Jenerikte kullanılan yazı ise soldan sağa doğru saniyeler ilerledikçe yazının tamamı belirmektedir, birkaç saniye ekranda göründükten sonra ise sola doğru geriye doğru ekrandan kaybolmaktadır.

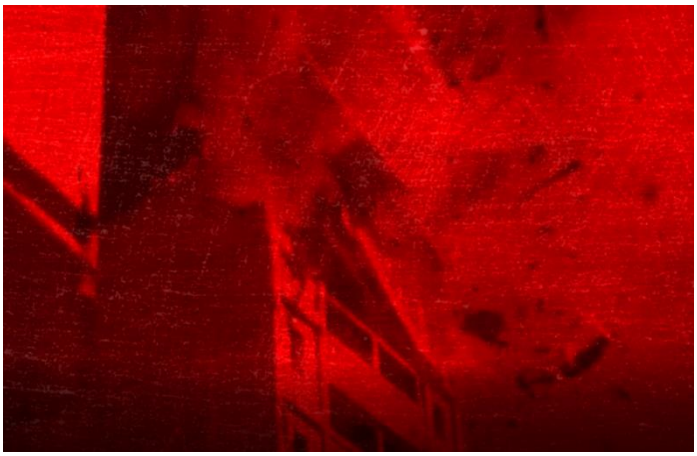
Görsel 38: Jenerik Tasarımı Uygulaması 7. Sahne.

Filmde aynı anda fakat farklı zamanlarda ilerleyen ve geriye doğru giden araçlar bulunmaktadır. Jenerikte buna atıf yapılması için bu sahneye de yer verilmiştir.



Görsel 39: Jenerik Tasarımı Uygulaması 8. Sahne.

Hayatta kalmak için kullanılan oksijen maskeleri jenerikte yer almıştır. Belirsizliği daha çok izleyiciye anlatmak için doku kullanılmıştır.



Görsel 40: Jenerik Tasarımı Uygulaması 9. Sahne.

00:55 ile 00:58 saniyeleri arasında jenerikte yer alan sahnede bir binanın patlama anı görülmektedir.

Görsel 41: Jenerik Tasarımı Uygulaması 10. Sahne.

Aynı zamanda bunun patlamadan önceki haline de geri dönüşü yer almaktadır. Patlarken mavi renk kullanılmış, geri dönüşü için ise kırmızı renk kullanılmıştır.

Jeneriğin kapanış sahnesinde de açılış sahnesinin aynısı bulunmaktadır. Aynı olmasının sebebi ''aynı yerde farklı zamanlarda aynı obje'' ilkesidir. Bu sefer saniyeler ileriye doğru değil geriye doğru gitmektedir. Ekran karardıktan sonra jeneriğin sonu gelmiştir.

Sonuç

Teknolojik gelişmelerin birçok alanda yarattığı etki gibi tasarım ve sinema alanına da etkileri göz ardı edilemez. Sinemanın ortaya çıktığı ilk zamanlarda, insanların sadece yaratıcılıklarını kullanıp hayal ettikleri görüntüler günümüzün gerçeği haline gelmiştir. Günümüz teknolojisinin katkılarıyla sinemaya yeni bir boyut alanı oluşturulmuş, sinemada yeni bir anlam ve anlatım şekline dönüşmüştür. Diğer yandan fantastik sinema ve görsel efektlerin birbirleriyle bağlantısı ilk zamanlarda bir ihtiyaç iken ilerleyen dönemde görsel efektlerin hazırlandığı programların artması ve gelişmesiyle neredeyse sadece bilgisayarda üretilen filmlerin ortaya çıkması mümkün olmuştur. Filme özel geliştirilen programlar, sanal kameralar, klasik çekim ve kurgu tekniklerini daha modern bir hale dönüştürmüştür. Fantastik kavramının çekim gücü ve hayal gücünün bir araya gelmesiyle, imkansızı üretmenin kolaylığı ve kuralsızlığı film sanatçılarını pratik yolları ortaya koymaya itmiştir. Görsel efektlerin, izleyiciye vermek istediği önemli etki ekranda olanın gerçek olduğu ve inandırıcılığı ile seyirciyi ikna etmesidir. Bu nedenle görsel efektler aynı zamanda bir anlatım aracı olarak sinema alanında yer almıştır. Yönetmen anlatmak istediği hayal ürününü, görsel efektler ile izleyiciye aktarmaktadır. Bu bakımdan fantastik sinema alanına olumlu etkileri olmuştur. İzleyici gerçeklikten uzaklaşıp sanal bir hayal ürününe yakınlaşmıştır. İzleyici kendisini de bu yolculukta hissetmektedir. Trenin İstasyona Gelişi'nde izleyicilerin bunu gerçek sanması ve salonda bir hareketin oluşması bu duruma bir örnek

oalrak görülebilir. Hayal gücünün daha önce olmadığı gibi özgür ve sınırsız bir şekilde perdeye yansıtılması; izleyiciye de bu etkiyi hissettirmektedir. 21. yüzyılın ikinci on yılında, Hollywood görsel efektlerinin oldukça hızlı bir değişimine tanık olmaktayız. CGI karakterlerinin insanlar kadar gerçek olması, beyazperde önünde yaşlanan sanatçıları yeniden genç gösterme imkanları, aramızdan ayrılan oyuncuların görsel efektlerle sinemaya döndürülmesi bu değişimi gözler önüne sermektedir. Hareket yakalama teknolojisi sayesinde, oyuncular herhangi bir yaratığa dönüşebilirken tüm duygularını da gösterebildiler. Mo-cap, 2000'li yıllarda "Yüzüklerin Efendisi" üçlemesi, "King Kong" ve "Avatar"da geliştirildi. Sonuç olarak dijital teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan görsel efektler sinema sanatı için bir dönüm noktası olmuştur. Görsel efektler, yönetmenler, yapımcılar ve görsel efekt süpervizörleri tarafından günümüzde olduğu ve gelecekte de form değiştirerek kullanılmaya devam edecektir.

Kaynaklar

Alamy. (2021, 15 Eylül). www.alamy.com. www.alamy.com: https://www.alamy.com/stock-photo-the-matrix-1999-poster-29189933.html adresinden alındı

animationboss. (2021, 14 Eylül). www.animationboss.net. www.animationboss.net: http://www.animationboss.net/jungle-book-vfx-breakdown/ adresinden alındı

Annyas. (2021, 13 Eylül). annyas.com. annyas.com: https://annyas.com/screenshots/images/2008/curious-case-of-benjamin-button-hd-movie-title.jpg adresinden alındı

artofthetitle. (2021, 12 Eylül). www.artofthetitle.com. www.artofthetitle.com: https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/ca/yu/op/38/tm_c.jpg?k=7dd12c8e41 adresinden alındı

artofthetitle. (2021, 14 Eylül). www.artofthetitle.com. www.artofthetitle.com: https://www.artofthetitle.com/title/the-jungle-book- 2016/ adresinden alındı

Büker, S., & Onaran, O. (1985). Sinema Kuramları. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Esenshop. (2021, 12 Eylül). www.esenshop.com. www.esenshop.com: https://www.esenshop.com/Uploads/UrunResimleri/buyuk/Benjamin-Buttonin-Tuhaf-Hikayesi---Curio-811f.jpg adresinden alındı

ew.com. (2021, 14 Eylül). ew.com. ew.com: https://ew.com/article/2016/01/07/jungle-book-full-poster/ adresinden alındı

Fontsinuse. (2021, 12 Eylül). fontsinuse.com. fontsinuse.com: https://fontsinuse.com/uses/10043/ex-machina-titles adresinden alındı

Geekyapar. (2021, 12 Eylül). geekyapar.com. geekyapar.com: https://geekyapar.com/wp-content/uploads/2020/12/doc_ock.0.jpg adresinden alındı

I.ytimg. (2021,12 eylül). i.ytimg.com. i.ytimg.com: https://i.ytimg.com/vi/nQcxEo5MUc8/maxresdefault.jpg adresinden alındı

I.ytimg.com. (2021,13 eylül). i.ytimg.com. i.ytimg.com: https://i.ytimg.com/vi/qYss9eR7ewc/maxresdefault.jpg adresinden alındı

Imdb. (2021, 12 Eylül). m.imdb.com. m.imdb.com: https://m.imdb.com/title/tt0470752/mediaviewer/rm2799859200/ adresinden alındı

imdb. (2021, 15 Eylül). www.imdb.com. www.imdb.com: https://www.imdb.com/title/tt0316654/mediaviewer/rm3078822144/ adresinden alındı

Imdb. (2021, 12 Eylül). www.imdb.com. www.imdb.com: https://www.imdb.com/title/tt0470752/ adresinden alındı

Imdb. (2021, 12 Eylül). www.imdb.com. www.imdb.com: https://www.imdb.com/title/tt1856101/ adresinden alındı

Imdb. (2021, 12 Eylül). www.imdb.com. www.imdb.com: https://www.imdb.com/title/tt6723592/ adresinden alındı

Impawards. (2021, 12 Eylül). www.impawards.com. www.impawards.com: http://www.impawards.com/2008/curious_case_of_benjamin_button_ver12.html adresinden alındı

Indiewire. (2021, 12 Eylül). www.indiewire.com. www.indiewire.com: https://www.indiewire.com/wp-content/uploads/2015/06/ex-machina3.jpg adresinden alındı

İreminpenceresinden. (2021, 12 Eylül). www.ireminpenceresinden.com. www.ireminpenceresinden.com: https://www.ireminpenceresinden.com/bilim-kurgu-film-tavsiyeleri/ adresinden alındı

justkillingti.me. (2021, 12 Eylül). justkillingti.me. justkillingti.me: https://justkillingti.me/wp-content/2016/04/maxresdefault-11.jpg adresinden alındı

Latimes. (2021, 12 Eylül). www.latimes.com. www.latimes.com: https://www.latimes.com/entertainment-arts/awards/story/2021-03-23/tenet-visual-effects-andrew-jackson adresinden alındı

Montages. (2021, 12 Eylül). montages.no. montages.no: https://montages.no/files/2017/10/eye-montage-600x488.jpg adresinden alındı

Pbs.twimg. (2021, 12 Eylül). pbs.twimg.com. pbs.twimg.com: https://pbs.twimg.com/media/D-Wa5rLXkAECteX.jpg adresinden alındı

Sm.ign.com. (2021, 12 Eylül). sm.ign.com. sm.ign.com: https://sm.ign.com/t/ign_tr/screenshot/default/rya-gos-post_z6td.1080.jpg adresinden alındı

techeblog. (2021, 15 Eylül). www.techeblog.com. www.techeblog.com: https://www.techeblog.com/16-rarely-seen-the-matrix-pictures/ adresinden alındı

Tr.web.img3.acsta.net. (2021, 12 Eylül). tr.web.img3.acsta.net. tr.web.img3.acsta.net: https://tr.web.img3.acsta.net/pictures/20/08/28/14/59/2855138.jpg adresinden alındı

tr.wikipedia.org. (2021, 15 Eylül). tr.wikipedia.org. tr.wikipedia.org: https://tr.wikipedia.org/wiki/Matrix_(film) adresinden alındı

twitter. (2021, 15 Eylül). twitter.com. twitter.com: https://twitter.com/Alberto_Fallen/status/1375172029603799043 adresinden alındı

Wikimedia. (2021, 12 Eylül). upload.wikimedia.org. upload.wikimedia.org: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/5d/Avatarmotioncapture.jpg adresinden alındı

Wikimedia. (2021, 12 Eylül). wikimedia.org. wikimedia.org: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/1/12/Avatar-Film-Posteri.jpg adresinden alındı

Youtube. (2021, 12 Eylül). www.youtube.com. www.youtube.com: https://www.youtube.com/watch?v=bMMNPeBKVOw&t=30s adresinden alındı

Youtube. (2021, 12 Eylül). www.youtube.com. www.youtube.com: https://www.youtube.com/watch?v=R6r5GplnOVY adresinden alındı

VISUAL EFFETCS IN FANTASTIC CINEMA AND ALTERNATIVE TITLE SEQUENCE DESIGN

Sedef Saraç, Nursan Korucu

ABSTRACT

This study focuses on the editing and technical implementation of visual effects used in motion pictures and the effects of this application on the art of cinema. It covers the study of visual effects that have an important place in graphic design in terms of understanding their importance in the cinema sector. In this research, the historical development and the current state of visual effects technologies based on the early years of cinema have been revealed. The use of visual effects technologies as a decipherment tool in cinema has been mentioned and the relationship between fantastic cinema and visual effects applications has been researched. The purpose of this research; to investigate the historical development process of the fantastic cinema genre. To analyze the selected cinema examples by examining the effects of visual effects applications that play a role as an indicator in the creation process of fantastic cinema on fantastic cinema. The 'structuralist-semiotic' method, one of the qualitative research methods, was used in this reasearch. During the data collection process, The Matrix, Spider –Man 2, The Curious Case of Benjamin Button, Avatar, The Jungle Book, Ex Machina, Blade Runner 2049 and Tenet films were examined. The analysis method is divided into four headings as the film's imprint, subject, generic and visual effects. Accordingly, the generic design for the Tenet film has been made.

Keywords: Graphic design, visual effects, cinema, fantastic cinema, movie