

**T.C.**  
**İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**  
**GRAFİK TASARIMI ANASANAT DALI**



**HAREKETLİ GRAFİK TASARIMIN ANLATIMA ETKİSİ**  
**LYRIC MÜZİK VIDEO UYGULAMASI**

**SANATTA YETERLİK**

**FATİH ÇEVİK**

**İSTANBUL, 2023**

**T.C.**  
**İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ**  
**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**  
**GRAFİK TASARIMI ANASANAT DALI**



**HAREKETLİ GRAFİK TASARIMIN ANLATIMA ETKİSİ**  
**LYRIC MÜZİK VIDEO UYGULAMASI**

**SANATTA YETERLİK**

**FATİH ÇEVİK**

**İSTANBUL, 2023**

**KABUL VE ONAY**

**FATİH ÇEVİK** tarafından hazırlanan “**HAREKETLİ GRAFİK TASARIMIN ANLATIMA ETKİSİ LYRIC MÜZİK VIDEO UYGULAMASI**” adlı tez çalışmasının savunma tarihi ..... tarihinde yapılmış olup aşağıda verilen jüri tarafından oy birliği /oy çokluğu ile İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Grafik Tasarımı Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Danışman

Prof. Selahattin GANİZ

.....

Üye

Prof. Güler ERTAN

.....

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Nuri SEZER

.....

İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu’nun  
..... tarih ve ..... sayılı kararıyla onaylanmıştır.

.....

Prof. Dr. Ali AKDEMİR

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

## **YEMİN METNİ**

Sanatta Yeterlik olarak sunduğum “**HAREKETLİ GRAFİK TASARIMIN ANLATIMA ETKİSİ, LYRIC MÜZİK VIDEO UYGULAMASI**” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

**FATİH ÇEVİK**

## ÖZET

**HAREKETLİ GRAFİK TASARIMIN ANLATIMA ETKİSİ**  
**LYRIC MÜZİK VIDEO UYGULAMASI**  
**SANATTA YETERLİK**  
**FATİH ÇEVİK**  
**İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**  
**GRAFİK TASARIMI ANASANAT DALI**  
**(DANIŞMAN: PROF. SELAHATTİN GANİZ**  
**İSTANBUL, 2023**

Lyric müzik videosu, bir şarkının sözel içeriğinin müzikle senkronize bir şekilde görselleştirildiği, müzik videosu kapsamında bir alt türdür. Müzik videolarına oranla daha az maliyetle üretilen lyric müzik videoları paylaşıldıkları YouTube ve diğer çevrimiçi video platformları sayesinde popüler bir olgu haline gelmiştir. Önceleri internet kullanıcılarının hazırladıkları amatör içerikler şeklinde paylaşılan bu videolar zamanla müzisyen ve müzik yapımcılarının kendi resmi üretimleri olarak da yayınlanmaya başlanmıştır. Şarkı sözünün okunabilirliği üzerine temellenen bu tür, grafik tasarımıyla oldukça yakın bir ilişki içerisindedir. Metnin görselleştirilmesinde kullanılan tipografi ve hareketli grafikler şarkı sözü videolarında en fazla kullanılan unsurlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum ise lyric müzik video ile hareketli grafik tasarım ilişkisinin ele alındığı bir çalışmayı gerekli kılmaktadır. Çok fazla üretim yapılan ancak belli bir disipline oturmamış lyric müzik video uygulamaları çok bakir bir uygulama alanı yaratmıştır. Sanatsal yaratımlar için oldukça özgür bir mecra olan şarkı sözü videoları grafik tasarımcılar için de özgün yaratımlar yapabilecekleri yeni bir tür özelliği taşımaktadır. Bundan hareketle, görsel anlatım ve metin arasındaki ilişki, tipografik dinamizm, kullanılan tipografik çeşitlilik gibi metnin varlığına ilişkin biçimsel tekniklerin ortaya konması ve lyric müzik videoları olarak tanımlanan bu türü analiz etmek gerekli görülmüştür. Bu çalışmada, ticari bir görsel-işitsel yaratım olarak formatı tanımlamak, metnin kullanımına ilişkin biçimsel kaynakların kullanımını araştırmak ve yapılacak hareketli grafik tasarım uygulamasıyla lyric müzik video yapımında gerekli olan temel unsurları ortaya koymak hedeflenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Şarkı sözü videosu, hareketli grafik tasarım, hareketli görüntü, kinetik tipografi

## **ABSTRACT**

**THE EFFECT OF MOTION GRAPHIC DESIGN ON TELLING LYRIC  
MUSIC VIDEO APPLICATION  
PROFICIENCY IN ART  
FATİH ÇEVİK  
GRADUATE SCHOOL, ISTANBUL AREL UNIVERSITY  
GRAPHIC DESIGN  
(SUPERVISOR: PROF. SELAHATTIN GANIZ)  
İSTANBUL, 2023**

A lyric video is a subgenre of music video, in which the verbal content of a song is visualized in sync with the music. Lyric videos, which can be produced at a lower cost than music videos, have become a popular phenomenon thanks to their distribution via YouTube and other online video platforms. These contents, which were previously shared as amateur content prepared by internet users, have become official productions of musicians and music producers over time. This genre is in a very close relationship with graphic design, which is basically based on the readability of the lyrics. The typography used in the visualization of the text and the motion graphics that complement it are the most used elements in lyric videos. The necessity of using typographies for the graphic representation of the written text necessitates a study in which the relationship between lyric video and motion graphic design is discussed. It is seen that lyric videos, which are a very unspoiled application area with a lot of production but not settled in a certain discipline, are a very free medium for graphic designers and artistic creation. From this point of view, it was deemed necessary to reveal the formal techniques related to the existence of the text such as the relationship between visual expression and text, typographic dynamism, the diversity of typographic families used, and to analyze this genre, which is defined as lyric video. In this study, it is aimed to define the format as a commercial audio-visual creation, to investigate the use of formal resources related to the use of text, and to reveal the basic elements required in the production of lyric video with the motion graphic design application to be made.

**Keywords:** Lyric video, motion graphic design, motion picture, kinetic typo

## İÇİNDEKİLER

|                                                                      |            |
|----------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>ÖZET.....</b>                                                     | <b>i</b>   |
| <b>ABSTRACT.....</b>                                                 | <b>ii</b>  |
| <b>ŞEKİLLER.....</b>                                                 | <b>iv</b>  |
| <b>ÖNSÖZ.....</b>                                                    | <b>x</b>   |
| <b>1. GİRİŞ.....</b>                                                 | <b>1</b>   |
| 1.1    Problemin Tespiti.....                                        | 3          |
| 1.2    Çalışmanın Amacı.....                                         | 3          |
| 1.3    Uygulama Yöntemi.....                                         | 4          |
| <b>2 HAREKETLİ GÖRÜNTÜDE GRAFİK TASARIM.....</b>                     | <b>5</b>   |
| 2.1    Hareketli Görüntü Nedir?.....                                 | 6          |
| 2.2    Hareketli Görüntü Tarihi.....                                 | 8          |
| 2.2.1    Hareketli Görüntüde Analog Dönem.....                       | 10         |
| 2.2.2    Hareketli Görüntüde Dijital Dönem.....                      | 21         |
| 2.3    Hareketli Grafik Tasarım Nedir?.....                          | 22         |
| 2.4    Hareketli Grafik Tasarım Tarihi.....                          | 26         |
| 2.5    Hareketli Grafik Tasarım Öğeleri.....                         | 52         |
| 2.5.1    Renk.....                                                   | 52         |
| 2.5.2    Biçim.....                                                  | 53         |
| 2.5.3    Derinlik.....                                               | 54         |
| 2.5.4    Tipografi.....                                              | 54         |
| 2.5.5    Ses.....                                                    | 55         |
| 2.5.6    Hareket ve Zaman.....                                       | 56         |
| 2.6    Hareketli Grafik Tasarımda Uygulanan Yöntem ve Teknikler..... | 59         |
| 2.7    Hareketli Grafik Tasarım ve Hareketli Tipografi İlişkisi..... | 65         |
| <b>3. MÜZİĞİN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ.....</b>                            | <b>71</b>  |
| 3.1    Müzik Videosu Kavramı.....                                    | 75         |
| 3.2    Lyric Müzik Videosu Kavramı.....                              | 79         |
| 3.3    Lyric Müzik Videolarının Tarihsel Gelişimi.....               | 83         |
| <b>4. İYİ MÜZİK VIDEO UYGULAMASI.....</b>                            | <b>90</b>  |
| 4.1    Müzik Seçimi.....                                             | 92         |
| 4.2    Tema ve Anlatım Biçiminin Belirlenmesi.....                   | 93         |
| 4.2    Mekân.....                                                    | 96         |
| 4.3    Arka Plan Nesneleri.....                                      | 97         |
| 4.4    Tipografik Seçim.....                                         | 98         |
| 4.5    Hareket.....                                                  | 99         |
| 4.6    Lyric Müzik Videosunun Render ve Birleştirilmesi (Kurgu)..... | 106        |
| <b>5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....</b>                                     | <b>109</b> |
| <b>6. KAYNAKLAR.....</b>                                             | <b>113</b> |
| <b>7. ÖZGEÇMİŞ.....</b>                                              | <b>121</b> |

## ŞEKİLLER

|                                                                                                                                         |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Şekil 2. 1 Chauvet Mağarası duvarına çizilmiş bir bizon tasviri .....                                                                   | 8  |
| Şekil 2. 2 Lascaux Mağarası'nda bulunan bir duvar resmi. ....                                                                           | 8  |
| Şekil 2. 3 Bizon tasvirinin fazladan çizilen bacaklarının ardışık olarak sıralanmasıyla oluşturulan canlandırma filminden kareler ..... | 9  |
| Şekil 2. 4 M.Ö 500 yıllarına ait bir amfora üzerinde resmedilmiş koşan sporcu tasviri .....                                             | 9  |
| Şekil 2. 5 Niepce tarafından elde edilen ilk görüntü. ....                                                                              | 10 |
| Şekil 2. 6 Büyülü fenerin bir tasviri. ....                                                                                             | 11 |
| Şekil 2. 7 Thaumatrope'un çalışma şeklini tasvir eden çizimler. ....                                                                    | 12 |
| Şekil 2. 8 Fenakistiskop'un kullanımı gösteren bir çizim. ....                                                                          | 13 |
| Şekil 2. 9 Zoetrop ve kullanılan kâğıt şeritler. ....                                                                                   | 13 |
| Şekil 2. 10 Praksinoskop ve arka planda kullanılan kartları .....                                                                       | 14 |
| Şekil 2. 11 Muybridge'in hareket halindeki atların fotoğraflarını çektiği düzenek. ..                                                   | 15 |
| Şekil 2. 12 Muybridge'in icadıyla çektiği ardışık fotoğraf örneği. ....                                                                 | 16 |
| Şekil 2. 13 Zoopraxiscope isimli cihaz. ....                                                                                            | 16 |
| Şekil 2. 14 Kinetoskop_ ....                                                                                                            | 17 |
| Şekil 2. 15 Kinetoskop salonu. ....                                                                                                     | 17 |
| Şekil 2. 16 Sinematograf'ın 1895 yılında yapılmış bir çizimi .....                                                                      | 18 |
| Şekil 2. 17 35 mm ölçeğindeki film şeridine kayıt yapabilen ARRI marka bir sinema kamerası_ ....                                        | 19 |



|                                                                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Şekil 2. 18 Kaset üzerine kayıt yapan analog video kamera.....                                                 | 20 |
| Şekil 2. 19 Lady Windermere's Fan (1916) filminde kullanılan bir diyalog kartı_ ...                            | 28 |
| Şekil 2. 20 Fast Work (1930) filminin açılışında kullanılan kartlardan bir tanesi.....                         | 29 |
| Şekil 2. 21 Humorous Phases of Funny Faces (1906) filminden kareler.....                                       | 30 |
| Şekil 2. 22 McCay'in sahne performansının bir afişi. ....                                                      | 31 |
| Şekil 2. 23 Feline Follies, Kedi Felix çizgi karakterinin ilk canlandırma filmi olarak kabul edilmektedir..... | 31 |
| Şekil 2. 24 Steamboat Willie (1928) filminin açılış başlığından bir kare_.....                                 | 32 |
| Şekil 2. 25 Symphonie Diagonale filminden bazı kareler.....                                                    | 34 |
| Şekil 2. 26 Ballet Mechanique filminin şeritinden bir bölüm.....                                               | 35 |
| Şekil 2. 27 Hans Richter'in Rhythmus 21 filminden alınmış bazı kareler .....                                   | 36 |
| Şekil 2. 28 Walter Ruttmann'ın Opus serisinden alınmış kareler_.....                                           | 37 |
| Şekil 2. 29 Anemic Cinema isimli filminden alınmış kareler .....                                               | 38 |
| Şekil 2. 30 Le Retour à la Raison filminden bir sahne.....                                                     | 39 |
| Şekil 2. 31 Alexander Alexeieff ve Amerikalı Claire Parker'ın icadı olan Pinscreen isimli cihaz .....          | 40 |
| Şekil 2. 32 Pinscreen ile hazırlanmış The Nose filminden bir sahne.....                                        | 40 |
| Şekil 2. 33 Serbest Radikaller filminden bir kare_.....                                                        | 41 |
| Şekil 2. 34 Fiddle de De filminden bir kare .....                                                              | 42 |
| Şekil 2. 35 Prens Ahmed'in Maceraları isimli canlandırma filminden bir sahne.....                              | 43 |
| Şekil 2. 36 Robert Breer'in Recreation isimli filminden bir sahne.....                                         | 44 |

|                                                                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Şekil 2. 37 Jan Svankmajer ‘ın Jabberwocky (1971) filminden bir sahne.....                                                             | 45 |
| Şekil 2. 38 Frank ve Caroline Mouris’in Frank Film isimli çalışmalarından bir sahne<br>.....                                           | 46 |
| Şekil 2. 39 Altın Kollu Adam (1955) filminin açılışından kareler .....                                                                 | 49 |
| Şekil 2. 40 Bir Cinayetin Anatomisi (1959) filminin açılışından kareler .....                                                          | 50 |
| Şekil 2. 41 Altered States (1980) filminin açılışından kareler_ .....                                                                  | 50 |
| Şekil 2. 42 Kyle Cooper'ın ‘Seven’ filmi için hazırladığı açılış filminden kareler_...                                                 | 51 |
| Şekil 2. 43 After Effect Yazılımı çalışma pencereleri. ....                                                                            | 57 |
| Şekil 2. 44 Timeline penceresi üzerindeki katmanlardan birine uygulanan değişimi<br>kaydetmek için kullanılan keyframe noktaları ..... | 58 |
| Şekil 2. 45 Jungle Fever (1991) filminin açılışından kareler. ....                                                                     | 60 |
| Şekil 2. 46 Quantel Paintbox isimli görsel efekt cihazı .....                                                                          | 61 |
| Şekil 2. 47 After Effect yazılımının ekran görüntüsü. ....                                                                             | 62 |
| Şekil 2. 48 Godfather Of Harlem isimli dizinin açılış filminden sahneler .....                                                         | 63 |
| Şekil 2. 49 Godfather Of Harlem isimli dizinin açılış filminde kullanılan kolajlardan<br>bazıları.....                                 | 64 |
| Şekil 2. 50 Godfather Of Harlem isimli dizinin açılış filminde yazılım üzerinde<br>yapılan bir kolaj.....                              | 64 |
| Şekil 2. 51 Godfather Of Harlem isimli dizinin açılış filminden bir sahne .....                                                        | 65 |
| Şekil 2. 52 Altered States’in (1980) açılışından bazı sahneler.....                                                                    | 67 |
| Şekil 2. 53 True Lies’in (1994) açılış filminde kullanılan bazı sahneler .....                                                         | 68 |

|                                                                                                                                                 |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Şekil 2. 54 Seven'ın (1995) açılış filminde kullanılan bazı sahneler.....                                                                       | 69 |
| Şekil 2. 55 Resim: Cirque du Freak: The Vampire's Assistant filminin açılışından kareler.....                                                   | 70 |
| Şekil 3. 1 Castel'in icat ettiği Ocular Harpsichord isimli klavyenin temsili çizimi...                                                          | 72 |
| Şekil 3. 2 Aleksandr Skrjabin'in gösterisinde kullandığı renkli ışıkları üreten cihaz. ....                                                     | 72 |
| Şekil 3. 3 Lichtspiel Opus 1. isimli filminden alınmış bir kare. ....                                                                           | 74 |
| Şekil 3. 4 End of Print'den bir kare.....                                                                                                       | 75 |
| Şekil 3. 5 Video killed the radio star (1979) isimli müzik videosundan bazı sahneler. ....                                                      | 77 |
| Şekil 3. 6 Ariana Grande ve Justin Bieber'in beraber söyledikleri "Stuck with U" (2019) şarkısının resmi lyric müzik videosundan bir sahne..... | 80 |
| Şekil 3. 7 Bruno Mars'ın "Talking To The Moon" (2020) isimli şarkısının resmi lyric müzik videosundan sahneler. ....                            | 81 |
| Şekil 3. 8 PUBLIC grubunun "Make You Mine" (2019) isimli şarkısının resmi lyric müzik videosundan sahneler. ....                                | 82 |
| Şekil 3. 9 1965 tarihli "Subterranean Homesick Blues" adlı müzik videosundan sahneler .....                                                     | 84 |
| Şekil 3. 10 1987 tarihli "Sign O' The Times" adlı müzik videosundan sahneler .....                                                              | 85 |
| Şekil 3. 11 1986 tarihli "Fall On Me" adlı müzik videosundan sahneler.....                                                                      | 85 |
| Şekil 3. 12 1990 yapımı "I've Got You Under My Skin" isimli müzik videosundan bir sahne. ....                                                   | 86 |

|                                                                                                                                          |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Şekil 3. 13 Katy Perry (2010) “California Gurls” resmi şarkı sözü videosundan bir kare.....                                              | 87 |
| Şekil 3. 14 Jarratt Moody’nin Pulp Fiction kinetik tipografi çalışmasından sahneler. ....                                                | 88 |
| Şekil 3. 15 Cee Lo Green’in Kinetik Tipografi ile hazırlanmış şarkı sözü videosundan sahneler .....                                      | 88 |
| Şekil 4. 1 The Chainsmokers’ın Paris isimli şarkısının lyric müzik videosundan bazı sahneler .....                                       | 90 |
| Şekil 4. 2 “Ekin Ekinci & Tankurt Manas’ın seslendirdiği “Deli midir Nedir?” isimli şarkının lyric müzik videosundan bazı sahneler ..... | 91 |
| Şekil 4. 3 Tan Taşçı “Yolun Sonu Görünüyor” lyric müzik videosundan bazı sahneler. ....                                                  | 92 |
| Şekil 4. 4 Video uygulamada hareketli ışık süzmesi kullanılan bir bölümden sahneler. ....                                                | 94 |
| Şekil 4. 5 Şarkı sözü video çalışmasında kullanılan çizimlerin hareket verilmeden önceki halleri.....                                    | 95 |
| Şekil 4. 6 Videonun 1. Dakika 18.saniyesinde kullanılan şehir çizimi.....                                                                | 96 |
| Şekil 4. 7 Videonun 2. dakika 41.saniyesinde kullanılan şehir çizimi.....                                                                | 96 |
| Şekil 4. 8 Uygulamanın arka planında kullanılan dokulardan bazıları. ....                                                                | 97 |
| Şekil 4. 9 Seçilen yazı şekli ve zaman çizgisi üzerinde cümlelerin hareketlendirilmesi .....                                             | 98 |
| Şekil 4. 10 Kanat çiziminin zaman çizelgesi üzerinde aralıklarla değişimi ve hareket algısı oluşturulması. ....                          | 99 |

|                                                                                                                                                                           |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Şekil 4. 11 Birleştirilen kanatların zaman çizelgesi üzerinde aralıklarla değişimleri .....                                                                               | 100 |
| Şekil 4. 12 Adobe Photoshop yazılımında oluşturulan şehir kompozisyonu.....                                                                                               | 100 |
| Şekil 4. 13 Çizimin kaydırılarak hareket algısı oluşturulması.. .....                                                                                                     | 101 |
| Şekil 4. 14 Arka plan değişimini gösteren kareler ve zaman çizelgesindeki değişimleri.....                                                                                | 102 |
| Şekil 4. 15 İçi boş ve daha dolu objelerin zaman çizelgesi üzerinde belli sürelerle art arda getirilmesiyle oluşan hareket ve zaman çizelgesindeki katman kullanımı. .... | 103 |
| Şekil 4. 16 Objenin görünürken yok olup tekrar ekrana gelmesiyle oluşturulan hareketi ve zaman çizelgesindeki katman kullanımı.....                                       | 104 |
| Şekil 4. 17 Hareketli tipografi kullanımının ardışık sahneler üzerinde görünümü..                                                                                         | 105 |
| Şekil 4. 18 Kanatların hareketlendirilmesi sırasında zaman çizelgesi üzerindeki katman kullanımı.....                                                                     | 106 |
| Şekil 4. 19 İçi dolup boşalarak hareketlendirilen objelerin zaman çizelgesi üzerindeki katman kullanımı.....                                                              | 107 |
| Şekil 4. 20 Zaman çizelgesi üzerindeki katmanların genel kullanımı. ....                                                                                                  | 107 |
| Şekil 4. 21 Projenin video olarak ortaya çıkarılacağı pencere ve videonun formatının belirlenmesi .....                                                                   | 108 |

## ÖNSÖZ

Sözlerin tipografik canlandırma yöntemi ile eş zamanlı olarak kullanıldığı lyric müzik videosu diğer müzik video yapımlarına oranla daha az maliyetle üretilabilmektedir. Lyric müzik videoları bu avantajının yanı sıra YouTube ve diğer çevrim içi video platformları aracılığıyla etkili bir dağıtıma da sahip olarak popüler bir olgu haline gelmiştir. Günümüzde oldukça fazla üretimi yapılan ancak belli bir disipline oturmamış bir uygulama alanı olan şarkı sözü videolarının grafik tasarıma uygunluğu ve sanatsal yaratım için oldukça özgür bir mecra olduğu görülmektedir. Bundan hareketle lyric müzik video olarak tanımlanan bu türü analiz etmenin hareketli grafik tasarım alanında önemli bir katkı sağlayacağı öngörülmüştür.

Ticari bir görsel-işitsel formatı tanımlamak, yazı kullanımına ilişkin biçimsel pratikleri araştırmak ve örnek bir hareketli grafik tasarım uygulamasıyla lyric müzik video yapımında gerekli olan temel unsurları ortaya koymanın önemine dikkat çektiğim bu çalışmamda, büyük emeği bulunan tez danışmanım Sayın Prof. Selahattin GANİZ'e ve yüksek lisans eğitimim boyunca gösterdikleri özveri ve anlayışları için aileme teşekkürlerimi sunarım.

21.02.2023

# 1. GİRİŞ

Motion Graphics olarak isimlendirilen hareketli grafikleri kısaca metin, grafik, ses, animasyon, video ve diğer öğelerle birlikte oluşturulan yaratıcı tasarımlar olarak tanımlamak mümkündür. Oldukça uzun bir geçmişi olan hareketsiz (statik) grafikten farklı olarak hareketli (dinamik) grafikler, video mecrasında da kendine yer bulmuş bir tasarım biçimidir. Bu yaratımlar günümüzde iletişim tasarımı adı verilen üretimlerin de önemli bir parçası haline gelmiştir. Hareketli grafik, modern görsel iletişim alanında önemli bir uygulama olarak somutlaşmış ve hatta yeni bir tür tasarım konseptini veya tekniğini yansıtır hale gelmiştir. Son yıllarda gelişen bilgisayar sistemleri ve akıllı mobil cihazlar, internet ağındaki bilgi transferinin hızlanması ve büyümesi, hareketli grafikleri yaygınlaştırmış ve daha fazla kabul görmesini sağlamıştır (Geng, 2016).

Grafik tasarımının hareketli grafiklere evrilmesini sadece teknolojik gelişmelere bağlamak doğru olmayacaktır. Hareketin büyüünün insana her zaman çekici gelmiş olması da hareketli grafiklere oluşan talebin açıklanmasında başka bir faktör olarak değerlendirilmelidir. Tarih boyunca insanlar diğer insanlarla entelektüel bir bağ kurmaya çalışarak zamanın getirdiği şartlara uygun iletişim yöntemleri geliştirmişlerdir. Tarih öncesi dönemlerde mağara duvarlarına yapılan resimlerle karşılanan bu ihtiyaç günümüzde bilgisayar tabanlı birçok cihazla sağlanmaktadır. Çağlar boyunca kullanılan medya araçları değişkenlik gösterse de hareketli medyaların gücünün fark edilmesiyle oluşan talep teknolojiyi bu medyaların üretimini kolaylaştırma konusunda yönlendirmiştir. Günümüzde hareketli görüntü sanatının gelişimindeki en önemli itici gücün iletişim sürecinde güçlü ve etkili bir faktör olarak kabul edilmesi olduğunu söylemek mümkündür. Hareketli görüntünün iletişimdeki gücünü daha da artırmaya yönelik düşünce, hareketli grafiklerin yaygınlaşmasında da önemli bir paya sahiptir. Filmin icadından sonra ses kayıtlarının, TV'nin icadından sonra renkli TV'nin veya küçük bir etki alanına sahip olarak başlayan internetin her çeşit görsel medyayı iletir bir araca dönüşmesinin altında da bu sebep yatmaktadır. Teknolojik gelişimlerin etkisiyle yaşamımıza giren ekranların ivmelendirdiği tasarımdaki bu evrimleşme, hareketli grafiklerin artık milyonlarca insan için bir ifade

aracı olarak kullanılmasına sebep olmaktadır. Bu noktadan bakıldığında hareketli grafik, geleneksel (statik) tasarımla kıyaslandığında tüm avantajları ve geniş sınırlarıyla yakın tarihte başka hiçbir yaratıcı ifade veya iletişim aracının sahip olmadığı bir yere sahip olmaktadır (Babic, Pibernik ve Mrvac, 2008). Gelineen noktada grafik tasarım için yeni bir çağın kapılarının da açıldığı söylenebilir. Hareketli grafik tasarım artık gerçek görüntü, görsel efektler, iki boyutlu animasyon, üç boyutlu animasyon, grafik tasarım, illüstrasyon tasarımı, yazı tipi tasarımı, çekim sonrası kurgu, ses ve müzik prodüksiyonu gibi aşamalardan geçen zamana dayalı görsel tasarımda kendine yer bularak bu yeni melez üretimlerin bir parçası haline gelmiştir (Geng, 2016).

Gelişimine bakıldığında hareketli grafik tasarım çalışmalarının ilk örneklerinin avangart sinema temsilcilerince yaratıldığını söylemek mümkündür. Zaman içerisinde sinema jenerikleri ve ardından televizyon grafiklerinin hazırlanmasında önemli bir rol üstlenen hareketli grafikler müzik videolarında da etkin bir şekilde kullanılmışlardır. Seksenli yıllarda televizyonlar için önemli bir içerik olan müzik videoları günümüzde de internet mecrasının önemli bir unsuru haline gelmiştir. Youtube gibi video paylaşım siteleri içerisinde kendilerine yer bulan müzik yapım şirketleri için internet, üretimlerini müşterileriyle buluşturdıkları mecralar haline gelmiştir. Öyle ki Youtube'un müzik video klibi yayınlama konusunda, televizyondan bile daha öncelikli bir duruma geldiğini söylemek mümkündür. Müzik videolarının bir alt kolu gibi görünen şarkı sözü videoları da bu süreçten olumlu olarak etkilenmişlerdir. Talebin fazla olması, nispeten düşük üretim maliyetleri ve Youtube gibi çevrimiçi video platformları aracılığıyla toplu dağıtım ve tüketim elde etme olasılığı, şarkı sözü videolarını kayıt endüstrilerinin iletişim stratejileri içinde etkili bir format haline getirmiştir. Bir müzik ürününün herhangi bir format, araç ve cihazdaki reproduksiyonlarının toplamının, ona daha fazla görünürlük sağlamaya ve şöhretini artırmaya katkıda bulunduğu da düşünülürse şarkı sözü videolarının ticari amaçlar için son derece işlevsel bir enstrüman haline geldiğini söylemek mümkündür. Bu üretimlerin hazırlanmasındaki baş aktörün ise hareketli grafik tasarım olduğu görülmektedir. Bu anlamda, diğer video klip türlerinin yaptığı gibi şarkı sözü videosunun da grafik tasarımın temellerini görsel-işitsel söylemle ilişkilendirdiğini söylemek mümkündür. En basit tasarımlarında bile tipografinin kullanımını gerekli



kılan dolayısıyla grafik tasarıma gereksinim duyan lyric m zik videosu, m zik videosunun bir alt t r  olmasına raėmen onun yerini almaya aday bir t r olarak deėerlendirilmektedir. Bu durum ise řarkı s z  videolarının arařtırılması ve bu yeni formatın grafik tasarım a ısından dikkatle deėerlendirilmesi ihtiya ını ortaya koymaktadır (Rufi, 2018).

### **1.1 Problemin Tespiti**

Lyric m zik videosunu, bir řarkının t m s zel i eriėini, genellikle o řarkıyla senkronize bir řekilde, metinsel kodlar aracılıėıyla temsil eden m zik videosu i indeki bir alt t r olarak tanımlamak m mk nd r. 2005 yılında YouTube'un kurulmasından sonra g rsel-iřitsel  r nler olarak ortaya  ıkan lyric m zik videolarının artık k lt rel bir form haline geldiėi g r lmektedir. B t  e a ısından  ok ucuz bir yapım formatı olması ve Youtube gibi video platformları aracılıėıyla daėıtılmasının kolaylıėı řarkı s z  videolarının pop ler olmasını saėlamaktadır. Tasarımlarında  zellikle tipografinin  ne  ıktıėı řarkı s z  videoları hareketli grafik tasarım i in de  nemli bir  alıřma alanı haline gelmiřtir. Ticari bir g rsel-iřitsel yaratım t r  olan ve  nemli bir iř alanı doėuran lyric m zik videolarını tanımlamak ve  zerine yeterince akademik arařtırma olmadıėı g zlemlenen bu alt t r n bilinirliėini artırmak grafik tasarım sanatı baėlamında  nem arz etmektedir.

### **1.2  alıřmanın Amacı**

Bu  alıřmanın temel amacı, ticari bir g rsel-iřitsel yaratım olan lyric m zik video formatını tanımlamak, geliřim s recini ve bu s reci oluřturan etkenleri aydınlıėa  ıkarmak ve hareketli grafik tasarım ile iliřkisini literat r taraması ve yapılan bir uygulama ile ortaya koymaktır.  alıřmanın ana problemi lyric m zik video olsa da s recin doėru anlařılması adına hareketli g r nt , hareketli grafik tasarım ve ana t r olan m zik videosunun  zelliklerinin de mercek altına alınması hedeflenmiřtir.  alıřma i erisinde detaylı olarak anlatılacak olan lyric m zik video uygulamasının amacı ise grafik tasarımla bu yeni t r n iliřkisini a ık olarak ortaya koymaktır.

### 1.3 Uygulama Yöntemi

Şarkı sözü videoları hakkında tarihsel bir bakış açısı elde etmek için öncelikle teorik arka planı araştırılacaktır. Bunun için literatür taraması yöntemi seçilmiş olup, bilimsel makale ve kitaplardan elde edilen bilgilerden yararlanılacaktır. Bu kısım hareketli görüntünün anlaşılabilmesi ve video yapımı ile grafik tasarımın ilişkisinin ortaya koyulması açısından önem arz etmektedir. Ortaya konacak olan bu değerlendirmelerin grafik tasarım disiplini açısından aydınlatıcı olacağı düşünülmektedir. Çalışmanın son bölümünde ise ortaya konan uygulama ile hareketli grafik tasarım öğeleri kullanılarak bir lirik müzik videosunun yaratım süreci detaylı bir şekilde anlatılacaktır.



## 2 HAREKETLİ GÖRÜNTÜDE GRAFİK TASARIM

Dijitalleşmenin büyük etkisiyle birlikte grafik tasarımcıların görev tanımları oldukça genişlemiştir. Günümüzde basılı medyadan sinema ve televizyona, internetten bilgisayar oyunları ve mobil uygulamalara kadar ekranların olduğu her ortamda grafik tasarım ürünlerine rastlamak mümkün hale gelmiştir. Grafik tasarımcı, çağımızda yeni medya ortamı, etkileşimli uygulamalar, reklam, animasyon, internet ve canlı yayınları kapsayan tüm dijital ortamlar için büyük bir önem taşımaktadır. 1970'lerin sonlarından bu yana, grafik tasarım hareketsiz (statik) bir yayıncılık uygulamasından film, animasyon, etkileşimli medya ve çevresel tasarım dâhil olmak üzere çok çeşitli iletişim teknolojilerini içeren bir kavrama dönüşmüştür. Motion graphic olarak isimlendirilen hareketli grafik, oldukça artan iletişim hızında, özel bir demografiye veya geniş bir kitleye çabuk hitap etmek ve ürünü, teklifi veya bilgiyi mümkün olduğunca açık bir şekilde iletebilmek için kullanılan önemli bir yöntem haline gelmiştir. Öyle ki hareketli grafik artık yayın şirketlerinden yapım evlerine, dijital ve interaktif medyadan müzik endüstrisine, televizyondan sinemaya kadar çeşitli uzmanlık dallarında kendine yer bulmaktadır.

Televizyon, internet ve mobil ortamları birleştiren bütünleştirici teknolojilerle hareket, çağımızda görsel manzaramızın temel bir parçası haline gelmiştir. İçinde bulunduğumuz dönemde hareketli grafiklerin etkili iletişim ihtiyacını karşılamak için geçirdikleri evrim oldukça önemlidir. Bu dönüşüm öyle hızlı olmaktadır ki film, televizyon, web ve etkileşimli eğlence biçimleri için tasarım yapabilen hareketli grafik tasarımcılarına olan talep sürekli artmaktadır. Ancak bir zaman çizgisi üzerinde, üç boyutlu bir ortamda tasarım yapmak ve geleneksel grafik tasarım dilini hareketli (dinamik) görsel dille birleştirmek yaratıcılık açısından önemli zorlukları da yanında getirmektedir. Bu nedenle hareketli grafik tasarımın özünü anlamak, görüntü ve hareket koreografisine ait ilkelere hâkim olmak, kompozisyon ile hareket birleştirilirken görsel mesajları nasıl iletebileceğini keşfetmek önemli hale gelmektedir. Hareketli grafiğin kapsama alanı artık sinema, televizyon veya internet ile sınırlı değildir. İşletmeler arası fikir önerileri ve sunumlar, eğitim seminerleri ve diğer bilgi görselleri için de kullanılan hareketli grafikler, reklam, web afişleri, film, müzik videoları ve birçok animasyonlu görselleri ve efektleri de kapsar hale gelmiştir

(Krasner, 2013: 1-3). Grafik tasarımın hareketli görüntüde aldığı rolü teknik ve işlevsel açıdan doğru anlamak için ise hareketli görüntünün tanımına ve gelişimine hâkim olmak gerekmektedir (Sezer, 2020).

## 2.1 Hareketli Görüntü Nedir?

Hareketli görüntü olarak tanımladığımız olgunun yaratım sürecinin gözün görme görevini yerine getirirken yaşanan yanılsama ile doğrudan bağlantılı olduğu görülmektedir. Görmenin sürekliliği olarak adlandırılan bu olguyu gözün görüntüyü kaybolduktan sonra bir süre daha görmeye devam etmesi şeklinde tanımlamak mümkündür. Herhangi bir cisimden yansıyan ışık parçacıkları göz retinası üzerine düşmektedir. Bu cisimler gözün bakış açısından çıksalar bile görme olayı saniyenin yaklaşık beşte biri kadarlık bir süre daha devam etmekte yani cisim orada olmasa bile görüntüsü bir süre daha retina üzerinde kalmakta ve görme işlemi sürmektedir (Kılıç, 2013: 116). Görmenin sürekliliği olarak tanımlanan bu olgu, aslında gözümüzün görüntüyü kaybolduktan sonra kısa süre boyunca görünür tutma yeteneği olarak da değerlendirilebilir. Her görüntünün retina üzerinde kaldığı bu kısa süre, ardından gelen görüntü ile düzgün bir şekilde karışmasına da olanak sağlar. İnsan beyni ise bu eylemin sonucunda sanki sürekli bir resimmiş gibi farklı görüntüleri birleştirip hareketli bir şekilde algılamak için kandırılır. Bu göz yanılsaması ya da yeteneğini hareketli görüntü kavramının varlık sebebi olarak tanımlamak mümkündür (Krasner, 2008: 5-7).

Hareketli görüntünün oluşum süreci ele alındığında hareketli görüntü tasarımı ya da hareketlendirilmiş grafik tasarım olarak iki farklı ürünün ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Bu ilk dönem çalışmalarında hareketli görüntüye örnek olarak gerçek görüntülerin fotoğraf karelerinin arka arkaya eklenmesiyle oluşturulan sinemayı göstermek mümkündür. Hareketli grafik tasarımın ilk örnekleri için ise devamlılık arz eden bir şekilde çizilip daha sonra fotoğraflanan ve ardışık bir şekilde dizilerek izleyiciye sunulan animasyon çalışmalar örnek olarak gösterilebilir.

Hareketli grafik tasarımın meydana gelmesi hareketli görüntünün keşfedilmesiyle doğrudan ilişkilidir. Hareketli görüntü teknolojisinin gerçek gelişiminin, 19. yüzyılın sonlarında İngiltere, Fransa, Rusya ve Amerika Birleşik

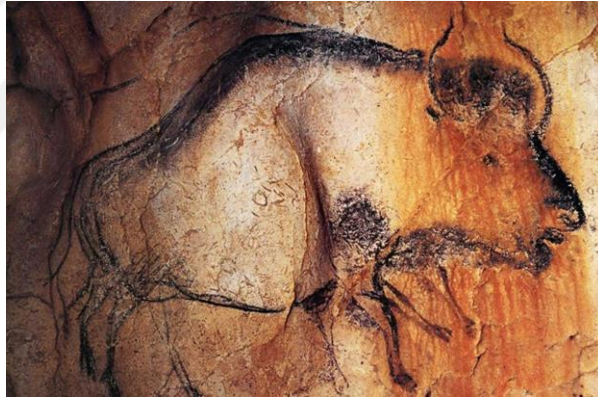
Devletleri'nde eşzamanlı olarak gerçekleştiği görülmektedir. Ardışık görüntüleri bir ekrana yansıtmak için ilk pratik makine, 1877'de Emile Reynaud tarafından icat edilen praxinoscope olmuştur. Daha sonra, George Eastman, ışığa duyarlı bir rulo filmin kullanıldığı kamerayı icat ederek hareketli görüntünün gelişimine önemli bir ivme kazandırmıştır. 1899'da William Friese-Greene, ışığa duyarlı bir film şeridi üzerinde hareket yakalayan ilk kameranın patentini almıştır. Hareketli görüntünün ortaya çıkmasında Edward Muybridge'in deneysel çalışmalarının da önemli bir yer tuttuğunu söylemek doğru olacaktır. Zira bu çalışmalar sinema kamerasının gelişimine öncülük etmiştir (Bellantoni ve Woolman, 1999).

Edward Muybridge'in "Bir atın koşması sırasında tüm ayakları yerden kesilir mi?" sorusuna açıklık getirmek için yaptığı düzenek hareketli görüntü elde edilmesi anlamında önemli bir teknik gelişme olarak görülmektedir. Atın koştuğu yola paralel olarak dizilen fotoğraf makineleri ve onları harekete geçirici tetikleyicilerden oluşan düzenekle çekilen fotoğraflar daha sonra ardı ardına gösterilerek hareketli görüntü oluşturulmuştur (Akgül, 2019).

İnsan gözünün yanılsamaya olan yatkınlığının fark edilmesi bu konudaki çalışmaları daha da fazlalaştırmıştır. Bir yüzey üzerine yapılan resimlere hareket verme amacındaki kişilerin bunun ilk adımını büyülü fener, Thaumatrope, Phenakistoscope, Zoetrope, Kineograph, Paraxinoscope gibi birçok icat ile attıkları görülmektedir. İnsan gözündeki bu yanılsamayı oluşturan şey ise bir ortamdaki ışığın kapatıldıktan sonra bir süre daha gözün ağ tabakasında görünür halde kalmasıdır. İnsan gözündeki bu kusur kullanılarak sabit bir zemin üzerine yapılan üretimler arka arkaya sıralanmış ve hareketli görüntü meydana getirilmiştir (Kılıç, 2008: 178). Hareketli görüntünün tarihsel gelişimi göz önünde bulundurulurken kullanılan teknikler açısından iki farklı dönemde ele alınması daha doğru olacaktır. Bu dönemin ilki mekanik cihazlar ve tamamen elle tutulan malzemeler ile oluşturulan analog hareketli görüntü dönemi, ikincisi ise dijitalleşme ile sayısal olarak hareketli görüntünün oluşturulmaya başlandığı dijital hareketli görüntü dönemidir.

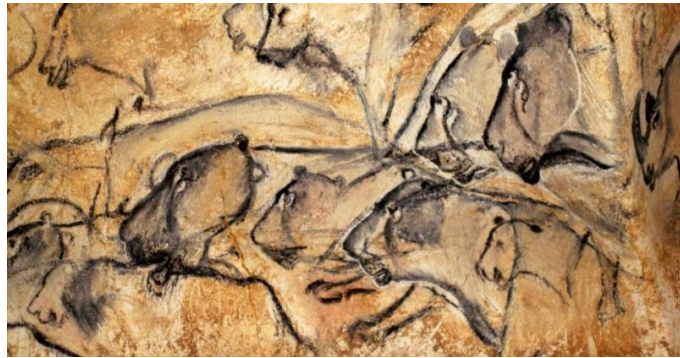
## 2.2 Hareketli Görüntü Tarihi

Tarih boyunca gerçek yaşantıda görülen hareket bir zemin üzerine resmedilirken bu hareketi kaybederek durağanlaşmıştır. Sanatçılar veya tasarımcılar çevrelerindeki hareketi eserlerinde canlandırmaya çalışsalar da sonuçta tüm bu üretimler duran bir yüzey üzerinde hayat bulmuşlardır. Yaşamın bir parçası olan hareketi eserlerine taşımak isteyen sanatçılar gölgeleri ve yansımaları kullanmaya çalışmışlardır. İnsanın varoluşunun başlangıcından beri ortaya koyduğu eserlerde bir hareket duygusu yakalamaya çalıştığı görülmektedir. Hareketli görüntüleri kullanarak hikâyeler anlatma arayışına Fransa ve İspanya’da bulunan ve harekete gönderme yapmak için çok bacaklı ya da çok uzuvlu çizilen hayvanları tasvir eden mağara resimlerini örnek vermek mümkündür (Şekil 2.1). Bu resimlerde tekrarlanan çizimler ayrı ayrı değerlendirildiğinde ilkel bir animasyon çizimi (Şekil 2.3) gibi görülmektedir (Shir ve Asadollahi, 2014).



Şekil 2 1 Chauvet Mağarası duvarına çizilmiş bir bizon tasviri.

Kaynak: [https://www.archaeology.wiki/wp-content/uploads/2012/06/chauvetbison\\_new1.jpg](https://www.archaeology.wiki/wp-content/uploads/2012/06/chauvetbison_new1.jpg)



Şekil 2 2 Lascaux Mağarası’nda bulunan bir duvar resmi.

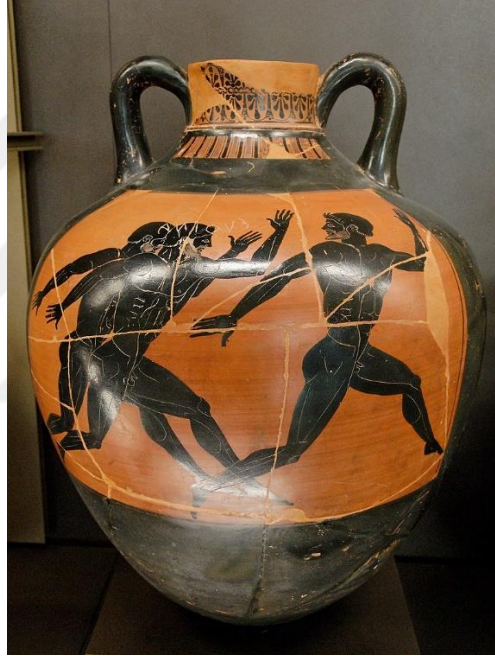
Kaynak: <https://cms-assets.theasc.com/Lascaux-caves.jpg?mtime=20200331131009>



**Şekil 2. 1** Bizon tasvirinin fazladan çizilen bacaklarının ardışık olarak sıralanmasıyla oluşturulan canlandırma filminden kareler.

Kaynak: <https://youtu.be/bPQRylcPZDI>

Hareketi ima etme girişimleri, erken Mısır duvar dekorasyonunda ve Yunan amfora ya da yemek kapları üzerine yapılan resimlerde (Şekil 2.4) de görülmektedir (Krasner, 2008: 5).



**Şekil 2. 2** M.Ö 500 yıllarına ait bir amfora üzerinde resmedilmiş koşan sporcu tasviri.

Kaynak:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Panathenaic\\_amphora\\_Kleophrades\\_Louvre\\_F277.jpg#/media/File:Panathenaic\\_amphora\\_Kleophrades\\_Louvre\\_F277.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Panathenaic_amphora_Kleophrades_Louvre_F277.jpg#/media/File:Panathenaic_amphora_Kleophrades_Louvre_F277.jpg)

Gerçeğe en yakın kopya olarak tanımlanan teknik görüntü (Şekil 2.5) ilk olarak 1826 yılında Joseph Nicephore Niepce tarafından elde edilmiştir. Bilinen ilk fotoğraf olarak adlandırılabilen bu görüntü ışığa maruz kaldığında kuruyan bir madde olan bitümen üzerine yine ışığın düşürülerek kayıt altına alınmasıyla oluşmaktadır. Sonrasında yaşanan teknik gelişimlerin de etkisiyle kaydedilebilen görüntülerin arka arkaya tekrarlanarak meydana getirdiği hareketli görüntü üretimi, büyük bir ivmeyle

gelişimini sürdürmüştür. Bu süreçte teknolojik açıdan birçok değişime uğrayan hareketli görüntü üretimini analog ve dijital dönem olmak üzere ikiye ayırmak mümkündür (Canıklıgil, 2007: 13-15).



Şekil 2. 3 Niepce tarafından elde edilen ilk görüntü.

Kaynak: [https://photo-museum.org/wp-content/uploads/2018/09/catalogue-Niepce-View\\_Le\\_Gras\\_Home.jpg](https://photo-museum.org/wp-content/uploads/2018/09/catalogue-Niepce-View_Le_Gras_Home.jpg)

### 2.2.1 Hareketli Görüntüde Analog Dönem

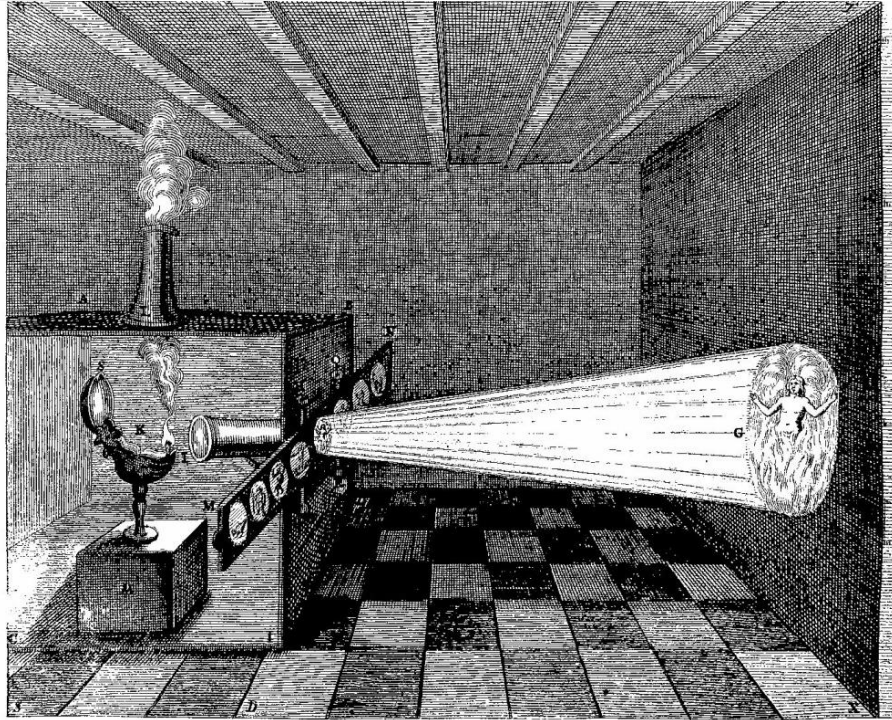
Analog kavramını gerçeği ile benzerlik gösteren şeklinde tanımlamak mümkündür. Kopyalanmak istenen görüntü veya sesin belirli materyaller üzerine çeşitli tekniklerle geçirilmesi ise analog kayıttır. Film üzerine düşürülen ışığın oluşturduğu görüntü ile fotoğraf elde etmek ya da ses dalgalarının plak üzerine kazınmasıyla oluşturulan kayıt analog kopyalamaya örnek olarak gösterilebilir.

Hareketli görüntü, görmenin kalıcılığı fenomeniyle direkt ilgili bir durumdur. Görmenin kalıcılığı kavramı on dokuzuncu yüzyıla gelindiğinde bilinen bir fenomen olmasına rağmen hareketli görüntünün kullanılabilmesi için ya da başka bir deyişle hareket yanılsamasının elde edilebilmesi için buna elverişli optik cihazların ortaya çıkması beklenmiştir. Hareketli görüntünün seyrine olanak sağlamak için kullanılan yöntemlerin ilk örnekleri olarak Fransa’da popüler olan illüzyonist tiyatro sahnelerini göstermek mümkündür. Bu dekor uygulamaları derinlik yanılsaması yaratmak için



öğelerin sahne boyunca hareket ettirilmesine veya arkadan aydınlatılmasına izin veren çeşitli efektler içermektedirler.

Popüler eğlencenin bir başka erken biçimi, bilim adamlarının 1600'lerde denemeye başladığı bir cihaz olan büyülü fenerdir. Büyülü fener bir anlamda slayt gösterisi olarak adlandırılabilir bir düzenek olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu düzenek hareketli görüntüyü oluşturmak için elle boyanmış resimlerin veya fotoğrafik cam slaytların, ışık önünden sırayla geçirildiği basit bir projektör gibi çalışmaktadır. Gerekli ışığın önceleri ateş daha sonra ise gaz lambası kullanılarak oluşturulduğu büyülü fenerde (Şekil 2.6) görsel malzeme, projektör içinde hareket ettirilmesini sağlayan mekanik kollar, dişliler, kayışlar ve kasnaklarda yerleşik olarak bulunmaktadır. Bu düzenek yardımı ile aşamalı olarak bir hareketin bütünü oluşturulan görüntüleri içeren slaytlar, hızlı bir şekilde ve ardışık olarak perdeye yansıtılabilmektedirler.

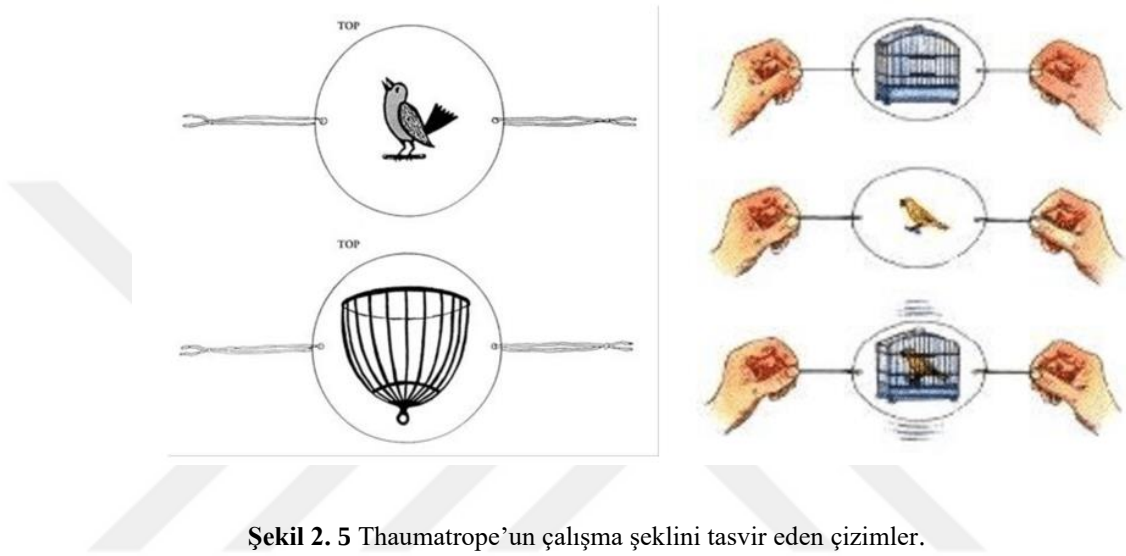


Şekil 2. 4 Büyülü fenerin bir tasviri.

Kaynak: [http://web.stanford.edu/group/kircher/cgi-bin/site/wp-content/uploads/kircher\\_013-1024x829.jpg](http://web.stanford.edu/group/kircher/cgi-bin/site/wp-content/uploads/kircher_013-1024x829.jpg)

Hareket yanılsaması yaratmak için kullanılan ilk başarılı cihazlardan biri olarak, 1820'lerde Dr. John A. Paris tarafından Avrupa'da popüler hale getirilen

Thaumatrope’u da saymak mümkündür. Bu basit aygıt, iki parça ipe tutturulmuş ve karşıt taraflarda ardışık görseller bulunan küçük bir kâğıt diskten oluşmaktadır (Şekil 2.7). Diskin her iki tarafındaki görüntünün hızla döndürülen disk sayesinde birleşmiş gibi görünmesi sağlanmaktadır. Bu görsel yanılgı, teli sarmak için diski döndürerek ve ipleri zıt yönlerde hafifçe gererek gerçekleştirilmektedir. Sonuç olarak, disk önce bir yönde ve sonra diğer yönde dönmektedir. Rotasyon ne kadar hızlı olursa, illüzyon o kadar inandırıcı olmaktadır.

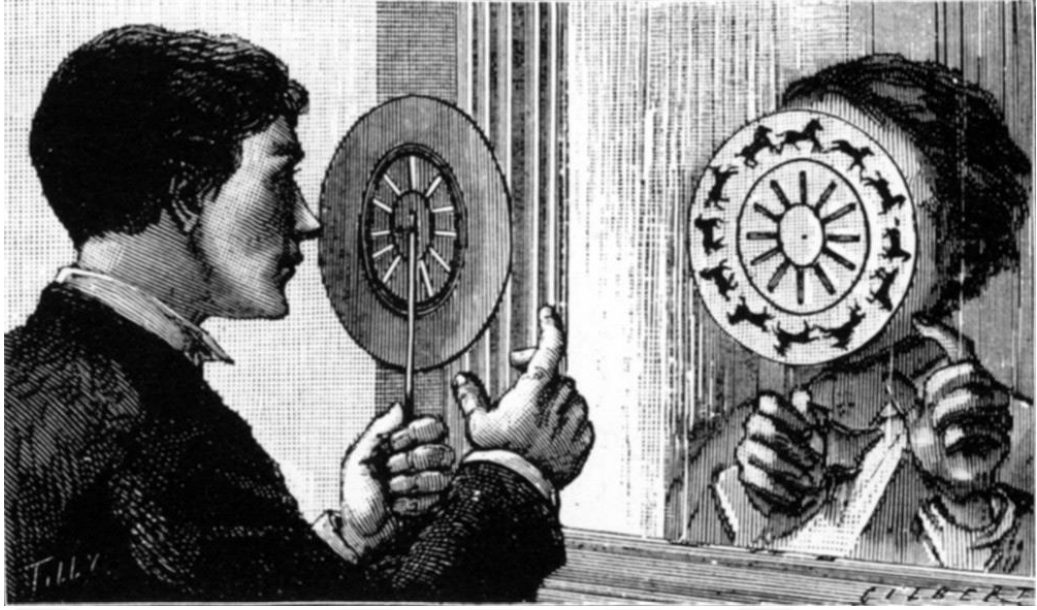


Şekil 2. 5 Thaumatrope’un çalışma şeklini tasvir eden çizimler.

Kaynak: [https://www.researchgate.net/profile/Rushan-](https://www.researchgate.net/profile/Rushan-Ziatdinov/publication/259211673/figure/fig19/AS:669411526602759@1536611553571/Thaumatrope-Figure-2-Illusion-of-movement.png)

[Ziatdinov/publication/259211673/figure/fig19/AS:669411526602759@1536611553571/Thaumatrope-Figure-2-Illusion-of-movement.png](https://www.researchgate.net/profile/Rushan-Ziatdinov/publication/259211673/figure/fig19/AS:669411526602759@1536611553571/Thaumatrope-Figure-2-Illusion-of-movement.png)

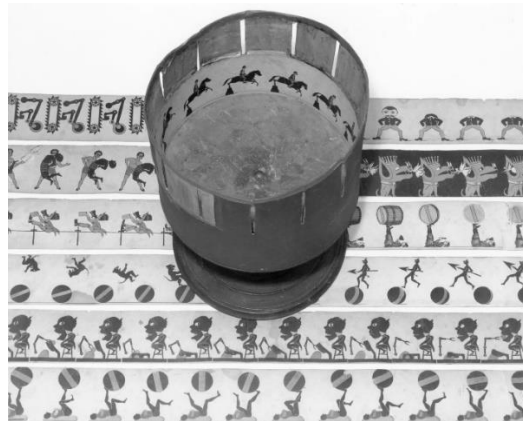
Erken dönemde hareketli görüntü oluşturmak için kullanılan düzenekler içerisinde 1832’de Joseph Plateau adlı Belçikalı bir fizikçi’nin Avrupa’ya tanıttığı Fenakistiskop’u (Şekil 2.8) da saymak mümkündür. Aynı yıl, Viyana’da, Simon Von Stampfer tarafından Fenakistiskop ile benzer özelliklere sahip olan Stroboskop adı verilen başka bir cihaz daha icat edilmiştir. Fenakistiskop’un bir mile aynı eksen üzerine monte edilmiş iki dairesel diskten oluştuğu görülmektedir. Bu disklerden dışarıdakinin etrafında dikey yarıklar bulunurken, iç diskte birbirini takip eden ve ardışık olarak bir hareketi tamamlayan çizimler bulunmaktadır. Düzeneği oluşturan her iki disk de aynı yönde birlikte dönmekte ve bir aynaya tutulup yuvalardan bakıldığında, ikinci diskteki görüntülerin ilerlemesi hareket ediyor gibi bir yanılsama oluşturmaktadır.



**Şekil 2. 6** Fenakistiskop'un kullanımı gösteren bir çizim.

Kaynak: <https://www.thisiscolossal.com/wp-content/uploads/2015/10/anim-1.jpg>

Fenakistiskop, 19. yüzyılda William George Horner'un Zoetrop'u (Şekil 2.9) icat etmesine kadar geçen sürede Avrupa ve Amerika'da geniş bir kullanım alanı bulmuştur. 'Yaşam çarkı' olarak anılan Zoetrop, merkezi bir ekseninde dönen üstü açık kısa bir silindirden oluşmaktadır. Tamburun dış taraflarında eşit mesafelerde uzun yarıklar bulunmakta ve iç kısımlara, yuvaların hemen altına, kâğıt şeritler üzerinde olan bir dizi çizim yerleştirilmektedir. Silindir döndürüldüğünde, izleyiciler yarıklardan, sonsuz bir döngüde canlanan silindirin karşı duvarındaki görüntülere bakmaktadırlar.



**Şekil 2. 7** Zoetrop ve kullanılan kâğıt şeritler.

Kaynak: <https://cdn.britannica.com/30/62530-050-55A02BE6/Zoetrope-strips-zoetrope-animation.jpg>



Parisli mühendis Emile Reynaud'un Praksinoskop'u (Şekil 2.10) icat etmesinin ardından Zoetrop'un popülaritesinin oldukça azaldığı görülmektedir. Film projektörünün bir öncüsü olarak kabul edilen bu cihazda farklı olarak, görüntüler bir dış silindirin iç duvarlarının etrafına yerleştirilmekte ve bu şekilde görüntü bozulmasının üstesinden gelinerek daha net bir görüntü elde edilmektedir. Her görüntü, bir iç silindirin dış duvarlarına bağlı bir dizi ayna tarafından yansıtılırken dış silindir döndürüldüğünde, aynalı yüzeylerin herhangi birinde hareket yansımasının olduğu görülmektedir. Reynaud, bir süre sonra icadını geliştirmiş ve büyük bir tahta kutu içerisine yerleştirerek Praksinoskop tiyatrosunu geliştirmiştir. Bu geliştirilmiş yeni düzenekte izleyici, kutunun kapağındaki küçük bir delikten bakarken, hareketli görüntüler için anlatı bağlamı yaratan teatral bir arka plan sahnesi oluşturulmaktadır (Krasner, 2008: 5-7).

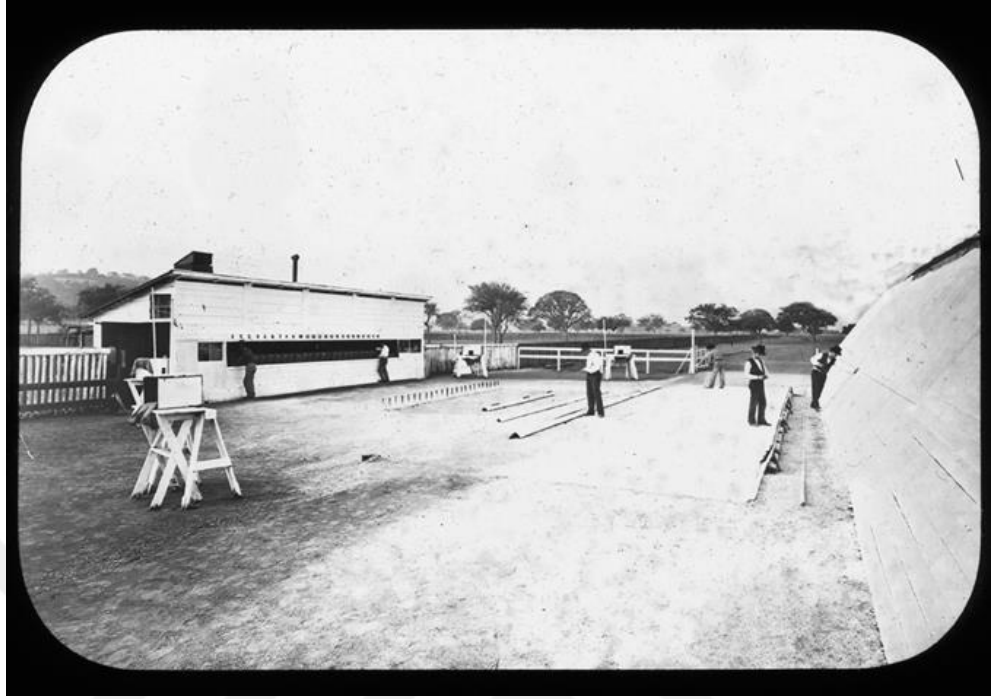


**Şekil 2. 8** Praksinoskop ve arka planda kullanılan kartlar.

Kaynak: <https://www.cinematheque.fr/fr/catalogues/appareils/collection/praxinoscope-theatreap-18-3215.html>

1873 yılına gelindiğinde hareketli görüntünün elde edilme sürecine yeni bir boyut kazandırıldığı görülmektedir. Bu gelişimin mimarı ise Eadweard Muybridge isimli İngiliz kökenli bir Amerikalı fotoğrafçıdır. Kaliforniya Valisi Leland Stanford, fotoğrafçı Eadweard Muybridge'den atının adımlarını fotoğraflamasını istemiştir. Çeşitli yanlış başlangıçlardan sonra Muybridge, atın bir adımı tamamlaması için gereken süre boyunca hareketi yaklaşık olarak kaydetmek için bir düzenek (Şekil 2.11)

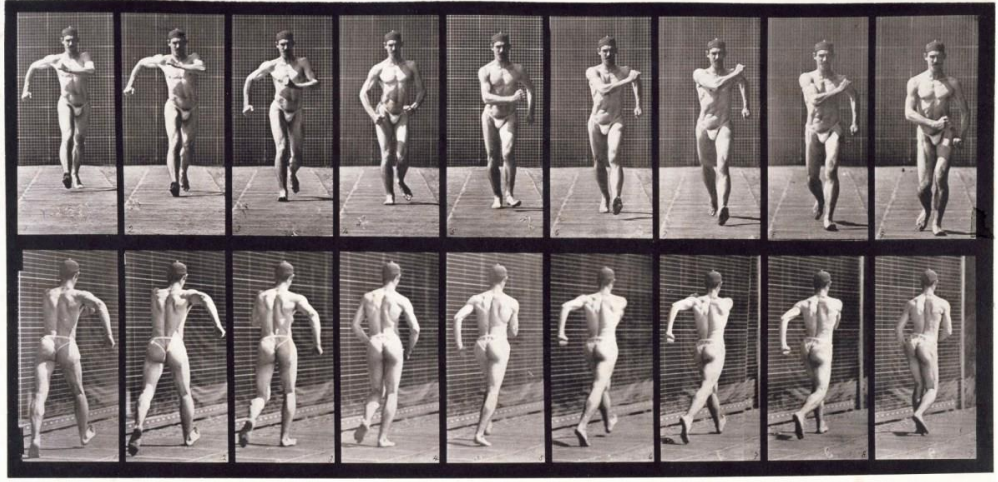
kurmayı başarmıştır. Gerçek bir görüntünün hareketli olarak kaydının ilk örneği olan bu olay oldukça önemlidir.



**Şekil 2. 9** Muybridge'in hareket halindeki atların fotoğraflarını çektiği düzenek.

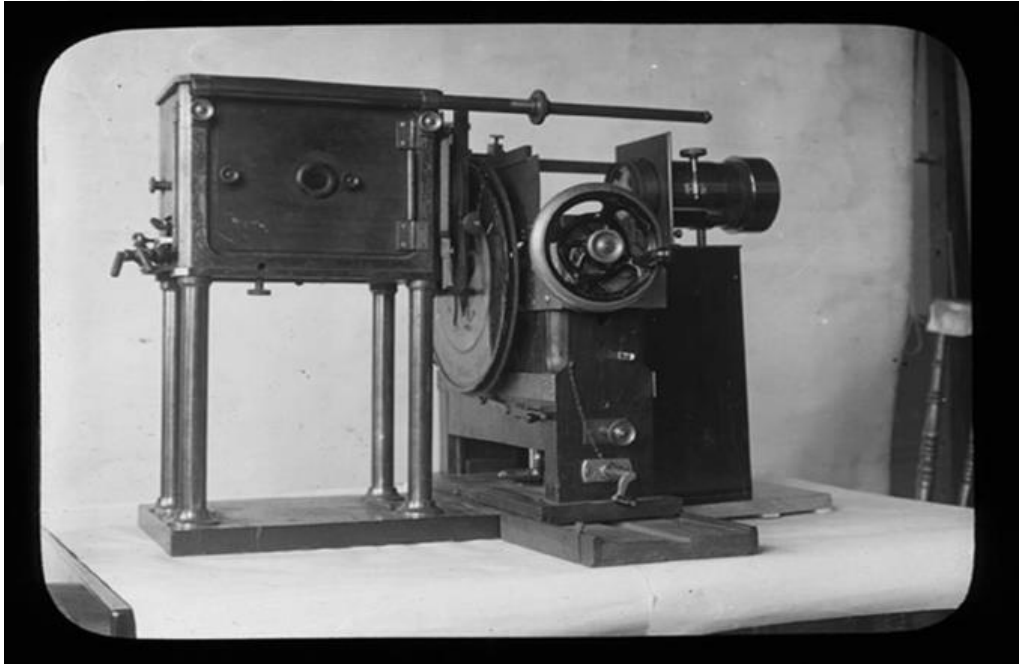
Kaynak: <https://www.eadweardmuybridge.co.uk/includes/img/context/biography/Equipment-for-Motion-Photography-at-Palo-Alto-EM6342.jpg>

Muybridge, sonrasında çalışmalarını çeşitlendirmiş ve diğer hayvanları ya da insanları (Şekil 2.12) hareket halinde kaydetmeye devam etmiştir. Zoopraxiscope (Şekil 2.13) adını verdiği düzenek ile bu çekimleri hareketli olarak izletmeyi de başarmıştır. Zoopraxiscope isimli düzende çizimler ve fotoğrafik görüntüler yuvarlak bir diske yerleştirilmiş, sonrasında buradaki eylem duvara hareketli bir görüntü olarak yansıtılmıştır. Muybridge'in çabalarıyla, kayıt süresi içerisinde bir eylemin yakalanan bölümlerinin sayısı ne kadar fazlaysa, hareketin o kadar akıcı olduğu keşfedilmiştir. Muybridge bu çalışmalarına devam ederken Fransız bilim adamı Etienne-Jules Marey, sinema kamerasının temelini oluşturan ve sıralı fotoğraflar çekebilen kronofotoğrafik (zaman akışı boyunca oluşturulan fotoğraflar) isimli düzeneği geliştirmiştir. Cihazlar imkân vermediği için bir süre aksiyonu yeterli bir şekilde kaydetmeye yarayacak derecede hızlı bir film yapılamasa da hareketli görüntünün önündeki bu engel kısa süre sonra aşılmıştır.



**Şekil 2. 10** Muybridge'in icadıyla çektiği ardışık fotoğraf örneği.

Kaynak: [https://d1inegp6v2yuxm.cloudfront.net/royal-academy/image/upload/c\\_limit,cs\\_tinysrgb,dn\\_72,f\\_auto,fl\\_progressive,keep\\_iptc,w\\_1200/cznzqktpnfmr4yofcnz.jpeg](https://d1inegp6v2yuxm.cloudfront.net/royal-academy/image/upload/c_limit,cs_tinysrgb,dn_72,f_auto,fl_progressive,keep_iptc,w_1200/cznzqktpnfmr4yofcnz.jpeg)



**Şekil 2. 11** Zoopraxiscope isimli cihaz.

Kaynak: <https://www.eadweardmuybridge.co.uk/includes/img/context/biography/EM8126-Zoopraxiscope-Machine.jpg>

1890'larda mucit Thomas Edison ve ortağı William K.L. Dickson, Marey'in kronofotoğrafik kamerası fikrini mükemmelleştirmişler ve Kinetoskop (Şekil 2.14) adlı bir cihazı icat etmişlerdir. Ticari bir ürün olarak tasarlanan Kinetoskop, aynı anda yalnızca bir izleyici tarafından kullanılabilmesine rağmen önemli bir ticari başarı kazanmıştır. Kinetoskop'un izlenebilmesi için salonlar (Şekil 2.15) kurulmuş ve büyük bir ilgi görmüştür.



Şekil 2. 12 Kinetoskop.

Kaynak: <https://cms-assets.theasc.com/Kinetoscope-2.jpg?mtime=20180923225424>

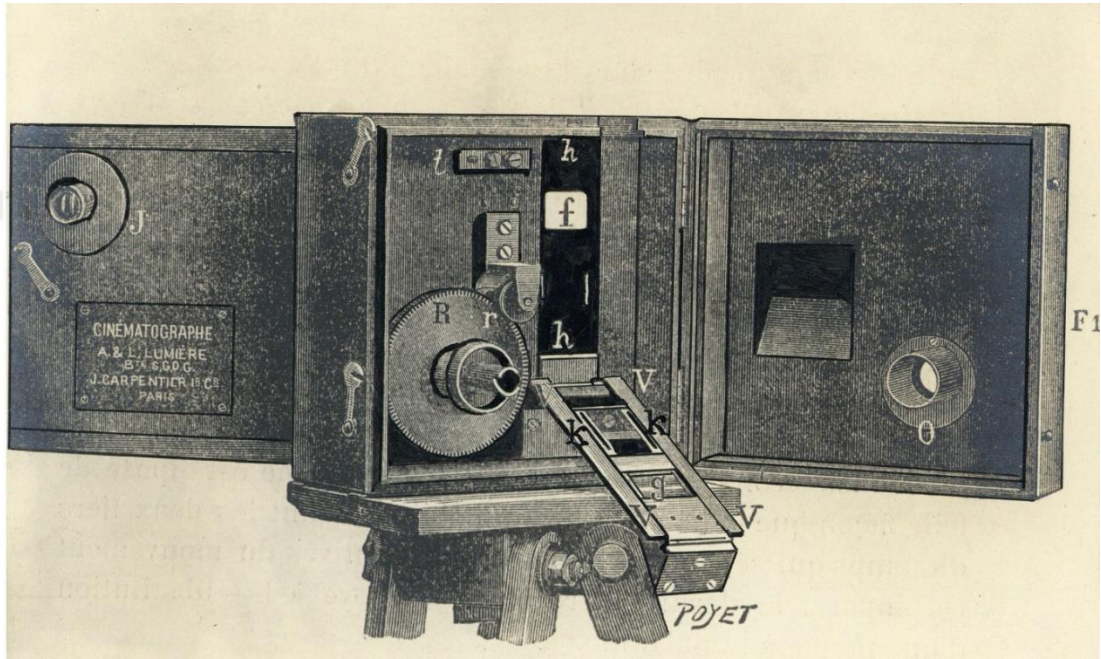


Şekil 2. 13 Kinetoskop salonu.

Kaynak: <https://cms-assets.theasc.com/Kinetoscope-1.jpg?mtime=20180923225422>



1895 yılına gelindiğinde hareketli görüntüde çığır açacak olan bir gelişim daha yaşanmıştır. Fransa'da Auguste ve Louis Lumiere kardeşler, ardışık görüntüler çekip yansıtabilen sinematoğraf (Şekil 2.16) (cinematographe) adlı bir kamera ve projektör tasarlamışlardır. Lumiere kardeşlerin kendi çektikleri filmleri bu öncül sinema projektörü ile Paris'te karanlık oditoryumlardaki kalabalıklara izlettikleri bilinmektedir. Sinemanın bu icadın ardından önemli bir eğlence ve sanat aracı haline geldiğini söylemek mümkündür (Drate, Robbins ve Salavetz, 2006: 11-12).



Şekil 2. 14 Sinematoğraf'ın 1895 yılında yapılmış bir çizimi.

Kaynak: [https://digitalcommons.chapman.edu/jonathan\\_silent\\_film/1681/](https://digitalcommons.chapman.edu/jonathan_silent_film/1681/)

Sinema kamerası nesnelerden yansıyan ışığın objektif yardımıyla film üzerine düşürülmesi yoluyla çalışmaktadır. Film üzerine düşen ışığın burada kimyasal bir tepkimeye neden olması, görüntünün bu kayıt malzemesi üzerine işlenmesini sağlamaktadır. Sonrasında ise bu malzeme özel odalarda kimyasal işlemlerden geçilerek sinema projektörlerinden yansıtabilen medyalara dönüştürülmektedir. Hareketsiz olan bu fotoğraf kareleri ardı ardına perdede yansıtıldığında ise hareketli görüntü oluşmaktadır. Sinemanın icadından itibaren günümüze kadar kamera ve filmler değişim gösterse de temelde bu teknik devam etmektedir (Küçükcan, 2011: 36).





**Şekil 2.** 15 35 mm ölçeğindeki film şeridine kayıt yapabilen ARRI marka bir sinema kamerası.  
Kaynak: <https://www.arri.com/resource/blob/45784/467f0f41e057804347568b534ed3e255/bild12-2000-arriacam-st-data.jpg>

Hareketli görüntü kullanımı açısından ele alındığında ikinci devrimin televizyonla gerçekleştiği görülmektedir. Özellikle ikinci dünya savaşı sonrası oldukça hızlı bir şekilde gelişen televizyon yayınları, hareketli görüntünün işlevini diğer iletişim araçlarının ötesine taşımıştır. Günümüzde yeni medya olarak tanımlanan internet tabanlı iletişim araçlarının hızlı gelişimine rağmen televizyon hala önemini korumaktadır. 1929 yılında BBC'nin ilk deneme yayınlarına başlamasının ardından hızla yaygınlaşan televizyon, kitle iletişim araçları arasındaki liderliğini günümüze kadar sürdürmeyi başarmıştır. Televizyonun 20. yüzyılın başlarında ortaya çıkması ve kısa sürede insanlar tarafından benimsenmesinin başlıca nedeninin insanın doğal yaşamında tanık olduğu hareketi ekranlara yansıtabilme gücü olduğu düşünülmektedir (Koçak, 1990: 7).

Televizyon yayıncılığının hareketli görüntünün hızlı tüketimine sebep olması maliyet olarak önemli bir yük getirmiştir. Bu nedenle sinemada kullanılan ve pahalı olan film sistemi yerini video adı verilen yeni bir görüntü kayıt sistemine bırakmıştır. Bu kayıt sistemi temel olarak hareketli nesnelerden gelen ışığın elektrik sinyallerine dönüştürüldüğü ve bu sinyallerin sinemaya göre daha ucuz maliyetli malzemeler

üzerine (video kaset) kaydedildiği bir tekniğe dönüşmüştür. Video kaset kaydı, yüksek kaliteli bir video görüntüsünün pratik olarak kaydedilmesini ve anında veya gelecekte oynatılmasını sağlamaktadır. Analog video bantların, güçlü bir plastik şeritten oluştuğu görülmektedir. Bandın arkasında, mekanik bir aktarımda sorunsuz bir şekilde hareket etmesine yardımcı olan kaygan bir yüzey bulunmaktadır. Bandın ön tarafında ise bağlayıcı bir bileşikle karıştırılarak sabitlenmiş metal oksit parçacıkları bulunmaktadır. Bu oksitlerin yakınından bir mıknatıs geçirildiğinde, çok daha zayıf kendi manyetik alanlarıyla kalmaktadırlar. Bu oksit parçacıklarını düzenleyen mıknatıs ne kadar güçlü olursa, indüklenen manyetik alan o kadar güçlü olmaktadır. Kayıtcı makinada (kamera veya teyp) bulunan bir parça, video sinyallerinin oluşturduğu manyetik alanı yorumlayarak bant üzerinde yeniden oluşturur. Kısaca belirtmek gerekirse video kaydının, manyetik sinyal kalıplarının özel olarak hazırlanmış bir bant üzerine yerleştirilmesiyle meydana geldiğini söylemek mümkündür. Analog video kameralar (Şekil 2.18) tarafından kasetlere işlenen bu sinyaller profesyonel okuyucularla televizyon üzerinden izleyiciye ulaştırılmıştır (Hartwig, 2012: 86).



**Şekil 2. 16** Kaset üzerine kayıt yapan analog video kamera.

Kaynak: <http://hpbimg.marcelstvmuseum.com/sony%20broadcast/Sony%20BVW-1P%20400%20001.jpg>

### 2.2.2 Hareketli Görüntüde Dijital Dönem

Günümüzde mikro boyutlara ulaşan bilgisayarların ilk örnekleri 1940'lı yıllarda ortaya çıkmıştır. Dijitalleşme kavramını oluşturan temel olgu olarak bilgisayarların kullandığı dili göstermek mümkündür. Dijitalleşmenin başlangıcı olarak kabul edilebilecek olan bilgisayar dilinin keşfi 19. yüzyılda gerçekleşmiş ve gelişerek bugün ki halini almıştır. Matematikçi Gootfried Wilhelm'in 0 ve 1 değerlerinden oluşan aritmetik sistemi ile temelleri atılan dijital dilde her bir bilgi kendisine özel kodlarla sembolize edilmektedir (İspir ve Ark., 2013: 5).

Dijital kod kavramı tüm medyanın (metin, görüntü, ses) ortak bir dil ile tanımlanabilmesine olanak tanıyan bir olgu olarak önümüzde durmaktadır. Dijital kod ile her bir medya 1 veya 0'ların dizilerinden oluşan bitlere çevrilerek kolayca iletilebilmekte ya da depolanabilmektedir. Analog olan ses, görüntü, metin ve sayısal veriler bilgisayarlarca kodlara dönüştürülmekte ve dünyanın her yanındaki bilgisayar sistemlerince anlaşılabilir olan bu dijital dil sayesinde görüntülenebilmektedir (Van Dijk, 2016: 23,24).

1940'lı yıllarda ilk örnekleri üretilmeye başlanan bilgisayarlar elektronik ve yazılım açısından sürekli gelişerek günümüzde mobil cihazlara sığacak kadar küçük boyutlara ulaşmışlardır. Hareketli görüntülerin kaydedilmesinde kullanılan analog kayıt makinelerinin dijital dilde kayıt yapabilir hale gelmesiyle bilgisayar, hareketli görüntü üretimi ve işlemede en önemli araç haline gelmiştir (İspir ve Ark., 2013: 4).

Dijital olarak hareketin kopyalanması işlemi, kameranın üzerine düşen ışığın algılayıcı bir mikroçip ile elektriksel veriye dönüştürülmesi ve bu verinin de görüntü işlemcisi tarafından sayısal olarak tanımlanmasıyla oluşmaktadır. Kamera mercekleri görüntüyü görüntüleyici üzerine odaklamaktadır. CCD veya CMOS olarak isimlendirilen bu görüntüleyici mikroçipler üzerinde piksel adı verilen ve ışık ışınlarının doldurduğu hücreler bulunmaktadır. Hücrelere gelen fotonlar bu görüntüleyiciler tarafından tanımlanarak işlemciye iletilirler. İşlemci adı verilen parça analog kameralardan farklı olarak sayısal kameraların ortaya çıkmasıyla kullanılmaya başlanmıştır. Görüntüleyiciden gelen sinyal bu işlemci tarafından sayısal bilgiye çevrilerek görüntünün kaydedilmesi sağlanmaktadır. İşlemci gerektiğinde görüntünün

istendiği zaman gösterilmesinde de kullanılmaktadır. İşlemcinin meydana getirdiği sayısal bilgi ise kameranın sahip olduğu kayıt ortamı olan bellek tarafından saklanılmak ya da taşınmak üzere depolanır. İlk dönem dijital kameralarda daha büyük olan bu saklama bölümleri teknolojik gelişmelerle birlikte oldukça küçülmüş, küçüldükçe de daha fazla depolama kapasitelerine ulaşmıştır (Canikligil, 2007: 31-43).

### **2.3 Hareketli Grafik Tasarım Nedir?**

Sözlük anlamı olarak “biçim, desen veya çizgilerle gösterme” şeklinde basitçe tanımlanan grafik kelimesinin (Türkçe sözlük) temsil ettiği disiplin ve o disiplinin işlevleri dikkate alındığında, aslında çok daha fazla kavramı içinde barındıran bir zenginliğe sahip olduğu görülmektedir. Günümüzdeki kullanım alanları dikkate alındığında grafik sunumları oldukça geniş bir yelpazede ele almak gerekmektedir. Tarihsel gelişimi de dikkate alınırca grafiği, bir duvara, bir tuvale ya da bilgisayar ekranına, kâğıt veya taş gibi yüzey olarak kullanılabilecek herhangi bir materyale, markalamak, bilgilendirmek, örneklemek veya eğlendirmek için yapılmış görsel sunumlar şeklinde tanımlamak mümkündür. Fotoğraflar, çizimler, kaligrafi, diyagramlar, tipografi, sayılar, semboller, geometrik tasarımlar, haritalar, mühendislik çizimleri ve benzer diğer görsel tasarımlar ise bu yelpazeyi oluşturan öğeler olarak karşımıza çıkmaktadır (Rodriguez, 2007: 11). Grafik tasarım birçok kaynaktan düz, iki boyutlu bir yüzey üzerinde problem çözme olarak tanımlansa da günümüzdeki uygulama alanlarına bakıldığında paket tasarımı, web tasarımı ve multimedya içerikler ile üç boyutlu ve zamana dayalı dört boyutlu uygulamalar şeklinde de çeşitlendiği görülecektir (Arntson, 2011).

Grafik tasarım olgusunu açıklamaya çalışırken grafik ve tasarım terimlerini ayrı ayrı değerlendirmek daha doğru olacaktır. Bundan hareketle grafiği tamamlayan tasarımın neyi temsil ettiğine dikkat etmek gerekmektedir. Grafik tasarım sanatına genel bir bakış açısıyla bakıldığında, tipografi, görüntü geliştirme ve sayfa düzeni dâhil olmak üzere bir dizi zihinsel beceri ve zanaatı kapsadığını söylemek mümkündür. Ancak grafik tasarımı sadece güzel sanatlar içinde değerlendirmek yanlış olacaktır. Zira grafik tasarım terimi hem iletişimin oluşturulduğu süreci hem de yaratıcı

özmler, grntler ve multimedia kompozisyonları gibi rnleri ifade etmektedir (Rodriguez, 2007: 5).

Mesajın hedef kitle tarafından alınma ve anlaşılma olasılığını optimize ederken, iletişim srecini kolaylaştırmak amacını taşıyan grafik tasarımcının, genellikle bu amaca ğelerin bilinli maniplasyonu yoluyla ulaşmaya alıştığı grlmektedir. Tasarımcı basılı, elektronik veya diğerk medyalar aracılığıyla yayınlanacak tasarımını ilgi ekici hale getirmek ile mkelleftir. Fikirler, kavramlar, metinler ve grntler tasarımcının elinde felsefi, estetik, duysal, duygusal veya politik tasarımlara dnşebilmektedir (Ambrose, Harris ve Ball, 2019: 10).

Bu nedenle iletişim tasarımı yapan bir tasarımcının kltrel donanımı, başarılı bir grafik tasarım yaratımında oldukça nemli bir etken olarak karşıımıza ıkmaktadır. Zira grafik tasarım rnlerine, tanıdık ya da şaşırtıcı unsurlar eklendiğinde insanları hem harekete geirdiğine hem de duygusal olarak etkilediğine tanık olunmaktadır. Gnmz mesaj iletiminde, basılı ortamda, ambalajda ve hareketli grafiklerde, gerek meknlerde veya evrim ii (internet ağı zerinde) olarak artan miktarda grsel bilgi talep edilmektedir. Grafik tasarımcılar, birok kaynak zerinden sundukları tasarımlarla, mesajın belirlenen kitlelere iletilmesinde kullanılan insanlar haline gelmişlerdir. Bu nedenle grafik tasarımcının başarılı olmak iin tasarım bilgisinin yanında meraklı bir araştırmacı da olması gerekmektedir (Dabner, Stewart ve Vickress, 2017).

Gnmzde bir grafik tasarımcının ortaya koyduğu retimlerde karmaşık birok etkeni değerkendirmesi ve hedef kitlenin anlayabileceğeri bir sonuca ulaştırması gerekmektedir. rneğın tasarımcının hazırlayacağı bir web sitesinin ekici sayfalara sahip olması yeterli değildir. Bu retimın aynı zamanda kullanıcının basite gezebileceğeri kullanıcı dostu bir tasarıma da sahip olması beklenmektedir. Ya da bir kitabın ieriğinin yanı sıra kapağında kullanılacak etkileyici bir grsel metafor ile daha da ilgi ekici hale getirilmesi gerekmektedir. rnekleri eşitlendirmek mmkndr. Mesela bir mimari yapıda kullanılan işaretlemelelerin tasarımları hem anlaşılır olmalı hem de estetik kaygılar gdlerek yapılmalıdır. Zira ne kadar mantıklı ve anlaşılır olurlarsa binada gezinmek de o kadar kolaylaşacaktır. İşte buna benzer durumların her biri grafik tasarımcının grevinin, estetik kaygılarının yanında iletişim problemlerine

de birer çözüm sunmaya çalışmak olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla tasarımcıdan, üretimlerinin içinde barındırdığı mesajı iletmek için bulduğu çözümlerin yanı sıra kullandığı tasarım yaklaşımlarıyla, başkalarının göremediği güzelliği de ortaya çıkarması beklenmektedir. Özetlemek gerekirse grafik tasarımcının misyonu düşünceyi beklenmedik bir şekilde ifade etmek ve faydalı olanı estetik açıdan çekici olanla harmanlayarak iletişim kurmak olarak tanımlanabilir. Belki de bu nedenle özellikle de yeni medya tasarımcıları için bilgi mimarları tanımlamasını yapmak yanlış olmayacaktır. Tasarım sürecinde bilginin ortaya konması için önceden yapılan planlama, grafik tasarım yaratım sürecinin hayati bir parçası haline gelmiştir. Tasarımcı, belirli bir kitleye belirli bir mesajı finansal, fiziksel veya psikolojik sınırlamalar dâhilinde ileten tasarımları planlamak, tasarlamak ve uygulamakla mükelleftir (Arntson, 2011: 4).

Grafik tasarım tarihine bakıldığında masaüstü bilgisayar ve dijital iletişimden önce de tasarımcıların, belirli bir izleyici kitlesi için bilgiyi işlemek ve anlaşılır bir formatta düzenlemekle uğraştıkları görülmektedir. Günümüzde ise dijital iletişim teknolojileri, tasarımcının bu bir zamanlar merkezileştirilmiş olan rolünü biraz daha farklılaştırmaktadır. Artık bilgisayar işlemcisi, bilgilerin alınması, düzenlenmesi, görüntülenmesi ve iletilmesi için hayati bir bileşen haline gelmiştir. Teknoloji, iletişim zincirinin tüm aşamalarında mevcuttur ve bir dereceye kadar bilgisayar işlemcisi ve hesaplama algoritmaları tasarımcıların gözlerinin ve ellerinin yerini almıştır. Bu bilgisayar işlemcisi tasarımcıların yerini alacak anlamına gelmemekte aksine grafik ürünlerde tasarımcının rolünü daha da geliştirmektedir. Bu teknolojik gelişimin grafik tasarımın hareketli görüntünün bir ögesi ya da kimi zaman hareketli görüntüyü meydana getiren ana özne olmasındaki rolünün yanı sıra tasarımcının üretimlerinde daha özgür olmasına da yardımcı olduğunu söylemek mümkündür (Woolman, 2002: 12).

Hareketli görüntü de kullanılan grafik tasarımlar günümüzde motion graphics design (hareketli grafik tasarımlar) olarak isimlendirilmekte ve oldukça farklı tanımlamalar içermektedir. Bu olguyu basitçe tasarıma eklenen hareketle, grafik tasarımın ulaştığı bir sonraki seviye olarak tanımlamak mümkündür. Detaylı olarak bakıldığında hareketli grafik kavramını, ses ve müzikle desteklenen video çekimi,

tipografi, illüstrasyon gibi öğelerin birleştirildiği iki boyutlu veya üç boyutlu alanda hareket eden grafikler olarak kabul etmek mümkündür. Hareketli grafik tasarımlar, hareketli görüntünün ve grafik tasarımın dilini birleştirmekte ve karmaşık konuların basit ve dinamik bir şekilde anlatılabilmesine olanak sağlamaktadırlar. Tasarımın belli bir süre boyunca, bir zaman çizgisi üzerinde meydana gelmesi, hareketli grafik tasarımın ‘zamana dayalı bir sanat’ olarak da kabul edilmesini sağlamaktadır (Seidl, 2013: 7).

Yukarıdaki tanımları geliştirmek gerekirse hareketli grafik tasarım olgusunu film ya da video materyallere kaydedilen hareketli görüntülerle birlikte kullanılabilen ve bilgisayar yazılımları kullanılarak görselleri, tipografiyi ve sesi bütünleştirebilen zamana dayalı yani bir süre içinde ardışık hareket edebilen ekran tabanlı görsel iletişim ürünleri olarak tanımlamak mümkündür (Landa, 2018: 112).

Hareket ve zaman birbiriyle bağıntılı iki kavram olarak ortaya çıkmaktadır. Bu ilişkinin çıkış noktası ise hareketli görüntünün zaman üzerinde ortaya çıkan değişimle anlam kazanmasından ileri gelmektedir. Zaman çizgisi üzerinde oluşturulan hareketli grafik tasarımlar da aynı teknikle ortaya çıkmaktadır. Meydana getirilen grafik tasarımın hareketle anlamını güçlendirmesi ve mesajını sağlıklı iletebilmesi için bir akışa yani zaman çizgisi üzerinde oluşan bir yaratıma ihtiyacı vardır.

Hareketli grafik tasarım kısaca zaman ve uzay (boyut) kullanarak ortaya görsel bir ürün koymak olarak tanımlanabilir. Resimlerin görsel gücü, tipografinin çağrışım gücü ve bu unsurların birleşimi, etkili grafik tasarımın temelleridir. Bu öğeler, basılı bir sayfada da olsa zamana dayalı bir ortamda da birleştirilse görsel bir dil işlevi görmektedir. Hikâyeleri ima eden veya ilham veren hareketsiz (statik) tasarımların aksine, görsel ve sözlü bilgileri hareket ve zaman boyutlarıyla birleştirmek hikâyeleri ifade, netlik ve anlamlandırma noktasında önemli bir üstünlük sağlamaktadır (Krasner, 2008: 173).

Teknolojik gelişmelerle paralel olarak meydana gelen dijitalleşme ortaya yeni iletişim kanalları çıkarmıştır. Bu mecralar üzerindeki kullanımı hareketli grafik tasarımları artık daha da önemli bir hale getirmiştir. Öyle ki hareketli grafikler günümüzde ekranların olduğu her yerde karşımıza çıkan bir olgu haline gelmiştir.

Mağaza içi tanıtım videoları, film başlıkları (jenerikleri), müzik videoları, televizyon yayını yapan televizyon kanallarının görsel kimlikleri, program açılışları (jenerikleri), video enstalasyonları, e-posta videoları, mobil cihazlarda kullanılan görseller, video paylaşım platformları için yapılan tasarımlar ya da herhangi bir ekran için tanıtım amaçlı oluşturulan sunumlar gibi birçok medya ürününde hareketli grafiklere rastlamak mümkündür (Goux ve Houff, 2003: 168).

Hareketli görüntü üretim aşamalarında bir araç olarak kullanılabilen hareketli grafikler aynı zamanda video, film, animasyon, fotoğraf, illüstrasyon, tipografi ve müziği kendi potasından geçirip yeni bir anlatı kazandıran tasarımlar olarak da karşımıza çıkmaktadır. Bir üretimi hareketli grafik olarak tanımlamak için bir video veya filmin, hareket halindeki nesneyi temsil ederken grafik öğelerin desteğini alıp almadıklarını değerlendirmek gerekmektedir. Grafik tasarım kullanımını çoklu ortam çalışmalarında belirlemenin zor olması hareketli görüntünün sınırlarının çizilmesini de olumsuz etkilemektedir. Çünkü videolarda kullanılan harfler, şekiller veya çizgiler her zaman bir anlatı oluşturmamaktadır. Dolayısıyla video kurgusu içerisinde kullanılan ve bir tasarım gibi kabul edilemeyecek bu parçaları hareketli grafik olarak değerlendirmek yanlış olabilmektedir. Bununla benzer şekilde her animasyon da kendi başına hareketli grafik olarak görülmemelidir. Bir animasyonun hareketli grafik tasarım olarak tanımlanması için önemli miktarda yazı veya hareketli form kullanımı ile belirli bir anlatının ortaya koyulması gerekmektedir (Babic, Pibernik ve Mrvac, 2008).

Hareketli grafik uygulamaların geçirdiği süreç hareketli görüntünün tarihiyle paralel olarak gelişmiştir. Bu nedenle hareketli grafik tasarım tekniğini anlayabilmek için hareketli görüntünün tarih boyunca geçirdiği teknik değişimin anlaşılabilmesi önem arz etmektedir.

## **2.4 Hareketli Grafik Tasarım Tarihi**

Hareketli grafikler, video veya animasyon teknolojisi ile ve bir hareket halüsinasyonu yapılarak veya görsel faktörlerin görünümünü değiştirerek oluşturulmaktadır. Multimedya projelerinde kullanıldığında ise, hareketli grafiklere genellikle ses de eşlik etmektedir. Günümüzde bu tür grafikler genellikle elektronik



ortamda görüntülenmektedir. ‘Hareketli grafik’ terimi ilk kez 1960 yılında ünlü animatör John Whitney tarafından ortaya atılmıştır. Hareketli grafik tasarımları çalışmalarında kullanan Saul Bass gibi tasarımcıların da etkisiyle hareketli görüntüde grafik kullanımı önemli bir ivme kazanmıştır (Yu, 2008).

Sinemanın insan hayatına girmesiyle birlikte hareketli görüntünün 20. yüzyıl sanat tarihinde önemli bir yeri işgal ettiği görülmektedir. Modern sanat akımlarının etkisinde kalan deneysel film yapımcılarının yirminci yüzyılın başlarında ortaya koyduğu eserler sonraki dönemde animatörler ve grafik tasarımcılar üzerinde önemli bir etki yaratmıştır. Sessiz sinemanın konuşma başlıkları (Şekil 2.19) ile hareketli görüntüde kullanılmaya başlanan grafik tasarım 1950’li yıllara gelindiğinde film jeneriklerinin vazgeçilmez öğeleri arasına girmiştir. Bu dönemde hareketli grafikler adı verilen yeni bir grafik tasarım biçiminin doğduğuna tanıklık edilmektedir.

Grafik tasarım ve hareketli görüntünün ilk buluşmalarından biri sessiz sinema dönemine rastlamaktadır. Teknik açıdan oyuncuların seslerinin henüz kullanılmadığı sessiz sinema gösterimlerinde diyalogların yazıldığı kartların kullanıldığı görülmektedir. Bu kartlar, izleyicilerin gördüklerini takip edebilmeleri ve anlatı sürekliliği yaratmak için senarist ve yönetmenle iş birliği yapan sanatçılar tarafından hazırlanmıştır.



Şekil 2. 17 Lady Windermere's Fan (1916) filminde kullanılan bir diyalog kartı.  
Kaynak: <https://silentology.files.wordpress.com/2019/01/title-lady-windermere-fan-16.png?w=401&h=307>

Diyalog kartlarından farklı olarak, filmin ana başlığında (Şekil 2.20) da benzer tasarımlar kullanılmıştır. Bu film başlıkları sinema sektörünün gelişmesiyle birlikte eserin telif hakkı ve pazarlama bilgileri nedeniyle film yapımcılarını özellikle ilgilendiren bir araç haline gelmiştir. Genellikle filmin adının yazdığı ana başlığın altına yerleştirilen oyuncu kadrosu, yapımcı ve yönetmen isimlerinin yer aldığı yazı kartlarından oluşan bu basit tasarım, filmde önce gösterilmektedir. Üretim kolaylığı ve netlik gibi nedenlerle sanatçılar tek vuruşlu harf biçimlerini veya küçük serifli karakterleri tercih etmişlerdir. Siyah beyaz filme yansıtıldığında iyi göründükleri için bu kartlar siyah zemin üzerine beyaz yazı olarak tasarlanmışlardır. Bu dönemde yazı sanatçılarını işe alan büyük film stüdyoları başlık kartlarının üretiminde de dizgicileri çalıştırmaya başlamıştır (Byrne ve Braha, 2012: 45-46).

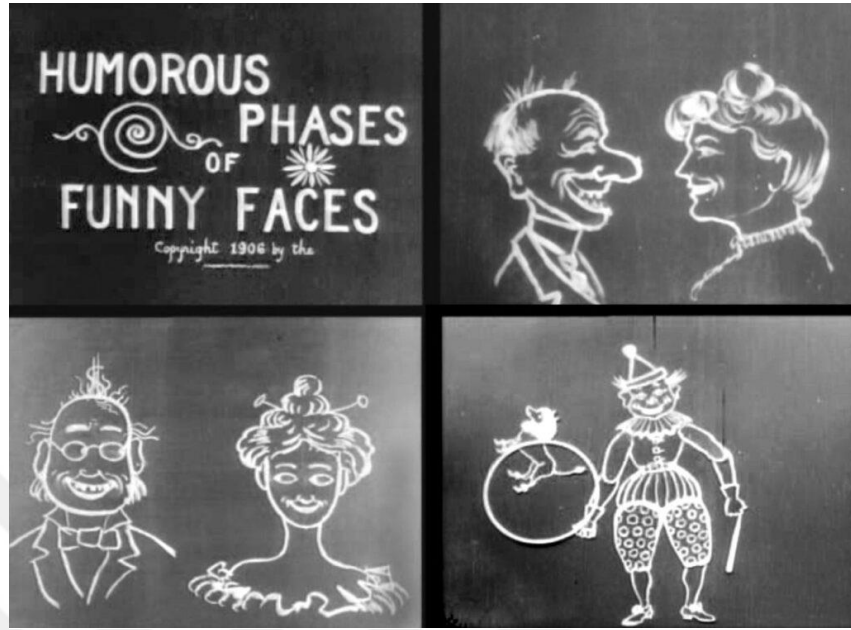


Şekil 2. 18 Fast Work (1930) filminin açılışında kullanılan kartlardan bir tanesi.

Kaynak: (<https://www.silentcinemasociety.org/wp-content/gallery/title-card-restoration/FluttHeartsHalRoachPresPRESSeq.png>)

Günümüzde jenerik olarak adlandırılan bu film başlıkları ilerleyen zamanda hareketli grafik tasarımın en önemli kullanım alanlarından biri haline gelmiştir. Hareketli görüntünün ilk dönemlerinde grafik tasarım öğelerinin kullanıldığı bir diğer alanın da canlandırma sineması olduğunu söylemek mümkündür. Gerçek görüntülerin yanı sıra özel olarak tasarlanmış çizimlerin de hareketlendirilmesine olanak sağlayan sinema perdesi canlandırma sinemasının doğmasına sebep olmuştur. Animasyon olarak da adlandırılan bu hareketli görüntü çeşidinin köklerinin, siyasi karikatürler ve çizgi romanlar yayınlayan dergi ve gazetelere kadar uzandığı görülmektedir (Krasner, 2013: 8). Albert E. Smith ve J. Stuart Blackton, 1900 yılında yapılan 'The Enchanted Drawing' ve 1906 yılında yapılan 'Humorous Phases of Funny Faces' (Şekil 2.21)

filmleriyle gelecekteki potansiyelini fark ettikleri canlandırma film türünün ilk örneklerini ortaya koymuşlardır.



**Şekil 2. 19** Humorous Phases of Funny Faces (1906) filminden kareler.

Kaynak: <https://animaders.com/wp-content/uploads/2019/09/Humorous-Phases-of-Funny-Faces-animaders-1024x756.jpg>

1908 yılında ise Emile Cohl, 'Fantasmagorie' adlı Fransız Tutarsızlar hareketinin etkisinde olan ve Sürrealist ilkelere dayanan iki boyutlu bir canlandırma filme imza atmıştır. Cohl bu kendine özgü sanat biçimine sahip eserin ardından 1913 yılında ise 'The Newlyweds' isimli canlandırmayı yapmıştır. 1911 yılında bir illüstratör ve grafik sanatçısı olan Winsor McCay, New York Herald'da yayınladığı çizgi roman kahramanı 'Little Nemo'nun canlandırmasını yaratmıştır. McCay'in korku türünün ilk örneklerinden biri olan 'The Story of the Mosquito' ve aynı zamanda etkileşimli bir gösteri olan 'Dinozor Gertie' (1914) isimli çalışmaları canlandırma tarihi üzerinde önemli bir etki bırakmıştır (Wells, 2006: 153-158). 'Dinozor Gertie' karakterinin oldukça ilgi görmesi üzerine McCay etkileşimli bir gösteri de hazırlamıştır. Sinema perdesindeki 'Gertie' ile aynı zamanda sahneye çıkan McCay elindeki kırbaçla Gertie'yi kayaların arkasından çıkarmaya çalışmakta ve elinde tuttuğu bir elma ile de onu beslemektedir (Eagan, 2009).



Şekil 2. 20 McCay'in sahne performansının bir afişi.

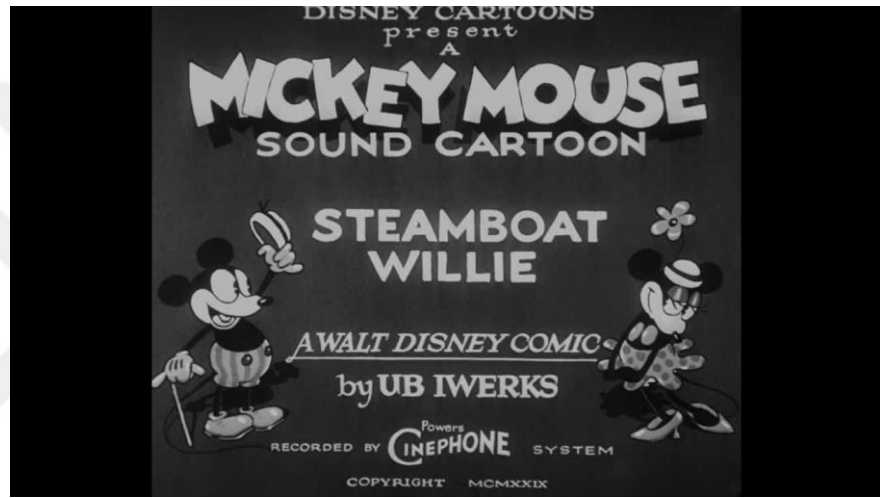
Kaynak: <https://palaeomedia.blogs.bristol.ac.uk/files/2019/07/gertie-poster-2-e1563983097965.jpg>

Yine bu dönemde yaratılan bir başka canlandırma olan 'Felix The Cat- Feline Follies' filmi çizgi film tarihinin en önemli karakterlerinden biri olan 'Kedi Felix'in ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Avustralyalı karikatürist Pat Sullivan tarafından yaratılan 'Felix' karakterinin canlandırılmasını Otto Messmer üstlenmiştir (Krasner, 2013: 8).



Şekil 2. 21 Feline Follies, Kedi Felix çizgi karakterinin ilk canlandırma filmi olarak kabul edilmektedir. Kaynak: <https://accumulationofthings.com/100/wp-content/uploads/2019/12/feline001s.png>

1913 tarihinde, John R. Bray ve Raoul Barre canlandırma film üretimini daha sistematik ve hızlı yapmak için gerekli olan endüstriyel süreçler üzerinde çalışmalara başlamışlardır. Cel animasyon (kare kare çizim tekniği) tekniği üzerinde değişik varyasyonlar denense de seri üretim modelini etkili bir şekilde kullanarak bir canlandırma film endüstrisi yaratan ilk yapımcı Walt Disney olmuştur. Disney, teknik açıdan Fleischer Studio ile artan rekabetinde öne geçmek için 1928 yılında ilk tam senkronize sesli çizgi film olan ‘Steamboat Willie’yi yaratmıştır. Disney’in canlandırma filmin en önemli karakterlerinden olan ‘Mickey Mouse’u ortaya çıkarması da yine bu film ile olmuştur.



**Şekil 2. 22** Steamboat Willie (1928) filminin açılış başlığından bir kare.  
Kaynak: [https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/image\\_79c371ae.jpeg](https://lumiere-a.akamaihd.net/v1/images/image_79c371ae.jpeg)

On yıl içinde Disney, ilk uzun metrajlı, sesle senkronize edilmiş canlandırma filmi ‘Snow White and the Seven Dwarfs’i (1937) yapmıştır. 1933 yılında yapılan ‘Three Little Pigs’, 1935’te yapılan ‘The Band Concert’, 1936’da yapılan ‘The Country Cousin’, 1937’de yapılan ‘The Old Mill’ Disney’in canlandırma alanında estetik, teknik ve anlatısal ilerlemeler kaydettiği filmleridir. Tüm bu yapımlar bu alandaki tüm üreticiler açısından rekabet edilmeye çalışılan veya taklit edilmeye çalışılan başarılar olarak canlandırma tarihinde önemli bir yer tutmaktadır (Wells, 2006: 153-158).

Grafik tasarımın hareketli görüntüde kullanımı deneysel sinemada da kendini göstermiştir. Yirminci yüzyıl başlarında meydana gelen dünya savaşının insanlar üzerinde yarattığı travmanın ardından Avrupa’da meydana gelen teknolojik atılımlar

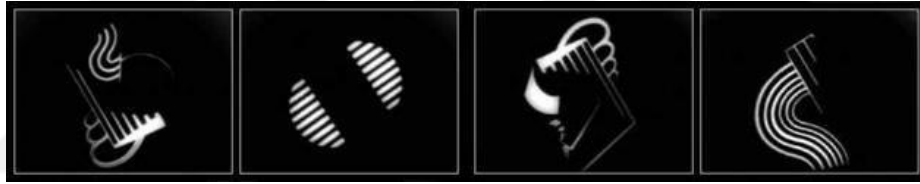
ve endüstriyel ilerlemeler sosyal, ekonomik ve kültürel hayatta önemli değişimlere sahne olmuştur. Toplumun geçirdiği bu değişime kayıtsız kalamayan sanatçıların birçoğu ise tepkilerini sanatta klasik temsili reddetme yoluyla göstermişlerdir. Bu tepki ise kendisini daha çok soyutlanmanın evrimleşmesi şeklinde göstermiştir. Kübistlerin çalışmalarında geometrik tanımlamalar ile oluşturdukları ifade yöntemi, İtalyan Fütüristlerin acımasız yönetimlerin baskısı altında kalan halka bir kaçış yolu sunmak üzerine tuval üzerinde hareketi tasvir etmeleri ya da geleneksel kısıtlamaları yıkmaya arzusundaki Dadacı ve Sürrealist sanatçıların spontane, bilinçaltı ve irrasyonel olanı keşfetmeye olan arzuları hep bu döneme rastlamaktadır. Bu yenilikçi akımlar müzik, şiir, heykel ve resim ile birlikte grafik tasarım ve deneysel film yapımında da kendini göstermiştir (Hopkins, 2004: 1-3).

Avangart veya Saf Sinema olarak isimlendirilen bu yeni hareketli görüntü ürünleri temel motivasyonu ticari kazanç olan Hollywood'un aksine kişisel bir dürtü ile oluşturulmuş sanat eserleri olarak ortaya çıkmıştır. Saf Sinema (Pure Cinema), Modern Sanat yöntemlerini reddeden ve Hollywood sinemasından farklı olarak, geçmişten köklü bir kopuşu benimseyerek sınırları, hikâyesi, karakterleri ve diyalogları olmayan bir sinema yaratmıştır. Avangart, Soyut ya da Saf Sinema olarak adlandırılan bu akımın ilk nesil sanatçıları, film yapımının diğer geleneksel sanatlar gibi yüksek sanat olarak ele alınması gereken bir form olduğunu savunmuşlardır. Deneysel sinemanın ilk temsilcilerinin Man Ray, Marcel Duchamp, Hans Richter, Viking Eggeling, Walter Ruttmann ve Fernand Léger gibi çoğunlukla ressam, heykeltıraş, fotoğrafçı ya da grafik sanatıyla ilgilenen ve eserlerine film yapımını da ekleyen insanlardan oluştuğu görülmektedir. Anlatısal ticari sinemaya direnen bu sanatçılar film yapımının bir sanat ortamı olarak tanınmasını teşvik etmişlerdir. Bu çalışmalar sonuç getirmiş ve 1910 ile 1920 tarihleri arasında Avrupa'da doğan deneysel sinemanın hızlı bir şekilde uluslararası arenada da yayıldığı görülmüştür (De Julio, 2022: 64-93).

Alman, Fransız ve Danimarkalı deneysel film yapımcılarının birçoğunun kişisel tutumlarını eserlerine aktarırken temelinde grafik öğeler bulunan canlandırma tekniklerini kullandıkları görülmektedir. İlk soyut canlandırma filmleri olarak adlandırılacak bu "Saf Sinema" örnekleri, sinemanın etkili bir araç olduğunu kabul



eden sanat camiasında da önemli bir destek bulmuştur. Dada hareketinin nihilist eğilimlerinden etkilenen ve geleneksel düşünceden kopma özgürlüğünü kullanan Viking Eggeling, 1900'lerin başlarında, hareketli görüntü üzerinde kullanılacak soyut sembollerden oluşan ve müziği betimleyen evrensel bir görsel dil oluşturmaya çalışmıştır. Eggeling Alman film yapımcısı Hans Richter ile birlikte çeşitli yönlerde ve kalınlıklarda düz çizgiler ve eğriler kullanan bir dizi çizim üzerinde iş birliği yapmıştır. Bu yapıları uzun bir kâğıt parçası boyunca doğrusal bir ilerleme halinde düzenleyen ikili, izleyicilerin görselleri zamansal bir bağlamda görmelerini sağlamıştır. Zamanı işine entegre etme ihtiyacından hareketle, dikkatini hareketli görüntüye çeviren Eggeling 1923'te 'Symphonie Diagonale' (Şekil 2.25) isimli filmin yapımcılığına soyunmuştur. Kare kare çizilen figürlerin hareketlendirilmesiyle müzik ve resim arasındaki güçlü ilişkiyi ortaya koymayı amaçlayan çalışma dört yılda tamamlanmıştır. Eggeling, filminin yayınlanmasından yaklaşık iki hafta sonra Berlin'de ölmüştür (Krasner, 2013: 10-11).



Şekil 2. 23 Symphonie Diagonale filminden bazı kareler.

Kaynak: <https://www.researchgate.net/profile/Ilias-Bergstrom-2/publication/261377470/figure/fig4/AS:669541491277848@1536642539792/Still-images-from-Viking-Eggelings-Symphonie-Diagonale-1924-It-is-by-now-no-longer.jpg>

Kübist harekete önemli katkıları bulunan Fernand Leger, “endüstriyi sanatla ilişkilendiren bir ressam” olarak da tanınlanmaktadır. 1920'lerde hareketli görüntüye dikkatini veren Leger, deneysel sinemanın klasikleri arasında sayılan ‘Ballet Mechanique’i (Şekil 2.26) yapmıştır. Sanatçının bir senaryo olmadan yarattığı bu eserde, makinenin enerjisini klasik bale zarafetiyle birleştirme arzusunu ortaya koyduğu görülmektedir. Metal makine parçaları, figürlerin bedensiz parçaları ve kamera yansımaları, ritmik bir mekanik döngü ile düzenlenmiştir. Sanatçının resimlerinde olduğu gibi filmde de aynı süreksiz, parçalanmış, ancak bir döngüsü olan dünyayı yaratmaya çalıştığı görülmektedir. Ortaya konan hareketli görüntüyü, sürekli hareket halindeki bir gösteri olarak tanımlamak da mümkündür (Turvey, 2002).





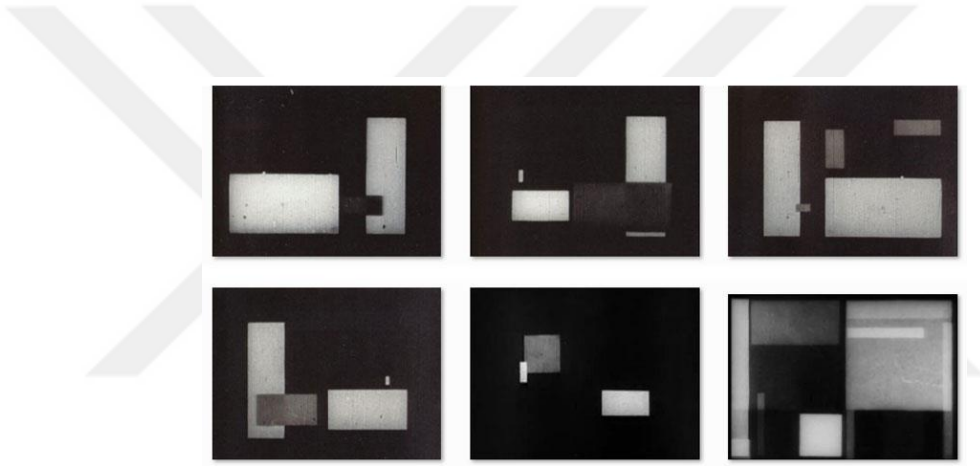
Şekil 2. 24 Ballet Mechanique filminin şeritinden bir bölüm.

Kaynak: [https://filmcolors.org/wp-content/uploads/2017/08/EYE\\_FLM11274\\_KOP26907\\_BalletMecanique\\_FernandLeger\\_DudleyMurphy\\_1924\\_HandTinting\\_OS\\_IMG\\_0160.jpg](https://filmcolors.org/wp-content/uploads/2017/08/EYE_FLM11274_KOP26907_BalletMecanique_FernandLeger_DudleyMurphy_1924_HandTinting_OS_IMG_0160.jpg)

Alman Dadaist Hans Richter 1920'lerin sonlarında ortaya koyduğu sessiz filmlerinde, hazırladığı grafiksel canlandırmaları, gerçek görüntüler ile birleştirerek sürrealist bir yaklaşım sergilemiştir. Bu filmler, kullanılan özel efektler yardımıyla özgün bir biçime sahip olan ve sanatsal geleneklere meydan okuyan eserler olarak göze çarpmaktadır. Richter'in 'Kahvaltıdan Önce Hayaletler' isimli filmi gerçeküstü fantezilerin görselleştirilmesine oldukça iyi bir örnektir. Genellikle rahatsız edici ortamlarda beliren insanlar ya da nesnelerin tuhaf ve olağandışı davranışlarda bulunduğu filmde, uçan şapkalar ve sihirli bir şekilde beliren erkek sakalları bulunmaktadır. Boğa gözü içeren sahnede bir adamın kafasının vücudundan ayrıldığı görülürken bir başka sahnede ise hızlandırılmış bir şekilde çiçek açan bir ağaç dalı göze çarpmaktadır. Richter dünyanın doğal yasalarına meydan okumayı sembolleştirmek için filmde geriye doğru okunarak tersten oynatılmış sahneler ve negatif film karelerine de yer vermiştir. Hans Richter'in özel yöntemlerle oluşturduğu bu fantastik sahnelere abstrak şekillerden oluşan grafik canlandırmalar da eklediği görülmektedir.

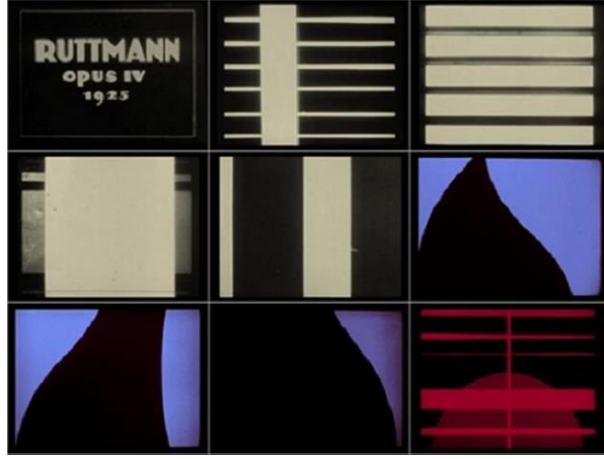
Daha önce 'Symphonie Diagonale' isimli filmde Viking Eggeling ile çalışan Richter, canlandırmayı, pozitif ve negatif biçimler arasındaki kinetik etkileşimi ifade etmenin bir yöntemi olarak kullanmıştır. Sonrasında yapımcılığını üstlendiği, 'Rhythmus 21', 'Rhythmus 23' ve 'Rhythmus 25' filmlerinde de aynı tekniği kullandığı görülmektedir. Arka planın zıttı olacak şekilde tasarlanan, kimi zaman

ekrana yaklaşılarak kimi zamanda uzaklaşılarak yok olan ya da birbirleriyle etkileşime giren dörtgenlerle izleyici üzerinde boyutsal bir algı oluşturmaya çalışmıştır. Sahnenin iki yanından birbirlerine yaklaşan ve büyüterek ekranı dolduran dörtgenlerle seyirciye büyük bir tünelin girişinden uzaklaşır gibi hissettiren Richter kimi zamanda daralarak kaybolan bir dörtgenle soyut şeklin kâinatta yok olmasına gönderme yapmaktadır. Bu eserlerde esas amaç boyutsal anlamda oluşan kaosa dikkat çekmek olduğu için Richter'in çalışmasında siyah her zaman yokluğu ya da beyaz var olmayı sembolize etmemektedir. Dörtgenlerin geçirdiği değişim ekrandaki boyutsal kargaşayı artırırken film boyunca izleyicinin arka fon ve üstte bulunan katmanın birbiriyle etkileşimine odaklanması sağlanmaya çalışılmıştır (Foster ve Richter, 1998: 81).



**Şekil 2. 25** Hans Richter'in Rhythmus 21 filminden alınmış bazı kareler. Kaynak: <https://socks-studio.com/img/blog/hans-richter-rhythmus-21-00-featured.jpg>

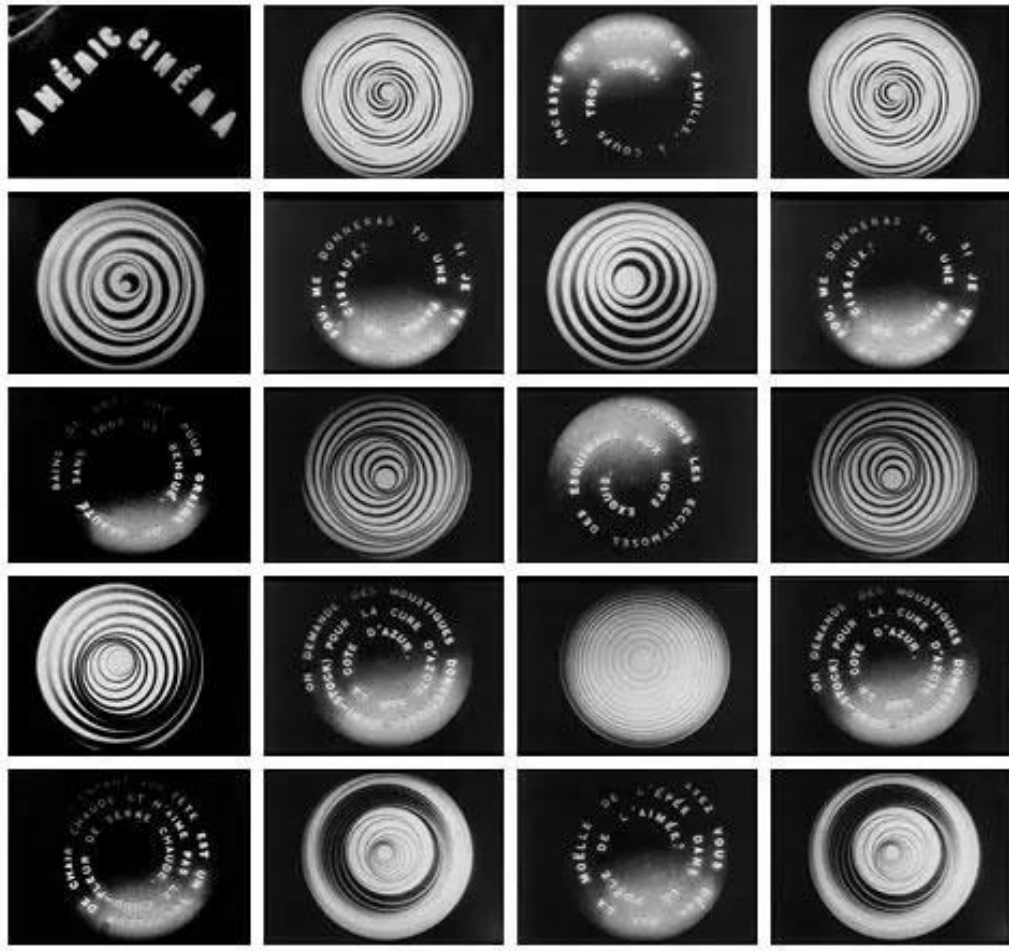
Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra, Alman ressam Walter Ruttmann, yapıtlarını statik halden kurtarmak için hareketli görüntünün soyutlama, hareket ve zamanın geçişi gibi özelliklerini bir fırsat olarak görmüştür. Bu amaçla 1920'de Münih'te kendi film şirketini kuran Ruttmann, hepsi geometrik formların etkileşimini irdeleyen 'Opus' adlı bir dizi canlandırma filmine öncülük etmiştir. 1919'dan 1921'e kadar üretilen 'Opus' serisi en eski soyut filmlerden biri olarak tarihteki yerini almıştır. Ruttmann'ın daha sonraki belgeseli 'Berlin: Bir Şehrin Senfonisi' ise 1920'lerin sonlarında Berlin'deki yaşamdan bir kesit ortaya koymaktadır. Hareket halindeki kentleşmenin dinamizmi, hareketli trenlerde, atlarda, insan yığınlarında, çıkırıklarda ve makinelerde tasvir edilmiştir (Krasner, 2013: 13).



**Şekil 2. 26** Walter Ruttmann'ın Opus serisinden alınmış kareler.

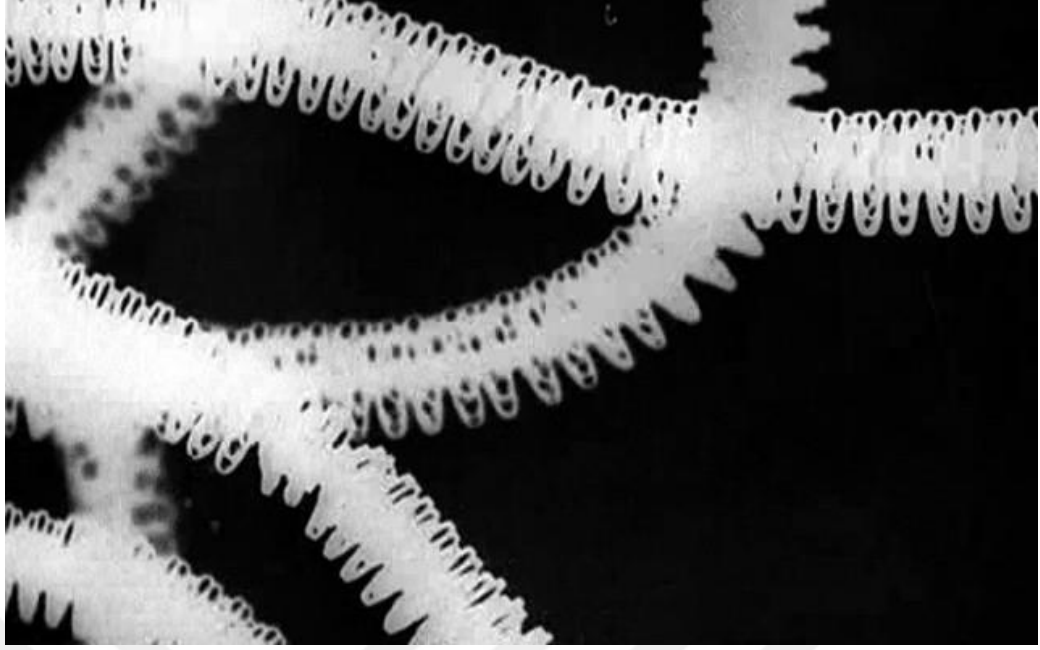
Kaynak: [https://www.imdb.com/title/tt0177956/mediaviewer/rm1099050752/?ref=ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt0177956/mediaviewer/rm1099050752/?ref=ov_i)

1926 yılında çeşitli tipografik öğelerin hareketlerinden kurgulanmış ve üzerinde Dada ve Sürrealizm etkisi taşıyan 'Anemic Cinema' (Şekil 2.27) isimli avangart bir yapım daha ortaya çıkmıştır. Marsel Duchamp'ın Man Ray takma adını kullanan Emmanuel Radnitzky ile birlikte meydana getirdiği eserde üç boyutlu algısı oluşturacak şekilde kurgulanmış ve dairesel bir harekete sahip metal levhalar kullanılmıştır (Byrne ve Braha, 2012: 45-46).



Şekil 2. 28 1926 yılında yapılan Anemic Cinema isimli filmten alınmış kareler görülmektedir.  
Kaynak: <https://rebeccauffindell.files.wordpress.com/2017/11/image-1.jpg?w=640>

Man Ray takma adıyla tanınan Emmanuel Radnitzky 1920'lerin ve 1930'ların Dada, Sürrealist ve Amerikan avangart hareketlerinin esrarengiz bir lideri olmuştur. Marcel Duchamp ve Francis Picabia ile New York'ta Dadaizm'i kurduktan sonra Paris'e taşınmış ve portre fotoğrafçılığı yapmıştır. 1920'lerin başında, Avrupa'da resimselliğin baskın fotoğrafçılık tarzı olduğu bir dönemde, doğal ışık kullanımı ve çektiği farklı portreler ile ün kazanmıştır. Man Ray'in 1923 yılında 'Le Retour à la Raison' (Şekil 2.30), 1925 yılında 'Anemic Cinema' ve 1928 yılında 'L'Etoile de Mer' gibi Sürrealist filmler ürettiği görülmektedir (Foster ve Richter, 1998).



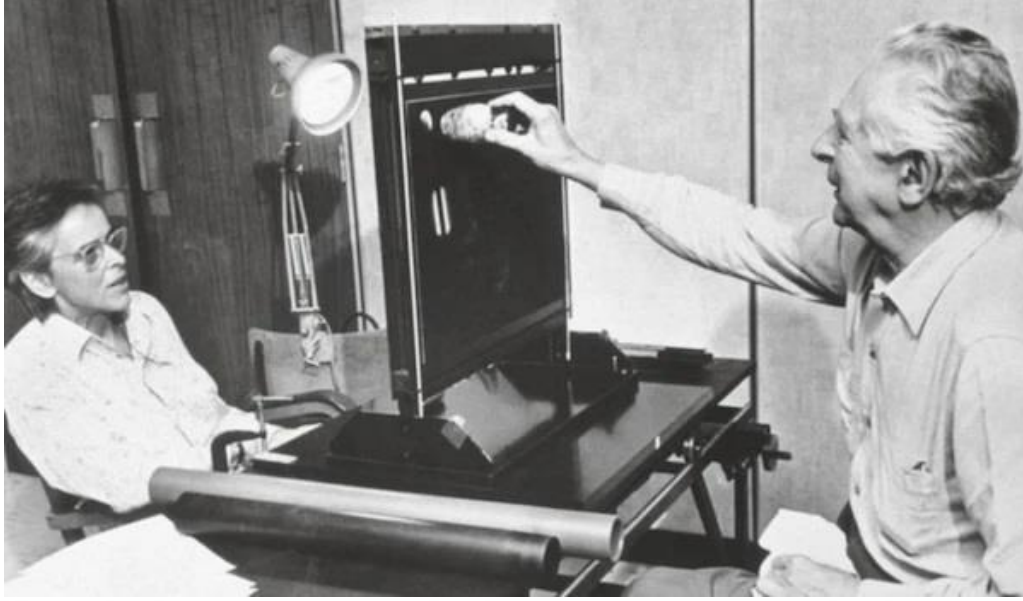
Şekil 2. 30 1923 yılında yapılan Le Retour à la Raison filminden bir sahne.

Kaynak: [https://sto-je-](https://sto-je-novo.25fps.hr/img/modelImages/GalleryItem/default/gWQhnIMXk2r5eyzGLIfNnLjKhL7mJPTH.jpg)

[novo.25fps.hr/img/modelImages/GalleryItem/default/gWQhnIMXk2r5eyzGLIfNnLjKhL7mJPTH.jpg](https://sto-je-novo.25fps.hr/img/modelImages/GalleryItem/default/gWQhnIMXk2r5eyzGLIfNnLjKhL7mJPTH.jpg)

Deneyisel sinemada canlandırma 1930'larda Rusya doğumlu film yapımcısı Alexander Alexeieff ve Amerikalı Claire Parker'ın ilginç icadıyla başka bir boyut kazanmıştır. Pinscreen (Şekil 2.31) olarak adlandırılan bu icat ekrana bir nesne bastırıldığında içeri veya dışarı hareket edebilen hareketli iğnelerle dolu bir ekrandan yararlanmaktadır. Ekran, pimlerin gölge yapması için yandan aydınlatılmaktadır. Teknik, geleneksel cel (kare) canlandırma da dâhil olmak üzere diğer herhangi bir canlandırma tekniğiyle elde edilmesi zor olan bir dizi dokusal efektte sahip animasyon filmler oluşturmak için kullanılmıştır. Işıklandırmaya maruz kaldığında, iğnelerden dökülen gölgeler çok çeşitli tonlar üreterek ahşap oyma veya oymaya benzeyen dramatik dokusal efektler yaratmaktadır. Bu icat ile elde edilen görseli 'Night on Bald Mountain' ve 'The Nose' (Şekil 2.32) gibi klasik filmlerde görmek mümkündür (Krasner, 2013: 13-14).





**Şekil 2. 29** Alexander Alexeieff ve Amerikalı Claire Parker'ın icadı olan Pinscreen isimli cihaz.  
Kaynak: [https://cdn.shopify.com/s/files/1/1395/5787/articles/Screen\\_Shot\\_2017-11-09\\_at\\_10.35.21.png?v=1510224416](https://cdn.shopify.com/s/files/1/1395/5787/articles/Screen_Shot_2017-11-09_at_10.35.21.png?v=1510224416)



**Şekil 2. 30** Pinscreen ile hazırlanmış The Nose filminden bir sahne.  
Kaynak: <https://moviessilently.files.wordpress.com/2019/11/ec09c-nose-1963-image-33.jpg>

Deneyisel sinemada grafik öğeler kullanılarak oluşturulan hareketli görüntü tasarımının bir diğer önemli ismi de Yeni Zelandalı animatör Leonard Charles Huia Lye'dir. Len Lye ismini kullanan sanatçının 35 mm sinema film makarasında

kullanılan selüloit kareler üzerine boyama ve kazıma yaparak oluşturduğu görüntüler onu kamerasız canlandırma film yapımı konusundaki öncü yönetmenler arasına sokmuştur. Lye'nin kullandığı soyut, metaforik imgelerin tasarımında Sürrealizm, Fütürizm, Konstrüktivizm ve Soyut Dışavurumculuk etkileri görülmektedir (Horrocks, 2001).

Müziğe ve kaligrafiye olan ilgisi tasarımlarını etkilerken daha sonraları müzik videosu olarak bilinen hareketli görüntü türü üzerinde de önemli etkileri olmuştur. 1922 ve 1923 yılları arasında Samoa'da yaşayan Lye, 1929 yılında Aborjin motiflerinden ilham aldığı ve organik yaşamın başlangıcını ifade etmek için yarattığını iddia ettiği ilk sessiz animasyon filmi Tusalava'yı çekmiştir. Her kare elle boyandığından ve ayrı ayrı fotoğraflandığından, bu filmin tamamlanması yaklaşık iki yıl sürmüştür. 16 mm genişliğe sahip sinema filmi kareleri üzerine çalıştığı 1958 yapımı 'Serbest Radikaller' (Şekil 2.33) isimli soyut canlandırma filminde ise sanatçının görselleri oluştururken dikiş iğnelerinden ok uçlarına kadar çeşitli araçlar kullandığı bilinmektedir (Kashmere, 2007).



Şekil 2. 33 Len Lye tarafından 1958 yılında yapılan Serbest Radikaller filminden bir kare.  
Kaynak: <https://images.mubicdn.net/images/film/29086/cache-20167-1622025442/image-w1280.jpg>

Len Lye ile benzer teknikler uygulayan Norman McLaren'de doğrudan film makarası üzerine canlandırma film yapan bir başka sanatçı olarak literatüre geçmiştir. 1941'de kurulan Kanada Ulusal Film Kurulu'na katılması için davet edilen McLaren

orada bir canlandırma departmanı kurmuş ve hareketli görüntü türünde deneyler yapmıştır. Sanatçı 1947 yılında yaptığı ‘Fiddle de Dee’ ve 1949 yılında bitirilen ‘Begone Dull Care’ gibi filmleri, 35 mm boyutlu sinema film karelerinin her iki tarafını da boyayarak meydana getirmiştir. Fırçalama, püskürtme, tarama ve kumaşların kurumadan boyaya bastırılmasıyla elde edilen inanılmaz derecede zengin dokular ve desenler kullanan McLaren, kırk yılı aşkın bir süre boyunca Kanada Ulusal Film Kurulu için dünyanın dört bir yanındaki animatörlere ilham kaynağı olan filmler üretmiştir (Dobson, 1994).



Şekil 2. 34 Norman McLaren’in 1947 yılında yaptığı Fiddle de De filminden bir kare.

Kaynak: <https://osu16mmlibrary.files.wordpress.com/2015/05/fiddlededee2.png>

Grafik öğeler kullanılarak oluşturulan deneysel sinemanın ünlü isimlerinden biri de Berlinli canlandırma sanatçısı Lotte Reiniger’dir. Sanatçı 1930’ların sessiz film döneminde, kesilmiş silüetlerden oluşturduğu tekniğiyle tanınır hale gelmiştir. Reiniger’in uzun metrajlı bir film olan ve ilk hareketli canlandırmalar arasında sayılan ‘Prens Ahmed’in Maceraları’ (Şekil 2.35) isimli eserinin yapımı yaklaşık üç yıl sürmüştür. Filmin ana karakterleri, etrafı makasla kesilen siyah karton kukla figürlerden oluşmaktadır. Film bu figürlerin konuya uygun arka planlar üzerine koyularak kare kare fotoğraflanması ve sonrasında bu fotoğrafların arka arkaya eklenmesi yoluyla hareketlendirilmiştir (Çevik, 2020).





**Şekil 2.** 3531 Prens Ahmed'in Maceraları isimli uzun metrajlı canlandırma filminden bir sahne.  
Kaynak: <https://wfp.columbia.edu/wp-content/uploads/2017/09/WFP2-REI05.jpg>

Hareketli görüntü ile hareketli sanat ürünleri oluşturma çabaları gösteren bir diğer ünlü isimde Mary Ellen Bute'dır. Resim eğitimi alan sanatçı, Yale Üniversitesi'nde sahne aydınlatması eğitimi de almıştır. Müzisyen ve besteci Joseph Schillinger ile iş birliği içinde, müziğin resimlenebileceğini kanıtlayacak bir canlandırma filmi yapmaya soyunan Bute bu iddialı filmi tamamlayamamıştır. Çalışmalarında taraklar, süzgeçler, pinpon topları ve yumurta çırpıcılar gibi birçok farklı nesneyi kullanan ve bunları çeşitli hızlarda kare kare fotoğraflayan sanatçı, nesnelerin asıl şekillerini saklamak için yansımalarını bir duvara çekerek kasıtlı olarak çarpıtmıştır. Mary Ellen Bute'ın ilk filmi olan 'Işıktaki Ritim' kâğıt ve karton modellerin ayna ve cam kül tablaları kullanılarak filtre edilmesiyle çekilmiştir. Sanatçının ortaya koyduğu soyut eserler 1934 ve 1959 yılları arasında ülke çapında birçok sinema salonunda gösterilmiştir (Krasner, 2013: 13-15).

Hareketli görüntünün müziğin görselleştirilmesini sağlayacağına inanan Oskar Fischinger deneysel filmin önde gelen yenilikçilerinden biri olarak gösterilmektedir. Fischinger 1920'lerin başlarında, resmi dinamik hale getirmek için karakalem kullanılarak yaratılan geometrik şekiller ve çizgilerin oluşturduğu bir dizi film çalışmasıyla kendini göstermiştir. Sanatçı ses ve görüntüyü birleştirme arzusunu gerçekleştirebilmek için yaklaşık 5000 çizimden inşa edilmiş üretimler yapmıştır. Hareketli görüntü yapımı üzerine birçok teknik geliştiren ve deneyimleyen Fischinger

1938'de Disney Stüdyoları'nda çalışmaya başlamıştır. Sanatçı'nın film yapımcılarının, grafik tasarımcıların ve müzisyenlerin üretimlerini etkileyen önemli bir kaynak oluşturduğu bilinmektedir (Moritz, 1997).

Deneyisel sinemanın en ilginç sanatçıları arasında gösterilen Harry Smith ise Kızılderili şarkılarını ve ritüellerinin ses kayıtlarını alarak başladığı çalışmalarına film yapımı, resim ve etnografik koleksiyonculuğu da ekleyen karmaşık bir sanatsal figür olarak ortaya çıkmıştır. Smith hareketli görüntü üretimlerinde stop motion, kolaj ve 35 mm film makaraları üzerinde yaptığı elle boyama tekniklerini kullanmıştır. Sanatçının eserleri karmaşık, gizemli ve bilinçsiz zihinsel süreçlerin keşifleri olarak tanımlanmaktadır. Smith'in 1950'ler ve 1960'lar boyunca ortaya koyduğu kolaj filmleri giderek daha da karmaşık hale gelmiştir (Gascard, 1983).

Neoplastisizmin keskin geometrik özelliklerinden ve De Stijl ile Blue Rider hareketlerinin soyutlamalarından büyük ölçüde etkilenen Robert Breer, hareketsiz olan resim tuvalinin sanatın sınırlarını kısıtladığını düşünerek, resimlerinin biçimsel yönlerini koruyarak oluşturduğu bir dizi canlandırma film üretmiştir. Ayrıca görüntülerin karelerini hızlı bir şekilde art arda ve yan yana getirerek hızlı video kurgular da denemiştir (Krasner, 2013: 16-18).



**Şekil 2. 32** Robert Breer'in Recreation isimli filminden bir sahne.

Kaynak: [https://brooklynrail-web.imgix.net/article\\_image/image/8622/mccormack-web1.jpg?w=440&q=80&fit=max](https://brooklynrail-web.imgix.net/article_image/image/8622/mccormack-web1.jpg?w=440&q=80&fit=max)

1960'ların en dikkat çekici Avrupalı deneysel film yapımcılarından biri de Jan Svankmajer'dır. Kimilerine göre yenilikçi çalışmaları, geleneksel canlandırma filminin sembollerinden Disney tarzının bile ötesine geçmesini sağlamıştır. Svankmajer'in insan yapımı nesneler, hayvanlar, bitkiler, böcekler ve kemikler dahil bulabildiği hemen hemen her şeyi kullandığı eserleri olan 'Doğa Tarihi' (1967), 'Leonardo'nun Günlüğü' (1972) ve 'Bir Evdeki Sessiz Hafta' (1969) filmlerinde hızlı montaj ve aşırı yakın çekimler de yaptığı görülmektedir. Sanatçının Sürrealist yönelimi dolayısıyla görüntülerinin etkisinin genellikle anlatının önüne geçtiği görülmektedir. Bu etkiye örnek olarak filmlerinden birçok sahneyi göstermek mümkündür. 'Bay Schwarcewalld ve Bay Edgar'ın Son Numarası' filmindeki tahta maske takan ana karakterin kafasından bir böceğin sürünerek çıktığı sahnede ya da 'Jabberwocky' filminde küçük bir masada oyuncak bebeklerden oluşan bir çay partisinde, kıyma makinesinde ezilmiş ve minyatür bir ocakta pişirilmiş (Şekil 2.37) diğer bebeklerin yendiği sahnede olduğu gibi anlatıyı aşan görüntüler sanatçı tarafından yoğunlukla kullanılmıştır (Noheden, 2013).



Şekil 2. 3733 Jan Svankmajer 'ın Jabberwocky (1971) filminden bir sahne.

Kaynak: <https://i.ytimg.com/vi/NPS2h-dMl8Q/hqdefault.jpg>

Doğu Avrupa kültüründen ve Jan Svankmajer'in filmlerinden ilham alan tek yumurta ikizi kardeşler Stephen ve Timothy Quay, 1970'lerde ortaya çıkan en başarılı kukla animasyon sanatçıları arasındadır. Oldukça ayrıntılı dekor anlayışları, kendiliğindenliğe açıklıkları ve aşırı yakın çekim kullanımları dünya çapında



izleyicilerin ilgisini çekmiştir. Sanatçılar eserlerinde ele aldıkları insan karakterlerinin sinsî makinelerin insafına kaldığı kaotik, çok katmanlı bir dünyada, absürt (saçma) ve anlaşılmasız görüntüler (örneğin, antika görünümlü oyuncaklar, makineler, kemikler, et vb.) kullanılırken göz kamaştırıcı ışıklar, dokular ve ustaca yapılan kamera hareketleri ile filmlerine önemli bir kalite kazandırmışlardır. Quay kardeşlerin en çok tanınan kısa filmleri arasında 1986'da yaptıkları 'Street of Crocodiles'ı, 1995 yapımı 'The Institute Benjamenta'yı ve 2000 yılında ortaya çıkardıkları eserleri 'In Absentia'yı saymak mümkündür. Sektörel anlamda da hareketli görseller hazırlayan Quay kardeşler Coca-Cola, MTV ve Nikon için reklamlar ve müzisyen Peter Gabriel'in 'Sledgehammer' isimli şarkısı da dâhil olmak üzere müzik videoları üretmişlerdir (Buchan, 2006).

1970'lerde Amerikalı canlandırma sanatçıları Frank ve Caroline Mouris 1973'te yaptıkları 'Frank Film' (Şekil 2.38) ve 1999'da yaptıkları 'Frankly Caroline' filmleriyle kendilerinden söz ettirmişlerdir. Çalışmalarında kolaj animasyon tekniğini kullanan ikilinin her iki filmde de batı kültürünü ve ikonografisini temsil eden çok sayıda görüntü kullandıkları görülmektedir. Mouris animasyon stili olarak tanımlanan bu teknik sonraları, PBS, MTV ve Nickelodeon gibi televizyon kanallarında, birçok müzik videosunda ve televizyon reklamlarında kullanılmıştır (Krasner, 2013: 16-18).



**Şekil 2. 38** Frank ve Caroline Mouris'in Frank Film isimli çalışmalarından bir sahne.

Kaynak: <https://www.lecinemaclub.com/wp-content/uploads/2019/05/frankfilm1.jpg>

Deneyisel sinemanın yanı sıra popüler sinemada da grafik tasarım ürünlerinin kullanımının zamanla arttığı görülmektedir. Hareketli görüntüde grafik tasarımın en yoğun kullanımına ise film açılışlarında (jeneriklerde) rastlanmaktadır. Bu film açılışları zamanla tasarım açısından uzmanlık gerektiren ve günümüzde jenerik ismi ile bilinen birer prestij filmlerine dönüşmüştür. Kökeni Fransızca' ya dayanan jenerik kelimesinin Türkçe karşılığı Türk Dil Kurumu tarafından sinema ve televizyon programlarının tanıtılmasında kullanılan yazılar olarak tanımlanmıştır. (TDK, 2022). Sessiz sinemanın bitmesi ve teknolojik ilerleme, perdeye yansıyan ürünleri biçimsel ve teknik olarak değiştirmiştir. Sessiz sinemanın diyalog yazıları ortadan kaybolurken grafik tasarımın bunun yerine film açılışlarında (jenerik) daha yoğun olarak kullanılmaya başlandığı görülmektedir. Zamanla bir sektör haline gelen popüler sinema ürünleri giderek daha fazla insanın iş birliğiyle hazırlanır hale gelirken onların isimlerinin geçirildiği film açılışları da daha fazla önemli kazanmıştır (Matamala ve Orero, 2011).

Sinema ile kullanılmaya başlanan jenerik kelimesi İngilizce de 'title sequence' olarak tanımlanmaktadır. Sinema da filmin kısa bir tanıtımı gibi kullanılan jenerikler televizyonda programların açılış ve kapanışlarında ya da reklam filmlerinin başlangıç ve sonlarında kullanılmaktadır. Jenerikler filmlerin veya programların başladığını ya da bittiğini ifade etmenin yanı sıra önemli bir sorumluluk da üstlenmektedirler. Bir kitap veya dergi kapağının, o basılı ürünün alınması konusunda yaptığı etki ya da herhangi bir ürünün satışını telkin eden ambalajlar gibi jenerik de filmin veya programın izleyen için ilgi çekici hale getirilmesi görevini taşımaktadır. Zamanla jeneriğin bu teşvik edici etkisinin artması için müzik ile birlikte etkili grafik tasarımlar da kullanılmıştır. Bu şekilde jenerikler ilgi çekici müziklerle etkisini artırırken hareketli grafikler yardımıyla da anlatımlarını kuvvetlendirmektedirler. Jenerikleri sinemada, televizyonda ya da web sayfasında izlenecek olanın içerisinde bilgiler vererek seyirciyi etkilemeye çalışan hareketli görüntü örnekleri olarak tanımlamak mümkündür (Byrne ve Braha, 2012).

Sinemadaki ses devrimi ve teknolojik gelişimin ardından perdedeki anlatım dilinin tamamen değiştiği görülmektedir. Altyazıların ortadan kaybolması ve müzik ile anlatımın desteklenmesinin önem kazanmasıyla birlikte jeneriklerde de önemli bir

değişim meydana gelmiştir. Zamanla daha karmaşık hale gelen sinema üretiminde sayısı çoğalan çalışanların isimlerinin de yer aldığı jeneriklerin daha saygın hale geldiği görülmektedir. Bu yeni durum sanatsal açıdan maharetli grafik tasarımcılardan oluşan ekipler oluşturulmasına sebep olmuştur (Matamala ve Orero, 2011).

Grafik tasarımın gelişim süreci araştırılırken ya da başka bir deyişle hareketli grafiğin tarihinden söz ederken Saul Bass'ın katkılarını dikkate almamak önemli bir eksiklik olacaktır. Bass'ın ortaya koyduğu film jenerikleri ile hareketli grafik tasarım alanında bir çığır aştığını söylemek abartı olmayacaktır (Drate, Robbins ve Salavetz, 2006: 16). Şöhretini, ortaya koyduğu sinema jenerikleriyle kazanan Bass'ın eserlerinde modernist akımlardan da etkiler gözlemlenmektedir (Atiker, 2012). Bass'ın sanat kuramcısı Gyorgy Kepes'ten aldığı derslerle özellikle Kübizm, Yapısalcılık, De Stijl ve Sürrealizm konusunda kendini yetiştirdiği bilinmektedir (Bass, 2017: 19).

Tasarımcı, Otto Preminger'in 'Carmen Jones'undan (1954) Martin Scorsese'nin 'Casino'suna (1995) kadar yaklaşık altmış film için jenerik tasarlamıştır. Kariyeri boyunca ortaya koyduğu jeneriklerden bazıları ise oldukça ses getirmiştir. Bunlardan 'The Man with the Golden Arm' (1955) (Şekil 2.39), 'Anatomy of a Murder' (1959), Alfred Hitchcock'un yönetmenliğini yaptığı 'Vertigo' (1958), 'North by Northwest' (1959) ve 'Psycho' (1960) filmlerinin jenerikleri en ünlü çalışmalarındandır. 1954'den itibaren film jenerikleri yapmaya başlayan Bass'ın grafik tasarım ürünlerini bu filmlerde yoğun olarak kullandığı görülmektedir. Filmin pazarlanmasıyla diğer ticari ürünlerin pazarlanmasında bir paralellik kuran Bass'ın jenerik yapımında geliştirdiği anlayış çalıştığı filmlere önemli katkılar sağlamıştır. Saul Bass'ın film jeneriklerinde kullandığı grafik tasarımların adeta filmin bir parçası haline geldiğini söylemek mümkündür. Jeneriğin ilk karesinden itibaren izleyiciyi filme dâhil etmeye çalışan Saul Bass'ın tasarımlarında filmin ana temasını yansıttığı görülmektedir. Hikâyede hâkim olan duygu jenerikle birlikte daha film başlamadan hissettirilerek seyirci hazır hale getirilmektedir (Drate, Robbins ve Salavetz, 2006: 21). Sanatçının yaratımlarında farklı grafik öğelere yer verdiği görülmektedir. 1955 yılında yapılan 'Altın Kollu Adam' ve 1959 yılında gösterime giren 'Bir Cinayetin Anatomisi' filmlerinde kesilmiş kâğıt objelerin kullanıldığı kompozisyonlar göze çarpmaktadır. Otto Preminger'in

madde bağımlısı bir kumarbazı merkeze aldığı ‘Altın Kollu Adam’ın jeneriğinde tipografik öğelerle beraber hareketli beyaz çubuklar kullanıldığı görülmektedir. Bu çubuklar jenerik boyunca bu hareketlerini fondaki caz müzik eşliğinde sürdürürken bitime doğru bir kola dönüşmektedirler (Aynsley, 2004: 104-105).

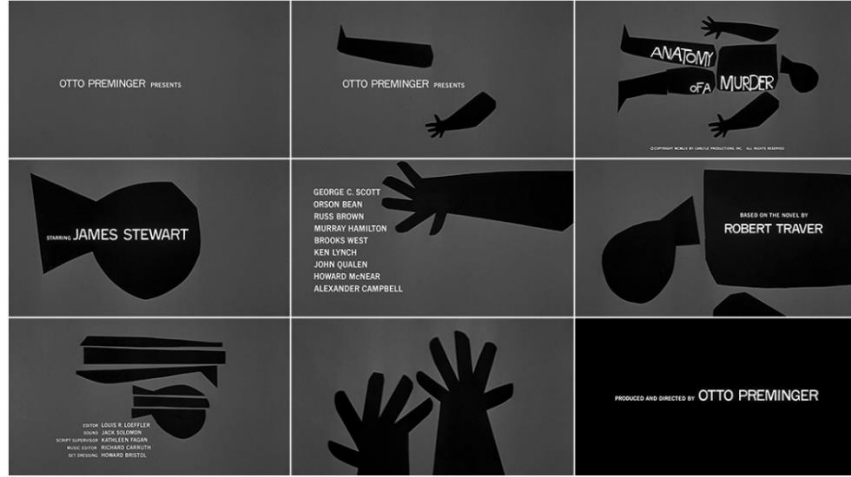


Şekil 2. 39 Altın Kollu Adam (1955) filminin açılışından kareler.

Kaynak: [https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/e2/t5/wr/kj/mwga\\_c.jpg?k=118aa37a78](https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/e2/t5/wr/kj/mwga_c.jpg?k=118aa37a78)

‘Bir Cinayetin Anatomisi’ (Şekil 2.40) filminin jeneriğinde ise yine vücut parçaları ve tipografi kullanılarak oluşturulmuş sahneler göze çarpmaktadır. Filmin yönetmeninin ismiyle birlikte bütün bir vücut kullanılırken değişen isimlerle birlikte bu vücudun parçalara ayrıldığı görülmektedir. Gri bir fon üstünde hareket eden grafik öğelerden oluşan bu tasarım basit gibi görülse de güçlü anlatımıyla unutulmaz açılış filmlerinden birisi olarak hatırlanmaya devam etmektedir (Art of The Title, 2020).





**Şekil 2. 40** Bir Cinayetin Anatomisi (1959) filminin açılışından kareler.

Kaynak: [https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/2m/h1/10/d2/anat\\_c3.jpg?k=83f4441403](https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/2m/h1/10/d2/anat_c3.jpg?k=83f4441403)

Hareketli grafiklere yönelen ve çalışmalarıyla efsaneleşen diğer tasarımcılar arasında Pablo Ferro, Maurice Binder ve Robert Brownjohn ve Richard ve Robert Greenberg kardeşleri de saymak mümkündür. Hareketli grafik alanındaki kariyerinde televizyon için birçok çalışmaya imza atan Ferro, sinemada ise 1963 yılında yapılan ‘Doctor Strangelove’ filminden 1998’de tamamlanan ‘Good Will Hunting’ filmine kadar birçok projede çalışmıştır. Richard ve Robert Greenberg kardeşlerin kendine özgü tarzlarıyla oluşturduğu en önemli çalışmalara 1979 yapımı ‘Alien’ ve 1980 yapımı ‘Altered States’ (Şekil 2.41) filmlerinde rastlanmaktadır. 1970’lerde ve 1980’lerde Richard Greenberg, ‘Superman’, ‘Body Double’ ve ‘The Untouchables’ için jenerikler yaratarak bu alandaki çalışmaları daha da geliştirmiştir.



**Şekil 2. 41** Altered States (1980) filminin açılışından kareler.

Kaynak:

[https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/i7/e9/so/tv/alterd\\_states\\_c.jpg?k=0151da81d5](https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/i7/e9/so/tv/alterd_states_c.jpg?k=0151da81d5)

1990'larda Kyle Cooper'ın 'Seven' Şekil (2.42) filmi için hazırladığı tasarımların gelecek on yıl için sinemada hareketli grafik uygulamalarını etkileyerek jenerik tasarımında yeni bir dalga başlattığını söylemek yanlış olmayacaktır. Yukarıda adı geçen sanatçıların yanı sıra tasarımlarında farklı kaligrafik stiller deneyen Belçikalı sanatçı Brody Neuenschwander de hareketli grafikler konusunda farklı açılımlar sağlamıştır. Neuenschwander'ın imzası olan 1991 yapımı 'Prospero's Books', 1996 yapımı 'The Pillow Book' ve 2000 yılında yapılan 'The Bologna Towers Project' filmlerindeki tasarımlar hareket duygusuna yeni bir yorum katarak ardından gelen tasarımcıları da etkilemiştir. Yakın zamanda hareketli grafik uygulamalarında Hillman Curtis, Garson Yu, Trollback Company, Kyle Cooper, Troika Design Group ve Digital Kitchen gibi birçok kişi ve oluşum önemli çalışmalara imza atmışlardır. Günümüzde film grafiklerinden televizyon jeneriklerine, web sayfası açılışlarından mobil uygulamalara, müzik kliplerinden reklam filmlerine kadar birçok mecrada hareketli grafik kullanımına aşına olunduğu görülmektedir (Drate, Robbins ve Salavetz, 2006: 21).



Şekil 2. 42 Kyle Cooper'ın 'Seven' filmi için hazırladığı açılış filminden kareler.  
Kaynak: [https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/f1/6n/15/wn/seven\\_c.jpg?k=87359e76d2](https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/f1/6n/15/wn/seven_c.jpg?k=87359e76d2)

## 2.5 Hareketli Grafik Tasarım Öğeleri

Kitleye verilmesi hedeflenen mesajın en doğru şekilde iletilmesi, grafik tasarım üretiminin görsel bütünlüğü ile doğru orantılıdır. Grafik tasarım üretimi içerisinde kullanılan her bir tasarım ögesinin birbiri ile ilişki bütünlüğünün sağlanması, iletideki beklentiyi karşılayacak görsel düzenlemelerin tamamlanmışlık hissini oluşturmasıyla mümkün olmaktadır. Çünkü bu noktada mesajı alan alıcının tasarıma olan ilgisi, mesajın barındırdığı tasarımsal bütünlükle sağlanmaktadır (Sarıkahya, 2013). Bu çerçeveden bakıldığında grafik tasarımın bir görsel iletişim sanatı olduğunu ifade etmek yanlış olmayacaktır.

Estetik kaygılar taşıyarak üretimi gerçekleştirilen grafik tasarımlar kitleye verilmek istenen mesajı iletmiyorsa görevini tam anlamıyla yerine getirmemiş tasarımlar olacaktır (Becer, 1997: 33-35). Dolayısı ile grafik tasarımda olduğu üzere hareketli grafik tasarım üretimlerinde de mesajın ulaştığı kitlenin tasarımcı tarafından oluşturulan görsel denklemi çözebilmesi esastır. Bu bahsi geçen tasarım denklemi ise renk, biçim, derinlik, tipografi, ses, zaman ve hareket gibi tasarım öğelerinin başarılı bir bütünlük içerisinde kullanılmasıyla mümkün olacaktır.

### 2.5.1 Renk

Temel tasarım öğelerinden biri olan renk, beyaz ışığın farklı dalga boyları ile ortaya çıkan fiziksel bir durumdur (Uçar, 2004: 45). Renk gözlemlendiğinde algılama, ışığın nesneye çarparak bir kısmının emilmesi ya da yansması sonucu çeşitlilik göstermektedir (Manav, 2011). İnsan gözünün ışığı görmesi fiziksel bir durum oluştururken, ışığı algılaması psikolojik bir durum olarak ortaya çıkmaktadır (Ertan ve Sansarcı, 2016: 208). Renk ve görsel arasındaki ilişkiyi öncelikli olarak algılayan insan beyni, sonrasında diğer ayrıntılara yönelerek çözümleme yapma eğilimindedir (Özer, 2014). Renkler algılanırken önceki tecrübe ve tanımlamalarına dayanarak, bilinç ve bilinçaltını etkileyerek duyguları yönlendirmektedir (Mahnke, Meerwein ve Rodeck, 2007: 17). Bu noktada rengin yalnızca estetik kaygılar sebebi ile önem taşıdığı düşünülmemelidir.

Işık ve renk ile ilgili ilk araştırmalar 1666 yılında bilim insanı Newton'un yaptığı deneylerle başlamıştır (Holtzschue, 2009: 88). Farklı dalga boylarındaki ışınların birleşmesi ile ortaya çıkan beyaz ışığın mor, lacivert, mavi, yeşil, sarı, turuncu ve kırmızı olmak üzere yedi farklı renkten meydana geldiğini ortaya koyan Newton'dan (Temizsoylu, 1987: 10) sonra 19. yüzyılda Goethe, Young, Brewster, Chevreul, Helmholtz, Rood ve Hering gibi bilim insanları renk teorileri ile öne çıkmışlardır (Itten, 1970: 32). Bunlardan bazıları Newton'un ışığı meydana getiren renk tayflarını sınıflandırmasına bir karşı duruş sergileyerek, ışık-gölge, karanlık-aydınlık temelinde renkleri sınıflandırmış ve bu yöntemle açıklamaya çalışmıştır (Tokdil, 2016: 550). Renk olgusunu açıklamaya çalışan sanatçı Albers ise ampirik deneyler ile renk yeterliliğinin ilkelerini kanıtlamıştır (Berg, 2015). Chevreul, Helmholtz ve Rood gibi bilim insanları ise 'Eş Zamanlı Renk Kontrastları Yasası' ile renk kuramını geliştirmişlerdir (Westland vd, 2007: 8). Var olan tüm objelerin içerisinde barındırdığı yapısal ilişki renk ile algılanmaktadır. Bu durum objelerin bulunduğu ortam ışığına göre algılanmasında değişim gösterse de renkteki yapısal özellikleri değiştirmemektedir. Ayrıca renk, her insan üzerinde farklı bir duygu durumu yaratmaktadır (Mülayim, 1994). Bu sebeplerden ötürü tasarımlarda renk kullanımı önem arz etmektedir. Gerçek dünyada objelerin sahip oldukları renklerle algılanarak insanlarda çeşitli duygu durumları oluşturduğu gibi tasarımlarda da verilmek istenen mesajı iletmedeki en önemli unsur renktir. Tasarımlarda biçimleri görünür kılan renk, soyut kavramları betimlerken de zaman ve mekân oluşturmaya yardımcı olur (Öztuna, 2008: 121). Devinimsiz tasarımlarda olduğu gibi hareketli görseller ve videolarda da rengin tasarımcılara ifade zenginliği sağladığı bir gerçektir (Kılıç, 2003: 25). Tasarımda tercih edilen renkler ile farklı kodlamalar yapabilmek ise mümkündür (Bender, 1998).

### **2.5.2 Biçim**

Çevrede görünen tüm nesnelerin algılanması sırasında tüm unsurlarının bir düzen oluşturması olarak ifade edilen biçim (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997: 240), nesneyi belirleyen ve sınıflandıran nokta, çizgi ve şekilden oluşan görsel işaret olarak da tanımlanmıştır (Woolman ve Bellantoni, 2000). Görsel algılamının fiziksel

boyutu olan biçim, diğer tüm tasarım öğeleri ile ilişki içerisinde (Tepecik, 2002: 36-37). Bir bütünün yapısı olan biçim ile nesne somut hale gelmektedir.

### 2.5.3 Derinlik

Gerçek dünyada nesneler üç boyutludur; bir genişliği yüksekliği ve derinliği vardır. Tasarımlarda da nesnelere bir hacim algısı yaratılarak derinlik özelliği kazanılmaktadır. İki boyutlu yüzeylerde üç boyutlu algısı yaratmak için renk, ışık, gölge ve perspektif gibi öğeler ile tasarlanan nesne yüzeyleri ile derinlik hissi verilir (Edsall, 2007). Böylece nesneler gerçek hayatta olduğu gibi üç boyutlu algısı oluşturarak kompozisyona bir derinlik ve etkileycilik kazandırmaktadır. Tasarımlarda oluşturulan derinlik algısı ile izleyicide inandırıcılık artırılarak, kompozisyonda istenilen noktaya dikkat çekilebilmektedir (Ambrose ve Harris, 2010: 22).

### 2.5.4 Tipografi

İlk kez Johann Gutenberg tarafından kullanılan tipografi terimi (Becer, 2009: 176) yazıya dönüştürülen düşüncelerin görselleştirilmesi, şekle uygun biçimde yazmak olarak ifade edilmektedir (Ambrose ve Harris, 2012: 38). Kısaca tipografi, yazının kendisidir (Van Dalen, Gubbels, Engel ve Mfenyana, 2002). Kullanılan tipografiler tasarıma duygu ve karakter yükleyen unsurlardan biridir. Endüstri devrimi ile birlikte gelişen teknolojiler sayesinde tipografinin kullanım alanı genişlemiş, Fütürizm, Dadaizm, Konstrüktivizm gibi modern sanat akımlarının da etkisi ile farklı bir tanıma kavuşmuştur. Yazı artık yalnız bir iletişim öznesi değil, şekil itibari ile düşünce ve fikirlerin görselleştirilmesine olanak sağlayan bir tasarım ögesi haline gelmiştir. Dijitalleşme ile birlikte gelişen hareketli görüntülerin en önemli unsurlarından biri haline gelen tipografi artık devrim kazanmıştır. Günümüzde kinetik tipografi olarak ifade edilen bu hareketli yazılar sinema, televizyon ve internet sayfalarının vazgeçilmez grafik tasarım öğelerinden biri olmuştur. 1960'ların ortalarından itibaren, grafik tasarımın ve kinetik tipografinin kullanımında belirli bir standart ortaya konulmasa da devamında film tanıtımlarının ve grafik tanımlamanın dil ve estetiğinde önemli bir değişiklik meydana gelmiştir. Sinemada film içeriğinin ve anlatılan olay örgüsünün grafiksel, görsel ve işitsel tarzda bir tür dramatik yorumuna yer verilmeye başlanmıştır. Saul Bass, Maurice Binder ve Pablo Ferro gibi

seçkin sanatçılar ortaya koydukları kinetik tipografi üretimleri ile film jeneriklerine referans olacak çalışmalar yaratmışlardır (Las-Casas, 2007).

Kinetik tipografi, tasarımcılara görsel formların yanı sıra davranışlar veya eylemlerle iletişim kurma fırsatı da vermiştir. Tasarımcının mesaj için bir sıra ve hız belirlemesi ile zaman, tasarımdaki en önemli yapısal unsur haline gelmiştir. Tipografinin temel düşüncelerinin ötesinde, tasarımcı mesaja bir “ses” ekleyerek yazının nasıl hareket edeceğine ve davranacağına karar verir. Bir kişinin konuşmasını dinlemeye benzer şekilde, hareket halinde yazma tonu ve tonlamayı iletebilir. Yazıların açılma hızı bir ruh hali oluşturabilir. Hareketli yazı, ses ve görüntülerle birleştiğinde, tipografi tasarımcının anlatıyı etkileyici bir iletişim aracı olarak kullanmasını sağlar (Carter, Meggs ve Day, 2011).

Bugün ise kinetik tipografi film ve televizyon jeneriklerinde kullanılmasının dışında, çeşitli dijital ortamlarda da yer almaktadır. Bunun başlıca sebebi bir mesajın tipografi ile sinematik, anlatısal bir sunum haline gelerek izleyicileri kendine çekme yeteneğine sahip olabilmesidir. Tasarımcılar web siteleri, film başlıkları, kitap ve oyun fragmanları, veri görselleştirmeleri, müzik videoları ve mobil uygulamalar dâhil olmak üzere birçok projede hareketli tipografiyi kullanmaktadırlar.

### 2.5.5 Ses

Hareketli grafik tasarımlarda ses önemli bir yer tutmaktadır. Ses görüntüye göre izleyen için daha uyarıcı bir işlev görmektedir. Bu nedenle hareketi grafikler sessiz olduklarında seyirci üzerindeki etkileri azalmaktadır. Ses görüntü uyumunda bilinçli bir yol izlendiğinde filmin tasarım ya da anlatım açısından daha etkili bir hal aldığı görülmektedir. Hareketli görüntülere eklenen sesler kimi zaman anlatıcı veya oyuncu diyalogları olarak, kimi zaman ise müzik ve efekt olarak kullanılmaktadır (Atiker, 2011: 355).

Görüntü ve ses teknik olarak birbirlerinden farklı olsalar da hareketli görüntüdeki birliktelikleri önemlidir. Hareketli görüntünün vazgeçilmez bir parçası haline gelen ses çoğunlukla yapıma hâkim olan duyguyu hissettirirken aynı zamanda görsel kurgunun ritmini de belirler. Öne çıkarılmak istenen detay görüntüde nasıl diğer

objelerden daha fazla ön planda tutuluyorsa, duyurulmak istenen ses de fondaki diğer seslere oranla daha belirgin hale getirilmektedir (Uğurlu, 2003).

Hareketli grafiklere deneysel sinema ile birlikte ses de eşlik etmeye başlamış ve bu kullanım şekli günümüze kadar gelen önemli bir anlatım şekli ortaya koymuştur. En temel tanımıyla, hareketli grafik tasarım hareket, döndürme veya görsel öge görünümünü içeren her şeydir ve özellikle günümüzde yapılan multimedya projelerinde kullanımı sırasında sıklıkla sesle eşleştirilmektedir (Khamis, 2021). Buradan hareketle tasarımcının hareketli grafiği hazırlama sürecinde birlikte kullanılacak ve filmin anlatımını kuvvetlendirecek sesleri de belirlemek zorunda olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

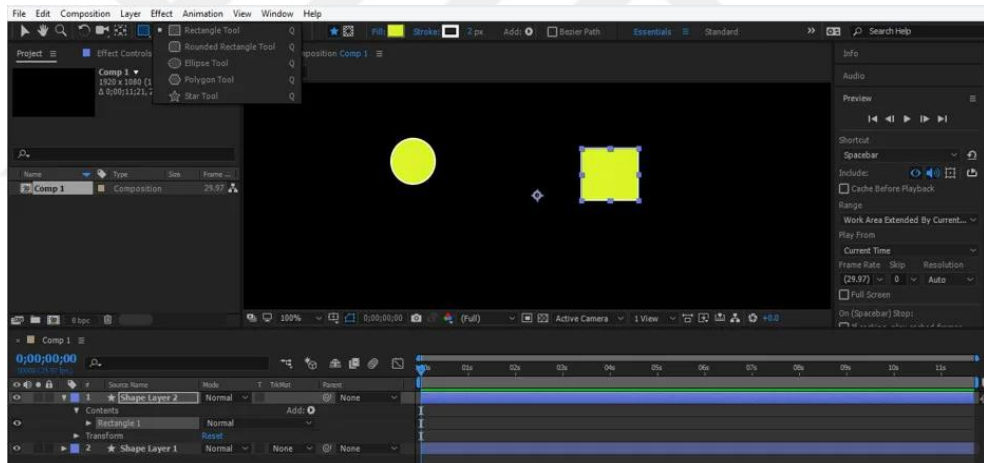
Hareketli grafik tasarımlarda sesin kullanımına bakıldığında müziğin önemli bir yer tuttuğunu söylemek mümkündür. Tasarımlarda ise genellikle görüntüdeki değişimlerin kullanılan müziğin ritmiyle paralellik göstermesine dikkat edildiği gözlemlenmektedir. Görüntü altında kullanılan müziğin ise sürekli aynı ritimde devam eder bir yapıda olması gerekli değildir. Aksine müziğin zaman zaman değişen bir tempoda olması üzerine koyulan görüntünün de farklı evreleri olmasını sağlayacaktır. Bu değişimler hareketli grafiğin öngörülebilirliğini kırmaya yarayacağı gibi belirli noktalara da vurgu yapılmasına olanak sağlamaktadır. Buna daha sade şekilde başlayıp sonrasında artan bir ivme ile zirveye ulaşan ve biten müzikler eşliğinde yapılan televizyon jeneriklerini örnek olarak göstermek mümkündür. Müzik videolarında ise kullanılan beste baştan sona aynı ritme sahip olabilmektedir. Bu durumda da kullanılan müziğin temposunu, üzerine eklenen görüntüdeki yoğun değişimler ya da kullanılan karelerin süresinde yapılan değişimler (yavaşlatma ya da hızlı akıtma) ya da görsel içeriklerin sunulmasındaki biçimsel değişimlerle tek düzelikten kurtarmak mümkündür (Krasner, 2013: 400).

### **2.5.6 Hareket ve Zaman**

Geleneksel grafik tasarım iki boyutlu düzlemde X ve Y eksenlerinin koordinatları arasında sınırlı kalmakta iken dijital programlar aracılığıyla bu aşılaraq üç boyutlu bir etki yaratılabilir hale gelmiştir. Grafik tasarımın hareketli görüntüde kullanımı söz konusu olduğunda ise bu boyutsal özelliklere bir de zaman faktörü



katılmaktadır. Zaman kimi tasarımcılar tarafından hareketli görüntüde kullanılan dördüncü bir boyut olarak da tanımlanmaktadır. Zaman üzerinde bir hareket kazanan grafikler birleştirilerek durağanlıktan hareketli hale getirildiklerinde bu dördüncü boyut söz konusu olmaktadır. Bu düşünce dikkate alındığı takdirde kullanılan zaman faktörü ile birlikte grafik tasarım öğelerinin dört boyutlu bir özellik kazandığını söylemek mümkün olacaktır. (Hu, 2018). Dördüncü boyut olarak da tanımlanan zaman, görsel iletişimde hayati bir güç olarak önümüzde durmaktadır. İletişim ve sanatsal ifade için bir araç olarak güçlü etkisi, hareketli grafik tasarımının kullanımındaki ivmeyi artırmıştır. 1970'lerin sonlarından bu yana grafik tasarım, hareketsiz (statik) bir yayıncılık disiplininin film, animasyon, etkileşimli medya ve çevresel tasarım dâhil olmak üzere geniş yelpazede etkin olarak kullanılan bir uygulamaya dönüşmüştür (Krasner, 2013: 1). Dijital altyapıya sahip hareketli görüntü üretim yazılımlarında zaman üzerindeki bu değişim 'timeline' adı verilen pencereler üzerinde gösterilmektedir.

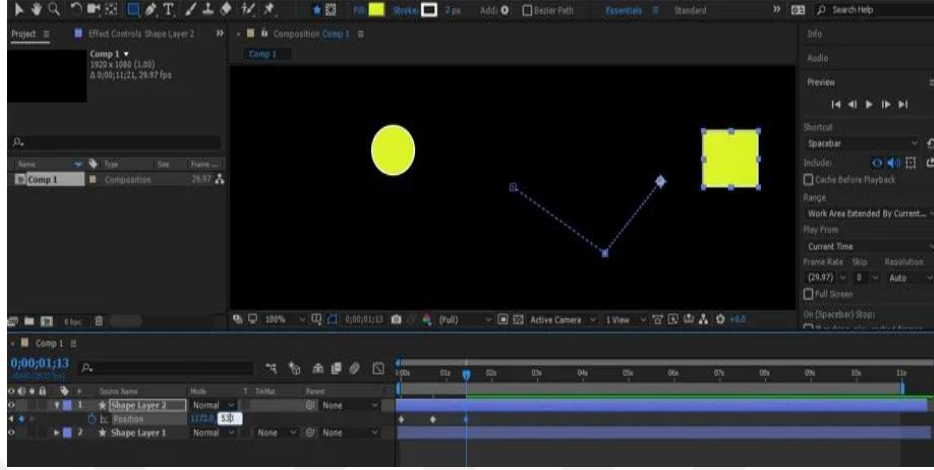


Şekil 2. 34 After Effect Yazılımı çalışma pencereleri.

Kaynak: <https://cdn.educba.com/academy/wp-content/uploads/2020/04/After-Effects-Timeline-6.jpg.webp>

Sayısal hareketli tasarım yazılımlarında kullanılan değişken seçimler ise 'keyframe' olarak isimlendirilmektedir. Uygulamacı yazılım içerisinde kullandığı, gerçek görüntü, tipografi, fotoğraf ya da grafiklerin hareketlendirmesinde keyframe adı verilen değişkenler kullanılmaktadır. Bir hareketin 'timeline' adı verilen zaman çizelgesi üzerinde hangi koordinatlardan hangi koordinatlara doğru gerçekleşeceği ya da kullanılan görsel malzemenin boyutlarında oluşacak değişimin belirlenmesi bu

anahtar kare seçimleriyle yapılmaktadır. Sadece hareketin değil görselin renk, ışık, form gibi özelliklerinde de bir zaman dilimi üzerinde oluşacak değişimler yine keyframe kullanımı ile meydana getirilmektedir.



**Şekil 2. 35** Timeline penceri üzerindeki katmanlardan birine uygulanan değişimi kaydetmek için kullanılan keyframe noktaları görülmektedir.

Kaynak: <https://cdn.educba.com/academy/wp-content/uploads/2020/04/After-Effects-Timeline-14.jpg.webp>

Genellikle sinema veya televizyon programlarında gördüğümüz üzere üretimlerin bir başı, ortası ve sonu olmaktadır. Hareketli görüntü ürünlerinde bu akış görüntülerin, eylemlerin ve seslerin zaman içindeki görsel ve işitsel deneyimlerin, olayların doğal düzeninde ortaya çıkmasıyla sağlanmaktadır. Dolayısıyla bu kurgu kimi zaman hareketli grafik tasarım üretimlerinde de uygulanmaktadır. Öte yandan, hikâyenin tamamen farklı bir zaman çizelgesine göre ve farklı bir sırayla anlatıldığı hareketli görüntü ürünleri de görülmektedir. Yine bu yöntemi hareketli grafik tasarım çalışmalarında da görmek mümkün olmaktadır. Özetlemek gerekirse hareketli grafik ürünlerde de tasarımcı seslerin koreografisini yapan müzik şeflerine benzer şekilde, olayların dizilişini, görüntülerin ve türün zaman içinde hareket edip değişme biçimini, ekranda belirip kaybolmasını ya da her hikâyede bir olaydan diğerine geçişi belirlenen senaryo doğrultusunda yapmakla yükümlüdür. Zihin görsel bilgiyi, hareketi ve sesi birimlere ayırmaktadır. Müzik bestelerinin önceden tanımlanmış düzenlemelere göre yapılmasını ya da danstaki hareket kalıplarının son derece rafine sekanslar halinde düzenlenmesini buna örnek olarak göstermek mümkündür. Aynısı hareketli grafikler için de geçerli olmaktadır. Olayların, hareket ve geçiş yoluyla zaman içinde ve uzayda ortaya çıkan birimler veya diziler halinde düzenlendiği görülmektedir. Doğru

planlama ile sanatsal ifadeyi ve kavramsal etkiyi artırabilen bu düzenleme, hareketli grafik tasarımın dikkati üzerine çekmesine ve beklenti üretmesine de yardımcı olmaktadır (Krasner, 2013: 251-252).

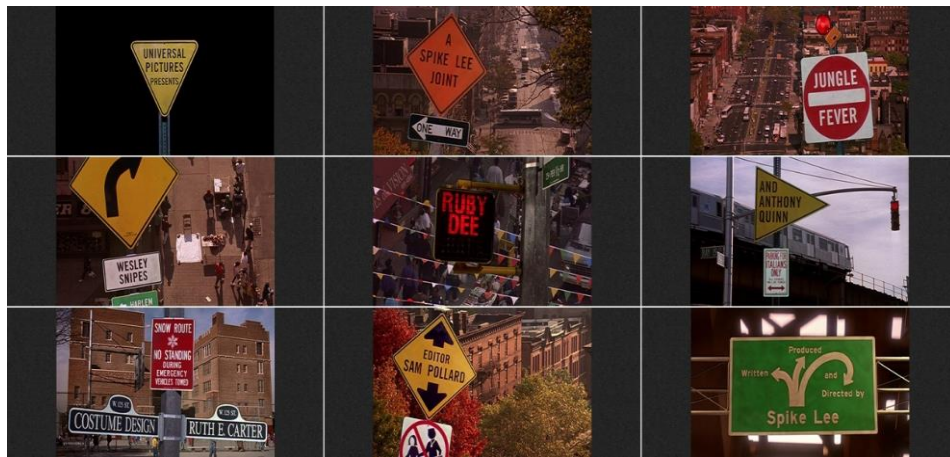
## **2.6 Hareketli Grafik Tasarımda Uygulanan Yöntem ve Teknikler**

Hareketli grafikler, film ve televizyon endüstrisi tarafından film ve TV şovlarını sunmak ve tanıtmak için uzunca bir zamandır kullanılmaktadır. Adeta bir endüstri haline gelmiş olan bu üretim biçiminde ilk önceleri geleneksel animasyon teknikleri benimsenmiş olsa da bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler önemli ölçüde değişimler meydana getirmiştir. Dijitalleşme ile birlikte gerçek görüntü, fotoğraf, grafik ve sesin beraber kullanılabilir hale gelmesi geleneksel yöntemlerin yerini bilgisayar yazılımları yoluyla üretime bırakmıştır. Özellikle 20. yüzyılın başlarından itibaren soyut film yapımcıları tarafından modernist görsel denemelerde etkin olarak kullanılmaya başlanan hareketli grafik ürünlerinin üretiminde analog sinema tekniklerinin benimsendiği görülmekle birlikte, televizyon ile birlikte grafiklerin hareketlendirilmesinde elektronik video efekt cihazlarına yönelindiği görülmektedir. Günümüze gelindiğinde ise dijital film yazılımlarıyla oluşturulabilecek birçok tasarım seçeneği ortaya çıkmıştır. Bu yeni yazılımlar hareketli görüntülerin yaratılması sürecinde grafik sanatçılara oldukça fazla teknik alternatifler sunmaktadır. Tarih boyunca çeşitlenerek artan hareketli grafik tasarım üretimi tekniklerinin analog video dan dijital video dönemine kadar geçen süreçteki teknolojik gelişmeler paralelinde önemli değişimler geçirdiğini söylemek mümkündür (Schlittler, 2015).

Hareketli grafik tasarımın ilk örnekleri, hareketli görüntünün analog tekniklerle üretildiği dönemlere rastlamaktadır. Analog video gerçek görüntünün kare kare fotoğraflanması ve bu fotoğrafların arka arkaya gösterilmesiyle oluşmaktadır. Hareketli grafik tasarım ürünlerinin meydana getirilmesinde de bu tekniğin önemli bir yer tuttuğu görülmektedir. Grafik materyaller kullanılarak meydana getirilen kareler fotoğraflanarak izleyiciye bir hareket etkisi verilmeye çalışılmıştır. Bu benzer teknik nedeniyle hareketli grafik çoğu zaman canlandırma (animasyon) sanatı içerisinde tanımlanmıştır. Bir karaktere ve öyküye sahip çizimlerin ya da kuklaların kare kare fotoğraflanmasıyla oluşturulan canlandırmanın aksine hareketli grafik tasarımda mesajın iletilmesi için karakterlere ihtiyaç yoktur. Hareketli grafik tasarım, verilmek

istenen mesaj doğrultusunda nesnelerin, yazıların ya da renklerin manipüle edilmesi, hareketlendirilmesi, uzay ve zamanı hesaba katarak yeni ortamlara aktarılması sürecidir (Khamis, 2021).

Hareketli grafik tasarımların üretiminde canlandırma tekniğinin dışında yöntemler de kullanılmıştır. Len Lye ve Norman McLaren gibi sanatçılar sinema filmini kare kare çizerek ya da boyayarak çeşitli eserler meydana getirirken kimi zamanda sinema filmi üzerine kaydedilmiş gerçek görüntülerin grafik tasarımlarla manipüle edildiği çalışmalar yapıldığı görülmektedir. Bunların yanı sıra grafik öğelerin hareketlendirilmesi için farklı düzenekler de kullanılmıştır. Alexander Alexeieff ve Amerikalı Claire Parker'ın Pinscreen olarak adlandırılan icadı ya da Mary Ellen Bute'ın çeşitli tekniklerle oluşturduğu geometrik ve soyut görselleri buna örnek olarak göstermek mümkündür. Dolayısıyla analog video dönemi dikkate alındığında hareketli grafikler oluştururken canlandırma tekniğinin mutlaka kullanıldığını varsayan bir görüş tamamen doğru olmamaktadır. Bu varsayımın tam anlamıyla doğru olamayacağını kanıtlayan, hareketin animasyondan başka yollarla elde edildiği birçok etkili hareketli grafik örneği bulunmaktadır. Bu çalışmalardan biri olarak Balsemeyer ve Everett'in 'Jungle Fever' (Şekil 2.45) filmine yaptıkları açılış filmi örnek olarak gösterilebilir. Bu jenerik özelinde bakıldığında gerçek görüntüler üzerinde yerleştirilen sokak tabelası görünümlü tipografik unsurların kare kare video üzerine eklenerek, kamera hareketleriyle uyumlu bir şekilde kullanıldığı görülmektedir.



Şekil 2. 45 Jungle Fever (1991) filminin açılışından kareler.

Kaynak: <https://annyas.com/screenshots/images/1991/spike-lee-jungle-fever-title-sequence.jpg>

Yine bu dönemde gerçek görüntüler üzerine çeşitli tekniklerle grafik öğeler ekleyen Saul Bass gibi sanatçılar da bulunmaktadır. Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle grafik tasarımın hareketli görüntüyle kullanımında büyük bir ivme yaşandığı görülmektedir. 1970'lerde hareket kontrolü ve optik efektler gibi teknik gelişmeler, film ve grafik sanatını yeni bir düzeye taşıırken gerçek görüntüyle birlikte oluşturulan bu kompozisyonları daha ileri bir seviyeye götüren çeşitli görsel efekt cihazları ortaya çıkmıştır. Canlandırma tekniğinin ardından kullanılan optik tekniklerin yerini hızla bu bilgisayar yazılımlarının aldığı görülmektedir. 1980'lerde ortaya çıkan Quantel Paintbox (Şekil 2.46) isimli cihaz televizyon grafiklerinin üretimi için bir dönüm noktası haline gelmiştir.



Şekil 2. 36 Quantel Paintbox isimli görsel efekt cihazı.

Kaynak: <https://www.redsharknews.com/hubfs/What%20happened%20to%20Quantel.jpg>

Sadece büyük televizyon kuruluşlarınca kullanılan bu sistemler zamanla yaygınlaşarak diğer televizyon istasyonlarında da kullanılmaya başlanmıştır. Yayınlanan programların tanıtım ve görsellerinin yapılmasında kullanılacak donanım yatırım yapan medya kuruluşları sanatçıları ve yaratıcı yetenekleri de işe alarak hareketli grafik tasarımın bir sektör haline gelmesine ön ayak olmuşlardır. Dünyanın ilk müzik televizyonu olan MTV, bu dönüşümün en önemli mimarlarından biridir. MTV Televizyonu görsel olarak deney yapmak isteyen tasarımcılar ve sanatçılar için önemli bir fırsat yaratmıştır. Hareketli grafik tasarımlarda çalışmak üzere işe alınan animatörler, grafiti sanatçıları, video sanatçıları ve grafik tasarımcılar, canlandırma ve görsel efektler kullanılan yeni bir kolektif çalışma ortamına kavuşmuşlardır. 1990'larda ev tipi bilgisayarlarda da çalışma imkânı bulan video sistemleri görsel

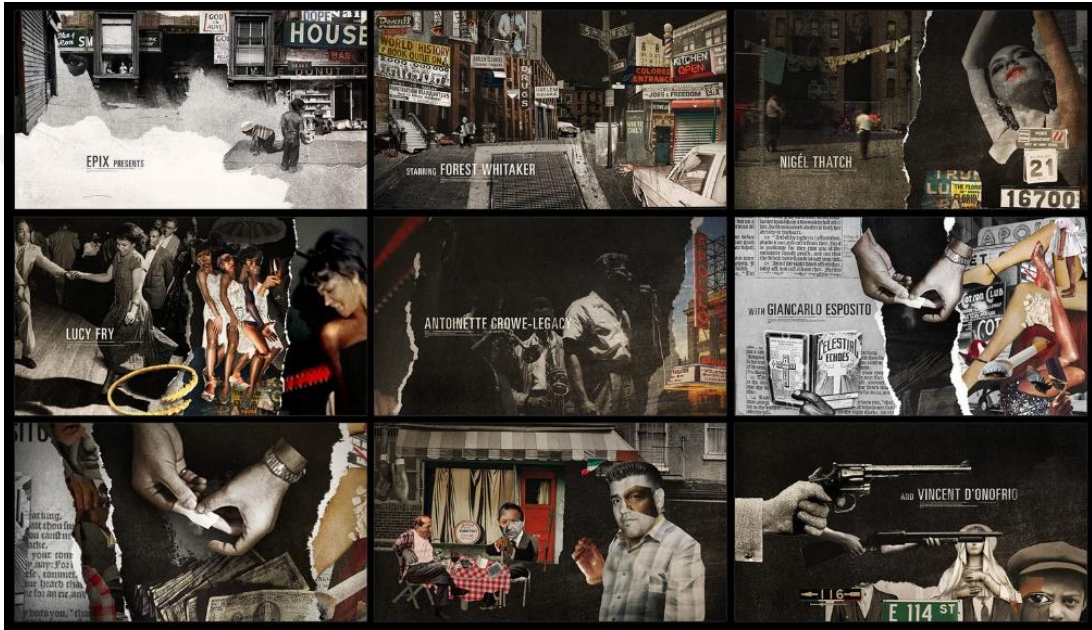
retim sektrnde adeta bir devrim yaratmıřtır. Macintosh ve Silicon Graphics Indigo gibi daha uygun fiyatlı bilgisayarların piyasaya srlmesi, Adobe After Effects, ‘Matador’ ve ‘Flint’ gibi gerek grnt ile grafięi birleřtirmeye imkn veren yazılım paketlerinin ev tipi bilgisayar sistemlerine kurulur hale gelmesi nemli sonular doęurmuřtur. Teknolojiye ulařmanın daha da kolaylařması tasarımcıların byk medya reticileriyle rekabet edebilir hale gelmesine ve deneysel alıřmaların kapılarının aılmasına olanak saęlamıřtır. Gnmzde tasarımcılar hareketli grafik tasarımlarını artık kendi cihazlarıyla yapabilir hale gelmiřtir. Maddi olarak ulařılabilir hale gelen dijital yazılımlar, geleneksel canlandırma tekniklerini taklit ederek, boyama, objenin oęaltılması, kolaj,  boyutlu obje tasarımı ya da stop motion denilen canlandırma tekniklerini sayısal ortamda yapabilme imknı da tanımaktadır (Schlittler, 2015). Bu yazılımların biroęu birbiriyle uyumlu hale getirilerek birok tasarım teknięi bir bilgisayarda yapılabilir duruma getirilmiřtir. Bu yazılımların benzer alıřma řekilleri olduęunu sylemek mmkndr. Arayz denilen programın ekrana yansıttıęı alıřma alanı da oęu yazılımda benzer zellikler gstermektedir. Kullanılacak ham grsellerin (video, fotoęraf, grafik materyaller) program ierisinde bulunduęu pencereler ve bu grsellerin zaman izelgesi zerine iřlenebileceęi ana alıřma pencereleri, oęu yazılımda benzer alıřma prensiplerine sahiptir. Tasarımcı zgn izimlerini ya da gerek grsellere yapılacak maniplasyonları yaptıktan sonra zaman izelgesi zerinde hareketlendirmekte ve gerekirse ses ve mzik gibi birok ęenin bir araya getirildięi melez bir hareketli grnty oluřturabilmektedir.



řekil 2. 37 After Effect yazılımının ekran grnts.



Hareketli grafik tasarım gerektiğinde mzik, ses, gerek grnt, animasyon filmler ya da tipografik geleri birlikte kullanarak anlatım aısından daha da kuvvetli hale gelebilmektedir. Bu zellięiyle sadece canlandırma zelliklerine sahip olmakla kalmamakta, aynı zamanda eřitli sanatsal yntemlerin ortak yeteneęine ve kapsayıcılıęına da sahip olmaktadır (Hu, 2018). Birbirleriyle uyumlu bilgisayar yazılımları ile oluřturulan bu tarz melez video rnlerine 2020 yılında Emmy dl olarak yılın en iyi jenerik filmi seilen ‘Godfather Of Harlem’ (řekil 2.48) isimli dizinin aılıř grseli rnek olarak verilebilir.

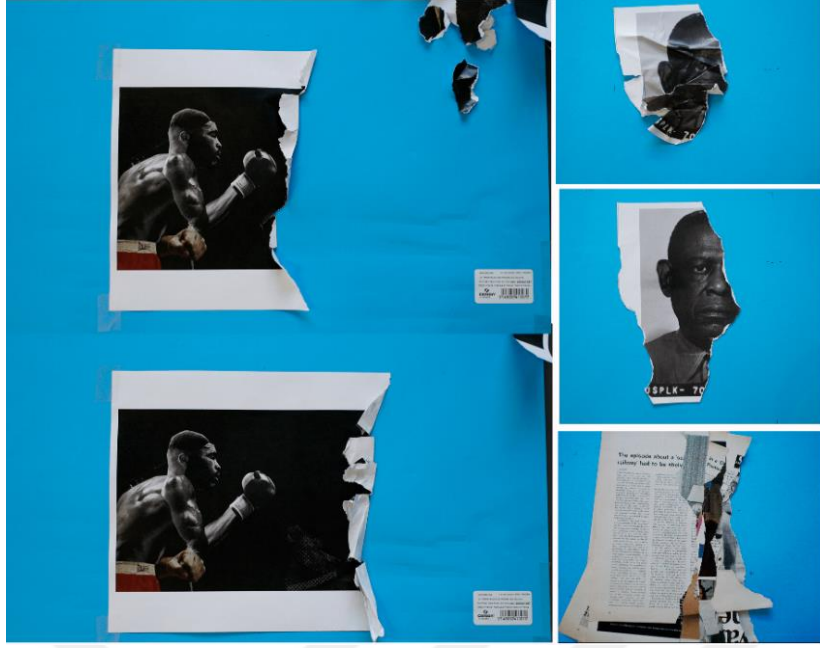


řekil 2. 38 Godfather Of Harlem isimli dizinin aılıř filminden sahneler.

Kaynak: [https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/7n/ul/7z/71/goh\\_c.jpg?k=8b19f8e076](https://www.artofthetitle.com/assets/sm/upload/7n/ul/7z/71/goh_c.jpg?k=8b19f8e076)

Dijital ortama aktarılan fotoęrafların sayısal ortamda kolaj teknięiyle birleřtirilme temeline dayalı bir alıřma olan jenerikte Adobe Photoshop ve Adobe After Effect yazılımlarının kullanıldıęı grlmektedir.





**Şekil 2.49** Godfather Of Harlem isimli dizinin açılış filminde kullanılan kolajların hazırlanması  
<https://www.behance.net/gallery/86152051/Godfather-of-Harlem-Main-Titles>

Filmin tasarımcısı olan Peter S. Pak kâğıt-kolaj görünümünü oluştururken Adobe After Effects ve Adobe Photoshop programlarından yararlandığını belirtmektedir.



**Şekil 2. 39** Godfather Of Harlem isimli dizinin açılış filminde yazılım üzerinde yapılan bir kolaj.  
 Kaynak: <https://vimeo.com/366214313>

Kullanılan fotoğrafların bazılarının yeniden çekildiği bir kısmının ise eski gazetelerden alınan görsellerle oluşturulduğunu belirten Pak, dijital ortamda yaptıkları bu kolaj çalışmasının el yapımı bir kolaj çalışmasına oranla daha pratik olduğunu ve daha esnek bir çalışma ortamı sağladığını söylemiştir. (Peterp4k.com, 2023)



**Şekil 2. 51** Godfather Of Harlem isimli dizinin açılış filminden bir sahne.

Kaynak: [https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/591cd836bebafbf01b16a507/1567028699070-N3YHAD65VMV95FSVHZ87/PeterPak\\_GOH\\_MT\\_Styleframes\\_04.jpg?format=1500w](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/591cd836bebafbf01b16a507/1567028699070-N3YHAD65VMV95FSVHZ87/PeterPak_GOH_MT_Styleframes_04.jpg?format=1500w)

Adobe Photoshop programında dekupe edilen fotoğraflara elle çizilmiş gibi bir dokusal özellik katılırken tüm fotoğrafların monokromatik bir renge çevrildiği görülmektedir. Adobe Photoshop ile dönüştürülen fotoğraflar daha sonra Adobe After Effect yazılımına taşınarak kolajlar hareketlendirilmiş, gerçek görüntülerle kaynaştırılmış ve hareketli tipografik öğeler eklenerek görsel efektler eşliğinde film meydana getirilmiştir. Filmin müzik ve seslerinin ayrıca bir video düzenleme yazılımında son haline getirildiği düşünülmektedir.

## **2.7 Hareketli Grafik Tasarım ve Hareketli Tipografi İlişkisi**

20. yüzyılda fotoğrafın ardından ortaya çıkan, sinema ve televizyonun teknolojik gelişmelerinde etkisiyle ortaya koydukları değişim, hareketli (kinetik) tipografik tasarımın kullanımını gerekli hale getirmiştir. Geleneksel grafik tasarımda tipografi, yazılı bir fikre görsel bir form kazandıran, tasarımın karakterini ve duygusal özelliklerini oluşturan etkili unsurlardan biridir ve aldığı görsel biçim, bir fikrin erişilebilirliği için önem taşıırken okuyucunun ona nasıl tepki vereceğini de önemli ölçüde etkilemektedir. Hareketli görüntüde tipografiye olan ihtiyaç da temelde bu geleneksel özellikleriyle ilişkilidir (Ambrose, Harris ve Ball, 2019).

İlk hareketli grafik üretimlerinde resimler ve çizimlerin metin ile kullanılarak dolaylı anlatım deneyimleri meydana getirilmeye çalışıldığı görülmektedir. Bu çalışmalarda fikrin taşıyıcısı öncelikle resim olmakla birlikte, tipografinin de iletilen içeriğin anlaşılmasına yardım etmek için tasarıma katıldığı gözlemlenmektedir. Konuşulduğu zaman oluşan bir sesin yazıldığında fiziksel bir varlığa sahip olup görünür hale geldiğini söylemek mümkündür. Yazılarak görünür hale gelen bu kelime ise okunduğu takdirde insan beyninde zihinsel bir görüntüye kavuşmaktadır. Kelimenin fiziksel bir görünüme kavuşmasını sağlayan tipografi, hareketli grafiklerde ise hareketli (kinetik) bir tipografiye dönüşerek hareket eden veya zaman ve mekânda bir şekilde dönüşüme uğrayan bir ekran metni haline gelmektedir. Hareketli görüntüde tipografi, görünenin yeniden üretimi olan film ve videonun oluşturduğu duygular ve ifadelerin doğru iletilmesi konusunda da önemli bir yardımcı faktör durumundadır. Bu etki karşılıklıdır. Zira hareketli görüntüde sahip olunan duygu iletme yeteneği, karmaşık karakter özellikleri ve dikkati artıran görsel düzenlenmelerin katkısı, tipografinin doğuştan gelen güçlü iletişimsel özelliklerini daha da ileriye taşımaktadır (Babic, Pibernik ve Mrvac, 2008).

Günümüzde hareket ve tipografinin entegrasyonu, hareket tasarımının belki de en kapsamlı olan uygulamalarındandır. Artık hareketli yazının büyük potansiyeli sadece televizyon reklamları ve film jenerikleri ile sınırlı değildir. Kinetik logolar ve sloganlar, sessiz ekranlarda bile yayınlansalar kimliklerini ve hizmetlerini çok başarılı bir şekilde iletmektedirler. Tipografiye hareket ve zaman boyutları eklemek, sözel dilin imgelenmesine yeni olanaklar eklemiştir. Kinetik tipografi, konuşma dilinin kendiliğindenlik ve tonlama gibi fonetik özelliklerini içinde barındırarak bunu gerçek zamanlı görselleştirme ile birleştirmiş ve geleneksel tipografiyi farklı bir aşamaya taşımıştır (Krasner, J. (2013: 138).

Klasik tipografi ve hareketli tipografinin birbirlerinden belirgin bir şekilde ayrıldığını söylemek mümkün değildir. İkisinin de temel tasarım ilkeleri oldukça benzeşmektedir. Geleneksel tipografide olduğu gibi hareketli tipografide de yazı tipi (font) seçimi mesaj oluşturma'nın temel araçlarından biridir. Bu noktada yazı tipi tasarımının sayfa üzerinden ekranlara taşındığını söylemek mümkündür. Baskıda kullanılan çok sayıda tipografi örneği çeşitli tekniklerle film, televizyon ve dijital

medyaya da taşınırken harf biçimlerinin anlamlı şekilde ele alınmasının hareketli görüntüde de görsel mesajları zenginleştirebileceği görülmüştür. Harf biçimlerinin meydana getirdiği duygusal yönlendirmenin hareketli görüntüde kullanımını birçok film açılışında görmek mümkündür. Hareketli grafik tarihinde önemli bir yeri olduğu savunulan Warner Brothers'ın 'Altered States' (1980) filminin açılış jeneriğinde, filmin temasını ifade etmek için iki kelimenin basit bir dönüşümünün kullanıldığı görülmektedir. Sahne, filmin ismini oluşturan sözcüklerin hareketli bir görüntü üzerine düşürülmesi ve ekranda hareket ettikçe üst üste binen saydam bir kompozisyon oluşturmasıyla meydana gelmektedir. Filmin ismini meydana getiren harf biçimleri küçülürken arka plandaki görüntü de yavaş yavaş kararmaktadır. Yazının yavaşça küçülmesi ise kameranın uzaklaştığı şeklinde bir etki oluşturmaktadır. Film açılışının sonuna gelindiğinde ise geniş, siyah bir arka plan üzerinde 'Altered States' (Şekil 2.52) isminin olduğu görülmektedir.



Şekil 2. 52 Altered States'in (1980) açılışından bazı sahneler.

Kaynak: <https://www.artofthetitle.com/title/altered-states/#>

Örnekleri çeşitlendirmek mümkündür. 'True Lies' (1994) filminde, dört adet soluk mavi renkteki ışık süzmesi siyah fon üzerinde dönmeye başlamakta ve önce true (doğru) kelimesinin harf biçimlerini ortaya çıkarmaktadır (Şekil 2.53). Ardından harflerin üç boyutlu küp biçimli formlar şeklinde dönmeye devam ettikleri



görülmektedir. Bu hareketli grafik tasarımın devamında ise her bir küpün arka yüzünde siyah ve boyutsuz bir şekilde tasarlanmış lies (yalanlar) kelimesi ortaya çıkmaktadır. Oldukça basit bir teknikle yapıldığı düşünülebilecek olan bu hareketli tipografi kullanımının filmin ana temasını oluşturan tezatlığı bu derece ortaya koyması ise dikkat çekicidir.



**Şekil 2. 40** True Lies'in (1994) açılış filminde kullanılan bazı sahneler.  
Kaynak: <https://www.artofthetitle.com/title/true-lies/#>

David Fincher'ın psikopat bir seri katil üzerinden kurguladığı 'Seven' (1995) filminin açılışında da benzer bir kinetik tipografi uygulaması görülmektedir. Açılış filmi boyunca ekrana gelen oyuncu kadrosunun isimlerinin kasten manipüle edilerek titreyen ve değişen hareketli el yazısı (Şekil 2.54) biçimlerinden oluştuğu görülmektedir. Arka plandaki görüntülerle de desteklenen bu hareketli tipografi tasarımları müzik ve seslerle de uyumlu hareketler ortaya koymaktadır. Ek olarak, yazı biçimleri kamera ile yapılan fokuslarla paralel olarak bulanıklaşıp tekrar netleşen objeler olarak görülmektedir (Krasner, 2013: 193).



Şekil 2. 54 Resim: Seven’ın (1995) açılış filminde kullanılan bazı sahneler.

Kaynak: <https://www.artofthetitle.com/title/se7en/#>

Hareketli grafik tasarımda tipografi, bir kavramı görsel bir formatta temsil etmek görevi de üstlenmektedir. Hareketli grafik çalışmalarda tipografik form ve hareket, iletişim amacının dışında, tamamen biçimsel ve estetik amaçlarla da kullanılabilir. Bazı hareketli grafik uygulamalarında tipografinin sadece kelimeleri belirtmekte değil aynı zamanda grafik etkisi ve ekrandaki hareketi aracılığıyla amaçlanan bir duygunun iletilmesinde de kullanıldığı görülmektedir. Bu durum çoğunlukla tipografik öğelerin artık metin olarak değil, metafor ve hareket yoluyla karmaşık semiyotik deneyimler yaratan fiziksel şekiller olarak algılanmasına da yol açmaktadır. Bu tarz kullanıma örnek olarak ‘Cirque du Freak: The Vampire’s Assistant’ (2009) filminin açılış sekansını (Şekil 2.55) örnek vermek mümkündür. Filmin hikâyesinden alıntılanan temalardan etkiler taşıyan tipografi hem bilgi sağlamak hem de filme seyirciyi hazırlamak görevi görmektedir. Çalışmada yazı karakteri oluşturulurken litografik sirk afişlerinden ilham alındığına, tasarımın genelinde de Dada’cı göndermeler ve Alman Dışavurumculuğundan alıntılara tanık olunmaktadır. Filmde konu edilen vampirin insanları kontrolü altına aldığına gönderme yapmak amacıyla harflerin kukla iplerine bağlı şekilde tasarlandıkları görülmektedir.



**Şekil 2. 415 Resim:** Cirque du Freak: The Vampire's Assistant filminin açılışından kareler. Kaynak: <https://www.artofthetitle.com/title/cirque-du-freak-the-vampires-assistant/#>

Her yazı tipinin oranları, çizgi kalınlıkları, genişlikleri, yön eğimleri gibi farklı estetik ve işlevsel nitelikleri olduğundan, yazı tiplerinin temel sınıflandırmalarını anlamak hareketli tipografide de önemli olmaktadır. Yazıda kullanılan form, fikirleri sembolize ederken aynı zamanda uzamsal derinliği ima edebilmekte ve hiyerarşi kurarak bilgilerin düzenlenmesine yardımcı olurken görüntülerin ve tipografinin birleşimi, zamana dayalı bir ortamda harmanlanarak görsel bir dile dönüşmektedir. Rengin bireye, cinsiyete ve kültüre göre farklı duygular ve tepkiler uyandırması söz konusu olduğu için tipografik uygulamalarda da önemli bir tasarım ögesi olarak kabul edilmektedir. Değişken olan şekil ve renk, istenen izleyici tepkisini üretmek için uygun ruh halini yaratabilirken, fikirleri ve duyguları sembolize etmekte de kullanılabilir. Bunun yanı sıra hareketli tipografi uygulamalarında kullanılan doku ve desen, izleyicilere duyuşal dokunma deneyimi sunarken oluşturulan hareketli kompozisyona kontrast ve derinlik katabilme imkânı da tanımaktadır. Ton ve kontrast gibi filmsel özellikler ile ışıklandırma, alan derinliği, odak, kamera açısı, çekim boyutu ve hareketli çerçeveleme gibi sinemasal özellikler de artık hareketli grafik tasarım uygulamalarında kullanılmaktadır. Dijitalleşme ile artan teknik imkanlar hareketli grafik tasarım ürünlerinin bir ögesi olan yazıyı hikayeye hizmet eden ve hatta bazı durumlarda hikaye haline gelebilen bir konuma getirmiştir. Animasyonlu görüntüler ve hareketli görüntü tipografi ile birleştirildiğinde ortaya çıkabilecek olan yaratıcılık, sanatsal deneylerin ve ifadenin sınırlarını zorlayabilir hale gelmiştir (Krasner, 2013: 203-207).



### 3. MÜZİĞİN GÖRSELLEŞTİRİLMESİ

Ses, görüntü evreninin dışında olmasına rağmen, hareketli görüntü içerisinde kullanıldığı takdirde çağrışımları çok dinamik ve anlamlı bir süreçle sonuçlandığı görülmektedir. Film müziklerinde ve yine filmlerde kullanılan ses efektlerinde gözlemlenebileceği gibi sesin duyguları ve duyuları ifade etmek için doğal bir eğilimi olduğu söylenebilir. Ses, müzik, ses efektleri ve diyalogları hareketli görüntüde kullanmak anlatı durumlarını duygusal olarak zenginleştirmektedir. 1960'da dört dalda Oscar'a aday gösterilen Alfred Hitchcock'un yönetmenliğini yaptığı 'Psycho' (Sapık) filmindeki ünlü banyo sahnesinde kullanılan müziğin hareketli görüntü sekansı üzerindeki etkisi buna önemli bir örnek olarak gösterilebilir. Sinema bağlamında ses kullanımını üç aşamada görmek mümkün olacaktır. Bunlardan ilki film içerisindeki sahnelerle uygun duygu durumunu izleyiciye aktarmak ya da yönlendirmek için hazırlanan müzik parçalarıdır. Müziğin insanların duygusal yaşamlarındaki önemli etkisi, onu sinematik anlatının mükemmel bir parçası haline getirmektedir. Dolayısıyla film müziklerinin çok güçlü bir dramatik çekiciliği olduğu görülmektedir. Yine ilk örneklerine sinemada rastladığımız ses efektleri de hareketli görüntünün niteliklerini güçlendiren bir etki ortaya çıkarmaktadır. Film içerisinde kullanılan ve güçlü kurgusal karaktere sahip ses efektleri, anlatımın önemli bir parçası haline gelmektedir. Hareketli görüntüde ses kullanımının bir başka boyutu ise konuşmalardır. Kurgu içerisinde görüntüye yerleştirilen konuşma, anlatımla güçlü bir şekilde bağlantılıdır. Konuşma hareketli görüntüde diyaloglar, karakterlerin sesleri veya dış ses anlatımı şeklinde görülebilmektedir.

Müzik ve görsel sanatlar arasındaki ilişkinin 20. yüzyılın başlarından itibaren çok önemli hale geldiği bilinmektedir. Ses ve renk arasındaki ilişkiye dair araştırmaların ise 18. yüzyıla kadar uzandığını söylemek mümkündür. Müziğin görselleştirilmesi amacıyla ortaya konan deneyler arasında Louis Bertrand Castel'in icat ettiği klavye (Şekil 3.1) önemli bir yer tutmaktadır. Her biri bir tuşa basıldığında açılan bir perdeye sahip altmış küçük renkli cam bölme eklenen klavye ile çalınan melodi, renklerle ifade edilmeye çalışılmıştır (Arfini, 2013).



Şekil 3. 1 Castel'in icat ettiği Ocular Harpsichord isimli klavyenin temsili çizimi.

Kaynak: [https://motherboard-images.vice.com/content-images/contentimage/27821/1447691283749551.jpg?resize=640:\\*](https://motherboard-images.vice.com/content-images/contentimage/27821/1447691283749551.jpg?resize=640:*)

Seslerin renkle ifade edilmesi amacıyla ortaya konan ilk performanslardan biri ise besteci Aleksandr Skrjabin'in 'Prometheus: The Poem of Fire' (Promete: Ateşin Şiiri) isimli çalışmasıdır. Bu kompozisyonun icrası sırasında orkestraya, butonlar ile kontrol edilen ve ahşap bir stant üzerine dairesel olarak yerleştirilmiş renkli ampullerden oluşan bir cihaz eşlik etmiştir (Verdi, 2011).



Şekil 3. 2 Aleksandr Skrjabin'in gösterisinde kullandığı renkli ışıkları üreten cihaz.

<http://www.moscovery.com/wp-content/uploads/2016/03/ac-21111797.jpg>

Belli bir amaç için kullanılan yöntem ile duygu durumu, izlenim ve tasarımları, çeşitli seslerin belirli bir güzellik algısı ile estetik bir bütünlük oluşturma işlemi olarak ifade edilen müzik (Uçan, 1997: 10), hareketli görüntünün ortaya çıkmasıyla birlikte müziğin en önemli parçası olan zaman boyutunun resme uygulanabilir hale gelmesi o zamana kadar yapılmamış sanatsal deneyimlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Müziğin görselleştirilmesi amacıyla yapılan ilk denemeler arasında İtalyan fütüristler Bruno ve Arnaldo Ginanni Corradini kardeşlerin çalışmaları önemli bir yer tutmaktadır. Bu üretimler doğrudan film şeridinin üzerine yapılan boyamalardan oluşan kısa filmlerden oluşmaktadır (Arfini, 2013). Yine bu dönemde durağan görüntülerden film tabanlı animasyona geçiş yapan Walter Ruttmann, Viking Eggeling ve Hans Richter gibi avangart film yapımcılarının müziğin zamansal unsurunu başarıyla yakaladıkları görülmektedir. Bu sanatçıların eserleri ve teorileri ile çağdaş görsel müziğin soyut dilinin temelini attıklarını söylemek mümkündür.

Üretimlerini performans kavramına bağlı olarak tanımlayan film yapımcısı Norman McLaren, tanınmış bir animatör olmasına rağmen, filmin teknolojik ortam aracılığıyla üretilmesi amacıyla yaptığı çalışmalar sebebiyle elektronik müziğin de öncüsü olarak görülmektedir (Dobson, 2015). McLaren müzik ile görüntünün senkronizasyonunu araştıran ilk sanatçı değildir. 1922 yılında Laszlo Maholy-Nagy, geleneksel enstrümanlara başvurmadan yaratılan sentetik bir sesin olasılıkları üzerine makaleler yayınlamıştır. Maholy-Nagy, doğrudan bir film şeridinin optik rayına kazınarak oluşturduğu ve ‘opto-akustik alfabe’ olarak isimlendirdiği bir ses üretmiştir. Diğer taraftan Fischinger, görsel müziğin öncüsü olarak gösterilmektedir. 1932 yılında Fischinger, film şeridinin bir kenarı boyunca grafikleri kodlama yöntemi ve film projektörü aracılığıyla ses olarak tanımlamış ve bu çalışmasına “ses süslemeleri” ismini vermiştir (Rogers, 2014).

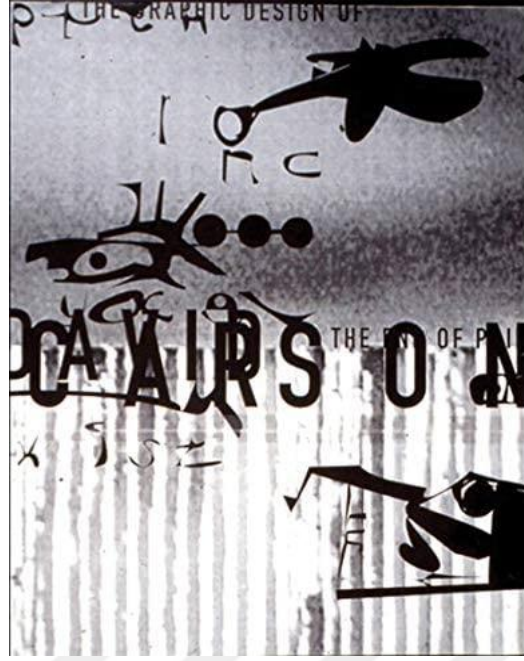


**Şekil 3. 3** Walter Ruttmann'ın Lichtspiel Opus 1. isimli kısa filminden alıntılanmış bir kare.

Kaynak: <https://m.media->

[amazon.com/images/M/MV5BOTlMDc5M2UtZjUzZi00MDU5LWFjNjEtZmU0ZGUxM2QzMjkxXkEyXkFqcGdeQXVyNDE4OTY5NzI@. V1 .jpg](https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BOTlMDc5M2UtZjUzZi00MDU5LWFjNjEtZmU0ZGUxM2QzMjkxXkEyXkFqcGdeQXVyNDE4OTY5NzI@. V1 .jpg)

Sinema, animasyon filmleri ve hareketli grafik üretimlerinde duygu durumu aktarımında kullanılan müziklerde tempo, olaylar bütünü ele alan zaman kurgusu içerisinde müzik vuruşları bağlamında yine olayların meydana geldiği hızı ifade etmek için de kullanılmaktadır. Bu çerçeveden bakıldığında film üretimleri içerisinde kullanılan tempolu müziklerin kurgu içerisindeki hareketli olaylar bütünü desteklediği ve düşük tempolu müziklerin ise ağır ilerleyen olaylar bütününe tercih edildiği genellemesine varılmaktadır. Bunun yanı sıra müziğin temposu ile filmin olay kurgusu içerisinde izleyici eğlenceli, duygusal ya da korkutucu gibi çok sayıda duygu durumuna yönlendirilebilmektedir (Krasner, 2013). Müzik temposu dışında filmin kurgusunda kullanılan kesmeler ve geçiş sayısı da tempo algısı sağlanabilmektedir. Filmde tempo örneği olarak David Carson'ın deneysel filmi 'End of Print' gösterilebilir. Bu deneysel filmde müzikle birlikte yer alan birbiriyle bağlantısız ve kopuk görüntülerin yanı sıra kullandığı tipografik öğelerin kısa, hızlı ve patlamalı geçişleri ile yoğunluk olarak yüksek kompozisyon derlemeleri ortaya çıkardığı görülmektedir. Carson'ın filmde müzikle birlikte kullandığı bu dinamik düzenlemeler izleyiciye bir duygu değişimi yaşatmaktadır. Bu noktada filmde tercih edilen kareler arası hızlı geçişler ile tempolu kompozisyonlar ortaya çıkarken, uzun zaman aralıklı kare geçişleri (fade-out) ya da çözümler dramatik bir duygu durumunu ortaya çıkarmaktadır (Krasner, 2013).



**Şekil 3. 4** David Carson deneysel filmi End of Print'den bir kare.  
Kaynak: <http://www.davidcarsondesign.com/t/tag/the-end-of-print/>

Filmlerle birlikte kullanılan müziklerdeki ritim, bir kompozisyonun duygu durumunu değiştiren diğer bir etkidir. Ritimdeki çeşitlilik, filmde kullanılan yeni video karelerinin ya da sahnelerin üretime dâhil olma şeklini belirlerken öngörülebilirliği kırmayı ya da belirli bir noktayı vurgulamayı da sağlamaktadır. Dolayısı ile ritmi sabit ve sürekli olan bir müziğin aksine, temposu değişken ve çeşitlilik gösteren bir müzik ile farklı evrelerden, olaylardan ve duygu durumlarından bahsetmek mümkün olmaktadır. Müziğin görselleştirilmesi sırasında kullanılan bir diğer unsurun ise vurgu olduğu söylenebilir. Herhangi bir film üretiminde kullanılan müzik ve video kurgusu bağlamında kullanılan ses vurguları, olaylar bütününde bir kesinti yaratmak için de kullanılabilir. Bunun yanı sıra müziğin vurgusu izleyicide öngörülebilirliği ortadan kaldırarak görüntünün belirlenen bir bölümüne odaklanılmasını sağlayabilmek ya da görseli abartmak için kullanılabilir. Dolayısıyla vurgu kullanımının, hareketli görüntünün tasarımındaki hiyerarşiye katkı sağlamanın başka bir yolu olduğunu söylemek mümkündür (Krasner, 2013: 400).

### 3.1 Müzik Videosu Kavramı

Müzik videosu verilmek istenen duygunun kısa bir zaman aralığında izleyene aktarılabilirdiği bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunun yanı sıra sinematografinin

dar kalıplarından kurtulmuş bir tür olması, daha özgürleştirici yeni bir dil olarak kullanılmasına imkan sağlamıştır. Başlangıçta reklam amaçlı olarak ortaya çıkan müzik videoları ticari müzik piyasası tarafından oldukça benimsenmiştir. Yıllar içinde değişikliğe uğrasa da ticari kimliği dolayısıyla uzun süre ‘promosyon’ kelimesine gönderme yapılarak ‘promo’ olarak da adlandırılmıştır. 1980'lere gelindiğinde ise müzik videosu teriminin kullanılmaya başlandığı görülmektedir (Akamine, 2019). Müzik videosunu önceden var olan bir müzik parçasının eşliğinde kullanılan görüntülerden oluşan, anlam açısından müziği destekleyen ya da kimi zaman daha öne geçen görsellerden oluşan bağımsız bir çalışma olarak ele almak mümkündür. Şarkının görsellerle anlamlandırıldığı bu filmlerin çıkış noktası ticaridir. Albüm içerisinden seçilen bir şarkı görselleştirilerek ortaya çıkarılan video, albümün bir çeşit promosyonu şeklinde kullanılmaktadır. Müzik videosu başlangıçta televizyon için hazırlanan ticari amaçlı bir film özelliği taşımakla beraber günümüzde başka mecralarda da kendisine yer bulmuş durumdadır. Müzik videosu kavramının, 1981'de bu segmente özel bir televizyon kanalı olan MTV'nin ortaya çıkmasıyla 90'lı yıllarda zirveye ulaştığı görülmektedir (McPeck, 2023). MTV kanalı tarafından yayınlanan ilk müzik videosu, İngiliz grup The Buggles'a ait olan ‘video radyonun yıldızını söndürdü’ isimli şarkıya çekilmiştir. Işık ve gölgenin yüksek kontrastında üst üste görsel katmanların kullanıldığı videoda radyonun yok edilmesini betimleyen patlama efektleri de kullanılmıştır.



Şekil 3. 5 Video killed the radio star (1979) isimli müzik videosundan bazı sahneler.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=W8r-tXRLazs>

Bu müzik videosu sinematografinin sınırlandırmalarından uzak ve grafik tasarım öğelerini de içerisine alarak zenginleşmiş bir anlatı sunması açısından önemli bir örnek olarak kabul edilmelidir. Bu başlangıcın ardından müzik videolarında bilgisayar grafik kaynaklarının kullanımının arttığı, animasyon ve çizimlerin reel görüntülere eklendiği yeni bir görsel-işitsel anlatımın başladığına tanık olunmaktadır. O dönem bilgisayar tabanlı grafikler sinema için çok ilgi çekici gelmese de televizyon kuruluşları bu yenilikçi anlatım tarzına yatırım yapmaya başlamışlardır. Müzik videolarının ortaya koyduğu bu görsel-işitsel zenginlik, yeni ve daha cesur görsel anlatım dillerinin ortaya konulduğu televizyon grafiklerine de ilham vermesi açısından önemlidir. Artık sinemanın açılış jeneriğiyle sınırlı kalmayan bu öğeler, kamera lensleriyle yakalanan gerçek görüntülerin yanı sıra farklı görüntü katmanları üzerine bindirilen üç boyutlu kelimelerin, animasyonların ve grafik öğelerin kullanıldığı birçok görsel türe evrilmişlerdir (Akamine, 2019). Müzik videosu gibi kısa bir videoda grafik öğelerin kullanımı önemli kazanımlar sağlayabilmektedir. Zira sınırların zorlandığı bu üretimlerde grafik tasarımlar yaratıcı zihin için pek çok kapılar açmaktadır. Farklı grafik stillerin kullanımı, yeni ve yenilikçi bir şey bulmanın zor



olduğu durumlarda müzik videoları için ilham kaynağı ve kılavuz olarak kullanılabilmektedir (Häggbom, 2011).

21. yüzyılın başlarında Youtube ve diğer internet platformlarının kurulması müzik videosu üretimine ivme kazandırmakla beraber yeni bir multimedya formatı haline gelmesini de sağlamıştır (McPeck, 2023). 2005 yılında kurulan Youtube.com internet sitesi kısa süre içerisinde televizyonun dışında yeni bir yayın mecrası haline gelmiştir. Bu yeni mecra ve ardından çoğalan benzer internet siteleri müzik videoları için yeni fırsatların doğmasını sağlamıştır. Çevrim içi olarak yayınlanan müzik videoları sansür veya zaman sınırlaması ya da teknik dayatmalar gibi televizyon formatına özgü kısıtlamalardan kurtularak daha özgür tasarımlara kavuşma şansı bulmuştur. Bu özgürlük ortamında her şarkı için birden fazla müzik videosu yapılabilir hale gelirken 360 video, dikey video, çift kanal sese sahip video ve lyric müzik video formatları da ortaya çıkmıştır. Bu alt türler arasından bazıları dönem dönem popüler olsa da lyric müzik video Youtube'da kalıcılık sağlamış ve bağımsız yeni bir görsel tür haline gelme emareleri göstermeye başlamıştır (McLaren, 2018).

Temelde bir şarkıya eşlik eden kısa görsel-işitsel yapımlar olduğu kabul edilebilecek olan müzik videosu, işlevselliğinin yanı sıra estetik kavramlar ve kültürel bağlamda da ele alınmalıdır. Bu iki kavramın hizmet ettiği amaç genellikle, videonun tanıtım niteliğini artırıcı estetik tasarımlar oluşturulması ve potansiyel olarak görülen hedef gruba sanatçının tanıtılarak bir marka haline getirilmesidir. Ancak müzik endüstrisinin dijitalleşmesi, müzik videolarının tüketiminde meydana gelen televizyondan internete kayış yeni müzik videolarının eski tanımlara ve klasik özelliklere uymasını zorlaştırmaktadır. Bu yeni mecra'nın görsel ve format açısından yeni denemelere kapı açması müzik videolarının tanıtım amacından sapmalara neden olmaktadır (Luna, 2017: 10-12). Türün şu anki durumu ele alındığında formatın sınırlarının ortadan kalkmış olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bu yeni mecrada artık müzik videolarının şarkının süresine uyum sağlaması gerekmemektedir. Bu yeni üretimler için sanatçıyı ön plana çıkarmak ya da şarkının tanıtımını yapmak her zaman ana hedef olarak görülmemektedir. Müzik videoları, artık materyalleri organize etme, temaları keşfetme ve zamanla başa çıkma yöntemlerine sahip farklı bir tür haline gelmiştir. Analiz yaparken de videoların temelini oluşturan müzik, görsel anlatım ve

şarkı sözlerini beraber değerlendirmek gerekmektedir. Bir müzik videosunda ne şarkı sözünü, ne müziği ne de görüntüyü öncelikli düşünmemek doğru olacaktır. Çünkü çağımızda bir müzik videosundaki bu unsurların her biri tek başına yeterli değildir. İnternet üzerinde yayınlanan yeni nesil müzik videolarında müzik, görüntü ve şarkı sözleri gerektiğinde birbirine yer açmakta ve farklı hiyerarşik düzeylerde farklı işlevler yerine getirmektedir (Vernallis, 2004: 285). Videoyu oluşturan ses, görüntü ve şarkı sözleri metaforik bir ilişki içinde bulunabilmektedirler. Kimi zaman görüntü, sesin deneyimsel niteliklerini taklit ederek şekillendirilebilmekte kimi zamanda görüntü sembolik, dizinsel veya ikonik bir benzerlik yoluyla bir sesle eşleşebilmektedir (Vernallis, 2004: 175).

### **3.2 Lyric Müzik Videosu Kavramı**

Lyric müzik videoları hakkında daha anlaşılır bir tanım yapabilmek için öncelikle onları geleneksel müzik videolarından ayırmak gerekmektedir. Geleneksel müzik videolarını tasarlayan yönetmenler için sözler başlı başına yeterli olmamaktadır. Çoğu müzik videosunda anlatı oluşturulurken senaryo, aktörler, teknik ayarlamalar, şarkı sözleri, müzikal parametreler, aksesuar ve kostümler birlikte değerlendirilmektedir. Lyric müzik videoları ise sadece bir ögenin yani şarkı sözlerinin baskın olduğu bir format olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu videolarda müzikle senkronize olarak ekrana getirilen şarkı sözleri temel görsel öge olarak kabul edilmektedir (McLaren, 2018).

Lyric müzik videolarının önceleri amatör içerikler olarak ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Youtube'un kurulmasıyla birlikte bazı kullanıcıların hayran oldukları sanatçı veya sevdikleri şarkıları basit görseller üzerine yazdıkları şarkı sözlerinden oluşan videolar şekline getirdikleri görülmektedir. Bu üretimlerde amacın şarkıya yaratıcı ve görsel olarak eşlik etmek ve diğer dinleyicilere çevrim içi olarak karaoke tarzı üretimler sunmak olduğu düşünülmektedir (Sakaguchi, Kato, Goto ve Uchida, 2020). Temel film yapma yazılımlarıyla şarkı sözlerini müzikle eşleyen, arka planda ise sanatçının bir fotoğrafını, albüm kapağını ya da şarkıyla özdeşleştirdikleri herhangi bir görüntüyü kullanan bu amatör üretimlerin zamanla bazı kusurları ortaya

çıkıştır. Şarkı sözlerinin yanlış yazılması ve sanatçıyı yanlış tanıtan paylaşımlar ya da telif hakkı ihlalden kaçınmak için sesi değiştirerek resmi olmayan ses kullanımlarına kalkışmaları bu kusurlardan bazılarıdır. Bu resmi olmayan videolara yanıt olarak bazı sanatçıların kendi lyric müzik videolarını yayınlamaya başladıkları görülmektedir (McLaren, 2018). Sanatçılar ve müzik yapımcılarının resmi şarkı sözü videolarını oluşturmalarının altında sadece bu olumsuzlukların olduğunu söylemek yanlış olacaktır. Çevrim içi video içeriğine bağlı reklam gelirinden de yararlanan bu videolar çok sayıda kullanıcı tarafından izlendikleri için maddi olarak da önemli hale gelmişlerdir. Lyric müzik videolarına olan ilginin temelinde bir dönem müzik endüstrileriyle ilgili bir yan ürün olarak karaoke videolarının olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Karaoke kavramını hayranların sevdikleri şarkıları söylemelerini kolaylaştıran, vokal içeriği olmayan ancak şarkı sözlerinin sıralı olarak ekrana geldiği videolar olarak tanımlamak mümkündür. Şarkı sözü videolarının bu işlevsel video modelini içinde barındırması, müzik endüstrisinin tanıtım ve ticari çıkarları için daha etkili bir araç ve daha yaratıcı bir format olmasında etkili olmuştur. Müzik videosunun bir alt türü olarak kabul edilen şarkı sözü videoları Youtube'da kimi zaman asıl müzik videosunun 'resmi' sürümlerinden daha fazla sayıda izlenmeye ulaşmaktadır (Rufi, 2018).



**Şekil 3. 6** Ariana Grande ve Justin Bieber'ın beraber söyledikleri "Stuck with U" (2019) şarkısının resmi şarkı sözü videosundan bir sahne.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=h2jvHynuMjI>

Son yıllarda çok sayıda sanatçı ve müzik grubunun albümlerini tanıtmak için lyric müzik videolarını kullandıklarına tanık olunmaktadır. İnternet kullanıcılarının ilgisinin yanı sıra geleneksel müzik videolarına oranla teknik ve maliyet açısından daha ucuz olmaları, müzik piyasasının şarkı sözü videolarına olan ilgisini artırmaktadır (Vera Baena, 2018).



Şekil 3. 7 Bruno Mars'ın "Talking To The Moon" (2020) isimli şarkısının resmi şarkı sözü videosundan sahneler.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=fXw0jcYbqdo>

Bir şarkı sözü videosunun müzik, görsel ve tipografi olmak üzere üç unsuru olduğunu söylemek mümkündür. Müzik görsel yaratımın hangi duyguyu öne çıkaracağını ya da hareketli görüntüde oluşturulması gereken ritmin belirleyicisi konumundadır. Şarkı sözü ise bu üretimlerin vazgeçilmez parçası olarak görsel yaratımın en önemli unsuru olarak ön planda olmaktadır. Tipografik öğelerin fontu, dokusu, boyutları ve barındırdığı hareketler oluşturulmak istenen anlam için oldukça önemlidir. Şarkı sözü klibinin arka planı ve tipografinin tamamlayıcısı olarak kullanılacak görsel tasarımları ise sınırsız yaratımların yapılabileceği bir diğer unsur olarak değerlendirmek doğru olacaktır. Lyric müzik videosunun çekiciliğinin artırılmasında tipografik tasarımlar önemli bir yer tutmaktadır. Tüm şarkı sözü videoları yaratıcı bir tipografiye sahip olmasa da birçok videoda özgün çalışmalara rastlanmaktadır. Lyric müzik videolarında tasarımcıların, yazı tipleri, boyut, renk, gölgelemeler gibi unsurlarda özen ve becerileri yaratımın kalitesini önemli ölçüde etkilemektedir. Video süresince müziğin ritmi ve ruhuyla paralel olarak zaman ve mekânda kullanılan hareketli (kinetik) tipografi bu açıdan önemli bir teknik haline gelmiştir (Lems, 2021).



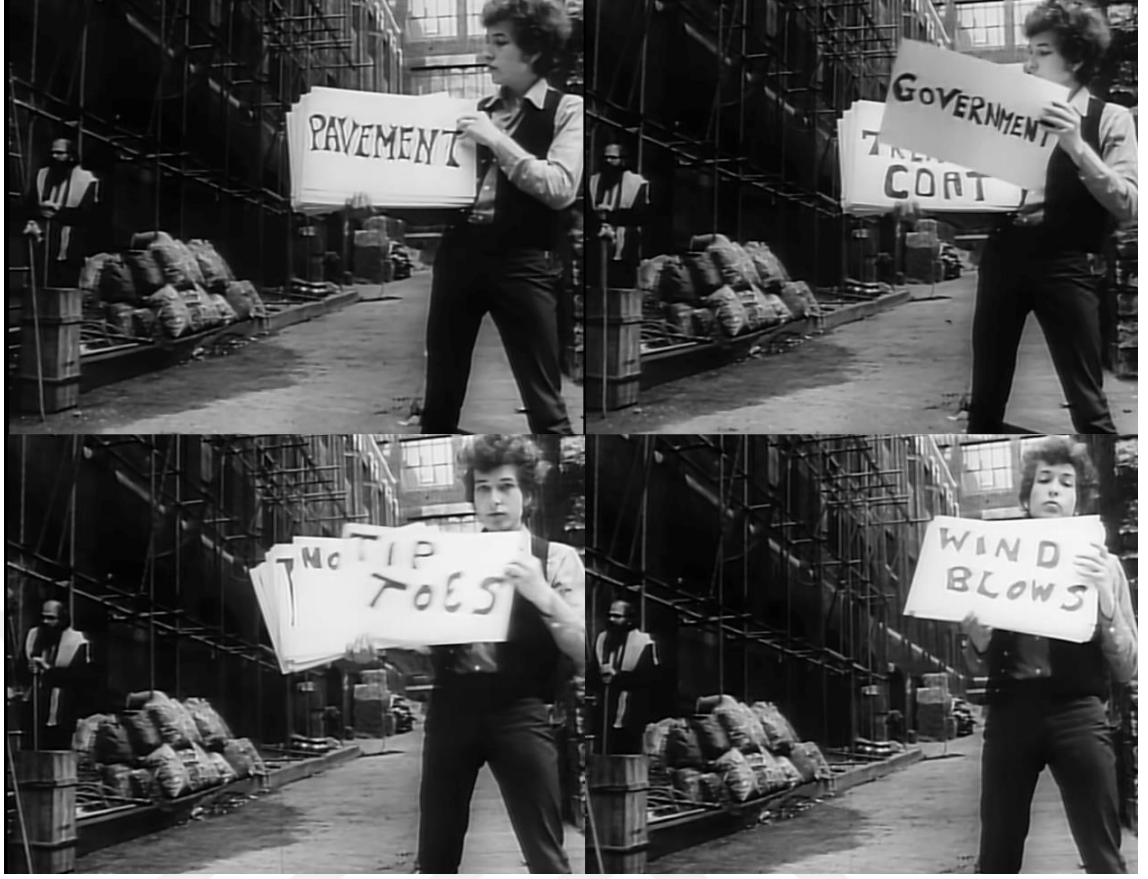
Şekil 3. 8 PUBLIC grubunun “Make You Mine” (2019) isimli şarkısının resmi şarkı sözü videosundan sahneler.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=tB48sKGi5ag>

Kinetik tipografi, çizgi romanlardaki görünümlere benzer bir şekilde bir şarkı videosuna eklendiğinde güçlü bir dinamik oluşturabilmektedir. Bunun yanı sıra kinetik tipografi ile örtüşen doğru görsel imgelerin seçilmesi basit bir lyric müzik videosundan çok daha büyük bir estetik ürüne erişilmesine olanak sağlamaktadır. Şarkı sözü videoları mevcut bir şarkının yerine yeni bir şarkı oluşturmasalar da görsel tasarım ve kinetik tipografi yoluyla şarkının yaratıcılıkla donanmış görsel bir uzantısını oluşturmaktadırlar (Rufi, 2018). Müzik videoları sanatçılar için dünyaya tam olarak nasıl hissettiklerini gösterebildikleri ve kendileri için doğru imajı oluşturmaya çalıştıkları bir iletişim aracı özelliği de görmektedir. Bu amaca ulaşmak için ise tasarımcının yaratım gücüne ihtiyaç duyulmaktadır. Lyric müzik videolarının tam anlamıyla hareketli grafik tasarımın alanı olduklarını ve yaratıcı zihinler için önemli bir performans alanı olarak görülmesi gerektiğini söylemek mümkündür.

### 3.3 Lyric Müzik Videolarının Tarihsel Gelişimi

Müzik videosu, yeni bir ürün sunmak için zamanının farklı estetik akımlarına ve eğilimlerine (trend) uyum sağlayan bir yapıya sahiptir. Dolayısıyla müzik videosunun bir alt türü olan lyric müzik videolarının ortaya çıkmasında internet mecrasını tek faktör olarak kabul etmek yanıltıcı bir değerlendirme olacaktır. Zira bu üretimlerin temelinde hareketli grafik tasarımın geçirdiği sürecin önemli bir rolü bulunmaktadır. Lyric müzik videoları metinsel kodlar yoluyla şarkının tüm sözel içeriğini temsil eden bir özellik göstermektedir. Bu açıdan bakıldığında, metnin görsel-işitsel aktif bir kaynak olarak kullanılması yeni bir şey olmadığı, aslında sinematografinin en başından beri mevcut olduğu görülecektir. Sessiz filmlerde kullanılan konuşma kartlarından beri sinemada metin kullanımı mevcuttur. Televizyon da benzer şekilde önceleri fotoğrafik kaynakları, daha sonra da elektronik ve dijital olarak metni işlevsel bir şekilde kullanmaya çalışmıştır. Müzik videoları da metnin temsilinin kaynak olarak kullanıldığı türlerden biri olarak önümüze çıkmaktadır. Şarkının veya yorumcuların adının sıklıkla yer aldığı geleneksel müzik videolarında kimi zaman şarkı sözleri de görsel anlatımın bir parçası olarak kullanılmıştır. Müzik yayını yapan televizyonlar öncesinde bile bazı sanatçıların müzik videolarında şarkı sözü metinlerini kullandıkları görülmektedir. Bob Dylan'ın 1965 tarihli 'Subterranean Homesick Blues' adlı videosu buna iyi bir örnektir. Bu siyah beyaz videoda Dylan, her biri el yazısıyla yazılmış bir kelime veya kısa bir cümle içeren bir yığın işaret kartıyla bir sokak köşesinde durmaktadır. Sanatçı şarkı devam ederken, üzerinde kelimeler bulunan kartları eli boş kalana kadar kaldırmakta ve ekrandan çıkartmaktadır. Videodaki tek hareketli öğe olan işaret kartları videonun odak noktasıdır ve tüm metin bu düzenekte bulunmasa da izleyicinin dikkati şarkının bazı sözleri üzerine çekilmektedir.

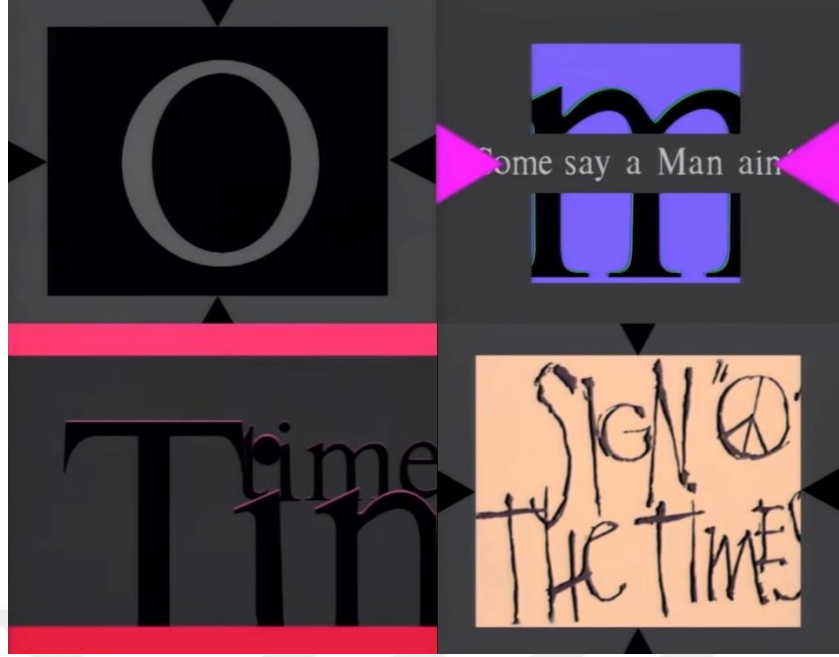


Şekil 3. 9 1965 tarihli "Subterranean Homesick Blues" adlı müzik videosundan sahneler.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=MGxjIBZvx0>

Prince'in 1987 tarihli "Sign O' The Times" şarkısının videosunda da şarkı sözü kullanımına rastlanmaktadır. Şarkının sözleri, renkli grafikler ve titreşen metin aracılığıyla sergilenmektedir. Videoda AIDS, çete şiddeti, doğal afetler ve uzay keşfi gibi önemli temaları işleyen sözler öne çıkarılmaya çalışılmıştır (McLaren, 2018).





Şekil 3. 10 1987 tarihli "Sign O' The Times" adlı müzik videosundan sahneler.  
Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=8EdxM72EZ94>

Örnekleri çoğaltmak mümkündür. George Michael'ın 'Praying for Time' isimli şarkısı ya da ünlü R.E.M. grubunun 'Fall On Me' isimli videosunda da şarkı sözü kullanımına rastlamak mümkündür.



Şekil 3. 11 1986 tarihli "Fall On Me" adlı müzik videosundan sahneler.  
Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=lf6vCjtaV1k>

Tam anlamıyla lyric mzik video sayılamayacak olsalar da metnin temsilini seksenlerde ve zellikle doksanların bařlarındaki Hip Hop ve Rap mzik videolarında ok yaygın bir řekilde grmek mmkndr. Hip Hop ve Rap'te mzięin szleri mesaj ierdięi iin nemli bazı mzik videolarında metnin bazı kısımlarının ekranda grlmesi saęlanmıřtır (Rufi, 2018).



řekil 3. 12 1990 yapımı “I’ve Got You Under My Skin” isimli rap mzik videosundan bir sahne.  
Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=p9MYizva-7o>

Bu rneklerin ardından uzun yıllar tam anlamıyla lyric mzik video olarak tanımlanabilecek mzik videolarının yapılmadıęını sylemek mmkndr. Youtube’un 2005 yılında kurulmasıyla birlikte řarkı sz videosuna talebin oluřtuęu ve pek ok kullanıcının sevdięi řarkının szlerini grebileceęi řarkı sz videoları yayınlamaya bařladıęı grlmektedir. Amatrce hazırlanan bu videolar hareket veya dikkat ekici efektler olmadan, temel arka planlar ve metinlerden oluřturulmuřtur. Bu videoların grsel-iřitsel bilgisi az olan kullanıcılar tarafından yapılmıř olması sz ve mzik arasında senkronizasyon hatalarına ya da yanlış řarkı szlerinin kullanılması gibi olumsuzluklara da yol amıřtır. Bir sre sonra ortaya ıkan telif hakkı sorunları da bu amatr videoları olumsuz etkilemiřtir. Sahiplikleri olmadıęı iin Youtube’dan silinmeye zorlanan bu videoları ykleyenler, yakalanmaması iin mzięi hızlandırmaya veya yavaşlatmaya bařlamıř ve mzikte bozulmalara yol amıřlardır. Tm bu sorunlara raęmen ortaya ıkan ilgi ve bu amatr videoların yksek izlenme

oranlarına ulaşması yayıncılık açısından önemli bir başarı olarak görülmelidir. İnsanlar, kendi üretimleriyle yalnızca Youtube oynatabilen bir cihazla şarkı sözlerini bilme ve sevdikleri şarkıyı evlerinin rahatlığında söyleyebilme olanağına sahip olmuşlardır. Bu ihtiyacın fark edilmesiyle birlikte müzisyenlerin ve müzik yapımcılarının resmi şarkı sözü videoları yapmaya başladıkları görülmektedir. Bu konuda ilk adım atanlardan birisi ise şarkıcı Katy Perry olmuştur. 2010 yılına gelindiğinde şarkıcının ekibi, şarkı sözlerinin basit bir şekilde yazıldığı ve arka planda Perry'nin fotoğrafları olan videolar yayınlamaya başlamışlardır.



Şekil 3. 13 Katy Perry (2010) “California Gurls” resmi şarkı sözü videosu.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=CTVJTt-Gfx8>

Katy Perry sonraki çıkan şarkılarına da birçok lyric müzik video yayınladığı için bu türü yalnızca erken benimseyenlerden biri değil bu yeni türün öncülerinden biri olarak da görülmektedir (Pérez Ruiz-Olalla, 2020). Lyric müzik videolarında oldukça fazla kullanılan kinetik tipografinin popülerleşmesi de yine Youtube'un anonim kullanıcılarının başlattığı bir akımın sonucunda olmuştur. Bu akım, sinema tarihinde yer etmiş ünlü sahnelerin diyaloglarının canlandırılması şeklindedir. 2009'da tasarımcı Jarratt Moody'nin 'Pulp Fiction' filminin bir sahnesine yaptığı tasarım, dikkatlerin kinetik tipografi üzerine çekilmesini sağlamıştır.



Şekil 3. 14 Jarratt Moody'nin Pulp Fiction kinetik tipografi çalışmasından sahneler.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=HoDJhlaX0LA>

lyrik müzik videolarının ana akım müzik endüstrisi tarafından benimsenmesi için dönüm noktası ise 2010 yılında Cee-Lo Green'in etkin bir kinetik tipografi tasarımına sahip olan gözde (hit) videosu olmuştur. O zamana kadar eğlenmek için yapılan ve amatör Youtube kullanıcılarının üretimi olan şarkı sözü videoları artık müzik yapımcıları içinde popüler hale gelmiştir.



Şekil 3. 15 Cee Lo Green'in Kinetik Tipografi ile hazırlanmış şarkı sözü videosundan sahneler.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=CAV0XrbEwNc>

Tarih boyunca görsel ve işitsel anlamda estetięi arayan birçok alıřmaların yapıldıęı düşünöldüğönde lirik müzik videoları, grafik tasarım, tipografi, hareketli görüntü ya da müzik videosu açısından yeni keřfedilmiş bir řey deęildir. Ancak işlevsellięi, üretiminin ekonomik olması ve müzik endüstrisi için maddi bir deęer ifade etmesi řarkı sözü videosunun gün getike profesyonel bir tasarım türüne dönüşmesini saęlamaktadır. Ana mecrası internet ya da daha spesifik olarak bakıldığında Youtube gibi web siteleri olduęu için, ilk etapta sanatsal bir özömden ok ekonomik bir özüm olarak göröldüğö ise bir gerektir. Ancak tüm bu etkenlerin itici gücüyle řarkı sözü videolarının günümüzde yükseliřini devam ettirmekte olduęunu söylemek doęru olacaktır.

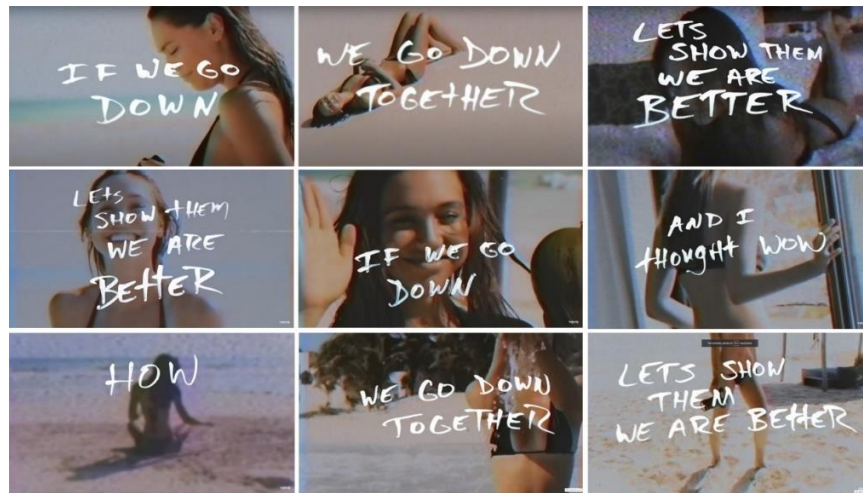




#### 4. LYRIC MÜZİK VİDEO UYGULAMASI

Lyrik müzik videolarının tasarımında beslenilecek kaynakların oldukça fazla olduğunu söylemek mümkündür. Yaratıma açık niteliklere sahip lyric müzik video projelerinde, herhangi bir yaratıcı çizgiyi kapatmamak ve üretime yeni değerler katabilecek farklı sanatsal akımları dikkate almak özgün tasarımlar elde etmek açısından önem arz etmektedir. Sınırlarını hayal gücünün, yeteneğin ve sanatsal birikimin çizebileceği özgür bir tasarım ortamı sunan lyric müzik videolarını belli bir görsel standarda oturtma iddiası olmamakla birlikte yapımında fazlaca kullanılan görsel tekniklere değinmek çalışmanın verimliliği açısından önem arz etmektedir.

Lyrik müzik videoları bir genellemeye tabi tutulduğunda sözlerin metinleştirilmesi noktasında üç farklı formattan bahsetmenin mümkün olduğu görülmektedir. Bunlardan ilki metinlerin öyküsel ya da kurgudan bağımsız bir şekilde, hareketli ya da hareketsiz görünebildiği, gerçek görüntü veya fotoğrafla zenginleştirilen şarkı sözü videosudur. Bu tür videolarda genellikle tipografik kaynakların sayısı sınırlıdır ve sahneleme içeriğinin odak noktası, şarkının sözleri ve kullanılan görseller arasında değişkenlik göstermektedir. Aşağıdaki resimde bu özelliklere sahip olan ‘The Chainsmokers’ isimli müzik grubunun ‘Paris’ isimli şarkısına tasarlanan lyric müzik videosu bu bahsi geçen özellikleri içerisinde barındıran bir film özelliğindedir.



Şekil 4. 1 The Chainsmokers’ın Paris isimli şarkısının şarkı sözü videosundan bazı sahneler. Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=RhU9MZ98jxo>

Yine genel olarak lyric m zik videolarını deęerlendirdiđimizde ikinci bir format olarak filme alınmıř veya fotoęraflanmıř ger ek bir sahneleme olmadan tamamen dijital olarak d zenlenmiř řarkı s z  videolarının olduęu g r lecektir.  retim sonrası d zenleme tekniklerine dayalı olarak, dięer i eriklerden ziyade genellikle metinlerin kendilerine odaklanan bu  alıřmalar tasarımcıyı dijital yayıncılıęın izin verdięi t m bi imsel ve s ylemsel olasılıkları keřfetmeye ve bunlardan yararlanmaya davet etmektedir. Bu tasarımlar bu nedenle iřlevsel olandan  ok sanatsal olana  ncelik veren  alıřmalar olarak tanımlanabilir. Bu  alıřmalara  rnek olarak Ekin Ekinci ve Tankurt Manas'ın birlikte seslendirdikleri 'Deli midir Nedir?' isimli lyric m zik videosunu  rnek olarak g stermek m mk nd r.



řekil 4. 2 “Ekin Ekinci & Tankurt Manas’ın seslendirdiđi “Deli midir Nedir?” isimli řarkının řarkı s z  videosundan bazı sahneler.

Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=1XKiVW2gGdM>

Lyric m zik videoları genellendiđinde    nc  bir t r olarak karřımıza iřlevsellięin  n planda tutulduęu videolar  ıkmaktadır. Geleneksel karaoke videosuna daha yakın olduęu g r len, tasarım veya g rsel efektlerin uygulanmasının, řarkının metinsel i erięinin m mk n olan en verimli ve net řekilde temsili doęrultusunda kullanıldıđı videolardır. Bu lyric m zik videolarında ama  metinlerin okunabilirlięinin artırılması olduęu i in tipografik řekillerin de buna uygun olması gerekmektedir. Ayrıca yine metne odaklanmayı  ncelikli sayan bu řarkı s z  formatında metinlerin



hareketsiz olmasına ya da çok sınırlı hareket etmelerine de dikkat edilmektedir. Bu tarz tasarıma örnek olarak Tan Taşçı'nın 'Yolun Sonu Görünüyor' isimli şarkı sözü videosunu göstermek mümkündür.



**Şekil 4. 3** Tan Taşçı “Yolun Sonu Görünüyor” şarkı sözü videosundan bazı sahneler.  
Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=Sw5nCaTTqoM>

Hem genel olarak video klbin hem de özel olarak şarkı sözü videosunun izin verdiği geniş olasılık kombinasyonu göz önüne alındığında, yukarıda belirtilen kategorilerle özdeşleşmeyen tüm uygulamaların barındırılabilceği daha geniş ve daha az kesin bir kategoriye başvurmanın da seçenek dâhilinde olduğunu söylemek gerekmektedir. Lyric müzik videosunu şarkının vokal içeriğini oluşturan metinlerin grafiksel olarak temsil edildiği bir müzik temasının hizmetindeki görsel-işitsel bir ürün olarak doğasını tanımlamak doğru olacaktır. Ancak lyric müzik video, tasarımcının yaratım gücüyle tüm bu genellemelerin üzerinde bir tasarımın yapılabilmesine olanak sağlayan bir özgürlüğe de sahiptir. Şarkı sözü videolarında görülen en yaygın uygulamanın hareketli grafikler yoluyla yapılan tasarımlar olduğu görülmektedir. Bu nedenle ortaya koyulacak olan uygulama projesinde, gerçek görüntü yerine anlatımın hareketli grafikler yoluyla oluşturulduğu bir video tasarlanacaktır.

#### 4.1 Müzik Seçimi

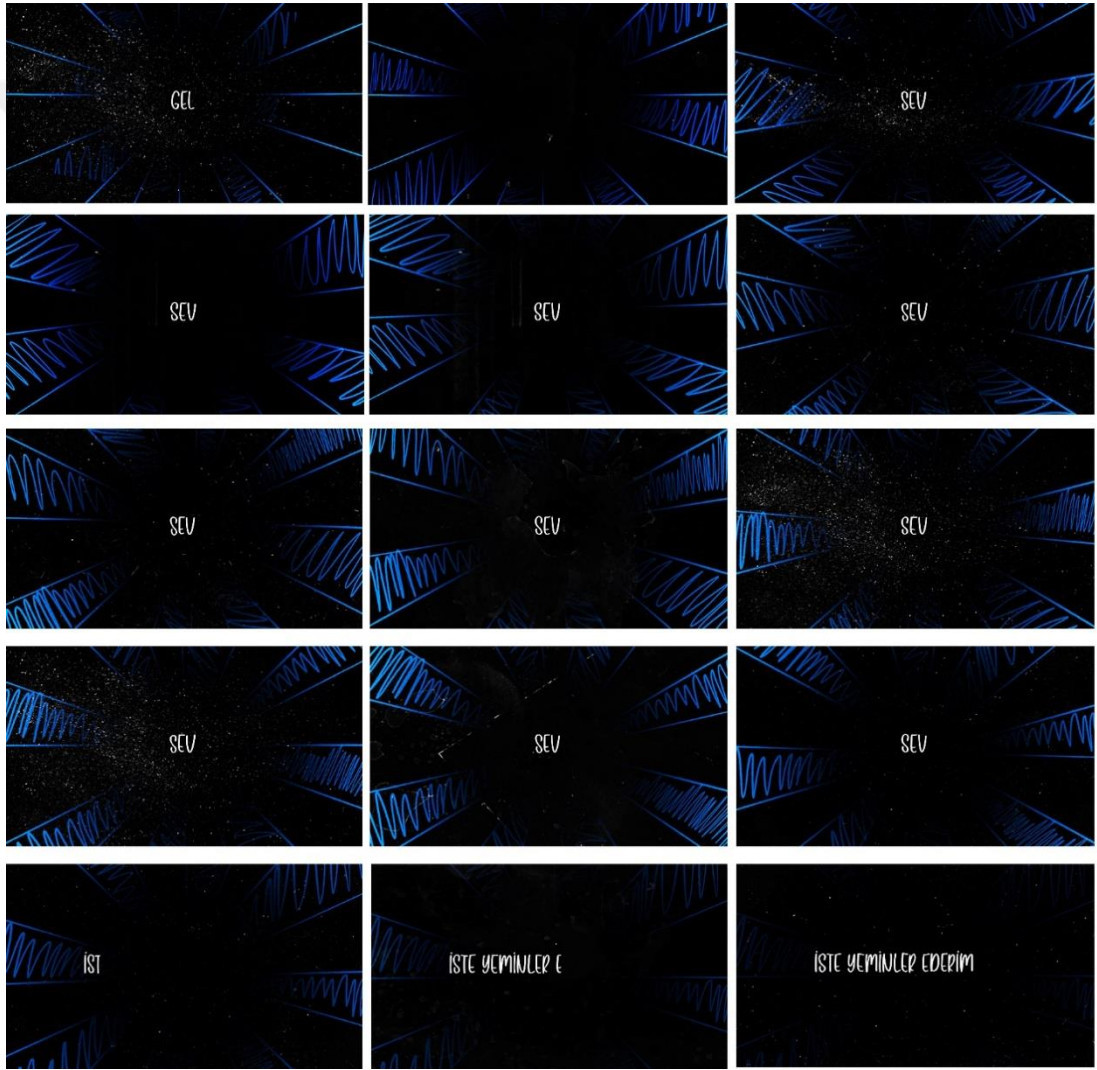
Bu çalışmada uygulama videosu olarak Sezen Aksu'nun Ozan Çolakoğlu yorumuyla tekrar yayınlanan 'Bu Gece' isimli şarkısı kullanılmıştır. 'Bu Gece' şarkısının bu yenilenmiş hali, uzun süredir beğeniyle dinlenen bir şarkının güncel pop müzik normlarına göre yeniden düzenlenmesinden oluşmaktadır. Dolayısıyla bu şarkının seçilmesinde sözlerinin görselleştirilmeye uygunluğu, bilinirliği ve yeniden oluşturulan hızlı ritimli altyapısının hareketli tipografiye uygunluğu göz önünde bulundurulmuştur. Sözlerinin soyut objelerle anlatıma uygun oluşu ve ritmin görselleştirilmesinin kolaylığı bu şarkının seçilmesinde etkili olan diğer yönleridir.

#### 4.2 Tema ve Anlatım Biçiminin Belirlenmesi

Geleneksel bir müzik videosunun teması ve anlatım biçimi genellikle çekim aşamasından önce büyük oranda planlanmaktadır. Belli bir senaryo doğrultusunda elde edilen görüntülerin son halinin verildiği çekim sonrası aşamalarda (kurgu, grafik ve animasyon kullanımı) genellikle teknik anlamda değerlendirilmeler yapılmaktadır. Post prodüksiyon (çekim sonrası) olarak tanımlanan bu aşamada amaç zaten ana hatları belirlenmiş olan müzik videosunda anlatımı daha da geliştirecek görselliğe ulaşılmasıdır. Bu anlamda, filme alınmış görüntü desteğine sahip videoların, dijital grafik kaynakları aracılığıyla eksiksiz bir yaratım çalışmasına dönüştürülmesi söz konusudur. Ancak lyric müzik videosunun yapım aşamasında görsel kayıtlar her zaman mevcut olmamaktadır ve görüntülerin tamamen dijital kaynaklarla düzenlenmesi gerekmektedir. Dolayısıyla söz konusu olan lyric müzik video olduğunda, tema ve anlatım konusunda tasarımcı oldukça önemli bir sorumluluk üstlenmek zorundadır (Rufi, 2018). Hazır bir senaryosu olmayan lyric müzik video çalışmalarında tasarımı şekillendirecek olan en önemli doneler melodi ve şarkı sözleri olmaktadır. Bu durumda etkili bir video tasarım ortaya koyma sorumluluğunu tamamen hareketli grafik tasarımcının üstlenmesi gerekmektedir. Videonun nasıl bir tasarıma sahip olacağı konusundaki bu özgürlük aslında profesyonel anlamda bu işi yapan bir tasarımcı için önemli bir zorluk oluşturmaktadır. Sonuç itibariyle ticari bir ürün yaratılacağı için hayal gücü ve deneyimin yanı sıra bu ürünün hedef kitlesinin de tanınması gerekmektedir. Bu da tek başına yeterli değildir. Zira anlatımda kullanılacak grafik ve tipografik öğelerin müziğin altyapısına uygun bir ritimle kullanılmaları gerekmektedir (Kısaoğlu, 2021). Bu da tasarımcının müziğin yapısını ve ortaya koyduğu duyguyu anlayacak kadar ses bilgisine sahip olması gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Tasarımın ilk aşamasında müzik parçası defalarca dinlenilerek müziğin ortaya koyduğu duygu ve ritme hâkim olunmaya çalışılırken tasarımda kullanılacak grafik öğeler, yazı biçimi ve bunların hareketlerine de karar verilmiştir. Dinleme aşamasında şarkının sözlerinin masum bir aşktan bahsettiği ve sevgiliye bir çağrı olarak yazıldığı algısının hâkim olduğu düşünülmüştür. Şarkının sözleri zaman olarak geceyi çağrıştırırken, bahsi geçen sevgilinin bir kurtarıcı olarak kutsallaştırıldığı görülmüştür.

Bu nedenle sevgili melek kanatlarıyla sembolize edilmiştir. Şarkı sözünde geçen cümleler tek tek değerlendirilerek anahtar objeler seçilmiş ve tasarlanmıştır. Bu objeler geceyi anımsatacak, sevgiliyi ve aşkı anlatan tasarımlar ve müziğin dijital ve hızlı altyapısına uygun ancak bir yandan da sözlerinden kopmadan yapılacak görsel eklentiler olarak düşünülmüştür. Şarkı orijinal melodinin dijital ritimlerle yeniden düzenlenmesi şeklinde oluşturulmuştur. Dolayısıyla müziğin bilinen duygusal yapısı değişime uğramıştır. Bu nedenle dans müziği ritimleriyle biraz daha hareketlenen şarkıda karikatürize çizimler kullanılmasına karar verilmiştir. Bu değişim disko objeleri olan neon ve ışık süzmelerine gönderme yapan çizimlerle de desteklenmiştir.



Şekil 4. 4 Video uygulamada hareketli ışık süzmesi kullanılan bir bölümden sahneler görülmektedir.

Aşağıdaki resimlerde kullanılan objelerin bazılarının hareketlendirilmeden önceki çizimleri görülmektedir. Çizimler dijital kalemle Adobe Photoshop yazılımında yapılmıştır.

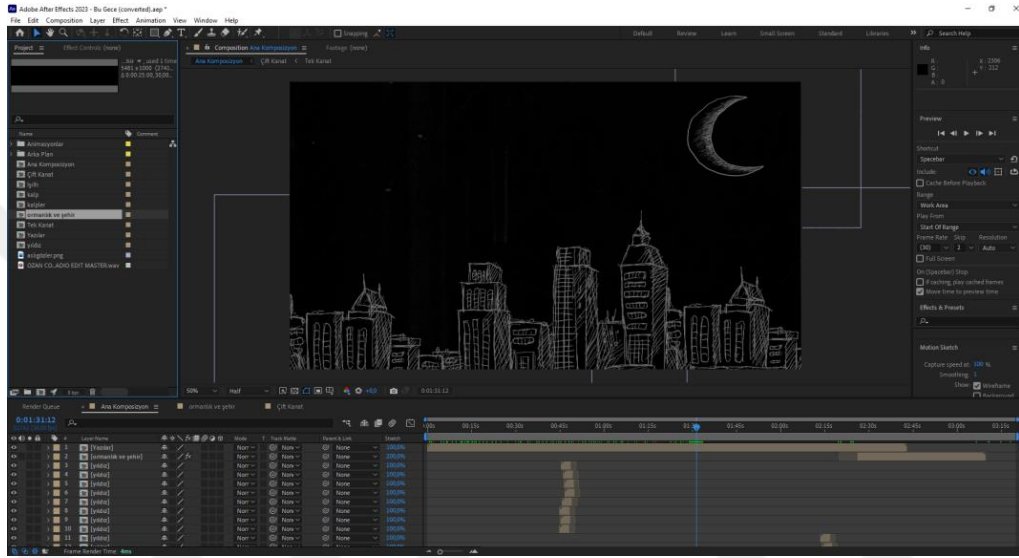


**Şekil 4. 5** Şarkı sözü video çalışmasında kullanılan çizimlerin hareket verilmeden önceki halleri görülmektedir.

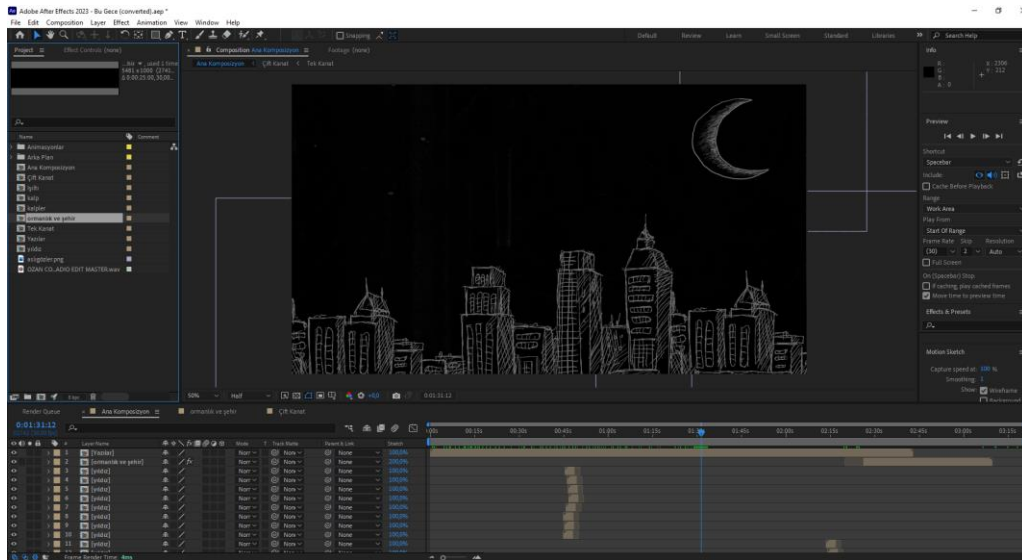
Ana hatları belirlenen hareketli tasarımın en doğru yaratılacağı bilgisayar programının seçilmesi de hazırlığın en önemli aşamalarından biridir. Bu çalışmada kullanılacak grafiklerin hazırlanmasında yukarıdaki çizimlerin yapıldığı Adobe Photoshop ile statik fotoğraf veya çizimlerin hareketli hale gelmesini sağlamakta oldukça etkili olan Adobe After Effect yazılımının kullanılmasına karar verilmiştir. Adobe After Effect yazılımı müzik, video, fotoğraf, çizim ve tipografinin birlikte kullanılmasına imkân tanıyan hibrit bir tasarım ortamı sunmaktadır.

## 4.2 Mekân

Şarkının isminde ve sözlerinde zaman açısından gece vurgusu hâkim olduğu için videonun genelinde siyahın yoğun olduğu bir tasarıma karar verilmiştir. Sözlerde geçtiği üzere şarkıyı söyleyen sevgili bir şehirdedir. Ve şarkının sözlerinde gökyüzünden sıklıkla bahsedilmektedir. Dolayısıyla gökyüzü, şehri oluşturan binalar ve kısmi bitki örtüsünün videoda kullanılacak mekânlar olarak seçilmesi uygun bulunmuştur.



Şekil 4. 6 Videonun 1. Dakika 18.saniyesinde kullanılan şehir çizimi

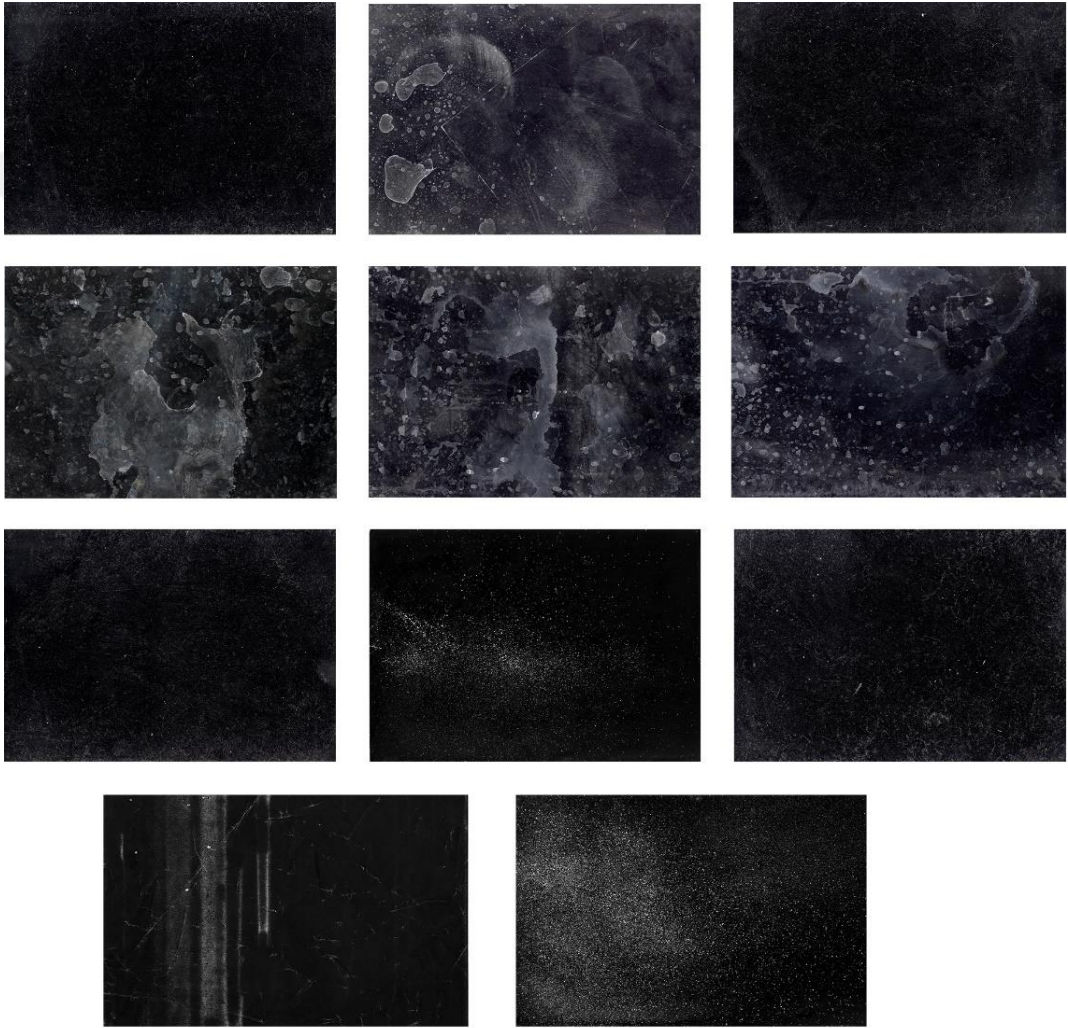


Şekil 4. 7 Videonun 2. dakika 41.saniyesinde kullanılan şehir çizimi.



#### 4.3 Arka Plan Nesneleri

Lyric mzik video boyunca siyah yoęunluklu bir arka plan tasarımı olduęunu sylemek mmkndr. Ancak bu siyah zemin zerinde de ritim oluřturulması amacıyla eřitli deęiřken dokular kullanılmıřtır. Bu dokular siyah zemin zerine gri lekelerden oluřmaktadır. Film boyunca deęiřerek tekrarlanan bu dokuların hem ritmi grsel olarak tanımlayabilmek aısından hem de gece ve yıldızları anımsatmak iin uygun seimler olduęu dřnlmřtr.

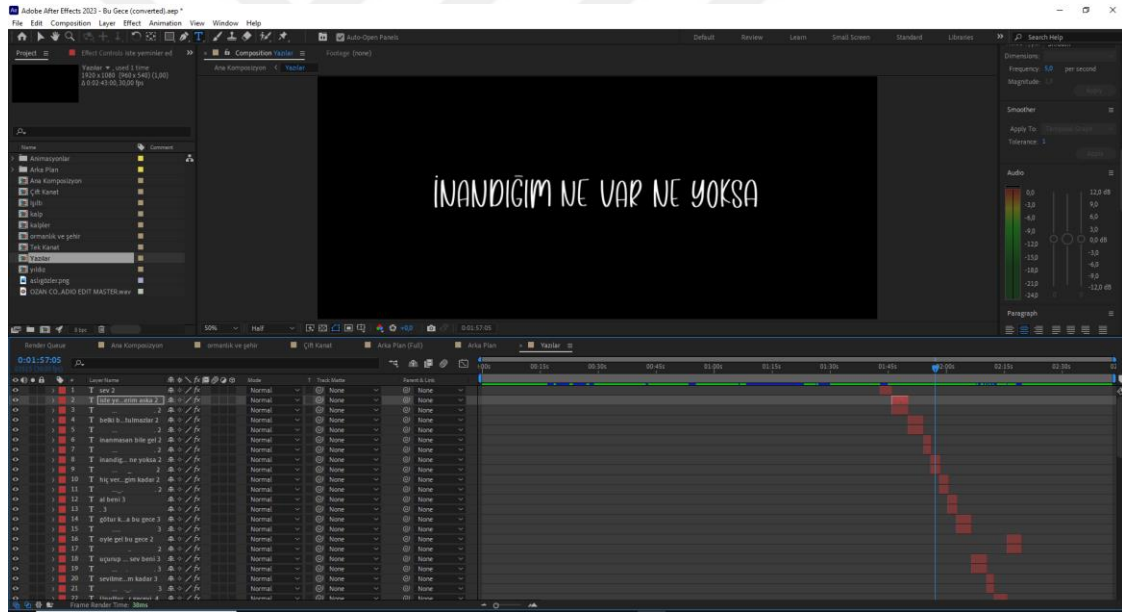


řekil 4. 8 Uygulama sırasında grsellerin arka planında kullanılan dokulardan bazıları grlmektedir.



#### 4.4 Tipografik Seçim

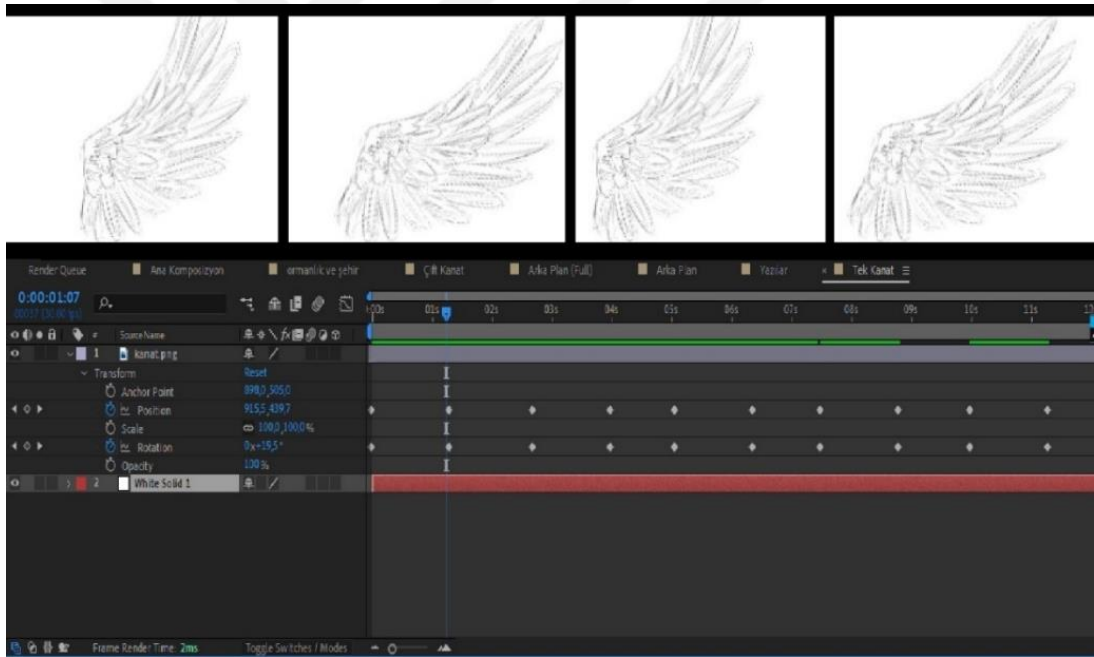
Her lyric müzik video uygulamasında olduğu gibi bu uygulamada da en önemli görsel öge tipografi olarak değerlendirilmiştir. Dolayısıyla şarkının genel ritmi ve duygusuna uyumlu bir yazı karakteri seçimi önem taşımaktadır. Şarkıya yapılan müzik düzenlemesi ile yeni nesil bir pop müziği yapısı kazandırıldığı ve hızlanan ritmiyle bir dans müziğine dönüştürüldüğü görülmektedir. Bu durum yazı karakterinin seçimindeki en etkili faktör olarak öne çıkmakla beraber şarkı sözlerinde belirtilen saf aşk teması da göz ardı edilmemiştir. Bu nedenle çok ciddi görünmeyen, daha sempatik ve çocuksu bir font olarak değerlendirilebilecek olan ‘Keep Smile’ isimli yazı karakterinin regular versiyonu kullanılmıştır. Müziğin hızlı ritmi dolayısıyla cümleler ekranda sadece birkaç saniye görünür kalacaklardır. Bu durumda ‘Keep Smile’ gibi okunabilirliği yüksek bir fontun kullanılmasının doğru olacağı düşünülmüştür.



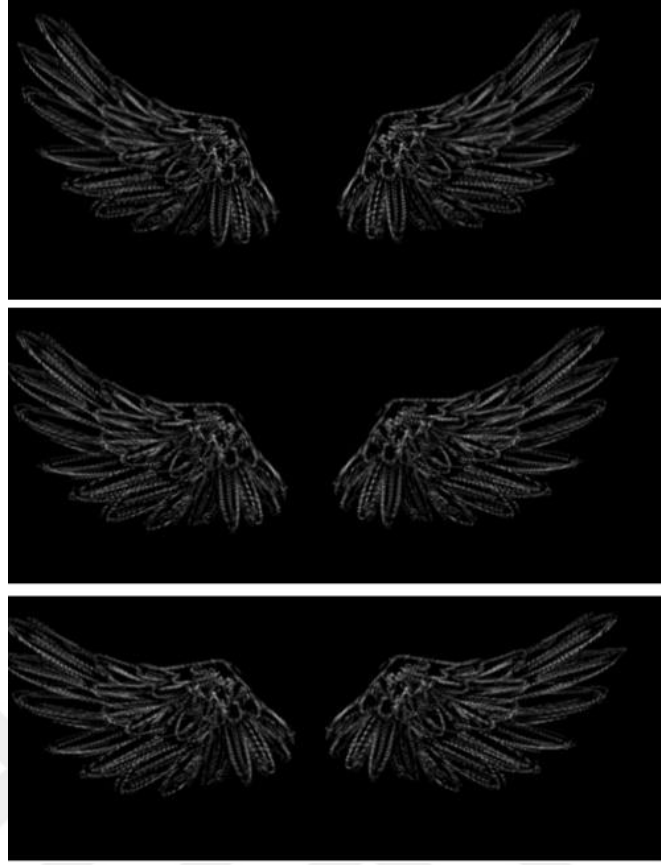
Şekil 4. 9 Seçilen yazı şekli ve zaman çizgisi üzerinde cümlelerin hareketlendirilmesi zaman çizgisi üzerine yerleştirilen katmanlar görülmektedir.

## 4.5 Hareket

Videoda kullanılan grafik ögeler ardı ardına değişerek ya da form ve konumlarında meydana getirilen değişimlerle hareketli hale getirilmişlerdir. Bu hareket, değişimlerin zaman çizgisi üzerinde uygulanmasıyla gerçekleştirilmektedir. Hareketi oluşturma yöntemlerinden birini kanat görseli üzerinden anlatmak mümkündür. Film içerisinde birkaç kez hareketli bir şekilde kullanılan kanat çizimi zaman çizelgesi üzerinde yaklaşık 1 saniye ileri gidilerek saat yönüne doğru çevrilmiş ve arkasından yine yaklaşık 1 saniye daha ileriye gidilerek eski haline getirilmiştir. Bu hareket belirlenen süre boyunca tekrarlanmıştır. Yazılım bu değişimler arasında kalan kısmı tamamlayarak hareketli görüntüye dönüştürmüştür. Sonrasında kanatın hareketlendirilmiş hali kopyalanarak ters çevrilmiş ve böylece iki kanatta birlikte hareket eder hale getirilmiştir.



Şekil 4. 10 Kanat çiziminin zaman çizelgesi üzerinde aralıklarla değişimi ve hareket algısı oluşturulması.



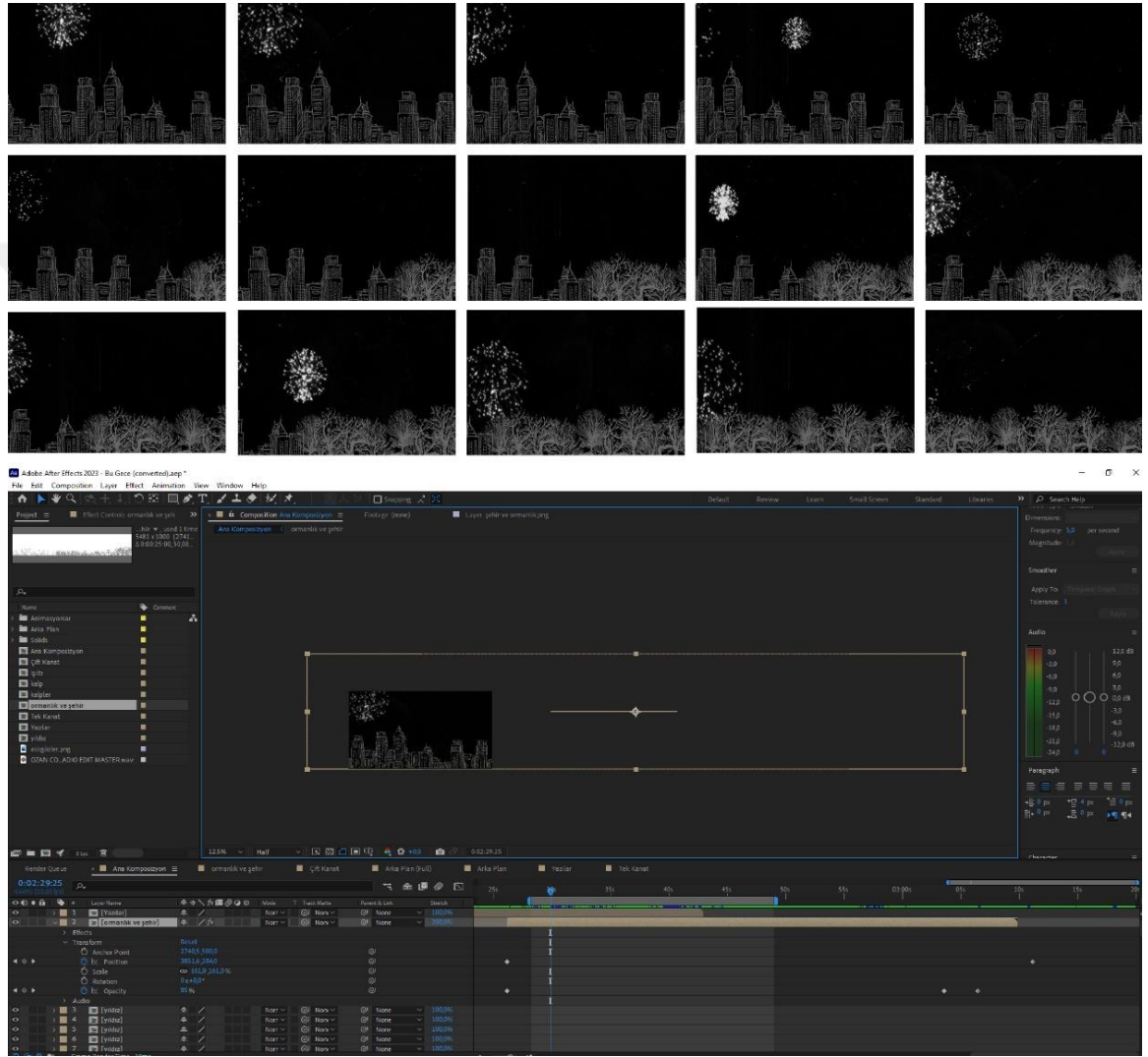
**Şekil 4. 11** Birleştirilen kanatların zaman çizelgesi üzerinde aralıklarla değişimi ve hareket algısı oluşturulması.

Filmin bazı bölümlerinde kullanılan mekânın, hareketli hale getirilmesinde ise başka bir metot kullanılmıştır. Çizimin ekranda görülmeyen kısımdan görünen alana doğru çekilmesiyle bir çeşit kamera hareketi algısı oluşturulmuştur. Filmde video boyutu olarak yüksekliğin 1080 piksel, genişliğin ise 1920 piksel boyutunda olduğu bir çözünürlük kullanılmıştır. Bahsedilen hareket algısını oluşturabilmek amacıyla şehir çizimleri Adobe Photoshop yazılımında, ekranın yaklaşık 3 katı genişliğe sahip bir kompozisyonda hazırlanmıştır.



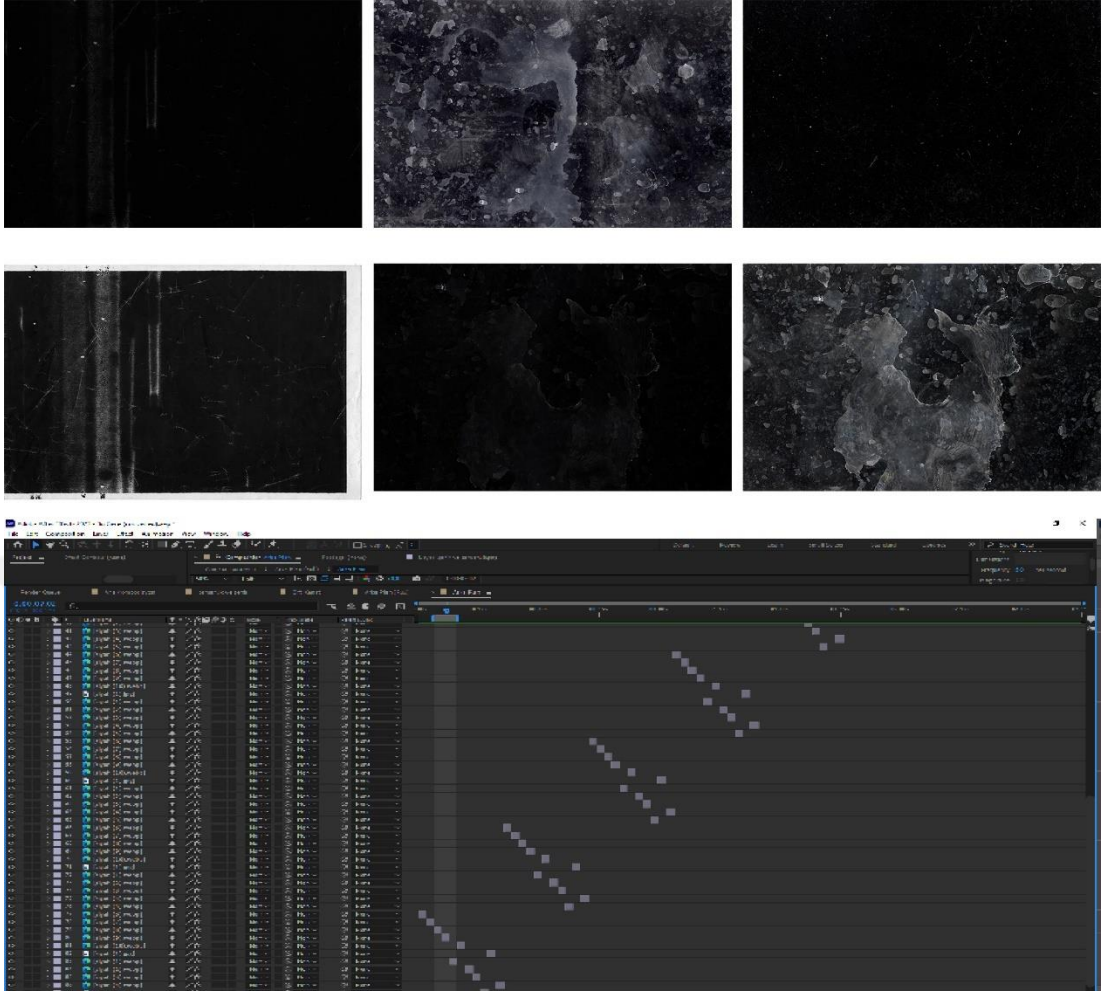
**Şekil 4. 12** Adobe Photoshop yazılımında oluşturulan şehir kompozisyonu.

Adobe Photoshop yazılımında objelerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan şehir silüeti bir kez daha zaman çizelgesi üzerinde hareketlendirilmiştir. Soldan sağa olmak üzere ekranın üzerinde konumu değiştirilen bu geniş resim, bir kameranın sokağı soldan sağa tarayarak geçişini anımsatan bir hareket algısı oluşturmak için kullanılmıştır. Aşağıda bunun daha anlaşılır olması için bu görselin bazı kareleri ve yazılım üzerinde bu görselin sağdan sola nasıl yer değiştirdiği görülmektedir.



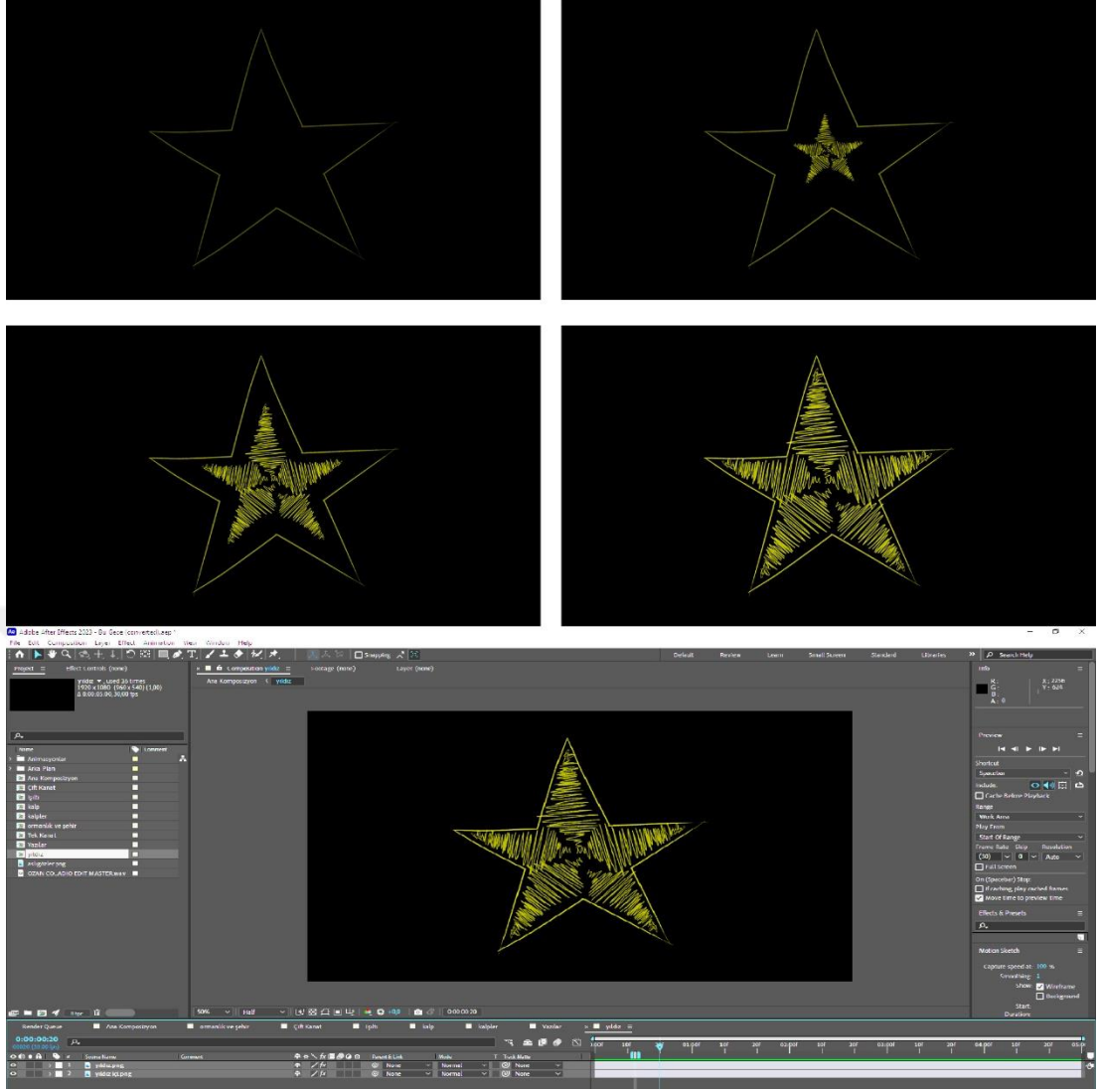
**Şekil 4. 13** Üst kısımda oluşan hareketi gösteren kareler, aşağı kısımda ise hareketi oluşturmak için kullanılan teknik görülmektedir.

Müziğin ritminin görselleştirilmesini desteklemek amacıyla arka planı oluşturan dokular birbiri ardına zaman çizelgesinde yaklaşık 1 saniye aralıklarla parça parça koyularak bir hareket oluşturulmuştur. Aşağıda bu değişimin görülebileceği karelere yer verilmektedir.



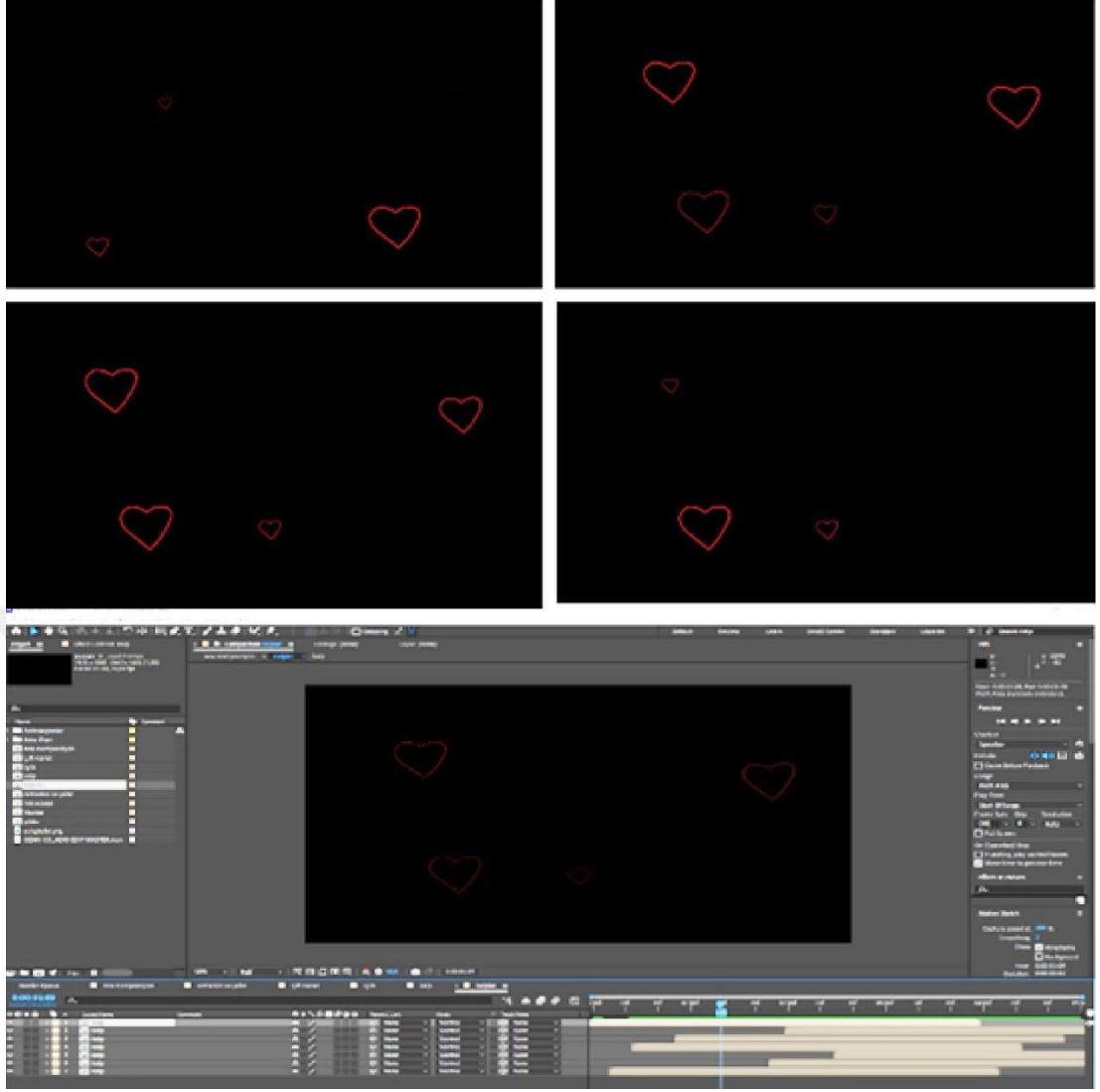
Şekil 4. 14 Arka plan değişimini gösteren kareler ve zaman çizelgesindeki değişimleri görülmektedir.

Bazı çizimlerin hareketlendirilmesi için içi boş ya da daha dolu objeler zaman çizelgesi üzerinde belli sürelerle art arda getirilmiştir. Diğer yandan bazı objelerin de bir görünüp bir yok olmaları sağlanarak müziğin ritmine uygun hareketler oluşturulmaya çalışılmıştır. Aşağıdaki resimlerde bu durumun görülebileceği ardışık görseller görülmektedir.



Şekil 4. 15 Yukarıda görülen içi boş ve daha dolu objelerin zaman çizelgesi üzerinde belli sürelerle art arda getirilmesi sonucu oluşan hareket ve zaman çizelgesindeki katman kullanımı görülmektedir.





Şekil 4. 16 Yukarıda objenin görünürken yok olup tekrar ekrana gelerek oluşturulan hareketi ve zaman çizelgesindeki katman kullanımı görülmektedir.

Müziğin ritmi ve videonun ortaya koyduğu anlam sadece görsellerle tanımlanmamaktadır. Aslında lyric müzik videosunun önemli ögesi tipografik ifadeler olarak değerlendirilmektedir. Metnin, müziğin ritmini ifade edecek bir yazı karakterine sahip olması önemli bir ayrıntıdır. Video boyunca izleyicinin dikkatini vereceği en önemli görsel tipografi olacağı için harflerin yazım şeklinin müziğin teması ve ritmin uyandırdığı duyguya uygun olması gerekmektedir. Bu çalışmada da ritim ve şarkı sözlerinin anlamlarına uygun olduğu düşünülen bir yazı tipi seçilmiştir. Çalışmada şarkının sözlerini oluşturan harflerin video boyunca ekranda görünür oldukları süreler, cümlelerin değişimleri sırasında kullanılan animasyonlar ve görünür

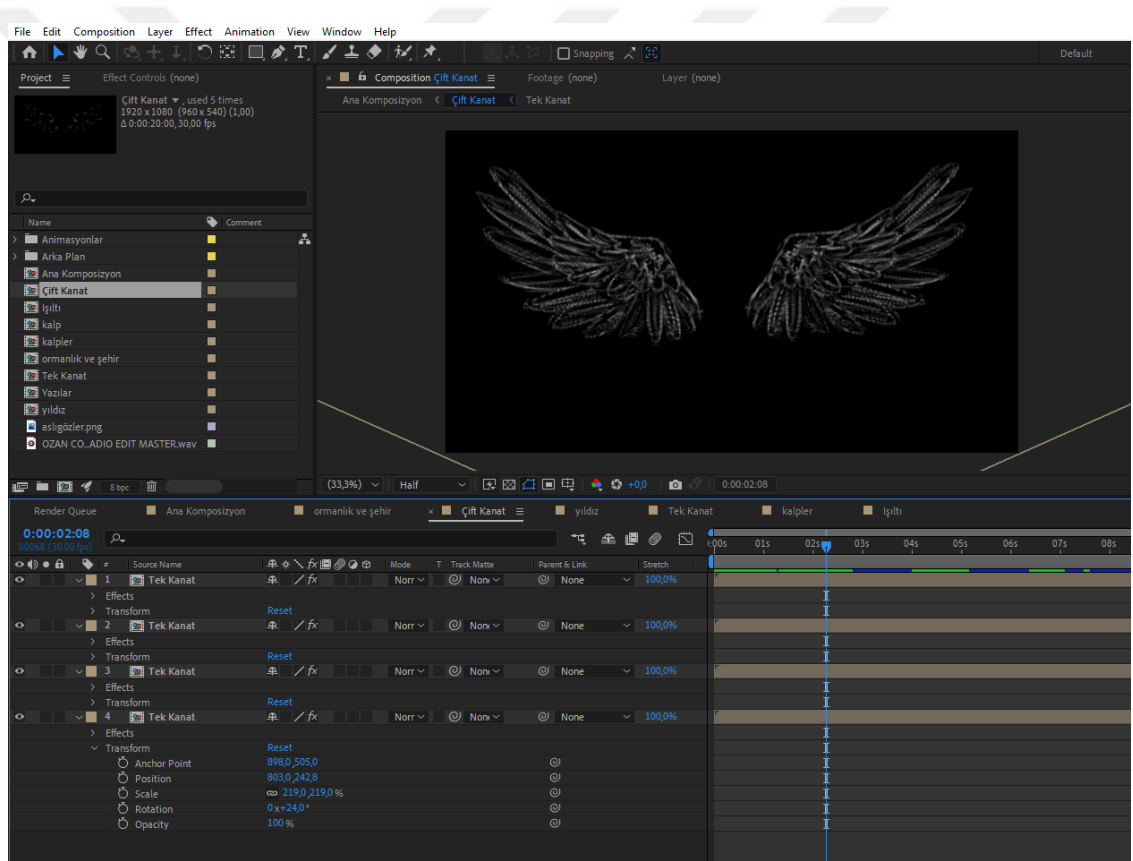
oldukları zamanlarda harflerde meydana gelen hareketler ile videonun ritmi görselleştirilmeye çalışılmıştır.



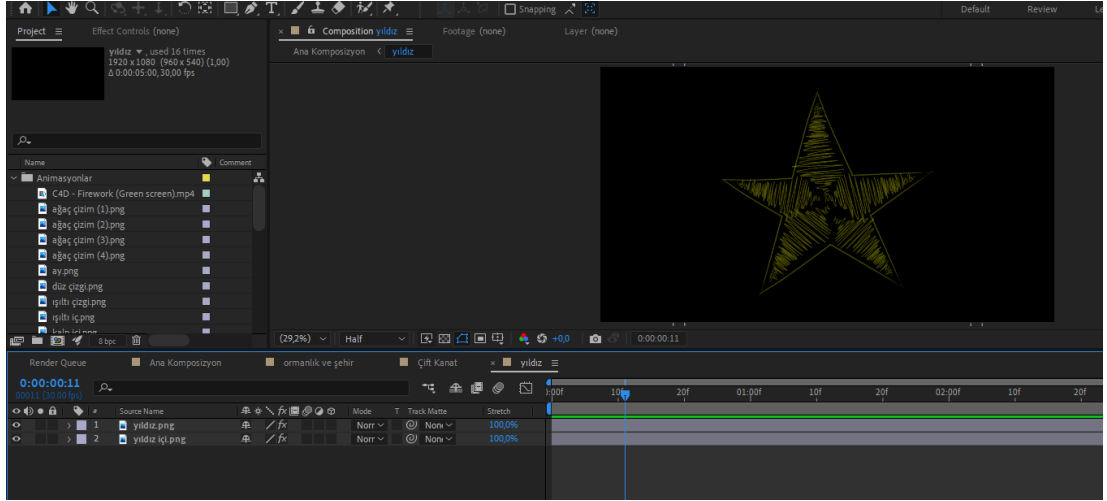
Şekil 4. 17 Yukarıda hareketli tipografi kullanımı uygulama sonucu oluşan videodan seçilmiş ardışık sahneler üzerinde gösterilmiştir.

#### 4.6 Lyric Müzik Videosunun Render ve Birleştirilmesi (Kurgu)

Çalışmanın yapım aşamasında hareketsiz grafik öğelerin hareket kazanmasında önemli kolaylıklar sağlayan Adobe After Effect yazılımı, yoğun olarak kullanılmıştır. Adobe Photoshop yazılımında oluşturulan grafik öğeler, ardışık bir şekilde kullanılacak olan objeler ya da arka planlar, Adobe After Effect programına taşınmışlardır. Videosu yapılacak müziğin de içinde bulunduğu tüm materyal bir zaman çizgisi üzerinde katmanlar (layer) ve kompozisyonlar halinde sıralanmıştır. Ekranı ardışık şekilde gelerek hareket yansıması oluşturması planlanan objeler öncelikle özel kompozisyonlarda bir araya getirilmiş, ardından zaman çizgisi üzerine koyularak müziğin ve şarkı sözlerinin kılavuzluğunda ana proje üzerine eklenmiştir.

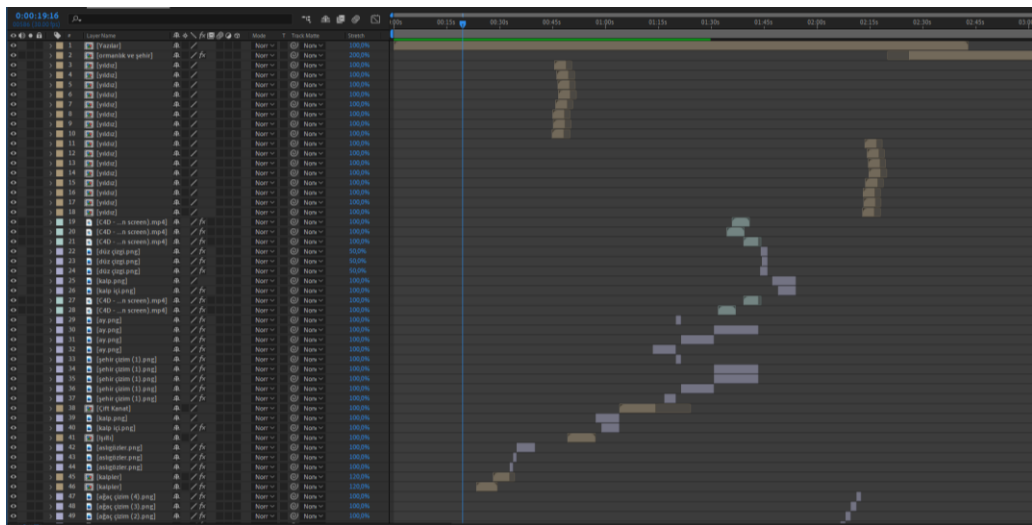


Şekil 4. 18 Kanatların hareketlendirilmesi sırasında zaman çizelgesi üzerindeki katman kullanımı görülmektedir.

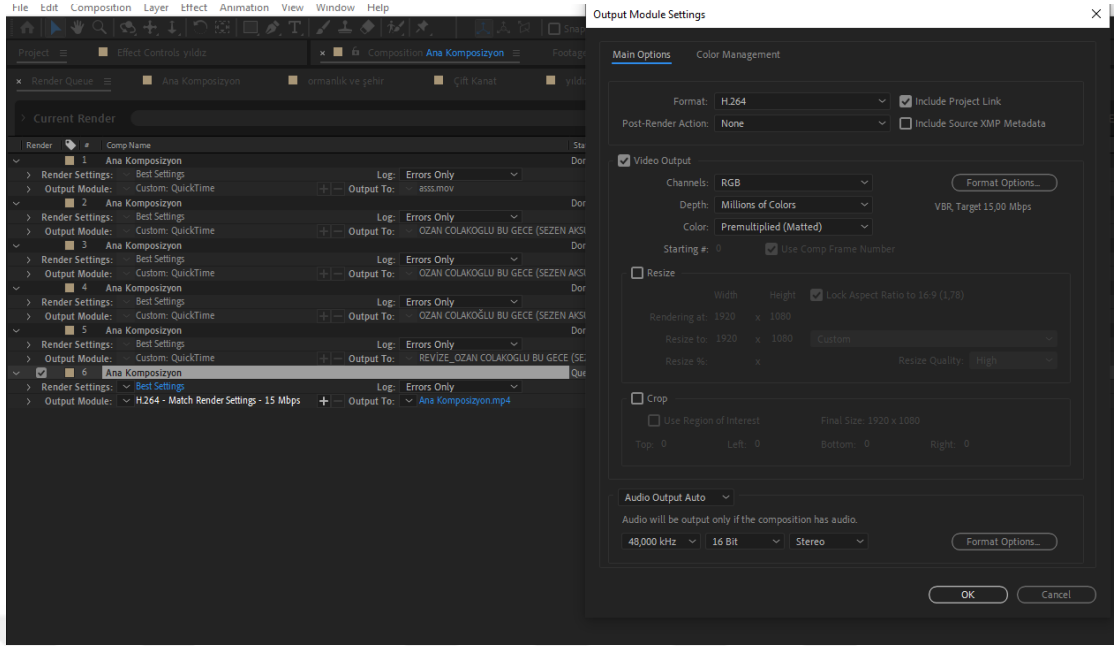


**Şekil 4. 19 İç dolup boşalarak hareketlendirilen objelerin zaman çizelgesi üzerindeki katman kullanımı görülmektedir.**

Şarkının başlangıcından itibaren kullanılan objelerin hareketlendirilmesinde şarkının temel ritimleri öncelik taşıırken şarkı sözlerinin duyulduğu bölümlerde tipografi diğer görsellere göre daha ön planda kurgulanmıştır. Tipografi kullanımı sırasında, kelimelerin ekrana şarkı sözleriyle eş zamanlı olarak gelip gitmesine özellikle dikkat edilmiştir. Bu da izleyicinin şarkı sözlerini tekrar etmesi sırasında ya da müziğe eşlik ettiği takdirde doğru yerlerde, doğru sözleri söyleyebilmesi için gereklidir. Parça parça ve ayrı kompozisyonlar oluşturularak hazırlanan hareketli grafik öğeler tamamlanıp, anlatıma uygun bir şekilde yerleştirildikten sonra render adı verilen ve görseli bir video olarak tek bir parça haline getiren işleme başlanmıştır.



**Şekil 4. 20 Zaman çizelgesi üzerindeki katmanların genel kullanımı görülmektedir.**



Şekil 4. 21 Projenin video olarak ortaya çıkarılacağı pencere ve videonun formatının belirlenmesi

Bilgisayarların teknik özelliklerine göre farklılık gösterebilen bir bekleme süresinin ardından video büyük ölçüde tamamlanmıştır. Hazırlanan bu görüntü altında tasarım yapılırken müzik kullanılmıştır. Ancak Adobe After Effect yazılımı ses kurgusu için uygun değildir. Videonun altında kullanılan müziğin, stüdyoda seslendirildiği haliyle ve orijinal ses kalitesiyle yayınlanacağı mecralara yüklenmesi veya iletilmesi gerekmektedir. Dolayısıyla ses kalitesinde oluşan kaybın en aza indirilmesi adına yapılan bu müzik videosu bir kurgu yazılımında tekrar işleme tabi tutulmuştur. Bu çalışmada kurgu programı olarak Adobe Premiere yazılımı kullanılmıştır. Yazılıma taşınan müzik videosunun altındaki ses kaldırılarak orijinal ses kaydı tekrar video ile birleştirilmiştir. Adobe Premiere yazılımında da Adobe After Effect ile benzer şekilde bir zaman çizelgesi üzerinde çalışılmaktadır. Zaman çizelgesi üzerinde eşlenen görüntü ve müzik tekrar render ismi verilen işlemde geçirilerek birleştirilmiş ve yayınlanmaya hazır hale getirilmiştir.

## 5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Gelişen teknoloji görüntü, animasyon, fotoğraf, grafik ya da tipografi gibi birden çok medya kaynağını aynı tasarım projesi içinde kolayca entegre etme olanağı sağlamaktadır. Bu gelişimin etkisiyle görsel-işitsel içeriklerin paylaşılmasında geleneksel medyanın yanı sıra internet siteleri, sosyal ağlar, mobil uygulamalar ve bilgisayar tabanlı oyunlar gibi birçok yeni iletişim kanalı görev almaya başlamıştır. İnsan ve bilgisayar arasındaki etkileşim sadece iletişim araçlarının çeşitlenmesinde etkili değildir. Aynı zamanda sanat, tasarım ve teknoloji arasındaki ilişkiyi daha da önemli hale getirmektedir. Bu gelişimler grafik tasarımın ilişkili olduğu görsel üretim türlerinin sayısını da artırmaktadır. Artık melez bir hale gelen hareketli görüntü, grafik tasarımı ve tasarımcıyı daha da önemli hale getirmiştir. İlk örneklerine deneysel ve geleneksel sinemada rastlanan hareketli grafikler televizyonun popülerleşmesiyle birlikte daha görünür hale gelmişlerdir. Televizyon grafikleri için geliştirilen yenilikçi teknolojiler, tasarımcı ve sanatçıların hareketli görüntüde söz sahibi olmalarını sağlamıştır. Günümüzde yaygınlaşan bilgisayar sistemleri ve artan medya mecraları ile geleneksel medyanın çizdiği sınırların ötesine geçilmiştir. Bu oluşan yeni ortamda hareketli görüntü, birçok türü potasında eriten bir üretime dönüşmüştür. Artık hareketli görüntüde tasarımcıdan, bir baskı tasarımcısının tipografik ustalıklarını, bir animatörün hareket ve zamanlama zekâsını, bir illüstratörün üslupsal işleme yeteneklerini ya da anlatım becerilerini içeren şaşırtıcı bir dizi profesyonel yeteneğe sahip olması beklenir hale gelmiştir. Sadece bununla sınırlı kalmamaktadır. Dijital medyadaki çeşitlilik yüzünden tasarımcının bir yazar veya editör gibi metin bilgisine, iyi bir müzik kulağına ya da bir film yönetmeninin yeteneklerine de sahip olması beklenmektedir. Bunun en önemli sebebinin dijitalleşmeyle birlikte artan içerik talebi olduğunu söylemek mümkündür. İnternet kullanımındaki artış ve sosyal medya sitelerine olan ilgi, yoğun bir medya iletişimine sebep olmaktadır. Bu durumla paralel olarak ortaya çıkan yoğun içerik talebine cevap vermek için ise çok sayıda görsel içerik paylaşılmaktadır. Bu yoğun üretim, görsel tasarımın belli bir disipline oturmamış birçok alt türe parçalanmasına sebep olmaktadır. Bu çeşitlilik yüzünden her tasarım projesinde farklı bir beceri ve bilgi dengesi aranır hale gelmiştir. Bu sınırsız beklentilere doğru görsel tasarımlarla cevap verebilmek için çok fazla üretim yapılan ancak grafik tasarım açısından çok bakir bir uygulama alanı görüntüsü çizen yeni



medya türlerini tanımak gerekmektedir. Çalışmada bu alt türlerin en popülerlerinden olan lyric müzik video ele alınmıştır. Son dönemde büyük talep gören şarkı sözü videosunun göreceli yeniliği ve grafik tasarım disiplini ile olan uyumluluğu bu alt türün dikkate alınması gerekliliğini doğurmaktadır. Lyric müzik video hareketli görüntünün bir çeşidi olan müzik videosunun bir alt türü olarak görülmektedir. Müzik videolarında grafiklerin kullanımı yeni bir olgu değildir ancak çoğu zaman tasarımın ana ögesi olmamaktadır. Müzik videolarının alt türü olan ve gittikçe yaygınlaşan lyric müzik videolarında ise tasarımın temelini grafik öğeler oluşturmaktadır. Lyric müzik videolarının ana bileşenleri müzik, görsel ve tipografi yani metindir. Bu yüzden şarkının sözlerinin mutlaka görselleştirilmesi gerekmektedir. Bu da tipografik unsurların hâkimiyetinde olan bir hareketli görüntü içeriği oluşturmak anlamına gelmektedir. Dolayısıyla grafik tasarım ile lyric müzik video arasındaki ortaklığın temel çıkış noktasını tipografi olarak tanımlamak mümkündür. Müzik sadece tipografi ile anlamlandırılmamaktadır. Müzik ve metin kullanımının dışında bu videolarda kompozisyon oluşturmak için kullanılan birçok yardımcı unsurlar da grafik tasarımın alanına girmektedir. Arka planlar, dokular, fotoğraf, renkler gibi birçok grafik unsur bir araya gelerek lyric müzik videolarını oluşturmaktadır. Lyric müzik videolarında kullanılan müziğin anlamlı hale gelmesi için ritmin görseller yoluyla da anlamlandırılması gereklidir. Dolayısıyla bu noktada da kinetik tipografiyi de kapsayan hareketli grafik tasarım görev almaktadır.

Youtube başta olmak üzere internetteki video paylaşım sitelerinde ortaya çıkan lyric müzik videolarının ilk örnekleri kullanıcılar tarafından yapılmış amatör içeriklerdir. Ancak kısa sürede popüler hale gelen lyric müzik videolarının kimi zaman aynı şarkının resmi müzik videolarından bile daha fazla izlendikleri görülmektedir. Lyric müzik videolarına olan bu talep bu türün kısa ömürlü olmayacağını kanıtı olarak gösterilebilir. Amatör lyric müzik videolarının bu başarısı müzisyenlerin ve müzik yapımcılarının dikkatini kısa sürede çekmeyi başarmıştır. Geleneksel müzik videolarına nispeten düşük üretim maliyetine sahip olması, Youtube gibi çevrim içi video platformları aracılığıyla büyük bir yayılma ve tüketim elde etme olasılığı, lyric müzik videolarını müzik endüstrisi için iletişim stratejilerinin ve kültürel pazarlama planlarının bir parçası haline getirmiştir. Müzisyen ve müzik yapımcılarının bu artan ilgisi amatör tasarımların yerine daha yaratıcı tasarımların

ortaya çıkmasına da ortam hazırlamaktadır. Bundan hareketle lyric müzik videolarının zamanla grafik tasarımcılara özel yeni bir üretim mecrası haline geleceğini söylemek abartılı bir değerlendirme olmayacaktır. Bu araştırma şarkı sözü videosunun itibariyle çok fazla üretim yapılan ancak belli bir disipline oturmamış çok bakir bir uygulama alanı olduğu sonucuna götürmektedir. Bu noktadan hareketle lyric (şarkı sözü) müzik videolarının üretimi konusunda profesyonelleşmenin, gerekli yetenek ve ilkelerin ortaya konmasının hareketli grafik tasarım kavramına katkı yaratacağı görülmektedir. Şarkı sözü videosunun geleneksel müzik videosuna göre işlevsel bir kullanım alanına sahip olduğunu söylemek ise mümkündür. Esas görevi resmi müzik videosundan önce yayınlanan bir promosyon çalışması olduğu halde izlenebilirliği kimi zaman gerçek videoyu geride bırakan lyric müzik videolarının ileride müzik videosunun yerine geçebilecek bir tür olarak gelecek vaat ettiği görülmektedir. Tüm bunların ışığında hareketli grafik tasarım açısından geniş bir üretim alanı sunan lyric müzik videolarının yapı, stil, içerik ve izleyicinin ihtiyaçları noktasında kafa yorulması gereken bir tasarım türü olduğu sonucuna varılmaktadır. Geleneksel müzik videosunun bir yardımcı formatı olarak da tanımlanabilecek olan lyric müzik videoları, dikkat çekme ve etkileme amacı taşımakla birlikte özgür bir yaratım alanına da sahiptir. Bundan kaynaklı olarak lyric müzik videolarının biçimsel bir karmaşıklık içinde bulundukları görülmektedir. Ancak lyric müzik videosunun sahip olduğu sanatsal yaratım özgürlüğü ve deneysel doğası, grafik tasarım açısından bu türe sahip çıkılmasını ve ciddiyetle ele alınmasını gerektirmektedir. Her halükârda, yazılı metinlerin bir temsil biçimi olan lyric müzik videolarının bu görevi yerine getirebilmesi için grafik desteğe ihtiyacı vardır. Sadece bu ihtiyaç bile şarkı sözü videosunun ortaya koyduğu görsel-işitsel söylemin yaratımında grafik tasarımın ne kadar önemli olduğunu göstermektedir.

Tüm bu çalışma boyunca lyric müzik videosunun mümkün olan en akademik analizi yapılmaya çalışılmakla birlikte bu konuda fazla çalışma olmaması bunu oldukça zorlaştırmaktadır. Ancak asıl önemli olan, türün evrimi ve bundan dolayı ortaya çıkan değişiklikler nedeniyle bu zorluklara ve kavramın belirsizliğine rağmen, lyric müzik videosunu benzer videolardan ve karaokeden ayırmayı başaran bir tanıma ulaştırmaktır. Hedeflerde ve özetle daha önce de belirtildiği gibi, bu çalışmada sürekli gelişen ve oldukça önemli bir hedef kitleye sahip olan görsel ve işitsel bir formatı

tanıtmak amaçlanmıştır. Bu türün yakın gelecekte nasıl bir yere sahip olacağı, formatın bundan sonra ne yöne doğru gideceğini net olarak bilmek mümkün olmamakla birlikte son yıllarda hızla evrimleşen bu yeni türün sağladığı özgür yaratım ortamının, hayal bile edemeyeceğimiz hareketli grafik tasarım yaratımlarına sahne olması muhtemel görünmektedir.



## 6. KAYNAKLAR

Akamine, W. T. (2019). As práticas discursivas intertextuais do lyric video: uma (re) leitura audiovisual performática.

Akgül, R. F. Stop-Motion Tasarım Süreçleri. Vankulu Sosyal Araştırmalar Dergisi, (4), 89-106.

Ambrose, G., Harris, P. ve Ball, N. (2019). The Fundamentals of Graphic Design. Bloomsbury Publishing. Ambrose, G., Harris, P. ve Ball, N. (2019). The Fundamentals of Graphic Design. Bloomsbury Publishing.

Ambrose, G. ve Harris, P. (2010). Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü. (B. Barhana, Çev.). İstanbul: Literatür Yayınları.

Ambrose, G. ve Harris P. (2012). Grafik Tasarımın Temelleri. İstanbul: Literatür Kitabevi.

Arfini, M. T. (2013). Abstract Film as Viewable Music: Early Experiments of Hans Richter, Walther Ruttmann and Oskar Fischinger. Music in Art, 38(1-2), 213-222.

Arntson, A. E. (2011). Graphic Design Basics. Cengage Learning.

Art of The Title (2020). Anatomy of a Murder (1959) <https://www.artofthetitle.com/title/anatomy-of-a-murder/>

Atiker, B. (2011). Hareketli Grafik Tasarım Eğitiminde Ders İçerikleri.

Atiker, B. (2012). Sinema Tarihinde Hareketli Grafikler. Grafik Tasarım Dergisi

Aynsley, J. (2004). Pioneers of Modern Graphic Design: A Complete History. Mitchell Beazley.

Babic, N., Pibernik, J. ve Mrvac, N. (2008). Media study: Motion Graphics. In 2008 50th International Symposium ELMAR (Vol. 2, pp. 499-502). IEEE.

Bass, J. (2017). Becoming Saul Bass. Design Verso, Italy. (12/21)  
[http://www.designverso.it/images/2016-17/bass\\_01.pdf](http://www.designverso.it/images/2016-17/bass_01.pdf)

Becer, E. (1997). İletişim ve Grafik Tasarım. Dost Kitabevi Yayınları.

Becer, E. (2009). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi.

Bellantoni, J. ve Woolman, M. (1999). Type in Motion: Innovations in Digital Graphics. Rizzoli International Publications.

Bender, D. (1998). Why Use Color?  
<http://coe.sdsu.edu/eet/Articles/ColorWhy/start.htm> adresinden

Berg, A. (2015). The Materiality Of Colour In Design Education: Functional Codes And Cultural Context. International Conference On Engineering And Product Design Education.

Buchan, S. (2006). The animated spectator: Watching the Quay Brothers' 'worlds'. Animated "Worlds, 15-38.

Byrne, B. ve Braha, Y. (2012). Creative Motion Graphic Titling: Titling with Motion Graphics for Film, Video, and the Web. Taylor & Francis.

Canikligil, İ. (2007). Dijital Video ile Sinema. Pusula.

Carter, R., Meggs, P. B. ve Day, B. (2011). Typographic Design: Form and Communication. John Wiley & Sons.

Çevik, İ. F. (2020). Lotte (Charlotte) Reiniger'in Canlandırma Sanatına Katkıları ve Tarihin İlk Silüet Canlandırma Filmi 'Prens Ahmed'in Maceraları'. The Journal of Social Science, 4(7), 226-237.

Dabner, D., Stewart, S. ve Vickress, A. (2017). Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design. John Wiley & Sons.

De Julio, M. (2022). Avant-garde cinema: Pure cinema and Dada/Surrealist films. In Germaine Dulac (pp. 64-93). Manchester University Press.

Dobson, T. (1994). The film-work of Norman McLaren.

Dobson, N. (2015). Dancing to The Rhythm of The Music: Norman McLaren and The Performing Body. Animation Studies, vol. 10, pp. 1-10.

Drate, S., Robbins, D. ve Salavetz, J. (2006). Motion by Design. Laurence King Publishing.

Eagan, D. (2009). Gertie the Dinosaur. America's Film Legacy: The Authoritative Guide to the Landmark Movies in the National Film Registry.

Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. (1997). İstanbul: Yem Yayın

Edsall, S. H. (2007). Computer Graphics for Television A Reference Manual. New York: The Edwin Mellen Press.

Epix Godfather of Harlem Main Title (t.y.)  
<https://www.peterp4k.com/#/godfatherofharlem-mt/> (26 Mart 2023)

Ertan, G. ve Sansarcı, E. (2016). Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı. Alternatif Yayıncılık.

Foster, S. C. ve Richter, H. (1998). Activism, Modernism, and The Avant-garde.

Gascard, L. D. (1983). Motion Painting: 'Abstract Animation as an Art Form. Leonardo, 16(4), 293-297.

Geng, L. (2016). Study of The Motion Graphic Design at The Digital Age. In 2nd International Conference on Arts, Design and Contemporary Education (pp. 761-763). Atlantis Press.

Goux, M. ve Houff, J. A. (2003). On Screen in Time: Transitions in Motion Graphic Design For Film, Television And New Media. Rotovision.



- Häggbom, M. (2011). The Use of Graphic Styles in Music Videos.
- Hartwig, R. L. (2012). Basic TV Technology: Digital and Analog. Routledge.
- Holtzschue, L. ve Akdenizli, F. (2009). Rengi Anlamak: Tasarımcılar İçin Kılavuz Kitap. Duvar Yayınları.
- Hopkins, D. (2004). Dada and Surrealism: A very short introduction (Vol. 105). Oxford University Press.
- Horrocks, R. (2001). Len Lye: A Biography. Auckland University Press.
- Hu, C. (2018). Analysis on the Style and Particularity of Motion Graphic Used in Chinese Digital New Media.
- Itten, J. (1970). The Elements of Color. F. Birren (Ed.). New York: Van Nostrand Reinhold.
- İspir, B., Birsen, H., Binark, F. M., Özata, F. Z., Bayraktutan, G., Öztürk, M. C. ve Ayman, M. (2013). Dijital iletişim ve Yeni Medya. Eskişehir: Web-Ofset.
- Kashmere, B. (2007). Len Lye. Senses of Cinema, 43, 1-2.
- Khamis, F. I. A. (2021). Employing Motion Graphics Techniques as one of the Modern Trends in Advertising Design “A Case Study on the Design Exhibition (Eshraquate) for the Art of Motion Graphics \_ Exhibition hall at the Faculty of Applied Arts. Journal of Arts & Applied Sciences (JAAS), 8(4), 19-33.
- Kılıç, L. (2003). Görüntü Estetiği. 4. Baskı. İstanbul: İnkılap Yayınları.
- Kılıç, L. (2013). Görsel Kültür (2. Baskı). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Kılıç, L. (2008). Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi. Ankara: Dost Kitabevi.

Kısaoglu, Ö. (2021). Müzik Videolarının Estetiği Mtv Stili: Despacito. Kurgu, 29(2), 60-77.

Koçak, Ş. (1990). Televizyon Büyüsüne Evrimsel Bir Bakış. Kurgu Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Uluslararası Hakemli İletişim Dergisi, 7(7), 159-165.

Krasner, J. (2008). Motion Graphic Design: Applied History And Aesthetics. Oxford: Elsevier Inc.

Krasner, J. (2013). Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Routledge.

Küçükcan, U., Kesim, M., Cemiloğlu Altunay, M., Altunay, D. A. ve Bodur, F. (2011). Hareketli Görüntünün Tarihi. Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Landa, R. (2018). Graphic Design Solutions. Cengage Learning.

Las-Casas, L. F. (2007). Cinedesign: typography in motion pictures. InfoDesign: Revista Brasileira de Design da Informação, 4(1).

Lems, K. (2021). Lyric Videos: Sound, Image, and Meaning for English Language Learners. In English Teaching Forum (pp. 1-10).

Luna, I. M. (2017). Analog and Retro Aesthetics In The Digital Era of Music Videos and The Role of Nostalgia (Doctoral dissertation, University Of Copenhagen).

Matamala, A. ve Orero, P. (2011). Opening Credit Sequences: Audio Describing Films Within Films. International Journal of Translation, 23(2), 37).

Manav, B. (2011). Hacimde Bir Tasarım Parametresi Olarak Renk. Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(8), 93-102.

McLaren, L. (2018). The Lyric Video as Genre: Definition, History, and Katy Perry's Contribution (Doctoral dissertation, Université d'Ottawa/University of Ottawa).

McPeck, A. (2023). Identity in Music Videos: Techniques of Representation. Doctoral dissertation, Case Western Reserve University.

Meerwein, G., Rodeck, B. ve Mahnken, F. (2007). Color-Communication in Architectural Space. Basel Boston: Birkhäuser Basel.

Moritz, W. (1997). The Dream of Color Music, and Machines That Made it Possible. *Animation World Magazine*, 2(1).

Mülayim, S. (1994). *Sanata Giriş*. İstanbul: Bilim Teknik Yayınevi.

Noheden, K. (2013). The Imagination of Touch: Surrealist Tactility in The Films of Jan Švankmajer. *Journal of Aesthetics & Culture*, 5(1), 21111.

Özer, A. (2015). Logo Tasarımında Marka Algısı. (Master's thesis, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Öztuna, H. Y. (2008). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Tıbyan Yayıncılık.

Pérez Ruiz-Olalla, A. (2020). El lyric video como género propio: origen, evolución y características principales (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

Rogers, H. (2014). The musical script: Norman McLaren, animated sound, and audiovisuality. *Animation Journal*, 22, 68-84.

Rodriguez, E. (2007). *Computer Graphic Artist*. Global Media.

Rufí, J. P. P. (2018). Lyric videos: The meeting of the music video with graphic design and the typographic composition. *Vivat Academia*, 21(144), 1-18.

Sakaguchi, S., Kato, J., Goto, M., & Uchida, S. (2020). Lyric Video Analysis Using Text Detection and Tracking. In *Document Analysis Systems: 14th IAPR International Workshop, DAS 2020, Wuhan, China, July 26–29, 2020, Proceedings 14* (pp. 426-440). Springer International Publishing.

Sarıkahya, E. (2013). Jeneriklerinin Grafik Tasarımı Açısından Değerlendirilmesi. Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(12), 117-136.).

Schlittler, J. P. A. (2015). Motion Graphics and Animation. Animation Studies. Valência (CA/USA), 10.

Sezer, N. (2020). Dijitalleşme ile Değişen Hareketli Grafik Tasarım Teknikleri. Kesit Akademi Dergisi, 6(24), 78-88.

Seidl, S. (2013). The Increasing Value of Motion Graphics for Companies and Their Public Image.

Shir, M. F. D. Ve Asadollahi, M. O. S. T. A. F. A. (2014). The Role of Motion Graphics in Visual Communication. Indian Journal of Scientific Research, 7(1), 820-824.

Tepecik, A. (2002). Grafik Sanatlar. Ankara: Detay Yayıncılık.

Temizsoylu, N. (1987). Renk ve Resimde Kullanımı. İstanbul: Mimar Sinan Üniversitesi Yayınları.

Tokdil, E. (2016). Renk Kuramları ve Andre Lhote Örneğinde Renk Algısına Fenomenolojik Yaklaşım. İDİL Sanat ve Dil Dergisi, 5 (22), 547-568.

Turvey, M. (2002). The Avant-Garde and the “New Spirit”: The Case of Ballet mécanique. October, (102), 35-58.

Uçan, A. (1997). Müzik Eğitimi Temel Kavramlar-İlkeler-Yaklaşımlar. Ankara: Müzik Ansiklopedisi Yayınları

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

Uğurlu, H. (2003). Görüntüde Zaman Boyutu. Kurgu, 20(1), sayfa 166-167.

Van Dijk, J. (2016). Ağ Toplumu. Epsilon Yayıncılık Ltd. Sti.

Van Dalen, J., Gubbels, H., Engel, C. ve Mfenyana, K. (2002). Effective Poster Design. Education For Health-Abingdon-Carfax Publishing Limited-, 15(1), 79-84.

Vera Baena, V. (2018). Producción de un Lyric Video (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

Verdi, L. (2011). Alexander Scriabin, "Prometheus, The Poem of Fire op.60" (1909), one century later. Mythological Themes in 20th Century Music, The 25th Slovenian Musical Days (March 22-24 Marzo), Ljubljana (Slovenija), 146–151.

Vernallis, C. (2004). Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context. Columbia University Press.

Wells, P. (2006). The Fundamentals of Animation. Ava Publishing.

Woolman, M. (2002). Digital Information Graphics. Watson-Guptill Publications, Inc.

Woolman, M., Bellantoni, J. (2000), Moving Type: Designing for Time and Space. UK: A Roto Vision.

Westland, S., Laycock, K., Cheung, V., Henry, P. ve Mahyar, F. (2007). Colour Harmony. Colour: Design & Creativity, 1(1), 1-15.

Yu, L. (2008). Typography in Film Title Sequence Design. (Doctoral dissertation, Iowa State University).

## 7. ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Fatih Çevik

### Öğrenim Durumu

1999 – 2005 Lisans: Anadolu Üniversitesi– Kamu Yönetimi

2016 – 2019 Yüksek Lisans: İstanbul Arel Üniversitesi – Medya ve Kültürel Çalışmalar

