



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Grafik Anasanat Dalı

**TÜRK HALK ŞİİRLERİNİN SAYISAL ORTAMDA HAREKETLİ GRAFİKLERLE
ANLATIMI VE KARACAOĞLAN ŞİİRLERİ İÇİN BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI**

Abdurrahman ÖZDEMİR

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2025



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

TÜRK HALK ŞİİRLERİNİN SAYISAL ORTAMDA HAREKETLİ GRAFİKLERLE
ANLATIMI VE KARACAOĞLAN ŞİİRLERİ İÇİN BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI

Abdurrahman ÖZDEMİR

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2025

TÜRK HALK ŞİİRLERİNİN SAYISAL ORTAMDA HAREKETLİ GRAFİKLERLE ANLATIMI VE KARACAOĞLAN ŞİİRLERİ İÇİN BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI

Danışman: Doç. Atila IŞIK

Yazar: Abdurrahman ÖZDEMİR

ÖZ

Teknoloji ile iç içe girmiş tasarım yöntemleri sayesinde grafik tasarımcılar basılı medyanın yanı sıra iletilecek mesajları farklı şekillerde yorumlayarak hedef kitlesine ulaştırmaya çalışmaktadır. Bu şekilde bir iletişim kurma yöntemine örnek olarak da hareketli grafikler gösterilebilir. Görüntü çıktısı almanın kolaylaştığı, mobil cihazlarla bile çözümleme yapılabildiği bu teknolojik değişim süreçlerinde hareketli grafikler kendine daha çok yer edinerek uygulanabilir sektörler için etkili bir iletişim çözümü olduğu düşünülmeye bilir. Bu tarz grafik tasarımlar akıllı telefon uygulamalarından, web sitelerine, sinema sektörüne, ders içeriklerine, haber grafiklerine vb. birçok alanda artarak sayısal ortam içinde sunulmaktadır.

Bu araştırmanın amacı hareketli grafik tasarımın gelişimine, etkisine ve iletişim gücüne odaklanarak Türk halk şiirlerinin görsel olarak desteklenerek izleyici ile buluşturulması ve sunacağı katkıları görmektir. Türk halk edebiyatından Karacaoğlan'ın şiirlerini hareketli grafik tasarım kavramı içerisinde görsel ve işitsel olarak izleyicisine ve okuyucusuna daha etkili aktarmak ve ilgi çekici kılabilmek amaçlanmıştır. Okuyucuların basılı ya da sayısal ortamda bulunan düz yazı metinlerinden farklı olarak şiirin içeriğini daha iyi hissedebilecekleri bir görsel hafıza yaratmak, onlara farklı bir keyif verecektir. Hem şiir kültürünün günümüz iletişim araçlarıyla birleşmesi hem de kültürün devamlılığı için Karacaoğlan şiirlerine örnek uygulamalar ile gösterilmiştir.

Bu çalışmada dört kısım bulunmaktadır. Birinci bölümde hareketli grafik tasarım, kinetik tipografi, dijital hikâye anlatıcılığı ve bunların teknik kısımları incelenmektedir. İkinci bölümde görsel öyküleme ve süreçleri ele alınmıştır. Üçüncü bölümde hareketli grafik tasarım, hareketli öykü uygulamalarının örneklerini ele

alınarak gösterilmiştir. Araştırmanın uygulama kısmında ise seçilen şiirin görsele aktarımı, seslendirmesi ve uygulaması yapılarak çıktısı yayınlanmıştır.

Anahtar sözcükler: Hareketli grafik tasarım, hikâye anlatıcılığı, hareketli öykü anlatımı, grafik tasarım, Karacaoğlan.



EXPRESSION OF TURKISH FOLK POEMS IN DIGITAL MEDIUM WITH MOTION GRAPHICS AND AN APPLICATION STUDY FOR KARACAOĞLAN POEMS

Supervisor: Associate Professor, Atila IŞIK

Author: Abdurrahman ÖZDEMİR

ABSTRACT

Thanks to the design methods intertwined with technology, graphic designers try to reach their target audience by interpreting the messages to be conveyed in different ways as well as the printed media. An example of a method of communicating in this way is motion graphics. In these technological change processes, where it becomes easier to take image output and analysis can be made even with mobile devices, motion graphics can be considered as an effective communication solution for applicable sectors by gaining more space. Such graphic designs can be found in smartphone applications, websites, cinema industry, course contents, news graphics, etc. are increasingly presented in digital media in many areas.

The aim of this research is to focus on the development, effect and communication power of motion graphic design, and to bring Turkish folk poems together with the audience by visually supporting them and to see the contributions they will offer. It is aimed to convey the poems of Karacaoğlan from Turkish folk literature more effectively to the audience and reader visually and audibly within the concept of motion graphic design and to make them interesting. Creating a visual memory where readers can better feel the content of the poem, unlike prose texts in print or digital media, will give them a different pleasure. Karacaoğlan's poems are shown with exemplary applications both for the union of poetry culture with today's communication tools and for the continuity of the culture.

There are four parts in this study. In the first part, motion graphic design, kinetic typography, digital storytelling and their technical parts are examined. In the second part, visual storytelling and its processes are discussed. In the third chapter, motion graphic design is illustrated by considering examples of applications with animated

stories. In the application part of the research, the selected poem was transferred to the visual, vocalized and applied and the output was published.

Keywords: Motion graphic design, storytelling, animated storytelling, graphic design, Karacaoğlu.



TEŞEKKÜR

Bu uzun araştırma süresi boyunca büyük anlayışlar gösteren, sabırla tüm bilgi ve deneyimlerini bana aktaran, zorlu süreçleri daha kolay ve verimli geçirmemi sağlayan saygıdeğer danışman hocam Doç. Atila IŞIK'a teşekkürlerimi sunarım. Tez süresi boyunca engin bilgilerinden faydalandığım hocalarım Prof. Çiğdem DEMİR ve Doç. Elif VAROL ERGEN'e teşekkür ederim.

Her aşamada desteklerini hissettiğim, duygularımızı paylaştığımız kıymetli arkadaşlarım, meslektaşlarım Doç. Orhun Türker'e, Öğr. Gör. Dr. Mine BİCAN'a, ve yine görev yaptığım kurumumdaki adlarını buraya sığdıramayacağım kıymetli tüm arkadaşlarıma, hocalarıma tüm samimi duygularıyla teşekkür ederim.

Moral kaynaklarımdan biri olan ve beni sadece dinleyebilen ev arkadaşım olan kedim Oskar'a, ve çok değerli dostuma sonsuz teşekkürler...

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ.....	i
ABSTRACT	iii
TEŞEKKÜR.....	v
GÖRSELLER DİZİNİ.....	ix
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: HAREKETLİ GRAFİK TASARIM.....	6
1.1. Hareketli Grafik Tasarımın Tanımı	6
1.2. Hareketli Grafik Tasarımın Gelişim Süreci	7
1.2.1.. Sinema Alanında Hareketli Grafikler.....	7
1.2.2. Televizyon Alanında Hareketli Grafikler	14
1.2.3. Günümüz Çoklu Ortamlarında Hareketli Grafikler	18
1.3. Hareketli Grafik Tasarım Unsurları.....	23
1.3.1. Görüntü	23
1.3.2. Tipografi	24
1.3.3. Hareket.....	26
1.3.4. Zamanlama	27
1.3.5. Ses	28
1.3.6. Renk.....	29
1.3.7. Kompozisyon.....	30
1.3.8. Kurgu.....	31
2. BÖLÜM: GÖRSEL ÖYKÜLEME	33
2.1. Görsel Öykülemenin Tanımı.....	33
2.2. Görsel Öykülemenin Gelişimi ve Türleri.....	34
2.2.1 Hareketli Görsel Öyküleme	37
2.2.1.1 Hareketli Görsel Öyküleme Örnekleri	38

2.3. Görsel Öyküleme Süreci	43
2.3.1. Öyküyü Belirleme.....	43
2.3.2. Görsel Öykülemede İllüstrasyon	44
2.3.2.1. Dijital İllüstrasyon.....	48
2.3.3. Karakter Tasarımı	50
2.3.4. Hikayenin Genel Sahne Tasarımları.....	53
2.3.5. Storyboard Hazırlama	56
3. BÖLÜM: KÜLTÜREL MİRASIN KORUNMASI VE AKTARILMASI.....	59
3.1. Kültürel Miras Nedir?	59
3.2. Türk Kültürüne Ait İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi	60
3.2.1. Meddahlık Geleneği	61
3.2.2. Mevlevi Sema Törenleri	61
3.2.3. Âşıklık Geleneği	62
3.2.4. Karagöz	63
3.2.5. Geleneksel Sohbet Toplantı.....	64
3.2.6. Alevi-Bektaşî Ritüeli Semah.....	65
3.2.7. Kırkpınar Yağlı Güreş Festivali	66
3.2.8. Geleneksel Tören Keşkeği	66
3.2.9. Mesir Macunu Festivali	67
3.2.10. Türk Kahvesi ve Geleneği.....	68
3.2.11. Ebru: Türk Kağıt Süsleme Sanatı	69
3.2.12. İnce Ekmek Yapımı ve Paylaşımı Geleneği: Lavaş, Katırma, Jupka, Yufka.....	69
3.2.13. Geleneksel Çini Sanatı	71
3.2.14. Bahar Bayramı Hıdırellez	71
3.2.15. Dede Korkut – Korkut Ata Mirası: Kültürü, Efsaneleri ve Müziği	72
3.2.16. Geleneksel Türk Okçuluğu.....	72

3.2.17. Minyatür Sanatı	73
3.2.18. Geleneksel Zekâ ve Strateji Oyunu: Togyzqumalaq, Toguz Korgool, Mangala/Göçürme	74
3.2.19. Hüsn-i Hat, Türkiye’de İslam Sanatında Geleneksel Güzel Yazı	75
3.2.20. Çay Kültürü: Kimlik, Misafirperverlik ve Toplumsal Etkileşim Sembolü.	75
3.2.21. İpek Böcekçiliği ve Dokumalık İçin Geleneksel Üretimi	76
3.2.22. Nasreddin Hoca/Mola Nesreddin/Molla Ependi/Apendi/Afendi Kozhanasyr Fıkra Anlatma Gelneği	77
3.2.23. Tezhip/Tazhip/Zarhalkori/Naqqoshlik	78
3.2.24. İftar/Eftari/İftor ve Sosyo-Kültürel Gelenekleri.....	78
3.2.25. Balaban/Mey Zanaatkârlık ve İcra Sanatı	79
3.2.26. Sedef Kakma İşçiliği.....	80
3.2.27. Geleneksel Gayda/Tulum Yapımcılığı ve İcrası.....	80
3.2.28. Nevruz	81
3.2.29. ıslık Dili	82
3.2.30. Geleneksel Ahlat Taş İşçiliği	83
3.2.31. Zeytin Yetiştiriciliği il İlgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar	84
3.3. Kültürel Mirasın Korunmasının Önemi	85
3.4. Kültürel Mirasın Koruma ve Aktarma Yolları	86
3.4.1. Geleneksel Koruma ve Aktarma Yöntemleri	86
3.4.1.1. Müzeler	86
3.4.1.2. Kütüphaneler ve Yazılı Arşivler.....	86
3.4.1.3. Sözlü Aktarım	87
3.4.1.4. Festivaller ve Toplumsal Etkinlikler	87
3.4.2. Dijital Koruma ve Aktarma Yöntemleri.....	87
3.4.2.1. Dijitalleşme ve Dijital Araçlar	87
3.4.2.2. Çevrimiçi Sergiler ve Sanal Müzeler	88

3.4.2.3. Hareketli Grafik, Animasyon ve Dijital Sanat Yoluyla Aktarım.....	88
3.4.3. Türk Halk Şiirlerinin Dijital Ortamda Aktarılmasının Avantajları.....	90
4. BÖLÜM: HAREKETLİ GÖRSEL ÖYKÜLEME UYGULAMA ÇALIŞMASI.....	91
4.1. İçeriğin Belirlenmesi ve Uygulama Süreci.....	92
4.1.1. Hikaye ve Senaryo	93
4.1.1.1. Hikaye	94
4.1.1.2. Senaryo.....	95
4.1.2. Konsept Belirleme Süreci	98
4.1.3. İçerik Çizimleri.....	99
4.1.4. Storyboard Çizimleri.....	108
4.1.5. Tipografi Uygulaması	110
4.1.6. Uygulama ve Yayınlama.....	113
SONUÇ.....	120
KAYNAKÇA.....	122
EKLER	135
EK 1- Uygulama Çalışması	135
EK 2- Makale Yayın Bilgisi.....	136
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	137
ETİK BEYANI.....	138
SANATTA YETERLİK ORJİNALLİK RAPORU.....	139
PROFICIENCY IN ART ORIGINALITY REPORT	140

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. Fantasmagorie (1908) hareketli görselinden bir kesit	8
Görsel 2. Colored Rhythm (1913) hareketli görselinden bir kesitHata! Yer işareti tanımlanmamış.	
Görsel 3. Prens Ahmet'in Maceraları (1926) filminden kesitler	10
Görsel 4. Saul Bass. 'The Man With The Golden Arm' film jeneriği (1955)	11
Görsel 5. Saul Bass. Vertigo, Anatomy of a Murder, North by Northwest, Psycho işlerinden kesitler	12
Görsel 6. Maurice Binder ve meşhur 'Gun Barel' görseli	12
Görsel 7. Avenger: End Game Filmi Tanıtım Jeneriği	13
Görsel 8. CBS Televizyon kanalı logosu ve hareketlerinden kesitler	15
Görsel 9. NBC TV kanalı logosu	15
Görsel 10. BBC TV logosundan bir kesit	16
Görsel 11. CNN TV kanalı hareketli grafik örnekleri(1980'ler)	17
Görsel 12. BBC TV, Artırılmış gerçeklik ile stüdyo içi hareketli grafik uygulaması,2024	18
Görsel 13. itv kanalları, 2024, kurumsal TV tanıtım grafikleri,2024	18
Görsel 14. İnfografik örneği, youtube platformu	20
Görsel 15. Mobil uygulama arayüzdeki hareketli grafiklere bir örnek	21
Görsel 16. AVM cephesinde led ekran hareketli grafik reklam örneği	22
Görsel 17. Hareketli afiş tasarımına bir örnek, TNKÜ Rodosto, 2023	22
Görsel 18. Dijital Tasarım Sergisi, Design in Motion Festival, Tobias van der Valk, 2025	23
Görsel 19. Endonezya'da bulunan en eski mağara resimlerinden biri	35
Görsel 20. Bayeux İşlemesi adlı duvar halısı ve betimlemesinden bir kesit	36
Görsel 21. Aktolga çizgi roman'ından ardışık bir öykü görüntüsü	36
Görsel 22. The myth of Icarus and Daedalus anlatısından kesitler, TED-Ed, 2017	39
Görsel 23. Kökler – Manas Destanı ve Arketipler, TRT 2, 2023	40
Görsel 24. The World by Rumi, The On Being Project, 2020	41
Görsel 25. Away- Travel the Vote, Hornet, 2020	42
Görsel 26. The Chainsmokers - Closer, Pixel Perfect, 2016	43
Görsel 27. Pinokyo masal kitabından bir illüstrasyon sahnesi	45
Görsel 28. Hayal dünyasından çıkmış özgün bir illüstrasyon çizim örneği	46
Görsel 29. Dijital ortamda bir moodboard örneği	47
Görsel 30. Vektör tabanlı çizim uygulamasında yapılmış örnek bir çizim	49
Görsel 31. Procreate çizim uygulamasında yapılmış bir örnek çizim	50
Görsel 32. Karakter tasarım çalışmasına bir örnek, yaşlı adam betimlemesi	51
Görsel 33. Karakter tasarımında kültürel dokuların araştırılması	53
Görsel 34. Karakterlere hareket alanı sağlayan farklı katmanları olan bir mekan sahnesi	54
Görsel 35. Katmanlar halinde hazırlanmış, farklı perspektif kullanımına uygun mekan tasarımı	55
Görsel 36. İçeriğin temasına uygun bir tipografi kullanımı ve etkisi	56

Görsel 37. Boş bir storyboard format örneği.....	57
Görsel 38. El ile çizilmiş örnek bir storyboard çizimi.....	58
Görsel 39. Dijital çizilmiş detaylandırılmış örnek bir storyboard.....	59
Görsel 40. Bir meddah gösterisi, 2008	62
Görsel 41. Semazen gösterisi, 2008	63
Görsel 42. Âşıklar etkinliğinden bir fotoğraf, Âşık Veysel (Oturandar, en sağda), Âşık Veysel Vakfı	64
Görsel 43. Karagöz gölge oyunu, 2009	65
Görsel 44. Geleneksel sohbet, Yaren Buluşmaları, 2022	66
Görsel 45. Semah dönenler	66
Görsel 46. Kırkpınar Yağlı Güreşleri, 2017	67
Görsel 47. Keşkek geleneği, 2024	68
Görsel 48. Mesir macunu festivali, temsili macun yapımı, 2012	69
Görsel 49. Türk Kahvesi ve Kültürü, 2023	70
Görsel 50. Ebru Sanatı, 2014	71
Görsel 51. Yufka yapımı geleneği, 2024	72
Görsel 52. Geleneksel çini sanatı, 2018	73
Görsel 53. Hıdırellez kutlaması, 2017	74
Görsel 54. Dede Korkut betimlemesi, 2017	75
Görsel 55. Geleneksel Türk Okçuluğu, temsili, 2024	75
Görsel 56. Minyatür sanatına bir örnek, 2024	76
Görsel 57. Mangala oyunu, 2020	77
Görsel 58. Hüsn- i Hat Sanatı, 2020	78
Görsel 59. Siyah çay ve ikram tarzı, 2022	78
Görsel 60. Geleneksel İpek Üretimi, 2022	79
Görsel 61. Nasreddin Hoca anlatı temsili, 2024	80
Görsel 62. Tezhip sanatı, 2024	81
Görsel 63. İftar geleneği, 2024	82
Görsel 64. Mey/Balaban örnekleri, 2024	82
Görsel 65. Sedef kakma işçiliği, 2021	83
Görsel 66. Gayda/Tulum örneği ve icra temsili, 2024	84
Görsel 67. Nevruz kutlaması, 2024	85
Görsel 68. Islık Dili temsili, 2019	85
Görsel 69. Geleneksel Ahlat taş işçiliği örneği, 2024	86
Görsel 70. Geleneksel zeytin işleme yöntemi, 2024	87
Görsel 71. Karacaoğlan karakter çizimi. Abdurrahman Özdemir. 2023	102
Görsel 72. Karacaoğlan karakteri, oturuş pozisyonu. Abdurrahman Özdemir. 2023	103
Görsel 73. Karacaoğlan karakteri, düşüş pozisyonu. Abdurrahman Özdemir. 2023	104
Görsel 74. Kadın figürü. Abdurrahman Özdemir. 2023.....	104
Görsel 75. Kadın figürü, farklı poz çizimleri. Abdurrahman Özdemir. 2023	105

Görsel 76. Kadın figürü, eğilme pozu. Abdurrahman Özdemir. 2023	105
Görsel 77. Göz figürü. Abdurrahman Özdemir. 2023	106
Görsel 78. Soyut bir alan. Abdurrahman Özdemir. 2023	107
Görsel 79. Yorumlanmış bir gökyüzü. Abdurrahman Özdemir. 2023.....	107
Görsel 80. Arka plan katmanları. Abdurrahman Özdemir. 2023	108
Görsel 81. Yorumlanmış bir doğa görünümü. Abdurrahman Özdemir. 2023.....	108
Görsel 82. Alev ve bulut illüstrasyonları. Abdurrahman Özdemir. 2023.....	109
Görsel 83. Siyah kuşlar ve bulut illüstrasyonları. Abdurrahman Özdemir. 2023	109
Görsel 84. Ruh, ağaç ve yağmur illüstrasyonları. Abdurrahman Özdemir. 2023	110
Görsel 85. Çeşitli Anadolu motif figürleri. Abdurrahman Özdemir. 2023.....	110
Görsel 86. Hikâyenin kapak tasarımı. Abdurrahman Özdemir. 2023.....	111
Görsel 87. Hikâyenin storyboard taslağı kısım 1. Abdurrahman Özdemir. 2023	112
Görsel 88. Hikâyenin storyboard taslağı kısım 2. Abdurrahman Özdemir. 2023	112
Görsel 89. Hikâyenin storyboard taslağı kısım 3. Abdurrahman Özdemir. 2023	113
Görsel 90. Kaligrafi ve el yazısı türü yazı yüzleri örnekleri. Abdurrahman Özdemir. 2023	114
Görsel 91. Tipografi uygulaması ve sahnelerden kesitler. Abdurrahman Özdemir. 2023	115
Görsel 92. Tipografi uygulaması ve sahnelerden kesitler. Abdurrahman Özdemir. 2023	116
Görsel 93. After Effects'de uygulama alanı, katmanlar. Abdurrahman Özdemir. 2025.....	117
Görsel 94. After Effects'de uygulama alanı, derinlik açıları. Abdurrahman Özdemir. 2025	118
Görsel 95. After Effects'de uygulama alanı, glow efekti. Abdurrahman Özdemir. 2025.....	119
Görsel 96. After Effects'de render alma menüsü. Abdurrahman Özdemir. 2025	119

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

UNESCO: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization



GİRİŞ

İnsanlık tarihinin en erken dönemlerinden beri, görsel iletişim kolektif hafızanın inşasında temel bir araç olmuştur. Mağara duvarlarına çizilen resimler, on binlerce yıl önce yaşayan insanların av sahnelerini ve günlük deneyimlerini hikâyeleştirmesinin bir yoluydu. Nitekim Endonezya'daki bir mağarada keşfedilen, insan benzeri figürler ile hayvanların etkileşimini betimleyen resim, yaklaşık 51.000 yıl öncesine tarihlenmiş ve dünyadaki bilinen en eski görsel hikâye anlatımı örneği olarak kaydedilmiştir (Oktaviana, A.A. vd. 2024, s. 814) Bu bulgu temsili sanatın ve görsel öykülemenin modern insanda beklenenden çok daha derin köklere sahip olduğunu göstermektedir. Mağara resimleriyle başlayan bu görsel anlatım geleneği aslında belleğin dışavurumudur. İnsanlar önemli olayları, deneyimleri ve mitlerini resimler aracılığıyla kayda geçirerek kuşaklar arası bir bellek oluşturmuşlardır.

Zamanla görsel iletişim yöntemleri ve malzemeleri gelişerek çeşitlenmiştir. Piktografik yazılar, kabartmalar, duvar freskleri gibi antik görsel kayıtlar toplumların inançlarını, değerlerini ve yaşantılarını sonraki nesillere aktarma işlevi görmüştür. Örneğin antik Mısır'ın hiyeroglifleri ya da Anadolu'daki kaya yazıtları, yalnızca birer yazı sistemi değil, aynı zamanda toplumsal hafızayı geleceğe taşıyan sembolik araçlardır. Orta Çağ'da kiliselerdeki vitray pencereler ve elyazması minyatürler, okuma yazma bilmeyen kitlelere dini hikâyeleri ve tarihi olayları görsel bir dille anlatma görevini üstlenmiştir. Her bir çağda, görsel öğeler dilin ve sözün ötesinde bir hafıza mekânı işlevi görerek kültürel değerlerin korunmasına katkı sağlamıştır. Kültürel bellek kuramcısı Jan Assmann, kültürel hafızanın yalnız bireysel etkileşimlerle değil, yazı, resim, anıt gibi dışsal taşıyıcılar yoluyla da kuşaklar ötesine iletildiğini vurgular (Assmann, J. 2011, s. 32). Bu bağlamda, fotoğrafın icadı ve sinemanın doğuşu gibi modern gelişmeler de görsel hafızayı koruma ve aktarma çabasının yeni halkalarını oluşturmuştur. Örneğin fotoğraf, toplumsal hafızada yer eden anları kalıcılaştırırken; sinema ve animasyon gibi hareketli görüntüler, hikâyelerin geniş kitlelere aktarılmasında çığır açmıştır. Böylece duvar resimlerinden dijital ekranlara uzanan tarihsel süreçte görsel anlatı, insanoğlunun kültürel deneyimlerini saklayan ve aktaran güçlü bir araç olmaya devam etmiştir.

Kültürel miras, bir toplumun inançlarını, bilgilerini ve yaşayış biçimlerini yansıtan maddi ve manevi değerlerin bütünüdür. Bu mirasın gelecek kuşaklara aktarılması,

toplumsal aidiyet duygusunun ve birlikteliğin sürdürülebilmesi için hayati önemdedir (Nacak, E. 2020, s. 9). Nesiller arası aktarım ise çoğunlukla hikâyeler, ritüeller ve görsel imgeler üzerinden gerçekleşir. Sözlü ve yazılı anlatılar kadar, görsel anlatım da kültürel mirasın korunmasında önemli bir rol oynar. Çünkü görsel öyküleme, soyut değerleri somut imgelerle ifade ederek geniş kitlelerce anlaşılmasını kolaylaştırır ve hafızada kalıcılığı artırır. Örneğin, bir toplumun ortak acıları ya da zaferleri anıtlarda, resimlerde veya fotoğraflarda canlandırıldığında, bu imgeler ortak hafızayı pekiştirmiş olur.

Günümüzde somut olmayan kültürel miras unsurlarının korunmasında görsel anlatımın önemi daha da belirginleşmiştir. UNESCO'nun tanımına göre kültürel mirasın somut olmayanları; gelenekler, sözlü anlatımlar, gösteri sanatları ve ritüeller gibi nesilden nesile aktarılan uygulamaları içerir. Bu unsurların sürekliliği, onları taşıyan hafızanın güçlü tutulmasına bağlıdır. İşte bu noktada görsel medya, geleneksel anlatıları kayıt altına alma ve geniş kitlelere sunma konusunda vazgeçilmez bir araç haline gelir. Özellikle belgesel film, fotoğraf arşivleri, müze sergileri gibi görsel çıktılar, yok olma riski altındaki kültürel değerleri belgeleme ve duyurma işlevi görür. Hafızanın görselleştirilmesi, bir anlamda kültürel mirasın dijital bir hafızaya da dönüşmesini sağlar. Nacak'ın (2020) araştırmasında dile getirdiği üzere, müzelerden ören yerlerine kadar pek çok alanda hikâyeleme tekniklerinin kullanımı uluslararası literatürde incelenmiş; bu tekniklerin kültürel miras alanlarında uygulanması, mirasın daha anlaşılır ve ilgi çekici hale getirilmesine katkı sağlamıştır (Nacak, E. 2020, s. 46). Ancak ülkemizde kültürel miras aktarımına katkı sağlayacak hareketli görsel öyküleme üzerine yapılan çalışmalar henüz sınırlı seviyededir. Bu durum, kültürel miraslarımızın sayısal ortam görsel araçlarıyla anlatımı konusunda daha fazla çalışma yapılmasına dikkat çekmektedir.

Anadolu coğrafyasında sözlü edebiyat ve özellikle halk şiiri geleneği, kültürel hafızanın taşıyıcısı olarak asırlardır varlığını sürdürmektedir. Türk halk şiirleri, içerdikleri temalar, dil ve imgeler aracılığıyla halkın ortak duygu ve değer dünyasını yansıtır. Âşık edebiyatı olarak da bilinen bu gelenekte 20.yy. öncesi, ozanlar (âşıklar) sazları eşliğinde yer yer gezerek şiir ve türkülerini dile getirmişler, böylece toplumun belleğini sözlü kültür aracılığıyla diri tutmuşlardır. UNESCO tarafından "Âşıklık Geleneği" adıyla insanlığın somut olmayan kültürel mirası listesine alınan

bu gelenek, gezgin halk ozanlarının toplumsal değerleri ve fikirleri yayma ve sosyal diyalogu güçlendirme misyonuna sahip olduğunu belirtir. Düşünlerden kahvehanelere, halk şenliklerinden yâren meclislerine uzanan farklı ortamlarda âşıkların anlattığı hikâyeler ve şiirler, geleneksel kültürel kimliği besleyen önemli bir araçtır. Bir başka deyişle, âşıklar toplumun hafıza taşıyıcılarıdır; dilden dile, telden tele aktardıkları ezgilerle kültürel mirası yeni kuşaklara iletirler (UNESCO, 2009).

Türk halk şiiri geleneğinin en önemli isimlerinden biri, 17. yüzyılda yaşadığı kabul edilen Karacaoğlan'dır. Karacaoğlan, doğa ve aşk temalarını yalın ve etkileyici bir dille işlediği koşma ve türküleriyle halk edebiyatında çığır açmış bir ozandır. Onun şiirleri, dönemin göçebe Türkmen toplumunun duygu ve düşünüş dünyasını çarpıcı biçimde yansıtır; bu yönüyle adeta bir toplumsal hafıza arşivi niteliğindedir. Karacaoğlan'ın dizelerinde, Güney Anadolu'da yaşamış Türkmen aşiretlerinin gelenekleri, doğayla ilişkileri ve insani değerleri güçlü bir şekilde hissedilir (AREGEM, 2025). Bu yüzden, yüzyıllar öncesinden bugüne ulaşan Karacaoğlan türküleri hâlâ Anadolu insanının dilinde ve gönlünde yer bulur. Onun sözleri kuşaktan kuşağa aktararak yaşamaya devam etmiş; bu da Karacaoğlan'ı bir edebi şahsiyet olmanın ötesinde, kültürel hafızanın simge isimlerinden biri haline getirmiştir. Nitekim edebiyat tarihçileri Karacaoğlan'ı, Türk halk (âşık) edebiyatının yetiştirdiği en önemli isimlerden biri olarak tanımlar (Albayrak, 2001). Hakkında pek çok araştırma yapılmış olması da onun eserlerinin kültürel miras içindeki yerini doğrular niteliktedir. Özetle, Karacaoğlan'ın şiirleri ulusal kültürümüzün ortak hafızasında benzersiz bir yere sahip olup, bu şiirler aracılığıyla geleneksel dünya görüşümüz bugün de canlı tutulmaktadır.

21.yüzyılın getirdiği dijitalleşme dalgası, kültürel anlatıların biçim ve mecralarında köklü değişimleri beraberinde getirmiştir. Geleneksel sözlü ve yazılı kültür formları, yerini giderek dijital medya üzerinden paylaşılan, görsel-işitsel ağırlıklı içeriklere bırakmaktadır. Yeni nesiller, hikâyeleri kitap sayfalarından çok ekranlardan öğrenmekte; kültürel içerikleri dijital platformlarda tüketmektedir. Bu dönüşüm, kültürel mirasın aktarılmasında hem bir meydan okuma hem de yeni bir fırsat alanı yaratmıştır. Bunun bir meydan okuma olarak tanımlanmasının sebebi geleneksel anlatım yöntemlerinin içinde bulunduğumuz ilgi eşiği yüksek dijital çağda eski çekiciliğini yitirebilmesidir. Öte yandan bir fırsat olarak da değerlendirilebilir çünkü

dijital teknolojiler, kültürel hikâyeleri çok daha zengin ve etkileşimli yollarla anlatmaya olanak tanımaktadır.

Hareketli grafik tasarım (motion graphics), dijital çağın öne çıkan görsel iletişim biçimlerinden biridir. Temel olarak grafik tasarım unsurlarının hareket ve ses ile bir araya gelerek, zaman temelli bir görsel anlatı oluşturmaları şeklinde tanımlanabilir. Kinetik tipografi, animasyon, video ve ses efektlerinin harmanlandığı hareketli grafik tasarımlar, günümüzde sinema jeneriklerinden reklam kampanyalarına, eğitim materyallerinden sosyal medya içeriklerine kadar geniş bir yelpazede kullanılmaktadır. Bu disiplin, izleyicinin dikkatini çekmede son derece etkilidir, çünkü durağan bir görüntüden farklı olarak, hareketli grafikler dinamik bir hikâye akışı sunar. Görsel ve işitsel unsurların senkronize bir şekilde kullanılması, verilmek istenen mesajın daha çarpıcı ve akılda kalıcı olmasını sağlar. Özellikle genç ve dijital ortamı tercih eden kitleler, böylesi dinamik içeriklere daha hızlı bağlanabilmekte ve mesajı benimseyebilmektedir. Bu nedenle, kültürel anlatıların yeni nesillere ulaştırılmasında hareketli grafik tasarım potansiyeli yüksek bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital hikâye anlatıcılığının bir parçası olan bu yöntem, çok duyulu bir deneyim sunarak izleyiciyi sadece pasif bir alıcı olmaktan çıkarıp, hikâyenin içine çekebilmektedir (fastercapital, 2024). Köklü kültürümüzün hazinesi olan halk şiirlerini günümüz insanına özellikle de genç kitlelere ulaştırmanın yollarını ararken, hareketli grafik tasarım yenilikçi bir yaklaşım sunmaktadır. Şiirsel anlatım ile görsel-işitsel tasarımın birleşimi, edebi metinleri çok boyutlu bir deneyime dönüştürebilir. Bununla birlikte, şiirlerin hareketli grafiklerle anlatılması konusu henüz akademik literatürde yeterince incelenmemiş bir alandır. Özellikle Türk halk şiirlerinin bu tür çağdaş görsel tekniklerle sunumu noktasında belirgin bir boşluk bulunmaktadır. Mevcut çalışmalar daha çok dijital hikâyeleme, dijital edebiyat veya animasyonlu şiir videoları gibi genel çerçevelerde toplanmakta; ancak geleneksel bir ozanın şiir dünyasının grafik tasarım yoluyla yeniden yorumu özelinde derinlemesine analizlere ender rastlanmaktadır. Bu boşluk, tam da bu tezin odağını oluşturmaktadır. Karacaoğlu şiirlerinin hareketli grafik tasarım ile görsel bir anlatıya dönüştürülmesi hem kültürel mirasın aktarımı konusunda özgün bir model sunabilir hem de grafik tasarım disiplinine yeni bir içerik ve yaklaşım kazandırabilir. Aynı zamanda bu yaklaşım halk edebiyatının modern medyadaki temsiline dair farkındalık yaratarak, kültürel mirasın genç kuşaklar tarafından benimsenmesine katkıda bulunabilir.

Kısacası, şiirlerimizin dijital çağda yeniden görünür olması, kültür ile teknoloji arasında kurulacak yaratıcı köprülerle mümkündür.

Bu tez çalışmasının temel amacı, hareketli grafik tasarım tekniklerini kullanarak Karacaoğlan'ın seçilmiş şiirlerinin görsel bir anlatımla yeniden yorumlanmasını sağlamak ve böylece kültürel miras unsurlarımızdan biri olan halk şiirlerinin dijital platformlarda yaşatılmasına katkıda bulunmaktır. Tezin kapsamı, Karacaoğlan'ın temsil gücü yüksek bir şiiriyle sınırlı tutulmuştur. Bu güçlü mısralar hem dil özellikleri hem de içerdiği kültürel motifler bakımından görselleştirmeye uygun örnekler olarak seçilmiştir.



1. BÖLÜM: HAREKETLİ GRAFİK TASARIM

1.1. Hareketli Grafik Tasarımın Tanımı

Hareketli grafik tasarım, grafik tasarım disiplininin zaman ve hareket boyutuyla birleştiği bir görsel iletişim sanatıdır. Bu alan, statik grafik unsurların belirli bir zaman çizelgesinde hareketlendirilmesini içerir ve genellikle ses ile sunulur. Basit bir tanımlama ile hareketli grafikler görsel formların ve yazının uyum içinde hareket etmesi, dönmesi veya boyut değiştirmesidir (Crook ve Beare,2016, s.10). Bu yöntem ile tasarımcıların hareketsiz, iki boyutlu formlara zaman kavramı, ses içeriği ve hikâye kurgusu ekleme gibi birçok olanaklar sağlaması izleyiciye aktarılan hissiyatı güçlü kılmaktadır (İlbars, 2019. s.44). Hareketli grafik tasarımı, görsel olarak ilgi çekici ve dinamik içerik oluşturmak için grafik tasarım, animasyon ve film tekniklerini birleştiren bir dijital medya biçimidir (Brewster & Burch, 2014). Hareketli grafikler hemen hemen her sektör için uygulanabilir bir iletişim biçimidir. Görüntü çıktısı almanın kolaylaştığı, mobil cihazlarla bile çözümü yapılabildiği bu teknolojik değişim süreçlerinde hareketli grafikler kendine daha çok yer ederek uygulanabilir sektörler için etkili bir iletişim çözümü olduğu düşünülebilir. Bu tarz grafik tasarımlar akıllı telefon uygulamalarından, web sitelerine, sinema sektörüne, ders içeriklerine, haber grafiklerine vb. birçok alanda artarak sayısal ortam içinde sunulmaktadır.

Hareketli grafik tasarım grafik tasarım ile animasyonun kesişim noktasında yer alır. Grafik tasarımın temel prensipleri, animasyon teknikleriyle birleşerek hem estetik hem de iletişimsel bir değer yaratır. Teknik açıdan ele alındığında, hareketli grafik tasarım çok çeşitli üretim yöntemlerini kapsar: geleneksel çizgi animasyonu, stop-motion, film karelerinin üzerine elle çizim, optik baskı teknikleri, analog video sentezleyicileri ve günümüzde yaygın olarak dijital bilgisayar yazılımları ile 2B/3B animasyon ve görsel efekt teknikleri bunlardan birkaçıdır. Örneğin, günümüzde hareketli grafik tasarım üretimi için Adobe After Effects, Apple Motion, Blender, Canva gibi yazılımlar yaygın şekilde kullanılmaktadır. Tarihsel süreçte teknolojinin gelişimi, hareketli grafik tasarımın üretim yöntemlerini ve kullanım alanlarını doğrudan etkilemiştir. Nitekim 1960'larda John Whitney'nin kurduğu Motion Graphics, Inc. adlı şirket bünyesinde tamamlanan tüm işlerde tipografi ve somut tasarım içeren özel animasyonlar bizzat kendi buluşu olan mekanik bir analog bilgisayar ile yaratılmış ve kendisine bu alanda dünya çapında bir tanınma

sağlamıştır (Digital Arts Community, 2024). Whitney'nin bu girişimi, öncü sinema ile ticari tasarım dünyası ilişkisi somutlaştırmış ve hareketli grafik tasarım teriminin literatürde yer edinmesini sağlamıştır (Betancourt, 2013, s. 131).

Hareketli grafik tasarımın amacı, bilgi iletişimi ve hikâye anlatıcılığı süreçlerine görsel bir hareket katmaktır. Bir tasarımcı, tipografi ve şekilleri hareketlendirerek izleyicinin dikkatini çekebilir, karmaşık bir fikri kısa sürede görsel olarak anlatabilir veya belirli bir duyguyu, atmosferi izleyiciye aktarabilir. Bu yönüyle hareketli grafik tasarım; reklam filmlerinin dikkat çekici animasyonlarından, film açılış jeneriklerine, televizyon haberlerinin grafik destekli sunumlarından, sosyal medyadaki infografik videolara kadar uzanan geniş bir yelpazede karşımıza çıkmaktadır.

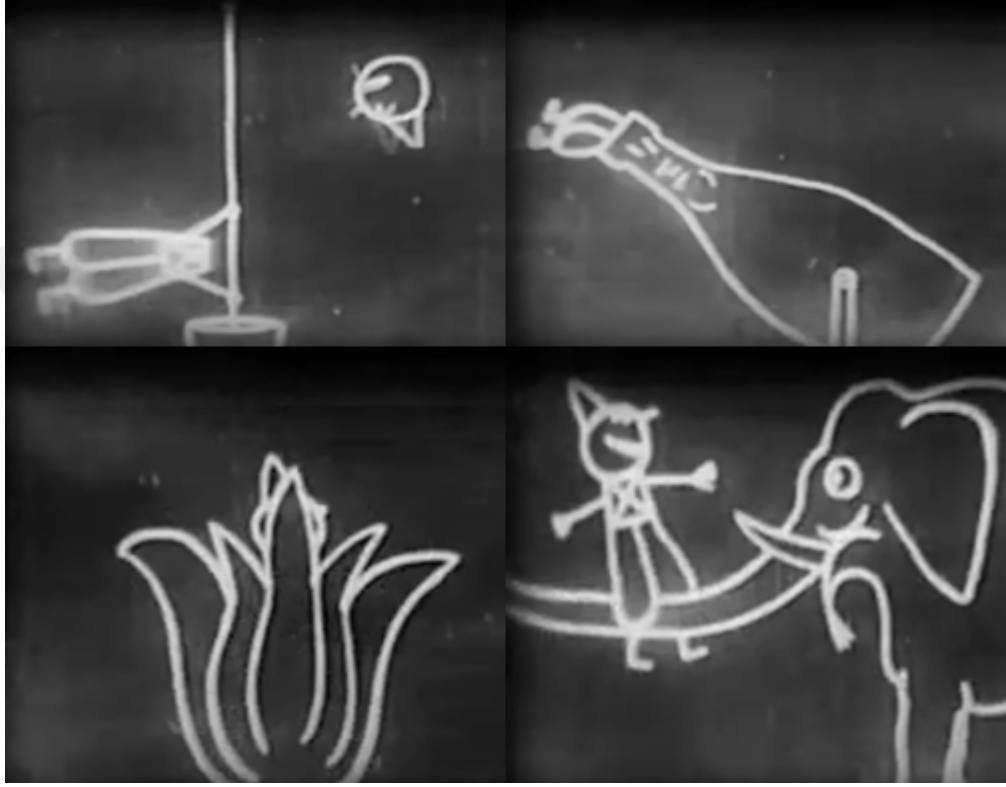
1.2. Hareketli Grafik Tasarımın Gelişim Süreci

Hareketli grafik tasarımın gelişimi, sinema ve televizyon gibi kitle iletişim mecralarının tarihiyle ve teknolojik ilerlemelerle yakından ilişkilidir. Tarihsel akış içerisinde hareketli grafikler, ilk örneklerini sinema alanında vermiştir. Deneysel sinema ile gelişerek anlatım dilinin bir parçası konumuna gelen hareketli grafikler, televizyon yayıncılığı ile bu konumunu güçlendirmiş ve dijitalleşme ile günümüzün çoklu ortam dünyasında kullanım alanı genişleyerek vazgeçilmez hale gelmiştir (Sezer, 2020, s. 78-79). Hareketli grafik tasarımı, 1900'lerin başındaki ilk kökenlerinden, karmaşık ve çok yönlü bir sanat formu olarak bugünkü durumuna kadar çok sayıda dönüşüm ve yenilik geçirmiştir. Aşağıda, hareketli grafik tasarımın bu üç ana mecra üzerinden önemli dönüm noktaları ve örneklerle desteklenen tarihsel gelişimi ele alınmaktadır.

1.2.1. Sinema Alanında Hareketli Grafikler

Hareketli grafik tasarımın sinemadaki ilk kıpırdamaları, 20. yüzyılın başlarına kadar uzanmaktadır. Sessiz film döneminde, filmlerin başlangıcında veya önemli sahneler arasında yer alan yazılı arabaşlıklar (intertitle) basit biçimde de olsa birer grafik unsur olarak kullanılmaktaydı. Bu arabaşlıklar, film hakkında bilgileri veya diyalogları iletmek için tasarlanmış statik metinlerdi ve hareketli sayılmasalar da sinema perdesinde grafik tasarım kullanımının ilk örnekleri olarak değerlendirilebilir. Ancak gerçek anlamda hareketli grafik kavramı, öncü sanat akımlarının sinemaya yansısıyla ortaya çıkmıştır. Fantasmagorie adlı 1908'de Emile Cohl tarafından

izilerek hareketlendirilen kısa film rneęinde 600'den fazla izim karesi kullanılmıřtır. Her izim karesinin negatif film zerine geirilmesi ve siyah ekran efekti verilmesi ile oluřturulan bu eser konu olarak bir palyao ve bir beyefendinin meraklandırıran hareketleriyle izleyici ile buluřmuřtur. izgilerin birbiri ardına belirli bir sre kurgusu iinde aktarılması izleyiciye hareket yanılsamasını yařatmaktadır (Grsel 1).



Grsel 1: Fantasmagorie, 1908. Hareketli grselden bir kesit.

<https://tinyurl.com/45dw9n6s>

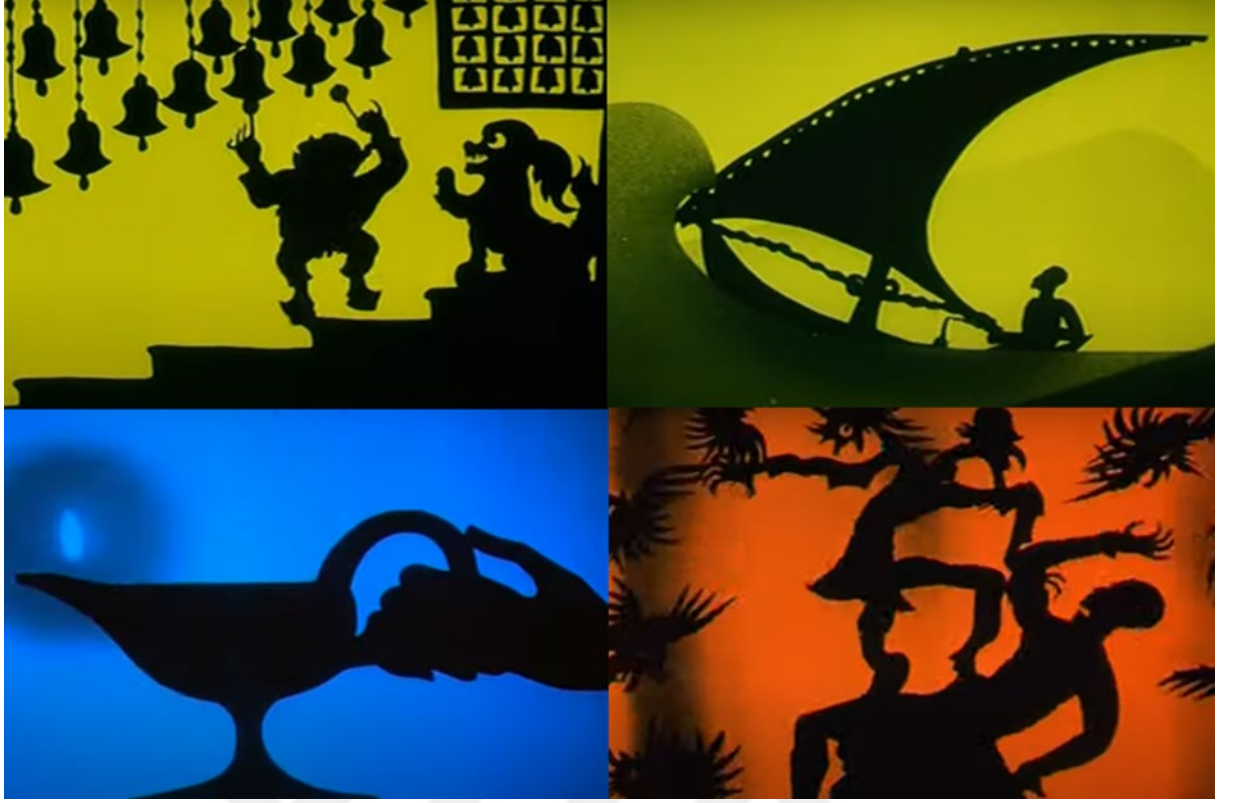
Yine Fantasmagorie ile yakın bir dneme denk gelen rnek ise sanatı Leopold Survege'in 1913 yılında yaptıęı resimlerin sıra ile fotoęraflanması ve ses montajı yapılarak ortaya ıkardıęı hareketli bir grntdr. Colored Rhythm olarak adlandırılan bu iř zel bir film řirketi tarafından ısmarlama yaptırılmıř ve 20. Yzyıl erken dnem iřlerine bir rnektir (Grsel 2).



Görsel 2: Colored Rhythm, 1913. Hareketli görselden bir kesit.

<https://tinyurl.com/4uresaf2>

1920'li yıllarda deneysel sinemacılar, soyut şekilleri ve desenleri hareket ettirerek film şeridi üzerinde deneyler yapmaya başlamışlardır. Örneğin Alman sinemacı Walter Ruttmann, "Lichtspiel: Opus I" (1921) adlı filmiyle halka açık gösterimi yapılan ilk soyut filmi üretmiştir. Bu filmde farklı renk ve biçimlerdeki şekiller, müzik eşliğinde akıcı bir hareketle dans edercesine perdeye yansıtılmıştır. Benzer şekilde Hans Richter ve Viking Eggeling gibi sanatçılar da 1920'lerin başında soyut animasyon filmleriyle grafik formların zaman içinde devinimini keşfetmişlerdir. Bu öncü çalışmalar, hareketli grafik tasarımın sanatsal temelini oluşturmuş ve grafik unsurların anlatım dili olarak sinemada kullanılabileceğini göstermiştir (Meggs & Purvis, 2016, s. 597). 20. yüzyılın ikinci çeyreğiyle birlikte bu alanda uzun metrajlı işler de ortaya çıkmaya başlamıştır. L. Reiniger'in yapımcılığını üstlendiği ve herkesi hayran bırakan 'Prens Ahmet'in Maceraları' 1926 yılında yayınlanarak hareketli grafiklere ilham olacak bir yapıt olarak tarihte yerini almıştır. Sahnelerdeki kontrast kullanımı etkileyici illüstratif betimlemeleri ile Walter Ruttmann'ın ürettiği materyaller sayesinde Reiniger zamanında mükemmel bir iş çıkarmıştır (Görsel 3).



Görsel 3: Prens Ahmet'in Maceraları, 1926. Filmden kesitler.

<https://tinyurl.com/2p8ymkm2>

1930'lar ve 1940'larda, sinema sektöründe hareketli grafik uygulamaları sınırlı olmakla birlikte, animasyonun gelişimiyle paralel olarak ilerledi. Özellikle Oskar Fischinger ve Len Lye gibi deneysel animasyon sanatçıları, grafik formları müzikle senkronize şekilde hareket ettirerek görsel müzik kavramını geliştirdiler. Bu dönemde Hollywood filmlerinde hareketli grafik tasarımından ziyade çizgi film animasyonu ve basit jenerik uygulamaları görülmüyordu. Ancak 1950'lere gelindiğinde, hareketli grafik tasarım sinema içinde ayrı bir uzmanlık alanı olarak belirginleşmeye başladı. Bu gelişimin en önemli kilometre taşlarından biri, grafik tasarımcı Saul Bass'ın çığır açıcı film jenerikleri tasarlamaya başlamasıdır. Saul Bass, 1950'lerin ortalarından itibaren dönemin ünlü filmleri için hazırladığı yaratıcı açılış jenerikleriyle tanınmıştır. Örneğin, 1955 yılında Bass'ın tasarladığı The Man with the Golden Arm filminin açılış sekansı, basit ama çarpıcı grafik formların ritmik hareketiyle filmin temasını yansıtmıştır. Bass, bu çalışmasıyla ilk kez film seyircisinin, filmin başında grafik ve tipografinin hareketi yoluyla bir atmosfere girmesini sağlamıştır (Görsel 4).



Görsel 4: Saul Bass, 'The Man With The Golden Arm' film jeneriğinden bir kesit (1955)

<https://bit.ly/3Ek2Nel>

Yine Bass tarafından tasarlanan Alfred Hitchcock filmi Vertigo için hazırlanan açılış jeneriği, sinema tarihinde hareketli grafik tasarımın en ikonik örneklerinden biri kabul edilir (Görsel 5). Bu jenerikte bir kadın gözünün yakın plan görüntüsünden başlayan sahnede, spiral biçimli grafik desenler giderek büyüyerek dönmekte ve hipnotik bir etki yaratmaktadır. Bu görsel tema, filmin psikolojik gerilim atmosferini daha ilk sahnede izleyiciye hissettirmeyi başarmıştır. Bass'ın diğer önemli işleri arasında North by Northwest, Psycho ve Anatomy of a Murder gibi filmlerin jenerikleri de bulunur; bu yapıtlar, hareketli tipografi ve şekillerle filmin ruh halini yansıtan öncü tasarımlardır (Görsel 5). Bass'ın başarısı, hareketli grafik tasarımın sinemada anlatıyı destekleyen sanatsal bir öğe olabileceğini kanıtlamış ve birçok yapımcıyı bu alana yönlendirdiği düşünülmektedir.



Görsel 5: Saul Bass. Vertigo, Anatomy of a Murder, North by Northwest, Psycho işlerinden kesitler
<https://bit.ly/3Ek2Nel>

1960'lar ve 1970'ler boyunca, film endüstrisinde hareketli grafik tasarım uygulamaları giderek yaygınlaştı. Bu dönemde Saul Bass'ın açtığı yoldan ilerleyen tasarımcılar ve stüdyolar ortaya çıktı. Örneğin, Maurice Binder, özellikle James Bond serisinin unutulmaz açılış jeneriklerini tasarlayarak ün kazanmıştır (Artofthetitle, 2024). Binder'in tasarladığı Bond filmlerinin açılış sahnelerinde, silüet halindeki figürler, tabanca namlusundan bakış efekti gibi yaratıcı grafik unsurlar ve hareketli tipografi bir araya gelerek filme özgü bir tarz oluşturmuştur (Görsel 6).



Görsel 6: Maurice Binder ve meşhur 'Gun Barel' görseli

<https://tinyurl.com/249b2as5>

1980'lere gelindiğinde, bilgisayar teknolojisinin sinemaya girişi hareketli grafik tasarımda yeni bir düzenin başlangıcı olmuştur. 1970'lerin sonu ve 80'lerin başında bilimkurgu filmlerinde basit bilgisayar grafiklerinin kullanılmaya başlandığı görülmektedir. Bu yeni gelişmiş sistem ve düzen, hareketli grafik tasarımın üretim tekniğini dönüştürmeye başlamıştır. 1990'lara gelindiğinde, dijital olanaklar sayesinde film jenerikleri ve grafik efektler çok daha kompleks hale gelmiştir. Örneğin, 1995 yapımı Se7en filminin açılış jeneriği, tasarımcı Kyle Cooper tarafından üretilmiş, jeneriğinde hızlı kurgu, çizilmiş-kazınmış yazılar ve ürkütücü görseller bir araya gelerek filmin karanlık tonunu başarıyla yansıtmıştır. Bu örnek, dijital kurgu ve efektlerin hareketli grafik tasarımda anlatım olanaklarını ne denli zenginleştirdiğini göstermektedir (Artofthetitle, 2024).

Hareketli grafikler 2010'lu yılların başından itibaren yazılımların ve bilgisayar teknolojilerinin daha hızlı gelişimi ve artan görsel işleme kapasiteleri ile jenerik tasarımları daha etkili olarak karşımıza çıkmaya başlamıştır. Dijital efekt ve animasyon teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde, açılış jenerikleri giderek daha gösterişli ve tematik hâle gelmiştir. Örneğin, Marvel Cinematic Universe'ndeki filmlerde her eser için dinamik animasyonlu jenerik hazırlanmıştır. Buna örnek olarak Avengers: Endgame (Görsel7) gibi yapımlarda hareketli grafikler kullanılarak film ön izlemesine uygun bilgilendirici ve etkileyici açılışlar kurgulanmıştır.



Görsel 7: Avenger: End Game Filmi Açılış Jeneriğinden Kesitler

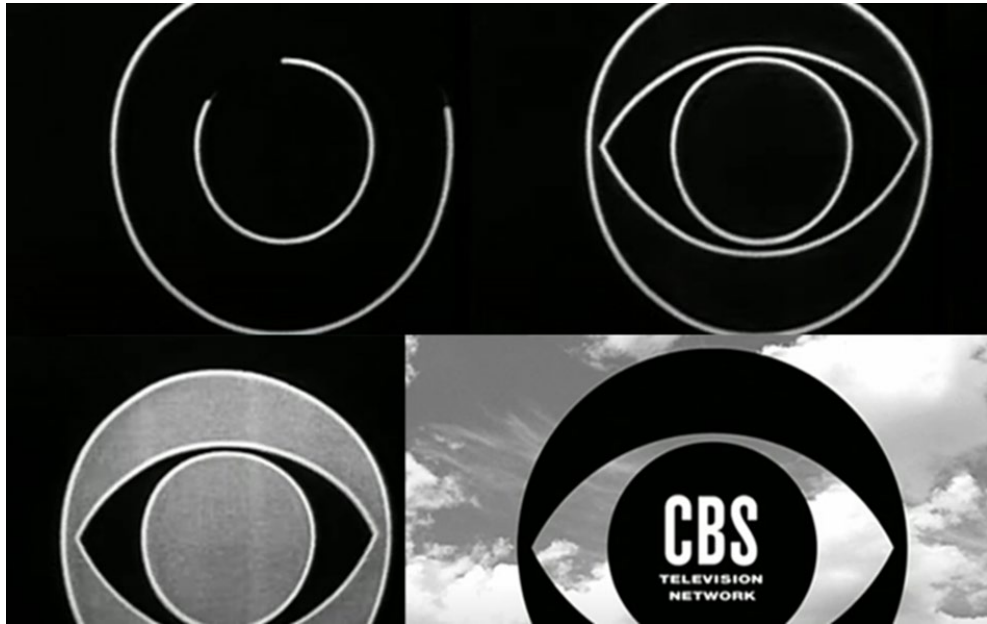
<https://tinyurl.com/bdh2bemb>

Konuyu özetle, sinema alanında hareketli grafik tasarım, deneysel soyut animasyonlardan başlayarak film jenerikleriyle olgunlaşmış ve dijital efektlerin gelişimiyle birlikte günümüz filmlerinin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Sinemadaki hareketli grafik uygulamaları, filmlerin atmosferini belirleyen sanatsal açılış sahneleri, alt başlık yazıları, altyazılar veya arayazılar ve hatta filmlerin içinde kullanılan animasyonlu infografikler şeklinde geniş bir yelpazeye yayılmıştır.

1.2.2. Televizyon Alanında Hareketli Grafikler

Televizyon, hareketli grafik tasarımın gelişim sürecinde en az sinema kadar önemli bir mecra olmuştur. Televizyon yayıncılığının başlamasıyla birlikte, izleyicinin dikkatini çekmek ve kanal kimliği oluşturmak amacıyla hareketli grafiklere ihtiyaç duyulmuştur.

1920'lerin sonlarından beri faaliyette olan Amerikan CBS (Columbia Broadcasting System) televizyon kanalı TV'deki hareketli grafiğe en ünlü örneğini 1950'lerde tanıtılan ve kırk yılı aşkın bir süredir kullanımda kalan gözü sembolize eden logosudur. Göz işareti logosu, bir daire ve "CBS" harfleriyle çevrelenmiş stilize bir göze sahiptir (UMBC,2023). Bu logo, göz ve dairenin dönmesi ve "CBS" harflerinin birer birer görünmesi ile canlandırılmıştır (Görsel 8).



Görsel 8: CBS Televizyon kanalı logosu ve hareketlerinden kesitler

<https://tinyurl.com/4hs9fmv7>

1950'li yıllarda teknik imkanlar sınırlı olsa da bazı basit hareketli grafik denemeleri görülür. Örneğin, ABD'de NBC Tv kanalı 1956 yılında renkli yayınlarında ünlü “tavus kuşu” logosunu hareketli bir animasyon şeklinde sunmuştur (Riechers, 2017), (Görsel 9). Bu, televizyon tarihinde logonun hareketlendirilmesine dair ilk örneklerden biri olarak sayılabilir.



Görsel 9: NBC TV kanalı logosu

<https://tinyurl.com/bdeb7vk7>

1950'lilerde bir diğer TV logosu örneği ise İngiltere devlet kanalı olan BBC (British Broadcasting Company) tarafından Abram Games'e yaptırılmıştır (Görsel 10). Yapılan iş mekanik bir yöntemle çözümlenmiş, hareketlendirilmiş ve TV'de kullanılmak için kaydı çekilerek aktarılmıştır (Krasner,2008). Aynı dönemde CBS ve ABC gibi kanallar da kendi logolarını veya yayın arası grafikleri için dönen, beliren veya kaybolan basit animasyonlar kullanmaya başlamışlardır.



Görsel 10: BBC TV logosundan bir kesit

<https://tinyurl.com/8d4vyuv2>

1960'lı ve 1970'li yıllarda televizyon teknolojisinin gelişmesiyle birlikte hareketli grafik tasarım, yayıncılığın önemli bir parçası haline gelmiştir. Örneğin, 1970'lerde analog bilgisayarlarla çalışan Scanimate gibi cihazlar, televizyon için soyut animasyonlu arka planlar, geçiş efektleri ve logo animasyonları üretebiliyordu (Sieg, 2022). Ayrıca 1970'lerin sonunda bazı televizyon dizileri ve programları için özgün açılış jenerikleri hazırlanmaya başlanmıştır. Bu jenerikler, sinemadaki gibi yüksek bütçeli olmasa da grafik ve tipografinin hareket ettiği, müzikle uyumlu küçük tanıtım filmleri olarak uygulanmıştır.

1980'ler, televizyon için hareketli grafik tasarımın adeta patlama yaptığı bir dönemdir. Özellikle 1980'lerin başında yayın hayatına başlayan MTV kanalı, hareketli grafik kullanımını yepyeni bir boyuta taşımıştır. MTV, her saat başı farklı sanatçılar ve tasarımcılar tarafından yaratılmış, son derece yaratıcı ve çarpıcı logo animasyonları yayınlıyordu (Indieground, 2017). "MTV" logosunun sayısız farklı konseptte animasyonunu içeren bu kısa klipler, grafik tasarım ile müzik ve popüler kültürün birleştiği özgün işlerdi ve dönemin genç kuşağı üzerinde büyük etki bıraktığı söylenebilir. Bu etki hareketli grafiklerin önemini de göstermiştir. 1980'lerde aynı zamanda televizyonlarda bilgisayar destekli grafik sistemlerinin kullanımına başlanmıştır. 1980'de 24 saat haber yayını konseptini başlatan CNN, ekranı sürekli bilgi akışıyla doldurma anlayışını yerleştirerek videografik sunum olanaklarının ne

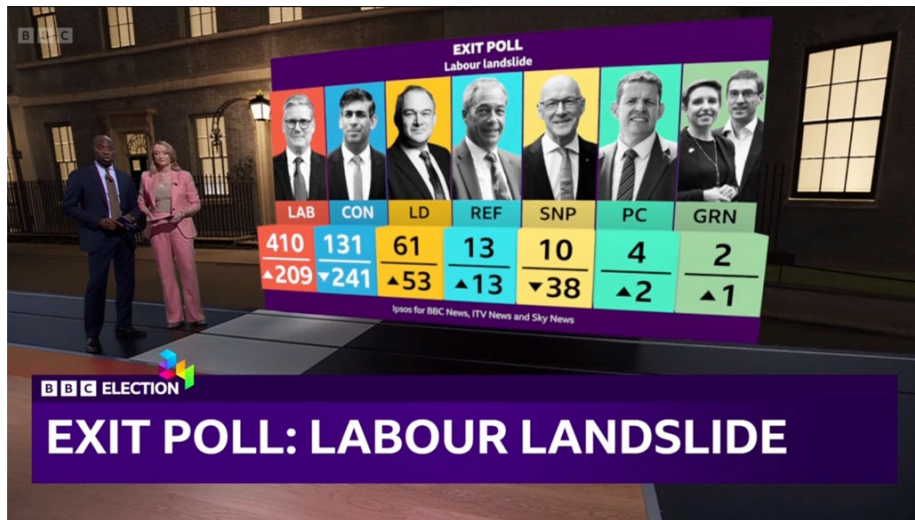
kadar geniş olabileceğini erken dönemde göstermiştir (Caldwell, akt. Cooke, 1990), (Görsel 11).



Görsel 11: CNN TV kanalı çeşitli hareketli grafik örnekleri(1980'ler)

<https://tinyurl.com/nbdamvnc>

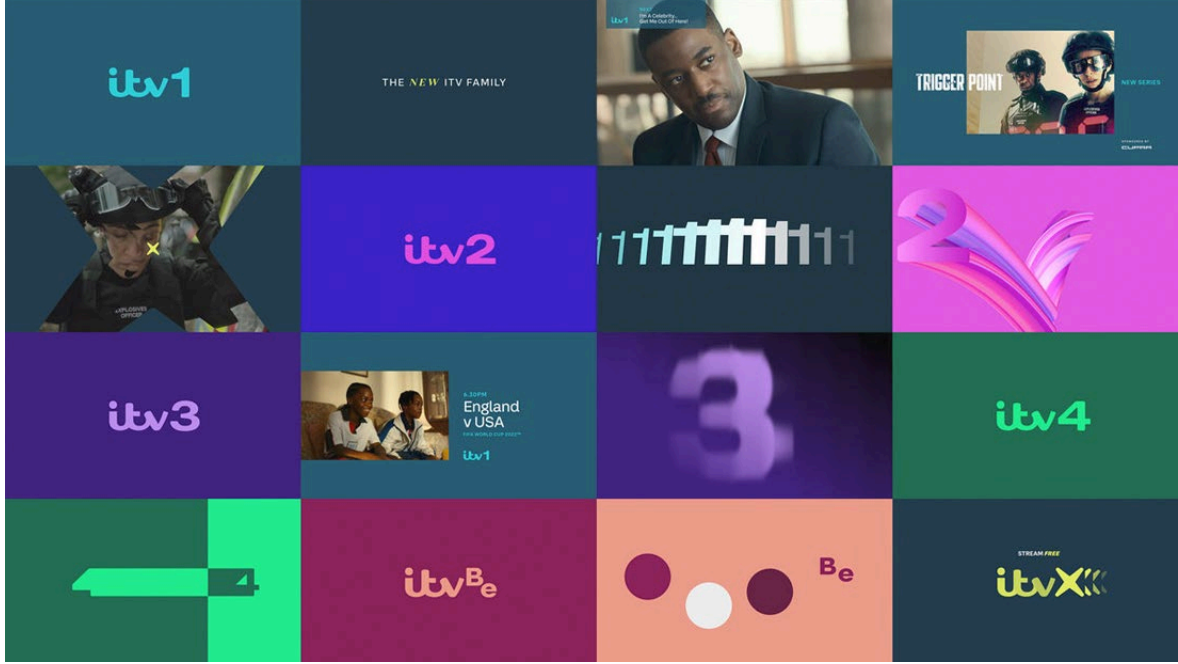
Günümüzde bilgisayarların, taşınabilir akıllı cihazların ve dijital yazılımların devreye girmesiyle yayın grafikleri alanında sınırsız görsel işlemek ve üretmek mümkün hale gelmiştir. Sıradan hale gelen orta düzey bir bilgisayar ve gerekli yazılımlar ile çok hızlı ve verimli TV yayınlarında kullanılan hareketli görsel içerikler üretmek mümkün hale geldi (Görsel12). Böylece önceden yalnızca büyük ölçekli TV stüdyolarının sahip olduğu pahalı cihazlarla yapılabilen efektler, artık bir kişisel bilgisayarda yapılabilir olmuş ve sosyal medyada bile kişisel içerik üreticilerin bir TV yayını gibi içerik yayınlamasına olanak sağlamıştır. Bu da hareketli grafik tasarım disiplininin çok daha yaygın bir kullanım alanı bulmasına yol açmıştır.



Görsel 12: BBC TV, Artırılmış gerçeklik ile stüdyo içi hareketli grafik uygulaması,2024

<https://tinyurl.com/54xusww5>

Televizyon alanında hareketli grafik tasarım, başlangıçtaki basit deneysel denemelerden, yayıncılığın ayrılmaz ve olmazsa olmaz bir bileşeni haline gelmiştir. Televizyon kanallarının kurumsal kimlik oluşturmada (Görsel 13), programların markalaşmasında ve bilgilerin izleyiciye aktarılmasında hareketli grafikler kilit rol oynamıştır.



Görsel 13: itv kanalları, kurumsal TV tanıtım grafikleri,2024

<https://tinyurl.com/54xusww5>

Günümüzde de TV yayınlarında; haber alt bantları, dinamik hava durumu haritaları, seçim yayınlarındaki grafikler, spor müsabakalarının animasyonlu skor tabelaları ve daha pek çok unsur hareketli grafik tasarım ürünüdür. Televizyonun dijital çağa evrilmesiyle hareketli grafik tasarım da daha ince detaylar ve yüksek çözünürlüklü görüntülerle evrilmeye devam etmektedir.

1.2.3. Günümüz Çoklu Ortamlarında Hareketli Grafikler

1990'ların sonu ve 2000'li yıllarla birlikte, dijitalleşme hareketli grafik tasarımın sadece profesyonel stüdyolarda değil, neredeyse herkes tarafından üretilip tüketilebildiği bir çağı başlattı. Kişisel bilgisayarların güçlenmesi, tasarım yazılımlarının yaygınlaşması ve internet aracılığıyla geniş kitlelere ulaşım imkânı, hareketli grafik tasarımın kullanım alanlarını olağanüstü biçimde genişletti (Sezer, 2020). Artık sadece sinema perdesinde veya televizyon ekranında değil, cep

telefonlarımızda, web sitelerinde, reklam panolarında, sosyal medya akışlarında hareketli grafik tasarım örnekleriyle karşılaşyoruz. Bu durum, hareketli grafik tasarımın çoklu ortam (multimedya) dünyasındaki konumunu son derece önemli hale getirmiştir. “Çoklu ortam”, basılı ve kökleşik iletişim ortamlarının aksine metin, görüntü, ses, animasyon gibi çeşitli görsel ve işitsel dijital içeriğin bir arada ve etkileşimli kullanıldığı iletişim ortamlarını ifade eder (Kurteş ve Mercin, 2022, s.47).

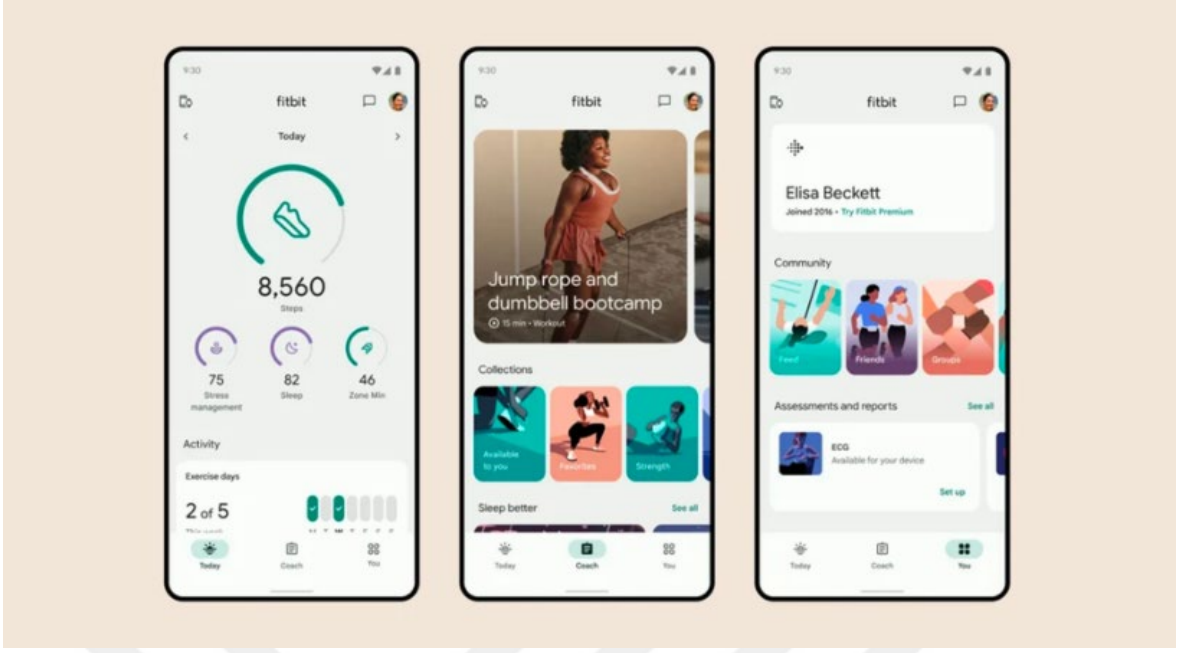
İnternet ve web ortamı hareketli grafik tasarımın yeni bir deneyim alanı olmuştur. 2000’lerde yaygınlaşan Adobe Flash teknolojisi, web sitelerine hareketli banner’lar, hareketli infografikler vb. tarzda içerikler eklemeyi mümkün kılmıştır (Katai, 2018). İnternet reklamcılığında hareketli grafiklerle hazırlanan reklam banner’ları ve kısa animasyonlar, markaların ilgiyi çekmek için başvurduğu temel yöntemlerden biri haline geldi (Görsel 14). YouTube gibi video platformlarının yükselişiyle, hareketli infografik videolar, ürün tanıtım animasyonları ve eğitici açıklayıcı videolar popülerlik kazandı. Örneğin, bir şirketin hizmetini anlatan 2 dakikalık animasyonlu bir video hem metin hem de durağan görsellerle anlatılamayacak kadar karmaşık bilgileri, basit ve ilgi çekici bir şekilde sunabilmektedir. Bu tür videolar genellikle düz grafik tarzında görseller, simgeler ve tipografinin hareketli kombinasyonlarını içerir ve sosyal medyada hızla yayınlanabilir. Günümüzde sosyal medya, hareketli grafiklerin içerik üretimi ve pazarlamada patlama yaşadığı bir diğer alandır. Facebook, Instagram, X gibi platformlarda markalar ve kullanıcılar, mesajlarını iletmek için giderek daha fazla kısa animasyonlar, infografik videolar, vb. benzeri hareketli görsel içerikler kullanmaktadır. Yapılan çeşitli istatistikler, sosyal medya reklamlarında hareketli grafik videoların en yaygın ve etkili format haline geldiğini ortaya koymuştur (İbrahim, 2023. s. 695).



Görsel 14: İnfografik örneği, youtube platformu

<https://tinyurl.com/5nmfj2yt>

Mobil uygulamalar ve kullanıcı arayüzleri hareketli grafik tasarımın günümüzdeki önemli kullanım alanlarından (Görsel 15). Akıllı telefonda Bir uygulamayı açarken ekranın yumuşak bir geçişle büyümesi veya liste sonuna gelindiğinde hafif esnek bir geri tepme animasyonu sınırı hissettirmesi, bu tasarım dili sayesinde gerçekleşir. Tüm bu mikro düzeydeki hareketli arayüz tasarımları, kullanıcıya sezgisel ipuçları vererek kullanıcı deneyimini fonksiyonelden keyifli hale taşır (Soegaard, 2024). Doğru tasarlanmış küçük etkileşimler, çoğu zaman farkında olmasalar da, kullanıcıların eylemlerini etkiler ve kullanıcılarda bir marka için olumlu duygular oluşturur (Boyd & Bond, 2021, s. 2). Bu mikro animasyonlar, hem estetik bir kalite katarak uygulamanın göze hoş görünmesini sağlar hem de kullanıcı deneyimini iyileştirerek arayüzdeki geçişlerin daha anlaşılır olmasına yardımcı olur. Örneğin, bir e-posta uygulamasında mesajı arşivlemek için kaydırma hareketi yaptığınızda zarf ikonunun hareket ederek uçması, kullanıcının yaptığı eylemi görsel olarak pekiştiren bir harekettir. Bu tür detaylar, mobil cihazlarda grafik ve hareketin bulunduğu noktalar.



Görsel 15: Mobil uygulama arayüzdeki hareketli grafiklere bir örnek

<https://tinyurl.com/bdhe6d5j>

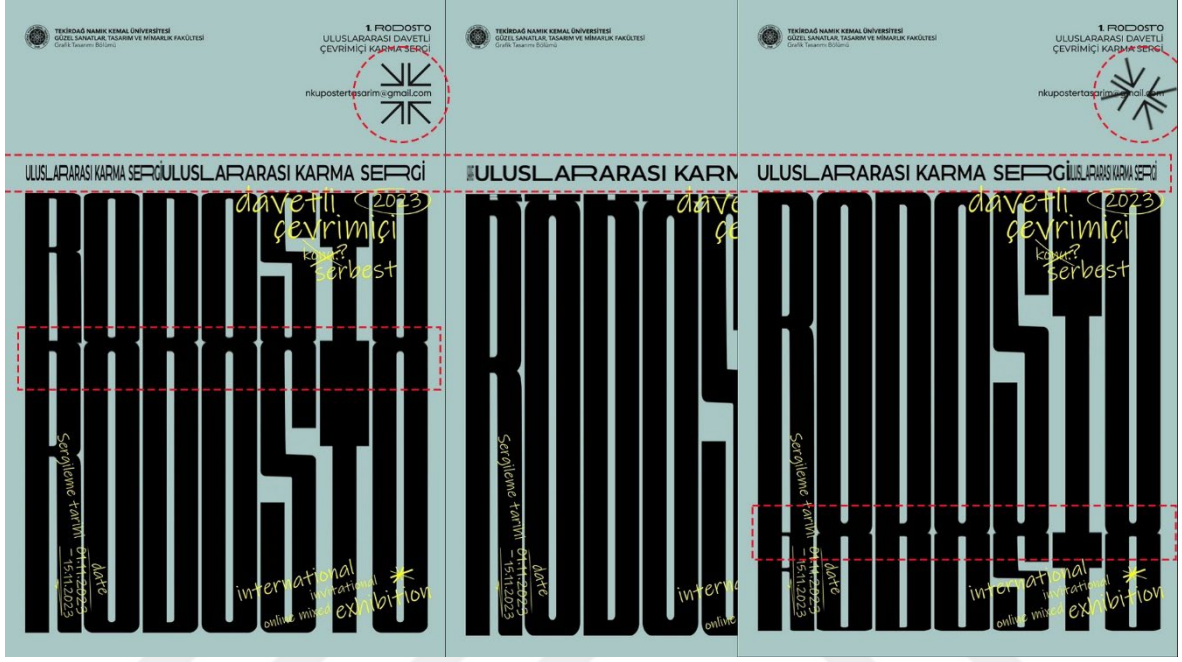
Dijital reklamcılık ve pazarlama alanı da hareketli grafik tasarımının vazgeçilmez bir parçasıdır. Sosyal medya reklamları, dijital billboard'lar, LED ekranlı şehir panoları kısa ve çarpıcı animasyonlarla mesajlarını iletmektedir. Örneğin, bir alışveriş merkezinin dış cephe LED ekranında yayınlanan bir teknoloji markası reklamı, 10-15 saniyelik bir döngüde fotoğrafları, metinleri ve grafik efektleri animasyonla birleştirilerek markanın mesajını iletebilir (Görsel 16).



Görsel 16: AVM cephesinde led ekran hareketli grafik reklam örneği

<https://tinyurl.com/mr38bnu7>

Geleneksel basılı afişlerin yerini giderek bu tür dijital ve hareketli afişler almaktadır (Görsel 17). Kinetik tipografi denen teknik de özellikle müzik videolarında, reklam kampanyalarında ve sosyal medya videolarında sıkça kullanılmaktadır; müziğin ritmine veya konuşmanın vurgularına uygun olarak metinlerin ekranda belirmesi, kayması, büyüyüp küçülmesi gibi efektlerle dinamizm sağlanır.



Görsel 17: Hareketli afiş tasarımı bir örnek, TNKÜ Rodosto, Abdurrahman Özdemir, 2023

Günümüzde hareketli grafik tasarım, disiplinler arası bir konumda durmaktadır. Film, animasyon, grafik tasarım, etkileşim tasarımı ve yazılım teknolojileri iç içe geçmiştir. Örneğin, modern bir video oyunun menü arayüzü veya sinematik ara sahneleri, film kalitesinde hareketli grafiklerle tasarlanabilmektedir. Sanat dünyasında da hareketli grafiklerin yeri büyümektedir, dijital sanat sergilerinde soyut hareketli grafik kompozisyonlar veya veri görselleştirme animasyonları birer sanat eseri olarak sunulmaktadır (Görsel 18). Tüm bu gelişmeler, hareketli grafik tasarımının klasik tanımının ötesine geçerek çok geniş bir yaratıcı alanı kapsadığını gösterir.



Görsel 18: Dijital Tasarım Sergisi, Design in Motion Festival, Tobias van der Valk, 2025

<https://tinyurl.com/2h9f67tz>

Hareketli grafik tasarım 20. yüzyılda sinema ve televizyonla olgunlaşmış ve 21. yüzyılda dijitalleşme ile hemen her alana nüfuz etmiştir. Her dönemde teknik imkanların artması, bu alanın ifade gücünü ve yayılımını artırmıştır. Günümüzün çoklu ortam ortamında hareketli grafik tasarım, görsel iletişimin temel taşlarından biri haline gelmiştir ve teknolojik yeniliklerle birlikte gelişmeye devam etmektedir.

1.3. Hareketli Grafik Tasarım Unsurları

Hareketli grafik tasarımı, geleneksel grafik tasarımın dilini sinemanın dinamik görsel anlatımıyla birleştiren bir alan olarak tanımlanabilir (Krasner, 2013). Dijital çağda grafik tasarım, zaman ve ses kavramlarının da tasarıma dâhil olmasıyla köklü bir dönüşüm geçirmiştir (Akgün, 2013). Animasyon, illüstrasyon, tipografi, fotoğraf, video ve müzik gibi farklı medya öğelerini bir araya getiren hareketli grafik tasarımları, bu zengin içerik sayesinde görsel açıdan son derece çekici ve etkili iletişim araçları haline gelmektedir (Kurteş & Merçin, 2022). Hareketli grafik tasarımda kullanılan temel öğelerin birbirine bağlı ve uygun kullanımı önemlidir. Araştırmada bu öğeler ele alınmıştır.

1.3.1. Görüntü

Hareketli grafik tasarımında görüntü, iletilmek istenen mesajın görsel temelini oluşturur. Bu kapsamda fotoğraflar, çizimler, grafikler ve video kareleri gibi her türlü

görsel malzeme görüntü unsuru olarak kullanılabilir. Statik bir görselin hareketli grafik içinde kullanımı, ona zaman içinde değişim ve dönüşüm kazandırarak anlatımı güçlendirir. Örneğin, bir fotoğraf karesi hareketlendirilerek veya parçalarına ayrılıp yeniden düzenlenerek izleyicinin dikkatini çekebilecek dinamik bir kompozisyon yaratılabilir. Nitekim hareketli grafikler sadece hareket ile değil zaman içinde yalnızca bir değişime uğrayarak da meydana gelebilmektedir ve zamana dayalı hareket ve değişim gösteren görsel öğelerin bir birleşimidir (Kurteş & Merçin, 2022).

Görüntü öğesinin etkili kullanımı için görsel hiyerarşi ve kadraj kompozisyonu önem taşır. Tasarımcı, her bir karede hangi görsel öğenin ön planda olacağını ve bu öğelerin ekrandaki düzenini dikkatlice planlamalıdır. Hareketli grafikler, tasarımcının tercihine göre bilgisayar destekli ya da konvensiyonel yöntemlerle üretilebilmektedir (Çevik, 2022. s. 87). Geleneksel grafik tasarımda uygulanan kompozisyon kuralları hareketli grafik tasarımında da geçerlidir. Ancak burada bu kurallar zamana yayılmış bir biçimde ele alınır. Başka bir deyişle, yalnızca tek bir karenin değil, kareler arası geçişlerin ve görsel sürekliliğin de tasarlanması gerekir. Hareketli grafikler genellikle bir dizi halinde akan görüntülerden oluştuğundan, görüntüler arasındaki görsel tutarlılık ve akıcılık mesajın anlaşılmasında kritik rol oynar. Krasner (2013), hareketli grafik tasarımında görsel düzenlemelerin ardışık bir koreografi ile mesajı zenginleştirecek biçimde kurgulanması gerektiğini vurgulamaktadır. Tasarımcı, biçim, renk ve perspektif gibi öğelerin her karede ve kareler arasında uyumlu olmasına özen göstererek izleyicide bütüncül bir algı oluşturur.

Doğru seçilmiş ve tasarlanmış görseller, metin ve ses gibi diğer unsurlarla birleşerek, hareketli grafik ürününün vermek istediği mesajı güçlü ve etkileyici bir şekilde iletir. Görüntü unsurunun kalite ve estetiği, izleyicinin dikkatini çekme ve mesajı görsel olarak akılda kalıcı kılma noktasında belirleyici olmaktadır.

1.3.2. Tipografi

Tipografi düşüncelerin görünür bir alana aktarılacak görsel bir hal almasıdır. Oluşturulmuş bu yazı biçiminin okuyucuya net bir şekilde gözükebilmesi ve tematik duyguyu aktarması için de yazı bileşenlerinin seçimi ve çeşitliliği önemlidir (Ambrose ve Harris, 2014, s. 6). Diğer bir tanımlama ile çoğaltılmış yazının belli teknikler

desteđi ile g r n rl k kazandırılmasıdır (Sarıkavak ve Sarıkavak, 2022, s. 115). Geleneksel grafik tasarımda tipografi durađan bir yapıya sahipken, hareketli grafiklerde kinetik tipografi olarak adlandırılan hareketli metinler karřımıza  ıkar. Kinetik tipografi, metnin konum, boyut, bi im veya renk gibi tipografik  zelliklerinin zaman i inde deđiřerek anlam oluřturmasını veya pekiřtirmesini ifade eder. Bir bařka deyiřle, ekrandaki yazı karakterlerinin belirli bir hareket ve ge iř d zeniyle sunulması, metne ayrı bir anlatım g c  katar. Metnin yalnızca s zc k anlamıyla deđil, aynı zamanda g rsel hareketiyle de iletiřime katkı sađlaması m mk nd r.

Hareketli ortamdaki tipografi, g rsel iletiřim ile iřitsel imge arasında bir k pr  kurabilir.  rneđin, bir metnin ekranda titreyerek veya dalgalanarak g r nmesi, kelimenin anlamına uygun bir duygu durumunu izleyiciye hissettirebilir. Torun (2014)  alıřmasında, hareketli ortamlarda tipografinin sadece bilgi aktarmakla kalmayıp izleyicide etki yaratarak duygusal ve estetik bir deneyim de sunabileceđini belirtmektedir. Benzer řekilde, kinetik tipografi aracılıđıyla metnin ses tonu, vurgusu veya karakteri g rselleřtirilebilir. Metinlerin hareketleri ve d n ř mleri sayesinde, izleyici kelimelerin arkasındaki duygu veya vurguyu sezebilir;  rneđin hızlı ve sarsıntılı hareket eden bir yazı endiře veya heyecan duygusunu yansıtabilir, yumuřak bir ge iřle beliren b y k ve řeffaf harfler ise sakinlik veya gizem hissi verebilir. Kinetik tipografinin etkili olabilmesi i in, tipografinin temel kurallarına dikkat etmek gerekir. Yazı y z  se imi, punto b y kl đ , harf ve kelime aralıkları gibi klasik tipografik unsurlar, hareketli tasarımda da okunurluk ve estetik denge a ısından  nemlidir. Ancak hareketli tasarım, bu unsurlara d rd nc  boyut olan zamanı eklediđi i in, metnin ekranda kalma s resi, giriř- ıkıř hızları ve animasyon řekilleri de tasarım kararlarına d hil olur. Metnin ekranda yeterli s re kalması, izleyicinin okuyup anlayabilmesi a ısından gereklidir;  ok hızlı kaybolan veya ařırı hareketli metinler hedeflenen iletiřimi zayıflatabilir. Dolayısıyla, tipografinin hareket parametreleri iyi ayarlanmalı, zamanlama ve hareket miktarı metnin anlamsal i eriđine uygun olmalıdır.

Hareketli grafik tasarımında tipografi, metni salt bir yazı olmaktan  ıkarıp adeta bir g rsel imge ve anlatı aracı haline getirir. Dođru kullanıldıđında, tipografi hem metinsel hem de g rsel bir mesaj ileterek izleyicinin dikkatini  eker ve akılda kalıcılıđı artırır.  zetle, tipografi unsuru hareketli grafiklerde metnin hem bilgi tařıyan

hem de duygu uyandıran çift yönlü bir bileşen olmasını sağlar.

1.3.3. Hareket

Hareketli grafik tasarımının özünde hareket olgusu yatar. Hareket, grafik unsurların zaman içinde konum veya biçim değiştirmesi olarak tanımlanabilir. Bu yönüyle hareket, durağan tasarımlardan hareketli grafiklere geçişi sağlayan temel farktır. Bir tasarımın hareket kazanması, ona canlılık ve dinamizm katarak izleyicinin dikkatini üzerinde toplar. Hareket unsuru, basit bir logo animasyonundan karmaşık bir bilgi görselleştirmesine kadar her türlü çalışmada, mesajın akıcı ve ilgi çekici biçimde sunulmasında kritik rol oynar.

Hareketli grafiklerde değişim kavramı, hareketin ve zamanın bir fonksiyonu olarak karşımıza çıkar. Kurteş ve Merçin (2022), hareketli grafik tasarımının temel ilkelerinden biri olan değişimin, zaman ve hareket ile doğrudan ilişkili olduğunu vurgulamaktadır. Bu bağlamda, ekrandaki öğelerin zamanla değişim göstermesi tasarımın anlatısını ileriye taşır. Örneğin, bir bilgi grafiğinde verileri temsil eden çubukların zamanla büyüüp küçülmesi, sayısal değişimi görselleştirerek izleyiciye dinamik bir şekilde bilgi sunar. Hareket unsurunun başarılı kullanımı, belirli görsel anlatım prensiplerine dayanmaktadır. Animasyon teknikleri olarak bilinen çeşitli eylemler; örneğin, hızlanma-yavaşlama, yaylanma, abartı, hareket yayları gibi kavramlar, animasyon kliplerinde olduğu kadar hareketli grafik tasarımında da geçerlidir. Bu prensipler, hareketin daha gerçekçi, anlaşılır veya vurgulu olmasını sağlar. Örneğin bir objenin aniden değil de hızlanarak hareket etmesi (ease-in) ya da durmadan önce yavaşlaması (ease-out), geçişlerin izleyici tarafından daha doğal algılanmasına yardımcı olur. Ayrıca, hareketli grafik tasarımda vurgulanmak istenen öğe genellikle hareket aracılığıyla öne çıkarılır. Durağan kalan öğeler arka planda kalırken, hareket eden bir öğe dikkat çekici hale gelir. Bu nedenle hangi öğenin nasıl hareket edeceği, ne kadar süreyle ve hangi yollarla hareket edeceği tasarımın mesaj planına göre ayarlanır. Rasgele veya fazla hareket kullanımından kaçınmak da görsel karmaşanın önüne geçmektedir ve dikkat edilmelidir. Hareket unsuru hareketli grafik tasarımının tanımlayıcı özelliklerinden biridir. Grafik öğelere zaman içinde değişim kapasitesi kazandırarak, statik tasarımların ötesinde bir anlatım olanağı sunar. Hareketin bilinçli ve tasarımsal bir araç olarak kullanılması, hem bilginin dinamik şekilde iletilmesini sağlar hem de izleyicide merak ve ilgi

uyandırarak etkileşimi artırır.

1.3.4. Zamanlama

Hareketli grafik tasarımında zamanlama, hareketlerin ve görsel değişimlerin zaman boyutunda planlanması anlamına gelir. Zamanlama, hangi öğenin ne kadar süreyle görüneceğini, hareketlerin ne hızda gerçekleşeceğini ve öğeler arasındaki geçişlerin ritmini belirler. Bu yönüyle, zamanlama hareketli tasarıma ritim ve tempo kazandıran kritik bir unsurdur. İyi bir zamanlama, tasarımın anlaşılabilirliğini ve akıcılığını sağlarken, zayıf bir zamanlama izleyicide kafa karışıklığına veya ilgisizliğe yol açabilir. Günümüz görsel iletişim dünyasında, tasarımcılar yalnızca sabit görüntülerle değil aynı anda zamana dayalı değişim gösteren hareketli görsellerle çalışmaktadır (Kuratay, 2013). Zaman kavramı, hareketli grafik tasarımda adeta dördüncü boyut olarak karşımıza çıkar ve hem iletinin etkili olmasında hem de sanatsal anlatımda önemli bir rol oynar. Tasarımda zamanın doğru kullanımı, izleyiciye verilmek istenen mesajın doğru tempoda sunulmasını sağlar. Örneğin, bir sahnede görsel öğelerin çok hızlı ardışıklıkla değişmesi izleyicide stres veya dinamizm hissi uyandırabilirken, yavaş bir akış sakinlik veya ciddiyet hissi verebilir. Bu nedenle, verilmek istenen duygu ve mesaj doğrultusunda, görsellerin ekranda kalış süreleri ve geçiş hızları özenle ayarlanmalıdır. Zamanlama senkronizasyon kavramını da içerir. Özellikle ses ve görüntünün birlikte kullanıldığı çalışmalarda, ses ile görsel öğelerin zamanlamasının uyumlu olması etkileyciliği artırır. Uygun bir müzik ritmine göre görsellerin akışı veya konuşma-yazı ile görsel vurguların eş zamanlı ilerlemesi, izleyici üzerinde bütünleşik bir etki yaratır.

Hareketli grafik tasarımında geçiş süreleri de zamanlamanın bir parçasıdır. İki sahne veya iki öğe arasındaki geçişin anlık kesme şeklinde mi yoksa yumuşak bir geçişle mi olacağı, ve bu geçişin ne kadar süreceği, anlatımın akışını belirler. Örneğin, yavaş bir fade in/fade out efekti kullanıldığında geçiş daha yumuşak ve dinlendirici olur. Bu da izleyiciye bir sahneden diğerine geçerken nefes alma imkânı tanır (Kurteş & Merçin, 2022, s. 56). Buna karşın hızlı kesmeler enerjik ve hareketli bir atmosfer yaratabilir ancak aşırı kullanımı göz yorabilir.

Zamanlama unsuru, hareketli grafik tasarımında içerik ve form arasındaki dengeyi zaman boyutunda kurmaya yardımcı olur. İyi ayarlanmış bir zamanlama sayesinde,

verilen mesaj tam doğru anda vurgulanır, izleyicinin dikkat eğrisi yönetilir ve tüm görsel-işitsel unsurlar uyum içinde bir bütün oluşturur. Bu da hareketli grafik tasarımının etki gücünü en üst düzeye çıkarır.

1.3.5. Ses

Ses, hareketli grafik tasarımının vazgeçilmez unsurlarından bir diğeridir. Görsel tasarıma işitsel bir boyut eklenmesi, izleyici deneyimini zenginleştirir ve mesajın duygusal etkisini güçlendirir. Hareketli grafiklerin durağan görüntülerden ayrılmasını sağlayan en belirgin unsurlardan biri de ses kullanımıdır (Ergül Kargı, 2020). İlbars (2019), sesin hareketli grafik tasarımında vazgeçilmez bir ilke olduğunu vurgulayarak, sesin seyirciye duygusal ve gerçeklik boyutunda önemli katkılar sunduğunu belirtmektedir. Gerçekten de görsel bir içerik ses ile birleştğinde, tek başına görüntüye kıyasla izleyici üzerinde çok daha güçlü bir etki yaratabilir. Ses, hareketli grafik tasarımında üç temel biçimde karşımıza çıkar, bunlar müzik, konuşma ve ses efektleridir (İlbars, 2019). Müzik, genellikle arka planda kullanılan ve atmosferi belirleyen öğedir. Doğru seçilmiş bir müzik parçası, izleyicide istenen ritim duygusunu uyandırabilir ve verilen mesajın duygusal tonunu destekler. Özellikle reklam ve tanıtım gibi çalışmalarda müzik, hedef kitlede coşku, heyecan, hüznün veya sakinlik gibi duyguları tetikleyecek şekilde tercih edilir. Ancak burada müziğin, görsel içeriğin önüne geçmemesi önemlidir zira fon müziği destekleyici olmalı, dikkat dağıtıcı olmamalıdır. İnsan sesi kullanımı ise doğrudan iletişim kurmanın etkili bir yoludur. Anlatıcı sesi veya diyaloglar, karmaşık bilgileri açıklamak, hikâye anlatmak veya izleyiciye doğrudan hitap etmek için kullanılabilir. Görselde aktarılamayan detaylar veya vurgular, konuşma aracılığıyla iletilebilir. Ses efektleri ise gösterilen ortama ait seslerin tasarıma eklenmesidir. Bu efektler, görselin gerçekçiliğini artırır ve izleyicide mekân veya eylem hissini pekiştirir. Ses ve müzik unsurlarının tasarıma entegrasyonu, senkronizasyon ve uyum kavramlarını beraberinde getirir. Sesin, görsel olaylarla uyumlu biçimde ilerlemesi durumunda, ortaya çıkan çalışma çok daha etkileyici ve inandırıcı olur (Atiker, 2011). Örneğin, hikâyede çarpışan iki aracın çıkaracağı çarpışma sesi eklendiğinde izleyicide o anın etkisini artacaktır.

Sesin görsel içerikle etkileşimine dair yapılan araştırmalar, görüntü ve sesin bilgi ve duygu iletimindeki paylarını ilginç biçimde ortaya koymuştur. Foss (2016) tarafından

aktarılan bulgulara göre, görsel unsurlar bir sahnenin bilgi aktarımının yaklaşık %70'ini karşılarken, işitsel unsurlar %30'unu karşılamaktadır. Buna karşılık, duygu aktarımında işitsel unsur %70 gibi büyük bir pay sahibi olup, görsel unsur %30'da kalmaktadır. Bu dağılım, ses ile görüntünün birbirini tamamlayan rollerine işaret etmektedir: Görüntü ağırlıklı olarak bilgi ve içerik sağlarken, ses duygusal derinlik ve atmosfer katar (Foss, 2016). Bu nedenle, hareketli grafik tasarımında iletinin başarılı olabilmesi için, işitsel tasarımın da görsel tasarım kadar özenli ve yaratıcı bir şekilde ele alınması gerekir. Atiker (2011) bu konuya makalesinde: “sesin tasarımı ve kullanımı en az hareketli grafiklerin tasarımı kadar önemlidir, çünkü ses-görüntü etkileşiminin tasarıma ve iletişime olan etkisi yaratıcılıkla doğru orantılıdır” olarak değinmiştir.

Ses unsurunu kullanan tasarımcı, kullanılacak müziğin türünden efektlerin yoğunluğuna kadar pek çok detaya dikkat ederek, işitsel ve görsel unsurları kusursuz bir bütünlük içinde sunmayı amaçlamalıdır.

1.3.6. Renk

Renk, görsel iletişimde en güçlü ifade araçlarından biridir ve hareketli grafik tasarımında da atmosferin ve duygunun oluşmasında kritik bir rol oynar. Bir tasarımda kullanılan renk paleti, izleyicinin algısını ve duygusal tepkisini doğrudan etkileyebilir. Örneğin, canlı ve doygun renkler enerji ve coşku hissi verebilirken, pastel tonlar sakinlik veya nostalji uyandırabilir. Renk seçimi, özellikle şiirsel bir anlatımın görselleştirilmesi gibi sanatsal işlerde şiirin duygusuna uygun bir atmosfer yaratmak için özenle yapılmalıdır. Tasarımcılar genellikle renk teorisinden yararlanarak renk uyumlarını ve tezatlıklarını planlarlar (Lauer & Pentak, 2011). Belirli renk uyumları izleyicide belirli hisler uyandırabilir. Örneğin, benzer tonlardaki renklerin bir arada kullanımı göze uyumlu ve yumuşak bir birliktelik sunarken, birbirinin tamamlayıcısı zıt konumdaki renklerin kombinasyonu güçlü bir kontrast ve dinamizm yaratır (Lauer & Pentak, 2011). Hareketli tasarımda bu prensipler, aynı hikâye örgüsü içerisinde de uygulanabilir. Örneğin bir sahneden diğerine geçerken renk paletinin korunması tutarlılık sağlarken, önemli bir vurgu anında beklenmedik bir renk kullanımına gidilmesi dikkat çekici bir etki yaratabilir.

Renk, hareketli grafiklerde anlatımın yönlendirilmesi için de kullanılır. Örneğin,

sahne içinde en önemli öge diğerlerinden farklı bir renkle vurgulanabilir ya da belirli bir karakter her görüldüğünde aynı renk tonlarıyla sunularak izleyicinin zihninde bir bağlantı kurulabilir. Renk psikolojisi de bu bağlamda göz önünde bulundurulmalıdır. Örneğin kırmızı gibi sıcak renkler aciliyet, tutku veya tehlike çağrıştırırken, mavi gibi soğuk renkler güven, huzur veya hüznü çağrıştırabilir. Ancak renklerin anlamı kültürel bağlamlara göre değişebileceğinden, hedef kitlenin renk algısı da hesaba katılmalıdır. Renkler hareketli grafik tasarımında hem estetik bütünlük hem de anlatım açısından temel bir araçtır. Uyumlu bir renk paleti tasarımın profesyonel görünmesini sağlarken, stratejik renk vurguları izleyicinin dikkatini yönlendirir ve istenen duygusal etkiyi pekiştirir. Kullanılacak renk paletleri bilinçli bir şekilde uygulanarak hareketli grafik çalışmalarının atmosferini ve mesajını güçlü kılınabilir.

1.3.6. Kompozisyon

Kompozisyon, tasarımda tüm öğelerin bir araya getirilerek düzenlenmesi ve bir bütün oluşturması sürecidir. Hareketli grafik tasarımında kompozisyon kavramı, hem tek tek sahnelerin iç yapısını (kare kompozisyonu) hem de sahnelerin birbirleriyle ardışık ilişkisini kapsar. İyi bir kompozisyon, izleyicinin gözünü yönlendirir, dikkatinin odaklanacağı noktaları belirler ve görsel hiyerarşiyi kurar. Bu sayede tasarım, karmaşık bir görüntü yığını olmaktan çıkarak düzenli ve anlaşılır bir yapı kazanır.

Statik bir tasarımda kompozisyon kuralları, örneğin denge, hizalama, orantı ve görsel hiyerarşi gibi prensipleri içerir (Lauer & Pentak, 2011). Hareketli grafik tasarımda da bu prensipler geçerliliğini korur, ancak zaman faktörü eklendiğinden dolayı kompozisyon durağan bir olgu değil, akıcı bir süreç haline gelir. Bir sahnenin başlangıcındaki kompozisyon ile bitişindeki kompozisyon farklı olabilir. Dolayısıyla tasarımcı, kompozisyonun zamanla nasıl evrileceğini düşünmelidir. Örneğin, ekranın ortasında büyük ve merkezi bir öğeyle başlayan bir sahne, yavaşça bu öğenin sahneden çıkarak yerini hikâyenin gelecek sahnesine bırakmasıyla sona erebilir. Burada, başlangıçta merkezi kompozisyon varken sonunda daha dengeli bir dağılım yakalanmış olur. İzleyicinin bakış yönü de bu değişime uygun olarak, önce ortaya sonra sola veya sağa kayar. Bu şekilde, hareketli grafik tasarımında kompozisyon dinamik bir akış olarak kurgulanır. Kompozisyon öğelerini belirlerken önceki alt başlıklarda ele alınan unsurlar da hesaba katılır. Örneğin, bir sahnenin

kompozisyonunda en dikkat çekici öge, renk kontrastıyla diğerlerinden ayrılan bir görsel öge olabilir. Bu durumda tasarımcı, o ögeyi odak noktası haline getirip diğer öğeleri ona göre konumlandırarak merkezi bir kompozisyon oluşturabilir. Alternatif olarak, görsel ağırlıkların sahne içinde dengeli dağılımını tercih ederek izleyicinin gözünün sahnede gezmesini sağlayabilir.

Hareketli grafiklerde kompozisyonun bir diğer boyutu da çerçeveleme ve kamera hareketleridir. Özellikle üç boyutlu alan hissi verilen tasarımlarda, sanal kamera hareketleri kullanılarak kompozisyon sürekli değiştirilebilir. Örneğin, bir sahnede kamera yavaşça yaklaşarak kadrajı dolduran bir kompozisyon yaratabilir, ardından uzaklaşarak öğelerin sahnede daha küçük yer kapladığı ferah bir kompozisyona geçiş yapabilir. Bu tür yöntemler, seyircinin dikkatini önemli ayrıntılara çekip sonra genel bakış sunmak için kullanılır ve iyi planlandığında oldukça etkilidir. Sonuç olarak hareketli öyküdeki tüm unsurların uyum içinde ve amaca uygun bir düzende bir araya gelmesi, mesajın netliği ve estetiği açısından şarttır. Hareketli grafikte kompozisyon statik bir kavram olmadığından, uygularken değişken kadrajların her birinin ve bunların birleşiminin uyumuna dikkat edilmelidir. Başarılı bir kompozisyon, izleyiciyi yönlendirir, göz takibini canlı tutar ve hareketli grafik tasarımının anlattığı hikâyeyi karmaşadan kurtarır.

1.3.7. Kurgu

Kurgu, hareketli grafik tasarımında görsel ve işitsel unsurların anlamlı bir sıra ve düzen içinde bir araya getirilmesi sürecidir. Sinemadaki kurguyla benzer şekilde, farklı sahnelerin, karelerin veya öğelerin ardı ardına nasıl bağlanacağını tasarlanmasını kapsar. Her ne kadar kurgu terimi sinema alanında gelişmiş bir kavram olsa da ekrana dayalı tüm tasarımların bir kurgu sürecinden geçtiği söylenebilir. Hareketli grafik tasarımında görsellerin, metinlerin, ses gibi çeşitli bileşenlerin istenen anlatımı oluşturacak şekilde zaman ekseninde ardışık dizilimi bir kurguyu oluşturmaktadır.

Onaran (2012), kurgu kavramını en basit tanımıyla bir seçme ve düzenleme sorunu olarak ifade etmektedir. Yani ham haliyle elde bulunan tüm içerik materyallerin belirli bir anlatım amacı doğrultusunda seçilip uygun bir düzen içinde art arda getirilmesi kurgu sürecini oluşturur. Bu tanım, hareketli grafik tasarımına uygulandığında,

tasarımcının elindeki farklı öğeleri izleyiciye anlamlı bir mesaj iletecek şekilde sıralaması ve zamanlaması anlamına gelir. Kurgu sadece görüntüleri değil, aynı zamanda sesleri de kapsar; başarılı bir kurgu, görüntü ve sesi birlikte düşünür ve uygular (Sarı, 2020). Dolayısıyla hareketli grafik tasarlanırken, sinema filmlerinde olduğu gibi hem görsel hem işitsel düzenlemenin çok önemli olduğu unutulmamalıdır. Hareketli grafik tasarımında kurgu, film kurgusundan bazı yönleriyle ayrılır. Örneğin, geleneksel filmde kurgu çoğunlukla kamerayla çekilmiş mevcut sahnelerin seçilip ardışık dizilimini içerirken, hareketli grafiklerde sahnelerin çoğu sıfırdan tasarlanarak oluşturulur (Kurteş & Merçin, 2022). Yani filmde kurgucu eldeki çekimleri kesip birleştirirken, hareketli grafik tasarımcısı dijital ortamda illüstrasyon, fotoğraf, video, metin ve benzeri birçok öğeyi üretip bunları sıralanmış şekilde ilgili yazılıma ekler. Bu durum, hareketli grafiklerde kurguya dair daha planlı bir yaklaşımı gerektirir. Çünkü tasarımcı her bir öğeyi en baştan, bir bütünün parçası olacağını bilerek tasarlar. Ayrıca hareketli grafik çalışmalarının süresi genellikle kısa olduğundan, kısıtlı zamanda olabildiğince çok bilgi ve duyguyu aktarmak gerekir. Bu sebeple, kurgunun her kareyi verimli kullanacak şekilde titizlikle işlenmesi gerekir. Hatta kurguda yapılan ufak bir değişikliğin bile iletilen mesajın anlamını etkileyebileceği belirtilmektedir (Sayın, 2011). Örneğin bir sahnenin sırasının değiştirilmesi veya bir geçiş efektinin farklı kullanılması, izleyicinin algısını ve çıkarımını tamamen değiştirebilir. Foss (2016), başarılı bir kurgu sayesinde vasat bir içeriğin bile izleyicide olumlu etki bırakabileceğini, buna karşılık kötü bir kurgunun güçlü bir içeriği zayıflatabileceğini belirtmektedir. Kurgunun stili, tasarımcının göstermek istediği unsurlar ile kurduğu ilişkiye göre şekillenir (Foss, 2016). Örneğin hızlı ve enerjik bir reklam filminde kurgu da hızlı kesme sahneler ve hareketli geçişlerle dinamik bir tarz sergiler. Buna karşın, bilgilendirici bir hareketli infografikte kurgu daha sade ve anlaşılır olabilmek adına yavaş ve düzenli akabilir. Her anlatımın kendine özgü bir zaman, mekân anlayışı ve gerçeklik duygusu vardır; bunları görünür kılmak büyük ölçüde kurgunun başarısına bağlıdır (Onaran, 2012). Tüm bu bilgiler ışığında anlaşılmalıdır ki kurgu hareketli grafik tasarımının anahtar noktalarındandır. Tüm görsel ve işitsel unsurların uyumlu, anlaşılır ve etkili bir bütün oluşturması kurguyla sağlanır. İyi hesaplanmış bir kurgu, izleyicinin zihninde bir anlam bütünlüğü oluşturarak, tek tek öğelerin ötesinde bütüncül bir mesaj deneyimi sağlayabilir. Bu nedenle hareketli grafik tasarım sürecinde, kurgu son aşama olarak değil de tasarım sürecinin en başından itibaren dikkate alınarak örüntüyü oluşturan

bir unsur olarak ele alınmalıdır.



2. BÖLÜM: GÖRSEL ÖYKÜLEME

2.1. Görsel Öykülemenin Tanımı

Bu çalışmanın kapsamında öykünün görselleştirilmesi olduğu için öncelikle öykünün tanımına değinmek gereklidir. Toplumda hemen hemen her birey yaşamının bir evresinde, özellikle çocukluk döneminde bir öykü ve anlatı ile karşılaşmıştır. Bunu geleneksel yöntemlerden biri olan ebeveynlerden aktarım ya da bir yazılı kaynaktan aktarım olarak hafızasına almıştır. Toplumun tarihi ve kültürel hafızasını gerçek yaşanmış veya yaşanması muhtemel ya da hayal ürünü olarak ağız yolu ile ve de yazılı metinlerle aktarma işini öykülemenin tanımı olarak kabul edebiliriz (Willis ve Sawyer, 2011. s. 277). Bu geleneksel aktarımın diğer bir aracı da görselleştirerek aktarım yoludur. Görsel öyküleme, bir hikâyeyi veya anlatıyı öncelikle görsel araçlarla aktarma sanatıdır. Kelimenin en geniş anlamıyla, görsel öyküleme, sözcükler yerine görüntü ve grafik unsurlar kullanarak bir mesajı, duyguyu veya olay örgüsünü iletmeyi amaçlar. Bu anlatım türünde fotoğraf, çizim, illüstrasyon, grafik, piktogram, video gibi çeşitli görsel medya unsurları kullanılabilir ve asıl vurgu, hikâyenin anlaşılmasını sağlayan görsel içerik üzerinedir (Caputo, 2003; Scherman, 2016). Caputo (2003) görsel öykülemeyi, hareketsiz veya hareketli görüntüler ile grafik unsurlardan yararlanarak hikâye iletme yöntemi olarak tanımlamıştır. Bu tanıma göre görsel öyküleme, görüntülerin gücünü kullanarak izleyicide belirli duygu ve anlamları uyandırmayı hedefler. Doğru seçilmiş bir görsel, karmaşık bir mesajı veya duyguyu tek başına aktarabilir. Görsel öyküleme yalnızca estetik bir gösteriş biçimi değildir. Aynı zamanda güçlü bir iletişim ve ifade aracıdır. Hikâyeler insan kültürünün en eski iletişim biçimlerinden biridir ve görseller bu hikâyeleri evrensel bir dile dönüştürür. Özellikle dijital çağda görsel öyküleme her zamankinden daha fazla önem kazanmıştır. Günümüzün hızla akan bilgi ortamında, izleyicilerin dikkatini çekmek ve duygusal bir etkileşim kurmak için görsel anlatılar kritik rol oynamaktadır (Scherman, 2016). Yapılan çalışmalar, görsel içeriklerin metinlere kıyasla çok daha hızlı işlendiğini ve akılda kalıcı olduğunu göstermiştir (Mayer, 2009). Örneğin, pazarlama alanında görsel hikâyeler kullanan kampanyaların, yalnız metin kullananlara göre katılım ve hatırlanma oranlarının daha yüksek olduğu görülmüştür (Walter & Gioglio, 2014). Dolayısıyla, görsel öyküleme sadece sanat ve

eğlence alanlarında değil, eğitim, reklam, gazetecilik ve sosyal medya gibi pek çok alanda etkin bir iletişim stratejisi haline gelmiştir.

Görsel öykülemenin yazılı ve sözlü anlatımdan farklı bir etkisi olduğunu düşünen araştırmacılar bu anlatıların yapısını ve izleyici üzerindeki etkisini anlamak üzere görsel anlatıbilim adıyla anılan bir disiplin türü ortaya atmıştır. Örneğin, Cohn (2013) çizgi romanlar ve benzeri görsel dizilerin dilbilimsel bir yapıya sahip olduğunu ve insan zihninin görsel öyküleri belirli kurallar çerçevesinde işlediğini öne sürerek, görsel anlatı yapısını bilimsel olarak çözümlemeye çalışmıştır. Bu tür çalışmalar göstermektedir ki görsellerle hikâye anlatımı, beynimizin doğal hikâye işleme yeteneğiyle birleştiğinde güçlü bir bilişsel etki yaratmaktadır (Paivio, 2010).

Görsel öyküleme hem pratik hem teorik düzlemde, izleyicilerin dikkatini çekme, bilgilendirme, ikna etme ve duygulandırma potansiyeli yüksek, zengin bir anlatı biçimidir. Görsel öykülemeyi araştırma sınırları içinde ele almak yapılacak uygulama için önemli bir yol olacaktır.

2.2. Görsel Öykülemenin Gelişimi ve Türleri

İnsanlık tarihine bakıldığında, hikâye anlatımının en eski biçimlerinden birinin görsel öyküleme olduğu görülür. Prehistorik mağara resimleri, yazıdan önceki dönemde insanların deneyimlerini ve hayal dünyalarını aktardıkları ilk görsel hikâyeler olarak kabul edilebilir. Örneğin Endonezya'da keşfedilen yaklaşık 44.000 yıllık bir mağara resmi ise, muhtemelen dünyadaki en eski öykü anlatan görsel örnek olarak, bir av sahnesini betimleyerek bir grup insan ve hayvan etkileşimini aktarmaktadır (Görsel 19). Bu mağara resimleri, izleyici (ya da o dönemde mağaraya giren diğer insanlar) üzerinde belirli bir etki yaratmak ve bir mesaj iletmek amacı güden, ilkel de olsa birer görsel öyküdür. Nitekim, tarihöncesi insanın duvarlara çizdiği resimler çoğunlukla av başarılarını, gündelik deneyimleri veya mitolojik imgeleri aktaran öyküler sunmaktaydı (BBC, 2019). Bu durum, görsel öykülemenin insanlıkla birlikte başladığını ve sözlü/yazılı anlatıdan önce var olduğunu göstermektedir.



Görsel 19: Endonezya’da bulunan en eski mağara resimlerinden biri

<https://tinyurl.com/yuxnezas>

Zaman içinde görsel öyküleme tekniklerinin ve araçlarının büyük bir evrim geçirdiği görülmüştür. Antik Mısır hiyeroglifleri, tek tek sembollerin bir araya gelerek bir hikâye oluşturduğu erken dönem imgesel anlatı sistemlerindendir. Benzer şekilde, antik Yunan ve Roma dönemi kabartmaları ile sütunlar üzerindeki rölyefler, kahramanlık hikâyelerini veya savaş sahnelerini ardışık görseller halinde anlatmıştır. Orta Çağ’da resimli el yazmaları ve kilise vitrayları, dini öyküleri okuma yazma bilmeyen kitlelere aktarmak için görsel öykülemenin araçları olmuştur. Orta Çağ duvar halıları, bir tarihi olayı baştan sona sahneler halinde betimleyen, erken dönem sıralı sahneli görsel öyküleme örnekleridir (Baharuddin & Rosli, 2022). Bu eserlerde ardışık sahneler, bugünün çizgi romanlarına benzer şekilde bir olay örgüsünü adım adım göstermiştir (Görsel 20).



Görsel 20: Bayeux İşlemesi adlı duvar halısı ve betimlemesinden bir kesit

<https://tinyurl.com/96bpskdb>

Matbaanın icadı ve modern çağ ile görsel öyküleme, kitlesel iletişimde önemli yer tutmaya başlamıştır. 19. yüzyıl sonlarında illüstrasyon tekniklerinin gelişmesi ve gazetelerde karikatürlerin yayımlanmasıyla, görsel öyküleme geniş kitlelere ulaşan bir eğlence ve ifade biçimi haline gelmiştir. Özellikle çizgi roman sanatının 20. yüzyıl başlarında doğuşu, görsel öykülemenin popüler kültürdeki önemli bir türünü oluşturmuştur. Çizgi roman ve grafik roman türleri, süper kahraman öykülerinden edebi uyarlamalara kadar pek çok içeriği görsel olarak başarılı biçimde anlatarak metin ve resim birleşiminin etkisiyle güçlü hikâyeler yaratmıştır (Görsel 21).



Görsel 21: Aktolga çizgi roman'ından ardışık bir öykü görüntüsü

<https://tinyurl.com/9af4wv25>

20. yüzyıl teknolojik gelişmeleri ile öykü anlatımı günümüze kadar evrilerek sayısal ortamlara da geçmiştir. Sinemalarda, TV'lerde, kişisel bilgisayar ve ekranı olan tüm akıllı cihazlara göre aktarımı sağlanıp izleyici ile farklı tekniklerle buluşturulmuştur. Bütün bu gelişmeler sonucunda, günümüzde görsel öykülemenin pek çok tür ve formatı bulunmaktadır. Günümüz internet ortamında bile yeni tür görsel öykü anlatım çeşitleri doğmaktadır. Örneğin Instagram gibi platformlarda paylaşılan esprili görsel adı verilen meme'ler tek karede farklı mizahi yaklaşımları ve duyguları görsel olarak yansıtmaktadır. Her ne kadar farklı çeşit ve araçla hedef kitesine

ulaştırılsa da teknik açıdan üçe ayırmak uygun olabilir. Geleneksel ve sayısal başlıklar altında hareketli, etkileşimli ve durağan olarak ayrıştırılabilir (Pimenta ve Poovaiah, 2010). Araştırmanın konusunda izlenecek yol doğrultusunda bu türlerden hareketli görsel öyküleme aşağıda ele alınacaktır.

2.2.1. Hareketli Görsel Öyküleme

Bu kavram, hareket eden görüntüler aracılığıyla hikâye anlatımını ifade eder ve temel olarak sinema, televizyon ve animasyon gibi dinamik görsel medyayı kapsar. Hareketli grafik tasarımı teknik açıdan ve kavram bakımından bir ayrımı olmamakla birlikte amaç yönünden farklılık taşımaktadır. Hareketli görsel öykülemede, zaman unsuru devreye girer; yani hikâye, durağan bir sahnede değil, ardışık akan görüntüler dizisi içinde anlatılır. Bu da izleyiciye, hikâyenin akışını doğrudan deneyimleme imkânı verir. Bu kısımda animasyon ve hareketli grafikler iç içe girmiş gibi gözükse de hareketli grafiklerde çizgi-animasyon gibi saniyede 24 kare kuralı zorunluluğu aranmaz. Hikâyenin bazı sahnelerinde ufak hareketler ile akış sağlanabilir diğer sahnelerinde ise istenirse 24 kareye eş değer hareket ivmesi kazandırılabilir. Teknik anlamda analog ya da sayısal ortamda yardımcı uygulamalar ile görüntüler keyframe'ler üzerinden zaman düzleminde hareket ettirilerek bir akış sağlanabilir. Bu alanda temel amaç, grafiksel unsurları belli bir anlatı doğrultusunda canlandırarak izleyicinin dikkatini çekmek ve mesajı akılda kalıcı kılmaktır. Örneğin istatistiksel bir bilgi, düz bir tabloda sunulmak yerine animasyonlu infografik olarak verildiğinde, izleyicinin hem ilgisini çeker hem de hikâye formunda akılda kalır (Baharuddin & Rosli, 2022). Diğer bir örnek olarak tarihi bir olayı yazıdan okumak yerine elde olan belgelerden fotoğraflardan, illüstrasyonlardan ve sesten faydalanarak yazılımda kurgulanmış hareketli bir öykü çıkartılabilir. Hareketli görsel öykülemede izleyiciye her türlü duygusal ve görsel etki tasarımcısı tarafından aktarılır ve burada durağan görsel öykülemeden farkı ortaya çıkmış olur. Ya da başka bir örnekle yazılı bir öyküyü okurken okuyucunun hayal gücünde canlanan sahneler hareketli öyküde izleyiciye bırakılmaz. Görsel ve işitsel olarak tamamen tasarımcının hayal gücü ve kurgusu ile sunulur. Bu nedenle, iyi kurgulanmış hareketli görsel öykü, izleyicide hikâyenin içindeymiş duygusu yaşatabilir. Hareketli görsel öyküleme, geleneksel anlatıları modern teknolojinin imkânlarıyla buluşturan ve yaşatan güçlü bir araçtır. Hareketli görsel öykülemeyi

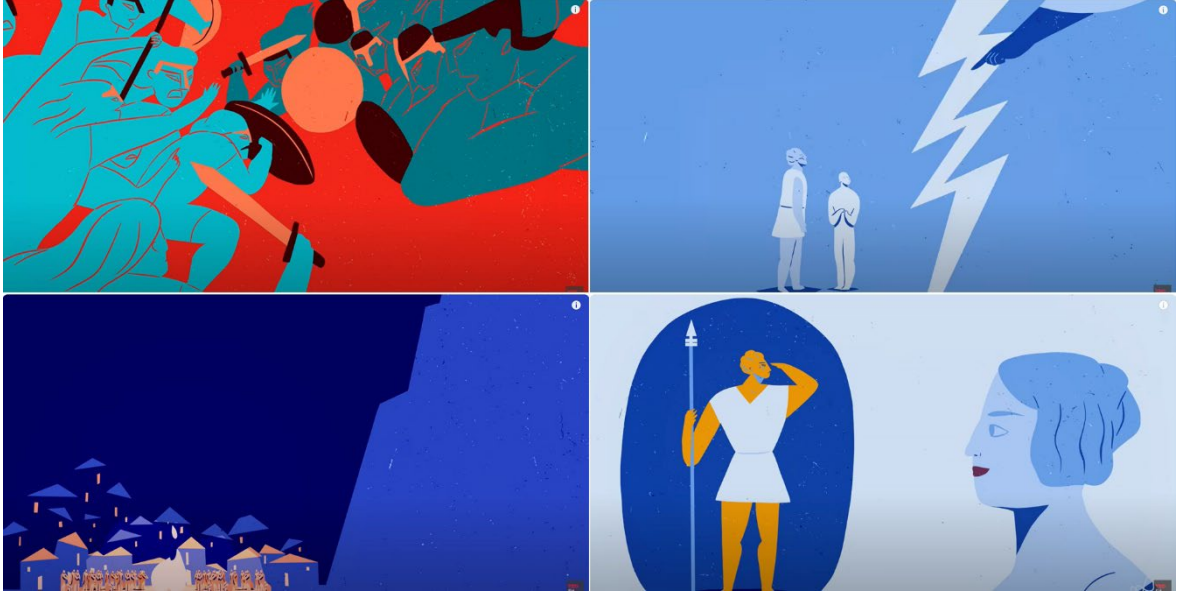
farklı konu örnekleri üzerinden inceleyerek içerik ve görsel bakımdan da görmek bu araştırmayı inceleyecekler açısından olumlu olabilir. Aşağıda çeşitli örnekler sunulmuştur.

2.2.1.1.Hareketli Görsel Öyküleme Örnekleri

Bu bölümde, şiir, efsane ve destan gibi anlatı türlerinin farklı örnekler üzerinden nasıl görsel anlatıya dönüştürüldüğü incelenmiştir.

TED-Ed tarafından hazırlanan ve Antik Yunan mitlerinden biri olan “İkarus ve Daidalos’un Hikâyesi”ni konu alan bu içerik, mitolojik bir anlatının dijital ortamda hareketli grafiklerle nasıl yeniden kurgulandığını ve kültürel bir anlatıya görsel bir derinlik kazandırıldığını göstermesi bakımından dikkat çekicidir. Bu eser Minos Labirenti’nden kaçmak için balmumundan kanatlarla göğe yükselen Daidalos ve oğlu İkarus’un öyküsünü anlatır. İkarus’un güneşe fazla yaklaşması sonucu kanatlarının erimesi ve denize düşerek ölmesiyle sona eren bu anlatı, insan arzuları ve sınır tanımama teması etrafında şekillenmiştir.

TED-Ed’in yayınladığı bu içerik (Görsel 22), illüstrasyon çizimlerinin hareketlendirilmesi ile oluşturulmuştur. Karakterler, mekânlar ve semboller (kanatlar, güneş, labirent) 2D animasyon tekniği ile hareketlendirilmiş olup anlatıcı ses ile senkronize edilmiş sahneler görsel hikâyeyi takip edilebilir kılmıştır. Renk paleti, öyküdeki duygu durumuna göre değişkenlik göstermiş ve trajik sona yaklaştıkça tonlar koyulaşmıştır. Tipografi doğrudan yer almasa da anlatım boyunca hikâyenin temposuna uygun ses efektleri, arka plan müziği ve geçiş efektleri kullanılarak hareketli grafiklerin görsel ritmi oluşturulmuştur.



Görsel 22: The myth of Icarus and Daedalus anlatısından kesitler, TED-Ed, 2017

<https://tinyurl.com/4ady6eay>

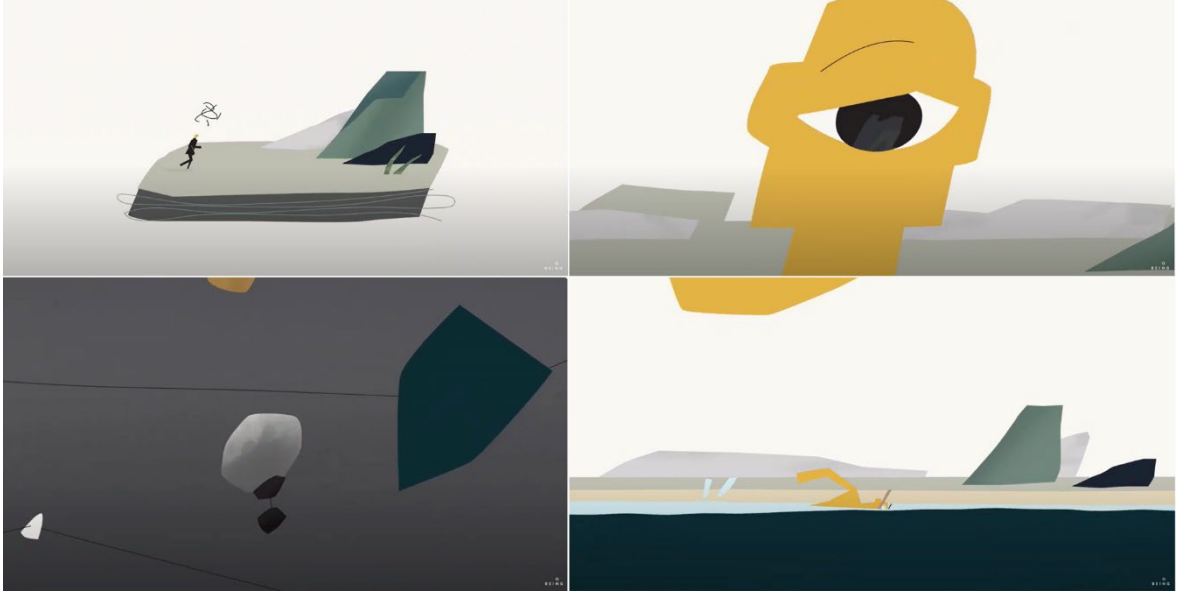
Türk devlet televizyon kanalı olan TRT 2 yapımı 'Kökler' adlı TV programına ait bölümlerden biri olan Manas Destanı ve Arketipler hem gerçek video anlatısı hem de görsel öyküleme ile anlatılan bir yapımdır (Görsel 23). Bu bölüm Türk destanlarından biri olan Manas'ı ele almıştır. Bu efsanevi destan anlatımında kısım kısım çizimlerden oluşan ve dönemi betimleyen hareketli grafikler vardır. Çizimler bir kaleminden çıkmış gibi anlatıya eklenmiş ve iki boyutlu olarak basit eksen hareketleri verilmiştir. Bölüm boyunca temel olarak; kahraman Manas'ın serüveni, göç yolları, savaş sahneleri ve mitolojik motifler stilize çizimlerle canlandırılmıştır. Arketipik motifler kartal, bozkurt, güneş ve yıldırım sahne geçişlerinde sembolik öğeler olarak kullanılmıştır. Savaş alanları ve mekânsal hareketler çizimlerle akıcı biçimde gösterilmiş, bu sayede izleyici mekânsal bilgiyi görsel grafikte kazanmıştır. İçerikte arka plan sesleri kullanılmış ayrıca sesli anlatım ile hikâye akışı sağlanmıştır.



Görsel 23: Kökler – Manas Destanı ve Arketipler, TRT 2, 2023

<https://tinyurl.com/2ara3cmv>

Diğer bir örnek ise ‘The World’ by Rumi adlı şiir seslendirmesi ve hareketli grafiklerle anlatılmasıdır (Görsel 24). Dijital illüstrasyonların keskin geometrik formlar arasında dengeli bir çizim estetiği sağladığı, doku efektlerinin bolca yer aldığı, akıcı ve ritmik geçişlerle şiirin metaforik imgelerinin gözüktüğü bu içerik izleyicide derin düşüncelere çağrıda bulunuyor. 2D çizimlerin 3D kamera açılarıyla buluştuğu, doğadan ilham alınmış yumuşak pastel tonların kullanımı da ruhani bir tema oluşturmuştur. Doku efektlerinin gri ve beyaz tonlarla buluşması hikâyeye sakinlik ve zamansızlık hissi katmıştır. Şiir, insan varoluşunun geçici doğası üzerine derin mesajlar içerdiği için şiirin seslendirmesi ve arka plan müziği bu temaya uygun olarak montajlanmıştır. İçerikte tipografi ile metinsel bir anlatım kullanılmamış sadece bilgilendirme metni için tipografik düzen kullanılmıştır.



Görsel 24: The World by Rumi, The On Being Project, 2020

<https://tinyurl.com/ypjrbzfv>

Farklı bir öyküleme işi olan örnek ise Away – Travel the Vote'dır (Görsel 25). Bu hareketli grafikte ABD 2016 seçimlerinde posta ile gönderilen oyların reddedilme oranına dikkat çekilerek çözüm önerisi sunulmuştur. Bir nevi sosyal farkındalık projesi gerçekleştirilmiştir. Away valiz firması oy kullanmak için vatandaşları doğrudan oylamaya katılım için seyahate teşvik ediyor. Minimalist ve sert geometrik çizgi tarzlarının oluşturduğu illüstrasyonların 2D boyutlu olarak hareketlendirilmesi, hikâye akışını bozmayan geçişlerin sağlanması ile içerik oluşturulmuştur. Kullanılan renkler ise Amerika'nın sıcaklığını yansıtan seyahat keyfini hissettiren tonlardır. Kullanılan tipografi yine geometrik hatlara sahip çizimlerle iç içe geçmiş bir düzenleme barındırmaktadır.

Bu hareketli görsel öyküleme ile insanlarla daha iyi etkileşime geçip sorumluluk bilinci aşılama istenmiştir.



Görsel 25: Away- Travel the Vote, Hornet, 2020

<https://tinyurl.com/25wcm4mz>

Son örnekte ise kinetik tipografi ile bir anlatım gösterilmektedir. Video, The Chainsmokers'ın Closer şarkısının vokallerle senkronize bir şekilde sunumu halindedir (Görsel 26). Kelimeler ve ifadeler ekranda dinamik olarak hareket ediyor, yaklaşıyor, dönüyor farklı kamera açıları ile gösteriliyor. Her satırın ritmine, ruh haline ve duygusal vurgusuna tipografi uyum sağlıyor. Şarkının duygu durumuna göre yazı karakterleri vurguyu güçlendirmek için değişkenlik gösteriyor. Tipografi ile simgeler de ara ara içerikle harmanlanıyor ve şarkının hikayesine gönderme yapıyor. Bu örnek tipografik hareketin hem duygusal nüans hem de anlatı ritmini taşıyarak ana hikaye anlatımı aracı olarak nasıl hizmet edebileceğinin mükemmel bir göstergesi olarak karşımıza çıkmıştır. Bu gibi kinetik tipografi işleri de hareketli öykülere uyumlu kullanabilecek, örnek alınabilecek işler arasında olabilir ve ilham sağlayabilir.



Görsel 26: The Chainsmokers - Closer, Pixel Perfect, 2016

<https://tinyurl.com/4hxt533>

2.3. Görsel Öyküleme Süreci

Görsel bir hikâye oluşturmak, pek çok yaratıcılık ve planlama adımını içeren kapsamlı bir süreçtir. Başarılı bir görsel öyküleme için sadece iyi bir fikre sahip olmak yetmez; bu fikrin görsel olarak nasıl aktarılacağına da titizlikle tasarlanması gerekir. Bu süreçte tüm görsel ve işitsel içerikleri belirlemeli ve uygulanacak yazılımlara uyumlu hale getirilmelidir. Yayın ortamı, hedef kitlesi, amacı ve ulaşılmak istenen sonucu sürecin en başından belirlemek süreci yönetmede etkili olacaktır. Genel hatlarıyla, görsel öyküleme süreci şu genel aşamalardan oluşur: öyküyü belirleme, konsept geliştirme ve illüstrasyon, karakter tasarımı, hikâyenin genel tasarımları ve storyboard hazırlama. Tüm bu süreç kolektif bir iş süreci olabileceği gibi duruma göre bireysel planlı bir çalışma da olabilir. Bu aşamaların her biri, nihai görsel anlatının güçlü ve tutarlı olmasını sağlamak üzere belirli yöntem ve teknikler içerir.

2.3.1. Hikâyeyi Belirleme

Her öykülemenin başlangıç noktası, anlatılacak öykünün kendisidir. Anlatı kuramında öykü, karakterleri içeren ardışık olaylar dizisi iken anlatı bu olayların sunum biçimidir (Pimenta & Poovaiah, 2010). Görsel öyküleme sürecine girerken ilk adım, hangi hikâyenin anlatılacağını ve bu hikâyenin özünün ne olduğunu

belirlemektir. Bu aşama, bir nevi senaryo geliştirme aşamasıdır ancak klasik bir yazılı senaryodan ziyade, görsele dönüştürülebilecek bir hikâye yapısının oluşturulmasıdır. Bu hikâye yapısı ve örüntüsü kendi içinde tutarlı olmalıdır ki izleyiciyi konudan uzaklaştırma ve dikkatini dağıtma durumuna düşmesin. Bu sebeple başlangıçtan sona öykü akışı dikkatli oluşturulmalıdır (IENSTITU, 2021).

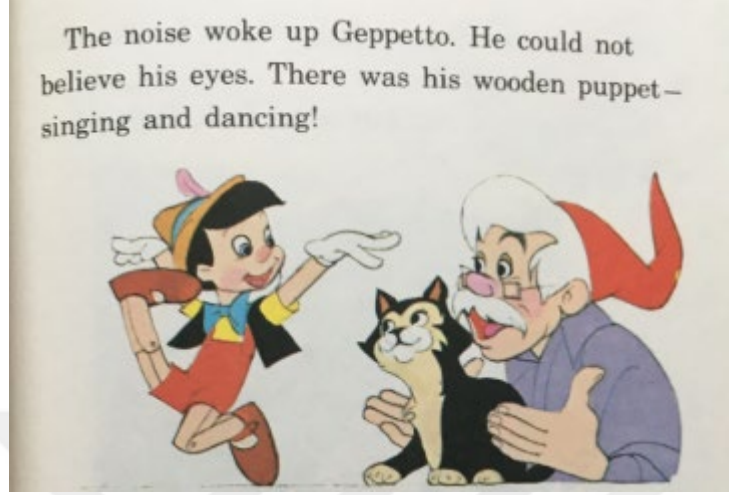
Öncelikle, anlatılacak öykünün konusu, teması ve iletmek istediği mesaj netleştirilmelidir. Bu bir halk şiirinin görselleştirilmesi ise, şiirin ana duygusu ve öyküsü tespit edilmelidir. Örneğin bir şiirini görsel öykülemeye dönüştürmeden önce, şiirdeki temel tema ve anlatılan olay veya durum analiz edilir. Eğer ortada hazır bir edebi metin yoksa ve sıfırdan bir hikâye yaratılacaksa, o zaman hedef kitleye ve projenin amacına uygun orijinal bir öykü geliştirilir. Hikâyenin görsel anlatıma elverişli olması önemlidir; çok içsel kalan veya soyut bir hikâye, görselleştirmede zorlayıcı olabilir. Bu yüzden, hikâyeyi görselleştirilebilir şekilde yeniden yapılandırmak da bu aşamanın bir parçasıdır. Öyküyü belirlerken, görsel öyküleme için kritik noktalardan biri de hedeflenen duygusal tonun ve atmosferin saptanmasıdır. Hikâyenin izleyicide uyandırması istenen duygular nelerdir? Dram mı, komedi mi, nostalji mi, korku mu? Örneğin, bir aşk şiirini görselleştirirken, izleyicide romantik ve hüzünlü bir etki yaratmak amaçlanabilir. Bu durumda hikâyenin görsel tonunun da bu duygulara uygun olması gerekir (renk paletinden çizgi stiline dek). Dolayısıyla öykü belirleme aşamasında, hikâyenin teması kadar, nasıl bir his vereceği de düşünülmelidir.

Bu aşama belki de sürecin en kritik kısmıdır, çünkü öykü doğru kurulmazsa, onu görsel olarak ne kadar süslerseniz süsleyin izleyici üzerinde arzu edilen etkiyi bırakmayabilir. Görsel öyküleme sürecinde de öncelikle anlatılacak öykünün yapısını sağlam kurmalı, iletmek istenen mesaj net bir şekilde ortaya çıkarılmalıdır.

2.3.2. Görsel Öykülemeye İllüstrasyon

Belirlenen hikâyenin görsel ortama aktarılmasında, illüstrasyon merkezi bir rol oynar. İllüstrasyon Türkçe anlam karşılığı olarak resimleme, betimleme şeklinde alanda yerini almıştır. Yani tasarım ya da sanat amacı ile yapılan sözel kavramların resmedilerek yorumlanması ve anlatısını kuvvetlendirmesi olarak da tanımlanabilir (Becer, 2018) Görsel öykülemeye illüstrasyon, hikâyenin kritik anlarını,

karakterlerini ve ortamlarını resmetmek suretiyle soyut anlatıyı somut görüntülere dönüştürür. Bu açıdan bakıldığında illüstrasyon, görsel öykünün yapı taşlarını oluşturan bir araçtır.



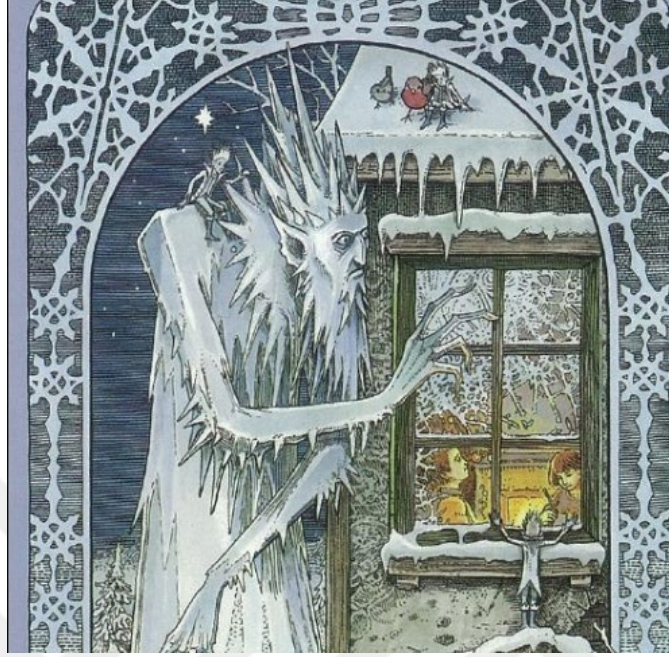
Görsel 27: Pinokyo masal kitabından bir illüstrasyon sahnesi

<https://tinyurl.com/252t6yxw>

Bir hikâyeyi illüstrasyonlarla anlatırken, her bir çizim hikâyenin belirli bir anını veya bölümünü temsil eder. Örneğin bir masal kitabında ardışık illüstrasyonlar metindeki önemli sahneleri sıralarken, hareketli bir şiir uyarlamasında her bir dize için ayrı bir illüstrasyon tasarlanabilir. Will Eisner'ın (1990) Comics and Sequential Art kitabında belirttiği üzere, peş peşe gelen görüntüler hikâyeyi aktarabilecek bir dil oluşturur. Bu anlamda, çizimler ve sahneler ardışık bir düzen içinde kurgulanarak bir anlatı oluşturabilir; hatta metin olmadan da hikâye aktarımı mümkündür. İyi bir illüstrasyon, ilgili sahnenin duygusunu, aksiyonunu ve anlamını tek karede yakalayarak izleyiciye aktarır. Bu nedenle, çizerken hikâyeyi çok iyi kavranmış olmalı ve hangi görsel öğelerle bunu ifade edilebileceği planlanmış olması gerekir. Illüstrasyon, hikâyenin görsel dilidir diyebiliriz; kelimelerin yerini çizgiler, renkler ve formlar alır.

Görsel öyküleme süreçlerinde, illüstrasyon iki temel yönü olduğu söylenebilir. Bunlar tasvir etmek ve yorum katmaktır. Tasvir edici illüstrasyon, hikâyede anlatılanları olduğu gibi resmetmeye odaklanır. Yorumlayıcı illüstrasyon ise hikâyeye çizerin hayal gücünü ve dünyasını katabilir. Örneğin bir insan karakteri olduğu gibi tüm anatomik yönleri ile gerçekçi çizilip gerçek dünya sahnesinde betimlenebilirken özgür yaratıcı üslupla bu figür ve dünya sahnesi metaforik ya da hayal gücünün zorladığı betimlemelerle çizilebilir. Bu noktada illüstratör, hikâyenin özüne sadık

kalmakla birlikte, nasıl bir görsel üslupla sunacağı konusunda kendi yaratıcı fikirlerini ortaya koyabilir.

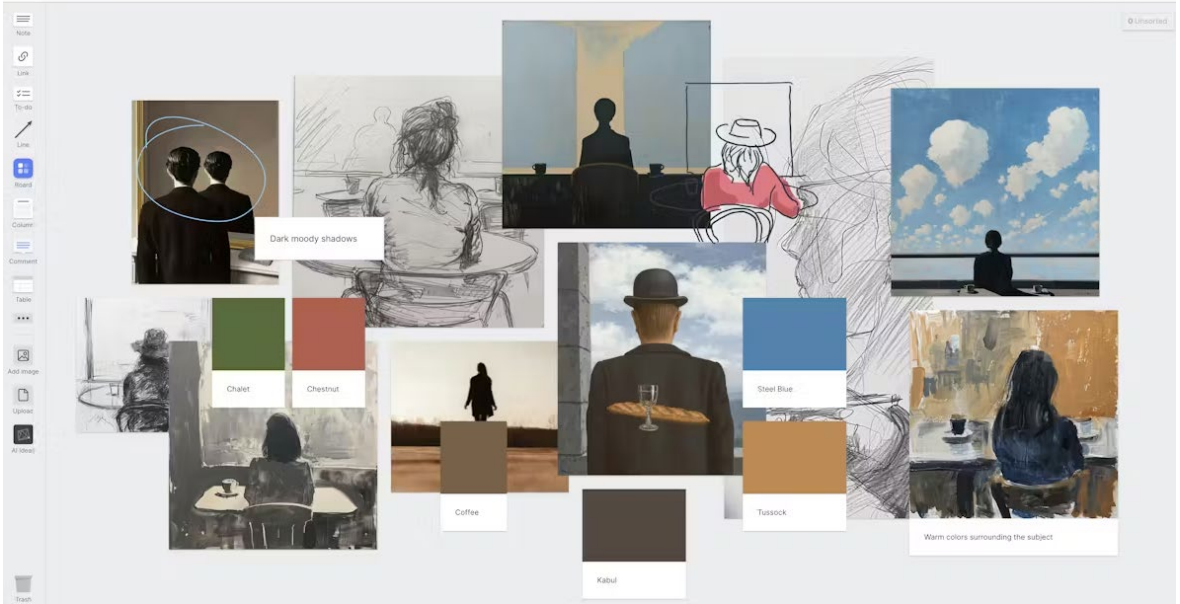


Görsel 28: Hayal dünyasından çıkmış özgün bir illüstrasyon çizim örneği
<https://tinyurl.com/3p9s2fhf>

İllüstrasyonlar, görsel öykülemenin dünyasını şekillendirir. Karakterlerin görünümü, mekânların tasviri, renk paleti, ışık-gölge kullanımı gibi unsurlar hep illüstrasyon sürecinde netleşir. Örneğin, Karacaoğlan'ın şiirinden uyarlanan bir sahnede dağda dolaşan âşık bir genci çiziyorsak, bu gencin yüz ifadeleri, kıyafetleri dağın manzarası ve günün vakti gibi detaylar illüstrasyonla hayat bulur. Doğru seçilmiş görsel detaylar, izleyiciye karakterin kim olduğunu ve o andaki duygusunu anlatır. Kederli bir âşığın resminde solgun renkler ve eğik bir duruş, izleyiciye hüznü hissettirecektir; buna karşın coşkulu bir sahnede parlak renkler ve hareketli bir kompozisyon tercih edilmelidir. İyi hazırlanmış illüstrasyonlar, anlatı dünyasını zenginleştiren ve genişleten unsurlardır. Mesut Tanrıkulu makalesinde (2024, s. 9), illüstrasyonun anlatı dünyasını genişletip karakterleri ve olay örgüsünü zenginleştiren bir araç olduğunu belirtir. Gerçekten de bir metindeki betimlemeler sınırlı kalabilecekken illüstrasyonlar hayal gücümüzü daha da ileri taşıyabilir.

İllüstrasyonlar aynı zamanda hikâyenin duygusal ve tematik tonunu pekiştirir. Renk teorisi ve görsel sembolizm bu noktada devreye girer. Sıcak renklerin hâkim olduğu bir sahne ile soğuk renklerin hâkim olduğu bir sahne, tamamen farklı duygular

uyandırır. Bir aşk hikâyesinin mutlu bir anını canlı ve sıcak renklerle çizerek izleyicide sevinç uyandırmak mümkündür. Tam tersine, ayrılık veya özlem sahnelerinde soluk tonlar, geniş boşluklu kompozisyonlar kullanılarak yalnızlık hissi verilir. İllüstratör, hikâyenin her sahnesinde vermek istediği duyguyu görsel unsurlarla desteklemelidir. Bu nedenle, görsel öyküleme sürecinde çoğu zaman moodboard ve renk paleti çalışmaları yapılır (Görsel 29). Moodboard, belirli bir hissiyatı yansıtan referans görüntüler panosu olup, karakter ve çevre tasarımı gibi unsurların istenen görsel dilde somut hale getirilmesine yardımcı olur (Tanrıku, 2024. s. 5). Böylece, çizimlere başlamadan önce genel atmosfer görsel olarak tariflenmiş olur.



Görsel 29: Dijital ortamda bir moodboard örneği

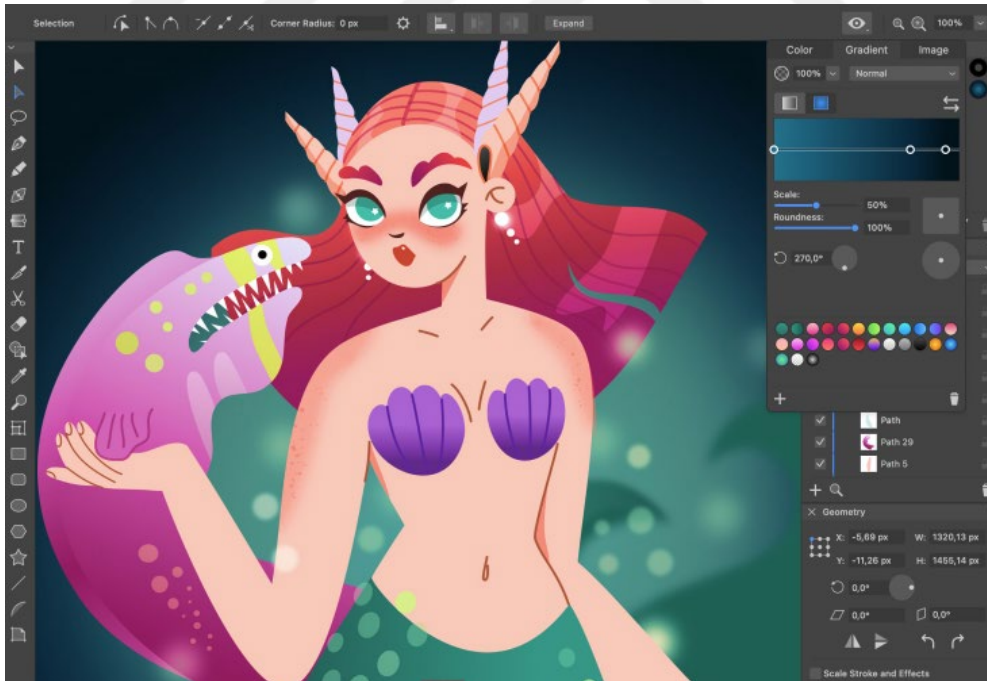
<https://tinyurl.com/4fyw3zz>

Görsel öykülemde illüstrasyon, hikâyenin görünür kılınması demektir. İyi bir çizer, hikâyenin özüne sadık kalarak onu görsel bir şölen haline getirebilir. Sonuçta izleyicinin aklında kalacak olan, hikâyenin çizilmiş içeriğidir. Örneğin çizgi film izleyen bir çocuk, yıllar sonra belki tüm diyalogları hatırlamayacaktır ama o filmdeki karakterlerin görüntüsü zihninde canlı kalacaktır. Bir nevi hikâyeyi hafızaya kazıma aracı denilebilir.

İllüstrasyonlar geleneksel yöntemlerle yapılmaya devam ederken aynı zamanda çizer için büyük kolaylık sağlayan dijital ortam araçları ile de yapılmaktadır. Dijital illüstrasyonun avantajlarını bilmek araştırmacılar için faydalı olabilir.

2.3.2.1. Dijital İllüstrasyon

İllüstrasyon sanatı, yüzyıllar içinde farklı ihtiyaçlara ve teknolojilere göre çeşitlenmiştir. Günümüz görsel öyküleme projelerinde hemen her zaman dijital illüstrasyon yöntemi kullanılmaktadır. Dijital illüstrasyon, geleneksel kalem-fırça yerine bilgisayar yazılımları ve dijital tabletler aracılığıyla yapılan çizimlerdir. Dijital araçlar, illüstratöre büyük esneklik ve hız kazandırmıştır. Örneğin renkleri değiştirmek, perspektifi düzeltmek, katmanlar kullanarak arka plan-ön plan ayrı çalışmak dijital ortamda çok daha kolaydır. Bu da deneme-yanılma imkânını genişletir; illüstratörler tek bir sahneyi çeşitli varyasyonlarla çizip en uygun atmosferi seçebilirler. Zhang'a (2023) göre, dijital illüstrasyon dijital araçların yeteneklerini kullanarak daha farklı, dinamik ve etkileşimli görsel ifadeler yaratmaya olanak tanır (aktaran: McKIE, 2024. s. 19). Gerçekten de dijital illüstrasyon, animasyon ve interaktif medyayla bütünleşmiş çalışabildiği için, statik bir resmi katmanlandırıp hafif hareketler verme veya tıklanabilir hale getirme olanağı sunar. Bu, görsel öykülemenin sınırlarını olduğundan daha fazla genişletir.



Görsel 30: Vektör tabanlı çizim uygulamasında yapılmış örnek bir çizim
<https://tinyurl.com/2eyypbhe>

Dijital illüstrasyon teknikleri arasında vektörel çizim ve piksel tabanlı boyama sayılabilir. Vektörel tabanlı ise, çizgileri matematiksel olarak tanımladığı için özellikle çizgi film tarzı temiz hatlı işler veya yeniden boyutlandırmanın gerektiği grafikler için idealdir. Piksel tabanlı dijital boyama, geleneksel boyama hissiyatına daha yakındır ve fırça darbeleri, dokular ile zengin görüntüler oluşturmaya imkân verir. Ayrıca dijital illüstrasyonun belki de en büyük avantajı, hızlı revizyon ve üretim imkânıdır. Dijital ortamda bir sahneyi yeniden boyamak, renklerini değiştirmek ya da objeleri taşımak oldukça pratiktir. Bu da yaratıcı sürece motive kazandırabilir. Ayrıca dijital illüstrasyonlar kolaylıkla yüksek çözünürlüklü çıktı alınabildiğinden veya dijital platformlarda paylaşılabildiğinden, farklı ortamlara uyum sorunu azdır.



Görsel 31: Procreate çizim uygulamasında yapılmış bir örnek çizim

<https://tinyurl.com/45fms38c>

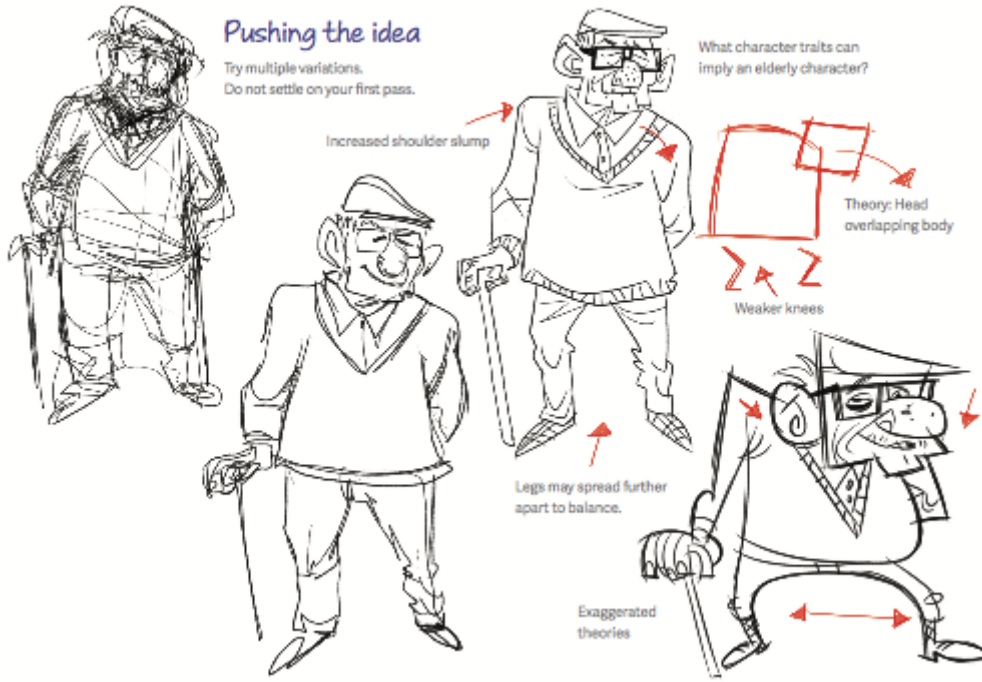
Dijital illüstrasyon teknikleri, görsel öykü anlatıcısının elinde geniş bir imkan sunar. Hangi aracı veya üslubu seçeceği ise anlatılacak hikâyenin temasına ve vermek istediği hissiyata bağlıdır. Bu sürece zaman, teknik ve motive yönünden olumlu katkılar sunması da çizerler için bir tercih olabilir. Öyle ki artık yapay zeka sayesinde

yardımcı figür ve sahneleri kısa sürede hallederek üzerinden revizyon almak da mümkündür. Sonuç olarak illüstrasyonların üretim süreci nasıl olursa olsun ister geleneksel ister dijital, temel kaygıları aynı şekilde devam eder ve amaç olarak hikayeyi aktarma olarak kalır. Zeegen (2012) bu durumu: dijital araçların yükselişine rağmen illüstrasyonun temel ilkelerinin değişmediğini, sadece uygulama ortamının farklılaştığını söyleyerek ifade etmiştir.

2.3.3. Karakter Tasarımı

Bir hikâyenin merkezinde genellikle karakterler vardır ve bu karakterlerin görsel tasarımı, öykünün başarısında kritik bir rol oynar. Karakter tasarımı, hikâyedeki kişilerin veya canlı cansız önemli unsurların görünümünü, giyim kuşamını, fiziksel özelliklerini ve ifade tarzlarını yaratma sürecidir. İyi tasarlanmış bir karakter, izleyicinin hikâyeye bağlanmasını ve karakterin yaşadıklarını önemsemesini kolaylaştırır. Bu nedenle görsel öykülemeye karakter tasarımı, sadece estetik bir uğraş değil, aynı zamanda anlatıyı güçlendiren bir anlatım aracıdır (Friend, 2019). O yüzden karakterin görünümü hikâyenin temasına ve duygusuna uygun olmalıdır. Örneğin karanlık ve sivri hatlı bir tasarım kötü karakteri çağrıştıracakken, yumuşak hatlara ve sıcak renklere sahip bir tasarım iyi kalpli bir karakter izlenimi verebilir. Tasarımcılar, karakterlerin silüetlerini belirgin ve akılda kalıcı yaparak, onları kalabalık bir sahnede bile tanınır kılmayı hedeflemelidir (Bancroft, 2006).

Karakter tasarım süreci, genellikle karakterin yazılı tanımının görsel bir form kazanmasıyla başlar (Görsel 32). Önce hikâye gereği o karakterin kim olduğunu anlamak gerekir, karakterin hikayedeki konumlandırması ve amacı nedir bunları bilmek gereklidir. Örneğin Karacaoğlan'ın bir şiirinden yola çıkan bir hareketli görsel öykülemeye karakterin halk ozanı kimliği, doğa ile iç içe oluşu, duygu dolu oluşu gibi unsurları bilmek okumak gerekir. Bu okumalar, karakterin silüetinden detaylı yüz ifadelerine kadar tasarımın her aşamasına yansıtılmalıdır.



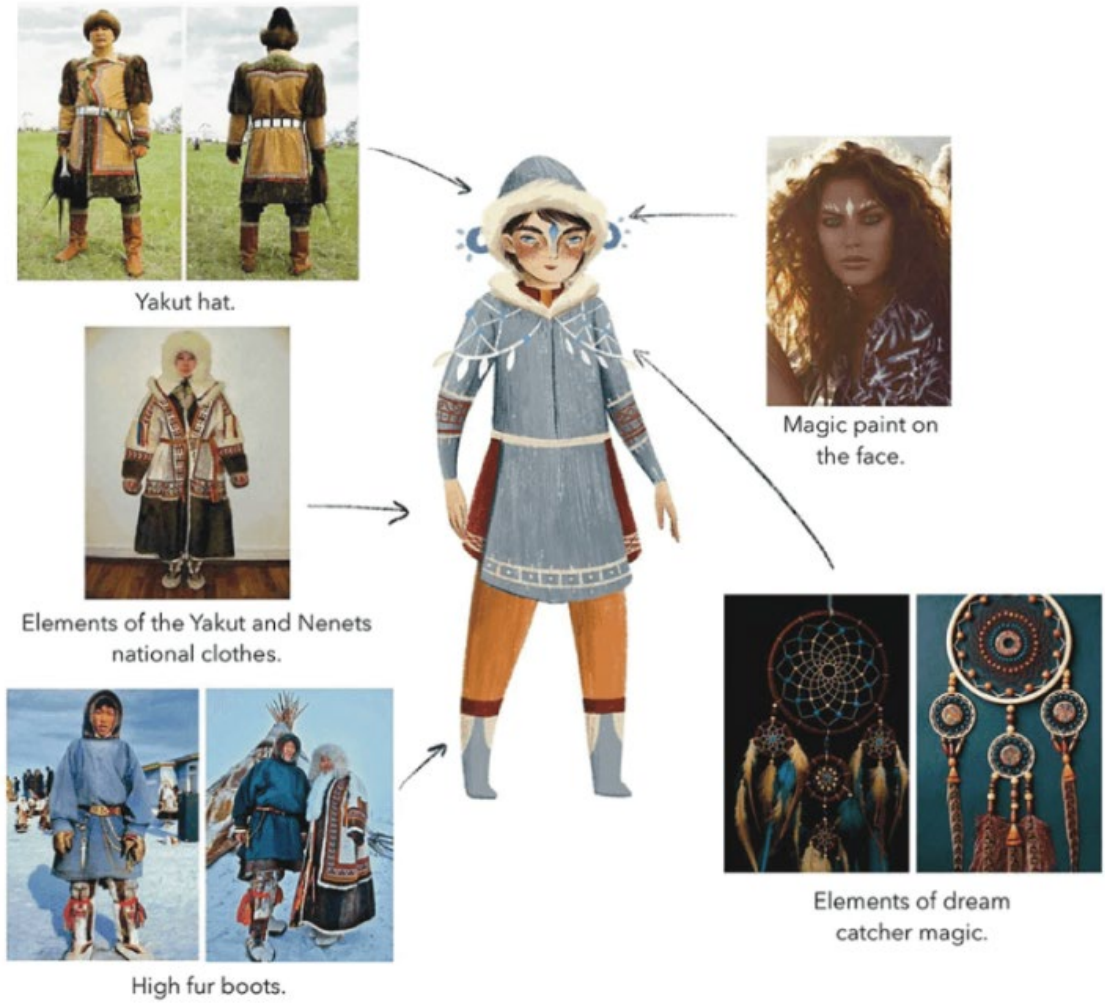
Görsel 32: Karakter tasarım çalışmasına bir örnek, yaşlı adam betimlemesi

<https://tinyurl.com/mrxrx37>

Yüz ifadeleri ve vücut dili, karakter tasarımında dikkatle ele alınması gereken bir yerdir. Animasyon veya çizgi roman gibi görsel öykülerde, karakterin yüzü ve bedeni hisleri ve tepkileri yansıtır. Bu nedenle karakter tasarlanırken, yüzün yapısı ve mimik kapasitesi düşünülmelidir. Örneğin, bebeksi yüz hatlarına sahip karakterlerin daha sıcak, sevimli ve korumacı duygular uyandırdığı, bu nedenle izleyiciler tarafından genellikle daha sempatik bulunduğu psikolojik çalışmalarla ortaya konmuştur (Isbister, 2006). Karakterin duygusal yelpazesini kavramak için farklı duygu durumlarını da çizerek görmek gereklidir. Böylece tasarımın her duyguda işe yarayıp yaramadığı da uygulama öncesi görülmüş olur.

Karakter tasarımında kostüm ve aksesuarlar da hikâye anlatımının parçasıdır. Karakterin giyimi kuşamı onun sosyal statüsünü, yaşadığı dönemi, mesleğini veya kişiliğini ele verir. Örneğin bir halk ozanını başındaki başlıktan, belindeki kuşaktan ve elindeki çalgısından hemen tanıyabiliriz. Bu aksesuarlar, karakteri tanımlayan görsel etiketler gibidir. Tasarımcı, bunları seçerken hem işlevselliği hem de estetiği gözlemek zorundadır.

Bir diğ er  nemli husus, karakter ile  evresel tasarım arasındaki uyumdur. Karakter tasarımı tek başına g zel olabilir, ancak hik yenin ge tiğı d nya ile stil olarak uyuřmazsa birbiri ile kaynařma saėlanmaz. Bu nedenle genellikle tasarım ařamasında, t m karakterler ve ortamlar i in ortak bir stil  ıkarılmalıdır. Tasarımcının arařtırma yaparak d nem kıyafetleri, k lt rel   eler, yardımcı ekipmanlar vb. konularda ger ek i referanslar toplaması  nem arz etmektedir (G rsel 33). Elbette tamamen hayal  r n  ya da hayal d nyasını yaratacak bir hikayede bunların aranmasına gerek kalmaz.



G rsel 33: Karakter tasarımında k lt rel dokuların arařtırılması

<https://tinyurl.com/22bpatrf>

Sonuç olarak karakter tasarımı, g rsel  yk lemenin esas y z n  g sterme s recidir. İyi bir tasarım, karakterin i  d nyası ile dıř g r n m  arasında uyum saėlar ve hikayeyi canlı tutar, estetik g sterir. Tasarımcının yarattığı fig rler,

hikâyenin yaşayan yüzü haline gelir ve izleyicinin hatırasında hikâyeyle birlikte yaşamaya devam eder.

2.3.4. Hikâyenin Genel Sahne Tasarımları

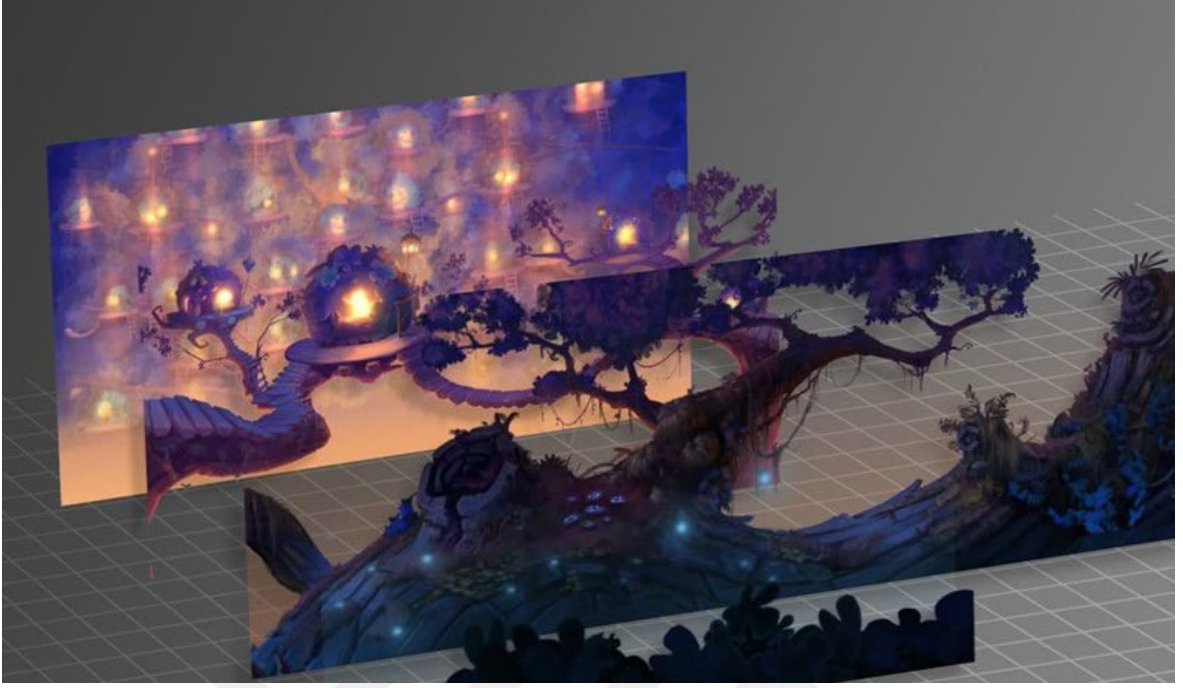
Karakterler hikâyenin aktörleriyse, mekân ve çevre tasarımı da hikâyenin sahnesini oluşturur. Hikâyenin genel sahne tasarımları kavramı ile kastedilen, öykünün geçtiği dünyanın genel görünümü, atmosferi ve görsel konseptidir. Bu, ortam tasarımı, sahne düzeni, renk skalası, ışık düzeni gibi unsurları kapsar. İyi bir görsel öyküleme, karakterleri inandırıcı ve etkileyici bir dünya içine yerleştirebildiği zaman bütünlük kazanır. Bu nedenle, karakter tasarımıyla paralel şekilde genel hikâye dünyasının tasarlanması büyük önem taşır. Sahne tasarımı yalnızca mekânsal bir düzenleme değil; aynı zamanda anlatının türüne, dönemine ve duygusal tonuna göre şekillenen, izleyicide belirli bir hissi uyandırmaya yönelik görsel stratejilerin bütünüdür (Bordwell & Thompson, 2008).

Öncelikle, hikâyenin türü ve atmosferi doğrultusunda dünyasının ana hatları belirlenir. Öykü gerçekçi bir tarihte mi geçiyor, yoksa fantastik bir evrende mi, şehirde mi, kırsalda mı? Ayrıca öykünün zamansal bir evresi varsa onun da bu sorulara eklenmesi gerekir. Bu soruların yanıtları, genel sahne tasarımları için çerçeve çizmeye yeterlidir. Hikâyenin geçtiği dünya; tarihsel gerçeklik, coğrafi konum, sosyal yapı, kültürel detaylar ve atmosfer gibi çok katmanlı öğeler içerir. Örneğin Karacaoğlan şiirlerini görselleştirirken 17. yüzyıl Osmanlı Anadolu'sunun kır ortamı söz konusu olacaktır; o dönemin köy evleri, doğa manzaraları, giyim-kuşamı tasarıma yön verir. Ayrıca hikaye bir hayal ürünü olsa dahi bu evrenin de bir zaman dilimi algısı oluşturulmalıdır, izleyicinin o evreni hissetmesi için çevre tasarımları ona uygun yapılmalıdır.



Görsel 34: Karakterlere hareket alanı sağlayan farklı katmanları olan bir mekan sahnesi
<https://tinyurl.com/mravhz5v>

Mekân tasarımı genel hikâye tasarımının önemli bir katman yığınıdır (Görsel 34). Mekânlar, hikâyenin olaylarına ev sahipliği yapar ve çoğu zaman hikâyenin atmosferini belirler. Bir mekânın tasarımı, hikâyenin arka planını ve duygusal tonunu destekler. Clinton Crumpler adlı oyun sahne tasarımcısının belirttiği gibi, sahne kurmak, görsel öykülemenin kendisidir, renkler, kompozisyon ve detaylar izleyicinin hislerini yönlendirir (CGMA, 2024). Örneğin terk edilmiş bir ev sahnesi anlatıyorsak, örümcek ağları, tozlu mobilyalar, loş ışık gibi görsel detaylarla o mekânın hüznünü ve geçmişini hissettirebiliriz. Genel sahne mekanları tasarlanırken izleyiciye çeşitli perspektiften bakış hissiyatları verilmesi gerekebilir. Karakterinde içinde bulunduğu sahnelerin algı duygusu için boyut perspektifi bir ihtiyaçtır. Boyut konusunda, hikâyenin ihtiyaçlarına göre bazen gerçekçi boyutları aşan kararlar alınabilir. Örneğin fantastik bir dünyada mantarlar fil kadar büyük olabilir. Bu, izleyicide büyülü bir duygu hissi oluşturabilir. Ya da bir karikatür öykülemesinde evler normalden daha küçük, sokaklar daha geniş çizilerek karakterlerin hareketine alan açılır ve alışılmış komedi hissiyatı gönderilebilir. Bu tür estetik seçimler, mekân inşasının tutarlılığı içinde yapılmalıdır ki izleyici bunun bilinçli bir düşünce olduğunu görüp hikaye içinde kendine yer bulsun.



Görsel 35: Katmanlar halinde hazırlanmış, farklı perspektif kullanımına uygun mekan tasarımı
<https://tinyurl.com/mr4xjrvj>

Genel hikâye tasarımının bir diğer boyutu da renk paleti ve ışık tasarımıdır. Hikâyenin her bölümünün hatta günün farklı saatlerinin renksel ve ışık değerleri planlanmalıdır. Örneğin, sabah sahneleri için daha soğuk ve soluk tonlar, öğlen için parlak ve doygun renkler, akşamüstü için altın tonları, gece için maviler ve karanlık değerler seçilebilir. Bu dokunuşlar, izleyiciye fark ettirmeden izleyici algısı üzerinde doğrudan etki edebilir (Block, 2008).



Görsel 31: İçeriğin temasına uygun bir tipografi kullanımı ve etkisi

<https://tinyurl.com/mrxtst6r>

Genel sahne tasarımı kapsamına grafik unsurlar ve tipografi de girer. Özellikle giriş jenerikleri, harita veya mektup gibi ekrana gelen yazılı materyaller, ara başlıklar gibi öykü içi yazılı anlatı gibi öğeler de hikâye dünyasının bir parçasıdır. Bunların tasarımı da genel estetik çizgiye uygun olmalıdır (Görsel 36). Yine kültürümüzden bir örnek verecek olursak 17. yüzyıl Osmanlı ortamında geçen bir şiirin hikayesinde ferman gösterilecekse, onun hat sanatıyla yazılmış olması, kenar süslerinin döneme uygun olması beklenir. Bu detaylar, öykünün inandırıcılığını güçlendirir. Bunlara ek olarak kinetik tipografi kullanılacak sahneler de olabilir, bu kısımlarda o anki sahneye ya da karaktere özgü yazı yüzlerinin kullanılması da duygusal ifadeyi artırarak o ana etki katacaktır (Rahman, 2022).

2.3.5. Storyboard Hazırlama

Bir görsel öyküleme projesinin kavramsal tasarım aşamaları tamamlandıktan ve hikâye ile taslak görseller belli bir olgunluğa ulaştıktan sonra, sıra bu anlatıyı sahne sahne planlamaya gelir. İşte storyboard hazırlama bu noktada devreye giren kritik bir adımdır. Storyboard, bir film, animasyon veya görsel hikâyenin her bir sahnesini sırasıyla temsil eden basit çizimler dizisidir. Hikâyenin nasıl görselleştirileceği, filmin nasıl şekilleneceği sorusunun cevabını bulmak için oluşturulan storyboard, hikaye görselleştirilmesi hakkında olumlu veya olumsuz durumları final resimlemesinden önce görmeye imkan sağlar (Tanrıku, 2020. s.45). Temelde, hikâyenin görsel bir haritası veya taslağı olarak işlev görür. Bu taslakların oluşturulmasında geleneksel ve teknolojik yöntemler kullanılabilir.

Storyboard yapımına yönelik görsel tasarım faaliyetleri, geleneksel olarak bilinen boş bir kâğıda elle çizim şeklinde resmedilse de, dijital teknolojilerin ve onların ürettiği grafik yazılımların kullanıcılara sunmuş olduğu teknik çözümler ile artık bilgisayar üzerinden yapılabilir (Kozan, 2022. s. 26).

STORY BOARD:

PROJECT-----

DATE: -----

SCENE:	SHOT:	DURATION:

SCENE:	SHOT:	DURATION:

SCENE:	SHOT:	DURATION:

SCENE:	SHOT:	DURATION:

SCENE:	SHOT:	DURATION:

SCENE:	SHOT:	DURATION:

Görsel 37: Boş bir storyboard format örneği

<https://tinyurl.com/4ehsjnxc>

Bir storyboard karesi genellikle basit çizimler içerir, amaç sanatsal bir illüstrasyon sunmak değil, sahnenin içerdiği temel görsel bilgiyi aktarmaktır (Görsel 38). Bu aşamada çizgilerin estetiğinin önemi yoktur, önemli olan kadrajlardaki nesnelerin birbirine oranları mesafeleri ve pozisyon yerleşimiyle anlatılmak istenen duygunun seyirciye etkili aktarılmasıdır (Çetiner, 2014, s. 1). Çizimlerde karakter pozisyonları, hareket yönleri, önemli nesneler ve varsa metin kısaca belirtilir. Eğer bir geçişin kopuk olduğunu, bir duygusal anın yeterince vurgulanmadığını fark ederse, bu aşamada düzeltmek kolaydır.

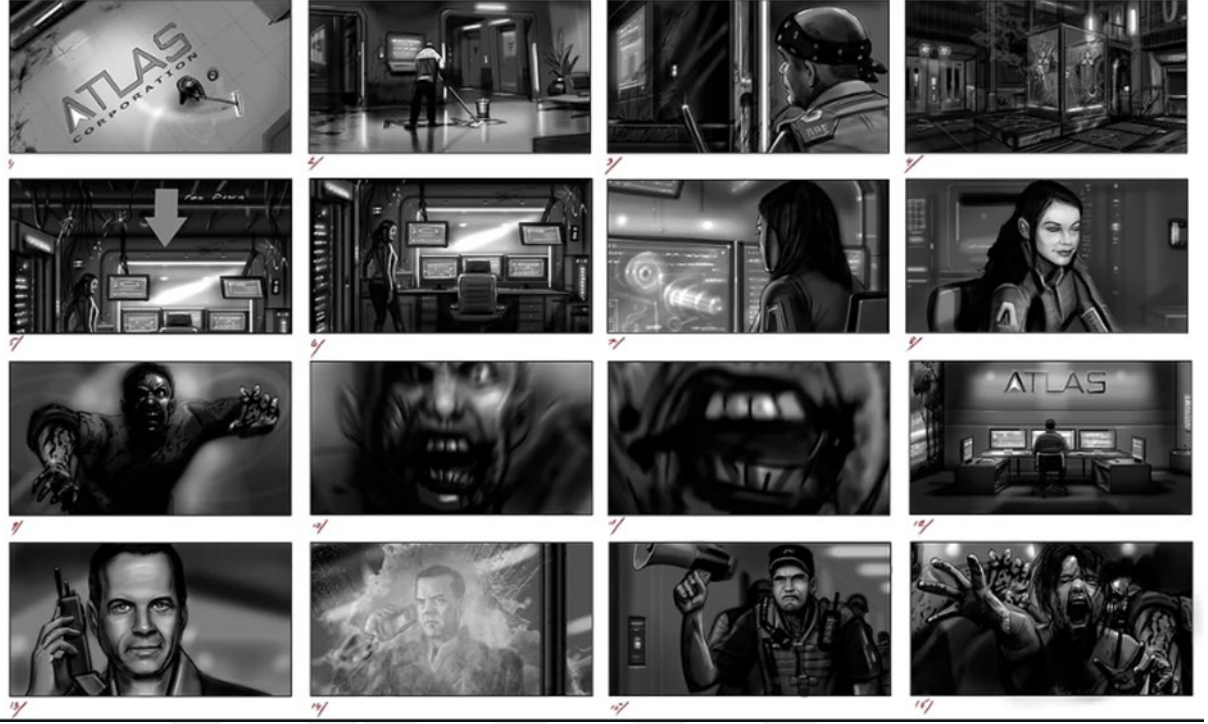


Görsel 38: El ile çizilmiş örnek bir storyboard çizimi

<https://tinyurl.com/yhzefey2>

Eğer proje çalışması ekip bazlı bir yapım ise tüm ekip paydaşları için de bu taslak çizimler fayda sağlayacaktır. Aralarındaki iletişim araçlarından birisi de storyboarddur. Yönetmen, görüntü yönetmeni, animatörler, sanat yönetmeni, hatta müzik bestecisi bile storyboard'a bakarak işini planlar. Herkesin aynı görsel plan üzerinden ilerlemesi, uyumu ve üretim verimini artırır.

Storyboard çizimleri basit olsa da, kompozisyon ve anlatım açısından güçlü olmalıdır. Her karede, o sahnenin odak noktası net biçimde belirtilmelidir. Ayrıca bu taslak çizimlerin biraz daha detaylandırıldığı kaba çizimler sonraki aşamayı oluşturur. Proje başlamadan son aşama olan en detaylı (Görsel 39) en temiz çizimlerden oluşan hatta renklendirilmiş versiyonu olarak ayrıntılı taslak aşaması ile son halini alır (Tanrıku, 2020. s.49). Bu şekliyle proje sahiplerine veya yapımcılara sunum yapmak için de kullanılabilir. Örneğin bir tez çalışmasında ya da bir projenin onay sürecinde, nihai ürünü anlatmak için storyboard mükemmel bir araçtır, karşı taraf, üretim gerçekleşmeden önce işin görsel gidişatını görmüş olur.



Görsel 39: Dijital çizilmiş detaylandırılmış örnek bir storyboard

<https://tinyurl.com/bdh2r4z7>

3. BÖLÜM: KÜLTÜREL MİRASIN KORUNMASI VE AKTARILMASI

3.1. Kültürel Miras Nedir?

Kültürel miras, bir toplumun tarihsel süreçte oluşturduğu maddi ve manevi değerlerin bütünüdür. En genel anlamıyla, bir topluluğun gelecek nesillere aktarmayı değerli bulduğu her şey kültürel miras kapsamına girer (Çalık, 2022). Kültürel miras; bilgi ve deneyimler sonucu oluşan birtakım yollar ile korunmuş şekliyle sonraki kuşaklara aktarılan soyut ya da somut ürünlerin tümüdür. (Öztemiz, 2016. s. 5). Somut olan kültürel miras; arkeolojik alanları, anıtları, mimari yapıları, tarihi şehirleri, sanat eserlerini yani fiziksel olarak varlığını sürdüren varlıklarını nitelerken, somut olmayan kültürel miras ise gelenekler, görenekler, ritüeller, halk hikayeleri, müzik, dans, el sanatları, sözlü edebiyatlar ve gastronomi gibi kültürel pratikleri içerir (UNESCO, 2024).

Somut kültür miras bir toplumun taşınıp taşınmazına bakılmadan aktarabilmiş mekanlarının ve nesnelerinin kültürüdür (Şahin, 2010. s. 20). Örneğin tarihî yapılar, anıtlar, arkeolojik alanlar, müzelerde sergilenen nesneler, el yazmaları, kitaplar ve sanat eserleri maddi miras kapsamındadır (Öztemiz, 2016). Bunlar, geçmişten günümüze ulaşmış somut varlıklar olup bir toplumun maddi uygarlık birikimini temsil eder. Buna karşın manevi (somut olmayan) kültürel miras, elle tutulamayan, gözle görülmeyen ancak bir topluluğun kültürel kimliğinin parçası olan gelenek ve uygulamalardır (UNESCO, 2003). UNESCO'nun 2003 tarihli Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nde bu kavram; toplumların, grupların ve bireylerin kendi kültürel miraslarının parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsil biçimleri, anlatımlar, bilgiler, beceriler ile bunlarla ilişkili araçlar ve mekânlar olarak ifade edilmiştir (UNESCO, 2003). Buna göre dil ve sözlü gelenekler, gösteri sanatları, ritüeller ve festivaller, el sanatları becerileri gibi unsurlar somut olmayan kültürel miras kapsamına girer (UNESCO, 2003; Ertürk, 2020).

Somut ve somut olmayan kültürel miras ayrımı, koruma yöntemleri ve aktarım biçimleri açısından önem taşır. Maddi miras öğeleri, genellikle koruma altına alınarak müzelerde, arşivlerde veya anıtsal sit alanlarında gelecek kuşaklara aktarılır. Örneğin bir tarihî eser, restore edilip müze vitrininde sergilenerek korunur ve toplumun erişimine sunulur. Manevi mirasta ise fiziksel bir nesne olmadığından,

aktarım daha çok insan aracılığıyla ve performatif yollarla gerçekleşir. Dil, müzik, dans, halk hikâyeleri ve şiirler gibi ögeler, usta-çırak ilişkisiyle, aile içi eğitimle veya toplumsal pratiklerle canlı tutulur. Bir halk türküsü söylenerek, bir geleneksel tören uygulanarak veya bir masal anlatılarak yeni nesillere iletilir. Bu nedenle manevi mirasın korunmasında onları üreten, yaşatan ve kuşaktan kuşağa aktaran bilgi, gelenek ve birikimin bütün unsurlarıyla korunmasını hedeflemektedir (Oğuz, 2013). Somut olmayan kültürel mirasın bilgilerinin canlı tutulması ve sürdürülmesini sağlamak için sürekli icra edilmesi ve yeniden üretilmesi gerekir (Ölçer Özünel, 2019).

3.2. Türk Kültürüne Ait İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi

UNESCO tarafından 2003 yılında kabul edilen "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi", toplulukların, grupların ve bireylerin kültürel kimliklerinin bir parçası olarak benimsedikleri uygulama, ifade, bilgi ve becerileri koruma, yaşatma ve gelecek nesillere aktarma amacını taşımaktadır. Türkiye, 2023 yılı itibarıyla İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi'ne toplam 31 unsurla listede yer alamaya devam etmektedir (UNESCO, 2024).

3.2.1. Meddahlık Geleneği

Tekil bir anlatıcının sözlü performansına dayanan meddahlık, geleneksel Türk tiyatrosunun önemli bir biçimidir (Görsel 40). Meddahlar, tarihsel olarak toplumun eğitilmesi, bilgilendirilmesi ve eğlendirilmesi işlevini üstlenmiş, kahvehane, kervansaray ve pazar gibi sosyal alanlarda hikâye anlatıcılığı yapmışlardır. Bu kültürel unsur, 2008 yılında listeye dâhil edilmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 40: Bir meddah gösterisi, 2008

<https://tinyurl.com/mr3h94se>

3.2.2. Mevlevi Sema Törenleri

13. yüzyılda Konya merkezli olarak ortaya çıkan Mevlevîlik, kendine özgü sema ayinleriyle tanınan bir tasavvuf geleneğidir. Semazenlerin dönüş hareketleri, ney, kudüm ve vokal eserlerle eşlik edilen dini ritüellerin merkezindedir (Görsel 41). 2008 yılında Temsilî Listeye alınmıştır (UNESCO, 2024).



Görsel 41: Semazen gösterisi, 2008

<https://tinyurl.com/mr3h94se>

3.2.3. Âşıklık Geleneđi

Türk halk şiirleri, Türk kültürünün manevi miras öğelerinden önemli bir örneđini oluşturur. Âşıklık geleneđi içinde gelişen halk şiiri, sözlü kültürün bir parçası olarak nesiller boyu aktarılmış ve toplumsal bellekte yer edinmiştir.

Kültürel çeşitlilik ve zenginliğinin de önemli bir ifadesi olan Âşıklık geleneđi; yüzyılların deneyimlerinden süzülerek biçimlenmiş, şiiri, müziđi ve hikâye anlatımını içeren çok yönlü bir sanattır. Kendine özgü geleneđi ve icrası olan âşıklık geleneđinin en önemli niteliđi, döneminin yaşayış ve hayata bakış tarzını, etik ve estetik değerlerini yansıtarak geniş halk kitlelerine hitap edebilmesidir (MEVKA, 2024. s.14).

Saz şairleri veya âşıklar olarak anılan halk ozanları, genellikle aşk üzerine olan şiirlerini, kafiyeyle bir biçimde hece ölçüsüyle yazar ve "âşık"ın mahlasını, yani takma adını dile getirdiđi bir dördlükle eserini sona erdirir. Halklar arasında gezgin olarak bilinen âşıklar, ara sıra da şiirlere ek olarak sosyal ve politik hiciv yoluyla kültürel değerlerin ve fikirlerin yayılmasına öncü olmuşlardır (UNESCO, 2024). Böyle kıymetli ve önemli bir mirasın "İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirasının Temsili Listesine" kültürel mirasların korunması amacıyla toplanan UNESCO Komitesi'nin 2009 yılında kabul edilmesi de çok isabetli olmuştur (ÖLÇER ÖZÜNEL, 2019. s. 41). Karacaođlan, Aşık Veysel (Görsel 42), Yunus Emre gibi halk şairlerinin şiirleri, anonimleşerek veya dillerden dillere dolaşarak günümüze ulaşmış; toplumun ortak mirası haline gelmiştir. Bu şiirler, halkın duygu ve düşüncelerini, dünya görüşünü, estetik anlayışını yüzyıllar boyu yansıtmış; toplumun kültürel kimliğine katkıda bulunmuştur.



Görsel 42: Âşıklar etkinliğinden bir fotoğraf, Âşık Veysel (Oturunlar, en sağda), Âşık Veysel Vakfı

<https://tinyurl.com/5n7j2xbu>

Örneğin 17. yüzyılda yaşamış ünlü halk ozanı Karacaoğlan, yarattığı eserler sadece kendi döneminin insanlarına değil, sonraki asırlara da seslenebilmiştir. Onun aşk, doğa ve gurbet temalı şiirleri kuşaktan kuşağa sözlü olarak aktarılmış, halk arasında ezberlenip söylenerek varlığını sürdürmüştür. Bu durum, halk şiirlerinin yaşatılmasında toplumsal hafızanın ve aktarıcılarının kritik rolünü ortaya koymaktadır. Dolayısıyla Türk halk şiirleri, somut olmayan kültürel mirasa örnek teşkil eden ve toplumun ortak değeri olarak görülen önemli bir edebî hazinedir.

3.2.4. Karagöz

Geleneksel Türk gölge tiyatrosu olan Karagöz, ışıkla yansıtılan deri figürlerin oynatılması esasına dayanır. Karakterler arasında Karagöz, Hacivat ve çeşitli yardımcı tipler bulunur (Görsel 43). Toplumsal mizah ve yöresel ağızların öne çıktığı bu gösteriler, 2009 yılında listeye kaydedilmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 43: Karagöz gölge oyunu, 2009

<https://tinyurl.com/mr3h94se>

3.2.5. Geleneksel Sohbet Toplantıları

Genellikle erkek bireylerin kış aylarında gerçekleştirdiği bu toplantılar halk edebiyatı, müzik, dans ve geleneksel oyunların eşliğinde toplumsal değerlerin paylaşımını sağlar (Görsel 44). Katılım ve davranış kurallarıyla örgütlü bir sosyal yapıya sahiptir. Bu unsur 2010 yılında listeye alınmıştır (UNESCO, 2024).



Görsel 44: Geleneksel sohbet, Yaren Buluşmaları, 2022

<https://tinyurl.com/52pbz7h6>

3.2.6. Alevi-Bektaşî Ritüeli Semah

Alevi-Bektaşî inancının temel ritüellerinden biri olan semah, mistik beden hareketlerinin eşlik ettiği bir ibadet biçimidir. Erkek ve kadınların birlikte icra ettiği bu uygulama, Tanrı ile birlik kavramına dayanır ve müzikle bütünleşir (Görsel 45). 2010 yılında listeye dâhil edilmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 45: Semah dönenler

<https://tinyurl.com/7nadwk66>

3.2.7. Kırkpınar Yağlı Güreş Festivali

Edirne'de her yıl düzenlenen bu geleneksel spor etkinliği, yağlı güreş müsabakaları ve zengin tören ritüelleriyle hem spor hem de kültürel miras olarak önem taşır (Görsel 46). Pehlivanlar, ustalık gelenekleriyle yetiştirilir. Bu unsur, 2010 yılında listeye eklenmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 46: Kırkpınar Yağlı Güreşleri, 2017

<https://tinyurl.com/4pcv8fv7>

3.2.8. Geleneksel Tören Keşkeği

Keşkek, toplumsal törenlerde kolektif olarak hazırlanan ve sunulan geleneksel bir yemektir (Görsel 47). Hazırlık süreci dualar, müzik, dans ve toplu katılımıla zenginleşen bir kültürel etkinlik niteliğindedir. 2011 yılında listeye alınmıştır (UNESCO, 2024).



Görsel 47: Keşkek geleneği, 2024

<https://tinyurl.com/4hkamsmz>

3.2.9. Mesir Macunu Festivali

Manisa'da her yıl bahar aylarında kutlanan bu festival, sağlık ve şifa temalı bir gelenekten doğmuştur (Görsel 48). Geleneksel yöntemlerle hazırlanan mesir macunu, cami minarelerinden halka saçılarak dağıtılır. Günümüzde yüksek yapılardan ya da platformlardan da halka saçılarak dağıtım yapılmaktadır. Bu uygulama, 2012 yılında listeye alınmıştır (UNESCO, 2024).



Görsel 48: Mesir macunu festivali, temsili macun yapımı, 2012

<https://tinyurl.com/ezratya5>

3.2.10. Türk Kahvesi ve Geleneği

Özgün hazırlama ve sunum teknikleriyle bilinen Türk kahvesi, sosyal yaşamın önemli bir bileşenidir (Görsel 49). Misafirperverliğin ve sohbet kültürünün bir simgesi olan bu uygulama, aynı zamanda sözlü geleneklerin aktarımında da rol oynamaktadır. 2013 yılında listeye dâhil edilmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 49: Türk Kahvesi ve Kültürü, 2023

<https://tinyurl.com/2b8zxruf>

3.2.11. Ebru: Türk Kâğıt Süsleme Sanatı

Kitreli su yüzeyine doğal pigmentlerle desenler serpilerek oluşturulan ebru (Görsel 50), geleneksel Türk süsleme sanatlarının önemli bir örneğidir. Usta-çırak ilişkisine dayalı eğitimle aktarılan bu sanat, sosyal birlikteliği ve kolektif yaratıcılığı destekler. 2014 yılında UNESCO listesine kaydedilmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 50: Ebru Sanatı, 2014

<https://tinyurl.com/4t8hwkc3>

3.2.12. İnce Ekmek Yapımı ve Paylaşımı Geleneği: Lavaş, Katırma, Jupka, Yufka

Azerbaycan, İran, Kazakistan, Kırgızistan ve Türkiye'de ortak şekilde sürdürülen bu geleneksel uygulama, lavaş, katırma, jupka ve yufka gibi ince ekmeklerin hazırlanması, pişirilmesi ve paylaşılmasına dayanmaktadır. Hazırlık süreci genellikle aile bireylerinin emeğiyle gerçekleşirken, kırsal alanlarda komşuların da katılımıyla toplumsal dayanışma güçlendirilir (Görsel 51). Ritüel, doğum, düğün, ölüm ve bayramlar gibi önemli toplumsal olaylarda gerçekleştirilmekte olup, toplumsal birlikteliğin ve kültürel sürekliliğin önemli bir simgesidir. 2016 yılında listeye dahil edilmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 51: Yufka yapımı geleneği, 2024

<https://tinyurl.com/mr3h94se>

3.2.13. Geleneksel Çini Sanatı

Türkiye’de tarihsel olarak mimari yapılarda kullanılan ve bitkisel, geometrik ile sembolik motifler içeren çini sanatı, el yapımı sırlı karo ve seramik üretimine dayanır. Tasarım, boyama ve fırınlama aşamalarında zanaatkârlar, çıraklar ve ustalar arasında iş bölümüyle yürütülür. Bu sanat, kültürel kimliğin estetik bir temsilidir ve eğitim kurumları aracılığıyla da aktarımı sağlanmaktadır. 2016 yılında listeye eklenmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 52: Geleneksek çini sanatı, 2018

<https://tinyurl.com/d5rmda2t>

3.2.14. Bahar Bayramı Hıdırellez

6 Mayıs'ta kutlanan Hıdırellez, doğanın canlanmasıyla ilişkilendirilen ve Hızır ile İlyas figürleri etrafında şekillenen mevsimsel bir bayramdır. Topluluklar tarafından çeşitli dilek ritüelleri, doğa ile uyumlu törenler ve kutlamalarla icra edilir (Görsel 53). Bu gelenek, bereket, sağlık ve refah temennilerini temsil eder. 2017 yılında listeye alınmıştır (UNESCO, 2024).



Görsel 53: Hıdırellez kutlaması, 2017

<https://tinyurl.com/55hspa7z>

3.2.15. Dede Korkut – Korkut Ata Mirası: Kültürü, Efsaneleri ve Müziği

Dede Korkut anlatıları, Türk halk kültürünün sözlü edebiyatında yer alan, kahramanlık, ahlâk, toplumsal değerler ve dini motiflerin işlendiği destansı metinlerdir. On iki hikâye ve on üç müzik formu aracılığıyla kuşaktan kuşağa aktarılan bu miras anlatıcılık, müzikal icra ve sosyal değerleri kapsayan çok yönlü bir kültürel mirastır. 2018 yılında listeye dahil edilmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 54: Dede Korkut betimlemesi, 2017

<https://tinyurl.com/56bn6br8>

3.2.16. Geleneksel Türk Okçuluğu

Hem bireysel hem de toplu antrenmanlar yoluyla sürdürülen geleneksel okçuluk, el yapımı yay (Görsel 55) ve ok üretimi, atış teknikleri ve ritüelleriyle bütünleşmiş bir uygulamadır. Yarışmalar ve festivaller aracılığıyla canlı tutulan bu miras, fiziksel beceri kadar zihinsel disipline de önem verir. 2019 yılında listeye alınmıştır (UNESCO, 2024).

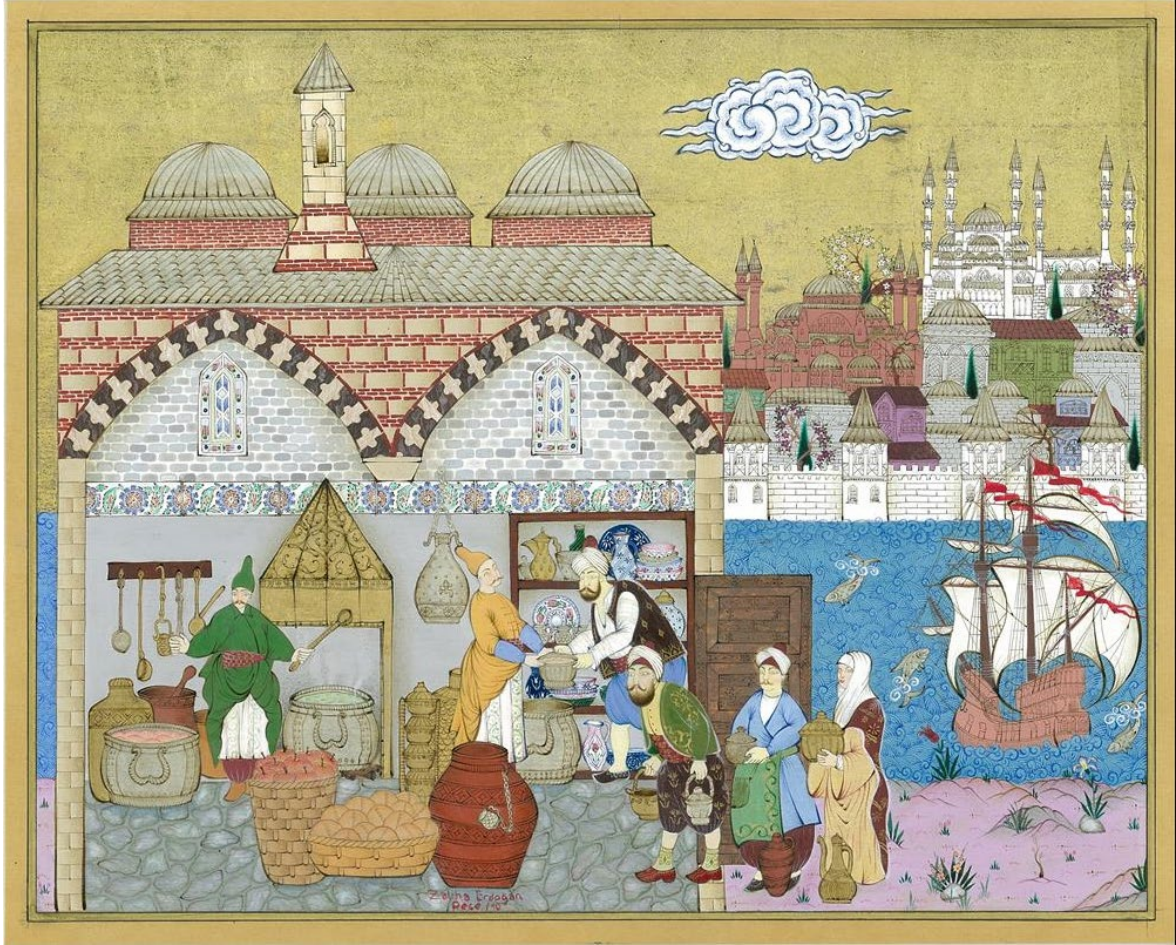


Görsel 55: Geleneksel Türk Okçuluğu, temsili, 2024

<https://tinyurl.com/2p9j3jzb>

3.2.17. Minyatür Sanatı

İki boyutlu küçük ölçekli resimleme sanatıdır (Görsel 56). Kitap, kumaş, seramik ve duvar yüzeylerine uygulanan minyatürler, kültürel değerlerin ve tarihsel anlatıların görsel ifadesidir. Çeşitli coğrafyalarda farklı biçimlerde gelişmiş olsa da ortak teknikler ve semboller etrafında birleşen bu sanat, 2020 yılında listeye kaydedilmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 56: Minyatür sanatına bir örnek, 2024

<https://tinyurl.com/3wptdarp>

3.2.18. Geleneksel Zekâ ve Strateji Oyunu: Togyzqumalaq, Toguz Korgool, Mangala/Göçürme

Tarihî geçmişi Orta Asya'ya dayanan bu geleneksel oyun, taş ve tahtadan yapılmış oyun setleriyle oynanır (Görsel 57). Oyuncuların stratejik düşünme becerilerini geliştirdiği bu oyun aynı zamanda zanaatkârlıkla da ilişkilidir. 2020 yılında listeye dahil edilmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 57: Mangala oyunu, 2020

<https://tinyurl.com/43jppjss>

3.2.19. Hüsni Hat, Türkiye’de İslam Sanatında Geleneksel Güzel Yazı

Estetik kurallar doğrultusunda Arap alfabesiyle yazı yazma sanatı olan hüsni hat, dini, edebi ve resmi metinlerde geleneksel olarak kullanılmaktadır. Kamış kalem, is mürekkebi ve özel kâğıt gibi geleneksel araçlar kullanılarak icra edilir (Görsel 58). 2021 yılında Temsilî Liste’ye alınmıştır (UNESCO, 2024).



Görsel 58: Hüsni Hat Sanatı, 2020

<https://tinyurl.com/43jppjss>

3.2.20. ay Kltr: Kimlik, Misafirperverlik ve Toplumsal Etkileřim Sembol

Trkiye ve Azerbaycan'da ay, gndelik yařamın sosyal dokusuna iřlemiř bir unsurdur. Misafirperverliėin gstergesi ve toplumsal etkileřimin bir aracı olarak kabul edilir. Siyah ay tketimi yaygın olmakla birlikte, ay hazırlanışı ve sunumu nemli bir kltrel ritel niteliėi tařır (Grsel 59). Bu unsur 2022 yılında listeye dahil edilmiřtir (UNESCO, 2024).



Grsel 59: Siyah ay ve ikram tarzı, 2022

<https://tinyurl.com/58u8358n>

3.2.21. İpek Bcekiliėi ve Dokumalık İin İpeėin Geleneksel retimi

Dut aėalarının yetiřtirilmesinden ipek ipliėin elde edilmesine ve dokumaya kadar tm sreleri ieren bu geleneksel uygulama hem ziraat hem de zanaat bilgisini birleřtirir. Kozalar kaynatılıp zlerek iplik haline getirilir ve bu iplikler halı, kilim gibi rnlerin dokumasında kullanılır. 2022 yılında listeye alınmıřtır (UNESCO, 2024).



Görsel 60: Geleneksel İpek Üretimi, 2022

<https://tinyurl.com/35fd4dz2>

3.2.22. Nasreddin Hoca/Mola Nesreddin/Molla Ependi/Apendi/Afendi Kozhanasyr Fıkra Anlatma Geleneği

Türkiye başta olmak üzere pek çok Türk coğrafyasında anlatılan Nasreddin Hoca fıkraları, toplum eleştirisi ve mizahı bir arada sunan sözlü anlatı biçimleridir. Hazırcevaplık, bilgelik ve ince mizahla karakterize edilen bu fıkralar, sözlü kültürün canlı bir örneğidir. 2022 yılında listeye dahil edilmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 61: Nasreddin Hoca anlatı temsili, 2024

<https://tinyurl.com/2askd96f>

3.2.23. Tezhip/Tazhip/Zarhalkori/Təzhib/Naqqoshlik

El yazmaları, hat eserleri ve minyatürlerin çevresini süslemek amacıyla uygulanan tezhip, altın varak ve özel boylarla yapılan geleneksel bir bezeme sanatıdır (Görsel 62). Motifler, sembolizmle yüklü olup kültürel ve dini anlatılara katkı sağlar. 2023 yılında listeye eklenmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 62: Tezhip sanatı, 2024

<https://tinyurl.com/4f33bwjm>

3.2.24. İftar/Eftari/İftor ve Sosyo-Kültürel Gelenekleri

Ramazan ayında gün batımında gerçekleştirilen iftar, sadece bir yemek etkinliği değil aynı zamanda toplumsal birlikteliği pekiştiren bir kültürel pratiktir (Görsel 63). Aile bireyleri, komşular ve ihtiyaç sahipleriyle bir araya gelinen iftar sofraları, dayanışma ve yardımlaşma değerlerini yansıtır. Bu unsur, 2023 yılında listeye alınmıştır (UNESCO, 2024).

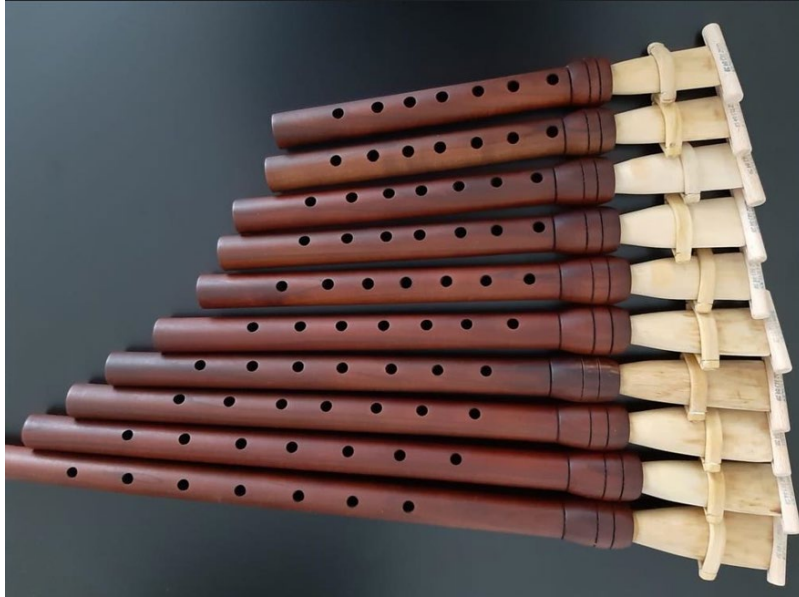


Görsel 63: İftar geleneği, 2024

<https://tinyurl.com/4f33bwjm>

3.2.25. Balaban/Mey Zanaatkârlığı ve İcra Sanatı

Geleneksel nefesli çalgılardan olan Balaban/Mey (Görsel 64), erik veya kayısı ağacından üretilen, kültürel kimlik ve sosyal hafızayı taşıyan bir çalgıdır. Hem zanaatkârlar tarafından üretilmekte hem de çeşitli ritüel ve törenlerde icra edilmektedir. 2023 yılında listeye kaydedilmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 64: Mey/Balaban örnekleri, 2024

<https://tinyurl.com/mr23jwx4>

3.2.26. Sedef Kakma İşçiliği

Ahşap yüzeylere sedef parçalarının özenli şekilde yerleştirilmesiyle gerçekleştirilen bu süsleme sanatı, karmaşık geometrik ve bitkisel motiflerle estetik bir bütünlük sunar (Görsel 65). Geleneksel bilgi dijital ortamlar aracılığıyla da aktarılmakta ve restorasyon çalışmalarında kullanılmaktadır. Bu unsur 2023 yılında listeye dahil edilmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 65: Sedef kakma işçiliği, 2021

<https://tinyurl.com/yj2x68zk>

3.2.27. Geleneksel Gayda/Tulum Yapımcılığı ve İcrası

Türkiye'nin Doğu Karadeniz ve Trakya bölgeleri ile Kuzey Makedonya'da görülen bu nefesli çalgı geleneği, tarım ve göçebe yaşamla ilişkili ritüellerde önemli rol oynar. Dayanışma ve toplumsal aidiyeti pekiştiren bir müzik aracıdır. 2024 yılında listeye alınmıştır (UNESCO, 2024).



Görsel 66: Gayda/Tulum örneği ve icra temsili, 2024

<https://tinyurl.com/3yzv3a8w>

3.2.28. Nevruz

Türkiye'nin 21 Mart'ta kutlanan Nevruz, doğanın uyanışıyla birlikte yeni yılın gelişini simgeler. Bayram boyunca halk ritüelleri, toplu yemekler, ziyaretler ve geleneksel sanat etkinlikleri gerçekleştirilir (Görsel 67). Toplumsal barışı ve kültürel çeşitliliği destekleyen bu uygulama, 2009, 2016 ve 2024 yıllarında farklı ülkelerin katılımıyla Temsilî Liste'ye alınmıştır (UNESCO, 2024).



Görsel 67: Nevruz kutlaması, 2024

<https://tinyurl.com/2pm5m4t6>

3.2.29. ıslık Dili

Türkiye'nin Karadeniz bölgesinde, özellikle sarp dağlık arazilerde yaşayan yerel topluluklar tarafından geliştirilen ıslık dili, uzun mesafelerde etkili iletişim kurma ihtiyacından doğmuş ses temelli bir iletişim sistemidir. İnsan sesiyle yapılan konuşmanın ton, ritim ve vurguları ıslıkla taklit edilerek anlamlı mesajlar oluşturulur. Genellikle kırsal yaşam süren çiftçiler ve hayvancılıkla uğraşan bireyler tarafından kullanılan bu yöntem, yalnızca bir iletişim biçimi değil, aynı zamanda toplumsal kimliğin bir unsuru ve kültürel mirasın somut olmayan bir parçası olarak görülmektedir. Bu unsur, 2017 yılında Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi'ne alınmıştır (UNESCO, 2024).



Görsel 68: Islık Dili temsili, 2019

<https://tinyurl.com/4nkuunps>

3.2.30. Geleneksel Ahlat Taş İşçiliği

Türkiye'nin Bitlis ilinde bulunan Ahlat bölgesine özgü bu geleneksel taş işçiliği, Nemrut Dağı çevresinden çıkarılan volkanik taşların estetik ve işlevsel biçimde şekillendirilmesini kapsamaktadır (Görsel 69). Taş ustaları tarafından el aletleriyle oyulan Ahlat taşı, mimari yapılarda, mezar taşlarında ve sanatsal objelerde kullanılır. Aktarım ustadan çırağa geleneksel yöntemlerle gerçekleştirilir. Bu uygulama, yerel zanaatkârlık bilgisini, doğal malzeme kullanımını ve kültürel ifade biçimlerini bir araya getiren özgün bir taş işleme geleneğidir. 2022 yılında Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi'ne dâhil edilmiştir (UNESCO, 2024).



Görsel 69: Geleneksel Ahlat taş işçiliği örneği, 2024

<https://tinyurl.com/5n7fhf73>

3.2.31. Zeytin Yetiştiriciliği ile İlgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar

Türkiye’de zeytin tarımı, delice (yabani zeytin) ağaçlarının aşılınması, bakım, budama ve hasat gibi süreçlerde doğayla uyumlu geleneksel bilgi ve tekniklerin kullanıldığı kadim bir tarım kültürüdür. Bu uygulamalar, halk takvimine dayalı zamanlamalar, ritüeller ve kutlamalarla desteklenmekte ve hasat mevsiminde halk oyunları, bayramlar ve yarışmalar düzenlenmektedir. Zeytin, yalnızca bir tarımsal ürün değil toplumsal birlikteliği ve sürdürülebilir yaşamı destekleyen kültürel bir öğedir. 2023 yılında Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi’ne alınmıştır (UNESCO, 2024).



Görsel 70: Geleneksel zeytin işleme yöntemi, 2024

<https://tinyurl.com/4m7cb43c>

Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın kültürel miraslarımızın uluslararası tanınırlığa ve korunmasına yönelik çalışmaları sürekli devam etmektedir.

3.3. Kültürel Mirasın Korunmasının Önemi

Tüm toplumların toplumsal değerlerini gelecek nesillere aktarması, canlı tutabilmesi toplumun sürekliliği ve aracı olan her yeni nesil için önemlidir. Çünkü gelecek kuşaklar perspektifinden geçmiş kültürel değerlerin devamlılığı, onların eski değerlere karşı eleştirileri ve geliştirme çabaları sonucunda, yeni birikimler oluşturarak toplumun kendi kültür varlığına fayda katar (Yücel Batmaz ve Biçici, 2021. s.109). Halkların kendi kimliklerini koruyabilmeleri kültürel mirasın devamlılığına dayalıdır. Miras, kültürel ifadelerin derinliğini yansıtan ve nesiller arasında kültürel kimlik ve farklılık yaratan temel bir unsurdur (Çalık, 2022; Deacon vd., 2004).

Globalleşen dünya tek tip kültür yaratımına doğru evrilmektedir. Özellikle güncel sosyal medya araçlarının bir belleğimiz olması bunu tetiklemektedir. Dünyanın her

yerinden tüm kullanıcıların birkaç sosyal paylaşım platformunda (Instagram ve Twitter gibi) her gününü birlikte geçiriyormuş gibi yaşaması, kültürlerin birlikte evrilmesine ve tek kültüre kaymasına yol açtığı düşünülmektedir. İşte bu küreselleşmenin getirdiği tek tipleştirici etkilere karşı, yerel ve geleneksel değerlerin korunması kültürel zenginliği muhafaza ederek bu değerleri korumanın önemini göstermiş olur.

3.4. Kültürel Mirasın Koruma ve Aktarma Yolları

Her Kültürel mirasın korunması için uygulanan yöntemler geleneksel yani fiziksel ortam ve dijital ortam koruma yöntemleri olarak iki grupta incelenebilir.

3.4.1. Geleneksel Koruma ve Aktarma Yöntemleri

Kültürel mirasın korunması için tarihten bu yana kullanılan geleneksel yöntemler, daha çok fiziksel koruma ve aktarım mekanizmalarına dayanır. Somut kültürel miras için geliştirilen bu yöntemler, zamanla somut olmayan mirasın belgelenmesi ve iletimine de uyarlanmıştır.

3.4.1.1. Müzeler

Müzeler, kültürel mirasın korunmasında merkezi kurumlardır. Tarihî eserler, el sanatları ürünleri, etnografik objeler ve sanat yapıtları müzelerde muhafaza edilerek toplumun erişimine sunulur. Böylece bu nesneler güvenli koşullarda saklanır ve kamusal eğitim işlevi görür. Somut olmayan miras unsurları da dolaylı olarak müzelerde temsil edilebilir: Örneğin bir müzenin halk kültürü sergisinde halk şiiri geleneğini temsilen ozanların kullandığı bağlama, el yazması cönkler veya bir âşığının giysisi sergilenebilir. Müzeler ayrıca etkileşimli etkinlikler, canlandırmalar ve performanslarla (örneğin bir âşığının ziyaretçilere canlı performans sunması) somut olmayan mirasın deneyimlenmesini sağlar. Bu tür uygulamalar, kültürel mirasın yaşayarak öğrenilmesine katkıda bulunur.

3.4.1.2. Kütüphaneler ve Yazılı Arşivler

Kütüphaneler ve arşivler, bir toplumun yazılı ve basılı mirasını koruyan kurumlardır. Yazıya geçirilmiş destanlar, halk şiiri antolojileri, masal derlemeleri, arşiv belgeleri gibi materyaller kütüphanelerde saklanır. Bu kurumlar, eserlerin korunması için

uygun ortam (sıcaklık, nem kontrolü gibi) sağlar ve kataloglama yaparak gelecek nesillerin kullanımına sunar. Örneğin Milli Kütüphane ve çeşitli üniversite kütüphaneleri, halk edebiyatıyla ilgili nadir yazma eserleri ve eski yayınları bünyelerinde barındırarak korumaktadır.

3.4.1.3. Sözlü Kültür Aktarımı

Somut olmayan kültürel mirasın geleneksel korunma yolu, sözlü ve uygulamalı aktarımdır. Ustadan çırağa, aile büyüklerinden gençlere veya usta sanatçıdan izleyiciye doğru gerçekleşen bu aktarım biçimi, yüzyıllar boyunca en etkili koruma aracı olmuştur. Halk şiiri geleneğinde usta bir âşık, yanında yetişen genç bir âşığa saz çalmayı, şiir söylemeyi öğretir; böylece gelenek devam eder. Benzer şekilde masal anlatıcıları anlatılarını çocuklara aktarır, geleneksel el sanatı ustaları yanlarında çıraklar çalıştırarak zanaatin inceliklerini öğretirler. Bu ustadan-çıraka devam eden zincir, geleneksel kültürün sürekliliğini sağlar. Sözlü aktarım aynı zamanda kültürel mirasın bağlam içinde öğrenilmesine imkân tanır.

3.4.1.4. Festivaller ve Toplumsal Etkinlikler

Kültürel mirasın canlı tutulduğu bir diğer mecra, geleneksel festivaller, şöenler ve anma etkinlikleridir. Ulaşım araçlarının çoğalması destinasyonların kısa sürede ulaşılabilirliği olması turizm sektörünü çok canlı tutmaktadır. Öyle ki bu yeni yerleri görme isteği ile, farklı kültürlerin keşfedilmesi, o toplumla kaynaşma isteği sürekli artmaktadır. Yerel şenlikler, ulusal festivaller de bu ortamlara ön ayak olması ve yaygınlaşmasının en önemli kültürel araçlarından bir tanesidir (ATAK, vd. 2017. s. 1397)

3.4.2. Dijital Koruma ve Aktarma Yöntemleri

Dijitalleştirme, mevcut fiziksel veya analog materyallerin dijital formata dönüştürülmesi sürecidir. Teknolojinin hızla geliştiği son yarım yüzyılda, kültürel mirasın korunması ve yaygınlaştırılması alanında dijital yöntemler giderek önem kazanmıştır. Dijitalleşme, geleneksel koruma yöntemlerine ek olarak yeni imkânlar sunarak hem somut hem de somut olmayan mirasın daha geniş kitlelere ulaştırılmasını sağlamaktadır.

3.4.2.1. Dijitalleşme ve Dijital Arşivler

Günümüz teknolojilerinde dijital formatta bilgi saklamak fiziksel yöntemle göre daha verimlidir.

Dijitalleştirme çalışmaları belgenin aslının korunması ve belgeye erişimin artırılması gibi kazanımların yanı sıra sağladığı pek çok avantajla kültürel bellek kurumlarının sıklıkla başvurduğu çözüm yolları arasındadır (Öztemiz, 2016. s.14)

Örneğin üç katlı bir eski el yazması arşiv deposunun avuç içi kadar bir taşınabilir belleğe sığdırmak mümkündür. Orijinal nüshaların saklanması ve uzun ömürlü kalmasının yanı sıra çevrim içi ağla tüm dünyanın erişebileceği kültürel hazineler olabilir.

3.4.2.2. Çevrimiçi Sergiler ve Sanal Müzeler

Dijital ortam, fiziksel müze ve sergi deneyiminin internet üzerinden simüle edilmesine imkân tanır. Sanal müzeler, bir müzenin koleksiyonlarını ve sergilerini dijital platformlarda üç boyutlu modellemeler, fotoğraflar ve etkileşimli içeriklerle sunabilir.

En gelişmiş ve genellikle yüksek üretim maliyetine sahip teknolojiler, müzeler gibi yoğun ilgi duyulan yerlerde kullanılırken, bulunduğu yerde bu tür alanlar erişmek isteyen günlük kullanıcılar için ise daha uygun maliyetli ve erişilebilir olan masaüstü, mobil cihazlar ve çevrimiçi uygulamalar kullanılmaktadır (Büyükkuru, 2023. s. 140).

Bu tarz platformlar, kullanıcıların etkileşimli bir şekilde mirasla bağ kurmasını sağlar ve coğrafi engelleri ortadan kaldırır.

3.4.2.3. Hareketli Grafik, Animasyon ve Dijital Sanat Yoluyla Aktarım

Dijital teknolojilerin kültürel miras aktarımında en yenilikçi kullanım alanlarından biri, hareketli grafik tasarım ve animasyon gibi görsel-işitsel anlatım araçlarıdır. Bu yöntem, özellikle somut olmayan miras öğelerini sanatsal ve dikkat çekici bir biçimde yeniden yorumlama imkânı verir. Hareketli grafikler (motion graphics), metin, şekil ve görsellerin bilgisayar ortamında hareketlendirilmesiyle oluşturulan kısa görsel

içeriklerdir. Animasyon ise çizgi film, 3D modelleme gibi tekniklerle hikâye veya kavramların canlandırılmasıdır. Kültürel mirasın anlatılarında bu araçlar hem geleneksel motifleri görselleştirmek hem de izleyicide duyusal bir deneyim yaratmak için kullanılabilir. Dijital görüntüleme teknolojisi, somut olmayan kültürel mirası paylaşılabılır ve yenilenebilir bir dijital forma dönüştürür, yeniden üretir ve geri kazandırır, onu yeni bir bakış açısıyla yorumlar, korur ve kullanır (Li, 2023. s.58). Hareketli grafiklerin bir diğer avantajı da genç ve dijital medya tüketimine alışkın izleyicilere ulaşabilmesidir. Günümüz genç kuşakları, bilgi ve kültür içeriklerini büyük ölçüde sosyal medya, video platformları gibi kanallardan edinmektedir. Bu mecralarda kısa ve çarpıcı görsel içerikler çok daha fazla ilgi görmektedir. Kültürel mirasın unsurlarını animasyon videolar, infografikler veya kısa filmler şeklinde sunmak, gençlerin bu mirasa dair farkındalığını artırabilir.

Hareketli grafik ve animasyon gibi görsel-işitsel araçların, kültürel mirasın aktarımındaki önemli rolü de birkaç madde ile ele alınabilir.

Duygusal etki ve empati: Somut olmayan kültürel miras unsurları, örneğin bir destan, efsane ya da halk şiiri çoğu zaman duygusal ve anlam yüklü eserlerdir. Bunların görsel ve işitsel öğelerle desteklenerek sunulması, mesajın kalplere ve akıllara daha güçlü işlenmesini sağlayabilir. Bu kapsamlı aktarım, sadece entelektüel değil, duygusal bir kavrayışı da içerir. Dolayısıyla, hareketli grafikler ve animasyonlar aracılığıyla kültürel hikâyeler anlatmak, izleyicinin o hikâyenin duygusunu yaşamasını ve karakterlerin deneyimlerine ortak olmasını kolaylaştırır. Sonuçta, duygusal bir bağ kurulan kültürel miras unsuru, izleyici üzerinde daha kalıcı bir etki bırakır ve unutulma olasılığı azalabilir.

Genç nesillerin dikkatini çekme: Hareketli grafikler, dijital çağın görsel kültürüne aşina olan genç nesil için son derece cazip içerikler üretmeye imkân tanır. Gençler, kısa videolar, animasyonlar, infografikler gibi içerikleri tüketmeye alışkındır ve çoğunlukla uzun metinlere yoğunlaşmaktansa böyle özet ve görsel destekli anlatımları tercih etmektedir. Bu nedenle, geleneksel bir konuyu gençlere anlatmak için animasyonlu bir video hazırlamak, klasik bir konferans vermekten veya düz bir metin olarak sunmaktan daha etkili olabilir. Hareketli grafiklerin hızlı, dinamik ve dikkat çekici doğası, sosyal medya akışlarında da öne çıkmalarını sağlayabilir.

Böylece kültürel miras içerikleri, gençlerin gündelik dijital deneyimlerinin bir parçası haline gelebilir.

Anlama ve öğrenmede kalıcılık: Görsel-işitsel materyaller, insan beyninin bilgiyi işleme biçimi açısından bakıldığında genellikle daha kalıcı öğrenme sağlar. Çoklu duyuşal öğrenme olarak bilinen bu yaklaşım, bilginin hem görsel hem işitsel kanallardan iletilmesiyle pekiştiğini söyler. Kültürel miras içerikleri de hareketli grafiklerle sunulduğunda hem göze hem kulağa hitap ederek daha etkili bir öğretim aracı olabilir. Hareketli grafiklerin sunduğu görsellik, özellikle soyut ya da hiç deneyimlenmemiş kültürel pratiklerin anlaşılmasını kolaylaştırır. Hiç orta oyunu izlememiş birine orta oyununun ne olduğunu anlatmak için metin okumak yerine kısa bir animasyon izletmek, konuyu kavramayı hızlandırabilir.

3.4.3. Türk Halk Şiirlerinin Dijital Ortamda Aktarılmasının Avantajları

Türk halk şiirleri yüzyıllar boyunca sözlü kültür aracılığıyla bugüne ulaşmıştır. Ancak modernleşme ve kentleşme ile bu sözlü aktarım zincirinin zayıflama emareleri görülmektedir.

Âşıklık geleneği, hızlı yaşam tarzları, tüketime dayalı popülerleşme ve hep aynı kalacakmış gibi gelen gelenek, görenek ve âdetlerin ansızın dönüştüğü yirmi birinci yüzyılda varlığını sürdürmesine karşın giderek cılızlaşmakta, gelenekle bağları zayıflamakta, bağlamından uzaklaşmakta ve özellikle genç kuşaklar arasındaki albenisini kaybetmektedir (Ölçer Özünel, 2019. s.39)

Bu durum, elimizdeki zengin halk şiiri mirasının geleceğe aktarımı konusunda bizleri yeni çözümler aramaya itmektedir. Dijital ortamların, halk şiirlerinin korunup yaygınlaştırılması için çağın sunduğu en önemli çözümlerden biri olduğu düşünülmektedir.

Kültürel mirasın dijital ortamda aktarılması, geleneksel yöntemlerle kıyaslandığında birçok avantaja sahiptir. Bu avantajlar, mirasın korunmasından yayılmasına, toplum üzerindeki etkisinden uluslararası etkileşimine kadar geniş bir yelpazede ele alınabilir.

Geniş erişilebilirlik ve yaygınlık: Dijitalleştirilen soyut kültürel miras ürünleri, coğrafi engelleri ortadan kaldırarak dünyanın her yerinden erişilebilir hale gelir. İnternet

bağlantısı olan bir kişi, farklı ülkelerin kültürel miraslarına birkaç tıkla ulaşabilir. Bu durum, Türk halk şiirleri gibi milli kültür unsurlarının sadece Türkiye’de değil, tüm dünyada meraklısını bulabilmesi demektir. Günümüzde modern teknoloji desteği ile korunması ve aktarımı gerçekleşen kültürel miras eserlerine uzaktan erişebilirlik meraklılarına etkileşimli, cezbedici ve eğlendirici gibi avantajlar sunmaktadır (Büyükkuru, 2023. s.137).

Genç nesillere ulaşım: Dijital aktarımın belki de en kritik avantajlarından biri, genç kuşaklara erişimdeki etkinliğidir. Zira günümüz gençliği dijital çağın içine doğmuştur ve bilgiye ulaşma, eğlenme, iletişim kurma faaliyetlerinin çoğunu dijital platformlarda gerçekleştirmektedir. Kültürel mirası dijital formata taşımak, onu gençlerin diliyle konuşulur hale getirmek anlamına gelebilir. Bu sayede, belki de geleneksel yollarla ilgi duyulmayacak içerikler gençlere ulaştırılmış olur. Dijital aktarım, genç kuşağın dikkat süresine ve ilgi alanlarına uygun şekilde içerikleri biçimlendirme esnekliği sağladığından, kültürel mirasın geleceğe taşınmasında önemli bir avantaja sahiptir.

Kültürlerarası iletişim ve tanıtım: Bir ülkenin veya topluluğun kültürel mirasını dijital ortamda sunması, uluslararası kültür tanıtımının bir parçasıdır. Özellikle farklı dillerde çevirilerle birlikte sunulan dijital içerikler, o kültürün dünya çapında bilinirliğini arttırabilir. Türk kültürel mirasının dijital tanıtımı, Türkiye’nin kültürel diplomasisine de katkıda bulunabilir. Örneğin Karacaoğlu’nun bir şiirini hareketli grafiklerle İngilizce olarak paylaşmak, bir bakıma kültürel bir yumuşak güç (soft power) uygulamasıdır; Türkiye’nin kültürel zenginliğini dünyaya gösterebilir. Bu da turizmden sanat iş birliklerine kadar birçok alanda pozitif sonuç doğurabilir.

Yukarıda belirtilen avantajlar, dijital ortamdaki kültürel miras aktarımının ne denli güçlü bir araç seti sunduğunu göstermektedir. Özetlemek gerekirse dijital ortam; daha fazla insana daha kısa sürede, daha zengin içerikle, daha kalıcı ve etkileşimli biçimde ulaşmayı mümkün kılarak halk şiirleri miraslarımızın korunup yaşatılmasını yeni bir seviyeye taşıyacak avantaja sahiptir.

4. BÖLÜM: HAREKETLİ GÖRSEL ÖYKÜLEME UYGULAMA ÇALIŞMASI

Bu bölümde, tez kapsamında ele alınan kuramsal çerçevenin pratiğe yansması hedeflenmiş ve Karacaoğlan'a ait bir halk şiiri, sayısal ortamda hareketli grafik tasarım yoluyla görsel öyküye dönüştürülmüştür. Uygulama süreci, hem geleneksel sözlü kültür öğesinin dijital ortama uyarlanması hem de modern grafik anlatım araçlarının kültürel bir içeriğe nasıl entegre edilebileceğini ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu bağlamda, Karacaoğlan'ın şiirsel anlatım gücü illüstrasyon, animasyon, tipografi ve ses unsurlarıyla bütünleştirilerek izleyiciye görsel bir deneyim sunmak üzere aktarım türü yenilenmiştir. Çalışmada şiir metninin analizi, senaryo oluşturma, storyboard çalışması, karakter ve çevre tasarımı, hareketli grafik üretimi, tipografi ve ses gibi çok katmanlı süreçler ayrıntılı biçimde ele alınacaktır.

4.1. İçeriğin Belirlenmesi ve Uygulama Süreçleri

Bu çalışmada içerik olarak Karacaoğlan'a ait bir şiirin seçilmesinin temel nedeni, Türk sözlü kültür geleneği içerisinde aşık edebiyatının en büyük temsilcilerinden olmasıdır (Çetin, 2020. s. 92). 17. yüzyıl içerisinde yaşamış olduğu söylenen Karacaoğlan, yalnızca aşk ve doğa temalarını işleyen bir halk şairi değil; aynı zamanda Anadolu insanının yaşam tarzını, duygularını ve dünya görüşünü şiir diliyle aktaran önemli bir kültürel figürdür. Arslan (2015) bu aktarımı çalışmasında şöyle ifade etmiştir; Âşıklar gerçekleştirdikleri icralar ve edebi üretimleriyle hem kendilerinin hem de yüz yüze veya dolaylı olarak iletişim kurdukları hedef kitlenin geçmişiyile ilişki kurma bağlamında önemli bir işleve sahiptirler. Âşıklık geleneğinin önemli temsilcilerinden biri olan Karacaoğlan, dilindeki sadelik ve imgelerindeki canlılık sayesinde, halk şiiri geleneğini hem estetik hem de anlatı bakımından Türk kültürüne önemli katkıları olmuştur. Ancak günümüzde bu tür eski dönem halk şiirleri, özellikle dijital mecralarda görünür olmamaları nedeniyle genç kuşaklar tarafından yeterince tanınmamakta, zamanla kültürel bellekten silinme riskiyle karşı karşıya kalmaktadır.

Bu problem karşısında, geleneksel şiirlerin modern anlatı teknikleriyle yeniden üretilerek gençlere hitap edebilecek biçimlerde sunulması, kültürel mirasın sürdürülebilirliği açısından önemli bir strateji olarak değerlendirilmektedir. Bu yüzden, Karacaoğlan şiirinin dijital hareketli grafik tasarımıyla görsel bir öyküye

dönüştürülmesi, hem şiirin duygu ve anlam derinliğini korumayı hem de genç izleyiciler için estetik ve dikkat çekici bir anlatı formatı oluşturmayı amaçlanmıştır. Özellikle sosyal medya, mobil uygulamalar ve dijital yayın ortamlarında yoğun biçimde vakit geçiren genç bireylerin dikkatini çekebilecek bu tür yeni medya araçları sayesinde, kültürel içeriklerin yeniden değer kazanması mümkün hale geldiği düşünülmektedir. Bu nedenle uygulama içeriği olarak Karacaoğlan'ın bir şiiri seçilerek uygulama süreci başlatılmıştır.

4.1.1. Hikâye ve Senaryo

Bu bölümde seçilen şiirin temasından bahsedilecek sonrasında ise şiirin mısraları hareketli grafiğe uygun olarak senaryolaştırılacaktır. Uygulama çalışmasında, Karacaoğlan'a ait aşk ve doğa temalı bir şiir tercih edilmiştir. 17. yy.'dan günümüze ulaşmış Karacaoğlan şiiri aşağıdaki şu mısralardan oluşmaktadır.

Ala gözlerini sevdiğim dilber,
Ben güzel görmedim senden ziyâde.
Bilmem hür müsun, gökten mi indin,
Bugün güzelliğin dünden ziyâde.

Ala gözlerini sevdiğim dilber,
Şay edip aleme bildirme beni .
Açıp ak gerdanın durma karşımda.
Ecelimden evvel öldürme beni.

Ko dolanıp dursun kolun boynumda,
Hiç ölüm korkusu yoktur aynımda,
Bir gececik mihman olsam koynunda,
Uyan sabah deyü kaldırma beni...

Dolandım dağları bu yere düştüm.
Yar senin derdinden od'lara düştüm.
Çaresi bulunmaz dertlere düştüm.

Yeter alev alev yandırma beni...

Gündüz hayallerim, gece düşlerim,
Uyandıkça ağlamaya başlarım.
Sevdiğim üstünde uçan kuşların,
Tutup kanatların kırmaya geldim.

Sazımızı ele alıp çalalım,
Çaresiz dertlere çare bulalım.
Sabahta, seherde yoldaş olalım,
Bugün de burada kal benim için...

Karacaoğlan çok ağladım gülmedim.
Aradım derdime derman bulmadım.
Bunca gündür bir minnete gelmedim.
Kerem eyle mahzun gönderme beni...

Şiirin seçimi, hem Karacaoğlan'ın sanatındaki evrensel temsilleri barındırması hem de görselleştirmeye uygun imgeler içermesi bakımından yapılmıştır. Bu şiir, yalnızca bir anlatı metni olarak değil ama aynı zamanda sahnelenebilir bir öykü yapısı olarak değerlendirilmiştir. Şiir içindeki metaforlar, semboller ve halk edebiyatına özgü anlatım kalıpları analiz edilerek sahnelere dönüştürülmeye uygun bölümler tespit edilmiştir.

4.1.1.1. Hikâye

Karacaoğlan'ın "Ala gözlerini sevdiğim dilber" şiiri, aşkın en saf ve tutkulu biçimini dile getirir. Şairin sevdiğine duyduğu özlem, hayranlık ve karşılıksız aşkın getirdiği acı, şiirin her dördlüğünde giderek artan bir yoğunlukla hissedilir. Bu şiir, halk edebiyatının tipik aşk temalarından biri olan ulaşılamayan sevgili konusu üzerinden ilerlerken aynı zamanda bireysel duygunun evrenselliğine de dokunur.

Hikâyenin görsel temeli, dağlarda dolanarak sevdiğine kavuşma arzusuyla yanıp tutuşan bir âşığın yolculuğu üzerine kuruludur. Bu yolculuk hem fiziksel hem de duygusal bir serüveni simgeler. Karacaoğlu, güzelliğiyle büyülendiği sevdiği kadının peşinden hayaller kurar, düşler görür ve sonunda bu sevdanın getirdiği acıyla bir gönül serzenişi çeker. Hikâye genel çizgileri ile Karacaoğlu'nın sevdiğini düşlemesi, ona karşı olan sevgisinin karşılıksızlığı karşısındaki çaresizliği, ona olan sonsuz kavuşma isteğinin gerçekleşmemesi üzerine maddi hayattan kendini soyutlaması ile devam ederken sona doğru aşkına yalvarışları ve düşleri içinde hüznle bitmektedir.

Bu genel tema ve hikâye üzerinden şiirin dörtlükleri için senaryolaştırma aşamasına geçilmiştir.

4.1.1.2. Senaryo

Senaryo kısmında yorumlama ve anlam katmaktan yola çıkılmıştır. Bu durumda şiiri okuyan herkeste farklı çağrışımlar oluşturabilir, ancak genel yapısı itibariyle tema yönünden sınırların dışına çıkılmamıştır. Sonuç olarak görsel bir öyküleme yapılacağından izleyici belirli sınırların içinde tutulmak zorundadır.

Sahne 1

Ala gözlerini sevdiğim dilber, (Dilber: güzel)

Soyut bir mekânda bir göz, göz kırparak kadrāja doğru yakınlaşır... Göz bebeğinin içinde ufak bir parıltı vardır.

Sahne 2

Ben güzel görmedim senden ziyâde. (Ziyâde: öte)

Bilmem hörü müsün, gökten mi indin, (Hörü: huri, çok güzel kadın)

Bugün güzelliğin dünden ziyâde.

Kadrâjı dolduran gözün içindeki parıltı mekânda kalarak Ay'a evrilir. Sahne artık bir gökyüzü ve yeryüzüne ile bürünmüştür. Çevrede çeşitli Anadolu motiflerinden çalılıklar, semboller süzülür.

İşıl işıl parıldayan Ay'dan yeryüzüne doğru bir akıntı başlar. Yeryüzünde o akıntılardan bir kadın figürü ortaya çıkar. Kadın belirdikçe uzun saçları ve kendi dönemini yansıtan kıyafetleri netleşir. Karacaoğlu'nın hayalindeki dilber artık sahnededir.

Sahne 3

Ala gözlerini sevdiğim dilber,

Şay edip aleme bildirme beni. (Say: duyuru, ilan. Alem: dünya, evren)

Açıp ak gerdanın durma karşımda. (Ak: beyaz. Gerdan: Boyun ve omuzlar arasında kalan kısım)

Ecelimden evvel öldürme beni.

Kadın karakter kadrajın soluna hafif hafif yönünü dönmeye başlarken aynı zamanda da ekranda büyümeye başlar. Karacaoğlu'nın hayalindekiler iyice netleşmeye başlamıştır. Figür kadrajda büyüdükçe elindeki beyaz bir kağıt parçası da ortaya çıkar. Havada hafif bir esinti bir rüzgâr vardır. Saçları usul usul savrulur sırtında... Elindeki kağıt parçasını havaya bırakır rüzgara karşı... Kağıt havada süzülürken birden beyaz bir kuşa evrilir ve kadrajdan çıkar gözden kaybolur. Ekran hafifçe kararmaya başlar...

Sahne 4

Ko dolanıp dursun kolun boynumda, (Ko: bırak)

Hiç ölüm korkusu yoktur aynımda, (Aynımda: gözümde)

Bir gececik mihman olsam koynunda, (Mihman: misafir)

Uyan sabah deyü kaldırma beni... (Deyü: diye)

Ekran tekrar görünür olmaya başladığında Karacaoğlu'nın kendisi de sırtında sazi ve dönem kıyafeti ile kadraja girer... Sevdiğinin tam karşısında bulur kendini. Birbirlerine doğru ilerlemeye başlarlar... Onlar yaklaştıkça iki vücudun arasında bir kalp motifi oluşur... onlar yaklaştıkça kalp onlara nüfus eder.

Ve Karacaoğlu sevdiği kadının ellerinden tutmuştur...Kadrajda el ele tutuşup birbirlerine bakarlar... Bakarlar... Artık kavuşmuşlardır (hayali)...Birbirlerine sarılırlar. Sımsıkı sarılıp aşk yaşarlar.

Sahne 3'te kadrajdan u arak giden beyaz ku  bu sahnede ise g r nt ye tekrar girerek alt taraftan yukarıya doęru bir u u  yapar. Bu u u  ile kanatlarının altından da yeni bir sahneyi kadrāja ta ımı  olur.

Sahne 5

Dolandım daęları bu yere d  t m.

Yar senin derdinden od'lara d  t m. (Od: ate )

Ku un sahneyi yeni bir mek na ta ıması ile ekranda daęlar, bulutlar ve bir patika yol olur. Karacaoęlan da aynı zamanda bu yolda kendini y r rken bulur. Y r meye devam eder, arka planın hafif parallax hareketi ile ilerler. Kar ısında yolun  zerinde mistik bir motif belirir, Karacaoęlan onu fark ettięinde artık  ok ge tir ve ona basar. Bastıęı gibi kara bir delięe doęru d   er...

Sahne 6

 aresi bulunmaz dertlere d  t m.

Bu sahnede soyut bir mekanda sanki gecenin karanlıęında a aęı y nl  bir d      ya amaya devam eder...  evresinde bazı Anadolu motifleri s z l r.

Sahne 7

Yeter alev alev yandırma beni...

Kadrajın altından yukarıya doęru alevler belirmeye ba lar. Kalp  eklindeki minik kıvılcımlar Karacaoęlan'a dokunur. Karacaoęlan d   meye devam ederek ate lerin i inden ge meye devam eder...

Sahne 8

G nd z hayallerim, gece d   lerim,

Uyandık a aęlamaya ba larım.

D   me esnasında alevler yukarı y nl  gitmi tir ve kadrajdan  ıkmı  aynı zamanda ekrana a aęıdan yukarı y nl  bir y kselme ile bulutlar girmi tir. Gecenin karanlıęı da devam etmektedir... Arka planda yıldızlar parlamakta ve kaymaktadır. Karacaoęlan'ın d      devam ederken bulur kaybolmaya ve sahne g n ı ıęına b r nmeye ba lar.

Sahne 9

Sevdiğim üstünde uçan kuşların,

Tutup kanatların kırmaya geldim.

Karacaoğlan'ın bu soyut düşüşü devam ederken siyah bir küme kuşların üzerine doğru düşerek çarpar ve onların sağa sola kaçışmasına neden olur. Kuşlar bu kaçışmada kadrajdan farklı yönlerde çıkarak kaybolurlar.

Sahne 10

Sazımızı ele alıp çalalım,

Çaresiz dertlere çare bulalım.

Düşüşün sonunda yeryüzünde büyük bir ağaç kadrja girer. Karacaoğlan ağacın üstünden aşağı ruhu ağaç gövdesinden geçiyormuş gibi süzülerek zemine iner... Kendini o büyük ağaca yaslanmış, bağdaş kurmuş, sazını çalarken bulur.

Sahne 11

Sabahta, seherde yoldaş olalım,

Bugün de burada kal benim için...

Karacaoğlan sazını çalarken gökyüzünde süzülen ruhsal varlıklar, kadın erkek silüetleri gibi süzölmeye başlar ve o büyük ağacın tepesinde süzölmeye devam ederler. Sanki eşlerini arar gibi bir hava vardır.

Ruh figürlerinden birisi gökyüzünden ağaç gövdesine doğru süzölmeye iner ve o büyük ağacın arkasında hafifçe belirir. Beliren figür aslında Karacaoğlan'ın öykünün başında düşlediği kadındır. O gelmiştir.

Sahne 12

Karacaoğlan çok ağladım gülmedim.

Aradım derdime derman bulmadım.

Karacaoğlan sazını çalmaya devam ederken rüzgâr çıkar, hava bozar, yağmur göz yaşı gibi akar...

Sahne 13

Bunca gündür bir minnete gelmedim.

Kerem eyle mahzun gönderme beni... (Kerem: merhamet. Mahzun: üzgün)

Kadın figürü ağacın arkasından Karacaoğlan'a doğru yaklaşarak elini onun omzuna koyar. Karacaoğlan istifini bozmadan devam eder... Göz yaşı yağmur artık kalp yağmuruna dönmüştür...

Ekran yavaş yavaş tamamen kararır... Karacaoğlan'ın düşü bitmiştir... Şiiri biter...

4.1.2. Konsept Belirleme Süreci

Uygulama çalışmasının başarılı bir görsel anlatıya dönüşebilmesi için, senaryonun yalnızca metinsel değil, aynı zamanda görsel bir kavramsal çerçeveye desteklenmesi gerekmektedir. Bu amaçla, görsel konseptin belirlenmesi sürecinde moodboard çalışmaları, dönemsel referans araştırmaları, geleneksel Türk kültürüne ait görsel unsurlar dikkate alınmıştır. Bu süreç, uygulamanın estetik yönünü güçlendirmiş ve şiirin geçtiği zaman-mekân dokusunun yorumlanmasına katkı sağlamıştır.

Karacaoğlan'ın yaşadığı düşünülen dönem olan 17. yüzyıl Osmanlı topraklarında, bu dönem mimarisi, kırsal yaşam sahneleri, geleneksel kıyafetler ve doğa manzaraları incelenmiş, tarihi kayıtlardaki kılık kıyafet tarzları incelenmiştir. Kullanılan renklere bakılmıştır.

Tüm bu incelemeler genel bir bakış açısı için yapılarak araştırmacının hayal dünyasına katkı sağlamıştır. Çünkü uygulamada tasarımcının kendi hayal dünyası ile yorumlanan bir hikâye oluşturulmuştur. Bu hikayede amaç şiirin kültürel aktarımına katkı olduğu için görsel boyutun gerçeklikle birebir olmasına gerek duyulmamıştır.

Araştırmalar ve birbiriyle uyuşan fikirler moodboard haline getirilerek genel konseptin belirlenmesine yardımcı olmuştur.

4.1.3. İçerik Çizimleri

Karacaoğlan figürü, kendi dönem kılık kıyafet estetiğinden esinlenerek, dijital illüstrasyon teknikleriyle yorumlanarak tasarlanmıştır. Figürün genel görünümünde, 17. yüzyıl Osmanlı taşrası göz önünde bulundurularak şalvar, kuşak ve başlık gibi döneme özgü giysi unsurlarına yer verilmiş olup bunlar da tekrar stilize edilmiştir. Ancak karakterin yüz ifadesi ve beden formu, gerçekçiliğin ötesinde kişisel

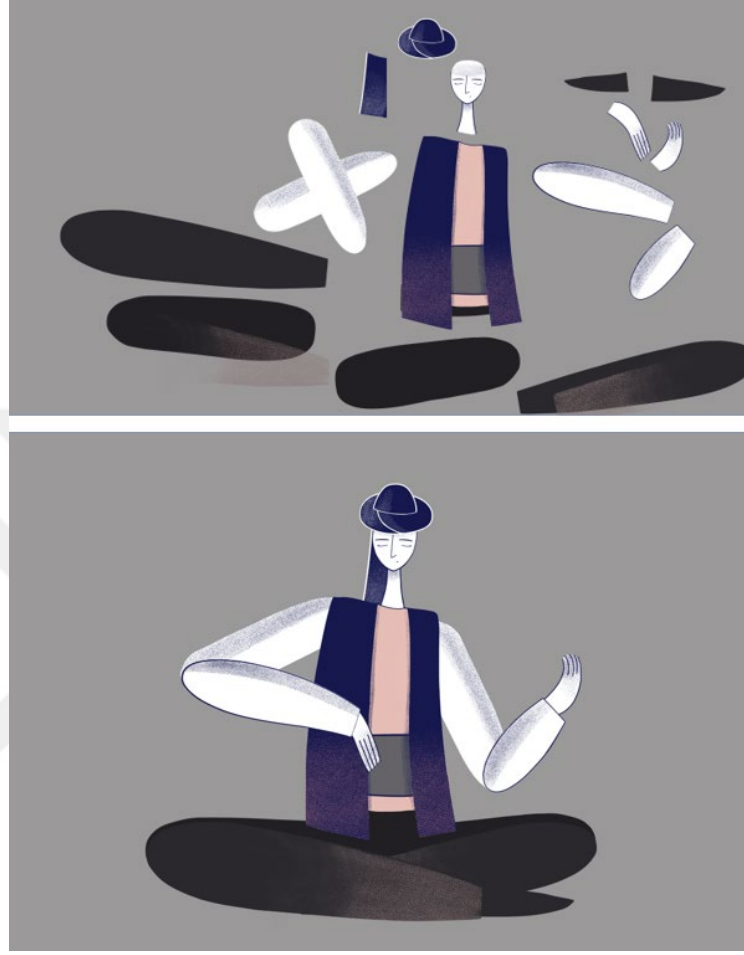
yorumunu da barındıran özgün bir stille oluşturulmuştur. Karakterleri hareketlendirme aşamasında kolay kullanımı için her bir parçası ayrıştırılmıştır.



Görsel 71: Karacaoğlan karakter çizimi. Abdurrahman Özdemir. 2023

Karakterlerin anatomik yapısı, birebir gerçekçi bir biçimde değil de genç kitlerin ilgisini çekeceği düşünülen şekilde stilize edilmiştir. Karacaoğlan'ın yalnızca tarihsel bir figür değil; aynı zamanda halk hafızasında yer etmiş simgesel bir âşık kimliği temsil edilmeye çalışılmış. Karakterin duruşu, giyimi ve genel silueti bu temsili güçlendirecek biçimde sade ama etkileyici bir yapıda ele alınmıştır. Çizim süreci, Adobe Photoshop programı kullanılarak dijital ortamda gerçekleştirilmiştir. Bu tasarımlarda karakterlerin mimiklerine yönelik özel bir çalışma yapılmamıştır. Bunun yerine, anlatının bütününe odaklanılmış; karakterin ifadesi, jestler, sahne kompozisyonları, ışık, renk ve hareket unsurlarıyla desteklenmiştir. Böylece

Karacaoğlan figürü, anlatının duygusal ve estetik tonunu taşıyan bir araç olarak hikâyenin bütününe konumlandırılmıştır.

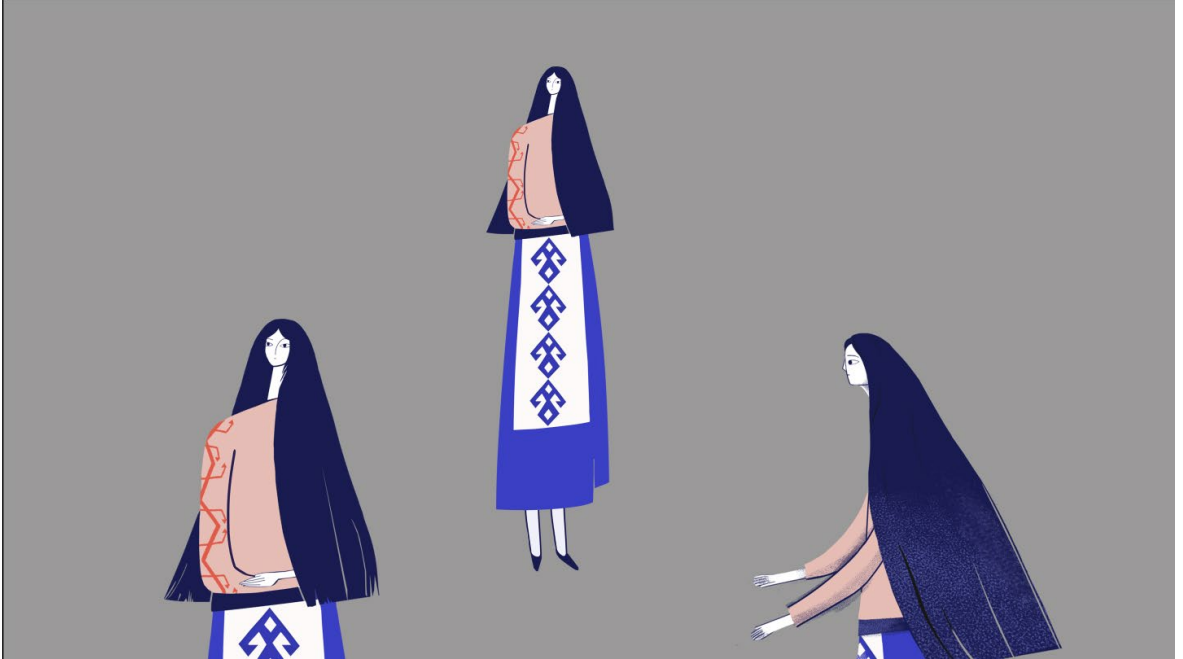


Görsel 72: Karacaoğlan karakteri, oturuş pozisyonu. Abdurrahman Özdemir. 2023



Görsel 73: Karacaoğlan karakteri, düşüş pozisyonu. Abdurrahman Özdemir. 2023

Aynı şekilde kadın figürü de ana karaktere uyumlu olacak şekilde stilize edilerek oluşturulmuştur. Kıyafetlerinde yine o dönemin esintilerini taşıyan semboller barındırmaktadır. Hareket kolaylığı açısından farklı pozisyonlar da farklı sahneler için illüstrasyonu yapılmıştır.



Görsel 74: Kadın figürü. Abdurrahman Özdemir. 2023



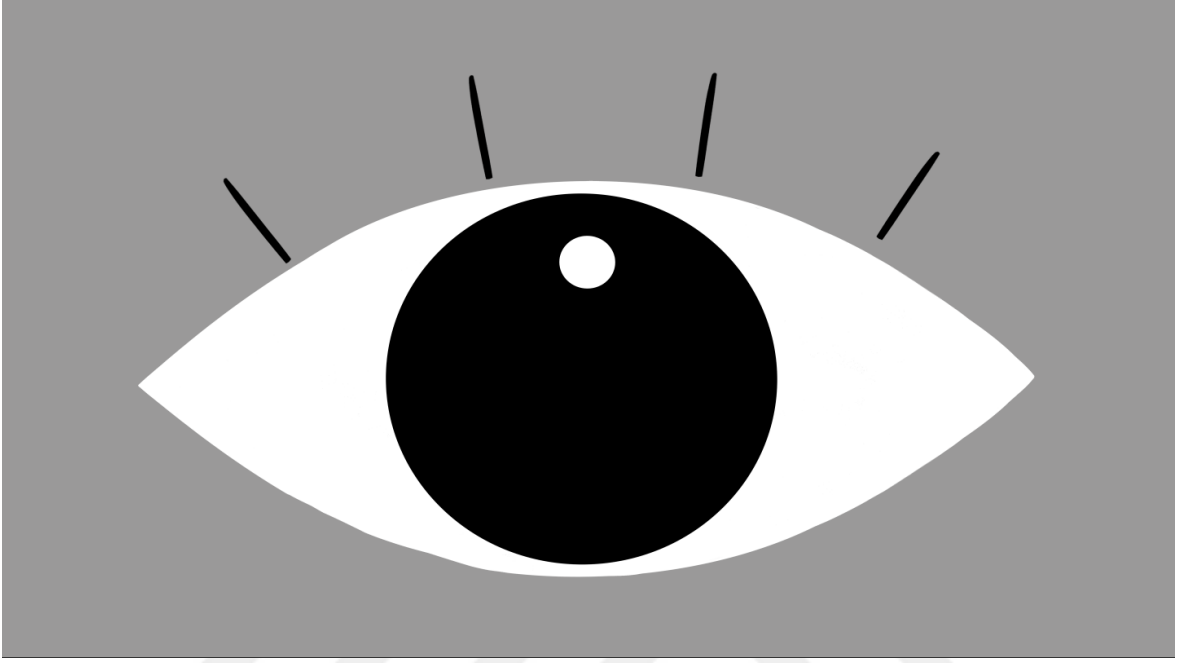
Görsel 75: Kadın figürü, farklı poz çizimleri. Abdurrahman Özdemir. 2023



Görsel 76: Kadın figürü, eğilme pozu. Abdurrahman Özdemir. 2023

Uygulama sürecinde oluşturulan çevre tasarımlarında, doğrudan 17. yüzyıl yaşamını yansıtmak yerine şiirin duygusal atmosferine hizmet eden sembolik ve

stilize görsel ögeler aracılığıyla bir anlatı dünyası kurmak amaçlanmıştır. Bu doğrultuda, sahne tasarımlarında gerçekçi tarihsel referanslardan ziyade, metaforik anlatım gücü yüksek çizimler tercih edilmiştir. Çevresel unsurlar soyut ve estetik bir dil ile üretilmiştir.



Görsel 77: Göz figürü. Abdurrahman Özdemir. 2023

Renk paleti, kullanılan illüstrasyon stiline uyum sağlayacak şekilde seçilmiş; pastel tonlar, yumuşak geçişler ve doğallık hissi veren tonlamalarla şiirin romantik ve hüzünlü atmosferi pekiştirilmiştir. Işık ve gölge dengesi ise, sahnelerin içerdiği duygusal yoğunluğa paralel biçimde kurgulanmıştır. Özellikle sabah ve akşam sahnelerinde kullanılan ışıklandırmalar, zaman algısını oluşturmakla birlikte şiirin farklı dizelerinde geçen ruh hâllerine görsel karşılıklar üretmiştir.

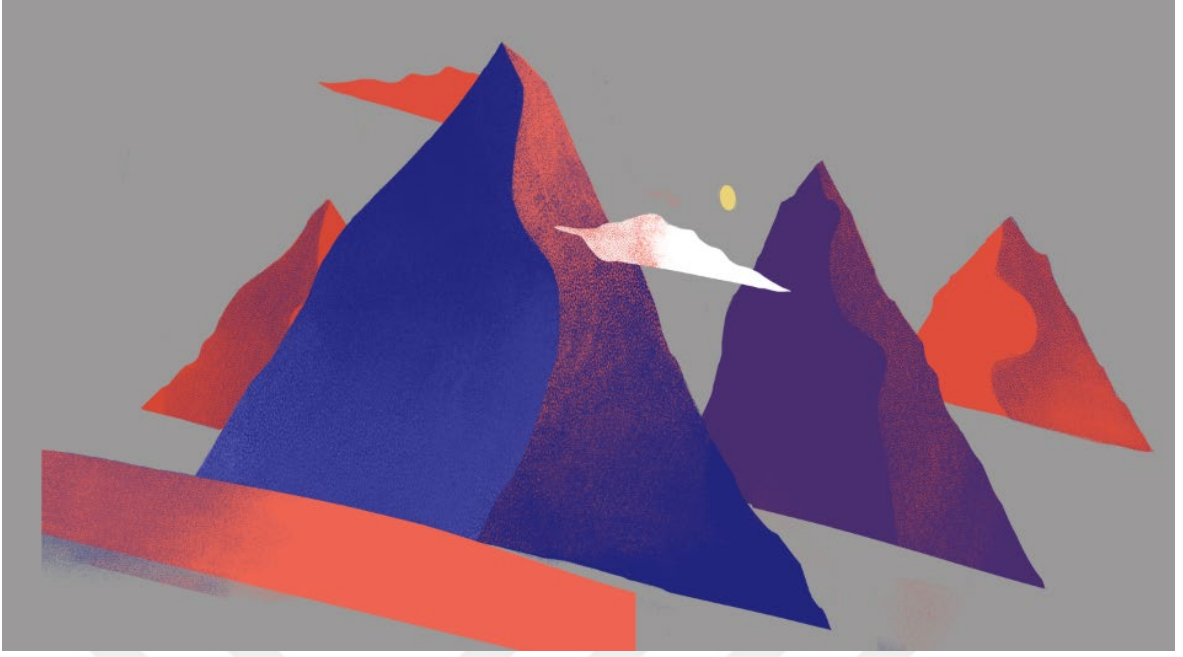


Görsel 78: Soyut bir alan. Abdurrahman Özdemir. 2023

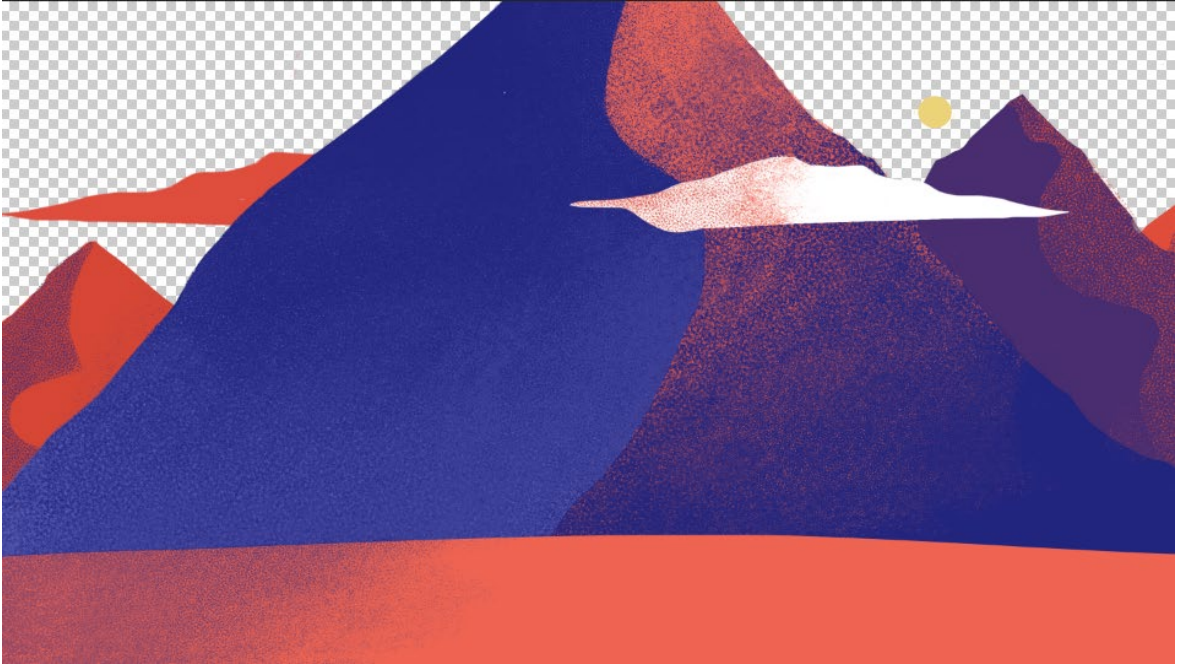


Görsel 79: Yorumlanmış bir gökyüzü. Abdurrahman Özdemir. 2023

Ortamda yer alan objeler ve arka plan elemanları da yalnızca dekoratif değil, aynı zamanda şiirsel temayı destekleyici anlatım araçları olarak düşünülmüştür. Bu yaklaşım, görsel öykülemde çevreyi yalnızca bir arka plan değil, aktif bir anlatım unsuru olarak konumlandırmıştır.



Görsel 80: Arka plan katmanları. Abdurrahman Özdemir. 2023



Görsel 81: Yorumlanmış bir doğa görünümü. Abdurrahman Özdemir. 2023



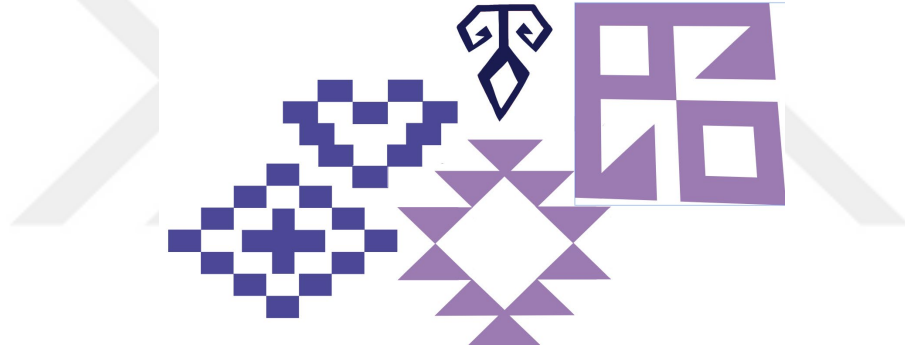
Görsel 82: Alev ve bulut illüstrasyonları. Abdurrahman Özdemir. 2023



Görsel 83: Siyah kuşlar ve bulut illüstrasyonları. Abdurrahman Özdemir. 2023



Görsel 84: Ruh, ağaç ve yağmur illüstrasyonları. Abdurrahman Özdemir. 2023



Görsel 85: Çeşitli Anadolu motif figürleri. Abdurrahman Özdemir. 2023

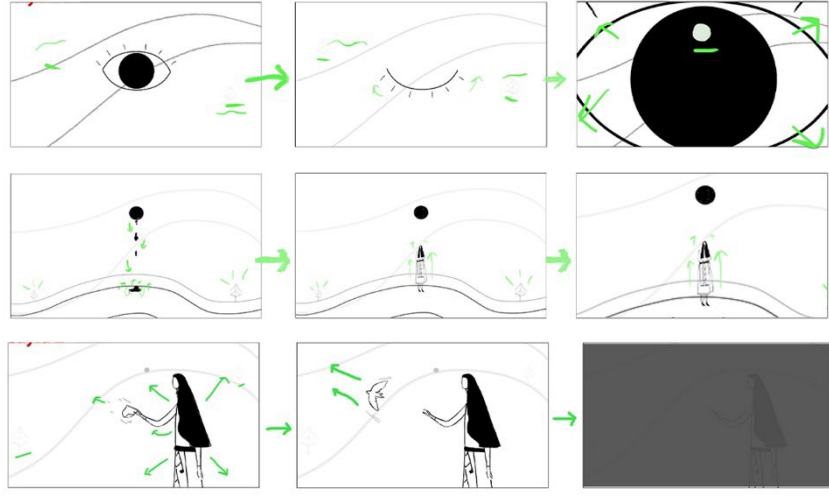
Hikâyenin başlangıcı için illüstrasyonlardan bir kompozisyon oluşturularak kapak tasarımı yapılmıştır. Kapak tasarımı da hareketli öykünün bir parçası olarak kurgulanmıştır.



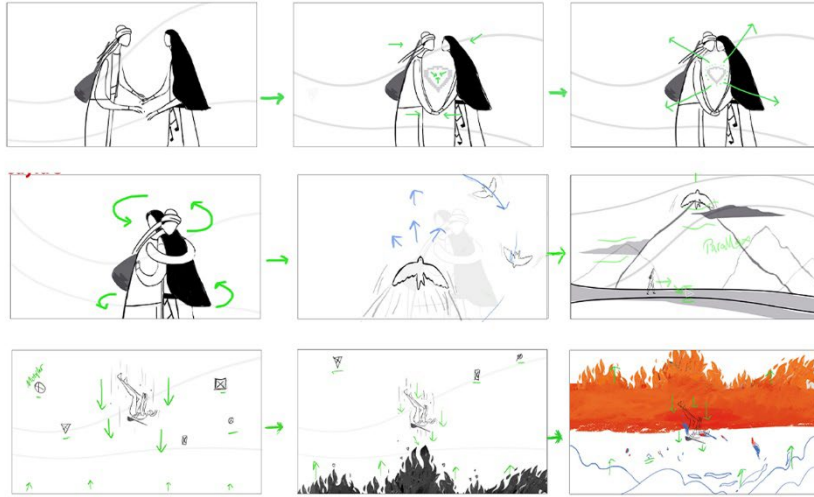
Görsel 86: Hikâyenin kapak tasarımı. Abdurrahman Özdemir. 2023

4.1.4. Storyboard Çizimleri

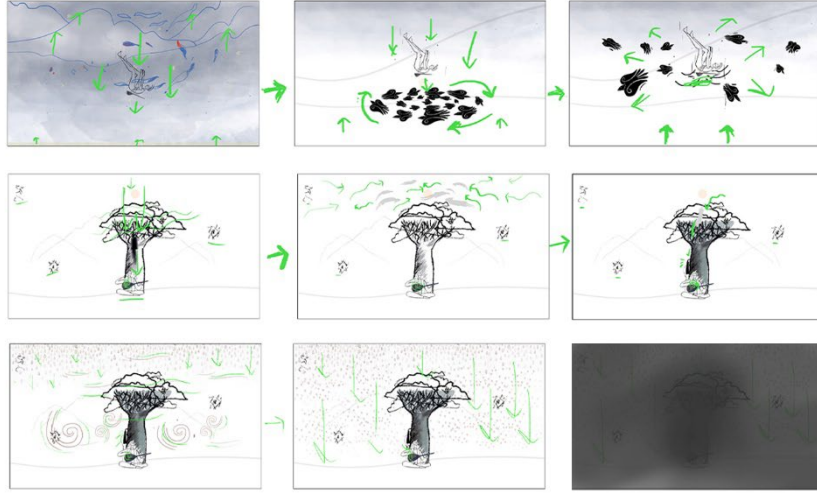
Senaryoya uygun olarak bazen bir dizeye bazen bir dörtlüğe karşılık gelen sahneler, şiirin duygu yoğunluğu ve anlatım akışına uygun biçimde görselleştirilerek sahnelenmiştir. Projenin kısa süre içermesi, karakterlerin dijital ortamda kolay değiştirilebilir olması avantajı ile eskiz çizimleri ile taslak kareler tamamlanmıştır. Sahne planlaması yapılırken zamanlama, geçiş biçimleri, hareketli grafik unsurlarının sıralanışı ve ritmi gibi temel kurallarına dikkat edilmiştir. Bu aşama, hareketli grafik tasarım sürecinin önemli bir kısmını oluşturduğu için şiirin görsel dilde işleyebilmesi açısından yaratıcı kararların alındığı temel safha olmuştur.



Görsel 87: Hikâyenin storyboard taslağı kısım 1. Abdurrahman Özdemir. 2023



Görsel 88: Hikâyenin storyboard taslağı kısım 2. Abdurrahman Özdemir. 2023



Görsel 89: Hikâyenin storyboard taslağı kısım 3. Abdurrahman Özdemir. 2023

4.1.5. Tipografi Uygulaması

Uygulama sürecinde, Karacaoğlu'nın seçilen şiirinin görselleştirilmesinin yanı sıra, metnin izleyiciye etkili biçimde aktarılması için tipografik düzenlemeler de gerçekleştirilmiştir. Hareketli grafik sırasında şiir mısralarının ekrana yansıtılması, görsel anlatım ile sözel içeriğin senkronize edilmesini sağlamıştır. Bu amaçla, farklı yazı yüzleri denenmiş ve görsel ile uyum, okunabilirlik ve şiirin duygusal tonunu yansıtmadaki durumuna göre bir seçim yapılmıştır.



Görsel 90: Kaligrafi ve el yazısı türü yazı yüzleri örnekleri. Abdurrahman Özdemir. 2025

Başlangıçta denenilen bazı yazı yüzleri gerek çizgi kalınlığı gerek harf karakteristikleri bakımından ekranda zor okunur bulunmuş ya da görsel tasarımla bütünlük sağlayamamıştır. Özellikle ince hatlı ve süslü yazı karakterlerinin küçük puntolarda ekranda yeterli okunurluk sağlamadığı gözlemlenmiştir (Görsel 49) Tipografinin hikâye dönemi ile bütünleşmesi için kaligrafi tarzı yazı yüzleri olan ‘Caligraf Medium’, ‘Abbasy Calligraphy’ denenmiş ancak hızlı hareket içeriğinde okunurluğu kısıtlı kalmış olup ayrıca modern çizgiler barındıran illüstrasyonların zamansal olarak gerisinde kaldığı görülmüştür. Bununla birlikte çeşitli el yazı tarzı barındıran fontlar da denenmiş ancak etkisi istenileni verememiştir. Deneme sürecinin ardından daha sade, içeriğe uygun ve okunurluğu yüksek olan ‘Behind These Hazel Eyes’ adlı yazı yüzünde karar kılınmıştır. Seçilen yazı yüzü, hem geleneksel şiir formundan uzak olmayan bir estetik sunmuş hem de dijital ortamda çizilmiş modern esintiler taşıyan illüstrasyonlara yeterli bir uyum sağlamıştır. Tipografik yerleşimlerde ise her mısranın görsel ritmi bozmayacak ama metni belirgin kılacak şekilde konumlandırılmasına özen gösterilmiştir. Metinlerde sahneye uygun olarak içeriğin kendi renklerinden kodlar uygulanmıştır. Bu süreçte

elde edilen ekran görüntüleri aşağıda gösterilmiştir.



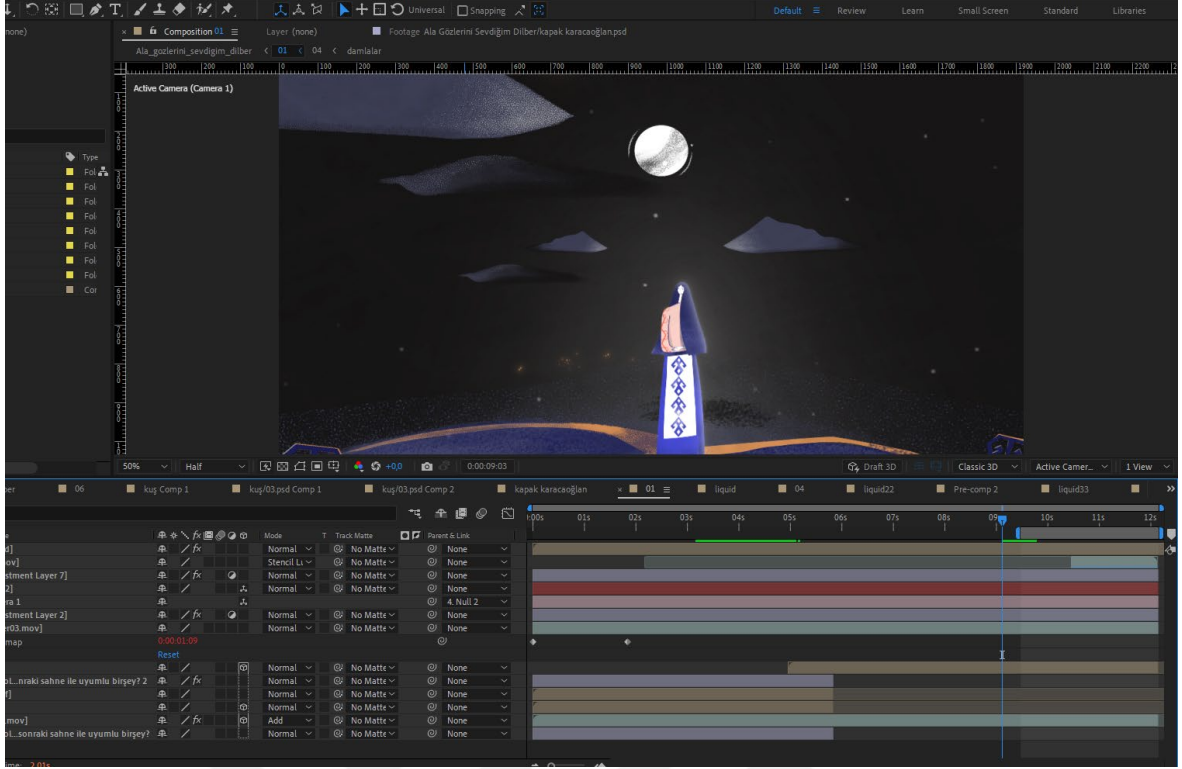
Görsel 91: Tipografi uygulaması ve sahnelerden kesitler. Abdurrahman Özdemir. 2025



Görsel 92: Tipografi uygulaması ve sahnelerden kesitler. Abdurrahman Özdemir. 2025

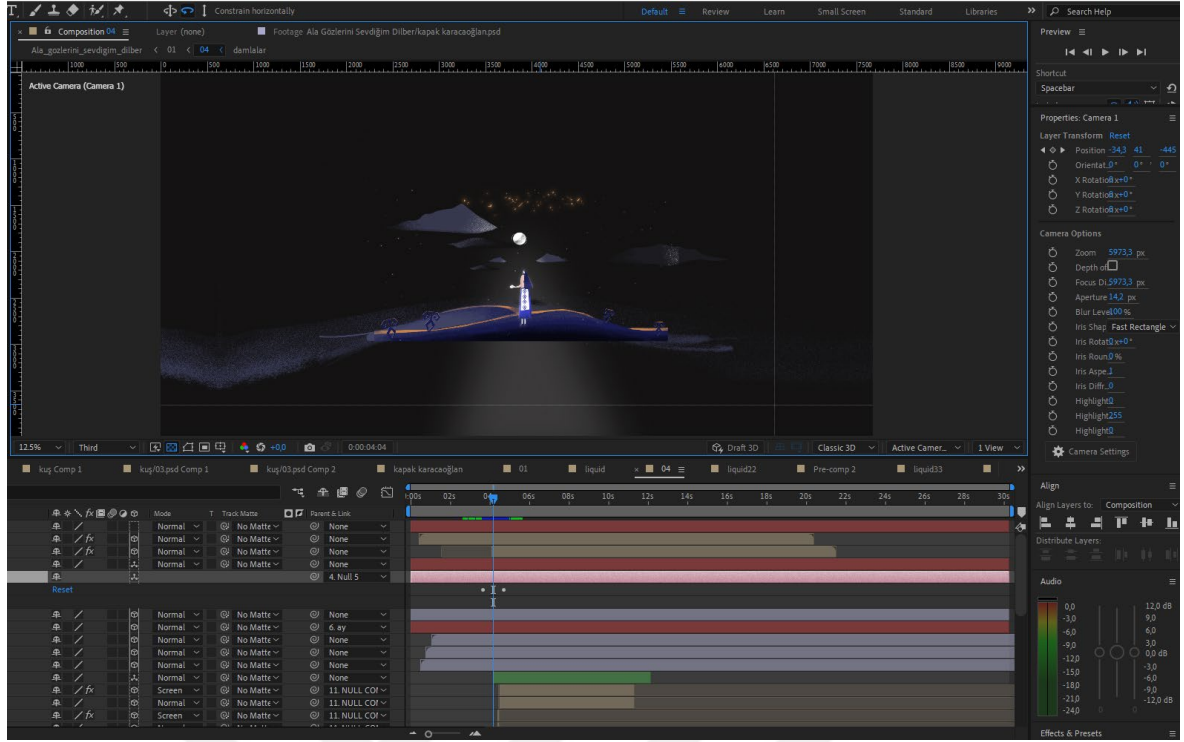
4.1.6. Uygulama ve Yayınlama

Uygulama sürecinde Adobe Photoshop ve Adobe After Effects yazılımları temel üretim araçları olarak kullanılmıştır. Çizim aşamasında, grafik tablet yardımıyla Adobe Photoshop ortamında oluşturulan tüm illüstrasyonlar, katmanlı yapıları korunarak PSD dosya formatında dışa aktarılmış ve bu sayede Adobe After Effects yazılımına sorunsuz biçimde entegre edilmiştir.



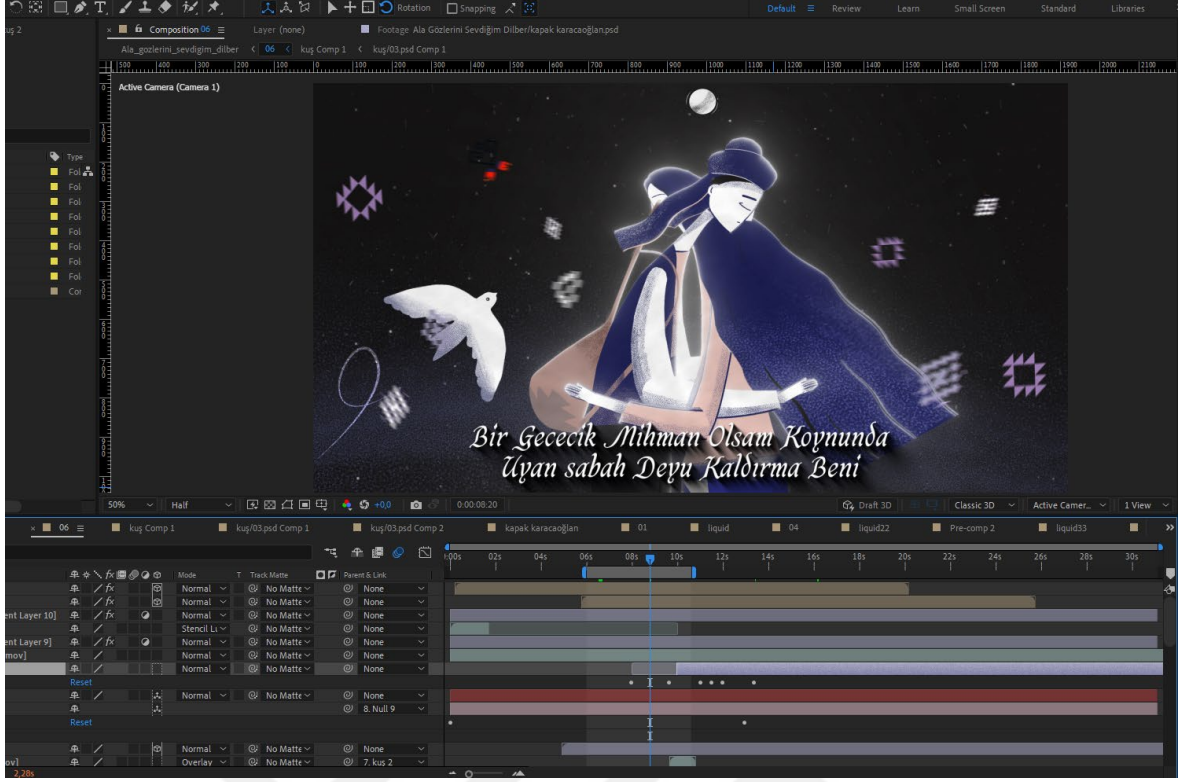
Görsel 93: After Effects’de uygulama alanı, katmanlar. Abdurrahman Özdemir. 2025

Katmanların ayrı ayrı taşınabilmesi, hareketli grafik düzenlemesinde zaman çizelgesi (timeline) üzerinde detaylı müdahale olanağı sunmaktadır. Bu yöntem hem parallax efektlerinin uygulanmasına hem de sahne derinliği yaratmaya imkân tanımaktadır. Proje, yüksek çözünürlüklü olarak (1920x1080 piksel) yatay formatta hazırlanmıştır. Bu çözünürlük hem dijital mecralarla uyumluluk hem de yüksek görüntü kalitesi açısından tercih edilmiştir.

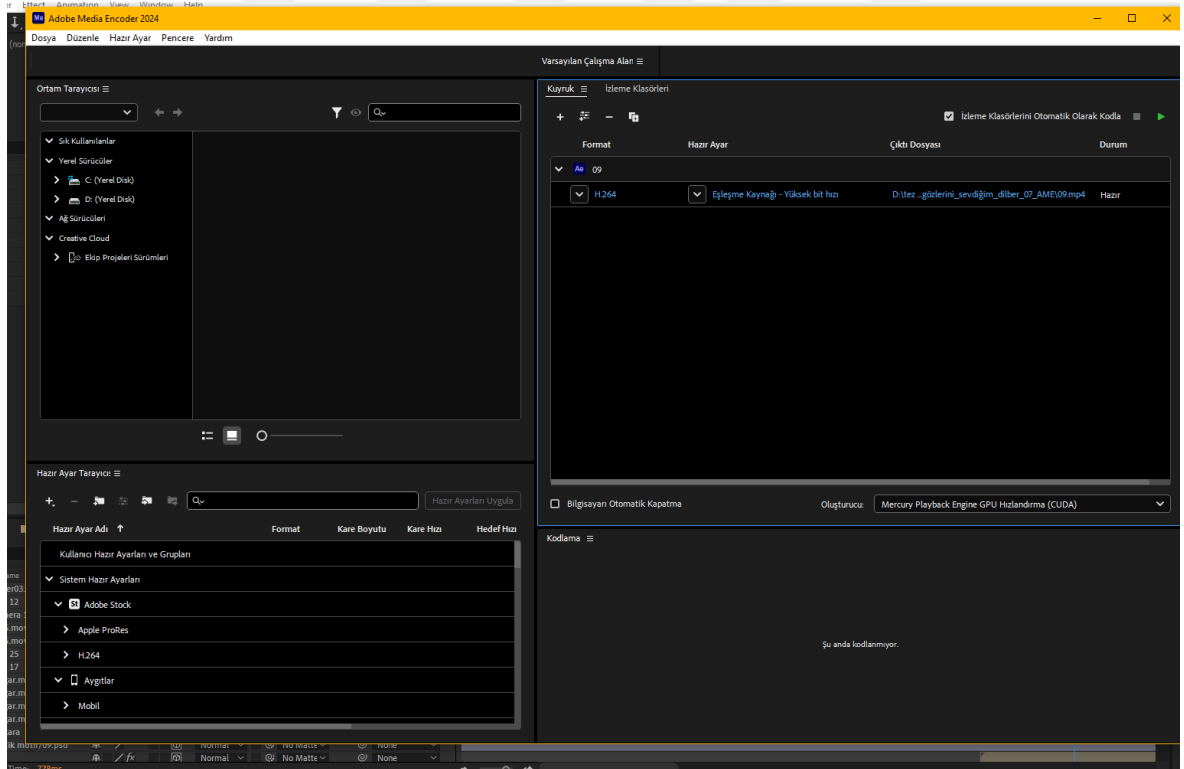


Görsel 94: After Effects'de uygulama alanı, derinlik açıları. Abdurrahman Özdemir. 2025

Görsel hareketlerin zamanlaması, After Effects üzerindeki keyframe sistemiyle oluşturulmuştur. Karakter hareketleri, arka plan geçişleri ve kamera açıları sahne bazlı olarak keyframlarla eş zamanlanmıştır. Bazı sahnelerde karaktere ait bölümler için basit düzeyde "rig" sistemi kullanılarak eklem ve uzuv hareketleri kontrollü biçimde kurgulanmıştır. Bu yapı, özellikle dönüş, eğilme ve kol hareketlerinde, yürüme sırasında daha organik geçişler elde etmeye olanak sağlamaktadır. Zemin ve arka planlarda ise derinlik algısını artırmak için "parallax scrolling" yöntemi uygulanarak ön, orta ve arka plan katmanları farklı hızlarda hareket ettirilmiş izleyiciye sahne içerisinde bir üç boyut hissi kazandırılmıştır. Ayrıca bazı sahnelerde mekân ve karakter uyumu için glow efekti kullanılmıştır.



Görsel 95: After Effects'de uygulama alanı, glow efekti. Abdurrahman Özdemir. 2025



Görsel 96: After Effects'de render alma menüsü. Abdurrahman Özdemir. 2025

Projenin son hali 1 dakika 10 saniye olarak tamamlanarak programdan mp4 formatında çıktısı alınmıştır. Bu format ile Youtube ve instagrama kolayca yükleme yapılarak tüm dünya ile sorunsuzca paylaşım yapılacaktır.



SONUÇ

Bu tez çalışmasında, Türk halk edebiyatının önemli temsilcilerinden Karacaoğlan eserinin geleneksel şiir anlatısının, sayısal ortamda hareketli grafiklerle görsel öyküye dönüştürülme süreci gerçekleştirilmiş, kültürel mirasın dijital mecralarda sürdürülebilirliğine yönelik kavramsal, teknik ve uygulamalı bir çerçeve sunulmuştur. Hareketli grafik tasarımın tarihsel gelişimi, görsel öğeleri ve dijital anlatım olanakları bağlamında ele alınması kültürel mirasın korunması ve aktarımındaki yeni medya pratiklerinin incelenmesiyle bir bütünlük sağlanmıştır. Bu bağlamda görsel öyküleme süreci, illüstrasyon çeşitleri, karakter ve sahne tasarımı gibi başlıklar, özellikle halk şiirinin özgün doğasına uygun bir biçimde yapılandırılmıştır.

Karacaoğlan şiirleri hem sözlü kültürün temsili hem de somut olmayan kültürel miras olarak taşıdığı değer bakımından çalışmanın merkezine yerleştirilmiştir. Âşıklık geleneği bağlamında değerlendirilen şiirler, dijital anlatı olanaklarıyla sunum biçimi yeniden yorumlanmış ve bu şiirlerin yeni nesillere görsel bir dil aracılığıyla aktarımına yönelik özgün bir çalışma sunulmuştur. Teorik bölümlerde çizilen çerçeve, uygulama bölümünde somut bir örnek üzerinden desteklenmiş böylece kültürel bir edebiyat formunun hareketli grafik tasarım yoluyla dijitalleşmesi gösterilmiştir. Bu durum, kültürel aktarımda disiplinlerarası yaklaşımların ne denli işlevsel olabileceğini bir kez daha ortaya koymaktadır.

Uygulama çalışmasında Karacaoğlan'a ait bir şiir, dijital illüstrasyonlar, tipografi, hareket ve ses gibi grafik unsurlarla görsel bir anlatıya dönüştürülmüştür. Storyboard çalışmasıyla başlatılan süreçte önce şiirin öyküsel yapısı analiz edilmiş, ardından karakter ve sahne tasarımı gerçekleştirilmiştir. Karacaoğlan figürü geleneksel çizim kodlarıyla dijital ortamda yeniden kurgulanmış; şiirin geçtiği ortam olarak düşünülen 17. yüzyıl Anadolu kırsalına uygun bir atmosfer tasarımı yapılmıştır. Bu tasarımda renk paleti, ışıklandırma ve hareket ritmi, şiirin duygusal tonunu destekleyecek biçimde kurgulanmıştır. Animasyon sürecinde hareketli tipografi ile metin ve görüntü arasında dinamik bir bağ kurulmuş, müzik tınısı ile ayrı bir atmosfer oluşturulmuştur. Tüm bu süreç, geleneksel bir şiir formunun modern grafik araçlarla yeniden yorumlanabileceğini ve bu sayede hem estetik hem de işlevsel bir aktarım sağlanabileceğini göstermektedir.

Bu uygulama çalışmasının temel hedef kitlesi, lise ve üniversite düzeyindeki öğrencilerdir. Genç kuşakların dijital medya ortamlarına olan yüksek ilgisi ve bu

teknolojileri günlük yaşamın doğal bir parçası olarak kullanmaları dikkate alındığında, kültürel mirasın özellikle Türk halk şiirinin dijital anlatı biçimleriyle sunumu, bu yaş grubuna etkili bir şekilde ulaşmak açısından önemli olanaklar sunmaktadır. Eğitim süreçlerinde edebiyatla doğrudan ya da dolaylı biçimde temas hâlinde olan bu öğrenci kitlesi için, halk şiirlerinin hareketli grafikler aracılığıyla görsel ve işitsel anlatılara dönüştürülmesi hem öğrenmeyi destekleyen nitelikli bir araç hem de kültürel değerlerle etkileşimi güçlendiren yenilikçi bir yöntem olarak değerlendirilebilir. Bu yaklaşım sayesinde şiirler, yalnızca yazılı metinler olarak değil izlenebilir, hissedilebilir ve yorumlanabilir görsel anlatılar olarak da işlev kazanmakta, böylece kültürel mirasın genç nesillere aktarımı dijital çağın gereklilikleriyle uyumlu hâle getirilmektedir. Bu çerçevede çalışma hem eğitimde materyal çeşitliliği sağlama hem de gençlerin kültürel kimlikleriyle bağ kurma biçimlerini dönüştürme açısından önemli bir potansiyele sahiptir.

Sonuç olarak, bu çalışma halk şiirleri gibi sözlü kültür ürünlerinin dijital çağda yeniden üretimi ve yayımı için hareketli grafik tasarımın güçlü bir araç olarak kullanılabileceğini göstermiştir. Karacaoğlan örneği üzerinden gerçekleştirilen uygulama, geleneksel olan ile çağdaş olanı bir araya getirerek yeni bir kültürel ifade biçimi sunmuş, kültürel hafızanın dijital alanda sürdürülebilirliğine katkı sağlamıştır. Bu tez, benzeri çalışmalara ilham verebilecek nitelikte bir model önerisi olarak değerlendirilebilir.

KAYNAKÇA

- Akgün, H. (2013). *2000'li yıllarda hareketli grafik tasarım* (Yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Albayrak, N. (2001). Karacaoğlu. *Türkiye Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi*. Erişim: 08 Mayıs 2024. <https://islamansiklopedisi.org.tr/karacaoglan>
- Alpyıldız, E. (2023). Dijital Kültür Çağında Geleneksel Türk Yemek Kültürü ve Kuşaklararasılık.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2014). *Grafik Tasarımda Tipografi* (B. Bayrak, Çev.). İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Arslan, P. D. M. (2015). Kültürel belleğin uzman taşıyıcıları olarak âşıklar. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, 15(1), 1–6.
- Assmann, J. (2011). *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Atak, M., vd. (2017). Kültürel miras oluşumunda festivallerin yeri ve önemi: Fethiye Müzik Köyü üzerine bir değerlendirme. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(52), 1397–1409.
- Atiker, B. (2011, Nisan). Hareketli grafik tasarım eğitiminde ders içerikleri. 1. *Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu*, Başkent Üniversitesi, Ankara, s. 355.
- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*. New York: Watson-Gupill.
- Becer, E. (2018). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- BBC. (2019). 51.000 yıllık resim sanatı: Dünyanın en eski hikaye anlatımı olabilir. *BBC Türkçe*. Erişim: 17 Ocak 2024. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-50757863>
- Beatencourt, J. (2013). *The History of Motion Graphics*. Erişim: 14 Haziran 2023. https://books.google.com.tr/books/about/The_History_of_Motion_Graphics.html?id=GLkJmQEACAAJ

Block, B. (2008). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media* (2nd ed.). Focal Press.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction* (9th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

Boyd, D., & Bond, R. (2021). Can micro interactions in user interfaces affect their perceived usability? *ACM Digital Library*. Eriřim: 11 Kasım 2024. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3452853.3452865>

Brewster, B., & Burch, B. (2014). *Digital Design: The Definitive Guide to Creative Media*. New York: Routledge.

Büyükkuru, M. (2023). Kültürel mirasın aktarımında dijital teknolojilerin kullanımı. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, İhtisaslaşma Özel Sayısı*, 134–150.

Caputo, A. C. (2003). *Visual Storytelling: The Art and Technique*. New York: Watson-Guption Publications.

CGMA. (2024). *Five Ways to Elicit Emotion Through Environment Design*. Eriřim: 03 Kasım 2024. <https://www.cgmasteracademy.com/blog/five-ways-to-elicit-emotion-through-environment-design>

Crook, I., & Beare, P. (2016). *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. Londra: Bloomsbury Publishing Plc.

Çalık, İ. (2022). Intangible cultural heritage in the digitalization process: The case of Turkey. In *Handbook of Research on Digital Communications and Cultural Heritage* (Bölüm 9, ss. 161–180). IGI Global.

Çetin, H. (2020). Karacaoğlan'ın şiirlerinde ahlak anlayışı ve dinî motifler üzerine inceleme. *Türkoloji*, 102, 91–104.

Digital Art Community. (2024). John Whitney ve Motion Graphics Üzerine. Eriřim: 9 Haziran 2024. <https://siggrapharts.hosting.acm.org/wp/john-whitney/other/motion-graphics/>

Eisner, W. (1998). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. New York: W. W. Norton & Company.

Ergül Kargı, B. (2020). *Hareketli grafiklerin oyun jeneriklerindeki yeri ve bir özgün oyun jeneriği uygulaması* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Ertürk, N. (2020). Preservation of digitized intangible cultural heritage in museum storage. *Milli Folklor*, 16(128), 100–110.

Foss, B. (2016). *Sinema ve Televizyonda Anlatım Teknikleri ve Dramaturji* (M. K. Gerçeker, Çev., 2. Baskı). İstanbul: Hayalperest.

Friend, D. (t.y.). *Scanimate: Analog Computer Animation*. Erişim: 3 Mayıs 2024. <http://www.scanimate.com/>

Friend, I. (2019, 24 Temmuz). How does a transnational audience factor in character design for professional broadcast animation. *Animation Studies*. Erişim: 15 Eylül 2024. <http://oldjournal.animationstudies.org/ian-friend-how-does-a-transnational-audience-factor-in-character-design-for-professional-broadcast-animation/>

Görsel 1, silentfilmhouse. (2012, 19 Ocak). *Fantasmagorie (1908) First Cartoon Ever* [Video]. YouTube. Erişim: 18.11.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=swH448fLd1g>

Görsel 2, Coloured Rhythm. (2021). *Motion Graphics Demo Reel 2021* [Video]. YouTube. Erişim: 21.11.2023. https://www.youtube.com/watch?v=38hhi-lTrkl&ab_channel=yarnam

Görsel 3, Magical Media Museum. (2021). *Prens Ahmet'in Maceraları, Retro 80s Motion Graphics Compilation* [Video]. YouTube. Erişim: 21.11.2023. https://www.youtube.com/watch?v=eXG71sTbRgE&ab_channel=magicalmediamuseum

Görsel 4, Flâneur solitaire. (2022). *Saul Bass, Experimental Visual Poetry: Moving Type* [Video]. YouTube. Erişim: 15.07.2025. https://www.youtube.com/watch?v=qgM3McG4-LE&ab_channel=FI%C3%A2neursolitaire

Görsel 5, Flâneur solitaire. (2022). *Saul Bass, Experimental Visual Poetry: Moving Type* [Video]. YouTube. Erişim: 15.07.2025. https://www.youtube.com/watch?v=qgM3McG4-LE&ab_channel=FI%C3%A2neursolitaire

Görsel 6, *Art of the Title*. (t.y.). *Maurice Binder – Designer Profile*. Erişim: 28.11.2023.
<https://www.artofthetitle.com/designer/maurice-binder/>

Görsel 7, *AMClips*. (2022). *Avengers: End Game (HD)* [Video]. YouTube. Erişim: 01.07.2025.
https://www.youtube.com/watch?v=UhVjp48U2Oc&t=6s&ab_channel=AMClips

Görsel 8, *eyeontv*. (2020). *CBS TV News Graphics Evolution* [Video]. YouTube. Erişim: 10.12.2023. https://www.youtube.com/watch?v=mDXyQ5zbVxI&ab_channel=eyeontv

Görsel 9, *NBC Logo History* [Video]. YouTube. Erişim: 10.12.2023.
https://www.youtube.com/watch?v=svQz4I-bLOY&ab_channel=JontyMaster

Görsel 10, *BBC Logo, British TV Graphics Archive* [Video]. YouTube. Erişim: 12.12.2023.
https://www.youtube.com/watch?v=24cY3XKrOnY&ab_channel=WhirligigTV

Görsel 11, *Eye on Design*. (2023). *CNN, TV News Doesn't Look Like It Used to — and It's Still Evolving*. Erişim: 19.12.2023. <https://eyeondesign.aiga.org/tv-news-doesnt-look-like-it-used-to-and-its-still-evolving/>

Görsel 12, *NewscastStudio*. (2024). *BBC, United Kingdom General Election 2024: Virtual Studios and Broadcast Technology*. Erişim: 01.07.2025.
<https://www.newscaststudio.com/2024/07/07/united-kingdom-general-election-2024-virtual-studios-broadcast-technology/>

Görsel 13, *NewscastStudio*. (2022). *ITV Rebranding 2022: Visual Identity Overhaul*. Erişim: 03.07.2025. <https://www.newscaststudio.com/2022/11/23/itv-rebranding-2022/>

Görsel 14, *Population Research Institute*. (2021). *Infographic, Motion Graphics in Social Research* [Video]. YouTube. Erişim: 19.12.2023.
https://www.youtube.com/watch?v=vZVOU5bfHrM&ab_channel=PopulationResearchInstitute

Görsel 15, *Mobil Uygulamalar İçin En İyi UX Uygulamaları*. Erişim: 15.02.2024.
<https://sendbird.com/blog/mobile-app-ux-best-practices>

Görsel 16, *Sapphire AVM - R571 Projesi*. Erişim: 22.12.2024.
<https://www.ledeca.com/tr/sapphire-avm-r571>

Görsel 18, Tobias van der Valk. (2022). *Demo Festival – Official Site*. Erişim: 07.07.2025.
<https://www.tobiasvandervalk.com/demo-festival>

Görsel 19, BBC Türkçe. (2019). *44 Bin Yıllık Duvar Resmi*. Erişim: 22.02.2024.
<https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-50757863>

Görsel 20, Vikipedi. (2025). *Bayeux İşlemesi*. Erişim: 05.03.2025.
https://tr.wikipedia.org/wiki/Bayeux_%C4%B0%C5%9Flemesi

Görsel 21, Kitantik. (2024). *Abdullah Turhan'dan Aktolga Orijinal Çizgi Roman Sayfası*. Erişim: 01.12.2024. https://www.kitantik.com/product/Abdullah-Turhandan-Aktolga-Orijinal-Cizgi-Roman-Sayfasi-Orijinal-Cizim_1br9qfwlog95k411yye

Görsel 22, TED-Ed. (2018). *The myth of Icarus and Daedalus [Video]*. Erişim: 23.01.2024.
https://www.youtube.com/watch?v=3s2QPQnuaGk&ab_channel=TED-Ed

Görsel 23, TRT 2. (2020). *Manas Destanı ve Arketipler | Kökler 5. Bölüm [Video]*. Erişim: 25.02.2024. https://www.youtube.com/watch?v=qAyYFtoZOUc&ab_channel=TRT2

Görsel 24, The On Being Project. (2021). *"The World" by Rumi, A Poetry Film by Ella Dobson [Video]*. Erişim: 04.03.2024.
https://www.youtube.com/watch?v=THMoKeo49RM&ab_channel=TheOnBeingProject

Görsel 25, Vimeo. (2020). *Away - Travel the Vote*. Erişim: 13.03.2024.
<https://vimeo.com/472771582>

Görsel 26, Pixel Perfect. (2021). *Closer - The Chainsmokers | Lyrical Kinetic Typography [Video]*. Erişim: 19.03.2024.
https://www.youtube.com/watch?v=IExGNeETVB0&ab_channel=PixelPerfect

Görsel 27, Etsy. (2022). *Walt Disney's Pinocchio and His Puppet Theater Book – Vintage Listing*. Erişim: 13.03.2024. <https://www.etsy.com/listing/1185467440/walt-disneys-pinocchio-and-his-puppet>

Görsel 28, Pinterest. (2025). *Character Pose Reference - Illustration Sketch*. Erişim: 09.01.2025. <https://tr.pinterest.com/pin/1688918605720796/>

Görsel 29, Moodbards. Erişim: 15.07.2025. <https://amadine.com/useful-articles/vector-graphics-software-for-all-platfroms>

Görsel 30, *Pinterest*. (2025). *Storyboard Illustration Idea - Character Design*. Erişim: 09.01.2025. <https://tr.pinterest.com/pin/633387442705305/>

Görsel 31, *Pinterest*. (2025). *Storyboard Illustration Idea - Character Design*. Erişim: 09.01.2025. <https://tr.pinterest.com/pin/633387442705305/>

Görsel 32, *Silvertoons*. (2024). *Character Design Handbook – Online Store*. Erişim: 18.12.2024. <https://www.silvertoons.com/store/character-design-handbook>

Görsel 33, *Really Good Designs*. (2023). *How to Design a Character: Tips & Tools*. Erişim: 15.06.2024. <https://reallygooddesigns.com/how-to-design-character/>

Görsel 34, *Dribbble*. (2024). *Shani's Adventure: Illustration Case Study*. Erişim: 15.06.2024. <https://dribbble.com/shots/21177289-Shani-s-Adventure-Illustration-Case-Study>

Görsel 35, *Pinterest UK*. (2025). *Visual Concept Board Example – Illustration Reference*. Erişim: 17.02.2025. <https://uk.pinterest.com/pin/2181499814893153/>

Görsel 36, *Pinterest Türkiye*. (2025). *Typography, Storyboard Sketch Idea – Character Emotion Study*. Erişim: 17.02.2025. <https://tr.pinterest.com/pin/2111131072276730/>

Görsel 37, *Storyboard Şablonu – Black and White Design*. Erişim: 22.02.2025. <https://www.postermywall.com/index.php/art/template/f083c1fdd77f2c0ca58c3e85b96fabcb7/storyboard-template-black-and-white-design>

Görsel 38, *Example, Script & Storyboard: School Program Resource*. Erişim: 22.02.2025. <https://www.acmi.net.au/education/school-program-and-resources/script-storyboard/>

Görsel 39, *Digital Storyboard, Game Storyboarding: How to Plan Visual Narrative*. Erişim: 24.02.2025. <https://polydin.com/game-storyboarding/>

Görsel 40, *Meddah Temsili, İstanbul*. İstanbul İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü. Erişim: 14.07.2025. <https://istanbul.ktb.gov.tr/EN-285282/heritage-registered-in-the-national-inventory-for-istan-.html>

Görsel 41, *Semazen Temsili, İstanbul*. İstanbul İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü. Erişim: 14.07.2025. <https://istanbul.ktb.gov.tr/EN-285282/heritage-registered-in-the-national-inventory-for-istan-.html>

Görsel 42, *Aşık Veysel Fotoğrafları*. Aşık Veysel Vakfı. Erişim: 15.07.2025. <https://asikveyselvakfi.org.tr/asik-veysel-fotograflari/>

Görsel 43, *Heritage Registered in the National Inventory for İstanbul*. İstanbul İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü. Erişim: 14.07.2025. <https://istanbul.ktb.gov.tr/EN-285282/heritage-registered-in-the-national-inventory-for-istan-.html>

Görsel 44, *Çankırılılar Yaren Gecesinde Buluştu*. Esenler Belediyesi. Erişim: 15.07.2025. <https://esenler.bel.tr/haberler/genel/cankirililar-yaren-gecesinde-bulustu/>

Görsel 45, *Alevî-Bektaşî Ritüeli Semah*. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı YAKEGM. Erişim: 15.07.2025. <https://yakegm.ktb.gov.tr/TR-345113/alevi-bektasi-ritueli-semah.html>

Görsel 46, *657. Tarihi Kırkpınar Yağlı Güreşlerinin Tarihi Belli Oldu*. Anadolu Ajansı. Erişim: 15.07.2025. <https://www.aa.com.tr/tr/spor/657-tarihi-kirkpinar-yagli-gureslerinin-tarihi-belli-oldu-/880757#!>

Görsel 47, *Keşkek*. ADA Dergi. Erişim: 15.07.2025. <https://www.adadergi.com/post/%C3%A7ocukluk-a%C5%9Fkim-ke%C5%9Fkek>

Görsel 48, *Mesir Macunu Festivali*. UNESCO. Erişim: 15.07.2025. <https://ich.unesco.org/en/RL/mesir-macunu-festival-00642>

Görsel 49, *Tüm Kuşakların Buluşma Noktası: Türk Kahvesi*. Marketing Türkiye. Erişim: 15.07.2025. <https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/tum-kusaklarin-bulusma-noktasi-turk-kahvesi/>

Görsel 50, *Ebru Sanatı Görseli*. HowTurkey. Erişim: 15.07.2025. https://www.howturkey.com/images/ebru_2.jpg

Görsel 51, *UNESCO Kültürel Miras Envanteri*. İstanbul İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü. Erişim: 15.07.2025. <https://istanbul.ktb.gov.tr/EN-285282/heritage-registered-in-the-national-inventory-for-istan-.html>

Görsel 52, *Çinî Sanatı*. Kültür Vakfı. Erişim: 15.07.2025. <https://kultur.org.tr/belgesel-film-yapimi-cini-sanati/>

Görsel 53, *Hidrellez Görseli*. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı YAKEGM. Erişim: 15.07.2025. <https://yakegm.ktb.gov.tr/Resim/229851,hidrellez-2jpg.png?0>

Görsel 54, *Dede Korkut – Malatya Kültür Atlası*. Kültür Portalı. Erişim: 15.07.2025. <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/malatya/kulturatlasi/dede-korkut->

Görsel 55, *Geleneksel Okçuluk*. Anadolu Ajansı. Erişim: 15.07.2025. https://cdnuploads.aa.com.tr/uploads/Contents/2021/10/16/thumbs_b_c_ec3553d94c72c00b7912873236754623.jpg?v=165238

Görsel 56, *Minyatür Sanatı*. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı YAKEGM. Erişim: 15.07.2025. <https://yakegm.ktb.gov.tr/TR-345151/minyatur-sanati.html>

Görsel 57, *Mangala Oyunu*, Anadolu Ajansı. Erişim: 15.07.2025. https://cdnuploads.aa.com.tr/uploads/Contents/2020/12/20/thumbs_b_c_98f95bb28a3eb4703de614be287403a5.jpg

Görsel 58, *İslami Güzel Yazı Sanatı (Hüsn-i Hat) Dünyaya Tanıtılacak*. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. Erişim: 15.07.2025. <https://basin.ktb.gov.tr/TR-261920/islami-guzel-yazi-sanati-husn-i-hat-dunyaya-tanitilacak.html>

Görsel 59, *Siyah Çay ve İkram Tarzı*. NTV. Erişim: 15.07.2025. <https://cdn1.ntv.com.tr/gorsel/ZmFXH6yofECk16Z66ykEJQ.jpg?width=1000&mode=both&scale=both&v=1669981588562>

Görsel 60, *İpekböcekçiliği Görseli*. Yeni Şebinkarahisar. Erişim: 15.07.2025. <https://yenisebinkarahisar.net/sites/1334/uploads/2023/12/29/ipek-bocekciligi-3.png>

Görsel 61, *UNESCO Türkiye Sayfası*. UNESCO Türkiye Millî Komisyonu. Erişim: 15.07.2025. <https://www.unesco.org.tr/pages/126/>

Görsel 62, *Tezhip Sanatı*. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı YAKEGM. Erişim: 16.07.2025. <https://yakegm.ktb.gov.tr/TR-359135/art-of-illumination-tzhibtazhibzarhalkoritezhipnaqqoshlik.html>

Görsel 63, *İftar geleneği*. Ergene Belediyesi. Erişim: 16.07.2025. https://www.ergene.bel.tr/uploads/news/11709658_953990244623434_15429201543916_85565_n_1672015_140002362016_141431.jpg

Görsel 64, *Mey - Balaban Zanaatkârlığı ve İcrası*. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı YAKEGM. Erişim: 16.07.2025. <https://yakegm.ktb.gov.tr/TR-359143/mey---balaban-zanaatkarligi-ve-icrasi.html>

Görsel 65, *Sedef Kakmacılığı Yaşatılıyor*. Haberciniz. Erişim: 16.07.2025. <https://d.haberciniz.biz/other/2021/01/19/sivasli-usta-unutulmaya-yuz-tutan-sedef-kakmaciligini-yasatiyor-006-001.jpg>

Görsel 66, *UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listeleri*. UNESCO Türkiye. Erişim: 16.07.2025. <https://www.unesco.org.tr/Pages/126/123/UNESCO-Somut-Olmayan-K%C3%BClt%C3%BCrel-Miras-Listeleri>

Görsel 67, *Nevruz'un Tarihçesi Nedir?*. Ordu Ulak. Erişim: 15.07.2025. <https://www.orduulak.com/nevruzun-tarihcesi-nedir/20668/>

Görsel 68, *UNESCO Listesindeki Islik Dili Yok Olmaktan Kurtarıldı*. NTV. Erişim: 15.07.2025. <https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/unesco-listesindeki-islik-dili-yok-olmaktan-kurtarildi,AFmn1CR-bEGHIOvRhAQEw/YHumNrduM06uDVKq4w13ww>

Görsel 69, *Ahlat Taş İşçiliği*. Erişim: 15.07.2025. <https://beethoven-cdn.yirmidorthaber.com/Documents/yirmidorthaber/images/2024/01/23/33508351.jpg>

Görsel 70, *Zeytin Yetiştiriciliği ile İlgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar*. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı YAKEGM. Erişim: 15.07.2025. <https://yakegm.ktb.gov.tr/TR-359130/zeytin-yetistirciligi-ile-ilgili-geleneksel-bilgi-yontem-ve-uygulamalar.html>

İbrahim, F. (2023). Employing motion graphics videos in public awareness advertisements on social media platforms. *Journal of Architecture, Arts, and Humanities*, 8(39), 695–718. <https://doi.org/10.21608/mjaf.2021.78279.2353>

IIENSTITU. (2021). *Hikaye Yazma Teknikleri*. Erişim: 28 Nisan 2024. <https://www.iienstitu.com/blog/hikaye-yazma-teknikleri>

İlbars, E. (2019). *Hareketli grafik tasarımda minimalizm* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

Indieground. (2017). Logo History: MTV. Eriřim: 4 Temmuz 2023. <https://indieground.net/blog/logo-history-mtv/>

Isbister, K. (2006). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann.

Katai, R. (2018). Evolution of Digital Banner Ads. *Creatopy Blog*. Eriřim: 7 Mayıs 2024. <https://www.creatopy.com/blog/evolution-of-digital-banner-ads/>

Kozan, B. (2022). Dijital film yapımında storyboard ve ön görselleřtirme uygulamalarında yazılım kullanımı. *Medya Okuryazarlıęı Arařtırmaları Dergisi*, 1(1), 23–40.

Krasner, J. S. (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics* (3rd ed.). Burlington, MA: Focal Press.

Krasner, John. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Burlington, MA: Focal Press.

Kurteř, C., & Merçin, L. (2022). Yeni medyada temel ilke ve teknikleriyle motion grafik. *Medeniyet Sanat*, 8(1), 45–66.

Lauer, D. A., & Pentak, S. (2011). *Design Basics* (8th ed.). Boston, MA: Wadsworth.

Li, J. (2023). Research on digital display of intangible cultural heritage. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 54–61.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

McKie, E. J. (2024). Dijital sergileme tasarımında illüstrasyon kullanımı. Nihat Altuntepe ve Seda Nur Atasoy (Ed.), *İllüstrasyon: Bir görsel iletiřim sanatı*, s. 17–35. Gaziantep: Özgür Yayınları.

MEVKA. (2024). *SOKÜM Belgeleri*. Eriřim: 10 Ağustos 2024. <https://www.mevka.org.tr/assets/upload/dosyalar/DsyVgGDNb121202121409PM.pdf>

Nacak, E. (2020). *Kültürel miras bağlamında dijital interaktif öyküleme yöntemlerinin kullanımı* (Yüksek lisans tezi). Akdeniz Üniversitesi, Antalya.

- Oğuz, M. Ö. (2013). Terim olarak somut olmayan kültürel miras. *Milli Folklor*.
- Oktaviana, A. A., Wibowo, U., Saiful, A. M., Rizal, Y., Brumm, A., & Aubert, M. (2024). Narrative cave art in Indonesia by 51,200 years ago. *Nature*, 631(8022), 814–818. <https://doi.org/10.1038/s41586-024-07541-7>
- Onaran, A. Ş. (2012). *Sinema ve Televizyon Filmlerinin Yapısı ve Kurgu Tekniği*. İstanbul: İnkılâp Kitabevi.
- Ölçer Özünel, E. (2019). Geleneğin geleceği: Somut olmayan kültürel miras unsuru olarak âşıklık. *AHBV Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 1(1), 39–45.
- Öztemiz, S. (2016). *Türkiye’de dijitalleştirilen kültürel miras ürünlerine açık erişim: Bir model önerisi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Pimenta, S., & Poovaiah, R. (2010). On defining visual narratives. *Design Thoughts*, 3(1), 25–46.
- Rahman, A. (2024, 19 Ağustos). The bold role of typography in comics: Enhancing storytelling through lettering. *Toons Mag*. Erişim: 08 Ekim 2024. <https://www.toonsmag.com/the-bold-role-of-typography-in-comics/>
- Riechers, L. (2017). What You Can Learn from the Evolution of the NBC Logo. *Adobe Creative Cloud*. Erişim: 4 Temmuz 2023. <https://creativecloud.adobe.com/cc/discover/article/what-you-can-learn-from-the-evolution-of-the-nbc-logo?locale=tr>
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Sarıkavak, N. K., & Sarıkavak, A. (2022). Grafik ve görsel iletişim tasarımında tipografinin gerekliliği ve önemi. *Modular Journal*, 5(1), 112–134.
- Sayın, S. (2011). *Film ve Dizi Film Jeneriklerinde Hareketli Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi).

Şahin, D. İ. (2010). *Yerel kültür mirasının dijitalleştirilmesi ve halk kütüphaneleri: Yalova örneği* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Soegaard, M. (2024). The role of micro-interactions in modern UX. *Interaction Design Foundation*. Erişim: 26 Aralık 2024. <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-role-of-micro-interactions-in-modern-ux>

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. (2025). *Karacaoğlan (17. Yüzyıl)*. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Araştırma ve Eğitim Genel Müdürlüğü. <https://aregem.ktb.gov.tr/AREGEM/Belgeler/karacaoglan.pdf>

Tanrikulu, M. (2020). *Etkileşimli Görsel Öykülemelerin İnternet Ortamında Kullanımı ve Bir Uygulama Örneği* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü. Ankara.

Tanrikulu, M. (2024). Görsel öyküleme süreçlerinde konsept tasarım ve illüstrasyon. N. Altuntepe ve S. N. Atasoy (Ed.), *İllüstrasyon: Bir görsel iletişim sanatı*, s. 1–16. Gaziantep: Özgür Yayınları.

Torun, İ. (2014). *Hareketli ortamlarda tipografik rezonans* (Sanatta yeterlik tezi). Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.

Turgut, Ö. P. (2012). Kinetic typography in movie title sequences. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 583–588.

UMBC. (2024). The CBS Eye. *Revolution of the Eye*. Erişim: 8 Mayıs 2024. <https://revolutionoftheeye.umbc.edu/the-cbs-eye-2/>

UNESCO. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. Paris: UNESCO.

UNESCO. (2009). Âşıklık (Minstrelsy) Tradition. *UNESCO Intangible Cultural Heritage*. Erişim: 22 Mayıs 2024. <https://ich.unesco.org/en/RL/asiklik-minstrelsy-tradition-00682>

UNESCO. (2024). *World Heritage*. Erişim: 18 Ocak 2024. <https://www.unesco.org/en/world-heritage>

UNESCO Türkiye Millî Komisyonu. (2003). *Somut Olmayan Kültürel Mirasın Geleceği: Türkiye Deneyimi*. Ankara: UNESCO Türkiye Millî Komisyonu Yayını.

UNESCO Türkiye Millî Komisyonu. (2024). *İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi*. <https://www.unesco.org.tr/pages/126/>

Visual storytelling: Cultural narratives: Visual voices: Sharing cultural narratives through imagery. (2024). *FasterCapital*. Erişim: 29 Temmuz 2024. <https://fastercapital.com/content/Visual-storytelling--Cultural-Narratives--Visual-Voices--Sharing-Cultural-Narratives-through-Imagery.html>

Yanıksöz, E., & Yıldız, H. (2020). Dijital kültür ve folklor etkileşimi: Fırsatlar ve riskler. *Folklor/Edebiyat*, 26(102), 343–356.

Yücel Batmaz, N., & Biçici, G. (2021). Türkiye’de somut kültürel mirasın korunması üzerine bir alan araştırması: Kırıkkale-Delice örneği. *Uluslararası Yönetim Akademisi Dergisi*, 4(1), 97–110. <https://doi.org/10.33712/mana.827589>

Zeegen, L. (2012). *The Fundamentals of Illustration* (2nd ed.). New York: Bloomsbury.

EKLER

Ek 1- Uygulama Çalışması

Uygulama Çalışması CD





ABAD, 2025; 8(15): 267-288
ISSN: 2618-6004
e-ISSN: 2636-8188

abad@nku.edu.tr
DOI: 10.32953/abad.1648554

HAREKETLİ GRAFİKLERLİN EDEBİ ESERLERİN GÖRSELLEŞTİRİLMESİNDE KULLANIMI¹

Abdurrahman ÖZDEMİR**
Atıla IŞIK***

Öz: Hareketli grafikler, sayısal bir ortamda oluşturulmuş ve çeşitli amaçlar üzerine kurgulanmış görsel formların ve tipografinin belirli bir ahenk içinde yer değiştirmesi, hareket etmesi, boyut reformlarının sunumu olarak tanımlanmaktadır. Film sektöründe uygulanmaya başlaması ile gündelik hayatta da çokça yer edinmiş olan, günümüz ortamlarında mobil platformlarda sıkça karşılaşılan bu uygulamaya türü hayatın her alanına dokunur olmuştur. Teknik olarak bu tip hareketli tasarımlar akıllı telefon uygulamalarından, web sitelerine, sinema sektörüne, ders içeriklerine, haber grafiklerine vb. birçok alanda artarak sayısal ortam içinde sunulmaktadır. Her türlü yazılı metne de uygulanabilir olan hareketli grafikler edebi eserler için de görsel ve işitsel olarak yeni bir boyut getirebilmektedir. Unutulan ve unutulmaya yüz tutmuş yazılı ve sözlü kültürel mirasların bu yöntem ile yeniden canlandırılması eski dönem edebiyat türlerini geleceğe bağlayabilir. Somut olmayan bu mirasların nesilden nesile aktarımı ile kültürel çeşitlilik devam ettirilirken, tarihin sürekliliği de korunmuş olur. Ayrıca düz yazı metinlerinden farklı olarak edebi eserin içeriğini daha farklı görebilecekleri bir deneyim de sağlayabilmektedir. Bu çalışmanın amacı hareketli grafik tasarımın gelişimine, etkisine ve iletişim gücüne odaklanarak kültürel mirasımız olan edebi eserlerin hareketli grafiklerle öyküleme şekline nasıl getirileceğidir. Bununla birlikte öyküleme aşamalarının sıralanarak uygulanmasına kadar olan aşamaları belirtmek ve sunacağı olası katkıları irdelemektir.

Anahtar Kelimeler: Hareketli Grafik Tasarım, Görsel Öyküleme, Hareketli Öykü Anlatımı, Görsel Hikâye Aşamaları, Kültürel Miras

USE OF MOTION GRAPHICS IN VISUALIZING LITERARY WORKS

Abstract: Motion graphics involve the presentation of visual forms and typography in a digital environment, designed to move and transform harmoniously. Widely used in the film industry, mobile platforms, and various digital applications, they have become integral to daily life. From smartphone apps to websites, cinema, course content, and news graphics, motion graphics are expanding their presence. Beyond functional applications, motion graphics offer a new way to present literary works visually and audibly. They can revive forgotten or endangered written and oral cultural heritages, bridging ancient literary genres with the future. By transferring intangible cultural heritage across generations, they help preserve historical continuity and cultural diversity. This method ensures that traditional stories, myths, and literary expressions remain accessible to modern audiences, fostering a deeper appreciation of the past. The ability to blend motion, sound, and text allows these narratives to reach a broader audience, making cultural heritage more engaging and immersive.

Unlike static text, motion graphics provide an interactive experience, allowing audiences to perceive literary content dynamically. This study examines the evolution, impact, and communicative power of motion graphic design, particularly in transforming cultural heritage and literary works into visual narratives. Additionally, it outlines the narrative stages, the implementation process, and potential contributions of motion graphics to cultural storytelling.

¹ Bu çalışma, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Anasanat Dalı'nda hazırlanmakta olan "Türk Halk Şiirlerinin Sayısal Ortamda Hareketli Grafiğe Dönüştürülmesi ve Karacaoğlan Şiirlerine Uygulanması" başlıklı sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.

** Araş. Gör., Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, ORCID: 0000-0003-4575-5426

*** Doçent, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, ORCID: 0000-0002-9888-9762

YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- ☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)
- ☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- ☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

21/ 07/ 2025

Abdurrahman ÖZDEMİR

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan iş birliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ETİK BEYANI

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününi kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

21 /07/ 2025

Abdurrahman Özdemir

SANATTA YETERLİK ORJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Türk Halk Şiirlerinin Sayısal Ortamda Hareketli Grafiklerle Anlatımı ve Karacaoğlu Şiirleri İçin Bir Uygulama Çalışması

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporunun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
21.07.2025	154	186662	26.06.2025	6	2718330643

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (21/07/2025)

Abdurrahman Özdemir

(İmza)

Öğrenci No.: N18147615

Anasanat Dalı: Grafik

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	✓		

DANIŞMAN ONAYI UYGUNDUR.

Doç. Atila IŞIK

(İmza)

PROFICIENCY IN ART ORIGINALITY REPORT

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Expression of Turkish Folk Poems in Digital Medium with Motion Graphics and Application Study for Karacaoğlan Poems

The whole art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
21.07.2025	154	186662	26.06.2025	6	2718330643

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (21/07/2025)

Abdurrahman ÖZDEMİR
Signature

Student No.: N18147615

Department: Graphic

Program/Degree:

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
	✓		

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

Assoc. Prof. Atila IŞIK
(Signature)

