



# INDIANA JONES FİMLERİNİN JENERİK TASARIMLARININ İNCELEMESİ

## AN ANALYSIS OF TITLE DESIGN IN INDIANA JONES FILMS

Hasan ASAN<sup>1</sup>



ORCID: HA. 0009-0004-3021-5851

Corresponding author/Sorumlu yazar:

<sup>1</sup> Hasan Asan

İstanbul Topkapı University, Türkiye

E-mail/E-posta: hasan.asan@gmail.com

Received/Geliş tarihi: 07.01.2025

Benzerlik Oranı/Similarity Ratio: %5

Revision Requested/Revizyon talebi:

18.02.2025

Last revision received/Son revizyon teslimi:

01.03.2025

Accepted/Kabul tarihi: 15.03.2025

**Etik Kurul İzni/ Ethics Committee Permission:**

There is no element in the study that requires ethics committee approval. / Çalışmada etik kurul onayı gerektiren bir unsur bulunmamaktadır.

**Citation/Atf:** Asan, H. (2025). Indiana Jones Filmlerinin Jenerik Tasarımlarının İncelemesi. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15 (2), 347-361.  
<https://doi.org/10.7456/tojdac.1614805>

### Öz

Sinema endüstrisinin başlangıcında film jenerikleri, yazar, yönetmen, oyuncu gibi önemli bilgileri sunan grafik kartlar, zamanla teknolojinin gelişmesiyle beraber hem içerik hem de görsel açıdan zenginleşerek hareketli animasyonlara dönüşmüştür. Dolayısıyla tasarımda yaşanan dönüşümü uzun soluklu bir film serisi üzerinde incelemek anlamlı olacaktır. Bu amaçla sinemanın klasikleri arasına giren hem oyunculuk hem de sinema dili açısından haklı bir üne sahip olan macera içerikli Indiana Jones filmi seçilmiştir. Indiana Jones, 1981'den 2023'e kadar vizyona giren ve yaklaşık yarım yüzyıllık bir zamana yayılan beş filmlik serinin jenerikleri incelenerek geçirdiği uzun süreç boyunca tasarım evrimi ortaya konulmuştur. Bu çalışma, nitel araştırma yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiş olup, Indiana Jones serisinin jenerikleri renk, kompozisyon, tipografi gibi grafik tasarım ilkeleri bağlamında analiz edilmiştir. Çalışmada, jeneriklerin estetik ve iletişimsel yönlerine ışık tutularak, film sektörü ve jenerik tasarımcıları için yararlı bir kaynak olması hedeflenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** İndiana Jones, Grafik Tasarım, Film Jenerikleri, Jenerik ve Tipografi, Jenerik ve Renk, Jenerik ve Animasyon.

### Abstract

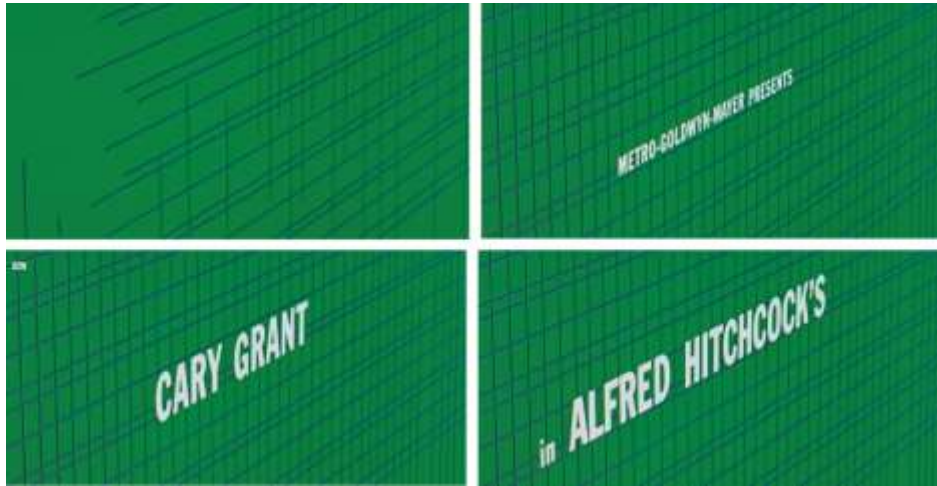
At the inception of the film industry, title sequences consisted of graphic cards presenting essential information such as the writer, director, and cast. However, with advancements in technology, these sequences have evolved both in content and visual complexity, transforming into dynamic animations. Therefore, examining this transformation within the context of a long-running film series is a meaningful approach. For this purpose, the Indiana Jones series a widely recognized and critically acclaimed adventure franchise known for its cinematic language and performances has been selected. By analyzing the title sequences of the five films released between 1981 and 2023, this study aims to reveal the design evolution that has taken place over nearly half a century. This research adopts a qualitative methodology, analyzing the title cards of the Indiana Jones series through the principles of graphic design, including color, composition, and typography. By shedding light on the aesthetic and communicative aspects of these sequences, the study aspires to serve as a valuable resource for the film industry and title sequence designers.

**Keywords:** Indiana Jones, Graphic Design, Film Title Sequences, Title Cards and Typography, Title Cards and Color, Title Cards and Animation .



## GİRİŞ

Jenerik (kart) tasarımları, gözlemlerime göre filmler ya da programlardan önce ve sonrasında yaratımda emeği geçenleri tanıtmak amacıyla durağan/hareketli tasarımlarla anlatılan içerikler olarak ifade edilebilir. Film ve programların tanıtımları için vazgeçilmez bir unsuru olan jenerikler, izleyiciye süreç ve içerikleri hakkında fikir veren, akış düzenini gösteren kartlardır. Başlangıçta bu süreç sessiz filmlerde içeriğin başlıklar şeklinde siyah kartlar üzerine elle yazıldığı bir dönemle başlamasına rağmen sonraki dönemlerde çizgiler içeriğe dahil edilerek grafik tasarım unsuruna dönüşmeye başladığı görülmektedir. Film yapımının ilk zamanlarında, kartlar yalnızca kilit personelin temel bir listesiyle sınırlı tutulduğu görülmektedir. Bununla birlikte, endüstri olgunlaştıkça katkıda bulunanları kabul etmek için daha kapsamlı ve standartlaştırılmış bir yaklaşıma duyulan ihtiyaç da arttı. Sinemanın başlangıcında, kartlar genellikle metinsel ve film başında veya sonunda slayt olarak gösterildiği ilk zamanlarda bu kartlar sadece temel bilgiler içerirken, Krasner'e (2008) göre, 1930'lar ve 1940'lar ile birlikte açılış kartları daha ayrıntılı ve görsel olarak zenginleşmeye başladığına değinmektedir. Bu dönem, grafik sanatçılarının klasik yöntem tasarımlar ve yaratıcı tipografi kullanarak jeneriklere sanatsal bir boyut kazandırdığı dönemdir. Tasarımcıların, kartların görsel çekiciliğini artırmak için elle çizilmiş illüstrasyonlar ve yaratıcı yazılar kullanmaları grafik tasarımın bu dönemde önemli bir rol üstlendiği anlaşılmaktadır. Filmlerde artık amaç sadece bilgilendirmek değil, aynı zamanda izleyicinin dikkatini baştan çekebilme. Tek boyut şeklinde üretilen tasarımlar ikinci Dünya Savaşı'ndan sonra film başlıkları yeni bir aşamaya evrilmiş, grafik sanatçıları jenerik sahnelerini daha sanatsal yapma eğilimine girmişlerdir. Jenerik tasarımında önemli bir dönüm noktası ise Saul Bass'ın Alfred Hitchcock'un '1959 da North by Northwest' (Şekil 1) de filmi için serbest çizgiler ve hareketli tasarımlar kullanarak yarattığı devrimdir.



Şekil 1. Saul Bass'ın Alfred Hitchcock'un '1959 da North by Northwest' film jeneriği (MovieTitles, 2018).

1970'ler ve 1980'ler, bilgisayar tarafından üretilen grafiklerin kullanımıyla birlikte jenerik tasarımında önemli bir dönüşüm yaşandı. Bu dönemde, animasyonlu öğeler, dinamik tipografi ve görsel efektler jenerik sahnelerine entegre edilmeye başlandı. 1977'de çekilen Yıldız Savaşları gibi filmler, bu dönemin yeniliklerini ve teknolojik ilerlemelerini sergileyen önemli örnekler arasında yer almaktadır. Film endüstrisi dijital çağa geçtikçe, grafik tasarımın jeneriklerdeki rolü daha da önem kazanarak genişledi. Dijital platformlar ve yazılımlar, tasarımcılara 3D grafikler, hareketli grafikler ve etkileşimli öğeler içeren çeşitli görsel stilleri deneme imkânı sağladı. Güç ve Boyraz makalesinde, dijital tasarım için şu ifadeyi söylemektedir, "farklı teknolojilerin arayüzlerini tek bir iş içinde yan yana getirerek, her birinin benzersiz görüntü mantığını ön plana çıkarır. İzleyici, estetik deneyimi kendini çevreleyen geniş fiziksel alanın içinde ve simüle edilmiş ortamda katmanlı arayüzlerde yaşar" (Güç ve Boyraz, 2023, s. 8073). Bu süreçte açılış jenerikleri, yönetmenler ve tasarımcıların iş birliğiyle filmin tonunu belirleyen görsel olarak çarpıcı sahneler oluşturmak için başlı başına bir sanat formu haline gelebilir. Film jenerikleri yalnızca bir kabul aracı değil, aynı zamanda bir hikâyeye anlatma aracı olabilir. Jenerik tasarımı, temaları, ruh halini ve stili iletme için görselleri kullanarak bir filmin anlatısının ayrılmaz

bir parçası haline gelebilir. Grafik tasarımcılar, jenerik projenin genel estetiği ve vizyonu ile uyumlu olmasını sağlamak için film yapımcılarıyla yakın iş birliği içinde çalışabilirler.

Bu dönemde jenerik tasarımında yaşanan dönüşümler ve teknolojik yenilikler, sinema dünyasında yeni bir görsel dilin ortaya çıkmasına katkıda bulunulur. Hem estetik hem de anlatısal açıdan zenginleşen jenerik tasarımları, filmlerin izleyici üzerinde bıraktığı etkiyi artırdığı ve sinema deneyiminin önemli bir parçası haline gelebildiğidir.

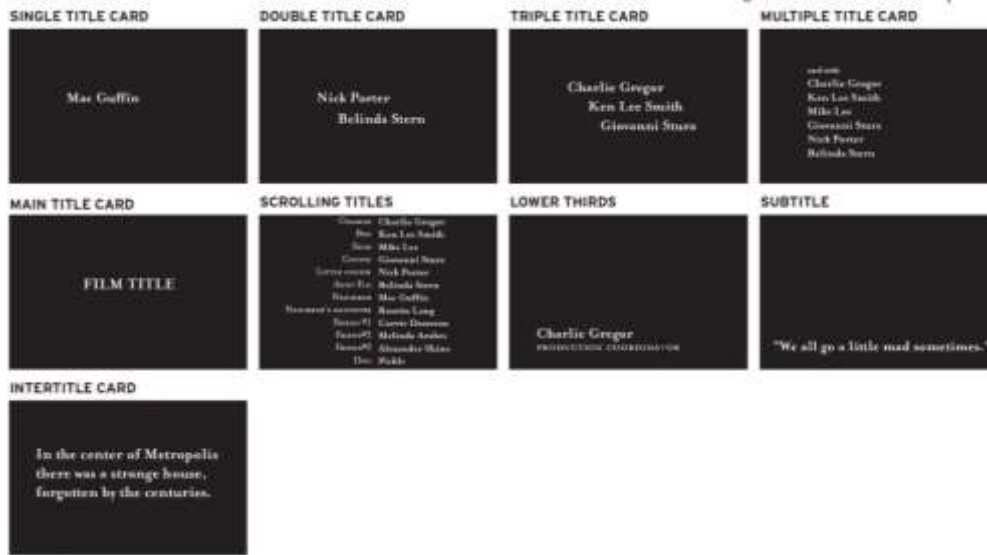
Günümüzde, film jeneriklerinin oluşturulma süreci multidisipliner bir yaklaşım gerektirir. Yönetmenler, yapımcılar ve post prodüksiyon ekipleriyle birlikte çalışan grafik tasarımcılar, sanatsal yetenek ve teknik uzmanlığın bir kombinasyonunu kullanarak etkileyici ve bilgilendirici jenerik sahneleri oluşturabilirler. Bu filmlerin hem başlangıcında hem de sonunda jeneriklerin daha dikkat çekici ve anlamlı olmasına olanak tanıyabilir. Film endüstrisi gelişmeye devam ettikçe, gelecek nesiller, sinemanın görsel dilini şekillendiren jenerikler ve grafik tasarım alanında daha fazla yenilik bekleyebilir. Yeni teknolojiler, yapay zekâ ve artırılmış gerçeklik gibi alanlarda ilerlemeler, jenerik tasarımında devrim yaratma potansiyeline sahip olabilir. Bu gelişmeler, film jeneriklerinin daha etkileşimli, kişiselleştirilebilir ve izleyiciyi daha fazla içine çeken bir deneyim haline gelmesini sağlayabilir.

Film jenerikleri ve grafik tasarım süreci, film yapımının önemli bir unsuru olarak kalmaya devam edecektir. Yönetmenler, yapımcılar ve tasarımcılar arasındaki iş birliği, jeneriklerin sanatsal ve teknik olarak etkileyici olmasını sağlar. Gelecekte, bu iş birliğinin ve teknolojik yeniliklerin, film jeneriklerinin evrimini ve sinema deneyimini daha da ileriye taşıması beklenmektedir.

Bu çalışma, sinema endüstrisinde kültürel bir fenomen haline gelmiş olan Indiana Jones film serisinin jeneriklerini, grafik sanatları bağlamında analiz etmeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda, literatür taramasına ek olarak, jeneriklerin tasarım ilkeleri çerçevesinde yorumlanması yöntemi kullanılmıştır. Serinin filmleri, tipografi, renk ve kompozisyon gibi tasarım ilkelerini kapsayan başlıklar altında incelenerek, seri tasarımlarında üslup birliğinin var olup olmadığı araştırılmıştır

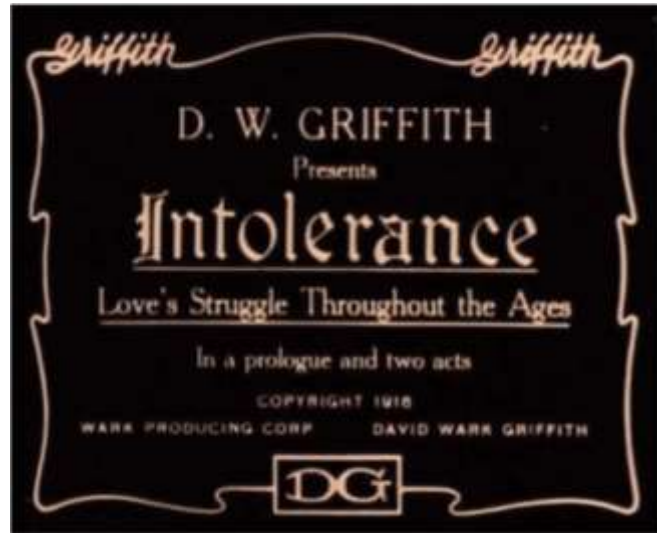
## **JENERİK TASARIMINDA BAŞLIK KARTLARI**

Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre jenerik, TDK (2024) “*tanıtma ad*” olarak kullanılırken, Fransızca “*générique*,” genele ait olan ve filmin yapısına uygun müzik ve metin hazırlanarak yapılan tasarımlardır. Amerikan ve İngilizlerdeki karşılığı “*title*” anlamında kullanılmaktadır. Göymen’in aktarımına göre, “*Hollywood terminolojisinde açılış jenerikleri için "openingtitle", kapanış jenerikleri için ise "endtitle" ya da "endcredits" sözcükleri kullanılmıştır. Aşağıdan yukarıya doğru akacak şekilde tasarlanan bitiş yazılarına ise; rolcaption (dönen yazı) olarak adlandırılmaktadır*” (Göymen, 2020, s. 21). (Şekil 2) incelendiğinde, ticari sinema filmleri için temel kompozisyon kart bilgilerinin deneysel bir film yapımcılığı biçimi olarak nasıl geliştiği görülebilir. Başlangıçta, “*siyah bir arka plan üzerine elle çizilmiş beyaz harflerle yapılan başlıklar, içerdiği kişilerin adlarını, diyalogları ve sahneleri belirtirken dekoratif unsurlarla süslenirdi. Bu süslemeler zamanla çizgiler, ana hatlar veya küçük çizimler gibi unsurları da içerecek şekilde genişledi*” (Krasner, 2008, s. 22).



Şekil 2. Kart Kompozisyon düzeni (Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web /s31)

Jenerik tasarımı ile seyircinin dikkatinin görsel unsurlara çekilmesi ve anlatılan hikayeye bağ kurması amaçlanmaktadır. Saul Bass'a göre, filmin öncesinde hazırlık yapılması ve bitişinde ise filmin etkisini üzerinden atmak için bir ayrışma odası olarak tanımlanır. Braha ve Byrne'in (2011) eserine göre başlığın birincil amacı oyunculara ve ekibe doğrudan atıfta bulunmaktır. Başlık dizileri, hareketli grafiklerin güçlü bir ifadesidir ve film endüstrisinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu kartlar, sinemanın başlangıcından itibaren, örneğin D.W. Griffith tarafından yaratılan markalı başlık kartlarıyla (title cards) başlayarak, filmin stilini ve kimliğini yansıttığı (Şekil 3) görülebilir.



Şekil 3. D.W. Griffith tarafından yaratılan markalı başlık kartları (Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web /s 45)

Jenerik tasarımında kullanılan grafik öğeler, görüntü, ses, renk, semboller ve tipografi gibi çeşitli unsurlarla film ve programların başlangıç ve bitiş bilgilerini grafik bir dil kullanarak anlatılır. Bu grafik dilin doğru kullanımı, sunulan programların içeriği hakkında izleyiciye önemli bilgiler sağlayabilir. "1920'lerin deneysel film öncüleri ve sonraki nesil animatörler ve grafik tasarımcılar üzerinde büyük bir etki bıraktı. Sinema endüstrisinde, 1950'lerde animasyon film başlıklarının geliştirilmesi, hareketli grafikler adı verilen yeni bir grafik tasarım biçimini oluşturdu. Bu da durağan tipografiye hareketli tipografiye geçişin başlangıcını simgeler" (Krasner, 2008, s. 6).

## JENERİK TASARIMINDA TİPOGRAFİ KULLANIMI

“Yazının temel işlevini, işaretler yardımıyla düşünce ve bilgi aktarımı olarak tanımlayabiliriz. Ancak tipografi bu tanımın bir adım ötesidir, bir anlamda “yazı ile sanat yapma” boyutudur” (Uçar, 2017, s. 106). Film jeneriklerinde ise tipografi, bir filmin başında ve sonunda görüntülenen açılış kartları, başlıklar ve diğer ilgili metinsel öğelerin tasarımını ve düzenini kapsar. Dolayısıyla jenerikteki tipografik önemli bir işlev yüklenmektedir. Ambrose ve Harris tipografi için şöyle söylemektedirler, “Tipografi en iyi biçimde kullanıldığında dilin sonsuzluğunu ve zamanını birleştiren görsel bir biçimi” (Ambrose & Harris, 2012, s. 8) olduğunu belirtirler, jeneriklerde de doğru kullanıldığında film ile seyirciyi tipografik görselle etkileyebilir. Yine Çetinkaya ve Dursun (2023) makalesinde Görsel ifadelerin temellerini açıklığa kavuşturmak amacıyla metinler aracılığıyla detaylandırma yapılmaktadır. Gerçekliklere ayna tutmak ve yorum katmak, bilgi birikimi gereksinimini metinsel ayrıntularla karşılamaktadır. Yönetmenler ve tasarımcılar jeneriklerde kullanacakları yazı karakterini film içeriğini yansıtacak şekilde seçtikleri gözlenmektedir. Yanı sıra teknik ilerlemeler de önemli ölçüde jenerik tipografisinde katkıda bulunmaktadır. Sessiz filmlerin erken örneklerinde kullanılan yazı kartları genellikle siyah tahta üzerine elle yazılmış ve basit metinler olduğu olmasının yanı sıra görsel biçimi de ön plana çıkarma amacı gütmüştür (Şekil 4). Daha sonraki dönemlerde, yazı tasarımcıları tarafından bu kartlara küçük süslemeler ve çizgiler dahil edilerek görsel olarak zenginleştirilirdi. Göymen’e (2020) göre, “Jenerik tasarımında tipografi; mesajın anlaşılabilir bir şekilde iletilmesinin yanı sıra, görsel bir dil, tarz ve farklı bir imge olarak ortaya konan bir eleman olma iddiasını taşımaktadır” diye vurgulamaktadır. Dolayısıyla film jeneriklerine bakıldığında tipografi filmin atmosferine, ruhuna ve tonuna göre şekillendiği açıkça görülebilmektedir.



Şekil 4. Elle yazılmış Kart örnekleri (Göymen, 2020).

Manovich'in 'The Language of New Media' adlı eserinde, Manovich, (2001) “sessiz film başlıkları için genellikle serif veya sans-serif gibi basit tipografi tercih edildiğini” belirtir. Grafik tasarımcıları ve tipograflar, açılış jeneriklerinin görsel etkisini artırmak için kalın harfler, dinamik düzenler ve etkileyici tipografi ile deneyler yaptılar. Bu örneklerden biri (Şekil 5) “Amerikalı Dada sanatçısı Man Ray ve görüntü yönetmeni Marc Allegret'in 1926 yapımı 'Anemic Cinema' filminde kullanılan hareketli sarmal yazılardır. Bu yazılar deneysel tipografinin bir örneğidir. Burada tipografi, filmdeki anlatının özgün ve yaratıcı bir biçimde görselleştiği görülmektedir. Bu süreçte grafik tasarım teknolojilerinin gelişimi ve kültürel duyarlılıkların değişimi, film jeneriklerinde kullanılan tipografik tekniklerde önemli bir genişlemeye yol açtı” (Braha ve Byrne, 2011, s. 46).



Şekil 5. Amerikalı Dada sanatçısı Man Ray ve görüntü yönetmeni Marc Allegret'in 1926 yapımı 'Anemic Cinema' filminde kullanılan deneysel Tipografi (AeonVideo, 2023).

Grafik tasarım teknolojilerindeki gelişim ve değişen kültürel duyarlılıkların etkisiyle, film jeneriklerinde kullanılan tipografik teknikler önemli bir gelişmeye tanık oldu. Saul Bass gibi tasarımcılar, cesur grafikler ve yaratıcı animasyonlarla film jenerikleri tipografisinde devrim yarattılar. Dijital tipografi, özellikle dijital teknolojilerin yükseldiği 20. yüzyılın sonlarından itibaren, film jeneriklerinde daha da yaygınlaştığı söylenebilir. Alfred Hitchcock'un filmlerinde kullanılan tipografi, film yapımcıları ile yapılan iş birliklerinde filmin ruh halini ve tonunu yansıtan önemli bir unsur olarak ortaya çıktı (Şekil 6).



Şekil 6. Alfred Hitchcock'un filmlerinde kullanılan tipografi (Family Plot, 1976)

20. yüzyılın ikinci yarısında dijital teknolojinin ortaya çıkması, film jeneriklerinde tipografi kullanımını daha da değiştirdi. Hareketli grafik yazılımının yaygınlaşması, tasarımcılara tipografik tasarımda yeni imkanlar sundu. 1995'deki *Se7en*, filminde David Fincher'ın yönettiği ve Kyle Cooper tarafından tasarlanan açılış jenerikleri, dijital tipografinin izleyicilere sürükleyici ve görsel olarak çarpıcı deneyimler sunduğunu (Şekil 7) görmek mümkündür. Burada, dijital teknolojilerin sağladığı yenilikçi çözümlerle dijital tipografi daha etkileşimli hale getirilmiştir. Noyan ve Ödekan makalesinde 'Seven film' jeneriği için;

Bu çalışma için bir dönüm noktası olmuştur. Zira üniversitede grafik tasarım okuyan bir öğrenci için, sinema gibi bir disiplinle grafik tasarımın birleşmesi ve bunu türlü tasarım ilkelerini alışıya ederek, deneysel bir ruhla yapıp işlevini yerine getirmeyi de başarması büyüleyicidir. Diğer büyüleyici yanı, jeneriklerin farkına varılması ve okuma yapılan alanın sinemadaki bir uzantısının varlığının keşfedilmesi olmuştur. (Noyan ve Ödekan, 2009, s. 5)



Şekil 7. Se7en, filminde David Fincher'ın yönettiği ve Kyle Cooper tarafından tasarlanan açılış jenerikleri (Se7en, 1995)

Burada deneysel tipografi ve dijital tekniklerin birleşimiyle tipografi, film anlatısının önemli bir parçası haline gelmiştir. Özel olarak tasarlanmış yazı biçimleri ve titiz kompozisyonlar kullanarak bir anlatı aracı olarak tipografiyi kullanan yapımcılar, film jeneriklerinin tasarımında tipografiyi kullanma süreci, teknolojik gelişmeler, sanatsal yenilikler ve değişen izleyici beklentileri ile birlikte gelişen dinamik ve çok yönlü bir çabadır. Jenerikler tasarımlarında kullanılan “yaratıcı tipografik uygulamalar bireylerde güçlü bir hatırlatma duygusu oluşturabilmektedir.” (Asan ve Asan, 2022, s. 44). Dijitalarcane’da yapılan yayına göre, Dijitalarcane, (2024) Tipografi film jeneriklerinin estetik ve anlatı boyutlarının şekillenmesinde önemli şekilde rol alabilir ve 353ilmed tipografi, yönetmenlerin filmin ruhunu ve tonunu düzenleme ve tasarım yoluyla aktarmalarına yardımcı olan önemli bir sanat biçimidir.

Çağdaş sinema için film jeneriklerinde dikkate değer bir eğilim, retro ve vintage estetiğin yeniden canlanmasıdır. Helfand’a (2016) göre, film yapımcıları ve tasarımcılar, 20. Yüzyılın ortalarındaki grafik tasarım stillerinden ilham alarak nostalji ve sinema tarihi duygularını canlandırmak için çaba göstermektedirler. Ayrıca, tipografinin hareketli grafikler ve görsel efektlerle entegrasyonu, çağdaş film jeneriklerinde giderek daha yaygın hale gelebilmektedir. Retro ve vintage tipografi, bu bağlamda nostaljik bir atmosfer yaratmak için kullanılmaktadır. 2014 yılında Galaksinin Koruyucuları gibi filmler, James Gunn’ın yönettiği ve Sarofsky tarafından tasarlanan jenerikler, tipografinin Computer-Generated Imagery (CGI) ile birleştiği görsel, çarpıcı ve kavramsal olarak zengin deneyimler yaratımının bir parçası olarak gösterilebilir (Şekil 8). Dahası, dijital tipografinin ve değişken yazı tiplerinin yükselişi, film jeneriklerinde tipografik ifade için yeni olanaklar açabilmektedir.



**Şekil 8.** James Gunn'ın yönettiği ve Sarofsky tarafından tasarlanan jenerikler, tipografinin bilgisayar ortamındaki üretimi (Galaksinin Koruyucuları, 2014).

Lupton'a (2014) göre değişken yazı tipleri, farklı ekran boyutları ve çözünürlüklerine uyum sağlayarak dinamik ve duyarlı tipografi sağlar. Bu esneklik, film jeneriklerinin çeşitli cihazlarda gösterilmesinde avantaj sağlar. Teknolojik gelişmeler ve kültürel eğilimlerin etkisiyle, film jeneriklerinde tipografinin geleceği, yeni tipografik formlar ve tekniklerle devam eden deneylerle şekillenebilecektir. Filmler, tipografik seçimlerinde okunabilirliğe ve erişilebilirliğe öncelik vererek, geçmişleri veya yetenekleri ne olursa olsun tüm izleyicilerin filmin jenerikleriyle etkileşime girmesini sağlayabilir. İleriye bakıldığında, film jeneriklerinde tipografinin geleceği, dijital teknolojideki ilerlemelerin yanı sıra yeni tipografik formlar ve tekniklerle devam eden deneylerle oluşturulabilecektir.

### **JENERİK TASARIMINDA KOMPOZİSYON VE RENK KULLANIMI**

Başlık kartı oyuncu kadrosunun veya ekibin bilgilerini gösteren bir kompozisyonu biçimidir. Ekranda beliren temel kompozisyon kart bilgileri; Tek Kart, Çift Kart, Üçlü Kart, Çoklu Kart, Bir Ana Başlık Kartı, Alt Üçte Birlik Kısım, Altyazılar, Ara Yazılar şeklinde kategorilere ayrılmaktadır. Bu tür kartların kullanımı, hem estetik hem de işlevsel bir amaca hizmet eder, çünkü her biri film anlatısının farklı yönlerini vurgulamak için çeşitli düzenleme yöntemleri kullanır. Kompozisyonel denge oluşturulması, bu kartların izleyici tarafından anlaşılabilir ve dikkatle izlenebilir olmasını sağlar. Asan'ın araştırma makalesinde, “kompozisyondaki önemli husus pozitif ve negatif alanlardır. Pozitif ve negatif alanı tanımlamak gerekirse, negatif alan kompozisyonda yer alan elemanları çevreleyen boş alanları, pozitif alan ise; nesnelere yer alarak gruplandırıldığı ve izleyicinin dikkatinin odaklandığı alandır” (Asan, 2021, s. 241). Pozitif ve negatif alan kullanımı, bir jenerik tasarımının izleyicinin dikkatini yönlendirmede nasıl kritik bir rol oynadığını gösterir. Pozitif alan, metinlerin, figürlerin ve önemli öğelerin yer aldığı bölümdür ve görsel hiyerarşiyi sağlar. Negatif alan ise bu öğelerin etrafında kalan boşluk olarak, gözün bu öğelere odaklanmasını sağlayarak dengeli bir kompozisyon oluşturur. Braha ve Byrne (2011) eserinde, jeneriklerin ekranda görünme sırası ve yazı tipi boyutlarının genellikle sözleşmelerle belirlendiğini ve tasarımcının bu konuda sınırlı bir etkiye sahip olduğunu belirtmektedir.

Film jeneriklerinde rengin tasarıma dahil edilmesi, genel sinema deneyimine önemli ölçüde katkıda bulunan çok yönlü bir süreç olabilmektedir. Bu sanatsal çaba, duyguları ifade etmek, anlatı öğelerini güçlendirmek ve izleyiciyle etkileşime geçerek görsel bir dil oluşturmayı amaçlayabilir. Çağdaş sinema tekniklerinde, renk sadece estetik bir unsur değil, aynı zamanda hikâye anlatımının ve izleyici katılımının ayrılmaz bir parçası haline gelebilir. “Tabiatı her şey belli bir uyum (ahenk) içerisinde. Uyum kelime anlamı ile bir bütünüün parçaları arasında bulunan uygunluktur. Renklerin uyumlu bir şekilde kullanılması izleyicinin ilgisini önemli ölçüde arttırmaktadır. Çünkü renkler görsel kompozisyonla ilgili birçok bilgiyi izleyicilere yansıtmaktadır” (Kırık, 2013, s. 78). Göymen'e (2020) göre, “renk tamamlayıcılığı, ayırt ediciliği, yön göstericiliği ve vurgulayıcılığı ile en önemli öğelerinden biridir. Okuyucuyu etkiler, ilgiyi diri tutmaktadır. Jenerikler, renk sayesinde daha etkili sunulabilmektedir”.



Sinemanın başlangıcında filmler genellikle siyah beyaz görüntülerle sınırlıydı. Ancak, renkli film teknolojisinin ortaya çıkışı ile yapımcılar yaratıcı ifade için güçlü bir araç elde ettiler. Renkli film teknolojisinin kullanımı sadece görsel estetiği değil, aynı zamanda anlatının anlam derinliğini de artırmıştır. Renk, film jeneriklerinde ruh halini yansıtan görsel bir kod olarak işlev görebilir. Siyah beyazdan renklere geçiş, sinemanın tarihsel evrimini ve estetik anlayışındaki değişimi gösterir.

Film jenerikleri tasarımında renk kullanma süreci bilinçli bir sanatsal çabadır. Film yapımcıları, duygusal tepkileri tetiklemek ve izleyicinin anlatıyı yorumlamasına rehberlik etmek için renklerden stratejik olarak yararlanırlar. Bu bağlamda rengin dramatik işlevi, belirli bir duyguyu, karakter gelişimini veya hikayenin temasını izleyiciye iletmek için tasarımda kullanılır. Renk ile tonlama, izleyiciye filmin türüne uygun ruh halini verebilir; örneğin, sıcak renkler (kırmızı, turuncu) aksiyon ve gerilim sahnelerinde dinamik bir hava yaratırken, soğuk renkler (mavi, mor) dramatik veya mistik bir atmosfer oluşturabilir. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, film yapımcıları renk kullanımının sınırlarını zorlamaya devam eder ve sürekli gelişen sinema diline katkıda bulunabilirler. Bu süreç, yeni fırsatlar sunarak görsel gösterinin ötesinde derin ve duygusal bir iletişim biçimi olarak film jeneriklerinin hikâye anlatımına önemli katkı sağlayabilir. Renk ve kompozisyonun birleşimi, film jeneriklerinde izleyiciye güçlü bir görsel ve duygusal deneyim sunar.

### INDİANA JONES FİLM JENERİKLERİNİN İNCELEMESİ

George Lucas ve Steven Spielberg'in yönettiği Indiana Jones serisi, Kaya (2024). 1981'de Kutsal Hazine Avcıları filmiyle başlamış, ardından 1984'te Kamçılı Adam, 1989'da Son Macera, 2008'de Kristal Kafatası Krallığı, 2023'te Kader Kadranı filmleriyle devam etmiştir.

Serinin ilk filmi olan Raiders of the Lost Ark "Kutsal Hazine Avcıları", 1981 yılında gösterime girmiştir. Filmin yapımcılığını George Lucas üstlenmiş ve yönetmenliğini Steven Spielberg yapmıştır. Filmin başlangıcında, yapımcı firma olan "Paramount Picture" logosu karanlık ekran sonrası hafif saydam şekilde beliren animasyonla gelmektedir ve 12. saniyeye kadar bu saydamlaşan animasyon kaybolarak, prodüksiyonu yapan şirketin yazı kartını göstermektedir. İlk olarak, serifli regular fontla majiskül, içi boş, beyaz renk kontörle yazılmış filmin ismi ekranda belirir. Ardından filmin başrol kahramanı ve diğer yardımcı oyuncuların isimleri büyük harflerle tek tek art arda gelir. Bu dizilim, tekli kart kompozisyonu şeklinde düzenlenmiş ve sonrasında filme katkı bulunanların isimleri sırasıyla ekrana yansımaktadır. Filmin bitişinde de yine beyaz kontörle, küçük ve büyük harfle yazı tasarımı filmde kullanıldığı görülmektedir.

Bu tasarım, bilgisayar teknolojisinin film laboratuvarlarında kullanılmaya başlanmasıyla, 1960'lar öncesi kartlardan farklı olarak, elle yazım yerine dijital tasarım kullanılarak yapıldığı söylenebilir. Etkileyciliği artırmak için jenerik (başlık kartları) filmin üzerine eklenmiş ve içerikle müzik eşliğinde gelmektedir. Acar makalesinde, destekleyici bir ifade ile "jenerik akışında kullanılan müziğin, görüntülerin senkronize olabileceği bir alt yapı oluşturması ve filmde yaratılmak istenen duyguya izleyiciyi çeken önemli bir unsur olarak görülmeye başlaması da yine bu dönemlere denk gelir" (Acar, 2015, s. 13). Jeneriğin devamında da tipografinin majiskül olması, rahat okunabilmesi için serifli olarak tercih edilmiştir. Uçar eserinde büyük harfleri şu söyle dile getirmektedir, "*kısa uyarılar, belirteçler büyük harf kullanılarak daha güçlü etkiler kazanır. Büyük harf bir veya iki cümlelik kısa soluklu metinlerde iş görebilir ve etkin bir mesaj boyutu dahi sağlayabilir*" (Uçar, 2017, s.130). Jenerikte kullanılan yazının büyük harf olması etkisinin artırdığı söylenebilir. Ayrıca bu tipografi, filmin aksiyon yönüne de vurgu yapmaktadır. Jenerik yazısı, içerik hakkında bilgilendirme yaparak izleyicinin filmle bütünleşmesini sağlayabilmektedir. Filmin bitişinde de yazı kartları, yine müzik eşliğinde, başlangıçtaki regular serifli ve minüskül-majiskül yazı ile siyah zemin üzerine beyaz olarak ekrana gelmektedir (Şekil 9).



Şekil 9. Kutsal Hazine Avcıları Film Jeneriği (Indiana Jones, 1981).

Serinin ikincisi olan Indiana Jones and the Temple of Doom "Kamçılı adam" filmi, 1984 yılında gösterime girmiştir. Filmin başlangıcında, (Şekil 10) görüldüğü gibi, yapım şirketi olan "Paramount Pictures" logosu müzik eşliğinde ekrana yansımaktadır. Filmin akışında ise yapım şirketi "Lucasfilm Ltd.", yönetmen Steven Spielberg ve filmin baş kahramanı olan Harrison Ford yazıları tekli kart düzeni şeklinde, serifsiz, turuncu renkte ve büyük harflerle gelmektedir. Hemen ardından filmin logosu ekranda belirir ve sonrasında filme katkı sunan ekibin bilgileri ekrana yansımaktadır. Filmin sonunda ise, ikili kart sistemiyle müzik eşliğinde ekrana küçük ve büyük harflerle yazılmış turuncu yazılar gelmektedir.

"Indiana Jones" serisinin birinci filmi "Kutsal Hazine Avcıları" başlık kartları standart serifli yazı tipiyle sunulurken, ikinci filmde bu kartlar serifsiz, turuncu renkte ve büyük harflerle gelmektedir. Gültekin (2015) eserinde, renkler metinlerin yeniden yapılandırılmasında, dikkat çekici hale getirilmesinde ve çoklu anlamlar yüklenmesinde önemli bir rol oynadığına değinir. Tipografinin kritik bir bileşeni olan renk, vurguyu artırma ve fark edilebilirliği sağlama işlevlerine sahiptir. Renklerin tasarımlara kattığı heyecan, ritim ve akılda kalıcılık unsurları, metinlerin estetik ve işlevsel değerini artırabilir. Ayrıca, ikinci filmde filmin logosu ve son yazılar da turuncu renkte ve müzik eşliğinde ekrana gelmektedir. Bu farklılıklar, serinin her iki filminde de görsel ve stil olarak belirgin bir değişim olduğunu göstermektedir.



Şekil 10. Kamçılı Adam Film Jeneriği (Indiana Jones, 1984)

Serinin üçüncü filmi olan Indiana Jones and the Last Crusade "Son Macera" 1989'da gösterime girmiştir. (Şekil 11) Jenerik grafikleri, filmin birinci serisinde olduğu gibi, serifli, regular, font, majiskül içi boş beyaz renkteki kontörle kullanılarak fade in ve fade out yazı tasarımı şeklinde yapılmıştır. Filmin başlangıcında, yapım şirketinin logosu ekranda belirir, sonrasında prodüksiyon şirketi ve ardından seri filmin ismi gelir. Filmin yönetmeni ile devam eden kartlar, başrol ve yardımcı roldeki oyuncuların isimleriyle tekli kart kompozisyonu şeklinde sunulur. Bu kartlar; filmin başlamasıyla birlikte seyirciyi filme bağlayarak adeta filmin içinde yaşamasını sağlamaya çalışmaktadır. Filmin bitişinde ise jenerik hareketli olup yazılar serifsiz, bold, gölgeli, küçük ve büyük harflerle kullanılmıştır. Albayrak ve Sunal araştırma makalesinde yazı için şunu söylemektedirler “bilgi, yazıda gizlidir, bir başka deyişle; yazı, verilmek istenen bilgiyi taşıyan görsel unsur işlevine sahiptir” (Albayrak ve Sunal, 2024, s. 97). Başlık kartlarında filmin üzerine eklenerek içerikle uyumlu bir şekilde müzik eşliğinde gelerek film hakkında bilgi verme görevi üstlenmiştir. Serinin ilk üç filminin jenerikleri kıyaslandığında ikinci film jeneriği bir ve üçüncü arasında geçiş niteliğinde olsa da üçüncü film de birinci filmdeki genel estetiğine dönüş yapmıştır. Bu da serinin tutarlılığını korumakla birlikte her filmde farklı bir atmosfer yaratma amacını yansıttığı söylenebilir.



Şekil 11. Son Macera film jeneriği (Indiana Jones, 1989).

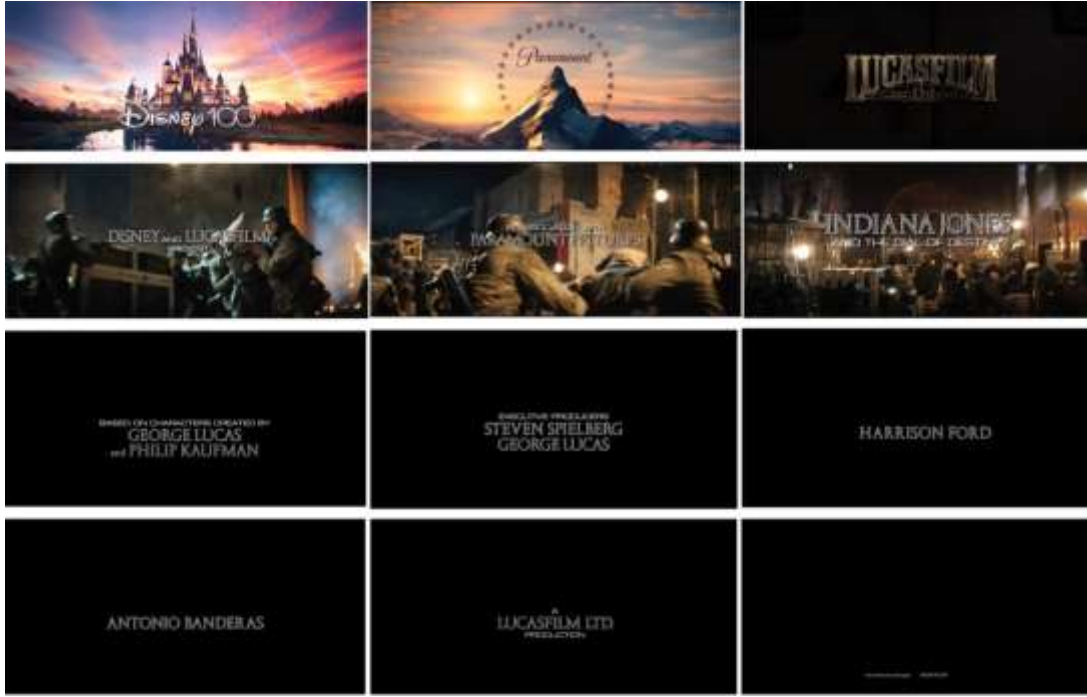
2008 yılında gösterime giren serinin dördüncü filmi Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull "Indiana Jones ve Kristal Kafatası Krallığı," jenerik kartları, diğer serilerden farklı olarak girişte yapımcının ismi animasyonlu efektlerle gelir ve ardından yapım şirketinin logosu görünür (Şekil 12). Jenerik, diğer serilerde olduğu gibi, serifli, regular font majiskül siyah ve beyaz renkteki kontörle kullanılarak fade in ve fade out yazı tasarımı şeklinde yapılmıştır. Başlık kartları, filmin üzerine eklenerek içerikle uyumlu bir şekilde müzik eşliğinde gelmektedir. Dursun makalesinde yazının uyumuna şöyle değinmektedir, “yazı ve tipografinin imgenin temel unsuru gibi davranmaya başlamaktadır” (Dursun, 2021, s. 2229). Bu da diğer serideki jeneriklerle kıyaslandığında dijital teknolojinin ve modern efektlerin etkisiyle, dördüncü filmin jenerik tasarımının estetik ve teknik açıdan daha yenilikçi bir yaklaşımla hazırlandığını ortaya koyduğu görülebilmektedir. Filmin bitişinde, diğer serilerde olduğu gibi, tekli, ikili ve üçlü yazı kompozisyonu şeklinde müzik eşliğinde gelmektedir.



Şekil 12. Indiana Jones ve Kristal Kafatası Krallığı film jeneriği (Indiana Jones, 2008).

Serinin beşinci filmi Indiana Jones and the Dial of Destiny “Kader kadranı”, 2023 yılında sinemalarda gösterime girdi. Filmin başlangıcında “Disney 100” logosu ve animasyon ile Disney filmlerinde

kullanılan arka plan resmiyle geldiği görülmektedir. Bunu takiben, animasyonlu bir geçiş ile "Paramount" logosu ve ardından "Lucasfilm" logotype'ı ekranda belirir. Bu sırada film arka planda başlamaktadır. Jenerik kartları, önceki serilerde olduğu gibi, iş birliklerini büyük harflerle ve beyaz kontrollü olarak şu şekilde göstermektedir: "Disney and Lucasfilm Present" ve "In Association with Paramount Pictures." Ardından, Indiana Jones serisinin "Kader Kadranı" ismi görünür. Önceki serilerde oyuncular ve filme katkı sunanların isimleri filmin başında gösterilirken, bu seride kartlar filmin sonunda kullanılmıştır. Serinin sonunda, siyah fonda diğer serilerde olduğu gibi, müzik eşliğinde gelen kartlar "tek kart," "çift kart" ve "üçlü kart" kompozisyonları şeklinde sunulmaktadır (Şekil 13).



Şekil 13. Kader Kadranı Film Jeneriği (Indiana Jones, 2023).

## SONUÇ

Indiana Jones filmlerinin jenerik tasarımlarını kompozisyon, tipografi, renk ve animasyon açısından incelediğinde, sessiz filmlerdeki düzenlemelerden belirgin farklar taşıdığı görülmektedir, yanı sıra uygulama ve teknolojik yenilikler açısından da önemli farklılıklar bulunmaktadır.

Tasarımlarda kullanılan tipografi, renk ve kompozisyon düzenlemeleri seride tutarlı bir şekilde kullanılarak serinin kimlik kazanması sağlanmıştır. Kullanılan tipografi, klasik macera temalı bir estetik yaratmak için özenle seçilmiş olup, bu seçim filmlerin içeriğiyle uyumlu bir görsel dil oluşturmuştur.

Renkler ise genellikle toprak tonları ve sıcak renklerden oluşarak, filmlerin geçtiği egzotik mekanları ve tarihi temaları vurgulamaktadır. İlk filmin çizgisine sadık kalınarak, serinin dördüncü ve beşinci filmlerinde yalnızca giriş kısmında logo animasyonu yapılmıştır.

Indiana Jones serisinin jenerik tasarımları hem geleneksel hem de modern unsurları başarıyla harmanlayarak, film serisinin estetik ve kültürel değerini artıran önemli bir bileşen haline gelmiştir. Bu tasarımlarda dijital yazı kullanımı ve geçiş efektleri, jenerik tasarımının izleyici üzerindeki etkisini artırmakta ve film atmosferine büyük katkı sağlamaktadır. Özellikle renkli tanıtım kartları ve animasyon tasarımı, filmlerin görsel estetiğini güçlendirerek macera duygusunu pekiştirmektedir. Serinin beşinci filminde kullanılan "Disney 100" logosu ve animasyonlar, serinin tarihsel bağlamını modern sinema teknikleriyle bir araya getirerek geniş bir izleyici kitlesine hitap etmektedir. Bu bağlamda, animasyon efektlerinin jenerik tasarımlarına entegrasyonu, serinin teknolojik yeniliklere

uyum sağladığını ve görsel açıdan izleyicilere daha etkileyici bir deneyim sunduğunu göstermektedir. Fontların tutarlı bir şekilde kullanımı ise serinin estetik bütünlüğünü korumakta ve izleyicilerin seri boyunca tanıdık ve süreklilik hissi yaşamasını sağlamaktadır.

Filmlerin yayınlandığı dönemdeki diğer filmlerin jenerikleriyle kıyaslandığında, Indiana Jones serisinin, bilgisayar ve yazılım teknolojilerindeki ilerlemelere rağmen, ilk seri filmdeki çizgisine bağlı kaldığı görülmektedir. Jenerik tasarımlarında font, renk, kompozisyon ve animasyon seçimleri, sadece estetik bir tercih değil, aynı zamanda filmin temasını ve ruhunu yansıtmaya aracı olarak da işlev görmüştür. Bu da seri filmlerde tasarımda üslup birliğinin ne kadar önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Indiana Jones serisi, jenerik tasarımlarının filme nasıl değer kattığını ve izleyici deneyimini nasıl zenginleştirdiğini başarılı bir şekilde göstermektedir.

## KAYNAKÇA

- Acar, A. (2015). Bir Görsel İletişim Alanı Olarak Film Jenerigi. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 14, 11-21.
- AeonVideo. (2023). Anémic Cinéma (1926) | Marcel Duchamp's classic restored, <https://www.youtube.com/watch?v=mi-4P5bOINs>
- Albayrak, M. E., & Sunal, G. (2024). Sinematik Anlatıda Tipografinin Gücü: Irreversible Film Jeneriği Analizi. *Türkiye Film Araştırmaları Dergisi*, 1, 91-103.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2012). *Tipografinin Temelleri*. Literatür Yayınları.
- Asan, H., & Asan, T. (2022). Çevresel Grafik Ve (Environmental Graphic Design) Yaratıcı Estetik Çözümler. *MEKON-Bir İletişim Aracı Olarak Mekan Kongresi* (s. 29-46). İstanbul Topkapı Üniversitesi. <https://www.topkapi.edu.tr/resources/files/kutuphane/kongrekitap01022023.pdf>
- Asan, T. (2021). Kitap Kapağının İki Yüzü. *Akdeniz Sanat*, 28, 227-253.
- Braha, Y., & Byrne, B. (2011). *Creative Motion Graphic titling for film, video, and the Web*. Elsevier Inc.
- Çetinkaya, S., & Dursun, N. (2023). Protest İllüstrasyonların İletişim Dili ve Kitleler Üzerindeki Yansımaları. *Disiplinlerarası Yenilik Araştırmaları Dergisi*, 2, 172-184.
- Dijital Arcane. (2024, Ocak 15). How was graphic design used in film and television: history and future?. *Grafic Design*: <https://digitalarcane.com/use-of-graphic-design-in-film-and-television/> adresinden alındı
- Dursun, N. (2021). Gerçeküstü İllüstrasyonlar Ve Hipergerçek Dünyalar: Saul Steinberg. *International Smart Journal*, 49, 2219-2237.
- Family Plot (1976). Family Plot, <https://www.filmmodu17.com/family-plot-altyazili-fhd-film-izle>
- Galaksinin Koruyucuları. (2014). Galaksinin Koruyucuları - Guardians of the Galaxy, <https://www.fullhdfilmizlesene.de/film/galaksinin-koruyuculari/>
- Göymen, K. (2020). *Jenerik Tasarım Analizi*. İksad.
- Güç, H. M., & Boyraz, B. (2023). Neo-Bergsoncu Bir Yaklaşım: Jeffrey Shaw'un "Place-Hampi" İşi. *International Social Sciences Studies Journal*, 9, 8071-8077.
- Gültekin, E. (2015). *İletişim ve Tipografi* (1. Baskı b.). Hayalperest Yayınevi.
- Helfand, J. (2016). *Design: The Invention of Desire*. Yale University Press.
- Horak, J. C. (2014). *Saul Bass: Anatomy of Film Design*. Kentucky, United States of America. The University Press of Kentucky.
- Indiana Jones. (1981). Indiana Jones: Kutsal Hazine Avcıları, <https://www.filmmodu.io/raiders-of-the-lost-ark-turkce-dublaj-full-izle>
- Indiana Jones. (1984). Indiana Jones: Kamçılı Adam, <https://wfilmizle.cc/indiana-jones-kamcili-adam-izle/>
- Indiana Jones. (1989). Son Macera film jeneriği, <https://www.fullhdfilmizlesene.de/film/indiana-jones-3-son-macera/>
- Indiana Jones. (2008). Indiana Jones 4 Kristal Kafatası Krallığı, <https://www.fullhdfilmizlesene.de/film/indiana-jones-4-kristal-kafatasi-kralligi/>
- Indiana Jones. (2023). Indiana Jones ve Kader Kadranı, <https://filmmakinesi.film/film/indiana-jones-ve-kader-kadrani-izle-2023-fm7/>
- Kaya, G. Ş. (2024, Şubat 20). [gizemsimsekkaya.org](http://gizemsimsekkaya.org). [gizemsimsekkaya.org](http://gizemsimsekkaya.org):



- <https://gizemsimsekkaya.org/indiana-jones-and-the-dial-of-destiny-2023/> adresinden alındı
- Kırık, A. M. (2013). Sinemada Renk Ögesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 6, 71-83.
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. Elsevier Inc.
- Lupton, E. (2014). *Type on Screen A Critical Guide for Designers, Writers, Developers, and Students (Design Briefs)*. (N. Brower, Dü.) Princeton Architectural Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press Cambridge.
- MovieTitles (2018). Saul Bass: North by Northwest (1959) title sequence, <https://www.youtube.com/watch?v=1ON67uYwGaw>
- Noyan, N. E., & Ödekan, A. (2009). Yazının krallığı: Başlangıç yıllarında Türk inemasında film jenerikleri. *itü dergisi/b sosyal bilimler*, 2, 3-14.
- Se7en (1995). Kyle Cooper tarafından tasarlanan açılış jenerikler, <https://www.hdfilmizle.site/film/yedi-1995-izle>
- TDK. (2024, Nisan 10). *sozluk*. [sozluk.gov.tr](https://sozluk.gov.tr): <https://sozluk.gov.tr> adresinden alındı
- The Economist. (2024). Ekonominin Trendleri. *Ekonominin Trendleri 2024*. The Economist Newspaper, New York.
- Uçar, T. F. (2017). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım* (9 Baskı b.). İnkılap Kitabevi.