

Grafik Tasarımı Eğitiminde Hareketli Grafik Tasarımı Dönemi

Yrd. Doç. Dr. Ersan Sarıkahya

Öz

TV kanallarında jenerik, yaygın olarak kullanılmasına rağmen, Güzel Sanatlar Fakülteleri Grafik Tasarımı Bölümlerinde, bununla ilgili yeteri kadar eğitim verilememektedir. Bu makalenin temel amacı, hareketli grafik tasarımına ilişkin Öğretim Elemanı ve öğrenci görüşlerini göz önüne alarak, yüksek eğitim kurumlarında jenerik hazırlama eğitiminin önemini ortaya koymaktır. Bu makale, var olan durumu tespitine yönelik tarama modelinde, betimsel yöntemle dayalı olarak yapılan bir çalışmadır. Türkiye’de grafik tasarımı eğitimi veren üniversitelerin, toplam 197 öğrenci ve 40 Öğretim Elemanına anket uygulanmıştır. Ankete katılan öğretim üyeleri ve öğrencilerin Grafik Tasarımı Bölümlerinde jenerik tasarımı eğitiminin önemini vurguladığı belirlenmiş ve hareketli grafik tasarımı ders müfredatının mevcut müfredata dahil edilmesi görüşüne varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Jenerik, Animasyon, Görsel Tasarım, Grafik Tasarım, Hareketli Grafik Tasarımı

EPOCH OF MOTION GRAPHIC DESIGN IN EDUCATION OF GRAPHIC DESIGN

Abstract

Although generics are used at the TV channels commonly, education that dealing with this issue is not being given at the graphic design departments of Fine Arts Faculties. The main target of this investigation is to develop generic education program for to be applied at the higher education. We have filled evaluation form information collection from 40 education staff and 197 students of higher education organizations that give the education of Graphic Design at Turkey. The findings and conclusions in the end of research, faculty members and students pointed to the importance of education of generic design in graphic design department.

Keywords: Generic, Animation, Visual Design, Graphic Design, Motion Graphic Design

Giriş

Televizyon yayınlarında zamanla; drama, komedi, talk show, realite show, diziler gibi yeni program türleri ortaya çıkmış ve her tür kendine özel bir izleyici kitlesi oluşturmuştur. Bu durum ürünlerini ve hizmetlerini tutsak televizyon izleyicisine satmak isteyen şirketler için yeni bir yol açmıştır. Bu şirketler, izleyicileri yönlendirmek için en etkili yolları bulup, izleyicinin izlediği programdan yola çıkarak ve sevip sevmediklerini öngörerek, en etkileyici reklâmları tasarlayıp izleyiciyi yönlendirmeye çalıştılar. Televizyon, toplumun sosyal yönlerini değiştirip belirlerken, aynı zamanda grafik tasarımcılarına, jenerik tasarımı gibi yeni kapılar açmıştır (Gallagher ve Paldy, 2007: 159).

Televizyon ve film yapım özelliklerini değiştirmeye ek olarak, dijital teknoloji; çoğu şeklen melez olan ve sanat yapma şekilleri tamamen farklı biçimde kesişen grafik tasarım, resim, dijital film, hareketli grafik, ses, animasyon ve bilgisayar sanatları gibi yeni dijital sanat çeşitlerinin oluşmasını teşvik etmiştir. Görüntü ve ses manevralarını basitleştiren yazılım uygulamaları, sanatçıların keşfetmesini, uluslar arası medya topluluğunun daha kısa sürede el sanatlarını icra etmeye olan ilgisini perçinlemesini, jenerik ve müzik parçalarını oluşturmakta sıklaşmasını daha kolay hale getirmiştir (Holly, 2005: 46).

Teknolojik, sosyal ve kültürel ilerlemeler, grafik tasarımcıya yeni fırsatlar sunmuştur. Keza grafik tasarımın uygulama alanlarında da çeşitlilik ve gelişme görülmüştür. Grafik tasarımın ticari bir sanat olarak gelişmesindeki hızlanma, fotoğrafçılıkla birlikte başlamıştır.

Bu döneme bakıldığında, yarım yüzyıldan fazla bir zaman öncesinden bu zamana kadar dramatik icatlar ve değişiklikler yapılmıştır. Bilgisayar, transistör, video cihazı, disk ve uydu alıcılarının ortaya çıkması ile birlikte, elektronik endüstrisindeki teknolojiler gelişmiştir. Televizyon dünya çapında yayılmış, yığılma iletişim küreselleştirmiş; güdümbilim keşfedilmiştir. Bu gelişmeler sayesinde, eğitim yaygınlaşmıştır. Grafik tasarım mesleği ve grafik tasarım ürünleri daha profesyonel hale gelmiştir. Grafik tasarımcılık şu anda fotoğraf endüstrisi ile aynı yerde yer almaktadır. Ayrıca kamu iletişiminden yayıncılık ve basın endüstrisine hizmet verir hale gelmiştir (Halas, 1984: 14).

Bugün, teknolojinin gelişmesiyle beraber televizyonda grafik tasarımcının işini daha profesyonel hale getirmiştir. Bu sonuçlar eş zamanlı olarak insan doğasında çoklu etkiler yaratmıştır.

Televizyon ve video endüstrileri, film kasetleri, slaytlar, teypler, projektörler, kasede kaydedilmiş görsel öğeler, arka ve ön projeksiyon

sistemleri, bilgisayar terminalleri, lazer ve elle yazılmış metotlar tarafından sunulan görüntü potansiyeli, grafik tasarım işinin daha karmaşık ve profesyonel hale geldiği ve metotlarda sadece değişikliklerin kullanıldığı değil, aynı zamanda tüm seviyelerde revizyon yapıldığı anlamına gelmektedir. Bugünlerde grafik tasarımın karşılaştığı en basit tehlike, halkın tutumunun çağdaş bir biçimde, çoğu zamanda mesleki gelişimden de daha hızlı gelişmesi durumudur. Sinema belleği ve bununla paralel olarak elektronik endüstrisinin hareket sanatı ve televizyon ile beraber gelişimi, görsel anlayışı ebeveynlerinden daha kuvvetli olan bir nesli beraberinde getirmiştir. Sözlü edebiyat görsel edebiyata yol açmıştır (Halas,1984: 15).

Televizyon teknolojisinin doğuşuyla grafik tasarım, daha önce hiçbir kitle iletişim aracının ulaşamadığı bir gücün en önemli ögesi haline gelmiştir.

Televizyon Sektörü ve Grafik Tasarımın Geleceği

Televizyon, grafik tasarımlarla ilgili temellerin yıldan yıla artarak ilerlediği bir alandır. Teknoloji ve mekaniğin gelişmesiyle bağlantılı olarak o da gelişmektedir. Bu, grafik tasarımcıların hizmetlerinin televizyon tanıtımına ve programlarını sunuma yönelik olması gereken bir alandır (Halas, 1984: 89).

Grafik tasarımcısı bugün birkaç sektörde örneğin matbaa, fotoğrafçılık ve reklâm ajanslarında yer almaktadır. Televizyon sektöründe pek yer almıyordu. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte görüntünün yanında grafik çalışmalarının gerekli olduğu anlaşılmış ve televizyon kadrosu içerisinde grafik tasarımcının bulunması artık elzem duruma gelmiştir. Örneğin haber programı paketinde “bant KJ”, “program tanıtımı” jeneriği, “son dakika haberi” jeneriği, bunun yanı sıra temsilen “kaza haberi” filmi tasarlayan bir grafik tasarımcısına ihtiyaç duyulmaktadır.

Tasarım performanslarının sınıflandırılması, sadece yazınsal konu sunumuna ihtiyaç duyulduğunda alçak gönüllükle düzenli olarak işlemeye başlamıştır. Bugün, konular ve jenerikler, program tanıtımı, görüntüsel ölçeklerle ilgili eğitim, içerikler, arka plan efektleri, çocuk animasyon yapımları, büyük çeşitlilik gösteren hava durumu gibi sunuşlar ve sahne tasarımı arasında görevler düzenlenmiştir. Televizyon grafiği ile ilişkisi olan üç etmenin fark edilmesi gerekmektedir:

1. Grafik tasarımcısı takımın bir üyesidir.
2. Performans kendi teknolojisi ile doğrudan bağlantılıdır.
3. Sınırlar kişinin “geçici” grafikler olarak tanımladığı geçişler

tarafından tanımlanmaktadır (Halas, 1984: 89).

Bugün, grafik tasarımcısı, televizyon yapımcısı veya yönetmeni tarafından yönetilen ve tüm üyeleri arasında yakın bir iç iletişim olan bir takımın üyesi olmuştur. Grafik tasarımcısı kendi yeteneklerinin dışında, tasarım performansını, istasyondan istasyona ve ülkeden ülkeye değişiklik gösterebilen televizyon malzemeleri ile devam ettirmelidir. Tasarımcının elektronik görüntü, kayıt ve nakil ile ilgili neyin mümkün neyin de mümkün olmadığı ile ilgili anlama kabiliyeti hayati derecede önemlidir.

Televizyon grafiklerinin geleceğine bakıldığında, grafik tasarımcısının çok yeni ve hâlâ denenmekte olan kavramlarla karşılaştığı görülmektedir. Bu yeni kavramlar İnternet televizyonu ve sayısal (dijital) televizyondur (Meyer, 2002: 14).

Grafik tasarımı; sabit ve hareketli grafik olarak program jenerikleri, film, müzik video, DVD ve televizyon vasıtasıyla seyirciye ulaşımıştır. 90'lı yıllardan itibaren internet teknolojisi çok geniş şekilde yayılmaya başlamıştır. Grafik tasarımı bu alanda da kendini hareketli grafiklerle göstermeye ve süratle yayılmaya başlamıştır.

İnternet sayesinde alıştığımız etkileşimli (interaktif) iletişim, televizyon yayıncılığını ve dolayısıyla televizyon grafiklerini de bütünüyle değiştirmektedir. Sayısal televizyon (Digital TV) yayınlarında izleyici sadece kendine sunulan yayını izlemekle kalmamakta, aynı zamanda kendi isteğine göre yayın akışını değiştirebilmektedir. Bu değişim, televizyon yayıncılığı için yeni bir kavram olan görsel arayüzü zorunlu kılmaktadır. Görsel arayüzü oluşturan yeni televizyon grafikleri artık sadece görünmekle kalmayıp izleyiciyle etkileşim içine girmektedir. Çok yakında görsel arayüzün sunduğu olanaklar arasında, izleyicinin televizyon grafiklerini dilediği gibi değiştirme özelliğinin de bulunmasıdır. Bu beklentiler televizyon grafiklerinin görünenden çok daha fazla seçeneği bünyesinde bulunduracağı anlamına gelmektedir (Atiker, 2004: 15).

Televizyon grafikleri, televizyon yayınları olduğu müddetçe sürekli gelişecek, her zaman tasarımcısına yeni arayışlar sunabilecektir. Televizyon grafikleri kanala yeni arayüzler sunarak güncelliğini sağlayabilir. Bu yenilik ve değişim sayesinde izleyiciye her zaman izleme zevkini sunabilir. Televizyon kanalları, tasarımcılar vasıtasıyla yayınlarında kullandıkları grafiklerde gereken gelişimi zamanla gösterebilecektir. Programlarda kurumsal kimliği etkili şekilde göstermek için televizyon jenerikleri tasarımlarının çağdaş kimliğe bürünmüş olması lazım ki izleyici ile televizyon kanalı arasında güçlü iletişim sağlanabilsin.

İntro Tasarımının Tanımı ve Özelliği

İntro (Jenerik); programların ve filmlerin başlangıç ve bitişlerinde görülen, yapım kadrosunu tanıtıcı nitelikteki yazıların ifadesidir. Türk sinema terminolojisine Fransızcadan girmiştir. Bu ifadenin Amerikan ve İngiliz sinemasındaki karşılığı ise "Title" (taytıl) dır. Hollywood terminolojisinde açılış jenerikleri için "openingtitle", kapanış jenerikleri için ise "endtitle" ya da "endcredits" sözcükleri kullanılır¹.

Zaman içerisinde değişen ardışık şekil tasarımlarının oluşturduğu sabit bir işaret jeneriklere örnek verilebilir. Sözlü olmayan ve şekillere dayanmayan görseller, animasyon ve film teaseri gibi daha büyük bir tanımlamadan jenerikler ayırmaktadır. Jenerikler sıklıkla video, film, animasyon, fotoğrafçılık, illüstrasyon ve müziği de içine almaktadır².

Jenerik tasarımında kullanılan grafik ve hareketli grafik teknikleri, renkler, koreografi, kompozisyon, efektler, tüm görsel ve işitsel öğeler; program ve filmin yapısını, karakterini özetleyen birer kurumsal kimlik gibidir.

Jenerikler, programın türüne ve hedef kitlesine göre farklı tasarımlar ve tekniklerle uygulanabilmektedir. Zira jenerikler program öncesi; değişik aralıklarla izleyiciye program saatini hatırlatılabilmektedir.

Televizyon için çalışan jenerik tasarımcıları, izleyicilere çok kısa bir sürede bilgi vermek durumundadır. İzleyicinin reklam aralarında televizyon başında belli bir kanalda vakit geçirmemesi tasarımcılar için risk teşkil etmektedir. Tasarımcı dikkat çekici grafikler kullanmalıdır. Bu tasarımlardaki mesaj izleyicinin dikkatini ve ilgisini çekmelidir (Gallagher ve Paldy, 2007: 160).

Tasarım ajansları bugünlerde masaüstlerinde yeni donanımlar ve yazılımlara ulaşabilmektedirler. İki boyutlu ve üç boyutlu animasyonlar ve video üretimlerinin her ikisini de artık evlerde üretmek mümkün olmuştur. Ticari araçların arasında SOFTIMAGE XSI, Flame/CombustionbyDiscreet, Maya byAlias /Wavefront, Adobellustrator, Photohop ve AfterEffects gibi yazılımlar ve dijital film, video ve sabit ve hareketli kameraları bulunmaktadır. MPEG3, QuickTime, ve MPEG4 gibi dosya formatları, bitirilmiş düzenler üzerinde ekleme, üretim ve dağıtım yapılmasına yardımcı olmaktadır (Woolman, 2004: 6).

Matt Woolman'e göre; "Hareketli grafik içeren jenerik tasarımı tekli bir disiplin değildir. Animasyon, illüstrasyon, grafik tasarım, hikayeli film yapımı, heykeltıraşlık ve mimarlığın ve daha adı sayılamayan pek çok dalın uyumudur. "grafik" kelimesi önemlidir: Bu semboller,

¹(<http://www.yenisafak.com.tr/arsiv/2006/ocak/06/sinema.html>)

²(<http://www.mattfrantz.com/thesisandresearch/motiongraphics.html>)

ikonlar, resimlenmiş iki ve üç boyutlu nesnelere gibi görüntülerin biçimsel bir içeriği vardır ve çoğunlukla hareket ile birleştirilmiştir” (Woolman, 2004: 6).

Jeff Bellantoni ve Matt Woolman “Televizyon için jenerik tasarım, müzik videosu, sinema ve dijital arayüzler zaman tabanlı medya prensipleri üzerine inşa edilmiştir.” (Woolman, 2004: 6).

Matt Frantz yazdığı makalede şunu ifade etmiştir: Jeneriklerin karakteristik doğasını daha iyi tanımlamak için birkaç anahtar özelliği bulunmaktadır. Bunlar:

1) Jenerikler normalde iki boyutludur, ama tasarım elemanlarının üç boyutlu illüzyon hareketi kullanması halinde üç boyutlu görünebilir. Ekranda şekil olarak algılanan ve fiziksel derinliği olmayan en ve boya sahip yazıtlar gibi görünürler.

2) Jeneriklerin, zamanla bir şekilde değiştiği müddetçe hareket etmesine gerek yoktur. Örneğin, eğer ekranda yazı bir şeklin üstündeyse, harfler gerçekte hareket etmeyebilir ama yavaş yavaş renk değiştirdikçe, hareket ediyormuş gibi algılanır.

3) Jenerikler sıklıkla interaktif mültimedya kullanılır ama interaktif olması gerekmez. Bunlar görenin hiçbir kontrolü olmadığı doğrusal bir hat üzerinde de gösterilebilir³.

Bir hareketli grafik tasarım ürünü olan jenerik, tasarımının arkasında üç esas unsur bulunmaktadır. Bunlar; boşluk, biçim ve zamandır. Boşluk, hareket dizisinin gerçekleştiği yerdir. Boşluğa ilişkin özellikleri içermektedir. Biçim, sahne boşluğunda oluşan görsel unsurları içermektedir. Zaman ise, jenerik tasarımının önemli bölümüdür. Değişimler, sahneler, kareler vb. bölümlerin oluşturduğu ve olayları tanımlayan özellikleri içermektedir (Woolman, 2004: 8).

Jeneriklerin Sınıflandırılması

Deborah Allison jeneriklerin genel fonksiyon ve karakteristik özelliklerini şöyle sınıflandırmıştır (Allison, 2001: 1) (Bkz: Şema)

Bu sınıflandırmaya göre jenerik tasarımında yazı karakteri, yapımın sadece konusu değil türünü de ifade edebilmelidir.

Font seçimi yapımın atmosferine de mesaj gönderebilecek kuvvetli bir tasarım elemanı olarak yer almaktadır. Film jenerik tasarımı geçmişine bakıldığında, belli fontlar belli film türleriyle kaynaşmışlardır. Örneğin el yazısı türünde eski İngiliz stili font türlerinden GoudyText gothic türündedir ve eski Avrupa tarihi konulu film jeneriklerinde daha çok kullanılmış ve özdeşleşmiştir. Filmin konusu ile özdeşleşen bir başka yazı karakteri de western türüdür. Playbill gibi fontlar Westernlerde çok kullanılmıştır.

³(<http://www.mattfrantz.com/thesisandresearch/motiongraphics.html>)



Şema: Jeneriklerin Sınıflandırılması

Film jeneriğinde yer alan oyuncu yapımcı ve teknik ekibin sunum sırası, yazı boyutu ve süresi çoğu kez Amerikan Yazarlar Birliği'nin belirlediği standartlarda yazılmaktadır. Bu standart 1930 yılından beri genel olarak kullanılmaktadır. Her filmde yapımcının oyuncu veya teknik ekiple yaptığı kontratlarda bu etkili olmaktadır (Allison, 2001: 68).

Jenerik tasarımında yazı, zamana bağlı medyalarda tipografik mesajları vermenin okuma, gözleme ve hatta ziyaret etmenin yeni yollarını sunmanın bir şeklidir. Tipografik tasarımın kabul edilmiş temellerini, film ve canlandırma gibi zamana bağımlı temellerle birleştirerek hedeflediğimiz kriterlere ulaşmamızı sağlayabilir. Eski filmlerle özdeşleşen yazılar, izleyicilere gerektiği zamanda gönderme yapabilecektir.

Jenerik tasarımının görsel izleri, hem kurgulanmış olduğu hem de üretim noktasını ve dönemini ironik bir biçimde destekler. Böyle yaparak filmin konusundan kliniksel tarafsızlığı da gösterir⁴.

Yapımcının logosu Hollywood sinemasında stüdyo döneminden itibaren günümüze kadar hep öncelikle sunulur. Son dönemde birçok yapımcının ortak çalışması birçok yapımcı logosunun sırayla belirmesine yol açmıştır. Bununla birlikte oyuncuların hangi sırada sunulduğu da filmin konusunda yer alan karakterlerin önemi ve ekranda görünme süreleriyle paralellik oluşturabilmektedir. Filmin ismi tasarımsal olarak güçlü bir eleman olarak algılanabilir. Filmin ismi, gerek filmin senaryo ve akışına izleyicide ön bilgi ve merak uyandırması gerekse de tasarımsal olarak önemli bir eleman olarak jenerikte yer alır. Jeneriğin akışında

⁴(Allison, Deborah, http://www.sensesofcinema.com/contents/03/26/retro_titles.html)

dönüm noktalarından biri filmin ismi olarak genellenebilir (Gülen, 2006: 11).

Allison sınıflamasında jenerik tasarımında üç önemli unsura dikkat çekmiştir: Tipografi, arka planlar ve jenerik müziği. Jenerik tasarımında görsel estetiği yakalamak için jeneriğin genel atmosferini bu unsurlar inşa etmektedir. Jeneriğin genel amacı, en kısa sürede doğru bilgilendirmeyi ve çarpıcı görüntülerin müzikle olan uyumu ile akılda kalıcılığı sağlamaktır. Yapımın konusunu özetleyen bu grafikler izleyiciyi etkilemektedir.

Örneğin boş siyah veya tek renk bir arka plan müziksiz izleyicide çok farklı bir şeylerin gelebileceği hissini güçlendirebilir. Veya sade, tek çeşit bir görüntüden oluşan durağan bir ekran, dönemsel bir filmi ve o imajın göndermesi olan konuyu izleyiciye film başlamadan anlatabilir. Tek tek oyuncuların sunulduğu sabit fotoğraf ve altında oyuncunun isminin olduğu jenerikler daha çok filmdeki karakterden oyuncunun daha önemli olduğunu vurgulayabilir. Arka planlar jenerik tasarımının bel kemiğini oluşturan en önemli görsel malzemedir (Gülen, 2006: 12).

Kurgu

Çeşitli çekimlerin, çeşitli kurallara ve yollara uygun olarak arka arkaya belli bir anlayışa uygun olarak sıralanmasına kurgu denir.

Daha geniş bir tanımla kurgu, bir filmin çekim sırasında elde edilen film parçacıkları arasında seçim yapmak, bunları senaryodaki sıralara göre dizmek, bu çekimlerin uzunluklarını saptamak, çekimlerin içerik yönünden ilişkilerini göz önüne almak, bunları belirli bir anlatıma göre düzenleme işidir.

Kurgu yardımıyla jeneriklerde özgü uzay ve zamanı yaratmak, filmsel gerçeği ve evreni kurmak, jeneriğin tartımını (ritm) ve dizemini (tempo) gerçekleştirmek, jeneriğin akıcılığını sağlamak gibi çapraşık ve değişik sonuçları elde etmek mümkündür.

Yöntem

“Televizyon kanallarında yaygın olarak kullanılmasına rağmen Güzel Sanatlar Fakülteleri Grafik Tasarımı bölümlerinde jenerikle ilgili yeterli kadar eğitim verilmemektedir.” savı üzerinden Grafik Tasarım Bölümü ve Eğitim Fakültesi öğretim elemanları görüşleri doğrultusunda geliştirilen anketin 16 sorusu öğrenciler diğer 16 soru ise öğretim elemanları ile ilgili hazırlanmıştır. Anketin geçerlilik, güvenilirlik çalışması Grafik Tasarım Bölümünde test edilmiştir. Çeşitli Fakültelerin Grafik Tasarımı Bölümü öğretim elemanları ve öğrencileri ile kapalı uçlu yöntem ile anket düzenlenerek araştırma konusu yapılmıştır. Yapılan anket öğretim elemanları ve öğrenciler ile sınırlandırılmıştır. Sınırlı tutulan uygulama anketi ile genel sonuçlar çıkarılmıştır.

Araştırmanın evreni Gazi Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Mimar Sinan Üniversitesi, Erciyes Üniversitesi, Mersin Üniversitesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Kadir Has Üniversitesi, Aydın Üniversitesi gibi grafik eğitimi veren yükseköğretim kurumlarındaki öğrenci ve öğretim elemanlarıdır.

Örneklem ise söz konusu kurumlardan basit rastgele örneklem (Randomlay) yöntemiyle seçilen 40 Grafik Tasarım Öğretim Elemanı ve 197 öğrenci ile sınırlıdır.

Verilerin toplanmasında kullanılan ölçme araçlarının niteliği ve araştırmada var olan durum tespitine yönelik tarama modeli, betimsel yöntemle dayalı olarak yapılan bir çalışmadır. Gerek literatür gerekse uzman görüşleri çerçevesinde hazırlanmış olan standart formlarda anket yöntemi kullanılmıştır. Çoktan seçmeli anket kâğıtları uygulanmıştır. Anket formlarından elde edilen veriler kodlanarak bilgisayar ortamına aktarılmıştır. SPSS paket programının kullanılmasıyla elde edilen sonuçların frekans dağılımları analizi yapılmıştır.

Bulgular ve Yorumlar

Hareketli grafik tasarımında grafik öğeleri (renk, boşluk, tipografi) ve Canlandırma Tekniği (görüntü, animasyon, ses-görüntü ilişkisi, hareket ve görsel illüzyon) konusunda öğretim elemanları ve öğrencilerle bir anket yapılmıştır. Yapılan anketten elde edilen bulgular şu şekilde yansımıştır. Televizyon jenerikleri konusunda öğrencilere uygulanan bilgi testinden elde edilen bulgular şöyledir;

	f	%
Televizyon programlarının görsel efekt uygulamasında tercih edilen bir yazılım programıdır.	4	2,0
Tasarımcıya kalem ve kağıt malzemesini doğrudan bilgisayar ortamında sağlayan bir sistemdir.	3	1,5
Yayınlanan TV programlarının başlangıcında veya sonunda yer alan kısa süreli animatif (hareketli) görüntülerden oluşmaktadır. Bu görüntülerde genel amaç, en kısa sürede doğru bilgilendirmeyi ve çarpıcı görüntülerin müzikle olan uyumu ile de akılda kalıcılığı sağlamaktır.	158	80,2
Toplumun yaşadığı, toplandığı caddede, meydan ve sokaklarda duvar ya da ilan panolarına yapıştırılan ve dolayısıyla buradan geçen insanlar tarafından görülen ve değişik boyutlarda olan tanıtım aracıdır.	13	6,6
Üzerinde taşıdığı görsel imgelerle (kültür-tarih vs.) bir ülkenin tanıtım aracı olup evrensel bir boyut kazandıran bir grafik tasarım ürünüdür.	18	9,1
Total	197	100

Tablo 1: Jeneriği Açıklayan Tanımı Bilme Durumu

Ankete katılan öğrencilerin "Jeneriği Açıklayan Tanım" sorusuna verdikleri cevaplara göre, % 80,2'sinin televizyon jenerikleri tanımı ve genel amacı bilgisine sahip oldukları söylenebilir.

		Katılıyorum	Katılmıyorum	Total
Jenerikler, programın türüne ve hedef kitlesine göre farklı tasarımlar ve tekniklerle uygulanabilmektedir görüşüne katılıyor musunuz?	f	165	31	196
	%	83,8	15,7	
"Bir jenerik tasarımının beğenilmesi için, o tasarımda verilmek istenen mesajın kolay anlaşılır olması çok etkilidir" görüşüne katılıyor musunuz?	f	156	3	159
	%	79,2	15,2	

Tablo 2: Jeneriklerin Hedef Kitle ve Mesaj Türünün Görüş Belirleme Durumu

Ankete katılan öğrencilerin %83,8'i Jenerikler, programın türüne ve hedef kitlesine göre farklı tasarımlar ve tekniklerle uygulanması konusuna katıldığını belirtmiştir. %79,2'si jenerik tasarımının beğenilmesi için o tasarımda verilmek istenen mesajın kolay anlaşılır olması çok etkilidir görüşüne katıldığını belirtmiştir.

Jenerik Tasarımına Başlamadan Önce Her Zaman Gerekli Olan Senaryo ve Story Board (Görüntü Akışı) Hazırlanmalıdır?	f	%
Evet	165	83,8
Hayır	29	14,7
Total	196	99,5

Tablo 3: Jenerik Tasarımında Story Board(Görüntü Akışı) Hazırlama Durumu

Ankete katılan öğrencilerin % 83.8'i Bu ifadeyi doğru buluyor musunuz sorusuna "evet" cevabını vermiştir. Bu durumda öğrenciler jenerik tasarımına başlamadan önce her zaman gerekli olan Senaryo ve Story Board (Görüntü Akışı) hazırlanmalıdır, fikrini desteklemektedir.

	f	%
Tüm iki ve üç boyutlu bilgisayar tasarımı programları, jenerik tasarımında kullanılan tasarım programlarıdır	97	49,2
Sadece iki boyutlu bilgisayar tasarımı programları, jenerik tasarımında kullanılmaktadır	7	3,6
Sadece üç boyutlu bilgisayar tasarımı programları, jenerik tasarımında kullanılmaktadır	16	8,1
Adobe Illustrator" programı jenerik tasarımında kullanılmaktadır	27	13,7
3D Studio Max" programı jenerik tasarımında kullanılmaktadır	49	24,9
Total	196	99,5

Tablo 4: Jenerik Tasarımında Kullanılan Bilgisayar Programları Bilme Durumu

Ankete katılan öğrencilerin %49.2'si Tüm iki ve üç boyutlu bilgisayar tasarımı programları, jenerik tasarımında kullanılan tasarım programlarıdır, şeklinde yanıtlamış doğru cevaba ulaşmıştır.

	f	%
Çizgi filmlerinde	74	37,6
Aksiyon filmlerinde.	15	7,6
Sessiz filmlerde	54	27,4
Dizi filmlerinde	35	17,8
Belgesel filmlerinde	18	9,1
Total	196	99,5

Tablo 5: İlk Jenerik Örneklerini Bilme Durumu

Ankete katılan öğrencilerin %37,6'sı "Sizce ilk jenerik örnekleri nerede kullanılmıştır?" sorusuna, çizgi filmlerde ilk jenerik örneklerinin görüldüğü cevabını vermiştir. Ancak doğru cevap; "İlk jenerik örnekleri sessiz filmlerde kullanılmıştır" olacaktı. Bu durumda öğrencilerin jenerik tasarımı tarihçesi konusuna pek vakıf olmadıkları görülmektedir.

Çeşitli çekimlerin, çeşitli kurallara ve yollara uygun olarak arka arkaya belli bir anlayışa uygun olarak sınırlanmasını" hangisi tanımlar	f	%
Tipografi	11	5,6
Haber jeneriği	29	14,7
Animasyon	70	35,5
Ses	27	13,7
Kurgu	59	29,9
Total	196	99,5

Tablo 6: Kurgunun Tanımını Bilme Durumu

Ankete katılan öğrencilerin %35,5'i bu tanımın, animasyonun tanımı olduğunu beyan etmiştir. Ancak doğru cevap kurgunun tanımıdır. Bu durumda öğrencilerin kurgunun ne olduğunu, hangi işe yaradığını ve önemini tam olarak bilmediğini göstermiştir.

Hangi program "Compositing, iki veya daha fazla nesneyi daha zengin ve gelişmiş olarak elde etmek için video birleştirme sürecidir"	f	%
Adobe After Effects	101	51,3
Notepad	23	11,7
MSN	7	3,6
3ds Max	42	21,3
Başka	23	11,7
Total	196	99,5

Tablo 7: Adobe After Effects Programının Video ile İlgisini Bilme Durumu

Ankete katılan öğrencilerin %51,3'ü hangi program "Compositing, iki ve daha fazla nesneyi daha zengin ve gelişmiş olarak elde etmek için video birleştirme sürecidir" sorusuna Adobe After Effects doğru cevabını vermiştir.

		Hiç	Az	Orta	Çok
Ders konularınız içinde video görüntü formatlarına ilişkin konular ne derece verilmektedir?	f	29	83	61	23
	%	14,7	42,1	31	11,7
Müfredatta “Televizyon Grafiği ve dijital ortamda kullanılması” konusuna ne kadar yer verilmektedir?	f	115	39	30	12
	%	58,4	19,8	15,2	6,1
Jeneriklerin TV yayınına aktarılması konusunda ne derece bilgi sahibisiniz?	f	96	58	32	10
	%	48,7	29,4	16,2	5,1
“Görüntü ve ses birleşmesi” konusunu ne derece aldınız?	f	124	13	27	32
	%	62,9	6,6	13,7	16,2

Tablo 8: Video Görüntü Formatları, Müfredatta Televizyon Grafiği, Jeneriklerin TV Yayınına Aktarılması, Görüntü ve Ses Birleşmesi Bilgilerini Bilme Durumu

Bu dört sorunun cevabına öğrencilerin %42’si “Ders konularında video görüntü formatlarına ilişkin konuların az derecede verildiğini,” %58,4’ü “Müfredatta Televizyon Grafiği ve dijital ortamda kullanılması” konusuna hiç yer verilmediğini söylemiştir. %62,9’u ise “görüntü ve ses birleşmesi” konusunu hiç almadığını söylemektedir. %48,7’si jenerik tasarım süreci tamamlandıktan sonra, televizyon yayınına aktarılma konusu bilgisine sahip olmadıklarını söylemişlerdir. Çoğunluk olarak görüntü formatı, TV grafiği ve görüntü-ses birleşmesi, jeneriklerin televizyona aktarım konularına eğitim müfredatında yeteri kadar yer verilmediği vurgulanmıştır.

Öğretim Elemanları Görüş Formu

Televizyon jenerikleri tasarımı eğitimi konusunda; jeneriklerin programda yer alma durumu, haftalık ders süresi, televizyon grafiğinin önemi ve tasarım konsepti konuları ele alınarak öğretim elemanları görüşüne başvuruldu. Elde edilen bulgular şöyledir:

Grafik tasarım dersleri içerisinde jenerik tasarımı konusu programda yer almakta mıdır?”	f	%
Kısmen vardır	10	25,0
Vardır	5	12,5
Yoktur	25	62,5
Total	40	100,0

Tablo 9: Jenerik Tasarımı Konusunun Programda Yer Alma Durumu

Tablo 9’daki soruyu ankete katılan öğretim elemanlarının %62,5’i yoktur, diye yanıtlamıştır.

Jenerik tasarımı dersinde hangi konular yer almaktadır?	f	%
Animasyon	5	12,5
Kompozisyon	1	2,5
Görüntü	1	2,5
Tipografi	2	5
Hepsi	31	77,5
Total	40	100,0

Tablo 10: Jenerik Tasarımı Dersinde Konuların Yer Alma Durumu

Tablo 10'daki soruya ankete katılanların % 2,5'i kompozisyon, %2,5'i görüntü, %5'i tipografi, % 12.5'i animasyon, %77,5'i hepsi, cevabını vermiştir.

Jenerik tasarımı dersi haftada kaç saat verilmeli?	f	%
Haftada 1 saat	2	5,0
Haftada 2 saat	8	20,0
Haftada 3 saat	4	10,0
Haftada 4 saat	20	50,0
Diğer	6	15,0
Total	40	100,0

Tablo 11: Haftalık Jenerik Tasarımı Dersi Alma Süresi Belirleme Durumu

Tablo 11'deki soruya ankete katılan öğretim elemanlarının %5'i haftada 1 saat, %10'u haftada 3 saat, %15'i diğer, %20'si haftada 2 saat, %50'si ise haftada 4 saat şeklinde cevap vermiştir.

Jenerik tasarımı dersinde jeneriklerin televizyon ekranına aktarılması, görüntü formatlarının çevrilmesi konularına sizce ne derece yer verilmelidir?	f	%
Az düzeyde yer verilmelidir	5	12,5
Orta düzeyde yer verilmelidir	15	37,5
İleri düzeyde yer verilmelidir	20	50,0
Total	40	100,0

Tablo 12: Jenerik Tasarımı Dersinde Jeneriklerin TV ekranına aktarılması ve çevrilmesi durumu

Tablo 12'deki soruya ankete katılan öğretim elemanlarının % 12,5'i az düzeyde yer verilmelidir, %37,5'i orta düzeyde yer verilmelidir, %50'si ise ileri düzeyde yer verilmelidir, diyerek görüş belirtmiştir.

		Evet	Hayır
Jenerik tasarımı dersinde, Televizyon Grafîği ve dijital ortamda kullanımı konularına yer verilmesini gerekli buluyor musunuz?	f	37	3
	%	92,5	7,5
Jenerik tasarımı dersinde, Storyboard'un (görüntü akışı), jenerik tasarımın omurgası olduğunu düşünüyor musunuz?	f	30	10
	%	75	25
Jenerik tasarımı dersinde, görüntü kurgusu ile ilgili konular da işlenmeli mi?	f	36	4
	%	90	10
Jenerik tasarımı dersinde görüntü ve sesin birleşmesiyle ilgili kurgu programlarına yer verilmesini gerekli buluyor musunuz?	f	32	8
	%	80	20
"Jenerik tasarımı dersinde, görüntü ve ses armonisi işlenmeli mi?"	f	25	15
	%	62,5	37,5
Bir programın başlangıç ve bitiş jeneriği sizce sonuna kadar izlenmeli midir?	f	25	15
	%	62,5	37,5
Jenerik tasarımında yazı tipi, boyutu, sıralaması ve ekranda kalma süresi yapımın ismi ve bilgileri sizce önemli midir?	f	31	9
	%	77,5	22,5
Jenerik tasarımlarında 2 yada 3 boyutlu animasyonlara yer vermek sizce gereklidir?	f	28	12
	%	70	30

Tablo 13: Jenerik Tasarımı Dersi ile İlgili Soruların Cevaplanma Durumu

Ankete katılan öğretim elemanlarının %92.5'i Jenerik tasarımı dersinde, Televizyon Grafiği ve dijital ortamda kullanımı konusunu gerekli bulmuştur. %75'i "Jenerik tasarımı dersinde, Storyboard'un (görüntü akışı), jenerik tasarımının omurgası olduğu cevabını vermiştir. %90'ı Jenerik tasarımı dersinde, görüntü kurgusu ile ilgili konuların işlenmesi gerektiğini belirtmiştir. %80'i Jenerik tasarımı dersinde görüntü ve sesin birleşmesiyle ilgili kurgu programlarına yer verilmesini gerekli bulduğu cevabını vermiştir. %62,5'si Jenerik tasarımı dersinde, görüntü ve ses armonisi işlenmeli cevabını vermiştir. %77.5'i Jenerik tasarımında yazı tipi, boyutu, sıralaması ve ekranda kalma süresi, yapımın ismi ve bilgilerinin önemli olduğunu belirtmiştir. %70'i Jenerik tasarımlarında 2 ya da 3 boyutlu animasyon çalışmalarının gerekli olduğunu belirtmiştir.

		Katılıyorum	Katılmıyorum	Fikrim Yok
"Bir jenerik tasarımının beğenilmesi için, görüntü, tipografi, ses efekti, acısında verilmek istenen mesajın kolay anlaşılır olması çok etkilidir" görüşüne katılıyor musunuz?	f	34	4	2
	%	85	10	5
Deborah Alison'un "jenerik yazı karakteri" ve "jenerik arka plan görüntüsü" sınıflandırılmalıdır görüşüne katılıyor musunuz?	f	17	11	12
	%	42,5	27,5	30
Jeneriklerde kullanılacak tipografi ve yazının program konusu ile ilgili seçilmesi görüşüne katılıyor musunuz?	f	30	5	5
	%	75	12,5	12,5
Jenerik tasarımı dersi uygulamalı verilmelidir; görüşüne katılıyor musunuz?	f	35	5	0
	%	87,5	12,5	0

Tablo 14: Jenerik Tasarımı ile İlgili Görüş Belirleme Durumu

Ankete katılanların %85'i bir jenerik tasarımının beğenilmesi için, görüntü, tipografi ses efekti açısından verilmek istenen mesajın kolay anlaşılır olması çok etkilidir görüşüne katılmaktadır.

"Jeneriklerin genel fonksiyon ve karakteristik özelliklerini "Jenerik Yazı karakteri" ve "Jenerik Arka plan görüntüsü" sınıflandırılmalıdır görüşüne katılıyor musunuz?" soruna Ankete katılan öğretim elemanlarının %27,5'i katılıyorum, %30'u fikrim yok ve %42.5'i Jenerik yazı karakteri ve jenerik arka plan görüntüsü sınıflandırılmalıdır, cevabını vermiştir. "Jeneriklerde kullanılacak tipografi ve yazının programın konusu ile ilgili seçilmesi gerektiği görüşüne katılıyor musunuz?" sorusuna %75'i Katılıyorum cevabını vermiştir. "Jenerik Tasarımı Dersi Uygulamalı Verilme Durumu" görüşüne %87,5'i katılıyorum, demiştir. Jenerik tasarımı konusunun eğitim programında bulunması, jenerik tasarımı dersinde konuların yer alması, jenerik tasarımı dersinin haftada belli sürelerle verilmesi, jenerik tasarımı dersinin uygulamalı olarak verilmesi çoğunluk tarafından yüksek oranda işaretlenmiş ve

eğitimimizde bu açığın çok fazla olduğu istatistiksel olarak gözlemlenmiştir.

Jenerik tasarımı dersinde jeneriklerin TV ekranına aktarılması, görüntü formatına çevrilmesi, televizyon grafiği ve dijital ortamda kullanımı konularına yer verilmesi, Storyboard'un (görüntü akışı) önemi açıkça vurgulanmıştır. Jenerik tasarımı dersinde görüntü ve sesin birleşmesiyle ilgili kurgu programlarına yer verilme durumu, görüntü ve ses ritim armonisi işleme durumu önemle vurgulanmıştır. Jenerik tasarımında, yazı tipi, boyutu, sıralaması ve ekranda kalma süresi, yapının ismi ve bilgilerinin önemini yüksek oranda işaretlemişlerdir. Jenerik tasarımında 2 ya da 3 boyutlu animasyonlara yer verilmesi ve bunların gerçekleşme sürelerinin kısa olması, özellikle haber program jeneriklerinde bu sürenin daha da kısa tutulması çoğunluk tarafından benimsenmiştir. Jenerik tasarımında özenli olunması, mesajın kısa ve anlaşılır olması, jeneriklerde kullanılacak tipografi ve yazının program konusu ile ilgili seçilmesi hepsinin ortak görüşü olmuştur.

Sonuç

Hareketli grafik tasarımı konusunda grafik tasarımın önemli bir rolü vardır. Bir tasarımda etken olan elemanlar renk, tipografi, görüntü, animasyon ve ses gibi öğelerdir. Jenerik tasarımındaki her eleman birer gösterge niteliğindedir. Jenerikte kullanılan göstergeler TV jeneriğinin içeriğine uygun olduğu kadar izleyicinin yaşı, cinsiyeti ve kültürüne uygun olarak da tasarlandığında jenerikler daha etkili olabilmektedir.

Bu sonuçlar teknolojinin gelişmesiyle birlikte daha geniş kesimlerinde araştırma konusuna katılması gerekliliğini ortaya çıkarmıştır ki süreç yeni teknikleri kullanırken kültürlerin de etkisini sürekli göz önünde tutmak ve yeniyi eskiyi bir arada götürmek zorundadır. Hareketli grafik tasarımı hem görsel ve hem de işitsel olarak yaratıcılık gücüne dayandığından grafik tasarımı bilimine önemli yenilik katmaktadır.

Geleneksel tasarım prensiplerinin yanısıra farklı disiplinleri de içine alan hareketli grafik tasarım eğitimi, mutlaka bu disiplinleri özümsemeli ve kendine has özelliklerinden en etkin biçimde yararlanmalıdır. Hareketli grafikler konusunda eğitim alan öğrenci, öncelikle disiplinlerarası çalışma prensiplerini benimseyerek kendisine çok daha verimli çalışma alanları yaratmayı ve mesajını en etkili biçimde iletmeyi öğrenmelidir.

Hareketli grafik tasarımındaki hareket, enerjisi veya gücü var gibi görünen, tasarım öğelerinin devinim halinde olduğu izlenimi veren yanlarıdır. Bu devinim aslında gerçekte yoktur; ancak öznelerin akla getirdiği gayretkeş eylemlerin yarattığı yanılsamadır.

Bir grafik tasarımcı dijital kurgu, görüntü ve sesin montajını geliştiren ve ona yenilik ekleyerek bu bilimin gelişmesine katkı sağladığı

gibi yaratıcılık boyutuyla da ona sanatsal bir görünüm kazandıran sanatçıdır. Bunun yanında grafik tasarımcı çoklu medya konularına vakıf olduğundan, tasarlanan jenerikleri ona uygun yöntemle televizyona aktarma konusunda da uzmanlaşan kişidir.

Bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ve bu endüstriye girmesiyle, tipografi ve arka planlar üzerinde daha fazla müdahale imkânı doğmuştur. Teknolojinin ucuzlaması birçok orta ve küçük ölçekli tasarım stüdyolarının bu alana kayıp üretim yapmasına olanak sağlamıştır. Günümüzde birçok alanda çalışmak zorunda olan grafik tasarımcı, sinema ve televizyon alanında da jenerikler üretmektedir.

Bir eğitim programı planlamak, her zaman geleceğe yönelik bir iddiayı da beraberinde getirebilir. Teknolojinin kullanımının ve tasarım uygulamasının hızlı değişimi, bu geleceği tahmin etmek daha zorlaştırmaktadır. Bilgi herhangi bir alanda arttığında, birçok olası cevap doğacaktır. Referans materyallerinin ve sistemlerinin kullanımı, özelleştirme ve bu uzmanlar arasında işbirliğine duyulan ihtiyaçtır.

Amerika'da ve Avrupa'da birçok televizyon kanalı, her sene yayın dönemlerinde izleyicilerinin karşısına jeneriklerle çıkmaktadır. Türkiye'deki televizyon kanallarında bu değişimler, gerek televizyon grafikleri üzerine yoğunlaşmış tasarım şirketlerinin azlığı, gerekse televizyon grafikleri üreten tasarımcı sayısı ve üretilen iş kalitesinin yeterli olmayışı gibi nedenlerden dolayı daha seyrek gerçekleşmekte, hatta yayın başladığı günden beri aynı jenerikleri kullanmaya devam eden televizyon kanalları bulunmaktadır.

Elde edilen veriler doğrultusunda grafik tasarımı bölümünde zaman temelli jenerik tasarımı konusu eğitim kurumlarının programlarında yer alırsa grafik tasarımcı adaylarının farklı sektörlerde çalışmalarına yol açacaktır.

Kaynakça

Allison, Deborah (2001). Promises in the Dark. Opening Title Sequences in American Feature Films of the Sound Period, University of East Anglia Ph.D. Doktora Tezi, UK

Atiker, Barış (2004). Televizyon Jeneriklerinde Kurum Logosunun Kullanım Sorunları ve Xtv Kanalı için Jenerik Uygulamaları, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi. Ankara

Gallagher, Rebecca ve PALDY, Andrea Moore (2007). Exploring Motion Graphics. Canada: Thomson delmar Learning

Gülen, Elif (2006). 1950 ve Sonrası Amerikan Sinemasında Film Jenerik Tasarımının Gelişimi ve Teknolojinin Bu Alana Etkileri, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi

Halas, John (1984). Graphics in Motion (From the Special Effects Film to Holographics). New York: Van Nostrand Reinhold

Holly, Willis (2005). New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image. Great Britain: Wallflower Press

Meyer, Chris ve Trish (2002). Creating Motion Graphics With After Effects. San Francisco: CMP Books

Woolman, Matt (2004). Motion Design: Moving Graphics for Television, Music, Video, Cinema, and Digital Interfaces. Switzerland: Rotovision SA.

İnternet Kaynakları:

İnternet: Allison, Deborah. (May 2003). Catch Me If You Can, Auto Focus, Far From Heaven and the Art of Retro Title Sequences. Web: (<http://www.sensesofcinema.com/2003/feature-articles/retro_titles/>) adresinden 15 Temmuz 2013'de alınmıştır.

İnternet: Frantz, Matt. (May 2003). Changing Over Time: The Future of Motion Graphics.

Web: (<<http://www.mattfrantz.com/thesisandresearch/motiongraphics.html>>) adresinden 3 Aralık 2007'de alınmıştır.

İnternet: Sine-Ansiklopedi. (Dec 2013) Web: (<<http://www.yenisafak.com.tr/arsiv/2006/ocak/06/sinema.html>>)html 25 Şubat 2008'de alınmıştır.