

HAREKETLİ GRAFİKLERİN EDEBİ ESERLERİN GÖRSELLEŞTİRİLMESİNDE KULLANIMI¹

Abdurrahman ÖZDEMİR**
Atıla IŞIK***

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

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

USE OF MOTION GRAPHICS IN VISUALIZING LITERARY WORKS

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

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

¹ Bu çalışma, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Anasanat Dalı'nda hazırlanmakta olan "Türk Halk Şiirlerinin Sayısal Ortamda Hareketli Grafiklerle Anlatımı ve Karacaoğlu Şiirleri İçin Bir Uygulama Çalışması" başlıklı sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.

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

*** Doçent, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, atila_isik@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-9888-9762.

Keywords: Animated Storytelling, Motion Graphic Design, Visual Storytelling, Visual Story Stages, Cultural Heritage

Giriş

Çizgiler, çizikler, semboller bir şeyleri ifade etmek, anlatmak için kullanılan imgelerdir. Bir ifade biçimi olarak mağaralarda başlayan duvar resimleri insanların arasında iletişim kurmak, mesaj bırakmak, hikâye anlatmak için kullanılmış güçlü bir görsel yöntem olarak kabul edilir. Bilgi aktarma eylemi, resimleme, yazı ve sözel yöntem ile sonraki dönemlere aktararak korunmaya çalışılmış günümüzde ise teknolojik yöntemler de buna dahil olmuştur. Geçmişteki yöntemlerin yanında tarihte yaşanmış bir olayı günümüzde aktarmak için farklı yöntemlerle yeni nesil anlatı türleri kullanılabilir. Örneğin, dijital resimlemeler, sinema ve TV yapımlarındaki görsel anlatıların gerçeğine yakın çalışmaları ile tarihi süreçler veya olaylar yeniden izleyiciye yansıtılır ve hatırlanması daha kolay bir hale getirilmeye çalışılır.

Duyular arasında hafızayı en etkili kullanan görme duyusudur. “Beyin görme işlemi sırasında diğer duyulara nazaran daha fazla kaynak kullanır ve depolama işlemi yapar. Bireyin en verimli öğrenme biçimi görsel metotlardır. Yazılı ya da sözel olarak tek başına zayıf kalan hafıza, görsel ve hatta görsel işitselle birlikte maksimum seviyeye çıkar”². Kültürel devamlılık da ancak bellek aracılığı ile sürdürülebilir. Gelenek ve iletişimden beslenen bir kültür nesiller arasında bellek ile canlı tutulur³. Kimlik kaynaklarından biri olan kültür, milletleri birbirinden ayıran toplumla bağı kopmayan bu sebeple de geleneğin ilerlemesinde önemli bir rolü olan unsurdur⁴.

Grafik tasarım da görsel hafıza oluşturma ve sonraki kuşağa aktarmaya uygun bir alandır. Hareketli grafik tasarımların Türk kültüründe unutulmaya yakın ya da durağan seyreden geçmiş belleğin yeniden canlandırılması için de fevkalade bir uygulama olduğu söylenebilir. Bu anlamda genellikle yazılı olarak basılmış ya da dijital ortam yazısı şeklinde karşımıza çıkan şiir ve edebiyat türlerini anlam olarak değil ama şekil itibari ile sıradanlığından çıkarabilecek bir etkiye sahip olduğu düşünülebilir.

Ekranların çoğaldığı, sanal gerçekliğin ve artırılmış gerçekliğin gündemimize çokça girdiği aynı zamanda basılı tek düze yazıların sıkıcı gelmeye başladığı günümüz yaşam döngüsünde ilgisini yitirmeye ve kaybolmaya yüz tutmuş kültürümüzden Türk halk şiirleri için hareketli grafik tasarımı bir çıkış yolu olabilir. Günümüzde hareketli grafiklerin şiirler üzerine uygulanması, Türk halk şiirlerinin tekrar ilgi görmesi için yapılmış çalışmaların olmadığı görülmüştür. Şiir dışındaki müzik, reklam, sinema gibi alanlarda ve bazı edebi eserlerde hareketli grafik uygulamalarının kullanıldığı görülmüştür. İlgili alanlardaki kültürel anlatıyı zenginleştirmek için teknolojinin ve tasarımın aktif olarak kullanılması ve aynı zamanda hedef kitleye uygun uygulamalar yapılması önem arz etmektedir. Bu nedenle bu çalışmada edebi eserlerin hareketli grafiğe nasıl dönüştürülebileceği, dikkat edilmesi gereken noktaları ve yapılmış bazı örnekler üzerinden öneriler verilecek olup, alana ilgi duyanların fikir sahibi olması düşünülmektedir.

1. Hareketli Grafik Tasarımı Tanımı

Hareketli grafikler, grafik tasarımın temel ilkelerini temel alsa da müzik, animasyon, hikâye yazarlığı gibi farklı alanlarla bu konuda bir birleşime açıktır. Hareketli grafikler çeşitli teknikler kullanılarak film endüstrisine uyarlanmaya başlanmış ve filmlerin açılış kısmında (opening title) kullanılarak kendini göstermiştir. Sandhaus hareketli grafikleri, “Animasyon, TV grafikleri, multimedya sunumları, görsel efektler, film başlıkları, reklamlar dahil olmak üzere film, video ve dijital medya için yazı ve

² John Medina, *Brain Rules: 12 Principles for Surviving and Thriving at Work, Home, and School* (Seattle: Pear Press, 2009), s. 240.

³ Emine Kırıcı Uğurlu, "Millî Folklor," *Millî Folklor* 26, no. 102 (2014), s. 46.

⁴ Yedigöller Türkeli Sanlı, "Edebiyat; Toplumsal Hafızanın, Geleneğin Kaybında, İnşasında Ne Kadar Etkilidir?" *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 2, no. 2 (2011), s. 151.

görüntüleri kapsayan geniş bir tasarım ve üretim alanını tanımlamak için kullanılan çağdaş bir terimdir” şeklinde tanımlamıştır⁵.

Sinema yolculuğu ile hareketli grafikler zamanla farklı ortamlara da giriş yapmış ve giderek gelişmiştir. Bilgisayarlarda kolayca işlenebilir hale gelen bu görsel yapı ekranın var olduğu her alanda kullanılmaktadır. Bir diğer tanımda hareketli grafikleri kelimelerin, fotoğrafların, videoların, seslerin tanımlı bir öykü bağlamında kurgulanarak oluşturulmasından bahsedilmiştir⁶. Bu kurgulamada görseller iki boyutlu çizimlerden oluşur ve basit şekilde görüntülediği ortamın x ve y (genişlik ve yükseklik) ekseninde hareket eder. Öykülemenin akışına göre tasarlanan içerikler izleyicinin gözünde üç boyutlu olarak algılanabilir. Bu tamamen içeriğin işlendiği programın yeterliliği ve çizim tekniğine göre değişebilir. Ayrıca hareketli grafikler terimi her ne kadar hareket odaklı gibi bilinse de kurgu içindeki durağan şekillerde hareketli grafik olarak kabul edilmektedir. Buna örnek olarak ekrandaki bir görselin, tipografik düzenlemenin sabit halde renk değiştirmesi verilebilir.

Hareketli grafiklerin pozitif etkili yönlerinden birisi izleyicinin dikkatini kısa sürede çekebilmesidir. Zaman kısıtlaması olmaksızın hareketli grafik elementleri ile elde edilmek istenen amaçlardan birisi de izleyiciyi ‘her zaman bana bak’ düşüncesi ile etki altına almaktır. Bu felsefe ile tasarımcılar sürekli yeni, güncel ve üretken yanlarını ortaya koymaya çalışmaktadır⁷. Uygulandığı alan içindeki görsellerin hareket etmesi, durağan bir mesaja göre insan gözünü daha fazla hedefte tutabilir ve bu da vurgulanan mesajın, bilginin ve konunun ileti gücünü artırabilir.

1.1. Sinema Alanında Hareketli Grafikler

Temel teknolojik ve teknik gereksinimlerin edinilerek gerçekleştirilen ilk hareketli grafikleri bazı kaynaklar Saul Bass’ın işleri olarak işaret etmektedir. Bununla birlikte 19. Yüzyılın son yılları ve 20. Yüzyıl başlarında sinema sektöründe yanılmalardan ibaret olan stop-motion ve hızlandırılmış fotoğraf tekniği denenerek sunulmuştur. Bu ilk nesil hareketli grafikler genellikle film içeriklerinde özel efektler ve imgeler oluşturmak için kullanılıyordu ve animasyon mantığında kare kare fotoğraflanan elle çizilmiş görüntüler kullanılarak üretiliyordu⁸.

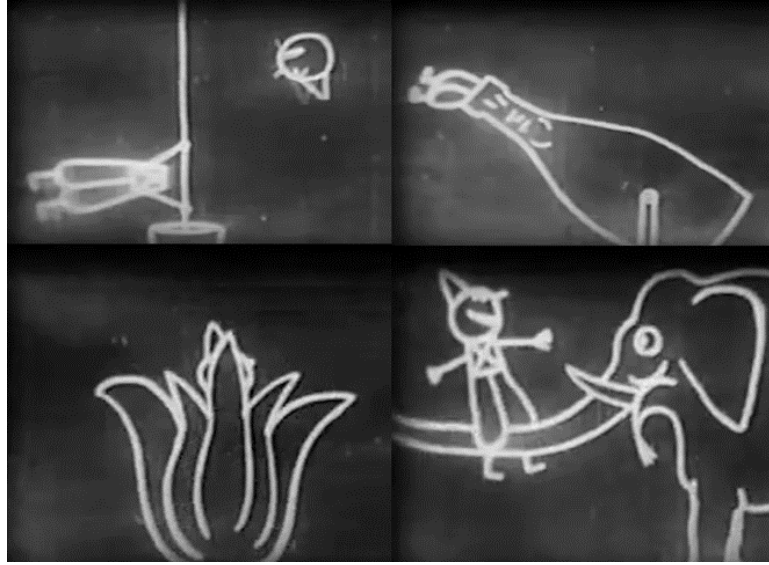
1908 yılında Emile Cohl’un ‘Fantasmagorie’ (şekil 1) adlı eseri yaklaşık 600 kare çizilerek edilmiştir. Konusu bir palyaço ve bir beyefendi arasında geçen muziplikleri anlatmaktadır. Bu çizimler teknik olarak film negatifleri üzerine geçirilmesi ve siyah arka plan efekti verilmesi ile perdeye yansıtılarak aktarılmıştır. Filmin makarada dönüş hızı ile ortaya hareket yanılması çıkmıştır. Hareketli grafiğe biraz daha yakın olan eser ise bundan tam 8 yıl sonra Leopold Survege’nin kendi resimlerini fotoğraflaması ve üzerine ses montajlaması ile ortaya çıkmıştır. ‘Colored Rhythm’ adlı ısmarla bir iş olarak kayıtlara geçmiştir.

⁵ Louise Sandhaus, *Los Angeles in Motion: A Beginner’s Guide from Yesterday to Tomorrow* (2006), PDF, available from http://www.lsd-studio.net/writing/ainmotion/pdfs/LA_in_Motion.pdf.

⁶ Tricia Austin ve Richard Doust, *New Media Design* (London: Laurence King Publishing, 2007), s. 60.

⁷ Sinan Sayın, *Film ve Dizi Film Jeneriklerinde Hareketli Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama* (Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, 2011), s. 32.

⁸ Gamze Arslan ve Armağan Gökçearsan, "Televizyon Reklamlarında Kil Animasyonun Kullanımı," *Fine Arts (NWSAFA)* 15, no. 1 (2020), s. 52



Şekil 1. *Fantasmagorie*, 1908, ilk hareketli görsel örneğinden kesit⁹

Takip eden yıllarda Reiniger ve W. Ruttman'ın çıkardığı işler de bu alan için erken dönem örneklerde yer edinebilir.

20. yüzyılın ikinci yarısına gelindiğinde herkesin örnek gösterdiği meşhur yapıt 'Altın Kollu Adam' akıllara gelir. Başarılı tasarımcı Saul Bass tarafından 1955 yılında Otto Preminger'in 'Altın Kollu Adam' (şekil 2) filminin açılış jeneriğini için yaptığı hareketli grafik işi onun bu alanda da parlamasına sebep olmuştur¹⁰.



Şekil 2. *Altın kollu adam*, 1955, film jeneriğinden bir kesit¹¹

Günümüz filmlerinde hareketli grafikler dijital uygulama ile açılış ve kapanış jeneriklerinde zengin görsel şölen sunmaktadırlar. Birçok yeni nesil tasarım uygulaması ile elde edilen görsel çıktılar izleyicide de büyük etki bırakmaktadır. Bu yeni nesil tasarım programları sayesinde erişilmesi ve

⁹ Silent Film House, *Silent Film History and Its Impact on Modern Cinema*, YouTube video, ekran görüntüsü, 5 Kasım 2020, https://www.youtube.com/watch?v=swh448fLd1g&ab_channel=silentfilmhouse.

¹⁰ Barış Atiker, *Hareketli Grafiklerin Evrimi ve Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi için Bir Uygulama Örneği* (Sanatta yeterlik tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, 2009),s 26.

¹¹ Flâneur Solitaire, *Saul Bass: Famous Title Sequences from Preminger to Scorsese*, YouTube video, ekran görüntüsü, 5 Eylül 2021, https://www.youtube.com/watch?v=qmM3McG4-LE&ab_channel=F1%C3%A2neursolitaire.

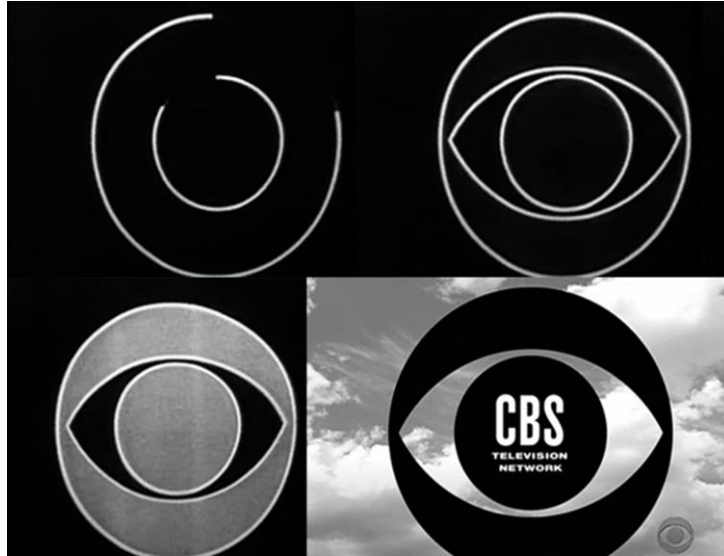
uygulaması kolaylaşan hareketli imgeler birçok önemli yayın ortamında kendine vazgeçilmez bir yer bulmuştur (şekil 3). Sinemadan TV'ye de geçen bu akım özellikle kanal kimliklerinin ve haber bültenlerinin, TV programlarının vazgeçilmez araçları haline gelmiştir.



Şekil 3. *Mad Men*, modern dönem dizisi hareketli grafik çalışmasından bir kesit¹²

1.2. Televizyon Alanında Hareketli Grafikler

TV kanallarının marka kimliklerine hareketli grafikler eklemesi ile 20. yy. ortalarında kanal logolarının ekranda hareketli hale gelmesi, aynı sektörde evrilerek gelişen hareketli grafik tasarımının ilk örneklerine CBS ve BBC kanalları örnek gösterilebilir. 1920'lerde kurumsal hayatına başlayan ve 1941'de televizyonculuk yayınına da geçen Amerikan TV şirketi Columbia Broadcasting System (CBS) kırk yıla yakın ekranda kalan ve Televizyon tarihinin en ünlü hareketli grafik işlerinden birini yaptırmış ve kullanmıştır¹³. CBS'nin bu hareketli logosu göz formundan oluşturulmuş olup göz ve çevresindeki dairenin dönmesi şirket baş harflerinin de sırayla logo üzerine yansması hareketi ile uygulanmıştır (şekil 4).



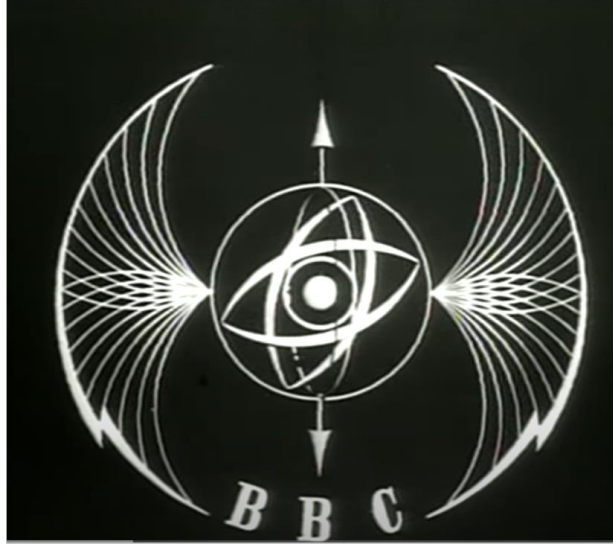
Şekil 4. CBS TV logosu, hareketli grafik kesitleri¹⁴

¹² Art of the Title, *Mad Men*, ekran görüntüsü, erişim tarihi 20 Mayıs 2024, <https://www.artofthetitle.com/title/mad-men/>.

¹³ DrDataStats, "Televizyonun Tarihi," erişim 9 Nisan 2024, <https://www.drdatastats.com/televizyonun-tarihi/>.

¹⁴ Intense Art Studios, *Columbia Broadcasting System Logo History*, YouTube video, ekran görüntüsü, 20 Mart 2021, https://www.youtube.com/watch?v=J3EkiAR9SO0&ab_channel=IntenseArtStudios.

Diğer bir örnek olarak İngiltere devlet kanalı olan BBC logosunu tasarlayan Abram Games'in işi gösterilebilir. Aynı dönemlerde yapılmış olan iş, mekanik bir yöntem ile çözümlenerek ekrana aktarılmıştır. Üretim yöntemi olarak hareketli grafik olmadığı da söylene de ekranda kullanım amacı ile hareketli grafik (şekil 5). Mekanik bir objeyi siyah bir arka planda filme alarak logoyu hareketlendirerek kanal kimliğine bir katkı sunulmuştur¹⁵. 1960'lı yıllardan sonra bilgisayar teknolojisinin üretim yöntemlerine girişi ile kademeli olarak hareketli grafik üretim yöntemleri gelişerek günümüz karmaşık işlerini yapma imkânı sunmuştur.



Şekil 5. BBC TV logosu, hareketli grafik kesitleri¹⁶

Günümüz dijital çağda TV'de hareketli grafiklerin kullanım alanı da oldukça geniştir. Dizi ve programların açılış kapanış jenerikleri içinde, programların yayın içinde bilgilendirme grafiklerinde de kullanılmaktadır (şekil 6). Yaygın teknolojinin kullanımı maliyetleri azaltmış, her tasarımcıya açık hale gelmiş, bilginin birikmesi ve devamlılığı ile zihinde canlanan tasarım şekilleri kolayca ve kaliteli şekilde yaratılır hale gelmiştir¹⁷.



Şekil 6. Haber programlarında hareketli bilgilendirme grafiklerine örnek¹⁸

¹⁵ John Krasner, *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics* (Burlington, MA: Focal Press, 2008), s. 155.

¹⁶ BBC News, *BBC TV History: 60 Years of Idents*, YouTube video, ekran görüntüsü, 10 Temmuz 2021, https://www.youtube.com/watch?v=UZk9-KGZ32Q&ab_channel=BBCNews.

¹⁷ Atiker, a.g.t., s. 59

¹⁸ NewscastStudio, *WMAQ-2 Graphics*, ekran görüntüsü, erişim 20 Mayıs 2024, <https://www.newscaststudio.com/graphics/wmaq-2/>.

1.3. Çoklu Medya Ortamında Hareketli Grafikler

Hareketli grafik tasarımı, dijital araçların kullanılabilir olduğu tüm çevrelere uzanır ve başlangıç olarak filmlerde karşılaşılan bir uygulama olarak öne çıkar. Daha sonra günümüze taşınarak dijital içerik üretilen her mecrada örneğin sinema televizyon sektörü, web siteleri, akıllı cihazlar, sosyal medya, dijital oyun arayüzü, otomobil ekranları, açık alan reklam ve bilgilendirme ortamlarında vb. kullanılmaya başlanmıştır. Günümüzde dijitalleşmenin ve sosyal medya platformlarının yaygınlaşması, görsel tüketimi önemli ölçüde artırmış ve görsel tasarım uygulamalarında ayırt edici ve tanınabilir tasarım yaklaşımları daha da önemli hale gelmiştir¹⁹. Hareketli grafik tasarımı, zengin içerik sunma kapasitesi için farklı disiplinler için de bir sunu aracı olmuştur. Önceden film öncesi ya da sonrası jenerik tarzı ile başlayan bu serüven, artık kendisi bir içerik olacak şekilde de kurgulanmaktadır. ‘Sinema-TV, çevresel ortam ve çoklu medya ortamı’ üç ana gruba dahil olan bu alt başlıklar kısaca şu şekilde aktarılabilir²⁰;

2D animasyon: İki boyutlu bir alanda karakterler, arka planlar ve sahneler oluşturmayı içerir. Bu geleneksel animasyon formu genellikle tanıtım videoları, eğitim içerikleri ve web animasyonlarında kullanılır. Teknikler arasında kare kare animasyon, vektör tabanlı animasyon ve kes-yapıştır animasyonu bulunur²¹.

3D animasyon: Üç boyutlu modellerin oluşturulmasını ve sanal bir alanda animasyon yapılmasını kapsar. Karakter modelleme, rigging, kaplama, aydınlatma ve render alma işlemlerini içerir. Bu alt başlık, filmler, video oyunları ve sanal gerçeklik deneyimlerinde kullanılan karmaşık animasyonları içerir.

Kinetik tipografi: Fikirleri ve duyguları dinamik bir şekilde iletmek için metni animasyonla hareketlendirmeyi içerir. Bu teknik, dizi başlıkları, şarkı sözleri videoları ve reklamlar gibi alanlarda yaygın olarak görülür, anahtar mesajları vurgulamak ve görsel çekiciliği artırmak için kullanılır²².

Bilgilendirme grafikleri ve veri görselleştirme: Hareketli bilgilendirici grafikler ve veri görselleştirme, verileri ve bilgileri görsel olarak temsil etmek için animasyon kullanır. Bu alt başlık, karmaşık verileri daha erişilebilir ve ilgi çekici hale getiren animasyonlu grafikler ve diyagramları içerir.

Kullanıcı arayüzü (UI): Dijital ürünlerde kullanıcı deneyimini hareketli tasarım yoluyla geliştirmeye odaklanır. Bu, uygulama arayüzleri, web sitesi geçişleri ve geri bildirim sağlayan ve kullanılabilirliği artıran etkileşimli öğeler için animasyonları içerir²³.

Dizi ve film introları: Bu alan, filmler ve TV dizileri için açılışta bilgilendirme sunmayı, tipografi, görüntü ve hareketi birleştirerek ton ve içerik atmosferini belirlemeyi içerir. Ayrıca film ekibi, alt yazılar ve medya üretiminde kullanılan diğer ekran grafikleri de buna dahildir.

Tanıtım videoları ve eğitim içerikleri: Bunlar, kavramları, ürünleri veya hizmetleri açıklamak için animasyon kullanan kısa, bilgilendirici videolardır. Genellikle 2D ve 3D hareketli grafikleri, kinetik tipografi ve anlatım seslendirmesini birleştirir.

Marka ve logo animasyonu: Logoları ve marka öğelerini hareketlendirmek, hareketli grafik tasarımının önemli bir parçasıdır. Bu, markanın kimliğini ve tanınırlığını artıran animasyonlu logolar, giriş ve çıkış videolarını oluşturmayı içerir.

¹⁹ Sevim Karaalioglu, “Creating Visual Identity in Film Festival Designs”, Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15(1),2025, s.253

²⁰ Ceyda Kurteş ve Levent Mercin, "Yeni Medyada Temel İlke ve Teknikleriyle Motion Grafik," *Medeniyet Sanat - İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi* 8, no. 1 (2022), s. 50.

²¹ J. Smith, "The Power of Motion Graphic Storytelling," *Digital Media Journal*, 2020, erişim 10 Temmuz 2024, www.digitalmediajournal.com/motion-graphic-storytelling.

²² Hilal Günel ve Yusuf Keş, “Kinetik Tipografide Anlam Oluşturma Sürecinde Sosyal Göstergebilim Geçişlilik Sistemi,” *Ulakbilge* 60 (Mart 2021), s. 767.

²³ Xiong Lu, “Research on the Application of Motion Graphics in UI Interface Design,” *Proceedings of the 4th International Conference on Arts, Linguistics, Literature and Humanities (ICALLH 2021)*, (2021), s. 147.

Sanal gerçeklik (SG) ve artırılmış gerçeklik (AG): Bu gelişen alan, VR ve AR ortamlarında etkileyici deneyimler yaratmak için hareketli grafikleri kullanır. Kullanıcı girdilerine yanıt veren ve sanal veya artırılmış alanı zenginleştiren etkileşimli ve animasyonlu öğelerin tasarımını içerir²⁴.

Etkileşimli medya: Etkileşimli medya, web siteleri, mobil uygulamalar ve enstalasyon gibi etkileşimli uygulamalar için hareketli grafikler oluşturmayı içerir. Bu, kullanıcı eylemlerine yanıt veren ve etkileşimi artıran hareketli grafiklerin tasarımını kapsar²⁵.

2. Çeşitli Hareketli Grafik Örnekleri

Aşağıda gösterilen örnekler çeşitli mecralarda yayınlanan, ancak hepsinin amacı bir hikâye anlatımı olan görsel anlatılardır. Bu anlatılarda destan, müzik hikayeleme, masal ve tarihi olaylar işlenmiştir.

Ulusal yayın kanalı olan TRT 2'nin yaptığı 'Kökler' adlı programın içeriğinde kurgulanıp yayınlanan 'Ergenekon'dan Çıkış' adlı destan anlatı bölümünde kısım kısım hikâye anlatıcılığı kullanılmıştır. Bu anlatımlar hareketli grafik ile desteklenerek izleyiciye o dönemin duygusu aktarılmaya çalışılmıştır. Bu hareketli grafik iki renk tonundan oluşmuş betimleme çizimlerinin katmanlara ayrılması ile basit katman hareketlerinden meydana getirilmiştir (şekil 12). Dönemi ve destanın geçtiği yerleri gösteren bu illüstratif çizimler usta bir ses ile desteklenmiştir. Belli bir açıdan derinlik katmanı oluşturulan çizimler hikâye ile eş zamanlı parallax efekti ile katman yapılı hareketlerle hikâyeyi ilerletmektedir. Bir katmandaki figürleri tek tek ya da anatomik olarak hareketlendirmek yerine katmanın tamamının bir düzlemde hareket verilmesi ile oluşturulmuştur. Hikâyede ayrıca çeşitli yardımcı partikül efektleri, ışık-yansıma ve giriş- çıkış efektleri kullanılmıştır. Sözlü anlatım olduğu için tipografik anlatım şekli hikâyeye eklenmemiştir. Seslendirmene ek olarak arka plan enstrümental ses girdileri ile atmosfer desteklenmiştir.



Şekil 12. TRT2 Ergenekon'dan Çıkış | Kökler, 2021, yapımından hareketli grafik kesitleri, Youtube²⁶

Özel bir yayın platformunda popüler olan 'Prens' dizisinin bölümlerinden birinde sahnelenen kısa bir müzikalin hareketli grafik ile anlatımı sosyal medyada oldukça ilgi çekmiştir. Toplam 80 saniyelik süren bu şarkıya tipografik öğeler ile anlatım eşlik etmiştir. Tipografinin tema ile birleştirilmesi ve ses

²⁴ Neogoma, "Does AR Navigation in Shopping Malls Really Work?," *Medium*, 2021, <https://neogoma.medium.com/does-ar-navigation-in-shopping-malls-really-work-9ab68d1aa58>.

²⁵ Xiong Lu, a. g. m., s. 147

²⁶ TRT2, *Ergenekon'dan Çıkış | Kökler*, 12 Kasım 2021, YouTube videosu, ekran görüntüsü, https://www.youtube.com/watch?v=eZ2N46wzOhE&t=604s&ab_channel=TRT2.

ile eş zamanlı hareket eylemi izleyiciyi tempoya bağlı tutmaktadır. Bu çalışma 2D (iki boyut) üzerinde yapılmış çünkü bir parşömen üzerinde yazılı mesaj iletilme teması ile hazırlanmıştır (şekil 13). Kelime ya da heceler farklı eksenlerden sahneye giriş yapması ve tüm süre boyunca kelimelerin hafif salınım hareketi ile devam etmesi sağlanmış, aralarda bazı tematik öğeler ise hareketlendirilmiştir. Örneğin başrol karakteri ve şarkının temasına adını veren ‘Kaptan Vahşi Kelebek’ illüstratif olarak eklenmiş ve kanat çırpma efekti uygulanmıştır.



Şekil 13. Prens Dizisi, 2024, yapımından hareketli grafik kesitleri, Youtube²⁷

Bu örnek ise Türk hikayelerinden esinlenerek oluşturulmuş ‘Yogurt Lake’ adlı yabancı bir hareketli grafik çalışmasıdır (şekil 14). İnternet platformlarında yayınlanmak üzere yapılmış bu çalışma Nasreddin Hoca’nın ‘Göle Maya Çalma’ hikayesini konu almaktadır. Hedef kitlesi çocuklar olduğu için illüstrasyon çizimleri çocukların diline göre oluşturulmuştur. 2D çizimlerden oluşan projede çoklu katmanlara bölünmüş çizimlerin katmansal hareketleri ile canlandırma sağlanmış, karakterler rig tekniği ile hareketlendirilmiştir. 3D kamera açıları ile görüntü açıları kontrol edilmiştir. Hikâye genelinde wave efekti kullanılarak ortamın canlandırılması sağlanmıştır. Hikâye anlatımı olmayan bu çalışmada çizimler ve görüntü akışı konuyu net olarak çocuklara sunmaktadır. Yukarıdaki örneklerde de görüldüğü üzere destanlar, masallar, müzikler görsel bir anlatı ile bütünleşince ilgi çekiciliği artmakta ve hedef kitlesini artırdığı düşünülmektedir.

²⁷ BluTV, Prens | 2. Sezon | Kaptan Vahşi Kelebek Sözlü Video, 18 Ekim 2021, YouTube videosu, ekran görüntüsü, https://www.youtube.com/watch?v=SAXaetqa_x4&ab_channel=blutv.



Şekil 14. Rewfoe, *Yogurt Lake*, 2021, Nasreddin Hoca hikayesi için yapılan hareketli grafik kesitleri²⁸

Gün içinde tüketilen hemen hemen herkesin sevdiği kahvenin hikayesini Avustralya'dan motionlab ekibi hareketli grafik olarak ele alarak sunmuştur. Ödüllü 'The Story of Coffee' adlı hareketli grafik anlatısı (şekil 15) iki boyutlu ve iki boyutun çeşitli yardımcı programlar ile üç boyut eksenini verilmesi ile tamamlanmıştır. Hikâye karakterleri dönemin çizim trendlerinde oluşturulmuş, gerçek dışı anatomik betimlemeler de kullanılmıştır. Sahne geçişlerinin birbirini tamamlaması izleyiciyi sürekli hikâyeye bağlanmasını sağlamaktadır. Keyframe özelliğinin kullanımının çokça görüldüğü objelerin 3D eksenlerinde kamera açılarıyla farklı hareket tanımlamalarının yapıldığı bu projede öykü bir seslendirmen tarafından senkronize olarak yapılmış ve video üzerine eklenmiştir. Bu sayede tipografi öğelerinin sahnelerde kullanımına gerek kalmamıştır. Hikâye akışında temponun yer yer azaldığı ve ani çıkışlar yaşadığı görülmekte olup izleyiciyi canlı tutmak için çabalanmıştır. Hikâye süresini 60 saniye kadar tutarak sıkıcı seviyeye ulaşmaması için sosyal medya tüketim alışkanlıkları dikkate alınmıştır.

²⁸ Rewfoe, *Lake of Yogurt*, n.d., görsel, <https://rewfoe.com/#/lake-of-yogurt/>.



Şekil 15. Motionlab, *The Story of Coffee*, 2020, kahvenin tarihçesi için yapılan hareketli grafik kesitleri²⁹

Bu öykü haline getirilmiş görsel anlatılar estetik kaygı ve mesaj iletimi dışında bir hafıza aktarımı da yapmaktadır. Tarihi olayların görsel olarak yeni nesil ortamlarda gösterimi, sözlü efsanelerin, destanların, mitlerin görsel anlatılar ile donatılarak sunumu sürekli bir hafıza tazelemesi yapmakta ve sürekliliği sağlamaktadır. Bu durum milletlerin öz kültürlerini korumada yeni ve yardımcı yöntemlerden birisi olabilir.

3. Kültürel Mirasın Korunması ve Aktarım Yolları

Kültürel miras, insanoğlunun tarihsel süreçte ürettiği, bugün yaşadığımız ve gelecek nesillere aktarılan maddi ve manevi değerlerin bütünü olarak tanımlanır ve UNESCO tarafından somut ve somut olmayan değerler olarak iki kategoriye ayrılır. Somut olan kültürel miras; arkeolojik alanları, anıtları, mimari yapıları, tarihi şehirleri, sanat eserlerini yani fiziksel olarak varlığını sürdüren varlıklarını nitelerken, somut olmayan kültürel miras ise gelenekler, görenekler, ritüeller, halk hikayeleri, müzik, dans, el sanatları, sözlü edebiyatlar ve gastronomi gibi kültürel pratikleri içerir³⁰.

Kültürel mirasın önemli bir parçası da edebi eserlerdir. UNESCO'nun kültürel miras tanımlamaları çerçevesinde değerlendirildiğinde, edebi eserler somut olmayan kültürel miras kategorisine girer. Somut olmayan kültürel miras, bir toplumun gelenekleri, görenekleri, sanatı, edebiyatı ve sözlü anlatım biçimleri gibi soyut kültürel unsurlarını içerir³¹. Edebi eserler hem sözlü hem de yazılı gelenekler yoluyla nesilden nesle aktarılacak toplumların kültürel kimliklerini şekillendirmede önemli bir rol oynar. Edebi eserler, tarih boyunca farklı medeniyetlerin düşünsel ve sanatsal birikimini yansıttığı için kültürel mirasın korunması gereken unsurları arasında yer alır. UNESCO'nun *Memory of the World* (Dünyanın Belleği) programı kapsamında, insanlığın ortak kültürel mirasını temsil eden birçok edebi eser dijital ortama aktarılmış ve korunmaya alınmıştır³². Edebi eserler, geçmişin düşünsel ve estetik değerlerini yansıttığı için kültürel mirasın temel bileşenlerinden biridir. Bu eserler, sadece ulusal değil, evrensel düzeyde de insanlığın ortak hafızasını oluşturmaktadır. Örnek olarak somut

²⁹ Motionlab, *Motion Graphics Demo Reel*, 2020, ekran görüntüsü, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=cxYhjF3APds>.

³⁰ UNESCO, *Dünya Mirası*, (t.y.), erişim 18 Ocak 2025, <https://www.unesco.org/en/world-heritage>.

³¹ UNESCO, *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* (Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2003), erişim 1 Mayıs 2024, <https://ich.unesco.org/en/convention>.

³² UNESCO, *a. g. m.*

olmayan kültürel mirasa; Gılgamış Destanı, İlyada ve Odysseia, Kalevala, Dede Korkut Hikayeleri destan ve sözlü edebiyat olarak girerken, Divanu Lugati't-Türk, Don Kişot, Sefiller, Savaş ve Barış ise klasik yazılı edebiyat olarak gösterilebilir.

Kültürel miras, bir toplumun kimliğini, aidiyet duygusunu ve kolektif hafızasını şekillendiren önemli bir olgudur. Koruma ve sürdürülebilirlik ilkeleri çerçevesinde ele alınması gereken bu miras, yalnızca geçmişin bir yansıması değil, aynı zamanda geleceğe taşınması gereken bir değerler bütünü olarak değerlendirilmelidir³³. UNESCO (Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü) 2003 yılında önceki kararlarını da göz önünde bulundurarak somut olmayan kültürel mirasın önemi ve korunması konusunda sözleşme metnini kabul ederek uygulamaya alınmıştır. Oğuz somut olmayan kültürel miras sözleşmesinin amacını, farklı nedenlerle yok olan yerel kültürlerle ait mirası korumak ve yaşatılmalarına katkı sağlamak olarak belirtmiştir³⁴. Kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılması, kültürel çeşitliliğin sürdürülmesi, sosyal uyumun teşvik edilmesi ve tarihi sürekliliğin sağlanması açısından hayati öneme sahiptir. Dil, folklor ve geleneksel sanatlar gibi kültürel unsurlar, kolektif kimliğin belirteçleri olarak hizmet eder ve bireylere aidiyet duygusu sağlar³⁵. Gençleri hikâye anlatımı ve geleneksel el sanatları gibi kültürel miras etkinliklerine dahil etmek, nesiller arası diyalogu teşvik eder ve toplumsal uyumu güçlendirir³⁶. Kültürel mirasın korunmasında soyut ve somut olmayan miras korunup aktarıldığında, gelecek nesiller kökenleriyle bir bağ kurabilir ve kültürel geçmişlerine karşı daha derin bir takdir geliştirebilirler.

Kültürel öğelerin korunması, aktarılması yeniden düzenlenmesi ile ilgili çeşitli araç gereçler bulunmaktadır. Restorasyonlar, arşivleme yöntemleri, üç boyutlu teknolojik uygulamalar ve çeşitli dijital araçlar çeşitli amaçlar ile kullanılmaktadır³⁷. Kültürel mirasların korunması ve aktarılmasında yardımcı araçlardan birisi de çizimdir. Sayısal ortamda oluşturulan illüstrasyon çizimleri ile sözlü ve yazılı eserlerin resmedilmesi okuyucular arasında daha derin bir etki yaratabilir. Illüstrasyonlar, kültürel mirasın aktarımında etkili bir araç olarak öne çıkar. Özellikle mitler, efsaneler ve destanlar gibi anlatılar için görsel bir temsil sunarak, bu hikâyelerin daha derinlemesine anlaşılmasını sağlar. Görsel unsurlar, anlatının duygusal boyutunu zenginleştirerek izleyicinin hikâyeye daha güçlü bir bağ kurmasına katkıda bulunur³⁸. Örneğin eski Türk kültürünün bir parçası olan Dede Korkut hikayeleri nesiller boyu aktarılmış sözlü bir gelenek türüdür. Modern zamanlarda çeşitli yöntemler ile bu hikayelerden parçalar hem fiziksel ortamda hem de sayısal ortamda resmedilmiştir. Bunlardan birisi de Cihan Engin'in dijital yapımı olan Deli Dumrul çalışmasıdır. Bu çalışma ile anlatılan hikayeye daha farklı bir hayal dünyası katılmış okuyuculara farklı bir perspektif kazandırmıştır (Görsel 7).

³³ Mustafa Efe, "Kültürel Mirasın Korunmasının Önemi," *Posta*, 25 Mart 2024, <https://www.posta.com.tr/kultur-sanat/kulturel-mirasin-korunmasi-tarihi-eserlerin-gelecege-tasinmasi-2794523>.

³⁴ Ö. Oğuz, *Somit Olmayan Kültürel Mirasın Müzelenmesi Sempozyumu Bildirileri* (Ankara: Gazi Üniversitesi Yayını, 2004), aktaran Aliye Uslu Üstten, "Türk Romanının Somut Olmayan Kültürel Miras Aktarımı Açısından İncelenmesi," *Ana Dili Eğitimi Dergisi* 2, no. 3 (2014), s. 25.

³⁵ Onur Toprak, "Kültürel Mirasın Yorumlanarak Aktarımında Illüstrasyon Tasarımları: Türk Mitolojisi Örnekleme," in *Çağdaş Türk Sanatında Kültürel İzlekler 1*, ed. G. Altan Ayrancıoğlu (Ankara: Pegem Akademi, 2024), ss. 83–99.

³⁶ Brian Graham, "Heritage as Knowledge: Capital or Culture?" *Urban Studies* 39, no. 5–6 (2002): 1010.

³⁷ Yehuda E. Kalay, Tun Kvan ve Janice Affleck, *New Heritage: New Media and Cultural Heritage* (London: Routledge, 2007)

³⁸ Onur Toprak, a. g. e., s. 90



Şekil 7. Cihan Engin, *Deli Dumrul*, 2017, Dijital, Çevrimiçi³⁹

4. Görsel Öyküleme

Öykülemeyi toplumun kültür ve tarih belleğini kurgusal ya da gerçek olay ve kişilere dayandırarak sonraki nesle aktarma ya da öğretme amaçlı sözlü ya da yazılı edebi bir tür olarak tanımlamak uygundur⁴⁰. Öyküler, destanlar, halk hikayeleri, mesnevi, modern hikâyeler gibi türler anlatmaya bağlı edebi metinler kapsamına girer. Bu tür edebiyatlar kuşaktan kuşağa sözlü olarak anlatılıp aktarılırlar. Edebi metinler dil ve üslup açısından gündelik dilden farklıdır, okuyucuya sanat zevki ve farklı bir bakış açısı verir, yazıldığı dönemin zihniyetini ve kültürel birikimi verir⁴¹. Tüm bunları artık yazılı olarak bulmak mümkündür. Sözlü edebiyatlar da kayıt altına alınmakta ve basılı halde aktarılmaktadır. Basılı yayınların yapımı endüstriyel anlamda kolaylaşması ile öykülerin resimli şekilde hazırlanması, okurken görsel ile zihne yerleşmesine eşlik etmektedir. Ayrıca çocukların resimli öyküleri daha cazip görmesi, ilgilerini çekmesi görsel öykülemeyi değerli kılmaktadır. Bu resimlenmiş hikayelerin anlaşılma ve hafızaya aktarılma süresi hızlı ve etkili olabilir. Görseller, beynin görsel işleme yeteneğini kullanarak daha hızlı ve derin bir etki yaratır⁴². Goleman'ın belirttiği gibi "*Duygusal beyin, bir olaya düşünen beyinden daha hızlı tepki verir. Bu içgörü, görsel uyarıların bilişsel engelleri aşma ve izleyicilerde anında duygusal tepkiler uyandırma yeteneğinin altını çiziyor*"⁴³. Dolayısı ile görsel hikâye anlatımı dil engellerini aşan ve izleyicide duygusal yankı uyandırabilen bir iletişim biçimidir. Dahası, teknolojideki ilerlemeler görsel hikâye anlatımı sürecini kolaylaştırarak her büyüklükteki kişi ve kuruluş için daha erişilebilir hale getirmektedir.

Görsel öyküler geleneksel araçlar (resim, illüstrasyon ve fotoğraf) ve dijital formatlar (animasyon, infografik, etkileşimli medya, hareketli medya) üzerinden ayrıştırılabilir ve incelenebilirler. Pimenta ve Poovaiah bu incelemeyi üçe ayırarak Hareketli grafikler, etkileşimli medya ve durağan yani geleneksel öyküler olarak ele almıştır⁴⁴. Son yıllarda görsel hikâye

³⁹ Cihan Engin, *Dede Korkut Serisinden Deli Dumrul* [Görsel], 2017, <https://www.artstation.com/artwork/LN39A>.

⁴⁰ Janine Willis ve Christopher Sawyer, "Introducing Digital Storytelling to Influence the Behavior of Children and Adolescents," *Journal of Creativity in Mental Health* 6, no. 4 (2011), s. 277.

⁴¹ Şerif Aktaş, "Edebî Metin ve Özellikleri," *A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, Prof. Dr. Hüseyin Ayan Özel Sayısı, no. 39 (2009), s. 188.

⁴² Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (Cambridge: Cambridge University Press, 2009):251.

⁴³ Daniel Goleman, *Emotional Intelligence* (New York: Bantam Books, 1995), s. 350, erişim 18 Kasım 2024, <https://asantelim.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/05/daniel-goleman-emotional-intelligence.pdf>.

⁴⁴ Sandra Pimenta ve R. Poovaiah, "On Defining Visual Narratives," *Design Thoughts*, IDC School of Design, 2010.

anlatımı, pazarlama, gazetecilik, eğitim ve eğlence gibi farklı alanlarda büyük bir popülerlik kazanmıştır. Sonuç olarak görsel hikâye anlatımı, iletişim ve ifade açısından muazzam bir potansiyele sahip, güçlü ve çok yönlü bir araçtır. Bu sebeple kültür aktarımında faydalanabilecek, aktarımı sağlayacak bir yapısı olduğu söylenebilir.

4.1. Hareketli Görsel Öyküleme ve Hareketli Grafik Bileşenlerin Katkısı

Dijital çağın bir eklentisi olarak, görsel öykülemenin bir alt parçası olan hareketli anlatı tarzı hareketli grafik alanı içerisinde detaylandırılabilir. Hareketli grafik tasarımın her alan ve konuya bir çıktısı olabilirken hareketli görsel öyküleme sadece hikâye anlatımına odaklanır. Örüntüsü planlanmış bir hikâye akışı olan görsellerin kullanıldığı bu anlatım biçiminde ses ve yazı olmadan da izleyicinin kolayca anlayabileceği bir çıktı oluşturulabilir. Elbette tipografi ve ses öğeleri de hareketli öykü anlatımında bir bütün olarak kullanılabilir. Hareketli görsel öyküleme, görsel unsurları dinamik bir şekilde kullanarak hikayeleri anlatmanın gücünü sergiler. Sözlü ya da yazılı anlatıların bir ritim içerisinde hareketli şekilde aktarımı ile tematik içerik yeni bir araca dönüşür. Animasyon, grafik efektler ve ses tasarımı gibi teknikler kullanılarak, izleyicilere derinlemesine bir deneyim sunulur. İzleyici özünde duygusal bağ kurulmasına olanak tanır. HubSpot tarafından hazırlanan bir rapora göre, video içeren gönderiler, düz metin gönderilere göre üç kat daha fazla gelen bağlantı çekmektedir⁴⁵. Bu istatistik, görsel içeriğin izleyicinin dikkatini çekme ve etkileşimi artırma konusundaki etkililiğini vurgulamaktadır.

Hareketli grafik bileşenleri hareket, zaman, görüntü, tipografi ve ses gibi ana başlıklar altında incelenebilir. Tüm bu bileşenler tasarım ilkelerine ve birbirine bağlı olarak görsel anlatıya uygulanmalıdır. Görsel bileşenler hikâye anlatımını zenginleştirerek önemli katkılar sağlamaktadır. Bu bileşenler doğru uygulandığında izleyicilerin dikkatini çekerek hikâyenin içine çeker ve olay örgüsünün daha ilgi çekici hale getirir⁴⁶. Kullanılan renk paletleri, ışıklandırma ve kompozisyon, hikâyenin tonunu ve atmosferini belirlerken, zaman, hareket, ses ise izleyicinin odaklanması, ekrana bağlı kalması ve ritim yakalamasını sağlar. Aksiyon dolu bir hikâye için çok yavaş hareketler uygulamak ve monoton bir ses ile öyküyü sunmak zıt bir durum oluşturacağından izleyicinin odağını uzaklaştırabilir. Örneğin, karanlık tonların hâkim olduğu bir görsel, gerilim hikayesinin ruhunu izleyiciye hissettirebilirken, sıcak renk tonları daha enerjik ve tutkulu sahneler için tercih edilebilir. Yine bu renk paletleri uygulanırken kullanılan ışık ve gölgeler sahnede duygusal derinlik oluşturabilir. Düşük ışıklandırma ve karanlık gölgeler gizem ya da tehlike hissi verebilir. Karakter ve mekân bileşenleri de mesajı izleyiciye iletirken güçlü bir araçtır. Karakterlerin fiziksel görünimleri, duygusal gösterimleri hikâye atmosferine katkı sağlamaktadır. Görsel örgüde, karakterler ve mekân döngüsü içine semboller, metaforlar da derin anlamlar katarak alt metnin güçlü kılınmasını sağlayabilir. Görsellerin bu şekilde stratejik kullanımı, öyküyü yalnızca bir anlatı değil, aynı zamanda izleyici için unutulmaz bir deneyim haline getirerek katkı sağlar. Önemli olan diğer bir bileşen ise tipografi kullanımıdır. Hikâyenin diline, temasına ve hatta çizim tarzına göre uygun yazı yüzleri ile uyumlanmalıdır. Tipografi kurallarına, tasarım ilkelerine bağlı olarak durağan ya da hareketli tipografi oluşturup hikâye üzerinde kullanılabilir. Hikayeleri sadece hareketli tipografi ile de anlatmak mümkündür, ancak bu çalışma bağlamında görselleştirilmiş öykü üzerine kinetik bir tipografi oluşturmak anlatı imgelerinin önüne geçebilir, okunurluğu ve anlaşılabilirliği zorlaştırabilir.

Hareketli görsel öyküleme sürecine başlamadan önce sorunun ne olduğu ve nasıl çözüleceği üzerine bilinçli bir planlama yapmak gereklidir. Daha sonra ilk aşama olarak konu seçilip, konunun edebi şekilde incelenip anlaşılması gerekir. Örneğin bir şiir seçildiğinde tüm dizilerin ne anlam ifade ettiği, mecaz anlamları, yan anlamları gibi kavramları bilerek okumak ve öykünün örüntüsünü o şekilde işlemek gerekir. Ortaya çıkan öykünün storyboardu yapılarak sahnelerdeki taslaklar sonraki adıma geçişte hata payını azaltmak için yol gösterir. Storyboard üzerinde hikâye akışının süresi de belirlenmiş olur. Öykü ve storyboardda genel hatları ortaya çıkan olayların, akışın ve karakterlerin

⁴⁵ Lestraundra. Alfred, "Video Marketing Statistics," *HubSpot Blog*, 2025, erişim 18 Kasım 2024, <https://blog.hubspot.com/marketing/video-marketing-statistics>.

⁴⁶ Gunther Kress ve Theo van Leeuwen, *Reading Images: The Grammar of Visual Design* (London: Routledge, 2006)

çizimleri, ortam çizimleri tamamlanır. Bu çizimler tasarım tarzına, trendlere ve hikâye bağlamına göre farklı tekniklerde konsept olarak ele alınabilir. Örneğin illüstrasyon olarak ortaya çıkarılabilir. Uygulamanın esas çıktısını oluşturacak alan ise bilgisayar destekli programlardır. Bu programa örnek olarak Adobe firmasının After Effects yazılımı örnek gösterilebilir. Bu yazılım sayesinde elde edilen kaynakların örneğin ses dosyaları, yapılan illüstrasyonlar ve dahi tipografi eklemeleri bir araya getirilerek öykünün hareketli hali yaratılmış olur.

Hareketli görsel öykülemenin üretim aşamalarında dikkat edilmesi gereken başlıkları sırasıyla öyküyü belirleme, storyboard oluşturma, konsept belirleme, çizim ve bilgisayarda uygulama olarak ele alabiliriz. Bu başlıkları irdelerken araştırmanın temelini oluşturan tez çalışmasından örnekler aşağıda sunulmuştur. Bu örnekler ile projenin üretim aşamaları gösterilmiş olup çeşitli öneriler verilmiştir.

4.1.1. Öyküyü Belirleme Aşaması

Araştırma bağlamında oluşturulacak öykünün yeni nesil davranış ve ilgi alışkanlıklarını dikkate alması gereklidir. Yüzyıllar öncesinin tek düze yazılı edebiyatını görsele aktarırken ilgi çekici olması ve izleyiciyi yakalaması gerekmektedir. Yani eski edebi eserlere ilgisi olmayan bir kitleyi bile görsel yolla yakalamak için öykünün belirlenmesi ve sınırları çizilmesi gereklidir. Öykünün belirlenmesinde ortaya çıkarılacak çalışmanın çözüm sunması yapılan işin kültürel miras aktarımına katkısını gösterecektir. Bu sebeple eski dönem edebi eserlerin hareketli grafiklerle anlatılması bir sorun çözümü olarak düşünülebilir. Örneğin Karacaoğlu'nun bir şiiri üzerinden bu senaryo ele alındığında, seçilen şiiri Karacaoğlu'nu imgeleyerek onun hayal dünyasını işleyerek ele almak gerekebilir çünkü eserlerinde aşkı kendisi üzerinden yaşamaktadır. Şiirin edebi çözümlenmesi yapılmalı, semiyotik olarak incelenmesi gereklidir. Bu kısımda Karacaoğlu'nun hayal dünyasının içinde, olayların yaşandığı evreni, akışı ve karakterleri tasarımcı oluşturacağı için anlam karşılıkları tutarlı olmalı ve serbest bir tasarım anlayışı ile çözümleme yapılmalıdır. Çünkü tasarımcı konuyu hedef kitesine en etkili şekilde aktarmalıdır. Elde edilen öykü çıktısının hedef kitlede ilgi çekici hale gelmesinin sebebi tasarımcının aktarım beceresidir⁴⁷.

4.1.2. Konsept Oluşturma Aşaması

Konsept tasarımı, projenin anlatısını destekleyen uygun görsel öğeleri belirleyerek mesajın etkisini artıran önemli bir karar aşamasıdır. Sanatsal ve teknik yönden belirlenen bir yol üzerinde renk paleti, tipografi, tarz, doku gibi unsurlar belirlenir. Görsel hikâyenin genel dilini oluşturarak tasarım dili ortaya çıkartılır. Bu aşamada belirlenen öykü üzerine hedef kitle seçimi yapılır ve kılavuz görseller, çizim tarzları, ilham kaynakları taranır. Çizimlerin hareket kabiliyetleri değerlendirilir uygulama aracına uyumluluğu test edilir.

Karacaoğlu'nun bir şiirinin ele alındığı tez çalışmasında oluşturulan genel görsel renk paleti (şekil 8) pastel renklerden oluşturularak hüznün ve mutluluk arasında denge kurulması sağlanmıştır. Genel atmosferin gerçek dünya ve hayal gücü imgelerinin birleşiminden oluşturulmuştur. Bu sayede şiirdeki gerçek anlam ve yan anlamda olan dizeler hayal gücüne evrilebilmiştir. Görsel öğelerin stilleri 2010 yılı sonrası illüstrasyon akımından ilham alınarak çizilmiştir (şekil 8). Karakter gerçek olarak gözüксе de anatomik olarak stillere uygun gerçek dışı deformeleri vardır (şekil 8). Hikâye genelinde Anadolu Türk motifi sembolleri kullanılarak milli kültür esintisi anlatıya eklenmiştir (şekil 8).

⁴⁷ Maureen Furniss, *The Animation Bible: A Guide to Everything—From Flipbooks to Flash* (London: Laurence King, 2008), s. 223.



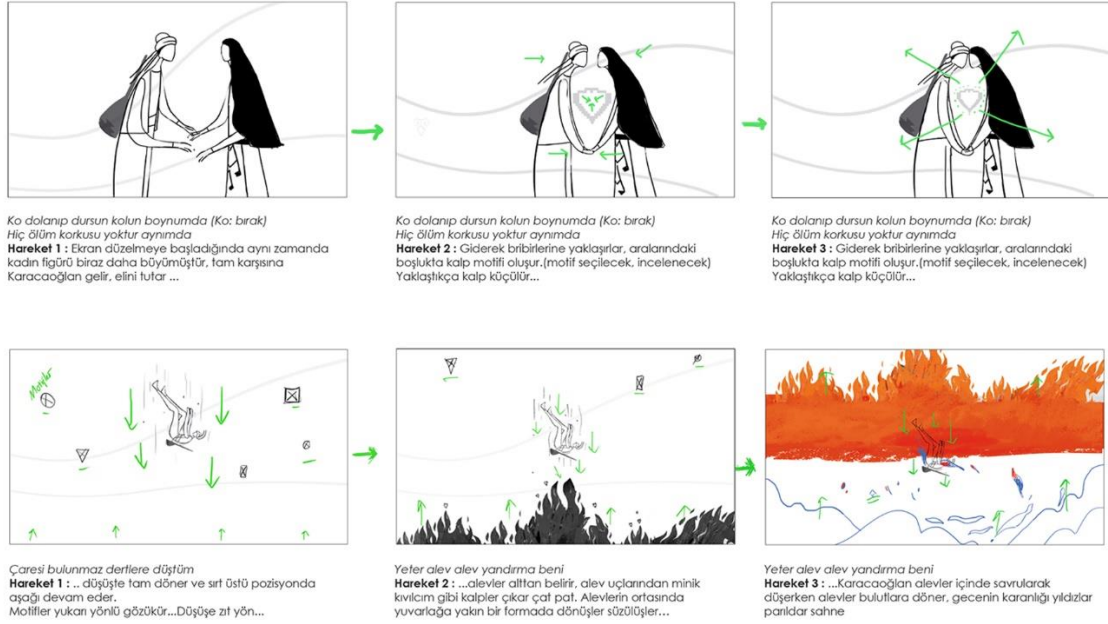
Şekil 8. Abdurrahman Özdemir, Karacaoğlan için yapılan hareketli grafik konsept öğelerinden bazıları, 2024

4.1.3. Storyboard Aşaması

Storyboard kavramı, karmaşık projeleri planlamada ve yürütmede yapılandırılmış bir yol sunan çeşitli yaratıcı süreçlerin ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Hikâye sahnelerini taslak (storyboard) haline getirmek sadece senaryonun bir dizi görsel imgeye çevrilmesi anlamına gelmemektedir. Bu daha çok, anlatılacak kelimeler yerine gösterilecek görsellerin akışını kullanarak yeniden yazmaya benzemektedir⁴⁸. Storyboardlarda önemli her sahneyi anlatan ya da akışa göre oluşturulmuş anahtar sahnelerin taslak olarak çizildiği uygulamanın çıktısına uygun ekran formatı oranında kutucuklar vardır. Örneğin TV formatında 16:9 formatına uygun ya da telefon için dikey boyutlu kutucuklardan oluşabilir. Bu sıralı alanlara önemli sahneleri temsil eden çizimler eklenir, olay döngüsünde meydana gelen hareketler ve eylemler not şeklinde yazılır. Gerekirse konuşma baloncukları da eklenebilir. Aynı şekilde kamera arkası içinde gerekli bilgiler girilir, örneğin kamera hareketleri, açılar ve geçişler gibi. Bu taslak sahneler uygulama planlaması için önemli bir yardımcı unsurdur⁴⁹.

⁴⁸ Tsai-Yun Mou, Tay-Sheng Jeng ve Chien-Hsu Chen, "From Storyboard to Story: Animation Content Development," *Educational Research and Reviews* 8, no. 20 (2013), s. 1039, https://academicjournals.org/article/article1379770481_Mou%20et%20al.pdf.

⁴⁹ Steven D. Katz, *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*, 25th anniversary ed. (Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2019), s. 189.



Şekil 9. Abdurrahman Özdemir Tez çalışması için yapılan storyboard kesitleri, 2024

4.1.4. Çizim Aşaması

Bu bölüm senaryoyu uygulama aşamasına uygun ve uyumlu olacak şekilde final çizimlerinin yapıldığı aşamadır. Senaryoda olan ana karakterler, yardımcı karakterler, çevreler, ortamlar, arka plan vb. kısımların hikâye örgüsü ve dünyasına temasına göre sanatçının gözünden yaratılır. Görseller eserin ana temasını, duygusal atmosferini ve felsefisini doğru yansıtmalıdır. Karakterlerin görsel betimlemesi içeriğin ruhuna uygun olmalıdır. Bu çizimler dijital destekli ya da farklı tekniklerle yapılabilir. En yaygın çizim uygulamaları Adobe Photoshop ve Adobe Illustration programlarıdır. Bu programlar sayesinde piksel tabanlı ya da vektörel tabanlı görseller oluşturmak mümkündür. Örneğin Photoshop uygulaması üzerinde çeşitli fırça eklentileri ile hem gerçekçi hem de hayal ürünü çizimler çok rahat oluşturabilmektedir. Bununla birlikte öyküde kullanılacak tipografik unsurların Illustration'da çizilmesi kinetik hareketler için piksel tabanlı programlara göre daha esneklik sağlamaktadır. Ayrıca tablet üzeri çizimler içinde Procreate uygulaması oldukça yaygındır. Bu uygulama sayesinde ise kâğıt kalem ile çalışılıyor gibi elden direkt sayısal ortama aktarım mümkündür. Elbette hareketli grafikler sadece çizimlerle sınırlı değildir, farklı amaçlar için yapılan uygulamalarda fotoğraflardan dahi ortaya bir çalışma çıkarılabilir. Yine yapay zekâ uygulamaları üzerinden hiç çizim yeteneği olmadan da hikâye için tüm görseller istenilen tarzda oluşturabilmektedir.

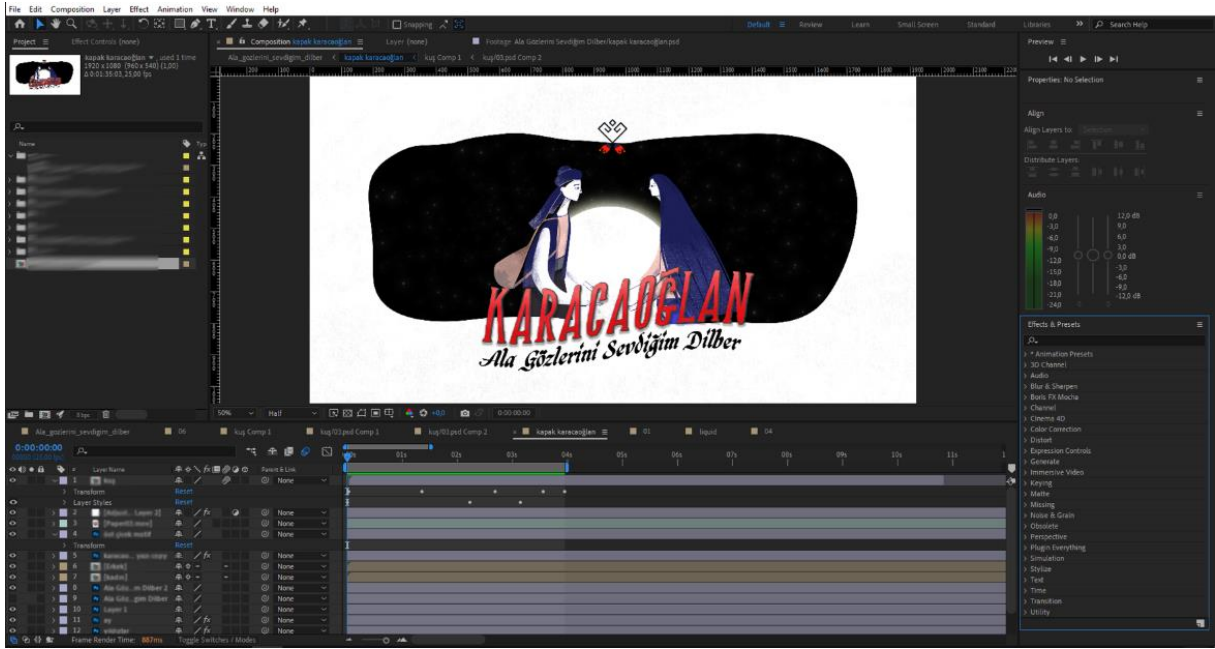
Çizim aşamasında en önemli odak noktası karakter tasarımları olmalıdır. Tüm hikâye ana karakterler etrafında süreceleceği için izleyicilerin benimseyecekleri ve tematik olarak hikâyeye oturacak tarzda çizimler ele alınabilir. Eserdeki mekanların betimlemeleri izleyicilerin hayal gücü iyi bir şekilde tamamlayacak şekilde oluşturulmalıdır. Renk paleti seçimi de izleyicinin dikkatini çok dağıtmayacak şekilde seçilmelidir. Edebi eserlerin kendi dönemlerine dair kültürel bağ kurmak içinse kıyafetler, figürler, objeler görsel tasarıma dahil edilmelidir. Örnek görselde (şekil 10) görüldüğü üzere dijital bir illüstrasyon çalışması yapılmış ana karakterler insan şeklini betimlese de izleyici üzerinde etki bırakmak, sıradanlığın dışına çıkmak için anatomik yapıları farklı ele alınmıştır. Bununla birlikte içerik metni kullanılacak ise görsellerle bütünleşmesi ve dikkat dağıtıcı olmaması gereklidir.



Şekil 10. Abdurrahman Özdemir, Tez çalışması için yapılmış illüstrasyon çalışması, 2024

4.1.5. Bilgisayarda Uygulama Aşaması

Uygulama aşamasında bir önceki adımda elde edilmiş olan çizimler ki bunlar vektörel ya da piksel tabanlı olabilir, hareketlerin oluşturulacağı ve sonunda render alınacak bilgisayar programına aktarılarak işleminden geçirilir. Günümüzde hareketli grafik işlemek için birçok bilgisayar yazılımı mevcut olmakla beraber yapay zekâ yazılımları da sektöre adım atmaktadır. Piyasada en etkin olanlar After Effects, Fusion, HitfilmPro ve Photoshop gibi yazılımlardır. Ancak iki boyutlu hareketli grafik uygulamalarının üç boyutlu alanda işleyebildiği için en popüler ortamlardan birisi Adobe After Effects'tir (şekil 10). Bu uygulama dizi-film, reklam ve içerik üreticiler için oldukça kullanışlı profesyonel bir yazılımdır. İçeriğinde görsel efektler (VFX), keyframing, expressions, özellikleri yanı sıra plugins-extensions gibi üçüncü taraf eklentileri de barındırmaktadır. Adobe'nin vektörel ve piksel tabanlı diğer yazılımları ile de bütünleşik çalışabilmesi bir avantaj olarak görülmektedir. Photoshop ya da Illustration uygulamalarında yapılan tüm çizim ve tipografik unsurlar psd dosyası ya da ai dosyası olarak programa aktarılabilir, yapılan değişiklikler de otomatik olarak aktarılır. Programda kamera açıları, sahne geçişleri, hareket yaratma becerisi, kinetik tipografi ve ses kullanımı için açık bir alan sunarak katmanlar üzerinde hızlı işlemlere müsaade etmektedir. Derinlik eklenen 3D katmanlar ile sahneler sanal kameralar eklenerek açılar dilenen şekilde gösterilebilmektedir. Ayrıca X, Y ve Z eksenleri ile grafikleri üç boyut içinde hareket ettirme özelliği de vardır. Program üzerinde ses dosyaları da işlenebilmekte ve hikayelere ayrı bir atmosfer katmaktadır. Daha karmaşık çalışmalar için After Effects ile entegre farklı üç boyutlu uygulamalar da kullanılabilir.



Şekil 11. Abdurrahman Özdemir, Tez çalışması için yapılan projenin After Effect programı kesiti, 2024

Uygulama alanı içinde günümüz tüm teknolojik ortamlarına uygun ekran ölçüleri oluşturulabilmektedir. Karacaoğlu şiiri çalışması için 16:4 çerçeve oranında 1920x1080 piksel oranına sahip ekran modu tercih edilmiştir. Bunun sebebi hem telefonda hem de ekrana sahip mobil teknolojilerde yatay formatta daha rahat, görsellere geniş açıdan bakılarak izlenebilmesidir. Uygulama üzerinde hikâyenin akışına göre gerekli özellikler kullanılabilir. Hikâye öğeleri her zaman farklı anatomik yapılar ve açılarda hazırda bulundurulmalıdır. Senaryoyu tam anlamıyla işleyebilmek için bu yazılıma tam olarak hâkim olmak gereklidir aksi halde yapılan çalışma storyboard üzerinde gösterildiği gibi bir akış göstermeyebilir, izleyiciyi sıkabilir. Proje bitiminde gerekli ortamlar için video formatı seçilerek render işlemi başlatılır ve yayınlamaya hazır olur.

Sonuç

Dijital ekranların her alanda yaygınlaşması ve dijitalleşmenin insan yaşamını şekillendirmesi, beraberinde birçok yeniliği getirmiştir. Bu dönüşüm, özellikle korunması gereken kültürel mirasın gelecek nesillere aktarılmasında yeni yöntemlerin geliştirilmesine olanak sağlamıştır. Geleneksel edebî metinlerin dijital ortama taşınması ve farklı biçimlerde sunulması, bu yeniliklerden biridir. Artık yazılı eserler, yalnızca basılı materyallerde değil, daha ergonomik ve taşınabilir elektronik cihazlarda da yayımlanarak okuma deneyimine yeni bir boyut kazandırmaktadır. Dijitalleşme süreci, okurların metinlere yönelik tutumlarını yeniden şekillendirirken, kültürel mirasın modern teknolojiler aracılığıyla daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlamaktadır.

Bu gelişmeler doğrultusunda, geçmişten günümüze ulaşan edebî eserlerin teknolojik yeniliklerle yeniden yorumlanması ve görselleştirilmesi mümkün hâle gelmiştir. Özellikle hareketli grafiklerin kullanımı, edebî eserleri çağdaş anlatım biçimleriyle buluşturarak kültürel mirasın korunması ve yeni nesillere aktarılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Ancak bu dönüşüm sürecinde sanatçının, hedef kitlenin beklentilerini anlaması ve günümüz görsel anlatım trendlerini takip etmesi gerekmektedir. Hareketli grafik tasarımında başarılı bir uygulama için senaryo yazımı, illüstrasyon, tipografi, sinematografi ve kamera teknikleri gibi disiplinler arası bilgiye sahip olmak önemlidir. Aynı zamanda, görsel anlatının ana karakterlerinin dünyasını iyi analiz etmek, işlenecek edebî eseri derinlemesine çözümlemek ve anlatının sınırlarını bu doğrultuda belirlemek gerekir.

Hareketli grafikler, durağan görsellere kıyasla daha dinamik bir yapıya sahip olduğundan, özellikle dikkat süresi kısa olan izleyicilerin ilgisini çekmek açısından etkili bir araçtır. Hikâyelerin cazibesi,

hareketli görsellerle birleştğinde izleyici ile daha güçlü bir duygusal bağ kurulmasını sağlar. Bu bağlamda, sahne geçişleri, ses kullanımı ve zaman çizelgesi gibi unsurların titizlikle planlanması, izleyicinin sürece daha fazla dahil olmasını sağlayarak sıkılmalarını önleyecektir.

Sonuç olarak, eski ya da yeni edebî eserlerin kültürel miras bağlamında unutulup kaybolmaması için hareketli grafikler önemli bir iletişim köprüsü oluşturabilir. Günümüzde akıllı telefonlar ve dijital platformlar, bireylerin büyük bir zaman dilimini görsel ve işitsel içeriklerle geçirdiği ortamlar hâline gelmiştir. Bu nedenle, edebî eserlerin hareketli grafik formatında sunulması, özellikle yeni nesil okuyucular için daha etkili bir deneyim sağlayarak kültürel mirasın sürekliliğine katkıda bulunabilir. Görsel ve işitsel hafızayı destekleyen bu yöntem, edebiyatın zamansız niteliğini korurken, modern teknolojiler aracılığıyla geçmiş ile gelecek arasında güçlü bir bağ kurulmasına da yardımcı olacaktır.

Kaynakça

- AUSTIN Tricia, ve RICHARD Doust. *New Media Design*. London: Laurence King Publishing, 2007.
- ARSLAN Gamze ve ARMAĞAN Gökçearsan. "Televizyon Reklamlarında Kil Animasyonun Kullanımı." *Fine Arts (NWSAFA)* 15, no. 1 (2020): 52–70.
- ATİKER Barış. *Hareketli Grafiklerin Evrimi ve Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi için Bir Uygulama Örneği*. Sanatta yeterlik tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, 2009.
- Art of the Title. *Mad Men*. Ekran görüntüsü. Erişim 20 Mayıs 2024. <https://www.artofthetitle.com/title/mad-men/>.
- AKTAŞ Şerif. "Edebî Metin ve Özellikleri." *A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, Prof. Dr. Hüseyin Ayan Özel Sayısı, no. 39 (2009): 187–200.
- BluTV. *Prens | 2. Sezon | Kaptan Vahşi Kelebek Sözlü Video*. 18 Ekim 2021. YouTube videosu, ekran görüntüsü. https://www.youtube.com/watch?v=SAXaetqa_x4&ab_channel=blutv.
- BBC News. *BBC TV History: 60 Years of Idents*. YouTube video, ekran görüntüsü. 10 Temmuz 2021. https://www.youtube.com/watch?v=UZk9-KGZ32Q&ab_channel=BBCNews.
- ALFRED Lestraunda. "Video Marketing Statistics." *HubSpot Blog*, 2025. Erişim 18 Şubat 2025. <https://blog.hubspot.com/marketing/video-marketing-statistics>.
- ENGİN Cihan. *Dede Korkut Serisinden Deli Dumrul*. 2017. [Görsel]. <https://www.artstation.com/artwork/LN39A>.
- EFE Mustafa. "Kültürel Mirasın Korunmasının Önemi." *Posta*, 25 Mart 2024. <https://www.posta.com.tr/kultur-sanat/kulturel-mirasin-korunmasi-tarihi-eserlerin-gelecege-tasinmasi-2794523>.
- FURNİSS Maureen. *The Animation Bible: A Guide to Everything—From Flipbooks to Flash*. London: Laurence King, 2008.
- Flâneur Solitaire. *Saul Bass: Famous Title Sequences from Preminger to Scorsese*. YouTube video, ekran görüntüsü. 5 Eylül 2021. https://www.youtube.com/watch?v=qqM3McG4-LE&ab_channel=Fl%C3%A2neurSolitaire.
- GOLEMAN Daniel. *Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books, 1995. Erişim 18 Kasım 2024. <https://asantelim.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/05/daniel-goleman-emotional-intelligence.pdf>.
- GÜNEL Hilal, ve Yusuf Keş. "Kinetik Tipografide Anlam Oluşturma Sürecinde Sosyal Göstergebilim Geçişlilik Sistemi." *Ulakbilge* 60 (Mart 2021): 765–786.
- GRAHAM Brian. "Heritage as Knowledge: Capital or Culture?" *Urban Studies* 39, no. 5–6 (2002): 1003–1017.
- KATZ Steven D. *Film Directing Shot by Shot: Visualizing from Concept to Screen*. 25th anniversary ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2019.
- KALAY Yehuda E., Tun Kvan, ve Janice Affleck. *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*. London: Routledge, 2007.

- KARAALIOĞLU Sevim. (2025). "Creating Visual Identity in Film Festival Designs". Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 15(1), 240-255. <https://doi.org/10.7456/tojdac.1559749>
- KURTEŞ Ceyda, ve Levent MERCİN. "Yeni Medyada Temel İlke ve Teknikleriyle Motion Grafik." *Medeniyet Sanat - İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi* 8, no. 1 (2022): 45–66.
- KRASNER John. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Burlington, MA: Focal Press, 2008.
- KRESS Gunther, ve Theo van LEEUWEN. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge, 2006.
- LU, Xiong. "Research on the Application of Motion Graphics in UI Interface Design." *Proceedings of the 4th International Conference on Arts, Linguistics, Literature and Humanities (ICALLH 2021)*, 146–149. 2021.
- MAYER Richard E. *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- MEDINA John. *Brain Rules: 12 Principles for Surviving and Thriving at Work, Home, and School*. Seattle: Pear Press, 2009.
- MOU Tsai-Yun, Tay-Sheng JENG ve Chien-Hsu CHEN. "From Storyboard to Story: Animation Content Development." *Educational Research and Reviews* 8, no. 20 (2013): 1032–1047. https://academicjournals.org/article/article1379770481_Mou%20et%20al.pdf.
- Motionlab. *Motion Graphics Demo Reel*. 2020. Ekran görüntüsü. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cxYhjF3APds>.
- NewscastStudio. *WMAQ-2 Graphics*. Ekran görüntüsü. Erişim 20 Mayıs 2024. <https://www.newscaststudio.com/graphics/wmaq-2/>.
- Neogoma. "Does AR Navigation in Shopping Malls Really Work?" *Medium*, 2021. <https://neogoma.medium.com/does-ar-navigation-in-shopping-malls-really-work-9ab68d1aa58>.
- PIMENTA Sandra, ve R. POOVAIAH. "On Defining Visual Narratives." *Design Thoughts*, IDC School of Design, 2010.
- SANDHAUS Louise. *Los Angeles in Motion: A Beginner's Guide from Yesterday to Tomorrow*. 2006. PDF. Available from http://www.lsd-studio.net/writing/lainmotion/pdfs/LA_in_Motion.pdf.
- SAYIN Sinan. *Film ve Dizi Film Jeneriklerinde Hareketli Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama*. Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı, 2011.
- SMITH, J. "The Power of Motion Graphic Storytelling." *Digital Media Journal*, 2020. Erişim 10 Temmuz 2024. www.digitalmediajournal.com/motion-graphic-storytelling.
- Silent Film House. *Silent Film History and Its Impact on Modern Cinema*. YouTube video, ekran görüntüsü. 5 Kasım 2020. https://www.youtube.com/watch?v=swh448fLd1g&ab_channel=silentfilmhouse.
- TOPRAK Onur. "Kültürel Mirasın Yorumlanarak Aktarımında İllüstrasyon Tasarımları: Türk Mitolojisi Örnekleme." In *Çağdaş Türk Sanatında Kültürel İzlekler 1*, edited by G. Altan Ayrancıoğlu, 83–99. Ankara: Pegem Akademi, 2024.
- TRT2. *Ergenekon'dan Çıkış | Kökler*. 12 Kasım 2021. YouTube videosu, ekran görüntüsü. https://www.youtube.com/watch?v=eZ2N46wzOhE&t=604s&ab_channel=TRT2.
- TÜRKELİ SANLI, Yadigar. "Edebiyat; Toplumsal Hafızanın, Geleneğin Kaybında, İnşasında Ne Kadar Etkilidir?" *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 2, no. 2 (2011): 151–164.
- UĞURLU Emine Kırıcı. "Millî Folklor." *Millî Folklor* 26, no. 102 (2014): 43-52.
- UNESCO. *Dünya Mirası*. (t.y.). Erişim 18 Ocak 2025. <https://www.unesco.org/en/world-heritage>.
- UNESCO. *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2003. Erişim 1 Mayıs 2024. <https://ich.unesco.org/en/convention>.
- USLU ÜSTTEN Aliye. "Türk Romanının Somut Olmayan Kültürel Miras Aktarımı Açısından İncelenmesi." *Ana Dili Eğitimi Dergisi* 2, no. 3 (2014): 20–31.

Özdemir, A. Işık, A. (2025). Hareketli Grafiklerin Edebi Eserlerin Görselleştirilmesinde Kullanımı. ABAD, 8(15), 267-288.

WILLIS Janine, ve Christopher SAWYER. “Introducing Digital Storytelling to Influence the Behavior of Children and Adolescents.” *Journal of Creativity in Mental Health* 6, no. 4 (2011): 274–283.