



MENTOR

AKADEMİK SANAT VE TASARIM DERGİSİ
ACADEMIC ART & DESIGN JOURNAL
e-ISSN: 3062 – 3022, <https://mentorakademik.com>
Mentor, Cilt:1, Sayı:2, 103-120, 2025
DOI: 10.64293/mentor.v1i2.22



ARAŞTIRMA MAKALESİ / RESEARCH ARTICLE

DİJİTAL MEDYA ÇAĞINDA JENERİK TASARIMI: ÇEVİRİM İÇİ PLATFORM DİZİLERİNDE GÖRSEL ANLATININ YENİDEN ŞEKİLLENMESİ

Ecemnur ALPGİRAY¹

Oğuz TUNÇ²

Öz

Günümüzde çevrim içi platformların yükselişiyle birlikte, izleyici alışkanlıkları köklü biçimde değişmiş, bu değişim sinema ve televizyon yapımlarının biçimsel yapısını ve özellikle jenerik tasarımlarını doğrudan etkilemiştir. Geleneksel anlamda anlatıya giriş niteliğinde olan bu jenerikler, artık estetik, tematik ve stratejik birer anlatı aracı hâline gelmiş; dizi ve filmlerin kimlik inşasında önemli roller üstlenmiştir. Bu çalışma, dijital çağda hareketli jenerik tasarımlarının görsel iletişim üzerindeki etkisini analiz etmek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Nitel bir yaklaşım benimsenmiş; 2010 sonrası dönemde dijital platformlarda yayımlanmış, özgün ve deneysel jenerik yapılarına sahip sekiz farklı yapım, amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. BoJack Horseman, Love, Death & Robots, Westworld, Ozark, The White Lotus, Manual para señoritas, Severance ve True Detective dizileri, renk, tipografi, grafik hareket, ses ve tema açısından betimsel içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Sinema-televizyon, grafik tasarım ve görsel iletişim alanlarında izlenebilecek biçimsel ve anlatsal yeniliklerin izlerini taşıyan bu çalışma, özgün, deneysel, çoklu, hareketli jenerik tasarımına sahip, amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiş, güncel çevrim içi dizi ve film platformu dizilerinin film jenerikleri, betimsel içerik analiz yöntemiyle biçimlenmiş, alana kattıkları yenilikler ve farklı bakış açıları değerlendirilmiştir. Bu çalışmanın sinema-televizyon, grafik tasarım ve görsel iletişim alanlarında yenilikçi yaklaşımları araştırmacılara katkı vermesi hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Jenerik Tasarımı, Görsel İletişim, Betimsel İçerik Analizi

TITLE DESIGN IN THE DIGITAL MEDIA AGE: THE RESHAPING OF VISUAL NARRATION IN ONLINE PLATFORM SERIES

Abstract

With the rise of online streaming platforms in recent years, audience habits have undergone a radical transformation, directly affecting the formal structures of cinema and television productions—particularly the design of title sequences. Traditionally serving as an introductory component to the narrative, these sequences have now evolved into aesthetic, thematic, and strategic storytelling tools, playing a significant role in the identity construction of series and films. This study aims to analyze the impact of motion-based title sequence design on visual communication in the digital age. A qualitative research approach has been adopted; eight distinct productions featuring original and experimental title designs—BoJack Horseman, Love, Death & Robots, Westworld, Ozark, The White Lotus, Manual para señoritas, Severance, and True Detective—were selected through purposive sampling. These series, released on digital platforms after 2010, were examined using descriptive content analysis, focusing on elements such as color, typography, graphic motion, sound, and theme. Bearing the traces of formal and narrative innovations observable in the fields of cinema-television, graphic design, and visual communication, this study evaluates the innovations and alternative perspectives contributed by contemporary series with unique and experimental title sequences. It aims to offer insights and foster innovative approaches for researchers in the disciplines of cinema-television, graphic design, and visual communication.

Keywords: Title Sequence Design, Visual Communication, Descriptive Content Analysis

¹ YL Öğrencisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, ecemnuralpgiray1@gmail.com, ORCID: 0009-0006-2213-7982.

² Doç. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, oguz.tunc@comu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2062-0675.

Giriş

Film jeneriklerinin sinema tarihinde ilk kez kullanılmaya başlanması, görsel anlatının endüstriyel üretim süreçlerine entegre olduğu 20. yüzyılın ilk çeyreğinde gerçekleşmiştir; sinema teknolojisinin henüz gelişmemiş bir seviyede olduğu, anlatı yapılarının durağan planlarla kurulduğu ve anlatı yöntemlerinin tiyatral geleneğe dayandığı varsayılmaktadır. Günümüze kadar geçen tarihsel süreçte, jenerik tasarımları teknolojinin gelişmesiyle birlikte doğru olacak bir şekilde deneysel yaklaşımların artmasıyla büyük bir değişime ve gelişime uğramıştır (Akdoğan, 2018, s. 17). Bu dönemde yapılan jenerik tasarımları, yalnızca estetik bir görsel sunmaktan ziyade hukuki ve tanıtımsal zorunluluklar doğrultusunda şekillenmiştir. Bu bağlamda, jenerikler filmlerin, televizyon programlarının, sosyal medya için üretilen içeriklerin başında ya da sonunda izletilen araştırmacıların da belirttiği üzere kısa süreli, açıklayıcı, etkileyici bir tarz doğrultusunda hareketli görüntü veya imajların kurgulanması ile oluşturulmaktadır (Özkirişçi, 2022, s. 2).

1907 ila 1912 yılları arasında Edison Manufacturing Company ve Biograph Company gibi yapım şirketlerinin kısa metrajlı sessiz filmlerinde başlık kartlarını belirli bir yapı ve düzen doğrultusunda kullanmaya başladığı belirtilmektedir. Bu durumda, jenerik tasarımlarının gelişimi sinemanın kurumsallaşma süreciyle doğrudan bağlantılıdır. Film jenerikleri Sessiz Sinema Dönemi (1900-1930), Hollywood Stüdyo Devri (1930-1955), Savaş Sonrası Dönemde Amerikan Sineması (1955-1980) ve Çağdaş Film Jenerikleri (1980-...) olarak dört ele alınmaktadır (Göymen, 2019, s. 8). Jeneriklerde filmden sahneler kullanılarak doğrudan bir anlatım yapılabileceği gibi, metaforlar üzerinden dolaylı bir anlatım tarzıyla da yapılabilir. Bu metaforlar film içerisindeki olaylar, karakterler üzerinden ya da filmin içeriğine bağlı olacak tasarımlar da aktarılabilmektedir (Mutlu, 2018, s. 64).

Jenerik tasarımları ilk olarak filmlerin başında 8 saniyelik gösterilen 2 inçlik başlık kartları olarak ortaya çıkmıştır. Zaman içerisinde film ve optik teknolojisinin gelişmesiyle birlikte jenerikler, çeşitli teknikleri kendi içinde barındırmaya ve geliştirmeye başlamıştır (Karaçeper, 2018, s. 79). Açılış kartları, yalnızca içerik düzenleyici olarak değil, aynı zamanda yapım şirketlerinin marka kimliğini şekillendiren dönemsel medya içerikleri olarak da değerlendirilebilir. Film yapım şirketleri, film başlamadan hemen önce kurumsal kimliklerini izleyiciye göstermek amacıyla jenerik tasarımları kullanmaktaydılar. Sinema salonlarının yaygınlaşması ve film üretiminin artmasıyla birlikte jenerik tasarımları dönemsel değişime uğramıştır (Özkirişçi, 2022, s.1527).

Sinema, henüz sanatsal bir araç olarak değil, eğlence sektörünün bir dalı olarak görülmekteydi ve bu yönden jenerikler, medya içeriğinin tüketilen medyanın metalaşmasıyla ilk belirteçleri arasında yer almaktaydı. Bununla birlikte, sinema salonlarında yayınlanan kısa filmlerin aralarında yer alan, yapımcı firma logosunun veya isminin, izleyicinin hafızasında kalıcılığını sağlayarak, jeneriklerin gerekliliğini artırdığı düşünülebilir. Böylece film jeneriklerinin tarihsel ortaya çıkışı sadece görsel kültür anlamında değil, aynı zamanda erken dönem medya teknolojilerinin olanakları göz önünde bulundurularak, modern üretim ilişkileri ve izleyici alışkanlıklarının belirli bir kültürel bağlamda şekillendiği varsayılmaktadır. Böylece jenerikler, hem görsel-işitsel ileti biçimi olarak hem de sinemanın yeni bir medya üretim alanı olarak kabul görmektedir. Bu bağlamda, yeni medya içerikleri kurucu ve dönüştürücü bir işlev üstlenmektedir.

Film jenerik tasarımının tarihsel gelişimi göz önünde bulundurulduğunda, o dönemin tasarımsal trendlerinin de etkili olduğu görülmektedir. Teknolojik gelişmeler ve dijital ortama geçiş, film jenerik tasarımını etkileyen diğer faktörlerden biridir (Sayın, 2011, s. 55). 1930'lu yıllarda jeneriklerin tek bir tarzda olmasından çıkılmaya başlanmış, filmin içeriğiyle bağlantılı olacak bir doğrultuda oluşturulmaya başlandığı görülmektedir. Jeneriklerin sadece başlık kartı tasarımlarında olsa bile, filmin içeriğine anlam kazandıran görsel yapılarla desteklenerek oluşturulmaya başlandığı görülür (Acar, 2015, s.13). Yapım şirketleri zamanla filmin başında oyuncu kadrosunu ve prodüksiyon ekibini tanıtmak amacıyla daha kapsamlı jenerikler üretmeye başlamışlardır. Bu doğrultuda jenerikler gerek bir pazarlama tekniği olarak gerekse izleyicinin sinema deneyimini yükselten süreç olarak film yapımlarını tamamlayıcı bir unsur haline gelmişlerdir. Bu dönemden itibaren film yapım ekiplerine görsel iletişim konusunda eğitilmiş grafik tasarımcıların dahil olduğu ve yaratıcı ekipler tarafından tasarlanan jeneriklerin, her

bir film yapımına özgü ayrı görsel üsluplarda ve bir anlatı dahilinde şekillendirilmeye başladığı gözlemlenmektedir (Acar, 2015, s. 13). 1950-1960'lı yılların jenerik tasarımı öncülerinden olan, grafik tasarımcı Saul Bass bu yönden ilk akla gelen isimdir. Yapmış olduğu yenilikçi tasarım yaklaşımıyla dönemindeki tasarımcılara öncü olmuştur (Uyan, 2013, s. 7). 1950'lerde, grafik tasarımcı Saul Bass, klasikleşen tarzdan uzaklaşarak sanatsal bir üslupla film jeneriklerini farklı bir boyuta taşımıştır. Bass, Otto Preminger'in *The Man with the Golden Arm* (1955) filmi için tasarladığı jenerikte, filmin temasını yansıtacak tarzda grafikler kullanmıştır. Bu yaklaşımıyla, jeneriklerin sadece durağan formundan çıkmasını sağlayarak, filmin içeriğini yansıtan sanatsal bir yorum katmış ve böylelikle film ile jeneriğin bir bütün haline gelmesine katkı sağlamıştır.

Hareketli grafikler ve sinema arasında oluşan iş birliği ilk kez film jenerikleriyle ortaya çıkmıştır. Kamera, kayıt, kurgu tekniklerindeki gelişmeler, 1950'lerde sinema sektöründe bir sıçramaya yol açmış olup sinemanın farklı bir boyut kazanmasına, daha çok izleyici ile buluşmasına olanak sağlamıştır (Özkirişçi, 2022, s. 1532). 1970'ler ve 1980'lerde, bilgisayar destekli grafiklerin gelişimiyle birlikte, jenerikler daha sanatsal, estetik bir forma dönüşmeye başlamıştır. Bu dönemde, bazı filmler jenerikleri minimize ederken, diğerleri detaylı açılış sekanslarını kullanmayı tercih etmiştir. Grafik tasarım ve sinemanın denkleşmesiyle birlikte yer alan film jenerikleri, günümüzde görsel iletişim tasarımı prensiplerinin, sinema dilinin bütünleşmesiyle sinema sanatının içinde kendine yer bulduğu doğrultuda bir alan haline gelmiştir (Acar, 2015, s. 11). Günümüzde, dijital teknolojilerin gelişmesiyle birlikte, açılış jenerikleri hem sinema hem de televizyon dizilerinde önemli sanatsal bir anlatım türü olarak kabul edilmektedir. Jenerikler dizinin temasını, atmosferini ve karakterlerini yansıtmak için etkili bir araç olarak kullanılmaktadır. Örneğin, *Game of Thrones* dizisinin jeneriği, genişletilmiş hikâye evrenini ve mekânlarını tanıtmak için detaylı bir animasyon kullanarak izleyiciyi hikâyeye hazırlamaktadır. Böylece jenerikler sadece sanatsal bir form olmaktan ziyade izleyiciyle bir bütün sağlayan, hikâyeyi birleştiren, merak uyandıran parçalar haline gelmiştir.

Günümüzde dizi ve film izleme oranı çevrim içi platformlara yöneldiğinden dolayı jenerik tasarımları için yeni bir çağın başladığı söylenilebilir. Yeni medya ortamlarının ve streaming platformlarının yükselişiyle birlikte sinema ve televizyon üretimlerinin biçimsel dönüşümünü doğrudan etkilemiştir. Bu dönüşümün jenerik tasarımı üzerindeki etkisi, yalnızca estetik açıdan değil, aynı zamanda izleyici deneyimi ve hikâyenin akışını belirleme açısından da önemli bir yere sahiptir. Geleneksel yayıncılıkta jenerikler, yapım ekibini tanıtmaktan ziyade izleyiciyi anlatıya hazırlayan bir geçiş alanı oluştururken, streaming platformlarında ise bu durum yeniden belirlenmiştir. Özellikle Netflix gibi dijital içerik platformlarının “introyu atla” özelliğini ortaya çıkarması jeneriklerin izleyici açısından opsiyonel hale gelmesine neden olmuş ve bu durum jeneriklerin tarihsel işlevini etkilemiştir (Johnson, 2022, s.1).

Özellikle “binge-watching” (seri hâlinde izleme) yaygınlaşması, jeneriklerin tekrar tekrar izlenmesini anlamsız kıldığı gibi, yapımcıları da jenerikleri izleyici sadakatini artıracak şekilde yeniden kurgulamaya olanak sağlamıştır. Bu bağlamda, jeneriklerin anlatı içindeki durumu yeniden düşünülmüş; açılış sekansları, içerikle daha uyumlu olacak bir formda, stratejik bir biçimde ele alınmaya başlanmıştır. Örneğin *Stranger Things* gibi dizilerde jenerik, yalnızca nostaljik bir atmosfer kurmakla kalmaz, aynı zamanda izleyiciye dizinin içeriğiyle ilgili ön bilgi sunar. Streaming platformlarında jeneriklerin bazılarının estetik bir biçimde yüksek yoğunlukta olduğu, aynı zamanda duygusal etkinin de arttığı bir tarzda kurgulanması, görsel tasarımın anlatıdaki rolünü pekiştirmiştir (Mittell, 2015, s. 276). Yenilikçi tarzda jenerik tasarımlarına sahip, 2010'lar sonrası çevrim içi dizi platformu dizilerinde çeşitli jenerik tasarım yaklaşımları bulunduğu gözlemlenmektedir. Bir jenerik tasarımında önemli etkenler doğrultusunda olan renk, tipografi, görüntü, animasyon, ses vb. faktörler, birer gösterge niteliğindedir (Sarıkahya, 2013, s. 117).

Dizilerin sezonlarının temalarına, bölüm konularına, karakterlerine göre birçok ve özelleştirilmiş jenerikler ile hazırlanmış örnekler görülmektedir. Bu bağlamda, jeneriklerin, izleyici ile anlatı arasındaki zamansal eşik olmaktan ziyade, dikkat çekme ve marka kimliği üretme süreçlerini daha kısa sürede yerine getirmesi beklenmektedir. Bu dönüşüm, literatürde “yeni medya estetiği” bağlamında ele alınmaktadır (Tryon, 2015, s.

88). Bu trend hem görsel tasarım, grafik tasarım, sinema televizyon ve yeni medya bağlamında hem de özelleştirilmiş jeneriklerin reklamcılık, tanıtım ve pazarlama gibi dizinin ve dizi platformunun tanıtımına etki eden alanlarca incelenebilecek, önemli bir güncel araştırma alanı olarak ele alınmaktadır. Jenerikler, bir yapımın genel atmosferini ve konusunu izleyiciye aktaran önemli tasarım unsurları arasındadır. Bu doğrultuda tipografi, illüstrasyon, video ve fotoğraf gibi grafik tasarım öğeleri, jeneriğin etkileyciliğini artırarak hem estetik hem de işlevsel bir rol üstlenmektedir (Başgün, 2024, s. 337). Yapılan bu çalışmada, amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiş, son on yılda üretilmiş, deneysel jenerik tasarımlarına sahip sekiz çevrim içi platform dizisinin, jenerik tasarımının, görsel iletişim, görsel tasarım, grafik tasarım, semiyotik alanlarına göre betimsel içerik analizi yapılmıştır.

1. Yöntem

Bu çalışmada, 2010 yılı sonrası dijital medya ortamında üretilmiş ve özgün jenerik tasarım yaklaşımları sergileyen sekiz farklı televizyon dizisi incelenmiştir. Çalışmanın amacı, seçilen dizilerin jeneriklerinin biçimsel özelliklerini, görsel iletişim stratejilerini ve tematik anlatı ilişkilerini akademik bir formda değerlendirmektir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan amaçlı örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. “Amaçlı örnekleme, sınırlı kaynakları en etkili şekilde kullanmak için bilgi açısından zengin durumları belirleme ve seçme amacıyla nitel araştırmada yaygın olarak kullanılan bir tekniktir ve belirli bir olguyla özellikle bilgili ya da deneyimli bireyleri veya grupları tanımlamayı ve seçmeyi içerir.” (Palinkas ve diğerleri, 2015, s. 534). Bu doğrultuda, tercih edilen diziler, jenerik tasarımlarının deneysel, tematik derinlik taşıyan ve görsel estetik açısından farklı olması kriterleri göz önünde bulunarak seçilmiştir. İncelemeye alınan yapımlar arasında BoJack Horseman (2014), Love, Death & Robots (2019), Westworld (2016), Ozark (2017), The White Lotus (2021), Manual para señoritas (2023), Severance (2022) ve True Detective (2014) dizileri bulunmaktadır.

Araştırmada betimsel içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. "Belirli bir konu üzerinde yapılan çalışmaların ele alınıp eğilimlerinin ve araştırma sonuçlarının tanımlayıcı bir boyutta değerlendirilmesini içeren sistematik çalışmalara betimsel içerik analizi denilmektedir" (Çalık & Sözbilir, 2014, p.34). Bu yöntem kullanılarak, dizilerin açılış jeneriklerinde renk kullanımı, tipografi tercihleri, hareketli grafik teknikleri, ses ve müzik eşlikleri ve izleyiciye sunduğu etkiler doğrultusunda detaylı bir biçimde çözümlenmiştir. Biçimsel çözümleme sürecinde, her jeneriğin görsel dili ve anlatısal yapıya katkısı yorumlanmış olup, görsel-işitsel öğelerin yapısal işlevleri ve anlatı estetiği ile kurduğu ilişki analiz edilmiştir. Bu doğrultuda, dizilerde kullanılan jeneriklerin, yalnızca estetik bir giriş alanı değil, aynı zamanda anlatının genişletilmiş bir uzantısı olduğu düşünülmüştür. Jeneriklerde grafik tasarım, görsel iletişimi sağlarken, aynı zamanda dizinin anlatı evrenini estetik bir tarzda, dizinin anlatı yapısına göre izleyiciyi etkileyici bir şekilde hikâyenin içine çekmektedir (Başgün, 2024, s. 339).

Jeneriklerin izleyici algısı ve hikâye deneyimi üzerindeki etkileri sistematik olarak betimlenmiştir. Araştırma sürecinde tüm dizilerin jenerik sekansları birincil kaynak olarak değerlendirilmiştir. Bununla birlikte jeneriklerin yaratıcı yönetmen açıklamaları, yapım notları ve sektör odaklı akademik çalışmalar da ikincil kaynak olarak referanslar doğrultusunda desteklenmiştir. Bu yöntemle, yeni medya çağında açılış jeneriklerinin estetik ve işlevsel dönüşümünün nasıl şekillendiği, örnekler üzerinden nitelikli bir tartışma zemini oluşturularak ortay konulmaya çalışılmıştır.

2. Analiz

2.1. BoJack Horseman

Netflix'in yayınladığı ve ilk olarak 2014 yılında izleyiciyle buluşturulan *BoJack Horseman*, 2020 yılına kadar altı sezon boyunca yayınlanmış, dijital çağın animasyon hikâyeleri arasında hem biçimsel hem de tematik açıdan fark edici bir etkiye sahiptir. Jenerik sekansı, BoJack'in yatağından kalkmasıyla başlar ve gün içindeki rutinini temsil eden geçişlerle devam eder.

Bu sahnelerdeki geçişlerde BoJack sabit kalırken, arka plan, zamanlar ve karakterler değişir. Bu değişim, karakterin içsel dünyasını ve çevresiyle olan kopuk ilişkisini, görselleştiren bir metafor haline gelir (The BoJack Horseman Project, 2018, s.1). Dizinin yaratıcısı Raphael Bob-Waksberg, anlatı evrenini ana karakterin içsel dünyasını psikolojik olarak yansıtmıştır. Dizi görsel etkilerinde ise sanat yönetmeni Lisa Hanawalt'ın etkili bir rol oynadığı görülmektedir. Görsel estetik, yalnızca karakter tasarımıyla sınırlı kalmamakta; aynı zamanda jenerik sekansının anlatı ile kurduğu doğal anlatı aracılığıyla da kendini göstermektedir. Dizinin jenerik müziği, Patrick ve Ralph Carney tarafından bestelenmiştir. Bu müzikal altyapı, melankolik duyguyu yansıtan bir tarzda diziyle bütünleşmiştir (Lankedic, 2014, s. 1).

Jenerik müziği Grouplove grubunun "Back in the 90's" adlı eseriyle oluşturulmuştur. Bu müzikal altyapı, melankoliyi yansıtan bir biçim olarak diziyle bütünleşmiştir. Dizinin jeneriğinin görsel tasarımı ve biçimsel kompozisyonu, farklı bir şekilde bölümden bölüme farklılıklarla düzenlenmiştir. Varsayılan strateji doğrultusunda, açılış sekansını sabit bir tanıtım aracından çıkarılıp, anlatının özüne entegre edilmiş dinamik bir unsura dönüştürülmüştür. Özellikle karakterin yaşamındaki değişimlerin ve içsel dönüşümlerin, jenerikte yer alan sahnelerinde, arka plan objelerinde gerçekleştirilen değişiklikler yansıtılmıştır. Bu dizi jenerik-anlatı ilişkisi açısından örnek teşkil eden bir yapı haline gelmiştir. Jenerik tasarımının biçimsel ve teknik çözümlemesi yapıldığı zaman bu açılış sekansının durağan değil, tersine anlatıya eşlik eden dinamik bir formda kurgulandığı görülmektedir. Jenerik sekansı, BoJack'in hayatının arka planda akıp gittiği ve onun bu akışa tepkisiz kaldığı bir durumu yansıtır. Bu, karakterin depresyonunu ve içsel boşluğunu görsel olarak ifade eder.

Dizinin jenerik tasarımları, her sezonun başında farklı olaylar dahilinde başkarakterin yatakta uyanmasıyla başlamakta olup gün içerisindeki rutinini temsil eden geçişlerle devam etmektedir. Bu geçişlerde BoJack'in kendisi sabit kalırken, arka plan, zamanlar ve karakterler değişmektedir. Dizi jenerik anlatı stratejisi, karakterin içsel dünyasını ve çevresiyle olan kopuk ilişkisini görselleştiren bir metafor haline gelmektedir. Psikolojik açıdan depresif durumunu jeneriklerde BoJack'in mimiklerinden, renklerin karartılı şekilde içsel sıkıntılarını, depresif durumunu izleyicilere entegre edilmiştir.

Aynı zamanda kamera hareketi, yatay ekseninde kesintisiz biçimde ilerleyerek bir tür 'tracking shot' estetiği sunar. Bu sayede karakterin pasifliği ve hayatının sürükleniş hali, görsel anlatı diliyle izleyiciye aktarılır. Dizinin jeneriğinde, BoJack'in etrafında değişen sahneler karşısında tepkisiz durması, onun yaşamındaki durağanlığı ve içsel dünyasındaki çatışmaları simgeler (Chow, 2020). Jenerikte kullanılan renk paleti mat ve pastel tonlardan oluşmakta, arka plan detayları ise her bölümde farklılaşarak bizlere ana karakterin psikolojik çöküşünü göstermektedir. Bu değişiklikler izleyici görseli açısından tekrar eden bir sekans olmaktan çıkmaktadır. Görsel anlatımda karakterin psikolojik çöküşünü ve kendi iç dünyasındaki yabancılaşmasını sembolize eden unsurlara yer verilmektedir.

Jeneriklerin arka planında yer alan detaylar, kırık objeler, kendini tekrar eden rutinler, ana karakterin yüz ifadeleri, bir bütün oluşturacak şekilde ortaya konulmuştur. Dolayısıyla BoJack Horseman'ın jeneriği, çağdaş televizyon anlatılarında jeneriklerin işlevine dair yeniden düşünmeye olanak sağlayan, hikâyeyi destekleyen etkileyici bir görsel örneği olarak değerlendirilebilir (Görsel 1).



Görsel 1. *BoJack Horseman Dizisi, Jenerik Görselleri.*

Kaynak: <https://www.netflix.com/watch/70298930?trackId=268410292&ctx=0%2C0%2C00ccf4ca-46d2-4d78-96db-c90587463b42-118917906%2C00ccf4ca-46d2-4d78-96db-c90587463b42-118917906%7C2%2C%2C%2C%2C%2C%2C%2CVideo%3A70300800%2CdetailsPagePlayButton>

2.2. Love, Death & Robots

Love, Death & Robots adlı dizi, ilk olarak 15 Mart 2019 tarihinde Netflix dijital yayın platformunda gösterime girmiştir. Yapımcılığını Tim Miller (Deadpool) ve yönetici yapımcılığını David Fincher (Fight Club, Mindhunter) üstlenmiştir. Antoloji olarak kurgulanan bu dizi, her biri farklı yönetmenler ve stüdyolar tarafından hazırlanmış kısa öykülerden oluşmaktadır. Bölümler arasında süre, tema, anlatı yapısı ve estetik açıdan farklılıklar bulunur. Love, Death & Robots, Tim Miller ve David Fincher tarafından yaratılan ve Blur Studio tarafından üretilen bir animasyon antoloji dizisidir. Animasyon teknikleri oldukça alışlagelmişin dışında olan bu yapıtta, hiper realist CGI, 2D animasyon, rotoskopi ve stilize anlatım biçimleri ele alınmıştır. Dizinin 18 bölümü, 14 farklı stüdyo tarafından animasyonlanmıştır ve her biri kendine özgü bir ton ve görsel stile sahiptir. ‘Secret War’ ve ‘Shape-Shifters’ gibi bazı bölümler, mevcut CGI ve render teknolojisinin sınırlarını zorlayan hiper gerçekçi bir stil benimserken, ‘Zima Blue’ ve cel-shaded ‘Fish Night’ gibi diğer bölümler, konularını hayata geçirmek için daha gösterişli animasyon stilleri kullanır (Long, 2019).

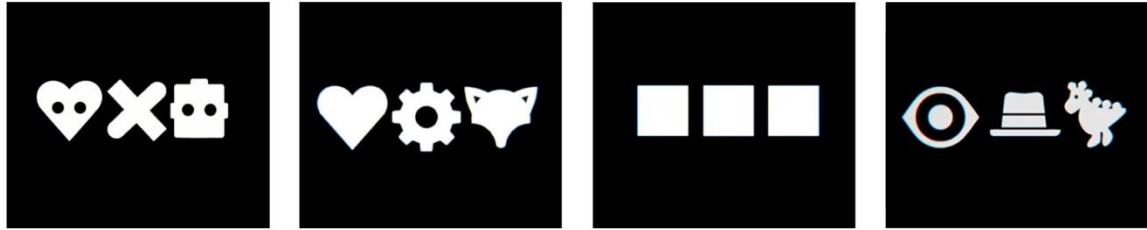
Dizi, sanat yönetmenliği ve yapım tasarımı açısından her bölümünde farklı ekipler çalışırken, genel yaratıcı yönelim Blur Studio tarafından koordine edilmiştir. Jenerik tasarımı bu yaratıcı bütünlüğe uygun şekilde kurgulanmıştır. Dizi her bölümün ruhuna göre biçimsel olarak farklılaşan ama yapısal olarak sabit bir şema benimsenmiştir. Bu sayede Love, Death & Robots, yalnızca içerik bakımından değil, yapısal anlamda da yenilikçi ve medya formatı üzerine düşünsel özelliğe sahiptir. Dizinin jenerik tasarımı, her bölümün başında görünen üç adet piktogramdan oluşur.

Bu simgeler sırasıyla “Love”, “Death” ve “Robots” temalarını temsil ederken dizinin her bölümünde bu simgeler farklı ikonlarla yer değiştirir ve o bölümün içeriğine göre tekrardan tasarlanır. Örneğin bir bölümde kalp simgesi yerine bir çiçek, ölüm teması için bir kurukafa ya da bir bomba ve robot temasını karşılamak üzere bir mikroçip veya mekanik göz kullanılabilir. Bu içerik doğrultusunda tematik çeşitlilik yaratarak, jenerik görsel anlamda hem yeniden tanıma bilirlilik sağlar hem de dizinin anlatısı hakkında ön bilgi sunar. Aynı zamanda jenerik bölümü, uzun bir giriş sekansı yerine, birkaç saniyelik piktografik anlatım ile hem anlatıya hızla girilmesini hem de izleyiciyle şifreli bir iletişim kurmasını sağlar. Bu yapı, streaming platformlarında "intro atla" kültürüne uygun bir biçimde işlevsel tercih olmasıyla beraberinde, tipografi, simge dili ve animasyon zamanlaması bakımından grafik hassasiyet ve konsept bütünlüğü taşır (Johnson, 2022, s. 1).

Love, Death & Robots her bölümünde farklı bir anlatı sunarken, jenerik sekansında da içeriklere özgü sembolik değişimlere yer vermektedir. Standart açılışta görülen kalp, kafatası ve robot kafası ikonlarının, her bölümde özgün bir şekilde değiştirilmesi, izleyiciye anlatı açısından bölümün temasına uygun bir biçimde seyirciye ipucu sunar. Bu yaklaşımıyla diziye uygun olarak jenerik tasarımının da anlatının bir parçası hâline gelmesini sağlar. Dizinin ilk bölümünün jeneriğin de klasik ikonlar yerine, bir canavar kafası, bir kanlı pençe ve bir devre kartı sembolleri kullanılmıştır. Hikâye, yeraltı dövüşünde biyomekanik yaratıklar üzerinden mücadele eden karakterler etrafında döner. Kullanılan canavar kafası, Sonnie'nin savaşçısı “Khanivore”u temsil ederken; pençe hem şiddeti hem de Sonnie'nin yaşadığı travmatik saldırıyı temsil eder. Simgeler arasındaki üslup benzerlikleri, her bölümün farklı hikayeler anlattığı bu dizi için bir bütünlük oluşturur. Love, Death & Robots antoloji serisi olarak çok çeşitli animasyon stilleri ve hikâyeler içerir (Gallup, 2021, s. 1). Her ikon izleyiciye etkileyici bir tarz sunmayı başarmıştır.

Love, Death & Robots dizisinin her bölümünde, standart kalp, kafatası ve robot ikonlarının yerini alan ikonlar tercih edilir. Bu ikonlar doğrultusunda bölümün tarzı ve temasını yansıtır böylece dizinin açılışında izleyiciye şifreli bir ön izleme bilgisi vermiş olur (SynthPrax, 2019, s. 1). Devre kartı sembolü ise biyolojik organizmalarla sibernetik teknolojinin bütünlüğünü, yani bölümün atmosferini yansıtır. Bu sembol değişimleri, bölümün temasına doğrudan bir göndermedir. Bölümlerden bir diğerinin jenerik tasarımında ise bölümün açılışında yer alan ikonik semboller yerine bir tilki kafatası, bir kalp ve bir dişli çark gösterilir. Jenerikteki bu değişim, bölümün mitolojik bir doğaüstü anlatıdan sanayi devrimine geçiş temasını yansıtmak üzere tasarlanmıştır.

Tilki kafatası, öyküdeki figürü temsil ederken; kalp ve dişli çarklar, kahramanın teknolojiyle birleşmesine ve makineleşen dünyaya ayak uydurmaya çalışmasını simgeler. Bu jenerik değişimi, karakter dönüşümünü ve anlatıdaki doğa ile teknoloji arasındaki gerilimi sunan bir görsel strateji örneği olarak ortaya çıkar. Dizinin başka bir bölüm jeneriğinde orijinal semboller, bir boya fırçası, bir yıldız ve bir robotik el ile değiştirilmiştir. Bu jenerikte yer alan semboller, bölümün felsefi yerlerini doğrudan yansıtır. Boya fırçası Zima'nın sanatsal tarzını, yıldız evrensel olarak anlam arayışını, robotik el ise makineleşmiş doğasını sembolize eder. Jenerik görselleri, bölümün sanat, kimlik ve varoluşsal anlam arayışı temalarına vurgu yapar. Bu bağlamda jenerik, yalnızca estetik bir sunum değil, anlatının felsefi altyapısına gönderme yapan bir ön sunum işlevi görmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. *Love, Death & Robots* Dizisi, Bölümlere Göre Dizî Jeneriği Görselleri.

Kaynak: <https://www.netflix.com/watch/81713948?trackId=268410292&tctx=0%2C0%2C73da2d86-593f-4ccb-a4e7-a8f143f300c8-162370408%2C73da2d86-593f-4ccb-a4e7-a8f143f300c8-162370408%7C2%2C%2C%2C%2C%2C%2CVideo%3A80174608%2CdetailsPagePlayButton>

2.3. Westworld

Westworld, ilk olarak 2 Ekim 2016 tarihinde HBO tarafından yayımlanmaya başlamış, yaratıcıları Jonathan Nolan ve Lisa Joy olan, bilim kurgu, felsefe ve yapay zekâ temalarını işleyen, bir televizyon dizisidir. Dizinin jenerik tasarımı, Patrick Clair tarafından yönetilmiş ve Elastic stüdyosu tarafından üretilmiştir. Jenerik, dizinin yapay zekâ ve insan doğasını ele alan görsel bir anlatı sunar (Clair & Elastic, 2016, s. 1). Dizi, çok katmanlı anlatı kurgusu, zaman örgüsünün yapısı ve felsefi içerikleriyle dikkat çeker. Dizinin sanat yönetimi, yapay zekânın ve insanlık durumunun sınırlarını estetikle birleştirir; iç mekân tasarımlarından kırsal western coğrafyasına, yüksek teknoloji laboratuvarlarına kadar görsel anlamda çok yönlülük sunar. Jenerik tasarımı ise Patrick Clair ve ekibi (Elastic Studio) tarafından gerçekleştirilmiştir. Daha önce True Detective ve The Crown gibi yapımların da jeneriklerini tasarlayan Clair, Westworld jeneriğini hem tematik hem de teknolojik bir anlatım tarzı kurgulamıştır. Westworld'un jeneriği, Clair'in daha önce True Detective için kullandığı felsefi ve sembolik anlatım tarzının devamını sağlar. Bu dizinin jeneriğinde kullanılan durağan CGI animasyonları, zamanın akışını ve evrimin yapay formunu temsil eder (Perkins, 2016, s. 1).

Dizinin her sezonunda anlatı teması farklılaşsa da 1. sezon: yapay bilinç, 2. sezon: özgür irade, 3. sezon: dijital gözetim, jenerik sekansı bu anlatısal farklılıkları aynı tarzda yansıtmış olup, bir görsel manifesto işlevi görmüştür. Jenerik tasarımı teknik açıdan CGI tabanlı 3D animasyon teknikleri kullanılarak oluşturulmuştur ve form açısından hem minimalist hem de hiperrealist bir yapı ortaya koymuştur. Görsel dizide, mekanik yapıların yapılış süreçleri yavaşlatılmış ritimde, genellikle beyaz ve siyah zeminlerde gösterilir. Bu mekanik organlar, bir yandan insan üretiminin doğasına göndermede bulunurken, diğer yandan yapay zekânın "beden kazanma" sürecine işaret eder. Patrick Clair, Westworld jeneriğinde yaratıcı bilinç, teknoloji ve insan doğası yansıtmak için mekanik yapılara yer vermeyi amaçlamıştır. Jenerik boyunca görülen simetrik yapılar, insan vücudunun yapay üretimini fikrini temsil eder (Vineyard, 2016, s. 1).

Patrick Clair'in tasarımında özellikle mekanik yapıtlar, simetri ve biçimsel bir tarz ile bütünleşmesini ortaya çıkartır. Her bölümde jenerik yapısal olarak aynı kalırken, sezondan sezona bazı simgesel (örneğin dolan DNA

sarmalı yerine yapay bilinç yapıları) farklılık gösterir. Müzik olarak Ramin Djawadi'nin bestelediği jenerik teması, klasik western tonlarını post-endüstriyel atmosferle birleştirerek jeneriğe hem nostalji hem de geleceğe dair tehdit hissi kazandırır. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde, jenerik yalnızca bir açılış sekansı değil, aynı zamanda dizinin ideolojik ve felsefi çerçevesini görselleştiren bir yapı hâline gelir. (Görsel 3).



Görsel 3. *Westworld* Dizisi, Jenerik Görselleri.

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=ZgvXU5R-xWs&ab_channel=RottenTomatoesTV

2.4. Ozark

Netflix platformunda yayımlanmakta olan Ozark dizisi ilk olarak 21 Temmuz 2017 tarihinde başlamış, baş yapımcı ve başrol oyuncusu olarak Jason Bateman'ın imzasını taşıyan, suç ve drama türlerini psikolojik gerilimle birleştiren bir Amerikan televizyon dizisidir. Dizinin yaratıcıları Bill Dubuque ve Mark Williams olup, yönetmenlik görevini ilk sezonlarda çoğunlukla Bateman üstlenmiştir. Dizi, Missouri'nin Ozark bölgesine yerleşen bir ailenin kara para aklama olayları üzerinden, Amerikan banliyösü, kapitalist baskı ve suç ağı üçgeninde kurgulanan çok boyutlu bir anlatım sunar. Sanat yönetimi, gri tonların hâkim olduğu, minimal ama tehditkâr atmosfer yaratma amacı taşıyan bir tasarım anlayışıyla bütünleşmiştir. Ozark dizisinin her bir bölümü, siyah bir ekran ve beyaz bir "O" harfiyle başlar; bu daire içinde dört adet sembolden oluşacak bir tarzda tasarlanmıştır.

Bu semboller yalnızca estetik öğeler değil, aynı zamanda bölümün içeriği ile ilgili yaşanan olaylar doğrultusunda izleyiciye ön bilgi sunar. Bir tür ipucu niteliğindedirler (Cobb, 2017, s. 1). Bu görsel atmosfer, dizinin hem anlatı tarzıyla hem de karakterlerin içsel çatışmalarıyla uyum içindedir. Jenerik tasarımı, dizinin yaratıcı ekibiyle birlikte çalışan Karin Fong (Imaginary Forces) liderliğindeki ekip tarafından geliştirilmiş, başta Patrick Clair'in True Detective jeneriğinden etkilenilerek daha sembolik ve basitleştirici bir tarz tercih edilmiştir. Dizinin her bölümünde tekrar eden, içerikle bağlantılı olarak değişen bu jenerik, sembolik öğeleriyle Ozark'ı sadece bir suç anlatısı değil, aynı zamanda görsel olarak da içerik katmanları oluşturan bir televizyon yapıtı hâline getirir.

Dizinin her bölüm başında yer verilen "O" harfi dizinin adı olan "Ozark"a bir referanstır. İlk izleyişte, "O" harfini oluşturan dairenin ortasında beliren semboller rastgele gibi görünebilir; ancak bölümün sonunda her bir sembolün yaklaşan temaları, görselleri ve olay unsurlarını ima ettiği anlaşılır (Balkovich, 2020). Bu sayede semboller izleyicinin dikkatini çekerek dizi içeriğiyle ilgili merak duygusunu artırır. Jenerik tasarımı teknik olarak oldukça sade ama yoğun anlam içeren bir yapı sunar. Her bölümün başında beyaz bir "O" harfi ekranın merkezinde yer alır ve bu dairesel şeklin dört çeyreğine farklı ikonografik semboller yerleştirilir. Bu dört sembol, o bölümde anlatılacak olaylara ya da karakter dinamiklerine doğrudan gönderme yapar.

Dizinin jeneriklerinde bir tabanca, bir haç, bir kuş ya da para çantası gibi nesneler minimalist silüetler hâlinde kullanılır. Değişen bu ikonografik semboller seyirciye dizinin bölümü hakkında bilgiler vererek merak algımızı artırmamızı sağlar. Bu tasarım biçimi hem tipografik hem de görsel bir ekonomi sağlar; izleyiciye bilgi verirken aynı zamanda gizem yaratır. Jenerikte kullanılan ikonlar kolayca tanımlanabilir, ancak her biri çok katmanlı anlamlar barındırır; bu yönüyle jenerik, bir nevi görsel özet ya da şifreli anlatı işlevi görür. Renk paletinin siyah-beyazla sabit kalması, dizinin görselleriyle bir bütünlük sağlarken, tipografinin sadeliği ve sembollerin durağanlığı izleyiciye yoğun bir gerilim ve disiplin duygusu aktarır. Ozark jeneriği bu yönüyle yalnızca bir tanıtım aracı değil, aynı zamanda her bölümün tematik haritasını önden sunan işlevsel ve sembolik bir anlatı aracıdır.

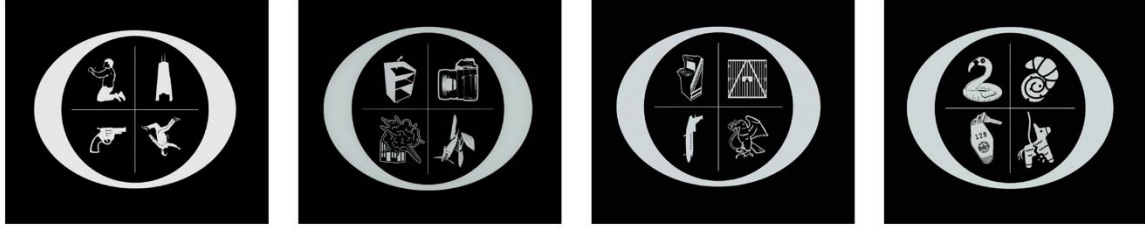
Ozark'ın ilk bölümünde Marty Byrde, karanlık dünyayla ilk büyük yüzleşmesini yaşar. Göğsünde “Z” harfini temsil eden, diz çökmüş ve elleri bağlanmış figür, Marty'nin kartelle olan ilişkisine, yani özgürlüğünü kaybetmiş biri olarak köşeye sıkışmasına gönderme yapar. Bu aynı zamanda onun ailesiyle birlikte yeni bir hayata sürükleneceğinin göstergesidir. Chicago'daki gökdelen, Wendy'nin sevgilisi Gary'nin yaşadığı yerdir ve bu figür “A” harfiyle simgelenerek dizideki evlilik dışı ilişkiyi ve Marty'nin bu ihanetle yüzleşmesini temsil eder. “R” sembolü olarak yer alan tabanca, kartelin şiddetini ve Marty ile ailesi üzerindeki tehditi yansıtır. Baş aşağı düşen adam, Gary'nin balkondan aşağıya atılmasına bir göndermedir.

Bu semboller birleştğinde sadece bir anlatı değil, aynı zamanda karakterlerin çatışma, ihanet ve kaçınılmaz düşüş temasını temsil eden ikonik bir görsel dil kurar. 2. sezonun final bölümünde, dizideki birçok anlatının çözülmeye başladığı, bazı karakterlerin sonuna gelindiği bir dönüm noktasıdır. Güvercin sembolü, Charlotte'un özgürlük arayışını ve aileden kopma isteğini ifade ederken, bu aynı zamanda karakterlerin ahlaki yönlerini kaybettiklerini ve hâlâ içlerinde bir kaçış arzusu olduğunu gösterir. Sembollerden siluet hâlinde yanan bir bina, Snell çiftinin evine yapılan saldırıyı ve Snell ailesinin gücünün yok oluşunu sembolik bir biçimde izleyiciye yansıtır. Ağaç dalındaki eller, Mason'ın yaşadığı trajediyi yansıtır. İnançla yürüttüğü mücadele, onu bedensel ve ruhsal olarak felç eder. Bu görsel hem dini manipülasyonun hem de fiziksel şiddetin görsel olarak yansımasıdır. Sembollerden bir diğeri olan cüzdan ise para ve sadakat arasındaki çizginin silikleştiğini, özellikle Wendy'nin politik bağlantılarını ve ahlaki yönden farklılaştığını temsil eder. Bu jenerik, artık sadece kriminal bir öykü değil, vicdanî bir çöküşün görseli haline gelir.

Ozark'ın bir diğer bölümünde ise Ben'in psikolojik durumunun açığa çıktığı, Helen'in ailenin işlerine daha fazla müdahale etmeye başladığı ve Navarro kartelinin baskılarının arttığı bir evreye girilir. Boks eldiveni, Wendy ile Ben arasındaki duygusal sallantılı ilişkiye, aynı zamanda Navarro'nun Wendy'ye “kazanmak istiyorsan dövüşeceksin” mesajına bir atıfta bulunur. Sembollerden bir diğeri olan tablet kutusu, Ben'in bipolar bozukluğunun tedavisiyle doğrudan bağlantılıdır ve onun tedaviye karşı direncini sembolize eder. Kum saati sembolü, zamanın giderek daraldığını ve karakterlerin geri dönüşü olmayan kararlar almak üzere olduklarını vurgular. Oyuncak bebek sembolü ise çocukluk, savunmasızlık ve Wendy'nin geçmişine dair vicdanî yükümlülüklerinin bir tasviridir.

Özellikle bu sembol, Wendy'nin hırsları ile annelik rolü arasında parçalanmış kimliğini sembolleştirir. Bu jenerik tasarımı karakterlerin içsel dünyasındaki çöküşlerini sembolik yollarla sunar. Jenerikteki semboller, sadece estetik bir sunum değil, aynı zamanda dizinin felsefi yönüne gönderme yapan bir ön sunum işlevi görür. Final sezonunun ilk bölümündeki jenerikte, dizinin görsel olarak daha sembolik bir anlatıya yöneldiğini vurgular. Sembollerden havuz şamandırası, Ruth'un geçmişindeki travmalarıyla olan hesaplaşmasını ve Jonas ile havuz başında yaşanan diyaloglarını temsil eder. Bir diğer sembol olan tatlı kutusu, Javi'nin Wendy ve Marty'e olan jestini, yani iyi görünen ama tehditkâr olan mafyatik yaklaşımını temsil eder. Otel anahtarı, Ruth'un Lazy-O Motel'i kontrol etmesiyle birlikte oluşan bağımsızlık alanını ve kendi suç düzenini kurma girişimini temsil eder. Piñata ise ilk bakışta eğlence sembolü gibi görünse de içinden çıkan şiddet ve sürpriz öğelerinden dolayı Navarro ailesinin kutlamalarındaki ani tehditleri simgeler.

Ozar'ın bu jenerik görselinde, her bölümün küçük bir fragmanı olarak değil, aynı zamanda karakter psikolojilerinin görsel bir haritası olarak benimsenmiştir. Dizinin jenerik tasarımı, kapitalist sistemin eleştirisini yaparak, kullanılan semboller doğrultusunda izleyiciye etkili bir anlatım sunar (Aghajanian, 2023, s. 1). Bu uygulama da dizinin çeşitlendirilmiş jenerik tasarımının etkili semiyotik kodlamasına örnek teşkil eder (Görsel 4).



Görsel 4: *Ozark Dizisi, Bölümlere Göre Dizi Jeneriği Görselleri.*

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=DJQxWhRIQE0&ab_channel=JustTheTitles

2.5. The White Lotus

The White Lotus, 11 Temmuz 2021 tarihinde HBO'da yayımlanmaya başlayan, Mike White tarafından yaratılan bir Amerikan kara komedi-drama antoloji dizisidir. Her sezonu farklı bir White Lotus tatil beldesinde geçen dizi, zengin misafirlerin ve otel çalışanlarının bir hafta süren etkileşimlerini konu alır. Dizinin yönetmenliğini ve senaristliğini Mike White üstlenmiştir. Sanat yönetmenliği, her sezonun geçtiği mekâna özgü olarak değişiklik göstermektedir.

The White Lotus, ilk sezon Hawaî'de, ikinci sezon Sicilya'da ve üçüncü sezon Tayland'da geçmektedir. Jenerik tasarımı, Seattle merkezli yaratıcı stüdyo Plains of Yonder tarafından Mark Bashore ve Katrina Crawford tarafından gerçekleştirilmiştir. Her sezonun jeneriği, o sezonun temasına ve mekânına uygun olacak bir şekilde tasarlanmıştır. Dizinin kendine has özelliği, her sezon farklı bir mekânda ve oyuncu kadrosuyla, benzer temalar doğrultusunda görülen bağımsız hikâyeler sunmasıdır. Her sezonun jeneriği, o sezonun temasına ve mekânına uygun olacak bir doğrultuda tasarlanmıştır. Hawaî'de duvar kâğıtları, Sicilya'da freskler ve Tayland'da geleneksel sanat eserleri kullanıldı (Smith, 2023, s. 1).

Dizinin jenerik tasarımı, her sezonun temasına ve mekânına uygun olarak özgün bir şekilde tasarlanmıştır. İlk sezonun jeneriği, Hawaî'deki otelin duvar kâğıtlarından ilham alarak, tropikal motiflerle süslenmiş animasyonlu bir sekans sunar. İlk sezonun teması zengin müşteriler ile fakir sınıfa ait otel çalışanları arasındaki sınıf farkının absürt bir tarzla ve hicivle anlatılmasıdır. Siyasal ve hukuki haklarından yoksun bırakılmış ve kendi topraklarında topraksız olarak otel zincirinde istihdam edilen Hawaî yerlilerinin geleneksel resim ve bezeme sanatlarının jenerik görsel dili için kullanılması etkileyici bir vurgudur. Sicilya'da geçen ikinci sezon, İtalyan fresklerinden esinlenerek, Rönesans tarzı resimlerin canlandırıldığı bir jenerik sunar.

Dizinin ikinci sezon jeneriğinde Sicilya'da geçen Villa Tasca'daki fresklerden esinlenerek, karakterlerin bastırılmış arzularını, sapkınlıklarını ve ilişkilerindeki karmaşayı yansıtan sembollerle şekillendirilmiştir (Holtermann, 2022, s. 1). Sezonun teması olan bastırılmış cinsellik, modern hayat ve cinsellik, aldatma, kontrolden çıkma, eş ilişkileri arasında dengesizlikler; çarpık cinsel yakınlaşmalar içindeki soyluların ve azgın cinselliği, fuhşu ve benzeri olguları sembolize eden hayvanların betimlendiği, hareketlendirilmiş fresk görüntüleri içerir. Üçüncü sezonda, Tayland'daki tapınaklardan alınan resimler, karakterlerin ruhsal yolculuklarını, aydınlanmaları psikolojik sıkıntılarını yansıtmak için kullanıldı (Beach, 2025, s. 1).

Üçüncü sezon ise Tayland'daki geleneksel sanat eserlerinden ilham alarak, detaylı ve sembolik bir görsel anlatım sunar. Sezonun temasında yer alan meditasyon, ruhsal arınma, huzur arayışı, ruhun tehlikelerle karşı karşıya olması, kendini kaybetme ve bulma gibi alt metinler, bölgenin geleneksel minyatür sanatıyla üretilmiş görsellerdeki karakterler ve hayvanlar üzerinden okunabilir. Her jenerik, dizinin o sezonunun temasını ve karakterlerini yansıtan sembollerle zenginleştirilmiştir. Bu detaylı ve sembolik anlatım, izleyiciyi dizinin atmosferine hazırlarken, aynı zamanda tekrar izlemelerde yeni anlamlar keşfetme imkânı sunar. Bununla birlikte

görsel dil bakımından birbirinden farklı olan üç jenerik, benzer kamera kullanımları, geleneksel resim sanatlarını konu alması ve ortak müziğiyle kendine has bir bütünlük içindedir (Görsel 5).



Görsel 5: *The White Lotus* Dizisi, Sezonlara Göre Dizi Jeneriği Görselleri. Soldan Sağa Birinci, İkinci, Üçüncü Sezon Jenerik Görseli.

Kaynak: <https://play.max.com/show/14f9834d-bc23-41a8-ab61-5c8abdbca505>

2.6. Manual para señoritas

Genç Kızların Rehberi (*Manual para señoritas*), 28 Mart 2025 tarihinde Netflix platformunda yayımlanmaya başlayan, İspanyol yapımı bir romantik komedi dizisidir. Dizinin yaratıcıları Gema R. Neira ve María José Rustarazo olup, yönetmenliğini de bu ikili üstlenmiştir. Başrollerinde Nadia de Santiago (Elena Bianda), Maria Caballero (Alicia), Zoe Bonafonte (Sara) ve Álvaro Mel (Santiago) yer almaktadır. Dizi yayınlandığı günden beri dikkat çekmektedir. 19. yüzyılın sonlarında Madrid’de geçen bu dizi, Elena Bianda adlı deneyimli bir şaperonun, varlıklı bir ailenin üç kız kardeşine uygun eşler bulmaya çalışmasını ve bu süreçteki entrikaları konu alır. Sanat yönetimi, dönemin estetik anlayışını yansıtan kostümler ve mekânlarla zenginleştirilmiştir.

Dizide kullanılan mekânlar, Art Nouveau tarzında ve empresyonist resimlerden ilham alarak oluşturulmuştur (El País, 2025, s. 1). Dizinin jenerikleri, arka fonunda yer alan müziklerin genel tonuna uygun olacak bir tema tercih edilmiştir. Bu jeneriklerde kullanılan renk paletleri, dönemin renklerini yansıtırken aynı zamanda ana karakterin duygusal durumlarını ve hikâyenin gidişatındaki değişimleri vurgulamak adına ele alınmıştır. Dizide kullanılan tipografik unsurlar dönemin estetiğini vurgulayan, çağdaş anlatım unsurlarını bir arada bulunduran, bir kombinasyon yapmak amaçlanmıştır. Netflix, diziyi “İspanyol Bridgerton’u” olarak konumlandırmıştır. Tarihsel kurguyu ele alarak çağdaş bir tarzda diziyi eğlenceli bir anlatıyla bağdaştırmayı hedeflemiştir (Los40, 2025, s. 1).

Dizinin her bölümü, karakterlerin duygusal gelişimlerini ve sosyal normlarla olan çatışmalarını mizahi bir dille ele alırken, dizinin kendine has özelliği, tarihî bir dönemi modern anlatım teknikleriyle harmanlayarak sunmaktadır. Bölümlerde incelenen olay örgüleri doğrultusunda ana karakterin izleyiciyle bütünleşmesini sağlayan anlatı jeneriklere de yansımıştır. Bu yaklaşım sayesinde izleyiciyi hikâyeye dahil ederek ana karakterin içsel çatışmalarını derinlemesine anlamalarını sağlamaktadır.

Dizinin her bölümün başındaki jeneriklerin olaylar doğrultusunda farklılaşması, arka planın, atmosferin aynı kalması fakat ana karakterimizin yaşadığı ruhsal olayları, kalp kırıklıklarını, cinsel ilişkileri, olumsuz alışkanlıklarını bizlere adeta bir görsel animasyon, hikâye tarzında eğlenceli bir anlatım ile bölümün tonunu, yaklaşımını bizlere hissettirmesi amaçlanmıştır. Bununla birlikte, her bölümün başında değişen dizinin jeneriklerinde aynı ortamda olunmasına rağmen görsel bütünlük bakımında aynı, olaylar doğrultusunda karakterlerin davranışlarının değişmesi bakımından farklı, arka fonda yer alan müziğiyle birlikte kendine özgü bir yaklaşım sergilemektedir. Böylece, jenerik izleyiciyi dizinin tarihî ve romantik atmosferine hazırlayan bir giriş işlevi görmektedir (Görsel 6).



Görsel 6: *Manual para señoritas, Bölümlere Göre Dizi Jeneriği Görselleri.*

Kaynak: <https://www.netflix.com/watch/81714135?trackId=268410292&tctx=0%2C0%2C3503c2fe-bc06-4a74-83df-a590fc1b2cfd-119961358%2C3503c2fe-bc06-4a74-83df-a590fc1b2cfd-119961358%7C2%2C%2C%2C%2C%2C%2CVideo%3A81699152%2CdetailsPagePlayButton>

2.7. Severance

Severance, 18 Şubat 2022 tarihinde dijital yayın platformu Apple TV+ üzerinden izleyiciyle buluşmuştur. Yaratıcı ve yapımcı koltuğunda Dan Erickson'un, yönetmen koltuğunda ise ilk Ben Stiller'in yer aldığı bir Amerikan distopya-drama dizisidir. Dizi, iş ve yaşam arasındaki dengeyi radikal bir biçimde yorumlayarak, iş yerinde geçirilen zaman ile özel hayat arasındaki ayrılığı, ("severed") bir distopik dünyayı ele alır. Sanat yönetimi Jeremy Hindle tarafından üstlenilmiş, retro-fütürist ve steril ofis estetiği, anlatının farklılaştırıcı formunu görsel bir dil ile sunmaktadır.

Dizi, Apple'ın in-house yapım birimi olan Apple Studios ile 3Red Hour Productions tarafından üretilmiştir. Jenerik tasarımı ise dijital sanatçı Oliver Latta (nam-ı diğer *Extraveg*) tarafından ortaya çıkmıştır. Her bölüm, ana karakter Mark'ın zihinsel farklılığı etrafına yönelerek kurumsal hayat, kimlik parçalanması ve duygusal yabancılaşma temalarını işlemektedir. Bu dizi, yalnızca anlatı tarzıyla değil, görsel dili ve jenerik estetiğiyle de çağdaş televizyon dizileri arasında bulunan kendine özgü bir yapıttır (Mittell, 2015; Sepinwall, 2022, s. 1). Dizinin jenerik tasarımı, teknik olarak CGI tabanlı, üç boyutlu ve soyutlaştırılmış görsel anlatım biçimleri üzerine kurulmuştur.

Açılış sekansında baş karakter Mark'ın minyatür figürü, kendi kafasının içinden çıkarak sonsuz döngüsel hareketlerle ofis mekânlarında savrulur, kimliksizleşir ve sonunda diğerleriyle birlikte çöp gibi birikmiş hâlde gösterilir. Bu görseller, sistemin birey üzerindeki parçalama ve standartlaştırma baskısını yansıtır. Tasarımcı Oliver Latta, insan vücudu ve makine arasındaki sınırları bulanıklaştıran grotesk formlar ve tekrarlı hareket şekilleriyle tanınmaktadır. Jenerikte kullanılan görseller, aynı zamanda hem güncel şiddeti hem de kurumsal hayatın varoluşsal sancılarını imgesel bir tarzda sunar. Renk paletinde ağırlıklı olarak yeşil, gri ve beyaz tonlar tercih edilerek steril ve duygusuz bir tarz yansıtılmak istenmiştir. Müzik ise Theodore Shapiro tarafından bestelenmiş, jeneriğe eşlik eden matematiksel ritimli tema ile bu görsel anlatıyı tamamlamıştır.

Distopik bir işyeri sosyal gerilimi olan Severance dizisinin, dizinin tehditkâr tonunu yansıtan bir açılış jeneriğine ihtiyacı vardı ve bunu gerçekten mükemmel bir şekilde başardılar. Berlinli sanatçı Oliver Latta'nın hazırladığı CGI animasyon sekansı, bizi dizinin çürüyen dünyasında sürrealist bir yolculuğa çıkarıyor; ikilik, alternatif gerçeklikler ve giderek artan bir kıyamet hissi gibi temalara dokunuyor. Tüm bunlar, Theodore Shapiro'nun karamsar müzikleri eşliğinde sunuluyor (Beach, 2022, s. 1).

Dizinin 2. sezon jeneriğinde, Mark'ın kafasının balon gibi şiştiği ve havada süzüldüğü sahneler dikkat çeker. Bu görseller, Mark'ın benlikleri arasındaki çatışmayı ve Lumon Industries'in bireyler üzerindeki baskısını temsil eder. Bu sahneler aynı zamanda Mark'ın içsel dünyasındaki boşluğu ve içsel dünyasındaki arayışını yansıtır. Jenerikte, Harmony Cobel'in soyut bir resimli kitabı kapattığı sahne, onun dizideki merkezi rolünü ve Lumon'daki otoritesini simgeler. Bu görsel, Cobel'in sadece bir yönetici değil, "severance" prosedürünün mucidi olduğunu ima eder. Bu sembolik öğeler, Severance dizisinin jeneriklerini sadece estetik bir unsur olmaktan çıkarıp, anlatının derinliklerine dair detaylar sunan birer araç haline getirir. Her bir görsel, karakterlerin içsel çatışmalarını ve dizinin tematik yapısını zenginleştirir (Görsel 7).



Görsel 7: *Severance*, *Sezonlarına Göre Dizi Jeneriği Görselleri.*

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=NmS3m0OG-Ug&ab_channel=extraweg.

2.8. True Detective

True Detective, ilk olarak 12 Ocak 2014 tarihinde HBO platformunda yayımlanmaya başlayan ve yaratıcılığını Nic Pizzolatto'nun üstlendiği, suç ve felsefi drama türlerini birleştiren bir Amerikan dizisidir. Her sezonu farklı bir hikâye yapısı ile yeniden kurgulanmaktadır. Dizi tematik olarak insan doğasının karanlık yönleri, hafıza, zaman ve varoluş üzerine odaklanır. İlk sezonun yönetmenliğini Cary Joji Fukunaga yapmış, sonraki sezonlarda yönetmen koltuğu farklı isimler tarafından devralınmıştır. Sanat yönetimi, her sezonda dizinin geçtiği mekâna ve tematik tonuna göre farklılık göstermiştir.

Dizi, başta Louisiana'nın bozkırlarında geçen ilk sezonu ile dikkat çekerken, Kaliforniya'nın endüstriyel kentsel dokusu (2. sezon) ve Arkansas'ta geçen, hafıza odaklı anlatısıyla öne çıkan 3. sezon gibi çok yönlü anlatılarla yapılandırılmıştır. Jenerik tasarımı her sezon için özel olarak Elastic adlı yaratıcı stüdyo tarafından tasarlanmış, baş tasarımcı olarak ise Patrick Clair görev almıştır. Clair ve ekibi, jeneriklerin yalnızca giriş sahnesi değil, anlatının atmosferini kuran ve karakterlerin iç dünyasını görselleştiren anlam yüklü açılış sekansları olmasına karar vermiştir. Bu yönüyle True Detective, jenerik tasarımının biçimsel ve tematik tarzda uygulayan nadir yapımlardan olarak her sezon diğer sezonlardan farklı olarak sembolik ve estetik tarzda yeniden var olan eşsiz bir televizyon dizisi olmaktadır (Mittell, 2015; Clair, 2014, s. 1).

Dizinin jenerik tasarımı, çift pozlama (double exposure), dijital katmanlama (compositing) ve silüet içine yerleştirilmiş çevresel görüntüler olacak şekilde görsel teknikler üzerine kurulmuştur. Özellikle ilk sezon jeneriğinde, karakterlerin yüzleri ve vücutları, Louisiana'nın endüstriyel ve pastoral manzaralarıyla iç içe geçirilmiş, böylece hem karakterlerin psikolojik durumları hem de anlatının geçtiği coğrafya bir bütünlük sağlamıştır. İkinci sezonda, Kaliforniya'nın kent dokusu, otoyollar, neon ışıklar ve betonarme yapılar yer verilmiş, parçalanmış zihinlerin ve yozlaşmış sistemlerin bir alegorisine dönüştürülmüştür. Üçüncü sezonda ise bellek, tekrar ve zaman temaları görsel olarak bulanıklaştırılmış geçişlerle, çoklu zaman katmanlarının üst üste bindirildiği bir jenerik yapısıyla yansıtılır. Her sezonda müzik ayrı olarak seçilmiş, ilk sezonda T Bone Burnett imzalı "Far From Any Road" parçası, dizinin varoluşsal gerilim atmosferine katkı sunarken, diğer sezonlarda daha karanlık ve ambiyans tınlar tercih edilmiştir. Jenerikler sadece estetik bir kavram değil, aynı zamanda anlatının ruhunu, karakterlerin kırılma noktalarını ve anlatı evreninin duygusal altyapısını görselleştiren, bir ön-anlatı alanı işlevi görmektedir (Tryon, 2015; Clair, 2014, s. 1). Bu özelliğiyle dizinin jenerikleri, eleştirmenler ve otoritelerce adından söz ettirmiştir (Görsel 8).



Görsel 8: *True Detective*, *Sezonlarına Göre Dizi Jeneriği Görselleri.*

Kaynak: https://www.youtube.com/watch?v=zxtT8BP8Lxs&ab_channel=CooperHewitt

3. Yorum ve Tartışma

Bu çalışmada incelenen sekiz farklı çevrim içi dizi, jenerik tasarımının yalnızca bir estetik açılış aracı olmaktan ziyade, aynı doğrultuda anlatı dünyasının artırılmasına yönelik stratejik ve tematik bir yapı taşı işlevi gördüğünü desteklemektedir. Jenerikler filmin başında ya da sonunda gösterilen tanıtım yazıları olarak ortaya çıkmış olup, ilk önce filmin adını ve oyuncu kadrosunu izleyiciye duyurmak amacıyla başlamıştır fakat günümüzde bu durum değişmiş ve neredeyse film kadar önemli bir sektöre dönüşmüştür (Aydoğan, 2021, s. 1).

Geleneksel sinema ve televizyon yapımlarında jenerikler genellikle sabit, bilgi verici formatlara sahipken; dijital medya çağında içerik üreticilerinin jeneriklere yüklediği anlam çok daha anlamlı bir boyut kazanmıştır. Jenerikler büyük bir oranda dijital medya çağında, yayın platformlarının yapımlarında izleyicinin jenerik kısmından dizi ya da filminden kaçmasını engellemek üzere var olan bir stratejidir. Dikkat çekici bir giriş sahnesinin ardından film isminin ekrana getirilmesiyle birlikte jenerik sahnesine geçiş yapılır (İncedursun, 2021, s. 53). BoJack Horseman ve Love, Death & Robots gibi yapımlarda, her bölümün temasına uygun olacak şekilde dinamik bir tarzda farklılaşan jenerikler, görsel sembolizmin anlatıya entegre edilmesini sağlayarak izleyici ile estetik birçok katmanlı iletişim kurulmasına olanak sağlamıştır. Jenerikler, izleyicinin dikkatini çekmek ve onları hikâyeye hazırlamak için tasarlanır. Bu durum, jeneriklerin sadece görsel bir eşik değil, izleyici algısını yönlendiren, anlatının yapısını sağlamlaştıran ve duygusal atmosferini belirleyen bir bileşen olarak değerlendirilebileceğini göstermektedir. Dijital platformların içerik yatırımları, yaratıcı jenerik tasarımlarının önemini artırmıştır. Bu jenerikler, hikâyenin başlangıç evrenini tele alarak izleyicinin ilgisini çekmede büyük bir rol oynar (fastcompany, 2022, s. 1).

Benzer şekilde, Westworld ve Severance dizilerinde jenerikler, yapay zekâ, bilinç, benlik ve kurum baskısı gibi felsefi katmanların soyut görsel imgelerle ifade edildiği; tipografi, renk ve hareketli grafiklerle kurumsal eleştirilerin yapıldığı anlatı mekânlarına dönüşmektedir. Özellikle Severance dizisinde kullanılan CGI destekli animasyonlar, izleyiciye kurumsal yabancılaşma, kimlik kaybı ve mekanikleşmiş bireyin temasını doğrudan görsel bir tarz ile aktarmaktadır. The White Lotus dizisinin jeneriği ise mekanlara özgü kültürel ve sanatsal referanslar doğrultusunda eleştirel bir sınıf ayrımını jeneriklere yansıtan bir perspektif sunmaktadır. Bu doğrultuda, jeneriklerin mekânları, kültürel farkları ve anlatı tarzı oluşturma konusundaki işlevselliği artmıştır.

Çalışmanın bir diğer önemli değeri, dijital platformlarda yayınlanan dizilerin jeneriklerinde kullanılan sembolik imgelerin, anlatı içeriğine dair ön bilgi sunmasının yanında, izleyicinin dikkatini yönlendirmesini sağlayan ve hafızada kalıcılığı artıran birer görsel strateji olarak kurgulanmasıdır. Özellikle Ozark dizisinin her bölümünde değişen semboller sayesinde hem görsel özet hem de bilgi aktarımı gerçekleştirilmektedir. Bu durum izleyiciyle görsel bir oyun alanı kurulmasına olanak sağlamaktadır. Bu bağlamda jeneriklerin tekrar eden bir faktör olmasından ziyade, sezonsal ya da bölümsel anlatı yapılarına paralel tarza evrildiği ve izleyici sadakatini pekiştiren araçlara dönüştüğü ifade edilebilir.

Tüm bu bulgular doğrultusunda, çalışmanın görsel iletişim tasarımı, sinema-televizyon ve grafik tasarım disiplinleri açısından özgün bir tarzda değerlendirilmektedir. Yeni medya estetiği bağlamında yeniden farklı bir boyut kazanan jenerik tasarımı, yalnızca biçimsel değil, anlatsal ve deneyimsel düzeyde de dönüşüm geçirmiştir. Bu dönüşüm, izleyiciyle kurulan etkileşim türlerinin yeniden farklılaşmasını, anlatı yapılarının çok daha katmanlı ve simgesel biçimde sunulmasını teşvik etmektedir. Çalışmada incelenen örnekler, jeneriklerin günümüzde birer anlatı aracı olarak yeniden ele alınmasını sağlamakta ve aynı zamanda bu alandaki kuramsal tartışmaların artırılması gerektiğini göz etmektedir. Böylece hareketli jenerik tasarımı, sadece bir geçiş ögesi değil, bir görsel anlatım biçimi olarak değerlendirilmekte olup disiplinler arası yaratıcı üretimlerin merkezine yerleşmektedir.

Sonuç

Bu çalışma, dijital medya çağında jenerik tasarımlarının estetik, anlatsal ve işlevsel dönüşümünü incelemeyi amaçlamaktadır. Özellikle 2010 yılı sonrası dijital platformlarda yayınlanan sekiz farklı televizyon dizisi üzerinden ele alınan bu araştırma, jeneriklerin yalnızca görsel bir giriş sekansı olmaktan ziyade anlatı evreninin

genişletilmiş bir parçası hâline geldiğini ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden olan amaçlı örnekleme tekniği kullanılarak; tematik derinlik, görsel özgünlük ve deneysel yaklaşım gibi ölçütler doğrultusunda seçilen dizilerin jenerikleri betimsel içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiştir. Her bir jenerik tasarımı; renk paleti, tipografi, hareketli grafikler, müzik ve sembolik yapılar doğrultusunda incelenmiş olup bu unsurlar anlatı ile kurduğu ilişki detaylı bir biçimde ele alınmıştır. Bu araştırma kapsamında ele alınan diziler, jenerik tasarımının yalnızca estetik bir unsur olmaktan ziyade aynı zamanda anlatı dünyasının genişletilmesine, izleyici algısının yönlendirilmesine olanak sağlayan yapılar olduğunu göstermiştir. Özellikle BoJack Horseman ve Love, Death & Robots gibi yapımlarda her bölümde gerçekleşen olay örgüsüne göre farklılaşan jenerikler; anlatıya entegre eden ve izleyiciyle sembolik düzeyde iletişim kurabilen yapıdadır. Bununla birlikte, Westworld ve Severance gibi dizilerde jenerikler, felsefi ve ideolojik alt metinlerin görsel algısına dönüşmekte olup, The White Lotus ve True Detective gibi yapımlarda ise kültürel farklılıklar ve coğrafi atmosferin jenerik estetiğine dönüşerek anlatı derinliği pekiştirilmektedir.

Bu çalışmada elde edilen bulgular, jenerik tasarımının sadece bir estetik tercih değil, aynı zamanda bir anlatı aracı olduğunu göstermektedir. Jenerikler, izleyicinin dikkatini çekme, karakter tanıtımı yapma ve anlatı evreni oluşturarak izleyiciyle bir ön bilgi sunma işlevlerini üstlenerek, yapının anlatı yapısını desteklemektedir. Bu bağlamda, jeneriklerin biçimsel yapısı ve tematik bağlamıyla olan ilişkisi, görsel iletişim tasarımı, grafik tasarım, sinema-televizyon ve yeni medya gibi alanlarda önemli bir çalışma alanı olarak kabul edilebilir. Bu çalışmada dijitalleşen medya ortamında jenerik tasarımlarının dönüşümünü ele alarak, görsel-işitsel anlatım biçimlerine yönelik bir katkı sağlamaktadır. Ayrıca bu çalışma, hareketli jenerik tasarımı uygulamaları üzerine görsel iletişim tasarımı, radyo-televizyon ve dijital medya çalışmaları gibi disiplinlerde yeni bir bakış açısı kazandırmayı amaçlamakta olup bu alandaki akademik üretimlerin gelişimine katkı sağlaması doğrultusunda gerçekleştirilmiştir.

Kaynakça

- Acar, A. (2015). Bir görsel iletişim alanı olarak film jeneriği. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 14, 11-21. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/203765>.
- Aghajanian, A. (2023, 22 Mayıs). *Symbols of Excess: Ozark and the Idolatry of Our Times*. Popular Culture And Theology. <https://popularcultureandtheology.com/2023/05/22/symbols-of-excess-ozark-and-the-idolatry-of-our-times/>, Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025.
- Akdoğan, O. (2008). *Film Jenerik Tasarımının Teknolojiyle Birlikte Tarihsel Gelişimi ve Bir Jenerik Uygulaması* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı.
- Aydoğan, A. (2021). *Film Jeneriklerinde Tipografinin Kullanımı* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Grafik Tasarımı Anasanat Dalı.
- Balkovich, R. (2020). *What You Never Realized About Ozark's Title Sequences*. Looper. <https://www.looper.com/253842/what-you-never-realized-about-ozarks-title-sequences/>, Erişim Tarihi: 17 Haziran 2025.
- Başgün, F. (2024). Dizi Jeneriklerinde Grafik Tasarım Öğelerinin Kullanımı: Deha Dizisi Jeneriği Örneği. *Uluslararası İleri Doğa Bilimleri ve Mühendislik Araştırmaları Dergisi*. Sayı 8, s. 337-343.
- Beach, C. (2022, 13 Aralık). *Don't You Dare "Skip Intro" — Our Top 10 Television Opening Title Sequences of 2022*. PRINT. <https://www.printmag.com/design-trends/top-10-tv-opening-title-sequences-2022/>, Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025.

- Beach, C. (2025, 20 Mart). *Diving Deep into 'The White Lotus' Season Three Opening Titles with the Creators*. Print Magazine. Erişim adresi: <https://www.printmag.com/film-and-motion-design/the-white-lotus-season-three-opening-titles-plains-of-yonder/>.
- Bojack horseman. (2014, 22 Ağustos). *Netflix*. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025, <https://www.netflix.com/watch/70298930?trackId=268410292&tctx=0%2C0%2C00ccf4ca-46d2-4d78-96db-c90587463b42-118917906%2C00ccf4ca-46d2-4d78-96db-c90587463b42-118917906%7C2%2C%2C%2C%2C%2C%2CVideo%3A70300800%2CdetailsPagePlayButton>
- Blur Studio. (2019). *Love, Death & Robots Volume 1* [Animasyon dizisi]. Netflix.
- Chow, R. A. (2020, 12 Şubat). *Inside the Creation of Bojack Horseman's Masterful Title Sequence*. TIME. <https://time.com/5782922/bojack-horseman-title-sequence/>, Erişim Tarihi: 13 Mayıs 2025.
- Çalık, M. & Sözbilir, M. (2014). İçerik analizinin parametreleri [*Parameters of content analysis*]. *Eğitim ve Bilim [Education and Science]*, 39(174), 33-38.
- Daniel. (2019, 22 Ocak). *Lesson 2: History of Title Sequences*. Motion Graphics & Title Design. <https://motiongraphics.blogs.bucknell.edu/2019/01/22/lesson-2-history-of-title-sequences/>, Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025.
- Fiveable. (n.d.). Critical Tv Studies Review 6.6. *Title sequences*. Fiveable Library. <https://library.fiveable.me/critical-tv-studies/unit-6/title-sequences/study-guide/7Fjw6hl9HVpWK0f0>, Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025.
- Gallup, J. (2021). *Love, Death and Robots: Every Season 2 Episode's Icons Explained*. Screen Rant. https://screenrant.com/love-death-robots-every-episode-icon-explained/?utm_source=chatgpt.com, Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025.
- Göymen, K. (2019). *Türkiye'de En Çok İzlenen Dizi-Film Jenerik Tasarımlarının Tipografik Yönden Analizi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı.
- İncedursun, K. (2021). *Geçmişten Günümüze Jenerik Tasarımındaki Gelişmeler* [Sanatta Yeterlik Tez Raporu]. Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sinema-TV Anasanat Dalı.
- Johnson, C. (2022, 17 Mart). *Looking back on the origin of Skip Intro five years later*. Netflix. <https://about.netflix.com/en/news/looking-back-on-the-origin-of-skip-intro-five-years-later>, Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025.
- Karaçeper, S. (2018). Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarımda Yenilikler. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 4(8), 73-83.
- Landekic, L. (2015, 28 Temmuz). Bojack Horseman. *Art Of The Title*. <https://www.artofthetitle.com/title/bojack-horseman/>, Erişim Tarihi: 12 Mayıs 2025.
- Lawrence, D. (2022, 9 Aralık). *Exclusive: How the White Lotus Opening Credits Came to Life*. Vanity Fair. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2022/12/the-white-lotus-season-2-credits-explained>, Erişim Tarihi: 13 Mayıs 2025.

- Long, J. (2019, 31 Mart). 'Love, Death and Robots' brings stunning visuals. Technique. <https://nique.net/entertainment/2019/03/31/love-death-and-robots-brings-stunning-visuals/>, Erişim Tarihi: 17 Haziran 2025.
- Love death robots, (2019, 15 Mart). Netflix. Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025, <https://www.netflix.com/watch/81713948?trackId=268410292&tctx=0%2C0%2C73da2d86-593f-4ccb-a4e7-a8f143f300c8-162370408%2C73da2d86-593f-4ccb-a4e7-a8f143f300c8-162370408%7C2%2C%2C%2C%2C%2C%2CVideo%3A80174608%2CdetailsPagePlayButton>
- Manual para señoritas. (2025, 28 Mart). Netflix. (Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025). <https://www.netflix.com/watch/81714135?trackId=268410292&tctx=0%2C0%2C3503c2fe-bc06-4a74-83df-a590fc1b2cfd-119961358%2C3503c2fe-bc06-4a74-83df-a590fc1b2cfd-119961358%7C2%2C%2C%2C%2C%2C%2CVideo%3A81699152%2CdetailsPagePlayButton>
- Marcos, N. (2025, 6 Nisan). *Edificios modernistas e inspiración en la pintura impresionista: Cómo Manual de señoritas cobró vida*. EL PAIS. <https://elpais.com/television/2025-04-06/edificios-modernistas-e-inspiracion-en-la-pintura-impresionista-como-manual-de-senoritas-cobro-vida.html>.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling*. New York University Press.
- Moreno, A. (2025, 12 Mart). Netflix enseña su "Bridgerton" española: "Reconózcanlo, están deseando verla". Los40. <https://los40.com/2025/03/12/netflix-ensena-su-bridgerton-espanola-reconozcanlo-estan-deseando-verla/>, Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025.
- Mutlu, E. (2018). *Film Jeneriklerinde Hareketli Grafik Kullanımı* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Ozark – Title Sequence. (2017, 18 Eylül). Just The Titles. (Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025). https://www.youtube.com/watch?v=DJQxWhRIQE0&ab_channel=JustTheTitles
- Özkirişçi, H. İ. (2022). Film Yapım Şirketleri Jeneriklerinin Hareketli Grafik Tasarımı Bağlamında İncelenmesi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. Cilt No: 24, Sayı: 4. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2058574>.
- Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N. ve Hoagwood, K. (2015). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research*, 42(5), 533–544.
- Perkins, W. (2016, 12 Ekim). *Westworld*. Art of the Title. <https://www.artofthetitle.com/title/westworld/>, Erişim Tarihi: 13 Mayıs 2025.
- Sarıkahya, E. (2013). Jeneriklerinin Grafik Tasarımı Açısından Değerlendirilmesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(12), 117-136. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192531>.
- Sayın, S. (2011). *Film ve Dizî Jeneriklerinde Hareketli Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı.
- Severance- Official Intro Title Sequence 2022. (2022, 23 Şubat). Extraweg. (Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025). https://www.youtube.com/watch?v=NmS3m0OG-Ug&ab_channel=extraweg.

- Sharpe C. (2023, 4 Mayıs). *Don't skip it: Designing a title sequence in the age of AI*. Motionographer. <https://motionographer.com/2023/05/04/dont-skip-it-designing-a-title-sequence-in-the-age-of-ai/>, Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025.
- Smith, L. (2023, 1 Ocak). *The 'White Lotus' design team on why the opening credits went viral*. Wix Studio Blog. <https://www.wix.com/studio/blog/white-lotus-opening-credits-designwix.com>, Erişim Tarihi: 23 Mayıs 2025.
- The BoJack Horseman Project*. (2018, 15 Şubat). The BoJack Horseman Project. Access: May 21, 2025. <https://bojackhorsemanproject.wordpress.com/>, Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025.
- The White Lotus*. (2021, 11 Temmuz). Max. (Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025). <https://play.max.com/show/14f9834d-bc23-41a8-ab61-5c8abdbbea505>
- Tryon, C. (2015). TV got better: Netflix, streaming, and the future of television. In J. Holt & K. Sanson (Eds.), *Connected viewing: Selling, streaming, & sharing media in the digital era* (pp. 76–94). Routledge.
- Uyan, Ö. (2013). *2000'li Yıllardan Günümüze Türk Dizî Jeneriklerinin İçeriksel ve Biçimsel Açıdan İncelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı.
- Vineyard, J. (2016, 5 Ekim). *The secrets behind Westworld's opening title sequence*. Vulture. <https://www.vulture.com/2016/10/westworld-title-sequence-secrets.html>, Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025.
- Westworld Season 1 Opening Credits*. (2018, 6 Mart). Rotten Tomatoes Tv. (Erişim Tarihi: 10 Mayıs 2025). https://www.youtube.com/watch?v=ZgvXU5R-xWs&ab_channel=RottenTomatoesTV