

Sinematik Anlatıda Tipografinin Gücü: *Irreversible* Film Jeneriği Analizi

The Power Of Typography in Cinematic Narration: *Irreversible* Movie Opening Credits Analysis

Muhammed Emin Albayrak¹
Gözde Sunal²

ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

Gönderim Tarihi: 24.04.2024 | Kabul Tarihi: 21.06.2024

Özet

Sinema, kültürel değerleri, sosyal normları ve bireysel algıları etkileyen güçlü bir iletişim aracıdır. Grafik tasarım unsurları, bir filmin anlatısını ve izleyici üzerindeki etkisini belirgin şekilde şekillendirir, görsel ve işitsel bileşenlerle filmin hikayesini zenginleştirir. "Irreversible" (Gaspar Noé, 2002) filmi örneğinde olduğu gibi, grafik tasarım; film posterleri, fragmanlar ve açılış jenerikleri aracılığıyla, izleyicinin filme olan ilgisini ve beklentilerini yönlendirir, filmin içeriği ve atmosferi hakkında önemli ipuçları sunmaktadır. Grafik tasarımın, sinema endüstrisindeki rolü giderek güçlenmekte, görsel anlatım teknikleri film yapımının ayrılmaz bir parçası haline gelmektedir. Film fragmanlarında ve diğer tanıtım materyallerinde kullanılan grafik tasarım, izleyicinin dikkatini çeker ve sinematik anlatının daha derin bir şekilde anlaşılmasını sağlamaktadır. "Irreversible" filmi gibi içerik ve biçim açısından zengin filmler, grafik tasarımın etkileyici kullanımı ile izleyiciler üzerinde kalıcı bir etki bırakabilir. Filmde kullanılan grafiksel unsurlar, hikayenin ters kronolojik anlatımı ve şiddetin grafiksel betimlenmesi ile bütünleşerek, izleyicilerde güçlü duygusal tepkiler uyandırmaktadır. Bu noktadan hareketle, çalışmada, "Irreversible" filmindeki grafik tasarım unsurlarının, anlatı üzerindeki etkisini ve izleyici algısı üzerindeki rolü incelenecektir. Film posterleri, fragman ve jenerik gibi unsurların nasıl bir anlatıyı güçlendirdiği, izleyiciyi etkilediği ve film hakkında ipuçları verdiği üzerinde durulmaktadır. Görsel dilin, renk kullanımının, tipografinin ve kompozisyonun izleyici üzerinde nasıl bir etki yarattığı, aynı zamanda grafik tasarım tekniklerinin ve ses ile imaj arasındaki ilişkinin sinematografisi bağlamında nasıl bir anlam taşıdığı tartışılacaktır. Bu kapsamlı inceleme, grafik tasarımın film anlatıları üzerindeki gücünü ve sinema sanatındaki önemini vurgulayarak, izleyici algısı ve film anlatımına olan katkılarını analiz edecektir.

Anahtar Sözcükler: *Sinema, Grafik Tasarım, Film Jenerikleri, Fragman, Tipografi, Gaspar Noé, Irreversible*

Abstract

Cinema is a powerful communication tool that influences cultural values, social norms, and individual perceptions. Graphic design elements significantly shape a film's narrative and its impact on the audience, enriching the film's story through visual and auditory components. As seen in the example of the film "Irreversible" (Gaspar Noé, 2002), graphic design guides the audience's interest and expectations through movie posters, trailers, and opening credits, providing crucial clues about the film's content and atmosphere. The role of graphic design in the cinema industry is increasingly strengthening, making visual storytelling techniques an integral part of filmmaking. The graphic design used in movie trailers and other promotional materials captures the audience's attention and facilitates a deeper understanding of the cinematic narrative. Films rich in content and form, like "Irreversible," can leave a lasting impression on viewers through the impactful use of graphic design. The graphical elements used in the film, integrating the reverse chronological storytelling and the graphic depiction of violence, evoke strong emotional responses from the audience. From this perspective, the study will examine the influence of graphic design elements on the narrative and their role in audience perception in the film "Irreversible." It will focus on how elements such as movie posters, trailers, and credits enhance the narrative, affect the audience, and provide clues about the film. The discussion will include how visual language, the use of color, typography, and composition create an impact on the audience, as well as the significance of graphic design techniques and the relationship between sound and image in the context of cinematography. This comprehensive examination will highlight the power of graphic design on film narratives and its importance in the art of cinema, analyzing its contributions to audience perception and film storytelling.

Keywords: *Cinema, Graphic Design, Film Opening Credits, Trailer, Typography, Gaspar Noé, Irreversible*

¹ Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Ticaret Üniversitesi, eminalbayrak@gmail.com, Orcid: 0000-0002-5225-2379

² Doç. Dr., İstanbul Ticaret Üniversitesi, gsunal@ticaret.edu.tr, Orcid: 0000-0002-9535-5714

Giriş

Korku ve gerilim sineması, izleyiciyi derin duygusal ve fiziksel tepkilere sürükleyen bir tür olarak kendine özgü bir yer edinmiştir. Bu türün etkisini pekiştiren unsurlardan biri ise film jenerikleri ve fragmanlardır. Film jenerikleri ve fragmanları, bir filmin izleyicilerini etkilemek, onlarda merak uyandırmak ve hatta korkutmak amacıyla tasarlanmış kısa ön izlemelerdir. Ancak, bir jeneriğin etkileyici olması sadece içeriğine bağlı değildir. Fragmanın sinematik anlatımı ve tipografisi de izleyici üzerinde büyük bir etkiye sahiptir. Fragman, “bir film için yapılan kısa reklam filmi bir ön izlemedir” (The Free Dictionary 2024), “...gelecekte sinemalarda gösterime girecek olan filmin önemli yerlerini gösteren, bunu da filminden alınan kısa parçalarla gerçekleştiren kısa tanıtıcı bir film” (Cambridge Dictionary, 2024) şeklinde yapmak doğru olacaktır. Film fragmanlarıyla ilgili araştırmalar yapanlar, filmlerdeki cinsel ve şiddet içeriğinin izleyiciler tarafından özellikle keyifle izlenebileceğini ve ayrıca belirgin şekilde daha yüksek gelir düzeyleriyle ilişkilendirilebileceğini öne sürmüşlerdir. Bu sahnelerin özellikle fragmanlara yerleştirildiği sonucuna varılmıştır (Karray & Debernitz, 2017, s. 386).

Sinematik anlatım, bir fragmanın atmosferini, tonunu ve hikayesini iletme için kullanılan görsel ve işitsel unsurların bir kombinasyonudur. Lisa Kernan’a göre (2004), fragmanlar genellikle kısa film metni biçiminde filminden bazı parçaların gösterildiği ve filmin hakkında ipuçları veren bir ön gösterim olduğunu vurgulamaktadır. Korku ve gerilim türünde, bu unsurların doğru kullanımı izleyicide yoğun duygusal tepkiler uyandırabilir. Örneğin, karanlık ve loş ışık kullanımı, gerilim hissini artırabilirken, ani kesitler ve hızlı kurgu, izleyicide heyecan ve endişe yaratmaktadır. Ayrıca, ses tasarımı da sinematik anlatımda kritik bir rol oynamaktadır. Doğru ses efektleri ve müzik, izleyiciyi filmin içine çekerek onları hikayenin derinliklerine doğru yönlendirmektedir.

Tipografi, yazılı dili okunabilir, anlaşılabilir ve görsel olarak çekici hale getirmek için yazı üzerinde yapılan seçimler ve düzenlemeleri ifade etmektedir. Film yapım sektöründe önemli bir rol oynayan tipografi karşımıza ilk sessiz film döneminde çıkmaktadır. Oyuncuların sözlerini ya da zamanın akışını izleyiciye aktarmak amacıyla ekrana gelen yazılar, film içinde tipografinin ilk varlık bulduğu alanlardır. Bu dönemde dahi film afişi ve fragmanlarda tipografik düzenlemeler ön plana çıkmış, yazıyı filmin türü ve konusuna göre biçimlendirme süreci önem taşımıştır. Özellikle Saul Bass (1920-1996), jenerik tasarımlarındaki tipografi kullanımına farklı bir soluk getirmiştir. “The Man with the Golden Arm” (1955), “Psycho” (1960), “Vertigo” (1958), “Anatomy of a Murder” (1959) gibi filmlere hazırlanmış olduğu jenerikler, dönemin jeneriklerinde kullanılan statik tipografi alışkanlığını günümüz kinetik tipografi noktasına yaklaştırmıştır. Vektör tabanlı grafiklerin hareketli yazı ile bir araya geldiği bu jenerik tasarımlarında yazı tiplerinin seçimi izleyicilerin görsel içeriği nasıl algıladığını ve onunla nasıl etkileşimde bulunduğunu etkileme potansiyeline sahiptir.

Film jeneriklerinin ve fragmanların etkili olması için tipografinin de doğru bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Tipografi, fragmanın başlıklarını, metinlerini ve hatta bazı görsel unsurları içermektedir. Korku ve gerilim fragmanlarında, tipografi genellikle filmdeki atmosferi yansıtan bir tarzda tasarlanmaktadır. Örneğin, kan damlalarıyla süslenmiş bir yazı tipi veya karanlık arka plan üzerinde belirginleştirilmiş beyaz metinler, izleyicide korku ve gerilim hissiyatı uyandırmaktadır. Örneğin, Korku filmlerinde kalın ve serifsiz yazı tipleri aciliyet, tehlike ve gerilimi, ancak romantik komediler ve hafif filmlerde zarif ve el yazısı fontları romantizmi, eğlenceyi ve neşeyi yaratır. Tipografinin boyutu ve düzeni, bir sahnedeki belirli unsurları vurgulamak için de önemlidir. Kırmızı ve turuncu gibi renkler belirli duyguları harekete geçirebilir ve genel görsel etkiyi artırabilir (Dijital Arcane, 2024).

Korku ve gerilim filmlerinin fragmanları ve jenerikleri, sinematik anlatımın ve tipografinin uyumlu bir şekilde kullanılmasıyla -doğru ışıklandırma, kamera açıları, kurgu ve ses tasarımı gibi sinematik teknikler- izleyicinin duygusal tepkilerini yönlendirirken, etkileyici bir tipografi de filmin atmosferini pekiştirmektedir. Bu unsurların bir araya gelmesiyle, fragmanlar, izleyicilerin filmi izlemeye yönelik merakını artırmaktadır.

Sinema alanında çalışan grafik tasarımcılar, basitçe söylemek gerekirse, gerçek dünyada bir grafik tasarımcının yapabileceği her şeyi oluşturmaktadırlar. Onlar, film dünyasını yaratan sanatçılar ve zanaatkarlar grubunun bir parçasıdır. Tüm bu profesyoneller, yönetmenin ve prodüksiyon tasarımcısının yaratıcı vizyonunu gerçekleştirmek için birlikte çalışarak setleri tasarlar, inşa eder ve dekore ederler. Bir grafik tasarımcısının görevi, setleri gerçek gibi hissettiren ayrıntılarla doldurmaktır, çevreyi o kadar sorunsuz hale getiren ayrıntılar ki izleyici bile bunun üzerinde düşünmez. Ancak, tüm bunlar hikayeyi anlatmanın bir parçasıdır (Suurhasko, 2021, ss. 4-5).

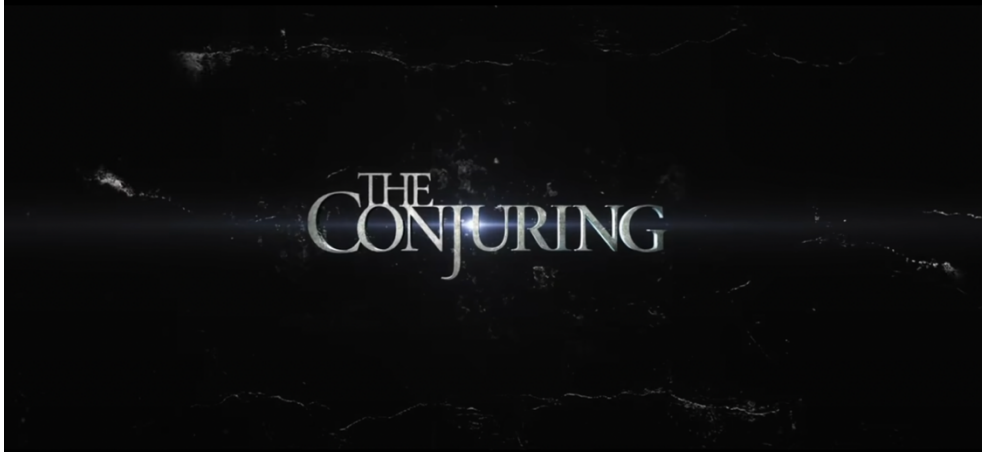
Örneğin, “The Shining” (1980) gibi klasik korku filmlerinin fragmanlarında, giderek belirginleşip sonra tekrar kaybolan ikonik bir yazı tipi kullanılarak izleyicilere karanlık ve rahatsız edici bir atmosfer hissi verilmiştir. Aynı şekilde, “Get Out” (2017) gibi modern korku filmlerinde de fragmanların tipografi tercihleri, filmdeki tema ve tonla uyumlu bir şekilde tasarlanmıştır. Özellikle, başlıkların ve metinlerin renk, boyut ve stile göre seçilmesi, fragmanın izleyicide uyandırmak istediği duyguları güçlendirir ve etkisini artırır. Bir diğer örnek ise “The Conjuring” (2013) gibi filmlerin fragman ve jeneriklerinde bu tekniklerin etkili bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Fragmanlarında karanlık ve ürkütücü bir atmosfer yaratmak için düşük ışık ve keskin kurgu tercih edilerek izleyici filmin içine çekilmektedir.



Şekil 1. Stanley Kubrick, *The Shining* [Cinnet], (1980), 01:58



Şekil 2. Jordan Peele, *Get Out* [Kapan], (2017), 02:20



Şekil 3. James Wan, *The Conjuring* [Korku Seansı], (2013), 02:08

Bu doğrultuda, makalede korku ve gerilim sinemasının fragmanlarında sinematik anlatımın ve tipografinin önemi ele alınacaktır. Bu unsurların, izleyiciye yönelik duygusal ve psikolojik etkileri Sinemada Yeni Fransız Aşırılığı akımının önemli temsilcilerinden olan Gaspar Noé'nin "Irreversible" film jeneriği üzerinden betimsel analiz yöntemiyle incelenecektir. Bunun için konuyla ilişkili doküman incelemesi, film taraması ve betimsel analiz tekniği birlikte kullanılmıştır. Bu yöntemlerin birlikte kullanılmasının çalışmanın metodolojisi açısından uygun olacağı düşünülmektedir. "Doküman inceleme, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar. Nitel araştırmada doküman incelemesi tek başına bir veri toplama yöntemi olabileceği gibi diğer veri toplama yöntemleri ile birlikte de kullanılabilir" (Yıldırım ve Şimşek, 2021, s. 189). Betimsel analiz ise araştırmacının betimlemelerden yola çıkarak kendi yorumlarını yapmasına ve çıkarımlarda bulunmasına olanak sağlamaktadır. Betimsel analiz yöntemi, önceden belirlenmiş bir çerçeveye bağlı olarak nitel verilerin işlenmesi, bulguların tanımlanması ve tanımlanan bulguların yorumlanması adımlarını içeren bir analiz yaklaşımıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Bilinçli örneklem yöntemiyle seçilen "Irreversible" filmi, şiddet, cinsellik, kan, psikolojik çöküş gibi aşırılıkları merkezine alan bir filmidir. Bu noktadan hareketle, çalışmada filmin jenerik tasarımındaki tipografik unsurlarının sinematik anlatıya etkisi tartışılacaktır.

1. Filmin olay örgüsü ve tematik yapısına dair

Irreversible, yönetmen Gaspar Noé tarafından 2002 yılında çekilmiş bir Fransız filmidir. Film, olay örgüsünü geriye doğru işleyen yapısıyla dikkat çekmektedir. Bu da filmi, olayların sonuçlarını önceden göstererek gerilim oluşturmaktadır. Film, başlangıçta Victoria'nın (Monica Bellucci) bir gece kulübünden dönerken tecavüze uğraması ve dövülmesiyle başlar. Victoria'nın sevgilisi Marcus (Vincent Cassel) ve en yakın arkadaşı Alex (Monica Bellucci), Victoria'yı hastaneye yetiştirmeye çalışırken, Marcus intikam almak için Victoria'nın tecavüze uğradığı yerde arayışa başlar.

Filmin ilerleyen bölümlerinde, olayların nedenlerini ve sonuçlarını göstermek için filmin olay örgüsü geriye doğru hareket edilir. Olaylar, Marcus'un intikam arayışının sonuçları ve öncesinde yaşananlarla bağlantılı olarak açıklığa kavuşur. Bu geriye doğru anlatım tarzı, izleyiciye bir katman daha ekler ve filmin dramatik etkisini artırır. Dolayısıyla, "Irreversible" filmi, geleneksel bir kronolojik sıra yerine tersine kronolojik bir yapı kullanır. Yani film, son sahneden başlayarak geriye doğru ilerler. Bu şekilde izleyici, karakterlerin sona nasıl geldiklerini görmekle başlar ve ardından hikayenin nasıl başladığına doğru geri gider.

Ana olay, bir kadının tecavüz edilmesi ve cinayete kurban gitmesiyle başlar ve bu olayların nedenleri ve sonuçları geriye doğru çözülür. Son Sahne (Başlangıç): Film, karakolun önünde bir adamın kusmasıyla başlar. Bu sahne, filmin sonunda ortaya çıkacak olayların ilk işareti olarak işlev görür. Geçmişten Sonra (Orta Kısım): Film, son sahneden sonra ana karakterlerin geçmişteki yaşamlarını ve ilişkilerini gösterir. Bu kısımda, ana karakterlerin arkadaşlık ilişkileri, geçmişteki olaylar ve kişisel travmalar açıklığa kavuşur. Başlangıç (Son Sahne): Film, sonunda, başlangıçta gösterilen cinayetin ve tecavüzün gerçekleştiği olayları açıklar. Bu sahneler, film boyunca işlenen temaların doruğuna ulaşır ve izleyiciyi derinden etkiler.

Film, tecavüz sahnesi ve şiddet içeren diğer sahneleri nedeniyle izleyiciyi rahatsız edici ve çarpıcı bir deneyime davet eden bir yapıt olarak bilinmektedir. Film, karmaşık ve derinlikli karakterlere sahiptir. Her karakter, film boyunca farklı duygusal ve psikolojik seviyelerde derinleşmektedir. Örneğin, Marcus (Vincent Cassel), filmdeki ana karakterlerdendir. Marcus, Victoria'nın sevgilisi ve Alex'in eski sevgilisidir. Film boyunca, Victoria'nın tecavüz edilmesine neden olan olayı araştırmak ve intikam almak için kararlı bir şekilde hareket eder. Ancak, intikam arayışında düşünmeden ve duygusal olarak tepkisel davranır. Pierre (Albert Dupontel), Marcus'un en yakın arkadaşıdır. Victoria'nın tecavüz edilmesinden sonra Marcus'a destek olmaya çalışır. Ancak, Pierre'in kendi içsel savaşları ve çatışmaları vardır ve Victoria'nın durumuyla ilgili olarak Marcus'un intikam hırsını sorgular. Alex (Monica Bellucci), filmdeki merkezi karakterlerden biridir. Victoria'nın en yakın arkadaşıdır ve filmdeki olayların merkezinde yer alır. Film, Alex'in Victoria'nın tecavüz edilmesi sonrasında yaşadığı trajik olayı göstererek başlar. Alex, film boyunca Victoria'nın en yakın dostu olmanın yanı sıra, kendi içsel mücadeleleriyle de karşı karşıyadır. Bu karakterler, film boyunca birbirleriyle ve kendi içsel çatışmalarıyla etkileşim içindedir.

Gaspar Noé'nin yönetmenliğindeki "Irreversible" filmi, karakterlerin derinliği ve karmaşıklığıyla dikkat çekerken, izleyicilere insan doğasının karmaşıklığını ve duygusal zorluklarını göstermektedir. Filmde tematik olarak, şiddet, intikam ve insan psikolojisi gibi ağır konular ele alınır. Olaylar, baş karakterlerin yaşadığı trajik bir olayın sonuçlarıyla doludur ve bu da izleyiciyi derin düşüncelere sevk etmektedir.

Noé hemen her filminde izleyici ile etkileşim kurmaya önem ve bunu filmlerinde ara yazılar, düz cümleler ve soru cümlelerini kullanarak yapar. İntihar, ensest, cinsellik ve uyuşturucu gibi konular hayatın akış biçiminin içindedir (Kalender, 2021, s. 919). Tek plandan oluşan sahneler kullanan, cinsellik ve cinselliğe dair tüm ortak kavramların ortak kümülatif bir zemini ezdiğini düşünen yönetmen, bunun aslında varoluşsal bir içgüdü olduğunu savunmaktadır (Gençer, 2022, s. 7). Filmlerinde orta ve uzun ölçekleri yoğun olarak kullanılmaktadır ve seyirciyi rahatsız etmek ve katarsis anından mahrum bırakmak için kamerasını hareket halinde tutar ancak bazı anlarda gerçeği tam anlamıyla yansıtabilmek için kamerası sabitleyerek şiddeti adeta izleyicinin bedeninde hissetmesine sebep olur (Kalender, 2021, s. 920).

Noé için sinema, duygusal bir doyuma ulaşmak değil tersine psikolojik bir tepki oluşturmanın aracıdır. Geliştirdiği sinemasal teknik ve biçimsel özgünlük sayesinde sinema sanatında yeri çok ayrı bir bakış açısı sunmaktadır (Kalender, 2021, s. 923).

2. Filmin jenerik ve fragmanındaki görsel ve metinsel unsurların uyumu açısından *Irreversible* filmi

Sinematik iletişim alanında, jenerikler ve fragmanlar bir filmin izleyici nezdinde nasıl algılandığını şekillendirme konusunda hayati bir rol oynamaktadır. Sıklıkla yalnızca rutin prosedürler veya tanıtım araçları olarak görülen bu unsurlar, aslında filmin görsel anlatısının ayrılmaz parçalarıdır.

Jenerikler film yapımcıları ile izleyici arasında bir köprü görevi görür ve filmin yapımında yer alan kişi ve kurumlar hakkında kritik bilgiler sunar. Yalnızca isim listelemekten öte, jenerikler tipografi, tasarım

ve müzik kullanımı yoluyla filmin tonunu belirler. Jenerikler, film için bir bağlam sunarak izleyicileri hikayeye hazırlar. Örneğin, elektronik bir müzik eşliğinde modern ve şık jenerikler, izleyicilere yakında izleyecekleri filmin yüksek teknoloji içeren bir gerilim olduğunu işaret edebilir.

Ayrıca, jenerikler kendi başlarına bir anlatı aracı olarak rol üstlenebilir, filmdeki temalar veya yapısal özellikler hakkında ince ipuçları sunabilirler. Örneğin, parçalı veya düzensiz jenerikler, geleneksel olmayan bir anlatı yapısını işaret eder. Jenerik detaylarına dikkat eden izleyiciler, filmin altında yatan motifleri ve temaları hakkında ön bilgiler edinir ve bu sayede sinematik deneyim daha anlamlı bir hale gelir.

Benzer şekilde, fragmanlar da izleyici beklentilerini şekillendirme ve heyecan yaratma konusunda kritik bir role sahiptir. Dikkatle seçilmiş sahneler, müzik ve diyaloglarla hazırlanan fragmanlar, izleyicileri cezbetmeyi ve onları film dünyasına çekmeyi amaçlar. Fragmanlar sadece hikaye ve karakterlere bir bakış sunmakla kalmaz, aynı zamanda filmin görsel stilini ve tonunu da belirler. İyi hazırlanmış bir fragman, izleyiciler üzerinde kalıcı bir izlenim bırakabilir, merak ve beklenti uyandırır. Stratejik düzenleme ve montaj teknikleriyle, fragmanlar birkaç dakika içinde filmin duygusal ve anlatı yoğunluğunu özetleyebilir. Bu ön izlemeler, film atmosferini ve gerilimini aktarırken, anlatının gizemini ve çekiciliğini korur. Etkili fragmanlar, izleyici ile duygusal bir bağ kurarak, beklenen sinema gösteriminin öncesinde heyecan oluşturur.

Irreversible filminde grafik tasarımın önemi özellikle filmin fragman ve jeneriğinde kendini göstermektedir. Fragman ve jenerikte kullanılan grafik tasarım unsurları, filmdeki atmosferi ve tonu önceden belirlemektedir. “*Irreversible*” örneğinde, jenerik sadece zamanın geri döndürülemez doğasına değil, aynı zamanda filmi ters kronolojik sırayla açığa çıkaran anlatı yapısını da haber vermektedir. Bu benzersiz anlatım tekniği, jenerik tarafından pekiştirilir ve izleyicileri doğrusal olmayan ve etkileyici bir izleme deneyimi için hazırlar” (Nicodemo, 2012). Renkler, yazı tipleri ve grafikler, sinematik anlatımda yoğun ve çarpıcı tonu yansıtabilmekte ve izleyicilere film hakkında bir his vermektedir. Film afişleri, fragmanları ve jenerikleri, bir film ile izleyicisi arasındaki ilk temas noktalarıdır. Grafik tasarımcılar, izleyicilerin dikkatini hızla çeken ve filmin ruhunu ileten çarpıcı grafikler geliştirmede önemli rol oynarlar (Dijital Arcane, 2024). Grafik tasarım, fragman ve jenerikte kullanılan görsel öğeler aracılığıyla filmdeki tematik unsurları vurgulamak için de kullanılabilir. “*Irreversible*” filminde de filmin temalarıyla uyumlu olarak şiddet, intikam veya zamanın önemi gibi konuları yansıttığı görülmektedir. Gaspar Noé'nin yönettiği ve tartışmalarıyla bilinen bu film, sinema türü ve fragmanında kullanılan görsel ve metinsel elementlerin entegrasyonu açısından zengin bir içerik sunmaktadır. Film, doğrusal olmayan bir anlatıya sahip psikolojik bir gerilim filmidir ve alışlagelmişin dışında bir anlatı yapısı ile dikkat çeker. Filmin ters kronoloji ile sunulan olay örgüsü, izleyicilerde bir dezoryantasyon -yönelim kaybı- ve tedirginlik hissi uyandırır. Dezoryantasyon, zaman, mekan hakkında bilgi sahibi olmama hali, davranış olarak ne yaptığı, nerde olduğunu bilmeme durumudur.³ Bu görsel stil, uzun çekimler, elde tutulan kamera teknikleri ve baş döndüren renk skalası ile güçlendirilerek, görsel bir karmaşa içinde sinematik bir deneyim sunmuştur.

Irreversible filminin fragmanı da izleyiciye filmdeki sıra dışı görsel tarzı anlamlandırma konusunda rehberlik eder ve bu da filmi izleme sürecini daha erişilebilir hale getirir. Fragmandaki tipografik öğeler, filmdeki görsel stilin yorumlanmasına yardımcı olan bir çerçeve sunarken, görsel unsurlar, filmdeki doğrusal olmayan hikaye ve baş döndürücü görsel stil aracılığıyla gerginlik ve rahatsızlık hissi yaratır.

3. Jenerikte kullanılan tipografi ve görsel tasarımın analizi

Jenerik tasarımı, filmin içeriğine izleyiciyi hazırlayan önemli unsurlardan birisidir. Açılış jenerikleri, yaratıcı bir şekilde kullanıldığında izleyicilerin zihinlerini, gösterilecek olan hikayeye hazırlamak için

³ Bkz. <https://context.reverso.net/%C3%A7eviri/t%C3%BCrk%C3%A7e-ingilizce/dezoryantasyon>

bilgilendirir ve yönlendirir. İzleyicilerin zihinlerini film türüne göre hazırlar. Özellikle kullanılan fontlar ve destekleyici görsellerle animasyon, özel efekt ve sesler bu hazırlığı güçlendirir (Moro, Nunoo, & Ayim, 2019). Jenerikler, izleyiciyi film hakkında hiçbir şey bilmiyorken bile ister sinema salonunda ister evinin oturma odasında olsun, kendisini bekleyen gösteriye hazırlar. Açılış jeneriğini izleyen bir seyirci, filmin türü ve temposu hakkında fikir edinmiş olur (Braha Y. & Byrne B. 2011, s. 1). Jenerik tasarımı söz konusu olduğunda bunu genellikle iki parça şeklinde görmekteyiz. Açılış ve kapanış jenerikleri. Açılış jeneriklerinde izleyiciyi filme hazırlamak hedeflenirken, kapanış jeneriklerinde genellikle kalabalık teknik ekip, figüranlar, teşekkür edilecek kurum ve kişiler yer alır. Kapanış jeneriklerinde zaman zaman film çekim sürecine dair görüntülerin de paylaşılması söz konusu olabilir.

Bu ayrımın yapılmadığı, tüm bilgilerin film öncesinde verildiği açılış jenerikleri de mevcuttur. Bu jeneriklerde öncelikle başrol oyuncular, genel kadro, teknik ekip (ışık, sanat, kostüm, post-prodüksiyon, ses ekipleri) ve en son senarist, yönetmen ve yapımcı yer alır.

Grafik tasarımın temel hedefinin bir mesajın karşı tarafa aktarılması olduğunu göz önüne aldığımızda, verilmek istenen mesajın genellikle yazı ile aktarıldığını fark ederiz. Bilgi, yazıda gizlidir, bir başka deyişle; yazı, verilmek istenen bilgiyi taşıyan görsel unsur işlevine sahiptir. Yazının bu önemli görevi sebebiyle, grafik tasarım sürecinde yer alan tüm yazılar tipografi başlığı altında değerlendirilir. Mevcut birçok tanımı içerisinde yapılacak en yalın özet ifadeyle, tipografi, yazı sanatıdır. Bilginin taşıyıcısı olan yazı, kendisini okuyan kişiye eksiksiz ve hızlı bir okuma deneyimi sunmalıdır. “İyi tipografide her obje anlaşılır, kargaşadan uzak, kısa sürede hedefe ulaşabilir düzeydedir (Erdal, 2015, s. 124). Bu noktada okunabilirlik ve okunaklılık gibi iki temel kavram karşımıza çıkar. Yazıda kullanılan her bir harfin algılanabilir bir forma sahip olmasına okunaklılık, bu harflerden oluşturulmuş metinlerin rahatça okunabiliyor olmasına ise okunabilirlik denmektedir. Standart bir grafik tasarım çalışmasında tipografinin bu temel kuralının ihlali, mesajın hedef kitleye ulaşmasını engeller ve süreci akamete uğratar.

Fakat *Irreversible* filminin fragmanında, bu gereklilikler tamamen göz ardı edilerek, mevcut kuralların acımasızca yıkıldığı görülmektedir. Ters kronolojik bir akışa sahip filmin, açılış jeneriğindeki yazılar da her yönüyle ters bir sistem içerisinde. Hem ekrandaki akış yönü ters hem de yazı içerisindeki bazı harfler aynalanmış şekildedir. Yukarıdan aşağı doğru akan bir yazı, birkaç satıra yayılmış olan bilgilerde izleyicinin okuma deneyimini olumsuz yönde etkilemektedir. Aynı sistem sadece açılış jeneriğinde değil, filmin fragmanında da kullanılmıştır. Bu sebeple bunun özellikle tercih edildiğini ve filmin, izleyici zihninde tanımlanması için yönetmen tarafından kasten tercih edilen bir görsel dil olduğunu anlamaktayız.



Şekil 4. Gaspar Noé, *Irreversible* [Dönüş Yok], (2002), 01:10

Şekil 5. Gaspar Noé, *Irreversible* [Dönüş Yok], (2002), 01:29Şekil 6. Gaspar Noé, *Irreversible* [Dönüş Yok], (2002), 01:40

Yukarıda sırasıyla eklenen Şekil 4-5-6'dan da anlaşılacağı üzere, yazılar aşağıdan yukarı doğru bir sırayla gözükmetedir. Dolayısıyla hem harflerin ve kelimelerin yazılışında okumayı zorlaştırıcı aynalama tercihleri mevcut, hem de yazı ilerledikçe ekranda sağa doğru kayma ve devrilme eğilimindedir. Bu sunuş biçimi, izleyiciye o güne kadar alışkın olmadığı bir seyir deneyimi yaşayacağı konusunda ciddi ipuçları vermektedir. Bu ters akış ve ters düzen, filmin ters kronolojik akışına da seyirciyi hazırlama işlevine sahiptir. Çünkü, tipografik iletişimde yazı-anlam ilişkisinin doğrudan değil, dolaylı anlatımı ele alınmaktadır. Harflerin diziliş şekillerinde dahi bir anlam, mesaj gizlidir (Erdal, 2015, s. 13).

Tipografi çalışmaları, her yazı karakterinin bir ses tonu ve hissi olduğu göz önüne alınarak yapılır. Genellikle harflerin anatomik yapıları ile belirlenen bu ton ve his, “Irreversible” filminin açılış jeneriğinde karşımıza “bağırma”, “güç” ve “şiddet” olarak çıkmaktadır. Kalın gövdeli ve dikey harf formları, maskülen bir yapıyı sembolize etmektedir. Harfler arasındaki boşluğun görece az olması, olay akışındaki hızı ve filmin temposunu, sahne akışının kesintisiz ilerleyişini hissettirmektedir. Tüm harflerin ‘majiskül’ tercih edilmesi ise bağırma metaforunu güçlendirmektedir. Özellikle internet tabanlı yazışmalarda yüksek ses veya bağırma anlamına gelen tamamı büyük yazılar, jenerik yapısı içinde kendisine özel bir konum elde etmiş, yüksek sesli bir aksiyon duygusunu desteklemiştir. Daha bu aşamada izleyici, seyredeceği filmin içinde şiddet ve çatışma sahneleri olduğunu fark edebilmektedir.

Genellikle kapanış jeneriğinde görmeye alışkın olduğumuz bilgileri bize bu şekilde sunduktan sonra, akışta oyuncu ve yönetmen isimleri karşımıza çıkmaktadır. Bu geçiş esnasında ise yine filmin adı, olası tüm farklı yönlerde peş peşe yazılarak izleyici tekrar şok edilmektedir. Bu geçiş başladığında, ekrandaki kesintisiz akan yazılar, yanıp sönme efekti ile okunması daha da zor hale getirilmiştir. Bu aşama ve sonrasında her kelime tek tek ekranda belirmesine rağmen, yazılar yanıp sönerek bir titreme efekti meydana getirildiği için yine okunabilme konusunda seyirciyi zorlamaya devam etmektedir.



Şekil 7. Gaspar Noé, *Irreversible* [Dönüş Yok], (2002), 02:07



Şekil 8. Gaspar Noé, *Irreversible* [Dönüş Yok], (2002), 02:09



Şekil 9. Gaspar Noé, *Irreversible* [Dönüş Yok], (2002), 02:10



Şekil 10. Gaspar Noé, *Irreversible* [Dönüş Yok], (2002), 02:11

Sinematik anlatımda önemli bir yeri olan renkler, tüm jenerik boyunca yine izleyiciyi filme hazırlama amacı taşımaktadır. Düz siyah zemin üzerinde kalın kırmızı yazılar ile oluşturulan koyu ve yoğun renkler, filmin şiddet içeren karanlık atmosferini yansıtmaktadır. Şiddet ve kan öğelerine vurgu yapan

kırmızı renk, aynı zamanda cinselliği de izleyicinin zihnine kodlamaktadır. Kırmızı renk “anlamsal ilişkiler zincirinde, aşk, tutku, seks, acı vb. kavramlar olduğu gibi, sınır ve olumsuzluk gibi anlamlar da barındırır (Uçar, 2019, s. 119). Fondaki sabit siyah ile korku ve şiddet duygusu elde edilirken, yazıdaki kırmızı renk ile yine şiddet duygusu güçlendirilerek cinsellik de işaret edilmektedir. Bu iki renge eşlik eden beyaz ise, zaman zaman bu rutin seyir akışının bozulacağını ve çeşitli duygusal iniş çıkışları haber vermektedir.

Ses, şüphesiz sinemanın en güçlü elemanlarından birisidir. Jenerik tasarımlarına genellikle film için özel olarak üretilmiş müzikler eşlik eder. Bu müziğin temposu, oluşturulduğu enstrümanlar, vokal olması durumunda sözler ve sesin şiddeti de yine seyirciyi filme hazırlamak için özel olarak kurgulanan öğelerdir. “Irreversible” filminin açılış fragmanında önce sessizlik, daha sonra kısa bir geçişle birlikte gelen ritmik bir davul sesi mevcuttur. Bu ritmik davul sesi, titreyen (yanıp sönen) yazılar ile birleştiğinde gerilim ve şiddet duygusunu, hesaplaşma ve düello hissini izleyiciye aktarmaktadır. Sinemada, özellikle düello veya bir şiddet aksiyonu başlaman hemen önce duymaya alışkın olduğumuz bu ritmik davul sesi, gerilim ve şiddet duygunu ustalıkla izleyiciye aktarmaktadır.

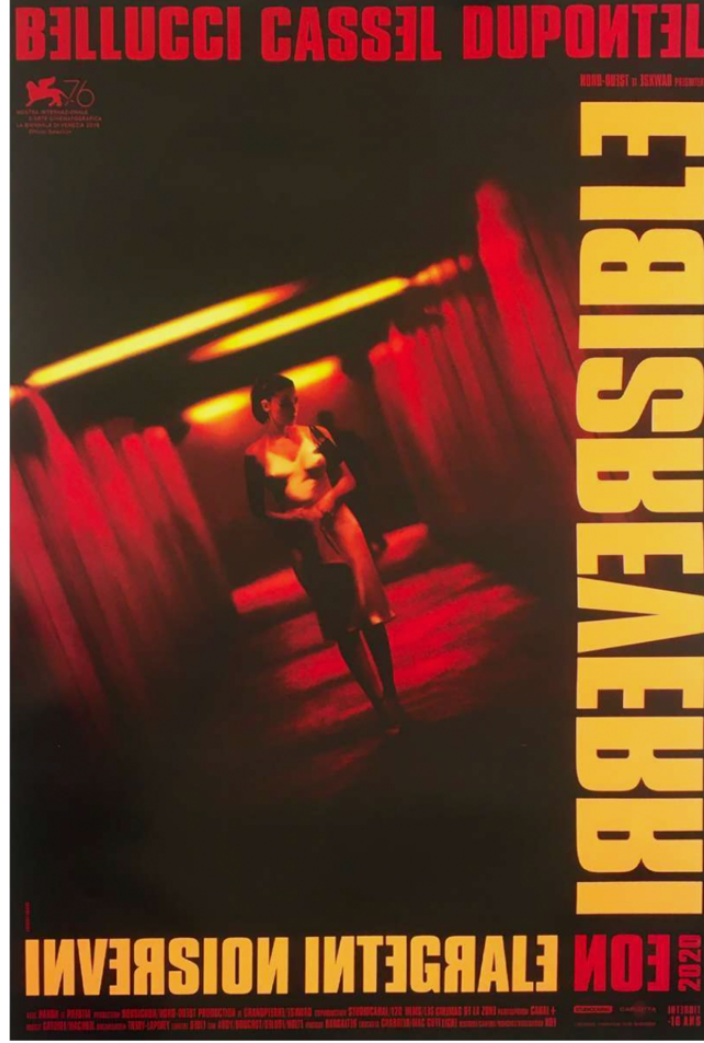
Bir sinema filminin izleyicisiyle buluşması öncesinde, filmin duygusu, konusu ve tarzı ile ilgili bilgi verdiği temel üç unsur vardır. Bunlar filmin afişi, fragmanı ve açılış jeneriği. Bu üç unsurdaki tutarlı görsel dil ile seyirci filmi izlemeye hazır hale getirilir. Zaman zaman alternatif afiş ve fragmanlarla bu hazırlığın artırıldığı durumlar da söz konusu olabilir. “Irreversible” filminin bu üç parçasını incelediğimizde özellikle ters akış ve tipografinin karakteristik unsurları açısından tutarlı bir süreç göze çarpmaktadır.



Şekil 11. Gaspar Noé, *Irreversible* [Dönüş Yok], (Fragman, 2002), 00:43



Şekil 12. Gaspar Noé, *Irreversible* [Dönüş Yok], (Fragman, 2002), 01:20



Şekil 12. Gaspar Noé, *Irreversible* [Dönüş Yok], (Film Afişi, 2002),
<https://posteritati.com/film/4143/irreversible>

Filmin en çok ses getiren sahnelerinden birisi olan uzun kırmızı koridordaki tecavüz sahnesi hem afiş hem de fragmanda tek kare olarak kullanılmıştır. Koridorun sahip olduğu kırmızı renk ve o sahneye ait olan gerilim, şiddet ve cinsellik atmosferi ise yine yazı karakterlerinin kalın, sans-serif ve kırmızı tercih edilmesi suretiyle izleyicinin zihninde pekiştirilmiştir. Tüm bu unsurlardaki açılı duruş ise yine sıra dışı bir görsel deneyimin habercisi niteliğindedir. Özellikle fragmandaki hızlı dönüş hareketi izleyicinin odaklanmasını ve konsantrasyonunu olumsuz yönde etkileyecek seviyededir. Filmin tanıtım materyalleri olarak düşünebileceğimiz bu üç parçadaki grafik tasarım dilinin izleyicinin işini kolaylaştırmayan, aksine oldukça zorlaştıran yapısı ise yine temelde izleyiciyi filme hem psikolojik hem de duygusal olarak hazırlamaktadır.

Sonuç ve Tartışma

Irreversible filminin fragmanı, sıradışı bir metin tasarımına sahiptir. Metni, algılanması zor ve şaşırtıcı bir biçimde sunarak izleyicileri daha derin bir ilgi ve dikkat göstermeye zorlamaktadır. Bu durum ise izleyicilerin seyrettiklerinden anlam çıkarmaya çalışmalarını gerektirir. Metni çözme çabası, filmin karmaşık anlatısına bir hazırlık süreci görevine sahip olup bu da izleme deneyimini daha çekici hale getirmektedir.

Filminin açılış jeneriğinde tipografi, geleneksel olarak bilgi taşıyıcı bir araç olmanın ötesine geçerek izleyiciyi hem meraklandıran hem de rahatsız eden psikolojik bir manzara oluşturmak için bir araç görevi görmektedir. Bu sofistike tipografi kullanımı, izleyicileri filmin tematik derinliklerine doğru erken bir dalışa sokmakta ve görsel ipuçları aracılığıyla karakterlerin duygusal ve psikolojik durumlarını yansıtarak izleyicinin filmle olan duygusal bağını başlangıcından itibaren etkilemektedir.

Metnin ters ve sıklıkla bozulmuş bir şekilde sunulması, izleyicinin dikkatini çekmekten daha fazlasını yapmaktadır. Bu tercih, doğrusal olmayan ve bozucu bir anlatı yapısına doğrudan bir yansıma olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu seçim, izleyiciyi aktif bir etkileşime zorlayarak başlıkları sadece isimler olarak değil, bekleyen anlatı karmaşıklığının bir ön bilgisi olarak çözümlenmeye teşvik etmektedir. Bu görsel strateji, filmde zaman ve hafıza üzerine yapılan araştırmaların taklidi niteliğindedir.

Ümitsizlik ve belirginlik arayışı gibi duygusal durumlar, tipografik tercihler aracılığıyla canlı birer unsur haline getirilmiştir. Metnin dalgalanan netliği ve okunabilirliği, bu duygusal durumlar için görsel metaforlar olarak işleve sahip olup izleyici ile karakterlerin deneyimleri arasında doğrudan bir bağlantı kurmaktadır. Sunumun bu istikrarsızlığı ve dağınıklığı, görsel ilgiyi artırmanın yanı sıra anlatımın etkisini derinleştirip izleyicileri film temalarının yansıttığı duygu spektrumunu deneyimlemeye davet etmektedir.

Film jeneriğindeki tipografinin dinamik hareketi, stratejik olarak kullanılan negatif alan, kaybolma ve kayıp duygusunu birlikte hissettirmeyi başarmaktadır. Metin hareket ettiğinde, döndüğünde ve bazen parçalanıyormuş gibi görüldüğünde, hayatın kaosunu ve tahmin edilemezliğini simgelemekte, film karakterlerinin çalkantılı yolculuğunu yansıtmaktadır. Negatif alanın kullanımı, metnin etrafındaki ve içindeki boşlukların hissedilir olması, yokluk ve kayıp temalarını ileterek, karakterler ve anlatı içindeki duygusal boşlukları sembolize etmektedir.

Tipografiyle yapılan bu tasarım seçimleri, açılış jeneriğinin dikkat çekiciliğini artırmakla kalmayıp film ile izleyici arasında paylaşılan bir psikolojik deneyim meydana getirmiştir. Bu psikolojik manzara, izleyiciyi tipografinin yenilikçi kullanımına ve filmde işlenecek zorlu temaların keşfine hazırlamaktadır. Bu hem zorlayıcı hem de rahatsız edici bir duygusal ton belirleyerek, izleyicileri geleneksel anlatıları sorgulayan ve meydan okuyan bir hikaye için hazır hale getirmektedir.

Irreversible'in açılış jeneriğinde, tipografinin incelikli ve hedefe uygun olarak uygulanmış olması, görsel tasarımın duygusal durumları ve tematik aktarımları gerçekleştirebilme gücünü ortaya açıkça koymaktadır. Tipografinin, izleyicinin filmle olan psikolojik etkileşimini derinden etkileyebilen, anlatı aracı olarak hayati öneme sahip bir grafik tasarım unsuru olduğunu gözler önüne sermektedir.

Kaynakça

Bordwell, D., Thompson, K. & Smith, J. (2017). *Film art: An introduction*. ABD: McGraw-Hill Education.

Braha Y., Byrne B. (2011). *Creative motion graphic titling for film, video, and the web: dynamic motion graphic title design*, USA: Focal Press.

Cambridge Dictionary (2024). <https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/trailer>

Dijital Arcane. (2024). 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/>

Erdal, G. (2015). *İletişim ve tipografi*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Gençer, A.B. (2022). Yeni fransız aşırılığında psişik, entropik ve transgresif anlatı: Gaspar Noé Enter the Void Örneği. İstanbul: Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Film Tasarımı Tezli Yüksek Lisans Programı. 1-14.

Kalender, A. B. (2021). Yeni aşırılığın auteur yönetmeni: Bir l'enfant terrible olarak Gaspar Noé. *SineFilozofi Dergisi*, 6(11), 908-927.

Karray, S. & Debernitz, L. (2017). The effectiveness of movie trailer advertising. *International Journal of Advertising*, 36(2), 368-392. <https://doi.org/10.1080/02650487.2015.1090521>

Kernan, L. (2004). *Coming attractions: Reading American movie trailers*. USA: University of Texas Press.

Khan, A. Z. (t.y.) Visual storytelling: how graphic design in film is used. *GoVisually*. <https://govisually.com/blog/visual-storytelling-how-graphic-design-in-film-is-used/#:~:text=In%20film%20and%20television%2C%20graphic,tie%20all%20the%20elements%20together>

Kubrick S., *The Shining [Cinnet]*, (Film, 1980), <https://www.imdb.com/title/tt0081505/>

Momin, H. (2021). Design and cinema – graphic designing in films. *Draftss*. <https://draftss.com/blog/design-and-cinema-graphic-designing-in-films/>

Moro, I., Nunoo, F. K. N., & Ayim, B. A. (2019). Analysis of opening title sequence design in Ghanaian video movies. *ADRRJ Journal of Arts and Social Sciences*, 16(11-4), 28-44. <https://www.journals.adrri.org/>

Nicodemo, T. (2012). Cinematography and sensorial assault in Gaspar Noé's *Irreversible*. *Cinephile*, 8(2), 32-37.

Noé G., *Irreversible [Dönüş Yok]*, (Film, 2002), <https://www.imdb.com/title/tt0290673/>

Peele J., *Get Out [Kapan]*, (Film, 2017), <https://www.imdb.com/title/tt5052448/>

Reverso (2014). <https://context.reverso.net/%C3%A7eviri/t%C3%BCrk%C3%A7e-ingilizce/dezoryantasyon>

Smashing Magazine. (t.y.). The art of film title design throughout cinema history. <https://www.smashingmagazine.com>

Suurhasko, N. (2021). Nea graphic designers in the film industry a comparative study of commercial graphic design and graphic prop-making. Bachelor's Thesis Degree Programme in Media Arts. Turku University of Applied Sciences. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/497808/Suurhasko_Nea.pdf;jsessionid=8CAA5793AD4021F25ABBDEC85E9B489?sequence=2

The Free Dictionary (2024). <http://www.thefreedictionary.com/trailer>

Uçar, T. F. (2019). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Wan J., *The Conjuring [Korku Seansı]*, (Film, 2013), <https://www.imdb.com/title/tt1457767/>

Yıldırım, A. ve Simsek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.