



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Grafik Anasanat Dalı

**TÜRKİYE’DE YARATILAN VİDEO MÜZİK KLİPLERİNDE
ANİMASYON KULLANIMININ ARAŞTIRILMASI VE BİR KLİP
UYGULAMASI**

Banu Erşanlı

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2011

TÜRKİYE'DE YARATILAN VİDEO MÜZİK KLİPLERİNDE ANİMASYON
KULLANIMININ ARAŞTIRILMASI VE BİR KLİP UYGULAMASI

Banu Erşanlı

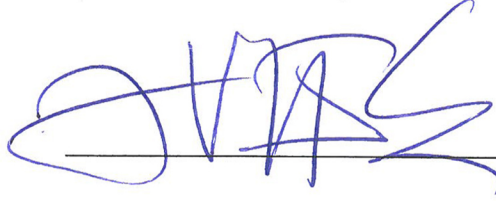
Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Grafik Anasanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

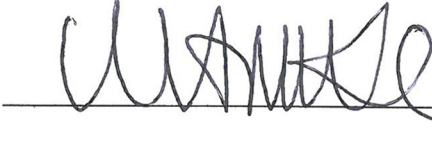
Ankara, 2011

KABUL VE ONAY

Banu Erşanlı tarafından hazırlanan "Türkiye'de Yaratılan Video Müzik Kliplerinde Animasyon Kullanımının Araştırılması ve Bir Klip Uygulaması" başlıklı bu çalışma, 17.06.2011 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



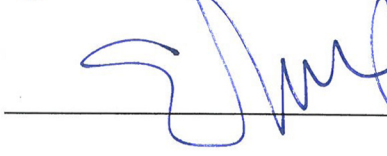
Yrd. Doç. Zülfükar SAYIN (Başkan)



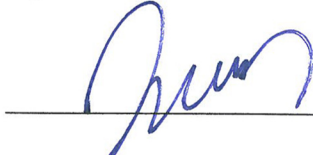
Doç. Namık Kemal SARIKAVAK (Danışman)



Öğr. Gör. Serdar PEHLİVAN



Öğr. Gör. Elif VAROL ERGEN



Öğr. Gör. Müge Burcu CODUR

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. İrfan ÇAKIN

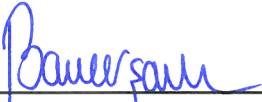
Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- ☐ Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.
- ☐ Tezim sadece Hacettepe Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- ☒ Tezimin 5 yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu süre sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

17.06.2011



Banu Erşanlı

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam süresince desteğini, güvenini, sabrını, değerli bilgi ve yorumlarını benden esirgemeyen danışmanım, hocam Doç. Namık Kemal Sarıkavak'a; her başım sıkıştığında kendimi odasında bulduğum Müge Burcu Codur'a; uygulama çalışmalarımı değerlendirmek için en yoğun dönemlerinde bana zaman ayıran Ekin Kılıç'a; çalışmamın her aşamasını dikkatle izleyen ve en zor anlarımda bile desteğini hiçbir zaman esirgemeyen Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Tasarımı Bölümü bölüm başkanım Doç. Dr. Duygu Altuğ'a; tecrübeleriyle çalışmamın eksik yönlerini tamamlayan, zor dönemlerimde hayatımı kolaylaştırmak adına hep yanımda olan hocam Selmin Terzioğlu'na; her türlü teknik problemime çözüm bulan ve tüm panik olduğum anları atlatmama sabırla yardım eden Semih Delil'e ve hiçbir teşekkürün yeterli kalmayacağı, 810 km. mesafeyi bana bir gün olsun hissettirmeyen, en değerli varlığım, sevgili annem Filiz Zorkun'a sonsuz teşekkür ederim.

ÖZET

ERŞANLI, Banu. *Türkiye’de Yaratılan Video Müzik Kliplerinde Animasyon Kullanımının Araştırılması ve Bir Klip Uygulaması*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2011.

“Türkiye’de Yaratılan Video Müzik Kliplerinde Animasyon Kullanımının Araştırılması ve Bir Klip Uygulaması” başlıklı bu çalışma, ayrı iki kavram olan ve müzik endüstrisinin bir getirisi olarak ortaya çıkan video müzik klipleri ile sinemasal bir tür olan animasyonun birleşimiyle oluşan sanatsal sonuçları inceleme amacıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışma; tarihsel açıdan bakıldığında kökleri insanlık tarihine kadar dayanan müziğin günümüzde sunuluşundan izleyici bağlamında var olan anlamına ve kitle iletişim araçlarının kullanımıyla yoğunluğu artan ve teknolojik donanımlarla farklı biçimlerde sunulan iki ve üç boyutlu canlandırma tekniklerinin bir birleşimi olarak ortaya çıkan animasyon video müzik kliplerinin incelenmesi ve uygulamasını içermektedir. Araştırma sonucunda ortaya çıkan veriler çerçevesinde uygulama çalışmaları yapılmıştır. Uygulama çalışmalarının esası eksikliklere, hedef kitle beklentilerine, sanatçı ve şarkıların yansıttıklarına dayanmaktadır.

Araştırma raporunun birinci bölümünde müzik, tarihsel süreç içerisindeki sosyal, ekonomik ve teknolojik gelişmeler göz önüne alınarak incelenmiştir. Bu inceleme kapsamında müziğin ve görüntünün başlangıcından günümüze geldiği nokta, başlıca dönemlere ayrılarak irdelenmiştir.

İkinci bölümde animasyon uygulamalarının tarihsel gelişim süreci, türleri, yapıları, uygulama alanları üzerinde durulmuştur. Ayrıca ülkemizde gerçekleştirilen farklı tür video müzik klipleri seçilmiş örneklerle incelenmiştir.

Raporun üçüncü bölümünde uygulama projesi olarak üç farklı müzik videosu tasarlanmış ve bu uygulamaların yapım aşamaları, nedenleriyle birlikte ayrıntılı olarak anlatılmıştır. Bu bölümde ayrıca uygulama çalışması sırasında kullanılan bilgisayar programlarına değinilmiş ve özellikleri anlatılmıştır.

Sonuç bölümünde ise elde edilen veriler ortaya konulmuştur.

Anahtar Sözcükler

Video, müzik, klip, animasyon, canlandırma, grafik tasarım

ABSTRACT

ERŞANLI, Banu. *Researching the Use of Animation in Music Videos in Turkey and the Composition of a Sample Music Video*, Post Graduate Thesis, Ankara, 2011.

This study, entitled “Researching the Use of Animation in Music Videos in Turkey and the Composition of a Sample Music Video”, examines the artistic results of the combination of two different concepts: music videos, which have developed as a by-product of the music industry, and animation, which is a sub-division of cinematic arts. The study includes an examination of music, the roots of which date back to the history of humanity, and an analysis of its current presentation to audiences and its recent meaning. Of particular focus are the uses of two-dimensional cartoons which are presented in various ways with the help of technology, and of animated music videos, which are an outcome of three-dimensional imaging techniques. Application studies, based on deficiencies, expectations of target group and reflections of artists and singers, have been carried out using the framework of the findings of this study.

The first part of the research report provides an examination of music, within the context of the social, economic and technological developments that have taken place throughout history. As part of this examination, the evolution of music and image have been divided into distinct phases and have been explored separately.

The second part focuses on the historical development of animation, as well as its types, structures and fields of application. Furthermore, this part analyses different types of music videos from Turkey via specific examples.

The third part of the report focuses on the design and composition of three different music videos as the applied component of this project. The different steps of the design and composition process, as well as the details of the computer programs used, are explained in detail.

In conclusion, the data which have been gathered are presented.

Key Words

Video, music, music video, animation, animated images, graphic design

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
GÖRÜNTÜLER DİZİNİ	x
1. BÖLÜM: VIDEO MÜZİK KLİPLERİ.....	1
1.1. VIDEO MÜZİK KLİBİ NEDİR?.....	4
1.2. MÜZİĞİN KİTLELERE SUNUM YÖNTEMLERİNİN GELİŞİMİ	7
1.2.1. Müziğin Tarihsel Gelişimi.....	7
1.2.1.1.1. Tarihöncesi dönem.....	9
1.2.1.1.2. İlkçağ.....	11
1.2.1.1.2.1. Mezopotamya	11
1.2.1.1.2.2. Mısır.....	12
1.2.1.1.2.3. Hindistan.....	16
1.2.1.1.2.4. Çin	16
1.2.1.1.2.5. Uzakdoğu Ülkeleri.....	18
1.2.1.1.2.6. Antik Yunan	18
1.2.1.1.3. Ortaçağ	22
1.2.1.1.3.1. Erken Ortaçağ.....	22
1.2.1.1.3.2. Romanesk Dönem	22
1.2.1.1.3.3. Gotik Dönem.....	22
1.2.1.1.3.4. Rönesans Dönemi	23
1.2.1.1.4. Yeniçağ	23
1.2.1.2. Müziğin Endüstrileşmesi	25
1.2.1.2.1. Yaprak nota.....	26
1.2.1.2.2. Plak	28
1.2.1.2.3. Radyo.....	31
1.2.1.2.4. Sinema ve televizyon.....	36
1.2.2. Video Müzik Klibinin Tarihsel Gelişimi.....	57

1.2.2.1.	Uluslar Arası Gelişmeler	61
1.2.2.2.	Ulusal Gelişmeler	64
1.2.2.2.1.	Teknolojik ve Ekonomik Gelişmeler	64
1.2.2.2.2.	Video Müzik Kliplerinin İncelenmesi.....	67
2.	BÖLÜM: VIDEO MÜZİK KLİPLERİNDE ANİMASYON KULLANIMI.....	78
2.1.	ANİMASYONUN GENEL TARİHÇESİ	78
2.1.1.	James Stuart Blackton	79
2.1.2.	Emile Cohl	81
2.1.3.	Winsor McCay	83
2.1.4.	Lotte Reinieger	93
2.1.5.	Max Fleischer	94
2.1.6.	Norman McLaren	98
2.1.7.	Walter Ellias Disney	100
2.1.8.	UPA (United Productions of America).....	125
2.1.9.	Fritz Lang	127
2.1.10.	Willis O'Brien	129
2.1.11.	George Lucas.....	133
2.1.12.	Ivan Sutherland.....	135
2.2.	TÜRKİYE'DE ANİMASYONUN GELİŞİMİ	138
2.3.	TÜRKİYE'DE ANİMASYONUN VIDEO MÜZİK KLİPLERİNDE KULLANIMI	168
2.3.1.	Aydilge	169
2.3.2.	Bedük	171
2.3.3.	Can Atilla	173
2.3.4.	Ceynur	176
2.3.5.	Dorian	178
2.3.6.	Duman	179
2.3.7.	Hayko Cepkin.....	181
2.3.8.	Kenan Doğulu	183
2.3.9.	Kurban.....	185
2.3.10.	Manga	187
2.3.11.	Mazhar Fuat Özkan (MFÖ).....	191
2.3.12.	Nazan Öncel	192
2.3.13.	Rebel Moves.....	195
2.3.14.	Sertab Erener	197

2.3.15.	Şevval Sam	199
2.3.16.	Teoman.....	200
2.3.17.	Zakkum.....	201
3.	BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMALARI	203
3.1.	UYGULAMA 1: ATHENA “ARSIZ GÖNÜL” ANİMASYON VİDEO MÜZİK KLİBİ UYGULAMASI	212
3.2.	UYGULAMA 2: NİL KARABRAHİMGİL “AŞKIMIZ HER ZAMANKİ GİBİ TEHLİKEDE” ANİMASYON VİDEO MÜZİK KLİBİ UYGULAMASI	224
3.3.	UYGULAMA 3: AYŞE ÖZYILMAZEL “ARABESK” ANİMASYON VİDEO MÜZİK KLİBİ UYGULAMASI.....	239
	SONUÇ	247
	KAYNAKÇA	249
	ÖZGEÇMİŞ	259

GÖRÜNTÜLER DİZİNİ

Görüntü 1: Alexander McQueen tarafından çiğ etten oluşturulmuş kostümüyle Lady Gaga görüntüsü	4
Görüntü 2: Sümerlerde kullanılan lirin çizimi	12
Görüntü 3: Mısırlılarda kullanılan arpın çizimi	13
Görüntü 4: Mısırlılarda kullanılan el davulunun çizimi	14
Görüntü 5: Mısırlılarda kullanılan darbukanın çizimi	14
Görüntü 6: Mısırlılarda kullanılan sistrenin çizimi	15
Görüntü 7: Mısırlılarda kullanılan naos – sistrumun çizimi	15
Görüntü 8: Çinlilerde kullanılan kunun çizimi	17
Görüntü 9: Çinlilerde kullanılan çungun çizimi	17
Görüntü 10: Antik Yunan’da kullanılan aulosun çizimi	19
Görüntü 11: Antik Yunan’da kullanılan çitaranın çizimi	20
Görüntü 12: Antik Yunan’da kullanılan lirin çizimi	20
Görüntü 13: Antik Yunan’da kullanılan phorminxin çizimi	21
Görüntü 14: Antik Yunan’da kullanılan arpın çizimi	21
Görüntü 15: Leon Scott’un icat ettiği Phonautograph’ın çizimi	28
Görüntü 16: Emile Berliner’in icat ettiği Gramophone’un çizimi	29
Görüntü 17: Thomas Edison’un icat ettiği Phonograph’ın çizimi	29
Görüntü 18: Decca’nın Ağustos 1934’te yayınlanan reklamlarından bir örnek	33
Görüntü 19: 1930’lu yıllarda kullanılan müzik kutusu görüntüsü	35
Görüntü 20: Lascaux mağarasından bir görüntü	36
Görüntü 21: Kanji kökenli eski Çince yazı görüntüsü	37
Görüntü 22: Mısır Hiyeroglifleri görüntüsü	37
Görüntü 23: 8 bacaklı bizon görüntüsü	38
Görüntü 24: Antik Yunan’a ait figüratif vazo görüntüsü	39
Görüntü 25: Camera Obscura çizimi	40
Görüntü 26: Nicéphore Niépce’in “Le gras” fotoğrafı	42
Görüntü 27: Nicéphore Niépce’in “Sofra” fotoğrafı	43
Görüntü 28: Daguerre’in “daguerreotype” tekniği ile çektiği “Tapınak Bulvarından Görünüm” fotoğrafı, Paris	44
Görüntü 29: Büyülü Fener çizimi	45
Görüntü 30: “Thaumatrope” çizimi	46
Görüntü 31: “Phenakistoscope” çizimi	47

Görüntü 32: Muybridge'in çektiği at fotoğrafları	48
Görüntü 33: Edison ve Dickson'un icat ettikleri "Kinetoscope" görüntüsü.....	49
Görüntü 34: Sinematograf görüntüsü.....	50
Görüntü 35: " <i>La sortie des usines Lumiere</i> " (Lumiere Fabrikalarından Çıkış) filminden kareler	51
Görüntü 36: " <i>L'Arrivé d'un train en gare de La Ciotat</i> " (Trenin Ciotat Garı'na Varışı) filminden kareler	52
Görüntü 37: " <i>Le voyage dans la Lune</i> " (Aya yolculuk) filminden kareler	53
Görüntü 38: " <i>Komposition in Blau</i> " video klibinden kareler.....	57
Görüntü 39: "Panoram" ve "Soundies" görüntüsü	58
Görüntü 40: "Scopitone" görüntüsü.....	59
Görüntü 41: Queen'in "Bohemian Rhapsody" şarkısının video klibinden kareler.....	60
Görüntü 42: The Buggles'ın "Video Killed The Radio Star" şarkısının video klibinden kareler	62
Görüntü 43: Micheal Jackson'ın "Thriller" şarkısının video klibinden kareler	63
Görüntü 44: Ebru Gündeş'in "Demir Attım" şarkısının video klibinden kareler.....	65
Görüntü 45: Serdar Ortaç'ın "Gram" şarkısının video klibinden kareler.....	68
Görüntü 46: Yonca Evcimik'in "8:15 Vapuru" şarkısının video klibinden kareler.....	69
Görüntü 47: Kutsi'nin "Aşkın Gururu" şarkısının video klibinden kareler	71
Görüntü 48: Hande Yener'in "Aşkın Ateşi" şarkısının video klibinden kareler.....	72
Görüntü 49: Ferdi Tayfur'un "Emmioğlu" şarkısının video klibinden kareler	75
Görüntü 50: Atiye'nin "Salla" şarkısının video klibinden kareler	76
Görüntü 51: James Stuart Blackton'ın fotoğrafı	79
Görüntü 52: "Humorous Phases of Funny Faces" (Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri) filminden kareler	80
Görüntü 53: Emile Cohl'ün fotoğrafı.....	81
Görüntü 54: "Fantasmagorie" filminden kareler.....	82
Görüntü 55: Winsor McCay'in fotoğrafı.....	83
Görüntü 56: "Little Nemo" (Küçük Nemo) filminden kareler.....	84
Görüntü 57: "How a Mosquito Operates" (Bir Sivrisinek Nasıl Çalışır) filminden kareler	85
Görüntü 58: "Gertie on Tour" (Gertie'nin Turu) filminden kareler.....	86
Görüntü 59: "The Pet" (Ev Hayvanı) filminden kareler	87
Görüntü 60: "The Sinking of the Luisitania" (Luisitania'nın Batışı) filminden kareler...	88
Görüntü 61: "The Centaurs" (Sentorlar) filminden kareler	89

Görüntü 62: “Flip’s Circus” (Flip’in Sirkî) filminden kareler	90
Görüntü 63: “Bug Vaudeville” (Böcek Vodvili) filminden kareler	91
Görüntü 64: “The Flying House” (Uçan Ev) filminden kareler	92
Görüntü 65: “Adventures of Prince Ahmed” (Prens Ahmed’in Maceraları) filminden kareler	93
Görüntü 66: Max Fleischer’in fotoğrafı	94
Görüntü 67: “Out of Inkwell” (Mürekkep Hokkasından Çıkış) filminden kareler	95
Görüntü 68: “Rotoscope” görüntüsü	96
Görüntü 69: Popeye (Temel Reis) görüntüsü	97
Görüntü 70: Betty Boop görüntüsü	97
Görüntü 71: Norman McLaren’in fotoğrafı	98
Görüntü 72: “A Chairy Tale” (Bir İskemlenin Öyküsü) filminden kareler	99
Görüntü 73: Walter Ellias Disney’in fotoğrafı	100
Görüntü 74: “Alice in Cartoonland” (Alice Karikatürler Diyarında) filminden kareler ..	101
Görüntü 75: Mortimer ve Mickey Mouse görüntüsü	102
Görüntü 76: “Steamboat Willie” (Kaptan Mickey) filminden kareler	103
Görüntü 77: Minnie Mouse görüntüsü	104
Görüntü 78: Goofy görüntüsü	104
Görüntü 79: Big Pete görüntüsü	105
Görüntü 80: Horace ve Clarabelle görüntüsü	105
Görüntü 81: Pluto görüntüsü	106
Görüntü 82: Donald Duck görüntüsü	106
Görüntü 83: “Snowwhite and Seven Dwarfs” (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filminden kareler	107
Görüntü 84: “Dumbo” filminden kareler	108
Görüntü 85: “Bambi” filminden kareler	109
Görüntü 86: Disney Stüdyosu’nda beslenen hayvanların fotoğrafı	110
Görüntü 87: “Cydrella” (Kül Kedisi) filminden kareler	111
Görüntü 88: “Sleeping Beauty” (Uyuyan Güzel) filminden kareler	112
Görüntü 89: “Fantasia” filminden kareler	113
Görüntü 90: “The Sword in the Stone” (Taşa Saplanan Kılıç) filminden kareler	114
Görüntü 91: “The Jungle Book” (Ormanın Kitabı) filminden kareler	115
Görüntü 92: Euro Disney fotoğrafı	116
Görüntü 93: “The Little Mermaid” (Küçük Denizkızı) filminden kareler	117
Görüntü 94: “Beauty and the Beast” (Güzel ve Çirkin) filminden kareler	118

Görüntü 95: “Alaaddin” filminden kareler	119
Görüntü 96: “Lion King” (Aslan Kral) filminden kareler	120
Görüntü 97: “Pocahontas” filminden kareler	121
Görüntü 98: “The Hunchback of Notre Dame” (Notre Dame’ın Kamburu) filminden kareler	122
Görüntü 99: “Hercules” filminden kareler	123
Görüntü 100: “Mulan” filminden kareler	124
Görüntü 101: “Mr. Magoo” filminden kareler	125
Görüntü 102: “Woody Woodpecker” filminden kareler	126
Görüntü 103: Fritz Lang’ın fotoğrafı	127
Görüntü 104: “Metropolis” filminden kareler	128
Görüntü 105: Willis O’Brien’in fotoğrafı	129
Görüntü 106: 1933 yapımlı “King Kong” filminden kareler	130
Görüntü 107: Peter Jackson’ın fotoğrafı	131
Görüntü 108: 2005 yapımlı “King Kong” filminden kareler	132
Görüntü 109: George Lucas’ın fotoğrafı	133
Görüntü 110: “Star Wars IV: A New Hope” filminden kareler	134
Görüntü 111: Ivan Sutherland’ın fotoğrafı	135
Görüntü 112: “Sketchpad” uygulamasının görüntüleri	136
Görüntü 113: “Future World” filminden kareler	137
Görüntü 114: “Hunger – La Faim” filminden kareler	138
Görüntü 115: Karagöz ve Hacivat görüntüsü	139
Görüntü 116: Surname-i Hümayun’da yer alan “Şehzade Mehmet’in At Meydanı’na Yolculuğu” minyatürünün görüntüsü	140
Görüntü 117: Surname-i Hümayun’da yer alan “Şehzade Mehmet’in At Meydanı’na Yolculuğu Sırasında Serhadların Gösteri Yapması” minyatürünün görüntüsü	140
Görüntü 118: Surname-i Hümayun’da yer alan “Şehzade Mehmet’in İbrahim Paşa Sarayı’na Girişi” minyatürünün görüntüsü	141
Görüntü 119: Cemal Nadir Güler’in fotoğrafı	142
Görüntü 120: “Amcabey” isimli karakterin görüntüsü	142
Görüntü 121: Eflatun Nuri Erkoç’un fotoğrafı	143
Görüntü 122: Vedat Ar ve arkadaşlarının fotoğrafı	144
Görüntü 123: “Evvel Zaman İçinde” filmine ait bir kare	145
Görüntü 124: Erim Gözen’in fotoğrafı	146

Görüntü 125: Erim Gözen'in "Pirelli Lastikleri" için çizmiş olduğu kedi karakterlerinin görüntüsü	146
Görüntü 126: Erim Gözen'in "Mintaks" için çizmiş olduğu karakterlerinin görüntüsü	147
Görüntü 127: Tan Oral'ın fotoğrafı	148
Görüntü 128: Tonguç Yaşar'ın fotoğrafı	148
Görüntü 129: "Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?" filminden kareler	149
Görüntü 130: Emre Senan'ın fotoğrafı	150
Görüntü 131: Ateş Benice'nin fotoğrafı	150
Görüntü 132: "Kaplumbağa ile Tavşan" filminden kareler	152
Görüntü 133: Yalvaç Ural'ın fotoğrafı	153
Görüntü 134: "Evliya Çelebi" filminden kareler	154
Görüntü 135: Sunder Erdoğan'ın fotoğrafı	155
Görüntü 136: "Keloğlan" filminden kareler	156
Görüntü 137: "Sultan ile Köylü" filminden kareler	157
Görüntü 138: "Hay" filminden kareler	158
Görüntü 139: "İstanbul'un Fethi" filminden kareler	159
Görüntü 140: "Plastip Show" animasyonundan kareler	160
Görüntü 141: "Sizinkiler" animasyonundan kareler	161
Görüntü 142: "Bizimcity" animasyonundan kareler	162
Görüntü 143: "Selpak" reklam filminden kareler	163
Görüntü 144: "Dünya'nın Kapıları" filminden kareler	164
Görüntü 145: "Güneş Yolu" filminden kareler	165
Görüntü 146: "Akbank" reklam filminden kareler	166
Görüntü 147: "Garanti-5i Bi Yerde" reklam filminden kareler	167
Görüntü 148: "Avea-Oh Be" reklam filminden kareler	168
Görüntü 149: Aydilge'nin "Takıntı" şarkısının video klibinden kareler	169
Görüntü 150: Aydilge'nin "Geri Dönmem" şarkısının video klibinden kareler	171
Görüntü 151: Bedük'ün "Ful Animasyon" şarkısının video klibinden kareler	172
Görüntü 152: Can Atilla'nın "Cariyeler ve Geceler" şarkısının video klibinden kareler	174
Görüntü 153: Can Atilla'nın "Cariyeler ve Geceler" şarkısının video klibinden kareler	175
Görüntü 154: Can Atilla'nın "Aşk-ı Hürrem" şarkısının video klibinden kareler	176
Görüntü 155: Ceynur'un "Aşk" şarkısının video klibinden kareler	177
Görüntü 156: Dorian'ın "Bakma Yüzüme" şarkısının video klibinden kareler	178

Görüntü 157: Duman'ın "Belki Alışman Lazım" isimli şarkısının video klibinden kareler	180
Görüntü 158: Duman'ın "Ah" isimli şarkısının video klibinden kareler	181
Görüntü 159: Hayko Cepkin'in "Sıkı Tutun" isimli şarkısının video klibinden kareler ..	182
Görüntü 160: Kenan Doğulu'nun "Sorma" isimli şarkısının video klibinden kareler ..	183
Görüntü 161: Kenan Doğulu'nun "Dön Gel" isimli şarkısının video klibinden kareler ..	184
Görüntü 162: Kenan Doğulu'nun "Anlıyor musun?" isimli şarkısının video klibinden kareler	185
Görüntü 163: Kurban'ın "Sorma" isimli şarkısının video klibinden kareler	186
Görüntü 164: Manga'nın "Bir Kadın Çizeceksin" isimli şarkısının video klibinden kareler	187
Görüntü 165: Manga'nın "Bitti Rüya" isimli şarkısının video klibinden kareler	188
Görüntü 166: Manga'nın "Dursun Zaman" isimli şarkısının video klibinden kareler ..	189
Görüntü 167: Manga'nın "Yalan" isimli şarkısının video klibinden kareler	190
Görüntü 168: MFÖ'nün "Vak The Rock" şarkısının video klibinden kareler	192
Görüntü 169: Nazan Öncel'in "Hay Hay" şarkısının video klibinden kareler	193
Görüntü 170: Nazan Öncel'in "Aşkım Baksana Bana" şarkısının video klibinden kareler	194
Görüntü 171: Nazan Öncel'in "Hatırına Sustum" şarkısının video klibinden kareler ..	195
Görüntü 172: Rebel Moves'un "Doesn't Matter" şarkısının video klibinden kareler ..	196
Görüntü 173: Sertab Erener'in "Bu Böyle" şarkısının video klibinden kareler	197
Görüntü 174: Sertab Erener'in "Bu Böyle" şarkısının video klibinden kareler	198
Görüntü 175: Şevval Sam'in "Sarhoş" şarkısının video klibinden kareler	200
Görüntü 176: Teoman'ın "Kupa Kızı ve Sinek Valesi" şarkısının video klibinden kareler	201
Görüntü 177: Teoman ve Zakkum'un "Zehr-i Zakkum" şarkısının video klibinden kareler	202
Görüntü 178: .png uzantısı ile kaydedilmiş bir görsel görüntüsü	204
Görüntü 179: .ai uzantısı ile kaydedilmiş bir görsel görüntüsü	205
Görüntü 180: Adobe AfterEffects programının arayüz görüntüsü	206
Görüntü 181: Adobe AfterEffects programı "render" sürecinin görüntüsü	207
Görüntü 182: Adobe AfterEffects programı proje panelinin görüntüsü	208
Görüntü 183: Adobe AfterEffects programı anahtar noktaların (keyframe) görüntüsü	209
Görüntü 184: Video çözünürlükleri çizimi	210

Görüntü 185: Adobe AfterEffects programı dosya formatları görüntüsü	210
Görüntü 186: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısının video klibinden kareler	214
Görüntü 187: Athena'nın "Kayıp" şarkısının video klibinden kareler	215
Görüntü 188: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısı canlandırma uygulamasına ait çizim panosu görüntüsü	217
Görüntü 189: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısı canlandırma uygulamasına ait tipografik sahne görüntüleri	218
Görüntü 190: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısı canlandırma uygulamasına ait arkaplan renk değişim sahne görüntüleri	219
Görüntü 191: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısı canlandırma uygulamasına ait renk değişim sahne görüntüleri	220
Görüntü 192: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısı canlandırma uygulamasına ait "Ben" kelimesinin farklı grafiksel çözümlemelerinin görüntüleri	221
Görüntü 193: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısı canlandırma uygulamasına ait grafiksel çözümleme görüntüleri	222
Görüntü 194: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısı canlandırma uygulamasına ait Adobe Illustrator programı ile gerçekleştirilen sayfa çizim görüntüsü	223
Görüntü 195: Nil Karaibrahimgil'in "Ben Aptal mıyım?" şarkısının video klibinden kareler	227
Görüntü 196: Nil Karaibrahimgil'in "Peri" şarkısının video klibinden kareler	228
Görüntü 197: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait çizim panosu görüntüsü	230
Görüntü 198: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait karakter görüntüsü – I	231
Görüntü 199: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait karakter görüntüsü – II	232
Görüntü 200: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait karakter ve uzuvların görüntüsü – I	233
Görüntü 201: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait karakter ve uzuvların görüntüsü – II	234
Görüntü 202: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait karakter ve uzuvların görüntüsü – III	235
Görüntü 203: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait karakter ve uzuvların görüntüsü – IV	236

Görüntü 204: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait mekan görüntüleri	237
Görüntü 205: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait çerçeve uygulaması görüntüleri	237
Görüntü 206: Adobe AfterEffects programı blending seçeneklerinin görüntüsü	238
Görüntü 207: Ayşe Özyılmazel'in "Enerji" şarkısının video klibinden kareler	240
Görüntü 208: Ayşe Özyılmazel'in "Arabesk" şarkısının video klibinden kareler	241
Görüntü 209: Ayşe Özyılmazel'in "Arabesk" şarkısı canlandırma uygulamasına ait çizim panosu görüntüsü	243
Görüntü 210: FF DIN (regular) fontunun görüntüsü	244
Görüntü 211: FF DIN (black) fontunun görüntüsü	244
Görüntü 212: Ayşe Özyılmazel'in "Arabesk" şarkısı canlandırma uygulamasına ait durağan görüntüler	245
Görüntü 213: Ayşe Özyılmazel'in "Arabesk" şarkısı canlandırma uygulamasına ait illustasyon görüntüleri	245
Görüntü 214: Ayşe Özyılmazel'in "Arabesk" şarkısı canlandırma uygulamasına ait dansöz sahneleri ve renk efektlerinin görüntüleri	246

1. BÖLÜM: VIDEO MÜZİK KLİPLERİ

İnsanoğlu tarihöncesi çağlardan itibaren müzik ile iç içe bir yaşam sürdürmektedir. Hangi toplumsal sınıfa, etnik kökene, çağa, gelir seviyesine, sosyal hayata sahip olursa olsun tüm hayatı boyunca kişi en lüks konser salonlarından en ücra sokaktaki çalgıcılara, sahil meyhanelerinden tıka basa dolu diskolara, düğünlerden cenazelere, araba yolculuklarından telefon melodilerine, romantik yemeklerden spor salonlarına kadar her yer ve anda müzik ile karşılaşır. Bu müzik, bulunulan ortamla, maruz kalınan etkiyle, kişinin iç dünyasıyla, zamanla doğrudan ilişki içerisinde. Dolayısıyla kişide yarattığı hisler tüm bu iç ve dış etkenlerle farklılık göstermektedir. En üzüntülü durumdan en mutluluk verici ana kadar çok geniş bir perspektifte müzik kişinin duygusunu pekiştirir veya değiştirir.

Çevresinden bağımsız yaşaması mümkün olmayan insanoğlu için müzik ile karşılaşması kaçınılmazdır. Sokakta yürürken geçen bir arabada çalan şarkı; gidilen bir davette fon müziği icra eden orkestra; izlenilen filmde geçen beste... Kimi zaman fark edilmeyen, kimi zaman kişinin en güzel günlerini hatırlatan, kimi zamansa merak ettiren, ne duygu aşılsa aşılansın her daim yaşamın içinde olan ve olmaya devam eden müzik, kuşkusuz zaman içerisinde toplumsal, sosyal, ekonomik, teknolojik, sanatsal, kişisel değişim ve gelişimlerle doğru orantılı olarak formunu değiştirmiştir.

Başta sadece ilahi bir güç için ayinsel, kişisel yapılan müzik zamanla diğer kişilerin beğenisine sunulmuştur. Geçen zaman içerisinde notaların bulunuşundan enstrümanların icadına, bestelerin oluşturulmasından bu bestelere uygun sözler yazılmasına kadar farklı duygular içeren (aşk, ölüm, acı, mutluluk, ayrılık vb.) ve bu duyguları büyük kitlelere ulaştırabilen eserlerin ortaya çıktığı görülür. Birçok kişiye benzer duyguyu yansıtabilen, hüzünlendirebilen, mutlu edebilen bu büyük güç teknolojik gelişmelerden yüksek oranda etkilenmiştir.

Kayıt edebilme özelliğine sahip cihazların icadı müzik için en önemli dönüm noktalarından biri sayılabilir. Bu teknolojik gelişmeyle birlikte artık müziğe ulaşmak için çaba harcamak zorunda kalınmayan bir dönem başlar. Ne de olsa bundan böyle kişiler müziğe değil, müzik onlara gelecektir. Kayıt edebilen ve çoğaltma yapan bu cihazlar müziğin kalıcılığı ve tekrar dinlenebilmesi açısından da büyük olanaklar sağlamıştır. Ancak kuşkusuz bu cihazların, cihazların bulunduğu yerlerin, kayıt edilen araçların,

kayıt edilen aracı dinlemek için satın alınması gereken aletlerin gerekliliği bir sektörün doğuşunu sağlamıştır. Sektörün sadece ürün ve araçlardan ibaret olmadığı, teknik, sanatsal, ticari bilgisi olan kişilerin de gerekliliği bu dönem içerisinde ortaya çıkmıştır. Sektör kendi ihtiyaçlarını doğurmuş, maddi anlamda gereklilikler yaratmış, yan ürünleriyle birlikte satın alınabilir bir hale dönüşmüştür.

Satın almanın meydana getirdiği alışveriş, alışverişi gerçekleştiren her iki taraf için de yepyeni kapılar açılmıştır. Satan taraf tercih edilmek için elinden geleni yaparken, satın alan taraf içsel/dışsal, maddi/manevi etkenlerle satın alma işlemini gerçekleştirmektedir. Her ürün ve hizmette olduğu gibi tercih edilebilmek adına yepyeni moda akımları, ihtiyaçlar, özendiriciler (promosyonlar), farklılıklar, indirimler, vaatler sunan sektör bu süreçte teknolojik gelişmeleri dikkatle takip etmiş ve zamana ayak uydurmuştur.

Kitle iletişim araçlarının geliştirildiği 20. yy. boyunca müzik sektörü için de büyük değişimler ve atılımlar ortaya çıkmıştır. Gazete ilanları ile mekanlarında sahne alan sanatçıların duyurulması; radyo yayını ile yapılan programlar; televizyonun her eve girmesi ile görsel açıdan destekleyici unsurlarla sunulan yayınlar; kişisel bilgisayarlar; MP3 çalarlar (player) ve internet ile sayısal (dijital) formata uygun paylaşımlar sektörün kısa süre içerisinde hızla değişen teknolojiye uyum zorunluluğunu getirmiştir.

İşitsel niteliğiyle kulağa hitap eden bir sanat olan müzik özellikle televizyon yayını ile boyut değiştirmiştir. Artık izleyici beğendiği, dinlediği şarkının, eserin sahibini görme, hareketlerini, özel yaşamını, fikirlerini öğrenme olanağı kazanmıştır. 20. yy.'ın ikinci yarısı boyunca müzik artık görsel öğeler olmadan düşünülemez hale gelmiştir. Bu görsel öğeler içerisinde şarkıcının kıyafetlerinden saçına, albüm tanıtımlarından kartonetlere, röportajlarından video müzik kliplerine kadar tüm araçlar yer almaktadır.

20. Yüzyıl'ın getirisi olan görsel teknolojiler izleyici/dinleyici için şarkıcıya ulaşma, onu beğenme, taklit etme, takip etme olanakları sağlamıştır. Müzik sektörü açısından bu ulaşabilirlik sanatçının "imaj oluşturma" adı altında bir çalışmayı da müzik çalışmasına eklemesine sebep olmuştur. Artık sanatçı, rekabet ortamında kendisinin tercih edilmesi ve eserlerinin satılması amacını güderek pazarlama stratejilerine uygun davranmak zorunda olan bir kapitalist düzen olgusu içerisinde yer almıştır.

Video klipler, pazarlama stratejileri ve televizyonda yayınlanabilmesi sayesinde her eve girebilme özelliği ile öne çıkmaktadır. Özellikle 20. yy.'ın son çeyreğinde artık tüketici ödediği kablolu TV veya sayısal yayın ücreti dışında video kliplere ulaşmak için herhangi bir ücret ödemez. Son 10 yılda internetin hızlı bir biçimde tüm dünyada yayılması ve kişisel bilgisayarlar (PC) yardımıyla dinleyicilerin sadece internet ücreti ödeyerek video paylaşım sitelerine ulaşabilmesi video müzik kliplerinin sektör içerisindeki önemini arttırmıştır.

20. yy.'ın üçüncü çeyreğinde karşılaşılan, konser görüntüsü üzerine şarkının kayıt edilmesi yoluyla yapılan klipler, yerini öncelikle belirli senaryolar ve hikayeler içeren kısa filmcikler formatında zaman zaman ünlü yönetmenlerce yapılmış ve gelişen bilgisayar teknolojileri ile görsel etkiler içermeye başlamış, kimi zamansa sadece canlandırma (animasyon) yöntemi ile oluşturulmuştur.

21. yy. pazarlama stratejileri içerisinde fiyattan, pazarlamadan, ürünün niteliğinden daha önemli bir etken olan "fark yaratma" böylece müzik endüstrisi içerisinde kendisini göstermeye başlamıştır. Sanatçılar ve sektör çalışanları kimi zaman çok ağır eleştirilere maruz kalma pahasına da olsa fark yaratmak adına çalışmalar yapmaktadır. Örneğin; 1986 doğumlu Amerikalı Pop müzik şarkıcısı Lady Gaga, Los Angeles'taki 2010 MTV Video Müzik Ödülleri töreninde giydiği Alexander McQueen imzalı çığ etten oluşan kostümüyle günlerce basının gündeminden düşmemiştir (bkz. görüntü 1).



Görüntü 1: Alexander McQueen tarafından çiğ etten oluşturulmuş kostümüyle Lady Gaga görüntüsü

<http://www.worldnewsin.com/wp-content/uploads/2010/12/Lady-Gaga-Meat-Dress.jpg>

Özetle tüketim toplumunun kalıcı olmayan, çabuk tüketen tavrı müzik sanatına da yansımış, sanatsal açıdan var olan değerler zamanla tecimsel açıdan değerlendirilmeye başlanmış ve pazarlama stratejileriyle birlikte daha çok satma amacı güdülmüştür. Bu aşamada ise video klipler sözü edilen sürecin olmazsa olmaz bir parçası haline gelmiştir (Kalay, 2007, s. 81).

1.1. VIDEO MÜZİK KLİBİ NEDİR?

Türkçe’de tam karşılığı bulunmayan “video klip” tanımı, Türk Dil Kurumu tarafından; “manyetik bantlar üzerinde yer alan veya sayısal olarak derlenmiş hareketli resimler dizisi” olarak tanımlanan “video”¹ kelimesi ile “genellikle televizyonda gösterilmek üzere hazırlanan, bir müzik parçasını görüntü eşliğinde veren film, görümsetme” şeklinde açıklanan “klip”² kelimesinin birleşmesi sonucu, ortaya çıkmıştır.

¹ <http://www.tdk.gov.tr>

² <http://www.tdk.gov.tr>

Etimolojik açıklamanın dışında, sözü edilen kavramın çok farklı şekillerde açıklamalarına rastlamak mümkündür. Örneğin Feridun Akyürek, “klip” kelimesinin ‘parça, bölüm’ anlamlarını kullanmayı tercih edip video klip için seyirlik müzik kavramını uygun görmüştür (Akyürek, 2005, s. 100).

Kavramın amacını da içerisine alan daha geniş bir tanım ise Peyami Çelikcan tarafından şu şekilde yapılmıştır: “Müzik videosu, popüler şarkıların tanıtılması amacıyla müzik endüstrisi tarafından üretilen ve bir şarkının söz dahil müzikal unsurlarını görselleştiren bir formdur.” (Çelikcan, 1996, s. 1).

Müzik endüstrisinin bir parçası olması ve her endüstri gibi kar amacı gütmesi, video kliplerin en yüksek karı elde etmek amacıyla belirli hedef kitlelere yönelik olarak yaratıldığı gerçeğini ortaya çıkarmaktadır.

“Video klip nedir?” sorusunu cevaplayan ve tarihsel süreci içerisinde barındıran, endüstriyel konumlandırma içeren, doğurduğu sonuçları yorumlayan farklı tanımlara da rastlamak mümkündür. Bunlar şöyle sıralanabilir:

- Video klip, yakın zamana kadar, bağımsız sinema ve video sanatı ile sınırlandırılan Avant-garde akımının estetik olanaklarını genişleten yeni bir anlatım aracıdır.
- Video klip, kitle iletişimde görsel-işitsel ilişkilerini yeniden tanımlayan müzik ve görüntünün yeni bir birleşimidir.
- Video klip, Pop müzik endüstrisini ayakta tutan plak, kaset ve CD’leri pazarlamanın yeni aracıdır.
- Video klip, çocukların anlayışını zehirleyen yabancı, seksist, sadomazoşist görüntülerin yeni bir kaynağıdır (Kinder, 1987/1994, s. 154, aktaran: Akyürek, 2005, s. 100).

Sözü edilen tanımları destekleyecek şekilde Theodor W. Adorno³ da kültür endüstrisinin bir parçası olarak gördüğü Pop müzik ve Pop müzik içerisinde yer alan/üretilen sanatı “vaat ettiklerini yerine getirmeyen, sahte tatminler dağıtan” ve dolayısıyla insanları kandıran bir ürün olarak görmektedir. Adorno, aynı zamanda kültür endüstrisini ve içerdiklerini “pornografik ve iffet taslayan” olarak nitelendirmektedir

³ Theodor W. Adorno: (1903 – 1969) Toplumbilim, ruhbilim ve müzikbilim alanlarında çalışmış, Frankfurt Okulu’nun “eleştirel kuram”ının mimarlarından olan Alman düşünür. Felsefesi, popüler kültürün insanları oyaladığı, işlem dışı bıraktığı şeklindedir.
http://www.felsefe.gen.tr/theodor_adorno_kimdir.asp

(Lunn, 1995, s. 201, aktaran: Kayıkçı, 2007, s. 2). Bu bağlamda Marsha Kinder⁴ ve Adorno'nun "video klip"ler için benzer biçimde fazlaca seks ögesi içeren ve bunu tüketim kültürünün gerektirdiği biçimde sunan ürünler olduklarını düşündüğünü söyleyebiliriz.

Tüketim kültürünün gereklilikleri arasında mevcut ürün veya hizmeti satmanın birincil amaç olduğu bilinmektedir. Müzik, yapısı itibarıyla hizmet olarak görülse dahi, albümler, CD'ler, konser biletleri vb. somut malların satılması amacı gütmesi sebebiyle zaman içerisinde ürüne dönüşmüştür.

Ayşe Kalay, bu dönüşümü destekleyecek şekilde "video klip"ler ile ilgili şöyle bir açıklama yapmıştır:

Müzik her ne kadar işitsel bir yapıya sahipse de Pop müzisyenleri ve hayranları 1980'lere, 'resimsel eğlencenin daha kısa, tekrar tekrar kullanılan öğelere dönüştüğü paketlenmiş bir görsellik yaşantısı' ile koşullanarak girmişlerdir. Tekrar tekrar kullanılan öğeler değişti tam da reklamın, özellikle de televizyon reklamının tekrarlar yoluyla tüketicileri koşullandırma özelliğine uymaktadır. Bu noktada müziğin görsel hale getirilmesi yani video kliplerin 1980'lerden itibaren albümlerin ve sanatçıların tanıtımında ve satışlarında etkin hale geldiği görülmektedir (Kalay, 2008, s. 107).

Lull bu konuyla ilgili olarak; "Müzik videoları plak alıcılarına üzerinde düşünecekleri, laflayacakları ve görselleştirecekleri, beyinlerinde canlandıracakları ve aralarında 'kişisel bağlantılar' oluşturacakları özel bir şey verir." demektedir (Lull, 2000, s. 142, aktaran: Kalay, 2007, s. 89).

Öyleyse tüm bu açıklamaların ışığında "video müzik klipleri"nden söz ederken; içerisinde bulunduğu ve tüketim kültürünün bir parçası olan sektörü; dolayısıyla reklam zorunluluğu doğurduğunu, aynı zamanda rekabet ve kâr gibi getirileri olduğunu; hem görsel hem de işitsel olarak aynı anda yaratılan/yaratılmaya çalışılan sanatı da unutmadan, hepsini bir arada değerlendirmek gerekir.

⁴ Marsha Kinder: Dijital medya, çocuk medya kültürü ve İspanyol sineması hakkında uzmanlaşmış, 100'ü aşkın makalesi ve 10 kitabı bulunan profesör/düşünür. <http://dornsife.usc.edu/cf/faculty-and-staff/faculty.cfm?pid=1003413>

1.2. MÜZİĞİN KİTLELERE SUNUM YÖNTEMLERİNİN GELİŞİMİ

Video müzik klbinin tarihsel gelişimini incelemek için öncelikle müziğin içerdiği anlamlardan söz etmek, ardından müziğin tarihsel gelişimine değinmek, konuya geniş bir çerçeveden bakmak adına yardımcı olacaktır. Bu bağlamda, sonraki paragraflarda tarihöncesi ve sonrası çağlarda müziğin ele alınış biçimlerinden, toplumsal ve bireysel anlamlarından, sunuş çeşitlerinden, teknoloji ile gerçekleşen değişimlerden ve kitle iletişim araçlarının yarattığı etkilerden kısaca bahsedilmektedir.

1.2.1. Müziğin Tarihsel Gelişimi

Türk diline Fransızca “musique” kelimesinden geçen “müzik”, Türk Dil Kurumu’nca “bir takım duygu ve düşünceleri belli kurallar çerçevesinde uyumlu seslerle anlatma sanatı ve bu biçimde düzenlenmiş seslerden oluşan eserlerin okunması veya çalınması”⁵ olarak açıklanmıştır. Çelikcan da müziği “düzenli hale getirilmiş insan ve/veya çalgı seslerinin açığa çıkarılması” olarak betimler (Çelikcan, 1996, s. 25-26).

Binlerce yıldan bu yana insan hayatının bir parçası haline gelen müzik için Decartes, 1618 yılında *Compendium Musicae* (Müzik Üzerine) adlı yapıtında üç aşamalı bir tanım yapmıştır:

- 1- Sesin fiziksel oluşumu,
- 2- Müziğin duyusal algılanması,
- 3- Bu algılamanın üzerimizdeki etkileri (Kalay, 2008, s. 37).

Ahmet Say ise müziği, ana malzemesi “ses” olan bir sanat olarak nitelendirmiş, bu sanatın ortaya çıkabilmesi için iki vazgeçilmez unsur olduğunu söylemiştir: Ses ve insan. Seslerin birleşmesini, düzenlenmesini ve anlatım sanatına dönüşmesini sağlayan kuşkusuz insandır. Ses ile insan arasındaki ilişki ise müzik sanatını yaratmıştır. Müzik aynı zamanda insan duygularını ve düşüncelerini sesle anlatma olanağının bulunduğu bir “dil”dir. Müzikal anlatım insan duygu ve düşüncelerini, dileklerini, tasarımlarını anlatarak içini dökme sanatıdır. Bu sebeple müzik için “ortak bir

⁵ <http://www.tdk.org.tr/>

dil” benzetmesi sıkça karşımıza çıkar. Müzik dolaylı ve soyut bir anlatım biçimi olmakla birlikte, müzik eserinde yer alan duygu ve düşünceler dinleyici tarafından sezilenir. Sevinç, üzüntü, aşk, öfke vb. birçok duygu bu eserler sayesinde dinleyiciye iletilir (Say, 2008, s. 15).

Ayşe Kalay, “Müziğin Görselliği” isimli kitabında Abraham Moles’un⁶ aktarımına dayanarak müziğin tarihsel yolculuğunu dört aşamada incelemiştir:

- 1- Birinci dönemde müziğin kendi başınalığı söz konusudur. Bu dönem içerisinde müziği icra edenin dinlenme gibi bir kaygısı yoktur. Sözü edilen dönem, genellikle kutsal bir amaca hizmet eden, tanrısal ve ayinsel bir havası olan, yöneten–kurban ilişkisini konu edinen ve müziğin kökenlerine dayanan bir dönemdir.
- 2- İkinci dönem ise nota ve müzik aletlerinin ortaya çıktığı dönemdir. 18. yy.’ın başlarına denk gelen bu dönemde en belirgin değişim izleyici/dinleyici kesiminin artan önemi ve müziğe olan etkisidir. Öyle ki, artık kişi/kişiler müziği dinlemek amacıyla kilise, konser salonları vb. alanlara gitmektedir. Halka açık icra edilen müzikler bu dönemde ortaya çıkar. Müzik yaratıcısı ilk defa ‘dinlenmek’ için beste icra eder. Müzik kutsallıktan sıyrılıp sanatsal anlamlar içermeye başlar.
- 3- Üçüncü dönemin oluşması kitle iletişim araçlarının ortaya çıkması ile birlikte olur. Elektronik kayıt sistemleri ile piyasaya sunulan, çoğaltılabilen, tekrar edilebilen müzik eserleri artık biricikliğini yitirmiştir. Fiziksel anlamda ulaşılabilirliği ve dinlenebilirliği kolaylaşan müzik, tüketim toplumunun yapısı itibarıyla farklı bir anlama bürünmüştür. Böylece müzik artık alınıp satılabilir bir ürün olmuştur.
- 4- Dördüncü dönemin en önemli olgusu olan popüler müzik, Moles’a göre en fazla 2-3 ay sürecektir bir tutku, Adorno’ya göre ise toplumsal süreç içerisinde metalaşarak pazar tarafından yönlendirilen bir olgu, Mc Robbin’e göre ise cinsellik ve ırkçılığın metnidir (Kalay, 2008, s. 49-62).

⁶ Abraham Moles: (1920 – 1992) Elektrik mühendisi, sosyolog ve filozof. İletişim estetiği, sanat ve bilgisayar konularında uzmanlaşmıştır.
<http://dada.compart-bremen.de/node/3318>

Moles'un sözü geçen dönem ayrımı müzikal tarih açısından yol gösterici olmakla birlikte daha çok toplumsal bir bakış açısı içermektedir. Bu sebeple tarihsel gelişim konusunda niteliksel ve niceliksel olarak biraz daha ayrıntıya inmek faydalı olacaktır.

Müzik ve birey ilişkisi çok uzun yıllar boyunca değişik şekillerde incelenmiştir. Değişen toplumsal, kültürel ve bireysel işlevlerine rağmen müzik, her zaman bir iletişim aracı olmuştur. Tarihöncesi dönemlerden itibaren müziğin değişen işlevlerini, amaçlarını, araçlarını incelemek günümüz müzik kültürünün nasıl ortaya çıktığı konusunda yararlı olacaktır.

Bu inceleme de Peyami Çelikcan'ın "Müziği Seyretmek" isimli kitabında müziğin tarihsel gelişimini anlatmak için kullandığı "Endüstrileşme öncesi müziğin gelişimi" ve "Müziğin endüstrileşmesi" ana başlıklarını ve alt başlıklarını yol gösterici olarak kullanmak mümkündür.

1.2.1.1. Endüstrileşme öncesi müziğin gelişimi

Güzel sanatlar tarihi içerisinde müzik en belirsiz sanat olarak kabul edilir. Bu belirsizlik ancak efsaneler, arkeolojik bulgular, gelenekler ve diğer tarihi kaynaklar sayesinde giderilir. 10. yy.'da ortaya çıkan müzik notalarının 15. yy.'a kadar süren gelişimi Rönesans'la birlikte daha karmaşık hale gelir. Rönesans'la birlikte opera, oratoryo ve çalgı müziği klasik dönemde anlaşılır ve net bir hal alır (Kaygısız, 2009, s. 11). Bu bağlamda müziğin gelişiminin anlaşılabilmesi için kronolojik olarak incelenmesi gerekmektedir.

1.2.1.1.1. Tarihöncesi dönem

Tarihöncesi müziğin varlığına dair bulgulara ulaşmak etnomüzikoloji sayesinde gerçekleştirilir. Etnomüzikolojik araştırmalar dahilinde müzik tarihini belirleyebilmeye olanak sağlayan üç yöntem vardır:

- 1- Çalgı bulguları.
- 2- Resim ve harf yazıları.
- 3- Müzik hakkında yazılmış belgeler.

Sözü geçen yöntemler Tarihöncesi müziğe ışık tutan ipuçları olsa dahi, pratikte nasıl bir müzik yapıldığını ve seslendirmenin ne şekilde olduğunu belgelemezler. Sözü geçen belgeleme ancak ses kayıtları sayesinde, 1877 yılında Edison'un fonograf aletini icat etmesi ile mümkün olabilmıştır. Ancak yine de erken Neolitik Çağ'a ait bulunan bazı bronz ve cilalı taştan yapılma ilkel çalgılar, bize Tarihöncesi döneme ait ilk kanıtları sunmaktadır (Say, 2010, s. 25).

20. yüzyılın en önemli çalgıbilimcilerinden Curt Sachs tarihöncesi dönem müziği için 1946 yılında şöyle demektedir:

İlkel müziği ilkel olmayandan ayırıp bu müziğin günümüzdeki kesin tanımını yapmak, insanın iç dünyasının tanımını yapmak kadar zordur, ama bütünüyle olanaksız değildir. İlkel müziğin bir tanımını yapmak istesek, bu müziğin teorik bir çatıdan, dahası, en temel yasalardan bile yoksun olduğunu öne sürebiliriz. Müzik yazısından (notadan) söz bile açmıyorum. Demek oluyor ki bu müzik, yalnız toplumsal ve kişilik dışı doğasına, çağdan çağa sürüp gelen önemli bir geleneği yaşatan doğasına dayanmaktadır. Bu müziğin başka bir tanımı da işlevidir: Büyü. Bu görev onu, eğlendirici ve yüceltici bir sanat olmaktan alıkoymuştur (Sachs, t.y., s. 2, aktaran: Say, 2010, s. 26).

Tarihöncesi döneme ait bulunan çalgıların hepsinin üflemlili ve vurmali olması, Sachs'ın "Müzik şarkı söylemekle başladı." çıkarımını yapmasına sebep olmuştur (Sachs, t.y., s. 3, aktaran: Say, 2010, s. 29). Çelikcan, ilkel müziğin en temel özelliğinin ritm olduğunu söylemekle birlikte sözü edilen ritmin, vurma, çarpma, sürtme yoluyla ve insan vücudu ile ortaya çıkan sese ayak uydurma şeklinde gerçekleştiğini savunmaktadır (Çelikcan, 1996, s. 28). Çağdaş dilbilimci George Thomson ise bu konuyla ilgili olarak dilbilgisi ve müziksel biçimin ortak bir temele dayandığını söylemektedir. Ayrıca Thomson olaya yeni bir bakış açısı getirerek; dil ve müziğin "iş" sayesinde birbirine bağlandığını söylemektedir. Çünkü iş sırasındaki zorlama anlarında insan belirli bir ritm içerisinde belirli çığlıkları tekrarlamaktadır (Thomson, 1979, s. 31, aktaran: Say, 2010, s. 29).

Bu bağlamda Say'a göre M.Ö. 4000 yıl öncesi Mezopotamya'sında başlayan ve herhangi bir yöntemi, kuralı, hesabı olmayan tarihöncesi müziğinin en temel özelliğinin sürekli tekrara dayanması ve törelere (geleneklere) bağlı olması olduğu söylenebilir.

1.2.1.1.2. İlkçağ

Tarihöncesi dönemden farklı olarak, İlkçağ müziğinin kaynağının şiir olduğu söylenir. Huizinga'ya göre:

Manzum konuşma (şiir) eski insanların yazılı kültür olmadan önce başvurduğu, kutsal ve dünyevi işler için bilgi ve görgülerini biriktirme, saklama ve aktarma aracı olmuştur. Şiir, hem sanat hem de eğlenceliydi. Bilim ve felsefe gibi, şiir de bilmece ve yarışmadan çıkmıştır. Doktrin, bilicilik, inanma ve inandırmadır. Eski Arap kavimleri, bilen kişi anlamına gelen 'shair' (şair) sözcüğünü kullanmıştır. Şairin içtiği şarap, hiçbir bilgi yarışmasında yenilmemiş ve yaratıkların en akıllısı, bilgisi sayılan 'Kvaisir'in kanından yapılmış şarap olarak kabul edilmişti. Sofistlere gelinceye kadar şairler toplumun bilgeleri sayılmış; kavimlerin nebileri, rahipleri, filozofları, yasa koyucuları, coşkulandırıcı söylevcileri olmuşlardır. Daha sonra şairlerden demagoglar ve konuşma ustaları çıkmaya başlamıştır (Huizinga) (Kaygısız, 2009, s. 65).

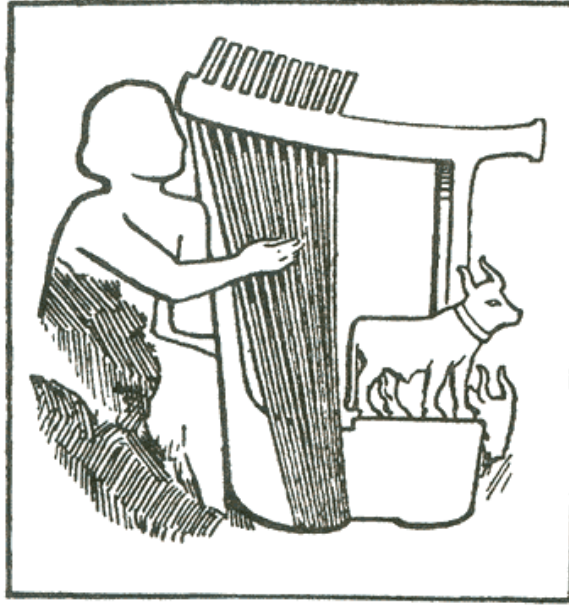
Dans, şiir ve büyücülükle birlikte müziğin doğayı egemenlikleri altına alma yolu olduğunu düşünen topluluklar ayrıca, hasat, ekin, savaş, avlanma, ölüm gibi törenlerde makamla okunan sözler kullanmaktadır (Kaygısız, 2009, s. 66).

Boru, kemik, kamış gibi aletlerle yapılan nefesli çalgılar, vurmali çalgıların oluşumundan sonra ortaya çıkar (Kaygısız, 2009, s. 67). Daha sonraki yıllarda görülen telli çalgılara ise yapılan arkeolojik kazılarda rastlamak mümkündür. Seste perde değişikliğini de vurgulayan telli çalgıların olması, müziğin artık belirli kural ve kalıplar dahilinde gerçekleştirildiğini gösterir (Çelikcan, 1996, s. 30-31).

Yapılan arkeolojik kazılar sonrası ortaya çıkan Tarihöncesi çağa ait müzik çalgılarının geniş bir coğrafyaya yayılması, müziğin gelişimi bağlamında coğrafik bir sınıflandırmaya gidilmesini gerekli kılar.

1.2.1.1.2.1. Mezopotamya

Neolitik çağdan kalan Mezopotamya kaynaklı çok sayıda müzik aleti, resim ve kabartma Tarihöncesi döneme göre müzik hakkında daha fazla bilgi vermektedir (Çelikcan, 1996, s. 29). Mezopotamya'nın müzik hakkında bu kadar geniş ipuçları sunması kuşkusuz M.Ö. 4000 yıllarından M.Ö. 331 yılındaki Babil egemenliğine kadar birçok uygarlığa ev sahipliği yapmış olmasındandır. Sözü geçen uygarlıklar; Sümer, Akad, Babil, Asur, Hitit, Kalde, Elam, Med ve Pers'tir (Say, 2010, s. 35).



Görüntü 2: Sümerlerde kullanılan lir'in çizimi
<http://www.bibliotecapleyades.net/sitchin/planeta12/imagenes/fig020.gif>

İlkçağda bilinen müzik çalgıları içerisinde Sümer uygarlığınca kullanılan “lir” dönemin müzik kültürüne dair oldukça açıklayıcı ipuçları sunar (bkz. görüntü 2). “Ur kentinde yapılan arkeolojik kazılarda kral mezarlarından elde edilen bulgulara göre ... iki tür lir’den bahsedilmektedir ... ilkel lir’in kalın seslisine “saggal”, ince seslisine “zagsal” adı verdikleri de bilinmektedir.” (Say, 2010, s. 35).

1.2.1.1.2.2. Mısır

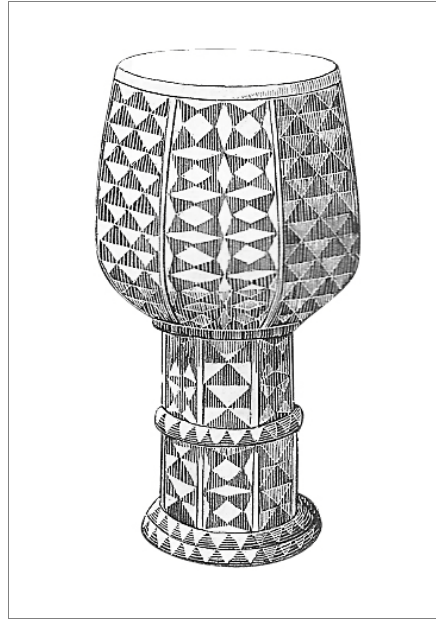
Nil ülkesinin yeryüzünün en eski yerleşim bölgelerinden biri olması birçok kültürel gelişmenin de bu bölgede doğmasına sebep olmuştur. Çok verimli topraklara sahip olan Mısır’da ilk olarak tarımla uğraşan halk, tarlalara zarar veren hayvanları uzaklaştırmak için kullanılan “çalpara” benzeri vurmali ve sallamali çalgılar icat etmiştir. Ancak M.Ö. 2700’lü yıllarda Mezopotamya ile etkileşim içine giren Mısırlılar’ın telli bir çalgı olan ve başında dev bir yay bulunan ve yere oturtularak çalınan “arp”ı kullandıkları görülmektedir (bkz. görüntü 3) (Say, 2010, s. 39).



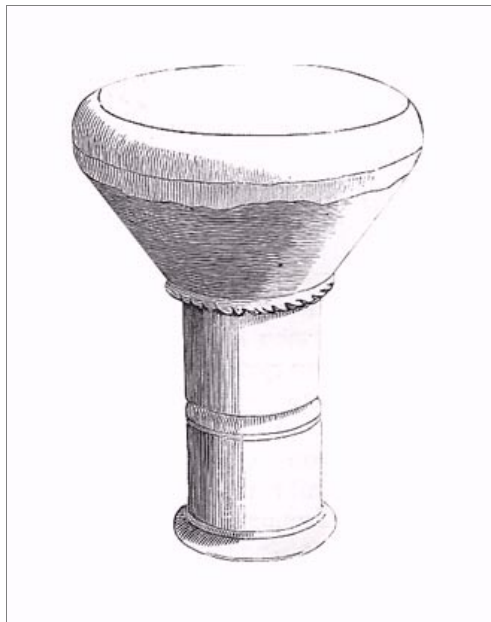
Görüntü 3: Mısırlılarda kullanılan arpın çizimi
<http://www.foresthalls.org/almanac/history.html>

M.Ö. 4000 yılından sonra ise Çin'den gelen çalgıların Mısır müziğini etkilemesi ile Mısır müziği yön değiştirir (Kaygısız, 2009, s. 59).

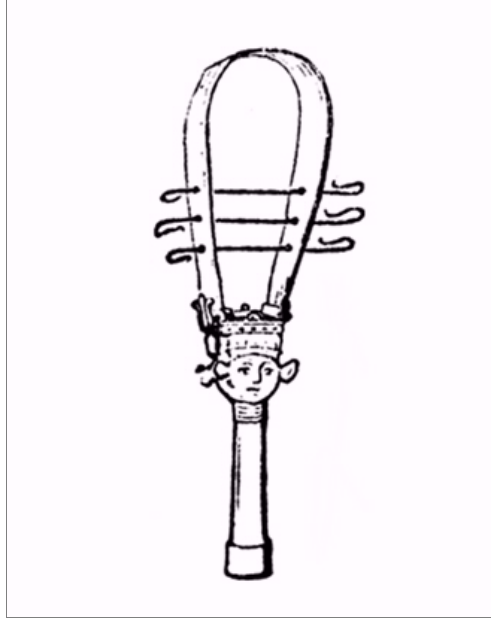
Vurmalı ve üflemeli çalgılar konusunda ise Mısır'da icat edilen el davulu (bir çeşit küçük timpani) (bkz. görüntü 4), darbuka (bkz. görüntü 5), sistre çeşitleri olan İba-sistrum (bkz. görüntü 6) ve Naos-sistrum (bkz. görüntü 7) ortaya çıkar (Say, 2010, s. 39).



Görüntü 4: Mısırlılarda kullanılan el davulunun çizimi
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cf/Derbekkeh,_p._580_in_Thomson,_1859.jpg



Görüntü 5: Mısırlılarda kullanılan darbukanın çizimi
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/cf/Derbekkeh,_p._580_in_Thomson,_1859.jpg



Görüntü 6: Mısırlarda kullanılan sistrenin çizimi
http://etc.usf.edu/clipart/25800/25854/sistrum_25854.htm



Görüntü 7: Mısırlılarda kullanılan naos – sistrumun çizimi
http://etc.usf.edu/clipart/18100/18177/sistrum_18177.htm

M.Ö. 1550 sonrasında ise Mısır'daki müzikal gelişmeler var olan arpların geliştirilmesi, Antik Yunan'dan ve komşu uygarlıklardan etkilenme olarak sıralanabilir. Her ne kadar Mısır'da müzik teorisi üzerine çalışmalar yapılmamış olsa da, Hıristiyanlığın yayılması

ile kiliselerde kullanılan çanların ortaya çıkması, Mısır tapınaklarında kullanılan küçük çanlar sayesinde olmuştur (Say, 2010, s. 40).

1.2.1.1.2.3. Hindistan

M.Ö. 3000'li yıllarda ilk olarak Hindistan'ın kuzeybatı kesiminde ortaya çıkan Hint kültürünün gelişim koşulları aynı dönemdeki Mezopotamya ve Mısır kültürleriyle benzerlikler gösterir. Ancak M.Ö. 1500'lü yıllara gelindiğinde kast sisteminin ortaya çıkışı, kastlar arası farklılıkların doğmasına sebep olur. Bu farklılıkların içerisinde müzik de vardır kuşkusuz. Ancak çağlar boyunca başka kültürlerden (Grek ve İskit uygarlıkları, Budizm, İslamiyet) etkilenen Hindistan, bilinen ritmik sistemini M.S. 1000 yıllarında yerine oturtur (Say, 2010, s. 42). Bu ritmik sistemli Hint makamlarına "raga" adı verilir. "Raga" çalışı yöneten bir dizidir, mistik özellikler taşır, net ve açık olmaktan uzaktır (Kaygısız, 2009, s. 57).

1.2.1.1.2.4. Çin

Kaygısız'a göre; "bilinen en eski müzik Çin müziğidir." M.Ö. 4000 yılından kalan bulgulara dayanan bu sava göre ayrıca Çin müziği Hindistan üzerinden Mısır ve Akdeniz'e, ardından da Avrupa'ya taşınmıştır (Kaygısız, 2009, s. 55). Tarihin yazmış olduğu en yüksek kültürlerden biri olan Çin'in ilk müzik aletleri M.Ö. 2000 yıllarından kalan "ku" adlı davul ve "çung" isimli zildir (bkz. görüntü 8 ve 9). M.Ö. 1500 – M.Ö. 1000 yıllarında Şang Hanedanı döneminde ortaya çıkan "Çing" isimli taş gong ve "hsüyan" isimli küre biçimindeki flüt ise müzikteki asıl gelişmelerin yaşanmasını sağlamıştır. Ardından kullanılan ve Çin'in geleneksel çalgılarına dönüşen king (çingiraklar dizisi), kin (ilkel bir kanun), çang-ku (dümbelek), pai-siao (panflüt) ve şeng (ağız orgu) isimli aletlerin tarihi ise M.Ö. 1000 – M.Ö. 256 yıllarına (Çu Hanedanı Dönemine) uzanmaktadır. Çin'i diğer uygarlıklardan ayıran asıl önemli nokta kuşkusuz, tüm sözü edilen çalgıların günümüz Çin müziğini de oluşturmasıdır (Say, 2010, s. 45).



Görüntü 8: Çinlilerde kullanılan kunun çizimi
http://www.flickr.com/photos/flapjax_at_midnite/3838865123/in/photostream/lightbox/



Görüntü 9: Çinlilerde kullanılan çungun çizimi
<http://www.prints-4-u.com/store/images/F1711850/F1711850151.jpeg>

1.2.1.1.2.5. Uzakdoğu Ülkeleri

M.Ö. 1000 yıllarında Asya'dan göç eden Moğol kavimleri ile temellenen Japon ırkı, Şinto dinine inanmaktadır. Bu dinin en önemli müzikal özelliği katı kurallar içermesi ve tapınaklarda korolar tarafından dile getirilmesidir. Japon ırkının Şinto şarkıları için kullandıkları “yamato-bue” isimli kamış düdüğün dışında tüm müzikal aletler Çin kökenlidir (Say, 2010, s. 46). M.Ö. 3. yy.'da Çin müziği ve çalgıları Kore yoluyla Japonya'ya ulaşmıştır. Ses benzerlikleri ve aynı ses aralıklarının benzerliği, Çin'in “kin” isimli çalgısının, Japon “koto” çalgısına olan benzerliği bu etkileşimi kanıtlar niteliktedir (Kaygısız, 2009, s. 57). Daha sonraki dönemlerde imparatorluk saraylarında söylenen şarkılar Japon izleri taşıyor olsa da, M.S. 5. yüzyıl ile birlikte çoğunlukla Kore ve Çin etkisine girmiştir (Say, 2010, s. 46).

Tibetlilerin müzikal anlayışı ise İlkçağda bağlı oldukları din olan “bon”un da etkisiyle ayinsel yakarışlardan ve rahiplerin şeytanla mücadelesinden ortaya çıkmıştır (Say, 2010, s. 46). Ayrıca Tibet müziğinin diğer ülke müziklerinden en büyük farkı tören ve şenliklerde ardı ardına çalınıp söylenen orkestralarıdır (Kaygısız, 2009, s. 57).

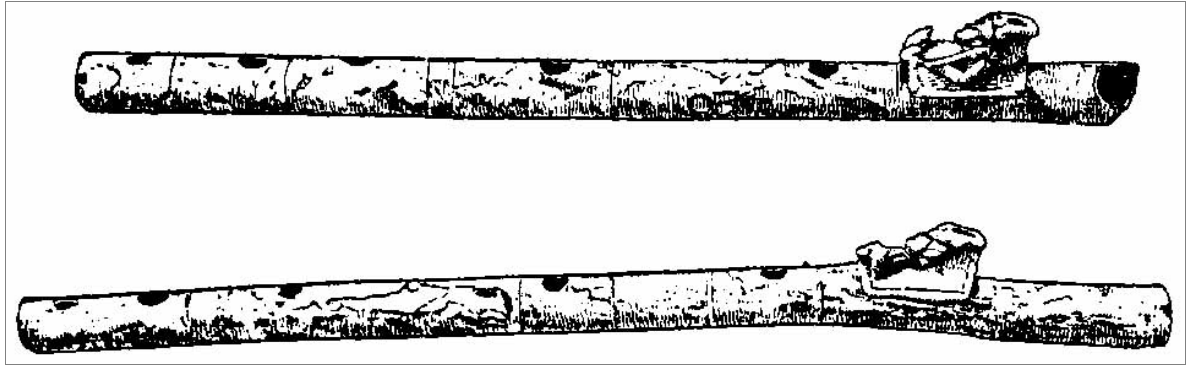
Bu dönemde Kore müziği ise herhangi bir öznellik taşımaksızın Çin müziğinin etkisiyle gelişmiştir (Say, 2010, s. 46). Aynı dönemlerde Çin ve Hint karışımı ezgiler barındıran Birmanya müziği ile açık havada erkekler tarafından, kapalı mekanlarda ise kadınlar tarafından oluşturulan orkestralarla müzik yapan Kamboçya müziği mevcuttur (Kaygısız, 2009, s. 58).

1.2.1.1.2.6. Antik Yunan

Eski Yunan'ı İlkçağdaki diğer tüm uygarlıklardan ayıran en önemli özellik, Sümerlerin, Mısırlıların, Asurluların, Babillilerin, Perslerin aksine, ürettikleri müziği yazıya dökmeleridir. Bu farkın temel nedeni Antik Yunan'da müziğin kuramsal bir tartışma konusu olarak ele alınması ve müzik eğitimi verilmesidir. Aynı zamanda Antik Yunan'ın en bilinen düşünürlerinden birisi olan Aristoteles, müzik eğitiminin yüksek ve özgür kişilere yakıştığını, dolayısıyla müzik yapan ve dinleyen kişilerin bu yüksek ve özgür kişiler olduğunu söyler. Başka bir deyişle müzik halk için ne bir uğraş ne de ilgi alanı olabilir demektedir. Sözü geçen düşünciyi de halkın müziğe ayırabilecek zamanı

olmamasına ve müziği anlayabilecek düzeye sahip olmamasına dayandırır (Çelikcan, 1996, s. 31).

Antik Yunan'a dair müzikal alet bulgularından birisi olan "auolos" aleti M.Ö. 596 yılından günümüze kalan bir vazoun üstünde resmedilmiş olup dönem hakkında ayrıntılı bilgi vermektedir (bkz. görüntü 10) (Say, 2010, s. 53).

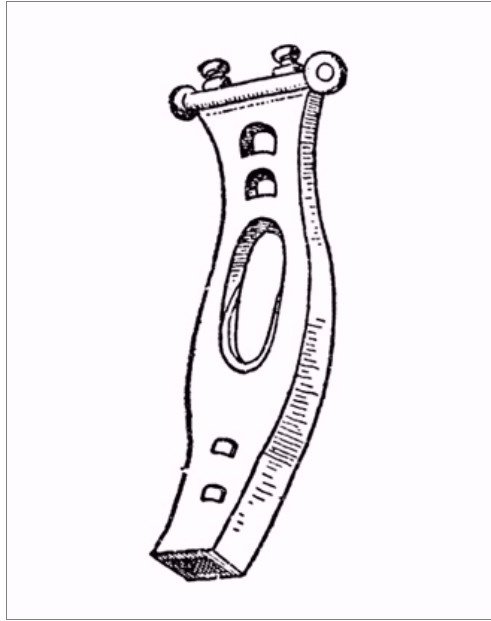


Görüntü 10: Antik Yunan'da kullanılan aulosun çizimi

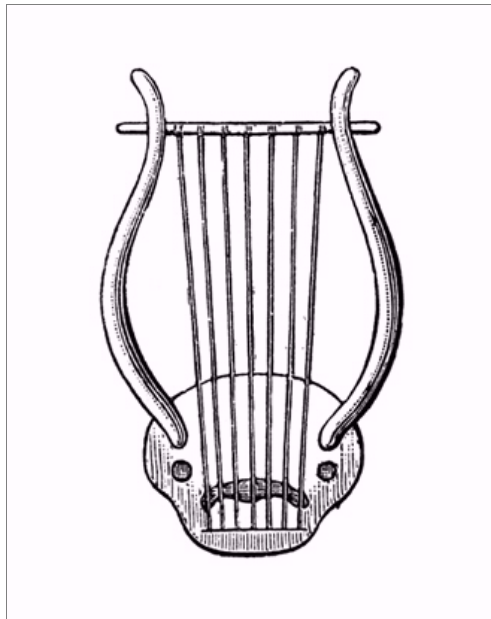
http://www.free-photos.biz/images/industry/instruments/britannica_aulos_plagiaulos.jpg

Antik Yunan müziğinin en belirgin özelliklerinden birisi, getirmiş olduğu sistemle birlikte kendi içinde tutarlı, somut, bilimsel açıklamaya dayanmasıdır. Bu sistem aynı zamanda Batı müziğinin de temelini oluşturmaktadır. Özellikle Hristiyan müziği olarak da adlandırılan kilise müziğinin temelini bu sisteme dayandığını söylemek mümkündür.

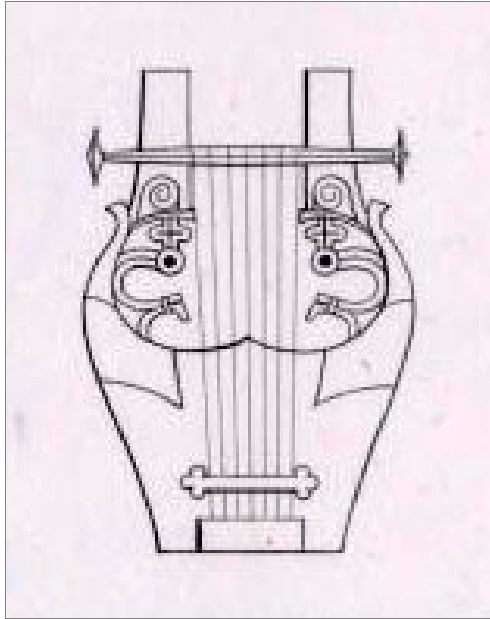
Yunan çalgıları ise ev kadınlarının kullandığı "beşik-çitara"dan "lir"e, "phorminx" adlı en eski Yunan çalgısından "arp"a kadar çok geniş bir yelpaze içerisinde (bkz. görüntü 11, 12, 13 ve 14) (Say, 2010, s. 63-64).



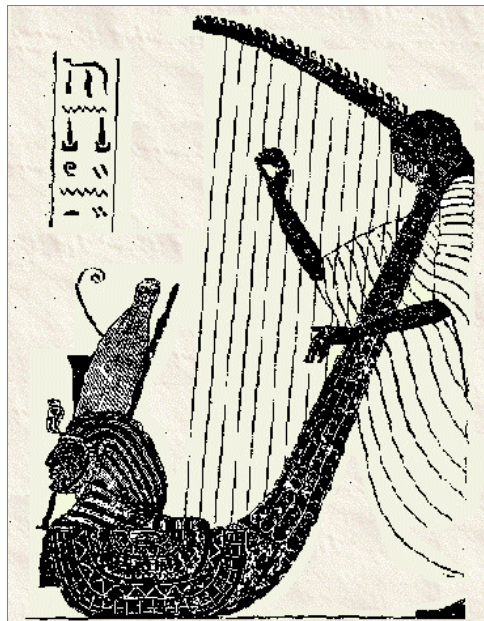
Görüntü 11: Antik Yunan'da kullanılan çitaranın çizimi
http://etc.usf.edu/clipart/58700/58703/58703_cithara.htm



Görüntü 12: Antik Yunan'da kullanılan lirin çizimi
http://etc.usf.edu/clipart/23600/23621/lyre_23621.htm



Görüntü 13: Antik Yunan'da kullanılan phorminxin çizimi
<http://images.nypl.org/index.php?id=832273&t=w>



Görüntü 14: Antik Yunan'da kullanılan arpın çizimi
<http://www.greenwych.ca/evidence.htm>

İlkçağdaki çeşitli uygarlıkların müzikal gelişmeleri etkilerini Ortaçağa dek sürdürmüş olsalar dahi, Antik Yunan bu uygarlıklar içerisinde en göze çarpanıdır. Ortaçağ'daki net çizgilerle ayrılmış olan "soylu"/"halk" ayrımının temeli Antik Yunan'daki müzik felsefesine dayanmaktadır.

1.2.1.1.3. Ortaçağ

Ortaçağ müziğini İlkçağ müziğinden ayıran en belirgin özellik bu dönemde müziğin bir meslek haline almasıdır (Çelikcan, 1996, s. 32). Karanlık Çağ olarak da adlandırılan bu zaman dilimi beş alt başlık altında incelenebilir.

1.2.1.1.3.1. Erken Ortaçağ

Erken Ortaçağ ile birlikte hristiyanlaşmış Antik Felsefe, İlkçağ müziğinden farklı olarak müzikte bazı çalgıların çıkarılması, kadınların korolardan alınması gibi engeller koymuştur. Buna karşılık müzik, dinsel törenlerde kullanılan, dualarda birliği sağlayan, kutsal metinlerin ezberlenmesini kolaylaştıran bir biçimde kullanılmaktadır. M.S. 330 – M. S. 1453 yılları arasındaki Bizans İmparatorluğu'nda ise müzik, özellikle halkın katılmasının yasak olduğu, çalgısız, sadece vokallerden oluşan kilise müziği olarak yer bulur (Say, 2010, s. 72-75).

1.2.1.1.3.2. Romanesk Dönem

Ortaçağ'da müzik tamamen kilise baskısı altında, kurallar ve keskin çizgilerle eğlence amacından uzak ayinsel bir hava taşımaktadır. 10. ve 13. yüzyıl arasında, Romanesk dönem olarak adlandırılan dönemde ise müzikte çoksesliliğe gidiş anlamında çok önemli adımlar atıldığı görülmektedir.

İsmi müzikte işaretler anlamına gelen “nōma”dan alan bu dönem, çokseslilikle birlikte birebir aynısı olmasa bile notaların ilk olarak ortaya çıktığı dönem olarak anılır (Say, 2010, s. 78-81).

1.2.1.1.3.3. Gotik Dönem

Günümüzde de kullanılan bir yazı biçimini temsil eden “Gotik” terimi adını verdiği dönem içerisinde felsefe ve sanatta Hristiyanlığın yükselişini temsil etmektedir. 5. ve 10. yüzyıllar arasında durağan bir kültür dönemi yaşayan Avrupa'da bu dönem içinde

ilk defa Arap felsefesi ile tanışmıştır. Mimari eserlerde de kendisini belirgin olarak gösteren bu dönem, Romanesk'in aksine incelikler ve başka felsefelerden etkileşimler barındırmaktadır (Say, 2010, s. 85-86).

1.2.1.1.3.4. Rönesans Dönemi

15. yüzyılın ikinci yarısı müzikal anlamda Rönesans'ın yaratımından oluşur. Sözü geçen dönemde Burgonyalı besteci Dufay, Gotik dönem çizgilerinden çıkarak müzikal anlamda Rönesans dönemini başlatır. Sanatçı her ne kadar Ortaçağda yaşamış olsa da, eserlerinde çok büyük oranda Yeniçağ etkilerine rastlanır. Aynı dönem içerisinde Felemenklerin⁷ gerek resim, gerekse müzikal atılımlarının önemi yadsınamaz. Felemenkli bestecilerin müziklerini matematik araştırmaları gibi inceliklerle hesapladıkları, dinsel melodilerin dışında halk ezgilerine müziğin içinde yer verdikleri de bilinmektedir (Say, 2010, s.113).

1.2.1.1.4. Yeniçağ

Rönesans dönemi Ortaçağ ve Yeniçağ arasında bir köprü olduğundan, etkileri Yeniçağda da sürmekte ve bu çağın başlangıcını oluşturmaktadır.

Rönesans; düşünce, bilim, sanat gibi alanlarda yeni güçlerin doğması, eskilerin ise solmasına karşılık gelir. Yeniçağın Ortaçağa göre en büyük farkı düşüncenin ekseninin dinsellikten sıyrılıp deney ve akla yönelmesidir (Say, 2010, s. 115).

Yeniçağda hurufat basım tekniğinin geliştirilmesi müzik için bir dönüm noktası olmuştur (Say, 2010, s. 122).

Aynı zamanda, Yeniçağ ile birlikte müzik sadece işitsel olmaktan çıkmış, görsel öğelerle desteklenen bir sanat halini almıştır. Dans ve bale müziği desteklemiş, dinsel bir niteliği olan dans öncelikle kurallara bağlanmıştır. Tarihöncesi dönemde herhangi bir

⁷ Sözü edilen dönemde Felemenk kelimesi Belçika, Hollanda ve Kuzey Fransa'yı kapsamaktadır.

kurala bağılı olmayan müziğin belirli kalıplara girmesi, makamlar ve türlerin ortaya çıkması danstaki bu değişimin temeli olarak sayılmaktadır.

Yeniçağdaki bu gelişmeler müziğin yavaş yavaş gösteriye dönüşmesine sebep olmuştur. Bu gösterinin ayrılmaz parçası haline dönüşen dans ve bale 17. yüzyıl ile birlikte operanın da doğmasını sağlamıştır.

Opera, tiyatro ve müziğin temelleri üzerinde ortaya çıkarken içerisinde hümanist etkiler barındırıyor olması ile de kilisenin müzik üzerindeki hükmünü önemli ölçüde azaltmıştır (Say, 2010, s. 167).

İçinde bulunulan çağ ile birlikte Ortaçağda soyluların tekelinde olan müzik, halka inmeye de başlamıştır. Yüksek sanat anlayışından eğlendirme amacı güden bir sanat anlayışı halini aldıkça müzik; saraylardan ve balo salonlarından halka ait mekanlar olan sokaklara inmiş, varyete (en az bir morfolojik özellik bakımından türden ayrılan, türün yayılış alanı içerisinde küçük veya büyük gruplar halinde bulunan topluluk) ve vodvil (toplumsal sorunları, mizahi bir yaklaşımla hicveden tiyatro türü) gösterileriyle kendisini göstermeye başlamıştır (Çelikcan, 1996, s. 34).

Ortaçağın sonlarından itibaren yazıya dökülebilen ve bazı kurallar içeren müziğin, günümüz notalama sistemine dönüşmesi konusundaki evrimi ise Yeniçağ ile birlikte tamamlanmıştır. Artık müziğin bütün özellikleri kağıt üzerinde görülebilir hale gelmiştir. Bu durumun ise iki önemli sonucu olmuştur:

- 1- Müzik eserleri kalıcı olmaya başlamış, nesilden nesile aktarılabilmiştir.
- 2- Müzik eserleri yaratıcısından bağımsızlaşmış, başka müzisyenler tarafından uygulanabilir hale gelmiştir (Çelikcan, 1996, s. 35).

Yeniçağda müziğe dair yaşanan en büyük gelişme notalama sisteminin ortaya çıkmasıdır. Notalama sonucunda “müzik eserleri toplumla etkileşimleri bakımından bağımsızlaştırılmış, bir meta özelliği kazanabilecek duruma getirilmişlerdir.” (Oskay, s. 43, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 35).

Bu metalaşma durumu zaman içerisinde kayda geçirilen eserlerin bireylere ulaşmasına, bu bireylerin müzikal üretimlerini bağımsız olarak gerçekleştirmesine ve süreç içinde satışa sunulmasına olanak sağlamıştır.

1.2.1.2. Müziğin Endüstrileşmesi

Çelikcan, müzikal gelişimin dönüm noktası olan “müziğin metalaşması”, dolayısıyla müziğin üretim ve tüketim koşullarının değişimi evresinin bu sınıflandırma için belirleyici nokta olduğunu söylemektedir (Çelikcan, 1996, s. 36).

Endüstrileşme dönemine kadar “yüksek sanat” olarak nitelenen müzik, çoğunlukla dinsel kurumların himayesindedir. Müziğin üretim koşullarının elverişsizliği Yeniçağda da müziğin kitlesel bir ürün olmasını engellemiştir. Endüstrileşme dönemi ile değişen ekonomik ve toplumsal şartlar burjuvazinin aristokrasi karşısında güçlenmesine sebep olmuştur. Müziği himayesi altına alan aristokrasi karşısında burjuvazi, kültürel eksikliğini “satın alarak” gidermeye çalışmıştır. Böylece sanatçılar ve müzisyenler eserlerini “beğendirme” amacı ile şekillendirmeye başlamışlardır (Çelikcan, 1996, s. 36-37).

Popüler müziği “serbest zamanları değerlendirme” olarak gören Adorno’nun bu savı, 19. yüzyıl ile birlikte kitlesel üretim ve tüketime olanak sağlayan müziğin gelir düzeyi ve eğitim seviyesi düşük kesime hitap etmesiyle gerçekleşir (Çelikcan, 1996, s. 37). Bu dönemden sonra müzik endüstriyel yapının içine tamamen girmiş, metalaşarak varlığını sürdüren bir sanat olmuştur.

Simon Frith⁸, bu konu için “şarkılar ve şarkıcılar fetişleştirilip büyülü kılınırken, biz onlara ancak satın alarak ulaşabiliriz” demiştir (Frith, s. 54, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 38).

⁸ Simon Frith: Müzik sosyolojisi ve müzik politikası üzerine uzmanlaşmış profesör/sosyolog. http://www.ed.ac.uk/schools-departments/edinburgh-college-art/music/staff/academic-staff?person_id=24&cw_xml=profile.php

Müziğin şimdiye kadar anlamsal olarak yansıttıkları endüstrileşmeyle birlikte birçok dış unsur sayesinde değişmiştir. Müzik, Endüstrileşme Çağı ile birlikte salt müzik olmaktan çıkmıştır.

Sermaye ve teknoloji müziğin yaratım süreci için vazgeçilmez iki unsur halini alırken, popüler müzik ve teknolojileri hakkında çeşitli araştırmaları olan Steve Jones⁹ teknoloji olmadan müziğin var olamayacağını savunur. Kitlelere ulaşmak için “müziğin üretim ve tüketimi aşamasında teknoloji olmak zorundadır” der (Jones, 1992. s. 12, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 38).

Simon Frith ve Robert C. Toll’un endüstrileşme sonrası müziğe dair görüşleri de içerisinde teknolojiyi barındırır. Teknolojiye ek olarak Frith, müzik ekonomisi ve yeni müzik kültürünün de etkilerinin müzik endüstrisi içerisinde yer aldığını savunur. Toll ise teknolojinin sadece müziğin üretim değil tüketim koşullarını da değiştirdiğini, özellikle ev içi kullanıma biçiminin müziğin algılanma şeklini tamamen değiştirdiğini, “kendi kendini eğlendirme” ve “eğlendirilme” kavramlarının kitlelerin müzikal anlayışına dahil edildiğini savunur (Çelikcan, 1996, s. 39).

Endüstrileşme sonrası müziğin üretim ve tüketim aşamalarındaki değişim kitleler üzerinde müziğin algılanması aşamasında büyük değişiklikler yaratmış olup müzik televizyonları ve videolarının günlük hayata girmesine zemin hazırlamıştır.

1.2.1.2.1. Yaprak nota

18. yüzyıla kadar müziğin temel sunum şekli olan canlı konserler, endüstrileşme dönemi ile birlikte büyük kentlerin eğlence tüketimi ihtiyaçlarını da karşılamak adına sirk, operet, vodvil vb. şekiller halinde halka sunulmaktadır (Çelikcan, 1996, s. 41).

Yaprak notalar (music sheet) adı verilen basılı araçlar sayesinde müzik ilk defa yeniden üretime olanak sağlar hale gelir. Yeniçağın sonunda yazılı hale dökülen notalamanın endüstrileşme sonrası dönemden en büyük farkı, kültürel bir hizmet amacı gütmesidir. Matbaacılar ve basımevleri notaların çoğaltılmasını “yüksek müzik”e hizmet için

⁹ Steve Jones: Chicago, Illinois Üniversitesi’nde iletişim profesörü.
<http://stevejones.me/>

yaparlar. Ancak endüstrileşme sonrası New York'taki "Tin Pan Alley" isimli şirketin tamamen kar amacı güderek seri halde basıp Amerika'nın bütün eyaletlerine dağıtıp satmasını sağlayan sistemi geliştirmesi, müziğin ev içi kullanımına olanak sağlar (Çelikcan, 1996, s. 42).

Yaprak notaların basılıp dağıtılması, böylelikle bireylerin kendi müzik aletlerini kullanarak var olan eserleri yeniden yorumlamasına sebep olur. Özellikle piyanoların yaygın olarak ev içlerinde kullanıldığı bu dönemde aynı zamanda müzik eğitimi de zorunlu olarak önem kazanır. Piyo ve yaprak notanın müzikal anlamda bu kadar önemli bir yer teşkil ettiği bu dönem aynı zamanda endüstriyel anlamda piyanonun da gelişmesine neden olur (Çelikcan, 1996, s. 43).

Yaprak notaların üretimi aşamasında başı çeken Tin Pan Alley şirketi, başlangıçta bilinen şarkıların basımını gerçekleştirse de, sonraları popüler müziğin temelinin oluşmasına da yardım edecek bir üretim oluşturur. Bu, amatör şarkıcılarca çalınabilecek, kısa, belirli bölümleri tekrara dayalı, sözleri akılda kalıcı şarkıların bestelenmesi ve seri üretime geçilmesidir. Söz konusu seri üretim şarkıların sözleri de aynı zamanda halkın ilgisini çekecek nitelikte ve hızla değişen günlük yaşam dinamiklerini yansıtacak biçimde yazılmaktadır (Toll, s. 101; Jones, 14-15, aktaran: Çelikcan, 1996, 43).

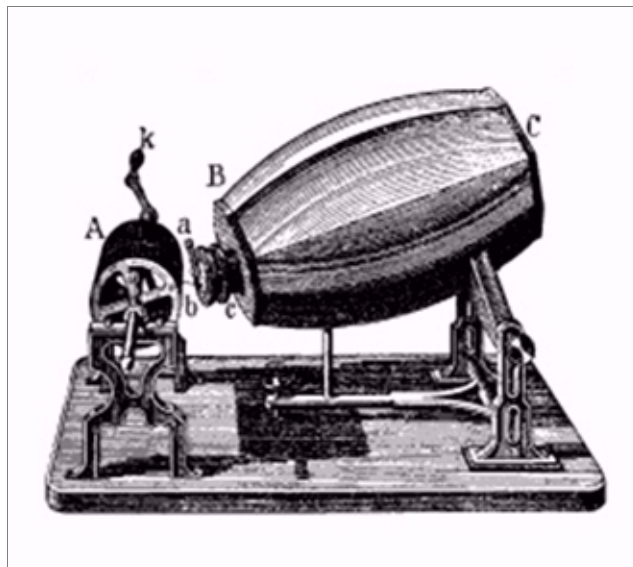
Bu dönemde yaprak notaların gördüğü talebin yüksekliği sektöre rekabet dolayısıyla da tanıtım zorunluluğu getirmiştir. Her ne kadar tanıtımlarda kitlesel olanaklar kullanılamıyor olsa dahi, yoğun bölgelerde yeni çıkan yaprak notaların canlı olarak icra edilmesinin satışları arttırması Tin Pan Alley şirketinin müzik gösterilerini bir tanıtım aracı olarak kullanmasına sebep olur. Bu müzik gösterilerinde icra edilen şarkıların yaprak notalarının daha fazla satılması, tanıtımın öneminin de ortaya çıkmasına ve anlaşılmasına neden olur. Böylece 19. yüzyıl sonlarında gelişen ulaşım olanakları, müzik gösterilerinin farklı bölgelerde de gerçekleşmesini sağlar (Toll, 101-102, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 44).

Gezici turlar sonucu tek bir yaprak notanın satışının bir milyonu bulması, 1970'li yıllara kadar müzik tanıtımında birincil yöntem olarak kullanılmasını sağlar. Ancak televizyon ve video müzik kliplerinin günlük hayata girmesi ile gezici tanıtım turları ikincil tanıtım yöntemi halini alır (Çelikcan, 1996, s. 44).

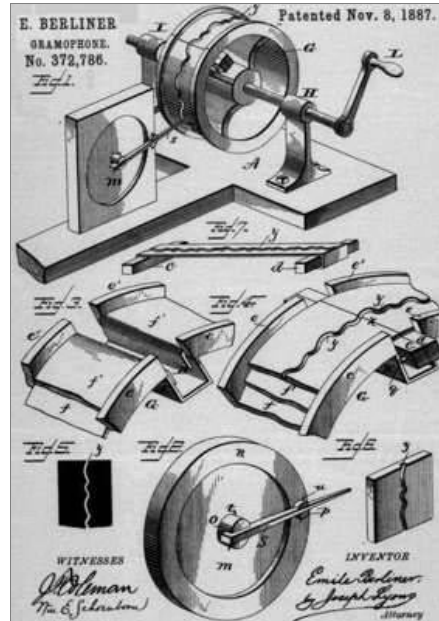
Kayıt teknolojilerinin gelişimine kadar olan süreçte yaprak notanın üretim ve tüketimi müzik sektörünü en çok etkileyen gelişme olmuştur. Bu sebeple tarihsel süreç içerisinde çok önemli bir yer tutmakla birlikte endüstrileşmenin de ilk aşaması olarak nitelendirilebilir.

1.2.1.2.2. Plak

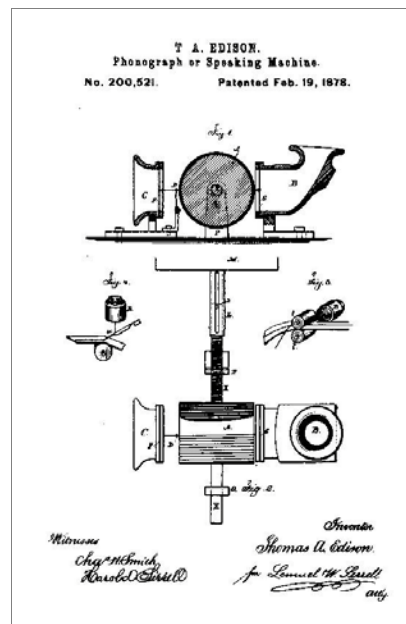
19. yy.'da sesin kaydedilmesini olanaklı kılan çeşitli aygıtlar icat edilmiştir. Bu aygıtlardan ilki 1857 yılında Fransa'da Leon Scott tarafından icat edilen "*phonautograph*"tır (bkz. görüntü 15). Sözü edilen aygıt "pikap" icadına yol gösterici olsa dahi, müziği kayıt edebilmekle birlikte yeniden çalma özelliğine sahip değildir. Charles Cros'un, *phonautograph* üzerinden geliştirdiği "*phone-graphos*" ise kaydedilen sesin yeniden çalınmasına olanak sağlar. Projesini uygulama şansı bulamayan Cros'un projesini Emile Berliner geliştirerek "*gramophone*"u yaratır (bkz. görüntü 16). Thomas Edison ise sözü geçen buluşlardan yararlanarak "*phonograph*"ı yaratır (bkz. görüntü 17). Tüm bu buluşların döneminde amaç müziği kaydetmekten çok sesi kaydetmek ve yeniden üretimini sağlamaktır. Ancak daha sonraki yıllarda bu buluşların müzik için de kullanılabileceği ortaya çıkmıştır (Çelikcan, 1996, s. 44).



Görüntü 15: Leon Scott'un icat ettiği Phonautograph'ın çizimi
<http://en.wikipedia.org/wiki/%C3%89douard-L>



Görüntü 16: Emile Berliner'in icat ettiği Gramophone'un çizimi
http://inventors.about.com/od/gstartinventions/ss/gramophone_3.htm



Görüntü 17: Thomas Edison'un icat ettiği Phonograph'ın çizimi
<http://en.wikipedia.org/wiki/Phonograph>

Plak ve donanımı olan pikapın icadı, müziğin uygulamaya bağlı olan varlığını, kaydedilip satışa sunulmasını, kitlesel üretim ve teknolojinin bir parçası haline gelmesini sağlar. Tin Pan Alley şirketi yoğun mekanlara yerleştirdiği ve parayla çalışan pikaplardaki kulaklık yardımı ile tüketiciye müzik dinleme olanağını sunar.

Böylece tüketici canlı performans olmaksızın üretilen şarkıları dinleyebilmekte, beğendiği şarkının yaprak notasını alabilmektedir. Canlı performansla oranla çok daha ekonomik olan bu yöntem elektriğin yaygınlaşması ve kayıt teknolojisinin gelişmesine kadar oldukça iyi bir tanıtım yöntemi olarak kullanılır. Elektriğin ulaşılabilirliğinin artması ile evlere giren pikap, müzik endüstrisi dışında yeni destekleyici sektörlerin de gelişmesini sağlar. Yazılımsal ve donanımsal ihtiyaçların doğduğu bu dönemde, Tin Pan Alley şirketi sadece beste üretmekte ve satmaktadır. Ancak sektörden asıl kâr sağlanabilecek kısım beste üretmekten ziyade yazılımsal ve donanımsal ihtiyacı karşılamaktır. Bu sebeple Tin Pan Alley yazılımlarını da kendisi üretmeye başlar (Çelikcan, 1996, s. 46).

Dönemin müzik kayıt teknolojilerinin dinleyicileri edilgen konuma düşürmesi ve ses kalitesinin düşük olması 20. yüzyılda bu alanda birçok gelişme yaşanmasına sebep olur. Donanım ve yazılımların sürekli yenilenmesi, giderek daha kârlı bir alana dönüşen donanım üretimine müzik endüstrisinin de girmesini sağlar (Frith, s. 58, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 46).

Gittikçe gelişen bu alanlar müziğin amatörlerden ziyade profesyoneller için üretilmesi sonucunu doğurur. Bu aşamadan sonra dinleyiciler sadece eğlenmek amacıyla yeniden üretemeyecekleri müziği dinlemeye başlar. Bestecilerin yanı sıra profesyonel sanatçıların da önem kazandığı bu dönemde iyice edilgen duruma düşen dinleyici için Tin Pan Alley firması Afro-Amerikan tarzı müziğe yönelerek dinleyiciyi az melodili ancak ritme dayalı müziği dinlemeye ve bu esnada dans ile melodiye eşlik etmeye teşvik eder. Bu durum, müzik endüstrisi karmaşılaşırken dansın basitleşmesine sebep olur. Bu aşamadan sonra dans amatörlerin, müzik ise profesyonellerin olmak üzere bir ayırım yaşanmaya başlanır. Yeniçağın kurallara bağlı dans sisteminden tamamen uzaklaşıp İlkçağın dansına benzeyen hareketlerle gerçekleşen ritimler ön plana çıkar. Böylece dans da popüler bir özellik kazanmış olup kurallardan, kalıplardan kurtulur. Yaprak nota döneminde basitleştirilip sunulan müzik gibi, plak döneminde basitleştirilen dansın da amacı kuşkusuz aynıdır: Satışı arttırmak. Böylece müziğin popülerlik içerisinde kazandığı anlam değişir. Artık bireyleri eğlendirmekten çok toplumları eğlendirme görevi üstlenilmiş, müzik sektörü gelişimini bu yönde sürdürmeye devam etmiştir.

“Ayrıca gün geçtikçe yüksek kâr sağlanan bir sektöre dönüşen müzik endüstrisinde 1912 yılında sadece üç şirket varken, bu rakam dört yıl içerisinde kırk altıya ulaşmıştır.” (Çelikcan, 1996, s. 47-48).

Her ne kadar kitle iletişim araçları daha devreye girmemiş olsa da, müzik endüstrisi plak ve pikap ile yepyeni bir boyut kazanmıştır. Evde dinlenebilme özellikleriyle günümüz popüler müziğinin temelini oluşturacak bu büyük buluşlar müzik tarihinin içerisinde yerlerini alır.

1.2.1.2.3. Radyo

1920’li yılların sonunda I. Dünya Savaşı sırasında sesi uzağa taşıma amacıyla radyo teknolojisi kullanılmaya başlanır. Başlangıçta müzikal bir amaç güdülmeden tasarlanan radyonun müzikal anlamını kazanması da yine, bu teknolojiyi kullanan askerlerin yayınları sayesinde olur. İlk radyo kanalı ise ABD’de kurulan KDKA isimli siyasal amaç güden ve propaganda aracı olarak kullanılan bir kanaldır. Ses kayıt teknolojilerinin de gelişmesiyle yaygınlaşan radyonun ilk olarak müziğe yönelmesi ve müzik radyolarının açılması yine ABD’de olmuştur (Jones, 1992, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 48-49).

Kamuya açık olan ve yaprak nota ve pikaptan farklı olarak ücretsiz dinlenebilen radyo, kısa süre içerisinde toplumun yeni eğlence biçimi olur. Ancak kişiden ziyade topluma hitap etmesi, çalınan şarkının dinleyici tarafından seçilemiyor olması ve sadece mevcut yayını dinleme zorunluluğu radyonun farklı bir amaca hizmet etmesine yol açar: Pikapta dinlemek için alınacak şarkıyı seçmek. Böylece radyo 1920’li yıllardan başlayarak müzikal ürünlerin tanıtılması, kitlelere ulaşabilmesi gibi bir işlev edinir. Ayrıca endüstrinin yön değiştirmesi de yine radyo sayesinde olmuştur. Bu değişim başlarda radyolara yayınlaması için ücretsiz olarak verilen plaklardan, zaman içerisinde plak şirketlerinin “telif hakkı” istemesi şeklindedir (Toll, 110, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 50).

Müzik televizyonunda da rastlanan müzik – medya endüstrisi ilişkisi böylece ortaya çıkar.

Yıllarca sürececek konser turlarıyla erişilebilecek kesime çok kısa zamanda ulaşılmasını sağlayan radyo böylelikle popüler müziğe yön verir hale gelmiştir. Kısa zamanda popülerleşen ve “hit” olan şarkılar aynı zamanda kısa sürede unutulup yerlerini yeni “hit”lere bırakırlar. Bu hızlı değişim tüketim ve üretimi de hızlandırır. Aynı zamanda bu hızlı tüketim ve popülerleşme şarkılar kadar şarkıcıların da çabuk tanınıp çabuk unutulmasına neden olur. Pop müzik pek çok “star” yaratır.

1930’lu yıllarda yaşanan ekonomik kriz ve medya endüstrisine sesli sinemanın girişi müzik endüstrisini zor durumda bırakmıştır. Bu durumda kalan müzik endüstrisi böylelikle yeni pazarlama ve satış yöntemleri geliştirmeye başlar. Sinema ile ev dışı eğlence anlayışının gelişmesi plak satışlarının düşmesine sebep olur. Sinema ile mücadele içindeki müzik sektöründe tekelleşme, rekabet artışı ve plak ücretlerinin düşüşü gibi değişiklikler yaşanmaya başlar. Ücretlerin düşüşü asıl olarak tüketicinin en ucuz olanı alma varsayımına dayanmaktadır. Ancak bu varsayım “müzik zevki” kavramının ortaya çıkması ile, kapitalist düzene tamamen aykırı bir şekilde tüketicinin ucuz olanı değil zevkine hitap eden alması şeklinde değişir. Böylece müzik sektöründe tüketimi belirleyenin fiyat değil, zevk olduğu sonucuna varılabilir. Bu gerçeğin ilk olarak farkına varan şirket Decca olur (bkz. görüntü 18). 1933 yılında bir reklam kampanyası düzenleyerek kamunun müzik zevkini yönlendirme yolunda önemli bir ilerleme kaydeder.



Görüntü 18: Decca'nın Ağustos 1934'te yayınlanan reklamlarından bir örnek
www.vjm.biz/new_page_11.htm

“Bu gelişmeden sonra Decca'nın açtığı yolda diğer şirketler de ilerlemiş, bütçelerinin büyük bir kısmını tanıtıma aktarmaya başlamışlardır.” (Çelikcan, 1996, s. 49-51).

Bu reklam kampanyalarıyla artık “hit”leşen şarkılar türemeye, yıldızlar yaratılmaya ve yaratılan yıldızlar plak satışlarının ana noktası haline gelmeye başlar. Böylece kamunun müzik zevki şirketler tarafından yönlendirilmeye başlanır. Şirketlerin bu değişimleri radyo programcılığını da etkiler ve “hit” şarkı anlayışı ile “hit radyo” anlayışları birbirlerini destekler. Bu dönemde aynı zamanda “top 40” formatının temeli olan programlarla yeni çıkan plaklar sırayla izleyiciye tanıtılmaya başlar (Lull, 1987a, s. 15-17, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 52). Sürekli değişen hit listeler dinleyicinin merakını canlı tutmaya, hit şarkıların da satışını arttırmaya yarar. Ancak listelere girecek şarkıların seçiminde herhangi bir nesnel ölçüt olmaması, dinleyicinin tercihinin ön plana çıkmasını sağlar (Barnes, 1988, s. 9, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 52). Oysa bu tercihi yansıtan somut veriler olmaması, şarkıların listesini hazırlayıp sunan Disc Jockey’ler

(DJ'ler) ile müzik yapımcıları arasında sorunların yaşanmasına sebep olur. Dj'lere verilen rüşvetler, sözü geçen listelerin güvenilirliğinin ve inandırıcılığının yok olmasına sebep olur. Değerlendirme aşamasında başka somut ölçütler kullanılmaya başlanır. Bu somut ölçütler içerisinde plak kayıtlarının kalitesi ve dergilerdeki satış rakamları vardır (Lull, 1987a, s. 15, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 52).

Müzik endüstrisi tüm bu gelişmeler yaşanırken ilk “star”ını da yaratır: Bing Crosby. Decca şirketi tarafından yaratılan bu “star”ı daha sonraki zamanlarda Benny Goodman ve efsanevi şarkıcı Frank Sinatra izler.

Müzik endüstrisinin yaratmış olduğu ilk yıldız her ne kadar Bing Crosby olsa da, yıldız anlayışının günümüz anlamında gelişmesinin ilk ve en önemli ismi kuşkusuz Frank Sinatra’dır. Sinatra’nın 1944 Ekim’inde New York’ta düzenlediği konser, çoğunluğu kadın ve çocuklardan oluşan binin üzerinde hayranın bir gece öncesinden kuyruğa girmesi ve sabah sekizde tüm konser salonunun dolması ile gerçekleştirilir. Ertesi gün konser alanına gelen ve sıraya giren onbin kişinin ise sadece üçbinaltıyüzü salona girebilir. Bu sayılar ışığında, Sinatra’nın günümüz yıldız konser ritüellerinin ilkini gerçekleştirdiğini söylemek mümkündür (Wilson, 1976, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 54).

Sesli sinemanın ortaya çıkışının müzik endüstrisinde yaratmış olduğu olumsuz gelişmeler zaman içerisinde, şirketler tarafından yaratılan yıldızların sinema filmlerinde de oynayarak tanınırlığının artmasına sebep olur (Çelikcan, 1996, s. 53-54).

Böylelikle sinemanın başlarda müzik endüstrisini olumsuz etkilediği, ancak sonraki yıllarda endüstrinin gelişimine çok büyük artılar kattığını söylemek mümkündür.

1930’lu yıllarda, müzik kutlularının (jukebox) etkin olarak kullanılmaya başlanması ile müzik sektöründeki eğlence anlayışında değişiklik meydana gelmiştir (bkz. görüntü 19). Parayla çalışan, bireyselden çok toplumsal amaç için üretilen, genellikle kalabalık alışveriş merkezleri ve gençlerin sıkça gittiği mekanlarda kullanılan bu müzik kutuları, birlikte eğlenmeye olanak sağladığından, “swing” denilen dans türünün de yayılmasını sağlamıştır (Çelikcan, 1996, s. 54).



Görüntü 19: 1930'lu yıllarda kullanılan müzik kutusu görüntüsü
http://www.radiomuseum.org/forumdata/users/24/History_Mills_870_1930_phon.jpg

Daha sonraki zamanlarda kendi müziklerini üretmeye başlayan alt kültür gruplarının yaptıkları müzik, müzik kutularının yerini almaya başlar. Elektrikli mikrofonlar, ses yükselticiler ve elektrikli müzik aletleri gibi teknolojik gelişmeler bu üretimin kolaylaşmasını, ses kayıt stüdyolarının hızla artan sayıları ise üretimin yaygınlaşmasını sağlamıştır. Hemen hemen her eyalete yayılabilmeyi sağlayan bu stüdyolar sayesinde, müzik sektöründe çok önemli bir başka gelişme olan yerel radyoların sayılarının artması gerçekleşir. Bu yerel radyolar sayesinde tanıtımlarını kolayca yapabilen amatör müzisyenler profesyonelleşir. Bu müzisyenler sayesinde de “Ritm and Blues” , “Country” ve “Western” müziğin sentezinden oluşan “Rock’n’Roll” müziği ortaya çıkmıştır. Rock’n’Roll’un ilk öncülerinden olan “Bill Haley and The Comets” grubunun “Rocking Around the Clock” parçası 1954 yılında üç milyon adet satar (Toll, 118, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 56). Bu gelişmenin ardından ise Rock’n’Roll’u yerel düzeyden ulusala, ulusaldan da uluslar arası düzeye taşıyan Elvis Presley olgusu ortaya çıkmıştır (Çelikcan, 1996, s. 56).

1.2.1.2.4. Sinema ve televizyon

Sinema ve televizyonun tarihsel gelişimi, daha önce sözü edilen tüm diğer müzikal aşamalardan farklı bir boyut içermektedir. Çünkü sinema ve televizyonda, radyodan, plak ve pikaplardan, yaprak notalardan farklı olarak “görüntü” vardır.

Görme duyusu insanoğlunun en önemli duyularındandır. Nesneler, olaylar, durumlar görerek tanımlanır ve anlamlandırılır. M.Ö. 15.000 yıllarından kalma Lascaux mağarasındaki hayvan ve insan figürleri tarihin bilinen en eski görsel iletişim örneğidir (bkz. görüntü 20) (Uçar, 2004, s. 17).

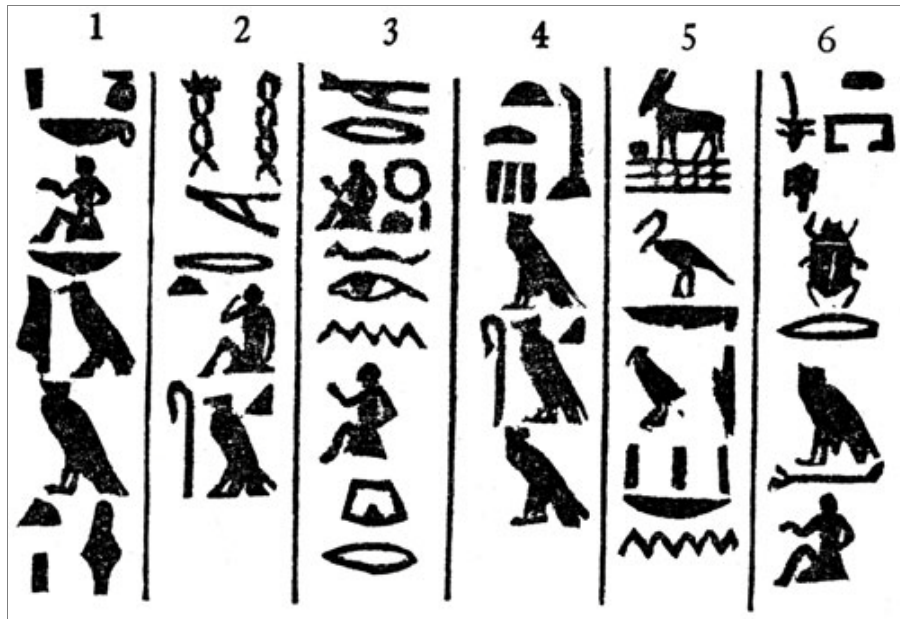


Görüntü 20: Lascaux mağarasından bir görüntü
<http://www.vezerevalley.info/gallery/lascaux>

Yazı öncesi tüm dönemlerde resimsel yaklaşım ve benzetim (analoji) yöntemi mesajları oluşturma biçimini etkilemektedir. Pek çok eski dilin oluşumunda bu benzetimlerle karşılaşılır. Kanji kökenli eski Çince ve Mısır yazısı bu dillere örnektir (bkz. görüntü 21 ve 22).



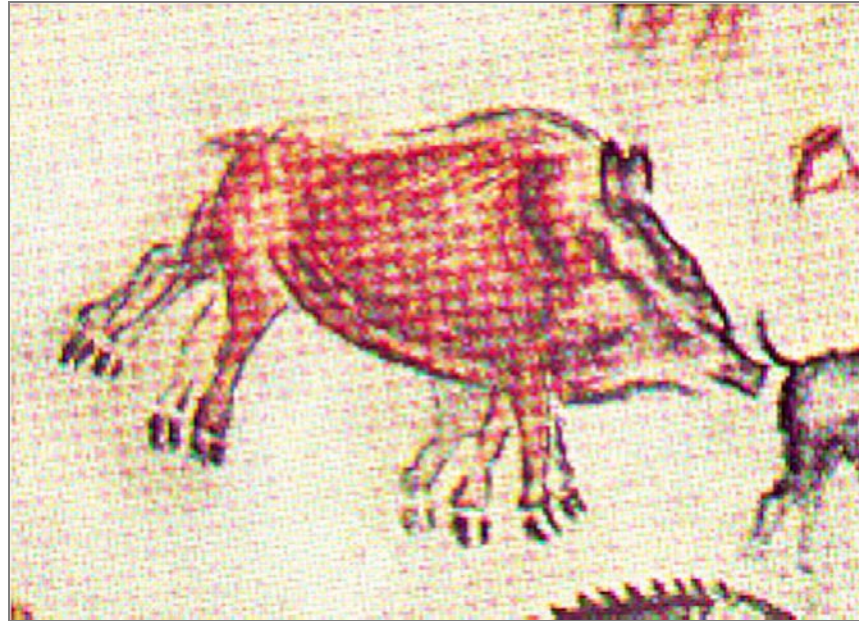
Görüntü 21: Kanji kökenli eski Çince yazı görüntüsü
<http://www.chinaonyourmind.com/images/jiaguwen.jpg>



Görüntü 22: Mısır Hiyeroglifleri görüntüsü
http://www.schefferj.ps.hu/images/Egypt/Memphis/Hieroglyph1_800.jpg

Gerek mağara resimlerinde gerekse abecede görüntülerin hepsi durağandır. Resmedilen tüm nesneler gerçek hayatta hareketli olmalarına rağmen, çeşitli tekniklerle (çizmek, boyamak, kazımak) durağan olarak farklı yüzeylere aktarılmışlardır (Kılıç, 2008, 173).

Durağan görüntünün yanı sıra hareketli görüntünün tarihinin insanoğlunun mağara duvarlarına çizdikleri resimlere kadar dayandığı bilinmektedir. Örneğin, 35.000 yıl önceye ait bir mağara duvarına çizilen bizon koşma hareketini betimlemek amacıyla sekiz bacaklı olarak çizilmiştir (bkz. görüntü 23).



Görüntü 23: 8 bacaklı bizon görüntüsü
<http://reocities.com/Hollywood/academy/9657/altm5.jpg>

Ayrıca M. Ö. 1600 yılına ait olan Mısır firavnu 3. Ramses tarafından Tanrıça İsis adına yaptırılan tapınaktaki 110 kolonun her birinde Tanrıça'nın değişen pozisyonundaki hareketleri yaptırılmıştır. Bu kolonlar hızlı bir şekilde izlendiğinde İsis'in hareket ettiği duygusu yaratılmaktadır. Bunun yanı sıra Antik Yunan'da da vazo gibi bazı dekoratif eşyaların üzerlerine çizilen figürlerin birer hareketi simgelediği ve bu vazolar kendi etraflarında döndürüldüğünde üzerlerindeki figürlerin hareketli olarak görüldüğü bilinmektedir (bkz. görüntü 24) (Williams, aktaran: Başak, 2007, s. 3).



Görüntü 24: Antik Yunan'a ait figüratif vazo görüntüsü
<http://www.ceramicstoday.com/images/odd/olympics.jpg>

19. yy. sanatın teknoloji ile ilişkisinin en net yaşandığı dönemi tanımlar. Bu dönemde gelişen teknolojik buluşlar ve yenilikler günümüz elektronik çağının gelişimindeki rolleri üstlenir. [...] Bu dönem içinde en önemli teknolojik gelişme fotoğrafın keşfidir. Fotoğraf, o döneme kadar olan sanat kavramı üzerinde değişiklikler yaparak, kendisinden sonra gelen teknolojilerin öncüsü olmuştur (Kaba, 1996, s. 21).

Fotoğraf sanatının teknoloji ile ortaya çıktığı söylene dahi, fotoğraf üzerine yapılan çalışmalar çok daha eski dönemlere dayanmaktadır.

“Işıkla resmetmek/yazmak” anlamına gelen fotoğrafın temeli görüntüden ziyade ışığa dayanmaktadır. Bu sebeple görüntünün ortaya çıkmasından önce ışığın nasıl kullanılabileceğine dair çalışmalar yapılmıştır.

Camera Obscura, sözü edilen fotoğraf çalışmalarının temelini oluşturmaktadır. Latince *Camera* oda, *Obscura* ise karanlık anlamına gelmektedir. M.Ö. 330 yılında *Problemata* (Problemler) adlı eserinde ilk defa *Camera Obscura*'dan bahseden isim Yunan Filozof Aristoteles'tir. Aristoteles bu eserinde güneş ışığının kare bir delikten geçtikten sonra daire şeklinde bir görüntü oluşturmasından bahseder. M.Ö. 5. yy.'da ise Çinli filozof Mo Ti, ilk defa optik kurallara değinir. Karanlık kutuda, iğne deliğinden geçen ışığın yansıttığı görüntünün ters olduğunu söyler. Her ne kadar ışığın yansmasıyla ilgili açıklamalarda bulunsalar da, Aristoteles de, Mo Ti de görüntünün nasıl oluştuğuna dair tatmin edici açıklamalarda bulunmazlar (Kılıç, 2008, s. 47-54).

Ancak 10. yy.'da Arap bilim adamı İbnü'l Heysem, *Kitab el-Menazır* adlı eserinde ışığın doğrusal olarak hareket ettiğini kanıtlamaya yönelik bir mum deneyinden bahsetmiştir:

“Işıkların ve renklerin havada ya da benzeri saydam nesnelerde karışmadığı açıktır. Işıkların karanlık bir mekana geçip oradaki bir perde üzerine düştüğü bir aralığın (deliğin) önünde farklı uzaklıkta ve şekilde yerleştirilmiş çok sayıda mum ışığı, mumların konumuna göre farklı şekilde bu perde üzerinde ortaya çıkarlar. Aralıkta doğrusal bir çizgi boyunca geçen her bir mumun görüntüsü perdede tersi bir konumda ortaya çıkar. Eğer mumlardan birisi örtülürse, yalnızca o mumun görüntüsü ortadan kalkar; örtü kaldırılırsa, ışık geri gelir...” (Kılıç, 2008, s. 54).

Böylelikle İbnü'l Heysem, *Camera Obscura*'nın çalışma tekniğini ilk olarak açıklayan kişi olarak tarihe geçer.

Camera Obscura'nın kayıtlara geçen ilk çizimi ise 1544 yılında Hollandalı bilim adamı Reinerus Gemma-Frisius tarafından gerçekleştirilir (bkz. görüntü 25). Frisius, bu çiziminde yüzey üzerinde hayali görüntü oluşturmak için kullanılan aygıtın çalışma biçimini güneş tutulması ile anlatır.



Görüntü 25: Camera Obscura çizimi
<http://www.goodart.org/CameraObscura.jpg>

Rönesans ve daha sonrasında ise özellikle Leonardo Da Vinci, astronomi çalışmalarında *Camera Obscura*'dan yararlanır ve bu alanda çalışmalar gerçekleştirir. 16. yy.'da ise *Camera Obscura*'ya iğne deliği yerine mercek konulur ve teknik anlamda çok önemli gelişmeler kaydedilir. Mercek kullanımının ilk defa kim tarafından

gerçekleştirildiği net olmamakla birlikte, 1555 yılında baskısı yapılan *Scientific Encyclopedia* (Bilimsel Ansiklopedi) kaynağına göre İtalyan matematikçi, fizikçi ve doğa bilimci Girolamo Cardano'dur (Kılıç, 2008, s. 57).

1685 yılında keşiş Johann Zahn'ın ışığın toplandığı yere kısa ve uzun odaklı bir mercek sistemini (yani objektifi) yerleştirmesi ile, *Camera Obscura*'ya dair teknik sorunlardan birisi olan netlik çözülmüş olur.

Daha sonraki yıllarda *Camera Obscura*'nın boyutunun küçültülmesi, teknik sorunların halledilmesi gibi sebeplerden dolayı kullanım yaygınlığı hızla artar. Özellikle ressamlar için çalışma kolaylığı sağlayan alet, aynı zamanda istenilen görüntü kesitinin iki boyutlu halini bireylere sunmaktadır. Ancak halen en büyük problem bu sunulan görüntünün kalıcı olmamasıdır. *Camera Obscura*, aynı zamanda insan gözünün çalışma ilkesinin de ortaya çıkmasını sağlar. İnsan gözü dışında, sözü edilen dönemde bu alet dışında var olanı aynen yansıtabilen başka herhangi bir araç bulunmamaktadır.

O döneme kadar “an”ı resmetmek kuşkusuz mümkün değildir. Çünkü resim sanatında resmin yapılma aşaması kimi zaman saatler kimi zamansa günler sürmektedir. Ancak *Camera Obscura*, o an için görüleni birebir yansıtma özelliğine sahiptir. Işık var oldukça görüntü de var olmaya devam eder. Bu sebeple insanlar görüntüyü kalıcı kılmak adına, *Camera Obscura*'dan gördükleri yansımayı resmetme yoluna giderler.

Görüleni kaydetme aşamasına geçilmesi ise birçok farklı coğrafyadan kimyagerin çalışmalarının sonucunda olmuştur. Bu konuda birçok kimyacı, güneş ışığından etkilenerken (pozlanarak) çeşitli maddelerin renginin değiştiğini belirlemişlerdir. 1725 yılında anatomi profesörü olan Johann Heinrich Schulze yaptığı çalışmalar sonucunda, yüzey üzerinde pozlama yoluyla lekeler ve şekiller oluşturmayı başarmıştır. Sözü edilen dönemde bu şekilleri maskeleye yoluyla gerçekleştiren Schulze aslında yüzyıl sonra bulunacak olan fotoğrafın ilk ciddi denemesini başarmıştır (Kılıç, 2004, s. 62-65).

1800'lü yıllarda Nicéphore Niépce'nin çalışmaları karanlık kutunun içerisine yerleştirdiği kimyasal alaşımlar üzerine görüntü almakla başlar. Ancak Niépce “*retinas*” adını verdiği çalışmalarla fotoğraf elde etmeyi başarır. Retinas ise bugün bildiğimiz anlamıyla “negatif görüntü”dür. Tüm diğer çalışmalar gibi, Niépce'nin de çalışmalarının aksaklığı elde edilen görüntünün saklanamaması üzerinedir. Ancak gerçek mesleği taşbaskı

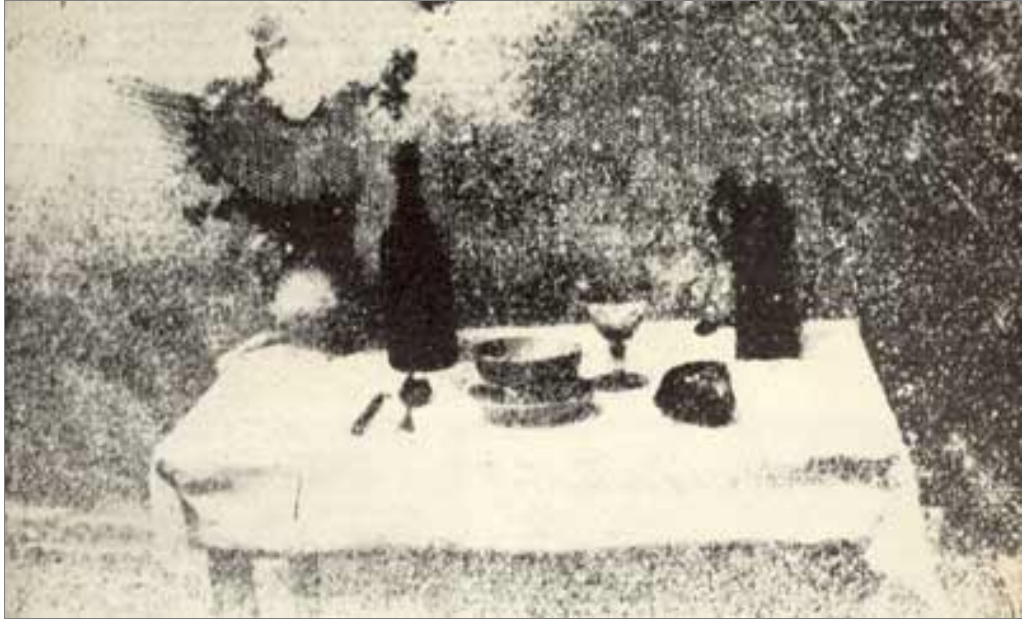
üzerine olan Niépce, bugünkü “kontak baskı”nın ilk adımları olan uygulama üzerine çalışır. Elde ettiği görüntüyü levhaya sürdüğü yağ ile saydamlaştırdığı gravür ve resimlerle pozlamayı başarır. Metal plaka üzerine zorlu uğraşların ardından görüntü elde etmesinin adını ise “*heliyografi*” yani “güneşle yazmak” koyar.



Görüntü 26: Nicéphore Niépce'in “Le gras” fotoğrafı

<http://www.aldersphotography.com/blog/wp-content/uploads/2010/11/800px-view-from-the-window-at-le-gras-joseph-nicephore-niepce.jpg>

Böylece Niépce tarihe *Camera Obscura*'yı kullanarak yüzey üzerinde ilk görüntüyü elde ederek geçer (bkz. görüntü 26). Aynı zamanda *Camera Obscura*'yı da geliştirerek diyafram açıklığı ve mercekler konusunda çalışmalar yapar. İlk fotoğrafıyla aynı tekniği kullanarak çektiği “Sofra” isimli fotoğrafı “Le Gras”a göre çok daha nettir (bkz. görüntü 27).



Görüntü 27: Nicéphore Niépce'in “Sofra” fotoğrafı
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b7/Niepce_table.jpg

Niépce'nin ölümünün ardından Louis Jacques Mandé Daguerre, Niépce'den kalan bilgi mirasıyla birlikte "*Daguerreotype*" adını verdiği bir buluş gerçekleştirir. Bu buluş çok karmaşık süreçleri içerse de, temelde levha üzerine aktarılan görüntünün kaydedilmesi demektir. Bu kaydın diğer buluşlardan en büyük farkı kalıcı olmasıdır (bkz. görüntü 28).



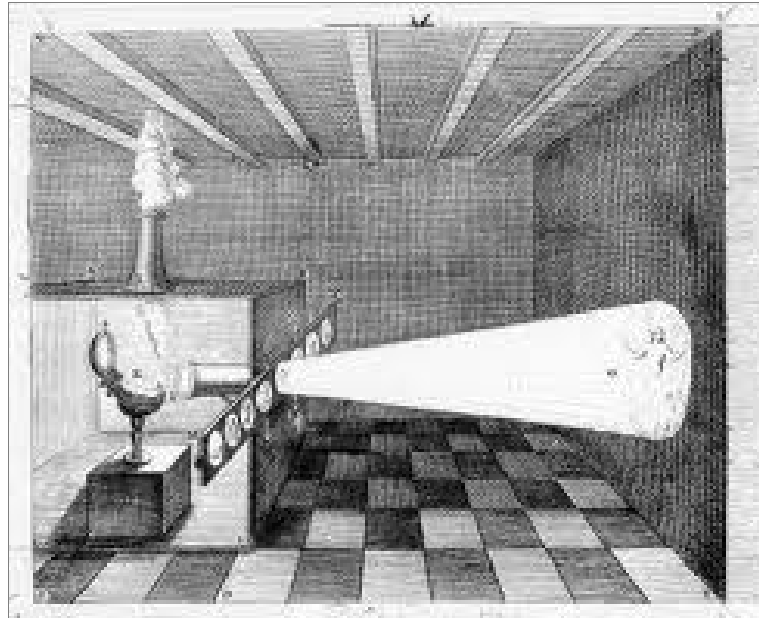
Görüntü 28: Daguerre'in "daguerreotype" tekniği ile çektiği "Tapınak Bulvarından Görünüm" fotoğrafı, Paris
<http://bbhc.com/samsblog/wp-content/uploads/2010/11/Boulevard-du-Temple-by-Daquerre-1838-Paris.jpg>

1840 yılının sonlarına doğru ortaya çıkan üç gelişme "*Daguerreotype*"ın yayılmasına olanak sağlar:

- 1- Josef Max Petzval ve Peter Frederick Voightlander'in geliştirdikleri geniş diyafram açıklığı sağlayan objektifler sayesinde, fotoğraf çekme hızı dört diyafram açıklığı kadar artar. Bu gelişme parlaklık sorununu ortadan kaldırır.
- 2- 1840 yılında John Frederick Goddard gümüş ve iyotla kaplanan levhaları başka tuzlarla yeniden kaplayarak levhaların ışığa duyarlılığı konusunda uygulanabilir bir buluş gerçekleştirir. Bu buluş Petzval'inkiyle birleştirildiğinde Daguerreotype'ın çekim hızı dört ila yirmi beş dakikaya indirilir.
- 3- Yıldızlandırılma yoluyla elde edilen fotoğraflar sayesinde portre fotoğrafçılığı ortaya çıkar (Kılıç, 2008, s. 76-86).

Tüm bu gelişmeler sonucunda tüm ayrıntıları resmedemeyen ve çalışmaları saatler süren ressamın popülerliğini fotoğrafçılara bırakır. Resimden farklı olarak birebir anı yakalama olanağı sunan fotoğraf ile değişen sanat anlayışı, toplumsal anlamda da yeni bir zevk anlayışı ortaya çıkarmış olup günümüze kadar etkisini sürdürecektir. Susan Sontag fotoğrafın resim sanatından ayrılmasını şu şekilde dile getirir: “Bir resim asla dar anlamda seçici bir yorumun ötesine geçemezken, bir fotoğraf dar anlamda seçici bir saydamlık sunar.” (Sontag, 1999, s. 22).

Fotoğrafla ilgili olan tarihsel sürecin kısaca incelenmesinin ardından sinemanın oluşumuna temel sağlayan bir alet olan *Magic Lantern*'in (Büyülü Fener) icat edilmesi yeni bir döneme girilmesine olanak sağlar. Bu aygıt bir tür projeksiyon cihazı olup, temeli merceğin önüne bir resim konulmasına dayanır. Fenerin ışığı cam yüzeye eşit şekilde dağıtıldığında camın üzerindeki resim ışığın yayılmasıyla karşıda bulunan yüzeye yansır. Yansıtma amacı içeren aygıtlar Ortaçağ'dan, hatta daha önceki dönemlerden beri kullanılmaktadır. Ancak 1661 yılında Athanasius Kircher, ışık kaynağı olarak güneşi kullandığı bir aygıt geliştirerek genel hatlarıyla bilinen büyülü feneri yaratarak tarihe geçer (bkz. görüntü 29).



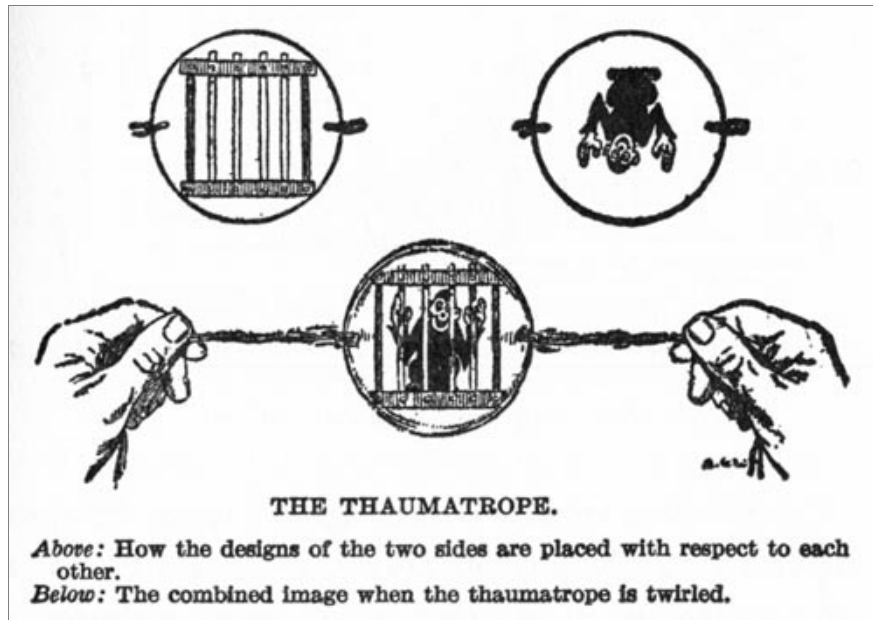
Görüntü 29: Büyülü Fener çizimi

<http://t2.gstatic.com/images?q=tbn:Bc1e6nqX4-bDVM:http://blog-imgs-24.fc2.com/f/i/l/filmstudies/20051014041651.jpg&t=1>

Büyülü fenerin çalışma mantığı özetle *Camera Obscura*'ninkiyle aynıdır. Böylelikle teknolojik anlamdaki gelişmelerde paralellik görülür. Büyülü fenerin farkı, *Camera Obscura*'nın aksine, ışığı içeriden dışarıya yansıtmadır.

Özellikle Avrupa'da sahne gösterilerinde eğlence amacı ile 1660'lı yıllarda sıkça kullanılan büyülü fener, o zamanlarda sadece durağan görüntüleri yansıtabilmektedir. Ancak yine de görsel anlamda çok önemli bir gelişme olarak tarihte yerini bulur (Kılıç, 2004, s. 178-181).

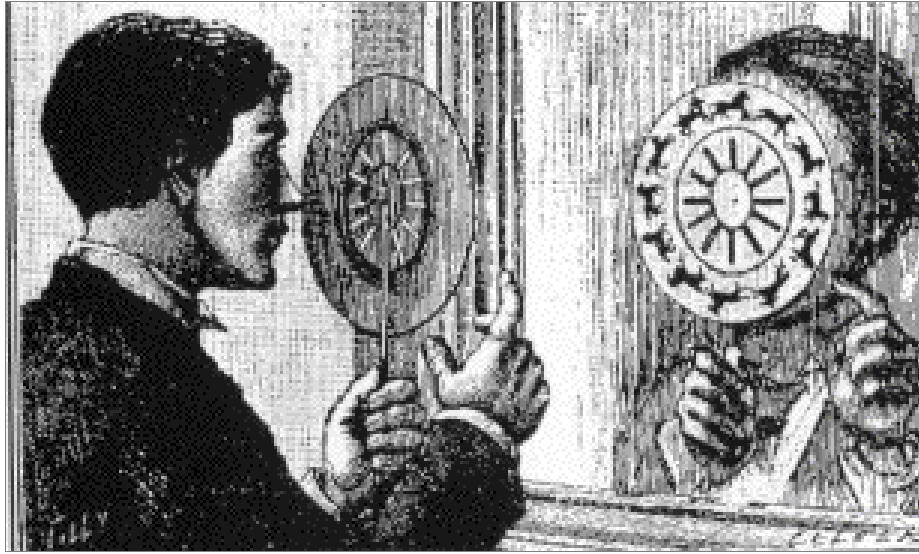
Görmenin fizyolojik yapısının 1800'li yıllarda gelişmesiyle birlikte, doğrudan görme duyusuna yönelik aletler de ortaya çıkar. Bu aletlerden ilki, İngiliz fizikçi Dr. John Ayrton Paris'in 1825 yılında bulduğu "*Thaumatrope*" isimli alettir. "Mucize dönüş" olarak da adlandırılan alet daire biçimde iki adet karton disketten oluşur. Bu disketin her iki yüzünde birbirleriyle ilişkili olan resimler yer alır. Yuvarlak disketlerin iki kenarından tutturulan iplerin burulması ve sonra hızla açılması ile disketlerin dönmesi sağlanır. Dönme sonucu disketin iki tarafı tek eksen üzerinde gözükür (bkz. görüntü 30). Bu aletin çalışma sistemi durağan görüntülerin hareketlendirilmesiyle değil görme duyusuyla ilgilidir (Kılıç, 2008, s. 183).



Görüntü 30: "Thaumatrope" çizimi

<http://www.bloggang.com/data/navagan/picture/1222983022.jpg>

Görme duyusuyla ilgili yaratılan başka bir alet ise Joseph Antoine Ferdinand Plateau'nun yarattığı “*phenakistoscope*”tur (bkz. görüntü 31). Yunanca “*phenax*” yanıltma, “*scopein*” ise görmek anlamına gelir. “Yanıltan görüş” de denilen bu alet bir mil üzerinde dönen basit bir diskten oluşur. Disk sekiz veya onaltı parçaya ayrılır ve her dilimin üzerinde, hareket ettirilmek istenen nesnenin hareket sürecindeki belirli durumları yer alır (Kılıç, 2008, s. 186).



Görüntü 31: “Phenakistoscope” çizimi

[http://www.elearning-art.net/art-](http://www.elearning-art.net/art-net_courses/Moving_Images_Workshop_%28Eng%29/1SHORTHISTORY/1imgs/1%20BEFORE%20FILM/PHAINAKISTO/phenak2.gif)

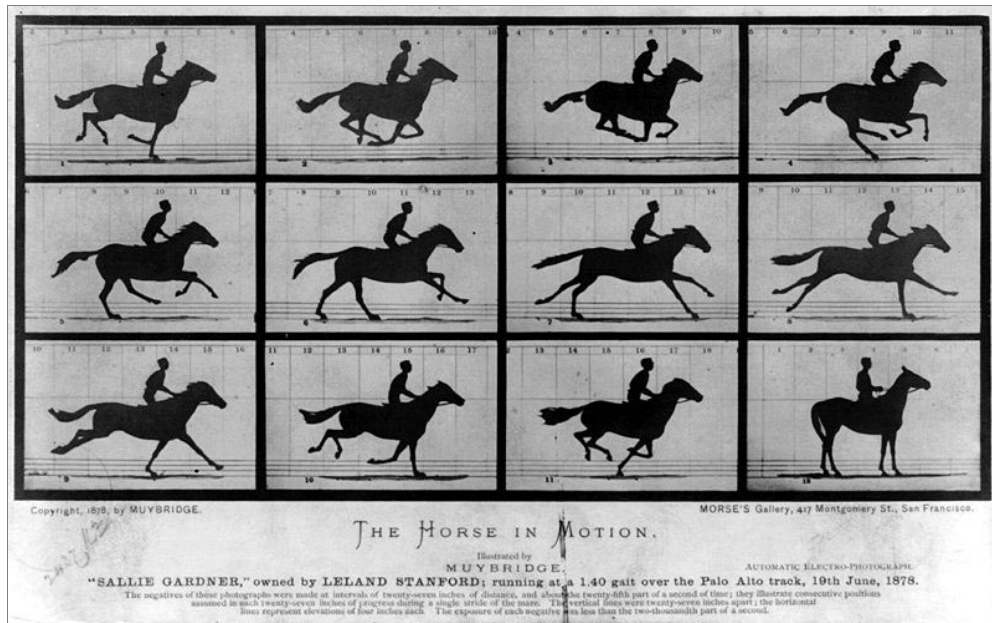
[net_courses/Moving_Images_Workshop_%28Eng%29/1SHORTHISTORY/1imgs/1%20BEFORE%20FILM/PHAINAKISTO/phenak2.gif](http://www.elearning-art.net/art-net_courses/Moving_Images_Workshop_%28Eng%29/1SHORTHISTORY/1imgs/1%20BEFORE%20FILM/PHAINAKISTO/phenak2.gif)

1853 yılında Baron Frans Von Uchatius'un geliştirdiği projektör ise teknik anlamda sinemanın hareketli görüntüsüne yol gösteren bir buluş olarak tarihe geçmiştir. Bu önemli buluş, aynı anda birçok büyülü fenerin aynı yüzeye yansıtılması ile oluşmuştur. Her fenerin önüne koyulan ve elle çizilen ancak farklı hareket noktaları içeren plakalar, fenerlerin ışığının sırasıyla yakılması ile hareketli bir görüntünün yüzeye yansıtılmasını sağlamaktadır. Kurduğu disk sisteminin üzerine oniki adet görüntü yerleştiren Uchatius, bu hareketli görüntüleri, dönemin eğlence kültürünün şekillenmesine sebep olan “panorama”¹⁰ ve “diorama”¹¹larda sunmuştur (Kılıç, 2008, s. 190-192).

¹⁰ Panorama: Silindirik biçiminde olan ve ışığı üstten alan yapılara verilen isim. Bu tip yapılar sayesinde, resim; tüm düşey yüzeyleri kesiksiz olarak kaplar, silindirin tabanında bulunan platform vasıtasıyla izlenir. <http://tr.wikipedia.org/wiki/Panorama>

¹¹ Diorama: Gerçek veya kurgu bir olayın, anın veya hikayenin ışık oyunlarının da yardımıyla üç boyutlu olarak modellenmesine verilen isim. <http://tr.wikipedia.org/wiki/Diorama>

Eadweard Muybridge'in 1877 yılında fotoğraf makinasını kullanarak geliştirdiği bir teknoloji ile sinemadaki hareketli görüntünün, görsel bir yanılsama dışında teknolojik anlamda yeni bir boyut kazanması mümkün olmuştur. Yan yana yerleştirdiği yirmi adet fotoğraf makinasının çekim düğmelerine bağladığı ipleri sırasıyla çekerek bir dizi fotoğraf çeker. Fotoğrafın "an"ı yakalamak olduğu düşünülürse, Muybridge'in yaptığının da anları dondurarak hareketli görüntü oluşturmak olduğu söylenebilir (bkz. görüntü 32) (Kılıç, 2008, s.194).



Görüntü 32: Muybridge'in çektiği at fotoğrafları

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/73/The_Horse_in_Motion.jpg/800px-The_Horse_in_Motion.jpg

1877'de "gramophone" (phonograph) aletini geliştiren Thomas Edison, 1887'de hareketli görüntü ile de ilgilenmeye başlar. Asistanı William Kennedy Laurie Dickson ile hareketli görüntü yaratmak üzerine çalışmalar yapmaya başlayan Edison, ışığa duyarlı yüzey olarak selüloit tabanlı malzemelerin bulunması ile bu taban malzemesini kullanarak hareketli görüntünün kaydedilmesini sağlayan "kinetograph" isimli aygıtı, ardından da bu kayıtların gösterimini sağlayan "kinetoscope" isimli aygıtı geliştirir. Kinetograph'ın çalışma mantığı, hareket sürecinin oluşturduğu "an"ları durağan fotoğraf kareleri haline getirmek ve seri şekilde kaydetmektir. Film kameralarının atası olarak nitelendirilebilecek bu alet, içerisinde bir elektrik motoru sistemi barındırır. Dickson, bu filmlerde hareketin sürekliliğini sağlamak adına tırnaklar geliştirir. Film, elektrik motorunun dönmesi ile birlikte tek tek kareler şeklinde pozlanır. Bu alet ile saniyede

kırk görüntü kaydedilebilmektedir. 35 mm.lik filmlerin kullanıldığı bu teknik özellik, günümüzde de geçerliliğini sürdürmektedir. “*Kinetoscope*” ise 1891 yılında hareketli görüntünün gösterimini sağlaması amacıyla Edison ve Dickson tarafından yaratılmıştır (bkz. görüntü 33). Aletin yukarısında yer alan göz deliğinden içeriye bakılması ile görüntüye ulaşılan aletin çalışma sistemi, kabinin içerisindeki durağan fotoğraf karelerinden oluşan film şeridinin makara sistemi ile deliğin önünden geçmesine dayalıdır. Ancak bu çalışma sistemi, aletin tek kişiye yönelik olduğu bir sistemdir. 1895 yılında alete bir gramofon ekleyerek çalışmalarını işitsel ve görsel olarak aynı anda sunmak isteyen Edison ve Dickson, “*Kinetophone*” isimli yeni bir alet üretir. Daha sonraki yıllarda çeşitli bilim adamları bu sistemleri geliştirerek sinema alanında yeni buluşlara imza atarlar. Ancak diğer bilim adamlarının Edison ve Dickson’dan farklı olarak üzerlerine gittikleri konu, diyorama geleneğinin sürdürüldüğü, bu hareketli görüntülerin toplu olarak izlendiği mekanlar üzerinedir.



Görüntü 33: Edison ve Dickson'un icat ettikleri “*Kinetoscope*” görüntüsü
<http://www.filmrum.dk/uploads/pics/kinetoscope2.jpg>

1895 yılında Thomas Armat, “*Vitoscope*” ismi ile yarattığı aygıtla günümüz film gösterilerinin temelini oluşturan bir teknoloji geliştirir. Bu alet ile filmin her görüntü karesi gösterim aygıtı içinde bulunan ışık kaynağının önünden hareket ederek geçmektedir. Saniyenin 1/24 ‘ü kadar hızda ilerleyen bu görüntüler hareketli görüntü teknolojisi adına çok önemlidir. 1896’da Alman Oskar Messer’in geliştirdiği “*Maltese Cross*” isimli teknoloji ile de günümüzde hala kullanılmakta olan, görüntü kamerasının

kenarlarında bulunan, delikleri olan filmin üzerine kaydedilen görüntülerin, gösterim aygıtı yüzeyine izdüşüm olarak sergilenmesi sağlanır (Kılıç, 2008, s.198-203).

Böylelikle teknolojik anlamdaki gelişmeler, 1800'lü yılların sonunda günümüzün bilinen anlamı ile "sinema"yı oluşturacak düzeye gelir.

Teknolojik gelişmelerin ardından sinemanın toplumsal olarak gelişmesi ve yayılması dönemi başlar. Lumiere Kardeşler bu anlamda sinema sanatına yeni bir boyut getirirler. 1895'te hareketli görüntünün kaydını ve gösterimini sağlayan "*Cinématographe*" ismiyle yarattıkları aygıtın 1895'te patentini de alarak üretimine başlarlar (bkz. görüntü 34). En büyük özelliğinin negatif filmi pozitifeye dönüştürmek olan bu alet, 7 kg.lık ağırlığı ve 20 cm.lik boyutu ile de kolayca taşınabilen bir özelliğe sahiptir.



Görüntü 34: Sinematograf görüntüsü
<http://www.institut-lumiere.org/images/lumiere/scinematato2.jpg>

Lumiere Kardeşler yarattıkları bu alet ile 1895 yılında “*La sortie des usines Lumiere*” (Lumiere Fabrikalarından Çıkış) ve “*L’Arrivé d’un train en gare de La Ciotat*” (Trenin Ciotat Garı’na Varışı) isimli iki film çekip gösterimini gerçekleştirirler (bkz. görüntü 35 ve 36) (Kılıç, 2008, s. 203-209).



Görüntü 35: “*La sortie des usines Lumiere*” (Lumiere Fabrikalarından Çıkış) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=HI63PUXnVMw>

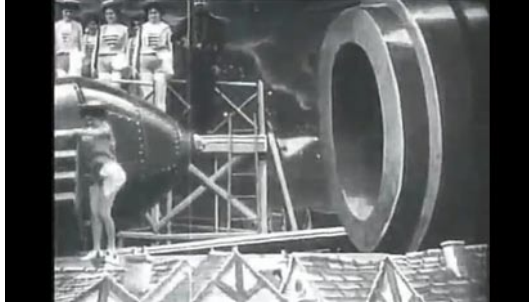


G r nt  36: “*L’Arriv  d’un train en gare de La Ciotat*” (Trenin Ciotat Garı’na Varı ı) filminden kareler

<http://www.youtube.com/watch?v=1dgLEDdFddk>

Lumiere Karde lerin dođru kadraj, dođru ı ık, ilgi  ekicilik gibi    elerle kaydettikleri filmler, s relerinin kısalıđı, senaryodan ziyade haber niteliđi ta ıması gibi sebeplerle g steri y n  eksik filmler olarak nitelendirilebilir. Bu eksikliđi giderecek olan ki i ise, sinemanın g steri y n n  toplumsal hayata sokan Georges M lies’tir. Lumiere Karde lerin icadına b y k bir ilgi duyan Melies, almı  olduđu film kamerası ile ba ta Lumiere Karde lerin filmlerine benzer filmler  eker. “*Une partie des cartes*” (Bir iskambil partisi) ve “*Sauvetage en rivi re*” (Irmakta Kurtarma) isimleri ile 1896’da  ektiđi filmleri, daha sonraları tiyatro ge mi inden etkilenmesi ile oyuncu, dekor, makyaj gibi    elerle tasarlayarak  ektiđi filmler izler. Kameranın   n n  bir tiyatro sahnesiymi  gibi tasarlayan M lies, mizansen anlayı ını b ylelikle sinemaya yansıtmi tır. İll zyon ge mi i de bulunan M lies, filmlerine ger ek st c  bir yakla ım da katar. Daha sonraki

yıllarda çekmiş olduđu “*Le voyage dans la Lune*” (Aya Yolculuk) yaklaşık on dakika süren ve Jules Verne ve H. G. Wells’in eserlerine dayanan filmi sinemasal bir başyapıt olarak nitelendirmek mümkündür (bkz. görüntü 37) (Kılıç, 2004, s. 209-214).



Görüntü 37: “*Le voyage dans la Lune*” (Aya yolculuk) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=7JDaOOw0MEE>

Sinema salonlarında kitlelere film gösterimlerinin sosyal bir faaliyete dönüşmesi ile sinema sanatı yeni arayışlar içerisine girer. Bunlardan en önemlisi kuşkusuz görüntünün yanında sese duyulan ihtiyaçtır.

Ses ve görüntüyü sinemada eşlemek için yapılan çalışmalar 1890 ve 1920 yılları arasında yapılmıştır. O döneme kadar sinema salonlarında yerel piyanistlerce çalınan canlı müzikler filmlere eşlik etmektedir (Can ve Esen, 2008, s. 160). Çelikcan da bu konuyla ilgili olarak başta sinema salonlarında canlı müzik yapıldığını, ancak bu müzik

kullanım biçiminin sinemaya estetiksel bir katkıda bulunmadığını söylemektedir. Bu etkinlik “sadece izlenen filme edilen bir eşlik” olarak karşımıza çıkar (Çelikcan, 1996, s. 57).

Teknolojik anlamda görüntü ve sesin senkronize olarak sunulması teknolojesi ile birlikte 1930’lardan sonra sinema, müzik ile güçlendirilen bir sanat halini alır.

Fethi Kaba’nın, fotoğrafın keşfinden sonra ikiye ayırdığı sinema formunun ilk dönemi sinemanın ortaya çıkışını da içerisine alan “sessiz sinema” dönemidir. İkinci dönem ise, içerisine medya sektöründe ticarileşmenin temellerini de içeren, görüntü ve sesin bulunduğu dönemdir. Ses ve görüntünün bu birleşimi sinema için korku, komedi, macera, drama, müzikal vb. türlerin de ortaya çıkmasına ve izleyici ile buluşmasına sebep olur (Kaba, 1996, s. 22).

“1930’lu yıllarda yaygınlaşan müzikal filmlerle dans ve müzik, filmsel anlatımda temele oturmaya başlar. Müzik endüstrisinin de müzikal filmlerin gelişimine sağladığı katkı, daha sonraki yıllarda gençlik ve rock filmleri olarak ortaya çıkar.” (Çelikcan, 1996, s. 58).

Sinemada ses ve görüntünün birleştiği dönemde müzikaller, diğer türlere göre yapısal açıdan farklılık gösterir. Alışlagelmışin dışında müzikallerde ses görüntüyü destekleyen öge değil, görüntünün desteklediği temel yapıdır. Teknik olarak müzikaller, önceden kayıt edilen bir müziğin üzerine bir gösteri yerleştirilerek çekilen filmlerdir. Bu tür filmler, televizyonun yaygınlaştığı zamana kadar sinema salonlarında izleyici ile buluşmuş olup genellikle bir şarkıcının yeni çıkartmış olduğu plakların öykülü anlatımlarını içermektedir. Ünlü koreograf Busby Berkeley’in Warner Bros şirketi ile gerçekleştirdiği müzikaller bu tür için içerisinde öykü barındıran ilk örnekleri oluşturur. Berkeley’i 1940’lı yıllarda Vincent Minelli, Stanley Doren, Gene Kelly ve Charles Walter gibi yönetmenler izler. Senaryoya dayalı ve genellikle star merkezli oluşturulan bu yapımların ülkemizdeki ilk örnekleri Zeki Müren, Emel Sayın, sonraki yıllarda ise Orhan Gencebay, Ferdi Tayfur gibi dönemin önemli şarkıcıları ile gerçekleştirilir. Asıl amacın müzik parçası olduğu, 1950’li yıllarda sinema için üretilen bu müzikallerin televizyon ile yaygınlaşması, sanatsal gelişmelerin yerini ticari anlamda olumlu bir döneme bırakmıştır (Kaba, 1996, s. 23). Sinema bu yönüyle müzik endüstrisine “yıldızların tanınırlığını arttırma” şeklinde yardımcı olur.

Müzik endüstrisi ve radyonun hedef kitlesi II. Dünya Savaşı'nın sonuna kadar aile olmuştur. Ancak savaş sonrasında değişen toplumsal, kültürel, ekonomik gelişmeler sonucu, genç nüfus asıl eğlence tüketicisi olarak toplumda yer edinir. Bu değişim sektörel politikaların da yön değiştirmesini sağlamıştır. Geleneksel aileye hitap eden Pop müzik şarkıcıları yerlerini 1950'li yıllarla birlikte Rock'n'Roll yıldızlarına bırakır. Bu yıldızların arasında Elvis Presley, Jerry Lee Lewis, Buddy Holly ve Chuck Berry gibi isimler yer alır (Çelikcan, 1996, s.59).

Televizyon diğer kitle iletişim araçları arasından sesi ve görüntüyü aynı anda verme özelliği ile ayrılır. Özellikle çağdaş toplumlarda televizyon “en yaygın ve etkin ‘kültür üretme makinası’dır”.

Çağdaş toplumlarda zamanlarının çok önemli bir kısmını televizyon karşısında geçiren insanların televizyona yükledikleri anlam da oldukça büyüktür. Televizyonun eve girmesinin ardından, televizyonun pozisyonuna göre yerleştirilen koltuk takımları ve yemek masası takımları, insanların en çok vakit geçirdikleri evin salon bölümünü nasıl şekillendirdiklerinin bir göstergesidir. Evin reisi konumundaki (ataerkil toplumlarda çoğu zaman baba figürü) televizyonun en net görüldüğü koltuğu çoğunlukla kendisine ayırmakta, bu nedenle koltuğa televizyonla birlikte başka anlamlar yüklenmektedir. Böylelikle insanlar yaşam alanlarını televizyona göre düzenlemekte televizyonu adeta evlerinin bir bireyi olarak görmektedirler.

Tarihsel gelişim sürecinde gerçek ve kurgu kavramlarını karmaşık hale getirme işleviyle TV kültüre doğrudan etki eden bir özellik taşır. “Televizyonda kurgu gerçekmiş gibi sunulurken gerçek de kurguya bürünmektedir. Kültür büyük oranda görselleşmekte ve hayat televizyon ve video filmlerinde üretilen yapay olaylardan ibaret hale gelmektedir.” (Ünalın, aktaran: Öğüt, 2008, s. 27). Televizyon ise Erol Mutlu'ya göre teknolojik bir gelişmenin sonucu olan bir kitle iletişim aracından çok daha fazlasıdır, “teknolojik bir araç değil aynı zamanda, toplumsal, kültürel ve endüstriyel bir biçimdir” (Mutlu, 1991, s. 10). Bu özelliğiyle televizyon için, kültürel hayatın değişimi üzerinde en fazla etki yaratan kitle iletişim aracı olduğu söylenebilir. Ayrıca Akgül, dünyanın her yerinde hemen hemen her evde en az bir adet televizyon alıcısı bulunmaktadır. “Şimdi” duygusunu yansıtarak aynı anda eğitim ve sınıf farklılıklarına bakmaksızın milyonlarca kişiye ulaşabilen başka bir kitle iletişim aracı bulunmamaktadır (Akgül, 2006, s. 84).

Televizyonun getirdiđi en önemli paradigma kendiyle öteki arasındaki etkileşim ve yıkıcı iletişimdir. Televizyonda sunulan gerçeğin ne kadarının kişinin kendisine ait olduđu ne kadarının soyutlandığı başlı başına bir sorundur. Çünkü televizyonda üretilen gerçeğin ('haber' niteliği taşısa bile) en önemli özelliđi çoğulluđudur (Kahraman, 2005, s. 276).

Bu özellikleriyle televizyon, tüketimi dayatan bir strateji olarak, seyirciye gerçek olmayan ve yapay bir özdeşleşme imkanı sunar. Bu durum ise topluma daha az veya hiç sorgulama yapmayan bireyler katarak yansır (Öğüt, 2008, s. 28).

Craig McGregor, kişilerin kendi kültürünü kendisinin yaratması gerektiğini çünkü kültürün başkalarının eline bırakılamayacak kadar önemli olduğunu söylemektedir. Ancak kültürün üzerinde çok küçük bir azınlık tarafından denetlenen kitle iletişim araçlarının egemenliği vardır. Televizyon, radyo, sinema ve gazete gibi kitle iletişim araçları çođu izleyici/dinleyicinin yaratıcılığını yok ederek kişileri pasif duruma düşürür. Özellikle televizyon ile sunulan reklam ve reklamlarla ilgili programlar tekellerinin isteklerini sunarak izleyicinin hayatını sunduklarıyla yönlendirmektedir (McGregor, 1990, s. 32).

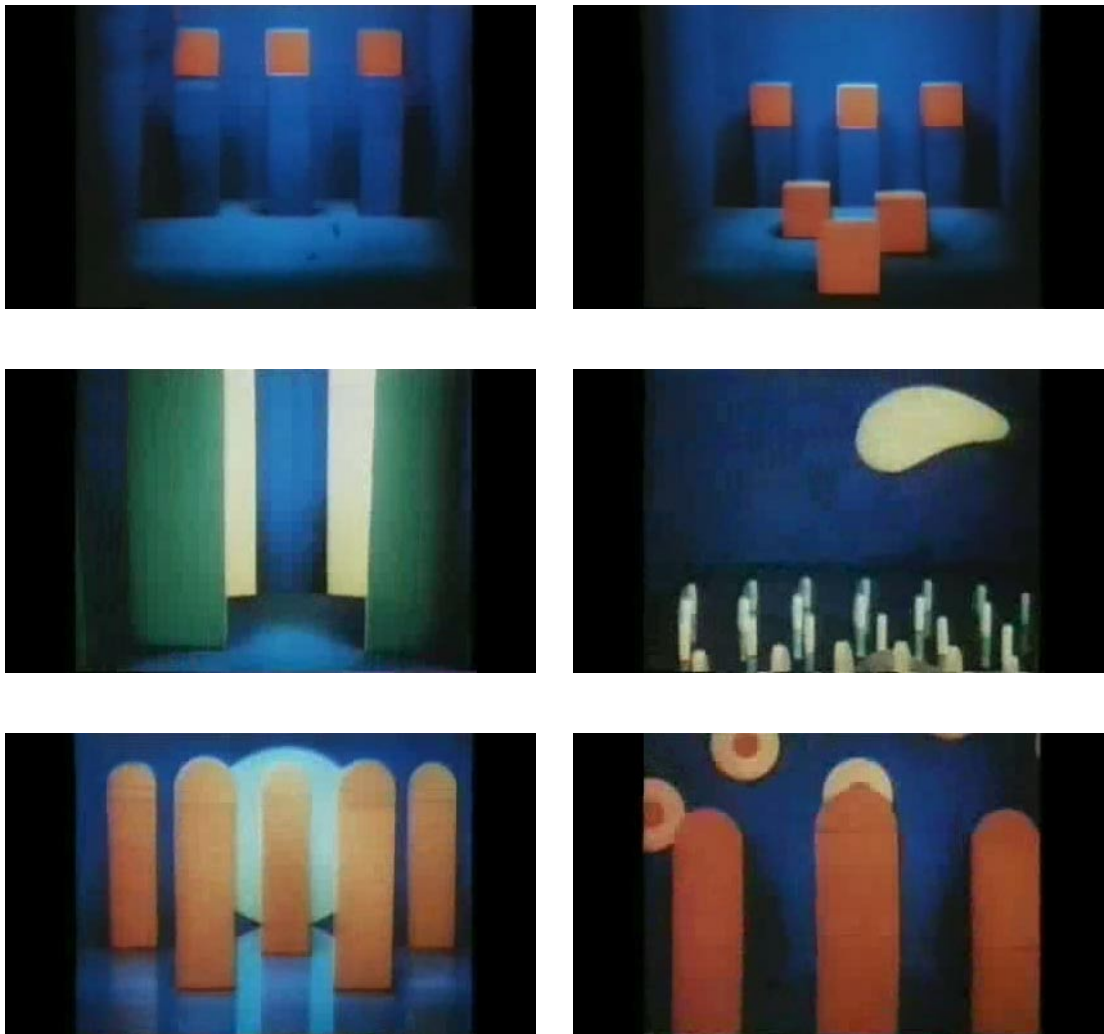
Tüm sözü geçen özelliklerin ardından televizyon ve popüler kültürü birbirinden ayırarak değerlendirmek imkansızdır.

Popüler kültürün bir getirisi olarak televizyonun tüketiciye hitap ediyor olması, televizyonun bir endüstri haline gelmesi sonucunu da doğurmuştur.

1.2.2. Video Müzik Klibinin Tarihsel Gelişimi

Müzik videosunun ortaya çıkışı temel olarak sanat ve teknolojinin birlikteliğine dayanır. Sanat ve teknolojinin birlikteliği yeni ve çeşitli formlarla günümüze kadar gelir.

Müzik videoları; televizyon ve müzik televizyonlarının yaygınlaşması ile birlikte, popüler müziği ulusal ve uluslar arası düzeyde etkin olarak tanıtmak amacıyla 1980'li yıllarda ortaya çıkmıştır. Ancak müzik videosu hakkında yapılan araştırmalar, türün başlangıcının asıl olarak 1930'lu yıllara dayandığını göstermektedir. Bu bağlamda 1934 yılında Von Oskar Fischinger'in "*Komposition in Blau*" filmi video klip tarihinin ilk kaynağı olarak sayılır (bkz. görüntü 38).



Görüntü 38: "*Komposition in Blau*" video klibinden kareler
<http://www.tudou.com/programs/view/kBpPBtQ48v0/>

Aynı yıllar içerisinde müzik ve animasyonu senkronize etmek adına çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Fischinger ve Max Fleischer bu alanda çalışmalar yapmış olup 1941-1947 yılları arasında ABD’de iki binin üzerinde video müzik klipi çekildiği varsayılmaktadır. Sözü geçen dönemde video müzik klipleri, gece klüpleri, bar ve restoranlara yerleştirilen küçük ekranlardan seçilen görüntünün izlenebildiği aygıtlar olan “*panoram*”larda yayınlanmaktadır (bkz. görüntü 39). Bu aygıtlarda yayınlanan ve siyah-beyaz gösterilen müzik videolarına ise “*soundies*” denilmektedir (Shore, 1985; Berg, 1987, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 67-68).



Görüntü 39: “Panoram” ve “Soundies” görüntüsü
http://www.amoeba.com/dynamic-images/blog/Eric_B/Soundies20panoram_21.jpg

Sıklıkla şarkıcının görüntüsü, müzikallerden alınmış kesitler ile oluşturulan bu müzik videoları çok kısa sürede üretilip sunulmaktadır.

Müzik videolarının tarihsel gelişiminde önemli bir yer tutan başka bir aygıt ise 1960’lı yıllarda Fransa’da geliştirilen “*Scopitone*”dur (bkz. görüntü 40) (Aufderheide, 1986, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 69).



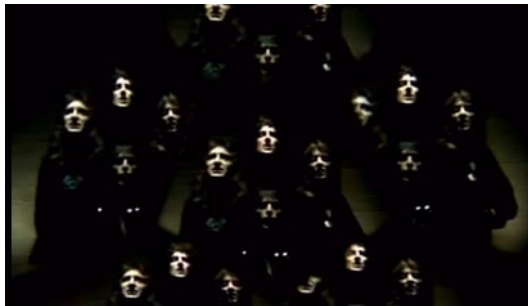
Görüntü 40: “Scopitone” görüntüsü

<http://scopitonearchive.com/images/scopitones/ScopitoneST36.jpg>

1950-1960’lı yıllarda ise televizyonun yaygınlaşması ve ücretsiz olarak ulaşılabilirliği sözü edilen görüntülü müzik kutularının tedavülde kalkması sonucunu doğurmuştur. Amerika ve Avrupa’da bu yıllarda sayıca artan televizyon kanallarında sıkça müzik programlarına rastlanmaya başlanır. Bu programlar arasında en önemlileri *Bandstand*, *Stage Show*, *The Ed Sullivan Show*, *The Music Shop*, *Top of the Pops*, *Colour Me Pop*’tur. Bu programlar sayesinde şarkıcının bant kayıt üzerine dudaklarını oynatması esasına dayanan “*playback*” ortaya çıkmış olup çoğunlukla kullanılan bir yöntem halini alır. Bu uygulamanın kolaylığı müzik programı yapımcılarına gerek stüdyo içi çekimlerde gerekse stüdyo dışı çekimlerde çeşitli fırsatlar sunar. Farklı zaman ve mekanlarda çekilen şarkıların kurgulanması ile çeşitli videolar hazırlanmaya başlanır. Böylece televizyonun gücü uluslar arası alanda birçok yıldızın tanınmasına yardım eder. Bunu takiben İngiltere’de sadece video müzik klibi hazırlayan şirketler kurulur. Bu şirketler uluslar arası müzik programlarında gösterilen klipleri hazırlar. Sanatçılar ve müzik gruplarının tanıtımlarına yarar sağlamak adına video müzik klipleri etkin olarak kullanılmaya başlandıysa da, bunu etkin bir biçimde başarabilen ilk gruplardan birisinin The Beatles olduğu söylenebilir. Grup 1966’da “*We Can Work It Out*” ve “*Paperback Writer*”, 1967’de ise “*Penny Lane*” ve “*Strawberry Fields Forever*” şarkılarına klipler hazırlanmıştır.

“1970’li yıllar, tanıtım için radyo yerine televizyonun sıkça kullanıldığı ve video müzik kliplerinin yaygınlaşmaya başladığı yıllar olarak nitelendirilebilir.” (Çelikcan, 1996, s. 69-71).

“1975 yılında Queen için Jon Roseman ve Bruce Gowers tarafından hazırlanan “*Bohemian Rhapsody*” videosu, video müzik tarihinin ilk klibi olarak kabul edilir.” (bkz. görüntü 41) (Goodwin, 30, aktaran: Çelikcan, 1996, s. 71).



Görüntü 41: Queen’in “Bohemian Rhapsody” şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=fJ9rUzIMcZQ>

1.2.2.1. Uluslar Arası Gelişmeler

MTV'nin doğuşuna popüler kültürün hazırladığı zemin yadsınamaz. Ünlü müzikal yönetmenleri sayesinde 1950'li yıllardan itibaren birincil hedef kitle hızla artan nüfusa sahip gençler olmuştur. 1970'lerde ise *Grease* (1978), *Hair* (1979), *Flash Dance* (1983), *Dirty Dancing* (1987) gibi dönemin en önemli müzikaller için sinema ve müzik sektörü ile işbirliği yapılarak albümler oluşturulur. Söz konusu müzikallerde oynayan ünlü aktör ve aktrislerin fiziksel özelliklerinin çektiği dikkat ise kostümlerden davranış biçimlerine kadar yarattığı moda akımları ile geri dönülmez bir yola girildiğinin göstergesi olmuştur (Yağcı, 2008, s. 206).

MTV, tüm bu popüler kültür endüstrisi gelişmelerinin yaşandığı dönemde, 1981 yılında WASEC¹² bünyesinde, müzik yapımcılarının ücretsiz verdiği bantları kullanarak, dönemin WASEC CEO'su John Lack tarafından kurulur. Gerek kablolu yayın dağıtıcılarının kanala olan güvensizliği, gerekse plak şirketlerinin karşılıksız olarak içerik vermek istememesi, gerekse rakip kanalların varlığı gibi sorunlarla karşılaşan MTV, tüm bu engelleri aşarak yayın hayatına The Buggles'ın, "*Video Killed The Radio Star*" (Video Radyo Yıldızını Öldürdü) şarkısı ile başlar (bkz. görüntü 42) (Yağcı, 2008, s. 206). Gerçekten de bu klibin yayınlanması tüm radyo yıldızlarının sonu, müzik endüstrisi için ise yepyeni bir başlangıcın habercisi olur.

¹² WASEC: Warner-Amex Satellite Entertainment Company.



Görüntü 42: The Buggles'ın "Video Killed The Radio Star" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=W8r-tXRLazs>

Ardından geçen yıllar içerisinde MTV, "kültürel alışveriş", "kültürel zenginleşme" vb. kavramları arkasına alan ve tüm küreselleşmeyi hedef edinen şirketler gibi, üçüncü dünya ülkelerine kurtarıcı olarak el atmıştır (Erdoğan, 2000, aktaran, Yağcı, 2008, s. 208). Bu yayılma stratejisinde hiç de zorluk çekmeyen kanalın en büyük destekçisi yabancı müziği yerliye tercih eden genç hedef kitledir. 1987 yılında MTV Europe adıyla Avrupa'da yayına başlayan kanal, 1994 yılında dijital yayına geçmesinin ardından, ülkelerin adını taşıyan, ülkelerin yerel müziklerine, sunucularına, yerel reklam ve programlarına yer vermeye başlamıştır. Bu noktada MTV'nin, bünyesine geçtiği Viacom şirketinin sloganı olan "Küresel düşün, Yerel Davran"ı başarılı olarak uyguladığı söylenebilir. %70'e kadar yerelleşmeye imkan veren kanal, zamanla ortak yapım projelere de imza atmış ve yerel şarkıcıların dünyaya duyurulmasına öncülük etmiştir.

Bu süreçte daha çok Amerika ve İngiltere’de gelişim gösteren video klip, günümüzde dünyanın dört bir yanına ulaşan bir endüstri halini almıştır. Öyle ki, Micheal Jackson’ın “*Thriller*” isimli şarkısının klipi için harcanan miktar yarım milyon dolardır (bkz. görüntü 43). Albüm satışının 35 milyon dolar olduğu düşünülürse video klip için harcanan bu miktar fazlasıyla karşılanmıştır (Akyürek, 2005, s. 100).



Görüntü 43: Micheal Jackson’ın “*Thriller*” şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA>

Kalay’a göre tüketim kültürü içerisinde, bir sanat dalı olan müzik zamanla tüketim nesnesi haline gelmiştir. Bir sanatçının albümünün satılabilmesi için, o albümün tanıtımının yapılması zorunludur. Bu tanıtım da kuşkusuz en büyük kitlelere en kısa zamanda ulaşabilen ve etkisi çok büyük olan kitle iletişim araçlarından televizyon ile mümkün olabilir. Böyle bir mecrada etkili ve akılda kalabilmenin en etkili yolu ise kısa

görüntüler ve hızlı geçişlerdir ve bu dikkat çekici bir sunumla mümkün olabilmektedir (Kalay, 2007, s. 94).

1.2.2.2. Ulusal Gelişmeler

1990'lı yıllarda uluslar arası gelişmelere paralel olarak Türkiye'de de başta TRT olmak üzere müzik televizyonları açısından önemli gelişmeler yaşanmıştır. Sosyal, politik, ekonomik ve teknolojik gelişmelerin ışığında Türkiye'de yaşanan değişim dönemin siyasi yapısıyla doğrudan ilişkilidir. Bu siyasi yapının ise Türkiye'de ulusal anlamda yaşanan gelişmelere yön verdiği açıktır.

1.2.2.2.1. Teknolojik ve Ekonomik Gelişmeler

Yurtdışında bu gelişmeler yaşanırken Türkiye'de uzun süre televizyon yayıncılığının her türlü hakkını elinde bulunduran TRT gerçeği yaşanmaktadır. 1990 yılının Şubat ayında, dönemin Cumhurbaşkanı Turgut Özal tarafından ABD'de bulunduğu sırada yapılan 'yurtdışından kiralanan bir kanalın Türkiye'de hukuki olarak yayın yapabileceği' açıklaması Türk televizyon tarihi için yepyeni bir sayfanın da açılması anlamını taşır.

Rumeli Holding'in sahibi olan Kemal Uzan ve oğlu Cem Uzan, Özal'ın açıklamasının ardından, Almanya'da Magic Box Incorporated isimli bir televizyon şirketi kurar ve Türkiye'de yayın yapmak üzere Eutel isimli uydudan iki adet kanal kiralar. Sözü edilen dönemde bu yayının yasallığı hakkında oldukça fazla tartışma yaşanmasına rağmen, 1 Mart 1990 günü, Magic Box – Star 1 kanalı, Almanya'nın Ludwigshafen kentinde yer alan AKK stüdyolarından yayına başlamıştır (Serim, 2007, 227-228).

Bu yayın uzunca bir süre dünya basını da dahil olmak üzere 'korsan yayın' olmakla damgalanır. Ancak özel kanalların Türkiye'ye yayın yapmasına da öncü olur. Özellikle bir sene içerisinde reklam payının hemen hemen hepsini kaybeden TRT ile yayınladıkları reklamlara vergi ödemeyen özel kanallar arasında yasa değişene kadar uzunca bir süre anlaşmazlık devam etmiştir.

Bu dönem içerisinde bolca video müzik klipi yayınlayan kanallar, 1990'ların başında popüler olan şarkıların üzerine şarkıcının çekiminin yapılması ile herhangi bir senaryoya dayanmayan şarkı çekimleri yapmışlardır. Eğlence programları için gerçekleştirilen şarkı çekimleri 1990'lı yılların başlarının video klip anlayışını yansıtmaktadır. Bu anlayış kanalların şarkıcıların yayınlanacak şarkılarına özel bir çekim yapılması sürecini doğurmuştur (bkz. görüntü 44). Stüdyo veya dış mekan çekimlerinin aynı tarzda olduğu, aynı şarkıya farklı kanallarca farklı video klipler çekildiği bir süreç olan 1990'lı yıllar, özellikle herhangi bir denetime tabi tutulmayan özel kanallar için eğlence programlarının arttığı bir dönem olur. Bu dönemi, stüdyolarda hazırlanan dekorlar önünde şarkı söyleyen sanatçılar izlemiştir (Akyürek, 2005, s. 101).



Görüntü 44: Ebru Gündeş'in "Demir Attım" şarkısının video klipinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=CeNuuKqLLcg>

Devlet tekelinde bulunan TRT’de, yayınlanacak şarkıların söz ve bestelerinin denetimden geçmesi ve uygun bulunmadığı zaman yayınlanmaması sorunu, müzik endüstrisi çalışanları tarafından özel kanalların yayına başlaması itibari ile son bulmuştur. Ancak aynı yıllarda yurtdışından yayın yapan MTV’de yayınlanan klipler, Türk müzik endüstrisinin harekete geçmesine neden olur. O dönem içerisinde genellikle eğlence programlarının içerisinde serpiştirilerek yayınlanan kliplerin bir süre sonra MTV yayınlarını gören izleyici tarafından beğenilmediği ve yeterli bulunmadığı anlaşılmıştır. Bunun üzerine MTV gibi durmaksızın video müzik klibi yayını yapan kanalların yaratılması gereği doğmuştur.

Böylelikle Türkiye’de müzik kanalı olarak, gün boyunca durmaksızın müzik yayını yapan, genellikle aynı kliplerin döndüğü, benzer sunum teknikleriyle VJ’lerin¹³ şarkıları birbirlerine bağladığı kanallar televizyon sektörüne giriş yapmıştır. Yeni doğan endüstrinin ayrı bir kolunda ise yönetmenler yer almaktadır. Reklam filmi ve sinema filmi yönetmenlerinin yanı sıra ünlü şarkıcı ve türkücüler de video klip yönetmeni olarak ekranlarda çıkmaya başlar (Akyürek, 2005, s. 101). Yönetmenler eserlerini müzik eseri kadar ilgi çekici hale getirmek amacıyla egzotik, güçlü, sert, seksi, havalı, benzersiz özellikler taşıyan teknikler kullanarak oluştururlar. Bu noktada amaç bir hayran kitlesi oluşturup bu kitleyi elde tutma çabası olarak nitelendirilebilir (Kalay, 2007, 90).

1990’lı yılların başından günümüze kadar değişen en belirgin video klip endüstrisi hareketi ise, video kliplerin yayınlanması ile ilgili ödenen ücretlerdir. Başlangıçta kanallar hiçbir ücret talep etmeksizin sanatçıların video müzik kliplerini kanalın izlenirliğini arttırmak için yayınlamaktadır. Oysa bu video klipler sanatçıların ve albümlerinin reklamı niteliğini taşımaktadır. Şimdilerde ise video müzik kanalları, sanatçıların video kliplerini yayınlamak için para talep etmektedir (Akyürek, 2005, s. 102). Kısa süre içerisinde tam aksi yöne dönen bu ücret alışverişi video müzik kliplerinin günümüz televizyon dünyasındaki önemine de işaret etmektedir. Video müzik kliplerinin sistematik bir tanıtım yolu olduğunun da keşfedilmesiyle birlikte, video müzik klipleri bir endüstri halini almıştır.

¹³ VJ: Video – Jockey. Ulusal ve/veya uluslar arası müzik kanallarındaki sunuculara verilen özel isim.

1.2.2.2.2. Video Müzik Kliplerinin İncelenmesi

James Lull'a göre müzik videoları plak alıcılarına üzerine düşünecekleri, konuşacakları ve görselleştirecekleri, beyinlerinde canlandıracakları ve aralarında kişisel bağlantı kuracakları özel bir şey verir (Lull, 2000, s. 142). Böylelikle sadece kulağa hitap eder bir özellik taşıyan müzik, video kliplerle birlikte göze de hitap eden bir özellik taşır. Algının iki duyu organına hitap eder hale gelmesi kuşkusuz seyirci/izleyicide daha etkili olmasına yol açar.

Akyürek'e göre, video müzik kliplerinin tüm diğer televizyon programlarından çok farklı bir anlatım dili vardır. Bu anlatım yapısı video kliplerin tekrar ve tekrar izlenmesine olanak sağlar. Video müzik kliplerindeki görsel ayrıntılar bu tekrar izlenme etkinliğini doğurur. Görsel ayrıntılar içerisinde resim sanatı, performans sanatları, sinema, televizyon, video teknolojisi, reklam, canlandırma (animasyon) yer almaktadır (Akyürek, 2005, s. 102).

Video müzik klipleri türlerine göre değerlendirileceği zaman birkaç farklı sınıflandırma çabası görülmektedir. Bu sınıflandırmalardan ilki Akyürek'e (2005, s. 106) aittir. Buna göre, video müzik kliplerini ses ve görüntü ilişkisi bakımından 3 farklı yaklaşımla ele almak mümkündür:

- 1- Konser Video Klipleri: Adından da anlaşılacağı gibi, sözü edilen bu tür video müzik klipleri şarkıcı veya grupların sahne performanslarından genelde kolajlanarak elde edilir. Bu kolajlama esnasında tekdüze olan sahne çekimlerine çeşitli görsel efektler eklenebilir. Konser video kliplerinin en önemli özelliklerinden bir tanesi görüntülerde dramatik öykü anlatımı olmamasıdır. Amaç şarkıları ve müziği sunmaktır. Görüntüler sanatçı ve grubu kapsamakla birlikte seyirci görüntüleri de video müzik klibine eklenebilir. Görsel anlatım içerisinde kavramsal iletiler ve göstergeler yer almaz (bkz. görüntü 45).



Görüntü 45: Serdar Ortaç'ın "Gram" şarkısının video klibinden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=nv077A_eWHk

- 2- Şarkıcı/Grup Odaklı, Stüdyo/Dış Çekim Video Klipler: Şarkıcı veya grupların tanıtımını amaçlayan bu tür video klipler genellikle şarkı boyunca uygun devinim sağlanarak (çoğu zaman profesyonel dansçılar tarafından) eşlik etmeyi içerir. Kamera açıları farklı ölçeklerde olabileceği gibi, çekim mekanları da stüdyo veya dış çekim olarak farklılık gösterebilir. Ancak bu türde de dramatik bir anlatımdan uzak durulur (bkz. görüntü 46).



Görüntü 46: Yonca Evcimik'in "8:15 Vapuru" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=0PYpWlevEU8>

- 3- Öykülü Video Klipler: Öykülü video kliplerinin çekim tekniğindeki en büyük farklılık çekim öncesi bir tema oluşturmaya dayanmasıdır. Bir kısa film veya televizyon programı mantığı ile çekilen öykülü video kliplerin, şarkıların paralelinde yazılan senaryoları bulunmaktadır. Buna bağlı olarak bu tür video müzik kliplerinde dekor, makyaj ve aydınlatma görselliği destekleyecek ve ön plana çıkaracak şekilde tasarlanır. Bu tasarlama esnasında herhangi bir öykü sınırlılığı yoktur. Yani gerçek yaşamdaki olaylar kadar, düşsel ve sanal bir dünyanın yansıtılması da mümkündür. Bu tür video kliplerde şarkıcı veya gruplara oyuncuların eşlik ettiği durumlar olduğu gibi (bkz. görüntü 47), öyküyü canlandırma (animasyon) yöntemi ile de anlatmak mümkündür (bkz. görüntü 48). Öykülü video kliplerini aynı zamanda kendi içerisinde yarı öykülü ve öykülü olarak ayırmak da mümkündür. Yarı öykülü kliplerde “şarkıcı” ve “öykü” olmak üzere iki ayrım söz konusudur. Video klip içerisindeki “şarkıcı” bölümünde şarkının önceden belirlenen kısmını şarkıcı kameraya bakarak söyler. “Öykü” bölümünde ise hikayeye uygun olarak öykü anlatımı vardır. Her öyküsel anlatımda olduğu gibi, öyküsel video kliplerde de gündelik toplumsal yaşamın yansımalarının örnekleri sunulur. Bu örneklerde ortaya bir sorun konulur ve müzik eşliğinde ele alınıp çözüme kavuşturulur. Genel olarak değinilen konular; aşk, karşılıksız aşk, yitirilen sevgili, kadın ve erkek ilişkisi, özlem, ayrılık, kavuşma, hasret, acı, gözyaşı, cinsellik, ezilmişlik, açlık, din, siyaset, başkaldırı, şiddet vb. gibi olay ve durumlardır.



Görüntü 47: Kutsi'nin "Aşkın Gururu" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=dFTwjkaA1rl>



Görüntü 48: Hande Yener'in "Aşkın Ateşi" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=fLAP0bJohPg>

Peyami Çelikcan ise video müzik kliplerinin sınıflandırılmasında daha değişik bir ayırım yapmıştır. Bu bağlamda Çelikcan'a göre ses ve görüntü ilişkisi bakımından müzik videoları 4 ayrı başlık altında incelenebilir:

- 1- Yansıtıcı Müzik Videoları: Gerçek ya da yapay konser görüntüleri, kayıt stüdyoları içerisinde sanatçının sunulduğu, gerçek kimlikleri ile temsil edilebildiği, rol yapmadığı müzik klipleri bu başlık altında yer alır. Müzikal yaratıcılık ve yeteneğin ön planda olduğu, bu özelliklerin pekiştirilmesi hedeflenen şarkıcılar için daha çok kullanılan bir türdür.
- 2- Resimleyici Müzik Videoları: Yansıtıcı müzik videoları ile benzerlikler taşısa da sözü edilen videolarda sanatçının bir rol üstlenmesine rastlamak mümkündür.

Çoğunlukla şarkı bir sevgiliye ya da izleyiciye söylenir; böylelikle ikili bir ilişki sunumu oluşturulur ve genel olarak şarkı sözleri ve görüntü eşleştirilerek düzenleme yapılır.

- 3- Genişletici Müzik Videoları: Bu tür videoların temel amacı izleyiciye öykü sunmaktır. Farklı görsel anlatım teknikleri kullanılarak yeni anlamların yaratılması sürecinde, kuşkusuz yönetmenin rolü büyüktür. Yönetmen, şarkıcının kimliğini ve imajını göz önünde bulundurarak kendi öznel yorumu aracılığıyla şarkının anlamını genişletir. Genişletici müzik videoları, yan anlam üretmeye elverişli yapıları sayesinde, çeşitli bireysel ve toplumsal sorunların eleştirel bir tavırla ele alınmasına da olanak tanır (Sayın, 2006, s. 120).
- 4- Ayırıcı Müzik Videoları: Ses ve görüntünün arasındaki ilişkinin kimi zaman anlamsız, çelişkili, kimi zamansa tamamen alakasız olabileceği türde müzik videoları 'ayırıcı' olarak adlandırılır (Çelikcan, 1996, s. 233).

Ann Kaplan, sınıflandırmasında Rock müzik şarkılarının video kliplerini sınıflandırmış, bu video kliplerin beş ayrı kategoriye ayrılabilceğini söylemiştir:

- 1- Romantik: Ayrılma, kavuşma, cinsel ilişki temalarını içerir.
- 2- Toplumsal Bilinçli: 60'lı ve 70'li yılların muhalif tavırlı sanatçıların yerleşik anlayışına karşı duran tavırları içerir.
- 3- Nihilist: Bilinen anlatılara bağlı kalmaksızın sadizm, mazoşizm, homoseksüellik, androjenlik kavramlarını içerir.
- 4- Klasik: Hollywood film sektörü türleri olan bilimkurgu, korku, aşk, cinsellik temalarını içerir.
- 5- Postmodernist: İçeriğin her ögesinin başka bir öge ile kesilmesine dayanır, kesilmeyi pastiş ve tutarsız imgeler gerçekleştirir (Kaplan, aktaran: Kalay, 2008, s. 119).

Ancak Steven Connor bu sınıflandırma için fazla olumsuzluk içerdiği yorumunu yapmaktadır. Kaplan'ı destekleyecek biçimde, kliplerin işlev ve etkileri için Dick Hebdige'nin "Pop promosyon klipleri 'bir öykü anlatmak' için olmaktan çok 'bir imge anlatmak' için tasarlanmış bir biçim haline geliyor... ne özdeşleşmeyi ne de eleştirel

düşünceyi teşvik eden, bilinçaltı anlatımsal imaların yeri.” düşüncesini de fazla negatif bulmaktadır (Connor, 2005, s. 241, aktaran: Kalay, 2007, s. 90).

Günümüzde kliplerin çoğu genel olarak dört biçimde yapılmaktadır:

- 1- Esas itibarıyla katıksız görsel ifadelerden oluşanlar;
- 2- Şarkının sözleri üzerinde odaklaşan bir anlatıyı içerenler;
- 3- Bu iki tarzın önemli özelliklerini bünyesinde taşıyanlar;
- 4- Zaman zaman rüyaları ya da bir çizgiyi izlemeyen deneysel filmleri andırır şekilde soyut ve “altı kaval, üstü şişhane” türünden bir dizi görüntü sıralayanlar. Bu değişik tarzlar bazen ‘düşünsel videolar’ olarak anılır (Lull, 2000, s. 128).

Kalay, aynı zamanda video kliplerin hedef kitlesinin 12 – 34 yaş aralığı olduğunu söylemektedir. Bu yaş aralığındaki bireylere popüler bir imge yaratma çabasını video müzik kliplerinin işlevlerinden olduğuna değinmektedir (Kalay, 2007, s. 89). Gökçearslan ise video kliplerin hedef kitlesini içinde yaşanan kültürle bağdaştırmaktadır. Varoşlarda yaşayan kesim için, Müslüm Gürses video kliplerinin temalarından bahsetmektedir. Bu temalardan bazıları; özlenen yaşam biçimi, tutkulu aşk, cinsellik ve düş dünyasıdır (Gökçearslan, 2005, s. 22). Bu varsayımdan yola çıkarak arabesk şarkıların ve şarkıcıların, diğer tarzdaki müziklerden farklılıklar taşıdığı, video kliplerin de bu bağlamda şekillendiğini söylemek mümkündür (bkz. görüntü 49).



Görüntü 49: Ferdi Tayfur'un "Emmioğlu" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=mCZ56rC8SNw>

Video müzik kliplerinin çocuklar üzerindeki etkisi ise yetişkinlerden çok farklı olarak değerlendirilmelidir. Televizyonun, ev içine herhangi bir sınır olmaksızın girebilmesi, video müzik kliplerinin de ulaşabildiği kitlenin belirlenememesi sonucunu doğurmaktadır. “Müzik Videolarındaki Müstehcenliğin 7 – 12 Yaş Çocuklar Üzerindeki Etkisi” araştırmasına göre, video müzik kliplerindeki en büyük sorun televizyonda günün her saati yayınlanan video kliplerin estetize edilerek abartılı bir cinsellik sunumunu yansıtmasıdır. Yapılan araştırmanın verilerinden bir tanesi video müzik kliplerinin zaman içerisinde kabul edilebilir müstehcenlik sınırlarını aştığı ve zaman zaman pornografi sınırlarına dayandığı yönündedir. Sorun; 7 – 12 yaş arasındaki çocuk izleyicilerin ekrandan aldıkları iletilerin iyi – kötü ayrımını yapamıyor olmalarından kaynaklanmaktadır (Ceylan ve diğerleri, 2005, s. 214).

23 Nisan 2010 tarihinde 20.000'den fazla çocuğun katıldığı, Türkiye'nin tanınan dondurma markalarından olan Algida'nın www.aslanmax.com web sitesi ve alışveriş merkezlerine koydukları sandıklar aracılığıyla gerçekleştirmiş olduğu ankete göre "En Sevilen Kadın Sanatçı" ödülünün "Atiye", "En Sevilen Erkek Sanatçı" ödülünü ise "Ceza" almıştır. Aynı anketin sonuçlarına göre çocuklar "En Sevilen Şarkı" ödülünün "Atiye-Salla" şarkısını birinci seçmişlerdir. Birinci seçilen şarkının video klibinin hikayesi, bir karavana doluşan üç kız ve çok sayıda erkeğin yarışmasını anlatmaktadır. Klibin hikayesine göre Atiye ve iki kız arkadaşı puanlama sistemiyle erkekleri seçmektedir. Puanlama erkeklerin fiziksel özelliklerine, kaslarına, kıyafetlerine, seksapeline bakılarak verilmektedir (bkz. görüntü 50).



Görüntü 50: Atiye'nin "Salla" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=Y-ASo2MHIUM>

Atiye'nin "Salla" isimli video müzik klibinde de görüldüğü üzere, sunulan hayat biçimi bir yarışma üzerinden anlatılmaktadır. Verilen mesaj en yakışıklı, en kaslı, en seksi, en değişik kıyafetlere sahip erkeklerin çok seksi, ünlü ve güzel kızlardan yüksek puan alacakları yönündedir.

"Müzik Videolarındaki Müstehcenliğin 7–12 Yaş Çocuklar Üzerindeki Etkisi" araştırmasının sonuçları arasında video kliplerin çocuklara hemcinsleri olan şarkıcılarla özdeşim kurarak, onları model alması yer almaktadır. Aynı zamanda hayranlık duyulan sanatçıyla özdeşim kurma oranı alt sosyo-ekonomik ve kültürel düzeydeki çocuklarda daha fazladır (Ceylan ve diğerleri, 2005, s. 218).

Sonuç olarak video klipler ilettikleri mesajlar aracılığıyla bilinçaltına gönderme yapmakta ve izleyiciyi/seyirciyi yaş, cinsiyet, sosyo-ekonomik düzey, kültür yapısı gibi özelliklere göre farklı seviyelerde etkilemektedir.

2. BÖLÜM: VIDEO MÜZİK KLİPLERİNDE ANİMASYON KULLANIMI

Türk Dil Kurumu'nca yayınlanan Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü'nde animasyon, "Tek tek resimleri ya da devinimsiz nesneleri gösterim sırasında devinim duygusu verebilecek biçimde düzenlemek ve filme aktarma işi" şeklinde tanımlanmaktadır (Özön, 1981, s. 49). Animasyon birçok resim ve grafiğin senaryolar içerisinde hareketlendirilip belli bir hızda ve düzende gösterilerek sürekli bir hareket izlenimi verilmesidir (Başak, 2007, s. 3).

Fransızca kökenli olan animasyon kelimesinin Türkçe karşılığı olarak "canlandırma" sözcüğü kullanılabilir. Genel anlamda canlandırma, gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür (Hünerli, 2005, s. 69). Ancak "canlandırma" kelimesi yerine "animasyon" kelimesinin kullanılmasının sebebi "canlandırma"nın sinemasal anlamda başka bir anlam daha içermesidir. Samancı'ya göre "canlandırma"; "belgesel, haber ya da televizyon şovlarında sözle izahatı zor olan karmaşık suç girişimi ya da eylemlerinin, oyunculuğa fazla önem verilmeden çekilmesi durumu"nu da açıklamaktadır (Samancı, 2004, s. 7). Bu sebeple "canlandırma" kelimesi yerine "animasyon" kelimesi kullanılabilir.

Tür bazında ele alındığında çocuklarla özdeşleştirilen animasyon filmler, yaşanan değişim ve dönüşüm sürecine koşut olarak, çocukları sadece araç olarak kabul etmektedir. Ama asıl hedef kitlesi kuşkusuz yetişkinlerdir. Ancak bilgisayar sistemlerinin gelişmesi, anlatım ve olay örgülerinin geçmişe kıyasla daha karmaşık hale gelmesi sonucunu doğurmuştur. Böylelikle animasyonlar çocukların dünyasından çıkıp yetişkinlerin dünyası ile ilişkilendirilmeye başlanmıştır (Gürel ve Alem, 2010, s. 332).

2.1. ANİMASYONUN GENEL TARİHÇESİ

Animasyonun genel tarihçesinden bahsedilen bu bölümde tarihsel süreç içerisindeki önemli kişi ve kurumların sıralaması yapılmıştır. Bu sıralamanın kullanılmasının sebebi, çoğu animasyon sanatçısı ve şirketin, birden daha fazla türde çalışması ve farklı animasyon dönemlerine katılımıdır. Kişi ve şirketlerin seçimi aşamasında; animasyon

sanatına olan katkıları, animasyonun tarihçesi içerisindeki dönüm noktalarını gerçekleştirmeleri, ortaya çıkartılan yeni türler ve gelişmeler göz önüne alınmıştır.

2.1.1. James Stuart Blackton

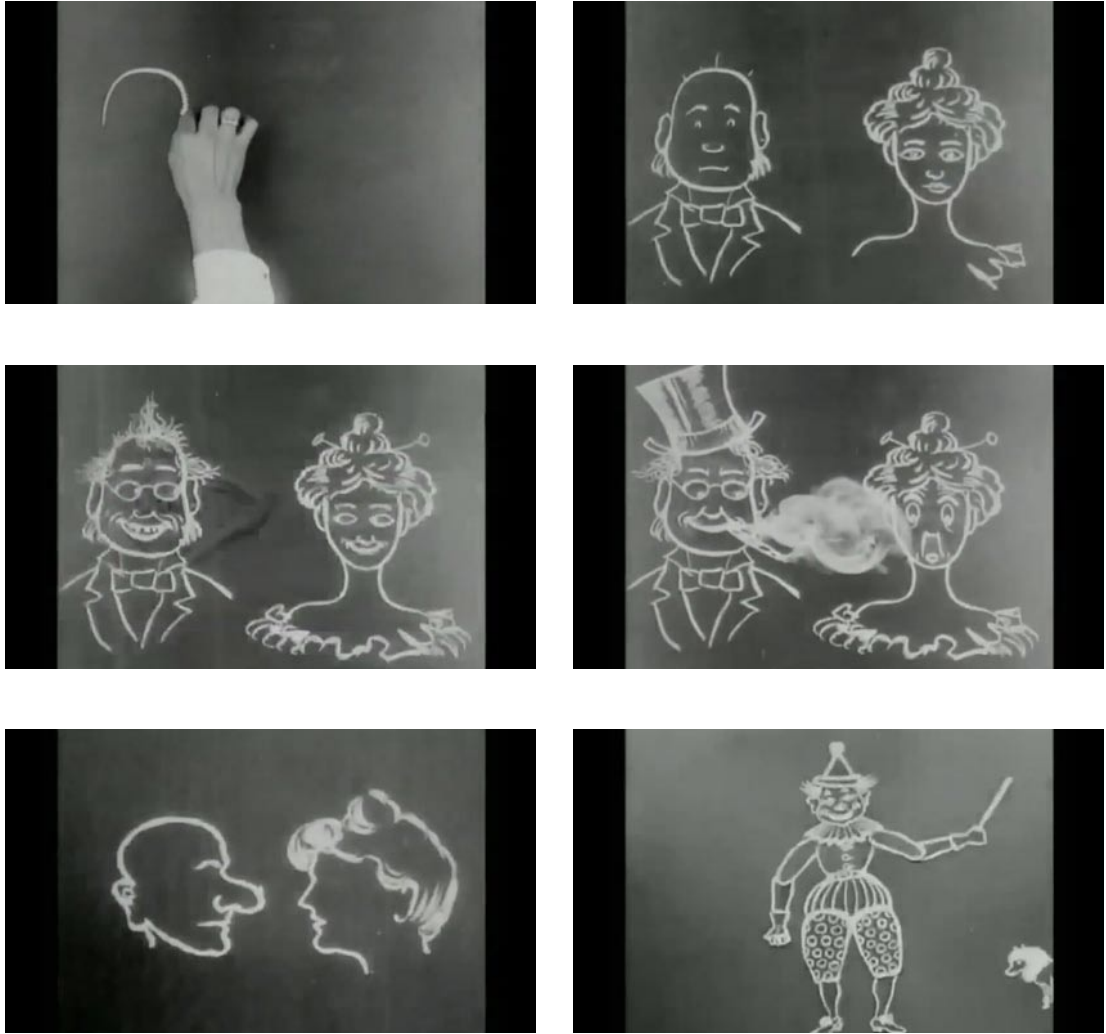
1900 yılında flaş skeçlerin fotoğraf hilesi (trick photography) yöntemi kullanılarak filme alınması yoluyla oluşturulan *“The Enchanted Drawing”* (Büyülü Çizim) filmi James Stuart Blackton’un (bkz. görüntü 51) ilk filmi olmasına karşın çizim hareketlerindeki atlamalar sebebiyle kabul görmez. Bu filmde;

“Genç çizeri, çizim tahtasının üzerine karikatür benzeri bir yüz çizerken görürüz. Çizer çizime sigara ve bir şişe şarap ekleyince, yüz gülümser. Blackton bu objelere dokunduğu zaman, içki ve sigara elinde tutabildiği gerçek nesnelere dönüşür.” (Crafton, 1993, s. 52, aktaran: Samancı, 2004, s. 8).

1906 yılında çekmiş olduğu *“Humorous Phases of Funny Faces”* (Komik Yüzlerin Güllünç Evreleri), isimli film animasyon film tarihinin temeli olarak sayılmaktadır (Samancı, 2004, s. 6). Kara tahtaya çizilen suratların hareketlerini içeren bu film, kesintisiz görüntü hareketliliği içerir (bkz. görüntü 52).



Görüntü 51: James Stuart Blackton’ın fotoğrafı
<http://en.wikipedia.org/wiki/File:JStuartBlackton1912.jpg>



Görüntü 52: “Humorous Phases of Funny Faces” (Komik Yüzlerin Gülünç Evreleri) filminden kareler

<http://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I>

“İlk dönem animasyon filmlerine bakıldığında, dönemin popüler sahne sanatları ile ne kadar yakın bir ilişki içinde olduğu görülebilir. Çizgi bantların (comic strip) etkisinden çok ilk animasyon filmleri ile grafik ve performans sanatının beraber kullanılmasından oluşturulan flaş skeçler arasındaki bağlantı daha önemlidir.” (Crafton, 1993, s. 48, aktaran: Samancı, 2004, s. 6).

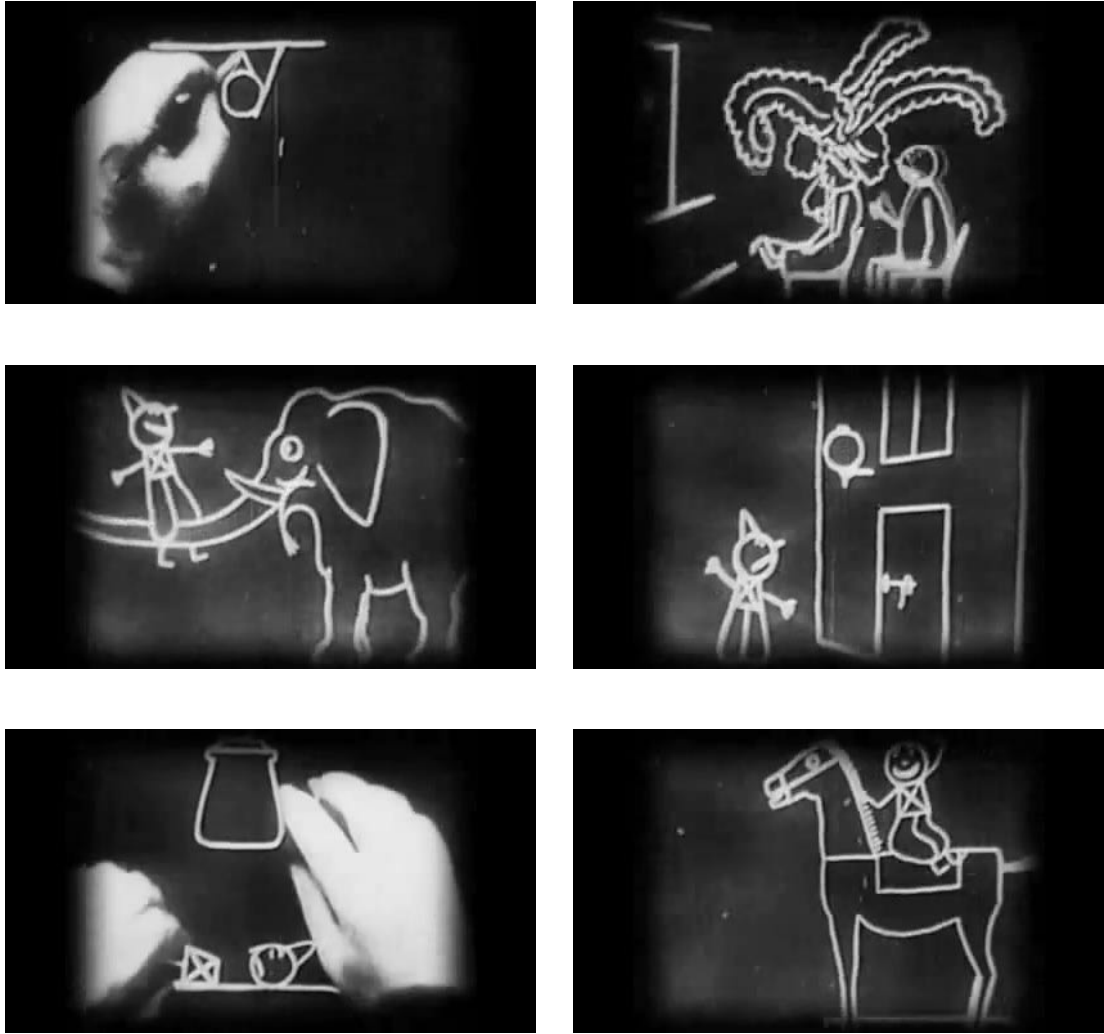
Blackton’un kamerayı her seferinde tek görüntü alacak şekilde kullanması tekniği ile durağan nesneleri hareket eder hale getirmesi diğer birçok animasyon sanatçısının da doğmasını sağlar.

2.1.2. Emile Cohl

Blackton'un bu önemli buluşundan yararlanan ilk kişi Emile Cohl olur (bkz. görüntü 53). Ancak Cohl, Blackton'dan farklı olarak karakterlerini kara tahta üzerine değil, kağıda mürekkep ile çizer (Samancı, 2004, s. 6). *Fantasmagorie* isimli 1908 yapımı film, mürekkep ile saydam olmayan kağıda çizildikten sonra fotoğraflanarak oluşturulmuştur (bkz. görüntü 54).



Görüntü 53: Emile Cohl'ün fotoğrafı
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ee/Young_Emile_Cohl.jpg



Görüntü 54: “Fantasmagorie” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=6FQCESiyqaM>

1908–1910 yılları arasında Gaumont Yayınevi adına Cohl tarafından 70 kadar film çekilmiştir. Filmlerinde elle yapılmış kuklalar, gerçek nesneler kullanan Cohl böylelikle doğaüstü bir dünya kurmuş ve olanaksız gözüken olaylar yaratmıştır (Hünerli, 2005, s. 16). Cohl’un filmlerinin kurgularının bu özellikleriyle rüyaya benzer yapılar sergilediği söylenebilir. *Fantasmagorie* filmiyle ilgili olarak Crafton; “Genel yapı irrasyoneldir ve olaylar o kadar çabuk olup biter ki, ilk izleyişte olay örgüsünü anlamak zordur.” demektedir (Crafton, 1993, s. 66, aktaran: Samancı, 2004, s. 20).

Cohl, filmlerinin içerisine yerleştirmiş olduğu bazı öğelerle, yetişkinlere yönelik filmler ürettiğini kanıtlamıştır. Örneğin; 1909 yapımlı “*Les Joyeux Microbes*” (Neşeli Mikroplar) filminde doktor hastasına mikroskoptan bir kan örneği göstermektedir. Hastanın mikropta gördüğü sahnelerde ise; politikacılar, taksi şöförleri, bürokratlar, alkolikler,

kaynanalar gibi sosyal yaşama eleştirel bakan sahneler yer almaktadır (Crafton, 1993, s. 70–74, aktaran: Samancı, 2004, s. 24).

2.1.3. Winsor McCay

Dönem gereği sıkça karşı karşıya kalınan sihirbazlık fikrinin sunmuş olduğu estetik yapı, Winsor McCay'ın (bkz. görüntü 55) 1911 yapımlı *“Little Nemo”* (Küçük Nemo) (bkz. görüntü 56) filminde ortaya çıkmıştır.



Görüntü 55: Winsor McCay'in fotoğrafı
<http://library.osu.edu/sites/exhibits/cartoonists/images/mcCay/mccay-self.jpg>



Görüntü 56: “Little Nemo” (Küçük Nemo) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=kcSp2ej2S00>

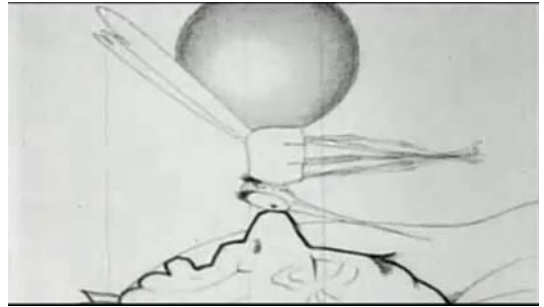
“Beyaz bir yüzeye dağılmış küçük çizgilerin ve noktaların birleşmesiyle hareket edebilen bir yapıya dönüşen Nemo, bir sihirbaz gibi Impy ve Flip’in vücutlarını uzaktan yaptığı hareketlerle uzatıp kısaltır, sıkıştırıp genişletir. Sonra Nemo, çizerin alter egosu¹⁴ gibi davranarak kendi prensesini flaş skeç¹⁵ olarak çizmek için bir kalem alır. Çizim bittikten sonra prenses hareket etmeye başlar.” (Samancı, 2004, s. 9).

Erken dönem animasyonda sıkça rastlanan siyah–beyaz filmlerin aksine “*Little Nemo*” (Küçük Nemo) filmi renkli olarak çekilmiştir. Ancak teknik imkansızlıklar nedeniyle sözü geçen dönemde çizimlerin renkli olarak fotoğraflanması mümkün değildir. Bu sebeple renkli görünüm elde etmek amacıyla film çerçeveleri boyanmaktadır (Samancı, 2004, s. 16).

¹⁴ Alter Ego: Psikolojide öteki benlik.

¹⁵ Flaş skeç: Çizerini içerisinde barındıran animasyon film tekniği.

Modern bir teknik adam olarak kendisini tanımlayan McCay, filmlerinde bilim adamları ile beraber çalışmıştır. 1912'de *"How a Mosquito Operates"* (Bir Sivrisinek Nasıl Çalışır) (bkz. görüntü 57) filmi için bir entomolojistle, *"Gertie on Tour"* (Gertie'nin Turu) (bkz. görüntü 58) filmi için ise paleantolojistlerle çalışmıştır.



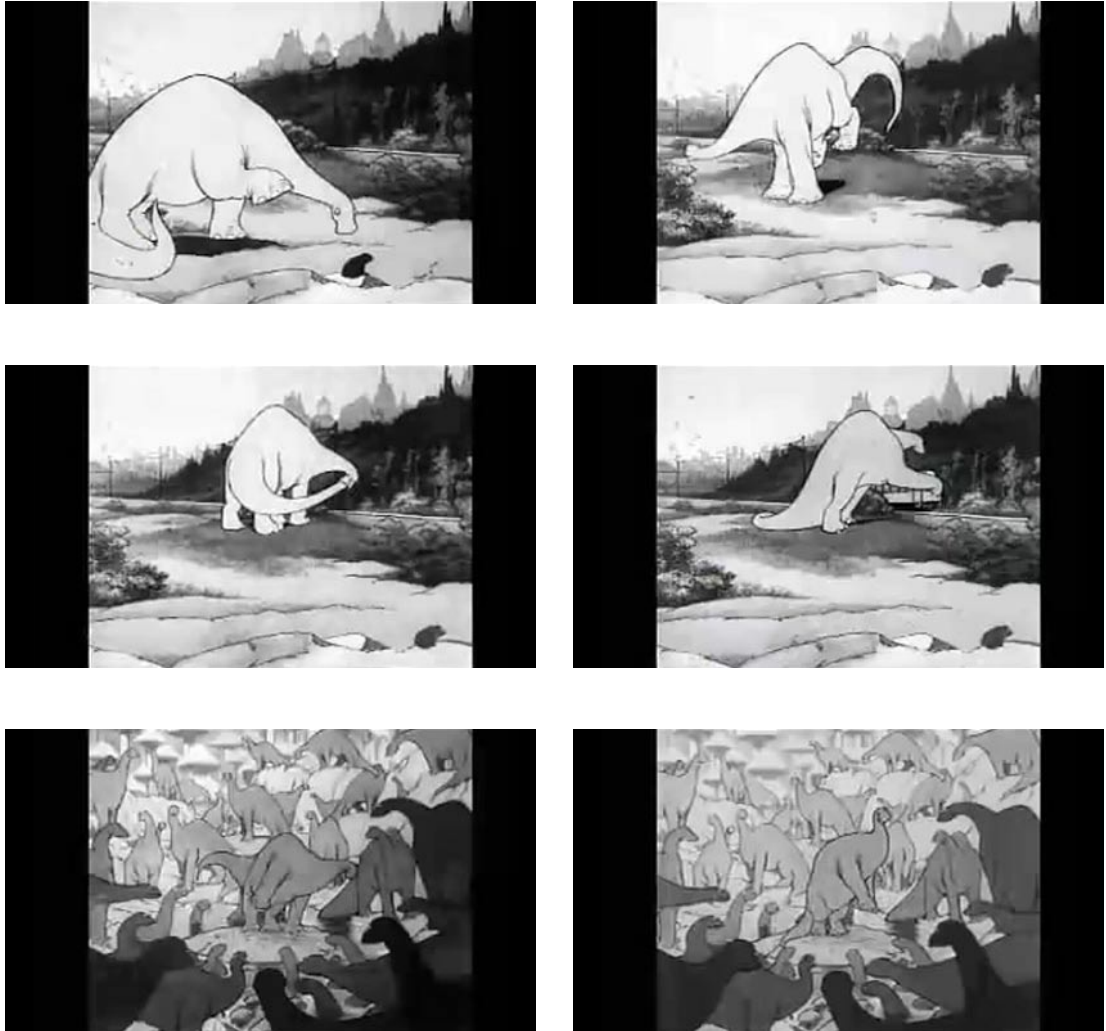
Görüntü 57: *"How a Mosquito Operates"* (Bir Sivrisinek Nasıl Çalışır) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=yvzAJouHh7k>

"How a Mosquito Operates" (Bir Sivrisinek Nasıl Çalışır) filminin çıkış noktası Crafton tarafından şu şekilde anlatılmaktadır:

"McCay kızıyla beraber Jersey'de yazlıklarındadır ve her ikisi de sivrisinekler tarafından perişan edilirler. Tesadüfen McCay sivrisinek dili üzerine çalışan ve onlar hakkında her şeyi bildiğini söyleyen bir profesörle tanışır. Profesör, McCay'e sivrisineğin kan emme sürecini gösteren çizimler serisi yapabileceği fikrini verir. McCay çalışmaya başlar ve

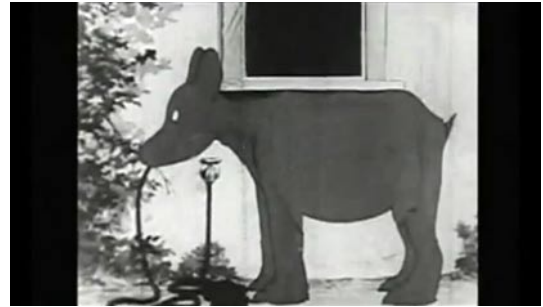
aylar sonra profesörle beraber stüdyoya gidip bitmiş işi perdede izler.” (Crafton, 1993, s. 107, aktaran: Samancı, 2004, s. 11).

Birbirini izleyen on bin farklı çizimden oluşan “*Gertie on Tour*” (Gertie’nin Turu) filmi ile başlayan bir uygulama ile McCay, filmlerinin başlarına ve aralarına yazılar eklemeye başlamıştır. Bu yazılar; “*Gertie on Tour*” (Gertie’nin Turu) filminde “Amerika’nın En Büyük Çizeri Winsor McCay ve Gertie.” şeklindeyken, “*The Sinking of the Lusitania*” (Lusitania’nın Batışı) filminde “Animasyon sinemasının mucidi Winsor McCay, insanlığı şoke eden bir suçun tarihsel kaydını çizmeye karar vermiştir.” şeklinde yazılmıştır (Samancı, 2004, s. 12). Böylelikle McCay izleyenlere hem filmi sunmakta, hem de film ve kendisi hakkında –egosantrik de olsa– bilgiler vermektedir.



Görüntü 58: “*Gertie on Tour*” (Gertie’nin Turu) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=36gqBoUSJ4M>

“*The Pet*” (Ev Hayvanı) (bkz. görüntü 59) filminde karşımıza çıkan ve sekansları belirten yazılar da erken dönem animasyon izleyicisine hikaye hakkında daha fazla bilgi vermek amacıyla kullanılmıştır. Ses ögesi ile desteklenemeyen animasyon filmler için kimi zaman sekanslar arası diyaloglar şeklinde giren yazılara veya konuşma balonlarına da McCay filmlerinde rastlamak mümkündür.



Görüntü 59: “*The Pet*” (Ev Hayvanı) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=y-TloKhalss>

1914'te yaratılan "*The Sinking of the Luisitania*" (Luisitania'nın Batışı) (bkz. görüntü 60) filminde okyanus yolculuğu yapan Luisitania adlı bir yolcu gemisinin torpidoya hedef olarak batırılması anlatılmaktadır. Tüm formların, çizim olduğu konusunda şüpheyi düşürebilecek bir gerçeklikle çizildiği bu animasyon filminde, gerçek bir faciada ölen milyoner sporcu Alfred Vanderbilt, tiyatro prodüktörü Charles Frohman gibi önemli kişilerin fotoğrafları da kullanılmıştır (Samancı, 2004, s. 18).



Görüntü 60: "The Sinking of the Luisitania" (Luisitania'nın Batışı) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=nN-KdPBhyjc>

Tüm bu filmlere ek olarak McCay, 1918 ve 1921 yılları arasında *“The Centaurs”* (Sentorlar) (bkz. görüntü 61), *“Flip’s Circus”* (Flip’in Sirki) (bkz. görüntü 62), *“Bug Vaudeville”* (Böcek Vodvili) (bkz. görüntü 63) ve *“The Flying House”* (Uçan Ev) (bkz. görüntü 64) isimli filmleri oluşturmuştur (Samancı, 2004, s. 7).



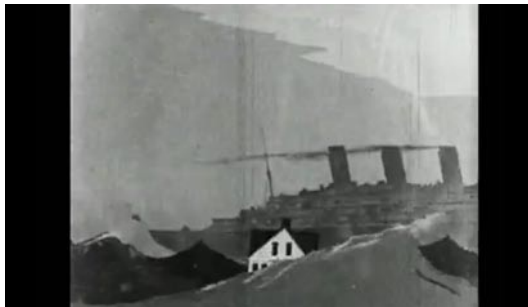
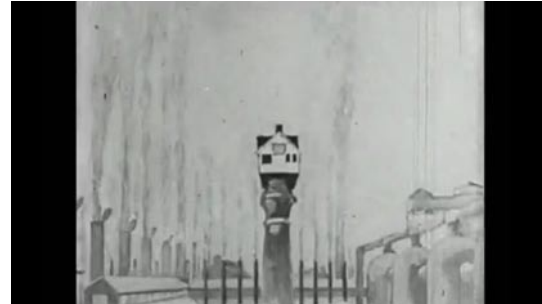
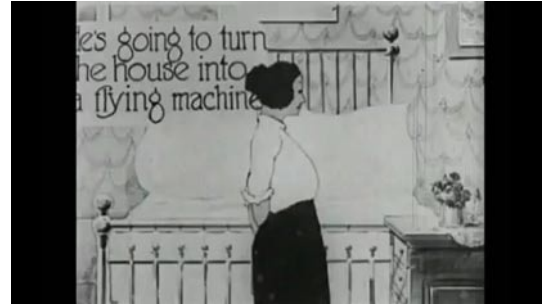
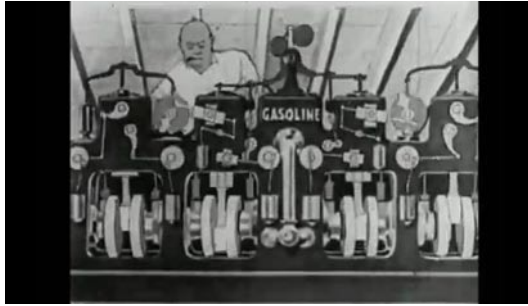
Görüntü 61: “The Centaurs” (Sentorlar) filminden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=_6N3giozPbl



Görüntü 62: "Flip's Circus" (Flip'in Sirki) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=ld4i9iJNHqs>



Görüntü 63: “Bug Vaudeville” (Böcek Vodvili) filminden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=r2cGjb_LPyE

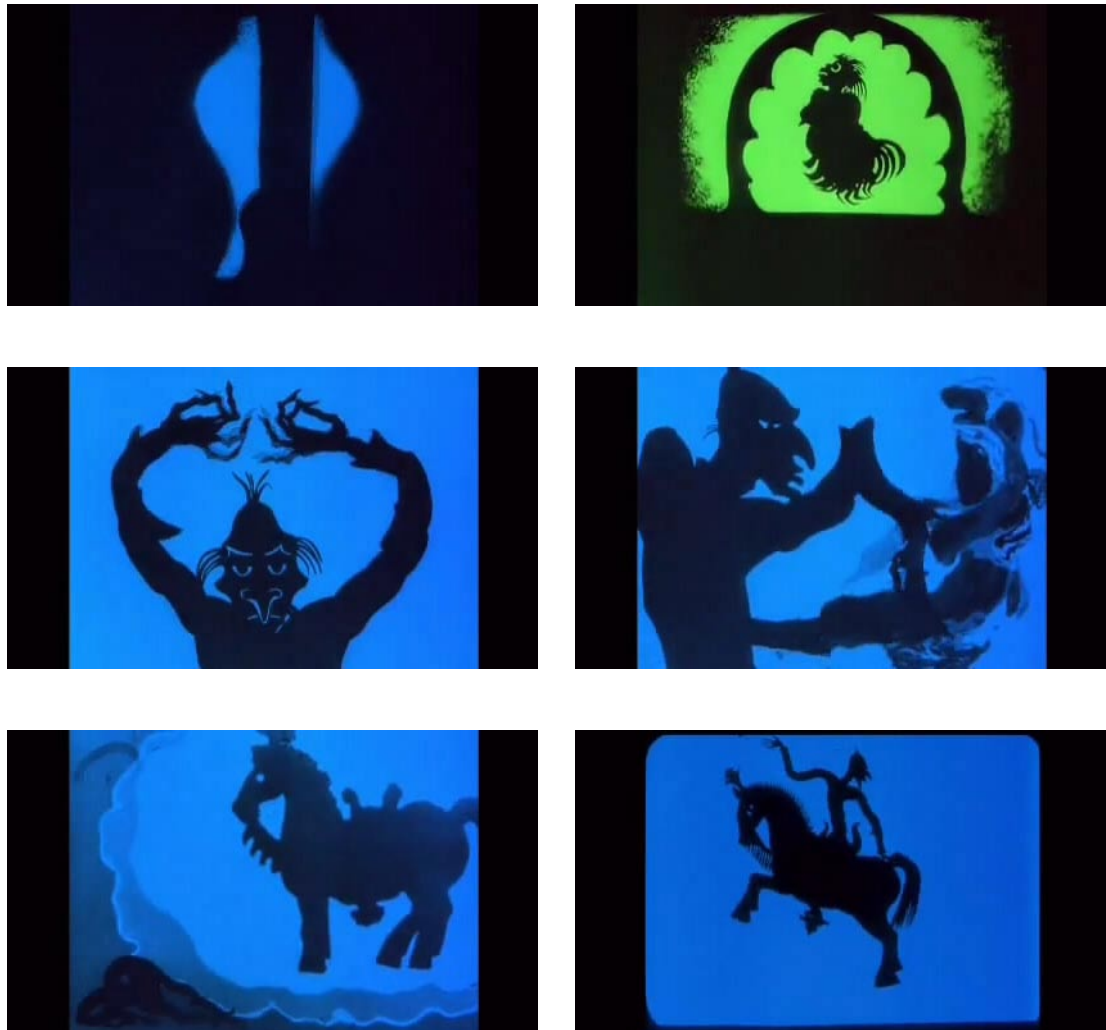


Görüntü 64: "The Flying House" (Uçan Ev) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=obnRKhgRFXA>

Erken dönem animasyon sinemasının en belirgin özelliği gerçekçi yapıdan çok uzaklaşılmasıdır. Örneğin bu dönemde hayvanlar konuşmaz, gerçek anlatımdan çıkılmaz (Samancı, 2004, s. 30). Bu anlayış çerçevesinde McCay'in hiçbir filminde hayvanlar konuşmamaktadır. Film aralarında yer alan yazılar sadece insanlara aittir. Filmler süresince oluşan tüm olağanüstü durumlar ise rüya, hayal vb. bir mantığa oturtularak açıklanmaktadır.

2.1.4. Lotte Reinieger

Gölge oyununun çağdaş canlandırma tekniklerine sağladığı uyum 1920’li yıllarda Alman canlandırma sanatçısı Lotte Reiniger tarafından keşfedilmiştir (Başak, 2007, s. 5). Lotte Reiniger 1923–1926 yılları arasında Çin gölge oyunundan uyarlamış olduğu bir teknikle tamamen silüetlerden oluşturarak *“Adventures of Prince Ahmed”* (Prens Ahmed’in Maceraları) filmini gerçekleştirir (bkz. görüntü 65).



Görüntü 65: “Adventures of Prince Ahmed” (Prens Ahmed’in Maceraları) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=25SP4ftxklg>

Binbirgece Masalları’ndan uyarlanarak yapılan filmde belli ölçülerde “stop – motion” tekniği kullanılmıştır. Hazırlanan modeller bugünkü kukla canlandırma tekniklerine benzemektedir (Başak, 2007, s. 6).

2.1.5. Max Fleischer

1921 yılında canlandırma sinemasına başlamadan önce çizgi roman çizeri olan Max Fleischer, (bkz. görüntü 66) 1921'de "Out of Inkwell" (Mürekkep Hokkasından Çıkış) isimli seri filmlerinde mürekkep hokkasından çıkan soytarı Koko'nun maceralarını konu alarak canlandırma sinemasına giriş yapmıştır (bkz. görüntü 67) (Hünerli, 2005, s. 17).



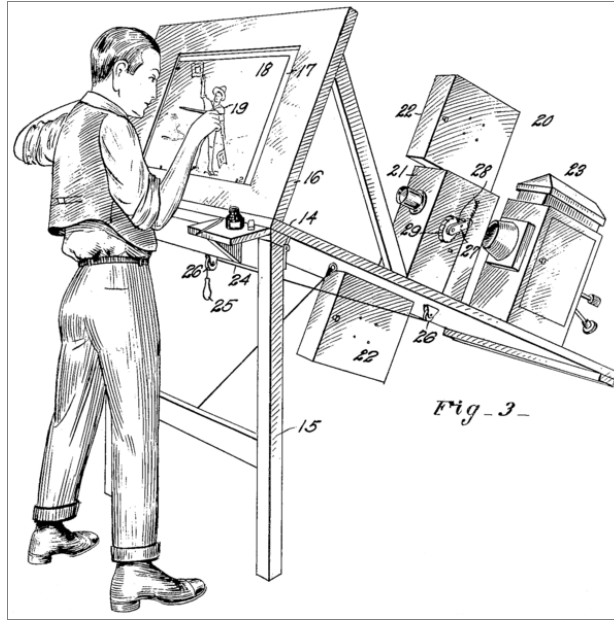
Görüntü 66: Max Fleischer'in fotoğrafı
<http://pulpnivorla.files.wordpress.com/2010/04/8-max-fleischer-y-mae-quest.jpg>



Görüntü 67: "Out of Inkwell" (Mürekkep Hokkasından Çıkış) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=hAePLTA>

"*Out of Inkwell*" (Mürekkep Hokkasından Çıkış) filminde flaş skeç örnekleri görmek mümkündür. Çizerin mürekkep şişesinden ya da kaleminin ucundan çıkan baş karakter Koko, etraftaki gerçek objelerle etkileşimde bulunmaktadır. Max bu filmlerde Koko'nun ustası ya da yaratıcısı olarak kendisi oynamıştır (Maltin, 1987, s. 86, aktaran: Samancı, 2004, s. 26).

Fleischer, diğer tüm sanatçılardan farklı bir yapı izleyerek animasyon sinemasına yeni bir bakış açısı getirmiştir. 1918 ve 1956 yılları arasında kendi geliştirdiği ve "*Rotoscope*" (bkz. görüntü 68) adını verdiği aleti ile çok sayıda film üretmiştir.



Görüntü 68: “Rotoscope” görüntüsü

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/71/US_patent_1242674_figure_3.png

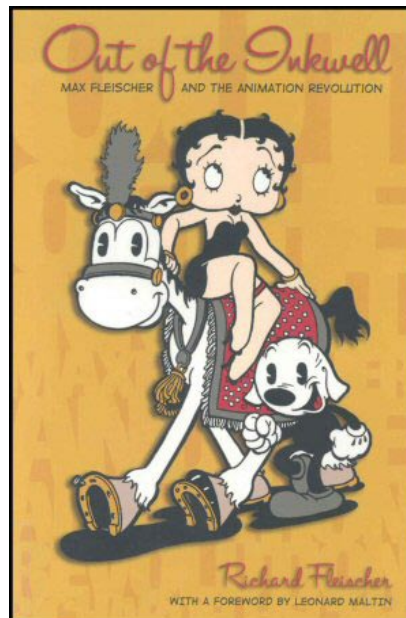
Bu aletin çalışma prensibi bir kameranın hareketli görüntüyü kaydedip ışıklı masa üzerine sahne sahne yansıtması esasına dayanır. Yansıtılan sahnelerin üzerinden çizim yapılır ve gerçek hareket tabanlı animasyon film oluşturulur.

Fleischer, Amerikan toplumunun sorunlarına inerek çeşitli mesajlar iletmeyi amaçlayan karakterler yaratmıştır. Crystal City isimli bir ıspanak fabrikasının reklamı olarak tasarlanan *Popeye* (Temel Reis) bu karakterler arasındadır (bkz. görüntü 69). Temel Reis yediği bir kutu ıspanakla güçlenmekte ve tüm zorlukların üstesinden gelmektedir. Böylece “insan iradesini kullanırsa her istediğini elde edebilir” mesajını barındıran seri, toplumsal tutkunun temsilcisi, simgesi ve karikatürü halini almıştır (Hünerli, 2005, s. 18).



Görüntü 69: Popeye (Temel Reis) görüntüsü
<http://energysavingtrust.files.wordpress.com/2011/02/popeye-spinach.jpg>

Fleischer tarafından yaratılan bir başka karakter ise Hollywood sinemasının cinsellik içeren karakterlerine bir eleştiri olarak yaratılan *Betty Boop*'tur (Hünerli, 2005, s. 18) (bkz. görüntü 70).



Görüntü 70: Betty Boop görüntüsü
<http://www.wtamu.edu/library/books/images/fleischer3.jpg>

2.1.6. Norman McLaren

1957 yılında nesne canlandırmanın ilk örneğini gerçekleştiren Kanadalı sanatçı Norman McLaren, animasyon sanatının en önemli isimlerinden birisidir (bkz. görüntü 71) (Hünerli, 2002, s. 938). McLaren Canlandırma sineması üzerine görüşlerini şu şekilde açıklamaktadır:

Canlandırma hareket eden çizimler değil, çizilenlerin hareketi sanatıdır. Her iki kare arasında ne olduğu, karenin üzerinde ne olduğundan çok daha önemlidir. Bu yüzden canlandırma kareler arasında (yer alan) görünmeyen aralıklar oluşturma sanatıdır (Aydın, 1998, aktaran: Hünerli, 2005, s. 31).

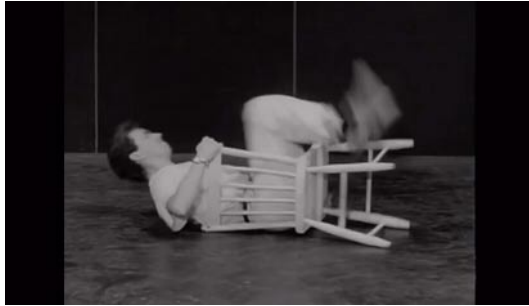
Kamera veya başka bir aygıt kullanmadan, film üzerine doğrudan boyama ve çizme yöntemini kullanan McLaren, film müziklerini de aynı şekilde ses bantları üzerine çizerek oluşturmuştur.



Görüntü 71: Norman McLaren'ın fotoğrafı

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Norman_McLaren_drawing_on_film_-_1944.jpg

1952 yılında yaratmış olduğu “*Neighbours*” (Komşular) ve 1957 yılında yaratmış olduğu “*A Chairy Tale*” (Bir İskemlenin Öyküsü) filmlerinde gerçek insanları kukla kullanır gibi canlandıran ve deneysel uygulamalar gerçekleştiren McLaren aynı zamanda “*A Chairy Tale*” (Bir İskemlenin Öyküsü) filminde tipografik öğeleri sadece yazı olarak değil filmin bir parçası olarak kullanmıştır (bkz. görüntü 72).



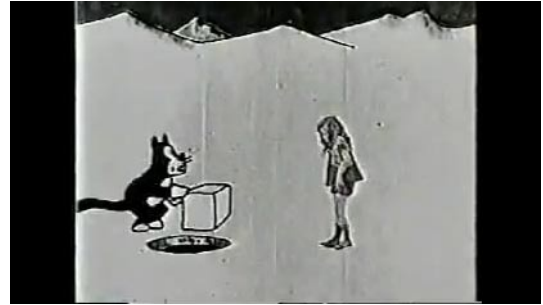
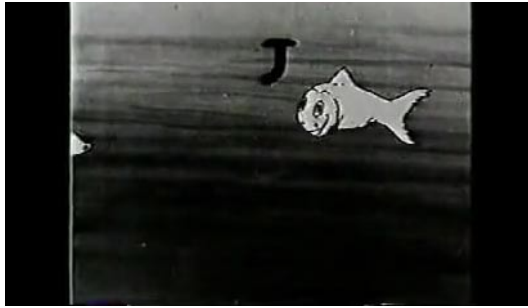
Görüntü 72: "A Chairy Tale" (Bir İskemlenin Öyküsü) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=5XliWOuDuxc>

2.1.7. Walter Ellias Disney

5 Aralık 1901'de Illinois'te dünyaya gelen Walter Ellias Disney (bkz. görüntü 73), ilk canlandırma filmini bir reklamevinde ressam olarak çalıştığı dönemde gerçekleştirmiştir. 1923 yılında ise Hollywood'a gelerek ilk canlandırma stüdyosunu kurmuştur. İlk olarak ise *"Alice in Cartoonland"* (Alice Karikatürler Diyarında) isimli dizi filmin çekimleri gerçekleştirilmiştir. Bu dizide gerçek bir karakter olan Alice'in çizgi dünyasındaki maceraları anlatılmaktadır (bkz. görüntü 74) (Hünerli, 2005, s. 19).



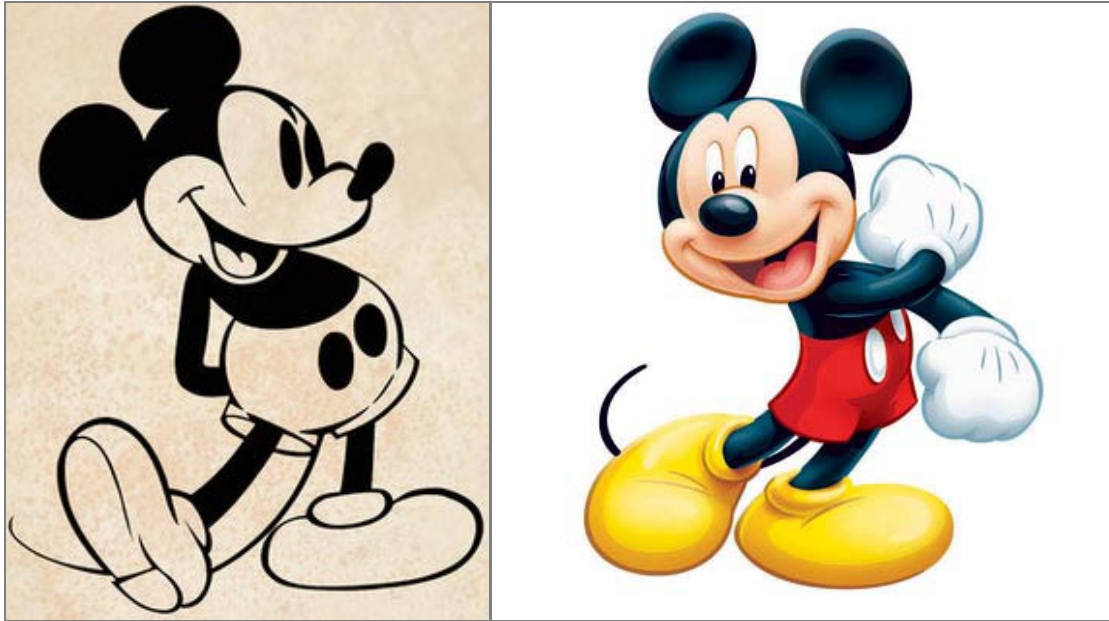
Görüntü 73: Walter Ellias Disney'in fotoğrafı
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/08/Walt_disney_portrait.jpg



Görüntü 74: "Alice in Cartoonland" (Alice Karikatürler Diyarında) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=4lrOdNQLwG0>

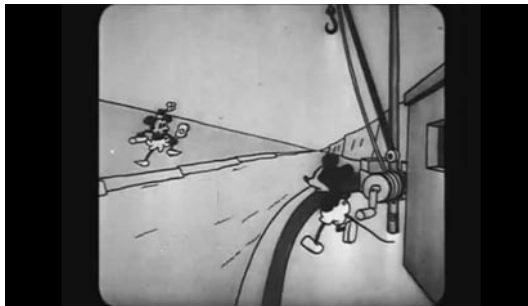
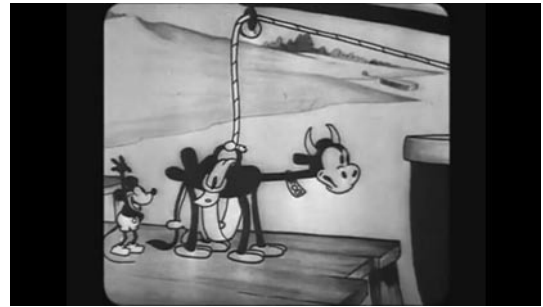
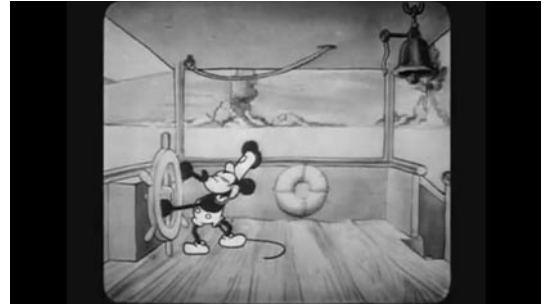
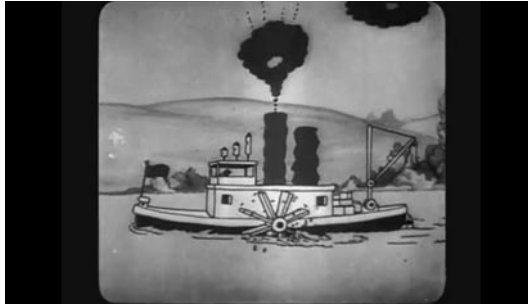
Alice serisinin ardından Disney, Fleischer stüdyosu ile baş edebilecek hale gelmiştir (Samancı, 2004, s. 35).

Disney animasyonlarının erken dönem animasyonlarından ayrılıp gerçekçi tarzın kurulmasına kadar çözülen ses ve renk sorunu, Disney'in filmlerinin yapısını da belirlemiştir (Samancı, 2004, s. 39). Kendisi gibi bir canlandırma ustası olan Ub Iwerks ile başta *Mortimer* daha sonraları ise *Mickey Mouse* (bkz. görüntü 75) olarak bilinen karakteri yaratan Disney, 1928 yılında Mickey Mouse'un ilk sesli filmi olan "*Steamboat Willie*" (Kaptan Mickey)'yi yaratmıştır (bkz. görüntü 76).



Görüntü 75: Mortimer ve Mickey Mouse görüntüsü

<http://julian-discoverywales.blogspot.com/2011/04/old-mickey-mouse-and-new-mickey-mouse.html>



Görüntü 76: “Steamboat Willie” (Kaptan Mickey) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=pwobPtWdGm0>

İlk renkli animasyon filmi olan “*Silly Symphony–Flowers and Trees*” (Saçma Senfoni-Ağaçlar ve Çiçekler) ise 1932 yılında gerçekleştirilmiştir. Bu film ile birlikte ağaç ve çiçeklere insan suratı çizimleri gerçekleştiren Disney, nesnelere canlı özellikleri ithaf etmeyi benimseyecek Disney çizgisini henüz tam olarak oturtmamış olsa dahi, tarzını oluşturma yolundaki ilk adımları atmıştır (Samancı, 2004, s. 39).

Mickey Mouse ile birlikte canlandırma sinemasında yeni bir döneme girilmiştir. Diğer dün canlandırmacılarıdan farklı olarak ilk defa bir karakterin dizi şeklinde süren filmleri söz konusudur. Bu farklılık fareye yüklenen anlamın insana özgü biçimler, duygu ve davranışlar içermesinin yanı sıra atlar, eşekler, filler vb. hayvanlarla oluşturulan bir dünya söz konusudur (Hünerli, 2005, s. 20).

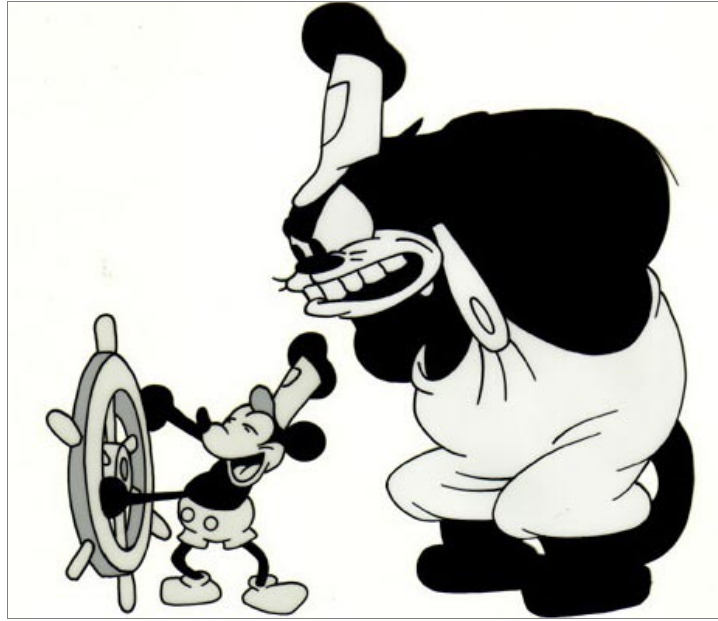
Disney'in yardımcıları ile birlikte yarattığı diğer karakterler; *Minnie* (bkz. görüntü 77), *Goofy* (bkz. görüntü 78), *Big Pete* (bkz. görüntü 79), *Horace* ve *Clarabelle* (bkz. görüntü 80), *Pluto* (bkz. görüntü 81) ve *Donald Duck*'tır (bkz. görüntü 82). Bu karakterlerin hepsi içinde yaşanılan toplumu temel alan bir hayvanlar dünyasını temsil etmektedir.



Görüntü 77: Minnie Mouse görüntüsü
http://images.pictureshunt.com/pics/m/minnie_mouse-4962.jpg



Görüntü 78: Goofy görüntüsü
<http://images.wikia.com/disney/images/2/26/Goofy000.jpg>



Görüntü 79: Big Pete görüntüsü

http://psc.disney.go.com/eventservices/artofdisneyparks/media/600X400_Mickey_and_Pete.jpg

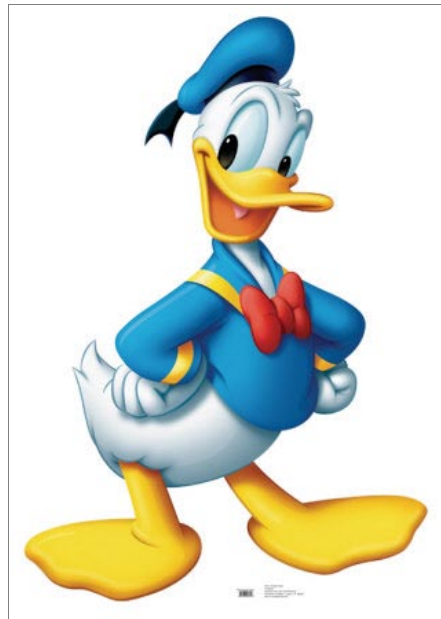


Görüntü 80: Horace ve Clarabelle görüntüsü

http://26.media.tumblr.com/tumblr_lki4yq93LF1qhg6zyo1_500.jpg



Görüntü 81: Pluto görüntüsü
<http://jamesbrantley.net/Pluto-Knochen.jpg>



Görüntü 82: Donald Duck görüntüsü
http://blogs.riverfronttimes.com/dailyrft/donald_duck.jpg

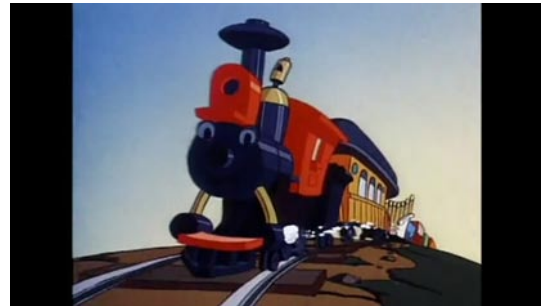
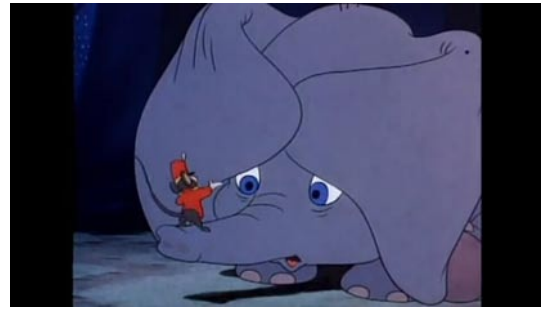
Disney tarafından yaratılan ilk uzun metrajlı film ise Grimm Kardeşler'in masalından uyarılma ile ortaya çıkan "*Snowwhite and Seven Dwarfs*" (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) (bkz. görüntü 83) filmidir. Renk, ses, derinlik ve hareketin yumuşaklığı gibi teknik konularda yapılan deneylerin ardından oluşturulan filmin gösterime girmesi için on yıl beklenmiştir.



Görüntü 83: "Snowwhite and Seven Dwarfs" (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) filminden kareler

<http://www.youtube.com/watch?v=8gWiVs5Q0kc>

1941 yılına ait “*Dumbo*” (bkz. görüntü 84) ve 1942 yılına ait “*Bambi*” (bkz. görüntü 85) filmleri içerisinde pek çok duygusal öge barındırmaktadır.



Görüntü 84: “Dumbo” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=22v-1eMII40>



Görüntü 85: “Bambi” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=nLvX-erABqY>

“*Bambi*” filminin yapım sürecinde diğer filmlere göre farklı bir teknik izlenerek Disney stüdyolarında hayvanların anatomik olarak en doğru çizilmesini sağlamak amacıyla geyik, tavşan ve at beslenmiştir (bkz. görüntü 86).



Görüntü 86: Disney Stüdyosu'nda beslenen hayvanların fotoğrafı
<http://www.michaelspornanimation.com/splog/wp-content/M/Rico%20teaching.jpg>

“*Bambi*’nin yapım sürecinde natüralizm üzerine büyük vurgu yapıldı. Var olan eğitim programının bir uzantısı olarak, Rico LeBrun tarafından animatörlere hayvanların ince ayrıntılarını ustaca çizebilmesi için özel dersler verildi. Film stüdyosunda model olarak kullanmak üzere geyik besledi. Hayvan fotoğraflarıyla dolu kitaplar oluşturuldu, sayısız model hazırlandı ve binlerce metre uzunluğunda live-action materyal referans olarak kullanıldı.” (Finch, 1995, s. 209, aktaran: Samancı, 2004, s. 45).

Disney’in animasyon dünyasına bakışında; tüm karakterlerinin gerçekliğe yakın olduğu, fiziksel hareketlerin gerçeklerinin birebir kopyası olduğu ve duygusal yansımaların dramatize edilerek kullanıldığı görülmektedir.

1950 yılında yaratılan “*Cyndrella*” (Kül Kedisi) (bkz. görüntü 87) ve 1959 yılında yaratılan “*Sleeping Beauty*” (Uyuyan Güzeli) (bkz. görüntü 88) filmlerinde ise ana karakterler ön plana çıkmıştır.



Görüntü 87: “*Cyndrella*” (Kül Kedisi) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=LeljH3BmBOA>



Görüntü 88: "Sleeping Beauty" (Uyuyan Güzel) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=e8VdUOuK--8>

II. Dünya Savaşı sırasında piyasaya çıkan ve Disney'in en önemli yapıtlarından sayılan *"Fantasia"* (bkz. görüntü 89) filmi, beklenilenden daha az yankı uyandırmıştır. Dönemin siyasal yapısının da etkisiyle bu film Avrupa pazarında gösterime girememiştir (Hünerli, 2005, s. 24). Filmin içeriğinde Disney'in genel tarzından çok uzaklaşmaz. 1991 yılındaki *"Beauty and the Beast"* (Güzel ve Çirkin) filmine kadar, Disney'in hiçbir filminde cansız nesnelere canlı özellikleri katılmamıştır. *"Fantasia"* filminde canlanan süpürgelerin olduğu sahneler ise bir sihirbaz çırağı olan Mickey Mouse'un rüyasında hareket etmektedirler (Samancı, 2004, s. 49).



Görüntü 89: "Fantasia" filminden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=_zaf53LYOWE

1955 yılında çekilen ve iki köpeğin aşkını anlatan *"Lady and the Tramp"* (Leydi'nin Aşkı) filmi ile ilk sinemaskop filmi gerçekleşmiştir. 1963 yılında T. H. White'in çocuk romanından uyarlanarak çekilen *"The Sword in the Stone"* (Taşa Sapanan Kılıç) (bkz.

görüntü 90) isimli filminden üç yıl sonra, 1966 yılında, 48 Akademi, 7 Emmy ödülünün de içinde bulunduğu 950 ödülün ardından, Walter Elias Disney ölmüştür (Hünerli, 2005, s. 25).



Görüntü 90: "The Sword in the Stone" (Taşa Saplanan Kılıç) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=sUdLn9P8C90&feature=related>

Disney'in ölümünün ardından hayattayken başlamış olduğu *"The Jungle Book"* (Ormanın Kitabı) (bkz. görüntü 91) filmi biçemden sapmadan tamamlanmıştır.



Görüntü 91: "The Jungle Book" (Ormanın Kitabı) filminden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=TcglnY_xGfc

Walt Disney Productions ismiyle animasyon filmleri üretmeye devam eden şirketin kurumlaşmasının tamamlanmış olması sebebiyle şirket ve üretimleri Disney'in ölümünden olumsuz yönde etkilenmemiştir.

1981 yılında Florida’da ve 1983 yılında Tokyo’da açılan “*Disney World*”ü 1992 yılında Fransa’da açılan “*Euro Disney*” izlemiştir (bkz. görüntü 92).



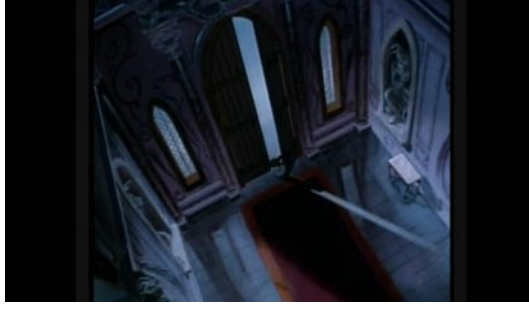
Görüntü 92: Euro Disney fotoğrafı

<http://www.ravingravens.com/.a/6a0133ecdf372a970b013485a2b832970c-800wi>

1988 yılından itibaren animasyonlarda kullanılmaya başlanan bilgisayar teknolojisi ile çekilen ilk film, 1989 yılında gerçekleştirilen “*The Little Mermaid*” (Küçük Denizkızı) (bkz. görüntü 93) filmidir. Bu filmi 1991 yılındaki “*Beauty and the Beast*” (Güzel ve Çirkin) (bkz. görüntü 94) filmi takip etmiş, her iki film de Oscar ödülü kazanmışlardır.



Görüntü 93: “The Little Mermaid” (Küçük Denizkızı) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=Oz0H4Uhd2J4>



Görüntü 94: "Beauty and the Beast" (Güzel ve Çirkin) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=tRlZmyveDHE>

1992 yılında 100 milyon dolar bütçe ile gerçekleştirilen “*Alaaddin*” (bkz. görüntü 95) filmi, 495 milyon dolar hasılatla, tüm zamanların en iyi animasyon filmi olarak kabul edilmiştir (Hünerli, 2005, s. 26).



Görüntü 95: “*Alaaddin*” filminden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=RNfs_sESJEc

Bu dönemin ardından animasyon filmleri çocukların yanı sıra hedef kitlelerine yetişkinleri de katmışlardır. Ayrıca karakterlerin oyuncakları, kitapları, defterleri, anı eşyaları vb. birçok yan ürünlerle farklı bir pazara giriş yapılmıştır.

1994 yapımlı “*Lion King*” (Aslan Kral) (bkz. görüntü 96) filmi 799 milyon dolarlık bütçesiyle rekor kırarak, “*Bambi*” filminden sonra karakterlerinin hepsinin hayvan olduğu ilk Disney filmidir (Hünerli, 2005, s. 27). Film, belgesel tekniğine bağlı kalınarak çekilmiştir. Bu teknik ile gerçeklik duygusu sağlanırken, inandırıcılık artar.

“Hans Bacher tarafından yapılan kavramsal çalışmalar, prodüksiyon öncesi aşamada, *“Lion King”* (Aslan Kral) animatörlerinin, hayvanların vahşi doğa belgesellerindeki görüntüleri temel aldıklarını göstermeye yeter. Doğa belgesellerinde telefoto lenslerin kullanılması bazen dramatik optik efektlere yol açar.” (Finch, 1995, s. 323, aktaran: Samancı, 2004, s. 52).



Görüntü 96: “Lion King” (Aslan Kral) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=sZ0pnYXtdmw>

Disney'in diğ er ses getiren yapımları arasında 1995 yapımlı *"Pocahontas"* (bkz. görüntü 97), 1996 yapımlı *"The Hunchback of Notre Dame"* (Notre Dame'in Kamburu) (bkz. görüntü 98), 1997 yapımlı *"Hercules"* (bkz. görüntü 99) filmleri vardır.



Görüntü 97: "Pocahontas" filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=9q1QF8G47oU>



Görüntü 98: “The Hunchback of Notre Dame” (Notre Dame’ın Kamburu) filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=IF0N-q4sEFc>



Görüntü 99: "Hercules" filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=rfWFiKQqyn0>

Bu filmleri takiben 1998 yılında yaratılan “*Mulan*” (bkz. görüntü 100) filmi eski bir Çin destanını konu edinmiştir.

“Erkek kılığında orduya girip büyük başarılar kazanan bir kadının hikayesi. Disney, bu kez bir Çin efsanesine el atıyor ve Doğu – Batı kültürlerini kendi usulünce birleştiriyor. Amaç hem Çin pazarına göz kırpma hem Amerikan kültürünü Asya kıtasına tanıtmak...” (*Çin Mitolojisinden Bir “Gi-Jane” Vakası “Mulan”, 1999, aktaran: Hünerli, 2005, s. 27*).



Görüntü 100: “Mulan” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=LTsptXfZseA>

2.1.8. UPA (United Productions of America)

UPA, Disney stüdyolarından bir sendika direnişi nedeniyle ayrılmak zorunda kalan Stephan Basustow ve arkadaşları tarafından kurulan bir yapımevidir (Hünerli, 2005, s. 28). Disney'in inandırıcı ve gelişmiş dünyasına karşılık, UPA tarafından yaratılan tüm filmlerde sadelik ve basitlik ön plandadır. UPA tarafından Disney'e tepki olarak yaratılan *"1001 Arabian Night"* (Binbirgece Masalları) filminin başrolünde UPA tarafından yaratılan karakterlerden birisi olan *Mr. Magoo* oynamaktadır (bkz. görüntü 101).



Görüntü 101: "Mr. Magoo" filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=2uz3I77MB-c>

Upa'nın diğer filmleri arasında 1945 yapımlı *"The Magic"* (Büyü), 1952 yapımlı *"Franky and Johnny"* (Franky ile Johnny) ve yine aynı yıl gerçekleştirilen *"Rooty Toot Toot"*

(Şamata) yer almaktadır. Şirketin en önemli yapımı ise kötülükleriyle ünlenen ve ilginç kahkahasıyla tanınan “Woody Woodpecker” isimli ağaçkakanın hikayelerinin anlatıldığı serisidir (bkz. görüntü 102).



Görüntü 102: “Woody Woodpecker” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=-TWe8LQDS-Y&feature=fvst>

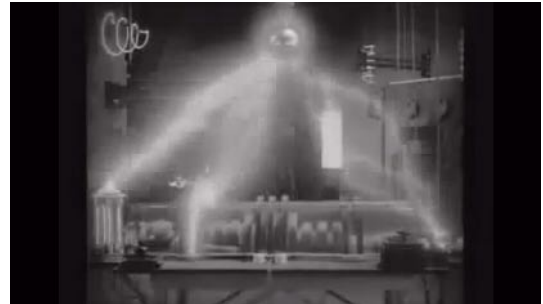
2.1.9. Fritz Lang

Tarihsel süreç içerisinde sinemasal anlamda ilk üç boyutlu efektlerin kullanımı 1920'li yıllara dayanmaktadır. Viyanalı yönetmen Fritz Lang (bkz. görüntü 103) tarafından gerçekleştirilen “*Die Niebulungen*” ve “*Metropolis*” filmlerinde ilk defa mekanik bir ejderha maketi ve geleceğin şehir maketleri kullanılmıştır (Çalışkan, 2006, s. 161).



Görüntü 103: Fritz Lang'in fotoğrafı
<http://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:FritzLang.jpg>

Aynı zamanda bilimkurgu sinemasının ilk örneklerinden sayılan bu iki filmden “*Metropolis*” (7 milyon Reichsmark, 2005 değerleriyle 200 milyon dolar) dönemin en yüksek bütçe ile çekilen filmidir (bkz. görüntü 104).



Görüntü 104: “*Metropolis*” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=5PAdQ5anhZE>

Fütüristik bir distopya¹⁶ ortamında geçen film, kapitalist bir düzen içerisinde işçiler ve işverenler arasında yaşanan sosyal krizi konu almaktadır. 1927 yılının Ekim ayında İstanbul’da da gösterime girmesi planlanan film, dönemin hükümetince ateistlik¹⁷ propagandası yapması ve komünizmi övmesi sebepleriyle yasaklanmıştır.

¹⁶ Distopya: Ütopik bir toplum anlayışının karşıt görüşünü tanımlamak için kullanılan bir kavramdır.

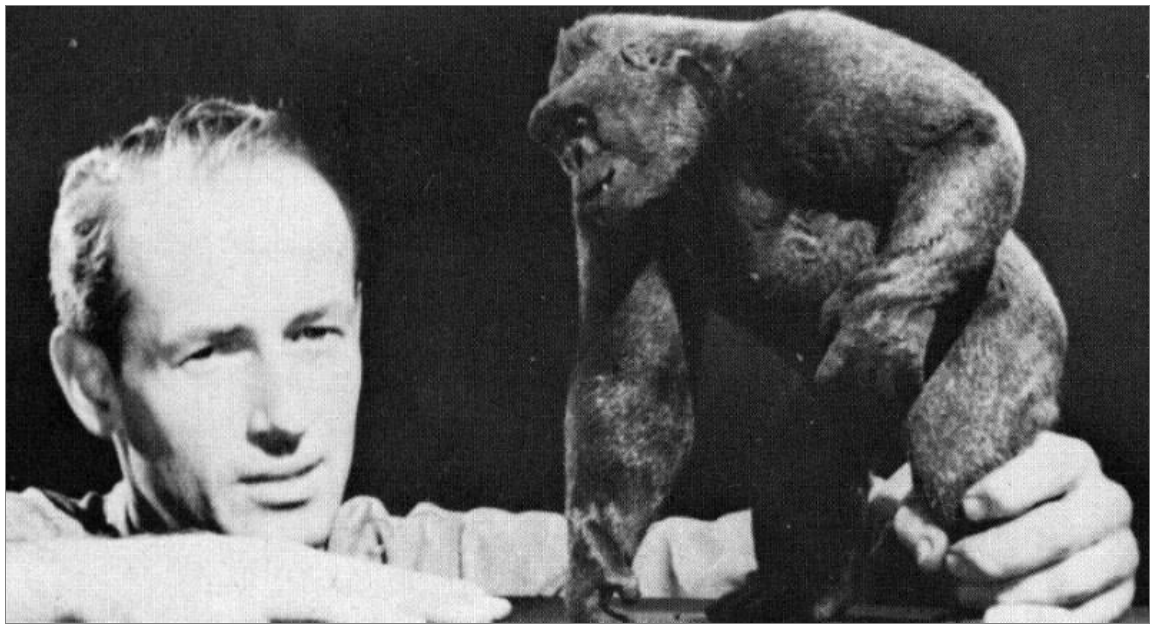
¹⁷ Ateizm: Tanrı’ya veya ruhsal varlıklara olan metafizik inaçların reddedilmesi.

O dönem içerisinde hareketlerin gerçekleştirilmesinde karşılaşılan zorluklar sebebiyle hareketler genellikle stop-motion tekniği ile gerçekleştirilmiştir.

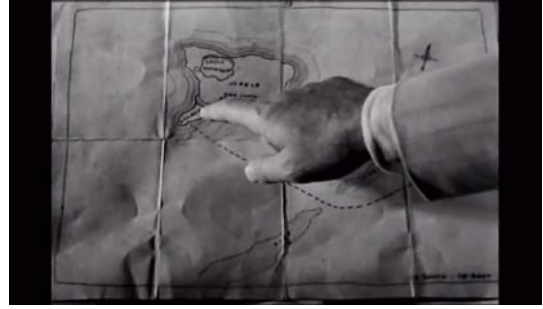
Stop-motion tekniği temel olarak fotoğraflamaya dayanır. Fotoğrafların akar görüntü haline gelebilmesi için 1 saniyelik süreye 25 kare fotoğraf çekimi yapmak gerekir. Daha sonra bilgisayarlar yardımıyla birleştirilip arka arkaya koyulan fotoğraflar akar hale gelerek hareketliymiş gibi gözükür. Bu teknikle tüm cansız nesneleri –kimi zaman canlıları da– filme çekmek mümkündür.

2.1.10. Willis O'Brien

Stop motion tekniğinin sinema sanatındaki en önemli öncülerinden birisi de Amerikalı Willis O'Brien'dır (bkz. görüntü 105) (Çalışkan, 2006, s. 161). 1933 yapımı *King Kong* filminin stop-motion animasyon uygulamaları O'Brien'a aittir (bkz. görüntü 106).



Görüntü 105: Willis O'Brien'in fotoğrafı
http://www.wired.com/images_blogs/photos/uncategorized/mjy0090.jpg



Görüntü 106: 1933 yapımlı “King Kong” filminden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=H0WpKI2A_2k

Aynı filmin 2005 yapımını ise aslına sadık kalarak Peter Jackson çekmiştir (bkz. görüntü 107) (Çalışkan, 2006, s. 161). Zaman içerisinde gelişen bilgisayar teknolojisinin yansımalarını net olarak görmek bu film ile mümkündür (bkz. görüntü 108).



Görüntü 107: Peter Jackson'ın fotoğrafı

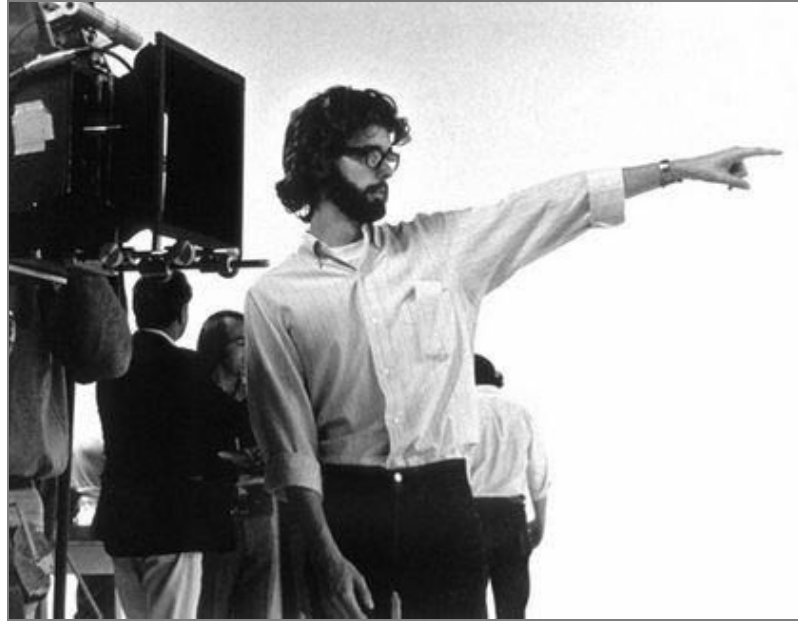
http://www.tvsa.co.za/blogimages/movietrivia_-WORLD-PREMIERE-OF-DIRECTOR-PETER-JACKSON-FILM-KING-KONG.jpg



Görüntü 108: 2005 yapımlı "King Kong" filminden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=B5j_2sRUTbU

2.1.11. George Lucas

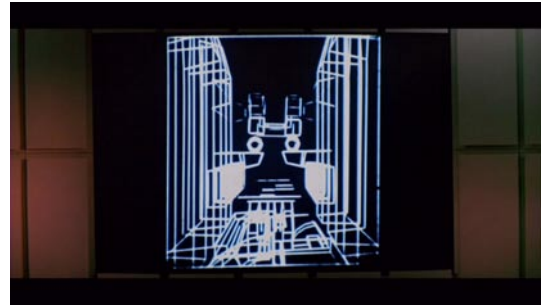
Yönetmenliğini George Lucas'ın (bkz. görüntü 109) yapmış olduğu 1977 yapımlı "*Star Wars*" (Yıldız Savaşları) filminde komutanların toplantı yaptığı sahnenin arkaplanı, sinema tarihinde ilk defa sayısal teknoloji ile üretilen görüntü olarak kabul edilmektedir (bkz. görüntü 110) (Kerlow, aktaran: Çalışkan, 2006, s. 162).



Görüntü 109: George Lucas'ın fotoğrafı

<http://ia.media->

[imdb.com/images/M/MV5BMTcwOTA3MDUzNI5BMI5BanBnXkFtZTYwMDI4MjU2._V1._SX420_SY325_.jpg](http://ia.media-imdb.com/images/M/MV5BMTcwOTA3MDUzNI5BMI5BanBnXkFtZTYwMDI4MjU2._V1._SX420_SY325_.jpg)



Görüntü 110: “Star Wars IV: A New Hope” filminden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=sBzTc_MGDC0&feature=related

Aynı zamanda George Lucas tarafından kurulan ve “*Star Wars*” (Yıldız Savaşları) dizisinin tümünde görsel efektleri gerçekleştiren ILM (Industrial Light and Magic) şirketi, üç boyutlu animasyon tarihinde çok önemli bir yer tutmaktadır (Çalışkan, 2006, s. 162).

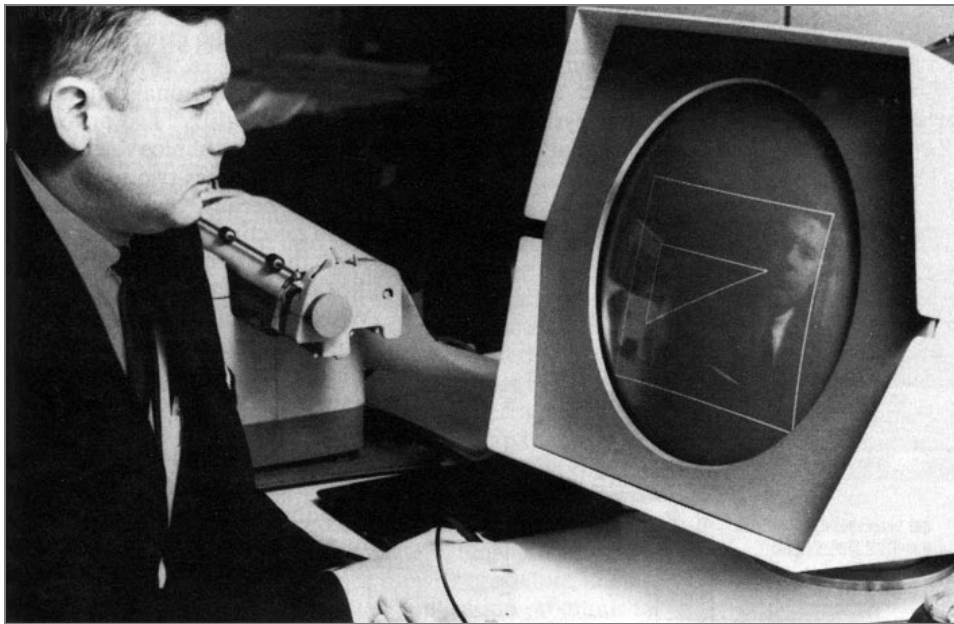
Üç boyutlu canlandırmalar bilgisayar ortamında yaratılan animasyonlardır. Temeli x, y ve z koordinatları üzerine kurulan bu sistem, matematiksel hesaplama, ekranda tasarım ve gerçek nesnelerin taranması olmak üzere üç ayrı çeşitte uygulanabilir (Hünerli, 2002, s. 941).

Karakter tasarımlarının gerçekleştirilmesinin ardından üç boyutlu canlandırmada hareket, bir başlangıç bir de bitiş noktası olmak üzere iki nokta arasında gerçekleştirilir.

Hareketin ilk ve son noktası bilgisayara tanımlandıktan sonra genellikle kullanılan program mevcut hareket aralığını kendisi doldurmaktadır.

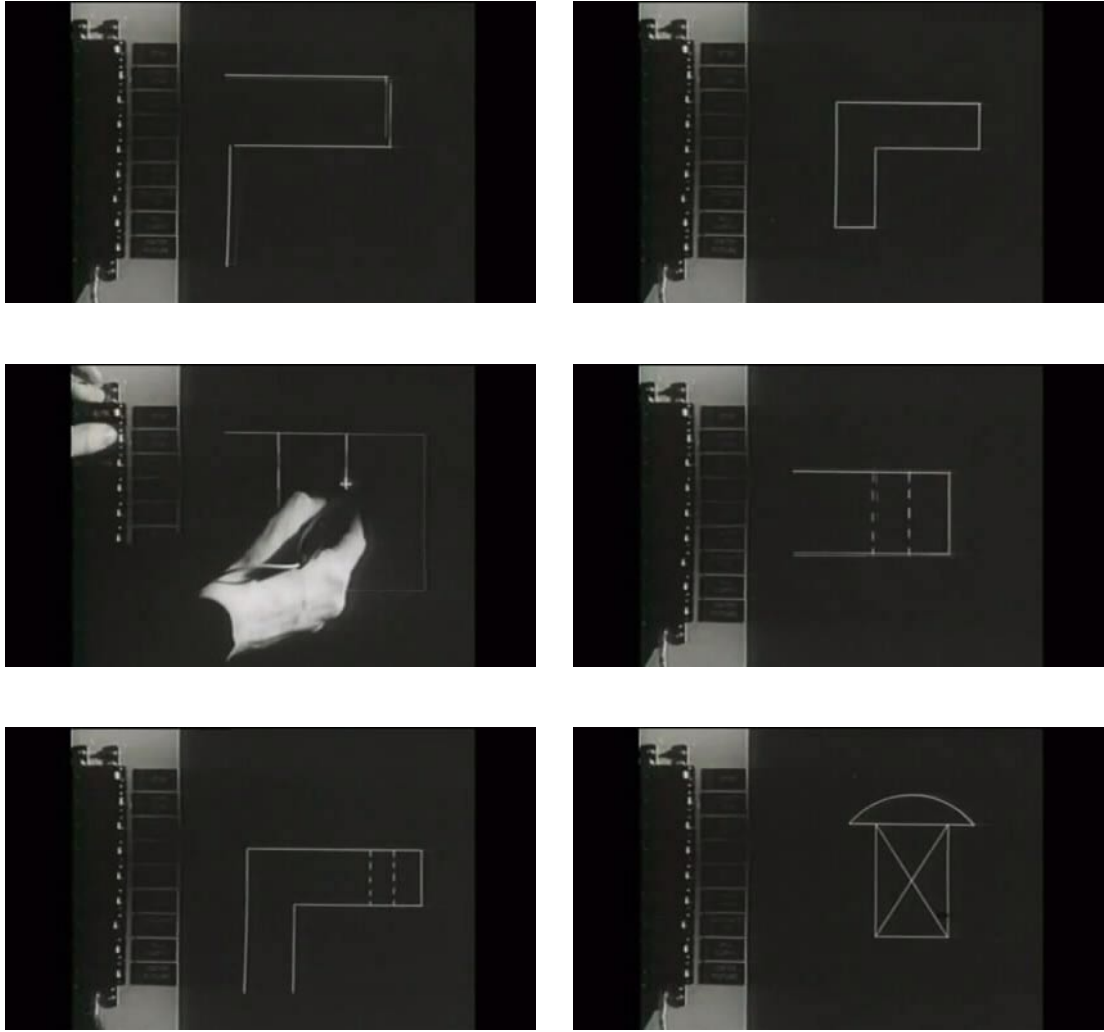
2.1.12. Ivan Sutherland

Üç boyutlu animasyon teknolojilerinin temelleri 1963 yılında Ivan Sutherland'ın (bkz. görüntü 111) geliştirdiği "Sketchpad" (çizim levhası) ile atılmıştır (Çalışkan, 2006, s. 161). Günümüz grafik tabanlı çizim ve tasarım programlarının mantığının, Sutherland'ın bu tasarımı temelinde olduğunu söylemek mümkündür. Aynı mantık çerçevesinde çalışan grafik tabanlı tasarım programları, "*sketchpad*"ın geliştirilmiş örnekleridir (bkz. görüntü 112).



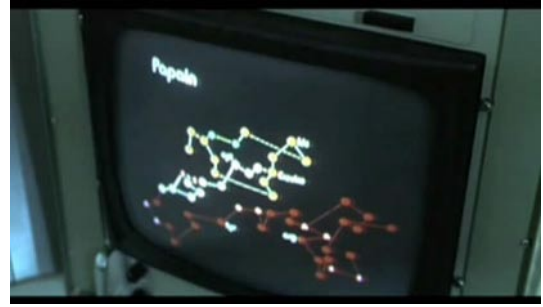
Görüntü 111: Ivan Sutherland'ın fotoğrafı

<http://www.guidebookgallery.org/pics/articles/ofmiceandmenus/fig1a.big.jpg>



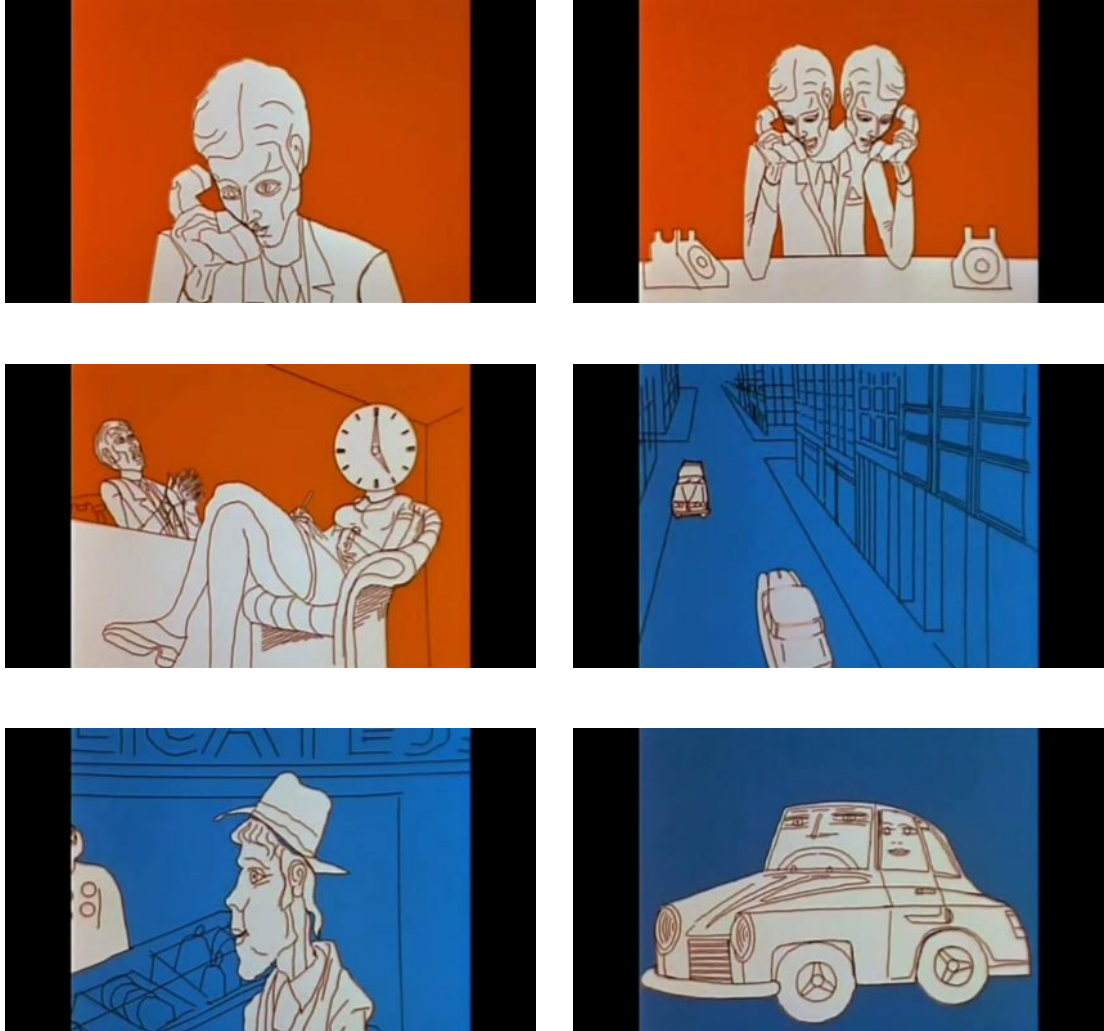
Görüntü 112: "Sketchpad" uygulamasının görüntüleri
<http://www.youtube.com/watch?v=mOZqRJzE8xg>

Kerlow, sinemada ilk bilgisayar yüzeyindeki figüratif sanal karakterlerin yer aldığı canlandırmaların karşımıza 1974 yılındaki *"Hunger"* ve 1976 yılındaki *"Future World"* (bkz. görüntü 113) filmlerinde çıktığını söylemektedir (Kerlow, aktaran: Çalışkan, 2006, s. 162).



Görüntü 113: "Future World" filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=ybVoFwmb70s>

Peter Foldes'a ait sessiz olarak çekilen 11 dakikalık *Hunger* filmi bilgisayar animasyonun ilk örneklerinden sayılmaktadır (bkz. görüntü 114).



Görüntü 114: “Hunger – La Faim” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=59HnvNfFj04>

2.2. TÜRKİYE’DE ANİMASYONUN GELİŞİMİ

Türk canlandırma sanatının kökenleri geleneksel gölge oyunu olan Karagöz–Hacivat’a dayanmaktadır (Başak, 2007, s. 5). Karagöz ve Hacivat bugün bilinen biçimini 19. yy.’da almış olsa dahi başlangıcının Anadolu Selçukluları dönemindeki karşılıklı konuşma oyununa dayandığı bilinmektedir. Osmanlı döneminde ise çalgılı, danslı, taklitli ve gülünç oyunlar özellikle büyük kentlerde sergilenerek “meydan oyunu”, “kol

oyunu” ve son olarak da “orta oyunu” isimlerini almıştır. Günümüzde bilinen biçiminde Karagöz ve Hacivat taklide ve karşılıklı konuşmaya dayanan, iki boyutlu tasvirlerle bir perdede oynatılan bir gölge oyunudur (bkz. görüntü 115).



Görüntü 115: Karagöz ve Hacivat görüntüsü

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8d/Karagoz_figures.jpg

Bunun yanı sıra minyatür sanatının bir resimli öykü olarak tasarlanması, görüntülerin devinimliymişçesine yansıtılması da, Türk sanatçıların iki boyutlu resim üzerinde hareketi aradıklarını göstermektedir. 16. yy. yarısı sonrası Osmanlı İmparatorluğu dönemi baş minyatürcüsü olan Nakkaş Osman’ın birçok eserinde bu devinimlere rastlamak mümkündür. Örneğin; 1587 yılına ait *Surname-i Hümayun* isimli kitapta yer alan, Şehzade Mehmet’in sünnet törenini yansıtan minyatürler dizisinde sözü edilen hareketlilik görülmekte ve hikayeyi betimlemektedir (bkz. görüntü 116, 117 ve 118).



Görüntü 116: Surname-i Hümayun'da yer alan “Şehzade Mehmet'in At Meydanı'na Yolculuğu” minyatürünün görüntüsü

<http://www.belgeler.com/blg/1bej/nakkas-osman-minyaturlerinde-kompozisyon-duzeni-ve-sanatsal-uretimler-order-of-composition-in-the-miniature-paintings-of-nakkas-osman-and-artistic-productions>¹⁸



Görüntü 117: Surname-i Hümayun'da yer alan “Şehzade Mehmet'in At Meydanı'na Yolculuğu Sırasında Serhadların Gösteri Yapması” minyatürünün görüntüsü

<http://www.belgeler.com/blg/1bej/nakkas-osman-minyaturlerinde-kompozisyon-duzeni-ve-sanatsal-uretimler-order-of-composition-in-the-miniature-paintings-of-nakkas-osman-and-artistic-productions>¹⁹

¹⁸ Atasoy,N., 1997, s. 27, aktaran: Konak, 2007, s. 169.

¹⁹ Atasoy,N., 1997, s. 26, aktaran: Konak, 2007, s. 175.



Görüntü 118: Surname-i Hümayun'da yer alan “Şehzade Mehmet'in İbrahim Paşa Sarayı'na Girişi” minyatürünün görüntüsü
<http://www.belgeler.com/blg/1bej/nakkas-osman-minyaturlerinde-kompozisyon-duzeni-ve-sanatsal-uretimler-order-of-composition-in-the-miniature-paintings-of-nakkas-osman-and-artistic-productions>²⁰

Örnekte görülen üç minyatürde de Şehzade Mehmet'in yolculuğunu görmek mümkündür. Yolculukta yaşanan tüm olaylar bir çizim panosunu andıracak şekilde resmedilmiştir.

Canlandırma sinemasının Türkiye'ye girişi ise asıl olarak 1930'lu yıllarda Disney ve benzeri şirketlerce gerçekleştirilen filmlerin sinemalarda gösterime girmesi ile başlamıştır. Bunun üzerine Türk karikatür sanatçıları canlandırma alanına ilgi duymaya ve bu alanda çalışmaya başlamıştır. İlk Türk canlandırma filmine dair resmi bir kayıt olmamakla birlikte bu alanda çalışma yapan ilk karikatüristler arasında Cemal Nadir Güler vardır (bkz. görüntü 119) (Hünerli, 2005, s. 58).

²⁰ Atasoy,N., 1997, s. 28, aktaran: Konak, 2007, s. 182.



Görüntü 119: Cemal Nadir Güler'in fotoğrafı
http://upload.wikimedia.org/wikipedia/tr/f/f1/Cemal_Nadir_G%C3%BCler.jpg

Cemal Nadir Güler, yaratmış olduğu Amcabey isimli karakteri (bkz. görüntü 120) çizgi filme dönüştürme üzerine çalışmış ancak teknik imkansızlıklar sebebiyle bu çalışmayı sonlandıramamıştır.



Görüntü 120: "Amcabey" isimli karakterin görüntüsü
http://4.bp.blogspot.com/_OFewe073BJY/TD_dTLXGEvI/AAAAAAAAAJE8/XwdWf8XwTSc/s1600/amcabey.gif

Türk canlandırma sinemasının en eski film şeridi özelliği taşıyan, 37 kareden oluşan “Dolmuş ve Şoförü” isimli film ise karikatürist Eflatun Nuri Erkoç’a aittir (bkz. görüntü 121). 1942 yapımlı film, doğrudan film kareleri üzerine çini mürekkebi çizilerek oluşturulmuştur.



Görüntü 121: Eflatun Nuri Erkoç’un fotoğrafı

http://www.muhtinkoroglu.com/images/mart2008/sergi/eflatun_nuri_2.jpg

1947 yılında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi öğrencilerinden oluşan 15 kişilik bir ekiple birlikte Vedat Ar’ın (bkz. görüntü 122) oluşturduğu “Zeybek Oyunu” isimli üç dakikalık film, Türk canlandırma sinemasının ilk filmidir (Onaran, 1994, s. 196). Filme ait herhangi bir görsel belge kayıtlara geçmemekle birlikte, 4 Nisan 1947 tarihli Vatan Gazetesi’nin bir haberinde Vedat Ar’ın film çalışmasından şu şekilde bahsedilmektedir:

“Haber aldığımıza göre Güzel Sanatlar Akademisi talebelerinden Ali Ferruh Durukan, Adnan Çoker ve Orhan Dağ, Walt Disney’in Miki Fare filmleri gibi resimlerin hareketleri ile bir film çevirmeğe muvaffak olmuşlardır. Üç dakikalık ilk tecrübe filmi bugünlerde hususi olarak gösterilecektir. Genç talebelere hocaları Prof. Vedat Ar yardım etmektedir. İlk büyük film fabrikatör Eflatun Nuri’nin yardımı ile bugünlerde hazırlanmaya başlanacaktır.” (Cantek, 2006).

1973 yılına kadar Vedat Ar, kurmuş olduğu Filmar isimli şirket bünyesinde canlandırma çalışmalarına devam etmiş, özellikle reklam alanında eserler ortaya koymuştur.



Görüntü 122: Vedat Ar ve arkadaşlarının fotoğrafı
<http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/vedatar.html>

1951 yılında ise Türk canlandırma sinemasının ilk uzun metrajlı filmi olan “Evvel Zaman İçinde”, “Nasrettin Hoca, Güldüren Sultan ve Keloğlan” hikayelerinden uyarlanarak Yüksel Ünsal tarafından gerçekleştirilmiştir (Hünerli, 2005, s. 59).

"Evvel Zaman İçinde"yi tam dört yılda ve büyük sıkıntılar içinde tamamlayan yönetmen Demirağ, 1951 yılında filmi bir dizi teknik işlem için ABD-California'daki ünlü bir laboratuara gönderdi. Yaklaşık 90 dakika uzunluğundaki film, kabaca bir hesaplama, tamamı renklendirilmiş olan 100 bin kare çizimden oluşmaktaydı. Demirağ filmi 16 mm. kamerayla çekmişti ve yapının sinemalarda gösterime çıkabilmesi için 35 mm. profesyonel formata basılması gerekiyordu. O tarihlerde ise Türkiye'de bu işlemi başarıyla gerçekleştirebilecek bir tek laboratuvar bile yoktu. Bu amaçla master film ve ona bağlı bütün ek çekimler "büyültme" (blow-up) çalışması için topyekün ABD'ye gönderildi (Güven, 2003).

Daha sonra, Amerika Birleşik Devletleri'ne gönderilen filmin laboratuvarın taşınması esnasında kaybolduğu yapım şirketine bildirilmiştir. Sonuç olarak günümüzde, ilk uzun metrajlı Türk çizgi filminin hareketli hiçbir kopyası bulunmamaktadır (bkz. görüntü 123).



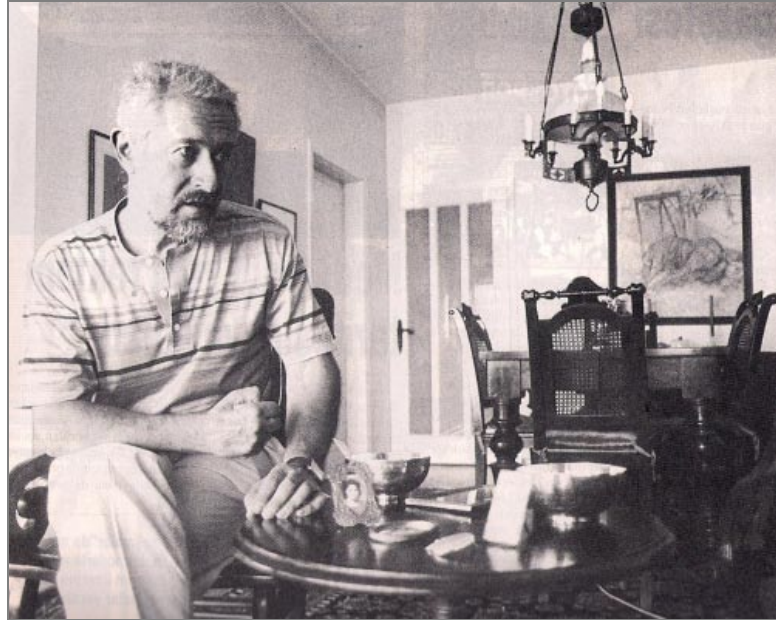
Görüntü 123: “Evvel Zaman İçinde” filmine ait bir kare
<http://img232.imageshack.us/img232/7766/evvelzamanicindekk1.gif>

Türkiye’deki siyasal durumun da etkisiyle 1960’lı yıllara kadar Türk canlandırma sineması durgun bir dönem geçirmiştir. 1950’li yıllardaki Demokrat Parti hükümetinin basın ve mizah üzerinde uyguladığı baskıcı politikanın karikatür sanatını etkilemesi ile açıklanan durağan dönem, canlılığı gün geçtikçe artan sinema sanatının da etkisiyle farklı bir sektör vasıtasıyla son bulmuştur. Uzun metrajlı sinema filmleri aralarında gösterilmek üzere hazırlanan reklam filmleri için, çeşitli karikatürist ve çizerlerin de yardımıyla kısa reklam filmleri hazırlanmaya başlanmıştır.

Ülkemizde çizgi film sanatı başlayışını, gelişmesini ve bugünkü varlığını reklam sektörüne borçludur (Benice, 1985).

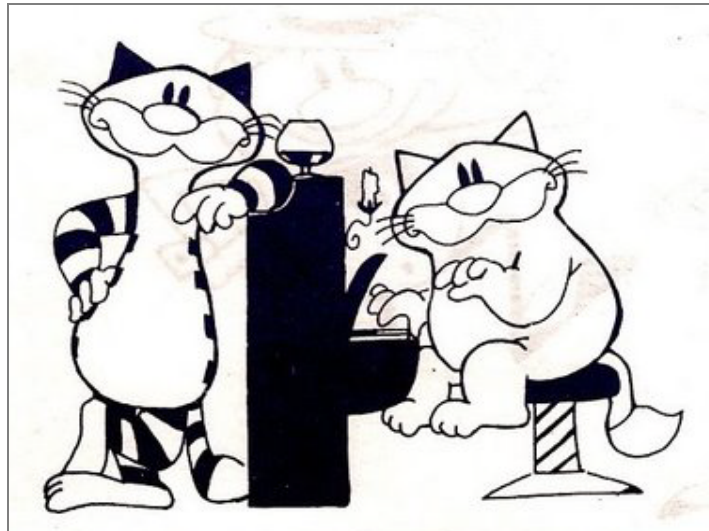
1960’lı yıllarla birlikte reklam sektörü ile iç içe çalışmaya başlayan canlandırma sineması varlığını çeşitli ajanslar aracılığıyla sürdürmeye başlamıştır. Bu ajanslardan bazıları: Filmar, İstanbul Reklam, Kare Ajans, Karikatür Ajans, Canlı Karikatür, Radar Reklam, Stüdyo Çizgi, Ajans Bulu, Sinevizyon, Pasin Benice Animasyon, Artnet’tir. 1959 yılında Vedat Ar tarafından kurulan Filmar’ın kadrosunda Yüksel Ünsal, Ayla Seyhan, Muhtar Erata gibi sanatçılar yer almıştır. 1959 yılında Süheyl Gürbaşı tarafından kurulan İstanbul Reklam Ajansı’nda ise Altan Erbulak, Oğuz Aral, Yalçın Çetin, Tunç İzberk, Nihat Bali, Orhan Büyükdoğan, Mustafa Eremektar (Mıstık), Derviş

Pasin, Ruhi Görüney, Emre Senan, Erim Gözen (bkz. görüntü 124) gibi isimler yer almıştır (Hünerli, 2005, s. 59-60).

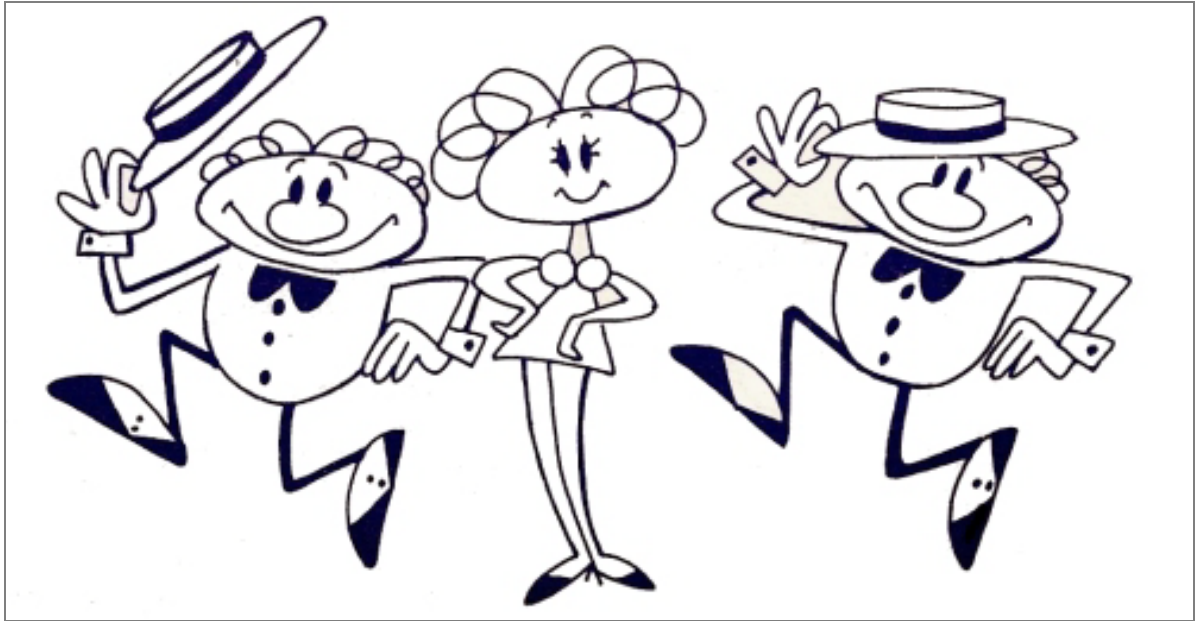


Görüntü 124: Erim Gözen'in fotoğrafı
http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/resimler/erimgozen_01.jpg

Erim Gözen; Pirelli Lastikleri (bkz. görüntü 125), Pe-Re-Ja kolonyaları, Mintaks (bkz. görüntü 126) gibi firmalar için ürettiği reklam filmleriyle dikkat çekmiştir.



Görüntü 125: Erim Gözen'in "Pirelli Lastikleri" için çizmiş olduğu kedi karakterlerinin görüntüsü
http://4.bp.blogspot.com/_1J6T2ydpZ3Y/SWNm45ozW4I/AAAAAAAAAU8/BKI0eTMOsM0/s400/kedi.jpg

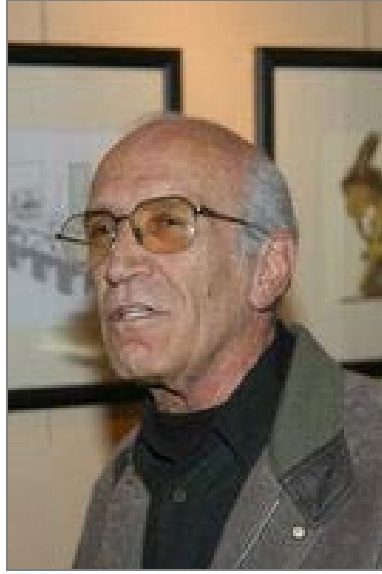


Görüntü 126: Erim Gözen'in "Mintaks" için çizmiş olduğu karakterlerinin görüntüsü
http://www.kameraarkasi.org/yonetmenler/resimler/erimgozen_mintax.jpg

Radar Reklam ajansı ise 1962 yılında bir canlandırma stüdyosu kurarak Ayhan Başoğlu, Yalçın Çetin gibi isimlerle Türk canlandırma sineması için önemli eserler üretmiştir. Yalçın Çetin'in en önemli eserleri arasında yedişer dakikalık "Boş Oda" ve "Evliya Çelebi" isimli filmleri vardır. Aynı yıl kurulan Karikatür Ajansı ise Bedri Koraman, Ali Ulvi Ersoy, Mustafa Eremektar (Mıstık) ve Yalçın Tüzecan tarafından kurulmuştur. Canlı Karikatür Stüdyosu da 1964 yılında Oğuz Aral, Tekin Aral, Ferruh Doğan ve Gino Kanelli tarafından kurulan dönemin önemli ajanslarından (Hünerli, 2005, s. 61-62). Canlı Karikatür Stüdyosu'nda "Cihan Pehlivanı Koca Yusuf", "Bu Şehr-i Stambul ki", "Direklerarası", "Ağustos Böceği ile Karınca", "İki Dişin Hikayesi", "Çalışkan Aile" gibi elliye yakın kısa film çekilmiştir.

1965 yılında, Karikatür Reklam'ın dağılmasıyla Ali Ulvi Ersoy, Tonguç Yaşar ve Yalçın Çetin tarafından kurulan Stüdyo Çizgi, bünyesinde Eflatun Nuri, Orhan Enez, Meral Simer, Yıldız Cıbroğlu, Artun Yeres'i barındırmaktadır (Hünerli, 2005, s. 62).

1969 yılı sonlarında "Sansür" adlı filmiyle TRT Kültür ve Sanat Bilim Ödülleri Kısa Film Yarışması'nda ödül kazanan Tan Oral'ın (bkz. görüntü 127) film üzerine kazıma tekniği ile gerçekleştirdiği "Çizgi" ve 1911 yılına ait dergilerden kolaj tekniği ile hazırladığı "Aslan Asker Svayk" gibi filmleri vardır.



Görüntü 127: Tan Oral'ın fotoğrafı
<http://www.irancartoon.com/2005/best/tan+oral.jpg>

1970 yılında Tonguç Yaşar'ın (bkz. görüntü 128) hazırlamış olduğu “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” filmi (bkz. görüntü 129), Antalya Film Festivali'nde ödül almıştır. Bu film için Selçuk Hünerli; “...filmin konusu sanat tarihçisi Sezer Tansuğ tarafından verilmiştir ve Türk hat sanatından yola çıkarak hazırlanmış bir başyapıttır.” demektedir. Tonguç Yaşar'ın diğer filmleri; “Don Kişot”, “Kaptan”, “Üç Hikaye”, “Yağmurdan Kaçan Adam” ve “Düdük”tür. Bu filmin ardından Meral Simer, “Bahar Nasıl Tamam Oldu?” isimli filmi ile Sezer Tansuğ eserlerinin üçleme olarak planlanan ikinci filmini çekmiştir. Ancak sözü edilen eserlerin üçüncü filmi çekilememiştir (Hünerli, 2005, s. 63).



Görüntü 128: Tonguç Yaşar'ın fotoğrafı
<http://www.muhtinkoroglu.com/images/mart2007/foto/muhit/DSCF9374.JPG>

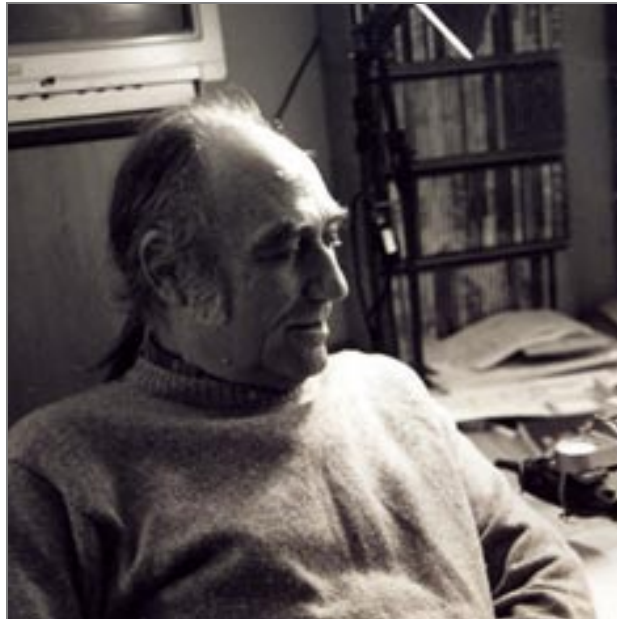


Görüntü 129: “Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=pX3KXXZA6gl>

Bu eserlerin dışında Türk canlandırma sanatçılarının gerçekleştirdiği farklı filmlere rastlamak da mümkündür. Cemal Erez’in “65 Kv” isimli filmi, sanatçıya aynı zamanda 1974 yılı Boğaziçi Üniversitesi Sinema Klubü’nün düzenlemiş olduğu yarışmada da birincilik getirmiştir. Aynı yıl yarışmanın ikincisi “Güz” isimli filmiyle Atilla Ülkümen olmuştur. Yarışmanın 1975 yılı birincisi “Gergedanadam” filmiyle Emre Senan (bkz. görüntü 130), ikincisi ise “Evrin” filmiyle Ateş Akyüz olmuştur. Emre Senan “Tabanca” isimli filmiyle 1976 yılında yine birinci olurken, yarışmanın ikincisi ise “Düğüm Nasıl Çözülür?” isimli çalışmayla Ateş Benice’dir (bkz. görüntü 131). 1977 yılında son kez düzenlenen yarışmanın birincisi üçüncü defa Emre Senan olmuştur. Senan’ın filmi “Hayatında Eğri Çizgiyi İlk Kez Keşfeden Adam” ismini taşımaktadır. 1977 yılının ikincisi ise “Birgün” isimli çalışmasıyla Selçuk Aşkın olmuştur.



Görüntü 130: Emre Senan'ın fotoğrafı
http://www.artacademia.net/profile/index/profile_id/111

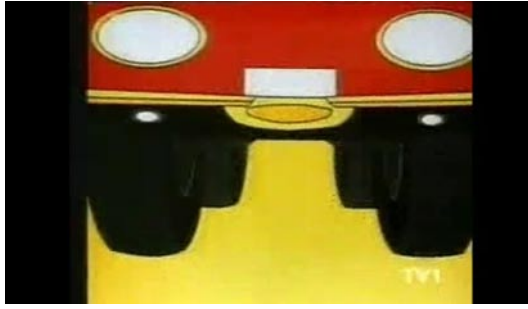


Görüntü 131: Ateş Benice'nin fotoğrafı
<http://www.maktasarim.com/images/Atesportre.jpg>

Emre Senan'ın diğ er  alıřmaları arasında “Yařlı Dut Sokağı” (1972), “Kısasa Kısas” (1979), “Ev” (1995) ve “Komřu” (2005) yer almaktadır. Ateř Benice'nin “Koridor” (1972), Stereo (1975) ve Midas'ın Kulakları (1994) filmlerinin yanı sıra, “Sentez” filmi 1983 yılında Benice'ye Antalya Film řenliğı'nde Altın Portakal kazandırmıřtır.

Meral Erez'in “*Il Gatto*” (Kedi) isimli beř dakikalık kısa filmi, 1978 yılında Balkan Filmleri řenliğı  er evesinde Erez'e birincilik kazandırmıřtır. Cemal Erez ve Meral Erez'in ortak eđitici filmleri “řařkın Sihirbaz ve řakacı řapka” (1992) ise her harfe bir dakika ayırarak abeceyi  izgilerle anlatan bir eserdir.

1980'li yılların ikinci yarısında etkin olarak canlandırma sineması  zerine  alıřan ve K lt r Bakanlığı bařarı  d lleri ile desteklenen bir bařka animasyon sanat ısı ise Tongu  Yařar'dır. Yařar, “Kaplumbađa ile Tavřan” (1985 ve 1988) (bkz. g r nt  132), “C ppe” (1986), “Hırsızın Hi  mi Kabahati Yok?”, Meral  mren ile birlikte “Kuř ve Avcı” (1987), TRT i in  ocuk sađlıđını  nemini vurgulamak amacıyla “Sađlıđımızı Koruyalım” (1990), Fazıl H sn  Dađlarca'nın aynı adlı řiirinden “Balina ve Mandalina” (1992) ve K lt r Bakanlığı adına sigaranın zararlarını anlatan ve beř filminden oluřan bir seri olan “ h ,  h ,  h ” (1993) gibi bir ok film ger ekleřtirmiřtir.



Görüntü 132: “Kaplumbağa ile Tavşan” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=PgoJwzC-0yc>

Pasin-Benice Stüdyosu kapsamında çekilen animasyon filmler, dönemi içerisinde önemli bir yer tutmakla birlikte kimi zaman çeşitli yarışmalarca ödüllendirilmiştir. TRT bünyesinde çalışmakta olan stüdyoda “Tomurcuk”, “Süper Cıvcıv”, Yalvaç Ural’ın (bkz. görüntü 133) senaryosundan yola çıkarak hazırlanan “Evliya Çelebi” (bkz. görüntü 134), “Karıncı Ailesi”, “Ece ile Yüce”, 50 dakikalık bir uzun metraj olan “Boğaç Han” (Hünerli, 2005, s. 65) ve bir seri halinde oluşturulan “Dede Korkut Hikayesi” bu stüdyoya hazırlanan önemli filmlerdendir.



Görüntü 133: Yalvaç Ural’ın fotoğrafı

<http://www.haberkapisi.com/haber/yalvac-ural-cocuklarimiz-kusatilmis-durumda-236213.htm>



Görüntü 134: “Evliya Çelebi” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=p5Sosq2MvAg>

Yalvaç Ural ve Sunder Erdoğan (bkz. görüntü 135) tarafından hazırlanan ve TRT’de yayınlanan “Küçük Abdullah” isimli çizgi film, aynı zamanda Hollanda televizyonunda da yayınlanmış, başarılı bir Türk animasyon filmi olarak tarihe geçmiştir. Sunder Erdoğan’ın yaratmış olduğu çizgi filmlerden bir tanesi de “Keloğlan”dır (bkz. görüntü 136).



Görüntü 135: Sunder Erdoğan’ın fotoğrafı
<http://www.mudafaaihukuk.com/sundererdogan.jpg>



Görüntü 136: “Keloğlan” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=7ovph71mOMM>

1980’li yılların ikinci yarısında; Çizgi Reklam, Tunç İzberk Stüdyosu, Tele Çizgi, Animatek, Ajans Bulu gibi birçok stüdyo devlet kurumları için animasyon filmler gerçekleştirmişlerdir (Hünerli, 2005, s. 66).

Türk canlandırma sinemasında, takip eden dönem İslami sermaye ile kurulan şirketlerce yapılan yatırımları içermektedir. Hasip Mengi tarafından kurulan Tele Çizgi, Fatih Özel tarafından kurulan Göreme Animasyon, Bahattin Alkoç tarafından kurulan Denge Animasyon (Alper, 1991, s.4), Elif Video, Ella Prodüksiyon gibi şirketlerce çok sayıda animasyon film gerçekleştirilmiştir (bkz. görüntü 137).



Görüntü 137: “Sultan ile Köylü” filminden kareler

<http://www.videotubetc.com/musicvideo.php?vid=55fbd6ea1#comments>

İslami sermaye canlandırma alanına yatırım yaparken bu alanda en önemli isteği, televizyonlarda egemen olan Amerikan ve Japon kaynaklı canlandırma filmlerine karşı bir alternatif olmaktır. Bu anlamda Kültür Bakanlığı'nın da desteklediği ve “Türk-İslam sentezi” konulu filmler çekilmiş, ancak deneyimsizlik ve bilgisizlikten kaynaklanan sorunlarla dolu, pek çoğu yayınlanmaya bile değer görülmemeyen filmler ortaya çıkmıştır. Bu alanda önemli filmlerin başında Haşim Vatandaş'ın yönettiği ve Şafak Tavkul'un baş canlandırmacılığını yaptığı, İbn-i Tufeyl adlı Arap yazarın Hay Bin Yakzan adlı romanından uyarlanan, 85 dakikalık “Hay” (bkz. görüntü 138) ve “İstanbul'un Fethi” (bkz. görüntü 139) dikkat çeken uzun çevrimli örneklerdir (Hünerli, 2005, s.66).



Görüntü 138: “Hay” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=VmgD30zOiUk>



Görüntü 139: “İstanbul’un Fethi” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=CLbJc9S3Jpg&feature=related>

Daha sonraki yıllarda tecimsel televizyonların bazılarında canlandırmacıların çabasıyla çeşitli yapımlar yayınlanmıştır. Cihat Hazerdağlı’nın “Plastip Show”u (bkz. görüntü 140), Salih Memecan’ın “Bizimcity” ve “Sizinkiler” (bkz. görüntü 141) isimli animasyonları bu çabaların birer sonucudur. Memecan’ın “Bizimcity” (bkz. görüntü 142) isimli siyasal içerikli karikatürlerinden oluşturulan 30 saniyelik animasyonlar, 1993 yılından beri ATV Televizyonu’nda ana haber bülteninde yayınlanmaktadır (Hünerli, 2005, s. 66).



Görüntü 140: “Plastip Show” animasyonundan kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=GaXK7-0Dcl4>



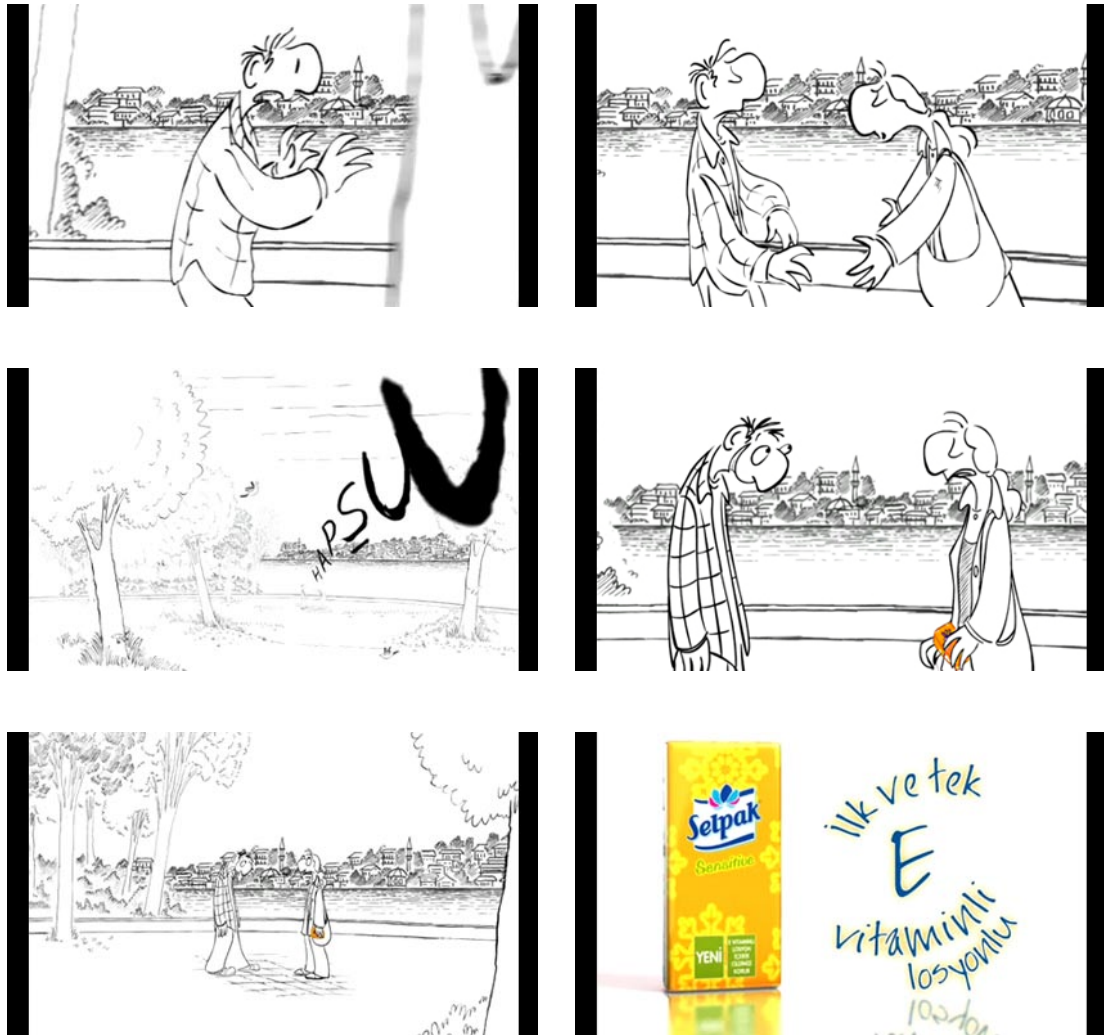
Görüntü 141: "Sizinkiler" animasyonundan kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=Cc1hzswYjso>



Görüntü 142: “Bizimcity” animasyonundan kareler

http://www.dailymotion.com/video/xjl54q_yemyn-et-me-yen-mylletvekyllerynyn-sirri-byzymcyty-de-mutlaka-yzleyyn_news

Son yıllarda çizgi romanları animasyon filme dönüştürülen bir başka isim de Piyale Madra'dır. 1982 yılında "Piknik" ve 1994 yılında "Ademler ve Havvalar" isimleriyle yayınlanmaya başlayan çizgi bantları, çizgi filmlere dönüştürülerek TRT, NTV ve İspanyol Televizyonu "Canal Metro"da yayınlanmıştır.²¹ Çizerin aynı zamanda "Selpak" markası için ürettiği reklam filmleri de vardır (bkz. görüntü 143).



Görüntü 143: "Selpak" reklam filminden kareler
<http://vimeo.com/12377380>

²¹ <http://www.piyalemadra.com/ozgecmis.asp>

Son yılların bir başka canlandırma sanatçısı yaptığı video klip ve animasyon filmlerde dikkat çeken Uğur Erbaş'tır. 2002 yılında gerçekleştirdiği "Dünya'nın Kapıları" (bkz. görüntü 144) isimli filmiyle 39. Altın Portakal 8. Uluslararası Kısa Film Video Yarışmasında en iyi animasyon filmi ödülünü kazanmıştır.



Görüntü 144: "Dünya'nın Kapıları" filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=nM4uZ4-wa8Y>

2004 yılında ise Columbia Tristar 1. Ulusal Kısa Film Video Yarışmasında “Güneş Yolu” (bkz görüntü 145) filmi ile en iyi animasyon ödülünü kazanmıştır.



Görüntü 145: “Güneş Yolu” filminden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=Zg2N2-uKhH4>

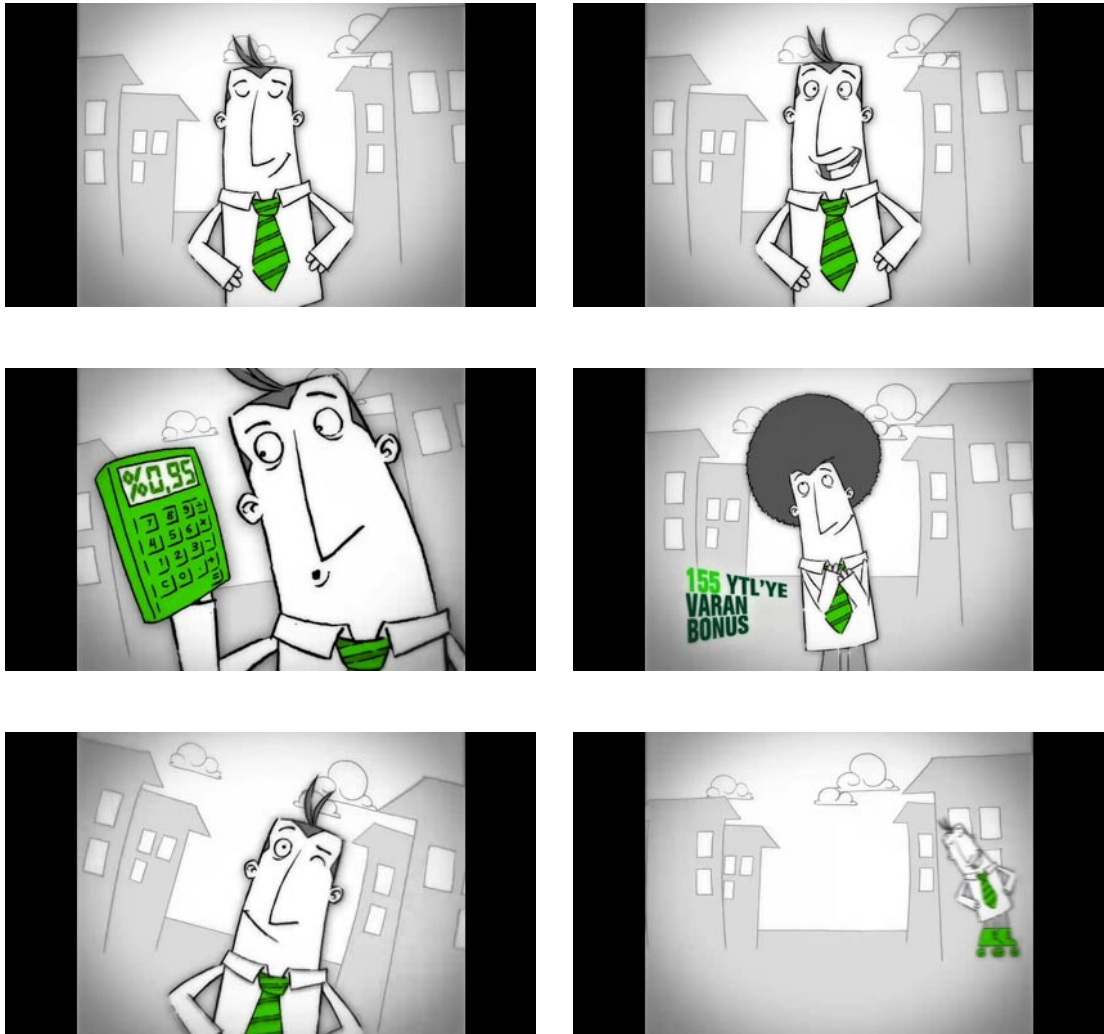
Günümüzde Türkiye’de animasyon filmler genellikle bağımsız sanatçılarca ve reklam şirketlerince üretilmektedir. Publicis Yorum Reklam Ajansı ve Mojo Prodüksiyon Şirketi ile birlikte üretilen ve “rotoscope” yöntemi ile hazırlanan Akbank reklam filmi televizyonlarda gösterilen farklı türdeki animasyon filmlere örnek niteliğindedir (bkz. görüntü 146).



Görüntü 146: “Akbank” reklam filminden kareler
<http://www.mojofx.net/animation/>

2000’li yıllar ve sonrası önemli animasyon sanatçılarından bir tanesi de Baran Baran’dır. Kendi ismini verdiği animasyon stüdyosunda çalışmalarını sürdüren Baran’ın son dönem popüler reklam ve müzik videoları üzerine oldukça fazla çalışması bulunmaktadır. Çalışmalarından bazıları; Turkcell–Mobil İnternet, Turkcell–Çalarken Dinlet, Burger King–İBB Trafik, Nokia–Bonus, Renault–R2, Hürriyet–hurriyet.com.tr, Çilek–Çilek Odası, Boyner–Sinema, Ülker–Peki Kovboy, Garanti–5i Bi Yerde (bkz.

görüntü 147) gibi markalar için oluşturduğu animasyon filmleridir.²² Cep telefonu operatörü Avea markası için gerçekleştirdiği animasyon reklamlar da, şarkı sözleri ve karakterleriyle oldukça dikkat çekicidir (bkz. görüntü 148).



Görüntü 147: “Garanti–5i Bi Yerde” reklam filminden kareler
http://www.baranbaran.com/player.asp?fol=garanti&fil=126_5i_bi_yerde.mp4

²² <http://www.baranbaran.com/>



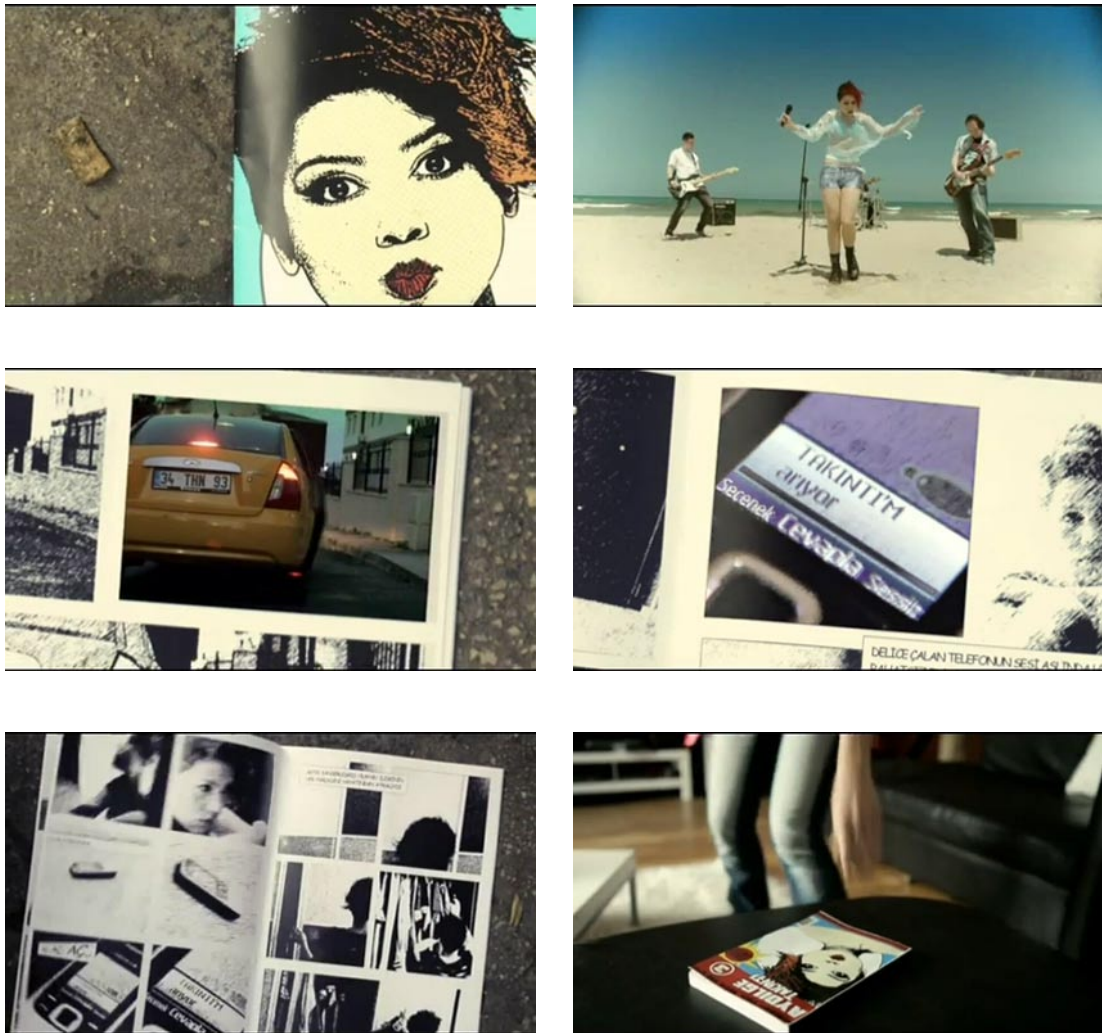
Görüntü 148: “Avea–Oh Be” reklam filminden kareler
http://www.baranbaran.com/player.asp?fol=avea&fil=110_oh_be.mp4

2.3. TÜRKİYE’DE ANİMASYONUN VİDEO MÜZİK KLİPLERİNDE KULLANIMI

Türkiye’de canlandırma sinemasının reklamlar ve bağımsız filmlerle gelişimine paralel olarak video müzik kliplerinde de kullanıldığı görülmektedir. Gelişen bilgisayar teknolojilerinin etkisiyle, video müzik kliplerindeki animasyon kullanımı 2000’li yıllarla birlikte sayıca çoğalmıştır. Bu bölümde incelenen Türkiye’de animasyon tekniği ile üretilen video müzik kliplerinin sınıflandırması, bazı sanatçıların farklı yıllarda farklı şarkılarına birden çok animasyon klip çekmesi sebebiyle kronolojik olarak yapılmamıştır; bu sebeple şarkıcı/grup isimlerine göre abecesel bir sıralama takip edilmiştir.

2.3.1. Aydilge

2006 yılında “Küçük Şarkı Evreni” isimli albümüyle müzik piyasasına giriş yapan Aydilge kendi yazdığı söz ve ürettiği bestelerle rock müzik sektörüne girmiştir.²³ Aydilge’nin 2010 yılında çıkartmış olduğu tek şarkılık albümü “Takıntı”nın video müzik klibi için Gökhan Palas’ın yönetmenliğinde, Öykü Onur Tanyel’in süpervizörlüğünde, Profabrika ekibi tarafından animasyon bir klip çekilmiştir²⁴ (bkz. görüntü 149).



Görüntü 149: Aydilge’nin “Takıntı” şarkısının video klibinden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=zB_4GuT8YYM

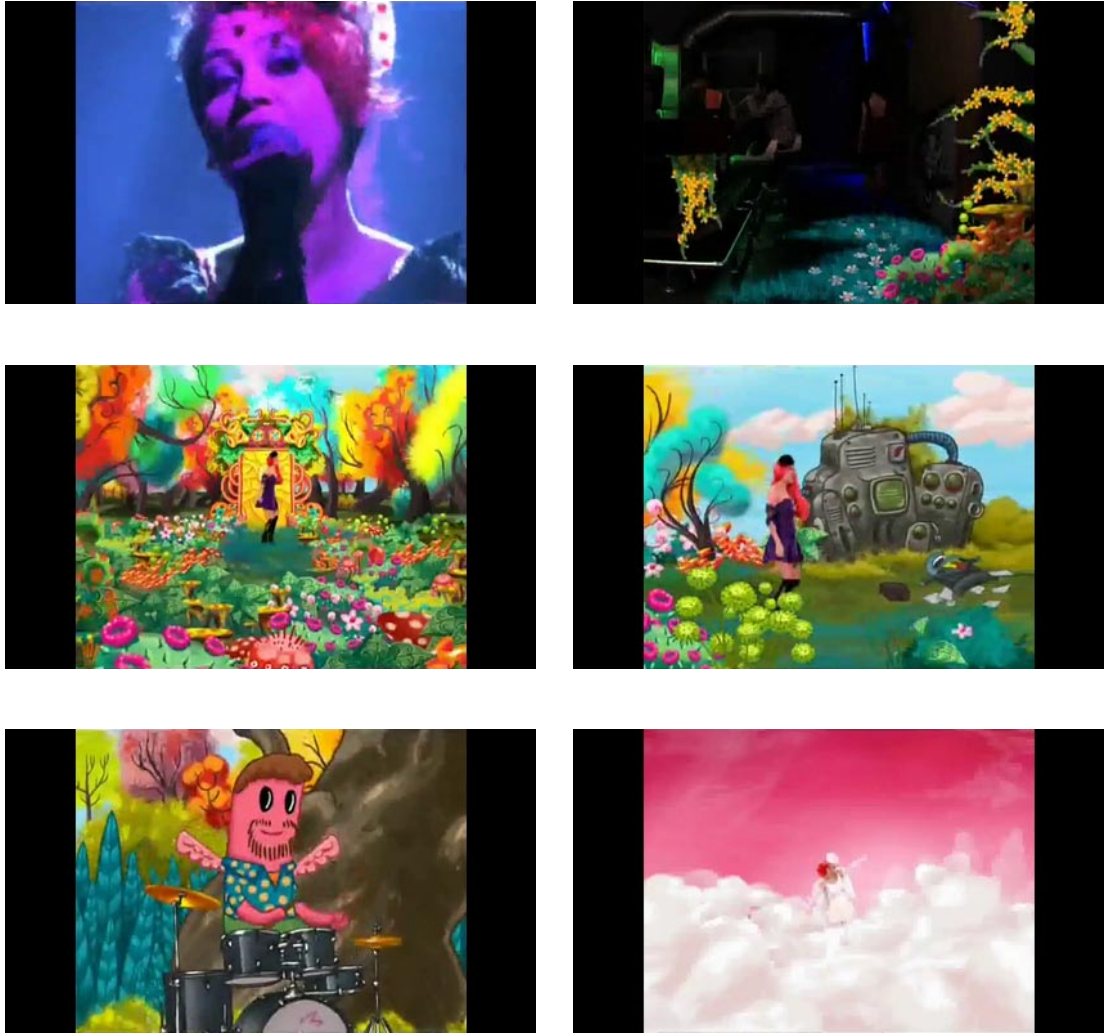
²³ <http://www.aydilge.net/index.php/biyografi>

²⁴ <http://www.e-muzik.net/aydilge-yep-yeni-singlei-klibiyle-takintili-asiklara-sesleniyor/>

Video klip gerçek görüntüler ve iki boyutlu bilgisayar animasyonlarından oluşturulmuş bir çizgi roman şeklindedir. Video klbin başrolünde animatif bir karaktere dönüştürülen Aydilge yer almaktadır. Gerçek bir çizgi romanda bulunan tipografik öğeler video klip içerisinde de kullanılmış olup şarkı sözleri ve müzik paralelinde sunulan hikayeyi destekler niteliktedir. Çizgi roman karelerinde; kimi zaman gerçek görüntüler (böylelikle animasyon ve gerçek görüntü aynı anda kullanılmaktadır), kimi zamansa illüstrasyonlar yer almaktadır. Şarkının anlatmış olduğu hikayenin çizgi romanlaştırılarak sunulduğu video klip böylelikle, takıntılı bir aşk hikayesinin hareketli çizimlerini izleyiciye sunmaktadır.

2011 yılında çıkan “Kilit” isimli albüme ait, Digimind firmasınca üretilen, Gökhan Okur tarafından yönetilen²⁵ “Geri Dönmem” isimli şarkının video klbinde Aydilge, çizgi karakterlerin arasında bir harikalar diyarında yer almaktadır (bkz. görüntü 150). İki boyutlu bilgisayar animasyonu kullanılarak uygulanan video klipte aynı zamanda gerçek görüntülerin animatif sahnelerle işlenmesi sürecinde “chroma keying” uygulamasının yapılmış olduğu gözlenmektedir. Kurgusal bir konser sahnesinin ardından Aydilge’nin sahneden inmesi ile başlayan animasyon sahneleri, Aydilge’nin gerçek/sahne dışı hayatına gönderme yapmaktadır. Şarkıda geçen “Sade kendimle kalırsam/Kaçırsam kime ne” sözlerini destekler biçimde Aydilge’nin aslında olmak istediği dünyaya geçişi, animasyon yardımı ile özgürce ve gerçeküstü bir şekilde yansıtılmıştır.

²⁵ <http://www.gokhanokur.com/307138/Aydilge-Geri-D-nmem>



Görüntü 150: Aydılgel'in "Geri Dönmem" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=CAawdut27V0>

2.3.2. Bedük

Elektronik müzik alanında Türkiye'nin sayılı müzisyenleri arasında yer alan Bedük'ün, 2011 yılında Soda Filmmakers prodüksiyon şirketince gerçekleştirilen "Ful Animasyon" (bkz. görüntü 151) şarkısının video müzik klibi, Türkiye'de ilk defa üç boyut teknolojisi²⁶ ile üretilen video müzik klibi olma özelliğini taşımaktadır. Video klibin yönetmenliği Yalçın Kılıç'a, görüntü yönetmenliği ise Micheal Krauter'a aittir.

²⁶ http://www.dha.com.tr/turkiyenin-ilk-3-d-klibini-beduk-cekiyor-haber_153878.html



Görüntü 151: Bedük'ün "Ful Animasyon" şarkısının video klbinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=l8kwbROKZrU>

Dövüş ve dans sahnelerinin ağırlıklı olarak kullanıldığı, çekimleri dört günde tamamlanan video müzik klbinde aynı zamanda 190 kişilik bir cast ekibi de rol almıştır.²⁷

Video klip iki ayrı hikayeyi paralel biçimde yansıtmaktadır. İlk hikaye Bedük'ün yazar olarak görüldüğü ve hikayesini yazdığı, kız arkadaşının ise bu hikayeyi beğenmeyip olayları kendisinin bakış açısıyla değiştirerek hikayeye kattığı sahnedir. Klbin ilk hikayesi kostümler, mekan ve hareketler ile "gerçek dünya" olarak izleyiciye sunulmaktadır. İkinci hikayede ise Bedük ve kız arkadaşının kendi bakış açılarıyla

²⁷ http://www.ttnetmuzik.com.tr/haber/Bedukten_3_boyutlu_klip!/2492

yazdıkları biçimde sunulan “gerçekdışı dünya”nın sunumu söz konusudur. Her ikisi de hikayeyi kendi gözlerinden, egosantrik olarak ele almakta, olay zincirini kendi lehlerine olacak biçimde geliştirmektedirler. Yaratılan ikinci hikaye, barındırmış olduğu gerçekdışı ve kimi zaman absürd sahneler ile animasyon kullanımına imkan sağlamaktadır. Şarkının “Dünya bir oyun yeri, hepsi bir film karesi/Bunlar gerçek değil, bütün bu gördüklerin/Bu senaryo senin, ellerinde kaderin/Değiştir, çevir, boz, geri getir” sözleri ile iletilen mesajı, animasyonun sağladığı teknik olanaklarla desteklenmiştir. Türkiye’de ilk defa uygulanan bir teknolojinin klipte kullanılması, senaryo ve şarkı adı/sözü bütünlüğünün başarısı, prodüksiyon kalitesi gibi etkenler video klipi benzerlerinden ayırmaktadır.

2.3.3. Can Atilla

Türkiye’de New Age müziğin uluslar arası platformda ünlü bir temsilcisi olan Can Atilla, “Cariyeler ve Geceler” (2005) (bkz. görüntü 152), “1453 Sultanlar Aşkına” (2006) (bkz. görüntü 153) ve “Aşk-ı Hürrem” (2007) (bkz. görüntü 154) albümlerinin aynı ismi taşıyan şarkılarının video müzik klipleri için Uğur Erbaş ile çalışmıştır. Uğur Erbaş’ın gerçekleştirdiği animasyon video klipler, bir üçlemenin parçaları halinde bütünü yansıtmaktadır.

Video kliplerin tümü; kendi içlerinde ve birbirleri arasında sergiledikleri uyum ve denge açısından dikkat çekicidir. Senaryo, şarkı sözleri, müzik, sunulan dünya, teknik yeterlilik gibi öğelerin her biri üzerinde parça-bütün ilişkisi bozulmadan gerçekleştirilen video klipler, şarkıların anlattığı masalsı dünyayı izleyiciye günümüz popüler müzik sektöründe çok da rastlanmayan bir biçimde sanatsal olarak sunmaktadır.



Görüntü 152: Can Atilla'nın "Cariyeler ve Geceler" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=Ttg5NINT7bU>



Görüntü 153: Can Atilla'nın "Cariyeler ve Geceler" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=AcMTuFnQ8Cw>



Görüntü 154: Can Atilla'nın "Aşk-ı Hürrem" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=OwcXpL7ryHg>

2.3.4. Ceynur

Ceynur'un, 2009 yılına ait "Aşk, Yağmur ve Çikolata" isimli albümünün "Aşk" (bkz. görüntü 155) şarkısının klip yönetmenliği Murat Onul'a, animasyonları ise Cem Erdoğan'a aittir.²⁸

²⁸ <http://www.muzikgazetesi.com/component/content/article/361/361.html>



Görüntü 155: Ceynur'un "Aşk" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=Hoo25umlt9Q>

3 boyutlu bilgisayar animasyonu tekniği ile oluşturulan video klipte animatif öğeler ve karakterler kurgusal görüntüler üzerine yerleştirilerek kullanılmıştır. Kurgusal görüntülerin soğuk renklerine karşılık, animasyon ile oluşturulan tüm öğeler canlı ve parlak renklere sahiptir; böylelikle animasyon dünyası ile yaratılan renkliliğine göndermede bulunulmuştur. Ceynur'un kendisinin de kostüm ve oyunculuğuyla animasyona ait olduğu izlenimi verilen video klip, iç içe geçen animasyon ve gerçek dünyanın sahnelerini "Aşk"a bağlayarak anlatmaktadır. Şarkı sözlerine paralel olarak; dört bir yanımızı saran "aşk", klip süresince farklı karakter ve animasyonlarla somutlaştırılarak hayatımızı sarmaktadır.

2.3.5. Dorian

Alternatif rock ve metal grubu olan Dorian'ın 2005 çıkışlı "Bakma Yüzüme" (bkz. görüntü 156) isimli şarkılarının animasyon video klipi söz konusu dönemde Bilgi Üniversitesi öğrencisi olan Onur Sönmez ve Uçman Balaban tarafından yapılmıştır.²⁹



Görüntü 156: Dorian'ın "Bakma Yüzüme" şarkısının video klipinden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=_ws7_06II-Q

Cut-out yöntemi ile iki boyutlu olarak bilgisayarda tasarlanan video klipin geneli siyah beyaz olmakla birlikte müziğin ritmine uygun olarak dinamik görüntülerden oluşmaktadır. Gündelik hayatta karşılaşılan gerçek görüntülerin illüstrasyonlarının

²⁹ http://www.hurriyet.com.tr/pazar/3855395_p.asp

kullanıldığı video klibin, görsel bütünlük içerdiği ancak zaman zaman şarkı sözleri ile uyum sağlamadığı söylenebilir.

2.3.6. Duman

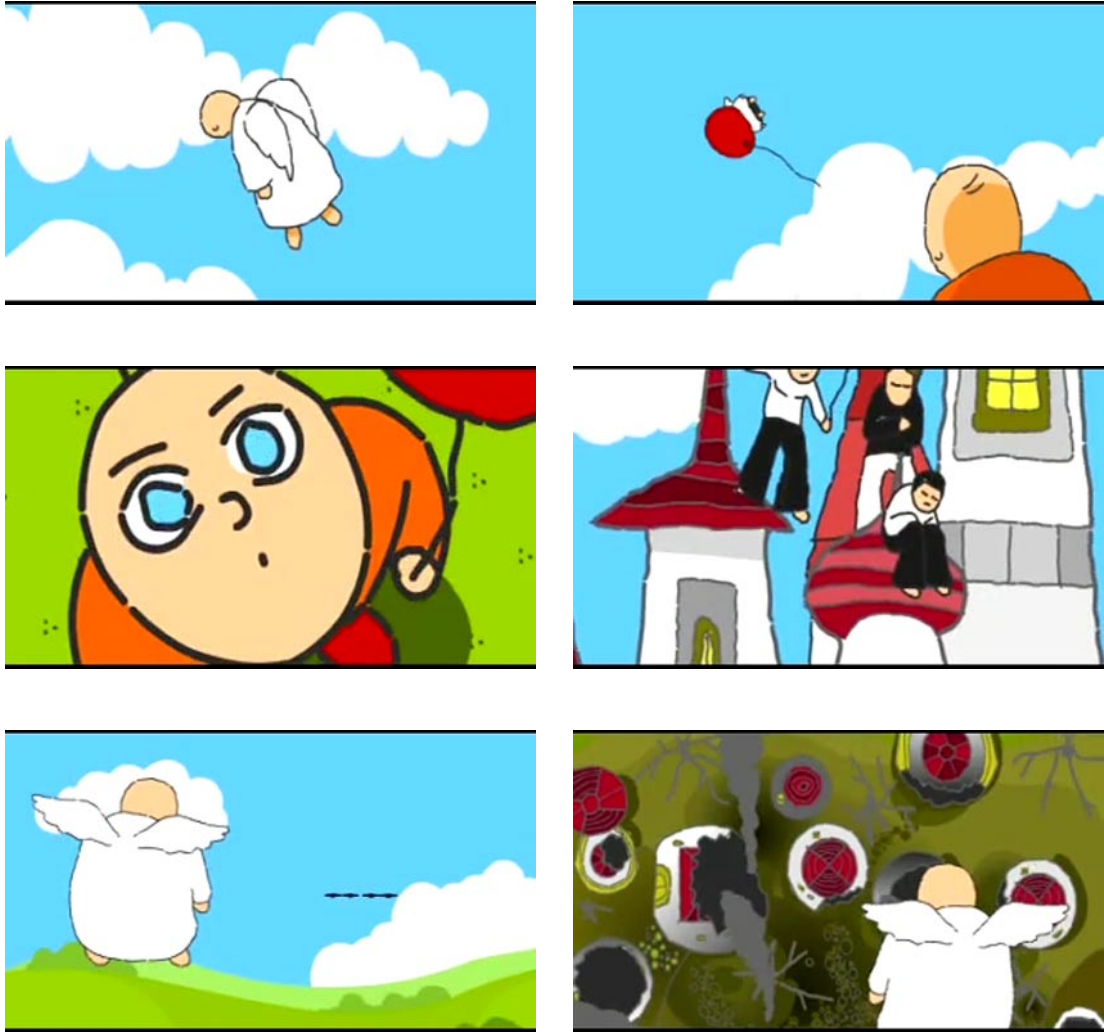
Duman grubu, 2002 yılına ait stüdyo albümlerinin, albümle aynı ismi taşıyan “Belki Alışman Lazım” (bkz. görüntü 157) ve “Ah” (bkz. görüntü 158) isimli şarkıları için animasyon video kullanmıştır.

“Belki Alışman Lazım” isimli şarkının klip yönetmeni Emrah Sönmez’dir. Klip tek kare animasyon yöntemi ile iki boyutlu olarak bilgisayar ortamında gerçekleştirilmiştir. Video klipte, şarkı sözleri paralelinde oluşturulan görüntülere ve grubun elemanlarını temsil eden karakterlere rastlamak mümkündür. Video klibin sonunda animatif karakterlerin grubun gerçek konser görüntüleri halini alarak değiştikleri ve klibin bu gerçek görüntülerle bitirildiği görülmektedir. Gerçeküstü bir şekilde somutlaştırılan şarkı sözleri, animasyonun sağladığı olanakları göz önüne sermektedir. Şarkı bitiminde dönülen gerçek dünya, şarkı sözlerinin yarattığı gerçeküstü dünyanın bitişini de simgelemektedir.



Görüntü 157: Duman'ın "Belki Alışman Lazım" isimli şarkısının video klibinden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=y-1_EbIVHrE

“Ah” klipi ise Fırat Yaşa ve Evrim Güvenç tarafından aynı tekniklerle oluşturulmuştur; ancak bu klipte grubun diğer video kliplerine ters düşecek bir şekilde daha basit ve naif çizgiler kullanılmış; renkler çok daha parlak ve canlı olarak seçilmiştir. Müzik ritmini takip eden hızda gerçekleştirilen video klip, şarkı sözlerinin birebir canlandırılması yerine yalnız bir çocuğun hikayesinin anlatıldığı bir senaryoya sahiptir.

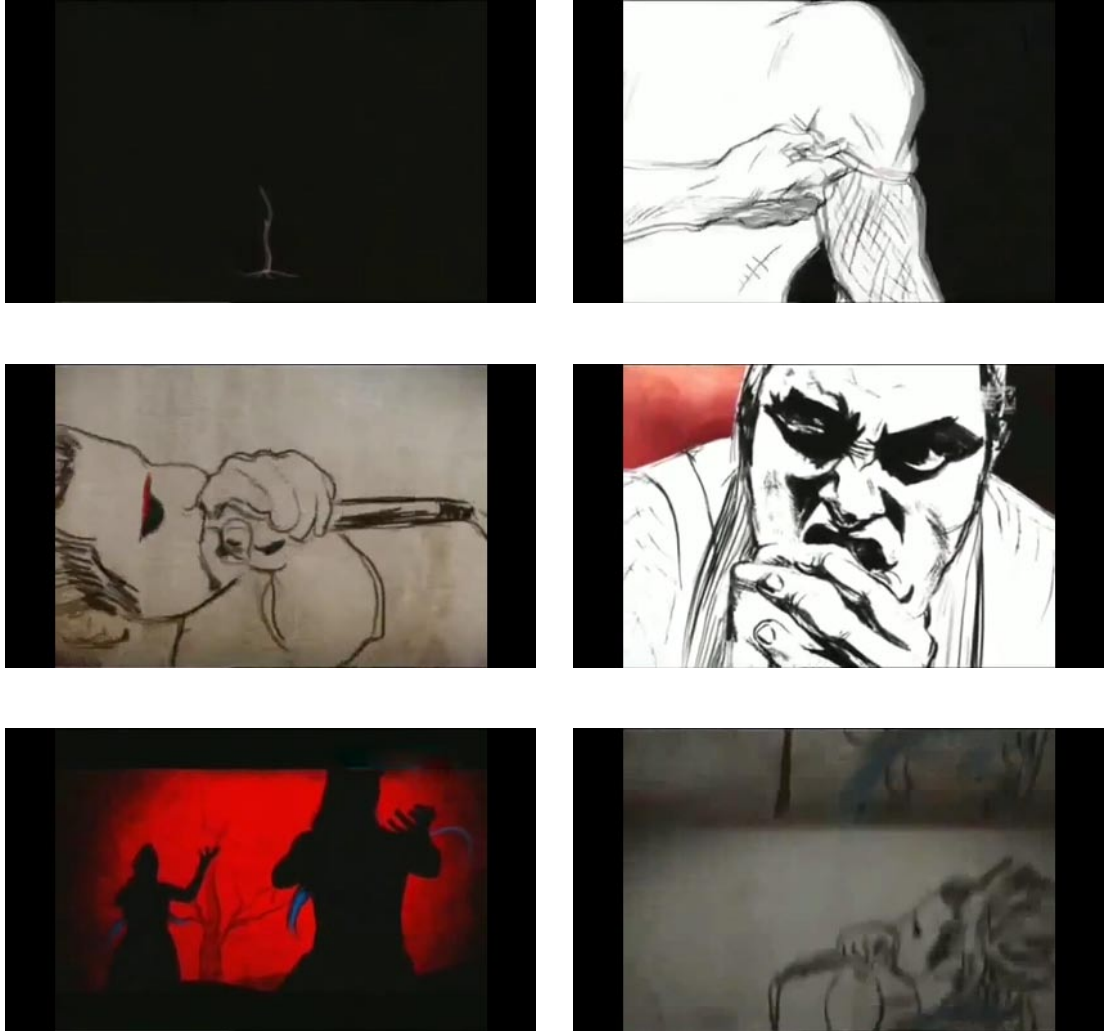


Görüntü 158: Duman'ın “Ah” isimli şarkısının video klibinden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=ql-D5yxtt_I

2.3.7. Hayko Cepkin

Hayko Cepkin'in 2009 tarihli “Tanışma Bitti” albümüne ait “Sıkı Tutun” (bkz. görüntü 159) adlı parçanın video klibinin oluşturulması aşamasında, 5000 çizim yapılmış ve bu

renklendirilmiştir. Animasyon ekibinde bulunan isimler; Cemre Dinçer, Mustafa Kula, Türkan Kalbiyeva ve Egemen Soylu'dur.³⁰



Görüntü 159: Hayko Cepkin'in "Sıkı Tutun" isimli şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=tCAmNJ0IPoo>

Klip süresince Hayko Cepkin'in çizimlerinin hareketlendirildiği görülmektedir. Türkiye'de var olan animasyon video kliplerde çok sık görülmeyen bir şekilde, sözü geçen video klipte tipografik öğeler de kullanılmıştır. Video klibin geneline, şarkı söyleyen farklı Hayko Cepkin görüntüleri hakimdir. Şarkıcının müzikal dünyasını yansıtan renkler ve grafiksel öğeler de klip süresince izleyiciye sunulmaktadır.

³⁰ <http://www.myspace.com/haykocepkin/blog>

2.3.8. Kenan Doğulu

Kenan Doğulu 2003 yılında piyasaya sürülen “Demedi Deme” albümündeki “Dön Gel” (bkz. görüntü 160) ve 2004 yılında yayınlanan “6,5” albümündeki “Sorma” (bkz. görüntü 161) şarkıları için yönetmen Kaan Özsoy ile çalışmıştır.³¹ Üç boyutlu animasyon konusunda çok sayıda çalışması bulunan Özsoy’un Kenan Doğulu için gerçekleştirmiş olduğu video klipler dönemi içerisinde değerlendirildiğinde farklılık yaratan örneklerdendir. “Dön Gel” video klibinde doğaüstü bir karakter ön plandayken, “Sorma”da Kenan Doğulu’dan esinlenilerek yaratılan “Ken” isimli bir karakterin varlığı görülmektedir.



Görüntü 160: Kenan Doğulu’nun “Sorma” isimli şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=klthBGILtA8>

³¹ <http://www.kaanozsoy.com/Main.aspx?SampleScenes=0&PageIndex=6>



Görüntü 161: Kenan Doğulu'nun "Dön Gel" isimli şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=Cc6LDyZv8Qg>

Birbirinin devamı niteliği taşıyan kliplerin hikayesi kendi içlerinde süreklilik gösteriyor olsa dahi, şarkı sözleri ile paralellik göstermemektedir.

Kenan Doğulu'nun bir başka animasyon video klibi ise 2009 yılına ait "Patron" albümünde yer alan "Anlıyor musun?" (bkz. görüntü 162) şarkısı için yönetmen Ketcher tarafından TEM Stüdyoları'nda çekilmiştir. Klibin sanat yönetmeni Zeynep Koloğlu, görüntü yönetmeni ise Burak Kanbir'dir. Görsel efektler ve post prodüksiyon; Sinefekt tarafından bir ay sürede gerçekleştirilmiştir.³² Diğer video kliplerden farklı olarak bu klipte animasyon ve kurgusal görüntü bir arada kullanılmıştır.

³² <http://www.jetsetistanbul.com/haberdetay.asp?hbid=1363>

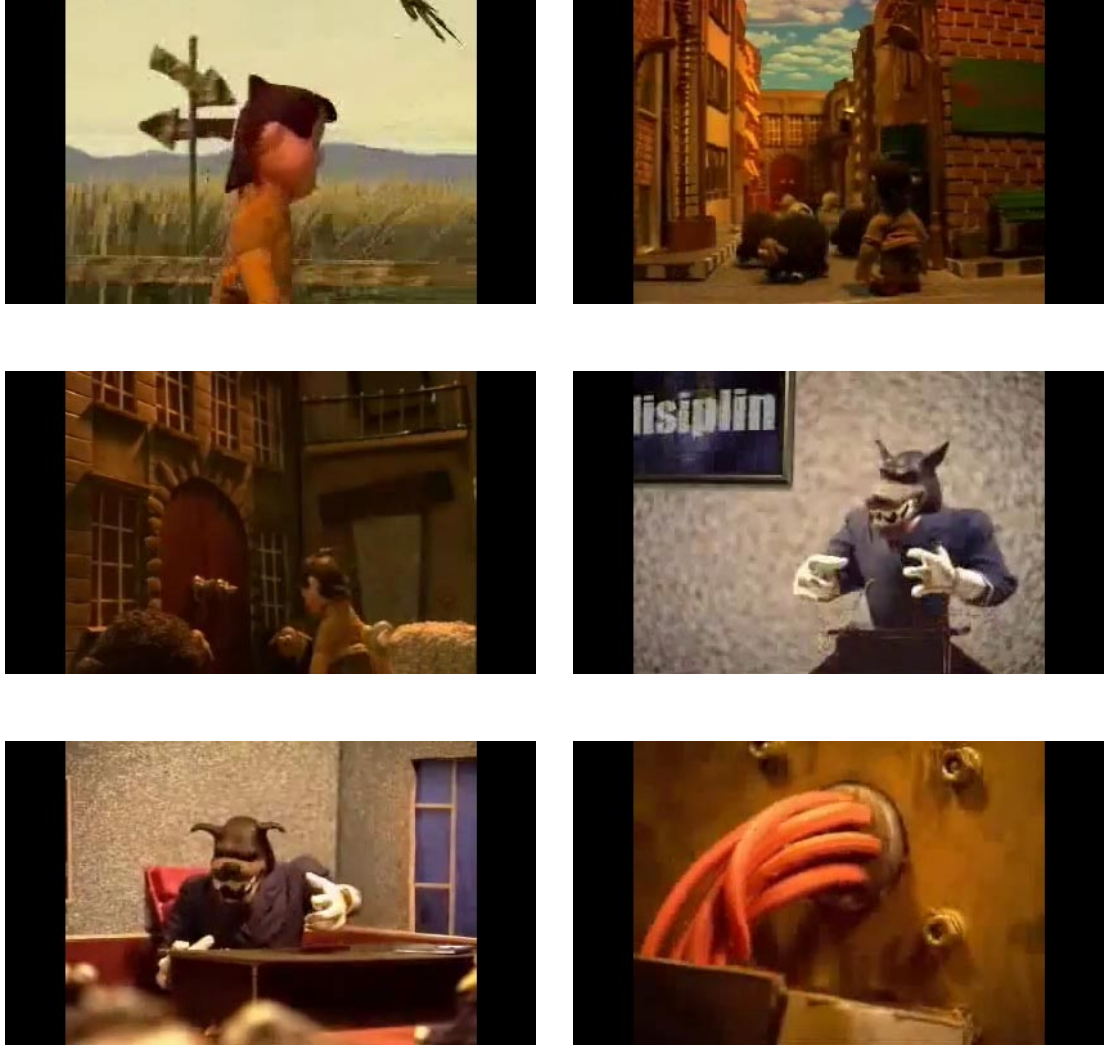


Görüntü 162: Kenan Doğulu'nun "Anlıyor musun?" isimli şarkısının video klibinden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=BnAJj_XfIWE

Sözü edilen video klipte hikaye yerine müzik ile paralel olarak sunulan şarkıcı ve dansçı görüntülerine rastlanmaktadır. Bulunulan mekanlar ise bilgisayar ortamında çeşitli görsel efektlerin de yardımıyla oluşturulmuş grafiksel parçalar halindedir.

2.3.9. Kurban

Kurban grubunun 1999 yılına ait "Kurban" isimli albümlerinin "Sorma" (bkz. görüntü 163) şarkısı için bir ekip tarafından stop-motion video klip oluşturulmuştur. Bu özelliğiyle Türkiye'de bir müzik videosu için yapılan ilk stop-motion animasyon video klip olma özelliği taşımaktadır.



Görüntü 163: Kurban'ın "Sorma" isimli şarkısının video klibinden kareler

<http://www.youtube.com/watch?v=3GmvLrCB1kw>

Kurban grubunun klibini gerçekleştiren ekip içerisinde Evren Rodoplu, Turgut Akaçık, Gökçe Yağmur, Barış Cigal ve Alican Tezer bulunmaktadır.

Video klipte çeşitli yollardan geçen bir karakterin rastlamış olduğu koyunlar ve bu koyunların yaşamları sunulmaktadır. Grubun ismi ile de paralellik taşıyan ve çıkarlar uğruna kurban edilen koyunların, sorgulamadan kurtlara teslim olması ve itaat etmesi, halk ve sisteme gönderme yapmaktadır. Klip süresince kimi zaman ekrana gelen "itaat, otorite, disiplin, düzen, bağlılık, teslimiyet" kelimeleri ile verilmek istenen mesajlar somutlaştırılmış, şarkı sözlerinin yaptığı göndermeler belirginleştirilmiştir.

2.3.10. Manga

2001 yılında kurulan Manga grubunun; 2006 yılına ait “Bir Kadın Çizeceksin” (bkz. görüntü 164) şarkısının video klip yapımcıları; Emrah Gündüz, Gümrah Oymak ve Atalay Açık’tır. “Bitti Rüya” (bkz. görüntü 165) şarkısının video klibinin çizimleri Kaan Demirçelik tarafından yapılmış olup animasyon Evren Rodoplu’ya aittir. ”Dursun Zaman” (bkz. görüntü 166) şarkısının video klip çizimleri ise Kaan Demirçelik ve Cengiz Ergökçe tarafından yapılmış, klibin yönetmenliği Onur Uysal tarafından gerçekleştirilmiştir. 2007 yılında ortaya çıkarılan “Yalan” (bkz. görüntü 167) video klibinin yönetmeni ise Ferman Akgül’dür.



Görüntü 164: Manga'nın “Bir Kadın Çizeceksin” isimli şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=c6iT79pXL-E&ob=av2e>



Görüntü 165: Manga'nın "Bitti Rüya" isimli şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=ESw9TfFhyns>



Görüntü 166: Manga'nın "Dursun Zaman" isimli şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=6E9TBers2Mo>



Görüntü 167: Manga'nın "Yalan" isimli şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=Pts7u2nsV4s&ob=av2n>

Manga grubunun müzik videolarının çoğunluğu üç boyutlu animasyon tekniği ile gerçekleştirilmiştir. Grupla bütünleşen maskot karakter "Spa" Manga grubunun neredeyse tüm video kliplerinde baş kahraman olarak yer almaktadır. Grup üyelerinin isteği doğrultusunda tasarlanan karakterin ismi ise karakterin sıpaya benzetilmesi sonucu Spa olmuştur. İlk başlarda sadece müziklerini ön plana çıkartmak isteyen grup üyelerinin isteği sonucunda oluşan karakter³³ aynı zamanda grup üyelerinin ilgi alanı olan anime ve manga çizimlerine de gönderme yapmaktadır. Karakter, video müzik kliplerinde ise genellikle grubun bir üyesiymişçesine yer almaktadır.

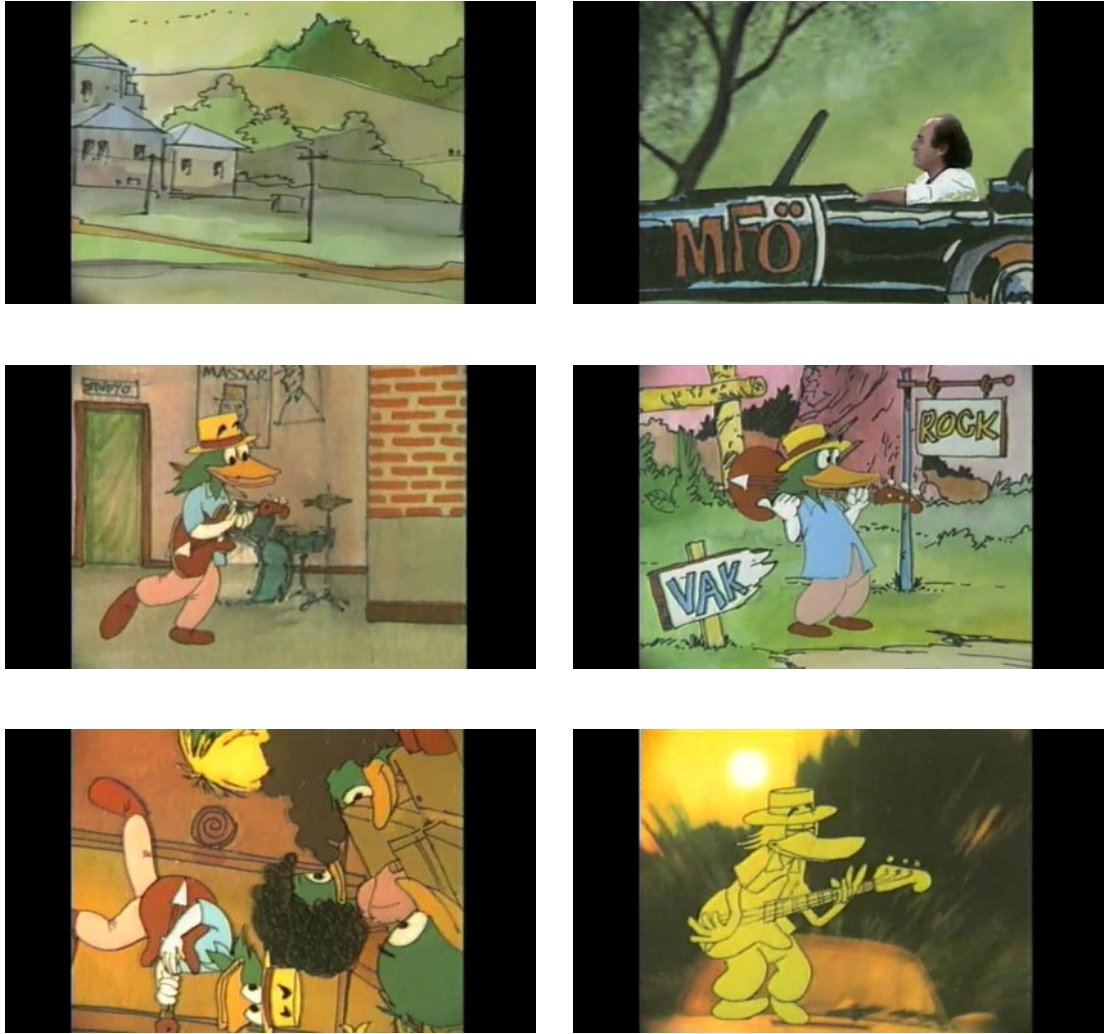
³³ http://www.hurriyet.com.tr/cumartesi/11458639_p.asp

2.3.11. Mazhar Fuat Özkan (MFÖ)

1984 ilk albümleri olan “Ele Güne Karşı”yı çıkartan MFÖ grubu; farklı şarkı sözleri, yenilikçi klipleri, post modern kıyafet ve kostümleriyle, popüler Türk müziği içerisinde yer edinmişlerdir. Kaliteli müzik anlayışı ve çoğunlukla sisteme karşı duruş mesajları içeren şarkı sözleriyle marjinal bir grup niteliği taşıyan MFÖ’nün “Vak The Rock” (bkz. görüntü 168) albümünün aynı isimli çıkış parçasına³⁴ çektikleri animasyon klip, tüm sözü geçen özellikleri destekler nitelikte yeni bir bakış açısını Türk video müzik klibi tarihine kazandırmıştır. 1986 yılında, Ali Murat Erkorkmaz tarafından hazırlanan animasyon video müzik klibi, Türk video müzik klip tarihi için önemli bir dönüm noktasıdır.

Video klip süresince, şarkı sözlerini paralelinde hareket eden animasyon bir ördeğin hikayesi görülmektedir. MFÖ grubunun gerçek görüntüleri ile birlikte kullanılan çizim sahneleri, video klip boyunca karşımıza çıkar. Video klip, “birbirinden farklı olan tek tek çizimlerin kağıt veya asetat üzerine boyanması” (Erbaş, 2002, s. 1) şeklinde tanımlanan çizgi animasyon yöntemi ile hazırlanmıştır.

³⁴ http://tr.wikipedia.org/wiki/Vak_The_Rock_%28alb%C3%BCm%29



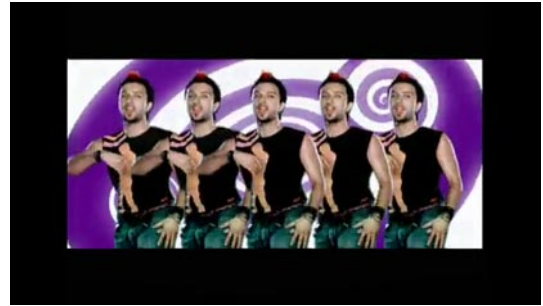
Görüntü 168: MFÖ'nün "Vak The Rock" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=UNXfRJCBz0>

2.3.12. Nazan Öncel

Nazan Öncel'in 2004 tarihli "Hay Hay" (bkz. görüntü 169) şarkısının video klibi Murat Küçük tarafından oluşturulmuştur. Küçük, video klibin çekimlerinin 10 saat sürdüğünü ancak, klibin tamamlanmasının 20 gün aldığını söylemektedir.³⁵ İki boyutlu bilgisayar animasyonu olarak yaratılan klip, aynı zamanda içerisinde kolaj ve cut-out öğeler de barındırmaktadır. Video klipte Nazan Öncel ise karşımıza Meksikalı ünlü ressam Frida

³⁵ <http://arama.hurriyet.com.tr/arsivnews.aspx?id=7197451>

Kahlo halinde çıkmaktadır. Buna karşılık şarkıya vokal yapan Tarkan oldukça modern bir görünümle video klip içerisinde yer almaktadır. Klibin bütününde bu farklılığı destekleyecek biçimde, çok çeşitli alaturka, kitsch ve modern öğelere rastlanmaktadır.



Görüntü 169: Nazan Öncel'in "Hay Hay" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=IsHRHP7QvZk>

2006 tarihli “7’n Bitirdin” albümüne ait olan “Aşkım Baksana Bana” (bkz. görüntü 170) şarkısının video klibinde ise Nazan Öncel “Cabbar” isimli bir karakterle birlikte rol alıyor. Yönetmenliğini Nazan Öncel’in eşi Akşit Togay’ın yaptığı klip için 56 kişilik bir ekip görev almıştır. Videonun çizimleri ise 112.789 planı tek tek çizen Ergün Gündüz tarafından gerçekleştirilmiştir.³⁶



Görüntü 170: Nazan Öncel’in “Aşkım Baksana Bana” şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=MwOtl6ChdN4>

“Hatırına Sustum” albümünün aynı isimli video klibinin hikayesi Nazan Öncel tarafından yazılmıştır (bkz. görüntü 171). Hikayenin çizimlerini ise “Aşkım Baksana Bana” şarkısı için de birlikte çalışmış olduğu karikatürist Ergün Gündüz çizmiştir. Tek kare animasyon

³⁶ <http://www.habervitrini.com/haber.asp?id=245906>

olarak üretilen klip, şarkı sözleri paralelinde bir hikaye içermektedir. Klipde yer alan küçük kızın, (şarkı sözleri ve Nazan Öncel'in diğer şarkıları ile birlikte değerlendirildiğinde) şarkıcının çocukluğuna bir gönderme yaptığını söylemek mümkündür.

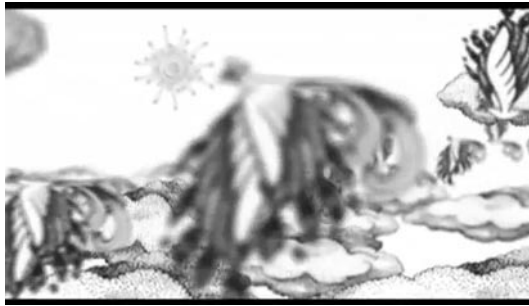


Görüntü 171: Nazan Öncel'in "Hatırına Sustum" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=dfVguDDGKjc>

2.3.13. Rebel Moves

Hazım Başaran'ın yönetmenliğini yaptığı Rebel Moves'un "Doesn't Matter" (bkz. görüntü 172) isimli şarkısının video klibine ait görseller Özlem Ölçer'in albüm için çizmiş olduğu durağan görüntülerin hareketlendirilmesi yöntemiyle gerçekleştirilmiştir.

Animasyonları Tolga Erdem'e ait olan video klibin çekimleri bir gün sürerken, bilgisayar çalışmaları üç hafta sürmüştür.³⁷



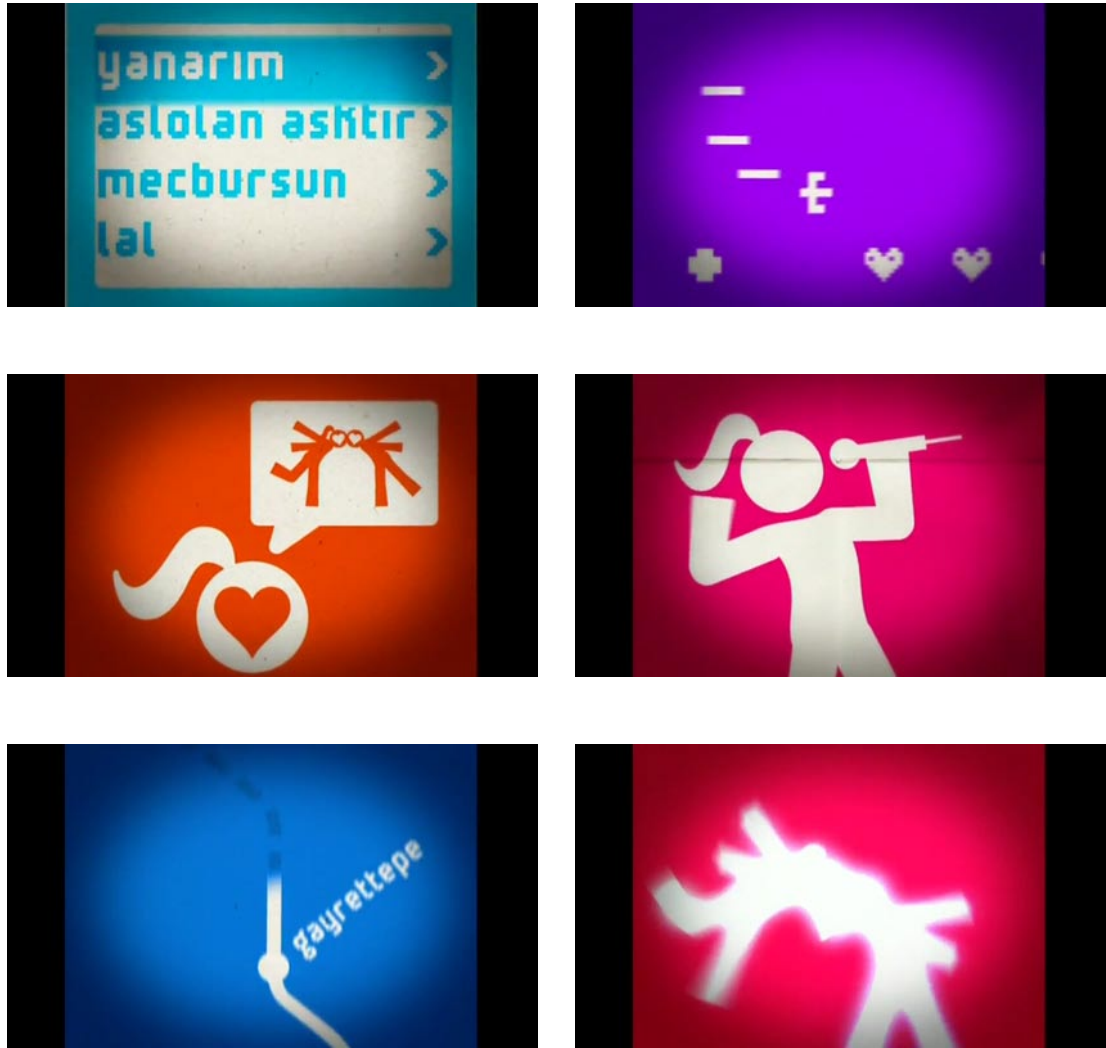
Görüntü 172: Rebel Moves'un "Doesn't Matter" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=rbYWgHOE94c&ob=av2e>

Karakalem çizimler arasında siluet halinde yer alan grup üyelerinin görüntü ve gölgeleri grafiksel birer öge olarak klipte kullanılmıştır. Müzik ve görüntüler arasındaki ritimsel denge; çoğu zaman simetrik kompozisyonlarla somutlaştırılmıştır. Net ve flu görüntüler de yine aynı şekilde şarkı sözlerini destekleyecek hiyerarşi ve düzende oluşturulmuştur; böylelikle görüntüler müziğin önüne geçmemiş, şarkı akışını etkileyen değil destekleyen bir şekilde kullanılmıştır.

³⁷ http://www.hurriyet.com.tr/pazar/3855395_p.asp

2.3.14. Sertab Erener

2007 yılında Baran Baran Animation Office³⁸ tarafından çekilen “Mecbursun” (bkz. görüntü 173) klibi, piktogram öğelerin hareketlendirilmesi gibi oldukça sade ancak etkili bir yöntem ile oluşturulmuştur. Klip süresince renkli arka planlar üzerinde kullanılan beyaz öğelerin hareketleri tipografik ve grafiksel olarak hareket etmektedir.



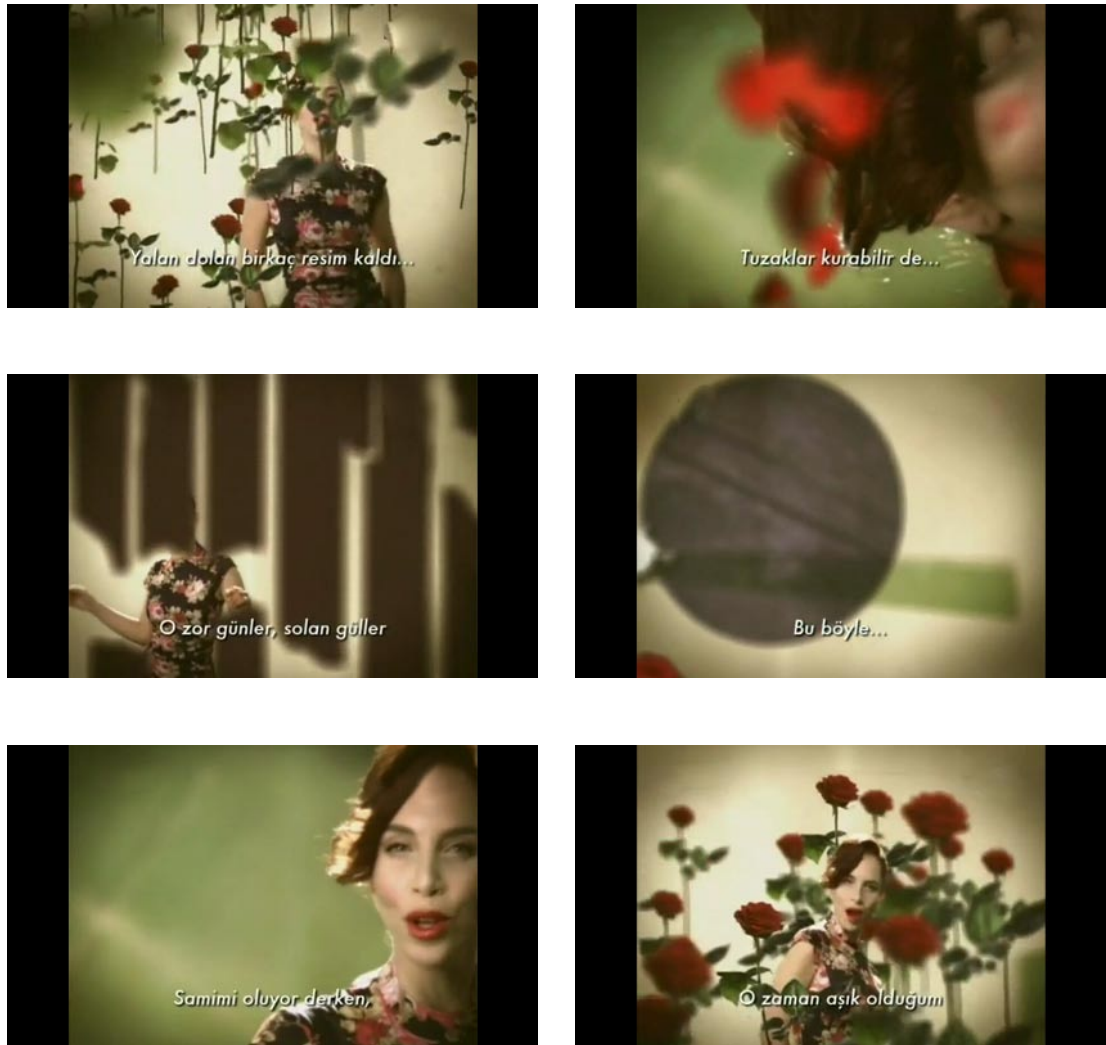
Görüntü 173: Sertab Erener'in “Bu Böyle” şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=9VrGweSsTNA>

Şarkı sözlerinin işaret ettiği görüntülerin ritimleri, tüm şarkı boyunca müziği destekleyecek biçim ve hareketlerle sunulmuştur. Renk ve grafiksel öğe değişimleri de

³⁸ <http://baranbaran.com/>

yine bu ritmi destekleyecek biçimde değişmektedir; bu sayede video klabin dinamiklik ve sürekliliği sağlanmaktadır.

Sertab Erener, tek şarkılık “Bu Böyle” (bkz. görüntü 174) albümünün video klabinin görsel tasarımında da Baran Baran ile çalışmıştır. Plato Stüdyoları’nda çekimi gerçekleştirilen video klip, “green box” ile iki boyutlu bilgisayar animasyonu olarak kurgusal görüntüler ve animatik öğeler bir arada kullanılarak oluşturulmuştur.



Görüntü 174: Sertab Erener’in “Bu Böyle” şarkısının video klbinden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=C0WG33qXF_I

Şarkı sözlerinde yer alan ve somutlaştırmayı olanaklı kılan “gül”; video klip süresince sıkça grafiksel öğe olarak kullanılmaktadır. Aynı şekilde Sertab Erener’in kostümü de bu konsepti destekleyecek şekilde planlanmıştır. Video klipte dikkat çeken en önemli noktalardan birisi ise, grafiksel düzenlemeler ve şarkı sözleriyle paralellik taşıyacak

şekilde tasarlanan tipografik düzenlemelerdir. Türkiye’deki animasyon video kliplerinde çok sık rastlanmayan bu tipografik öğeler, Sertab Erener’in sözü edilen klibinde konsept dahilinde zaman zaman yer almaktadır.

2.3.15. Şevval Sam

Dizi ve sinema oyuncusu olarak ün kazanan Şevval Sam, 2010 yılında çıkartmış olduğu “Has Arabesk”³⁹ adlı albümünden “Sarhoş” (bkz. görüntü 175) isimli şarkısına çektiği animasyon video klipte temizlikçilik yaptığı evin sahibi tarafından keşfedilen bir şarkıcıyı canlandırmaktadır.

Teknik anlamda iki boyutlu ve tek kare animasyon kullanılan video klip içeriksel olarak Yeşilçam filmlerine göndermede bulunmaktadır. Bir aşk hikayesinin anlatıldığı video klipte Şevval Sam’ı sahnede; İbrahim Tatlıses, Orhan Gencebay, Ferdi Tayfur ve Müslüm Gürses izlemektedir. Video klip süresince Şevval Sam’ın aşık olduğu minibüs şöförünü canlandıran karakter, Kenan İmirzalıoğlu’na olan benzerliği ile dikkat çekmektedir.⁴⁰

³⁹ <http://www.sevvalsam.com.tr/biyografi.asp>

⁴⁰ http://www.sabah.com.tr/Gunaydin/Magazin/2010/11/25/sarhos_klibindeki_buyuk_benzerlik



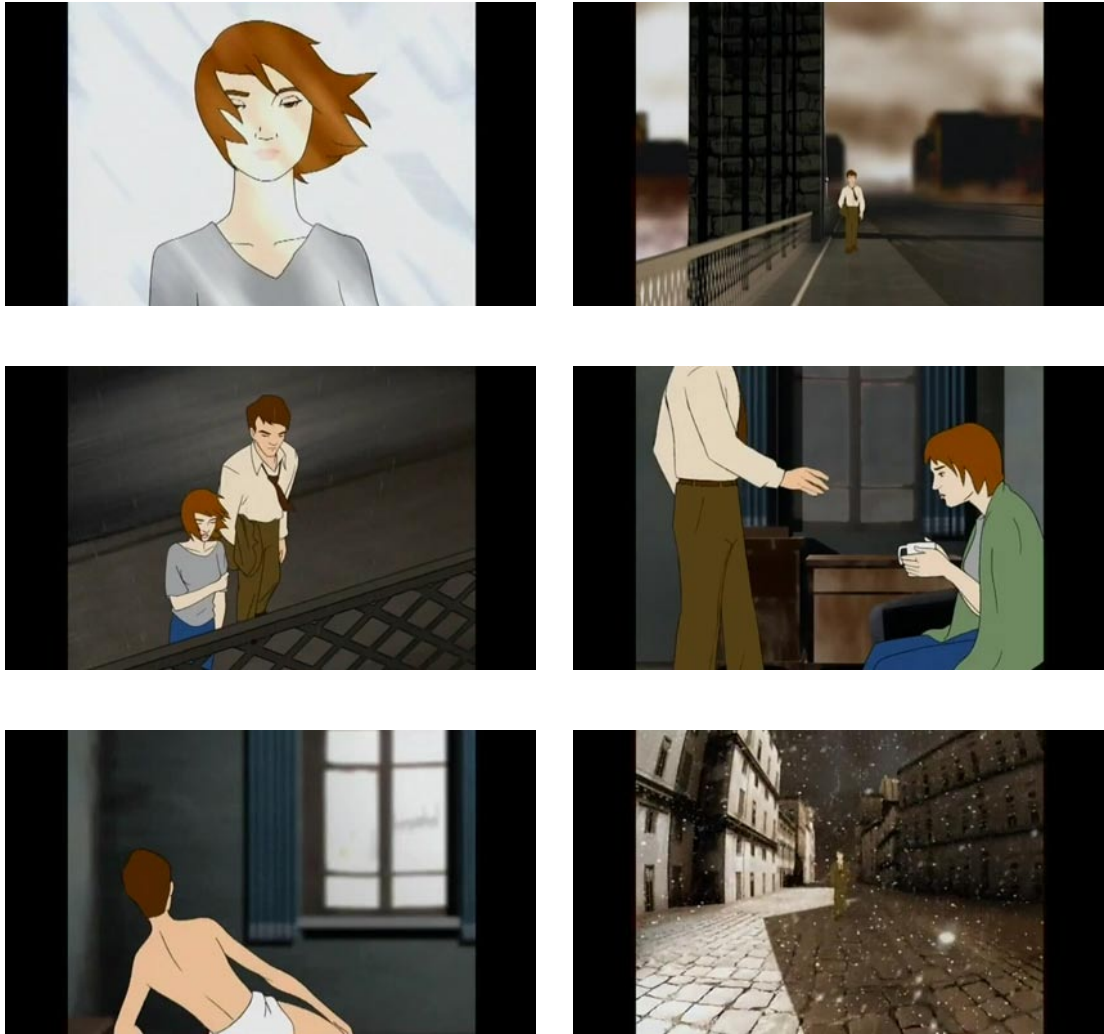
Görüntü 175: Şevval Sam'ın "Sarhoş" şarkısının video klibinden kareler
http://www.youtube.com/watch?v=pP_679QMsjk

CNN Türk kanalında yayınlanmakta olan "Atıf Hoca ile Reklam ve Rekabet" isimli programda sözü edilen video klip incelenmiş, programın sunucusu Prof. Dr. Ali Atıf Bir; canlandırma sineması ile ilgili bir yasa ve telif açısından bahsetmiş, herhangi bir izne tabi tutulmadan adı geçen beş sanatçının görüntülerinin kullanılarak klipte "oynatıldıklarını" söylemiştir.

2.3.16. Teoman

Teoman'ın 2003 yılına ait "Teoman" isimli albümünde yer alan "Kupa Kızı ve Sinek Valesi" (bkz. görüntü 176) isimli şarkının video klipi Özlem Akovalıgil tarafından

yapılmıştır.⁴¹ Karakter ve hikayenin tamamı Teoman'a ait olup 20 gün süren klip sürecinde toplam 15 kişi çalışmıştır. Mekanların üç boyutlu, karakterlerinse iki boyutlu olarak çizildiği klibin hikayesi, şarkı sözlerinin paralelinde ilerlemektedir.



Görüntü 176: Teoman'ın "Kupa Kızı ve Sinek Valesi" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=yA547Z96mwo>

2.3.17. Zakkum

Zakkum grubunun "Zehr-i Zakkum" (bkz. görüntü 177) isimli albümünün aynı isimli şarkısının video klipi Canlandırma Servisi isimli animasyon stüdyosu tarafından

⁴¹ http://www.hurriyet.com.tr/pazar/3855395_p.asp

gerçekleştirilmiştir. Teoman'ın düet yaptığı şarkının klibinde Teoman da çizgi karakter olarak karşımıza çıkmaktadır. İki ve üç boyutlu tekniklerin bir arada kullanıldığı klip, Murat Basol yönetimindeki 8 kişilik bir ekip tarafından oluşturulmuştur.



Görüntü 177: Teoman ve Zakkum'un "Zehr-i Zakkum" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=LUBCPpViz74>

3. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMALARI

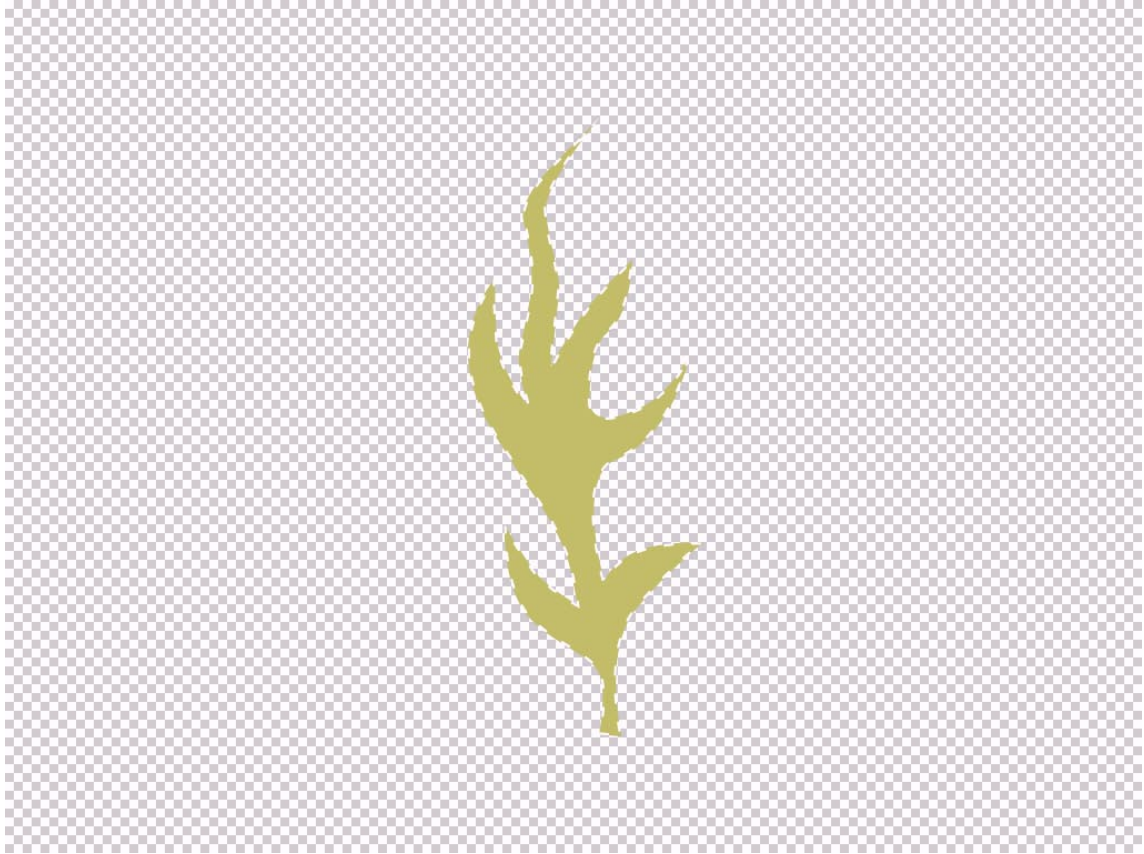
“Türkiye’de Üretilen Animasyon Video Kliplerin İncelenmesi” başlıklı bu çalışma ile elde edilen veriler çerçevesinde 3 adet animasyon video müzik çalışması yapılmıştır. Animasyon uygulamaları için uygun görülen şarkıların seçiminde birincil ölçüt şarkıların Türkçe olmasıdır. Daha sonraki seçim aşamasında şarkıların ritimleri göz önünde bulundurulmuş, bu bağlamda hareketli olmayan şarkılar seçim listesinden çıkarılmıştır. Nihai olarak seçilen şarkılar yapım sırasıyla; Athena isimli ska-punk⁴² tarzını benimseyen grubun 2010 tarihli “Pis” albümünden seçilen “Arsız Gönül” parçası, Nil Karaibrahimgil’in 2009 tarihli “Nil Kıyısında” albümünden seçilen “Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede” parçası ve Ayşe Özyılmaz’ın 2011 tarihli “Sıfır Makyaj” isimli albümünden seçilen “Arabesk” adlı parçasıdır.

Uygulama aşamasında ilk olarak seçilen şarkıların sözleri incelenmiş, daha sonra şarkılar parçalara bölünmüştür. Bu bölümler video kliplerin senaryolarının yazılması için yol gösterici olmuştur. Yazılan senaryolar bilgisayar ortamında hareketli görüntü haline getirilmeden önce öykü panosu (*storyboard*) çizimleri yapılmış, böylelikle şarkı sözleri ve görseller arasında bağlantı kurulmasına olanak sağlanmıştır.

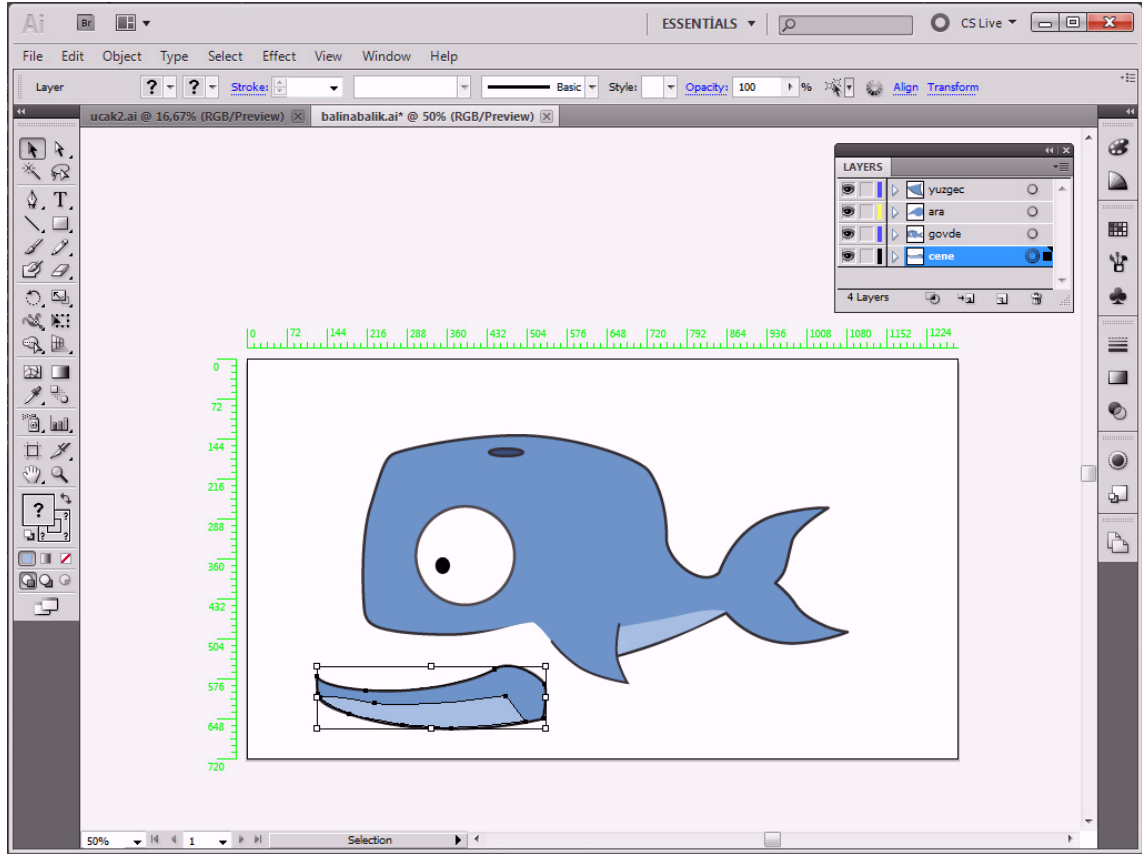
Öykü panolarının oluşturulması aşamasını ise karakter ve mekan tasarımlarının bilgisayar ortamına geçirilmesi süreci izlemiştir. Bu süreçte yardımcı program olarak Adobe Illustrator programı kullanılmıştır.

⁴² Ska ve Punk Rock’ın birleşiminden oluşan bir müzik türüdür. Özellikle 1990’lı yıllarda Amerika Birleşik Devletleri’nde popüler olmuştur.

Illustrator programı ile oluşturulan video klip uygulamalarında kullanılacak olan çizimler .png (*Portable Network Graphics*) ve .ai (*Adobe Illustrator*) uzantısı ile kaydedilmiştir (bkz. görüntü 178 ve 179). .png uzantısı görüntülerin arkaplanlarının saydam olmasına olanak sağlarken, .ai uzantısı da çizim esnasında kullanılan farklı katmanların (*layer*) animasyona geçiş sırasında Adobe AfterEffects programınca görülmesini mümkün kılar.



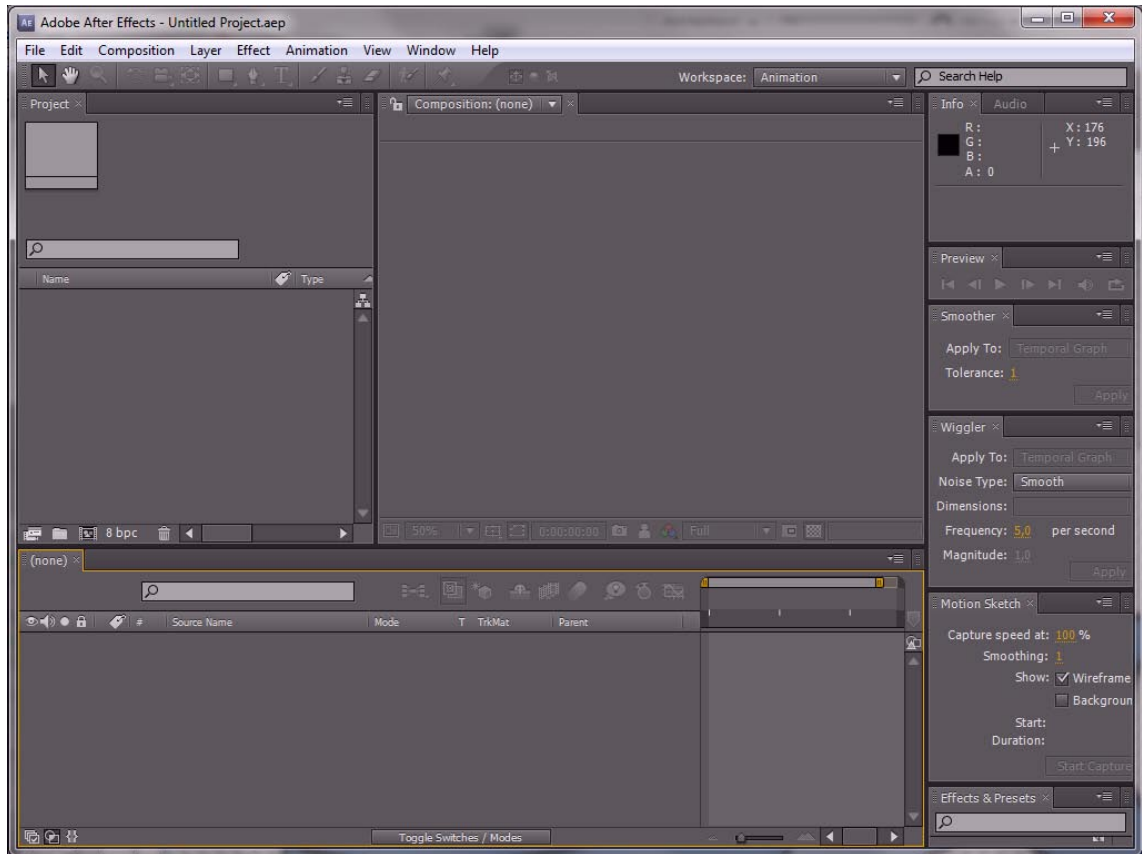
Görüntü 178: .png uzantısı ile kaydedilmiş bir görsel görüntüsü



Görüntü 179: .ai uzantısı ile kaydedilmiş bir görsel görüntüsü

AfterEffects programının sağladığı özelliklerden faydalanarak ve genellikle öykü panolarına bağlı kalınarak hareketli görüntü oluşturma süreci başlatılmıştır. Programın sağladığı olanak ve çeşitliliklerden yararlanarak, kimi zaman görsel olarak daha ilgi çekici fikirlerin de ortaya çıkmasıyla değişikliğe gidildiği durumlar olmuştur.

Uygulama çalışmalarının tümünde animasyonu oluşturmak için kullanılan program Adobe AfterEffects'tir. 1994 yılından itibaren Adobe firması tarafından geliştirilen AfterEffects programı video, ses ve resim dosyalarının işlenebildiği sayısal bir görüntü birleştirme ve düzenleme (değiştirebilme/üzerinde oynayabilme) programıdır (bkz. görüntü 180).



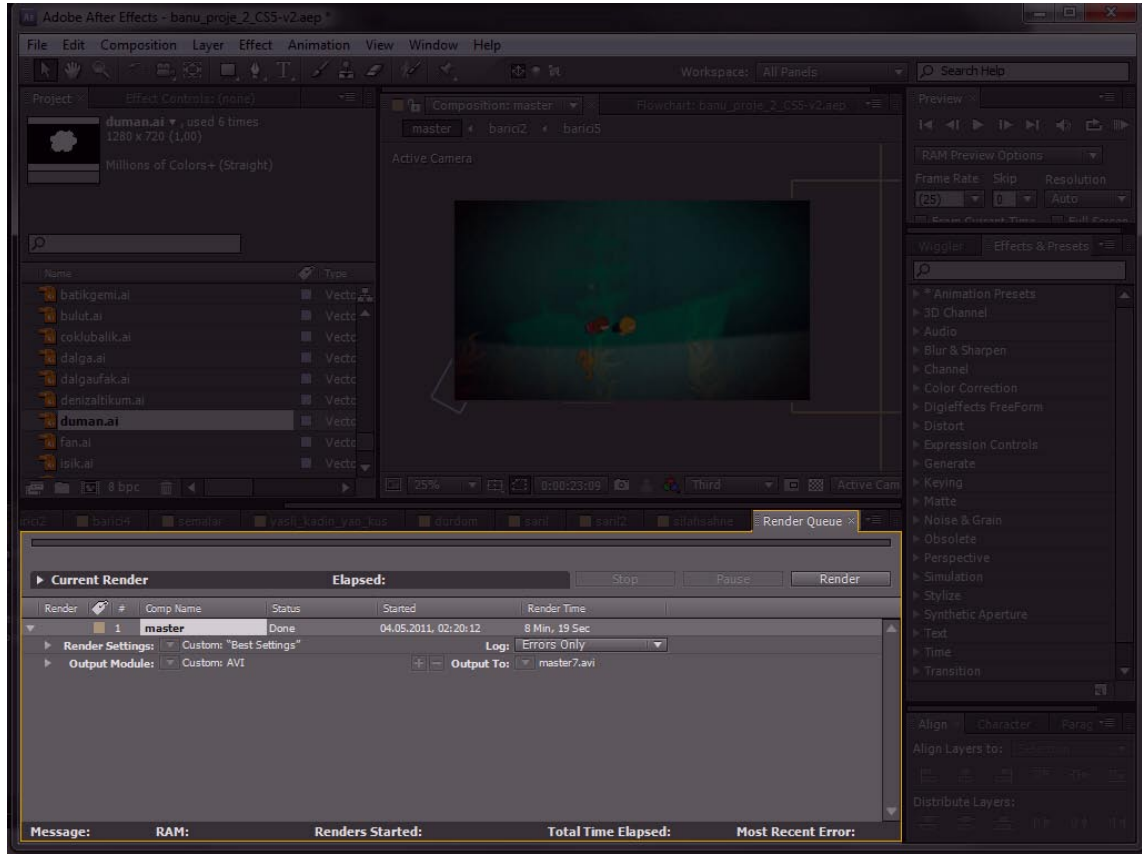
Görüntü 180: Adobe AfterEffects programının arayüz görüntüsü

Bitmap ve vektörel çalışma mantığına sahip olan AfterEffects programında hareketli görüntüden kesitler izlemek için render⁴³ alınması gerekmektedir (bkz. görüntü 181). Bu gereklilik AfterEffects programının görüntüyü oluştururken tüm objeleri parçalar halinde algılamasından kaynaklanmaktadır. Render işleminin ardından ise bu parçalanma, bütün haline getirilip istenilen akış sağlanarak çıktı alınmaktadır.

Uygulamaların yapıldığı esnada çalışılan bilgisayarda sorun yaşanmaması için zaman zaman bazı sahneler ayrı ve yeni bir dosyada hareketli görüntü haline getirilmiştir.

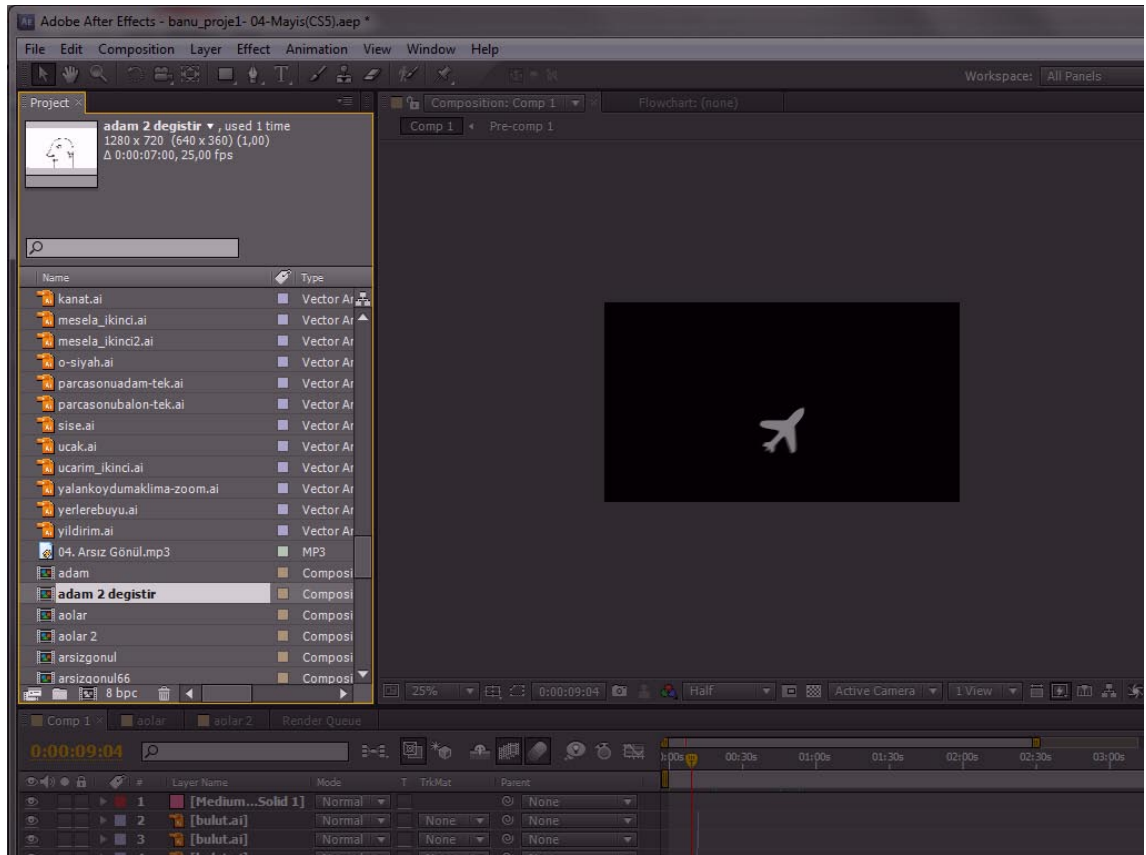
⁴³ Render: Vektörel/piksel bazlı görüntünün gerçekçi boyanma işlemi.

Özellikle Nil Karaibrahimgil'in “Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede” video klibinin uygulaması esnasında yaşanan zorlukların üstesinden gelmek adına, video klip parçalar halinde ayrı dosyalarda tasarlandıktan sonra birleştirilmiştir.



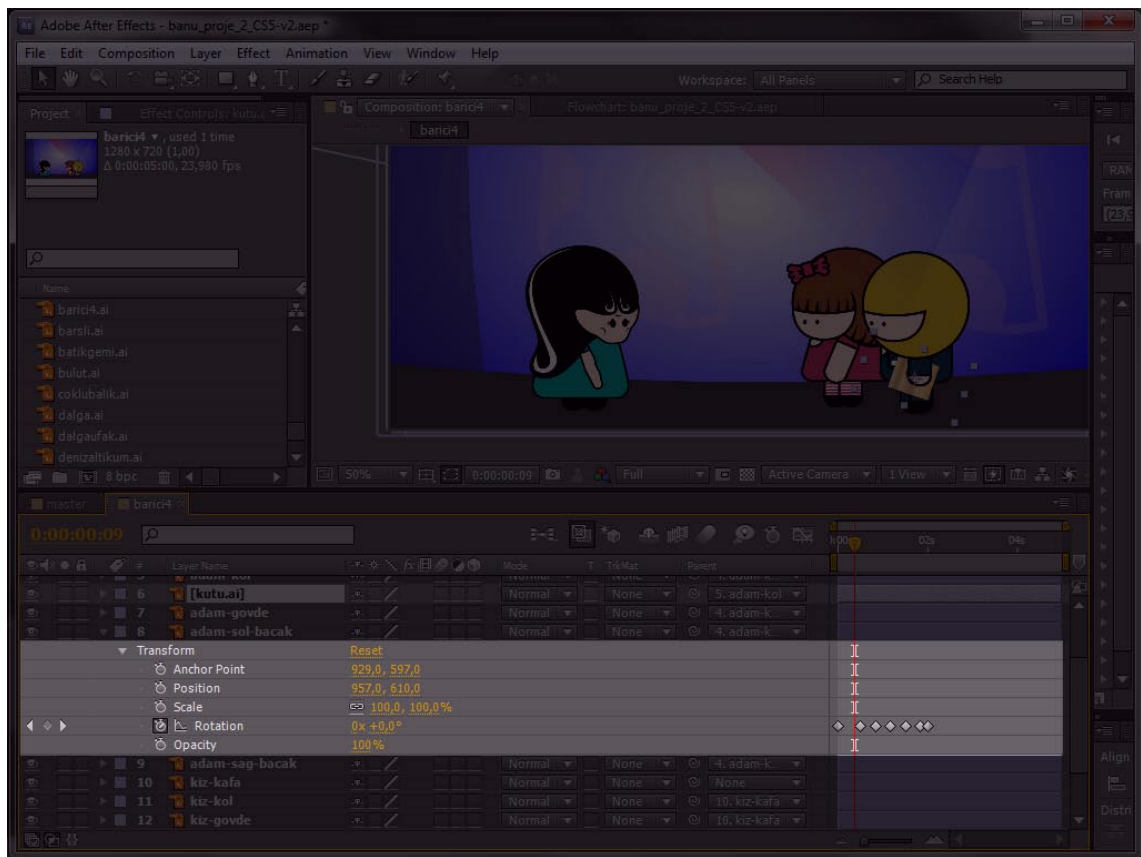
Görüntü 181: Adobe AfterEffects programı “render” sürecinin görüntüsü

AfterEffects programında bulunan Project Panel (proje panosu) penceresinde, sayıca fazla öğelerin gruplanmasına olanak sağlayan bir mantık yer almaktadır (bkz. görüntü 182). Bu gruplama yöntemi öğelerin üzerinde oynama kolaylığı sağlamakla birlikte yapılan tüm değişiklikleri istenen diğer gruplara da aktarabilme kolaylığı sağlamaktadır.



Görüntü 182: Adobe AfterEffects programı proje panelinin görüntüsü

Animasyon oluşturma sırasında durağan görüntülerin hareketli hale gelebilmesi için anahtar noktalara (*keyframe*) ihtiyaç vardır. Anahtar noktalar, film kareleri arası hareketi ve süreyi tanımlamak için kullanılır. Örneğin; bir objenin A noktasından B noktasına hareketini sağlamak için, A noktasında duran objenin anahtar noktasına verilen konum bilgileri (*position*), B noktasında istenilen şekilde değiştirilir. İki nokta arasında tanımlanan hareketi ise AfterEffects programı kendiliğinden oluşturur. Böylelikle A noktasından B noktasına hareket sağlanır. Hareketin süresi, verilen anahtar noktaların yeri değiştirilerek uzatılabilir veya kısaltılabilir (bkz. görüntü 183).



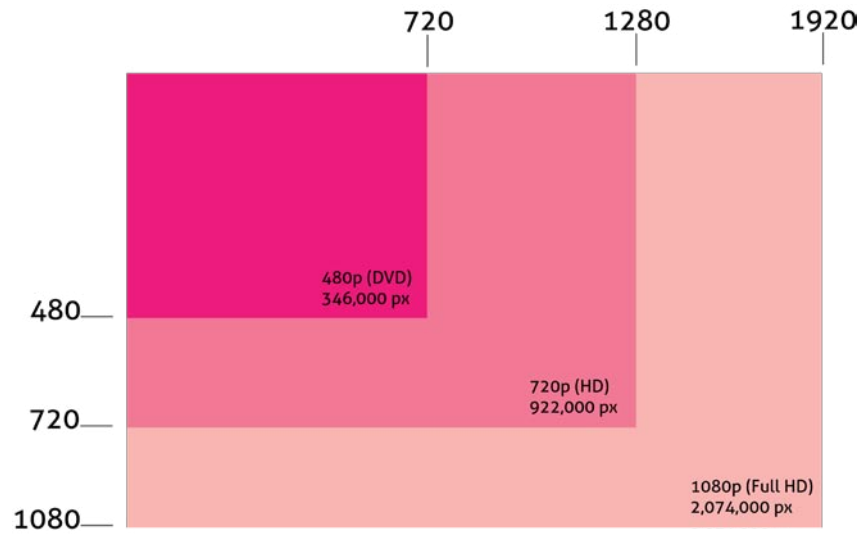
Görüntü 183: Adobe AfterEffects programı anahtar noktaların (keyframe) görüntüsü

Uygulama çalışmalarının tümü ülkemizde geçerli olan PAL⁴⁴ standardında yapılmıştır. Uygulama videolarının çözünürlüğü ise günümüz HD⁴⁵ teknolojisince desteklenen 1280x720 piksel olarak belirlenmiştir. Bu sayede uygulama videoları hem bilgisayar

⁴⁴ PAL: Phase Alternating Line. Dünyada en çok kullanılan, analog formattaki renk kodlama sistemidir.

⁴⁵ HD: High definition. Yüksek çözünürlük sağlayan bir yayın standartıdır.

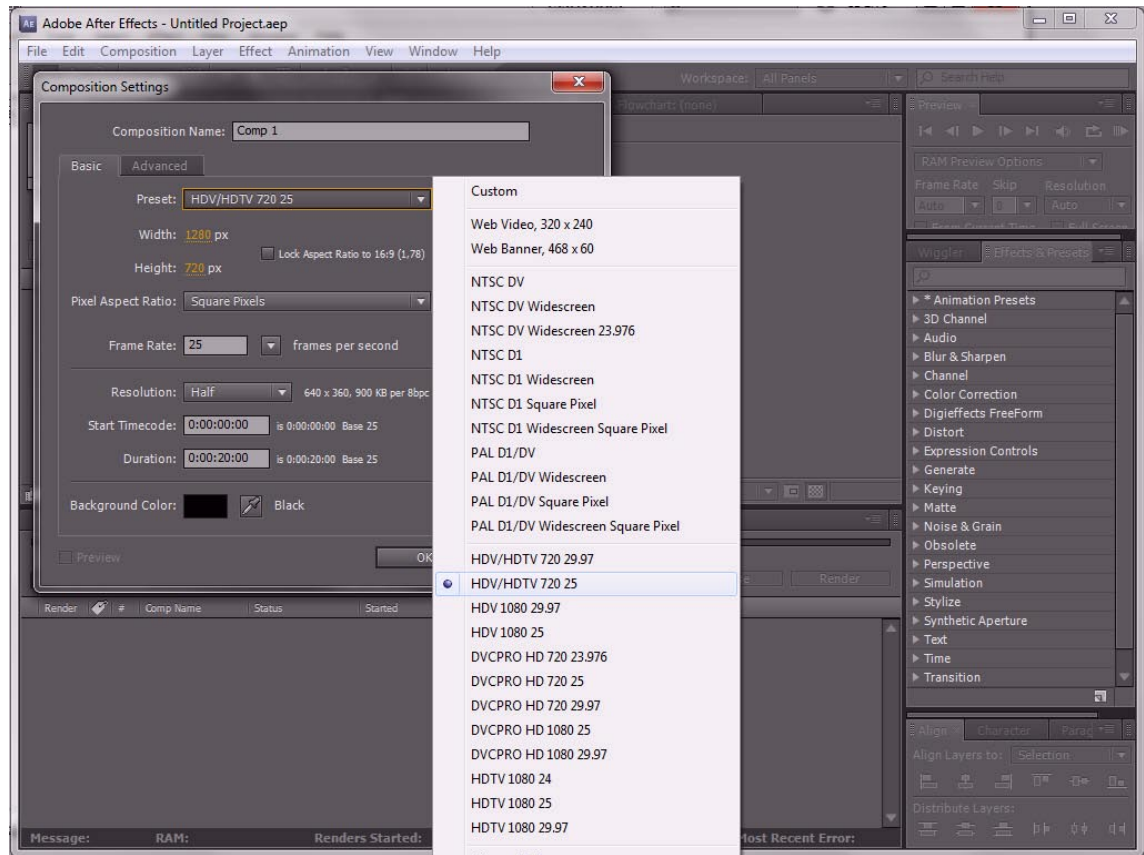
hem internet hem de televizyonlarca azami görüntü kalitesi ile izlenebilir (bkz. görüntü 184).



Görüntü 184: Video çözünürlükleri çizimi

[http://2.bp.blogspot.com/-](http://2.bp.blogspot.com/-Ab8ARzdMI3Q/TZCZMCMwNNI/AAAAAAAAADkE/XJFmAqyblBg/s1600/a.jpg)

[Ab8ARzdMI3Q/TZCZMCMwNNI/AAAAAAAAADkE/XJFmAqyblBg/s1600/a.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-Ab8ARzdMI3Q/TZCZMCMwNNI/AAAAAAAAADkE/XJFmAqyblBg/s1600/a.jpg)



Görüntü 185: Adobe AfterEffects programı dosya formatları görüntüsü

Uygulama alıřmalarının son hallerinin ıktılarının alınması srecinde, videoların formatları Microsoft .avi olarak seilmiřtir. Grnt kayıplarını engellemek adına seilen bu sıkıřtırmaz (*uncompressed*) formatın en belirgin zelliėi, tm kiřisel bilgisayarlarca (PC) tanınması ve azami kalite saėlamasıdır (bkz. grnt 185).

3.1. UYGULAMA 1: ATHENA “ARSIZ GÖNÜL” ANİMASYON VİDEO MÜZİK KLİBİ UYGULAMASI

Sanatçı/Grup ismi: Athena

Albüm adı: Pis

Süresi: 04.24'

Müzik tarzı: Ska, Punk Rock

Söz ve müzik: Gökhan Özoğuz, Hakan Özoğuz

Şarkı sözleri:

Ben mesela uçarım mesela
Yerlere göklere sığamıyorum
Ben mesela uçarım mesela
Yine de senden kaçamıyorum

Oooo

Sen beni bilmezsin o kadar
Darılma bana günahlarıma
Bir yalan koydum ben aklıma

Vurdular zincirlere beni
Daldım kurtlar sofrasına
Bir yalan koydum ben aklıma

Oooo fırtınalar esiyor
Arsız gönül iflah olmuyor

Ayıp oldum yine sana
Bu kader yolu üstünde
Yalnızlık içiyorum
Bu sabahsız gecelerde

Senden vazgeçeli sevgilim
Sevdasız kara kollarında

Bir yalan koydum ben aklıma

Oooo fırtınalar esiyor

Arsız gönül iflah olmuyor

Oooo fırtınalar esiyor

Arsız gönül iflah olmuyor

Biliyor musun hala aklımda o sözler

Yalanım da benle bu şarkıları söyler

Ben mesela uçarım mesela

Yerlere göklere sığamıyorum

Ben mesela uçarım mesela

Yine de senden kaçamıyorum

Oooo oooo

Ben mesela uçarım mesela

Yerlere göklere sığamıyorum

Ben ben mesela uçarım mesela

Yine de senden kaçamıyorum

1987 yılında Pentagram grubunun eski bir gitaristinden gitar dersleri almaya başlayan Gökhan ve Hakan Özoğuz kardeşlerin kurduğu Athena grubu, ilk profesyonel albümleri "One Last Breath"i 1993 yılında piyasaya sürerek müzik dünyasına adım atmışlardır. Ancak grubun asıl bilinirliği Türkiye'de çok yeni bir tür olan Ska, Punk tarzındaki albümü olan "Holigan" ile 1998 yılında artmıştır. Albüme ismini de veren "Holigan" şarkısı kısa süre içerisinde spor müsabakalarında çalınan bir marş halini almıştır. Ardından piyasaya sürülen Athena albümü "Tam Zamanı Şimdi"dir. Athena'nın kariyerindeki en büyük atılımlardan birisi ise "12 Dev Adam" projesi olarak nitelendirilmektedir. Basketbol Federasyonu'nun Milli Takım için bir marş yazılması talebi ile ortaya çıkan proje, Athena grubunun bilinirliğini Türkiye dışında Avrupa'da da arttırmıştır. Bu süreçte "Tam Zamanı Şimdi" albümü, "12 Dev Adam" şarkısı eklenerek piyasaya tekrar sürülmüştür. 2001 yılında ise grup dördüncü albümleri olan ve "Öpücük" şarkısıyla çıkış yaptıkları "Her Şey Yolunda" albümünü yayınlamıştır. Ska

müziğinin Türkiye'deki öncüsü olan grup 2004 yılında 49. Eurovision Şarkı Yarışması'nda ülkemizi "For Real" şarkısıyla temsil ederek dördüncü olmuştur. Yarışmayı ise 2005 yılında çıkan "Athena", 2006 yılında çıkan "İt" ve uzun bir aradan sonra 2010 yılının Mayıs ayında çıkan "Pis" albümü ile tekrar müzik piyasasına dönmüştür.

Athena grubunun son albümü olan "Pis"ın çıkış şarkısı, yönetmenliğini Bertan Başaran'ın yapmış olduğu "Serseri Mayın" isimli şarkıdır. Albümün ikinci video klibi ise yine aynı yönetmen tarafından çekilen "Arsız Gönül" şarkısına çekilmiştir. Sözü edilen video klipte Erol Günaydın, Erkan Can ve Özge Özpirinçci gibi oyuncularla birlikte yaklaşık 40 oyuncu görev almıştır (bkz. görüntü 186).



Görüntü 186: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=uURcPFjODyU>

Video klipte kullanılan mekanlar ise İstanbul, Beyoğlu'nda yer alan Tomtom Sokak projesi olarak bilinen ve proje kapsamındaki İndigo ve çevresindeki mekanlarda çekilmiştir.

Animasyon video klip uygulamasında Athena grubuna ait bir parçanın seçilmesindeki en büyük etken grubun yapmış olduğu müzik tarzıdır. Daha önceden açıklandığı gibi Ska, Punk tarzında müzik yapan grubun animasyona olan yakınlıkları, 2006 yılında çıkarmış oldukları "İt" albümünde yer alan "Kayıp" parçasının video klipi ile anlaşılabilir (bkz. görüntü 187).



Görüntü 187: Athena'nın "Kayıp" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=zJaLzUxkfvE>

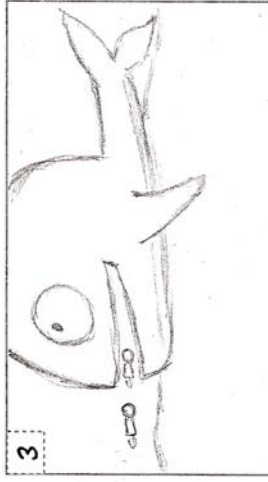
Animasyonun ortaya çıkarttığı etkiyi değerlendirmek için mevcut bir kurgusal video klibe sahip parça seçilmesi uygun bulunmuştur. Animasyon klibe uygulanabilirliği

açısından değ erlendirilen řarkı s zleri i erisinde diğ er řarkılarına oranla daha fazla somutlařtırmaya yer verilen,  yk sel bir anlatım i eren, m zikal ritimlerin hareketleri belirli bir d ng ye dayanan “Arsız G n l” par ası, animasyon video klibi uygulaması i in se ilmiřtir.

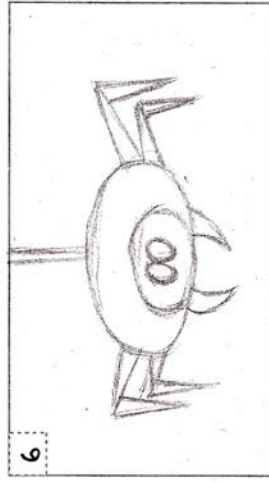
“Arsız G n l” par asının s zlerinden yola  ıkararak tasarlanan video klip uygulamasının ağırlıklı olarak tipografik ve illu ratif  ğ ler i ermesi planlanmıřtır. Bu planlama dahilinde G r nt  188’de g r len  izim panosu hazırlanmıřtır (bkz. g r nt  188).

10.03/2011

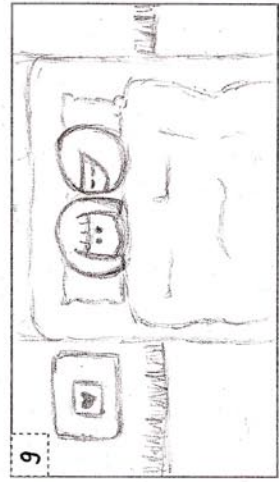
Nil Karatbrahimgil - Aşkımız Her Zamanlı Gibi Tehlikede



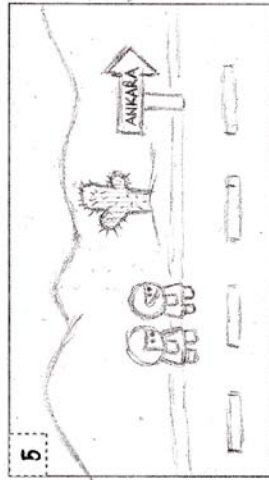
Aniden bir balık ikisini de yutar.



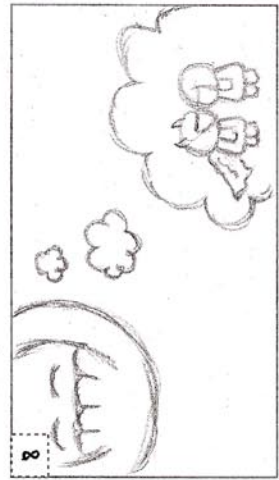
Dev bir örümcek hareket ederek yaklaşıp.

Kız ve erkek yataktadır. Kız uyanır.
Sihirli kutu yatağın baş ucuadadır.

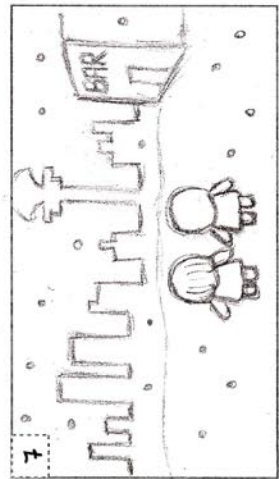
Denizin altında bir süre yüzerler.



Anlatara'ya doğru giden otobüse binerler.

Kız, Erkeğin "Batman" olduğu bir
hayal kurar.

Kız ve erkek ormanda ilerler.

Erkek, elindeki sihirli kutuyu açar.
Kutudan parıltılar çıkar.Kız ve erkek bir bara doğru ilerler.
Kaf yagar.

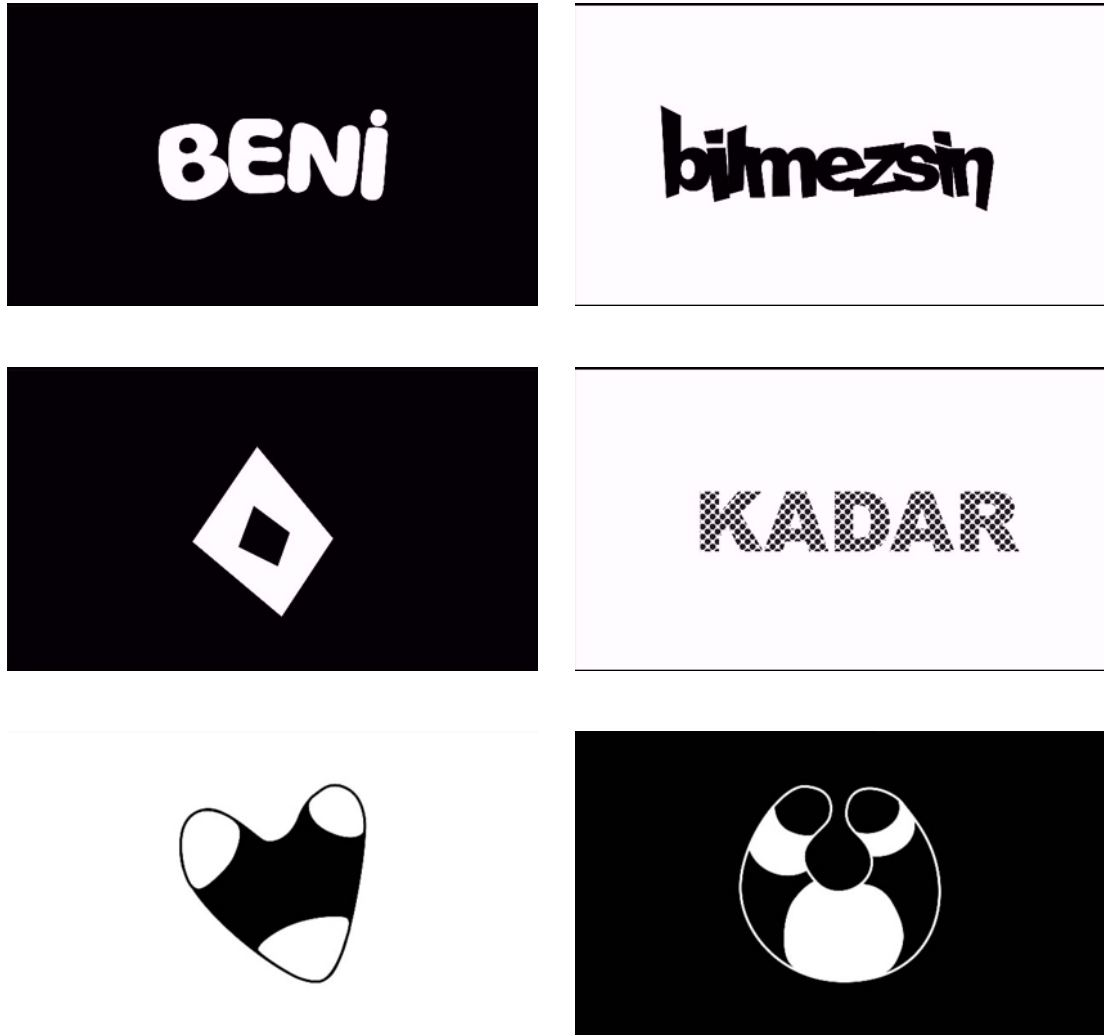
Görüntü 188: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısı canlandırma uygulamasına ait çizim panosu görüntüsü

Bu video klip için tipografi tekniğinin seçilmesinin nedeni, şarkı genelinde hızlı bir ritimle söylenen uzun cümlelerin varlığı ve daha önce incelenen Türkiye’de üretilen animasyon video kliplerde çok fazla tipografik çalışmaya rastlanmamış olmasıdır (bkz. görüntü 189).



Görüntü 189: Athena’nın “Arsız Gönül” şarkısı canlandırma uygulamasına ait tipografik sahne görüntüleri

Şarkının ritmiyle doğru orantılı olarak kullanılan renkler ise, şarkının ilk yarısı için sadece siyah ve beyaz olarak belirlenmiştir. Şarkının ikinci yarısında ise hem monotonluktan kurtulmak hem de şarkının yansıtmış olduğu hareketliliği vurgulamak için siyah ve beyaza ek olarak renk kullanımına gidilmiştir (bkz. görüntü 190).



Görüntü 190: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısı canlandırma uygulamasına ait arkaplan renk değişim sahne görüntüleri

Müzik ve sözlerin ritimleri arkaplan kullanımını doğrudan etkilemiştir. Ritimsel geçişlerde şarkının ilk yarısı için siyah ve beyaz arkaplan uygulaması kendi içerisinde devinimsel olarak değişmektedir. İkinci yarı için ise yine müzik ve sözlerle bağlantılı olarak farklı renk kullanımları tüm video klibe uygulanmıştır (bkz. görüntü 191).



Görüntü 191: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısı canlandırma uygulamasına ait renk değişim sahne görüntüleri

Ergün Yolcu'ya göre, beyaz rengin yansıttığı duygular arasında temizlik, saflık, eşitlik vardır. Aynı zamanda Athena Tanrısı'nı da sembolize etmektedir. Siyah rengin yansıttıkları arasında çalgıcılık, baskı, korku, ağırlık gibi anlamlar vardır (Yolcu, 2002, s. 656–658).

"Görüntülükte Sayısal Font Sorunları – 1" makalesinde Sarıkavak'ın söylediği gibi;

"...Basılı ortamdaki uygulamaların aynen görüntülüğe aktarılması yerine görüntülüğün kendi ortam ve olanaklarının neler olduğunun farkına varılması sayesinde, bu ortamda görüntüler tasarlarken farklı bir beğeni duygusunun geliştirilebileceğinin göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Bu, görsel algılama açısından yeni yaklaşımlar içinde olunması demektir. Ortamın sınırlılıklarına karşın sunduğu üstünlükleri tanımak, bilmek ve öğrenmek görsel, işlevsel ve estetik sonuçların bu ortamda da oluşturulabilmesine katkıda bulunacaktır. Hepsinden önemlisi, görüntülük için yapılacak tasarımların kağıt

üzerinde yapılanlar gibi düşünülmemesi, böylelikle, yeni bir algılama anlayışının geliştirilmesinin gerekliliğidir.” (Sarıkavak, 2006, s. 23).

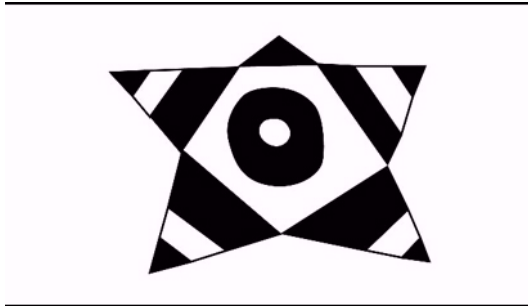
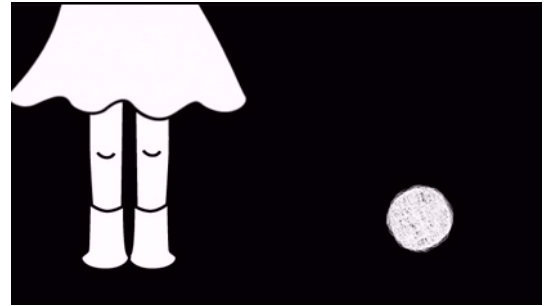
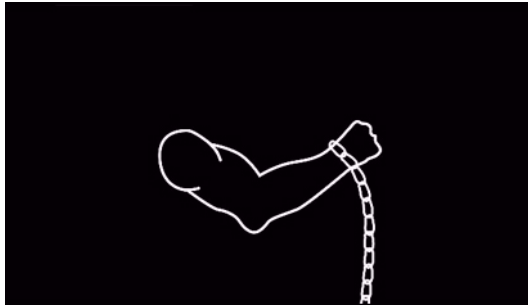
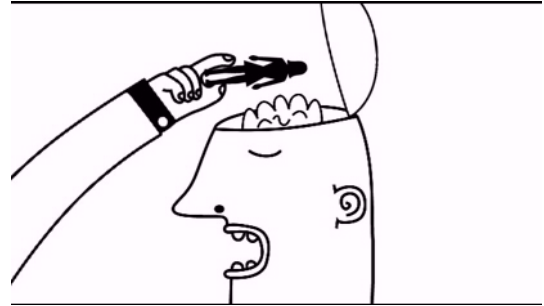
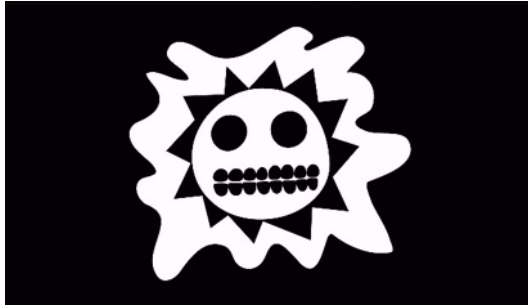
Bu bağlamda uygulama için seçilen şarkının tarzının Ska olması ve şarkının süresinin uzun olması gibi etmenler tek bir font kullanımı yerine, Illustrator programı yardımı ile harf tasarımlarının çizime dönüştürülmesi sonucunu doğurmuştur. Böylelikle video klip süresince kullanılan fontlar grafiksel öge olarak çizilmiş ve biçimleri bozularak kullanılmıştır. Sözü edilen biçim bozulmasında yazının okunabilirliğinin azalmamasına dikkat edilmiştir (bkz. görüntü 192).



Görüntü 192: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısı canlandırma uygulamasına ait "Ben" kelimesinin farklı grafiksel çözümlerinin görüntüleri

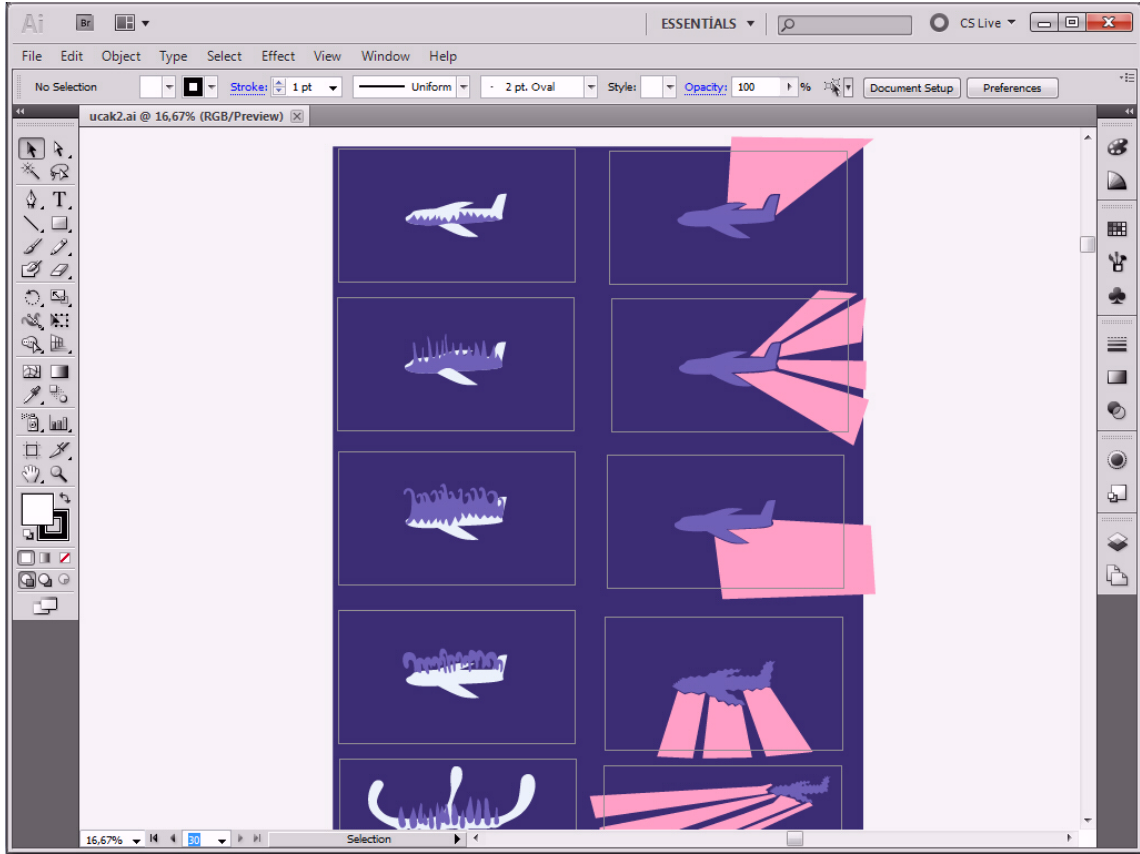
Video klip süresince söylenen tüm sözlerin tipografik olarak ekranda yazılmasının izleyiciyi sıkacağı düşüncesi ile, bazı sözlere karşılık gelecek biçimde ikon çalışmaları yapılmış ve bu çizimler AfterEffects programı ile hareketlendirilmiştir. Video klibin

genelinde kullanılan öğelerin çizimlerinin mümkün olduğunca ayrıntıdan uzak, sade ve basitleştirilerek sunulması, süre ve yoğun şarkı sözleri kalabalıklığını rahatlatmak amacıyla gerçekleştirilmiştir (bkz. görüntü 193).



Görüntü 193: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısı canlandırma uygulamasına ait grafiksel çözümler görüntüleri

Video klip süresince tüm çizimler Adobe Illustrator programı yardımı ile gerçekleştirilmiştir. Hareket verilmek istenen tüm grafiksel öğelerin sahne değişimlerini betimleyen çizimler gruplar halinde farklı .ai dosyaları içerisinde kaydedilmiştir (bkz. görüntü 194).



Görüntü 194: Athena'nın "Arsız Gönül" şarkısı canlandırma uygulamasına ait Adobe Illustrator programı ile gerçekleştirilen sayfa çizim görüntüsü

Böylelikle her bir grafiksel çizim, görüntü haline gelmiş ve ayrı ayrı film karesi niteliği kazanmıştır. .png uzantısı ile kaydedilen tüm bu görüntüler Adobe AfterEffects programında arka arkaya koyularak, müzik ve şarkı sözleri ile uyumlu bir şekilde sıralanmıştır.

3.2. UYGULAMA 2: NİL KARAİBRAHİMGİL “AŞKIMIZ HER ZAMANKİ GİBİ TEHLİKEDE” ANİMASYON VİDEO MÜZİK KLİBİ UYGULAMASI

Sanatçı/Grup ismi: Nil Karaibrahimgil

Albüm adı: Nil Kıyısında

Süresi: 02.49'

Müzik tarzı: Pop, Rock

Söz ve müzik: Nil Karaibrahimgil

Şarkı sözleri:

Koştuk atladık
Atladık suya
Peşimizde bin bir düşmanlar varmış güya

Aşkımız her zamanki gibi tehlikede
Kaçarken bir balık attı bizi ağzına

Neyse ki ölmedik
Çıktık karaya
Bir otobüs durdurduk
Gidermiş Ankara'ya

Aşkımız her zamanki gibi tehlikede
Bıraktılar bizi örümcek ağlarına

Dedin ki bize bir şey olmaz ben korurum
Birimiz ölecek olsa o ben olurum

Ağlardan kurtulduk
Gittik bir bara
Herkes dümdüz yürüdü
Biz seninle karda

Aşkımız her zamanki gibi tehlikede
Bir silah sesi duyuldu

Biz kaldık karanlıkta
Birdenbire bir el dokundu omzuma
Yaşlıca bir kadın
Saçları, gözü kara

Aşkımız her zamanki gibi tehlikede
Kadın kuşa dönüştü
Uçtuk semalara

Dedin ki bize bir şey olmaz ben korurum
Birimiz ölecek olsa o ben olurum

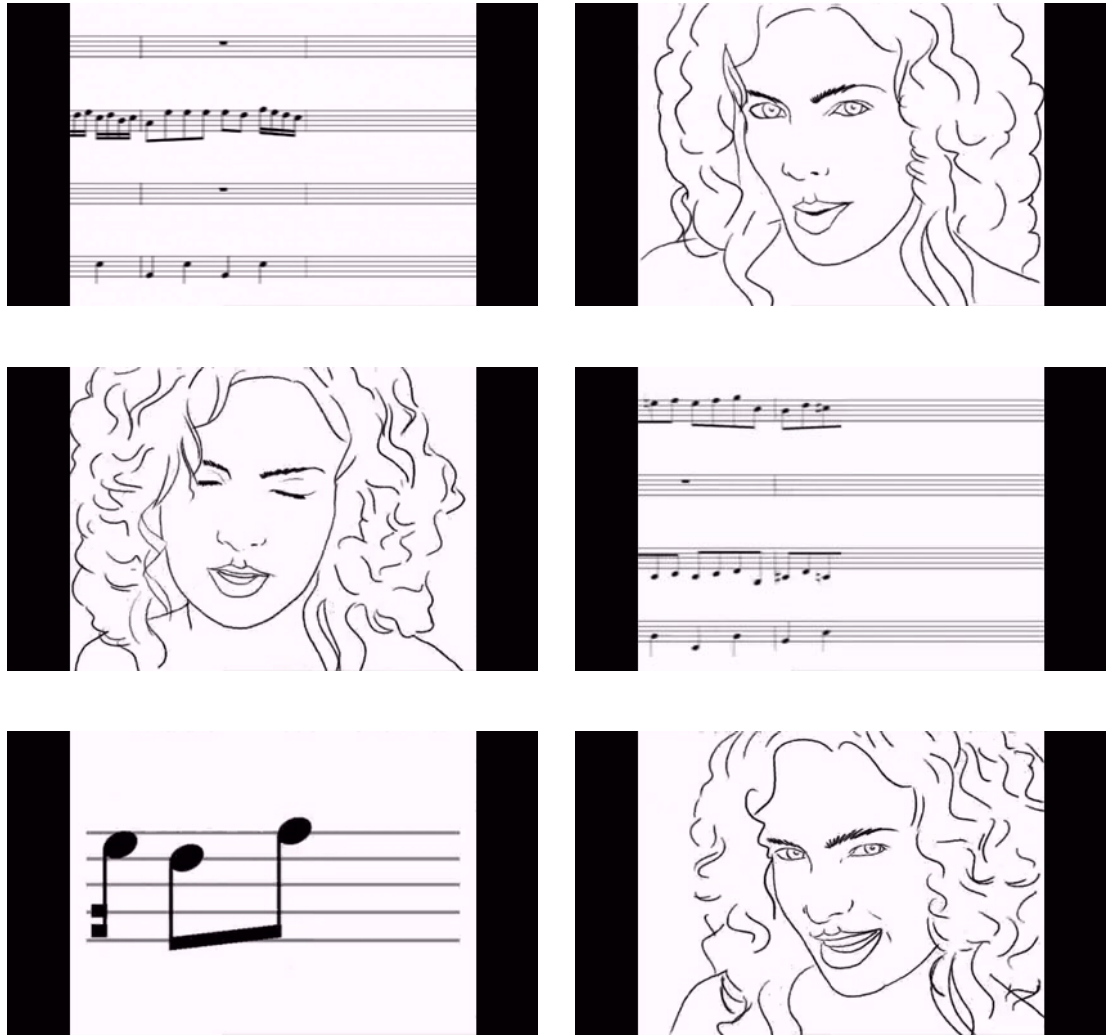
Bir an durdum her şey durdu
Dedim korktum
Ama geçer
Aşkımız var, gücümüz var, yıllarımız var
Bize yeter

Nil bunları söyler
Köpekler havlar
İşleri güçleri yok aşklara ağlarlar
Üç kurşluk dünya dibini gördük
Gerçek mi rüya mı merakımızdan öldük
Üç kurşluk dünya dibini gördük

Müzisyen Suavi Karaibrahimgil'in, 17 Ekim 1976 tarihinde doğan kızı Nil Karaibrahimgil, ilk bestesini 12 yaşındayken *"I see clouds rain is coming..."* (Bulutları görüyorum, yağmur geliyor...) adıyla yapmıştır. Uzun yıllar boyunca reklam sektöründe çalışan Nil Karaibrahimgil, ünlü markaların reklam müziklerini yapmış, bu müziklerle çeşitli ödüller kazanmıştır. Ancak Karaibrahimgil'in asıl tanınırlığı Turkcell Hazırcart reklamlarındaki oyunculuğu ve aynı reklam için seslendirdiği "Ben Özgürüm" şarkısı ile artmıştır. "Özgür Kız" olarak tanınmaya başlayan Nil Karaibrahimgil'e aynı reklam kampanyasının devamında Tarkan Tevetoğlu eşlik etmiştir.

Profesyonel anlamda ise Nil Karaibrahimgil'in mzik sektrne adım atması 2002 yılında Ozan Çolakođlu ile gerekleřtirdiđi "Nil Dnyası" albm ile gerekleřmiřtir. Tm sz ve mziklerin Nil Karaibrahimgil'e ait olduđu 2004 yılında ıkan "Nil FM" albmn, 2006 yılındaki "Tek Tařımı Kendim Aldım" albm izlemiřtir. Son olarak da 2009 yılında piyasaya srmř olduđu "Nil Kıyısında" albm ile sanatı mzikal yařamına devam etmektedir.

Uygulama alıřmasında animasyon video klip yaratılması iin Nil Karaibrahimgil'in bir řarkısının seilmiř olmasındaki en byk etken, řarkıcının daha nceki video kliplerinde sıka animasyona rastlanmıř olmasıdır. 2004 yılında piyasaya srlen "Nil FM" albmnn beřinci klip řarkısı olan "Ben Aptal mıyım?" (bkz. grnt 195) ve 2006 yılında piyasaya srlen "Tek Tařımı Kendim Aldım" albmnn ikinci klip řarkısı olan "Peri" (bkz. grnt 196), Nil Karaibrahimgil'in animasyon tekniđi ile ekilen video mzik klipleridir.



Görüntü 195: Nil Karaibrahimgil'in "Ben Aptal mıyım?" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=Y6jDVEAQ-mY>



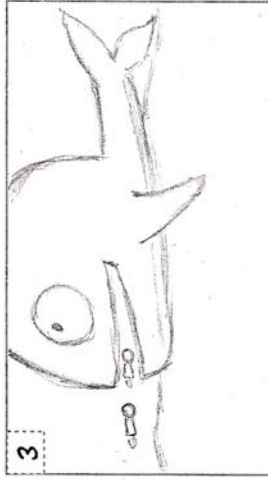
Görüntü 196: Nil Karaibrahimgil'in "Peri" şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=IPynfzCiYzo>

Şarkı sözleri genel anlamda masalsı bir dünya sunan (Gitme Yoksa, Duma Duma Dum, Seviyorum Sevmiyorum vb.), gündelik hayattan örnekler barındıran (Kek, Bronzlaşmak, Çocuk da Yaparım Kariyer de vb.), somutlaştırılmış hikayelere (Pırlanta, Kırık, Ne Garip Adam vb.) yer verilen Nil Karaibrahimgil şarkılarından seçim yapılması sürecinde sanatçının çok fazla sayıda video klibi olduğu gözlemlenmiştir. Bu arada bilinirliği yüksek fakat video klibi olmayan şarkılara da rastlanmıştır. Bu şarkılar arasından sözleri görselleştirilmeye uygun ve müzikal boşlukları belli bir ritim içerisinde çok uzun olmayan "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı uygulama çalışması için seçilmiştir.

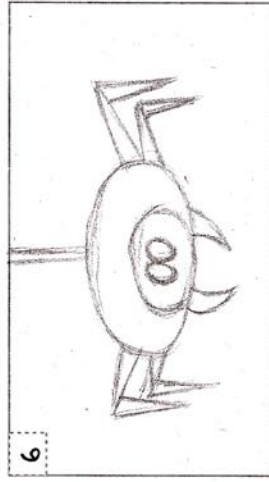
Şarkı seçiminin ardından, şarkı sözleri paralelinde bir senaryo ve çizim panosu (bkz. görüntü 197) oluşturulmuştur. Senaryo, şarkının izlediği masalsı yol paralelinde oluşturulan öğeler barındırmaktadır.

10.03/2011

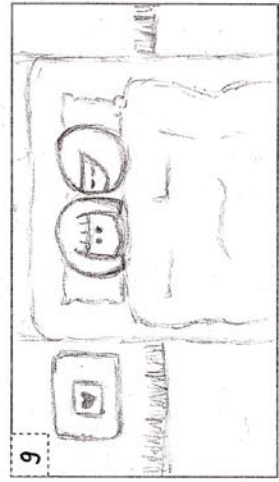
Nil Karaibrahimgil - Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede



Aniden bir balık ikisini de yutar.



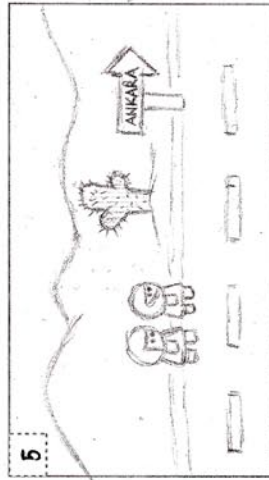
Dev bir örümcek hareket ederek yaklaşıyor.



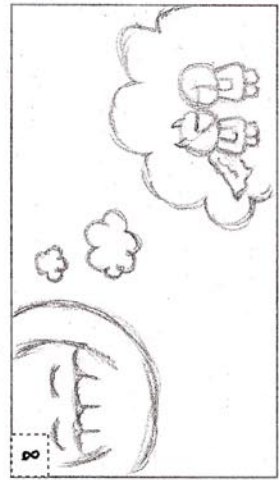
Kız ve erkek yataktadır. Kız uyanır. Sihirli kutu yatağın baş ucuudadır.



Denizin altında bir süre yüzerler.



Anlatara'ya doğru giden otobüse binerler.



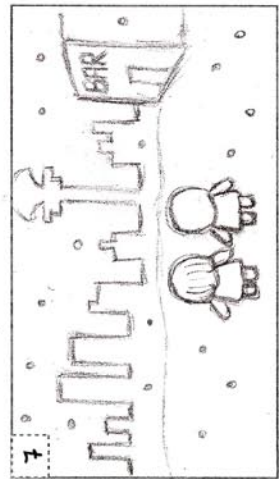
Kız, erkeğin "Batman" olduğu bir hayal kurar.



Kız ve erkek ormanda ilerler.



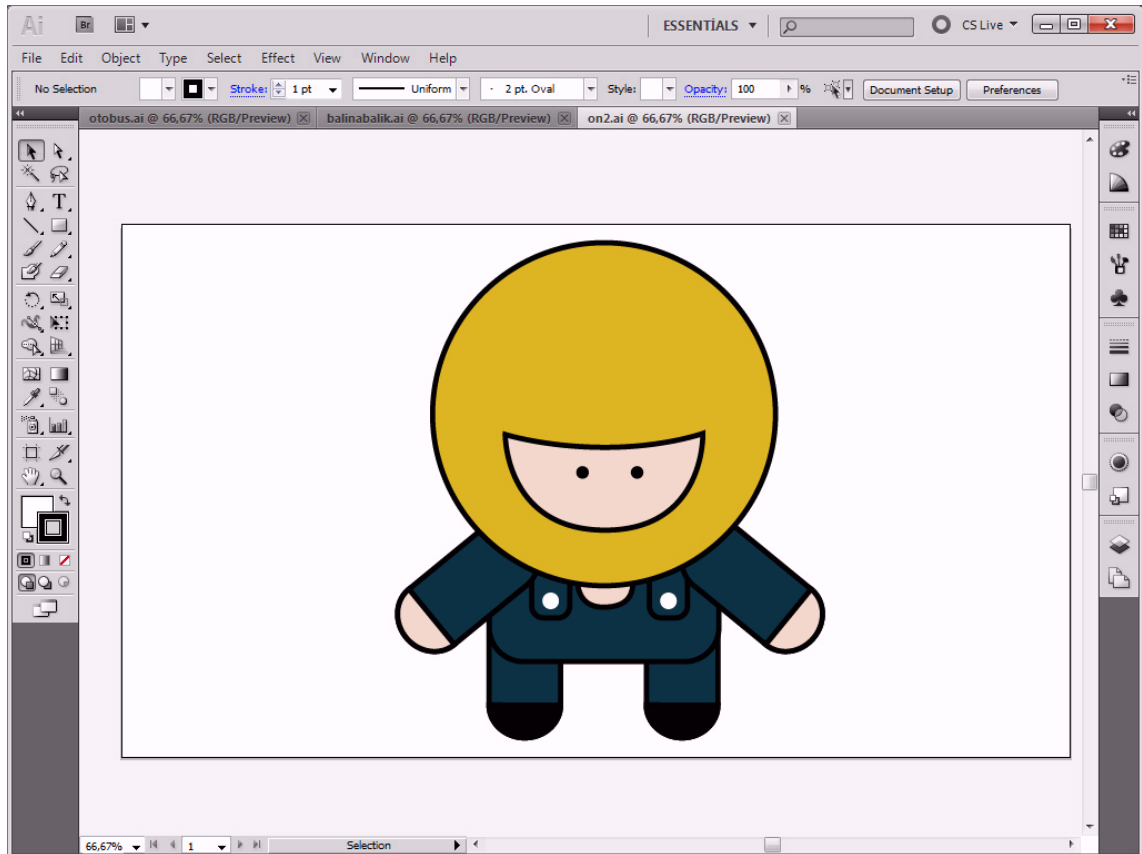
Erkek, elindeki sihirli kutuyu açar. Kutudan partitılar çıkar.



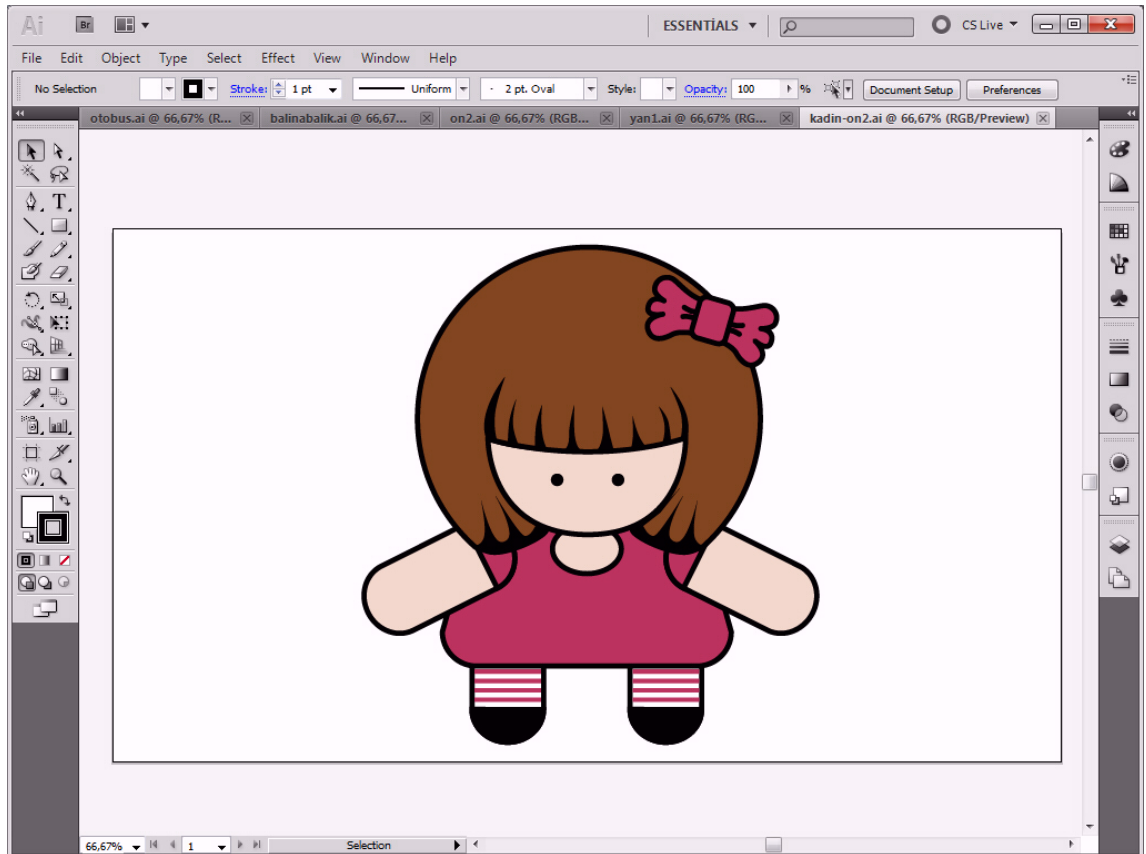
Kız ve erkek bir bara doğru ilerler. Kaf yagar.

Görüntü 197: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait çizim panosu görüntüsü

Şarkı sözleri genel anlamda iki sevgilinin tehlikelerden kaçmasını, bu esnada başlarına gelen doğaüstü olayları, her tehlikeden ise bir şekilde kurtulduklarını baz alarak hazırlanmıştır. Hikayenin mantıksal olmayan döngüsüne uygun olacağı düşünüldüğünden, karakterler gerçeklikten uzak ve çizgisel yapılarla oluşturulmuştur (bkz. görüntü 198 ve 199).

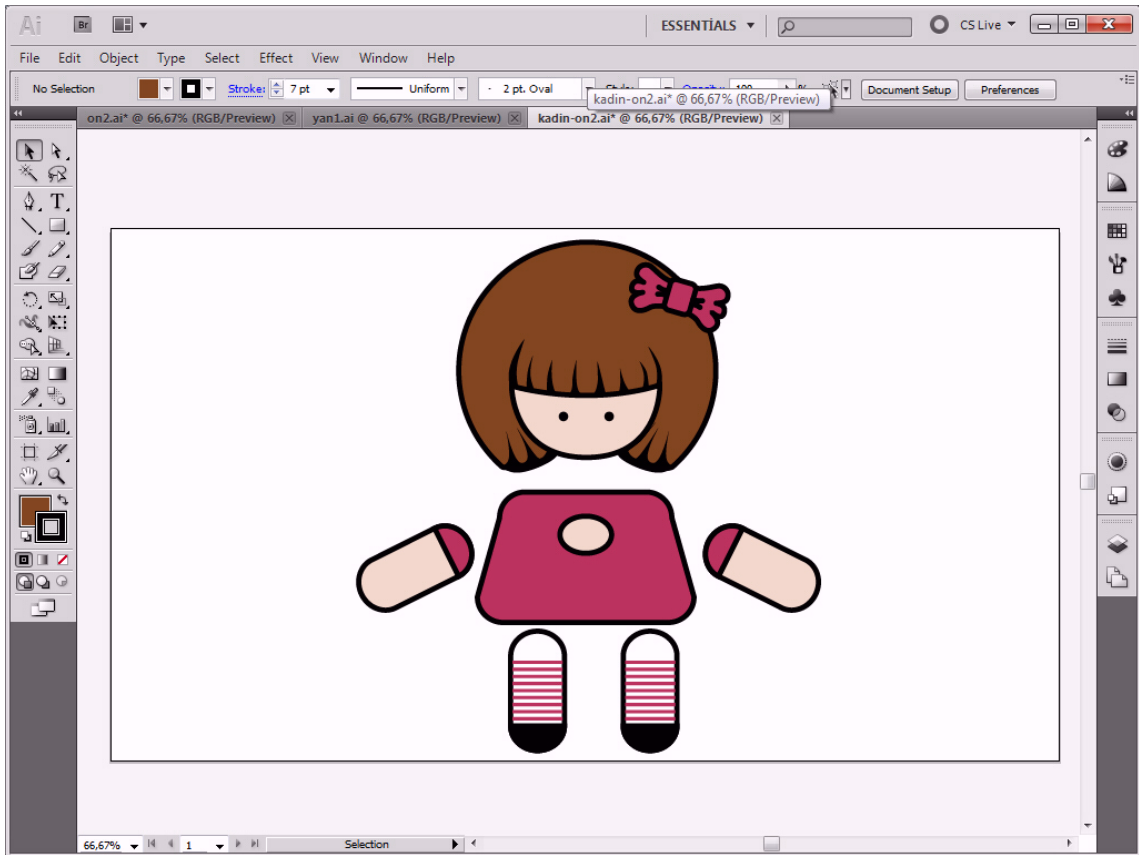


Görüntü 198: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait karakter görüntüsü – I

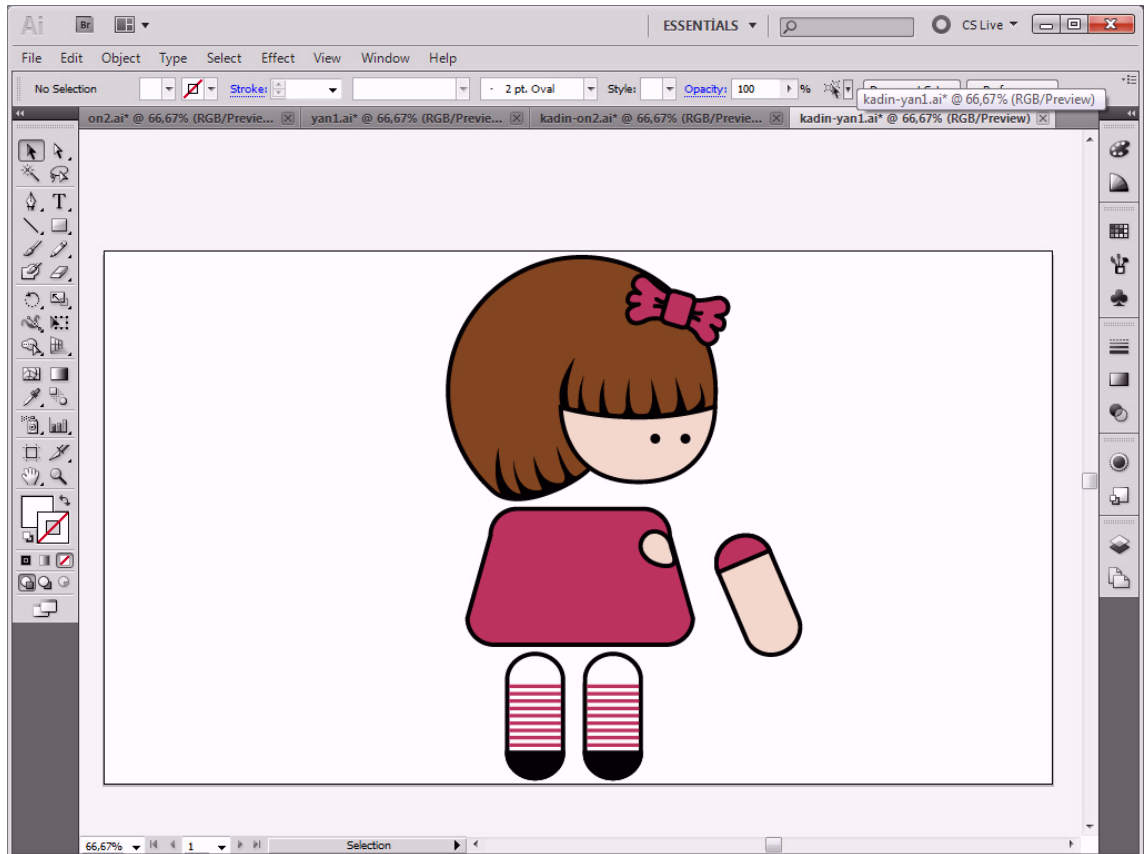


Görüntü 199: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait karakter görüntüsü – II

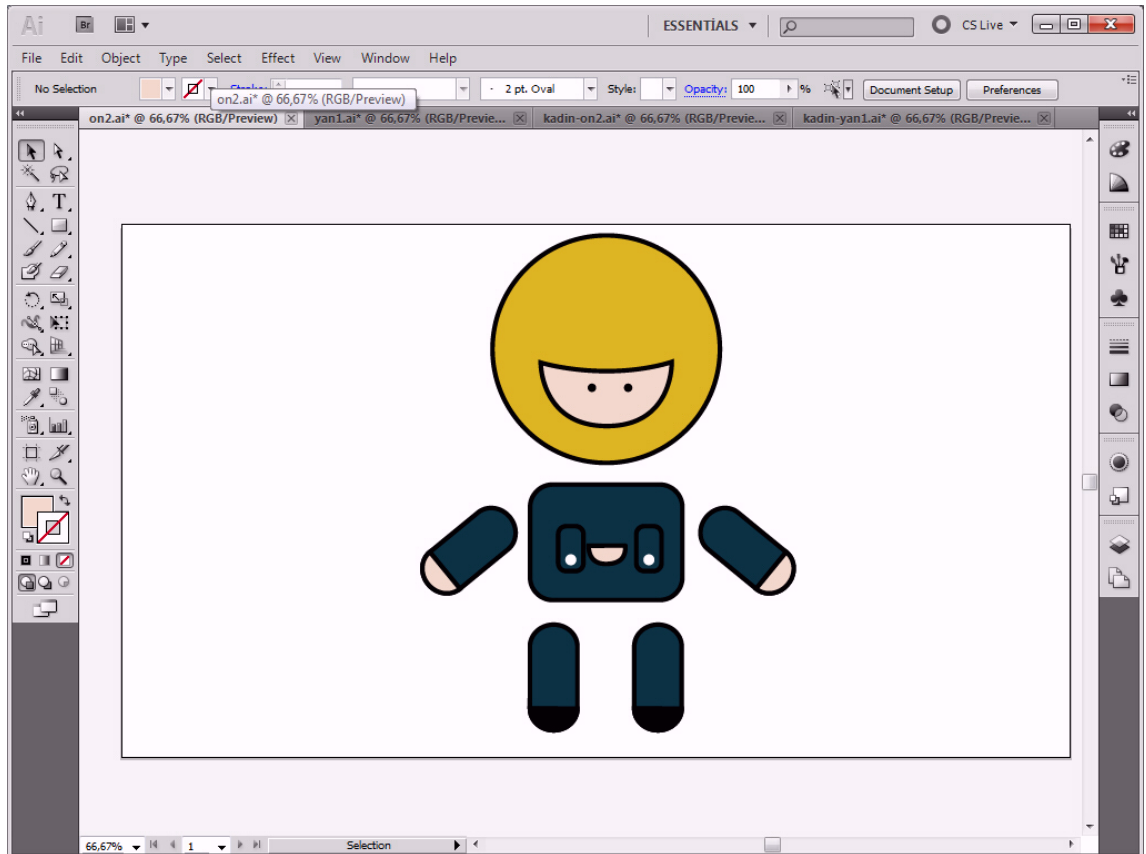
Oluşturulan karakterlerin çizimi Illustrator programında gerçekleştirilmiştir. Hareketlere olanak sağlaması açısından karakter uzuvları ayrı katmanlarda çizilip (bkz. görüntü 200, 201, 202 ve 203) .ai formatında kaydedilerek AfterEffects programına aktarılmış ve hareketlendirme aşamasına geçilmiştir.



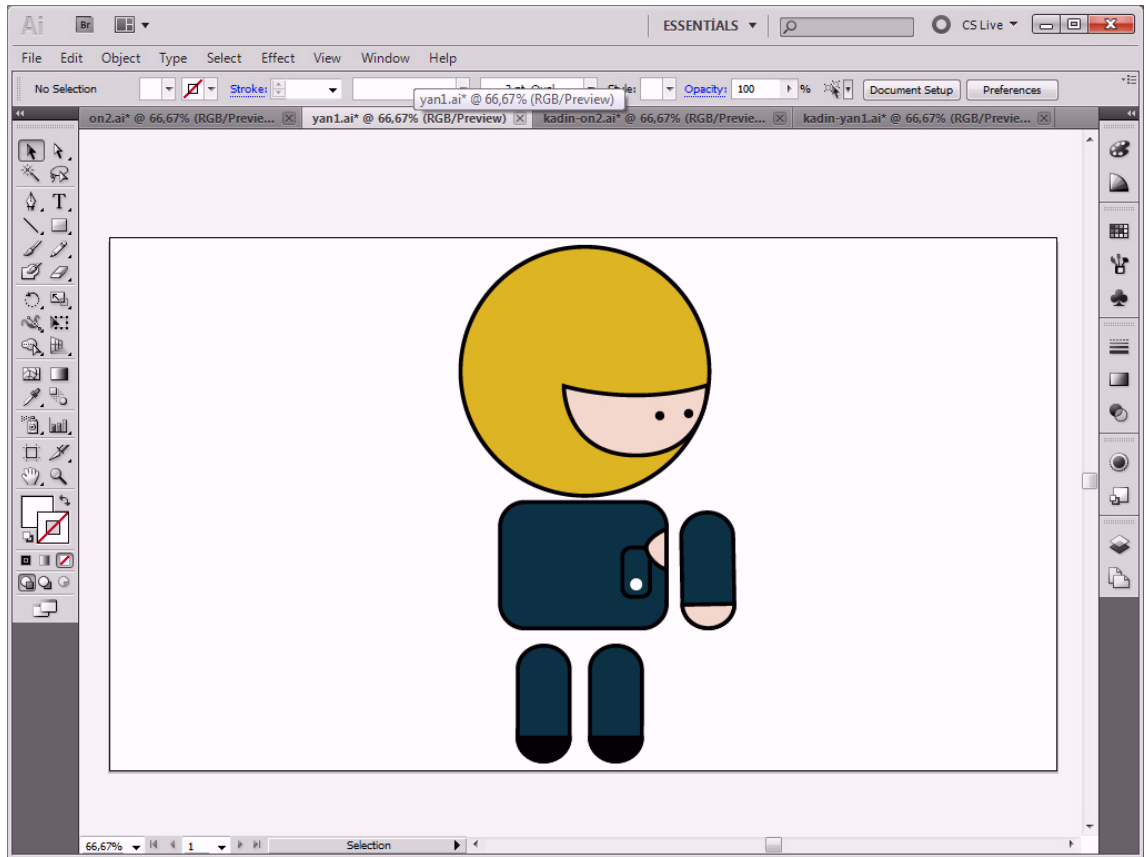
Görüntü 200: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait karakter ve uzuvların görüntüsü – I



Görüntü 201: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait karakter ve uzuvların görüntüsü – II

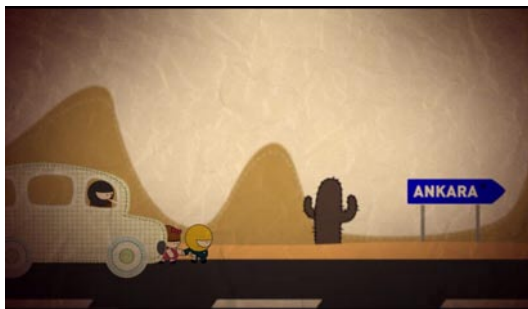


Görüntü 202: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait karakter ve uzuvların görüntüsü – III



Görüntü 203: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait karakter ve uzuvların görüntüsü – IV

Şarkı süresince uğranan mekanlar fazla ayrıntıya girmeden anlatılmış olup dil bütünlüğü sağlama açısından benzer yapılarla oluşturulmuştur (bkz. görüntü 204).



Görüntü 204: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait mekan görüntüleri

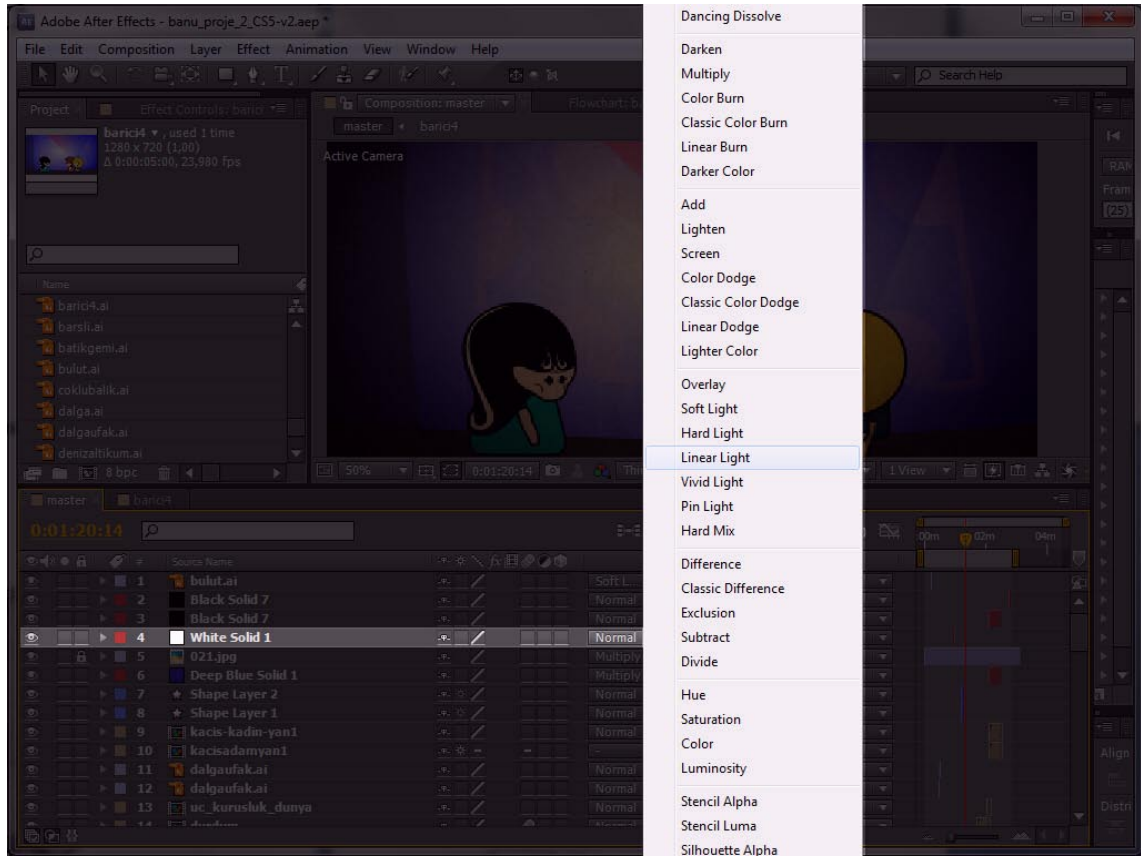
Masalsı dünyadan uzaklaşmamak adına ekran çevresinde tüm video klip boyunca siyah ve şeffaf bir çerçeve kullanılmıştır (bkz. görüntü 205).



Görüntü 205: Nil Karaibrahimgil'in "Aşkımız Her Zamanki Gibi Tehlikede" şarkısı canlandırma uygulamasına ait çerçeve uygulaması görüntüleri

Vektörel çizimlerin netliğinden ve berraklığından uzaklaşmak adına tüm video klip uygulaması boyunca arkaplan görüntülerinde eskitilmiş kağıt kullanılmıştır. Böylelikle mekan ve karakterlerin bütünlük içerisinde olmasını sağlayan bir doku elde edilmiştir.

Bu dokunun elde edilmesi için harmanlama (*blending*) yöntemi kullanılmıştır (bkz. görüntü 206).



Görüntü 206: Adobe AfterEffects programı blending seçeneklerinin görüntüsü

Uygulama videosu süresince ayrı katmanlarda çizilen karakter uzuvları (eylemlerine uygun olarak), döngülerinin (*rotation*) ve konum bilgilerinin (*position*) anahtar noktalarına verilen değerlerin değiştirilmesi ile hareketlendirilmiştir. Kullanılan bu yöntem; bulutların hareket etmesi, balık sürüsünün yüzmesi, bar içerisindeki ışıkların yer değiştirmesi gibi sahnelerin çoğunda tekrar kullanılmıştır.

3.3. UYGULAMA 3: AYŞE ÖZYILMAZEL “ARABESK” ANİMASYON VİDEO MÜZİK KLİBİ UYGULAMASI

Sanatçı/Grup ismi: Ayşe Özyılmazel

Albüm adı: Sıfır Makyaj

Süresi: 03.18'

Müzik tarzı: Pop, Rock, Alternatif Pop

Söz ve müzik: Ayşe Özyılmazel

Düzenleme: Mert Erken

Şarkı sözleri:

Ayrıldık işte mutlu musun
Perişanım gururlu musun
Seni yalnız tek seni sevdim
Oscar'lı oyuncu musun

Her günüm acıdan ibaret
Başıma geleli bu felaket
Kanım yerde yok teselli
Orhan Baba yardım et

Arabesk bundan böyle arabesk
Sana pes yaptın beni arabesk
Bir heves sevdim ama yine es
Çalıyor şimdi bende arabesk

Arabesk bundan böyle arabesk
Sana pes yaptın beni arabesk
Bir heves sevdim ama yine es
Çalıyor şimdi bende arabesk

Kariyerini köşe yazarı olarak sürdüren, 24 Ekim 1979 doğumlu Ayşe Özyılmazel şarkıcı Neco'nun kızıdır. Müzik piyasasına ilk girişi 2008 yılında Uzay Heparı anısına hazırlanan “Uzay Heparı – Sonsuza” albümünde “Biçare” isimli bir şarkıyı seslendirmesiyle başlamıştır. 2009 yılında kendi adıyla çıkartmış olduğu ilk Pop

albümünde kendisine Yalın, Teoman, Mert Erken, Tufan Taş gibi sanatçılar eşlik etmiştir. Albümün ilk video klibi “Enerji” adlı şarkıya Hakan Yonat tarafından animasyon tekniği ile çekilmiştir (bkz. görüntü 207).



Görüntü 207: Ayşe Özyılmaz'ın “Enerji” şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=MKSGelmKLPk>

Ardından gelen “Sıfır Makyaj” isimli albümünün çıkış tarihi 2011’dir. “Sıfır Makyaj” albümünde Mustafa Ceceli, Mert Erken, Volga Tamöz, Mert Ali İçelli gibi önemli aranjörlerle çalışan Ayşe Özyılmazel’in ikinci albümünün ilk klibi ise “Arabesk” şarkısına Ömer Faruk Sorak tarafından çekilmiştir (bkz. görüntü 208).



Görüntü 208: Ayşe Özyılmazel’in “Arabesk” şarkısının video klibinden kareler
<http://www.youtube.com/watch?v=oB9eHP2HN7A>

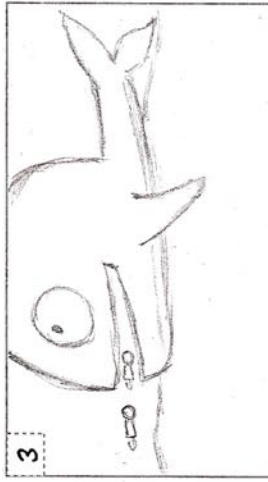
Uygulama çalışmasında video klibe uyarlanmak üzere seçilen “Arabesk” parçasının mevcut video klibi, popüler müzik kliplerine uygun olarak çekilmiş olsa da, şarkının Pop öğeleri barındıran Arabesk tavrını yansıtmamaktadır. Modern ve geleneksek tarzın benimsendiği şarkının video klibi, birçok popüler video klipte karşılaştığımız bir sorun olan şarkıdan ziyade görsel çekiciliğin ön plana alınması mantığıyla işlenmiştir. Şarkıcının diğer albümlerinde yer alan şarkılar da göz önüne alındığında, tekdüzelikten uzak şarkı sözleri, alternatif yaklaşımı video kliplerinin de bu bağlamda olması

gerekliliđini dođurmaktadır. Sözü edilen etmenler göz önüne alındığında ikinci albümün çıkış şarkısı olan ve somutlaştırmaya yönelik göstergelerin olduđu “Arabesk” şarkısı uygulama için uygun bulunmuştur.

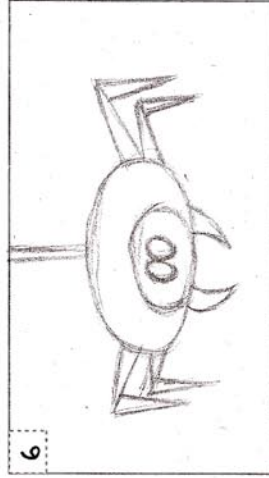
İçerisinde arabesk ritimler barındıran şarkının video klip uygulaması, tipografik ve ilustratif öğelerin birlikte kullanılması ile oluşturulmuştur ve bu bağlamda bir çizim panosu oluşturulmuştur (bkz. görüntü 209).

10.03/2011

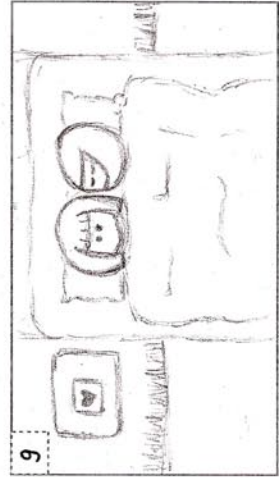
Nil Karatbrahimgil - Aşkımız Her Zamanlı Gibi Tehlikede



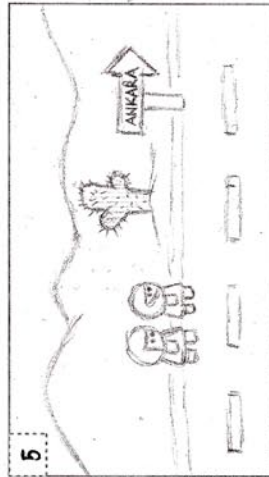
Aniden bir balık ikisini de yutar.



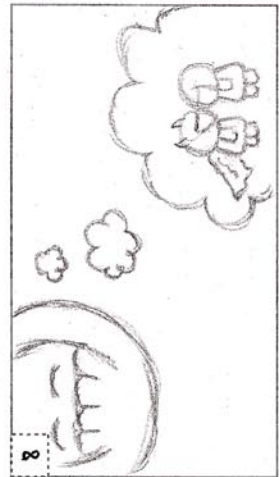
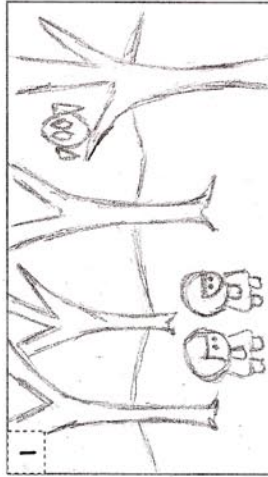
Dev bir örümcek hareket ederek yaklaşıp.

Kız ve erkek yataktadır. Kız uyanır.
Sihirli kutu yatağın baş ucuadadır.

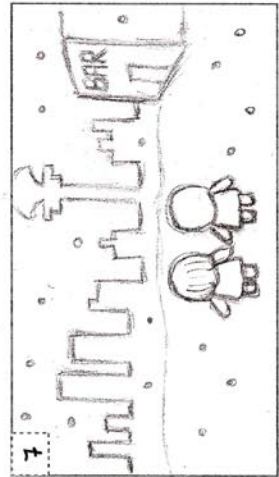
Demain altında bir süre yüzerler.



Ankara'ya doğru giden otobüse binerler.

Kız, erkeğin "Batman" olduğu bir
hayal kurar.

Kız ve erkek ormanda ilerler.

Erkek, elindeki sihirli kutuyu açar.
Kutudan parıltılar çıkar.Kız ve erkek bir bara doğru ilerler.
Kaf yagar.

Görüntü 209: Ayşe Özyılmaz'ın "Arabesk" şarkısı canlandırma uygulamasına ait çizim panosu görüntüsü

Video klip süresince uygulanan tüm tipografik çalışmalar için, 1960 doğumlu Alman font tasarımcısı Albert-Jan Pool tarafından tasarlanan FF DIN isimli font ailesi kullanılmıştır (bkz. görüntü 210 ve 211).



Görüntü 210: FF DIN (regular) fontunun görüntüsü
http://www.moma.org/collection/browse_results.php?object_id=139323



Görüntü 211: FF DIN (black) fontunun görüntüsü
http://www.moma.org/collection/browse_results.php?object_id=139323

1995 yılında tasarlanan fontun en temel özelliği okunabilirliğinin yüksek olmasıdır. Bu sebeple Almanya’da trafik işaretlendirme sistemleri bu font ile tasarlanmıştır.

Video müzik uygulaması boyunca kullanılan ilustratif öğeler Adobe Illustrator programında çizilmiştir. Diğer videolardan farklı olarak, Ayşe Özyılmazel’in “Arabesk”

isimli şarkısı için üretilen videoda durağan objelere daha çok yer verilmiştir (bkz. görüntü 212). Objelerin sahnelere giriş ve çıkışlarında ise Adobe AfterEffects programının sunduğu efektlerden yararlanılmıştır.



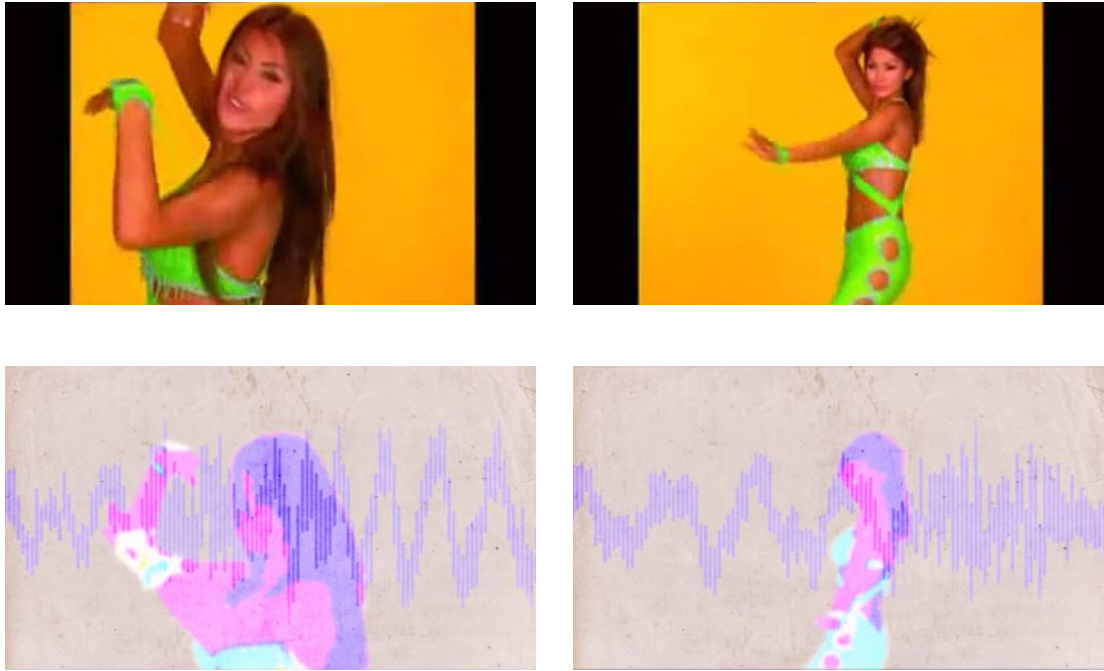
Görüntü 212: Ayşe Özyılmazel'in "Arabesk" şarkısı canlandırma uygulamasına ait durağan görüntüler

Şarkıda sunulan arabesk göndermeler göz önüne alınarak uygulama süresince alaturka öğeler sıkça kullanılmıştır. Farklı bir teknik kullanılarak animasyon içerisine yerleştirilen dansöz, Orhan Gencebay görseli, dolmuş illüstrasyonu bu alaturka öğelerin örneklerindendir (bkz. görüntü 213).



Görüntü 213: Ayşe Özyılmazel'in "Arabesk" şarkısı canlandırma uygulamasına ait illüstrasyon görüntüleri

Hareket eden dansöz görüntüsünün animasyon içerisine yerleştirilmesi sırasında, var olan hazır dansöz videosunun arkaplanının saydamlaştırılması için *keying* efekti görüntüye uygulanmıştır. Bu efekt sayesinde arkaplandan kurtulan görüntüye, videonun ilustratif bütünlüğünü bozmaması için renk (*hue / saturation*) ve yumuşatma (*blur*) efektleri uygulanmıştır (bkz. görüntü 214).



Görüntü 214: Ayşe Özyılmaz'ın "Arabesk" şarkısı canlandırma uygulamasına ait dansöz sahneleri ve renk efektlerinin görüntüleri

SONUÇ

Türkiye’de Yaratılan Video Müzik Kliplerinde Animasyon Kullanımının Araştırılması ve Bir Klip Uygulaması başlıklı bu tez çalışması, video müzik klipleri ve animasyon tekniği hakkında ayrı ayrı birçok bilimsel araştırma ve yayın bulunmasına karşılık, ülkemizde animasyon tekniği ile yapılmış video müzik klipleri hakkında bir araştırmaya rastlanmaması sonucunda oluşturulmuştur. Video müzik klibinin ve animasyonun tarihinin çok eskilere dayandığı bilinmektedir ancak sözü edilen iki kavramın birleştirilmesi farklı sosyal, ekonomik ve teknolojik gelişmelerin ardından mümkün olmuştur. Dolayısıyla iki kavramın birleşimi ile ortaya çıkan uygulamalar son 20 yılın ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır.

Video müzik kliplerinin ortaya çıkış aşamasına kadar yaşanan teknolojik, ekonomik ve sosyal gelişmeler zamandizinsel (kronolojik) olarak birinci bölüm içerisinde incelenmiştir. Bu bağlamda neredeyse insanlık tarihiyle yaşıt olan müziğin çıkış noktası başlangıç olarak kabul edilmiştir. Daha sonraki aşamada ise müzik aletlerinin dünyanın farklı coğrafyalarındaki gelişimi ve uygarlıkların müziğe bakışlarına değinilmiştir.

Teknolojik, ekonomik ve sosyal değişimlerin müziğe bakış açısını ve müziğin kullanım alanlarını doğrudan değiştirdiği bilinmektedir. Özellikle sanayi devrimini takip eden dönemde bir tüketim malzemesi olarak görülmeye başlanan müzik, metalaşarak alınıp satılabilen bir mal özelliği kazanmıştır. Ardından gelen yıllar, bu alım satım sırasında rekabetin oluşmasına sebep olmuştur. Rekabet ise müzik piyasası için sadece müziğin kalitesinin yetmeyeceği, dolayısıyla farklı öğelerle desteklenmesi gerekliliğini doğurmuştur. Bu öğeler arasında sanatçının görünümünden albüm kartonetlerine, katıldığı televizyon programlarından röportajlarına, konserlerinden video kliplerine kadar çok geniş bir yelpaze vardır.

Kitle iletişim araçları arasında günümüz şartlarında ulaşılabilirliği en yüksek olan televizyon, müzik piyasası için yeni bir pazarlama kapısı açılmasına olanak vermiştir. Başlarda ulusal kanalların yayın akışı içerisinde yer alan müzik programları, sanatçıların yeni albüm ve şarkılarını tanıtım amacına hizmet etmektedir. 1980’li yıllarda MTV’nin öncülük ettiği müzik kanalları ile ise müzik piyasası için yeni bir kapı açılmıştır. Sonraki on yıllarda 24 saat boyunca durmaksızın yayın yapan video müzik

kanalları, ardı ardına video müzik klipi yayınlanması esasına dayanmaktadır. Böylelikle görüntü bombardımanına maruz kalan izleyicinin ayırt edebilmesi amacıyla video müzik klipleri sadece müziğe fon oluşturan görüntüler olmaktan uzaklaşmıştır. İçerisinde kimi zaman cinsellik, şiddet, aşk ve entrika barındıran, kimi zaman animasyon, konser görüntüleri ve kısa filmler gibi farklı tekniklerle çekilen video klipler başlı başına bir endüstri haline dönüşerek 20. yy'a giriş yapmışlardır.

Çalışmanın ikinci bölümünde bahsedilen animasyon teknikleri ve çeşitleri, ülkemizde üretilen animasyon video müzik kliplerinin sınırlılıklarını vurgulamak amacıyla derinlemesine incelenmiştir. Animasyonun teknolojik gelişmeler paralelinde geliştiği ve gelişmeye devam ettiği gözlemlenmektedir. Bu değişim ve gelişim doğrudan video müzik kliplerinin uygulama aşamasına da yansımıştır. Ülkemizde video müzik kliplerine bakış açısı, kliplerin yayınlanma amaçları, yaşanan değişim ve gelişim incelenmiş olup seçilen örneklerle birlikte sunulmuştur. Seçilen örnekler tarihsel süreç içerisinde yaşanan değişimin görselleştirilmiş hali olarak kabul edilebilir.

Günümüz video müzik kliplerinin amaçları, yaratılış biçimleri, sunum tekniklerinin incelenmesiyle birlikte üçüncü bölüm olan uygulama aşamasına geçilmiştir. Uygulama aşamasında müzik videolarında animasyon kullanımının kazandırdıkları çerçevesinde şekillenmiştir. Müzik videosunun kendine özgü tasarım özellikleri göz önünde bulundurulmuştur. Müzik videoları, eser sahiplerinin müzik tarzları ve hedeflenen kitlenin beklentileri doğrultusunda seçilen şarkılarla oluşturulmuştur. Çok geniş bir havuz içerisinde seçilen şarkılar için sırasıyla çizim panoları oluşturulmuş, karakter ve mekan tasarımları yapılmış ardından da Adobe AfterEffects programı ile kurgu ve animasyon aşamasına geçilmiştir. Üç farklı uygulamanın gerçekleştirildiği aşamada, her videonun birbirinden farklı tarzlarda oluşturulmasına dikkat edilmiş, seçilen şarkıların ruhuna ve sanatçının anlatmak istediğine en yakın noktaya ulaşılmaya çalışılmıştır.

Çalışma sonucunda animasyon ve müzik endüstrisinin birlikte çalışması ile estetik açıdan farklı nitelikte eserler üretilebileceği ve bu eserlerin çeşitlendirmesinin teknolojik donanımlarla mümkün olduğu ortaya çıkarılmıştır. Bu çıkarım uygulama aşamasında yaratılan video klipler ile desteklenmiştir.

KAYNAKÇA

Basılı Kaynaklar:

Akgül, A. E. (2006). *Popüler Kültür-Televizyon İlişkisi Üzerine Bir Değerlendirme*. Yüksek lisans tezi, Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın.

Akyürek, F. (2005). Görsel/İşitsel Bir Dil: Video Klip [Elektronik Sürüm]. *Selçuk İletişim*, 3(4), 93-113.

Alper, O. (1991). Yerli Kahramanlar Geliyor: Yabancı Kahramanlara Esir Edilen Çocuklarımıza Müjde. *Cemre Dergisi*, 4.

Başak, N. (2007). *Kukla ve Objelerle Canlandırma Sineması*. Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.

Benice, A. (1985). Türkiye’de Canlandırma Sineması. *Grafik Sanatı, Plastik Sanatlar Dergisi*, Mayıs-Haziran 1985.

Can, A., Esen, H. (2008). Kısa Filmde Ritm. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19, 153-164.

Ceylan, P. M., Demirbağ, A. E., Çiftçi, A. (2005). Müzik Videolarında Müstehcenliğin 7-12 Yaş Çocuklar Üzerindeki Etkisi. *Türkiye Klinikleri J Med Sci*, 25, 213-220.

Çalışkan, S., (2006). *Sanal Karakterlerin Sinemadaki Gelişim Süreci*. Selçuk İletişim, 4(3), 159-165.

Çelikcan, P. (1996). *Müziği Seyretmek: Popüler Müzik Medya İlişkileri Açısından Müzik Videosu ve Televizyonu*. İstanbul: Yansıma.

Erbaş, U. (2002). *Anadolu Kültür Tarihine Yönelik Animasyon Denemesi*. Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

- Gökçearslan, A. (2005). *Postmodernizmin Video Kliplere ve Canlandırma Sinemalarına Yansımaları*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Yazıları Dergisi, 12, 17-28.
- Gökçearslan, A. (2007). *Mizah İçerikli Canlandırmalarda Biçim ve Hareket*. Sanatta yeterlilik tezi. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Gürel, E., Alem, J. (2010). Postmodern Bir Durum Komedi Üzerine İçerik Analizi: Simpsonlar [Elektronik Sürüm]. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(10).
- Hünerli, S. (2002). Görüntünün Devinim Sürecinin Kısa Tarihi. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 14, 629-637.
- Hünerli, S. (2005). *Canlandırma Sineması Üzerine*. İstanbul: Es Yayınları.
- Kaba, F. (1996). *Müzik Videolarda Anlatım Dili*. Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Kahraman, H. B. (2005). *Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri*. (3. bs.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Kalay, A. (2007). Tüketim Kültürü İçinde Müziğin Görselleştirilmesi: Klipler [Elektronik Sürüm]. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 30, 79-96.
- Kalay, A. (2008). *Müziğin Görselliği*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Kaygısız, M. (2009). *Müzik Tarihi, Başlangıcından Günümüze Müziğin Evrimi*. (3. bs.). İstanbul: Kaynak Yayınları.
- Kayıkçı, M. (2007). Adorno'nun Kültür Endüstrisi Kavramı Üzerine [Elektronik Sürüm]. *Üniversite ve Toplum*, 7(2).
- Kılıç, L. (2003). *Görüntü Estetiği*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Kılıç, L. (2008). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. İstanbul: Dost.

- Konak, R. (2007). *Nakkaş Osman Minyatürlerinde Kompozisyon Düzeni ve Sanatsal Üretimler*. Sanatta yeterlilik tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Lull, J. (1992). *Popular Music and Communication* (2. bs.). USA: Sage Publications Inc.
- Lull, J. (2000). *Popüler Müzik ve İletişim*. (Turgut İblağ, Çev.) İstanbul: Çivi Yazıları.
- McGregor, C. (1990). *Pop Kültür Oluyor*. (G. Özferendeci, Çev.). İstanbul: Logos Yayıncılık.
- Mutlu, E. (1991). *Televizyonu Anlamak*. Ankara: Gündoğan.
- Onaran, A. Ş. (1994). *Türk Sineması I*. Ankara: Kitle Yayıncılık.
- Öğüt, Ç. G. (2008). *Popüler Kültürün Toplumsal Etkileri ve Pop Sanat*. Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Özön, N. (1981). *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğü*, Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Sarıkavak, N. K. (2006). *Görüntülükte Sayısal Font Sorunları – 1*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sanat Yazıları.
- Say, A. (2008). *Müzik Nedir, Nasıl Bir Sanattır?*. İstanbul: Doğa Basım Yayın.
- Say, A. (2010). *Müzik Tarihi* (7. bs.). Ankara: Müzik Ansiklopedisi Yayınları.
- Sayın, G. (2006). *Bir Popüler Kültür Ürünü Olarak Türk Pop Müzik Videolarının Anlatısal Yapısı ve Biçimsel Özellikleri*. Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Serim, Ö. (2007). *Türk Televizyon Tarihi 1952 – 2006*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.

Sontag, S. (1999). *Fotoğraf Üzerine*. (2. bs.). İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın.

Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitapevi.

Yağcı, S. C. (2008). MTV'nin Küreselleşme Serüveninde Yeni Durak: MTV Türkiye. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 27, 203-220.

Yolcu, E. (2002). Renklerin Öznel Kullanımı ve Ekinel Olarak Algılanması. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 13, 647-660.

Elektronik Kaynaklar:

Aslan Max 23 Nisan Ödülleri. (2010). Erişim Tarihi: 01 Nisan 2011,
http://www.kibon.com.br/tr_tr/news/newsitem43/default.aspx

Cantek, L. (2006). *İlk Yerli Çizgi Film Denemesi*. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 12 Ocak 2011,
<http://www.seruven.org/blog/2006/03/ilk-yerli-izgi-film-denemesi.html>

Güven, A. M. (2003). *Türk Çizgi Filmciliğini Mahveden Hata*. [Elektronik sürüm]. Erişim Tarihi: 26 Mayıs 2011,
<http://yenisafak.com.tr/arsiv/2003/agustos/07/kultur.html>

Hürriyet Gazetesi, (2000). *Çizgi Film Haftası Başlıyor*. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 5 Şubat 2011.
<http://hurarsiv.hurriyet.com.tr/goster/ShowNew.aspx?id=-145960>

Türk Dil Kurumu, Klip. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 25 Mayıs 2011,
<http://www.tdk.gov.tr/TR/Genel/SozBul.aspx?F6E10F8892433CFFAAAF6AA849816B2EF4376734BED947CDE&Kelime=klip>

Türk Dil Kurumu, Müzik. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 25 Mayıs 2011,
<http://www.tdk.org.tr/TR/Genel/SozBul.aspx?F6E10F8892433CFFAAF6AA849816B2EF4376734BED947CDE&KELIME=m%C3%BCzik>

Türk Dil Kurumu, Video. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 25 Mayıs 2011,
<http://www.tdk.gov.tr/TR/Genel/SozBul.aspx?F6E10F8892433CFFAAF6AA849816B2EF4376734BED947CDE&Kelime=video>

Wikipedia, Ateizm. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 25 Mayıs 2011,
<http://tr.wikipedia.org/wiki/Ateizm>

Wikipedia, Athena. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 05 Nisan 2011,
http://tr.wikipedia.org/wiki/Athena_%28grup%29

Wikipedia, Ayşe Özyılmazel. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 06 Nisan 2011,
http://tr.wikipedia.org/wiki/Ayse_Ozyilmazel

Wikipedia, Distopya. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 25 Mayıs 2011,
<http://tr.wikipedia.org/wiki/Distopya>

Wikipedia, Fritz Lang. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 22 Nisan 2011,
http://tr.wikipedia.org/wiki/Fritz_Lang

Wikipedia, Nil Karaibrahimgil. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 05 Nisan 2011,
http://tr.wikipedia.org/wiki/Nil_Karaibrahimgil

Wikipedia, Metropolis. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 22 Nisan 2011,
http://tr.wikipedia.org/wiki/Metropolis_%28film%29

Wikipedia, Rotoscoping. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 29 Nisan 2011,
<http://en.wikipedia.org/wiki/Rotoscope>

Wikipedia, Ska Punk. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 25 Mayıs 2011,
http://tr.wikipedia.org/wiki/Ska_punk

Wikipedia, Sketchpad. [Elektronik Sürüm]. Erişim Tarihi: 20 Mart 2011,
<http://en.wikipedia.org/wiki/Sketchpad>

Ek Kaynakça:

Alkaç, D. Ç. (1996). *Televizyonda Gösterilen Video-kliplerdeki Efekt Kullanım Sorunları Üzerine Bir Araştırma*. Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Altunay, A. (2006). *Video Sanatında Yapıçözümü: Araç ve Mesaj Olarak Video*. Selçuk İletişim, 4(2), 234-239.

Atalay, M. İ. (1996). *Popüler Kültür ve Kadın: Müzik Kliplerinde Semiotik Yorum*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.

Attali, J. (2005). *Gürültüden Müziğe Müziğin Ekonomi – Politikası Üzerine* (G. G. Türkmen Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Arijon, D. (2005). *Film Dilinin Grameri – 1*. (Y. Demir, N. Bayram, U. Demiray, N. Ulutak, M. Barkan Çev.). İstanbul: Es Yayınları.

Ayaşlı, Z. (2006). *Televizyonun Popüler Kültür Oluşturma ve Yayma Etkisi*. Yüksek lisans tezi, Maltepe Üniversitesi, İstanbul.

Aydın, H. (2007). *Türkü İcrasında Yeni Bir Bağlam: Video Klipler* [Elektronik Sürüm]. *Milli Folklor*, 75, 50-54.

Aygenç, F. (1990). *Kukla Animasyon Üzerine Bir Deneme Çalışması*. Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Aygenç, F. (1996). *Tv-videografik Tasarımı Üzerine Deneysel Bir Uygulama Çalışması*. Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Bonizter, P. (2006). *Kör Alan ve Dekadrajlar*. İstanbul: Metis Yayınları.

Budak, O. A. (2000). *Türk Müziğinin Kökeni – Gelişimi: Deneme*. Ankara: Kültür Bakanlığı.

Bulgurcu, H., Aydın, F. (2002). *Soğutma ve İklimlendirme Eğitiminde Animasyon Desteği*. II. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyum ve Fuar Bildirileri

Bulut, D. (2001). *Çizim Animasyon Tekniğiyle Bir Canlandırma Filmi*. Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.

Cumhuriyet'in Sesleri, Türkiye İş Bankası, 1999, İstanbul.

Çavuş, M. (2003). *Türkiye'de Üretilen Reklam Spotları ve Video Kliplerinin Görsel Yapılanması*. Yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Çelik, H. (1999). *Müzik Televizyonu ve Kral TV Örneği*. Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.

Çelikan, P. (1995). *Popüler Müzik Medya İlişkileri Açısından Müzik Videosu ve Televizyonu*. Doktora tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.

Clark, T. (2004). *Sanat ve Propaganda Kitle Kültürü Çağında Politik İmge*. (E. Hoşsucu, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Demirayak, Ş. (1996). *Görsel ve İçerik Olarak Video Klip*. Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Demircioğlu, N. (1994). *Multimedia Kapsamında Animasyon*. Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Erol, A. (2009). *Popüler Müziği Anlamak Kültürel Kimlik Bağlamında Popüler Müzikte Anlam*. (3. bs.) İstanbul: Bağlam Yayıncılık.

Frith, S. ve Goodwin, A. (1990). *On Record: Rock, Pop and The Written Word*. Londra: Routledge.

Griffiths, P. (2010). *Batı Müziğinin Kısa Tarihi*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Hünerli, S. (2002). Canlandırma Yöntemleri. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 12, 935-943.

Işıkdöğün, O. (2007). *Görsel Kültürde Bir Tüketim Nesnesi Olarak Beden: Video Klipler Örneği*. Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

İyigün, F. (1989). *Nasrettin Hoca Fıkralarının Müzikal Animasyon Uyarlaması ve Nasrettin Hoca'nın Müzikal Animasyon ile Tanıtımı*. Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Kılıç, L. (1995). *Video Sanatı Eleştirel Bir Bakış*. İstanbul: Hil Yayın.

Köse, M. (2008). *Postmodern Kimliğin Oluşumunda Popüler Kültür Çerçevesinde Tasarlanan Televizyon Reklamlarının Etkisi*. Yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi, Sakarya.

Mascelli, J. V. (2002). *Sinemanın 5 Temel Ögesi*. (H. Gürses, Çev.). İstanbul: İmge Kitapevi Yayınları.

Meggs, P. B. (1998). *A History of Graphic Design*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

Oktay, S. (1991). *Animasyon Film Sanatının Karikatür Sanatı Bağlamında Araştırılması*. Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.

Ozan, R. (2002). Görsel – İşitsel Ürünün Tasarlanması ve Hazırlanması. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 14, 639-647.

Öz, F. (2008). Yeni Bir Tür Olarak Çok Kısa Öykü [Elektronik Sürüm]. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 25(2), 187-204.

Özdemir, F. (2007). *Popüler Müzik Kültürünün Tipografiye Yansımaları*. Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi, Malatya.

- Özpazarcık, İ. (1998). *Alaturka Hayatlar Alafranga Masallar*. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Pehlivan, H. (2007). Hepimiz Amerika'da mı Yaşıyoruz? [Elektronik Sürüm]. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(22), 270-282.
- Pekman, C., Kılıçbay, B. (2004). *Görüntünün Müziği Müziğin Görüntüsü*. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Soykan, N. Ö. (2000). *Müziksel Dünya Ütopyasında Adorno ile Bir Yolculuk*. (2. bs.) İstanbul: Bulut Yayınları.
- Suner, C. (1993). *Videoklip Tasarımında Grafik Öğelerin İşlevleri*. Doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Tezcan, G. B. (1990). *Animasyon Üretim Tekniklerinin Deneysel Analizi Üzerine Bir Araştırma*. Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Toker, O. (1999). *Video-clipte Fotoğraf Kullanımı*. Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Türksever, M., Uğur, A. (2003). Yeni Grafik Uygulama Geliştirme Arayüzlerinin Karşılaştırılması [Elektronik Sürüm]. *Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 9(1), 55-61.
- Uşar, İ. M. (2006). *1990 Sonrasında Türkiye'de Video Sanatı ve Kimlik Sorunsalı*. Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Uysal, S. E. (2006). *Korsan Yayıncılığın Türk Müzik Endüstrisine Olan Etkilerinin Popüler Kültür Açısından Değerlendirilmesi*. Yüksek lisans tezi, Ege Üniversitesi, İzmir.
- Ünal, B. (2004). *Postmodern Perspektifte Müzik Videoları ve Nez'in "Sakın Ha" Videosunun Analizi*. Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Wicke, P. (2006). *Mozart'tan Madonna'ya Popüler Müziğin Bir Kültür Tarihi* (S. Dalaman Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Wilde, R. (1991). *Visual Literacy*. New York: Watson – Guptill Publications.

Yıldız, M. B. (2005). *Animasyon Amaçlı Kukla*. Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Banu Erşanlı
Doğum Yeri ve Tarihi : Ankara / 05.04.1986

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Başkent Üniversitesi İletişim Tasarımı Bölümü
Yüksek Lisans Öğrenimi : Hacettepe Üniversitesi Grafik Anasanat Dalı
Bildiği Yabancı Diller : Fransızca, İngilizce, İspanyolca

İş Deneyimi

Stajlar : 2007 Yaz Dönemi / Atlantik Film / Coca-Cola Brrr
Reklam Filmi Yönetmen Asistanı
: 2007 Yaz Dönemi / Racoon Grafik / Asistan
Çalıştığı Kurumlar : 2008 - ... Başkent Üniversitesi / İletişim Fakültesi /
İletişim Tasarımı Bölümü / Araştırma Görevlisi

İletişim

E-posta Adresi : banu@baskent.edu.tr

Tarih : 17.06.2011