

YAN METİN OLARAK FİLM GRAFİKLERİ VE “LE PETIT NICOLAS” FİLMİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

FILM GRAPHICS AS PARATEXT AND A REVIEW ON THE FILM “LE PETIT NICOLAS”

Kübra Canlı *

Öz

İzleyicileri filmlere hazırlayan, yaklaştıran, izleyiciler ve filmler arasında arabulucu işlevi gören film grafiklerini tasarım ve sinema arakesitinde melez bir çalışma alanı olarak konumlandırmak mümkündür. Film grafiklerinin yan metinler olarak ele alındığı bu çalışmada, yan metinler incelenerek, metin ötesi bilginin oynadığı rol film grafikleri üzerinden sorgulanmıştır. Bu bağlamda René Goscinny tarafından yaratılan ve Jean-Jacques Sempé tarafından resmedilen Le petit Nicolas çizgi romanının sinemaya uyarlanan filminin, film grafikleri üzerine bir inceleme gerçekleştirilmiştir. Bu incelemede, Le petit Nicolas filmini izleyiciye sunan ve alımlama esnasında rehberlik eden görsel-işitsel özdüşünümsele yan metin öğeleri olan filmin grafiklerinin detaylı bir şekilde analizi yapılmıştır. Betimsel analiz yöntemi kullanılarak filmlerin çevresinde ve çerçevesinde yer alan öğelerin aydınlatılması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Film grafiği tasarımı, Yan metin, Görsel-işitsel anlatım.

Abstract

It is possible to position the film graphics, which prepare the audience for the films, approach them and act as a mediator between the audience and the films, as a hybrid workspace at the intersection of design and cinema. In this study, movie graphics are analysed as paratext, the paratexts are examined and the role of paratext is questioned through movie graphics. In this context, an analysis was made of the film graphics of the movie adapted from the comic book Le petit Nicolas, created by René Goscinny and illustrated by Jean-Jacques Sempé. In this study, a detailed analysis of the graphics of the film, which is the audio-visual self-reflective paratext elements presenting the movie Le petit Nicolas to the audience and guiding it during the reception, has been analyzed. Using the descriptive analysis method, it is aimed to illuminate the elements in and around the films.

Keywords: Film graphic design, Paratext, Audio-visual narration.

1. Giriş

Yan metinler ana metinlerin akışlarına tıpkı bir eşlikçi gibi dâhil olan, ana metinleri çevreleyen, içeriklerine yönelik iç görüler sunan, retorik organizasyon araçlarıdır. İlk olarak edebi eserler hakkında ortaya atılan bu kavram yazar, editör ya da yayıncılar tarafından oluşturulmuş bir edebi eserin etrafında yer alan malzemelerin tamamıdır. Maclean (1991:403)'a göre bu malzemeler okuyuculara edebi esere yönelik bir dizi ipucu sunmakla beraber

Araştırma Makalesi // Başvuru tarihi: 21.02.2022 - Kabul tarihi: 13.06.2022.

* Arş. Gör., Başkent Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü, kubracanli@baskent.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-0921-4481>.

okuyucunun metni algılayış biçimini değiştirebilir, okuyucuyu bilgilendirebilir ya da metni okumaya teşvik edebilir. Öte yandan yan metinler kapsamında ele alınan ana metinler yalnızca kitaplar değil, filmler, bilgisayar oyunları, müzik klipleri vb. gibi farklı metinler de olabilir.

Orijinal metinlere uzanan yolda izleyiciler çok sayıda yan metinle karşılaşmaktadır. Filmsel anlatılardan söz edildiğinde ise film afişleri, pazarlama kampanyaları, fragmanlar, röportajlar, incelemeler, film tavsiyeleri, film jenerikleri, hayranlar tarafından oluşturulmuş içerikler filmsel yan metinlere örnek olarak gösterilebilir. Hem izleyiciler hem de film endüstrileri tarafından yaratılan bu yan metinler dijitalleşen dünyayla birlikte her geçen gün sınırlarını genişletmektedir. Bu noktada karşımızda oldukça zengin bir yan metin havuzu bulunmaktadır. Gray (2010:23)'e göre yan metinleri anlamamanın yolu, öncelikle onların metinsellik ile ilişkisini analiz etmekten geçmektedir. Bu doğrultuda yan metinlerin ana metinler ile ilişkileri nelerdir? Yan metin öğeleri etkili bir şekilde tasarlandığında izleyicilerin filmlerle kurdukları yakınlıklar güçlendirebilir mi? Filmsel anlatının temsili göstergebilimsel olarak yan metinlerde nasıl yaratılmalı? gibi pek çok sorunun yanıtının aranması gerekmektedir. Bu çalışma kapsamında tasarım ve film ara kesitinde melez bir çalışma alanı olan film grafiklerinden; film afişleri, film jenerikleri, promosyon amacıyla üretilen materyaller ele alınacak olup yan metin olarak filmsel metne katkıları sorgulanacaktır. Bu makalede öncelikle yan metin kavramı detaylıca tanımlanacak, filmsel metinlerin yan metinleri olan film grafiklerinin anlatıya ticari olarak, semiyotik olarak ve estetik olarak katkıları incelenecektir. Bu bağlamda adaptasyon bir film olan *Le petit Nicolas* filminin uyarlandığı çizgi roman ile filmin kendi anlatısı arasında kurulan yakınlıklar ve yan metinlerin ana metne yaptığı atıflar ele alınacaktır.

2. Yan Metin (Paratext) Kavramı

Génette Gerard yan metin tartışmasının temelini atan teorisyendir. Yan metinlere yönelik geliştirdiği terminolojisi ve kategorilendirmesi süreç içerisinde eleştirilmiş ya da değiştirilmiş olsa da Gerard'ın analizi, ilk kapsamlı analiz olmakla beraber aynı zamanda en etkili olanıdır (Klecker,2015:402). Gerard (1997:17) yan metin (paratext) kavramını bir eşik, metne dair yepyeni bir dünyaya giriş yapma ya da o dünyaya dâhil olmadan, ayrılma fırsatı sunan bir giriş holü olarak tanımlamaktadır. Gerard'ın söz ettiği bu yeni dünya ana metnin yani eserin

dünyasıdır ve bu ana metne uzanan yol pek çok yan metin ile çevrilidir. Biçimsel olarak yan metinler ana metnin başına, sonuna ya da akışı içerisine yerleştirilebilir. Fakat yalnızca biçimsellik düzeyinde değil aynı zamanda içeriksel olarak da ana metin ile etkileşim halindedirler. Bu sebeple yan metinlerin okunması beraberinde belli bir medya okuryazarlık bilgisini de gerektirmektedir.

Roland Barthes'a göre ise metinler daima hareket halinde olduklarından onları sabit bir nesne olarak kavramak imkânsızdır. Barthes bu açıdan metin ile eser arasında bir ayırım yaparak eseri elde tutulabilir, metinleri ise yalnızca bir söylemin hareketinde var olabilen öğeler olarak sınıflandırmaktadır (Barthes'dan akt. Gray, 2010:30). Stanitzek (2005:32)'e göre yapıt ile yan metinleri arasındaki ayırım, bütün ve parçaları arasındaki hermenötik ayırma kesinlikle paraleldir. Yan metinler hermenötik açıdan güçlü unsurlardır. İzleyicinin dikkatini yönlendirerek bir metnin nasıl okunduğunu etkilerler. Yalnızca metinsel alımlama sürecine değil metin üretimi noktasına da katkı sunan yan metinler anlatıları dönüştüren ve değiştiren göstergelerdir. Var olan tüm metinler kendilerini değiştiren ve dönüştüren bu yan metinlerine sahiptir. Gerard (1997:10) metinleri olmayan yan metinlerle karşılaşmanın bile mümkün olduğundan söz ederken örneğin, Homeros sonrası destanlar veya sadece başlıklarıyla bilinen klasik Yunan trajedileri, yan metinsiz bir metin bulmanın mümkün olmadığından söz etmektedir. Sözlü aktarım gelenekleri yan metinsel etkiler ortaya çıkardığı için ana metinlerine ulaşamayan bu eserlerin bile yan metinleriyle karşılaşmak mümkündür. Bir kitabın potansiyel okuyucusunun, fiziksel olarak kitabın kapağıyla başladığı kitabı keşfetme süreci, kitabın içerisindeki önsöz, ithaflar ve ara başlıklar ile devam eder. Okuyucu kitabın ana metnine ulaşana kadar kitaba yönelik pek çok bilgiye erişerek anlatıyı deneyimlemeye başlamış ve okumaya geçmeden aslında oldukça fikir edinmiş durumdadır. Okuyucunun tüm bu göz attığı ya da detaylı bir şekilde ilgi gösterdiği öğeler işlevsel olarak kitabın ana metnine hizmet etmekte, okuyucuyla ana metnin öncesinde temas kurmaktadır. Gerard (1997:17)'a göre anlatıların dünyasına dair olan (diegetic) ve bu dünyalara ait olmayan (nondiegetic) öğelerin aynı düzlem üzerinde yer alması ile bu öğeler yan metin (paratext) olarak tanımlanan alanı dâhil olur. Bu bölge dış tarafta, dünyanın metinle ilgili söylemine dönük iç tarafta ise, metnin içeriğine dönük bir bölgedir. Ana metnin dışındaki tüm unsurlar yan metin (paratext) alanında yer almaktadırlar. Bir kitabın anlatısının etrafında bir araya gelen kitabın kapak tasarımı, önsözü, karakterlerin mektupları,

günlükleri vb. öğeler okuyucuları ana metinlere yaklaştıran ve kitabın amaçlandığı biçimde okunmasını sağlayan unsurlardır. Bu unsurlar ana metin olan kitapların hem içlerinde hem de dışlarında yer alabilecekleri gibi, ana metnin anlamını sınırlayan ve genişleten özelliklere sahiptir. Teorisyen Gérard, yan metinleri gri bir alan olarak düşünür, tam olarak metin değildirler, fakat tam olarak metnin dışında da değildirler. Bu belirsiz düzlemde metin ile metin olmayan katı bir biçimde ayırarak yan metinleri metnin daha iyi anlaşılmasına, daha yerinde okunmasına katkı sunan bir etki olarak tanımlamaktadır.¹

Yan metinler, açık ya da örtülü bir biçimde görüntü, illüstrasyon, doku ya da kelimeler aracılığıyla görselleştirilerek pek çok farklı şekilde eserle ilişki kurabilir. Bu ilişkinin yapısında barındırdığı çeşitlilik, yan metinleri heterojen bir bütün haline getirir. Bütün içerisinde kurulan tüm ilişkiler bir edebi eserin anlatısı çevresinde seyahat etmenin vaadini okuyuculara sunmaktadır. Öte yandan bu yan metinler anlatılara sundukları katkıya ek olarak sanatçıların, filmlerin dışında dile getirdikleri bağlam ve kasıtlılıklar hakkında da ayrıntılı bilgiler vermektedir. Shambu'ya göre bir esere dair yorumlar hiçbir zaman tam olarak bir eserden ve onun detaylarından ortaya çıkmaz. Esere karşı yorum getirilmeye başlandığı andan itibaren bir dizi dışardan getirilen bilgiler de bu yorumlamaya dâhil olur. Bu durum yan metinleri bir sanat eserinin, temalarını ve niyetlerini dışardan empoze eden metinler gibi görünmekten kurtarmaktadır.²

Yan metinler edebi hayatın ve günlük yaşamın üstünde ve hatta ötesinde serbestçe dolaşan kavramlar olmaktan çok, ana metnin somutlaşmış deneyimi içindeki soyutlamalardır. Yan metinlere dair yapılan sınıflandırmadan söz etmek kuşkusuz yan metinleri algılamaya katkı sunacaktır. Mekânsal olarak konumlanmış biçimlerine göre yan metinler çevremetin (ing. epitext) ve çepermetin (ing. peritext) şeklinde ikiye ayrılmaktadır. (Gerard, 1997:4). Çeper metinler ana metne daha yakın olarak konumlanmaktadır. Ana metin bir kitap olarak ele alındığında kitabın yan metinlerinden kapak tasarımı, önsöz, sonsöz gibi unsurlar çeper metin, kitaba daha uzak olan kitap üzerine yapılan söyleşiler, röportajlar gibi yan metinler ise çevre metin olarak

¹ Shambu, G. 2015. <https://girishshambu.net/2015/12/tiff-2015-films-and-their-paratext.html>, Erişim tarihi: 15.12.2021.

² Shambu, G. 2015. <https://girishshambu.net/2015/12/tiff-2015-films-and-their-paratext.html>, Erişim tarihi: 15.12.2021.

sınıflandırılır (Stanitzek, 2005:31). Bu sınıflandırma yan metinleri ayırt etmeyi her ne kadar kolaylaştırırsa da Alworth (2018:1123-1148)'e göre yan metinlerini analiz etmek, metinleri mümkün kılan, kurumları, ekonomileri, kültürel gelenekleri, değerler ve arzular arasındaki etkileşimi analiz etmek olduğundan oldukça güçtür. Bu tür analizler edebiyat ve tasarım, estetik ve politika, sanat ve yaşam arasında ilişkileri ortaya koydukları için oldukça kapsamlı ve karmaşıktır. Öte yandan dijital belgeler için bugün yan metin miktarı çok fazladır. Bu sebeple dijital yan metinler de izleyicilerin parmaklarının ucundadır. Yüzüklerin Efendisi film serisi için satışa sunulan DVD'lerde filme dair pek çok yan metinsel malzeme izleyiciyle buluşturulmuştur. Yazarlar, yönetmen, tasarım ve montaj ekibi, oyuncular ile yapılmış çok sayıda röportaj ve kamera arkası görüntüyü barındıran bu seri 11 saatlik oldukça zengin bir içerikle izleyiciyle buluşmaktadır. Serinin yaratımına, senaryosunun oluşturulmasına ve özel efektlerine dair neredeyse tüm içeriğe izleyici bu videolar aracılığıyla ulaşabilmektedir. Skare (2020:454)'e göre, bu örnek ana çekirdek yapı ile çevresel olan arasındaki ayrımın çizilmesinin zorluğunu gözler önüne sermektedir. Serinin hayranlarının pek çoğu ana metinden çok daha fazla sayıda yan metin olduğu için bu basımı tercih etmektedir. Bu yapımlar tıpkı bir sözlük gibi bir işlev göstererek, ana metne dair açıklamalar yapmaktadır.

Filme dair metinler yalnızca tüketim eylemi esnasında deneyimlenmektedir. Fakat Barthes bu tüketim eylemini aynı zamanda bir üretim eylemi olarak da tanımlamaktadır. Çünkü hiçbir metin okuyucudan bağımsız olarak deneyimlenemez. Her birey herhangi bir metin tüketimi eylemine bütün bir yaşam öyküsüyle dâhil olmaktadır (Barthes'dan akt, Gray, 2010:30). Bu noktada ortak ilgi alanını paylaşan, hayranların oluşturduğu materyaller üretim eyleminin ayrılmaz bir parçasıdır. Filmlere yönelik hayranların ürettiği tüm içerikler, artık izleyicileri çerçeveyi yalnızca film şirketlerinin sunduklarıyla sınırlı tutmadıklarını kendi çerçevelerini de oluşturduklarını göstermektedir. Özetle yan metinler temel metin ile okuyucu arasında bir arayüz, bir bağlantı oluşturmaktır.

3. Yan Metin Olarak Film Grafikleri

Sinema gerçekliğin temsil edilmesi ve sanatsal bir şekilde yorumlanmasıdır. Sinema sanatının elinde bulundurduğu, filmsel malzemeler bu noktada gerçekliği inşa etmektedir. Pek çok film kuramcısı tarafından filmsel evrene dair ipuçlarıyla çevrili film grafiklerinin izleyicinin

tümüyle gerçeklik yanılsaması yaratmak için oluşturulmuş evrenin içerisine çekilmesini psikolojik olarak zorlaştırdığından bahsedilmektedir. Bir film izleyicilerin filme dair inançsızlıklarını askıya almalarını sağlamak için hikâyesini olabildiğince inandırıcı ve gerçekçi sunmayı amaçlasa da Mahlkecht (2011:77-89)'e göre filmin dünyasıyla hem temas halinde hem de o dünyadan kopuk öğeler film yapımcılarının yaratmaya çalıştıkları gerçeklik yanılsaması ile uzlaşmaz. Fakat öte yandan, film grafiği uygulamaları başarılı bir şekilde uygulanırlarsa filmin tartışma alanını sınırlamayan tam tersi genişletebilen zenginleştirici bir unsur olarak da konumlanabilir. Film metni yapısal açıdan görsel-ışitsel bir yapı olarak, iletişimsel bir nesne olarak semiyotik terimlerle, pragmatik olarak ise, üretim ve dağıtım pratikleri çerçevesinde tanımlanmaktadır (Cecchi, 2011:77-89). Stanitzek (2005:27-42)'e göre, film çalışmalarında yan metin kavramının potansiyeli oldukça hızlı bir şekilde fark edilmiştir. Film teknolojilerinin gelişmesi yapımcıların analog dünyada olduğundan çok daha fazla yan metinsel öge içermesine olanak tanımıştır. Filmlerin fragmanları, filmin silinen sahneleri, filmin yapım sürecine dair çekilmiş videolar, röportajlar, filme dair yapılan eleştiri ya da inceleme yazıları, tarihsel gerçekliğe dayanan yapımlar için hikâyeyi daha güvenilir kılmak amacıyla yer verilen fotoğraf ya da video gibi pek çok ekstra malzeme ile karşılaşmak mümkündür (Skare, 2020:452). Gerard'ın yaptığı ayırım üzerinden ilerlendiğinde logolar, film adları (altyazılar dâhil), açılış ve kapanış jenerikleri, ekler ve altyazılar peritext olarak, filme dair incelemeler, bonus materyaller epitext olarak sınıflandırılmaktadır. Uzun metrajlı bir film Gerard'ın birincil metin nitelemesine eş değerdir. Film kuramcılarının jenerik statüsüne ilişkin görüşleri farklılık göstermekle beraber, çoğunluk bunların yan metin oldukları yönündedir (Meibauer, 2013:111). Film jeneriklerini bu kategorizasyon içerisinde konumlandırmak daha güçtür. Film jenerikleri filmi belirleyen bir etiket olarak düşünüldüklerinde doğruca peritext olarak sınıflandırılabilirler. Bu durum tıpkı edebi bir eserin ya da müzikal eserin başlığı gibidir. Bu başlık metnin dışında konumlanan bir başlıktır. Bir metnin yapısal olarak bir parçası olmaktan çok, bir söylemin işlevindedir. Ancak film başlıklarını, jenerik tasarımları olarak ele alırsak, durum biraz daha farklıdır. Kuşkusuz bu yapılar filmlerin bir parçası gibi görülebilirler bu noktada yan metinle ilişkileri daha sorunlu hale gelir. Fakat, jenerik tasarımlarının her zaman film prodüksiyonuna yönelik pragmatik bilgiler vermesi ya da genel olarak filmin içeriğine dair atflarda bulunması (semiyotik perspektif), ve metin dışı işlevleri yerine getirmesi sebebiyle yan metinsel olarak tanımlanabilir. Yine de bu

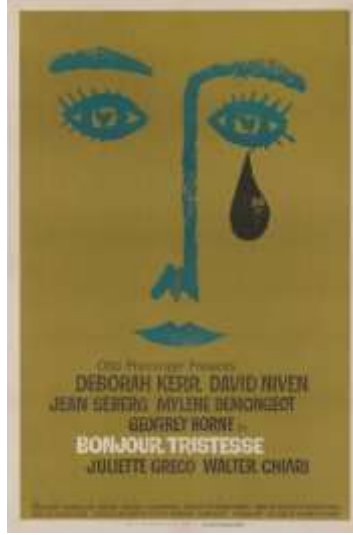
öğeler film yapılarına ait oldukları için, özdönüşümseldirler. Bu durum ise yan metinsel formların bir özellikleridir (Cecchi, 2014:181). Jenerik tasarımları, belirli bir görsel-işitsel deneyimin tetikleyicileridir. Karakteristik özellikleri sebebiyle, önemli bir stratejinin bileşenleridir. Filme açılan kapının eşiğinde konumlanırlar (Caprettini'den akt. Cecchi, 2011). Jenerik tasarımları, yanılısamayı bozmak yerine, kurguya giriş ve katılımı teşvik etme gibi önemli bir görevi yerine getirir. Görsel-işitsel jenerik tasarımlarının tipolojileri, türün önemli bir rol oynadığı pragmatiklik koşullarına göre farklılık gösterir. Jenerik tasarımları öncelikle izleyici inanma oyununa davet eder. Anlatıya dair yanılısamayı bozmak yerine, kurguya katılıma teşvik eden bu yapımlar bir nevi ikna araçlarıdır. Göstergibilimsel açıdan ise filmin ana konusuyla daima referans kurulabilecek bağlantıları destekler (Cecchi, 2014:191). Yan metin üzerine çalışan kuramcılar çeşitli ortamlarda yan metin tasarımına dair yeni gelişmeleri kapsayacak şekilde çalışmaların genişletilmesini önermektedir (Meibauer, 2013:114). Öte yandan Gerard'ın edebi eserler üzerinden aydınlığa kavuşturduğu yan metinleri Jonathan Gray, filmsel metinler üzerinden yeniden ele almış ve yeniden sınıflandırmıştır. Gray, hem film endüstrisinin hem de izleyicilerin yan metinler yaratabildiği gerçeğini göz önünde bulundurarak yan metinlerin iki şekilde kategorize edilebileceğini savunmaktadır. Jonathan Gray film fragmanlarını, afişleri, hayranlar tarafından oluşturulan web sitelerini vb. ana metne ulaşmadan izleyiciyi yakaladıkları ve ana metne giriş noktasında izleyiciyi kontrol ettikleri için giriş yolu yan metinleri (entryway paratexts) olarak tanımlamaktadır. Gray bu sınıflandırmasını yan metinlerin ilk işlevi olan yorumlama işlevinden yola çıkarak oluşturmuştur. Tüm bu giriş yolu yan metinleri izleyiciye sunulduktan sonra izleyiciyi bir yorum geliştirmeye teşvik eder. Gray'in sınıflandırmasına göre ikinci yan metin türü ise "in medias res" metinlerdir. Bu tür yan metinler, izleyicilerin film hakkındaki duygularını ifade etmelerine ve diğer izleyiciler ile iletişimde bulunmalarına imkân tanır (2010:176). Bu tür yan metinlerin çoğalmasi ile ana metnin anlamı üzerinde olumlu ya da olumsuz sonuçlar yaratabilir. Yeniden üretme ve yorumlama çabasına giren izleyici süreç içerisinde aktif rol oynamaktadır. Bu tür yan metinler ilgili olaylar zincirine dâhil olarak başka bir anlatı başlatma pratiği olarak adlandırılmaktadır. Buradaki durum önceki olayların bir uzantısı olmakla beraber sonraki eylemleri de değiştirecektir. ³Bu süreç izleyicileri anlam oluşturmaya dâhil eder. Özellikle devam filmlerinde sonraki senaryolar için yönetmenler izleyicilerin

³ Britannica. <https://www.britannica.com/art/in-medias-res-literature>, Erişim tarihi: 25.12.2021.

isteklerine yönelik fandom kültürünün yaratımları aracılığıyla bilgi sahibi olmaktadırlar. Dijital devrim ile üreticiler ve tüketiciler arasındaki sınırlarının bulanıklaşmasıyla film endüstrisi ve hayranlar arasında simbiyotik ilişkiler oluşmuş ve bu ilişkiler yeni kültürel üretim biçimlerine yol açmıştır (Pearson, 2010:84-95). Üreten ve aktif tüketici olarak konumlanan hayranlar potansiyel izleyicileri ikna eden kanaat önderlerine dönüşmektedir. İzleyicileri anlam oluşturmaya katılmaya teşvik eden bu yan metinler, gelecek ana metinleri dönüştürme potansiyeline sahiptir. Star Wars serisinin fandom sayfasında yer alan Lori Jareo'nun "Another Hope" adındaki eril odaklı dile vurgu yaptığı hayran kurgusu üzerine yönetmen bir sonraki film olan Rey Skywalker filmine bazı kadın karakterler eklemiştir (Handley, 2010:11). Filmlerin çevresinde yaratılan film afişleri, film jenerikleri vb. film grafikleri filmin vermek istediği mesajı güçlendirerek anlatısına katkı sunabilir. Ustaca tasarlandıkları takdirde filmlere yönelik içerdikleri küçük ipuçları ile izleyicilerin dikkatlerini üzerlerinde toplayabilirler. Öyle ki pek çok filmin film grafiği filmin izlenmesi adına başlıca motivasyon kaynağı olmuştur. Saul Bass ve Elaine Bass'ın tasarladığı 1962 yapımı Walk On The Wild Side filminin jenerik tasarımı hakkında eleştirmen Andrew Sarris filmi izlemesinin tek sebebinin bu jenerik tasarımı olduğundan söz etmiştir. Eleştirisinde daha da ileri giderek, filmin jeneriğinde yer alan siyah kedinin oyunculuk performansını filmin başrol oyuncusu ile kıyaslayarak kedinin performansının daha iyi olduğunu dile getirmiştir (Haski, 2007:22). ⁴Kariyerine Hollywood endüstrisinde başlayan Amerikalı grafik tasarımcı Bass, film jeneriği tasarımları, film afişleri, film şirketlerinin logoları, reklam filmleri gibi alanlarda çalışarak film grafiği alanında çok çeşitli üretimler gerçekleştirmiştir. Bauhaus ekolüyle yetişen sanatçı modernist sanatın estetiğinin filmlere yönelik oluşturduğu tasarımlara yansımıştır (Krasner, 2013:18). Bass'ın tasarladığı "Bonjour Tristesse" filminin yan metinlerinden film jeneriği ve film afişi film anlatısının merkezinde yer alan melankoli ve keder duygularına gönderme yapmaktadır. Horak (2014:111-112)'a göre filmin jeneriğinde yer alan hareketli grafikler filmdeki gencin çok hızlı bir şekilde değişen ruh halinin adeta yansıması şeklindedir. Görsel 1'de yer alan filmin afişinde yer alan illüstre edilmiş yüz ise Pat Kirkham (2011:47)'a göre birkaç fırça darbesi ile yaratılmış unutulmaz bir yüzdür. Afişteki illüstrasyonun

⁴ King, E. (2004). Taking Credit: Film Title Sequences, 1955-1965, Typotheque, https://www.typotheque.com/articles/taking_credit_film_title_sequences_1955%20-1965_3_visions_in_motion, Erişim tarihi: 09.02.2020.

gözünden akan yaş filmin yapısında yer alan kederin somut ifadesidir. Bu yüz filmdeki karakterlerden Cecile'yi temsil etmektedir. Afişteki bu kadın yüzü filmin kurumsal kimliğinin en önemli parçası haline gelmiştir. Horak (2014:113)'a göre bu yüz aynı zamanda modernist sanata bir atıftır.



Görsel 1. Saul Bass tarafından tasarlanan, *Bonjour Tristesse* film afişi, 1958.

Filmlerin izdüşümünde üretilen film grafikleri filmin görsel metaforlarıdır. Filmlere dâhil güçlü mesajlar içeren bu yan metinler izleyicinin filme geçişi noktasında bir rehber görevindedir. Tüm bu yan metinlerin amacı izleyicileri filmin ilk saniyelerini dikkatleri yüksek bir şekilde ulaştırmaktır. Yeni nesil film yapımcılarının ortaya çıkması ve dönemin tasarımcılarının yeni stil arayışları sebebiyle 1960'lı yıllar film grafiklerinin Rönesans'ı kabul edilmektedir. ⁵Bu yıllarda tasarlanan pek çok film jeneriği tasarımı bağlı oldukları filmleri gölgesinde bırakmıştır. Görsel 2'de yer alan Maurice Binder'in tasarladığı James Bond serisinin ilk filmi "Dr. No" filminin jeneriği uzun yıllar izleyicilerinin görsel hafızasında yer tutmuştur. Jenerikte yer alan bir silah namlusunun yer aldığı ve Bond'un ekrandan geçtiği ve silahın ateşlenmesi sonucunda ortaya çıkan kan damlası filme dair en güçlü imgelerden biri haline gelerek sahne sinematik imza niteliği taşımaktadır (Karamath, 2001).

⁵ Gross, R. The Graphic Art of the Film Title Design Throughout Cinema History. <https://www.canva.com/learn/film-titles/>, Erişim tarihi: 01.12.2021.



Görsel 2. Maurice Binder tarafından tasarlanan *Dr. No* film jeneriği, 1962.

4. Le Petit Nicolas Film Grafiklerinin İncelenmesi

Le petit Nicolas kitap serisi, René Goscinny ve Jean Jacques Sempé tarafından yaratılan bir edebiyat klasiğidir. Çocuklara okuma alışkanlığı kazandırmada önemli bir rol oynayan bu seri 40'tan fazla dile çevrilen evrenselleşmiş bir yapıttır. 1960 yılında, ilk cildi yayınlanan 14 cilt ve 222 hikâyeden oluşan seri günümüzde de zamansızlığını koruyarak okuyucularına ulaşmaktadır. Çizgi roman tarzındaki bu seri 2009 yılında aynı adla sinemaya, yine aynı yıl içerisinde 104 bölümlük 3D çizgi dizi olarak ise televizyona uyarlanmıştır. 2014 yılında ise Les vacances du Petit Nicolas adıyla yeniden sinemaya uyarlanmıştır. Görsel 3'te yer alan Le petit Nicolas karakterinin ve serisinin yaratıcısı René Goscinny aynı zamanda Asterix ve Red Kit gibi çok bilinen iki çizgi romanın da yaratıcısıdır.⁶



Görsel 3. Jean-Jacques Sempé tarafından çizilen *Le petit Nicolas* karakteri, 1959.

Yönetmenliğini Laurent Tirard'ın yaptığı Le Petit Nicolas filmi Fransa'da yaşayan bir çocuğun ve sınıf arkadaşlarının maceralarını konu alır. Filmde Nicolas'ın bir kardeşi olacağı fikrine kapılması ile serüven başlar. Ailesinin kardeşi olduğunda onu ormana terk edeceklerini düşünen Nicolas, doğacak olan kardeşini ortadan kaldırma konusunda arkadaşlarıyla çeşitli

⁶ Le petit Nicolas. <http://www.petitnicolas.com/historique>, Erişim tarihi: 29.12.2021.

planlar geliştirir. Nicolas'ın olayları sık sık yanlış yorumlaması ve çocukluğun saf duygusu içerisinde hareket ederek planlar yapması senaryoyu her seferinde daha da komik bir noktaya taşır. Nicolas'a yardımcı olmaya çalışan sınıf arkadaşları ise daima birlik ve beraberlik duygusunun gücünü izleyiciye hissettirmektedir. Nicolas'ın kurduğu her hayale arkadaşları daima destek olmaktadır. Çocukların dünyalarında korkularına, ya da karşılaştıkları problemlere karşı birlikte getirdikleri çözüm önerileri film esnasında sık sık izleyiciyi güldürmektedir. Filmin sonunda Nicolas bir kardeşi olması fikrinin aslında o kadar da korkutucu olmadığını düşünmeye başlar. Ailesiyle bu isteğini paylaşmasının ardından Nicolas'ın bir kardeşi olur. Filmin yan metinlerine bakıldığında ise bu macera dünyasının ipuçları bu metinlerde gezinmektedir. Bir film için yan metin üreten bir tasarımcı metin ve bağlam arasındaki temas bölgesinde konumlanmaktadır. Metaforik bilgiyi destekleyecek benzersiz metinsel ayrıntıyı kategorize etmelidir. Yan metinsel sanatçı, ürettiği yan metinlerde hangi noktaların bütün olarak yapıtı temsil ettiğini saptamalıdır.

René Goscinny yaratımı çizgi roman şeklindeki çocuk kitabı serisinden uyarlanan Le Petit Nicolas'ın jenerik tasarımı kitap serisinin illüstratif yaklaşımı ile bağlantı kurar. 1959 yılında seriyi resimleyen karikatürist Jean-Jacques Sempé'in illüstratif yaklaşımına öykünen jenerik tasarımı adeta kitaptaki illüstrasyonlara atıfta bulunur. Florence Deygas ve Olivier Kuntzel, kitap serisinin yapısında barındırdığı nostalji estetiğini jenerik tasarımında devam ettirmek için Sempé'nin orijinal çizimlerini tasarımlarına taşırlar.⁷ Küçük Nicolas'ın maceralarına yer verilen bu naif karikatürler paper cut-out ve pop-up kitap konseptleri ile sinema izleyicisiyle buluşur. Görsel 4'te yer alan jeneriğin her yeni sahnesinde karşılaşılan pop-up görselleri anlatıdan özetler sunar. Bu görseller aracılığıyla izleyici jenerik tasarımının ilk sahnelerinden itibaren Nicolas'a dair ipuçları edinir. Kitap serisinden hareketle tercih edilen kırmızı, siyah ve beyaz renk paleti jeneriğin tümüne hâkimdir.

⁷ Watch The Title. <https://www.watchthetitles.com/titlesequence/le-petit-nicolas/>, Erişim tarihi: 01.01.2022.



Görsel 4. Olivier Kuntzel Florence Deygas tarafından tasarlanan *Le petit Nicolas* film jeneriği, 2009.

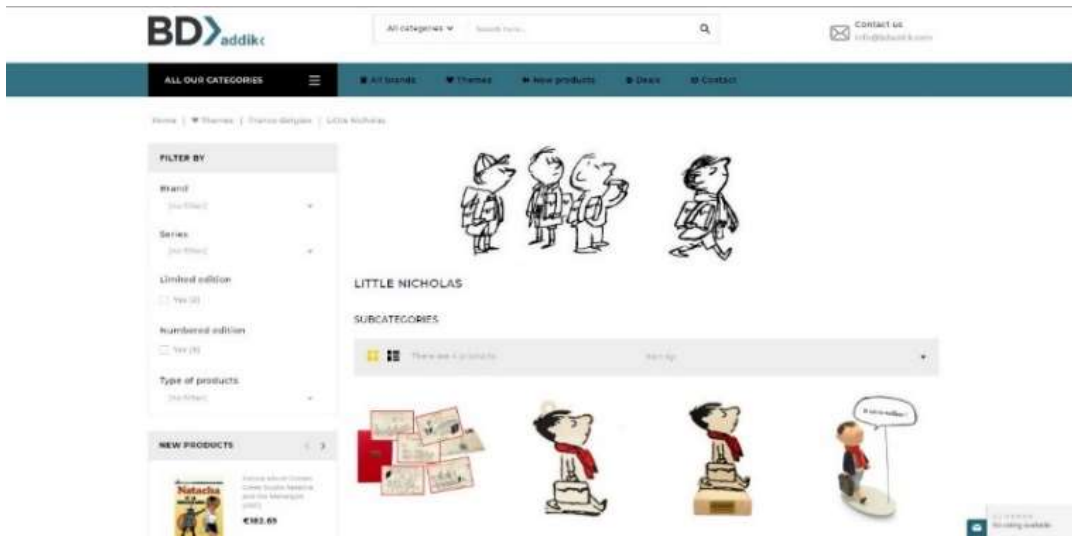
Paris'te yaşayan illüstrasyon, animasyon tekniklerinde ürettikleri çalışmalarlarıyla bilinen Kuntzel ve Deygas'ın jenerik çalışması, Küçük Nicolas'tan neler beklenebileceğine dair ipuçları sunan karikatürize anlatım tarzıyla keşiflerle dolu basit bir dünyaya izleyicileri davet eder. Jenerik tasarımında renk vurgusu yalnızca Nicolas'ın süveterine yapılmıştır. Böylece izleyici henüz film başlamadan Nicolas ile tanışma fırsatı bulur.⁸ Yan metinlerde alternatif hikâye anlatımı stratejisi izlenerek izleyicinin ana metnin son anına kadar dikkatini metin çevresinde toplamak amacıyla yan metinlerin, sanatsal ve sofistike potansiyeli kullanılabilir (Kümmerling, 2013:108-123). Görsel 5'te yer alan ve filmin diğer bir yan metin ögesi olan film afişine bakıldığında ise, jenerik tasarımıyla benzer bir yaklaşıma film afişinde rastlanmamaktadır. Nicolas'ın öğretmeni, okullarındaki güvenlik görevlisi ve sınıf arkadaşlarının fotoğrafının yer aldığı bu afiş, izleyicilere onları nasıl bir film beklediğine yönelik dolaysız bir ipucu sunmaktadır.



Görsel 5. Le petit Nicolas film afişi, 2009.

⁸ Watch The Title. <https://www.watchthetitles.com/titlesequence/le-petit-nicolas/>, Erişim tarihi: 01.01.2022.

Le petit Nicolas'a yönelik pek çok yan metinsel materyalle karşılaşmak mümkündür. Görsel 6, 7 ve 8'de yer alan bu materyaller, Le petit Nicolas çevresinde oluşturulmuş çocuk oyunları, puzzleler, oyuncaklar vb. gibi çoğaltılabilir (Görsel 6). Anlatılara yönelik oluşturulan oyuncak tasarımları, var olan anlatının peşinden gitmek yerine hikâyeleri yeniden düzenlemeye teşvik eder. Bu oyuncakları edinmek izleyicilerin otantik hissetmelerini sağlamaktadır. Ayrıca bu oyuncaklar hikâye dünyasıyla etkileşim kurma şansı yaratmaktadır. Oyuncaklar hem media res paretext hem de giriş yan metinleri (entryway paratexts) olarak konumlanmaktadır (Gray, 2010:176). Öte yandan karakterlerin üretim süreçlerindeki gizemi ortadan kaldırmaktadırlar.



Görsel 6. Le petit Nicolas oyuncaklarının yer aldığı bir web sayfası.



Görsel 7. Le petit Nicolas koleksiyon oyuncuğu.



Görsel 8. Le petit Nicolas temalı puzzle.

Le petit Nicolas çevresinde oluşturulmuş çok sayıda blog ve web sitesi bulunmaktadır. Bu sitelerin pek çoğunda kitaba ve filme yönelik içerikler çevresinde oluşturulmuş ürünlerin satışı yapılmaktadır. Karakterlerin fotoğrafları, oyuncaklar, takvimler, mini heykelcikler, aksesuarlar vb. gibi film ve çizgi roman serisi çevresinde oluşturulmuş çok sayıda öğeye karşılaşılmaktadır.

5. Sonuç

Film grafiklerinin, yapılarında barındırdıkları mikro unsurlar, sinema anlatısı içerisine dâhil edilme amaçları ve sinema anlatılarına katkıları göz önünde bulundurulduğunda, bu grafikleri edebiyat teorisyeni Génette Gerard'ın söz ettiği yan metinler olarak ele almak mümkündür. Yan metinler, izleyicilerin dikkatini çekmek ve filmde tutmak, hayranlarla iletişim kurmak ana metne dair okuma stratejileri sunmak gibi pek çok işleve sahiptir. İzleyicinin film metnine yönelik ilk karşılaşma anı ve filme yönelik bir görüş geliştirme anı bu yan metinler ile mümkün olmaktadır. Filmlere yönelik zengin bir yan metin havuzundan söz etmek mümkündür. İzleyici filmi tükettikten sonra filme yönelik yan metin üretme aşamasına geçer. İzleyicinin filme yönelik görüşleri, deneyimleri, başka bir izleyicinin ana metnin bakışı izleyicinin filme yönelik algısını değiştirme potansiyeline sahiptir. Bu süreçte her çoğalma ana metnin anlamında değişikliklere sebep olmaktadır. Özellikle dijital metinlerin zengin içerikli yan metinleri göz önünde bulundurulduğunda bu alan her geçen gün araştırılmaya ve incelenmeye daha da açık bir alan haline gelmiştir.

Film grafiği tasarımları, filme dair çözümler sunmak amacıyla tasarım ve biçimsel içerikten yararlanan karma bir ortamdır. Bu tasarımlar oluşturulurken tercih edilen tüm filmsel ve grafiksel malzemelerin kendi estetikleri, izleyicilerin onlarla kurdukları etkileşim sonrasında bir takım duygusal etkileri harekete geçirir. Film grafikleri, filmler etrafında yapılarına kattıkları fotografik ve grafik öğeler ile her geçen gün görsel anlatının sınırlarını genişletmekte, diğer yandan da izleyicilerin izleme deneyimlerine katkı sunmaktadır. Bu çalışmada film grafikleri yan metin olarak ele alınmış, bu öğelerin oluşturulduğu heterojen dilin anlatı çevresinden nasıl oluşturulduğu incelenmiştir. Gerard'ın temelini attığı yan metin tartışması pek çok kuramcı tarafından ele alınıp genişletilmiştir. Bu çalışmada benzer çalışmalardan farklı olarak tasarım ve sinema perspektifinde yan metinler tekrar ele alınmış, sınıflandırılmış ve bir film çevresinde analizleri yapılmıştır. Sonuç olarak filmsel grafiklerin yan metinleri ana metinlerin ve filmsel anlatıların benimsenmesini kolaylaştırmaktadır. Yan metinlerin tasarlanma ve planlanmasına bugün hem film endüstrileri içerisinde yer alan dinamikler hem teknolojik gelişmeler ışığında bakıldığında oldukça farklı alternatifler bulunmaktadır. Özetle filmsel evrenin dünyasına katkı sunan ve izleyicileri dış dünyadan filmin merkezine taşıyan bu öğeler kültürel biçimlerden etkilenen ikonik öğeler olarak film endüstrileri, teknolojiler, filmsel anlatılar ve tasarım arakesitinde gelişimlerini sürdürmektedir.

Kaynakça

Alworth, D. J. (2018). "Paratextual Art", *ELH*, John Hopkins University Press, Sayı 85.4, s. 1123-1148.

Barthes, R. (1977). *Roland Barthes by Roland Barthes*, çev. Richard Howard, New York: Hill and Wang.

Caprettini, G. P. (1988). "Per uno studio delle strutture esordiali", in Gian Paolo Caprettini and Eugenio Ruggeri (eds), *Il linguaggio degli inizi, Letteratura, cinema, folklore*, Torino: Il Segnalibro.

Cecchi, A. (2014). "Creative Titles: Audiovisual Experimentation and Self-reflexivity in Italian Industrial Films of the Economic Miracle and After" *Music, Sound, and the Moving Image*, Liverpool University Press, Sayı 8.2, s. 179-194.

Génette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of interpretation*, Birleşik Krallık: Cambridge University Press.

Gray, J. (2010). *Show Sold Separately*. ABD: New York University Press.

Handley, C. (2010). *Playthings in the Margins of Literature: Cultural Critique and Rewriting Ideologies in Supernatural and Star Wars Fanfiction*, Yüksek Lisans Tezi, Kanada: Dalhousie University, Department of English.

Horak, J.C. (2014). *Saul Bass: Anatomy Of Film Design*, ABD: The University Press of Kentucky.

Krasner, J. (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*, Burlington: Focal Press.

Kümmerling, M, B. (2013). "Paratexts in Children's Films and the Concept of Meta-filmic Awareness" *Journal of Educational Media, Memory, and Society*, Sayı 5.2, s. 108-123.

Klecker, C. (2015). "The Other Kind of Film Frames: a Research Report on Paratexts in Film" *Word & Image*, Sayı, 31.4, s. 402-413.

Maclean, M. (1991). "Pretexts and Paratexts: the Art of the Peripheral." *New Literary History*, Sayı, 22.2, s. 273-279.

Mahlknecht, J. (2011). "The Textual Paratext—the Cinematic Motto and its Visual Presentation on the Screen", *Word & Image*, Sayı, 27.1, s. 77-89.

Pearson, R. (2010). "Fandom in the digital era", *Popular Communication*, Sayı, 8.1, s. 84-95.

Skare, R. (2020). "The Paratext of Digital Documents", *Journal of Documentation*.

İnternet Kaynakları

Britannica. <https://www.britannica.com/art/in-medias-res-literature>, Erişim tarihi: 25.12.2021.

Gross, R. "The Graphic Art of the Film Title Design Throughout Cinema History", <https://www.canva.com/learn/film-titles/>, Erişim tarihi: 01.12.2021.

Haski, P. (2007). "Can You Make Me a Title?", DesignVerso, https://www.designverso.it/images/2016-17/bass_01.pdf, Erişim tarihi: 02.01.2022.

Karamath, J. (2001). "Overtures and Psychotic Symphonies", Eye Magazine, <https://www.eyemagazine.com/feature/article/overtures-and-psychotic-symphonies>, Erişim tarihi: 06.01.2022.

King, E. (2004). "Taking Credit: Film Title Sequences, 1955-1965, Typotheque" https://www.typotheque.com/articles/taking_credit_film_title_sequences_1955-1965_1_contents, Erişim tarihi: 09.02.2020.

Shambu, G. (2015). <https://girishshambu.net/2015/12/tiff-2015-films-and-their-paratext.html>, Erişim tarihi: 15.12.2021.

Stanitzek, G. (2005). "Texts and Paratexts in Media", Critical Inquiry, <https://www.jstor.org/stable/10.1086/498002?seq=1>, Erişim tarihi:01.01.2022.

Watch The Title. <https://www.watchthetitles.com/titlesequence/le-petit-nicolas/>, Erişim tarihi:01.01.2022.

Le petit Nicolas. <http://www.petitnicolas.com/historique>, Erişim tarihi: 29.12.2021.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Saul Bass tarafından tasarlanan, Bonjour Tristesse film afişi, 1958. <https://www.sothebys.com/en/buy/auction/2020/original-film-posters-online/bonjour-tristesse-1958-poster-us>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 2. Maurice Binder tarafından tasarlanan Dr. No film jeneriği, 1962 <https://www.artofthetitle.com/title/dr-no/>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 3. Jean-Jacques Sempé tarafından çizilen Le petit Nicolas karakteri, 1959 <http://www.petitnicolas.com/chronologie>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 4. Olivier Kuntzel Florence Deygas tarafından tasarlanan Le petit Nicolas film jeneriği, 2009 <https://www.artofthetitle.com/title/le-petit-nicolas/>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 5. Le petit Nicolas film afişi. <https://www.moviepostershop.com/le-petit-nicolas-movie-poster-2009>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 6. Le petit Nicolas oyuncaklarının yer aldığı bir web sayfası <https://www.bdaddik.com/en/113-little-nicholas>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 7. Le petit Nicolas koleksiyon oyuncaklığı <https://www.amazon.fr/Nicolas-SEMPE-COLLECTOYS-RESINE-251/dp/B003SJSSHM>, Erişim tarihi: 10.01.2022.

Görsel 8. Le petit Nicolas temalı puzzle https://www.blogpetitnicolas.com/?page_id=167, Erişim tarihi: 10.01.2022.