POPÜLER KÜLTÜR ÜRÜNÜ OLARAK DİZİ JENERİKLERİ: "DEXTER" VE "ŞAHSİYET" DİZİSİ JENERİKLERİNİN BİÇİM VE İÇERİK AÇISINDAN KARŞILAŞTIRILMASI*

GENERICS OF TV SERIES AS PRODUCTS OF POPULAR CULTURE: COMPARISON OF THE GENERICS OF "DEXTER" AND "PERSONA" IN TERMS OF FORM AND CONTENT

Kenan SUBAŞİ[1]

Öz

Jenerik, bir diğer deyişle "intro", "main title" ya da "opener"; dizilerin yapımcı, yönetmen, oyuncu gibi yapım ekibi ile yaratıcı ve teknik ekibinin tanıtıldığı kısa sekanslardır. Ancak günümüzde jenerikler, tanıtıcı nitelikteki kısa sekanslar olmanın ötesine geçip hikâye anlatım sürecine katkı sağlayan bir "önsöz" niteliğine bürünmüş, bu niteliğiyle de yapımcı ve yönetmenler açısından vazgeçilmez bir görsel iletişim ögesi haline gelmiştir.

Jenerikler, popüler bir kültür ürünü olmakla birlikte türüne ve hitap ettiği kitleye göre farklılık göstermektedir. Söz konusu dizi jenerikleri olduğunda ise jeneriklerin üretildikleri kültürden izler barındırdığı görülmektedir. Ancak jenerikler, günümüzde dijital mecraların da etkisi ile popüler kültür ürünü olarak birtakım benzerlikler taşımakta ve popüler kültürün yegâne tüketicisi olan seyircinin radarına girebilmek için belirli evrensel kodlarla örülmektedir.

---

* *Çalışmanın benzerlik oranı: %4*

[1] *Öğr. Gör., İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Kurumsal İletişim Direktörlüğü, kenansubasi@iuc.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7416-3617*

Bu çalışmanın amacı, Mayıs 2022 tarihli IMBD verilerine göre küresel izleyicinin en beğendiği seri katil dizisi "Dexter" ile Türk izleyicinin en beğendiği "Şahsiyet" dizisinin jeneriklerini biçimsel (renk tasarımı, hareket tasarımı, tipografi, ışık tasarım ve ses tasarımı) ve içerik (göstergebilimsel) açısından karşılaştırarak dizilerin benzeştiği ve ayrıştığı noktaları tespit etmektir. Bu bağlamda küresel izleyici ile Türk izleyicilerin beğeni eğilimleri de analiz edilecektir.

Anahtar Kelimeler: *Dizi, Dizi Jenerikleri, Popüler Kültür, Dexter, Şahsiyet.*

Abstract

Generic, in other words "intro", "main title", or "opener", are short sequences in which is introduced the production team such as the producer, the director, actor or actress of TV series and the technical team. However, nowadays the generics have become beyond the introductory short sequences and gained the quality of being a "foreword" contributing to the process of telling the story, with this quality it has become a necessary visual communication element for producers and directors.

Generics are not only the product of popular culture, but they differ from the mass to mass they address as well. When the subject is the generics of TV series, it can be seen the signs from the culture in which the generics are produced. However, nowadays with the effects of digital medias, as products of popular culture generics have some similarities between each other, they are twined with the specific universal codes in order to get attention of the viewers who are the unique consumers of popular culture.

The aim of this study is to determine the points of assimilation and differentiation of TV series by comparing the generics of serial killer TV series "Dexter" which is the most favourite of the universal viewer according to the IMBD data of 2022 May and the Turkish viewers' most favourite TV series "Persona" in terms of form (design of colours, design of motion, typography, design of light and the voice) and content (semiotic). In this sense, it will be analysed the tendencies of liking of Turkish viewers and universal viewers.

Key Words: *TV series, Generics of TV series, Popular Culture, Dexter, Persona*

Giriş

Türk Dil Kurumunun tanımına göre jenerik "tanıtma yazısı" olarak adlandırılsa da günümüzde tanıtıcı nitelikteki kısa sekanslar olmanın ötesine geçip hikâye anlatım sürecine katkı sağlayan bir "önsöz" niteliğine bürünmüştür.

Hareketli görüntünün ve sinemanın mucidi olarak kabul edilen Lumière kardeşlerin çektiği ilk filmler de dâhil olmak üzere sinemanın sessiz döneminde kullanılan jenerikler, zaman içerisinde evrim geçirmiş ve film başlamadan önce filmin adının yazıldığı metinlerden filmin anlatısına katkı sağlayan görsel bir iletişim aracı haline dönüşmüştür. Jenerik tasarımının gelişimi, hem teknolojinin gelişimiyle hem de televizyon yayıncılığıyla doğru orantılıdır. Jenerikler, 1980'li yıllardan itibaren sinema filmlerinin yanı sıra televizyon filmi, haber bültenleri, programları ve dizilerde de kullanılmaya başlanmıştır. 1990'lı yıllarda 2 boyutlu, görece basit metin animasyonları ve hareketsiz fonlar üzerine yerleştirilen 5-10 saniyelik kısa görsel öğelerden oluşurken günümüzde oldukça gelişmiş 2/3 boyutlu animasyon tekniklerinin kullanıldığı, gerçekçi görsellerden oluşan 20 saniye ila 2 dakika arasında değişen uzunlukta ve etkileyici ses kuşağından oluşmaktadır.

Jeneriklerin temel amacının yayınlandıkları mecrada yayın akışı içerisindeki içerikleri birbirinden ayırmak olsa da çoğunlukla seyirciye, izleyeceği içerik hakkında fikir vermek için kullanılmaktadır (Alp ve vd., 2020). Jenerikleri ana içeriğin özeti olarak düşünmek yanlış olacaktır. Çünkü günümüzde jenerikler anlattıkları kısa ve çarpıcı hikâyelerle ana içeriği anlamsal olarak destekleyen görsel öğelerdir. Film ve dizi jenerikleri içeriğinden bağımsız olarak bir sanat ürünü olarak değerlendirilmekte ve festivallerde en iyi film/dizi jeneriği kategorisinde ödüllendirilmektedir. Renk tasarımı, hareket tasarımı, tipografi, ışık ve ses tasarımdan oluşan jenerikler temelde ikiye ayrılmaktadır; hareketli grafikler ile oluşturulan jenerikler ve videolarla oluşturulan jenerikler. Tamamen bilgisayar üretimli imgeleme (Computer generated imagery) tekniğiyle oluşturulan 2/3 boyutlu animasyonlara hareketli grafikler ile oluşturulan jenerik-

ler denilmektedir.[2] Film ve dizi sahnelerinden alınan video kesitleri veya özel olarak filmin hikâyesine hizmet edecek şekilde film ve diziden bağımsız olarak çekilen videolarla oluşturulan jeneriklere ise video ile oluşturulan jenerikler denilmektedir.[3]

Gelişen bilgisayar teknolojisi, son yıllarda internet kullanımındaki yükseliş, evrensel ölçekte yeni bir dizi ve film pazarı haline gelen sayısal içerik gösterim mecralarındaki artış, dizi ve filmlere ulaşımı kolaylaştırırken evrensel ölçüde aralarındaki rekabeti de arttırmıştır. Artan bu rekabet dizi ve filmlerin içeriğini önemli derecede etkilediği gibi jeneriklerini de kayda değer derecede etkilemiştir. Dizi jenerikleri üretildikleri kültürden izler taşısa da yeni nesil içerik sağlayıcı mecraların yarattığı evrensel rekabet ortamında görünür olmak için popüler kültürün evrensel kodlarıyla örülmektedir. Yurt dışına dizi ihracatı konusunda oldukça iyi konumda olan Türkiye, dizi jenerik tasarımında da önde gelen ülkeler konumundadır. Çalışma kapsamında incelenen "Şahsiyet" dizi jeneriği SXSW Film Design Awards ödüllerinde finalist olarak yarışmıştır.[4]

Bu çalışmanın amacı, Mayıs 2022 tarihli IMBD verilerine göre küresel izleyicinin en beğendiği seri katil dizisi "Dexter" ile Türk izleyicinin en beğendiği "Şahsiyet" dizisinin jeneriklerini biçimsel (renk tasarımı, hareket tasarımı, tipografi, ışık tasarım ve ses tasarımı) ve içerik (göstergebilimsel) açısından karşılaştırarak dizilerin benzeştiği ve ayrıştığı noktaları tespit etmektir. Bu bağlamda küresel izleyici ile Türk izleyicilerin beğeni eğilimleri de analiz edilecektir.

Küreselleşme ve Popüler Kültür

İletişim tasarımcısı olarak tanınan Marshall McLuhan literatüre kazandırdığı en önemli kavram olan "Küresel Köy - Global Village" ile küreselleşme tartışmalarını başlatmıştır. McLuhan, ülkeleri birbirinden ayıran fiziki ve siyasi "sınırların" ve kıtaları

[2] *Makale kapsamında incelenen "Şahsiyet" dizi jeneriği*
[3] *Makale kapsamında incelenen "Dexter" dizi jeneriği*
[4] *sxsw.com/festivals/film/2019-lineup/#title-design-competition (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

birbirinden ayıran "okyanusların" elektronik iletişim araçlarının gelişmesiyle birlikte etkisini kaybettiğini, tüm dünyanın "sınırsız ve ayrımsız" kocaman bir köye evrildiğini öne sürmektedir. McLuhan'a göre; elektronik iletişimin araçlarındaki gelişmeler ile hızlanan haberleşme, dönemin yeni kitle iletişim araçlarından televizyonun dünya üzerinden yaygınlaşması ve uydu yayıncılığı ile dünyanın herhangi bir yerinde yapılan yayına erişebilmek insanların iletişim kurmada ki "sınırlarını" ortadan kaldırmıştır. Söz konusu sınırların ortadan kalkmasıyla da dünya kocaman bir köy veya başka bir deyişle küçük bir topluluk olmuştur. Küresel köy sakinleri, sözü edilen bu gelişmelerle birlikte kolaylıkla iletişim kurabilmekte daha da önemlisi ortak dizi, film ve program izleyebilmek ve deneyimlerini paylaşabilmektedirler. Elektronik iletişim, televizyon teknolojisi ve internet teknolojisinin yanı sıra ulaşım sistemlerinin de hızlanmasıyla bu yeni köyde kolaylıkla etkileşime geçilebilmektedir. Bu gelişmeler dünya siyasi haritasının üzerindeki çizgileri ortadan kaldırmasının yanı sıra tek tipleşmeye de sebep olmuştur.

Marshall McLuhan'ın "Küresel Köy" kavramı günümüzde yeni bir dijital ruha bürünmüştür. Bu teknolojik ruh, küresel köydeki zaman ve mekân olgusunu tamamıyla ortadan kaldırmıştır. Web 2.0 teknolojisinin sağladığı olanaklarla küresel içerik platformları; sosyal medya ağlarının yaygınlaşması ile de dijital olarak üretilen bir içerik her an, her yerde ve herkes tarafından deneyimlenebilmektedir. Küresel film/dizi izleme platformlarına yüklenen bir film/dizi anında evrensel pazarda dolaşıma girmektedir. Yüklenen içerik, deneyimleyen kişileri etkilerken küresel pazarda boy göstermek içeriği üreten kişileri de etkilemektedir. Giddens'a göre ise küreselleşme evrensel olaylardan yerel oluşumların etkilenmesi dolayısıyla tam tersi olarak yerelde gerçekleşen olgulardan da küreselin etkilendiği yerelin küresele, küreselin de yerele bağlı değiştiği bir toplumsal ilişkidir (Giddens, 2009). Yerelden üretilen bir içerik her ne kadar üretildiği toplumun değerlerinden esintiler taşısa bile küresel ölçekteki diğer rakipleriyle mücadele edebilmek için evrensel kodlarla örülmek zorunda kalmaktadır.

Theodor W. Adorno ve Max Hork Heımer'ın ilk kez "Aydınlanmanın Diyalektiği" kitabında kullandığı "kültür endüstrisi" kavramı ile endüstri tarafından üretilen ve kitlesel olarak tüketilen fikir, sanat ve kültür ürünlerinin metalaştığını ifade etmektedir. Sözü edilen bu üretim yöntemi sonucunda ise kültür ürünleri eleştirel özelliklerini kaybetmekte ve boyutsuzlaşarak birbirinden farksız bir hal almaktadırlar. Kültür ürünlerinin birbirinin aynı olması ve kitlesel olarak tüketilmesi bireyin özgürlüğüne de ket vurmaktadır. Adorno ve Hork Heımer'a göre bireyler her ne kadar sınırsız seçenek arasından tercih yaptıklarını düşünse de bu yanılgı sadece özgürlük yanılsamasıdır (Adorno ve Horkheimer, 2007). Devasa bir akvaryumun içerisinde özgürlük yanılsamasındaki balıklar gibi bireyler de endüstri tarafından metalaştırılmış kültür ürünleri arasında özgürce seçim yapabildiği yanılsaması yaşamaktadır.

Türk Dil Kurumuna göre kültür "bir topluma veya halk topluluğuna özgü düşünce ve sanat eserlerinin bütünü", popüler "halkın arasında yaşayan motiflere, ögelere yer veren, onlardan yararlanan, halkın zevkine uygun, halk tarafından tutulan" olarak tanımlanırken popüler kültür ise "belli bir dönem için geçerli olan, hızlı üretilen ve hızlı tüketilen kültürel ögelerin bütünü" olarak tanımlanmaktadır. Küreselleşmenin sonucu olarak global köy, tüm toplumların yerel kültürleri etkilemiş ve bunun sonucunda değişime uğrayıp form değiştirmiştir. Bu yeni form popüler kültür olarak tanımlanmaktadır. Popüler kültür, köklerini halkın geleneklerine, inançlarına, yaşam biçimlerine dayandırmaktadır (Mutlu, 2004).

Erdoğan'a göre popüler "halka ait olan" tanımından, "birçok kişi tarafından sevilen veya seçilen" tanımına evrilmiştir. Erdoğan'a göre popüler kültür de klasik tanımıyla "toplumun kültürü" olarak yanlış tanımlanmıştır. Çünkü bir fabrikada çalışan işçi çalıştığı yeri "bizim fabrika" diye tanıtması fabrikayı onun yapmadığı gibi popüler kültür ürünlerini tüketmesi de bu kültürü "halkın" kültürü yapmaz (Erdoğan, 2004). Eleştirel yaklaşım popüler kültürün McLuhan'ın küresel köyündeki topluluğu tek tipleştirdiği söylemektedir. Gelişen teknolojilerle beraber sınır-

ların ortadan kalkması ve bilgi toplumunun üyesi olan her birey tüketiciye dönüşmüştür (Hatipler, 2017). Popüler kültür toplum tarafından yükselen bir ivmeyle tüketilmesine karşın popüler kültür de toplumu zaman içerisinde tüketmekte ve yereli tehdit etmektedir (Coşgun, 2012).

Adıgüzel'e göre; popüler kültür sadece yayınlandıkları mecra özelliklerine göre üretim ve tüketim ilişkisi göz önüne alınarak tasarlanmış kültür ürünleri olarak tanımlanmıştır (Adıgüzel, 2001). Medya tarafından üretilmiş film, dizi veya müzik gibi popüler kültür ürünleri sadece zaman geçirmek ve eğlenmek amacıyla bireyler tarafından tüketilmektedir (Arık, 2009). Özkan'a göre; popüler kültür şiddetten beslenmektedir. Televizyon programlarında, dizilerde, filmlerde, kitaplarda ve müziklerde şiddet içerikleri diğerlerine göre daha çok dikkat çekmektedir (Özkan, 2006). Çalışma kapsamında incelenen her iki dizi de seri katil dizisi ve içerdikleri planlanmış şiddet son derece yoğundur.

Estetik Bir Öğe Olarak Jenerik

Hem görsel iletişim aracı hem de estetik bir öğe olan jenerikler; hareketli grafik, video, fotoğraf, animasyon, tipografi, renk tasarımı ve ses tasarımı gibi bir unsurun anlamlı bir şekilde bir bütün olarak kullanılması sonucu oluşmaktadır. Jenerik içerisinde kullanılan her bir öğe "fotoğraf, video, renk, grafik, ses efekti vb." kendi başına bir anlam ifade ederken jeneriğin diğer öğeleriyle bir araya geldiğinde ise kendi anlamının ötesine geçmektedir. Her sanat dalının kendine özgü anlam yaratma yöntemi olduğu gibi sinema ve grafik tasarım sanatlarının kesişim kümesinde konumlanan jenerikler her iki sanat dalından da beslenmektedir.

Christian von Ehrenfels tarafından 1890'da ortaya konmuş ve daha sonrasında da Alman psikologlar tarafından geliştirilmiş olan "Gestalt Kuramı" günümüz görsel sanatlarına bütünlük anlayışı olarak yansımıştır. Gestalt kelimesinin Almancadan Türkçeye veya İngilizceye doğrudan bir çevirisi yoktur. Hem

İngilizce de hem de Türkçedeki "bütün", "form" ve "şekil" kelimeleri Gestalt sözcüğüne anlamca en yakın kelimelerdir. Kurama göre; bir filmi, video tasarımını veya grafik tasarımını oluşturan öğeleri parçalayarak her birini birbirinden bağımsız inceleyip eseri anlamak mümkün değildir. Çünkü bütün onu oluşturan parçalardan fazlasını ifade ettiği gibi eseri oluşturan her parça başka bir parça ile bir araya geldiğinde yeni bir anlam üretir. Eseri deneyimleyenler parça parça gruplar görmek yerine parçalardan oluşan bir bütün algılarlar.

Bireyler görsel öğeyi oluşturan parçaların birbirleri arasındaki "benzerlik", "yakınlık", "süreklilik", "bütünleme", "zemin" ve "şekil" ilişkisini bir bütün olarak algılar ve zihninden yeniden bir anlam üretme sürecini başlatır (Erdikmen, 2015). Gestalt kurama göre bir sanat eserini anlamak için bütüncül bakmak ve içerdiği tüm parçaları da bütün üzerinden okumak gerekir. Gestalt kuramının temelindeki bütünlük ilkesine göre hareketli grafik, video, fotoğraf, animasyon, tipografi, renk tasarımı ve ses tasarımı gibi birçok sanat disiplinden parçalarla oluşan jenerik onu oluşturan öğelerden daha kapsamlı anlam barındırmaktadır.

Sinemanın ilk yıllarından itibaren görüntüler ile anlam yaratma meselesi üzerine düşünen ve deney yapan birçok kuramcı olmuştur. Sinemanın biçimi ile ilgili en önemli denemeler kurgu üzerinden gerçekleştirilmiştir. İlk yıllarından itibaren görüntü ile anlam yaratma deneyleri grafik tasarımdaki bütüncül anlayışa benzer bir şekilde gelişim göstermiştir. Rus biçimciler olarak tanınan Kuleşov, Vertov, Pudovkin, Sergey Eisenstein gibi kuramcılar montajda yaptıkları deneylerde görüntüler ile nasıl anlam yaratılabileceği üzerine çalışmalar gerçekleştirmiştir. Hem Rus biçimci anlayışın temellerini hem de günümüz biçimci sinemanın oluşmasında büyük katkıları olan Kuleşov kendi adıyla anılan deneyinde birbirinden bağımsız iki görüntünün bir araya geldiğinde birbirlerinden bağımsız üçüncü bir anlam ürettiğini keşfeder. Kuleşov, kurgu aracılığıyla iki görüntüyü çarpıştırarak üçüncü bir anlam üretilebileceğini söyler. Gestalt kuramında olduğu gibi Kuleşov deneyinde de parçalar

tek başlarına bir anlama sahipken diğer parçalarla bir araya gelip bir bütünü inşa ettiklerinde daha zengin bir anlam barındırır. Zaman, mekân ve psikolojik olarak birbirleriyle bağı olmayan iki video parçası da bir araya geldiklerinde bir bütün oluşturmakta ve böylelikle deneyimleyen kişilerin zihninde bir algı yaratmaktadır. Hem sinema sanatındaki Rus biçimci anlayış hem de grafik tasarımı etkileyen Alman kuramcıların yarattığı Gestalt kuramı birbirinden bağımsız parçaları bir araya getirerek anlam yaratmaktadır.

Dexter Dizisi

1 Ekim 2006 yılında Amerika'da Showtime televizyon kanalında gösterime girip 8 sezon boyunca gösterilen Dexter, Mayıs 2022 tarihli IMBD verilerine göre küresel izleyicinin en beğendiği seri katil dizisidir. Miami'de geçen hikâyeye tanıklık eden seyircilerin "sevimli katil" olarak tanımladığı başrol oyuncusu polis üniformasına sahip Dexter Morgan (Michael C. Hall) "kan sıçrama analisti" olarak çalışmasının ötesinde gizemli bir seri katildir. Dexter, annesini küçük yaşta kaybetmiş ve Morgan ailesi tarafından evlatlık olarak alınmıştır. Morgan ailesi Dexter'ın evcil hayvanlara karşı olan tutumunu ve onları öldürmek istemelerini fark etmiştir. Ancak "sevimli seri katil" inandığı adaletini sağlamaktan geri durmaz ve her öldürdüğü kişiden de kan örneği alarak saklar. Dexter'ın daha çocukken annesinin ölümüne şahit olmasıyla başlayan yolculuğu evlatlık olarak verilmesiyle devam etmiş ve çocukluğundan miras aldığı travmalar hayatının geri kalanında da artarak ilerlemesinin sonucunda ise gerçekleri alternatif bir gerçekliğe taşımasındaki ana neden olmuştur. Dexter bu alternatif gerçekliğinde her seri katil gibi kendi düzenini kendi sağlamaya başlamıştır.

Şahsiyet Dizisi

Şahsiyet; yapımcılığını Ay Yapım'ın, yönetmenliğini Onur Saylak'ın, senaryosunu Hakan Günay'ın ve başrollerini ise Haluk Bilginer, Metin Akdülger ve Cansu Dere'nin üstlendiği 12 bölüm ve tek sezonluk dizidir. 2018 yılında ilk defa dijital içerik

platformu PuhuTV'de ardından ise 2021 yılında tekrarlarıyla Show TV'de yayınlanmıştır.

"Şahsiyet, Almanya›da yayımlanan ilk Türk dizisi olarak kayıtlara geçti. 8 Ekim 2020 tarihinden itibaren Magenta TV'de Almanca dublajla seyirciyle buluşurken, 3 Aralık 2020'de ise DVD ve Blu-ray olarak ev sineması için çıktı."[5] "Meksikalı şirket ViacomCBS Networks International tarafından uyarlama hakları satın alınan dizi, El Asesino Del Olvido adıyla yeniden çekilecek ve başrolünde Damián Alcázar yer alacak."[6]

Dizinin başkarakteri Agâh Bey emekli adliye memurluğundan emekli olmuş ve İstanbul'un ışıkları sönmeyen semti Beyoğlu'nda tek başına sıradan bir hayat sürmektedir. Eşi vefat etmiş kızı ise yurt dışında yaşadığından yanında değildir. Gittiği doktor kontrolünde geriye kalan ömrünü derinden etkileyecek hastalığını öğrenir; Alzheimer… Yurt dışında yaşayan kızı ve torunun yanına taşınır. Cinayet masasında çalışan Nevra ile yolları kesişir lakin bu bir tesadüf değildir. Hastalık, kızı, torunu ve Nevra'nın hayatına girmesiyle rutini iyice bozulur. Agâh Bey, çok geçmeden unutmanın o kadar da kötü bir şey olmadığı fark eder. Onun için artık günah, vicdan, tövbe ve eskiyi hatırlamak gibi problemler yoktur. Seneler boyunca plan aşamasında kalan cinayetleri işleme vakti gelmiştir. Tanrı bir seri katile verilebilecek en ideal hastalığı bahşetmiştir Agâh Bey'e.

Çözümleme

Dexter Dizi Jeneriği

Digital Kitchen Studios tarafından tasarlanan[7] ve 2007 Emmy Award for Outstanding Main Title Design ödülünü kazanan[8] Dexter jeneriği Dexter Morgan sabah rutinini; yatakta

[5] *tr.sputniknews.com/20201010/sahsiyet-almanyadaki-ilk-turk-dizisi-oldu-1043003649.html (Aktaran: tr.wikipedia.org/wiki/%C5%9Eahsiyet_(dizi (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

[6] *spoilertime.com/noticia/adaptacion-asesino-del-olvido-concluye-rodaje-en-mexico-damian-alcazar (Aktaran: tr.wikipedia.org/wiki/%C5%9Eahsiyet_(dizi)) (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

[7] *thisisdk.com (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

[8] *thisisdk.com/dexter (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

uyanışını, yüzünü yıkamasını, tıraş olmasını, kahvaltı için tavuk kesmesini, yemek yemesini, yumurta yapmasını, kahveleri öğütmesini, portakal kesmesini, dişlerini temizlemesini, ayakkabılarını bağlamasını ve tişörtünü giymesini anlatır. Ancak bu rutin hem sahnelerde kullanılan öğelerle hem de çekim teknikleriyle izleyenleri bozguna uğratmaktadır. Dexter'ın jeneriğini oluşturan her planlarda doğrudan veya dolaylı bir şekilde gösterilen "kan" gösteren gösterilen ilişkisi içerisinde cinayeti ve şirin seri katilin eylemlerini temsil etmektedir. Kan görselleriyle Morgan'ın gücüne gönderme yapılmaktadır.

Jenerikte Dexter Morgan'ın sabah rutinini anlatan 2 boyutlu grafiklerle desteklenmiş bir video sekansa tanıklık ediliyor olunsa bile bu rutin dizinin ana karakteri hakkında birçok bilgi barındırmaktadır. Jenerik boyunca çok yakın çekimle gösterilen görseller Morgan'ın cinayetlerinde kullandığı araçlardan oluşmaktadır.



Görsel 1: *Dexter Logo Tipografisi*[9]

Jenerikte kullanılan her unsurda olduğu gibi "Dexter" logo animasyonunda da kullanılan akışkan kan animasyonu "cinayeti" simgelemektedir. Görselin sağ alt tarafında kullanılan kan damlaları da bu amaca hizmet etmektedir. Her renk hem olumlu hem de olumsuz duyguları temsil etmektedir. Sahnede kullanılan kırmızı da "aşk, şehvet, romantizm ve cinsellik" gibi olumlu

[9] *youtube.com/watch?v=ej8-Rqo-VT4&t=14s (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

duygulara karşılık geldiği gibi "kan, cinayet, şiddet ve ölüm" duygularını da temsile etmektedir. Kırmızı renk, doğası gereği tehlikeyi simgelese bile rengin kullanıldığı kompozisyon, diğer öğeleriyle ilişkisi, bağlamı ve olumlu veya olumsuz anlamı gün yüzüne çıkmaktadır. Nötr arka plan üzerine tamamı büyük harf ve condensed bir font seçimiyle kırmızı renkte yazılmış "DEXTER" ve kan animasyonu cinayeti, şiddeti ve ölümü temsil etmektedir. Bu bağlamda Şahsiyet dizisinin jeneriği de incelendiğinde baskın iki renkten birinin kırmızı olduğu görülmektedir.



Görsel 2: *Dexter Jenerik Kareleri*[10]

Jeneriğin açılış sahnesi, çok yakın planda Morgan'ın koluna konmuş bir sivrisinek ile başlar. Karakter gözlerini açar, sivrisineği görür ve ani bir hareketle sivrisineği öldürür. Kullanılan sivrisinek kan emmesinden dolayı bir gösterendir. Sivrisinek seçilmesinin bir diğer nedeni de seri katilimiz üzerinde yaratılmaya çalışılan "şirin, sevimli" koruma kalkanını desteklemek içindir. Karakter sivrisineği öldürdükten hemen sonra gülümsemesi Nietzsche'nin "Bir hamam böceği öldürürsen kahramansın, bir kelebeği öldürürsen şeytansın. Ahlakın estetik standartları vardır" sözlerine karşılık gelir. Sivrisineğin öldürülüşünün ardından gelen gülümseme aynı zamanda öldürmeyi seven adamın da göstergesidir. Karakterimizin gözlerini yakın planda görmemiz onunla bir bağ kurmamızı ve biraz önce yaşanan cinayeti görmezden gelerek farkına varmadan Morgan ile özdeşleşmemizi sağlar.

[10] *behance.net/gallery/5451869/Dexter-Main-Title (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*



Görsel 3: *Dexter Jenerik Kareleri*[11]

Gestalt kuramına göre kompozisyonda kullanılan öğeler algısal olarak birbirleriyle ilişkilendirilir ve bir bütün olarak algılanır. Kompozisyondaki her öğe tek başına bir anlam ifade edebilirken bir başka öğeyle yan yana geldiğinde diğer öğeyle bir bütün olarak algılanmaya başlar ve böylelikle tek başına ifade ettiği anlamdan çok daha fazlasına sahip olur. Jenerikte gördüğümüz birçok öğe tek başına kullanıldığında bir anlam üretirken (Görsel 3'teki yumurta gibi) sahneye kan damladığında birden çok anlam yaratmaktadır.

Rus biçimci kuramın temelini oluşturan montajcı anlayışa göre organik olarak birbirleri arasında bağ olmayan iki plan yan yana geldiklerinde üçüncü bir anlam ortaya çıkar. Dexter jeneriğinde tavada pişen yumurta sahnesinden hemen sonra yakın planda gösterilen bıçak ve ardından gelen tabağa damlayan kanlar işlenen bir cinayeti özetlemektedir. Sonrasında bıçaklanır gibi kesilip parçalara ayrılan yumurtadan damlayan kanların da şiddeti artar. Mutfakta rutin bir kahvaltı hazırlama sahnesinde kullanılan yumurta, tava, kahvaltı bıçağı ve soslar birbiri ardına uzam zamanı parçalayarak kısa aralıklarla gösterilmesi izleyicide cinayet sahnesi izliyormuş algısı yaratmaktadır.

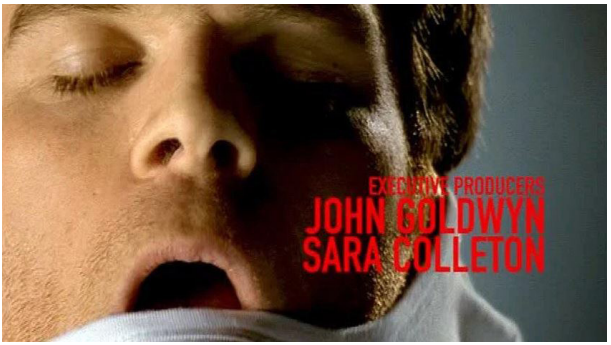
[11] *youtube.com/watch?v=ej8-Rqo-VT4&t=14s (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*



Görsel 4: *Dexter Jenerik Kareleri*[12]

Jenerikteki kullanılan tüm kompozisyonlardaki gösterenler hem Dexter Morgan'ın karakter özelliklerine hem de gerçekleştirdiği cinayet eylemlerine işaret etmektedir. Jenerikte ana karakterimizin aynaya baktığında yansımasının bulanık olarak görünmesi seri katillerin diğer insanlara görünmeden ve arkasında iz bırakmadan eylemlerini gerçekleştirmesi gerektiğinin bir işaretiyken tıraş olurken yüzünü kestiği sahnedeki tepkisizliği ise seri katil kişiliğine sahip bireylerin soğukkanlılığının işaretidir. Morgan'ın kahvesini hazırladığı sahnede french pressi yavaşça yukarı çekerken sanki birini boğuyormuş gibidir. Kestiği etlerin poşetlerinden ayrılmamış olması ve etlerle beraber poşetleri de kesmesi ceset torbası içindeki birini parçalara ayırıyormuş gibi bir algı oluşturmaktadır. Dişlerini temizlemek için hazırladığı diş ipi, ayakkabı bağcıklarını sıkı sıkıya çekiştirme sahneleri birini boğuyormuş gibi bir algı yaratırken greyfurt sahnesinde ise cesetleri dilimliyor gösterilenini işaret etmektedir.

[12] *youtube.com/watch?v=ej8-Rqo-VT4&t=14s (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*



Görsel 5: *Dexter Jenerik Kareleri*[13]

Jenerik boyunca karakter çok yakın planlarda ve parçalı olarak gösterilmekte, yönetmen bu yöntemle hem karakteri izleyicisinden saklamak hem de dizinin diğer karakterleri arasında Dexter'ın kişiliğini onlardan nasıl gizli tutuğunu da anlatmaktadır. Jeneriğin final sahnesinde Dexter Morgan tişörtünü giydikten sonra diğer planlara kıyasla görece daha geniş açıda görünür. Morgan, beyaz tişörtünü giyerken kumaş yüzene yapışır ve zor nefes alır. Jeneriğin her planında olduğu gibi son sahnesinde de karakter tişörtünü giyerken sanki birini boğuyormuş gibi bir algı oluşmaktadır.

Şahsiyet Dizi Jeneriği

Grafik ve animasyon Ethem Cem ve Enes Özenbaş, müzik Sertaç Özgümüş ve Güntaç Özdemir tarafından tasarlanan Şahsiyet dizi jeneriği[14] 2019 yılında SXSW Film Design Awards ödüllerinde finalist[15] olarak yarışmıştır. Dexter dizi jeneriğinin aksine Bilgisayar Üretimli İmgeleme (CGI) yöntemiyle üretilmiştir.

Şahsiyet dizi jeneriği, nevi şahsına münhasır seri katil Agâh Bey'in cinayetlerine başlama sebebi olan hastalığını,

[13] *youtube.com/watch?v=ej8-Rqo-VT4&t=14s (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*
[14] *youtube.com/watch?v=RRgSPaRB2oU (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*
[15] *sxsw.com/festivals/film/2019-lineup/#title-design-competition (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

geçmişle bağını kurduğu objeleri, cinayetleri işlerken mesajını bırakmak için kullandığı işaretleyicisini, silahını, yaşadığı evi, sokağını, gizlenmek için giydiği kostümü, polis ofisini ve final sahnesinde de hikâyenin kırılma noktası Alzheimer hastalığının saldırısına maruz kalan beyin imgesini izleyicilerine sunmaktadır.



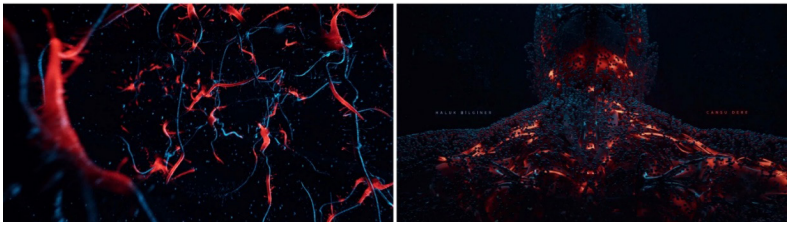
Görsel 6: *Şahsiyet Dizi Logosu*[16]

Şahsiyet dizi jenerik renkleri, logosu da dahil olmak üzere evrensel polis siren renkleri olan kırmızı-mavi ve bu renklerin tonlarından oluşmaktadır. Hem ülkemizde hem de küresel ölçekte emniyet, ikaz, acil durum ve sinyal gibi uyarıcı renklerde kullanılan bu iki renk şahsiyet dizisinin jeneriğinin de renk paletini oluşturmaktadır. Türkiye'de de polis araçlarının ikaz renklerinde kullanılan üç ana renkten ikisi olan (RGB[17]) mavi ve kırmızı; hem renk körü olan kişilerin görebildiği iki renkten biridir hem de mavi renk uzaktan fark edilebilen en iyi renkken kırmızı rengin ise yakından en dikkat çekici renk olmasıdır.

Kırmızı dalga boyu en yüksek, en kuvvetli ve titreşimi en kuvvetli olan renktir (Alp, 2021). Jenerikte kullanıldığı bağlamda; tehlike, şiddet, acil durum, cinayet ve kan gibi anlamlara gelen kırmızı, Agâh Bey'in "katil" kişiliğini temsil ederken mavi ise temsil ettiği; huzur, barış, güven, sakinlik, sonsuzluk, özgürlük anlamları ile Agâh Bey'in diğer yüzünü temsil etmektedir. Dizinin seri katil karakteri her ne kadar yerel kodlarla örülmüş olsa bile evrensel renk kodlarıyla temsil edilmiştir. Bu bağlam-

[16] *behance.net/gallery/66511789/Sahsiyet-Main-Titles (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*
[17] *Kırımzı (Red), Yeşil (Green) ve Mavi (Blue) dijital ortamda kullanılan üç ana renktir.*

da Dexter dizisinin jeneriği de incelendiğinde desature video görüntülerinin üzerinde kullanılan baskın rengin kırmızı olduğu görülmektedir.



Görsel 7: *Şahsiyet Jenerik Kareleri*[18]

Jenerik Görsel 7'deki birinci fotoğrafla başlar ve z ekseninde geriye doğrusal stabil hızdaki bir kamera hareketiyle ikinci fotoğrafa bağlanır. Hem birinci karede hem de ikinci karede Agâh Bey'in beyin nöronlarını temsil eden imgeler görürüz. Görselde mavinin tonu üzerinde hareket eden kırmızı grafik ögeler birbirleri ile bağ kurmaya çalışan lakin sözü edilen bu bağda yaşanan kesintilerden dolayı düzenli bilgi alışverişini sağlayamayan dolayısıyla geçmiş, şimdi ve gelecek arasında bilgi taşıyamayan aksaklığı yani Alzheimer (Alzaymır) hastalığını temsil etmektedir.

Ana karakter Agâh Bey'e koyulan Alzheimer (Alzaymır) teşhisi senaryonun kırılma noktasıdır. Bu teşhis bir seri katil için tanrının bahşedeceği en büyük lütuftur. Agâh Bey kendi deyimiyle telefon numaralarını, isimleri, suretleri zamanla unutacaktır lakin hatıraları ve deneyimlerini unutup geçmişi ile bağı koptuğunda "şahsiyeti"ni de kaybedecektir. Agâh Bey'in doktoru bu sorunun çözümü için kendisine üç öneride bulunur; not al, egzersiz yap ve zihinsel aktivite yap. Zihinsel aktiviteden beklenti ise jeneriğin giriş sahnesinde de göründüğü gibi pasif hale geçecek beyin nöronlarını aktif halde tutmaktır lakin bu bağ sürekli olarak sağlanamayacak ve hastalık galip gelecektir. Ancak bu hastalık Agâh Bey'in ikinci baharı da olacaktır.

[18] *behance.net/gallery/66511789/Sahsiyet-Main-Titles (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*



Görsel 8: *Şahsiyet Jenerik Kareleri*[19]

Jeneriğin ikinci sahnesinde görülen gramofon dizi içerisinde Agâh Bey'in hem kendi evinde hem de 8 numaralı dairesinde görünmektedir. Gramofon, yakalandığı elzem hastalık sebebiyle geçmişle bağı kopmak üzere olan karakterin hatıraları ile arasındaki köprüyü kurarak şahsiyetini kaybetmemesini sağlayan aletlerden biridir. Jenerikte görünen gramofon izleyiciye şirin seri katilin karakteristik özellikleri, kültürel ve sosyal konumuyla ilgili de bilgi vermektedir. Gramofon ana karakterin hatıraları ile arasında köprü kurmasının yanı sıra Agâh Bey 8 numaralı dairede işkence ettiği kişiye de gramofon dinleterek geçmişi "hatırlamasını" amaçlar. Jeneriğin ilk sahnesinde beyin nöronlarına saldırarak geçmiş ile bağı kopmasını hedefleyen Alzheimer hastalığına karşın ikinci sahnede gösterilen gramofon hem Agâh Bey için hem de diğer karakter için hatıralara uzanan bir yolculuktur.

Parmaklıkların ardında, sislerin arasında ve görece bulanık olarak gösterilip gizlenen kedi kostümü dizinin ilerleyen bölümlerinde Agâh Bey'in güvenlik kameralarından kendini gizlemek için kullandığı kostümdür. Parmaklıkların ardında, sislerin içerisinde bulanık ve tanınamayacak bir kostüm içeri-

[19] *behance.net/gallery/66511789/Sahsiyet-Main-Titles (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

sinde görülmesi seri katillerin diğer bireylerce görünmeden ve gerçekleştirdiği eyleme dair ipucu bırakmaması gerektiğinin işaretidir.



Görsel 9: *Şahsiyet Jenerik Kareleri*[20]

Şahsiyet jeneriğinde görülen diğer gösterenler gibi; Beyoğlu yolları, Agâh Bey'in apartmanı ve apartmanın arka bölümü, arabası, Agâh Bey'in polis karakter olan Nevra'ya bıraktığı notları yazdığı barkot makinesi, polis ofisi, tabanca ve beyin imgesi işlenen "cinayetlerin" birer göstergesidir.

Jenerikte apartmanın görünen arka bölümü 8 numaralı dairenin arkasıdır. 8 numarası da Agâh Bey'in hastalığına yapılan bir göndermedir. 8 hem rakamken hem de sonsuzluk işaretidir. Geçmişe, şimdiye ve geleceğe yönelen bir sonsuzluk olarak okunabilecekken aynı zamanda devasa bir boşluk olarak da okunabilir. Söz konusu bu boşluk Alzheimer hastalığının sebep olduğu boşluktur. 8 numaralı daire Agâh Bey'in gizli dosyalarını sakladığı, öldürdüğü ve öldüreceği kişilerin fotoğraflarını duvara asıp sergilediği, kostümünü diktiği, kaçırdığı kişiye işkence ettiği yerdir yani jenerikte arka kısmını gördüğümüz daire Agâh Bey'in arka bahçesi, oyun alanıdır.

[20] *behance.net/gallery/66511789/Sahsiyet-Main-Titles (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

Şahsiyet dizisinin jeneriğinin son planında; ilk planda kameranın z ekseninde geriye doğru açılmasıyla başlayan hikâyeyi yine benzer planda z ekseninde ileri doğru yapılan kamera hareketiyle bitmektedir.

Dexter ve Şahsiyet Dizi Jeneriklerinin Karşılaştırılması

Dexter dizi jeneriği, ana karakterin sabah rutini anlatılırken jenerikte kullanılan her öğe ile "cinayet" kavramı arasında dolaylı ve doğrudan bir bağ kurularak anlatısını ilerletmektedir. Şahsiyet dizi jeneriğinde de Dexter jeneriğine benzer şekilde kullanılan tüm öğeler, mekânlar ve renkler dizinin ana omurgasını oluşturan "cinayet" ile bağlantılıdır.

Dizi ve film jenerikleri, "hareketli grafikler ile oluşturulan jenerikler" ve "videolarla oluşturulan jenerikler" olmak üzere iki ayrı formatta üretilmektedir. Dexter jeneriği diziden bağımsız olarak çekilen videolar ve bu videolara uygulanan görsel efektler (VFX) vasıtasıyla oluşturulurken Şahsiyet dizi jeneriği ise tamamen bilgisayar aracılığıyla bilgisayar üretimli imgeleme (Computer-generated imagery) tekniğiyle oluşturulmuştur. İki dizi jeneriği teknik olarak birbirlerinden farklı yönteme ve içeriğinde kullanılan farklı gösterenlere rağmen gösterilenleri ortak olarak "cinayet, seri katil, adalet, hesaplaşma" gibi kavramlardır. Her iki dizi jeneriğinde de "cinayet, ölüm, ceset, gizlilik" gibi kavramalar üzerinden anlatı inşası kurulmaktadır.



Görsel 9: *Şahsiyet Jenerik Karesi*[21]



Görsel 10: *Dexter Jenerik Karesi*[22]

[21] *behance.net/gallery/66511789/Sahsiyet-Main-Titles (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

[22] *youtube.com/watch?v=ej8-Rqo-VT4&t=14s (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

Görsel 9'da Şahsiyet dizisinin ana karakteri olan Agâh Bey hem güvenlik kameralarından hem de güvenlik güçlerinden gizlenmek amacıyla kendisi için hazırladığı kedi kostümünü kullanır. Jenerikte görünen karede demir parmaklarının arkasında, sisler içerisinde ve karanlığa gömülerek gizlenmiş olan kedi karakteri görünmektedir. Şahsiyet dizi jeneriğine benzer biçimde Görsel 10'daki Dexter dizi jenerik karesinde de dizisinin ana karakteri olan Dexter Morgan aynaya baktığında görüntüsü bulanık olarak görünmektedir. Sözü edilen bu gizlilik hali iki seri katilin de diğer insanlar tarafından görülmediğinin gösterilenidir. Hem Şahsiyet dizisinin seri katili Agâh Bey hem de Dexter dizisinin ana karakteri Dexter Morgan diğer insanlar tarafında duyulmak, bilinmek istemektedir.



Görsel 10: *Şahsiyet Jenerik Karesi*[23]



Görsel 11: *Dexter Jenerik Karesi*[24]

Şahsiyet ve Dexter dizi logoların her ikisinde de tehlike, şiddet, acil durum, cinayet ve kan gibi anlamlara gelen kırmızı renk tercih edilmiş ve her iki seri katil dizisinin logosu da ana karakterlerin meslekleri çerçevesinden yola çıkarılarak atmosfer oluşturulmuştur. Şahsiyet dizisi jeneriğinde kırmızı ve mavi renk paleti tercih edilmiştir ve dizinin ana karakteri Agâh Bey'in mesleği adliye müdürlüğüdür. Dexter dizisinde ise desatüre video sekansları kırmızı renk (kandamlaları) ile satüre edilmiştir ve dizinin ana karakteri olan Dexter Morgan, adli tıp çalışanıdır.

[23] *behance.net/gallery/66511789/Sahsiyet-Main-Titles (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

[24] *youtube.com/watch?v=ej8-Rqo-VT4&t=14s (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*



Görsel 12: *Şahsiyet ve Dexter Jenerik Karesi*[25]

Her iki jenerikte de kullanılan göstergeler farklı gibi gözükse de gösterilenleri ortaktır. İki dizinin jeneriğinde de kullanılan öğeler ana karakterlerin cinayetlerinde doğrudan veya dolaylı olarak kullandığı araçlar veya yardımcı araçlardır. Şahsiyet dizisinde kullanılan araba, silah, barkot cihazı, gramofon, plak ve kedi kostümü Agâh Bey'in cinayetlerini planlarken ve işlerken kullandığı araçlardır. Dexter dizi jeneriğinde kullanılan bıçak, ayakkabı bağcığı, diş ipi, poşetlenmiş eti, yumurta kırılması, tıraş bıçağı, kahve parçalanması ve tişört Dexter Morgan'ın cinayetlerinde kullandığı aletler ve yöntemlerdir.

Sonuç

Jenerikler, 1895 yılında devinimli görüntülerin hikâye anlatma formuna biçimlendiği ve kolektif bir şekilde deneyimlenen ilk filmlerden itibaren ara yazı, tanıtım yazıları vb. formlarda kullanılmaya başlanmış ve zaman içerisinde hem teknik hem de estetik yönde gösterdiği gelişimle günümüzde hikâye anlatım sürecine katkı sağlayan görsel iletişim ögesi biçimine evrilmiştir. 21. yüzyılın başında büyük bir hızda gelişme kaydeden bilgisayar ve web teknolojileri literatüre "dijitalleşme" kavramını kazandırmıştır. Dijitalleşme, toplumları kültürel, sosyal ve ekonomik olarak derinden etkilediği gibi sanat eserlerinin yapım, gösterim ve tüketim yöntemlerinde de devrimsel değişimlere yol açmıştır. Dijitalleşme ülkeleri birbirinden belirgin şekilde

[25] *youtube.com/watch?v=ej8-Rqo-VT4&t=14s - behance.net/gallery/66511789/Sahsiyet-Main-Titles (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

ayıran sınır çizgilerini ortadan kaldırmış ve diziler dijital içerik platformları vasıtasıyla yerelin sınırlarını aşıp küresel pazarda boy göstermeye başlamıştır. Sözü edilen yerelden küresele yolculuk beraberinde "tek tipleşmeyi" de getirmiştir.

Küresel izleyicinin en beğendiği seri katil dizisi "Dexter"[26] ile Türk izleyicinin en beğendiği "Şahsiyet"[27] dizisinin jeneriklerini biçimsel (renk tasarımı, hareket tasarımı, tipografi, ışık tasarım ve ses tasarımı) ve içerik (göstergebilimsel) açısından karşılaştırılmış; dizilerin benzeştiği ve ayrıştığı noktaları tespit edilmiştir. Sözü edilen iki dizinin jeneriğini merkeze alarak "küreselleşme, dijitalleşme, tek tipleşme" kavramları incelenmiştir. Bu doğrultanda, Dexter (Amerika - 2013) ve Şahsiyet (Türkiye - 2018) yapımı olan dizilerin jenerikleri yapıldıkları zaman, üretildiği ve tüketildiği kültürler farklı olsa bile "seri katil ve cinayet" kavramlarının görselleştirilmelerinde küresele hitaben evrensel gösterenler kullanıldığı tespit edilmiştir. Sözü edilen her iki jeneriğin renk paleti, ses tasarımı, dizilerin ana karakterinin cinayet işleme yöntem ve araçlarının jeneriklerin merkezinde konumlandırılması da evrensel kodlar üzerinden işlendiği belirlenmiştir.

Çalışmada; dijitalleşme, küresel köy, kitle kültürü, popüler kültür ve kültür endüstrisi kavram ve kuramları ışığında iki farklı kıtada, farklı toplum biçimlerinde ve farklı zamanlarda üretilmiş jeneriklerdeki çalışmanın savını destekleyen görsel ve göstergesel benzerliklerin tespit edilmesi sonucunda çağımızda popüler kültür ürüne haline dönüşmüş tüm içeriklerin tek tipleştiği, farklı görünseler bile aynı olduklarını ortaya koymuştur. Kültür endüstrisi kavramında açıklandığı gibi endüstriyel üretimle var olan fikir, sanat ve kültür ürünleri bir sanat eserinden ziyade meta halini almış ürünlerdir. Söz konusu üretimin sonucu olarak her ne kadar yerelde üretilmiş olsalar bile evrensel kodla örülmektedirler ve bu durum yerelin niteliklerini, biricikliğini ve kendine özgü olma halinin yok olmasına da neden olmaktadır.

---

[26] *Eylül 2021 tarihli IMBD verilerine göre; imdb.com/list/ls057886464 (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

[27] *Eylül 2021 tarihli IMBD verilerine göre; imdb.com/list/ls043307096 (Erişim Tarihi: 10.05.2022)*

Kaynakça

Adıgüzel, Y. (2001). Kültür Endüstrisi, Şehir Yayınları. İstanbul.

Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2007). Kültür endüstrisi. İstanbul: İletişim Yayınları.

Alp, H., Yaman, H., Subaşi, K. (2021). Ana Haber Bülten Jeneri˙kleri˙ Özeli˙nde İzleyi˙ci˙ Algısı Oluşumunda Görsel İmgeler.

Arık, M. B. (2009). İnsan ve Toplumu Bir Arada Düşünmedikçe Popüler Kültürü Tartışamayız. Medya ve Popüler Kültür Eleştirel Bir Yaklaşım, 1-30.

Coşgun, M. (2012). Popüler Kültür Ve Tüketim Toplumu. Batman Üniversitesi Yaşam Bilimleri Dergisi, 1 (1) , 837-850.

Erdikmen, A. (2013). Sinema Kuramları -1, Rudolf Julius Arnheim. Su Yayınları, 35-49

Erdoğan, İ. (2004). Popüler Kültürün Ne Olduğu Üzerine. Bilim Ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi, 57(5), 7-19.

Erol Mutlu (2004). Popüler Kültür, Popüler Kültürü Eleştirmek. Doğu-Batı Düşünce Dergisi, Sayı.15, Ankara (2.Bası).

Giddens, A. (2009). Modernitenin Küreselleşmesi (K. Bülbül, Çev.). K. Bülbül (Ed.), Küreselleşme Temel Metinler (s. 161-168) içinde. Ankara: Orion Kitapevi.

Hatipler, M. (2017). Postmodernizm, Tüketim, Popüler Kültür ve Medya. Bilgi Sosyal Bilimler Dergisi , (1) , 32-50.

McLuhan, M. (2001). Global Köy. İstanbul: Scala Yayıncılık.

Özkan, H. H. (2006). Popüler kültür ve eğitim. Kastamonu Eğitim Dergisi, 14(1), 29-38.

İnternet Kaynakları

behance.net/gallery/5451869/Dexter-Main-Title (Erişim Tarihi: 10.05.2022)

behance.net/gallery/66511789/Sahsiyet-Main-Titles (Erişim Tarihi: 10.05.2022)

imdb.com/list/ls043307096 (Erişim Tarihi: 10.05.2022)

imdb.com/list/ls057886464 (Erişim Tarihi: 10.05.2022)

spoilertime.com/noticia/adaptacion-asesino-del-olvido-concluye-rodaje-en-mexico-damian-alcazar (Aktaran: tr.wikipedia.org/wiki/%C5%9Eahsiyet_(dizi)) (Erişim Tarihi: 10.05.2022)

sxsw.com/festivals/film/2019-lineup/#title-design-competition (Erişim Tarihi: 10.05.2022)

thisisdk.com (Erişim Tarihi: 10.05.2022)

thisisdk.com/dexter (Erişim Tarihi: 10.05.2022)

tr.sputniknews.com/20201010/sahsiyet-almanyadaki-ilk-turk-dizisi-oldu-1043003649.html (Aktaran: tr.wikipedia.org/wiki/%C5%9Eahsiyet_(dizi)) (Erişim Tarihi: 10.05.2022)

youtube.com/watch?v=ej8-Rqo-VT4&t=14s (Erişim Tarihi: 10.05.2022)

youtube.com/watch?v=RRgSPaRB2oU (Erişim Tarihi: 10.05.2022)