



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ GÜZEL
SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

GRAFİK ANASANAT DALI

**ÇAĞDAŞ MİTOLOJİ VE SEMBOLİZM PERSPEKTİFİNDE ALTAY
TÜRKLERİNİN YARADILIŞ DESTANI'NIN HAREKETLİ GRAFİK
UYGULAMASI**

ELİF MERVE URGANCI

SANATTA YETERLİK TEZİ

ANKARA, 2025



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

GRAFİK ANASANAT DALI

ÇAĞDAŞ MİTOLOJİ VE SEMBOLİZM PERSPEKTİFİNDE ALTAY
TÜRKLERİNİN YARADILIŞ DESTANI'NIN HAREKETLİ GRAFİK UYGULAMASI

ELİF MERVE URGANCI

SANATTA YETERLİK TEZİ

ANKARA, 2025

ÇAĞDAŞ MİTOLOJİ VE SEMBOLİZM PERSPEKTİFİNDE ALTAY TÜRKLERİNİN YARADILIŞ DESTANI'NIN HAREKETLİ GRAFİK UYGULAMASI

Danışman: Prof. Banu BULDUK TÜRKMEN

Yazar: Elif Merve URGANCI

ÖZ

Mitoloji, insanlığın erken dönemlerinden itibaren inanç biçimleriyle iç içe geçerek söylenceler, destanlar gibi edebi eserlerde kendine yer bulmuştur. Zaman içinde anlatımı güçlendirmek amacıyla ikonlar, çizimler ve görsel biçimler kullanılmış, bu süreç teknolojik gelişmelerle birlikte animasyon, çizgi filmler ve hareketli grafiklere evrilmiştir. Mitolojik anlatılar da benzer bir dönüşüm geçirerek romanlar, öyküler, epik şiirlerden bilgisayar oyunları ve sinema sektörüne kadar geniş bir alanda varlığını sürdürmüştür.

Hedef kitlenin sosyolojik değişimi, anlatılardan beklentileri de değiştirmiştir. İnsanlık, kendi yaşamından ve duygularından izler bulabildiği içeriklere yakınlık duymuştur. Marvel ve DC gibi yapımlar, geleneksel mitolojik temaları çağdaş unsurlarla sentezleyerek mitolojik anlatıların günümüzde de etkisini sürdürmesini sağlamaktadır.

Bu bağlamda, evrenin yaratılışını, iyilik ve kötülüğün kökenlerini ve evrendeki düzeni konu edinen Yaradılış Destanı'nın çağdaş mitoloji perspektifinde yeniden yorumlanarak hareketli grafiklerle sunulması, bu tez çalışmasının temel amacını oluşturmaktadır. Tez kapsamında, çağdaş mitoloji ve hareketli grafik kavramları ele alınmış, Ural-Altay mitolojisine ait arketipler ve semboller incelenmiştir. Uygulama sürecinde, Yaradılış Destanı'nın görselleştirilmesine yönelik bir hareketli grafik çalışması gerçekleştirilmiş ve bu çalışma 106 katılımcının dahil olduğu bir anketle değerlendirilmiştir. Anket sonuçları, mitolojik anlatıların hareketli grafiklerle sunulmasının izleyiciler üzerinde olumlu bir etki yarattığını ve çağdaş mitoloji anlatılarının bu tür dijital araçlarla aktarımının önemli bir yöntem olduğunu ortaya koymuştur.

Anahtar sözcükler: İllüstrasyon, hareketli grafik, animasyon, karakter tasarımı, mitoloji.

MOTION GRAPHIC APPLICATION OF THE CREATION EPIC OF THE ALTAY TURKS IN THE PERSPECTIVE OF CONTEMPORARY MYTHOLOGY AND SYMBOLISM

Supervisor: Prof. Banu BULDUK TRKMEN

Author: Elif Merve URGANCI

ABSTRACT

Mythology has been intertwined with belief systems since the early periods of humanity, finding its place in literary works such as legends and epics. Over time, visual elements such as icons, illustrations, and graphic forms have been used to enhance storytelling, and with technological advancements, this process has evolved into animations, cartoons, and motion graphics. Similarly, mythological narratives have undergone a transformation, expanding from novels, stories, and epic poems to video games and the film industry.

The sociological transformation of target audiences has also altered their expectations from narratives. Humanity has always been drawn to stories that reflect aspects of their own lives and emotions. Productions such as Marvel and DC have ensured the continued impact of mythological narratives by blending traditional mythological themes with contemporary elements.

In this context, the main objective of this thesis is to reinterpret and present the Creation Epic (Yaradılıř Destanı), which explores the origins of the universe, good and evil, and cosmic order, through a contemporary mythology perspective using motion graphics. The thesis examines the concepts of contemporary mythology and motion graphics while analyzing the archetypes and symbols of Ural-Altaic mythology. As part of the application process, a motion graphic adaptation of the Creation Epic was created and evaluated through a survey involving 106 participants. The survey results indicate that presenting mythological narratives through motion graphics has a positive impact on audiences and that the use of digital tools is a significant method for transmitting contemporary mythological stories.

Keywords: Illustration, motion graphics, animation, character design, mythology

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	i
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	v
TABLolar DİZİNİ	viii
GÖRSEL DİZİNİ	xii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: KAVRAMSAL ÇERÇEVE	5
1.1 Araştırmanın Konusu ve Sorunu	6
1.2 Araştırmanın Yöntemi	8
1.3 Araştırmanın Kapsamı	8
1.4 Araştırmanın Amacı	10
2. BÖLÜM: Çağdaş Mitoloji Kavramı ve Türk Mitolojisinde Sembolizm	11
2.1 Çağdaş Mitolojinin Destan Türü ile Yorumlanması	17
2.1.1. Yaradılış Destanı'nın Çağdaş Mitoloji ile Yorumlanması	20
2.1.2. Çağdaş Mitoloji Grafik İmajlarının Ortaya Çıkışı	23
2.1.3. Çağdaş Mitolojinin Grafik Tasarımsal Çözümlmeleri	33
2.1.4. Türk Mitolojisinde Sembolik Çözümlmeler	37
2.1.5. Altay - Türk Mitolojisinde Sembolik Çözümlmeler	42
3. BÖLÜM: HAREKETLİ GRAFİK KAVRAMI	48
3.1. Hareketli Grafiklerin Tarihsel Gelişimi	49
3.1.1 Hareketli Grafik Tasarımların İlk Dönemleri	49
3.1.2 Hareketli Grafiğin Gelişimi	54
3.1.3. Türkiye'de Hareketli Grafiğin Gelişimi	69
3.2. Hareketli Grafiğin Kullanım Alanları	73
3.3 Hareketli Grafik Tasarım Öğeleri	87
3.3.1 Renk	87

3.3.2 Süreç	89
3.3.3 Kurgu	92
3.3.4 Ses	92
3.3.5 Tipografi	93
3.3.6 Değişim	95
4. BÖLÜM: ÇAĞDAŞ MİTOLOJİ BAĞLAMINDA GRAFİK UYGULAMALARI	
İNCELEMELERİ	96
4.1 Çağdaş Mitoloji Bağlamında Basılı Grafik Uygulamaları	96
4.1.1 Çağdaş Mitoloji Konulu Afiş Tasarımları	96
4.1.2 Çağdaş Mitoloji Konulu Çizgi Romanlar	99
4.2 Çağdaş Mitoloji Bağlamında Dijital Grafik Uygulamaları	101
4.2.1 Çağdaş Mitoloji Konulu Video Oyunları	102
4.2.2 Çağdaş Mitoloji Konulu Animasyonlar	102
4.2.3 Çağdaş Mitoloji Konulu Etkileşimli Kitaplar	103
4.2.4 Çağdaş Mitoloji Konulu Jenerik Tasarımları	104
5. UYGULAMA ÇALIŞMASI: YARADILIŞ DESTANININ ÇAĞDAŞ MİTOLOJİ	
PERSPEKTİFİNDE HAREKETLİ GRAFİK UYGULAMASI	106
5.1 Kurgu, İçerik, Tretman Geliştirme	107
5.1.1 Kullanılan Semboller	111
5.1.2 Karakterlerin Çözümlemeleri	114
5.1.2. Karakter Tasarımları	120
5.1.3. Mekân ve Konsept Tasarımları	124
5.2. Hareketli Grafik Uygulama Süreci	128
5.2.1. Hareket, Ses, Tipografi ve Diğer Grafik Öğeleri	131
5.2.2. Sahne Çözümlemeleri	139
6. BÖLÜM: ÇAĞDAŞ MİTOLOJİNİN SEMBOLİZM BAĞLAMINDA GRAFİK	
TASARIMA YANSIMALARI VE YARADILIŞ DESTANI'NIN ÇAĞDAŞ	
MİTOLOJİ	

PERSPEKTİFİNDE HAREKETLİ GRAFİK UYGULAMASINA YÖNELİK NİCEL ARAŞTIRMA	163
6.1. Araştırma Evreni ve Örneklemi	163
6.2. Veri Analizi ve Testler	163
6.3. Bulgular	164
SONUÇ	181
TARTIŞMA	181
KAYNAKÇA	188
ETİK KOMİSYONU ONAY BİLDİRİMİ	199
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	200
ETİK BEYANI	201
SANATTA YETERLİK/DOKTORA TEZİ ORJİNALLİK RAPORU.....	202
MASTER'S THESIS /ART WORK REPORT ORIGINALITY REPORT	203

TABLÖLER DİZİNİ

Tablo 1. Katılımcıların Cinsiyet Dağılımı	164
Tablo 2. Katılımcıların Türk Mitolojisi Hakkında Bilgilerinin Dağılımı	164
Tablo 3. Katılımcıların Yaradılış Destanı Hakkında Bilgilerinin Dağılımı	164
Tablo 4. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Resimleme ve Senaryo Uyumuna Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	165
Tablo 5. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Yazı ve Senaryo Uyumuna Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	165
Tablo 6. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Ses Efektlerine Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	165
Tablo 7. Katılımcıların Türk Kültürüne Ait Sembollere Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	166
Tablo 8. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Ses Efektlere ve Müziklere Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	166
Tablo 9. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Canlandırmalara Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	166
Tablo 10. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Resimlemeler ve Yazılara Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	167
Tablo 11. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Müzikler ve Senaryo Konsepti Uyumuna Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	167
Tablo 12. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasının Türk Mitolojisinin Tanıtımına Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	167
Tablo 13. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Seslendirmeye Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	168

Tablo 14. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Destan Kahramanlarına Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	168
Tablo 15. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Resimlemelere Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	168
Tablo 16. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasıyla Günümüze Uyarlanan Yaradılış Destanı'na Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	169
Tablo 17. Katılımcıların Başka Türk Sözlü Edebiyat Ürünlerinin Hareketli Grafik Uygulamasıyla Yapılmasına Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı	169
Tablo 18. Yaradılış Destanı ve Destanın Hareketli Grafik Uygulamasına Yönelik İfadelerin Merkezi Eğilim Ölçümü	170
Tablo 19. Cinsiyete Göre Türk Mitolojisi Hakkındaki Bilgiler Arasındaki Farklılık	171
Tablo 20. Cinsiyete Göre Yaradılış Destanı Hakkındaki Bilgileri Arasındaki Farklılık	171
Tablo 21. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Resimlemeler ve Senaryo Uyumu Arasındaki Farklılık	172
Tablo 22. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Yazılar ve Senaryo Uyumu Arasındaki Farklılık	173
Tablo 23. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Ses Efektleri ve Müziklerin Senaryo Uyumu Arasındaki Farklılık	173
Tablo 24. Cinsiyete Göre Türk Kültürüne Ait Sembollerin Dikkat Çekiciliği Arasındaki Farklılık	174
Tablo 25. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Ses Efektleri ile Müziklerin Senaryoyla Uyumu Arasındaki Farklılık	174
Tablo 26. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Canlandırmaların Dikkat Çekiciliği Arasındaki Farklılık	175

Tablo 27. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Kullanılan Resimlemeler ve Yazılar Uyumu Arasındaki Farklılık	175
Tablo 28. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Müzikler ve Senaryo Uyumu Arasındaki Farklılık	176
Tablo 29. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasının Türk Mitolojisinin Tanıtımı Arasındaki Farklılık	177
Tablo 30. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Seslendirme Arasındaki Farklılık	177
Tablo 31. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Destan Kahramanları Hakkındaki Bilgi Edinmeleri Arasındaki Farklılık	178
Tablo 32. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Resimlemelerin Beğenilmesi Arasındaki Farklılık.....	178
Tablo 33. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasıyla Günümüze Uyarlanan Yaradılış Destanını Başkalarına Aktarma Durumu Arasındaki Farklılık	179
Tablo 34. Cinsiyete Göre Diğer Türk Sözlü Edebiyatı Ürünlerinin Hareketli Grafik Uygulamasıyla Yapılmasına Yönelik İstekler Arasındaki Farklılık	180

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. Uygulama Projesinin QR Kodu, Kişisel Arşiv.....	3
Görsel 2. Medusa, Mermer Heykel, Gian Lorenzo Bernini, 1630, Capitoline Müzesi, Roma, Erişim Tarihi: 13.02.2023 11:31 (https://l24.im/R0vWqnj).....	12
Görsel 3. Şahmeran, Anı Kazısı Mitolojik Tasvirler, Erişim Tarihi: 13.02.2023 11:32 (https://l24.im/cqQs)	13
Görsel 4. Yaşam Ağacı, 2014, Gaidsyeva ve Parnyakov, Erişim Tarihi: 15.02.2023 11:41, (https://l24.im/p8Nel)	14
Görsel 5. Atiye, 2019, Erişim Tarihi: 15.02.2023 11:50, (https://l24.im/NdlwFH).	15
Görsel 6. Şahmeran, 2023, (https://l24.im/yRMG).	16
Görsel 7. Ragnarok, 2020, Netflix, Erişim Tarihi: 16.02.2023 10:03, (https://l24.im/oljG).	18
Görsel 8. Thor: Ragnarok, Dr. Strange Sahnesi, 2019, Erişim Tarihi: 16.02.2023 13:09 (https://l24.im/B5HFia).	18
Görsel 9. Umaykut Online, Erişim Tarihi: 17.02.2023 14:10 (https://l24.im/hE125X)	19
Görsel 10. Kalhu F Kapısı Giriş Kabartması, J. Meuszynski'den AKT. Coşkun ve Demirtaş, 2020, s: 2111, Erişim Tarihi: 18.02.2023 19:04, (https://l24.im/jCu68g5).	24
Görsel 11. Urartu Kabartması,Erişim Tarihi: 19.02.2023 12:30, (https://l24.im/2cJLC4)	25
Görsel 12. Amun Ra (Saklı Olan), Antik Mısır Kabartması, Erişim Tarihi: 19.02.2023 20:20 (https://l24.im/otAkh).....	25

Görsel 13. Bilgelik Tanrısı Thoth, Kazıma, Erişim Tarihi: 20.02.2023 13:16, (https://l24.im/AGdtx).....	26
Görsel 14. Evangelismos, İkona, Erişim Tarihi: 20.02.2023 15:34, (https://l24.im/QrI9).....	26
Görsel 15. Menorah, Isaac ben Judah of Toulouse, 1384, Kral'ın Kutsal Kitabı, Erişim Tarihi: 21.02.2023 12:20, (https://l24.im/OPVC).	28
Görsel 16. Miraç sahnesi, burç, Zodyak ve yedi gök. Hamse-i Nizami, İran, 1665-1666, Erişim Tarihi: 21.02.2023 16:38, (https://l24.im/jsQD).	29
Görsel 17. Thor. Marvel Comics, The Day The Thunder Failed, Erişim Tarihi: 22.02.2023 09:20, (https://l24.im/jYlbT).....	30
Görsel 18. Thor modern insan yaşamında, Thor Filminden Ekran Görüntüsü.....	31
Görsel 19. Rubeus Hagrid Harry Potter ile trende, Felsefe Taşı, Filmden Ekran Görüntüsü.	31
Görsel 20. Lestat De Lioncourt, Queen Of Damned, 2002, Erişim Tarihi: 22.02.2023 17:19 (https://l24.im/H0fT1p).	32
Görsel 21. Eve ve Adam barda, Only Lovers Left Alive filminden ekran görüntüsü.	32
Görsel 22. The Eternals, Marvel Comics, 1977, Erişim Tarihi: 23.02.2023 15:39, (https://l24.im/YmskvD).	34
Görsel 23. Gılgamesh diğer Eternals karakterleri ile modern dünyaya ait mizah anlayışı ile şakalaşıyor, Eternals filminden ekran görüntüsü.	35
Görsel 24. Lara Croft And The Temple Of Osiris, Erişim Tarihi: 21.08.2023 09:46 (https://l24.im/YgiU)	35
Görsel 25. Edward Cullen heykelciği, Pop!, Erişim Tarihi: 21.08.2023 09:54, (https://l24.im/pZCIUF2).	36

Görsel 26. Yarı insan, yara at şeklinde bir Türk savaşçısı minyatürü, Erişim Tarihi: 22.03.2023 18:53 (https://l24.im/uzeDU).	38
Görsel 27. Tatar Türklerini gösteren bir gravür, 1664, Erişim Tarihi: 24.03.2023 14:50, (https://l24.im/tpwD).	39
Görsel 28. Şahmeran, Gravür Çalışması, Mardin, Erişim Tarihi: 25.03.2023 17:00 (https://l24.im/5up).	40
Görsel 29. Ouroboros, Kalem ve Suluboya Resimlemesi, M.L. Cyprianus, The Black Book, Erişim Tarihi: 28.03.2023 10:08, (https://l24.im/7yzGo36).	41
Görsel 30. Maenads, Athena, M.Ö. 460-450, Walter Art Museum Erişim Tarihi: 29.03.2023 17:09, (https://l24.im/f1rBQz6).....	42
Görsel 31. Oyulmuş Hareket Eden İnsan Petroglifi, M.Ö 10.000, Erişim Tarihi: 30.03.2023 10:21 (https://l24.im/davQeV).	50
Görsel 32. Ba (İnsan ruhunun antik Mısır'daki sembolü) Ölüm Anında Bedeni Terk Ediyor, Hiyeroglif, Erişim Tarihi: 30.03.2023 11:08, (https://l24.im/Bv0Fy	50
Görsel 33. Magic Lattern Projector (Sihirli Fener Yansıtıcısı), 19.yy, Erişim Tarihi: 01.04.2023 14:56 (https://l24.im/Yfcq).	51
Görsel 34. Thaumatrope, 1800, Erişim Tarihi: 02.03.2023 19:02, (https://l24.im/4TrVewl).	52
Görsel 35. Phenakistiscope, 1833, Erişim Tarihi: 02.03.2023 20:50 (https://l24.im/oOIYqQ).	52
Görsel 36. Zoetrope, 1833, Erişim Tarihi: 02.03.2023 21:00, (https://l24.im/vytPc)	53
Görsel 37. Zoetrope'un W.E Lincoln ve Milton yorumlaması, 1867, Erişim Tarihi: 03.03.2023 09:23 (https://l24.im/LcBv).	54
Görsel 38. Kinetoscope İllüstrasyonu, Albert Tissandier, 1894, Erişim Tarihi: 03.03.2023 09:54 (https://l24.im/QXsHF).	55

Görsel 39. Nitroselüloz Film Rulosu, Hannibal Williston Goodwin, 1887, Erişim Tarihi: 03.03.2023 11:48, (https://l24.im/2sV9IX6).....	55
Görsel 40. Kinora Viewer, The Kodak Collection at the National Media Museum, Bradford Science Museum Group Collection, Erişim Tarihi: 03.03.2023 11:50, (https://l24.im/aG6yHAR).	56
Görsel 41. Fantasmagorie, Emile Cohl, 1908, Erişim Tarihi: 03.03.2023 14:01, (https://l24.im/jMH).	56
Görsel 42. Felix All Puzzled, Animasyon, 1925, Otto Messmer, Erişim Tarihi: 03.03.2023 15:12, (https://l24.im/hLjle6o)	57
Görsel 43. Cinematographe, Teknik Çizim, Erişim Tarihi: 03.03.2023 17:20 (https://l24.im/kso9).	57
Görsel 44. Foto-elektrograf - Ronalds'ın Kew gözlemevindeki ilk fotoğraf kayıt makinesi, Gaston Tissandier, La Photographie, Paris 1873,Erişim Tarihi: 04.03.2023 12:13, (https://l24.im/sjP6am).....	58
Görsel 45. Gertie the dinosaur, Windsor McCay, 1914, Erişim Tarihi: 04.03.2023 14:03, (https://l24.im/ojxs7).	59
Görsel 46. Dizzy Dishes: Betty Boop, Fleishcher Studios, 1930, Erişim Tarihi: 05.03.2023 15:11 (https://l24.im/NJv8).....	60
Görsel 47. A Trip To The Moon, Georges Méliès, 1902, Erişim Tarihi: 05.03.2023 15:30 (https://l24.im/0gmhkf7).....	60
Görsel 48. Humorus Phases of Funny Faces, J. Stuart Blackton, 1906, Erişim Tarihi: 05.03.2023 15:35, (https://l24.im/XYcBW)	61
Görsel 49. Snow White and the Seven Dwarfs, 1937, Walt Disney Production, Erişim Tarihi 05.03.2023 15:48, (https://l24.im/rRNKluL).....	62
Görsel 50. 1001 Arabian Nights, 1959, U.P.A, Erişim Tarihi: 05.03.2023 15:50, (https://l24.im/SRCvX).....	62

Görsel 51. Le Roi et l'oiseau (Kral ve Alaycı Kuş), 1970-2003, Erişim Tarihi: 05.03.2023 16:01 (https://l24.im/3Kci9).....	63
Görsel 52. The Three Caballeros, 1944, Live Action Animasyon, Erişim Tarihi: 05.03.2023 16:04, (https://l24.im/Xzra).....	64
Görsel 53. Holli Would and Gabriel Briane, Cool World, 1992,Erişim Tarihi: 05.03.2023 16:07, (https://l24.im/4ep2A5l).....	64
Görsel 54. Fritz The Cat, Ralph Bakshi, 1972, Erişim Tarihi: 05.03.2023 16:12, (https://l24.im/SuVs).	65
Görsel 55. Gandalf, Lord of the Rings, Animasyon, Ralph Bakshi, 1978, Erişim Tarihi: 05.03.2023 17:20, (https://l24.im/gWuvmb4).	66
Görsel 56. Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993, Erişim Tarihi: 06.03.2023 09:21, (https://l24.im/sNp2).	67
Görsel 57. Toy Story, 1995, Pixar, Erişim Tarihi: 06.03.2023 10:00, (https://l24.im/O7oYINz).....	67
Görsel 58. Shrek, Dream Works, 2001, Erişim Tarihi: 06.03.2023 10:01, (https://l24.im/oRCa4wr).....	68
Görsel 59. Amcabey, Cemal Nadir Güler, 1940-1947, Erişim Tarihi: 06.03.2023 10:22, (https://l24.im/gSwM0P).....	69
Görsel 60. Evvel Zaman İçinde, 1948, Erişim Tarihi: 06.03.2023 13:32, (https://l24.im/vBpzW).	70
Görsel 61. Pembe & Mavi, Grafi 2000, 2011, Erişim Tarihi: 06.03.2023 15:08, (https://l24.im/Jzdpoyr).	71
Görsel 62. Kral Şakir, Grafi 2000, 2016, Erişim Tarihi 07.03.2023 12:53, (https://l24.im/g1OES).....	72
Görsel 63. Kötü Kedi Şerafettin, 2016, Erişim Tarihi: 06.03.2023 14:38, (https://l24.im/iFoGHex). (https://l24.im/iFoGHex).	73

Görsel 64. Metin2 pvp server bannerı, Erişim Tarihi: 06.03.2023 17:09, (https://l24.im/1UQz5A9).....	75
Görsel 65. Metin2 pvp server bannerı II, Erişim Tarihi: 06.03.2023 17:11, (https://l24.im/NIX).....	75
Görsel 66. Witcher 3: Wild Hunt, Erişim Tarihi: 10.03.2023 11:52, (https://l24.im/SNp6).....	76
Görsel 67. Witcher 3 II: Wild Hunt, Erişim Tarihi: 10.03.2023 11:53, (https://l24.im/D3vYPun)	76
Görsel 68. Google Hareketli Logo Tasarımı, Erişim Tarihi: 10.03.2023 13:17, (https://l24.im/yx8RZv).	76
Görsel 69. Google Hareketli Logo Tasarımı, Erişim Tarihi: 10.03.2023 13:17, (https://l24.im/yx8RZv).	77
Görsel 70. Nbc Monday Night at the Movies, Harry Marks, Erişim Tarihi: 11.03.2023 14:56, (https://l24.im/3jrJiK).	78
Görsel 71. Carmen Jone's, Saul Bass, Jenerik Tasarımı, 1954, Erişim Tarihi: 12.03.2023 12:45, (https://l24.im/hKJxnAd).	79
Görsel 72. Superman, Film Jeneriği, Richard Alan Greenberg, 1978, Erişim Tarihi: 11.03.2023 12:55, (https://l24.im/yt0A).....	80
Görsel 73. Dr. No Film Jeneriği, Maurice Binder, 1962, Erişim Tarihi 13.03.2023 11:23, (https://l24.im/leo80).	81
Görsel 74. Game of Thrones, Dizi Jeneriği, 2016, Erişim Tarihi: 13.03.2023 20:54, (https://l24.im/ymGV).....	82
Görsel 75. Instagram Michael Kors Gözlük Sunumu, Erişim Tarihi: 14.03.2023 10:40, (https://l24.im/E9TsDd).	83
Görsel 76. Tennis for Two, 1958, Erişim Tarihi: 14.03.2023 10:43, (https://l24.im/paKTM).	84

Görsel	77.	Nutting Computer Space, Erişim Tarihi: 14.03.2023 10:52, (https://l24.im/iVrYtK).	85
Görsel	78.	3D Medikal Tıp Animasyonu, Erişim Tarihi: 14.03.2023 13:22, (https://l24.im/Lw08aB).....	86
Görsel	79.	Plutchik Duygu Çarkı, Erişim Tarihi: 14.03.2023 13:44, (https://l24.im/d3rwu).....	88
Görsel	80.	Ümit Duygusu Taşıyan Sahnenin Renk Diyagramı, Erişim Tarihi: 15.03.2023 10:40, (https://l24.im/Tmn0r).	89
Görsel	81.	Toy Story Storyboard Çalışması, David Feiten, 2000, Erişim Tarihi: 16.03.2023 14:52, (https://l24.im/cLopk1e).	90
Görsel	82.	Wireframe Tekniği, Maya, Erişim Tarihi: 17.03.2023 12:47, (https://l24.im/FYWt).....	91
Görsel	83.	Westworld Netflix Dizisi, Jenerik Tasarımı, 2016, Erişim Tarihi: 15.03.2023 12:56, (https://l24.im/uTz08s).	84
Görsel	84.	The Tudors, Show Time, Jenerik Tasarımı, 2007, Erişim Tarihi: 15.03.2023 13:02, (https://l24.im/Nkslipe).....	94
Görsel	85.	Ragnarok, Netflix Dizisi, 2.Sezon Afiş Tasarımı, Erişim Tarihi: 16.03.2023 11:09, (https://l24.im/wZyDBt)	97
Görsel	86.	Eternals Marvel Studios, Tiyatro Afiş Tasarımı, Erişim Tarihi: 17.03.2023 19:04, (https://l24.im/NSs5vgA).....	98
Görsel	87.	The Sandman, Neil Gaiman, Çizgi Roman, Erişim Tarihi: 18.03.2023 17:43, (https://l24.im/BP9H).	99
Görsel	88.	Wonder Woman: Paradise Lost Island, Phil Jimenez, 1987, Erişim Tarihi: 17.03.2023 17:55, (https://l24.im/H9USRfV)	100
Görsel	89.	American Gods: Shadows, Neil Gaiman, Çizer: P. Craig Russell, Scott Hampton, 2017, Erişim Tarihi: 09.04.2023 18:55, (https://l24.im/YAzC2).....	101

Görsel 90.	God of War Ragnarok, Erişim Tarihi: 10.04.2023 16:32, (https://l24.im/JiO).	102
Görsel 91.	Atlantis: The Lost Empire, Kirk Wise, Gary Trousdale, 2002, Erişim Tarihi: 19.04.2023 12:14, (https://l24.im/hgpW).	103
Görsel 92.	iPoe, iClassics Collection, Erişim Tarihi: 02.05.2023 18:34, (https://l24.im/kfDC1).....	104
Görsel 93.	Percy Jackson and the Lightning Thief, Jenerik Tasarımı, 20th Century Studios AU, Erişim Tarihi: 20.05.2023 15:02, (https://l24.im/cuOQ).	105
Görsel 94.	Axis Mundi, Fuzuli Bayat, 2007, Erişim Tarihi: 03.06.2023 12:45, (https://l24.im/t4G25F).....	110
Görsel 95.	Altay Kozmogoni Şeması, Bayat, 2007, Erişim Tarihi: 04.06.2023 20:01, (https://l24.im/zQ5i).	110
Görsel 96.	Erlik Han (Tanrı Erlik) Maskı. Alçı, At Kılı, İpek ve Yıldız, Moğolistan, (Fotoğraf: Yaşar Çoruhlu, 2007), Erişim Tarihi: 17.07.2023 14:56, (https://l24.im/qjRbEl).	117
Görsel 97.	Asya Yüz Fenotipi, Erişim Tarihi: 25.08.2023 13:19, (https://l24.im/qvI4E8R).....	120
Görsel 98.	Caucasian Yüz Fenotipi, Erişim Tarihi: 25.08.2023 13:41, (https://l24.im/VTXB1mv).	121
Görsel 99.	Ülgen Karakter Tasarımı, Kişisel Arşiv.	122
Görsel 100.	Akine Karakter Tasarımı, Kişisel Arşiv.....	123
Görsel 101.	Erlik Karakter Tasarımı, Kişisel Arşiv.....	124
Görsel 102.	Mekân Tasarımı – Ülgen ve Akine'nin Evi, Kişisel Arşiv.	125
Görsel 103.	Mekân Tasarımı- Türk Uzay Ajansı Dış Mekân, Kişisel Arşiv.....	126
Görsel 104.	Mekân Tasarımı- Türk Uzay Ajansı Ofis, Kişisel Arşiv.	126

Görsel 105.	Mekân Tasarımı- Türk Uzay Ajansı Toplantı Odası, Kişisel Arşiv. .	127
Görsel 106.	Mekân Tasarımı – TUA Uzay Aracı İç Mekân, Kişisel Arşiv.	127
Görsel 107.	Mekân Tasarımı – Kızıl Elma Gezegeni, Kişisel Arşiv.	128
Görsel 108.	21. Kısa – Ca Uluslararası Öğrenci Film Festivali, Temsili Görsel, Kişisel Arşiv.	132
Görsel 109.	Storyboard 1, Kişisel Arşiv.	133
Görsel 110.	Storyboard 2, Kişisel Arşiv.	133
Görsel 111.	Sahne 28 Eskiz Çalışmaları, Kişisel Arşiv.	133
Görsel 112.	Sahne 28 Kıl Fırçası, Kişisel Arşiv.	133
Görsel 113.	Sahne 28 Cilt Fırçası, Kişisel Arşiv.	133
Görsel 114.	Sahne 28 Düzeltme Öncesi, Kişisel Arşiv.	134
Görsel 115.	Sahne 28 Düzeltme Sonrası, Kişisel Arşiv.	134
Görsel 116.	Sahne 28 Alan Derinliği, Kişisel Arşiv.	135
Görsel 117.	Hareketlendirme Aşaması Başlangıç, Kişisel Arşiv.	135
Görsel 118.	Hareketlendirme Aşaması Son, Kişisel Arşiv.	136
Görsel 119.	Müzik kullanım izni, Kişisel Arşiv.	136
Görsel 120.	Display yazı karakteri – Norse Bold, Kişisel Arşiv.	137
Görsel 121.	Yaradılış Destanı: Yer-Su'nun Uyanışı, Logotype Tasarımı, Kişisel Arşiv.	138
Görsel 122.	Sahne Çözümleri – Sahne 1, Kişisel Arşiv.	139
Görsel 123.	Sahne 2: Sahne Çözümleri – Sahne 2, Kişisel Arşiv.	140
Görsel 124.	Sahne Çözümleri – Sahne 3, Kişisel Arşiv.	141

Görsel 125.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 4, Kişisel Arşiv.	142
Görsel 126.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 5, Kişisel Arşiv.	142
Görsel 127.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 6, Kişisel Arşiv.	143
Görsel 128.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 7, Kişisel Arşiv.	143
Görsel 129.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 8, Kişisel Arşiv.	144
Görsel 130.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 9, Kişisel Arşiv.	145
Görsel 131.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 10, Kişisel Arşiv.	145
Görsel 132.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 11, Kişisel Arşiv.	146
Görsel 133.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 12, Kişisel Arşiv.	147
Görsel 134.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 13, Kişisel Arşiv.	147
Görsel 135.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 14, Kişisel Arşiv.	148
Görsel 136.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 15, Kişisel Arşiv.	149
Görsel 137.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 16, Kişisel Arşiv.	149
Görsel 138.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 17, Kişisel Arşiv.	150
Görsel 139.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 18, Kişisel Arşiv.	150
Görsel 140.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 19, Kişisel Arşiv.	151
Görsel 141.	Sahne Çözümleme – Sahne 20, Kişisel Arşiv.	152
Görsel 142.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 21, Kişisel Arşiv.	153
Görsel 143.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 22, Kişisel Arşiv.	153
Görsel 144.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 23, Kişisel.	154
Görsel 145.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 24, Kişisel Arşiv.	155

Görsel 146.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 25, Kişisel Arşiv	155
Görsel 147.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 26, Kişisel Arşiv.	156
Görsel 148.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 27, Kişisel Arşiv.	157
Görsel 149.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 28, Kişisel Arşiv.	158
Görsel 150.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 29, Kişisel Arşiv.	158
Görsel 151.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 30, Kişisel Arşiv.	159
Görsel 152.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 31, Kişisel Arşiv.	160
Görsel 153.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 32, Kişisel Arşiv.	161
Görsel 154.	Sahne Çözümlemeleri – Sahne 32, Kişisel Arşiv.	162

GİRİŞ

Geleneksel anlamda mitoloji, efsanelerin, doğaüstü olayların ve karakterlerin konu edildiği çeşitli edebi türlerde yer alan bir kurgu çeşididir. Mitoloji, Yunanca mythos ve logos kelimelerinin birleşiminden türetilmiş bir terimdir. Mythos, masal, öykü, efsane anlamına gelirken, logos ise söz ve bilim anlamına gelmektedir. Bu iki farklı sözcüğün birleşiminden oluşan mitoloji kavramı, iki farklı anlamda kullanılmaktadır: Bunlardan ilki, geçmişten günümüze kadar ulaşmış tüm mitleri kapsayan ve onları belirli yöntemlerle inceleyen bilimsel bir disiplin olarak ele alınırken, ikincisi ise mitlerin tümünü ifade eden genel bir kavramdır (Erhat, 2004, s. 51-52).

Geleneksel mitoloji, kutsal ve antik dönem masallarına özgü bir zaman diliminde gerçekleştiği kabul edilen, doğaüstü varlıkların başarılarıyla şekillenen olayları içeren anlatılar bütünü olarak tanımlanabilir (Eliade, 2016, s. 13). Bu tanıma dayanarak mitolojinin aslında bir yaratılış öyküsü olduğu söylenebilir. Nitekim mitoslar incelendiğinde, bu anlatıların büyük bir kısmının bir karakterin, doğaüstü bir varlığın veya bir milletin ortaya çıkışı, kendini var edişi ile ilgili olduğu görülmektedir. Bu açıdan bakıldığında, tez çalışmasının uygulama konusu olan Yaratılış Destanı, yaratılış mitleri içinde önemli bir örnek olarak öne çıkmaktadır.

Mitolojik unsurlar yalnızca edebi anlatılarda değil, aynı zamanda gündelik yaşamda da varlıklarını sürdürmektedir. Gök cisimleri bile isimlerini geleneksel mitolojik tanrılardan alırken, “erotic”, “echo”, “chaos”, “volcano” gibi kelimeler kökenlerini mitolojiden almaktadır. Yunan mitolojisinin köklü ve sarsıcı etkisi sayesinde kahraman algısı da dâhil olmak üzere pek çok alanda Roma mitolojisinin izlerini görmek mümkündür. Sanayi Devrimi’yle birlikte hız kazanan küreselleşme, kültürel etkileşimleri artırarak mitolojik kahramanların ve arketiplerin yöresel kimliklerinden sıyrılıp evrensel figürlere dönüşmesine yol açmıştır.

Bu dönüşüm sürecinde özellikle Batılı yapımlar ve çizerler, kendi mitolojik veya kurgusal karakterlerini Hollywood anlatı yapısı içerisinde dünyanın kurtarıcıları olarak lanse etmektedir. Örneğin, Marvel Sinematik Evreni’nde İskandinav mitolojisine ait Thor karakterinin bir süper kahramana dönüştürülmesi ya da DC Comics evreninde Superman figürünün neredeyse mesihvari bir kurtarıcı kimliğiyle

sunulması, bu tür mitolojik revizyonların dikkat çekici örnekleridir. Bu süreç, yalnızca popüler kültür ürünlerinde mitolojik anlatıların yeniden yorumlanmasıyla sınırlı kalmamakta, aynı zamanda Batılı ülkelerin kahramanlık anlatılarını ve ideolojik söylemlerini küresel düzeyde yaygınlaştıran bir soft propaganda aracı hâline gelmektedir. Kendi kahramanlarını yücelterek kültürel egemenlik kuran bu yaklaşım, geleneksel mitolojilerin çağdaş anlatılar içinde nasıl dönüştürüldüğünü anlamak açısından önemlidir.

Mitolojik anlatılar, insanlığın dönüşümüne uyum sağlayarak varlıklarını sürdürebilmiştir. Ancak toplumların yaşam biçimleri, hayatta kalma stratejileri ve kültürel öncelikleri değiştikçe, geleneksel mitolojinin etkisi de azalmaktadır. Günümüzde bu anlatıların yerine geçen kavramlar ise süper kahramanlar ve distopik evrenlerdir. Bu iki kavramın bir arada ele alındığı anlatılar, çağdaş mitoloji kapsamında değerlendirilmektedir. Geleneksel mitolojideki karakterlerin, olay örgülerinin ve anlatı evrenlerinin günümüz sosyolojik yapısına uygun unsurlarla yeniden şekillendirilmesi, çağdaş mitoloji kategorisine dahil edilebilecek içerikler üretmeyi mümkün kılmaktadır.

Bu bağlamda, hareketli grafikler, mitolojik anlatıların çağdaş yorumlarının aktarımında etkili bir araç olarak öne çıkmaktadır. Endüstri 4.0 ile internetin günlük yaşama entegrasyonu, mobil cihaz kullanımının artışı, sosyal medya çağının etkileri ve dijital dönüşüm süreçleri, yalnızca metin tabanlı anlatılarla değil, illüstrasyon, grafik ve sembollerle yapılan anlatımlara olan ilgiyi de dönüştürmüştür. Artık bir içeriğin ilgi çekici olması, akılda kalıcılığı ve etkili bir şekilde aktarılması, onun hareketli ve dinamik yapıya sahip olmasına bağlı hale gelmiştir. Bu tez çalışması, teorik bölümüyle literatüre katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. Dünyada ve Türkiye’de üretilmiş çağdaş mitolojiye dayalı grafik imajlar biçimsel açıdan incelenmiş, ayrıca Yaradılış Destanı’nın çağdaş mitoloji perspektifinde hareketli grafik aracılığıyla yeniden yorumlanma biçimleri analiz edilmiştir.

Destan adının kökeni, orijinal metnin eski çevirilerine ve akademik literatürde “Yaradılış” olarak yer almasına dayanmaktadır. Alman asıllı Rus filolog Wilhelm Radlov’un 1885’te Almanca kaleme aldığı Proben der Volksliteratur der türkischen Stämme adlı eserinin erken çevirilerinde bu destan “Yaradılış Destanı” olarak

geçmektedir. Ayrıca, halk bilimci Prof. Dr. Umay Günay da Türk Destanları (2006) adlı eserinde aynı adlandırmayı kullanmaktadır. Bu bağlamda, tezde “Yaradılış Destanı” ifadesi tercih edilmiştir.

Marvel Stüdyoları’nın İskandinav mitolojisindeki Thor karakterini modern sinema anlatısına uygun biçimde yeniden yorumlaması gibi, bu çalışmada da Yaradılış Destanı’nın kurgusu orijinaline sadık kalınarak yeniden senaryolaştırılmıştır. Buradaki bütün bu gayretin ve tezin hipotezi olan sorunsal, Batı eksenli mitolojik figürlerin modern versiyonlarına öykünmekten ziyade Altay – Türk kozmogonisi, inançları, sözlü edebiyatı ve kültürel değerlerine çağdaş bir yorum getirerek izleyiciye ulaştırmak, bu bağlamda Türk kültürüne ait kahramanlar, semboller ve özgün anlatım biçimlerini kalıcı hale getirerek tanıtmaktır. Bu çerçe ortaya çıkan semboller, arketipler ve karakterler detaylı bir şekilde tasvir edilerek, mitolojik anlatının mekânsal evreni oluşturulmuştur. Elde edilen özgün senaryo ve tasarımlar, bir araya getirilerek 33 sahne çalışılmıştır. Bu sahnelerin görsel efektler, müzik ve ses efektleri gibi unsurları içeren prodüksiyon aşaması da tamamlanarak bir hareketli grafik uygulaması ortaya konmuştur. İşitme engelli bireyler için de altyazılı bir versiyonu olan uygulamaya tezin içerisinde de ulaşabilmek adına tezin ve uygulamanın anlatıldığı bir web sitesi tasarlanarak doğrudan videoya yönlendiren bir QR kod teze eklenmiştir (bkz: Görsel 1) (www.yersununuyanisi.com).



Görsel 01. Uygulama Projesinin QR Kodu, Kişisel Arşiv.

Uygulama kısmında üretilmiş olan bu hareketli grafik uygulaması her yıl düzenlenen ve bu yıl 6 – 8 Mayıs tarihlerinde de düzenlenecek olan Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi 21. Kısa – Ca Uluslararası Öğrenci Filmleri Festivali'nde açılış filmi olarak gösterime girecektir. Bu bağlamda uygulama projesinin anket kitlesinden daha geniş bir kitlenin karşısına çıktığı ilk platformun bir kısa film festivali olması kıymetli olacaktır.

Tez çalışmasının uygulama aşamasında hareketli grafik yöntemiyle oluşturulan görsellerin ve anlatının etkisini değerlendirmek amacıyla bir anket çalışması gerçekleştirilmiştir. Toplam 106 katılımcı ile yürütülen bu anket, hareketli grafik uygulamasının mitolojik anlatıyı ne ölçüde etkili bir şekilde yansıttığını anlamaya yönelik olarak tasarlanmıştır. Katılımcıların geri bildirimleri doğrultusunda, mitolojik anlatının çağdaş görsel iletişim araçları ile nasıl yeniden üretilebileceği ve hangi unsurların daha etkili olduğu analiz edilmiştir. Elde edilen veriler, hareketli grafiklerin mitolojik anlatıları modern izleyiciye aktarmadaki başarısını ortaya koyarken, görsel unsurların mitolojik anlatıya olan katkısını da değerlendirmeyi mümkün kılmıştır.

Sonuç olarak, bu çalışma hem teorik hem de uygulamalı araştırma yöntemleri kullanılarak gerçekleştirilmiş olup, çağdaş mitoloji ve sembolizm perspektifinde mitolojik anlatıların hareketli grafik uygulamalarıyla yeniden kurgulanma yöntemlerini analiz etmektedir.

1. BÖLÜM: KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Destanlar, bir milletin kültürel kimliğini yansıtan ve gelecek kuşaklara aktaran önemli edebi metinlerdir. Altay Türkleri, Sibiry Türkleri arasında en köklü kültürlerden biri olup, gelenek ve göreneklerine bağlılık konusunda yüksek hassasiyete sahiptir. Sovyet rejimi altında yoğun asimilasyon politikalarına maruz kalmalarına rağmen, inanç sistemlerini ve kültürel motiflerini korumayı başarmışlardır (Günay, 2006, s. 105-106). Bu direncin temelinde, coğrafi izolasyon ve geleneksel yaşam biçimlerinin sürekliliği yer almaktadır.

Altay mitolojisinin en önemli eserlerinden biri olan Yaradılış Destanı, kozmogonik yapısı ile pek çok Altaik mitosunu içerir ve bu yönüyle büyük bir kültürel değer taşır. Destanların zamanın ruhuna uygun şekilde uyarlanması ve korunması, sanatçılar, tasarımcılar ve senaristler için bir sorumluluk olarak değerlendirilmelidir. First Things First Manifestosu da tasarımcıların topluma ve dünyaya karşı sorumluluğuna vurgu yaparak bu anlayışı desteklemektedir (Poynor, 2001, s. 54). Bu bağlamda, Yaradılış Destanı gibi kültürel mirasları dijital araçlarla tanıtmak, geleneksel mirası korumakla kalmayıp küresel ölçekte farkındalık yaratmaya da hizmet etmektedir. Ayrıca, bu noktada hareketli grafik uygulamasının teorik bağlamda ele alınması büyük önem taşımaktadır. Özellikle Türk destanlarının çalışma alanı olmasının en büyük nedeni bu mirasın korunmasının ve uluslararası alanda tanıtılmasının gerekliliği ile açıklanabilmektedir. Kültürel anlatıları modern teknolojilerle buluşturarak geniş kitlelere ulaşmak, tasarım disiplininin önemli sorumluluklarından biri olarak değerlendirilmiştir. Destanlarda yer alan mitolojik unsurlar, bir toplumun inancını ve değerlerini yansıtmakla birlikte, modern anlatılara uyarlanarak dinamik bir form kazanabilmektedir.

Jung (1968, s. 42) mitolojik figürlerin kolektif bilinçdışının dışavurumları olduğunu belirtir. Bu bağlamda, Erlik Han'ın kaotik ve karanlık yönü, Jung'un gölge arketipiyle örtüşür. Günümüzde bu anti kahraman figürleri, çeşitli sosyal ortamlarda ve anlatılarda karşımıza çıkabilmektedir. Orijinal anlatılardaki temel unsurların korunması, arketiplerin öne çıkarılması için kritik bir öneme sahiptir.

Altay mitolojisinin modernleştirilerek aktarımında diğer bir yöntem de sembollerin yorumlanmasıdır. Yaradılış Destanı'ndaki su, toprak ve gökyüzü gibi unsurlar, modern dünyada ekolojik denge ve çevre bilinciyle ilişkilendirilebilir (Bergson, 1955, s. 87). Anlatıların günümüz izleyicisiyle bağlantı kurması, sembollerin somut kavramlarla ilişkili hale getirilmesiyle mümkün olabilmektedir.

Son olarak, günümüzde insanların kısa videolar ve dinamik içeriklere daha fazla ilgi duyması, dikkat ekonomisi, bilişsel yük teorisi ve anlık tatmin ihtiyacı gibi faktörlerle açıklanmaktadır. Dijital ortamda bilgi akışının hızlanması, bireylerin dikkat sürelerini kısaltmış ve hızlı tüketilebilen içeriklerin popülerliğini artırmıştır (Goldhaber, 1997, s. 4; Davenport & Beck, 2001, s. 64). Bu nedenle, Altay mitolojisinin tanıtımı ve akılda kalıcılığı açısından hareketli grafikler doğru bir seçenek olarak görülmektedir. Bu noktada, çağdaş hareketli grafik uygulamalarının başarısına dair örnekler de incelenmelidir. Örneğin, Netflix yapımı "Mavi Gözlü Samuray" dizisi, geleneksel Japon anlatılarının modern dijital estetik ile nasıl başarıyla yeniden yorumlanabileceğine dair önemli bir örnek teşkil etmektedir. Bu tür projeler, kültürel mirasın dijital çağda yeniden ele alınış biçimleri konusunda değerli bir model sunmaktadır.

Bu bağlamda, Yaradılış Destanı'nın modern anlatılar içinde yeniden kurgulanması hem kültürel mirasın korunmasına hem de günümüz teknolojik imkanlarıyla genç nesillere ulaştırılmasına katkı sağlamaktadır. Hareketli grafik ve dijital anlatı teknikleri, bu kültürel mirasın daha geniş kitlelere aktarılmasında etkili bir araç olarak görülmektedir. Anket sonuçları da izleyicilerin bu yöntemi olumlu karşıladığını ve farklı destanlar için de benzer uygulamalar görmek istediklerini ortaya koyarak, bu kanıyı desteklemektedir.

1.1 Araştırmanın Konusu ve Sorunu

Günümüzde küresel popüler kültür, mitolojik anlatıları yeniden yorumlayarak çağdaş tüketim alışkanlıklarına uygun hale getirmekte ve bu anlatıları sinema, animasyon, çizgi roman ve video oyunları gibi farklı medya formatları aracılığıyla geniş kitlelere ulaştırmaktadır. Özellikle Batılı yapımlar, kendi mitolojik figürlerini çağdaşlaştırarak dünyayı kurtaran kahramanlar olarak sunmakta ve bu yolla kendi kültürlerini ve ideolojilerini dolaylı propaganda aracı olarak kitlelere aktarmaktadır. Marvel ve DC

gibi büyük yapım şirketleri, İskandinav ve Yunan mitolojisi başta olmak üzere Batılı mitolojilerden beslenerek global ölçekte etkili mitolojik içerikler üretmiş ve bu anlatılar aracılığıyla Batı'nın medeniyet anlayışını ve değer sistemini izleyicilerin bilinçaltına işlemiştir. Bu konuda verilebilecek en doğru örneklerin başında Superman ve Captain America örnekleri gelmektedir.

Batı kültürünün evrensel olarak kabul edilen mitolojik anlatıları, yalnızca birer hikâye olmanın ötesinde, hegemonik söylemler olarak toplumları şekillendirmekte ve güç ilişkilerini meşrulaştırmaktadır. Antonio Gramsci'nin hegemonya kavramı, Batı'nın bu mitolojik anlatıları dünya çapında yayarken kültürel egemenlik kurmasına olanak tanımaktadır. Gramsci, hegemonya kavramını, yalnızca ekonomik veya politik güç ilişkilerinin ötesinde, kültürel ve ideolojik alanlarda da egemen güçlerin toplum üzerindeki baskısını sürdürebilmesi olarak tanımlar (Gramsci, 1971, s. 53). Bu bağlamda, Batı merkezli çağdaş mitolojik yapıtlar, kültürel egemenliğin bir aracı olarak karşımıza çıkar ve diğer kültürel anlatıları dışlayarak tek tip bir dünya görüşü dayatır. Altay Türkleri gibi toplulukların yaratılış mitleri ise bu hegemonik yapının dışında kalmakta ve çoğu zaman yok sayılmaktadır.

Türk mitolojisi kendine ait köklü ve zengin anlatı geleneğine sahip olmasına rağmen, yeterli ölçüde çağdaş uyarlamalarla desteklenmemekte ve günümüz medya araçlarında görünürlük kazanmamaktadır. Dolayısıyla varılan sonuç, Türk mitolojisinin küresel popüler kültürde geri planda kalmasına ve yeni nesiller tarafından yeterince bilinmemesidir. Bu kapsamda, Altay Türklerine ait Yaradılış Destanı'nın bilinirlik oranı üzerine yapılan anket çalışmasının sonuçları, bu destanın toplumun geniş kesimleri tarafından yeterince tanınmadığını ortaya koymuştur. Katılımcıların büyük bir kısmı Türk mitolojisi hakkında kısmen bilgi sahibi olduklarını belirtmiş, bu da geleneksel mitolojimizin günümüz anlatı evrenlerinde temsil edilme ihtiyacını açıkça göstermiştir.

Gramsci'nin hegemonya anlayışı, Batı merkezli çağdaş mitoloji yapıtlarının kültürel anlamını daha iyi anlamamıza yardımcı olmaktadır. Bu yapıtlar, Batı'nın değerlerini ve dünya görüşünü global ölçekte dayatırken, Türk mitolojisinin temsil edilmeyen bir anlatı olarak marjinalleşmesine yol açmaktadır. Bu bağlamda, Yaradılış Destanı gibi sembollerden ve arketiplerden zengin anlatıların daha geniş kitlelere ulaşması ve

çağdaş medya formatları aracılığıyla yeniden yorumlanması, Türk kültürünün kültürel egemenliğini yeniden inşa etmesine yardımcı olabileceği düşünülmektedir.

Bu tez, Türk mitolojisinin çağdaş anlatım biçimleriyle yeniden yorumlanarak günümüz dijital dünyasına entegre edilmesinin gerekliliğini vurgulamakta ve Yaradılış Destanı'nın hareketli grafikler aracılığıyla çağdaş mitoloji perspektifinde yeniden sunulmasının önemini ele almaktadır. Türk mitolojisinin yalnızca akademik çevrelerde değil, geniş kitleler nezdinde de bilinirliğinin artırılması ve Batılı mitolojik içeriklere karşı kendi kültürel hafızamızın korunması sağlanmaya çalışılmıştır.

1. 2 Araştırmanın Yöntemi

Bu araştırmada, Altay Türkleri 'ne ait Yaradılış Destanı'nın çağdaş mitoloji ve sembolizm perspektifinde hareketli grafik uygulaması üretilmiştir. Araştırmada, hem sanatsal üretim sürecini kapsayan nitel araştırma yöntemleri hem de uygulamanın etkisini değerlendirmek amacıyla nicel araştırma yöntemleri kullanılmıştır.

Nitel araştırma kapsamında, mitolojik ve sembolik unsurların çağdaş görsel anlatım teknikleriyle yeniden yorumlanması süreci ele alınmıştır. Kavramsal tanımlamalar, teoriler ve tarihçe kronolojik olarak detaylandırılmıştır. Tanımlanan kavramlar örnekler ile desteklenmiş ve görsel analiz yöntemleri kullanılarak hareketli grafik uygulaması gerçekleştirilmiştir.

Nicel araştırma aşamasında ise, hareketli grafik uygulamasının etkisini değerlendirmek amacıyla anket çalışması yapılmış ve elde edilen veriler istatistiksel yöntemlerle analiz edilmiştir. Katılımcıların görüşleri doğrultusunda, uygulamanın mitolojik anlatıyı çağdaş sanat pratikleriyle ne ölçüde etkili bir şekilde yeniden sunduğu değerlendirilmiştir.

Bu iki yöntem birlikte ele alınarak, geleneksel mitolojik anlatının dijital çağdaki görsel sunum olanakları ile yeniden üretimi ve hedef kitleye ulaştırılma yöntemleri üzerine kapsamlı bir analiz gerçekleştirilmiştir.

1.3 Araştırmanın Kapsamı

Bu tez kapsamında, Altay Türklerine ait Yaradılış Destanı çağdaş mitoloji perspektifinde ele alarak hareketli grafikler aracılığıyla yeniden yorumlanmaktadır.

Araştırma, mitolojik anlatıların popüler kültür içerisindeki yeniden üretim süreçlerini eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirirken, özellikle Batı merkezli mitolojik yapıların hegemonik bir söylem oluşturduğu savından hareket etmektedir (Gramsci, 1971, s. 53). Küresel popüler kültürde Batılı mitolojilerinin Marvel ve DC gibi büyük yapımcı şirketleri aracılığıyla nasıl yeniden inşa edildiği göz önünde bulundurularak, Türk mitolojisinin bu bağlamda güncel konumu üzerinde durulmuştur.

Bu çerçevede, Jung'un (1968) kolektif bilinçdışı kuramı temel alınarak mitolojik anlatıların insan zihnindeki ortak sembolik temsilleri incelenmiştir. Jung'a (1968, s. 42) göre, mitler ve arketipler, bireylerin bilinçdışı dünyasında köklü bir yer edinmiş olup kültürel anlatıların temelini oluşturmaktadır. Ancak, Batı merkezli çağdaş mitoloji yapıtları, bu ortak mirası kendi değer sistemleri doğrultusunda yeniden biçimlendirmekte ve hegemonik tahakküm mekanizmalarına hizmet etmektedir.

Araştırmada, Yaradılış Destanı'nın modern anlatım biçimlerine uyarlanma yöntemleri üzerine bir hareketli grafik uygulaması gerçekleştirilmiş ve bu sürecin etkinliğini değerlendirmek amacıyla bir anket çalışması yapılmıştır. Anket sonuçları, toplumun geniş kesimlerinin bu mitolojik anlatıyı yeterince tanımadığını ortaya koymuştur. Bu bağlamda, hareketli grafik gibi görsel ve dinamik bir anlatım biçiminin, Türk mitolojisinin daha geniş kitlelere ulaştırılmasında etkili bir araç olup olamayacağı araştırılmıştır.

Tez kapsamında ayrıca, tretman aşaması kullanılarak anlatının temel iskeleti oluşturulmuş ve çağdaş bir bağlamda güncellenmiştir. Tretman, hikâyenin yapısal çerçevesini belirleyen ve dramatik gelişimi şekillendiren bir aşama olup, özellikle görsel anlatılarda kritik bir öneme sahiptir (Berk, 2015, s. 58). Bu doğrultuda, Yaradılış Destanı'nın orijinal anlatısına sadık kalınarak, çağdaş bir bakış açısıyla uyarlanma biçimi üzerine odaklanılmıştır.

Bu araştırma, Türk mitolojisinin günümüz anlatı dünyasında daha görünür hale gelmesini sağlamak ve kültürel hafızanın korunmasına katkıda bulunmak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Ancak çalışma, yalnızca bir örnek olay üzerinden yürütüldüğünden, farklı mitolojik anlatıların benzer yöntemlerle ele alınmasına yönelik ileri araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

1.4 Araştırmanın Amacı

Bu sanatta yeterlik tezinde, Altay Türklerine ait Yaradılış Destanı'nı çağdaş mitoloji perspektifinde ele alınarak hareketli grafikler aracılığıyla yeniden yorumlanmıştır. Çalışmanın temel amacı, Türk mitolojisinin günümüz popüler kültüründe daha görünür hale gelmesini sağlamak ve bu mitolojik anlatının çağdaş medya araçlarıyla yeniden üretim sürecini incelemektir. Bu bağlamda, mitolojik anlatıların kültürel kimlik inşasındaki rolü değerlendirilerek, Batı merkezli mitolojik temsillerin hegemonik etkisi eleştirel bir bakış açısıyla analiz edilmektedir.

Ayrıca, araştırma kapsamında, Yaradılış Destanı'nın görsel anlatım olanaklarıyla yeniden yorumlanması üzerine bir hareketli grafik uygulaması gerçekleştirilmiş ve bu sürecin etkinliği anket yöntemiyle değerlendirilmiştir. Anket sonuçları, toplumun geniş kesimlerinin bu mitolojik anlatıyı yeterince tanımadığını ortaya koymuş olup, çalışmanın temel hedeflerinden biri, hareketli grafik uygulamalarının bu anlatıların daha geniş kitlelere ulaştırılmasında etkili olup olamayacağını araştırmaktır.

Bu tez çalışmasında, Türk mitolojisinin çağdaş anlatım biçimleriyle sunulmasının kültürel hafıza üzerindeki etkisini değerlendirmek ve geleneksel anlatıları modern görsel iletişim araçlarıyla etkili hale getirmenin yöntemleri ortaya konmaya çalışılmıştır. Bu yöntemler doğrultusunda elde edilen hareketli grafik uygulamasında geleneksel Türk mitolojisi arketipleri, sembolleri ve mitolojisi ile günümüze uyarlanmış, anket sonuçları ile bu elementlerin başkalarına anlatılabilecek kadar akılda kalıcı olduğu desteklenmiştir. Sonuç olarak araştırma kapsamında üretilen uygulama projesi olan “Yaradılış Destanı: Yer-Su'nun Uyanışı” amacına ulaşmış olup, gelişime açıktır.

2. BÖLÜM: ÇAĞDAŞ MİTOLOJİ KAVRAMI VE TÜRK MİTOLOJİSİNDE SEMBOLİZM

Çağdaş mitolojinin ne olduğu veya ne olmadığından bahsetmeden önce geleneksel mitolojiyi anlamak ve sınırlarını belirlemek gerekmektedir. Giriş kısmında vurgulanan mitoloji tanımına göre mitolojinin kutsal bir yaratılış öyküsü olduğu, bir karakterin, evrenin veya kozmosun yaratılışını anlattığı sonucunu çıkarmak yanlış olmayacaktır. Başka bir tanıma göre mitoloji, belirli bir din veya kültürdeki insanlık ile evrenin yaratılış ve doğasını, geleneklere özgü inanç ve uygulamaların sebebini açıklamaya yönelik söylencelerin tümüdür (Öztürk, 2016, s. 833). Bu noktada inanç sistemleri ve mitoloji arasında da sıkı bir ilişki olduğu görülmektedir.

Gerçekten de antik dönemlerden itibaren üretilen mitoloji konulu görseller incelendiğinde bu görsellerin büyük oranda tapınma, tanrı yerine konulan varlıkları somutlaştırma üzerine olduğu görülecektir.

Bir düşünceyi, duyguyu veya fikri somutlaştırmanın en ilkel yöntemi olan sembolizm, söz konusu mitolojik görseller arasında oldukça geniş yer bulmaktadır. İlkel dönem mağara duvarlarına kazınan şekillerden, günümüz kurum/kuruluşlarının markalarını adlandırmak için veya yer – yön tarifi için yazıya ihtiyaç duymadan kullanılan işaretlemelere kadar olan süreci kapsayan sembolizm, Şamanizm'in önemli dinamiklerinden olmuştur. Şamanların deneyim olarak nitelendirdiği bu ruhsal ve psişik inancın temeli taş devrinden daha erken dönemlere dayanmaktadır (Güner, 2017, s. 5). Bugün elde edilen bilgilere dayanarak Türk Şamanizm'inin ve klasik Şamanizm'in merkez noktası bugün Rusya toprakları olarak kabul edilen Sibiryadır. Bu inancın peşinden giden Türki kabileler başta Altaylar olmak üzere Yakutlar, Samiler, Tuvalar, Hakaslar, Tofalar, Dolganlar'dır (Güner, 2017, s. 5). Bu topluluklar maden çağına kadar Şamanist ritüelleri ve inançları uygulamaya devam etmişlerdir. Kostümlerde, yaşam alanlarında ve maske, davul, mezar taşı gibi objelerde bu sembollerin yaygın olarak kullanıldığı bilinmektedir. Söz konusu semboller veya işaretlemeler genellikle Altay Türkleri için kutsal olan hayvanlar, bitkiler, insan ve doğa tasvirlerinden oluşmaktadır. Özellikle güneş ve ay sembolleri bu topluluklar tarafından etkin şekilde kullanılmıştır.

Eliade'ye göre, şaman kostümü üzerinde bulunan simgeler kostüm ile somutlaşmaktadır (Eliade'den AKT. Güner, 2017, s. 32). Örneğin, kostüm üzerindeki iskelet sembolü ölümü ve yeniden doğuşu simgelemektedir (Eliade, 1999, s. 175–188).

Tarihin farklı dönemlerinde, farklı kültürler tarafından benzer sembollerin aynı anlamlar veya farklı anlamlar ile kullanıldığı da olmuştur. Örneğin, Yunan mitolojisindeki Medusa ve Pers mitolojisine ait Şahmeran sembolü biçimsel olarak benzerlik gösterse de anlamsal olarak farklı olmaktadır. Ortak noktası yarı beline kadar yılan olmak olan bu iki kadın figüründen Medusa, gözlerine bakarı taşı çeviren bir mitos iken, Şahmeran, iyileşmeyi, tıbbi ve bilgeliği sembolize etmektedir (bkz. Görsel 2 ve Görsel 3) (Balıkçı, 2018, s. 53-64).



Görsel 2. Medusa, Mermer Heykel, Gian Lorenzo Bernini, 1630, Capitoline Müzesi, Roma, Erişim

Tarihi: 13.02.2023 11:31 (<https://l24.im/R0vWqni>).



Görsel 3. Şahmeran, Anı Kazısı Mitolojik Tasvirler, Erişim Tarihi: 13.02.2023 11:32
(<https://l24.im/cqQs>)

Hem anlam olarak hem de biçim olarak benzerlik gösteren diğer bir örnek de İskandinav mitolojisine ait olan Ragnorak yani kıyamet günü geldiğinde öbür dünyaya geçişin bekçisi olan Heimdall, Gjallarhorn adı verilen boruyu çalacaktır. Benzer olan İslam inancında da kıyamet günü İsrafil meleğinin Sur isimli boruya üflemesi ile kıyametin başlangıcıdır (Kozan, 2014, s. 245-254).

İletişimin ve haberleşmenin oldukça kısıtlı olduğu böyle bir dönemde birbirinden uzak iki kültürün bu benzerliğe konu olması oldukça dikkat çekicidir. Jung ise bu benzerliği şu Kolektif Bilinçdışı ile açıklamaktadır. Yani, belirli arketiplerin kalıplaşması ile ortaya çıkan bu kavram, mitosların dolaysız anlatım şekli olarak değerlendirilmektedir (Sunal, 2020, s. 238).

Tüm insanlığın ortak mirası olan kolektif bilinçdışını oluşturan arketipler evrensel olgulardır. Evrensel olmasından dolayı da farklı birçok mitosun içeriğinde bulunan benzer motifleri ve temaları oluşturmaktadırlar. Dolayısıyla farklı zamanlarda, coğrafyalarda ya da kültürlerde mitoslarda yenilenen bu öğeler ortak bir dil oluşturarak birbirine yakın psikolojik ve kültürel işlevleri yerine getirmiş olmaktadır.

Türk mitolojisine ait semboller incelendiğinde yaratıcı tanrı Kayra Han tarafından ekilen, yer ile göğü birbirine bağlayan ve genelde dokuz daldan oluşan yaşam ağacı, farklı kültürlerle ait dokuz Türk boyunu simgelemektedir (Karakurt, 2011, s. 238) (bkz: Görsel 4).



Görsel 4. Yaşam Ağacı, 2014, Gaidseyeva ve Parnyakov, Erişim Tarihi: 15.02.2023 11:41, (<https://124.im/p8Nel>)

Yaşam ağacı diğer bir adı ile Ulukayın ağacı, pek çok kültürde benzer anlamlar taşıyan sembollerden bir tanesine örnektir. Hint mitolojisinde de rastlanılan yaşam ağacı sembolizması, Boddhi Ağacı olarak bilinmektedir. Şamanizme benzer olarak Boddhi diğer adı ile Banyan ağacı da Tanrıça Amba tarafından dikilmiştir (Gopukumar ve Praseetha'dan AKT. Aslanoğlu, 2021, s. 129). Ek olarak Banyan ağacı da benzer olarak Ulukayın ağacı gibi ölümsüzlüğü simgelemektedir. Bunun sebebi Hint inancına göre dünyanın tamamının yok oluşuna neden olan Tufan felaketinden Lord Krishna'yı koruduğuna inanılmasıdır (Upadhyaya, 1960, s.5). Bunun gibi benzer anlamlar taşıyan ve biçimsel olarak da benzerlik gösteren sembollere dair örnekler çoğaltılabilmektedir.

Görüldüğü üzere farklı kültürlerde benzer anlamlara gelen semboller, ortak bir kültürel ağ oluşturmakta ve bu kültürel ağ da kolektif bilinçdışından beslenmektedir. Destan gibi halk söylenceleri ürünleri ait oldukları kültürün inanç sistemlerini, yaşam tarzlarını ve sosyokültürel değerlerini ifade ederken, semboller de benzer amaca hizmet etmektedir. Ayrıca bu semboller kurgan, balbal, çadır, şaman davulu, kostümler gibi pek çok eşyayı süslemiş, dövme olarak kullanıldığı da olmuştur.

Çağdaş mitoloji, en genel tabir ile geleneksel mitolojinin çağdaşlaştırılarak, günümüz koşullarında yeniden kurgulanması olarak değerlendirildiğinde söz konusu mitolojik sembollere bazen bir filmde, bazen de bir edebi içerikte rastlanmaktadır. Dolayısıyla dünyada mitoloji sembolizmi çağdaş mitoloji ile ortak bir çalışma alanı oluşturabilmiş, ortaya V For Vendetta filmi gibi intikam temasının hâkim olduğu, bir kurtarıcının konu edildiği bir film çıkmıştır (Özden, 2013, s.194).

Yapılan araştırmalar neticesinde Türk mitolojisinde ise çağdaş mitolojinin sembolizm ile işlendiği yapımlara son yıllarda ağırlık verildiği görülmektedir. Netflix dizisi olan ve 2019 yapımı Atiye (The Gift), dizide kendi sanatında bereket sembolünü sık sık kullanan, ressam ve öğretmen olan bir kadının Göbeklitepe ile olan bağı konu edilmektedir (bkz: Görsel 5).



Görsel 5. Atiye, 2019, Erişim Tarihi: 15.02.2023 11:50, (<https://l24.im/NdlwFH>).

Anadolu kültürüne ait önemli bir değer olan Göbeklitepe tapınağının, hakkında yapılan araştırmalar neticesinde inanç tarihinde önemli bir yere sahip olduğu düşünülmektedir. Tapınak duvarlarında boğa, koçbaşı, eşek, koyun veya keçi, böcek ve örümcek gibi kutsal olduğuna inanılan hayvanlar işlenmiş, yanı sıra tapınakta yarı insan suretinde tanrı ve tanrıça heykelcikleri yer almaktadır (Özcan'dan AKT. Kurt, 2017, s.1121). Bu bağlamda Atiye dizisi Göbeklitepe'nin sembolizmini konu almış, dolayısıyla da Türk mitolojisine ait görsel işaretlemeleri

modern dünya şartlarında yeniden senaryolaştırarak çağdaş mitolojinin sembolizm ile çalıştığı içeriklerden birisi olmuştur.

Çağdaş mitolojinin sembolizm açısından incelenmesine diğer bir örnek olan bir internet dizisi de yine bir Netflix içeriği olan 2023 yapımı Şahmeran dizisidir. Dizi konusu itibari ile mesleği gereği Adana'ya taşınan öğretim görevlisi olan Şahsu karakterinin, Şahmaran'ın soyundan gelen ve Mar olarak adlandırılan ezoterik bir gruba dahil edilmesi ile başlamaktadır. Mar topluluğu, Türk mitolojisinde bilgeliğin ve sevginin sembolü olan Şahmaran mitosuna tapınmaktadır ve Şahsu'nun karakterinin gelişi onlar için bir tür kehanetin tamamlanması anlamına gelmektedir. Şahsu'nun Maran ile yollarının kesişmesiyle hayatı bambaşka bir hal almaktadır. Sonuç olarak Türk mitolojisinde önemli bir yer tutan Şahmeran, günümüz şartlarında yeniden kurgulanarak bir mitin çağdaşlaştırıldığı görülmektedir (bkz: Görsel 6).



Görsel 6. Şahmeran, 2023, (<https://i24.im/yRMG>).

Çağdaş mitolojinin mitolojik semboller ile okunması, bu ortaklık ile ortaya çıkan içerikler giderek alıcının ilgisini çekmekte ve bu tarz içeriklere artan talep arzı doğurmaktadır. Başta ücretli internet platformları olmak üzere pek çok basılı / dijital ortamda yayınlanmaya devam eden söz konusu yapımların, içerdikleri sembollerin ait oldukları kültürün tanıtımında, devamının sağlanmasında önemli rol oynadığı düşünülmektedir.

2.1 Çağdaş Mitolojinin Destan Türü ile Yorumlanması

Dünya her alanda ve her açıdan kaçınılmaz olan değişimini ve gelişimini sürdürürken “söylence” adı verilen sözlü kültür de bu değişimden etkilenmiştir. Söylenceler, ait oldukları toplumların kültürel yapısını, psikolojisini, etik değerlerini ve hatta gündelik yaşantılarını yansıtmaları açısından sosyolojik açıdan da incelenmesi gereken sanat ürünleridir. Bu ürünler masal, tekerleme, destan, efsane ve öykü gibi ağızdan ağıza anlatılabilen ve sıkça mitik temalara sahip edebi türlerdir. Gelişen teknoloji ile bu ağızdan ağıza anlatı biçimini yerini sırasıyla yazıya, tirajlı baskılara ve dijital platformlara bırakmıştır.

Değişen anlatı yönteminin yanında bu anlatıların tarzı da değişmiş, senaryo ve olaylar orijinalliğini koruyarak günümüz insanının anlayabileceği ve ortak bağlam kurabileceği bir hale getirilmiştir.

İzleyicinin kendi duygu dünyasından ve hayat tarzından benzerlikler bulabildiği içeriklere talep göstermeye eğilimli olduğu günümüz beyaz perde ve ücretli dijital platformlardaki en çok oylanan içeriklerin türleri ile sabittir. Bu içeriklerin bazıları kurmuş oldukları senaryoları söylencelere temellendirerek içeriği modern insana hitap edebilecek hale getirmişlerdir. Böylece çağdaş mitoloji ortaya çıkmış ve gişe rekorları kıran filmler, dijital platformlarda en çok izlenen diziler bu şekilde üretilmiştir. Bu yapıtlardan birisi de 2020 yılında Netflix adlı dijital platformda yayımlanan “Ragnarok” adlı iki sezondan oluşan dizidir. Dizi İskandinav mitolojisinde bir tanrı olan Thor’un modern hayatta genç bir erkek olarak yeniden bedenlenmesi ve iklim değişikliği, küresel ısınma gibi güncel konularla mücadele etmesini konu almaktadır (bkz: Görsel 7).



Görsel 7. Ragnarok, 2020, Netflix, Erişim Tarihi: 16.02.2023 10:03, (<https://l24.im/oljG>).

Sinema sektöründe ise çağdaş mitolojinin en önemli temsilcileri arasında olan prodüksiyon şirketlerinden birisi Marvel'dır. Thor, Loki, Odin, Thanos, Gılgamesh ve Eros (Starfox) vb. gibi pek çok mitolojik karaktere hayat veren yapımlar bu içerikleri çoğunlukla günümüz standartlarına yaklaştırarak çağdaş mitolojinin en değerli yapıtlarını oluşturmuşlardır (bkz: Görsel 8).



Görsel 8. Thor: Ragnarok, Dr. Strange Sahnesi, 2019, Erişim Tarihi: 16.02.2023 13:09
(<https://l24.im/B5HFia>).

Gutenberg Galaksisi adlı yapıtında McLuhan “Dünya büyük bir İskenderiye kütüphanesi yerine, çocuklara hitap eden Sci-Fi içeriklerindeki gibi bir elektronik bir

zekaya dönüşmüştür” (2007, s. 49). diyerek bu değişimi özetlemiştir. Diğer yandan dijital ortamlarda metinler ile görselleri bir arada vererek diğer bir çağdaş mitoloji kültür unsuru oluşturulmuş ortam da dijital oyunlardır. Dijital oyunlar çağdaş dünyaya ait dokular ile geçmiş zamanın unsurlarını birleştirerek, kullanıcıya imgelem yeteneği kazandırmayı tecrübe ettirebilmektedir (Baudrillard, 2010, s.91-94). Burrnet (2007, s.20)’ e göre imgeler, ait oldukları kültürlerin biyolojisini, yani bir kültürün kimliğini ve etik değerlerini yansıtmaktadır. İmgelem yapabilmek için gerekli olan enstrümanlar arasındaki söylenceler de imgelem yaparken kullanılagelen malzemelerden birisi olarak düşünülmektedir. Bu noktada bilgisayar oyunları geçmişin kültürel mozaiklerini modern dünyaya aktarmak noktasında değerlendirilen seçeneklerden birisi haline gelmiştir.

Türklerin en eski destanlarından birisi olan Ulu Han Ata Bitiği (Ulu Han Ata Kitabı) ilk Türk olduğu düşünülen Ulu Ay Ata’nın ve onun annesi ilk yaratılan Türk kadın olan Ulu Ay Ana’nın yaradılışını konu almaktadır. Orhun Yazıtlarından önce Türkçe olarak kaleme alınmış ilk eser olan Ulu Han Ata Bitiği, binlerce oyuncu ve yedi sunucunun çalıştığı Umaykut Online adı ile bilgisayar ve mobil oyun haline getirilmiştir (bkz: Görsel 9).



Görsel 9. Umaykut Online, Erişim Tarihi: 17.02.2023 14:10 (<https://l24.im/hE125X>)

Kültürel motiflerin imgelere veya görsellere yansıtılarak dijital ortamlarda üretilmesi için yeni bir alan sağlayan bu içerikler, çok kısa zamanda söz konusu motifleri uzak mesafelere taşımaktadır. Dijital ortamlarda yeniden yorumlanan destanların,

modern insanın yaşam tarzına, duygusal dünyasına ve beğenilerine hitap ederek kültürel değerlerin unutulmamasını ve tanınırlığının devam etmesini sağlamıştır.

2.1.1. Yaradılış Destanı'nın Çağdaş Mitoloji ile Yorumlanması

İnsan var olduğu müddetçe dünyaya gelme anını, nedenlerini ve nasıldan sorgulamıştır. Yaradılış olarak adlandırılan bu eylem, kutsal ve üstün bir gücün madde aleminin oluşma aşamalarını esas alan kozmogoni terimi altında değerlendirilmektedir. Yunanca evren anlamına gelen “kozmos” ve doğuş anlamına gelen “goneia” kelimelerinden oluşan evrendoğum (kozmogoni) kavramı ilahi bir gücün tesiri ile bütün madde aleminin ortaya çıkışının genel bir adıdır (Uğurcan, 2018, s. 51).

Yapılan arkeolojik araştırmalar ile bugün kozmogonik eserlerin sözlü edebiyatın temelini oluşturduğu bilinmektedir. En eski yazılı destan metni olarak bilinmekte olan Gılgamış Destanı'nın sahibi Sümerler, yazının keşfi ile bu süreci başlatmış, evrenin yaratım sürecini başlatan kronolojik sıralamada ilk aşamaya suyu koymuşlardır.

Suyun başlangıçta hiçbir şey yokken olan varlığı konusunda şimdiye kadarki kozmogonik destanlar arasında bir fikir birliği görülmektedir. Babillerin Enuma Eliş adlı destanı da bu destanlara örnektir.

Tarihi kayıtlar ve bulgular ile Türklerin tarih sahnesinde en eski ve kadim milletlerinden birisi olduğu sabittir. Bu kadar eski bir milletin evrenin doğuşu ile ilgili derin inançları ve ortak düşüncesi olmaması imkansızdır. Oldukça geniş bir coğrafyaya yayılan ve göçebe bir hayat süren Türkler, kendi içlerinde pek çok farklı kola ayrılmıştır. Bu kollardan birisi olan Altay Türkleri Güney Sibirya'nın Altay dağlarında yaşamış ve iki ayrı boy olarak bilinmişlerdir (Pritsak, 1959, s. 569). Kökenleri hakkında detaylı sınıflandırmalar yapılan Altay Türkleri, Verbitskiy tarafından 1893'te Altay Yerlileri adlı eserinde Altay Kalmıkları (Altay Kiji), Kalmık Dvovedanlar (Uranhaylar), Teleütler, Kara Tatarlar olarak gruplandırılmıştır (Verbitskiy'den AKT. Yılmaz, 2011, s.27). Antropolojik olarak Kuzey Altaylılar, Avrupalı ırk içinde yer alan Ural tipinde değerlendirilmiş, Güney Altaylılar ise Yakut veya Moğolların etkisinde olan Mongoloid ırk olarak tanımlanmıştır. (Pritsak, 1959, s. 568). Yerleşim gösterdiği coğrafyadan dolayı oldukça geniş bir alana yayılan Altay Türklerinin kökeni, aynı coğrafya üzerinde yaşamalarına rağmen bölgeden bölgeye

farklılık göstermiştir. Farklılık gösteren ırksal zenginlik beraberinde kültürel zenginliği de getirmiştir.

Altay Türklerindeki farklı ırklardan etki almanın sağladığı kültürel zenginlik avantajı, zamanla asimilasyona yatkınlık dezavantajını beraberinde getirmiştir. Özellikle Kuzey Sibirya'nın Batı komşusu olan ve Fin – Igor, İran ve Türklerden devşirme bir millet olan Rusya'nın 17. yüzyıldan itibaren egemenlik sağlayıp, 1625-1627 yılları arasında Kuzey Altay boyları (Çalkandı, Tuba, Kumandı) vergiye bağlaması ile bu asimilasyon politikaları hız kazanmıştır (Somuncuoğlu'ndan AKT. Yılmaz, 2011 s.26). Fakat asıl asimilasyon 19.yüzyılda Rusların Altaylarda tam egemenliğini sağlamaları ile Hristiyanlaştırma ve Ruslaştırma politikası ile başlamıştır. Öyle ki Ruslar Altay Türklerine Hristiyanlığı kabul etmeleri şartı ile maddi yardım ve toprak vermiş, hatta vergi miktarını azaltmıştır. Bununla yetinmeyen Ruslar, Altay Türklerinin yaşam biçimi olan konar – göçer hayatlarını zoraki olarak bitirerek onları istedikleri köylere yerleştirmiş, Altay millî kıyafetleri giymelerini yasaklamıştır (Somuncuoğlu, 2002 s.142). Zor şartlar altında yaşayan Türklerin milli benlikleri yok olma tehlikesi ile karşı karşıya kalmıştır. Dolayısıyla kültürel zenginlikler arasında değerlendirilen sözlü edebiyat ürünleri de yok olmaya yüz tutmuştur.

Sözlü edebiyat ürünleri arasında değerlendirilen destanlar, bir milletin kültürel değerlerini yansıtmak noktasında en önemli içeriklerdir. Destan kelimesi köken olarak İslamiyet'in kabulünden sonra Türk dilinde yer bulmuş, Farsça bir kelimedir (Oğuz, 2004, s. 5). Oğuz (2004, s:5)'a göre, destan, ilkel ve bilinir bir anlatı şekli içinde oluşan, gerçek temelli kurgulanmış, mitolojik kahramanların maceraların şiir veya şarkı biçiminde bir müzik enstrümanı eşliğinde anlatan, anonim edebiyat eserleridir. Yapısı gereği mitoloji gibi eğlendirici ve sürükleyici unsurlar taşıyan destanlar, üretildikleri dönem, onları üreten toplumun sosyokültürel yapısı ve inanç hüviyetleri hakkında bilgiler vermenin en ilgi çekici yöntemlerinden birisidir.

Kurgularına veya temalarına göre destanlar farklı başlıklarda değerlendirilebilmektedir. Örneğin; Alp Er Tunga Destanı heroik (kahraman) merkezli bir destan iken Yaradılış Destanı kozmogonik (yaradılış) temalı bir standır. Yaradılış destanlarında ise Tanrıça, Tanrı, yaratma veya oluşma gibi kavramlar üzerine anlatılar bulunmaktadır. Fakat Yaradılış Destanı'nına değinmeden önce Altay coğrafyasının kozmogonik inançlarını yani Türklerin inanç

sistemlerini açıklamak gerekmektedir. İnan (1976, s.1)' a göre, Türklerin inanç kökenlerini anlamak, açıklayabilmek için araştırmanın derinliğini Hun Türkleri' ne taşınmalıdır. Buna göre Hun Türklerinin tek tanrılı Gök Tanrı inancına sahip olduğu bilinmektedir. Türk inancı evreni bir bütün olarak ele alan, cinsiyet kalıplarını ne inanç biçimlerinde ne de dillerinde kullanmayan bir anlayışı benimsemektedir (Günay ve Güngör, 2007, s. 63-64).

Yaradılış Destanında Tanrı Ülgen, Ak Ana (Akine), Erlik (kişi) gibi baş karakterler mevcuttur. Bu destan çağdaş mitoloji ile kurgulandığı takdirde bir film veya dizi olduğu takdirde şüphesiz bu karakterlerin başrol olması gerekmektedir. Senaryonun akışında Tanrı Ülgen ve Erlik modern dünyanın şartlarında yeniden ele alınmalı ve onlara modern insana ait tanıdık özellikler atfedilmelidir. Tasarlanan karakterler ait oldukları kültürün geleneksel motiflerini kullandıkları eşyalarda, giydikleri kıyafetlerde veya fiziksel görüntülerinde taşınmalıdır. Ancak bu şartlar sağlandığında Yaradılış Destanı gibi Türk kültürünün karakteristik yapı taşı olan eserin zamana uyum sağlayarak ayakta kalması mümkün olacaktır.

Tez çalışmasının uygulama kısmında da Altay kozmogonisi ve sembollerinin çağdaş mitoloji aracılığı ile günümüze uyarlanması belli metotlar ışığında gerçekleştirilmiştir. Bu metotlardan ilki arketipler ve kolektif bilinçdışının kullanılmasıdır. Jung (1968, s. 42)' ye göre, mitolojik figürlerin kolektif bilinçdışının dışavurumlarıdır. Örneğin, Erlik Han'ın kaotik ve karanlık yönü, Jung'un gölge arketipi ile örtüşebilmektedir. Carl Gustav Jung'un gölge arketipi, bireyin bilinçdışında bulunan, genellikle bastırılmış veya kabul edilmemiş yönlerini temsil eden psikolojik bir kavramdır (Jung, 1968, s. 42). Altay Yaradılış Destanı'ndaki Erlik Han, yaratılış sürecinde Ülgen'e karşı gelen kaotik ve karanlık bir figür olarak gölge arketipinin yansıması olarak yorumlanabilmektedir. Günümüzde bu anti kahraman figürleri modern dünyaya ait hemen her alanda kendini gösterebilmektedir. Bu alanlar bazen bir çalışma ortamı, bazen de okul veya başka bir sosyal çevre olabilmektedir. Burada belirleyici olan hikâyenin gidişatı iken, değişmemesi gereken şey orijinal anlatılardaki özneyi tanımlayıcı yapan ad, tür, cinsiyet, temsil ettiği kavram gibi temel unsurlardır. Bu ayırt edici veya ilintileyici tutumun ana nedeni o arketipin öne çıkarılmak veya tanıtılmak gayretinden ileri gelmektedir.

Bir efsaneye veya mitolojiye ait sembolün uyarlaması yapılırken faydalanılan diğer bir yöntem de sembolleri yorumlamaktır. Yaradılış Destanı'nın içerdiği su, toprak, gökyüzü gibi unsurlar anlam itibari ile modern dünyada ekolojik denge veya çevre bilinci ile ilişkilendirilebilmektedir (Bergson, 1955, s. 87). Bu şekilde günümüz insan algısına daha yakın ve somutlaştırıcı kavramlar sembollerin akılda kalıcılığında etkili olmaktadır. Nitekim tez çalışmasının uygulamasının 106 katılımcıya izletildiği anket çalışmasının sonuçlarına göre de bu yöntem etkili olmuştur.

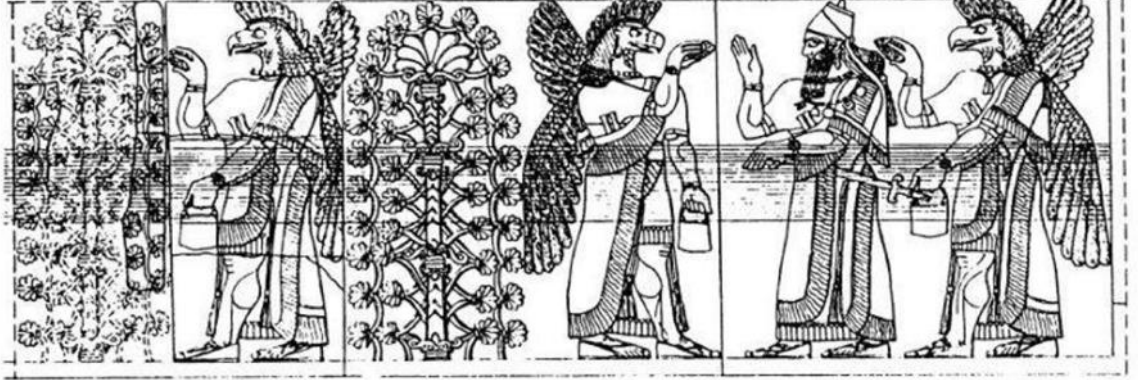
Altay mitolojisinin çağdaşlaştırılarak aktarımı noktasında diğer önemli bir etken de teknik özellikleridir. Günümüz dijital çağında, insanların kısa videolar ve dinamik içeriklere daha fazla ilgi duyması, bilişsel, psikolojik ve teknolojik faktörlerle açıklanabilmektedir. Bu durum, dikkat ekonomisi, bilişsel yük teorisi ve anlık tatmin ihtiyacı gibi kavramlarla ilişkilidir. Dijital çağda bilgi miktarının hızla artmasıyla birlikte bireylerin dikkat süresi azalmış, bu da kısa ve hızlı tüketilebilen içeriklerin popülerliğini artırmıştır (Goldhaber, 1997, s. 4). Dikkat ekonomisi teorisine göre, günümüz medya ortamında dikkat kıt bir kaynak hâline gelmiş ve içerik üreticileri, kullanıcıların dikkatini çekmek için kısa, yoğun ve görsel açıdan çekici içerikler üretmeye yönelmiştir (Davenport & Beck, 2001, s. 64). Dolayısıyla bu bilgilere dayanarak Altay mitolojisinin tanıtımı, akılda kalıcılığı gibi hedefler göz önünde bulundurulduğunda hareketli grafiklerin doğru bir seçenek olduğu sonucuna varılmıştır. Yapılan anket neticesinde de en yüksek puanlanan ifadelerden olan “Başka destanların da hareketli grafik uygulamalarını görmek isterim.” ifadesi bu sonucu doğrulamaktadır.

2.1.2. Çağdaş Mitoloji Grafik İmajlarının Ortaya Çıkışı

Çağdaş mitolojinin doğuşunu tarihsel süreçte incelerken onun mitolojiden evirilişine değinmemek kaçınılmazdır. Serüvenine insanlığın doğup kendini sorgulamasından itibaren başlayan mitoloji, insanlığın doğal bir ihtiyacı olan inanç ile ayrı düşünülememektedir. Bu noktada eski Mezopotamya medeniyetlerinin yonttuğu kabartmalardan, piramitlerin duvarlarına kazınan hiyerogliflerden ve kilise duvarlarındaki mozaiklerden örnekler vermek mümkündür. Ayrıca antik medeniyetlerden günümüze kadar bilinen sözlü anlatılar gerçeküstü olaylar ve mistik varlıkları anlatırken o kültürün geçmişine ışık tutmaktadır. Bulduk (2016, s. 29)' a göre mitolojik anlatılar bir milletin kültürünü ve ulus kimliğini oluşturan

etmenlerdendir. Kilise duvarlarındaki, tapınaklar gibi inanç merkezlerinin duvarlarını süsleyen kabartmalar ve buluntular bu düşüncüyü desteklemektedir. Tarihçi Ögel'e göre, mitoloji bir kavme ait efsane ve masalın ele alınışı ile değil, bütün efsane ve inanışların ele alınmasıyla sonuca ulaşan bir ilim dalıdır (Ögel'den AKT. Bulduk, 2016, s.29).

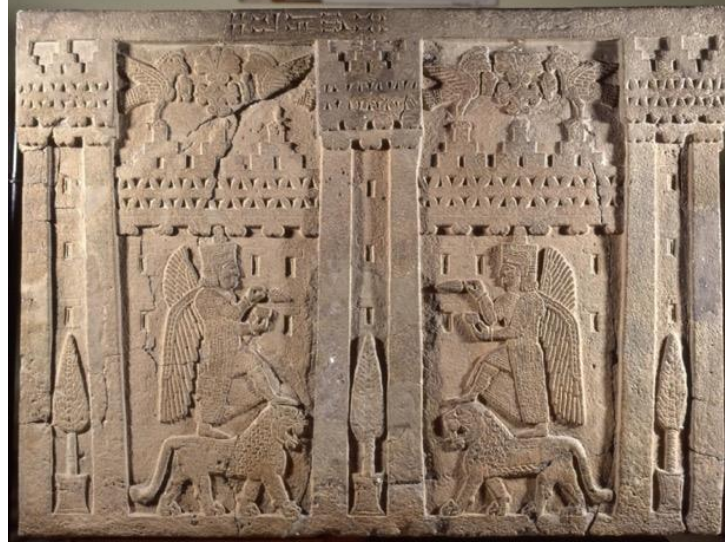
Bu kavimler arasında en eski Mezopotamya medeniyetlerinden birisi olan Asur dini çok tanrılı bir din ve uygarlığın yönetim şeklidir. Baş Tanrı Asur, savaş tanrısı Ninurta, aşk ve savaş tanrıçası İştar, güneş ve adalet tanrısı Şamaş, ay tanrısı Sin, fırtına tanrısı Adad Yeni Asur toplumunun taptığı tanrılardır (Coşkun ve Demirtaş, 2020, s. 2107). Asurlular kabartma ve levhaları inanç biçimlerinin bir ifade aracı olarak görmüşler ve bu eserleri de genellikle saraylarında dekoratif olarak kullanmışlardır. Örneğin eski bir arkeolojik buluntuda Asur sarayının taht odasının kraliyet dairesine açılan ve saray erkânının kullandığı F kapısı dış yüzünde ise mitolojik yaratıkların kutsal hayat ağacı önünde dölleme sahnelerine yer verilmiştir (bkz: Görsel 10).



Görsel 10. Kalhu F Kapısı Giriş Kabartması, J. Meuszynski'den AKT. Coşkun ve Demirtaş, 2020, s: 2111, Erişim Tarihi: 18.02.2023 19:04, (<https://l24.im/jCu68g5>).

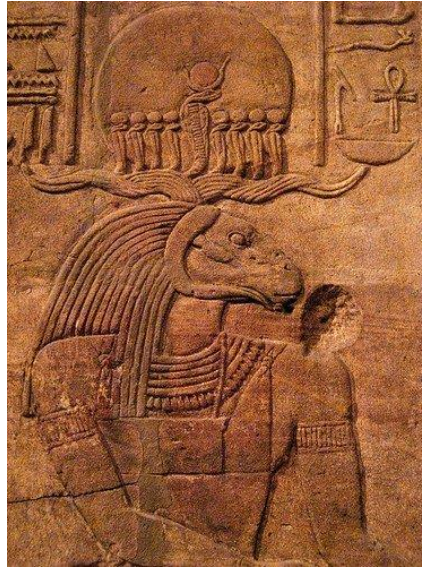
Kuş adamların stilize edildiği rölyefte görüldüğü üzere yaratılış konulu bir olay ve mitolojik figürler illüstratif bir yaklaşımla ifade edilmiştir. Benzer şekilde antik dönem Anadolu coğrafyasında da bu mitolojik grafik imgeleri görmek mümkündür. Antik Anadolu uygarlıkları içinde Asur mitolojisinden beslenen Urartular, mitolojik ikonografileri yaygın olarak kullanan uygarlıklar arasındadır. Mitolojik grafik imgeler incelenirken ikonografiler sıkça ele alınacaktır. Panofsky'e göre (1995, s. 23) ikonografi, sanat yapıtlarında betimlenen olay, kişi, düzen ve kalıpları inceleyen

bilimsel disiplindir. Urartuların inançlarını ve yaşam tarzları hakkında bu ikonografilerden bilgi sahibi olabilirken mitolojik tasvirlerle de rastlamak mümkündür (bkz: Görsel 11).

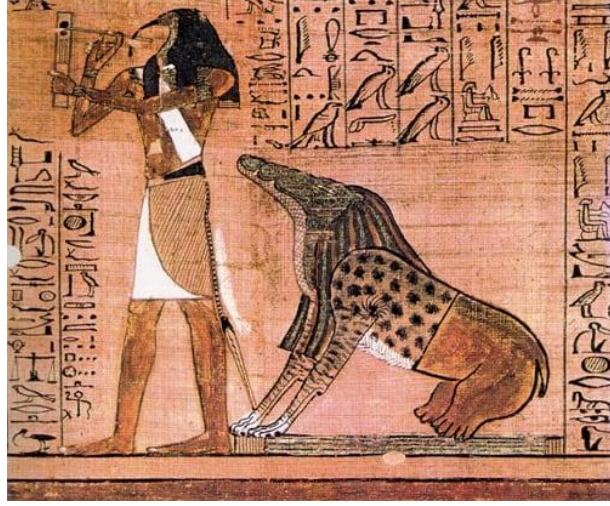


Görsel 11. Urartu Kabartması, Erişim Tarihi: 19.02.2023 12:30, (<https://i24.im/2cJLC4>)

Erken dönem Mezopotamya uygarlıklarının içerisinde ikonografiyi mitoloji ve tapınma sistemlerini ifade etmek için kullanan en önemli uygarlıklardan birisi de Mısır medeniyetidir. Antik Mısır'a ait yaşamın her döngüsünü tanrısal varlıkları ve yaratılış konularını hikâyelerle metaforlaştırılmıştır (bkz: Görsel 12 ve Görsel 13).



Görsel 12. Amun Ra (Saklı Olan), Antik Mısır Kabartması, Erişim Tarihi: 19.02.2023 20:20
(<https://i24.im/otAkh>)



Görsel 13. Bilgelik Tanrısı Thoth, Kazıma, Erişim Tarihi: 20.02.2023 13:16, (<https://l24.im/AGdtx>).

Mısır'da mitolojik grafik imgeler aynı zamanda bir çeşit tapınma aracı olarak görülmüş ve din ile mitolojinin birbirini beslemiştir. Benzer şekilde tek tanrılı dinlerde de mitolojik imgelerin içerildiği kazımalar, kabartmalar veya ikonalar mevcuttur. Özellikle ibadet mekanlarında ve kutsal metinlerde görülen bu imgeler mitolojik tasvirlerin grafik işaretleme yöntemi ile aktarılmasında öncü bir rol oynamıştır (bkz: Görsel 14).

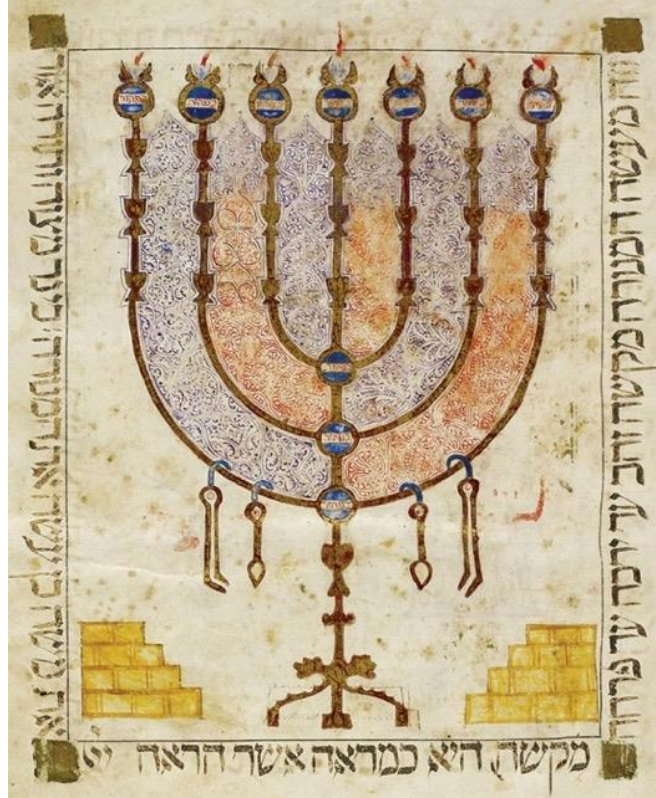


Görsel 14. Evangelismos, İkona, Erişim Tarihi: 20.02.2023 15:34, (<https://l24.im/Qr19>).

Evangelismos ikonasına bakıldığında ikonanın konu itibari ile Cebrail meleğinin Meryem'e İsa'yı müjdeleyişini anlatmakta olduğu açıktır. Hristiyanlığın kutsal kitabı olan İncil'de bu olay şöyle anlatılmaktadır:

6. Ay melek Cebrail, Tanrı tarafından Galile'de, Nasıra kentinde Davut Soyundan Yusuf adlı biriyle nişanlı erden bir kıza gönderildi. Erden kızın adı Meryem idi. Melek ona geldi 'Selam ey Kayra bulan 'dedi. 'Rab seninledir'. Bu söz üzerine Meryem şaşırdı, böyle bir selamın ne anlama geldiğini düşünmeye başladı. Melek 'korkma 'dedi, 'Çünkü Tanrı'nın kayrasına kavuştun. Gebe kalıp bir oğul doğuracaksın ve adını İsa koyacaksın' der (İncil, Luka 2:1-7).

Rasyonalist modern dünyada melek, iblis veya şeytan gibi ruhani varlıklar mitolojik varlıklar olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle literatüre bakıldığında bu tür varlıkların birer mitos olarak ele alındığı görülmektedir. Bu bağlamda Hristiyan dinine ait kutsal metinlerde ve ibadethanelerde görülen bu ikonalar açıkça mitolojik bir olayı anlatmaktadır. Grafik imajlar ve sembolizm açısından zengin olan diğer bir inanç sistemi de Yahudi dinidir. Evrenin yaratılışı, insanlığın doğuşu ile alakalı pek çok sembolizmi içinde barındıran Yahudilik, bu sembolleri kullanma noktasında da başarılıdır. Yahudi sembolizmine örnek olarak hemen her ritüelde geçen yedi kollu şamdan yani Menorah verilebilmektedir. Menorah, bazı kaynaklarda hayat ağacı ile karıştırılabilen bilgi/bilgelik ağacı ile doğrudan bağlantılı tanrısal yedi vafın, tanrı katında bulunan yedi büyük kutsal bilginin sembolüdür (bkz: Görsel 15) (Kılıç ve Eser, 2016, s. 92).



Görsel 15. Menorah, Isaac ben Judah of Toulouse, 1384, Kral'ın Kutsal Kitabı, Erişim Tarihi: 21.02.2023 12:20, (<https://l24.im/OPVC>).

Kutsal metinlerdeki sayfa süslemeleri ve görsellere özgü varaklı mürekkep ve el yapımı kâğıt üzerine çizilen Menorah sembolü ilk bakışta mitolojik hiçbir anlam içermiyor gibi görünse de taşıdığı kapalı anlamı ile sembolizmin doğasına oldukça uygundur.

Bu tarz sembollerin çözümlenebilmesi için göstergebilim veya diğer adı ile semiyotik biliminden yararlanılmaktadır. Göstergebilim, Umberto Eco'ya göre kendisinin dışında herhangi başka bir şeklin, biçimin yahut objenin yerine geçen ve onu simgeleyen bir göstergelerin incelendiği alandır (Eco'dan AKT. Ünal, 2016, s. 380). Konu sembolizm olduğu için göstergebilim grafik tasarım ile sıkı bir ilişki içerisindedir.

Üç kutsal dinden sonuncusu olan İslamiyet de dini mitolojiden ve mitolojik tasvirlerden sıkça yararlanmıştır. Diğer inanç sistemlerinden farklı olarak İslam mitolojisi dini kaynaklarda yer almayan, zamanla İslamiyet'i benimsemiş fakat önceki inanç sisteminin kalıplarından kurtulamamış kültürlerin yarattıkları düşünceler sistemidir. Başka bir ifadeyle "İslâm mitolojisi" kavramı, tarihsel süreç

içerisinde onun inanç esaslarına eklemlenen mitolojik dinî unsurlar bütünüdür (Ocak, 2009, s. 138). Lakin İslamiyet'teki tasvir yasağı sebebi ile bu mitolojik unsurlar diğer dinlerde olduğu gibi görselleşmemiştir.

Buna karşın bazı olaylar karakterlerin detaylı yüz tasvirleri verilmeden minyatür sanatı aracılığı ile görselleştirilmiştir. Buna en güzel örneklerden birisi Miraç'a Çıkış hadisesini, burçları ve yedi kat göğü ifade eden minyatürdür (bkz: Görsel 16).

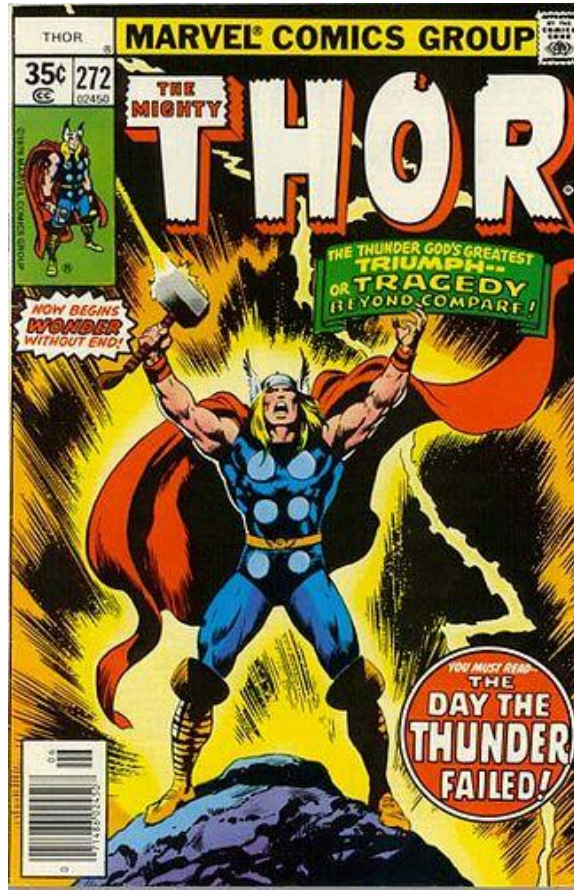
Atan' a göre (2013, s. 28) eski el yazması kitaplara boya ve yaldızla çok dikkatli ve detaylı yapılan resimlere verilen ad olan minyatür, Çinliler ve Türklerden İranlılara, oradan da Avrupa ile etkileşime geçmiş bir sanattır.



Görsel 16. Miraç sahnesi, burç, Zodyak ve yedi gök. Hamse-i Nizami, İran, 1665-1666, Erişim Tarihi: 21.02.2023 16:38, (<https://l24.im/jsQD>).

Mitolojinin günümüze kadarki gelişimi inanç sistemleri, kahramanlık ve yaratılış hikayeleri üzerine olduğu yapılan araştırmalar ile sabit iken, güncel mitolojik

içeriklerin kaynağı insanlığın değişimi ile paralel olarak değişime uğramıştır. Mitolojik anlatılar, yaşamın girift yapısına uyum sağlayarak var olmaya devam etmişlerdir. Hedef kitlenin hayat tarzı ve entelektüel birikimleri değiştikçe eski hikayeler, destanlar ve efsaneler unutulmaya yüz tutabilmektedir. Günümüzde mitlerin yerini alabilecek muazzam kavram ise “Süper Kahraman”dır. Bu kahramanlar, ilk olarak Marvel Comics tarafından çizgi roman türünde, ardından sinemaya uyarlanarak insanlara sunulmuş ve böylece süper kahramanlar dünyaca tanınan modern çağın mitosları biçimini almıştır (Erbay, 2017, s. 498) (bkz: Görsel 17).



Görsel 17. Thor. Marvel Comics, The Day The Thunder Failed, Erişim Tarihi: 22.02.2023 09:20, (<https://i24.im/jYlbT>).

Mitolojik hikâyeleri sinemaya uyarlamanın başlıca iki yöntemi vardır; mitolojik hikâyenin doğrudan filmi çekilebilir veya modern bir metnin içine hikâye uyarlanabilmektedir. Aslen bir İskandinav tanrısı olan Thor, Avengers tarafından yeniden kurgulanmış ve filmin senaryosuna katılan güncel konular ile çağdaş hale

getirilmiştir (bkz: Görsel 18). Bu açıdan Thor karakteri çağdaş mitoloji kavramına uygun bir örnektir.



Görsel 18. Thor modern insan yaşamında, Thor Filminden Ekran Görüntüsü.

Marvel veya DC Comics örneklerinden uzaklaşıp, kitaplardan sinemaya uyarlanan fantastik içerikler incelendiğinde Harry Potter evreninden bahsetmek yerinde olacaktır. Aslında bir büyücü olan Harry Potter bilindiği gibi muggle adı verilen normal insanlarla birlikte Londra'da geçen ikinci bir hayata sahiptir. Hipogrif, dev, cadı ve centaur gibi geleneksel mitolojiden aşına olunan yaratıklar, günümüz şartlarındaki yaşamın içine uyarlanmış ve birer çağdaş mitos haline gelmişlerdir (bkz: Görsel 19).



Görsel 19. Rubeus Hagrid Harry Potter ile trende, Felsefe Taşı, Filminden Ekran Görüntüsü.

Diğer bir çağdaş mitolojik unsurlar barındıran film yapımı ise Queen Of Damned'dır. Anne Rice'in The Vampire Chronicles adlı kitabın üçüncü serisi Queen Of Damned'tan beyaz perdeye uyarlanan kitap, vampir mitosunu temel almaktadır (goodreads.com). Lestat De Lioncourt adlı bir vampirin hikayesini anlatan film,

Lestat mitosunu vampir olmasının yanı sıra bir rock yıldızı gibi işlemiş, mitosa çağdaş bir yorum getirmiştir (<https://l24.im/H0fT1p>) (bkz: Görsel 20).



Görsel 20. Lestat De Lioncourt, Queen Of Damned, 2002, Erişim Tarihi: 22.02.2023 17:19 (<https://l24.im/H0fT1p>).

Vampir mitosunu çağdaş mitoloji ile ele alan filmlerden bir tanesi de yönetmenliğini Jim Jarmush'un yaptığı, başrollerinde Tilda Swinton ve Tom Hiddleston'un rol oynadığı Only Lovers Left Alive'dir (<https://www.imdb.com/title/tt1714915/>). Filmin senaryosunda sevgilisi ile yıllar sonra bir araya gelen depresif ve müzisyen bir vampir yer almaktadır. Senaryo, günümüz şartlarında ve normlarında yorumlanmış, vampir çiftin barda veya insanlar gibi evde vakit geçirdikleri görülmektedir (bkz: Görsel 21). Dolayısıyla tüm bu etkenler Only Lovers Left Alive filmini çağdaş mitoloji için doğru bir örnek yapmaktadır.



Görsel 21. Eve ve Adam barda, Only Lovers Left Alive filminden ekran görüntüsü.

Çağdaş mitolojinin beyaz perdeye yansımalarından bahsetmişken televizyon dizilerindeki etkisine de değinmek gerekmektedir. Son dönem fantastik dizileri arasında geleneksel mitoloji ve çağdaş mitoloji arasındaki köprüyü etkin biçimde kurabilmiş diziler arasında en popüler örneklerden birisi Once Upon A Time dizisidir.

Dizinin senaryosu, Cindirella'dan Pinokyo'ya, Pinokyo'dan Pamuk Prenses'e kadar birçok masalı bünyesinde barındırarak Maine'de Storybrooke adlı bir kasabada, günümüzde geçmektedir. Masal karakterleri doğrudan bir mitos kaynağı olarak sayılmasa da günümüze uyarlanmış versiyonları çağdaş mitoloji kavramının temelde nasıl çalıştığı ile ilgili bilgi vermektedir.

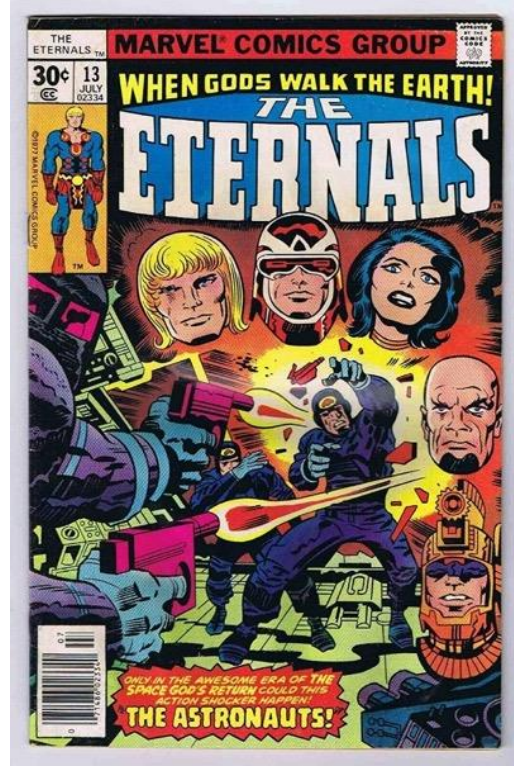
2.1.3. Çağdaş Mitolojinin Grafik Tasarımsal Çözömlmeleri

Bütün bu sinema, televizyon, basılı yayın endüstrisi içerisinde çağdaş mitolojinin grafik tasarıma yansması kaçınılmazdır. Nitekim de çizgiromanlar, dergiler, afişler, promosyon ürünleri gibi pek çok grafik üründe çağdaş mitolojik yapıtların grafiksel çözümlmelerini görmek mümkündür. Özellikle kitaplardan beyaz perdeye uyarlanan yapıtların grafik tasarım öğelerinden sıkça yararlandığı örnekler ile görölmektedir. Marvel Comics ve DC gibi prodüksiyon şirketleri filmlerini çizgi romanlardan yola çıkarak üretmiş, aynı zamanda bu çizgi romanların gelecek baskıları da filmlerin senaryolarından etkilenmiştir. Çizgi roman görsel öğeler barındıran, yazınsal görsel iletişimden doğan, stil ve yapısal özellikleri ile kendine ait bir dili olan grafik üründür (Uçmak, 2010, s. 23). McCloud (2019, s. 5), ardışık bir düzen içinde yer alan, iki resim veya daha fazla sayıda resimden oluşan sanat formuna çizgi roman olarak tanımlamıştır. Hatta çizgi romanı ardışık görsel sanat olarak tanımlayan McCloud, animasyon ve çizgi filmi de bu kategoride değerlendirmiştir (McCloud, 2019, s.7). Dolayısıyla çizgi roman ve beyaz perde birbirlerini beslemiş, ilerleyen süreçlerde de birbirlerinin gidişatını senaryo bazında etkilemiştir.

Çağdaş mitoloji kavramını etkin biçimde yansıtabilmiş ilk çizgi romanlar Marvel ve DC tarafından üretilmiş olup, bunlardan bazıları Thor, Loki, Hercule, Icaris, Freya, Zeus, Idunn ve Gılgamesh'tır. Gılgamesh (Forgetten One) bilindiği gibi Sümer mitolojisine ait, hatta destana konu olan bir karakterdir. Akadca çivi yazısı ile iki kil tablet üzerine yazılan Gılgamış destanı konsepti itibari ile Türk destanı olan

Yaradılış Destanı ile benzerdir. İki destan da kozmogenik yapıdadır (Yilter, 2017, s.30).

Gilgamesh (Forgetten One) karakterinin çağdaş mitolojik açıdan ilk yorumu Marvel'ın çizgi romanı ile ortaya çıkmıştır (bkz: Görsel 22).



Görsel 22. The Eternals, Marvel Comics, 1977, Erişim Tarihi: 23.02.2023 15:39, (<https://124.im/YmskvD>).

Marvel, 2021 yılında Eternals (Ebediler) adlı filmini çıkardığında bu filmde Gilgamesh karakterini modern dünyaya göre yeniden yorumlamıştır. Filmde Gilgamesh yüzyıllar boyunca Herkül ve tarihin diğer ünlü şahsiyetleriyle maceralar yaşayarak geçirmiş, bir süre sonra Ebedi Zuras başkanı tarafından belirsiz nedenlerle Ebedi Olympia şehrinin bir bölümüne sürgün edilmiştir. Gilgamesh sonunda serbest bırakılmış ve dövüş yeteneklerini bir dizi macerada Ebedilerin geri kalanına yardım etmek için kullanmıştır. Yakın zamanda, modern dünyada arkadaşı Herkül ile daha fazla zaman geçirmeye geri dönmüştür. Film çağdaş mitoloji kavramının konsept olarak belirlendiği Marvel serilerinin en önemli örneklerinden biri haline gelmiştir (bkz: Görsel 23).



Görsel 23. Gılgamesh diğer Eternals karakterleri ile modern dünyaya ait mizah anlayışı ile şakalaşıyor, Eternals filminden ekran görüntüsü.

Çağdaş mitolojinin çizgi romandan beyaz perdeye yansması bu şekilde iken, dijital oyun endüstrisindeki etkisi de dikkat çekicidir. Lara Croft And The Temple Of Osiris bir Mısır tanrısı olan Horus ile modern dünyaya ait bir kahraman olan Lara Croft arasında geçmektedir. Oyunda ünlü hazine avcısı Lara, kötü tanrı Set'i yenmek için Horus ve Isis gibi tanrılarla iş birliği yapmaktadır (bkz: Görsel 24).



Görsel 24. Lara Croft And The Temple Of Osiris, Erişim Tarihi: 21.08.2023 09:46
(<https://l24.im/YgiU>)

Çağdaş mitoslar bilgisayar oyunlarından sonra en çok promosyon ürün olarak değerlendirilen grafik ürünlerde kendine yer bulmuştur. Söz konusu yapımlara ilgili insanların büyük bir kısmı sevdikleri karakterlere ait görsellerin olduğu kıyafet, bardak, defter, heykelcik gibi çeşitli baskı veya transfer yöntemleri ile üretilen grafik öğelere çok ciddi talepler göstermişlerdir. Örneğin Pop! firması kültleşmiş dizi ve filmlere ait karakterlerin küçük heykelciklerini üreterek çağdaş mitolojinin 3D baskı teknolojisi yöntemi ile somutlaştırılmasında akla gelen ilk örneklerdendir (bkz: Görsel 25).



Görsel 25. Edward Cullen heykelciği, Pop!, Erişim Tarihi: 21.08.2023 09:54, (<https://l24.im/pZCIUF2>).

Birçok alandan farklı örnekler vermenin mümkün olduğu çağdaş mitik grafik unsurlar konusunda günümüzde ve gelecekte yapılan, yapılacak olan işler yapıtların akılda kalıcılığını arttırmak ve bu alanda çalışmak isteyen tasarımcılara yeni iş olanakları sunmak gibi pek çok kazanım sağlamaktadır. Ayrıca yazılı bir metnin, kurgunun beyaz perdeye uyarlanması, ardından diğer grafik unsurlar ile desteklenmesi çağdaş mitoloji alanında çalışmalar yapmak isteyen senaristleri, yazarları da motive etmektedir.

Tüm bu artıların yanı sıra mitolojinin ait olduğu kültürün bir yansıması olduğu göz önünde bulundurulur ise unutulmaya yüz tutmuş destanların, epik şiirlerin çağdaş mitoloji perspektifinde yeniden yorumlanması onları güncel tutarak varlıklarını sürdürmeye, gelecek kuşaklara aktarımlarını kolaylaştırmayı sağlamıştır.

2.1.4. Türk Mitolojisinde Sembolik Çözümlemeler

Mitoloji ait olduğu milletin kültürü, inanç sistemi ve sosyolojik yapısı gibi oldukça önem arz eden, o milletin kültürel özelliklerinin tanıtılmasında etkin rol oynayan beşerî bilim dallarından birisidir. Özellikle son yıllarda sinema, edebiyat ve dijital oyun endüstrisi gibi pek çok alanın mitolojiden beslendiği ve sonuçta ortaya çıkan içeriklerin popülerlik kazanarak bir tanıtım kampanyasına dönüştükleri göz önünde bulundurulduğunda Türk mitolojisine ait sembollerin kavramlaşması değer kazanmaktadır. Zira, Türk kültürü oldukça geniş bir coğrafyaya yayılarak pek çok kültürden beslenerek zenginleşmiş, sembolik açıdan da çeşitlilik gösteren bir kültürdür. Bu bağlamda Türk mitolojisine dair üretilen sözlü edebi eserler, arkeolojik kazılar – buluntular, mimari yapılar ve diğer her türlü envanter değer kazanmaktadır.

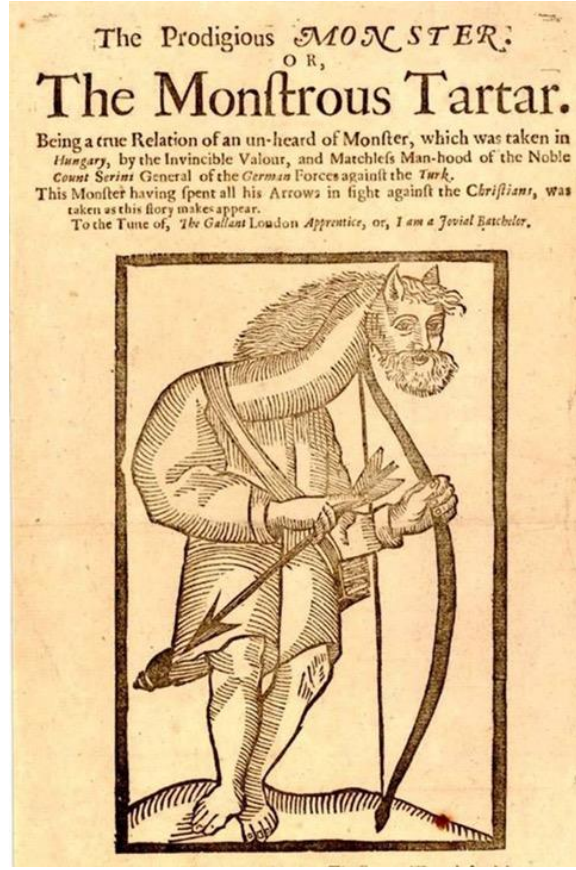
Türk mitolojisi, Türk kültürünün önemli bir parçasıdır ve sembolizmi de bu kültürün bir yansımasıdır. Sembol en genel tabir ile, bir nesnenin, kavramın somut olarak temsil edilebilmesi için kullanılan işarettir. Bir fikrin veya düşüncenin yerini alabilen, bir kavramı gözle görünür hale getiren işaretlere sembol denmektedir (Cevizci'den AKT. Koca, 2012, s.8). Semboller zamanla damgaların, armaların ve amblemlerin oluşmasına altyapı sağlamışlardır. İşlevsel olarak Türk mitolojisine ait semboller kıyafet, kurgan, çadır, balballar, halılar ve aksesuarlar üzerinde kullanılmıştır. Kimi zaman motif ve süsleme olarak kullanılan bu semboller, çoğunlukla anlamlarının o eşyaya sağlayacağı avantaj sağlayacağı için kullanılmıştır. Bu avantajlar sembolün anlamına göre değişkenlik göstermektedir. Bu noktada sembolün çözümlenmesinin dikkatli yapılması gerekmektedir.

Türk mitoloji sembolizmine genel olarak bakıldığında hayvan figürlerinin oldukça yaygın kullanıldığı dikkat çekmektedir. Bunun en büyük nedeni şüphesiz ki ilkel Türk kavimlerinin avcılık ve toplayıcılık yaparak geçimini sürdüren bir topluluk olmasıdır. Bu canlılara, doğa üstü bazı özellikler atfedilmiştir. Grafiksel olarak Türk mitolojisi sembolüğü haline gelen hayvanlar, klasik hayvan çağrışımlarından farklı olarak, başka klasmandan canlıların birleştirilmesi ile yeni ve özel bir yaratık olarak tasvir edilmiştir (Yarı insan, yarı hayvan, kanatlı figürler vs.) (Kartal ve Alp, 2021, s. 441) (bkz: Görsel 26).



Görsel 26. Yarı insan, yara at şeklinde bir Türk savaşçısı minyatürü, Erişim Tarihi: 22.03.2023 18:53 (<https://l24.im/uzeDU>).

Türk mitolojisinde at figürünün pek çok mitolojik tasvirde kullanılması tesadüf değildir. Türkler için at oldukça değerli ve günlük hayatta genişçe yer tutan bir hayvandır. Savaşırken, bir yerden bir yere giderken, beslenirken at hayvanından yararlanan Türk toplulukları, bu hayvanı inanç sistemlerine de dahil etmişlerdir. Farklı milletlerden veya topluluklardan insanlar da Türklerin at hayvanına gösterdiği bu ilginin farkına varıp buna istinaden Türkleri yarı at yarı insan olarak tasvir etmişlerdir (bkz: Görsel 27).



Görsel 27. Tatar Türklerini gösteren bir gravür, 1664, Erişim Tarihi: 24.03.2023 14:50, (<https://24.im/tpwD>).

Türk tarihinde diğer önemli mitolojik bir hayvan figürü ise kurttur. Özellikle bozkurt cinsinden ilham alınarak tasvir edilen bu semboller, Türk – Altay mitolojilerinde kutsal bir hayvanı simgelemektedir. Etimolojik olarak değerlendirildiğinde kurt, Türk dilinde güç, kuvvet, dayanıklılık anlamına gelen, kurtarmak fiili ile de bağlantılı olan “Kur/Gur/Kür” kökünden türediği düşünülmektedir (Altun’dan AKT. Çınar, 2019, s. 94). Türkler kurdu pek çok söylence ve hikâyede kurtarıcıları ve ataları olarak görmüşlerdir. Bunlardan en önemlisi Göktürklerin Ergenekon Destanı’dır. Bu destana göre, Göktürkler (T’u-chüeh), Hun Türklerinin (Hsiung-nu) soyundan gelen bir alt koldur ve A-şi-na (A-shih-na) adlı bir aileden türemişler, bu aile de kurtlardan türemiştir (Tunç-Akbulut, 2016, s. 83-91).

Pek çok Türk boyu da Türklerin kurtlardan çoğaldığına inanmaktadır. Fakat burada söz konusu kurt, çoğunlukla dişi kurt (ana kurt) olarak tasvir edilmektedir.

Diğer önemli bir destan olan Oğuz Destanı’nda ise kurt mitosu;

Bir kurt ki, erkek bir kurt! / Gök tüylü, Gök yeleli! / Bu kurt döndü Oğuz'a, bak- madan sağa sola, Dedi: "Ey oğul şimdi, ordunu çıkar yola! / "Halkını beğlerini, at- landır çıkar yola, "Baş çekip göstereyim, doğru yol nerde ola!" / Oğuz Kağan baktı ki, erkek kurt önler gider, ordunun öncüleri, bozkurdu gözler gider (Ögel, 1998, s.122).

dizeleri ile kılavuz, rehber ve kurtarıcı sembolüğü ile çalışmıştır. Görüldüğü üzere kurt mitosu Türk mitolojisinde geniş bir yer tutarken, Türk boyları arasında küçük nüanslar ile anlam bakımından değişiklik gösterebilmektedir.

Yine diğer bir yarı insan yarı hayvan Türk mitolojisi figürü olan Şahmeran, bir kadın bedeni ile yılan kuyruğunun birleşimi şeklinde tasvir edilmektedir (bkz: Görsel 28). Bu tasvir, Yunan mitolojisindeki yılan saçlı kadın figürü olan Medusa'yı anımsatsa da anlamsal olarak Türk mitolojisinde daha pozitif yorumlanmıştır.



Görsel 28. Şahmeran, Gravür Çalışması, Mardin, Erişim Tarihi: 25.03.2023 17:00
(<https://l24.im/5up>).

Bunun en temel nedeni, Anadolu Türklerinin inanç sisteminde her evin yılan biçiminde koruyucu bir iyisi (ruh) olduğuna inanılması ve bu iyeye saygıda kusur edilmemesi gerektiğidir (Alptekin'den AKT. Abiha, 2016, s.99). Diğer bir açıdan yılan sembolüğü Anadolu'da dişiliği çağrıştırmaktadır. Uzun yıllar boyunca kadınlık, yaşam döngüsü ve büyü ile anılmıştır. Eliade bu kavramları ay sembolüğü ile değerlendirmektedir. Ay devamlı olarak ilk hali olan hilal haline döner ve bitmeyen

bir döngü içerisindedir ve bu durum hayatın bütün aşamalarını neredeyse kusursuz şekilde yansıtmaktadır. Bu süreklilik arz eden çağrışım, bolluk – bereket ile yorumlanmış, spiral, şimşek ve yılan sembolleri ile birleştirilmiştir. Dünyanın en ilkel zamanlarından itibaren ayın evrelerinin büyü ve sihir çalışmaları için önem taşıdığı bilinmektedir (Eliade, 2003, s. 167). Ayın bu sembolüğü yılan gibi kendini yenileme özelliği olan, nokturnal yani gece hayvanları ile eşleştirilmiştir (Eliade, 2003, s.175). Bu inanç kadınların doğurganlık döngüsü ile eşleştirilen yılanların derisini yenilemesi benzerliğinden kaynağını almaktadır. Simyanın önemli bir sembolü olan Ouroboros da bu döngünün ifade edildiği imgelerdendir. Ezoterizm ve bilim alanında pek çok yayını olan İngiliz yazar Sir Thomas Brown doğanın ve yaşamın sirkülasyonunu simgeleyen Ouroboros sembolü için “Her şey düzen ile başlar ve düzen ile biter. Düzen kuranın sistemine ve Cennet’in esrarengiz matematiğine göre yeniden başlayacaktır” (Brown, 1658, s. 89-103). (bkz: Görsel 29).



Görsel 29. Ouroboros, Kalem ve Suluboya Resimlemesi, M.L. Cyprianus, The Black Book, Erişim Tarihi: 28.03.2023 10:08, (<https://i24.im/7yzGo36>).

Dolayısıyla yılan, ölümsüzlüğü, dişiliği, kendini yenilemeyi, hayatı, bereketi ve bilgeliği simgelemektedir. Şahmeran gibi Artemis, Hekate, Pershephone gibi pek çok Akdeniz tanrıçaları da ellerindeki yılan asalar ile ve yılan saçları ile tasvir edilmektedir (bkz: Görsel 30). Sonuç olarak bu yaygın sembolik başta Türk mitolojisi olmak üzere pek çok kültürde genişçe yer tutmuştur.



Görsel 30. Maenads, Athena, M.Ö. 460-450, Walter Art Museum Erişim Tarihi: 29.03.2023 17:09, (<https://i24.im/f1rBQz6>).

Sonuç olarak bu örneklerde Türk mitolojisinde sembolleri anlamları ve biçimleri bakımından incelenmiş ve dünyadaki diğer mitolojik semboller ile olan benzerliğine dikkat çekilmiştir. Bu benzerlikler ortak veya yakın yörelerdeki uluslar için kültürel etkileşim ile açıklanabilirken, uzak coğrafyalar ve dönemin şartları göz önünde bulundurulduğunda Jung'un kolektif bilinçdışı kavramı cevap olarak düşünülmektedir. Kolektif bilinçdışının varlığı, yalnızca kişisel deneyimlerin ötesinde, toplumların ve kültürlerin ortak paydada buluştuğu, derin bir bilinçdışı yapıyı göstermektedir. Jung, bu yapının, insanların arketipler aracılığıyla bilinçdışındaki evrensel imgelerle bağ kurmasını sağladığını belirtmektedir. Bu imgeler, rüyalarda, mitlerde, efsanelerde ve kültürel anlatılarda kendisini gösterir. Bu açıdan kolektif bilinçdışı, bireysel psikolojinin ötesinde kültürel ve toplumsal bağlamda da önemli bir rol oynamaktadır (Jung, 1968, s. 42).

2.1.5 Altay-Türk Mitolojisinde Sembolik Çözümler

Altay Türkleri, Güney Sibirya'da yaşayan bir Türk boyu olup, adlarını yaşadıkları bölge olan Altay Dağları'ndan almaktadırlar. Altay Dağları, Moğolistan ve Kazakistan sınırında yer almakla birlikte, Rusya, Çin, Moğolistan ve Kazakistan

topraklarına da dâhil olan geniş bir dağ grubunu oluşturmaktadır. Bu dağ silsilesinin toplam uzunluğu 2.120 kilometredir (Uğurlu, 2012: 49-50). Tarihsel olarak, bu bölgede M.Ö. dönemlerde Saka ve Hun toplulukları yaşamış, M.S. dönemlerde ise Göktürkler, Uygurlar ve Kırgızlar bölgeye hâkim olmuştur.

Altay Türk mitolojisi, özellikle gök tanrı inancı ve doğa unsurlarını merkeze alan bir yapıya sahiptir. Pek çok kavramdan beslenen bu geniş mitolojinin her bir üyesinin sembolik çözümlemesinin yapılması başlı başına bir çalışma alanı olduğundan tezin bu kısmında Altay mitolojisinin temelini oluşturan unsurlara daha çok yer verilmiştir.

Bu temel unsurlar birisi de şüphesiz ki Gök Tanrı'dır. Gök Tanrı (Tengri) mitolojisinin en temel sembolüdür ve bu sembol, evrenin yaratıcı gücünü, düzeni ve göksel otoriteyi temsil etmektedir. Tengri'nin sembolizmi, genellikle gökyüzü, güneş, ay, yıldızlar gibi doğa unsurlarıyla ilişkilendirilmektedir. Gök Tanrı'nın rolü, hem evrenin düzenini sağlayan bir güç hem de toplumun moral ve etik sistemlerinin teminatı olarak belirginleşmektedir. Tengri'nin sembolizmi, aynı zamanda eski Türk topluluklarında bir tür kozmik düzenin varlığına işaret eder ve toplumsal hiyerarşiyi yansıtmaktadır (Roux, 1994). Burada söz konusu olan Gök tanrı Altay inancında iyiliğin ve düzenin tanrısı olarak kabul edilen Tanrı Ülgen'dir. Çoban'a (2013, s. 195) göre, Tanrı Ülgen, Kayra Han tarafından yaratılmış olup insanın koruyucusu ve iyilik tanrısıdır. Bu bağlamda, Kayra Han ve Tanrı Ülgen arasındaki temel fark, Kayra Han'ın evrenden önce var olması, Ülgen'in ise evrenin oluşumu ile varlık kazanmasıdır. Başka bir deyişle, evrenin düzenini kuran ve tasarımını şekillendiren Tanrı Ülgen'dir. Dolayısıyla Ülgen karakteri öncü, başlatan ve yaratıcı olmakla sembolize edilmektedir.

Gök Tanrı'nın yeryüzündeki temsilcisi olarak kabul edilen şaman, Altay Türk mitolojisinde önemli bir figürdür. Şaman hem doğaüstü güçlerle iletişim kurabilen hem de toplumsal düzenin sağlanmasında rol oynayan bir aracı olarak görülmektedir. Şamanın kullandığı ritüel objeler ve kostümler, sembolik anlam taşımaktadır. Özellikle şamanın başlığında yer alan kuş tüyü veya geyik boynuzu gibi unsurlar, bu figürün göksel dünya ile bağlantısını simgelemektedir (Erhat, 2004).

Bir diğer önemli sembol ise "su" kavramıdır. Altay Türk mitolojisinde su, yaşam kaynağı olarak kabul edilir ve kutsal kabul edilen su kaynakları, hayatın ve evrenin

sürekliliğini simgelemektedir. Bu sembol hem doğa ile olan bağlantıyı hem de insanın doğa üzerindeki etkisini vurgulamaktadır. Su, aynı zamanda arınma ve yenilenme sembolüdür ve bu sembolizm, şamanik ritüellerde önemli bir yer tutmaktadır (Eliade, 2016).

Altay Türk mitolojisinde yer alan arketipler, toplumun kültürel ve toplumsal yapısını anlamada önemli ipuçları vermektedir. Kahraman arketipi başta Yaradılış Destanı olmak üzere pek çok destanda ve mitolojik anlatıda kendini göstermektedir. Kahramanlar, genellikle doğaüstü varlıklarla mücadele eden, halkı koruyan veya dünyayı kurtaran figürlerdir. Yaradılış Destan'ındaki Tanrı Kayra Han'ın oğlu Tanrı Ülgen bu figürlere örnek gösterilebilmektedir. Bu arketip, Altay Türk toplumunun bireysel kahramanlık anlayışını yansıtırken, aynı zamanda kolektif değerlerin korunması gerektiğini vurgulamaktadır. Kahraman, çoğu zaman bir yolculuğa çıkarak hem fiziksel hem de ruhsal anlamda dönüşüm geçirmektedir. Bu yolculuk, bireyin toplumdaki rolünü daha iyi kavramasını simgelemektedir. Jung bu simgelemeyi şu şekilde açıklamaktadır;

“Zihnimizin biçimlenmesine yardım etmiş ve ana ruhsal koşullarımızı saptamış belirli bir dünyada yaşadığımız için doğuştan getirdiğimiz yapımızın sınırları içinde kalmak zorundayız. Bu nedenle, tüm benliğimiz ve düşüncelerimizle bu dünyaya bağlıyız.” (Jung, 1990).

Dolayısıyla Altay-Türk mitolojisindeki kahraman arketipinin gelişiminin, insanın varoluşundan itibaren olan yolculuğunun bir yansıması olarak ele alınması mümkündür. Benzer bir yansıma başka bir Altay mitosunu olan Yer-Su için de geçerlidir. Altay Türk mitolojisinde Yer-Su, doğa ile iç içe geçmiş bir varlık olarak kabul edilir ve genellikle su elementinin kutsal bir özelliği olduğu düşünülür. Göktürkler döneminde su, “sub” kelimesiyle ifade edilmiştir. Zamanla “b” sesinin düşmesiyle kelime günümüzdeki hâlini almıştır. Uygur Devleti yazıtlarında ise “sug” biçiminde yer almaktadır. Radloff'un araştırmalarına göre, Altay kültür çevresinde yaşayan Türk toplulukları da suyu “sug” olarak adlandırmıştır. Divânu Lüğati't-Türk ve Kutadgu Bilig gibi klasik metinlerde ise su kelimesi “suv” olarak kaydedilmiştir. Bu bağlamda, su kelimesinin tarihsel süreçte “sub, sug, suv, sü” gibi farklı biçimlerde kullanıldığı görülmektedir (Akış, 2007, s.15).

Su, hayatın kaynağı olarak kabul edilirken, yer (toprak), insan hayatının sürdürülebilmesi için gerekli olan bereketin ve üretkenliğin simgesidir. Bu anlamda Yer-Su, yerin ve suyun bir araya gelerek bir bütünlük oluşturduğu, dengeyi sağlayan bir sembol olarak kabul edilmiştir. Yer ve su arasındaki bu ilişki, evrenin dengesiyle ilgili bir mesaj vermektedir. Yer-Su, sadece fiziksel varlıkları değil, aynı zamanda insanların doğa ile olan ruhsal bağlarını da simgelemektedir (Roux, 1994, s. 97).

Altay Türkleri 'ne göre, Yer-Su başlangıçta bir arada var olan unsurlar değil, her biri ayrı bir yaratılış gücüdür. Yer (toprak) ve Su'nun birleşmesi, evrenin yaratılışını sağlayan bir ilke olarak kabul edilmiştir. Yaradılış, Yer ve Su'nun birleşimiyle başlar ve bu birleşim, sadece fiziki dünyayı değil, aynı zamanda toplumsal ve ruhsal dengeyi de sembolize etmektedir (Esin, 2001, s. 84). Dolayısıyla Yer-Su genel anlamda somut dünya ve spiritüel alanların dengesi ile özdeşleşmiştir.

Altay – Türk inanç kozmogonisine göre dünya Üst Dünya (Gök Alemi), Orta Dünya (İnsanların Yaşadığı Alem) ve Alt Dünya (Yeraltı Alemi) üçlü yapısı içinde, Toybadum Irmağı yeraltı dünyasına girişin kapısı olarak görülmektedir (Roux, 1994, s. 107). Altay inanışlarına göre, bu nehir "Doymadım Irmağı" olarak da adlandırılmaktadır. Ruhlar, öldükten sonra bu nehirden geçerek öteki dünyaya ulaşmaktadır. Ancak nehir doymadığı için, ruhları geçerken bazen yutar, bazen de karşı kıyıya ulaştırmaktadır. Bu, ruhun günahları ve erdemleri ile doğrudan ilişkilidir; nehir, günahkâr ruhları alıkoyarken, temiz ruhlar ise yoluna devam edebilmektedir (Esin, 2001, s. 98). Sonuç olarak Toybadum Irmağı, Altay mitolojisinde hem geçişin hem de arınmanın sembolüdür. Ruhların bu nehirden geçmesi, bir sınav ve arındırıcı bir süreç olarak değerlendirilmektedir. Bu yönüyle, çeşitli kültürlerdeki Styx Nehri (Yunan mitolojisi) ve Samsara Döngüsü (Hindu-Budist gelenekler) ile benzer işlevlere sahiptir. Yaradılış Destanında kişi olarak adlandırılan Erlik Han'ın sarayı bu ırmağın derinliklerindedir. Zira Erlik Han, Tanrı Ülgen'in karşısında yer alan bir mitostur. Kaşgarlı Mahmud'un anlatımına göre Erlik;

Daha insan yaratılmamışken, Ülgen deniz üzerinde yüzmekte olan ve insana benzeyen bir çamur tabakası görür. Bu çamur yığınının alarak insan olmasını ister. Ülgen ilk yarattığına Erlik adını verir. Başlangıçta Ülgen'e dost ve kardeş gibi görünen

Erlik, bir süre sonra kendini onunla bir tutmaya ve hatta ondan üstün görmeye başlar. Gün geçtikçe Ülgen'den her bakımdan uzaklaşır ve onun yarattıklarının hepsine düşman olur. Erlik burada bir nev'i şeytandır (Usta Demirlikan, 2022, s. 73).

şeklinde tasvir edilmektedir. Buna göre, Tanrı Ülgen ve Erlik Han'ın iyi ve kötü gibi iki kutuplu bir düalıteyi temsil ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Diğer bir Yaradılış Destanı ve Altay mitosu ise Aka Ana'dır. Ak Ana, Türk, Tatar, Altay, Yakut ve Çuvaş mitolojilerinde deniz tanrıçası olarak kabul edilmektedir. Altay mitolojisinde Ak Ana, yaratılış sürecinde önemli bir figür olarak karşımıza çıkar. Verbitskiy'in derlediği Yaradılış Destanı'nda, Ak Ana'nın sudan çıkarak Ülgen'e yaratmayı öğrettiği belirtilir. Bu bağlamda, Ak Ana'nın suyla ilişkili bir dişil ruh olarak tasavvur edildiği görülmektedir (Uzun, 2022, s. 301). Buna göre Ak Ana, bilginin kaynağı ve yaratıcı kudretin harekete geçmesini sağlayan bir rehber olarak gelmektedir. Aynı zamanda suyla ilişkili olması nedeniyle bereket, saflık ve dönüşüm kavramlarını da içinde barındırır. Bu özellikleriyle Altay mitolojisinde kozmik başlangıç ve ilahi bilgelik sembolizmini temsil etmektedir.

Diğer en temel kült Altay mitoslarından birisi de Hayat Ağacı'dır. Hayat Ağacı, Altay mitlerinde bazen Gök Ağacı veya Kayın Ağacı olarak da ifade edilmiştir Uzun (2022, s. 305 – 306)'ya göre, Hayat Ağacı doğurganlık, ölümsüzlük, şans, bereket ve sağlığı simgeleyen önemli bir mittir. Aynı zamanda tanrısallık ve dini oluşumla ilişkilendirilmektedir. Mitolojik ve dini anlatılarda, ağaçlar aracılığıyla tanrı ile iletişime geçildiğine inanılmaktadır. Farklı kültürlerde, Hayat Ağacı'nın dallarının sayısı değişkenlik gösterebilmektedir. Bu bilgilere dayanarak Hayat Ağacı, evrenin yapısını, yaşamın döngüsünü ve kutsal bilgeliği sembolize eden güçlü bir arketiptir. Hem fiziksel hem de ruhsal dünyaların birleşim noktası olarak görülmekte, doğa ile insan arasındaki ilişkiyi vurgulamaktadır.

Sonuç olarak Türkler, tarih boyunca doğayla iç içe bir yaşam sürdürmüşlerdir. Bu durum, inanç sistemlerinde tabiat unsurlarının belirgin bir şekilde yer almasını doğal kılmaktadır. Daha önce de belirtildiği üzere, Türkler bu tabiat unsurlarına kutsiyet

atfetmiş ancak onları hiçbir zaman doğrudan bir tanrı olarak görmemişlerdir. Aksine, bu unsurları tanrıya ulaşmanın bir aracı olarak değerlendirmişlerdir.

Altay Türkleri özelinde bu konu ele alındığında, günümüzde bile mitolojik sembollerine duyulan saygının devam ettiği gözlemlenmektedir. Bunun temel sebebi, Altay coğrafyasının dış etkenlere kapalı olmasıdır. Sovyet rejimi altında bulunmalarına rağmen, coğrafi izolasyonları sayesinde kültürel miraslarını, geleneklerini ve inanç sistemlerini koruyabilmişlerdir.

Genel anlamda Türkler, üç katmanlı dünya tasarımına inanmış ve bu anlayış doğrultusunda doğayla etkileşim kurmuşlardır. Bu bağlamda mitolojilerinin sembolik doğasını değerlendirdiğimizde, yeryüzünün, gökyüzünün bir yansıması olarak kabul edildiğini söylemek mümkündür.

3. BÖLÜM: HAREKETLİ GRAFİK KAVRAMI

Son dönem masaüstü yayıncılığın ve dijitalleşmenin giderek yükselen etkisiyle günlük yaşamının vazgeçilmez bir parçası haline gelen ekranın, pek çok içeriğin sunulmasında tercih edilen ilk platform haline geldiği bir gerçektir. Beyaz perdeyle başlayan ekranın yolculuğu televizyonların yaygınlaşması ile yoluna televizyon ile devam etmiş ve masaüstü – dizüstü bilgisayarların ulaşılabilirliğinin artması, hareketli görüntüleri günlük hayatın hemen hemen her anında insan yaşamı ile birleştirmiştir. Modern insan eğlence, bilgilenmek, kültür sahibi olmak ve gündemi takip edebilmek gibi ihtiyaçlarının çoğunu ekran sayesinde karşılamış, ekrana da bu tür misyonlar yüklemiştir.

Doksanların başından günümüze kadar olan süreçte tek bir ağı ile bütün dünyayı birbirine bağlayan internetin varlığı ve kolay ulaşımı modern insanın ekran başında geçirdiği zamanı dramatik ölçüde arttırmıştır. Ekranın gördüğü bu yoğun ilgi ile grafik tasarım, görsel tasarım ve yeni medya alanlarında ekranın sağladığı birtakım katkılar, farklılıklar ve ekrana özgü yeni terimler ortaya çıkmıştır. Bu katkılardan bazıları ses, hareket, zaman unsurlarının artık grafik tasarımın temel öğeleri arasında sayılmasıdır.

Temelde hareketli grafiklerin sadece hareket ve hareketli tasarımdan ibaret olmayıp, web’de hareketli tasarım, etkileşimli tasarım, deneysel tasarım, grafik film, deneysel grafikler, video tasarım ve en sonunda hareketli görüntünün yeni grafik dili kavramlarıyla genişlemiştir (Atiker, 2009, s: 1). Sandhaus hareketli grafikleri şu şekilde tanımlamıştır;

“Hareketli grafikler film, video ve sayısal medya (canlandırma, görsel efektler, film başlıkları, televizyon grafikleri, reklamlar, etkileşimli ortam sunumları, video ve bilgisayar oyunları gibi) ortamında yazıyı ve görüntüyü uyum içinde bir araya getiren geniş bir tasarım ve üretim alanıdır” (Sandhaus’tan AKT. Atiker, 2009, s.1).

Ortaya çıkışından bu zamana kadar olan süreçte hareketli grafikler bir hikâye anlatım yöntemi olarak da kullanılmıştır. Esas soru olan neyin ne şekilde hareket edeceği hareketli grafiklerde önemli bir noktadır. Hedef kitlede çok farklı duygular uyandırabilen hareketli biçimler, iki boyutlu ve durağan şekilleri hareketle hayata

geçirmek, bunu yaparken de ses, zaman, deęişim ve kurgu gibi tasarım unsurları kullanmak amaçlılardır.

Bugüne gelindiğinde teknolojik gelişmelerin sağladığı olanaklar hareketli grafik tasarımlar beyaz perdeden animasyona, televizyona, etkileşimli tasarım alanlarına, bilgisayar oyunları ve web sitelerine kadar pek çok alanda varlıklarını sürdürmektedirler.

3.1. Hareketli Grafiklerin Tarihsel Gelişimi

Her disiplinin ve sanat alanının tarihsel gelişim süreci vardır. Hareketli grafikler grafik tasarımın bir alt disiplini olarak değerlendirilse de kendine ait doğma ve gelişme aşamaları ile değerlendirilmelidir.

3.1.1 Hareketli Grafik Tasarımların İlk Dönemleri

İnsanlığın doğuşundan itibaren sanatsal ve tasarımsal konularda bir devinim veya hareket duygusu oluşturmak istemiştir. Tarih boyunca söz konusu sanatsal içgüdü varlığını sürdürmeye devam etmiştir. Bu içgüdü en başta türlü araçlar ile illüzyon yaratma çabası olarak kendini göstermiştir.

Hareketli grafikler ile hikâye anlatma çabasının en ilkel hali 15000-17000 yıl önce Fransa- Lascaux ve İspanya-Altamira'da hareketleri anlatan çok ayaklı hayvan resimlerinin olduğu mağara duvarlarındadır (İlbars, 2012, s. 45) (bkz: Görsel 31).



Görsel 31. Oyulmuş Hareket Eden İnsan Petroglifi, M.Ö 10.000, Erişim Tarihi: 30.03.2023 10:21 (<https://l24.im/davQeV>).

Antik Mısır hiyeroglifleri de bu arayışın erken dönem örneklerinden olmuştur. Antik Mısır hiyeroglifleri genellikle bir seremoni veya ritüeli anlattığından dolayı hareketleri görselleştirmeleri kaçınılmazdır (bkz: Görsel 32).



Görsel 32. Ba (İnsan ruhunun antik Mısır'daki sembolü) Ölüm Anında Bedeni Terk Ediyor, Hiyeroglif, Erişim Tarihi: 30.03.2023 11:08, (<https://l24.im/Bv0Fy>)

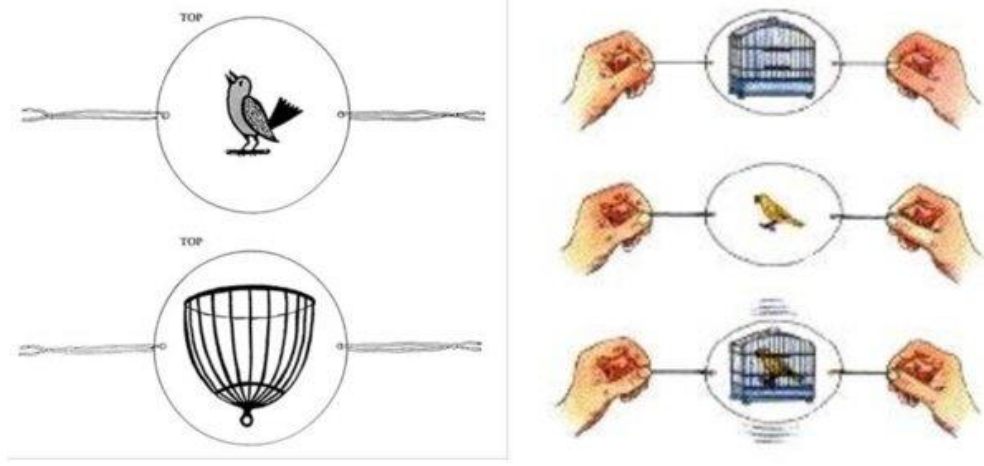
17.yy'ın sonlarına doğru gezgin kardeşler ve şovmen Herman Foston ve Rahip Charles Foston tarafından Magic Lantern Projector (Sihirli Fener Yansıtıcısı) ile hareketli grafikler alanında devinimi gerçek anlamda hissettirebilen ilk teknolojik buluş üretilmiştir (Magic Lantern, 2023). Latince adı laterna magica olarak da bilinen sihirli fener, genellikle camdan yapılmış saydam plakalarla, bir veya daha fazla lens aracılığı ile bir ışık kaynağı üzerinde resimler (resimler, baskılar veya fotoğraflar) kullanan eski bir görüntü projektörü türüdür (Morton, 1867, s. 406) (bkz: Görsel 33). Daha çok eğlence amaçlı kullanılan Sihirli Fener Kutusu'nun çalışma prensibi tek bir lensin içinden yansıtılan bir görüntüyü tersine çevirerek (bir camera obscura görüntüsünü tersine çeviren fenomende olduğu gibi), slaytların sihirli fenere baş aşağı yerleştirilmesiyle görüntüyü yansıtmak şeklindedir.



Görsel 33. Magic Lattern Projector (Sihirli Fener Yansıtıcısı), 19.yy, Erişim Tarihi:01.04.2023 14:56 (<https://l24.im/Yfcq>).

1800'lü yılların devamında hareket yanıltması yaratan Thaumatrope aracı Londralı fizikçi Dr. A. Paris tarafından icat edilmiştir (Musa, Ziatdinov ve Griffiths, 2013, s. 4).

Özellikle Avrupa’da popülerleşen Thaumatrope, iki yüzünde de resim bulunan ve iplerle bir diske sabitlenmiş disklerin hızlı bir şekilde çözülmesi ile imajları arka arkaya hızla sıralayan bir icattır (bkz: Görsel 34).



Görsel 34. Thaumatrope, 1800, Erişim Tarihi: 02.03.2023 19:02, (<https://l24.im/4TrVewl>).

Thaumatrope’un icadı Phenakistiscope adı verilen, akıcı biçimde hareket illüzyonları yaratan ilk animasyon aracı olarak bilinen icadı ortaya çıkarmıştır. Mucitleri tarafından Fantascop ve Stroboscopische Scheiben ('stroboskopik diskler') olarak adlandırılan bu ürün, Fransız ürün adı Phénakisticope alternatif yazımlarla yaygınlaşana kadar başka adlarla bilinmektedir (Prince, 2010, s. 29) (bkz: Görsel 35). Phenakistiscope, geleceğin sinema ve film endüstrisinin yolunu açan hareketli medya eğlencesinin ilk biçimlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Phenakistiscope, bir GIF animasyonu gibi, yalnızca kısa bir sürekli görüntü gösterebilmektedir.



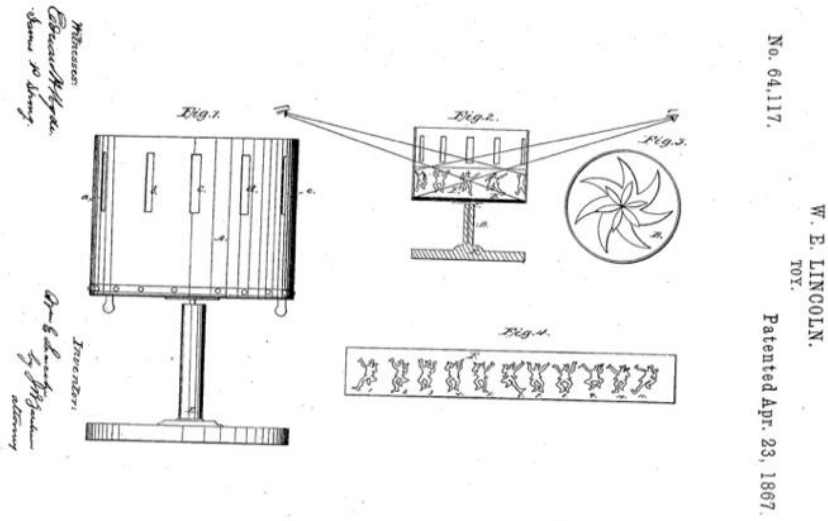
Görsel 35. Phenakistiscope, 1833, Erişim Tarihi: 02.03.2023 20:50 (<https://l24.im/oOIYqQ>).

Phenakistiscope ile aynı dönem üretilen, merkezi bir aksta dönerek silindir düzenek ve Pierre Devignes tarafından icat edilmiş Zoetrope, Phenakistiscope kadar net görüntüler sağlayamadığı için tercih edilmemiştir (İlbars, 2012, s. 45). Zoetrope, Phenakistiscope'un silindirik bir varyasyonudur. Silindirin iç yüzeyinde, sıralanmış bir dizi resimden görüntüler içeren bir bant bulunmaktadır. Silindir dönerken, kullanıcı, resimlerdeki kesiklere bakarak yarıkların taranması, resimlerin birlikte bulanıklaşmasını önleyip hareket yanılsaması yaratan hızlı bir görüntü dizisini görmektedir (bkz: Görsel 36).



Görsel 36. Zoetrope, 1833, Erişim Tarihi: 02.03.2023 21:00, (<https://l24.im/vytPc>)

W.E Lincoln ve Milton Bradley 1866-67 yılında Zoetrope'un çalışma prensibini basitleştirerek yeniden yorumlamış ve kolayca değiştirilebilen resim şeritleri ile kesin versiyon bir oyuncak olarak tanıtılmıştır (bkz: Görsel 37) (<http://www.stephenherbert.co.uk/wheelZOETROPEpart1.htm>).



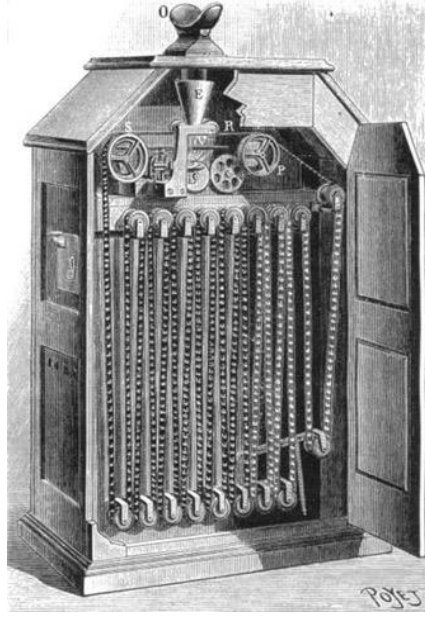
Görsel 37. Zoetrope'un W.E Lincoln ve Milton yorumlaması, 1867, Erişim Tarihi: 03.03.2023 09:23 (<https://l24.im/LcBv>).

Hareketli grafiğin erken dönemi teknolojik imkanların izin verdiği ölçüde ve genellikle insan üretim gücüne bağlı olarak geçmiştir. Bu ilkel sayılan aletler daha sonraki hareketli grafik teknolojileri için örnek teşkil etmiş ve hem çizgi animasyonlar için hem de canlandırma sanatı için kılavuz niteliğinde olmuştur. İlerleyen yıllarda beyaz perdenin gelişimi ile de hareketli tasarımlar kendine ait kurgusu olan uzun metrajlı sinema filmlerine dönüşmüştür.

3.1.2 Hareketli Grafiğin Gelişimi

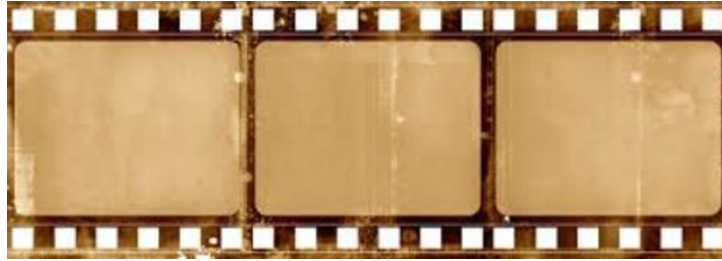
Modernizmin yaklaşması ile hareketli grafikler ciddi bir gelişme yaşamıştır. Bu gelişimin teknolojinin ilerlemesi ile paralel giden bir ilişkisi vardır. Fransız Mucit Louis Le Prince 1833 yılında Kinetoscope adı verilen erken dönem sinema filmi sergileme cihazıdır (Bells, 2019, <https://l24.im/dwRW>).

Kinetoskop, filmlerin cihazın üst kısmındaki gözetleme deliği penceresinden her seferinde bir kişi tarafından izlenmesi için tasarlanmıştır. Kinetoscope bir film projektöründen farklı olarak videonun ortaya çıkmasından önce tüm sinematik projeksiyon için standart olacak temel yaklaşımı tanıtmıştır. Kinetoscope'un çalışma prensibi yüksek hızlı bir deklanşör aracılığı ile bir ışık kaynağı üzerine sıralı görüntüler taşıyan delikli film şeridini ileterek hareket yanılsaması yaratmak üzerinedir (bkz: Görsel 38).



Görsel 38. Kinetoscope İllüstrasyonu, Albert Tissandier, 1894, Erişim Tarihi: 03.03.2023 09:54
(<https://l24.im/QXsHF>).

Bir buluşun başka bir buluş için ihtiyaç doğurmasından dolayı, film şeridinin kullanılması nitroselüloz film tabanından şeffaf, esnek rulo filmin icadını sağlamıştır (bkz: Görsel 39). Hannibal Williston Goodwin tarafından alınan şeffaf film rulosu patenti, Eastman Kodak'ı patent ihlali nedeniyle dava eden Ansco'ya satılmıştır (Ramirez, 2020, s. 93-101).



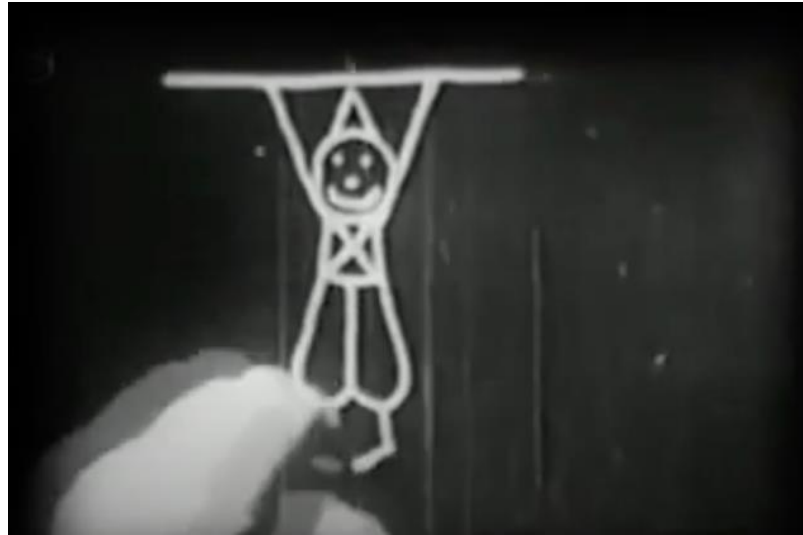
Görsel 39. Nitroselüloz Film Rulosu, Hannibal Williston Goodwin, 1887, Erişim Tarihi: 03.03.2023
11:48, (<https://l24.im/2sV9IX6>)

Goodwin'in nitroselüloz film rulosu icadı Edison'un Kinetoscope'unda etkin biçimde kullanılsa da oldukça pahalı ve görüntüyü bulanık gösterdiği için uzun süre kullanılamamıştır. Film rulosunun icadını takip eden yıllarda Kinora Viewer adı verilen çark sistemli ev sinema aleti geliştirilmiştir (bkz: Görsel 40). Manuel olarak döndürülen çark, imajların seri şekilde birbirini takip etmesi ile hareket illüzyonu yaratmaktadır (Barry, 1996, s. 11-12).



Görsel 40. Kinora Viewer, The Kodak Collection at the National Media Museum, Bradford Science Museum Group Collection, Erişim Tarihi: 03.03.2023 11:50, (<https://l24.im/aG6yHAR>).

Bu teknolojik buluşlar beyaz perde endüstrisindeki devinimin temeli olsa da gelişmeler çizimlere hareket kazandırma güdüsünü tetiklemiştir. İlk olarak ortaya Fantasmagorie, Émile Cohl' un 1908 yapımı Fransız animasyon filmi çıkmıştır (Beckerman, 2003, s:127). Geleneksel (elle çizilmiş) animasyonun en eski örneklerinden biridir ve film tarihçileri tarafından ilk çizgi film olarak kabul edilir (bkz: Görsel 41).



Görsel 41. Fantasmagorie, Emile Cohl, 1908, Erişim Tarihi: 03.03.2023 14:01, (<https://l24.im/jMH>).

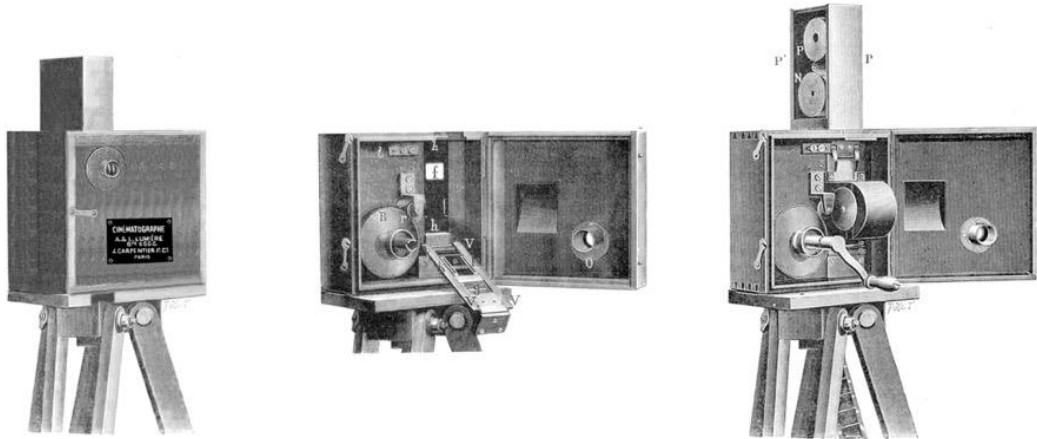
Geleneksel ve erken dönem animasyonun temelleri Fantasmagorie ile atılmış ve kökeni çizgi roman ve karikatürler olarak kabul edilmiştir. Fakat kendine ait sürekliliği olan ve özellikleri olan bilinen anlamda ilk animasyon karakteri Avusturalyalı çizir

Pat Sullivan tarafından çizilen ve Otto Messmer tarafından animasyona dönüştürülen “Felix The Cat” adlı karakterdir (Krasner, 2008, s.8) (bkz: Görsel 42).



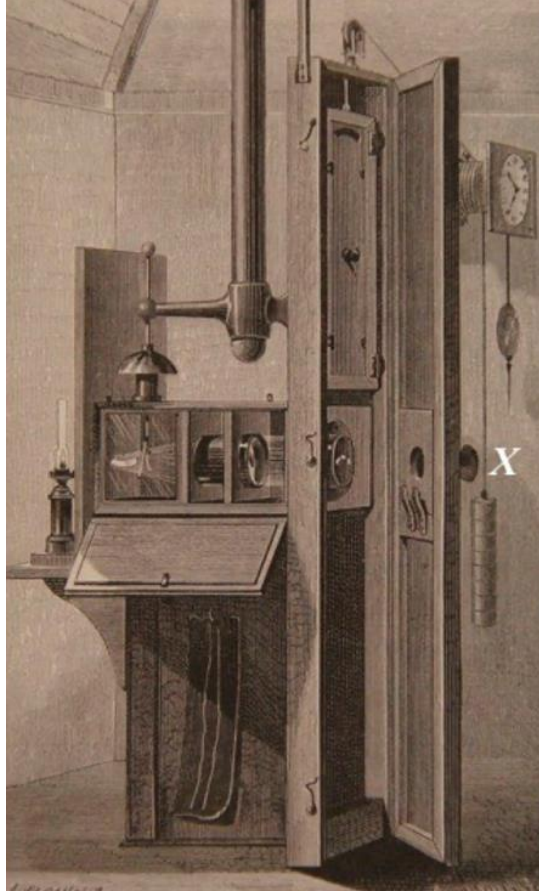
Görsel 42. Felix All Puzzled, Animasyon, 1925, Otto Messmer, Erişim Tarihi: 03.03.2023 15:12, (<https://l24.im/hLjle6o>)

Teknik anlamda yenilikler ve gelişmelerin sonucuyla artan canlandırma sanatı üretimi Kinora'nın buluşu ile ilk doğan Cinematographe'inin doğuşunu sağlamış ve hızlı üretime geçilmiştir. Cinematographe sayesinde dünya artık sinemaya para ödemeye başlamış, böylece sinema sektörünün temelleri atılmıştır. Cinematographe'nin çalışma şekli nesnelerden yansıyan ışığı, bir film kamerası içindeki bir görüntü sensörüne veya ışığa duyarlı malzemeye aktarılan gerçek bir görüntüye odaklamak için kullanılan bir merceğe dayalıdır (Spencer, 1973, s.454) (bkz: Görsel 43).



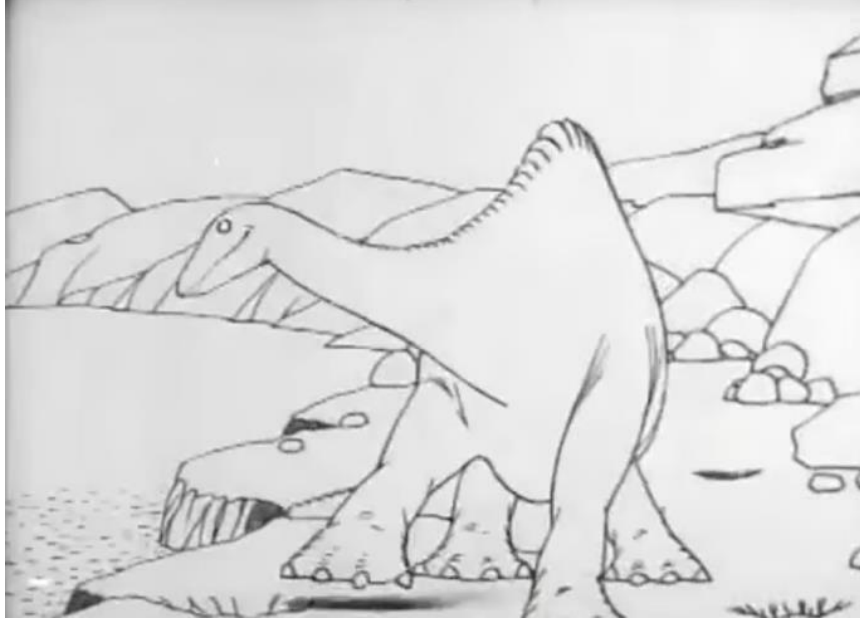
Görsel 43. Cinematographe, Teknik Çizim, Erişim Tarihi: 03.03.2023 17:20 (<https://l24.im/kso9>).

Cinematographe sadece eğlence amaçlı değil bilimsel projelerde de kullanılmıştır. 1845'te Francis Ronalds, meteorolojik ve jeomanyetik aletlerin zaman içinde değişen göstergelerinin sürekli kayıtlarını yapabilen ilk başarılı kamerayı icat etmiş, kameralar dünya çapında çok sayıda gözlemevinde kullanılmıştır (Ronalds, 2016, s. 2) (bkz: Görsel 44).



Görsel 44. Foto-elektrograf - Ronalds'ın Kew gözlemevindeki ilk fotoğraf kayıt makinesi, Gaston Tissandier, La Photographie, Paris 1873, Erişim Tarihi: 04.03.2023 12:13, (<https://l24.im/sjP6am>).

Teknolojik gelişmeler teknik altyapının da gelişmesine yol açmış ve 1914 yılında Winsor McCay adlı çizer ve animatör on iki dakikalık animasyon filmi Gertie the Dinosaur'u üretmiştir (bkz: Görsel 45) (Eagen, 2009, <https://l24.im/fMOc3IS>).



Görsel 45. Gertie the dinosaur, Windsor McCay, 1914, Erişim Tarihi: 04.03.2023 14:03, (<https://l24.im/ojxs7>).

Bu gelişmeden sonra Betty Boop karakteri Earl Hurd tarafından 1914 tarihinde ilk kez kullanılan hücresel animasyon tekniği ile tek tek çizilen karelerin birbirleri üzerine bindirilerek şeffaf selüloid tabakalar kullanılarak tasarlanmıştır (bkz: Görsel 46) (İlbars, 2012, s.48). Betty Boop, başlangıçta animatör ve film yapımcısı Max Fleischer tarafından Grim Natwick dahil animatörlerin yardımıyla yaratılan bir çizgi film karakteridir (Fleischer, 2005, s.76). Aslen Fleischer Studios tarafından üretilen ve Paramount Pictures tarafından yayınlanan Talkartoon ve Betty Boop film serilerinde yer almıştır 1930 ve 1939 yılları arasında 90 teatral çizgi filmde yer almıştır (Lenburg, 1999, s. 52).



Görsel 46. Dizzy Dishes: Betty Boop, Fleishcher Studios, 1930, Erişim Tarihi: 05.03.2023 15:11
(<https://l24.im/NJv8>).

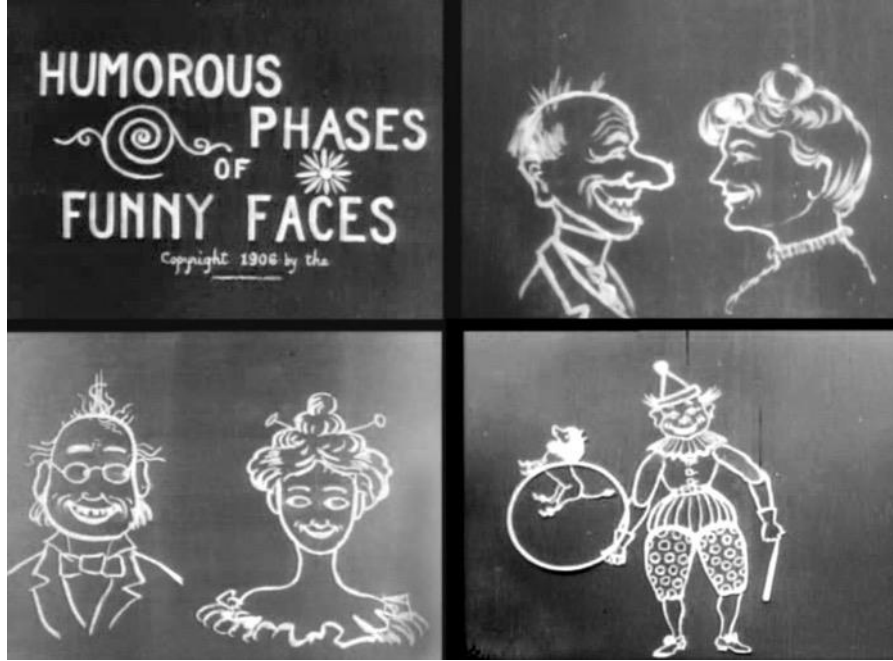
Hücre animasyon tekniğine alternatif olarak geliştirilen stop-motion (duraklı çekim) animasyon tekniği ilk kez “A Trip To The Moon” animasyon filminde, Fransız yönetmen Georges Méliès tarafından 1902 yılında kullanılmıştır (Lefebvre, 2011, s.49-64) (bkz: Görsel 47).



Görsel 47. A Trip To The Moon, Georges Méliès, 1902, Erişim Tarihi: 05.03.2023 15:30
(<https://l24.im/Ogmhkf7>).

J. Stuart Blackton 1906 yılında tek kareden yüz ifadesi değiştirme yöntemi ile hareket yanılsaması yarattığını farketmiş ve “Komik Yüzlerin Gülünç Hikayesi”

(Humorous Phases of Funny Faces) adlı kısa ve sessiz animasyon filmini tasarlamıştır (Beckerman, 2003, s.16) (bkz: Görsel 48).



Görsel 48. Humorous Phases of Funny Faces, J. Stuart Blackton, 1906, Erişim Tarihi: 05.03.2023 15:35, (<https://l24.im/XYcBW>)

Animasyon 1928-1938 yılları arasında, çok kısa bir sürede sinema eğlence ve kültürel araç olarak beklenenin üzerinde bir dönüşüm yaşamıştır. Bu dönüşüm beyaz perdeye ses özelliğinin eklenmesi ile başlamış ve bu gelişme animasyon alanında da yaşanmıştır. Aynı dönemlerde Walt Disney yapımı filmler öne çıkmış, masal kahramanlarının sinemadaki yerini, animasyonlar almıştır. Bu gelişme Micky Mouse (1928), Donald Duck, Silly Symphonies ve ilk sesli çizgi film Steamboat Willie gibi filmlerle örneklenebilmektedir (Şenler, 2005, s.106). Renkli ve kısa filmler dalında Oscar kazanan ilk film "Flowers and Trees" ve ilk uzun metrajlı film olan "Snow White and the Seven Dwarfs" bu dönemin diğer animasyonlarındandır (Tezcan, 1990, s. 4) (bkz: Görsel 49).



Görsel 49. Snow White and the Seven Dwarfs, 1937, Walt Disney Production, Erişim Tarihi 05.03.2023 15:48, (<https://l24.im/rRNKluL>).

Disney Stüdyolarında çalışan animatörler tarafından bağımsız olarak kurulan United Productions of America yani U.P.A, savaş dönemi propaganda afişleri ve reklam kampanyaları yapan bir oluşum iken aynı zamanda bir animasyon stüdyosu işlevinde olmuştur (Maltin, 1987, s. 341- 342). U.P.A'nın en önemli işlerinden 1001 Arabian Nights (1959) en popüler örneklerden U.P.A animasyonlarından biridir (bkz: Görsel 50).



Görsel 50. 1001 Arabian Nights, 1959, U.P.A, Erişim Tarihi: 05.03.2023 15:50, (<https://l24.im/SRCvX>).

1940 ve onu takip eden yıllarda Paul Grimault isimli Fransız animatör ve illüstratör satirik anlatımı ve hicivsel tarzı ile animasyon alanının en büyük ustaları arasında dikkat çekmektedir. Grimault'un en önemli eseri yapımı otuz yıldan fazla süren Le Roi et l'oiseau (Kral ve Alaycı Kuş) adlı fantastik animasyon filmidir (bkz: Görsel 51).



Görsel 51. Le Roi et l'oiseau (Kral ve Alaycı Kuş), 1970-2003, Erişim Tarihi: 05.03.2023 16:01
(<https://l24.im/3Kci9>)

İlerleyen süreçlerde animasyon ve gerçek karakterler bir arada kullanılmış, 1944 yapımı The Three Caballeros live action animasyon filminde Donald duck ile Latin Amerika'yı gezen gerçek bir karakter mevcuttur. Bu gelişme animasyonun gidişatında büyük bir değişim yaşanmasına neden olmuştur (bkz: Görsel 52).



Görsel 52. The Three Caballeros, 1944, Live Action Animasyon, Erişim Tarihi: 05.03.2023 16:04, (<https://l24.im/Xzra>).

Bu şekilde üretilen live action animasyonların önünü açan film, 1992 yılında çıkan ve Brad Pitt'in başrolünde yer aldığı Cool World live action çizgi dizisine ilham olmuştur (bkz: Görsel 53).



Görsel 53. Holli Would and Gabriel Briane, Cool World, 1992, Erişim Tarihi: 05.03.2023 16:07, (<https://l24.im/4ep2A5l>).

Farklı türde animasyonların üretildiği bir dönem olan 70-90'lı yıllar arası öne çıkan en önemli isimlerinden biri de Ralph Bakshi'dir. Bakshi 1972 yılında "Fritz the Cat" isimli sistem karşıtı ve oldukça tartışmalı bir çizgi film yaratmıştır (bkz: Görsel 54).



Görsel 54. Fritz The Cat, Ralph Bakshi, 1972, Erişim Tarihi: 05.03.2023 16:12, (<https://l24.im/SuVs>).

Bakshi'nin üretimi olan ve oldukça popülerlik kazanmış animasyonlardan biri de 1978 yapımı Amerikan animasyon filmi "Lord of The Rings"'dir (Koçkan'dan AKT. Şenler, 2005, s:106). Animasyon, J. R. R. Tolkien'in Yüzük Kardeşliği ve İki Kule'nin her iki kitabından bazı materyaller içeren aynı adlı yüksek fantastik epik romanının bir uyarlamasıdır. Orta Dünya'da geçen film, bir dostluk oluşturan bir grup hobbit, insanlar, bir elf, bir cüce ve bir büyücü senaryo konusudur (bkz: Görsel 55).



Görsel 55. Gandalf, Lord of the Rings, Animasyon, Ralph Bakshi, 1978, Erişim Tarihi: 05.03.2023 17:20, (<https://l24.im/gWuvmb4>).

1900'lerin sonlarına kadar çeşitli animasyon teknikleri ve tarzları geliştirilmiş, kendi dönemine göre başarılı örnekleri ortaya konmuştur. Teknolojik devrimlerin sağladığı katkı ile cell animasyonun (hücre animasyon) bir uzantısı olan, günümüzün en önemli animasyon yöntemi dijital animasyon kavramı oluşmuştur. Bilgisayarla canlandırma yani dijital animasyon basitçe canlandırma sineması ile benzer ilkelere sahip bir tekniktir. Başlangıçta animatör veya illüstratör kurgulanan imajı resimlemektedir. Ortaya çıkan illüstrasyon bir yazılım aracılığı ile poligonal iskeletlerden oluşmuş 3D nesne haline getirilmektedir (Aygenç, 1996, s.14). Bu yöntem ile yapılan ilk çalışmalardan birisi 1993 yapımı Steven Spielberg'in Jurassic Park adlı, senaryosunun dinazorların insan yaşamını tehdit ettiği bir kurguya dayanan filmidir (bkz: Görsel 56).



Görsel 56. Jurassic Park, Steven Spielberg, 1993, Erişim Tarihi: 06.03.2023 09:21, (<https://l24.im/sNp2>).

1995 yılına gelindiğinde Toy Story adlı yapım, Walt Disney'in sağladığı destek ile dijital animasyon alanında kendini var etmeyi başarabilen P.I.X.A.R animasyon stüdyoları tarafından üretilmiştir (bkz: Görsel 57). 2000'lerin başına kadar yükselişe geçen P.I.X.A.R, Toy Story ile yakaladığı başarısını Toy Story 2, Monster Inc. ve Finding Ne-Mo gibi gişe rekoru kıran filmlerle devam ettirmiştir (www.pixar.com, 2022).



Görsel 57. Toy Story, 1995, Pixar, Erişim Tarihi: 06.03.2023 10:00, (<https://l24.im/O7oYINz>)

Pixar yapmış olduđu animasyonlar ile farklı türde fonksiyonları olan yazılımların gelişmesine neden olmuş ve bu gelişim ışık, modelleme, kemik ekleme gibi animasyonun önemli bileşenleri konusunda büyük kazanımlar sağlamıştır. İllüstratör ve tasarımcılar, özellikle de animatörler bu yazılımlar sayesinde karakter veya imgenin tüm hareketlerini her detayı ile bütün karelerde kontrol edebilmişler ve bu da animasyonu bambaşka noktalara taşımıştır (Çelik, 2004, s.80).

Animasyon sektöründe üç boyutlu film yapımlarında geline en önemli aşama ise Dream Works ve Paific Data Images ortak yapımı Antz'dir. Dreamworks"ün üç boyutlu animasyon alanındaki diğer bir önemli çalışması ise ilerleyen yıllarda devam serileri gelecek olan 2001 yapımı Shrek filmidir. Yüz mimikleri ve doku gibi detaylara oldukça önem verilen yapımda animasyon sektöründe kendini kanıtlamış animatörler görev almıştır (Çelik, 2004, s.78-80) (bkz: Görsel 58).

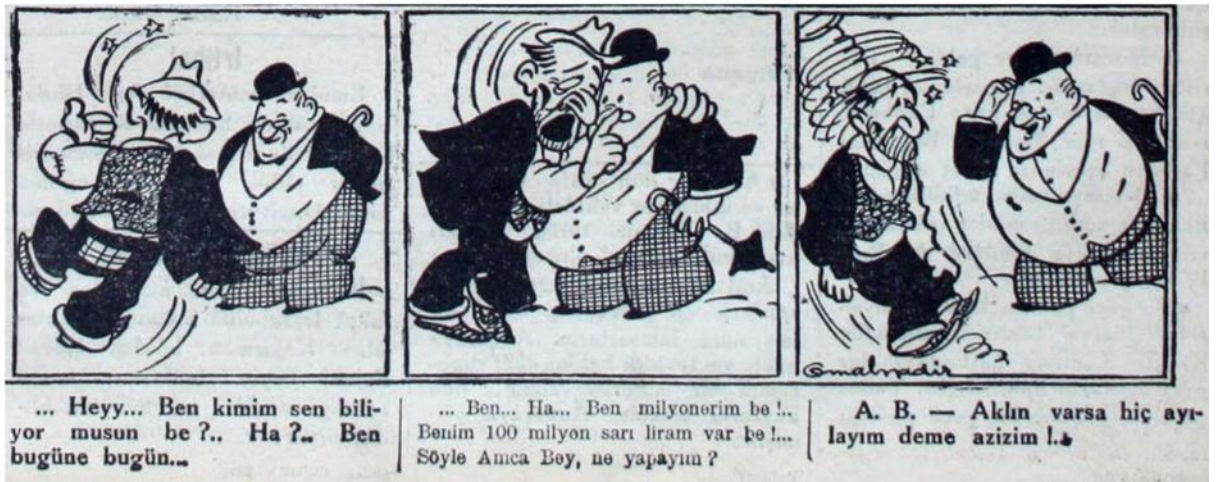


Görsel 58. Shrek, Dream Works, 2001, Erişim Tarihi: 06.03.2023 10:01, (<https://l24.im/oRCa4wr>).

Halas ve Manwell (1971, s.10) animasyonun düşünüldüğünden daha zor olduğunu ve yaratıcılığın yanı sıra rasyonel zekâ ile görsel yeteneğin başarılı şekilde kullanılabilmesi sayesinde başarılı olunacağını iddia etmektedirler. Sabit duran çok boyutlu veya boyutsuz herhangi bir imaja hareket yeteneği sağlayarak ona adeta hayat vermek hareketli grafiklerin esas meselesidir.

3.1.3. Türkiye’de Hareketli Grafiğin Gelişimi

Hareketli grafikler içerisinde en çok öne çıkan animasyon, üretim sürecinde oldukça maliyetli ve işçilik gerektiren bir türdür. Bu nedenle dünyada bazı ülkeler bu filmleri kendi kültürlerini yansıtmak için kullanmış ve desteklemiştir. 1940'larda, Türkiye’de ilk animasyon denemelerinden biri, 1947 yılında vefat eden karikatürist Cemal Nadir Güler’in, yarattığı Amcabey isimli çizgi roman tiplerini kendi imkânlarıyla canlandırmaya çalışması olsa da teknik aksaklıklardan dolayı bu çaba gerçekleştirilememiştir (Görsel 59).



Görsel 59. Amcabey, Cemal Nadir Güler, 1940-1947, Erişim Tarihi: 06.03.2023 10:22, (<https://124.im/gSwM0P>)

1947-1949 yılları arasında Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde eğitmen olarak görev alan Vedat Ar'ın bir grup öğrencisiyle beraber ürettiği üç dakikalık kısa canlandırma Zeybek Oyunu, ilk Türk animasyonu olarak anılmaktadır. Bu ülkelerden arasında Türkiye de yerini almış ve ilk canlandırma sineması deneyimlerinden olan 1948 yapımı “Nasreddin Hoca” ve “Evvel Zaman İçinde” üretilmiştir. Yüksel Aslan'ın yönetmenliğinde çekilen filmler, işlenmesi için Amerika'daki laboratuvara gönderilmiş ve orada kaybolduklarından dolayı yayımlanamamıştır (Şenler, 2005, s.110). (bkz: Görsel 60).



Görsel 60. Evvel Zaman İçinde, 1948, Erişim Tarihi: 06.03.2023 13:32, (<https://l24.im/vBpzW>).

Diğer taraftan animasyonun Türkiye’de profesyonel anlamda yapılması reklamcılığın gelişimi ile paraleldir. Yönetmen ve yapımcı Ateş Benice, Grafik Sanatı dergisinde bu paralelliği “Ülkemizde çizgi film sanatı başlayışını, gelişmesini ve bugünkü varlığını reklam sektörüne borçludur” ifadesi ile açıklamaktadır (Türkoğlu, 1995, s.7). Süheyl Gürbaşkan öncülüğünde, kuruluşu 1959’a dayanan İstanbul Reklam’da, Altan Erbulak, Oğuz Aral, Yalçın Çetin gibi önemli illüstratör ve tasarımcılar dönemin teknik imkanları dahilinde, canlandırma yöntemlerini reklam alanında kullanmaya başlamışlardır. Birkaç dakikalık bu filmler canlandırmanın en temel ilkelerinden bile bağımsız olmalarından dolayı iyi bir örnek olmasalar da ilk oldukları için önem arz etmektedirler (Karaali, 2007, 9lib.net).

Sinema reklamları 1960’lı yıllarda popülerleşmeye başlamış ve bu gelişmeler reklam sektörüne yeni bir soluk getirmiştir. Reklamcılar sanatçılar ile çalışarak Filmair, İstanbul Reklam, Radar Reklam, Kare Ajans, Karikatür Reklam, Stüdyo Çizgi Ajans Bulu, Sinevizyon, Canlı Karikatür, Artnet, Pasin Benice Animasyon gibi önemli reklam ajanslarını kurmuşlardır.

2000'li yıllara gelindiğinde animasyon-canlandırma sinemasının akademik olarak ele alınma isteği, üniversitelerde animasyon ve grafik tasarım bölümlerinin açılmasına neden olmuştur. Bu bölümlerden mezun olan öğrenciler animasyon sanatını kendi içerisinde belirli ilkeleri olan profesyonel bir sanat alanı haline getirmiştir. Birbirini takip eden gelişmelere TRT Çocuk kanalının 2008'de eklenmesi Türk animasyon tarihinde oldukça önemli bir adım olmuştur (medyaradar.com, 2022),

İlerleyen yıllarda animasyon alanında artan ihtiyaç, hareketli grafikler alanında çalışmalar yapan sanatçı ve ajansların sayısını arttırmıştır. TRT gibi devlete ait kanallara ek olarak özel kanal alternatifi çıkmış ve bu kanallarda da yapımlar üretilmeye başlanmıştır. Örneğin bir özel kanalda 2000 yılında kurulan Grafi 2000 ekibi ilk Türk çizgi dizisi Pembe ve Mavi'yi yapan animasyon şirkettir (<https://web.archive.org>, 2022) (bkz: Görsel 61).



Görsel 61. Pembe & Mavi, Grafi 2000, 2011, Erişim Tarihi: 06.03.2023 15:08, (<https://124.im/Jzdpoyr>).

YouTube adlı video izleme platformunun kullanılmaya başlanması ile Grafi 2000 gibi animasyon oluşumlarının tanınması kolaylaşmıştır. Bunların yanı sıra Grafi 2000 Kanal D 'de bir müddet devam eden programlar yapmıştır. Yarı eleştiren yarı

güldüren animasyon ekibi absürt komedi anlayışı üzerinde durmaktadır. Ekip, bunun yanında Cartoon Network Türkiye'de yayınlanan çizgi dizi Kral Şakir'in yapımcısıdır (bkz: Görsel 62).



Görsel 62. Kral Şakir, Grafi 2000, 2016, Erişim Tarihi 07.03.2023 12:53, (<https://l24.im/g10ES>)

Kral Şakir sayesinde daha fazla tanınan şirket, bu yapıyı dünyaya açmıştır. Beyaz perde için Türk yapımı animasyon ve canlandırma sinemasının bir arada olduğu filmler üretilmiştir. 2012 yılında Canlandıranlar Derneği'nin kurulması ile ASIFA'nın (Association Internationale du Film d'Animation/ Uluslararası Canlandırma Film Derneği) Türkiye versiyonu yapılmıştır (<https://canlandiranlar.com/hakkimizda/>, 2022). Canlandıranlar Derneği, temelde animasyonla ilgilenen, bu alanda üretim yapan ve animasyon seven insanları bir araya getirmektedir. Her yıl tekrarlanan Canlandıranlar Yetenek Kampı ise kısa film üretimi ile yeni yeteneklerin sektöre kazandırılmasını sağlamaktadır. Kısa metrajlı yerli animasyon filmleri, uluslararası festivallerde Türkiye stantlarında sergilenmeye başlanmıştır.

Devam eden süreçte reklamcı Mehmet Kurtuluş ve Ayşe Ünsal'ın yönettiği çizgi romandan uyarlanan yetişkinlere yönelik bir animasyon olan Kötü Kedi Şerafettin Annecy'de uzun metraj seçkisinde yer alan ilk Türk filmi olmuştur (<https://archive.md>, 2012) (bkz: Görsel 63).



Görsel 63. Kötü Kedi Şerafettin, 2016, Erişim Tarihi: 06.03.2023 14:38, (<https://i24.im/iFoGHex>).

3.2. Hareketli Grafiğin Kullanım Alanları

Hareketli grafik tasarımların tarihinde değinilmiş olduğu üzere hareketli grafik, insanlığın başlangıcından itibaren varlığını sürdürmüştür. Bir olayın veya durumun gidişatını ifade edebilmek için ilkel figürlere bir hareket niteliği kazandırarak duvara kazıyan insan, bunu gelecekteki insanlara bir şeyler anlatabilmek adına yapmıştır. Bu şekilde konu ele alındığında görülecektir ki hareketli grafiğin kullanım amacı grafik tasarımın kullanım amaçlarından çok da farklı değildir. Bir objenin kullanım amacı ve nedeni o objenin kullanıldığı alanları belirleyebilmektedir. Dolayısıyla bir mesaj iletme amacı üzerine temellendirilmiş hareketli grafikler, dönem ve şartlar değiştikçe platform değiştirmiştir. Teknolojinin ilerlemesi ve sağladığı imkanlar bu değişimde belirleyici bir rol oynarken, sosyo-kültürel değişimlerden kaynaklı alıcının beklenti düzeyi de benzer şekilde hareketli grafiklerin kullanım alanlarında doğrudan etkili olmuştur.

İnsanlar arasındaki birincil etkileşim kanalını oluşturan iletişim, bir mesajı veya bir düşüncüyü ifade etme güdüsü ile ortaya çıkmaktadır. Gelişmiş, bir iletişim modelinden bahsederken tek yönlü-doğrusal bir iletişim yerine en azından çift yönlü bir iletişimi kastetmek uygun olacaktır (Çakır, 2013, s. 170). Bu bağlamda bir alıcıdan bir de iletenden oluşan iletişim modeli görsel iletişimin temeli olarak ele alınmaktadır. Hareketli grafikler bağlamında ise bu durum bir ürünün, kurumun veya

kişinin tanıtımında, bir mesajın hedef kitleye iletilmesinde etkili ve eğlenceli bir yöntem olarak kullanılmaktadır. Bazen bir reklam filmi ile, bazen bir gif ile, bazen de animasyon filmlerinin içerisinde kullanılan ürün yerleştirme tekniği ile yapılan bu grafik ürünler, hareketli grafiğin reklam sektöründe aktif olarak bulunmasında etken olmuşlardır. Bu içerikler, televizyon, internet ve sosyal medya gibi yeni medya ortamları olarak nitelenen platformlarda yer edinmişlerdir.

Çakır (2013, s.169)' a göre klasik iletişime yeni bir soluk getiren yeni medyalar, geleneksel reklamcılık anlayışından farklı olarak karşılıklı etkileşim, kitlesizleştirme, eş zamansız (asenكرون) olabilme gibi artılar sağlamaktadır. Bu noktada hareketli grafiklerin kendi avantajları, yeni medya organlarının avantajları ile sentezlenerek bu alanda önemli bir atılım yapılmasına zemin hazırlamıştır.

Endüstri 4.0 ile internet her eve girebilmiş, toplumun her kesiminden insanın kolayca ulaşabileceği bir hale gelmiştir. Hareketli grafik tasarım da bu gelişmeye kayıtsız kalmayıp, günümüz yazılım programlarının ilk versiyonlarının gelişmesi ile internet ortamındaki yerini almaya başlamıştır. Özellikle halen yaygın olarak kullanılan Java, animasyonlar üretmek ve bu animasyonları sergilemek için kullanılan ortamların açılmasında gerekli bir format olmuştur (Krasner, 2008, s.79). İnternet ortamındaki hareketli grafikler bazen eğlence, bazen bir konuda farkındalık, bazen de reklam veya tanıtım için kullanılmıştır. Reklam için kullanılan internet hareketli grafikleri için tercih edilen format genellikle belli bir süre içinde kendini yineleyen “.Gif” tasarımlarıdır. Animasyon, kısa film, jenerik gibi hareketli grafik ürünlerine kıyasla üretimi daha kolay olması ve alıcıya uzun süre konsantre olma zorunluluğu hissettirmemesi GIF formatındaki hareketli grafiklerin tercih edilirliğinde etken olmuştur.

Özellikle bannerların internet reklamcılığında en çok kullanılan unsurlar olduğu göz önünde bulundurulursa “.gif” formatında üretilen bannerların hareketli grafikler aracılığı ile hedeflediği amacı izleyiciye ulaştırmak olduğu görülmüştür (bkz: Görsel 64 ve Görsel 65).



Görsel 64. Metin2 pvp server banneri, Erişim Tarihi: 06.032023 17:09, (<https://l24.im/1UQz5A9>).



Görsel 65. Metin2 pvp server banneri II, Erişim Tarihi: 06.032023 17:11, (<https://l24.im/NIX>).

İnternetin mobil aygıtlar aracılığı ile alıcıya cep mesafesinde olmaya başladığı dönemlerde YouTube gibi video izleme platformları popülerliğini arttırmıştır. Bu platformlarda televizyon reklamlarından farklı olarak reklamlar kullanıcının beğenilerine ve ilgilerine göre şekillenip, bir dakikadan daha az sürmektedir. Yeniden şekillenen reklam algısı, hareketli grafiklerin de dahili ile kullanıcıları eğlendiren ve dikkatlerini çeken içeriklere dönüşmüştür. Söz konusu dönüşümün etkili örnekleri dijital oyun veya mobil oyun uygulamaları reklamlarıdır. Dijital oyunlar biçimsel ve uygulanış yöntemleri açısından başlı başına bir grafik tasarım ürünü olduğundan, sunum ve reklamları da genellikle hareketli grafikler aracılığı ile yapılmaktadır. Dijital oyunların hitap ettikleri kitleye en kolay ulaşabilecekleri alan YouTube gibi platformlar olduğu düşünüldüğünde dijital oyun reklamları o platformdaki hareketli grafik temelli reklamlara iyi birer örnek olabilmektedir (bkz: Görsel: 66 ve Görsel 67).



Görsel 66. Witcher 3: Wild Hunt, Erişim Tarihi: 10.03.2023 11:52, (<https://l24.im/SNp6>).



Görsel 67. Witcher 3 II: Wild Hunt, Erişim Tarihi: 10.03.2023 11:53, (<https://l24.im/D3vYPun>)

Dijital ortamların görsel iletişime son yıllarda kattığı yeniliklerden birisi de hareketli logolardır. Hemen her yeniliği yakından takip ederek kendini geliştiren Google, hareketli logo tasarımı ile söz konusu gelişmeye örnektir (bkz: Görsel 68).



Görsel 68. Google Hareketli Logo Tasarımı, Erişim Tarihi: 10.03.2023 13:17, (<https://l24.im/yx8RZv>).

Dijital dönüşüm geleneksel reklamcılık anlayışını değiştirerek teknolojiyle birlikte reklam içeriğinin farklı ortamlara aktarılmasını sağlamıştır. Farklı ekranlara, farklı

platformlara göre sunulan reklamlar, teknolojik imkanlar dahilinde artık otobüs durakları, havalimanları, alışveriş merkezleri, çevrimiçi eğitim kurumları, sergi alanları, müzeler, fuarlar, parklar, okul ve hastane gibi kamusal alanlarda hareketli grafiklere ev sahipliği yapmaktadır. Marka kimliğini destekleyen ve değerine değer katan bu tür reklam platformları hareketli görüntüler ile içeriği ilgi çekici hale getirirken mekanların ambiyansını önemli ölçüde değiştirmektedir. İlbars (2019, s.61)'a göre LED teknolojisinin gelişmesi, hareketli grafiklerin iç mekanlardan kamusal alanlara yayılmasında olanak sağlamıştır. Binaların veya yapıların dış mekân cepheleri görünürlük açısından avantaj sağladığı için içerik daha geniş kitlelere ulaşabilmektedir. Özellikle büyük ve global markalar şehirlerin merkezi noktalarına bu tür reklam içeriklerini yerleştirerek görünürlük oranlarını arttırmayı hedeflemişlerdir. Bu tarz reklamların yaygın olarak tercih edildiği konumlar arasında akıllara gelen ilk örnek Times Meydanı'dır. (bkz: Görsel 69).



Görsel 69. Google Hareketli Logo Tasarımı, Erişim Tarihi: 10.03.2023 13:17, (<https://i24.im/yx8RZv>).

Gelişmekte olan teknoloji ile görsel iletişim ve reklamcılığın hareketli grafikler çerçevesinde yeniden şekillenmeye devam edeceği öngörülmektedir.

20. yüzyılın sonlarına gelindiğinde televizyon toplumun her kesiminden bireyin ulaşabileceği hale gelmiş ve bu gelişme sonucunda haber kuşağı, dizi, film ve reklam gibi platforma uygun içerikler ortaya çıkmıştır. Beyaz perde yani sinema ise televizyondan çok daha eski ve köklü bir geçmişe sahiptir. Her iki platformda da

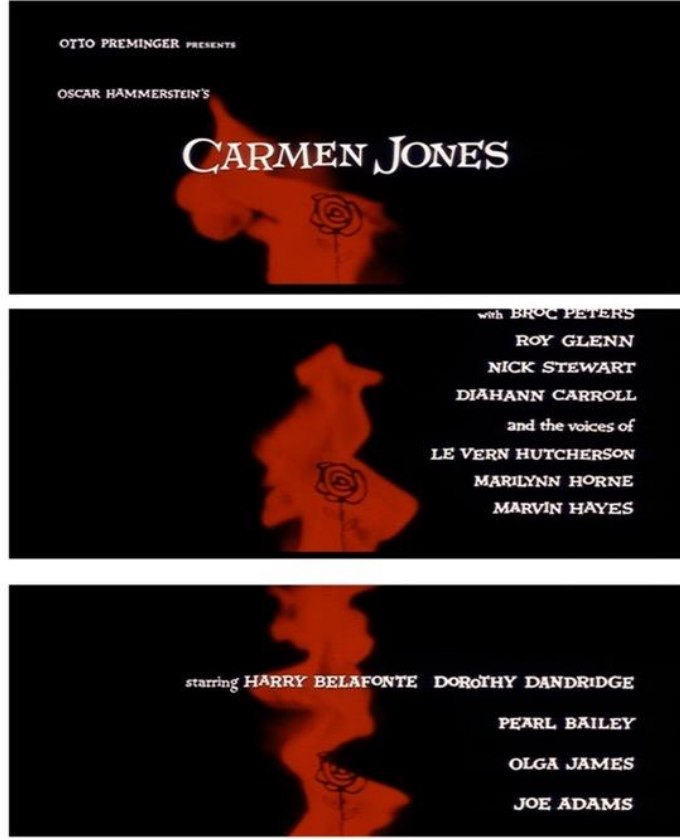
hareketli grafiklerin en nitelikli örnekleri jenerik tasarımları ile ortaya konmuştur. Jenerik tasarımlarında tipografi, logo, görsel gibi unsurlar belli bir harmoni içerisinde kullanılmak durumunda olduğundan jenerik tasarımları hareketli logo kavramının yaygınlaşmasında etken olmuştur. Televizyon kanalları özellikle 1960'lı yılların sonunda kanal logolarını hareketli logo olarak güncellemişlerdir. Bu değişim Harry Marks isimli bir canlı yayın tasarımcısının ABC Kanalı'nın "Haftanın Filmi" adlı yayını için tasarladığı hareketli logo çalışması ile başlamıştır (Krasner, 2008, s. 24-25) (Görsel 70).



Görsel 70. Nbc Monday Night at the Movies, Harry Marks, Erişim Tarihi: 11.03.2023 14:56, (<https://l24.im/3jrJiK>).

Temelleri televizyondan çok daha eskiye dayanan hareketli grafiklerin diğer bir güçlü ifadesi de jenerik tasarımlarıdır. Bir televizyon programı, dizi veya filmin başlamadan önce içerik hakkında ön bilgiler içeren jenerik tasarımları sessiz sinema döneminde ortaya çıkmıştır. Sinemanın ilk dönemlerine tekabül eden sessiz sinema çağı, jenerikte kullanılan tipografi, çerçeve gibi unsurlar ile içeriğin ne tür olduğu, hangi türden kitlelere hitap edebileceği gibi konular hakkında izleyiciye bilgi vermiştir.

Zamanla teknolojinin gelişmesi ve ulaşılabilir hale gelmesi gibi etkenler jenerik tasarımını sanatsal bir grafik ürün haline getirmiştir. 1950'lerin başında Amerikalı grafik tasarımcı Saul Bass, "Carmen Jones" filmi için ilk jeneriğini tasarlayarak Hollywood'da jenerik tasarımını grafik tasarımın disiplinlerine ve ilkelerine göre yorumlayarak alanında öncü niteliği kazanmıştır (<https://l24.im/WPaO4H>) (bkz: Görsel 71).



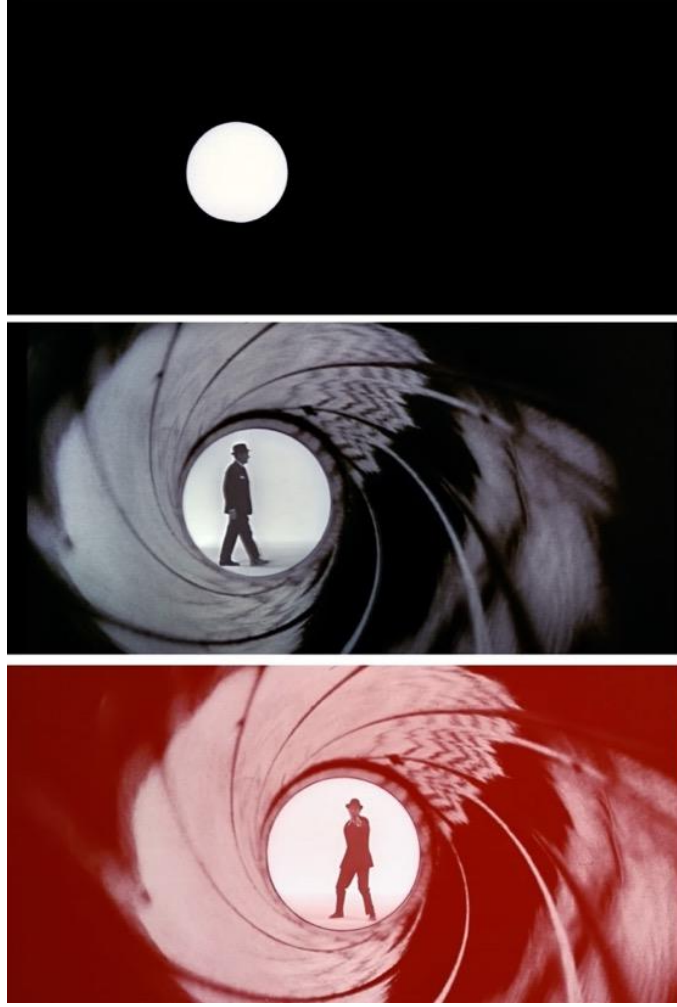
Görsel 71. Carmen Jones's, Saul Bass, Jenerik Tasarımı, 1954, Erişim Tarihi: 12.03.2023 12:45, (<https://l24.im/hKJxnAd>).

Teknolojinin ilerlemesi ile bilgisayar destekli tasarımlarda üç boyut, görsel efekt gibi enstrümanlar kullanılmaya başlanmıştır. Bu yenilikler jenerik tasarımında yeni bir dönem başlatmıştır. Amerikalı tasarımcı ve yönetmen Richard Alan Greenberg, tasarımlarına üç boyutlu tipografiyi dahil ederek Predator, Bram Stoker's Dracula, Alien, Altered States, Independence Day, Seven gibi filmlere yapmış olduğu jenerik tasarımları ile jenerik tasarımında adeta çığır açmıştır (Barkan, 2018, dreadcentral.com/news/276951/rest-in-peace-director-and-title-designer-richard-alan-greenberg-passes-away-at-71/) (bkz: Görsel 72).



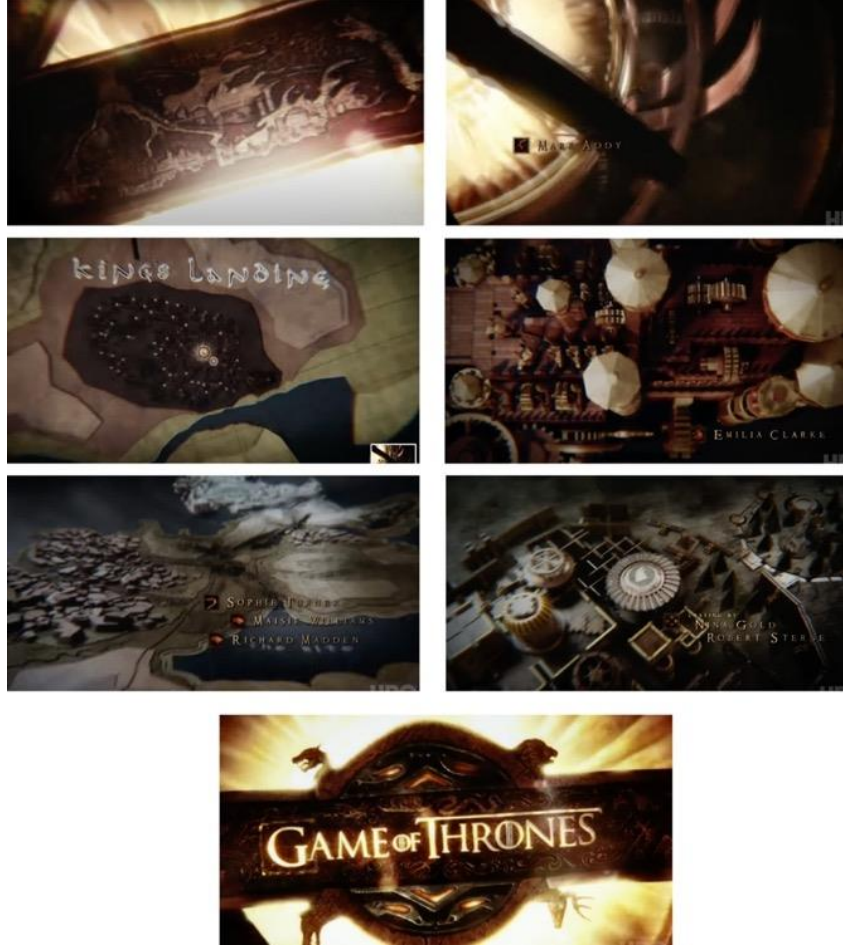
Görsel 72. Superman, Film Jeneriği, Richard Alan Greenberg, 1978, Erişim Tarihi: 11.03.2023 12:55, (<https://l24.im/yt0A>).

Jenerik tasarımlarından bahsederken Maurice Binder'ın, 007 James Bond filmleri için yapmış olduğu jenerik tasarımlarına değinmek de gerekmektedir. Film serileri için yapılan bu jenerikler ortak bir görsel dil oluşturulması açısından jenerik tasarımı tarihinde önemli bir adımdır. Bond filmleri, konsept ve senaryo açısından aksiyon – gerilim temalı, erotizm, silahların ve patlamaların olduğu filmlerdir. Bilgi (2018, s: 79)' a göre, Maurice Binder'in 007 James Bond filmlerinde kullandığı kadın siluetlerinin kırmızı, mavi, mor tonlarında fona yansımaları ve Gun Barrel tekniği adıyla bilinen “silah namlusu” görüntüsü ile kültleşmiştir (bkz: Görsel 73).



Görsel 73. Dr. No Film Jeneriği, Maurice Binder, 1962, Erişim Tarihi 13.03.2023 11:23, (<https://l24.im/leo80>).

Günümüzde ise dijitalleşmenin ve teknolojinin sağladığı avantajlar jenerik tasarımı için bir dönüm noktası olmuştur. Adobe Inc gibi grafik ve medya yazılım programlarının sağladıkları imkanlar Game of Thrones, Arcane: League of Legends, Marvel: What if...?, Vikings vb. gibi jenerik tasarımlarının yapılmasına imkan vermiştir (bkz: Görsel 74).



Görsel 74. Game of Thrones, Dizi Jeneriği, 2016, Erişim Tarihi: 13.03.2023 20:54, (<https://l24.im/ymGV>).

Film ve dizi jeneriklerinde hareketli grafiklerin etkisi gelişmeye devam ederken, 1990'ların başında sanal gerçeklik (VR) teknolojisi keşfedilmiştir. Bu buluş, basitçe somut ortamların sanal simülasyonlara uyarlanması ile oluşan grafik imajlara temellendirilmiştir. Daha detaylı bir değerlendirme ile sanal gerçeklik dijital ortamda yaratılmış özgün deneyimler ve bireylerin bu deneyimleri gerçekmiş gibi deneyimlemesidir (Ottoson'dan AKT. Akman, 2019, s. 12). Hareketli grafikler sanal gerçekliğin üretiminde aktif olarak kullanılan araçlar olmuş ve her bir gözün görebileceği ayrı imajlar sunarak görüntüyü tek bir uzak odak düzleminde sunmaktadır. Bu teknoloji, kurum ve markaları kamusal veya dijital alanlarda tanıtmak üzere geliştirilmektedir. İnternet alışverişi imkânı sağlayan pek çok marka artık ürünlerini müşterilerine sunarken sanal gerçeklikten, dolayısıyla hareketli grafiklerden yararlanmaktadır (bkz: Görsel 75).



Görsel 75. Instagram Michael Kors Gözlük Sunumu, Erişim Tarihi: 14.03.2023 10:40, (<https://l24.im/E9TsDd>).

Hemen her alanda ve her disiplinde kendine yer edinen hareketli grafikler kamusal alanlardan akıllı telefon ve tablet gibi kişisel kullanımlar için üretilen cihazlara konumlanmayı başarmıştır. Sonuç olarak hareketli grafikler farklı alanlarla etkileşime geçmiş, onlardan beslenerek yeni kanalların açılmasına ve çalışma alanları doğmasına sebep olmuştur. Bu kanallardan birisi de dijital oyun endüstrisidir.

Oyunlar, insanlığın başı olarak bilinen paleolitik çağlardan beri eğlenme biçimidir. Huizinga (2006, s.16) ise oyunların insanlığın varlığın da eski olduğunu, hayvanların da oyun oynama yetileri olduğunu ifade etmektedir. Dolayısıyla oyunların evrensel bir eğlence dili olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Gelişen dünya ve teknoloji oyun oynama biçimlerini de etkilemiş, giderek ivme kazanan bir dijital oyun endüstrisi ortaya çıkmıştır. Dijital oyunlar özellikle son kırk yılda popülerleşmiş ve gelinen noktada hatırı sayılır gelirler sağlayan bir kazanç kapısı haline gelmiştir. Bu gelişme büyük firmaların ilgisini çekmiş, bir geçim kolu ve disiplin haline gelmiştir.

Başlı başına bir sanat ve tasarım alanı haline gelen dijital oyun tasarımları farklı tasarım alanlardan ve hatta bilimlerden yararlanmaktadır. Ilgaz (2019, s.5), dijital oyun sektörünü oyunların geliştirilmesini yer alan tasarımcılar ve oyunların çalışacağı platformları geliştiren donanım odaklı yazılımcılar olmak üzere iki temel

bileşende değerlendirmektedir. Hareketli grafikler ise dijital oyunların geliştirilmesinde tasarımcılar tarafından kullanılan araçlardır. Animasyon, tipografi, arayüz tasarımı gibi pek çok unsur hareketlendirilerek dijital oyun tasarımlarını oluşturmuştur. Erken dönemde, modern oyunların gelişiminin ilk prototipleri sırasıyla 1958 ve 1962'de ortaya çıkan “Tennis for Two” ve “Spacewar” oyunlarıdır (Dijital Oyun Sektörü Raporu, Ankara Kalkınma Ajansı) (bkz: Görsel 76).



Görsel 76. Tennis for Two, 1958, Erişim Tarihi: 14.03.2023 10:43, (<https://124.im/paKTM>).

Dijital oyun pazarı için ilk ticari oyun olarak bilinen Computer Space'nin piyasaya sürülmesi 1971 yılında olmuştur (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016, s. 37). Nolan Bushnell ve Ted Dabney tarafından Syzygy Engineering ortaklığıyla yaratılan oyun, yıldızlar arasında uçan daire ile bir füze savaşını temel almaktadır. Amaç, belirli bir süre içinde düşman uzay gemilerinden daha fazla isabet elde etmek ve ücretsiz bir oyun turu daha kazanmaktır. Oyun, Bushnell'in fütüristik görünmek için tasarladığı özel bir fiberglas kabin içine alınmıştır (bkz: Görsel 77).



Görsel 77. Nutting Computer Space, Erişim Tarihi: 14.03.2023 10:52, (<https://l24.im/iVrYtK>).

Günümüzde dijital oyun sektörünün her yaştan ve her kesimden insanın ulaşabileceği hale gelmesi talebin artmasına, talebin artması da sektörün popülerleşmesine zemin hazırlamıştır. Dijital oyunların hızla gelişmesi, bir mesajı iletirken hedef kitlesini de sürece eşlik ettirmesi onlara duyulan ilgiyi arttırmış, artan ilgi de talebi doğurmuştur. Dijital oyunlar kullanıcı ile etkileşime girdiklerinden dolayı oyunların ara yüz tasarımı başarılı olmaları açısından önemli bir faktördür. Bunun sebebi grafiksel olarak güçlü bir dijital oyun tasarımının diğer tasarım elemanlarını etkili biçimde kullanımının beklenmesidir. Hatta animasyon, grafik tasarım, konsept tasarımı gibi alanlar, dijital oyunları sanatın sınırları içinde değerlendirmek ve onların bu yüzyılın en önemli sanat formlarından biri olma potansiyeline sahip olduğunu söylemek mümkündür (Soyluçiçek, 2019, s. 324).

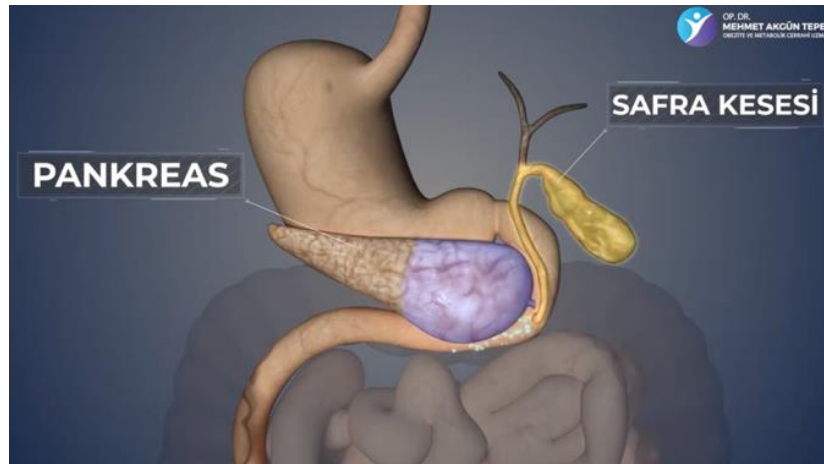
Hareketli grafikler yaşamın her alanını etkilerken eğitim – öğretim gibi kendi içerisinde pek çok farklı yönetime sahip olan hareketli grafikler alanında da etkili

biçimlerde yer almıştır. Giderek artan insan nüfusu ve gelişen teknoloji eğitimin verilme şeklini doğrudan etkilemiştir. Kitle iletişim araçlarının ulaşılabilir hale gelmesi eğitimin farklı ortamlarda ve formlarda verilmesine neden olmuştur.

Genel olarak bir mesajın iletilmesinde etkili bir yöntem olan grafiksel unsurlar teknik ve bilimsel konuları basitleştirerek anlatırken soyut kavramların da somutlaştırılarak görselleştirilmesinde önemli bir rol oynayan araçlardır. Çizgi film, animasyon ve diğer hareketli grafiklerin de bu unsurlar arasında olduğu göz önünde bulundurulduğunda eğitimin hedef kitleye ulaştırılmasında etkin bir yöntem olduğu söylenebilmektedir.

Hareketli grafiklerin eğitim amaçlı kullanımı ilk kez 1910 yılında Thomas Edison tarafından pastörize sütün tehlikelerini anlattığı “The Man Who Learned” filmini yapmasıyla başlamıştır (Kaba, 1992, s. 30). Devam eden süreçlerde yapılacak olan işlere bu belgesel tadındaki eğitim filmi temel oluşturmuş ve benzer örnekler artmıştır. Western Electric ve Eastman Kodak gibi büyük şirketler eğitim amaçlı film yapımlarına yenilerini eklemişlerdir (Madsen, 1969, s. 13).

İlerleyen yıllarda eğitim – öğretimin ulaşılabilir olması ve hatta zorunlu hale gelmesi eğitime olan ihtiyacın artmasına ve gelişen teknoloji de bu ihtiyaca çeşitli üç boyutlu veya iki boyutlu animasyonlar, hareketli grafikler ile cevap verilebilmesine imkân vermiştir. Öncülüğünün Kodak’ın başlattığı eğitim amaçlı belgeseller zamanla üç boyutlu ameliyat animasyonlarına dönüşmüşlerdir (bkz: Görsel 78)



Görsel 78. 3D Medikal Tıp Animasyonu, Erişim Tarihi: 14.03.2023 13:22, (<https://l24.im/Lw08aB>)

Günümüzde tıp alanında eğitim amaçlı hareketli grafiklerin kullanımı hologram teknolojisi ile farklı bir noktaya evrilmiştir. Hologram teknolojisiyle, rinoplasti (burun ameliyatı) sonrası üç boyutlu biçimde ameliyattan sonra burnun alacağı yeni şeklin gerçeğe en yakın halidir (Öztürk, <https://www.guncelozturk.com/hologram-burun-estetigi/>). Bu üç boyutlu görüntü çoklu ortamlarda yayımlanarak hastaya yeni burnunun görüntüsü ile ilgili fikir verebilmektedir.

Sonuç olarak hareketli grafikler, pek çok alanda ve pek çok ortamda farklı amaçlara hizmet etmek üzere aktif biçimde kullanılmış, kullanılmaya devam edilmektedir. Artan dijital platformlar, durmaksızın gelişen teknoloji bütün bu sürece katkı sağlamaktadır.

3.3 Hareketli Grafik Tasarım Öğeleri

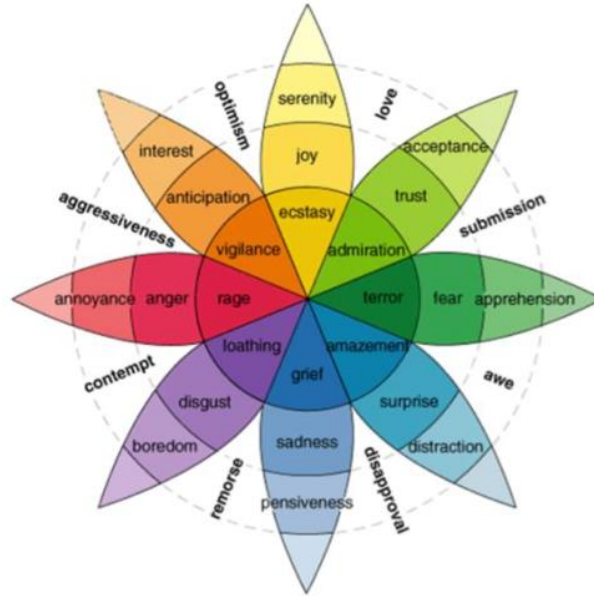
Sanat ve tasarım ürünlerinin üretilme biçimleri genellikle birbirini takip eden aşamalar ve belirli prensiplerden oluşmaktadır. Hareketli grafiklerin grafik tasarıma ait bir alt disiplin olduğu ve grafik tasarımın da bir sanat ve tasarım ürünü olduğu gözetildiğinde aynı aşamalar ve prensipler hareketli grafikler için de geçerlidir. Bu ilke ve prensipler doğru bir hareketli grafik tasarım ürününün ortaya çıkmasında yardımcı olabilecek başlıca unsurlardır.

3.3.1 Renk

Alicının doğrudan duygularına hitap eden bir sanat – tasarım unsuru olarak renk, soyut veya somut pek çok kavramı karşılayan öğelerin başında gelmektedir. Hanson'a (2017, s. 3)'e göre ışığı kontrastlık, sıcaklık, saydamlık, doku veya parlaklıktan bağımsız görsel bir özellik olarak tanımlamaktadır. İnsanlığın ilkel dönemlerinden itibaren başta hayatta kalma dürtüsü olmak üzere pek çok farklı güdü sayesinde renk ayırt edici bir madde özelliği olarak düşünülmektedir. İnsan etin, meyvenin veya sebzenin taze olduğundan emin olmak için, suyun içilebilir olup olmadığından emin olmak için maddenin rengine bakmışlardır.

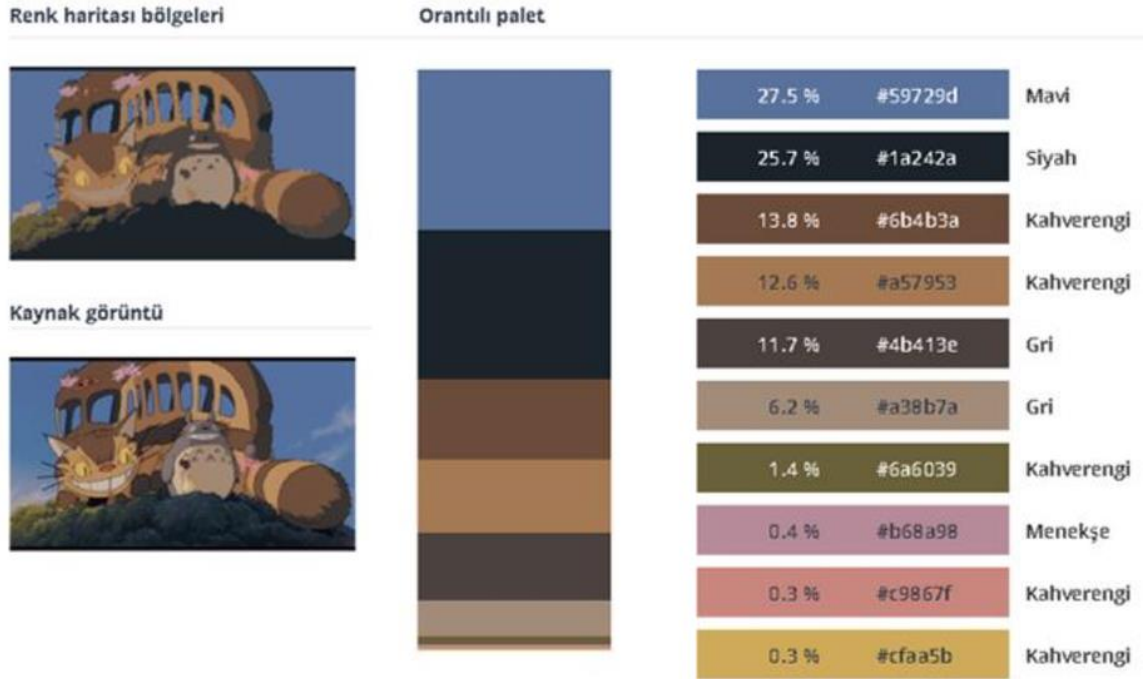
Beş duyu organı ile algılanan maddi dünya harici, renkler tarih boyunca soyut kavramlara da karşılık gelmiştir. Örneğin, Aristoteles, sarı ve mavi rengi Güneş- Ay gökcisimleri ile ilişkilendirmiş, güneş ve ayı da iç - dış, yani eril ve dişil enerji gibi insan hayatındaki ve evrendeki temel karşıtlar ile ifade etmiştir (Hunjet & Ivancic,

2018, s.1). Çoğu görsel sanat ürünü de bu tarz imge, duygu ve renk ilişkilendirmesinden doğan renk skalasına sahiptir. Eserin konseptine, mizansenin alıcıda yaratması istendiği duyguya ve eser türüne göre kullanılan renkler değişmektedir. İnsan psikolojisi temel alınarak renk – sanatsal ürün ilişkisi, Optimising Viewer Comprehension And Shaping Impressions And Attention adlı doktora tezinde yer alan, insan psikolojisine ait algoritmanın temsili renklerin listelendiği bir tablo kullanılmıştır (bkz: Görsel 79) (Doğru, Arıkan ve Taydaş, 2021, s. 396).



Görsel 79. Plutchik Duygu Çarkı, Erişim Tarihi: 14.03.2023 13:44, (<https://l24.im/d3rwu>)

Öfke-sinir, korku, depresyon – üzüntü, mutluluk, kabullenme, nefret, umut, şaşkınlık gibi temel duygular, Robert Plutchik'in "Emotions And Psychotherapy: A Psychoevolutionary Perspective (1990)" adlı eserinde kategorize edilmiş ve duyguların doğasını anlatmak üzere çerçevelemiştir (Doğru, Arıkan ve Taydaş, 2021, s. 396). Bundan sonraki üretilen çizgi film, animasyon, sahneleme içeren hemen hemen çoğu üründe bu diyagram kullanılmıştır. Doğru, Taydaş ve Arıkan (2021, s. 397)'de bu diyagramları Totoro çizgifilmi üzerinde uyarlamışlardır (bkz: Görsel 80).



Görsel 80. Ümit Duygusu Taşıyan Sahnenin Renk Diyagramı, Erişim Tarihi: 15.03.2023 10:40, (<https://l24.im/Tmn0r>).

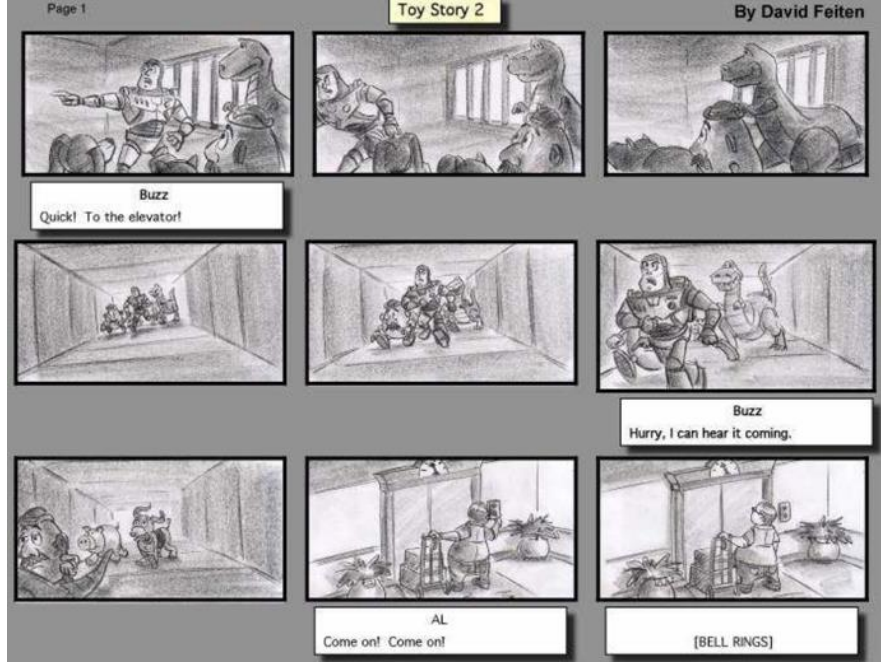
Satsuki karakterinin kayıp kardeşi bütün köyde endişeye neden olmuşken, ana karakter Totoro ortaya çıkıp Satsuki'ye umut vermektedir. Bu sahnede söz konusu olan ümit duygusu mavi ağırlıklı pastel tonların olduğu bir renk tayfı üzerine kurgulanmıştır.

Diğer çizgi film, animasyon ve kurgu gerektiren hemen hemen her grafik unsorda da benzer renk kullanımlarına başvurulduğu bilinmektedir. Söz konusu sahnelerin alıcıda yaratılması hedeflenen duyguya göre seçilen renk grubu, içeriğin etkisini arttırmaktadır.

3.3.2 Süreç

Bir hareketli grafiğin üretim sürecinin başlangıcında yapılacak olan içerik ile alakalı seçenekler değerlendirilerek, bunun üzerine araştırmalar yapılmaktadır. Hareketli grafiğin kurgusuna ait taslak başlıklar oluşturulmaktadır. Dreamworks ve Pixar gibi büyük animasyon stüdyolarında, bu aşama ilgili senarist grupları aracılığı ile ilerlemektedir. Bu anlamda kurgunun ve araştırmaların detaylı olması gerekliliği göz önünde bulundurularak, sonraki aşamalara yeteri kadar vakit bırakılmaktadır.

Sonraki aşamalardan en önemlileri arasında olan storyboard süreci ele alınmakta ve Animatic olarak da adlandırılan bu kısımda hareketli grafik içeriğin senaryosu-kurgusu temel hatları ile yansıtılmaktadır (Doğru, 2017, s. 168) (bkz: Görsel 81).

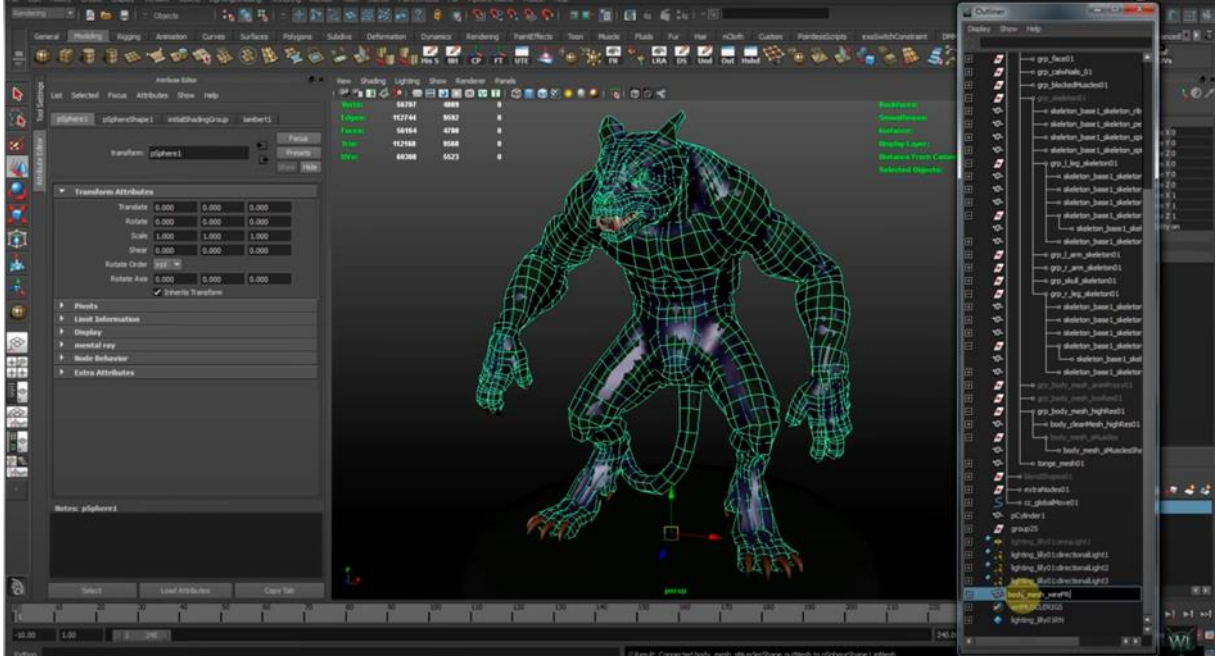


Görsel 81. Toy Story Storyboard Çalışması, David Feiten, 2000, Erişim Tarihi: 16.03.2023 14:52, (<https://124.im/cLopk1e>).

Storyboard aşamasından sonra, çoğunlukla grafik tasarımcı ve illüstratörlerden oluşan sanat birimi hareketli grafik ürününe ait karakterin tasarımını yansıtan eskizler çalışmaktadır. Bu eskizlere karakter, mekân ve nesneler dahil edilmektedir.

Çizilen taslaklar iki boyutlu olduğundan genelde üç boyutlu hale getirilmek için sanat birimi tarafından çeşitli yazılımlar kullanılarak dijital ortamda üç boyutlu olarak hale getirilir. Sürecin en çok zaman alan aşaması işte bu kısımdır. Detayların çokluğu grafik ögenin görsel gücünü arttıracak gibi çalışma üzerinde harcanan zamanı da arttıracaktır.

Taslak olarak hazırlanan bu modellemeler, tel kafes (wireframe) tekniği ile oluşturulmaktadır (bkz: Görsel 82). Dolayısıyla boyutlandırma aşaması hareketli grafik içeriği üzerinde en çok zaman harcanan aşama olarak değerlendirilmektedir.



Görsel 82. Wireframe Tekniği, Maya, Erişim Tarihi: 17.03.2023 12:47, (<https://l24.im/FYWt>).

Bir 3D bir karakter oluşturulurken kullanılan yazılım ne olursa olsun polygonlar kullanılmaktadır. Birden fazla polygonla oluşan karakterdeki toplam polygon sayısı az olabildiği gibi fazla da olabilmektedir. Yüksek polygon sayısı karakter veya nesnenin görünümüne kalite katarken buna paralel olarak da alınan render süresi uzamaktadır. Bu anlamda bir karakter veya nesneyi modellemeden önce hitap edeceği hedef kitleyi ve yayımlanacağı platformu belirlemek gerekmektedir. Örneğin söz konusu platform bir bilgisayar oyunu ise içerikte gerçekçilik aranacağından karakter veya nesnelerde kullanılan polygon sayısı da fazla olmak durumundadır. Bu anlamda en uzun sürecek işlem de bu aşama olabilmektedir.

Ortaya çıkan modellenmiş karakterlere yönelik kostüm tasarımları da Marvelous Designer gibi programlar aracılığı ile üretilmeye olanak vermektedir (Doğru, 2017, s. 166).

Geriye kalan süreçte doku kaplama (shadding) aşaması da tamamlandıktan sonra, çizilen storyboarda göre kurgu üç boyutlu olarak yeniden ele alınmaktadır. Ortaya çıkan taslak kurgu ise film yapımcılarına tanıtılmaktadır.

Böylelikle bir çizgi filmi, animasyonu yani kısacası çizime dayalı olan herhangi bir grafik öğeye hareket unsuru kazandırılırken izlenen yol ve süreç temel olarak ele alınmıştır.

3.3.3 Kurgu

Bir hareketli grafik tasarımının üretiminde içeriğin etkili olabilmesi ve hedef kitleye iletilmesi adına en önemli adımlardan birisi kurgudur. Kurgu, bireyleri, olayları veya yerleri hayali veya hayali yollarla tasvir eden herhangi bir yaratıcı eserdir (Sageng ve Richard, 2012, s. 186–87). Algılara ait bilgileri, yeni ve objektif olmayan bir gerçeklik olarak yorumlanmaktadır. Bilinen anlamda gerçeklik kavram bir nitelik, olay veya nesne olarak varlık gösteren, inkârı mümkün olmayan hakiki olgulardır (İsi, 2015, s.182).

Hareketli grafiklerin dünyaya sunduğu gerçeklik, somut enstrümanlar aracılığı ile duysal algılara hitap edebilen bir yeni gerçektir. Uzak gelecek ve ilkel dönemlere ait geçmiş arasında bağ kurmaya hizmet edebilen kurgu kavramı yaşanabilme ihtimali olan, olmayan her çeşitte olayı kapsamaktadır. Kurgu bazen tarihte var olan bir gerçeği temel alabildiği gibi bazen de sıfırdan üretilmiş bir evrenin üzerine inşa edilebilmektedir.

3.3.4 Ses

Ses, canlıların iletişim kurmasında birincil rol oynayan önemli bir araçtır. Sözlü veya yazılı iletişimin henüz var olmadığı dönemlerde dahi rastgele çıkarılan sesler uyarı ve yönlendirme niteliği taşımaktadır. Sadece insanlık için değil, hayvanlar için de kaçmak, tehlikelerden korunmak gibi önemli amaçları da sağlamaktadır. Bir hareketli grafik tasarımının etkili olması adına üretiminde pek çok bileşenden yararlanılmaktadır. Ses bu bileşenler arasında mesaj iletmekte, içeriği etkili hale getirmekte kullanılan önemli unsurlardandır. Bir hareketli grafiğin hareket niteliği kazanarak, durağanlıktan ayıran ses, mesajı iletirken aynı zamanda alıcıyı harekete geçirme misyonuna da sahiptir (Ergül Kargı, 2020, s.17). Kurteş ve Mercin (2020, s. 53)'e göre, ses hareketli grafiklere yeni bir kavram ve sanatsal etkinlik getirmesinin yanı sıra içeriğin gerçekçiliğine de katkıda bulunmaktadır.

Sesin ait olduğu içeriğin hedef kitlesinin duyguları üzerinde yaratılması beklenen duyguyu yaratmakta etkili olduğu ve mesaj iletmekteki başarısı senkronizasyon ile sağlanmaktadır. Doğru ve etkili bir gör birleşimi, mesaj iletimi ve grafik tasarım uygulamaları noktasında büyük fark yaratmaktadır (Atiker, 2011, s.355). Ses ve görüntü arasındaki uyum ile hareketli grafik içeriğin etkinliği birbirine paraleldir. Fon

müziği, ses efektleri ve insan sesleri biçiminde kullanılan sesler, türüne göre farklı amaçlara sahiptir. Örneğin fon müziği ve ses efektleri kurguya gerçeklik katarken, insan sesleri yani konuşmalar mesaj iletmek için kullanılmaktadır.

3.3.5 Tipografi

Teknolojinin gelişmesi ve modern toplumun talepleri hayatın her alanında etkisini gösterirken tipografi sanatı da bu etkiden payını almıştır. Yazı tasarımı konusundaki gelişmeler, yazıyı şekil alanındaki kısıtlamalardan sıyrarak devinim, zaman ve hareket özelliği kazandırılarak hareketli tipografinin ortaya çıkışının temeli atılmıştır. Genel olarak hareketli tipografi, süreç içerisinde dinamizm kazandırılarak geliştirilen tipografik biçimlerdir (Türkmenoğlu ve Akengin, 2006, s.903). Tipografinin teknolojik anlamda kat ettiği mesafe kinetik tipografi kavramını doğurmuştur. Lee (2002, s.41)' e göre, devam eden süreçlerde boyut, renk veya yön-durum değiştiren metinler kinetik tipografi olarak açıklanmaktadır.

Dolayısıyla hareketli grafikler bağlamında incelendiğinde devinim özelliği kazandırılmış tipografik işaretlemelerin tamamı kinetik tipografi başlığı altında değerlendirilmektedir. Bunun yanı sıra seçilen font tasarımı içerikle paralel olmalıdır. Bu tasarım kuralı en çok film ve dizi jeneriklerinde görülmektedir. Örneğin bilimkurgu filmi jeneriği için seçilen fontlar bold, sans serif ve slab formatta iken, tarihsel bir olayı işleyen kurgularda genellikle daha epik ve serifli tercih edilmektedir (bkz: Görsel 83 ve Görsel 84).



Görsel 83. Westworld Netflix Dizisi, Jenerik Tasarımı, 2016, Erişim Tarihi: 15.03.2023 12:56, (<https://l24.im/uTz08s>).



Görsel 84. The Tudors, Show Time, Jenerik Tasarımı, 2007, Erişim Tarihi: 15.03.2023 13:02, (<https://l24.im/Nkslipe>).

İki örnekte de görüldüğü üzere dizi ve film jenerikleri başta olarak hareketli grafiklerin hemen hepsinde kurgunun konsepti ile tipografi uyum içindedir.

3.3.6 Deęişim

Bir hareketli grafik tasarımın sahnelerden oluřtuęu göz önünde bulundurulduğunda, bu sahnelerin birbiri ile koordineli biçimde geçiři esas sorunlardan birisi olmaktadır. Objelerin harekete başlama řekli, dięer bir harekete geçiři ve hareketin bitiři bu deęişim sürecinin kapsandığı önemli ařamalarıdır. Herhangi bir grafik ürününde bulunması gereken grafik tasarım unsurları da bu deęişim içerisinde belirli bir uyum içinde kullanılmalıdır. Bu grafik unsurlar hareketli grafiklerde deęişim yolu ile görölmektedir.

Hareketli grafiklerdeki bu deęişim biçimsel, renkle veya ses ile olabilmektedir. Renkler alıcıya duygusal deęişimler yařatabildięi gibi, kurgunun temasına göre de belirlenebilmektedir (İlbars, 2012, s.76).

4. BÖLÜM: ÇAĞDAŞ MİTOLOJİ BAĞLAMINDA GRAFİK UYGULAMALARI İNCELEMELERİ

Çağdaş mitoloji günümüzde oldukça yaygın biçimde kullanılan bir kurgu konusu iken, bu konunun sadece animasyon ile sınırlı kalması beklenmemektedir. Dolayısıyla çağdaş mitoloji konseptleri hemen her grafik üründe kullanılmış ve kullanılmaya devam etmektedir. Bu ürünler basılı ve dijital grafik ürünler olmak üzere ikiye ayrılmaktadır.

4.1 Çağdaş Mitoloji Bağlamında Basılı Grafik Uygulamaları

Basılı grafik uygulamaları adından da anlaşıldığı üzere genelde ve çoğunlukla matbaa veya yazıcı gibi teknolojik cihazlar ile kâğıt benzeri herhangi bir yüzeye aktarılan grafik tasarım öğeleridir. Matbaanın doğuşu bilindiği üzere Gutenberg tarafından gerçekleştirilmiş ve bununla beraber basılı yayın çağı atlamıştır. Önceden el yazması kitaplar, yalnızca toplumun belirli bir kısmı tarafından ulaşılabilir iken gelişen teknoloji ve artan okur yazarlık oranı bunu basılı yayın mecralarında çeşitlilik sağlamıştır. Bunun yanı sıra geleneksel baskı teknikleri de günümüzde geçerliliğini sürdüren basılı grafik uygulamalarına örnektir.

Çağdaş mitoloji, başta çizgi romanlar, mangalar, afiş tasarımları, kitap kapakları olmak üzere pek çok basılı grafik uygulamalarına konu olmuştur. Bu örnekler kimi zaman Marvel Studios, DC Comics gibi profesyonel firmalar tarafından üretilebildiği gibi bazen de daha butik ajanslar veya serbest çalışan tasarımcı veya illüstratörler tarafından üretilebilmektedir.

4.1.1 Çağdaş Mitoloji Konulu Afiş Tasarımları

Afiş bir ürünü, kurum – kuruluşu veya organizasyonu tanıtmakta kullanılan, etkili bir grafik öğedir. Ceylan ve Ceylan (2015, s.67)' göre afiş, mesaj kaygısı taşıyan ve o mesajı yazı ile ifade etme ihtiyacını en aza indirgeyen, anlam ile bütünleşik imajlara sahip reklam vasıtalarıdır.

Çağdaş mitoloji, günümüz dünyasında yaşayan insanların deneyimleri, değerleri ve kültürel anlayışlarına dayanan mitolojik öyküler ve semboller bütünüdür. Bu nedenle, afiş tasarımında çağdaş mitoloji kullanımı, belirli bir amaca hizmet etmek

için tasarlanan afişin hedef kitlesinin değerlerini ve ilgi alanlarını yansıtmaları için kullanılabilmektedir.

Bu bazen bir film afişi olabildiği gibi, bazen de bir bilgisayar oyunu tanıtım afişi olabilmektedir. Söz konusu afiş tasarımları üretilirken belirli yöntemler kullanılmaktadır.

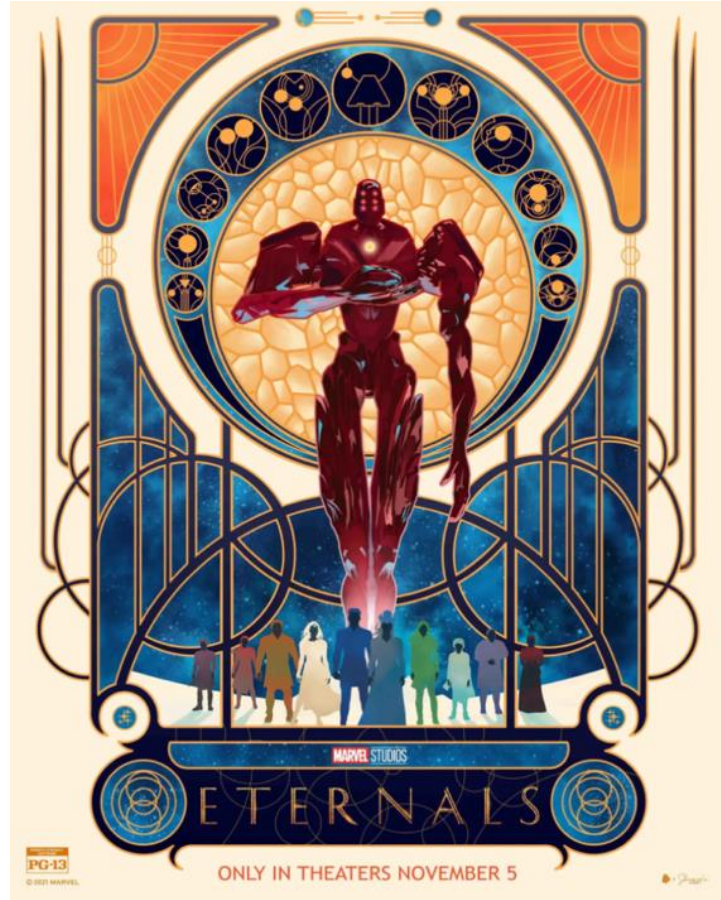
Çağdaş mitolojinin afiş tasarımına yansımaları arasında şunlar yer almaktadır;

Sembolizm: Objelerin bilinen ve genel olarak kabul edilen karşılığından farklı anlamları ifade eden ifadeler sembolizm olarak değerlendirilmektedir (Atasoy, 2022, s.59). Bruce (2019, s.9)'a göre ise sembolizm, bir tasarımın görselleşme aşamasında kullanılan imgesel bir anlatım/ifade biçimidir. Çağdaş mitoloji, sembolik anlamlar ve imgelerle doludur. Bu nedenle, afiş tasarımlarında sembolik imgeler kullanılarak, belirli bir duygu veya mesajın aktarımı kolaylaştırılmaktadır (bkz: Görsel 85).



Görsel 85. Ragnarok, Netflix Dizisi, 2.Sezon Afiş Tasarımı, Erişim Tarihi: 16.03.2023 11:09, (<https://l24.im/wZyDBt>)

İmaj: Çağdaş mitoloji, popüler kültür ve sanat dünyası tarafından sık sık kullanılan imajlar ve sembollerle de bağlantılıdır. Örneğin bir Yunan tanrısı olan Dionysos, şarap ve eğlence tanrısıdır. Dolayısıyla bu tanrının simgelediği konu felsefede hedonizm ile bağdaşacağından dolayı çağdaş mitoloji ve sanat içerisinde de coşku ve ekspresyonizmi hatırlatan imgeler ile kullanılmaktadır (Bazyar, 2016, s. 118). Bu örnekteki gibi, bir afiş tasarımı anlatılmak istenen mitolojik varlık bazen doğrudan aktarılma yoluna gidilmek yerine belirli semboller aracılığı ile imaj yaratmak da afiş tasarımı kullanılan bir yöntemdir (bkz: Görsel 86).



Görsel 86. Eternals Marvel Studios, Tiyatro Afiş Tasarımı, Erişim Tarihi: 17.03.2023 19:04, (<https://i24.im/NSs5vgA>)

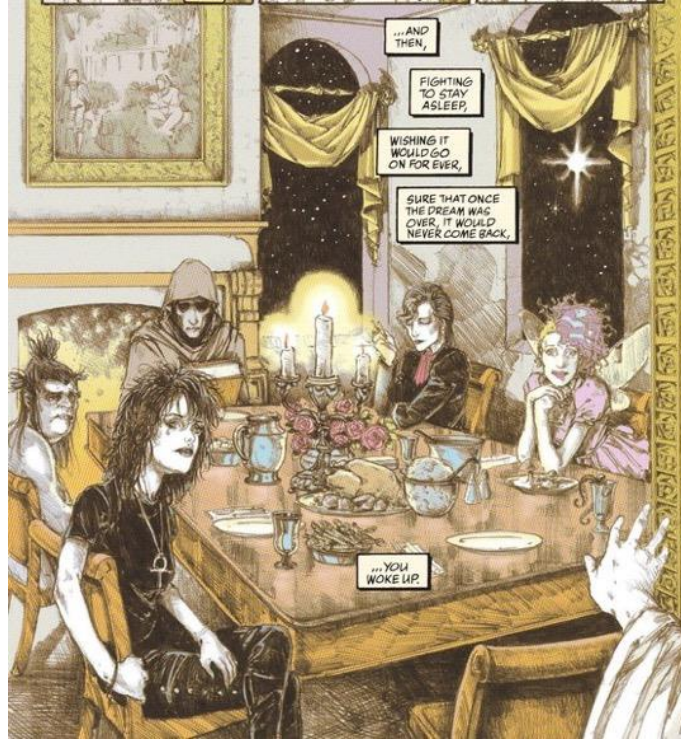
Renkler: Renkler, çağdaş mitolojinin afiş tasarımı yansımaları arasında önemli bir yere sahiptir. Çağdaş mitolojideki sembolik anlamların yanı sıra, renkler de farklı anlamlar taşıyabilir ve duygusal tepkileri tetikleyebilir. Afiş tasarımlarında bu renkler kullanılarak, hedef kitlenin dikkatini çekmek ve belirli bir mesajın aktarımını kolaylaştırmak mümkündür.

Görsel anlatı: Çağdaş mitoloji, popüler kültürün bir parçası olduğu için, afiş tasarımlarında hikâye anlatımı gibi görsel anlatım teknikleri de kullanılabilir. Bu şekilde, hedef kitlenin bir ürün veya hizmet hakkında bilgi edinmesi kolaylaştırılabilir.

Sonuç olarak, çağdaş mitoloji, afiş tasarımlarında kullanılarak, belirli bir amaca hizmet etmek için hedef kitlenin değerleri ve ilgi alanlarını yansıtacak şekilde tasarlanabilir.

4.1.2 Çağdaş Mitoloji Konulu Çizgi Romanlar

Çağdaş mitoloji konulu çizgi romanlar, klasik mitolojik hikayelerin çağdaş yorumlarını içeren ve genellikle süper kahramanlar veya fantastik karakterlerin yer aldığı hikayelerdir. Bu tür çizgi romanlar genellikle mitolojik figürlerin yeniden yaratılması ve modern dünyada nasıl var olabileceklerinin keşfi üzerine odaklanmaktadır. Neil Gaiman'ın yaratıcılığındaki The Sandman, klasik mitolojiden esinlenen fantastik hikayeleri, yani çağdaş mitolojiyi eğlenceli bir grafik tasarım dili olan çizgiromanlar ile anlatmaktadır (bkz: Görsel 87).



Görsel 87. The Sandman, Neil Gaiman, Çizgi Roman, Erişim Tarihi: 18.03.2023 17:43, (<https://l24.im/BP9H>).

Diğer bir çağdaş mitolojiye ait çizgi roman örneği de DC Comics'in yarattığı Wonder Woman örneğidir. Wonder Woman, Yunan mitolojisindeki tanrıça Athena ve Amazonlarla ilişkilendirilmektedir (bkz: Görsel 88).



Görsel 88. Wonder Woman: Paradise Lost Island, Phil Jimenez, 1987, Erişim Tarihi: 17.03.2023 17:55, (<https://i24.im/H9USRfV>)

Diğer bir çağdaş mitoloji üretimi olan Thor çizgi roman karakteri, ilk olarak "Gods of Asgard" çizgi romanında ortaya çıkmıştır. Bu seri, İskandinav mitolojisinden esinlenen hikayeler anlatmaktadır. "The Wicked + The Divine" bu çizgi roman serisi de çağdaş popüler kültürle tanrılar arasındaki ilişkileri ve klasik mitolojiyi yeniden yaratan çizgi roman örnekleri arasında sayılmaktadır. "American Gods", Neil Gaiman'ın yaratıcılığındaki bu roman, antik tanrıların modern Amerika'daki varlıklarını keşfederek klasik mitolojiyi çağdaş bir şekilde yeniden ele almıştır (bkz: Görsel 89).



Görsel 89. American Gods: Shadows, Neil Gaiman, Çizer: P. Craig Russell, Scott Hampton, 2017, Erişim Tarihi: 09.04.2023 18:55, (<https://l24.im/YAzC2>)

Çağdaş mitoloji konulu çizgi romanlar, mitolojik hikayeleri yeniden keşfetmek ve modern bir kitleye sunmak için harika bir yoldur.

4.2 Çağdaş Mitoloji Bağlamında Dijital Grafik Uygulamaları

Dijital grafik uygulamaları, çağdaş mitolojik anlatıların oluşmasında büyük bir rol oynamaktadır. Özellikle internetin yaygınlaşması ve dijital medyanın hızla gelişmesiyle birlikte, mitolojik anlatılar dijital platformlarda daha geniş kitlelere ulaşabilir hale gelmiştir. Bu nedenle, dijital grafik uygulamaları mitolojik anlatıların görselleştirilmesinde kullanılan önemli araçlardan biridir.

Örneğin, video oyunları, animasyon filmleri ve çizgi romanlar gibi dijital medya ürünleri, çağdaş mitolojik anlatıların görselleştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu tür medya ürünleri, mitolojik karakterleri, hikayeleri ve temalarını dijital olarak yeniden tasarlayarak, onları modern bir şekilde sunmaktadır. Bunun yanı sıra, dijital grafik uygulamaları mitolojik sembollerin ve motiflerin yeniden tasarlanmasında da kullanılmaktadır. Örneğin, mitolojik semboller ve figürler, logo tasarımlarında, marka kimliklerinde ve reklam kampanyalarında kullanılabilir.

Sonuç olarak, çağdaş mitolojinin dijital grafik uygulamaları üzerindeki etkisi oldukça büyük ve bu etki gün geçtikçe artmaktadır. Dijital medya teknolojilerinin hızla gelişmesiyle birlikte, mitolojik anlatıların görselleştirilmesi ve yeniden tasarlanması, dijital grafik uygulamaları sayesinde daha da kolaylaşmıştır.

4.2.1 Çağdaş Mitoloji Konulu Video Oyunları

Video oyunları, çağdaş mitolojinin dijital grafik uygulamaları arasında en popüler olanıdır. Özellikle fantastik veya bilim kurgu temalı oyunlarda mitolojik figürler, karakterler ve hikayeler sıklıkla kullanılmaktadır. Örnek olarak God of War, Assassin's Creed, Tomb Raider gibi oyunlar verilebilmektedir (bkz: Görsel 90).



Görsel 90. God of War Ragnarök, Erişim Tarihi: 10.04.2023 16:32, (<https://l24.im/JiO>).

4.2.2 Çağdaş Mitoloji Konulu Animasyonlar

Animasyon filmleri, dijital grafik uygulamaları kullanılarak oluşturulan çağdaş mitoloji örneklerinden biridir. Özellikle Disney ve Pixar gibi stüdyoların ürettiği animasyon filmleri, mitolojik figürleri modern bir şekilde sunarak geniş kitlelere ulaşmaktadır.

Örnek olarak Atlantis: The Lost Empire, Hercules, Moana, Coco gibi animasyon filmleri verilebilmektedir (bkz: Görsel 91).



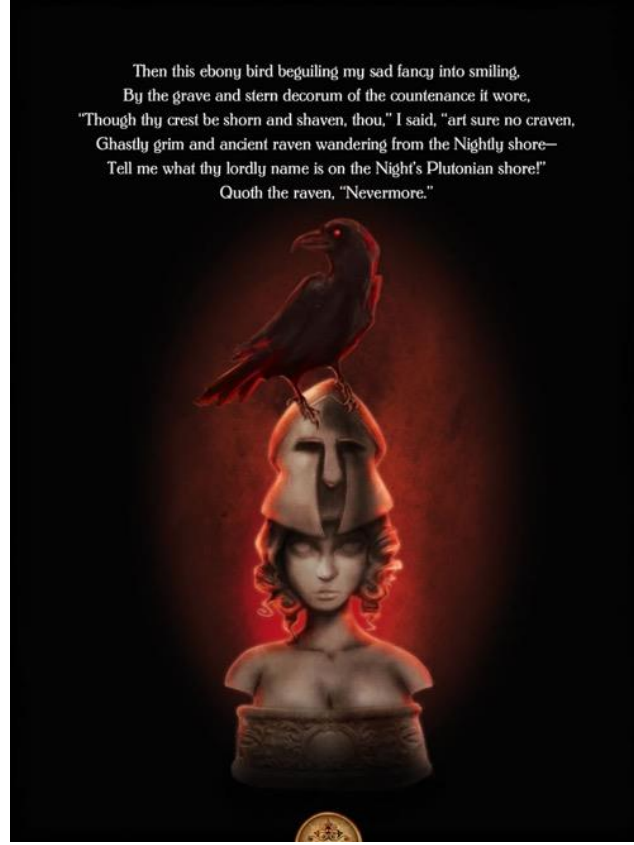
Görsel 91. Atlantis: The Lost Empire, Kirk Wise, Gary Trousdale, 2002, Erişim Tarihi: 19.04.2023 12:14, (<https://l24.im/hgpW>).

4.2.3 Çağdaş Mitoloji Konulu Etkileşimli Kitaplar

Etkileşimli kitaplar, çağdaş mitolojinin birçok farklı yönünü yansıtarak mitolojik öğeleri okuyucuya farklı şekillerde sunabilmektedir. Özellikle çağdaş mitolojinin dijital grafik uygulamalarıyla birlikte gelişmesiyle birlikte, etkileşimli kitaplar mitolojik öğeleri çok daha ilginç ve etkileyici bir şekilde sunabilmektedir. Örneğin, etkileşimli bir kitapta, okuyucular mitolojik karakterlerle etkileşim kurabilir ve hikayeleri kendi istekleri doğrultusunda yönlendirebilmektedirler. Ayrıca, etkileşimli kitaplar, mitolojik sembollerini ve figürlerini interaktif olarak kullanarak, okuyucuların mitolojik öğeleri daha derinlemesine keşfetmelerine olanak tanımaktadır.

Etkileşimli kitaplar, çağdaş mitolojinin farklı yönlerine odaklanmaktadır. Örneğin, çağdaş mitolojinin popüler kültürdeki yansımaları, mitolojik figürlerin modern dünyada nasıl kullanıldığı, mitolojik sembollerin güncel anlamları ve mitolojik hikayelerin bugün hala etkileri konuları gibi birçok farklı konu etkileşimli kitaplarla ele alınabilmektedir.

Bu içerikler koleksiyon haline getirilerek AppStore ve GooglePlay gibi mobil uygulamaları satan veya ücretsiz olarak indirme imkânı sunan platformlarda uygulama geliştiricileri tarafından sunulmaktadır. Bu geliştirilen uygulamalardan birisi olan iClassics uygulaması birden fazla çağdaş mitoloji edebi eserini etkileşimli kitap haline getirmiştir (bkz: Görsel 92).



Görsel 92. iPoe, iClassics Collection, Erişim Tarihi: 02.05.2023 18:34, (<https://l24.im/kfDC1>)

Sonuç olarak, etkileşimli kitaplar, çağdaş mitolojinin farklı yönlerini keşfetmek ve okuyuculara mitolojik öğeleri daha etkileşimli bir şekilde sunmak için çok sayıda imkân sunmaktadır.

4.2.4 Çağdaş Mitoloji Konulu Jenerik Tasarımları

Çağdaş mitolojide jenerik tasarımları popüler kültürdeki fantastik öğeleri, efsaneleri, mitleri ve mitolojik figürleri kullanarak yaratılan modern fantastik hareketli grafik içerikleridir. Tanımlamak gerekirse jenerik tasarımları genel olarak bir dizi, film veya dijital – televizyon programına başlanmadan önce izleyicisine içerik hakkında bilgi vermek adına ortaya çıkan ses ve görüntü bütünüdür (Bilgi, 2018, s. 78). Bu hareketli grafik tasarımları genellikle televizyon dizileri, filmler, video oyunları ve diğer görsel medya ürünleri için kullanılmaktadır.

Çağdaş mitoloji konulu jenerik tasarımlarında, mitolojik figürler ve öğeler modern bir tarzda yeniden tasarlanmaktadır. Bu tür jenerik tasarımları, mitolojinin popüler kültürdeki etkisi ve ilgisi arttıkça daha da popüler hale gelmiştir ve bu popüler

örnekler arasında Percy Jackson and The Olympians, God of War gibi yapıtlara ait jenerik tasarımları bulunmaktadır (bkz: Görsel 93).



Görsel 93. Percy Jackson and the Lightning Thief, Jenerik Tasarımı, 20th Century Studios AU, Erişim Tarihi: 20.05.2023 15:02, (<https://l24.im/cuOQ>).

5. UYGULAMA ÇALIŞMASI: YARADILIŞ DESTANININ ÇAĞDAŞ MİTOLOJİ PERSPEKTİFİNDE HAREKETLİ GRAFİK UYGULAMASI

Yaradılış destanı, birçok kültürde bulunan, evrenin yaratılışı hakkında anlatılan kozmogonik ve efsanevi bir hikayedir. Bu destanlar, mitolojik figürler, doğa olayları ve sembolik imgeler gibi birçok mitolojik öge içermektedir. Bu nedenle, çağdaş mitoloji perspektifinden bakıldığında, yaradılış destanı uygulama aşamasında doğru bir seçenek olduğu düşünülmektedir. Bu düşünceden hareket ile Yaradılış Destanı hareketli grafik uygulamaları alanında mitolojik açıdan zengin figürler barındırmasından dolayı görsel anlamda çağdaşlaştırılarak canlandırılmaya müsait bulunmuştur.

Her şeyden önce bir hareketli grafik tasarımın üretiminde senaryo yani kurgu tasarımda belirleyici olandır. Yaradılış destanı ile ilgili hareketli grafik uygulaması da öncelikle uygun bir senaryo hazırlanması ile başlamalıdır. Bu senaryoda, destanın ana hatları belirtilir ve kullanılacak mitolojik figürler ve semboller seçilmelidir. Senaryonun ardından, görsel elementler oluşturularak hareketli grafik uygulamaları için animasyonlar yapılmaktadır. Bu uygulama sırasında, yaradılış destanının ana hatları görselleştirilirken, çağdaş bir yaklaşım benimsenmelidir. Örneğin, mitolojik figürlere modern insan özellikleri atfedilebilir veya karakterler çağdaş bir tarzda tasarlanabilmektedir. Ayrıca hareketli grafik uygulaması sırasında müzik, ses efektleri ve diyaloglar kullanılarak destanın çağdaş mitoloji ile yorumlanmasını kolaylaştırabilmektedir.

Yaradılış destanının çağdaş mitoloji perspektifinde hareketli grafik uygulaması, özellikle eğitim, reklam ve görsel medya gibi farklı alanlarda kullanılabilmektedir. Bu uygulama, izleyicilere, mitolojinin önemli bir yönünü anlamalarına, kendi kişisel yaşantılarından bir şeyler bularak hikâyeyi içselleştirmelerine, Türk kültürünün önemli bir motifi olan Yaradılış Destanı'nı tanımalarını ve aynı zamanda görsel olarak etkileyici bir deneyim yaşamalarına olanak tanımaktadır.

5.1 Kurgu, İçerik, Tretman Geliştirme

Hareketli grafik gibi dinamik ve olay örgüsünün önemli olduğu eserlerde, hikâyenin gelişim sürecinin belirlenmesi, sürecin sağlıklı bir şekilde ilerlemesi açısından kritik bir adımdır. Bu aşama, eserin anlatısal yapısının temellerini sağlam bir şekilde atmayı hedefler. Tretman, genellikle bir senaryonun yapısal temellerini oluşturur; ancak diyaloglar ve detaylı sahne açıklamaları içermez. Bunun yerine, hikâyenin ana hatlarını, olayların sırasını, karakterlerin rollerini ve dramatik yapıyı tanımlar. Diğer bir deyişle, bir film ya da diziye dair temel çerçeveyi çizen ve projenin genel yapısını belirleyen bir plan veya şemadır (Berk, 2015, s. 58). Bu bağlamda, tez çalışmasının uygulama aşamasının ilk adımı olarak, Yaradılış Destanı'nın orijinal anlatısına sadık kalınarak günümüze uyarlanmış iskelet yapısı oluşturulmuştur.

Bir Altay – Yakut destanı olan Yaradılış Destanı orijinal metninde dünyanın Tanrı Ülgen tarafından altı günde yaradılışı anlatılmaktadır. Bu destanın içinde Tanrı Ülgen'den farklı Akine (Akana) ve Erlik olmak üzere iki karakter daha vardır. Ak Ana'nın öğütleri ile Tanrı Ülgen önce yeri, daha sonra göğü ve gök ile yeri bir arada tutan balıkları, ay ve güneş dışında dokuz tane gezegeni yaratmıştır (Uğurcan, 2018, s. 57). Destanın orijinal hali şu şekildedir;

“Daha hiçbir şey yokken, Tanrı Ülgen ile uçsuz bucaksız su vardı. Ay, güneş, toprak yoktu. Tanrı Ülgen'in canı sıkılıyordu. O, yalnızlık içinde iken su dalgalandı. Ak Ana (Akine), Tanrıya "Yarat!" dedi, yine suya gömüldü. Bunun üzerine Kayra Han, kendine benzer bir varlık yaratarak "Kişi" (Erlik) adını verdi. Ülgen'le Kişi, sonsuz suyun üzerinde iki siyah kaz gibi rahatça uçmaya koyuldular. Ancak Kişi, kendisini yaratandan daha yüksekte uçmak istedi. Ama uçamadı. Suyu düştü. Boğulmak üzereyken Tanrı'ya yalvardı. Ülgen "Yükselt!" emrini verdi. Kişi batmaktan ve boğulmaktan kurtuldu.

Tanrı Ülgen, dünyayı yaratmayı düşündü. Kişi 'ye, "Suya dal, toprak çıkar!" emrini verdi. Fakat Kişi bu sefer de kötülükler düşündü. Toprağın bir kısmını ağzında sakladı. Kendine göre bir yer yaratacaktı. Avucundaki toprağı su yüzüne serpince Tanrı, toprağı "Büyü" emrini verdi. Bu toprak dünya oldu. Fakat bu emirle Kişinin ağzındaki toprak da büyümeye başladı. Kişi, Tanrı'ya yalvardı. Tanrı "Tükür!"

buyurdu. Kişinin ağzından dökülen ıslak toprak yeryüzüne serpildi. Yeryüzünde tepecikler oluştu.

Buna kızan Tanrı, Kişi'yi kendi aleminden kovdu ve ona Erlik (Şeytan) adını verdi. Yerde dokuz dallı bir ağaç bitti. Tanrı her dalın altında ayrı bir adam yarattı ve "Dokuz millet olsun!" dedi. Erlik bu insanları kışkandı. Onları kötülüğe sürükledi. Erlik yeniden lanetlendi. Toprak altındaki karanlıklar aleminin üçüncü katına sürüldü. Tanrı kendisi için de göğün on yedinci katında bir nur alemi yaratarak oraya çekildi.

Erlik, Kayra Han'ın katına çıkmak istedi. Gök Oğul'u, Tanrı'ya bunun için yalvarmaya razı etti. İzni koparan Erlik, kendisi için gökler yaptı. Kendisine bağlı olanların oluşturduğu kötü ruhlarla birlikte, gökle yer arasındaki dünyada yaşayan insanlardan daha iyi bir hayat sürüyordu. Bu durum Kayra Han'ın canını sıktı. Erlik'in dünyasını o, güçlü mızrağıyla vurarak korkunç şimşek ve gök gürültüleri arasında bu dünyayı parça parça etti. Bu parçalar, insanlar için yaratılan ilk dünyanın üzerine düştü.

Eski düz dünya engebeli bir hal aldı. Tanrı, Erlik'i yeniden cezalandırdı. Onu yerin en alt katına sürdü. Dünyanın sonuna kadar orada kalmasını emretti. Göğün on yedinci katında kendisi, yedinci katında Gün Ana, altıncı katında Ay Ana oturmaktadır." (Turan, 1998, s.46).

Yaradılış destanının özeti göz önünde bulundurulduğunda evrenin doğuşu, kozmos, kaos ve zıtlıkların karşılıkları ile birbirlerini var etmelerinin söz konusu olduğu görülecektir. Mitolojik tasvirler ile anlatılan bu yaratım sürecinin başlangıcı, yani Tanrı Ülgen'in dünyayı yaratması çağdaş mitoloji içerisinde ikinci bir büyük patlama olarak ele alınabilir, zira Dünya bütün doğal kaynaklarını bitirmiş ve yok olmaya yüz tutmuştur. Milyarlarca insanın, hayvanın ve bitkinin kurtuluşu yaşamın başka bir gezegende bulunuşuna bağlıdır. Ülgen, hem doğaüstü güçleri olan ve bu güçlerini toplumdan gizleyerek hayatını sürdürmeyi seçmiş, TUA (Türk Uzay Ajansı)'ya bağlı çalışan bir astrofizik profesörüdür.

Ülgen' e düşen görev ise doğaüstü güçlerini bilim ile birleştirerek Erboğa A galaksisinin merkezinde bulunan Kızıl Elma adını vereceği o yaşanabilir gezegeni keşfetmek, yaşam şartlarını iyileştirmek olacaktır. Ülgen'in bu mücadelesinde ona engel olmak isteyen Erlik ise kendini toplumda ispat etmeye çalışan bir karakterdir.

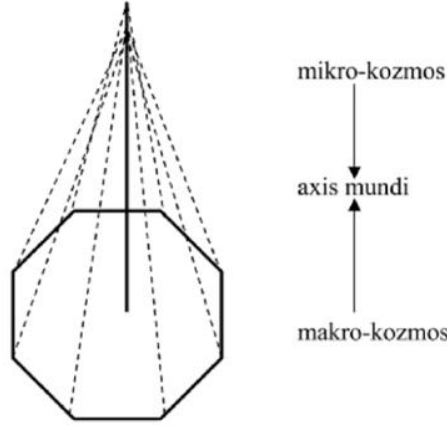
Erlik karakteri Ülgen'in Türk ulusunun kurtuluşu adına tasarladığı planı çalarak kendisine mal etmeyi amaçlamaktadır.

Ülgen bu macerada yalnız değildir. Akine, Ülgen'in eşi ve en büyük destekçisidir. Akine'nin yanı sıra Ülgen bu macerada Türk-i Cumhuriyetlerinden başkaca ekip arkadaşları ile çalışmaktadır. Bu mücadelede onların da yardımları ile Ülgen, Erlik'e galip gelecek ve Kızıl Elma gezegenini insanlık için yaşanabilir hale getirmeyi başaracaktır. Erlik ise bu buluşun Ülgen'e ve Türk milleti başarısına mal edilmesini önlemeyi amaçlayacak, bu amaç ise hüsrana sona erecektir.

Sembolik olarak çözümlenmesi gerektiğinde dünyanın yaratım süreci yıkım ile özdeşleştirilerek yeniden yaratım sürecinin yok oluş ile ele alınmıştır. Dünya zaten yaratılmıştır ve modern dünyaya göre Tanrısal yaratım gücü genellikle başka bir dünyanın keşfi ile mümkündür. Bundan dolayı orijinal metinde Tanrı Ülgen'in evreni yaratması bu senaryoda Profesör Ülgen'in dünyadan başka bir gezegeni keşfetmesi ve doğaüstü güçleri ile o gezegeni yaşanabilir bir hale getirmek ile yeniden yorumlanmıştır.

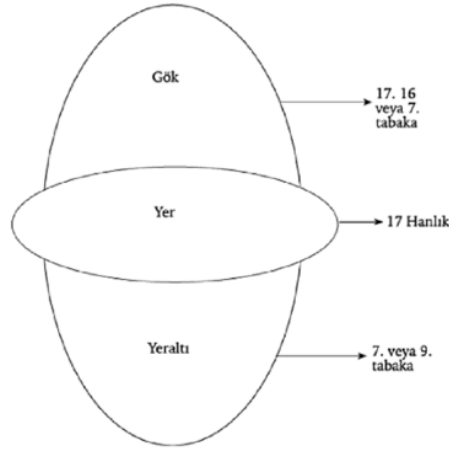
Ülgen yaşanabilir hale getirdiği bu gezegene ise Kızıl Elma adını vermiştir. Kızıl Elma, en genel anlamı ile Türk dünyası, milleti ve devleti için daimî bir amaçtır. Kızıl Elma, nerede ve nasıl olacağı belirsiz olan bütün Türklerin birlik olarak kurduğu, idealize edilen topraklar veya ülkü olarak tanımlanmıştır (Larousse'dan AKT. Şentürk, 2018, s.132). Bulunan bu gezegen bir Türk keşfi ve başarısı olduğu için, senaryo da Erlik'in bu keşfi kendine mal etme çabasına dayalı olduğundan gezegen Kızıl Elma adını almıştır.

Yaradılış Destanı'nın içerdiği Altay-Yakut mitolojisinin kozmosu algılama şekli kendi içerisinde bir düşünce sistemiyle ilişkilidir. Bu sistematik dünya, mikro-kozmos ve makro-kozmos yani insan ve evren arasındaki etkileşim üzerinden varoluş gerçekleştirmektedir. Bu ilişkiyi bir örnek ile açıklamak gerekirse Türk inanışına göre çadır mikro-kozmostur. Çadırın kubbesi göğü simgelerken çadırı ayakta tutan ve evrenin bölümlerini birbirine bağlayan orta direği Dünya Ağacı'nı yani Axis Mundi'yi simgelemektedir. Çadırın ortası ise dünya göbeğini simgelemektedir (Bayat, 2007) (bkz: Görsel 94).



Görsel 94. Axis Mundi, Fuzuli Bayat, 2007, Erişim Tarihi: 03.06.2023 12:45, (<https://l24.im/t4G25F>).

Altay kozmogoni şemasını daha iyi anlamak için kozmogoniye ait katmanların sırası ile kavranması gerekmektedir. Altay kozmogonisi gök, yer ve yeraltı olmak üzere üç katmandan oluşmaktadır. Tanrı ile ilişkilendirilen gök katmanı kendi içerisinde ayrıca yedi katmandan oluşmuş, yer katmanı ise ortada yer almış ve 17 adet hanlıktan oluşmuştur. Son katman olan yeraltı da kötü ruhların ve varlıkların yeridir (Bayat, 2007, <https://l24.im/yWScaR3>) (bkz: Görsel 95).



Görsel 95. Altay Kozmogoni Şeması, Bayat, 2007, Erişim Tarihi: 04.06.2023 20:01, (<https://l24.im/zQ5i>).

Bu senaryoda Altay mitolojisi sembollerinin modernizasyonuna örnek vermek gerekirse Axis Mundi (Hayat Ağacı)'nin bulunan Kızıl Elma gezegeninde yetiştirilebilirliği ile gezegenin yaşanabilir hale geldiği kanıtlanması şeklinde olacaktır. Gök sembolü ise uzay olarak temsil edilip yalnızca tanrısal özellikler taşıyan Ülgen karakterinin ulaşılabilir olması ile çözümlenmiştir. Yer katmanı dünya ile temsil edilip içerisindeki 17 hanlık bu projede yer alan ve destek veren ülkeleri

temsil etmektedir. Yeraltı ise Kızıl Elma projesine engel olmak isteyen gizli elleri temsil etmektedir.

5.1.1 Senaryoda Kullanılan Semboller

Yaradılış Destanı'nın çağdaşlaştırılarak yeniden kurgulanması için kullanılabilecek semboller, öyküye ve temaya göre değişkenlik gösterebilmektedir. Seçilen kurguya ait başlıca sembolikler ise aşağıdaki gibidir;

- **Kızıl Elma:** Kızıl Elma Türk mitolojisinde arayış, macera ve hedeflenen amacı simgelemektedir. Çetin (2014, s. 61) 'e göre Kızıl Elma, altın küre ile tasvir edilen bir zafer işareti, hakimiyet ve fethedilmesi amaçlanan nihai topraklar olarak tanımlanmıştır. Kurguda ele alınan Kızıl Elma ise ulaşılacak istenen gezegenin adı Kızıl Elma olarak belirlenmiştir.
- **Boğa:** Boğa sembolizmi Türk mitolojisi içinde farklı bağlamlarda çalışabilmektedir. Fiziksel olarak ele alındığında boğanın güçlü ve dayanıklı bir hayvan olduğu görülecektir. Bu anlamda Türk mitolojisine ait epik ve kahramanlık konulu eserlerde boğa sembolüğü sıkça çalışmaktadır. Sarıtaş (2006, s.16)' a göre boğa, alplik ongunudur ve hükümdarın mutlak gücünün simgesidir. Boğa sembolüğü senaryoda içerisinde bulunduğumuz Samanyolu galaksisinden binlerce ışık yılı uzaklıkta olan Erboğa A galaksisi ile eşleştirilmiştir. Anlamsal benzerlikten çok, isimsel benzerlikten yararlanılan bu uyarlamaya göre Erboğa A bir takımyıldızı bölgesinde yaklaşık olarak 35,87 ışık yılı uzaklıkta bulunan bir gökadadır (<http://ned.ipac.caltech.edu/> , 2019). Aslında bir yıldız kümesi olan bu eliptik gökada bir adet de karadeliğe ev sahipliği yapmaktadır. Galaksinin içerisindeki bir yıldızın patlaması ile oluşan bir gezegen dünyaya alternatif seçenek olacak olan Kızıl Elma adı verilen gezegendir.
- **Yer:** Yer sembolüğü, Türk mitolojisinde ve birçok kültürde toprak, mekân ve coğrafi öğelerin sembolik anlamlarını ifade etmektedir. Türk mitolojisinde yer sembolüğü, insanların çevreleriyle olan ilişkilerini, toprak ana ve doğa güçleriyle bağlantılarını, kutsal mekanları ve mitolojik hikayelerdeki coğrafi öğeleri içermektedir. Toprağın, üretkenlik, doğurganlık ve bereket gibi kavramlar ile özdeşleşmesinden dolayı Türk

mitolojisinde yer sembolüğü, dişi ve anne figürü olarak ele alınmaktadır (Aça, 2018, s. 28). Sembolik olarak yemek ve barınmak gibi insanın temel ihtiyaçlarını ifade eden toprak, yani yer, senaryoda üzerinde yaşadığımız dünya olarak değerlendirilmiştir.

- **Hayat Ağacı:** Türk mitolojisinde Hayat Ağacı oldukça yaygın olarak kullanılan bir mittir. Metinlerde, duvar resimlemelerinde, aksesuarlarda ve şaman davulları gibi objelerde sıkça yer alan bu figür, üremeyi sembolize etmektedir. Yakutların inancına göre, şamanlar hayat ağacından doğmuştur ve kademelerine göre ağacın üst ve orta dallarında yaşamaktadırlar (Eliade, 2006, s.60). Yaradılış Destanı'na göre ağaç, tanrıdan önce de var olan tek varlıktır. Tanrı Ülgen, taşı ve suyu yaratırken ağacın varlığı onun evreni yaratım sürecinden daha da önceye dayanmaktadır (Koçak, 2016, s. 26). Hayat Ağacı'nın türemeyi sembolize etmesi yeniden kurguda başka bir gezegende yeşeren hayatın içinde, mekân görselleştirmelerinde kullanılması için uygun görülmüştür. Bu görsellere örnek olarak Hayat Ağacı sembolüğü, Ülgen'in Kızıl Elma gezegenini insan yaşamı için uygun bir ortam haline getirmesi sonucu ortaya çıkan ilk canlı yaşam formu yani başka bir deyişle hayatın başlangıcının temsili olarak kullanılmıştır.
- **Gök:** Türk mitolojisi, gök sembolüğü ve gök ile ilgili motiflerin zengin bir şekilde yer aldığı bir kültürel mirasa sahiptir. Gök, Türk toplulukları için kutsal ve önemli bir semboldür. Bu sembolizm, Türk mitolojisinin temel taşlarından birini oluşturur ve çeşitli mitler, destanlar, ritüeller ve geleneklerde görülmektedir. Türk mitolojisinde Gök, Tanrı'nın ve ona yakın kutsal ruhların, varlıkların olduğu yerdir. Aynı zamanda Türk mitolojisinde gök ata sembolizmini de çalıştırmaktadır (Aça'dan AKT. Yayan ve Karakuş, 2020, s. 66). Türk mitolojisinde bu şekilde yer alan gök sembolüğü, senaryoda yalnızca tanrısal özelliklere sahip Ülgen'in ulaşabildiği uzay olarak yorumlanmıştır.
- **Su:** Su, çoğu kültürde ve o kültürlerin sözlü edebiyat eserlerinde başlangıç olarak kabul edilmiştir. Canlıların sudan var olması, hayatın başlangıcının su olması Yaradılış Destanı'nın orijinal metninde "Hiçbir şey yokken su vardı..." ifadeleri ile vurgulanmıştır (Turan, <https://l24.im/xlNcB>, s.46). Başlangıcın ve yenin sembolü olan su,

kurguda bulunan gezegen Kızıl Elma'nın yaşanabilir olduğuna dair ilk kanıt olarak ele alınmıştır.

- **Yer - Su:** Türk mitolojisinde doğanın kutsal unsurlarını ve coğrafi varlıkları temsil eden bir kavramdır. Dağlar, nehirler, göller, toprak ve su gibi doğanın temel unsurları, kutsal kabul edilerek Yer-Su ruhlarıyla ilişkilendirilir. Bu ruhlar, doğanın koruyucusu olarak görülür ve insanlara bolluk, bereket ve koruma sağlar. Yer - Su, Türklerin doğaya duyduğu saygıyı ve doğayla uyumlu yaşam felsefesini simgeler. Hareketli grafik uygulamasında da Yer - Su ırmağı, Kızıl Elma gezegeninde oluşan yeni ekosistemin başlangıcı olarak kullanılmıştır.
- **Toybadum Irmağı:** Toybadum Irmağı – Türk ve Altay mitolojisinde ve efsanelerde adı geçen Yeraltı Nehri. Toybadum da denmektedir. Anlamı “Doymadım” demektir. Açgözlülük ve Hırs Irmağıdır. Olay örgüsünde insanların yaşadıkları dünyayı kaybetme nedenleri de bizzat açgözlülük ve hırdır. Dolayısıyla “Toybadum Irmağı dönüştü Yer-Su’ya” sözü ile burda anlatılmak istenen yaşamın açgözlülük ve hırdan arınarak yeniden başlamasıdır.
- **Bozkurt:** Türk mitolojisinde Bozkurt, Ergenekon gibi destanlardan da görülebileceği gibi bir rehber ve kurtarıcı olarak görülmektedir. Koruyucu ve rehber gibi niteliklerine ek olarak kurt, uluması ve duruşuyla gökyüzü ile bir bağlantı kuran bir varlık olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle, Bozkurt’un manevi bir anlam taşıdığı ve Türklerin inancında kutsal kabul edilen Tengri ile ilişkili olduğu düşünülür. Hareketli grafik uygulamasında da Bozkurt sembolü senaryoda kurtarıcı ve koruyucu olarak konumlandırılan Ülgen ile özdeşleştirilmiştir.
- **Boğa:** Türk mitolojisinde, boğa güçlü bir sembol olarak yer alır ve Alplik Ongunu (alp ya da savaşçı ruhun sembolü) olarak bilinir. Boğa, hem fiziksel hem de ruhsal anlamda güç, cesaret ve liderlik özelliklerini simgeler. Bu sembol, Türk toplumlarının savaşçı kimliğini, doğa ile ilişkisini ve mitolojik inançlarını anlamada önemli bir rol oynar. Hareketli grafik uygulamasında da Kızıl Elma'nın bulunduğu yer Erboğa A Galaksisindedir. Burada verilmek istenen mesaj Kızıl Elma hedefine varılmak için cesur birinin liderliğine ihtiyaç duyulmaktadır. Dolayısıyla Erboğa A Galaksisi Kızıl Elma’ya geçişin bir anahtarıdır.

- **Ülker Yıldızı (Plesaidos):** Ülker yıldızı Türk mitolojisinde kutsiyet atfedilen ve zaman belirteci misyona sahip bir yıldız kümesidir. Özellikle Altay Türkleri arasında bu yıldız kümesi, gökyüzü tanrılarıyla ilişkilendirilmiştir. Bazı mitlerde Ülker, kahramanların ya da ilahi varlıkların sembolü olarak geçer. Abdülkadir İnan'ın *Eski Türk Dini Tarihi* eserinde Ülker ile ilgili mitolojik unsurlara değinilir (İnan, 1972).

5.1.2 Karakterlerin Çözümlemeleri

Bir hareketli grafik ürününde karakter en az kurgu kadar önemlidir. Senaryonun gidişatı karakter tasarımları çerçevesinde gerçekleşmektedir. Karakter çözümlemesi genelde yazılı metinlerde yer alan karakterleri inceleyerek analiz etmek ve geliştirmek için kullanılan bir metodik yaklaşımdır. Bu yaklaşım, söz konusu karakterin fiziksel-bilişsel özelliklerini, davranışları altındaki temel motivasyonları, diğer karakterler ile ilişkilerini ve gelişimlerini anlama noktasında yardımcı olmaktadır.

Yaradılış Destanı'nda başta Tanrı Ülgen dört temel karakter söz konusudur. Tanrı Ülgen kurguda baş kahraman yani protagonist iken karşısındaki karakter olan Erlik antagonist yani muhalif karakterdir. Akine ve Mendeşire ise kurguda yardımcı karakterler olarak ele alınmaktadır.

Tanrı Ülgen Karakterinin Çözümlemesi

Tanrı Ülgen'in karakter çözümlemesine başlarken karakterin fiziksel özellikleri belirlenmelidir. Tanrı Ülgen zaman zaman şekil değiştirebilen bir karakter olsa da genellikle insan formundadır. İnsan iken iri ve uzun boylu, beyaz uzun saçlı, uzun sakallı olarak anlatılan Tanrı Ülgen, gökyüzü ile ilişkilendirildiği için kıyafetleri mavidir ve geleneksel Türk kalpağı ile tasvir edilir (Radlof'tan AKT. Çoban, 2013, s.198). İnsan formu haricinde Ülgen, Türk mitolojisi için önem arz eden hayvan motifleri şeklinde de ortaya çıkmaktadır. Destanın orijinal metnindeki bütün bu ipuçları Tanrı Ülgen'i fiziksel olarak çözümleme noktasında yardımcı olacaktır.

Diğer bir önemli ayrıntı da Tanrı Ülgen'in Türk mitolojisinde doğa olayları ile anılması ve gök gürültüsü ve yıldırım ile ilişkilendirilmesidir (Çoban, 2013, s.195). Bu açıdan

değerlendirildiğinde karakter tasarımında dik ve sert çizgilerin kullanımı, kostüm veya aksesuarlarda da mavi, beyaz, gri tonlarının kullanılması karakteri yansıtmak açısından doğru bir yöntem olabilmektedir.

Fiziksel özelliklerinin yanında Tanrı Ülgen her ne kadar fani olarak değerlendirilmese de affedicilik, bağışlayıcılık ve merhamet sahibi olmak gibi tanrısal özelliklere sahiptir. Destan metnindeki Erlik ve kötü insanlar için yaratmış olduğu yeraltı onun adalet sisteminin bir işaretidir (Uğurcan, 2016, s: 15). İnsanlar arasında adil, dengeleyici bir yönetme şekli izleyen Ülgen, doğayı ve evreni de benzer şekilde dengelemektedir. Ülgen bir yaratıcı olarak doğaya ve evrene yön verirken su, ateş, rüzgâr ve toprak gibi doğanın elementlerinin doğaüstü güçlerini taşımaktadır. Bütün bu kabiliyetler Tanrı Ülgen'e baş karakter, yaratım sürecini başlatan, var eden gibi nitelikler atfetmektedir.

Ülgen'in diğer karakterler ile ilişkisine bakıldığında Akine (Ak Ana) orijinal destan metninde Tanrı Ülgen'i yönlendiren ona ilham veren bir tanrıçadır. Sudan çıkarak Ülgen'e yaratma ilhamı veren Ak Ana, sulara tekrar dalmıştır ve böylece evrenin yaratım süreci başlamıştır. Destanın orijinal metninde Akine ve Ülgen arasındaki ilişki modern dünyadaki dişil ve eril enerjinin harmonisine benzemektedir. Tanrı Ülgen ile Erlik arasındaki ilişki ise daha çok rekabet üzerine dayalıdır. Burada sahne sanatları ve sinemada oldukça bilinen protagonist ve antagonist ilişkisi söz konusudur. İyilik ve kötülüğün gibi zıtlıklardan beslenen dualiteyi temsil eden bu ikili evrenin dengesini aslında beraber sağlamaktadır (Bayat, 2007, s.82).

Tanrı Ülgen'in ilişkili olduğu diğer bir karakter ise Mandı-Şire'dir. Başlangıçta birlikte uçan Ülgen ve Erlik, Erlik 'in Tanrı Ülgen'in yarattığı topraktan kendine bir parça saklaması ile başlayan bu mücadelede Ülgen Erlik'e öfkelenmiş ve yaratmış olduğu canlılara irade vermiş fakat onların korunmasını, yönetimini Mandı-Şire adlı faniye vermiştir (Uğurcan, 2016, s.35). Bütüne bakarak değerlendirildiğinde Tanrı Ülgen Yaradılış Destanı'nın baş karakteridir. Olay örgüsü ve diğer karakterler Tanrı Ülgen'in etrafında şekillenmektedir.

Erlik Karakterinin Çözümlemesi

Altay mitolojisi incelendiğinde inanç biçimleri bir panteon ile açıklanmıştır. Bu panteon incelendiğinde Altay mitolojisinin yeraltı ve gökyüzü olmak üzere

panteonun iki ayrı uca ayrılarak oluřtuđu g r lmektedir. S z konusu ikilik evrenin dualite prensibine dayalıdır. Erlik de Tanrı  lgen'in zıttı olan bir konumdadır. Bařlangıçta hiřbir řey yokken suyun olması ve suyun  zerinde Tanrı  lgen ile Erlik 'in birlikte uřması onları eřit olduđunu, daha sonra Erlik karakterinin kibre kapılarak  lgen'in yarattıđı amurdan para alarak onu kendine saklamak istemesi eřitliđi bozmuřtur. Erlik 'in destandaki varlıđı bu řekilde g r n r hale gelmiřtir.

Erlik T rk mitolojisinde yeraltının ve k t l đ n temsilcisi olarak konumlandırılmıřtır. Altay T rklerine g re, yeraltı d nyasının beř veya dokuz kat olarak tasviri yapılmıř ve farklı derecelerde ve vazifelerde ruhlar ile varlık bulmuřtur. Bu ruhlar k t l k ile bađlantılı iken Erlik onlara liderlik eder bir pozisyonda bulunmaktadır. Bu ruhlar d nya ve insanlık iin hastalıklar, dođal afetler veya birtakım řanssızlıklara sebep olmaktadır b ylece insanođlu bu kargařadan korunmak iin Tanrı  lgen'e ibadet etmekte, kurban vermektedir (Savcı, 2021, s.456).

Yeřil (2020, s. 379)'a g re, Erlik 'in yařadıđı yer, dokuz nehrin birleřiminden oluřan Toybodum nehri kenarındaki insanların g zyařlarından oluřan bir saraydır. Bu bađlamda Erlik 'in kendi tebaası iin y netici, lider pozisyonunda olduđu ıkarımını yapmak m mk nd r. Erlik 'in karakter tasviri yapılırken bu vasfını belli etmek iin kost m ve aksesuarlardan yararlanıla bilinmektedir.

O d nemin sanat eserleri, arkeolojik buluntularına bakarak Erlik'i temsil eden bir tasvir mevcut deđildir. Bunun yerine korunma maksatlı yapılan ikonlardan bahsetmek m mk nd r.  rneđin K ltigin, Tonyukuk, Bilge Kađan anıt mezarlarından elde edilen kazılar, masklar sonucunda ejder bařı, ejder – bođa karıřımı olarak tarif edilmesi m mk n kılınmıřtır (bkz: G rsel 96) (oruhlu, 2020, s.79).



Görsel 96. Erlik Han (Tanrı Erlik) Maskı. Alçı, At Kılı, İpek ve Yaldız, Moğolistan, (Fotoğraf: Yaşar Çoruhlu, 2007), Erişim Tarihi: 17.07.2023 14:56, (<https://l24.im/qjRbEI>).

Ejderha, boğa gibi hayvanların karışımı şeklinde ve kırmızı renk baskın olarak üretilen bu mask, Erlik figürü hakkında tasarımsal açıdan pek çok fikir vermektedir. Türk mitolojisinde ejder, ejder avlama ifadeleri de yaygındır. Bunun nedeni ise ejderhanın iyi ve kötü, hakimiyet ve gücü sembolize eden mitolojik varlıklardır. Dolayısıyla Erlik gibi Tanrı Ülgen'in hakimiyetini tehdit ederek yeni bir güç iddiası ile ortaya çıkan bir karakterin de ejderha hayvanından özellikler taşıması sembolizm açısından anlamlı olacaktır.

Kırmızı renk ise Altay Türklerinin dış dünya (periferi) kavramı ile açıklanmaktadır. Altay Türkleri ve Çin mitolojisi dış dünyayı şu şekilde anlatmaktadır;

1. Merkez: Toprak yani Satürn (Zühal) gezegeni sarı rengi temsil etmektedir.
2. Doğu: Jüpiter (Müşteri), mevsimi bahar, saati sabah, rengi mavidir.
3. Güney: Mars (Merih), yani ateş göksel cismi, rengi kırmızı, mevsimi yaz, saati ise öğle saatidir.
4. Batı: Venüs (Zühre), saati akşam, rengi beyaz, mevsimi sonbahardır.

5. Kuzey: Merkür (Utarit), mevsimi kış, saati gece yarısı, rengi ise siyahtır (Bayat, 2007).

Buna göre, kızıl renginin ateş ve Mars gezegeni ile bağlantılı olduğu yorumunu yapmak mümkündür. Zira geleneksel astrolojide Mars gezegeni iki büyük kötücül gezegenden birisi olarak tasvir edilmektedir. Temsil ettiği konular, ateş, demir, savaş, öfke ve erillik olan gezegen, Yunan mitolojisinde savaş tanrısı Ares ile ilişkilendirilmektedir. Bundan dolayı, Erlik gibi Mars gezegeninin özellikleri ile benzer özelliklere sahip bir karakterin kızıl renk ile tasvir edilmesi kaçınılmaz olacaktır.

Sonuç olarak Erlik karakteri semavi dinlerdeki şeytan ile özdeşleşen, Yaradılış Destan'ı için de Tanrı Ülgen'in karşısında anti kahraman olarak konumlandırılmış bir mitolojik unsurdur. Karakter tasarımında kullanılan boynuz ve toynaklar boğaya, kırmızı renk Mars'ın negatif çağrışımlarına, pullu derisi ve kuyruğu da ejderhayı temsil edebilmektedir.

Akine (Ak Ana) Karakterinin Çözülmesi

Türk mitolojisinde yaratım ana – ata, yani dişil – eril olmak üzere iki yönlü olarak ele alınmaktadır. Altay mitolojisine göre Tanrı Ülgen yaratımın başı olarak değerlendirilse de Ülgen'e yaratım gücünü veya ilhamını veren Ak Ana (Ak Ene, Akine veya Ürüng Ayızıt)'dır. Ak Ana, Altay Türkçesinden çevrildiğinde Beyaz Kadın anlamına gelmektedir ve beyaz sıfatını taşımasının nedeni beyazın cenneti ifade etmesidir çünkü Altay Türkleri cennette oturan, rengi ve ruhu bembeyaz tanrılara Aktu/Aklılar demektedir (Ögel, 1993, s. 431). Ak Ana'nın Ülgen üzerindeki yaratım gücü Yaradılış Destanı'nda şu şekilde aktarılmıştır;

Bir Ak-Ana (Ak-Ene) var idi, yaşardı su içinde,
Ülgen'e şöyle dedi, göründü su yüzünde:
-Yaratmak istiyorsan, sen de bir şeyler Ülgen,
Yaratıcı olarak, şu kutsal sözü öğren!
De ki hep, "Yaptım oldu!" Başka bir şey söyleme!
Hele yaratır iken, "Yaptım olmadı!" Deme! (İnan, 1986, s. 19-20).

Buna göre, Ak Ana'nın yaratım sürecini başlatmada aslında Ülgen'e göre daha öncü bir rol oynadığı yorumu yapılabilmektedir. Tasvir edilmesi gerektiğinde ise Ak Ana başında gücün bir ifadesi olan ve tacı anımsatan boynuzlara sahiptir. Destanda Ak

Ana Ülgen'e yaratma ilhamını veren sözleri söylemeden önce suyun içerisinde belirmekte ve sözlerini söyledikten sonra suya geri dönerek gözden kaybolmaktadır. Bundan dolayı Ak Ana'nın suda yaşadığını varsaymak mümkündür. Dolayısıyla Ak Ana'nın alt bedeni tasvir edilirken denizkızlarına benzer mavi bir balık kuyruğuna ve etrafında hareket eden deniz yıldızlarına sahiptir (Küçük, 2013, s. 119).

Ak Ana'nın fiziksel tasviri hakkında destanlardan ve diğer mitolojik anlatılardan yola çıkılmış belli başlı ifadeler ile ortalama bir imaja sahip olmak mümkündür. Karakteri ise yine bu anlatılardan yola çıkarak üretkenlik, rehberlik ve merhamet gibi ağırlıklı dişil enerjinin özelliklerinden, saf ve iyi olduğu beyaz ve ışığın rengin baskınlığından anlaşılabilmektedir. Buna ek olarak geleneksel mitolojide, özellikle Yunan mitolojisinde kadın Venüs yani Seher Yıldızı bir diğer adı ile Zühre gezegeni ile eşleştirilmektedir. Bayat (2007, <https://l24.im/jlhxCx>)' a göre Venüs'ün sembolü beyaz renktir.

Bu uygulama çalışması için üretilecek olan animasyon filminin kurgusundaki Ak Ana modern dünyada Ülgen'in eşi olarak yer almıştır. Manevi olarak daima Ülgen'i destekleyen ve duygu dünyası zengin olan Akine, orijinal metindeki versiyonundaki misyonuna paralel olarak modern dünyada Ülgen'in eşidir. Akine, uzun saçları, beyaz teni ve yeşil gözleri ile orijinal metindeki tasvirine paralel bir görünüme sahiptir. İki karakter beraber güneş ve ayı, yani Gök Tanrı inancında diş ve eril gücü sembolize etmektedir. Alp ve Mutlu (2021, s. 1013)'ya göre güneş dişil, koruyucu sembolü taşıırken ay babayı temsil etmektedir.

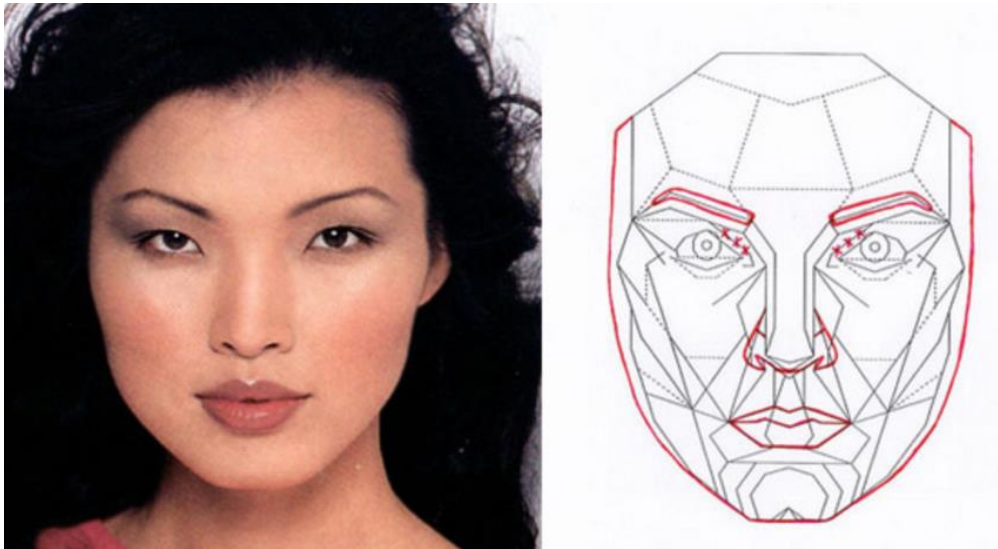
Temelde Akine modern dünyada sezgileri yüksek, şifa yetenekleri olan ve de bu yeteneklerinin farkında olup insanlara yardım etmek için onları kullanan bir kadındır. Beyaza yakın ve uzun saçları, onun saflığına dikkat çekerken uzun saçları mistik tarafını simgelemektedir. Bu noktada uzun saçın Türk Şaman geleneğindeki anlamına dikkat çekmek gerekmektedir. İşankul ve Fedakâr (2001, s. 65)' a göre saç canlı ve kuvvetli, kendine ait büyüsel bir gücü olduğuna inanılan bir unsurdur. Akine'nin göz rengi ise doğanın ve şifanın rengi olan yeşildir. Orijinal metindeki Ak Ana sudan çıkıp suya geri döndüğü için uygulamanın senaryosundaki Akine'nin su ile ilişkisine karakter tasarımıyla kostümler aracılığı ile değinilmiştir.

5.1.2. Karakter Tasarımları

Bir senaryoya ait karakterler tasarlanırken her bir karakter için dikkat edilmesi gereken temel hususlar mevcuttur. Bunlar arasında karakterin cinsiyeti, yaşı, üyesi olduğu ırka ait antropolojik özellikler, toplumsal statüsü veya kültürüne göre değişime uğrayan kostüm – aksesuar vb. bulunmaktadır. Yaradılış Destanı özelinde düşünüldüğünde ise tasarlanacak karakterlerin fizyolojik/genetik özellikleri destanın ait olduğu coğrafyadaki insanların ırksal genotipleri incelenerek belirlenmelidir. Bu metoda göre, Altay Türklerinin ırksal kökeni ele alınmalıdır. Yapılan araştırmalar ve elde edilen arkeolojik buluntular doğrultusunda, M.Ö. 3.000'lü yılların sonlarına doğru Moğolistan'a taşınan Altay toplulukları, Kuzeydoğu Çin'deki tarım topluluklarından gelmiştir (Robbeets, 2017, s. 210-251). Zamanla Türkleşerek kendi uygarlıklarını kuran göçebe Altaylar, Orta Asya bozkır popülasyonunda giderek yoğunlaşmışlardır. Dolayısıyla Altaylıların antropolojik yapısı Moğol ve Doğu Asya toplumlarının gen haritası ile benzerlik göstermektedir.

Bir güzellik analiz sitesi olan ve eğlence amaçlı oluşturulan web sitesi beautyanalysis.com, antropoloji, estetik dalı, kozmetik ve geometri gibi farklı alanlardan yararlanarak ırklar ve yüz yapıları hakkında görsel bir şema oluşturmuştur (<https://l24.im/4idbp>)

Buna göre Doğu Asya ve Kafkas ırkı gibi Altay Türklerinin antropolojik yapısını oluşturan ırklara ait yüz fenotipleri görseldeki gibidir (bkz: Görsel 97).

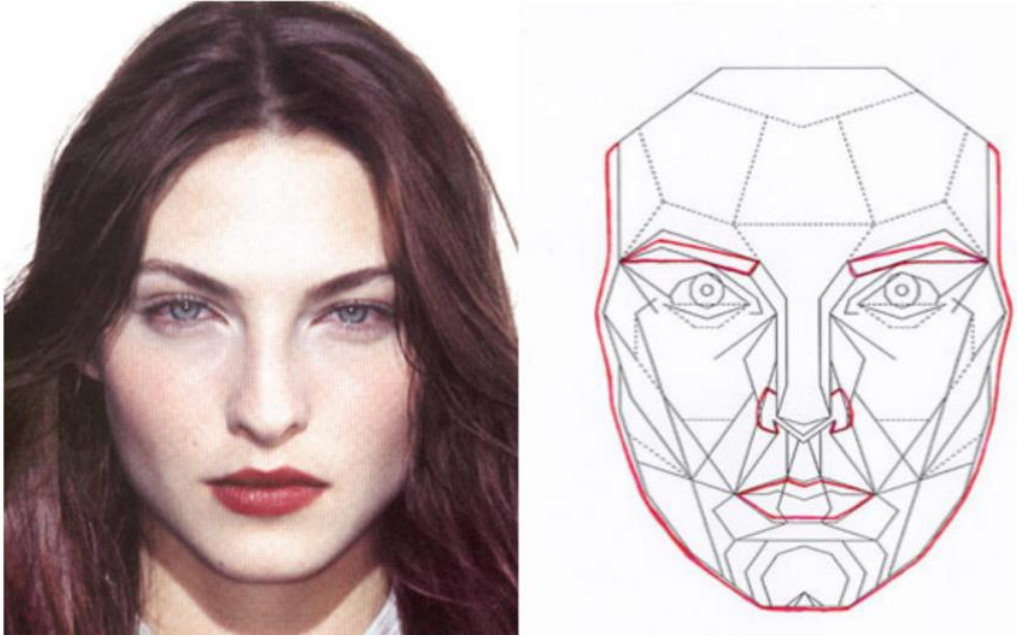


Görsel 97. Asya Yüz Fenotipi, Erişim Tarihi: 25.08.2023 13:19, (<https://l24.im/qvI4E8R>).

Şemadaki gibi Asya yüz fenotipi Avrupa, Afrika, Kafkas ve diğer ırkların yüz fenotiplerine göre daha geniş, burundan daha basık, daha kısa kuyruklu göz ve kaş yapısı, daha uzun bir burun – üst dudak mesafesi, göz altındaki epikantik kıvrım (yarım ay şeklinde göz altı kıvrımı) gibi özelliklerden oluşmaktadır.

Kalmuk adı da verilen Tuva, Yakut Türkleri bu Güney Altaylılar, antropolojik açıdan Moğollarla ortaklık gösteren mongoloid ırk içinde yer alırken, Ural Türkleri olarak adlandırılan Kuzey Altaylıların ise Caucasian adı verilen Avrupai ırkın özellikleri taşımaktadır (Pritsak, 1959, s.568).

Ural – Altayların dahil olduğu bu ırkın yüz fenotipi ise daha dar bir yüz hattı, daha ince dudaklar, düz ve az kavisli kaşlar, uzun ve kanat kısmından dar burun yapısı, köşeli çenedir (bkz: Görsel 98).



Görsel 98. Caucasian Yüz Fenotipi, Erişim Tarihi: 25.08.2023 13:41, (<https://i24.im/VTXB1mv>).

Dolayısıyla iki görseldeki yüz fenotiplerine ait şemalar hareketli grafik uygulamasının karakter tasarımı aşamasında göz önünde bulundurulmuştur. Bu yöntemle, sernaryonun ait olduğu kültüre dair daha çok fikir vermesi amaçlanmıştır.

- **Ülgen Karakter Tasarımı Uygulaması:** Sanatta yeterlik tezinin uygulamasının inşası karakter tasarımları üzerinden başlamıştır. Tasarımlar Procreate programı üzerinden, çeşitli brushlarla çalışılmıştır.

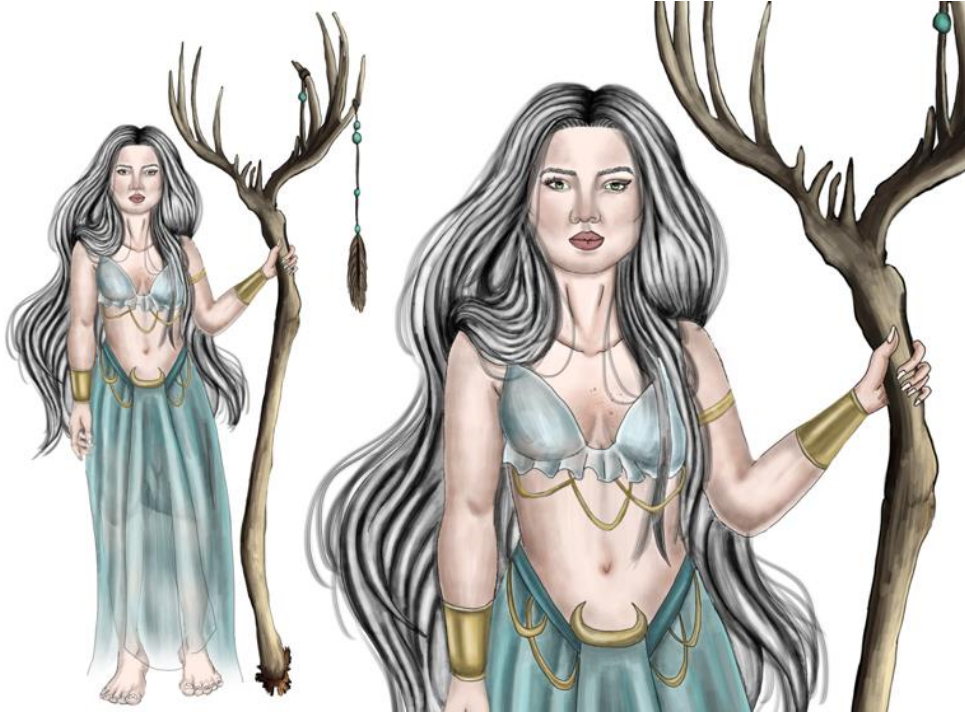
Ülgen karakterinin orijinal destan metninde başrol, kahraman prototipinde, tanrısal bir karakterde olduğu, gri saçları ve göksel bir nitelik taşıdığına dair ipuçları bulunmaktadır. Türk inancında Ülgen, tanrısal arketipinin yanı sıra koruyucu bir misyon taşımaktadır. Buna dayanarak karakter tasarımında güçlü fakat saldırgan bir ifadeden ise huzurlu bir ifade ile çalışılmıştır.

Karakterin fizyolojik özellikleri tasarlanırken ırksal olarak Altay Türklerine özgü çekik gözler, çıkık elmacık kemiklerinden yararlanılmıştır. Karakter Asya tipi morfolojik bir yüz tipi olan kısa ve geniş iken, tanrısal özelliğinin öne çıkması için nispeten daha iri ve kalıplı tasarlanması tercih edilmiştir. Karakterin kostüm çalışması tamamen Altay Türklerinin geleneksel kıyafetlerinden ve sembollerinden ilham alınarak tasarlanmıştır. Eteklerinde gold dokunun kullanıldığı hayat ağacı sembolüğü çalışılmıştır. Öte yandan kullanılan baskın renkler, mavi ve beyaz olarak tercih edilme nedeni Türk inancında tanrısallık ve yaratıcı gök ile ilişkilendirilmiştir (bkz: Görsel 99).



Görsel 99. Ülgen Karakter Tasarımı, Kişisel Arşiv.

- **Akine Karakter Tasarımı Uygulaması:** Akine diğer adı ile Ak ana, Yaradılış Destanı'nda Ülgen'e ilham veren dişil ruh olarak tasvir edilmiştir. Karakterin, su iyesi, suda yaşayan ruh gibi başka sıfatları olmasından kaynaklı tasarımı yapılırken yarı saydam dokular ve mavi – beyaz tonlar tercih edilmiş, dişi ve minyon fizyolojik yapısı Asya ve Avrasya tipi Türk ırklarına benzetilmeye çalışılmıştır (bkz: Görsel 100).



Görsel 100. Akine Karakter Tasarımı, Kişisel Arşiv.

- **Erlik Karakter Tasarımı Uygulaması:** Erlik tez çalışmasının kuramsal alt yapısında bahsedildiği gibi Türk mitolojisinde Mars gezegeni yani kötücül gezegen ile özdeşleşmiştir. Mars gezegeninin sembolize ettiği renk ise kırmızıdır. Bütün bu unsurlar doğrultusunda Erlik karakteri çalışılırken kırmızı ve onun tonları baskın renk olarak tercih edilmiştir. Fizyolojik olarak ise Ülgen'e göre daha zayıf ve sıska tasvir edilen karakterin senaryoda tanrısal hiçbir gücü yoktur. Orijinal destan metninde Erlik karakteri yaratan değildir. Dolayısıyla karakter tasarımı bu detay göz önünde bulundurulmuştur.

Orijinal destan metninde Erlik, Ülgen'in yarattığı toprak parçasını çalan kişi olduğundan senaryo gereği bir hırsıza ait karakteristik özellikler

taşınmalıdır. İnsan yüzü bir karakterin tartışmasız en önemli kimlik unsurudur. Ünlü Amerikan psikoloji profesörü Paul Ekman (2009, s.8) “Aradığımız gerçek yüzlerimizde yazılıdır.” sözü ile morfometrik özelliklerin o karakterin kişiliğine dair birçok ipucu verdiği kanısına varılmaktadır. Örneğin, yüzde bir yara olması, kişinin toplumda negatif anlamda daha çok dikkat çekmesine ve dışlanmasına neden olabilmektedir. Sosyal psikoloji alanına ait akademik çalışmalarda, yüzdeki deri veya organ bütünlüğünün bozulduğu durumlarda toplumda daha az kabul edildiklerine dair bulgulara ulaşılmıştır (Bull and Rumsey, 1988). Toplumda dışlanan bir birey ise insan psikolojisinin bir getirisi olarak kendini ispat etme yoluna gidebilmektedir. Buna dayanarak senaryo gereği Erlik karakterinin de temel motivasyon kaynağı kendini topluma kabul ettirmektir. Dolayısıyla Erlik karakter tasarımı çalışılırken göz bölgesinde ince, pembe ve eski bir yara izi ile tasvir edilmiştir (bkz: Görsel 101).



Görsel 101. Erlik Karakter Tasarımı, Kişisel Arşiv.

5.1.3. Mekân ve Konsept Tasarımları

Senaryonun geçtiği mekanlar Ülgen ve Akine'nin evi, Türk Uzay Ajansı'nın ofisi ve toplantı odası, TUA uzay aracı ve Kızıl Elma Gezegeni olmak üzere dört mekandır.

Mekân tasarlanırken temelde perspektif, renk, doku gibi plastik değerlere önem verilmiştir. Alanlara derinlik katmak için koyuluk, açıklık değerleri ve bazı görsel filtrelerden yararlanılmıştır.

- **Ülgen ve Akine'nin Evi Mekân Tasarımı:** Ev sıradan bir aile evi olmasının yanı sıra dekorasyonda kullanılan balbal heykelcikleri, fener ışıklandırmaları, Türk kilimleri ve hayat ağacı desenli Türk duvar halısı gibi detaylar senaryonun konseptini destek niteliktedir (bkz: Görsel 102).



Görsel 102. Mekân Tasarımı – Ülgen ve Akine'nin Evi, Kişisel Arşiv.

- **Türk Uzay Ajansı (TUA) Ofis ve Toplantı Odası Mekân Tasarımı:** Türk Uzay Ajansı binası çalışılırken bina orijinal bina ile birebir çalışılmıştır. Dış mekânda kirli havanın yansıtılabilmesi adına gökyüzü ve ışık yansımaları gri ve paslı yeşil tonlarında tasvir edilmiştir (bkz: Görsel 103).



Görsel 103. Mekân Tasarımı- Türk Uzay Ajansı Dış Mekân, Kişisel Arşiv.

Diğer bir mekân Ülgen karakterinin ofisidir. Söz konusu sahne, Ülgen'in ofisini uzak plan kadrajdan değil, yakın plan kadrajdan görülmektedir. Bu mekân tasarımında malzemelerin dokuları farklı türden fırçalar aracılığı ile daha detaylı çalışılmıştır. Masanın üzerindeki Celestial Globe yani Gökküre, evrendeki bilinen tüm gök cisimlerinin bir modellemesidir. Bunun haricinde masanın üzerindeki defterdeki karalamalar, Ülgen karakterinin yaratım sürecindeki planlarına dair izleyiciye fikir vermektedir. Bilgisayar ekranının köşesine yapıştırılan kâğıt parçasındaki toplantı notu bir sonraki sahne ve diğer bir mekân ile bağlantı kurmaktadır (bkz: Görsel 104).



Görsel 104. Mekân Tasarımı- Türk Uzay Ajansı Ofis, Kişisel Arşiv.

TUA binasına ait toplantı odası mekânı tasarlanırken kurumsal bir sinevizyon odası olmasının yanı sıra geleneksel Türk kültürüne ait detaylar çalışılmıştır. Ülgen karakterinin ekibine açıklama yaptığı ve slayt gösterisinin yapıldığı alanda çini detayları göze çarparken, masanın altındaki Türk kilimi de söz konusu detaylara örnektir (bkz: Görsel 105).



Görsel 105. Mekân Tasarımı- Türk Uzay Ajansı Toplantı Odası, Kişisel Arşiv.

- **Uzay Aracı Mekân Tasarımı:** Uzay aracı iç mekânı tasarlanırken ağırlıklı olan mavi, gri ve beyaz gibi teknolojik cihazlarda görmeye aşina olunan ekran renkleri kullanılmıştır. Hem uzak hem de yakın plandan tasarlanan mekânda dokular, uzak yakın ilişkisi, açık ve koyu alanlar kullanılarak alan derinliği ve perspektif algısı sağlanmaya çalışılmıştır (bkz: Görsel 106).



Görsel 106. Mekân Tasarımı – TUA Uzay Aracı İç Mekân, Kişisel Arşiv.

- **Kızıl Elma Mekân Tasarımı:** Kızıl Elma gezegeni senaryonun mekân tasarımları arasında son mekân olmakla beraber kendi içinde gelişim gösteren bir mekândır. Mekân senaryonun en başında kuru, çorak ve yaşama elverişsiz bir arazi olarak tasvir edilirken, kurgunun ilerlemesi ile yemyeşil ve canlıların yaşayabileceği coğrafyaya sahip bir gezegen olarak tasvir edilmiştir. Bu yaşama elverişli olma niteliğini gezegene kazandıran ise hayat ağacı sembolüğü olmuştur (bkz: Görsel 107).



Görsel 107. Mekân Tasarımı – Kızıl Elma Gezegeni, Kişisel Arşiv.

5.2. Hareketli Grafik Uygulama Süreci

Hareketli grafik uygulamasına başlamadan önce senaryoda yer alacak olan karakterlerin kuramsal alt yapıları hakkında analizler yapılmıştır. Karakterler geleneksel ve çağdaş tarzda iki farklı versiyonda çalışılmıştır. Olay örgüsü netleştikten sonra mekân tasarımları ve mekanların gelişimleri taslak halinde tez izlemeler aracılığı ile jüri onayından geçmiştir. Çalışılan eskizler hikâyenin gidişatına göre sıralanarak renklendirme, doku ve ışık – gölge detayları ile resimleme haline getirilmiştir. Hareketlendirilecek olan alanlar belirlenerek bu alanlar ayrı katmanlarda çalışılmıştır. İllüstrasyonlar son haline getirildikten sonra hareketlerin başlangıç ve bitiş anı belirlenmiştir. En genel hali ile hareketli grafik uygulama süreci bu şekilde özetlenebilmektedir. Hareketli grafik uygulamasının yayımlanabileceği platformlar

belirlenirken üretim amacı olan “tanıtıcı” olma misyonu göz önünde bulundurulmuştur. Buna göre bu mecralardan bazıları;

Sinema Salonları ve Sinema Lobisi: Tanıtıcı bir içerik olmasından kaynaklı bu hareketli grafik uygulaması sinema filmlerinden önce sinema reklamları ve trailerlar ile gösterilebilmektedir. Bu şekilde izlenme oranlarını yükseltilmesi sağlanmaya çalışılmıştır.

Ekranlarda veya Dijital Panolarda Yayın: Alışveriş merkezlerinde, genellikle büyük dijital ekranlar veya LED panolar kullanılır. Bu panolarda tanıtıcı animasyonlar sergilenir. İnsanlar alışveriş yaparken veya dinlenirken bu tür içerikler doğrudan gözlerine çarpar.

Otobüs ve Metro Duraklarında: Toplu taşıma duraklarında veya istasyonlarında dijital ekranlar üzerinden yayınlanabilir. Bu, büyük kitlelere ulaşmanın etkili bir yoludur.

TEKNOFEST ve TEKNOFEST web sitesi: Teknofest, Türkiye’de milli teknolojinin geliştirilmesi konusunda kritik rol oynayan birçok kuruluşun paydaşlığıyla düzenlenen Türkiye’nin ilk ve tek havacılık, uzay ve teknoloji festivalidir. Bu festivalin yapıldığı yerde hareketli grafik uygulaması Türkiye Uzay Ajansı’nın tanıtımının yapılması amacıyla kullanılabilir. Aynı zamanda web sitesinde de bu içerik oynatılabilmektedir.

YouTube: Tanıtıcı içerikler için en popüler ve erişilebilir platform olan YouTube geniş bir izleyici kitlesine sahiptir. YouTube’un algoritması, öneriler sunarak hareketli grafik uygulamasını geniş bir kitleye ulaştırabilir.

Vimeo: Özellikle sanatsal ve kaliteli içerikler için tercih edilen bir platformdur. Daha niş ve profesyonel izleyicilere hitap edebilir.

Dijital Billboardlar: Şehirlerin yoğun caddelerinde, meydanlarda veya büyük alışveriş caddelerinde dijital reklam panoları (billboardlar) kullanılabilir. Bu alanlar, yüksek trafik hacmiyle tanıtım için idealdir.

21. Uluslararası Kısa – Ca Öğrenci Film Festivali: Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından 2001 yılında başlatılan Kısa-Ca Uluslararası Öğrenci Filmleri

Festivali, Türkiye'nin en köklü öğrenci film festivallerinden biridir. 21.'si, 6-8 Mayıs 2025'te Konya'da düzenlenecektir. Festival, kısa film alanında ulusal ve uluslararası bir platform oluşturmayı ve Türk sinemasını desteklemeyi amaçlamaktadır. Geçmiş yıllarda ünlü Türk sinemacıların yanı sıra Polonya ve İran'dan sanatçılar da festivale katılmıştır. Belgesel, kurmaca, animasyon ve deneysel filmler yarışırken, atölyeler, söyleşiler ve özel gösterimler de düzenlenmektedir. Tez çalışmasının uygulama projesi olan “Yaradılış Destanı: Yer-Su’nun Uyanışı” festivalin açılış filmi olarak bu tarihlerde Konya'da, Selçuk Üniversitesi Sultan Alparslan Kültür Merkezi'nde gösterime girecektir. Tez savunmasının yapılmış ve tezin enstitüye teslim edilmiş olması nedeniyle, gösterim henüz gerçekleşmediğinden, geçmiş yıllara ait gösterim fotoğrafları kullanılarak montaj yapılmış ve teze eklenmiştir (bkz: Görsel 108).



Görsel 108. 21. Uluslararası Kısa-Ca Öğrenci Film Festivali, Temsili Görsel, Kişisel Arşiv.

5.2.1. Hareket, Ses, Tipografi ve Diğer Grafik Öğeleri

Hareketli grafik uygulamasının hareket kazandırma aşamasından önce, tez izlemelerde sürece devam edebilmek için her aşamada jüri üyelerinin önerileri dikkate alınmıştır. Bu önerileri almak için uygulama sürecine tez izlemelerde jüri üyeleri ile eskizler üzerinde konuşularak ile başlanmıştır (bkz: Görsel 111). Eskizlerin bir kısmı da Storyboard tasarımlarını kapsamaktadır. Storyboard tasarımları senaryonun gidişatı hakkında bir planlama oluştururken sahneleri kompoze etmek adına da etkili olmuştur (bkz: Görsel 109 ve 110).



Görsel 109. Storyboard 1, Kişisel Arşiv.

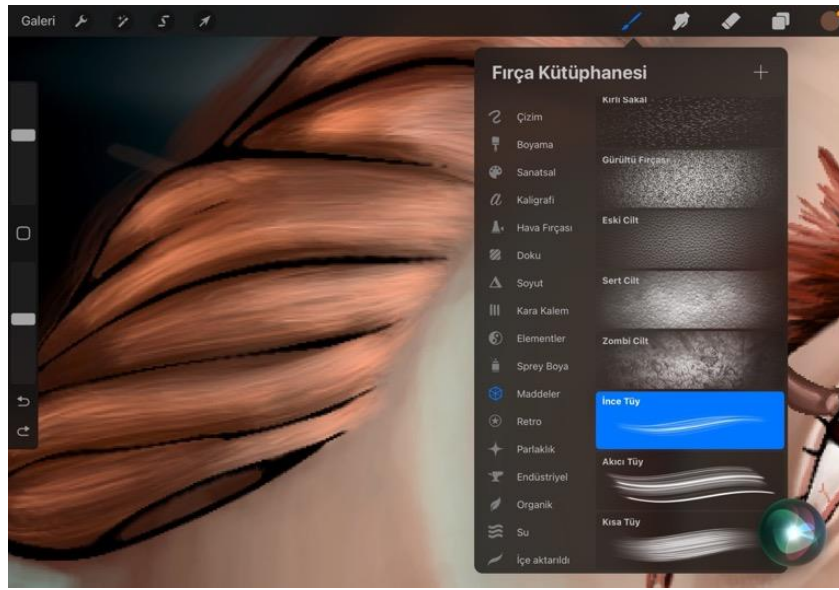


Görsel 110. Storyboard 2, Kişisel Arşiv.

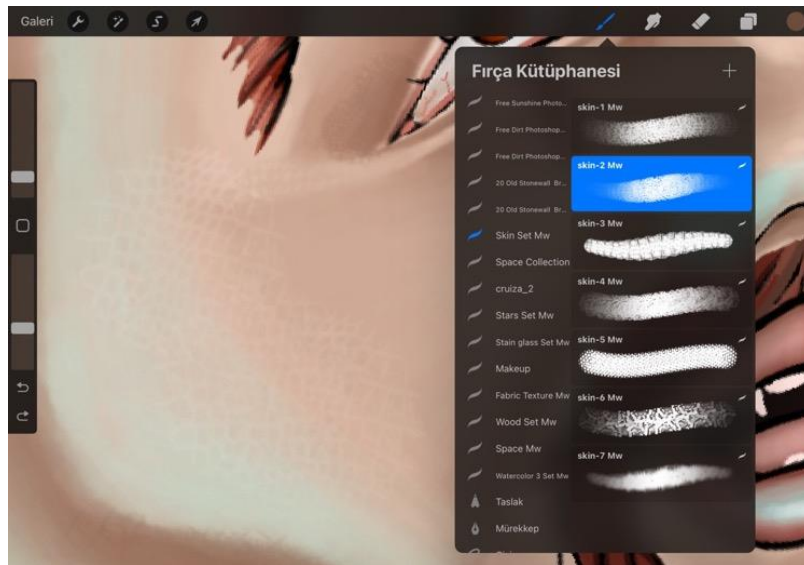


Görsel 111. Sahne 28 Eskiz Çalışmaları, Kişisel Arşiv.

Sunulmuş olan eskiz illüstrasyonlar, jüri üyelerinin de verdiği düzeltmeler ile gerçekleştirilmiştir. İllüstrasyonun renklendirme aşamasında seçilen renk paleti hareketli grafik uygulamasının diğer sahnelerindeki genel renk paleti ile benzer olmasına dikkat edilmiştir. İllüstrasyonun yapım aşamasında dikkat edilen diğer bir unsur da fırça seçimidir. Fırça seçimleri Brushes For Procreate uygulamasından yapılmış ve fırça seçimi yapılırken illüstrasyonda kullanılan malzemelerin yapısına uygun olmasına dikkat edilmiştir. Örneğin, saç, kürk ve şapka gibi tüylü maddelerde kullanılan fırça, cilt gibi gözenekli yüzeyler için kullanılan fırça ile yapısı bakımından farklıdır (bkz: Görsel 112 ve 113).

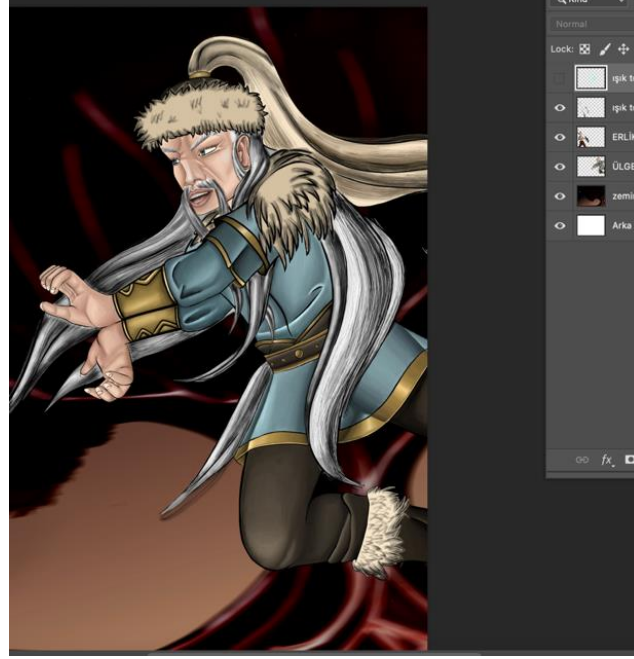


Görsel 112. Sahne 28 Kıl Fırçası, Kişisel Arşiv.



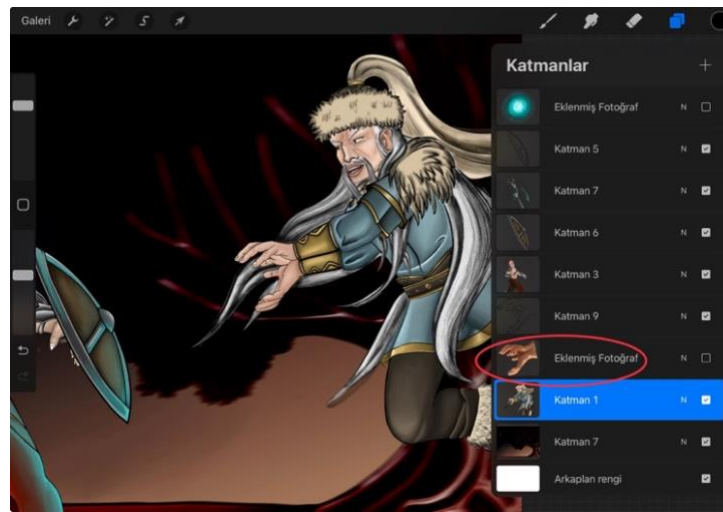
Görsel 113. Sahne 28 Cilt Fırçası, Kişisel Arşiv.

Dokuları alıřılan illüstrasyonlar son haline geldikten sonra tez izlemelerde tekrar jüri onayına sunulmuş ve bu sahnede Ülgen'in Erlik'e saldırmak için ellerini ışıık küresi yaratma verilen duruş anatomik açıdan hatalı bulunmuştur (bkz: Görsel 114).



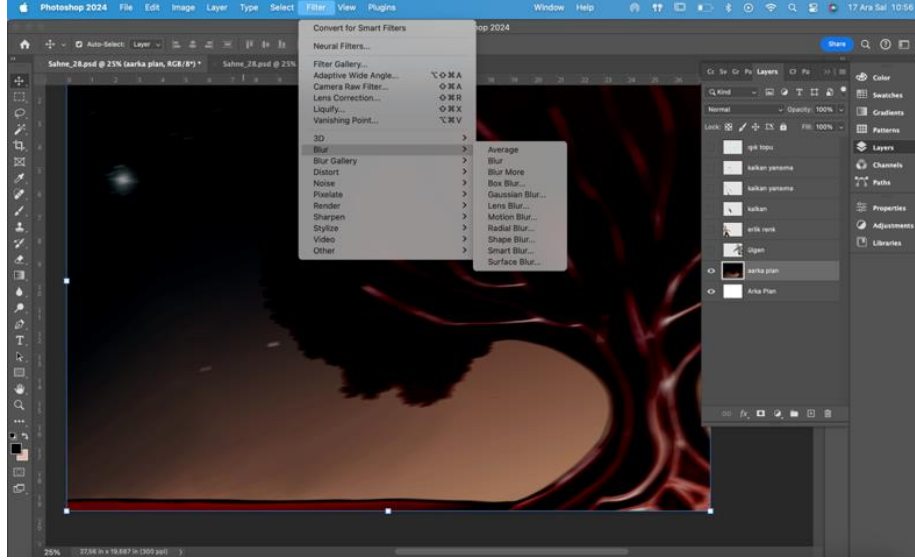
Görsel 114. Sahne 28 Düzeltme Öncesi, Kişisel Arşiv.

Bunun üzerine aynı hareketin fotoğrafı çekilerek referans görsel olarak kullanma yöntemi tercih edilmiştir. Görsel 115'te kırmızı daire içerisinde alınan eklenmiş fotoğraf gerçek bir fotoğrafa ait olup, kenarları dekupe edilerek karakterin yüzüne oranla küçültülmüş ve saydamlığı düşürülerek fotoğraf üzerinden tekrar çizilmiştir (bkz: Görsel 115).



Görsel 115. Sahne 28 Düzeltme Sonrası, Kişisel Arşiv.

Procreate programında oluşturulan illüstrasyonlara, görsel algıyı güçlendirmek amacıyla alan derinliği kazandırılmış ve bu süreçte lens bulanıklığı efektleri Adobe Photoshop 2024 yazılımı kullanılarak uygulanmıştır (bkz: Görsel 116).

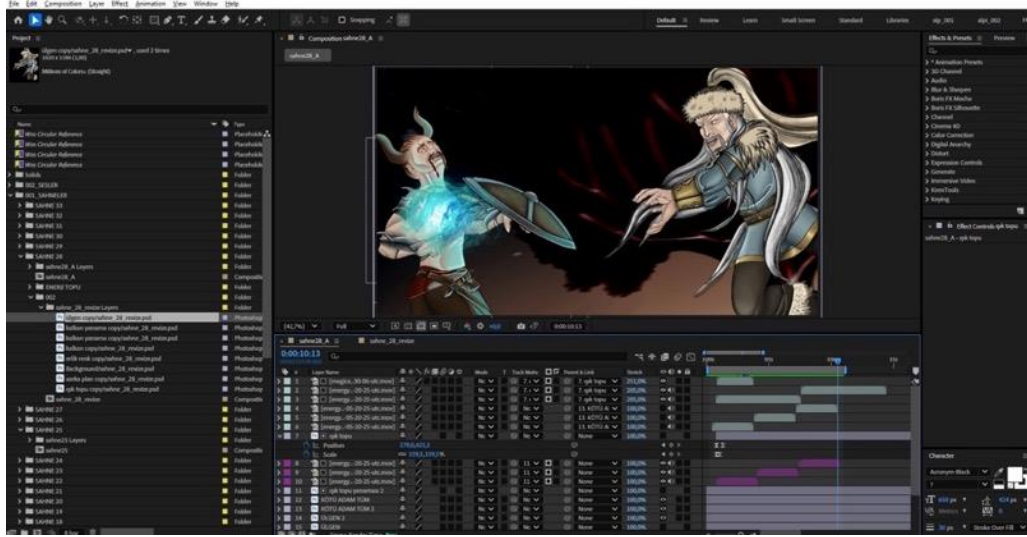


Görsel 116. Sahne 28 Alan Derinliği, Kişisel Arşiv.

Adobe After Effects programından faydalanan bu aşamada, hareketler keyframe tekniği ile gerçekleştirildikten sonra sahne geçişleri zoom in, zoom out, fade gibi görsel efektler aracılığıyla kurgulanmıştır. Hareket kazandırma Adobe After Effects üzerinden “keyframe” tekniği ile yapılmıştır. Temelde hareket etmeye başlayacak olan özelliğin yanındaki stopwatch (saat) simgesine tıklanıp o anda seçili olan değerin kaydedildiği bu teknikte, başlangıç noktasına zaman çizelgesinde, bir anahtar kare eklenmektedir (bkz: Görsel 117 ve Görsel 118).



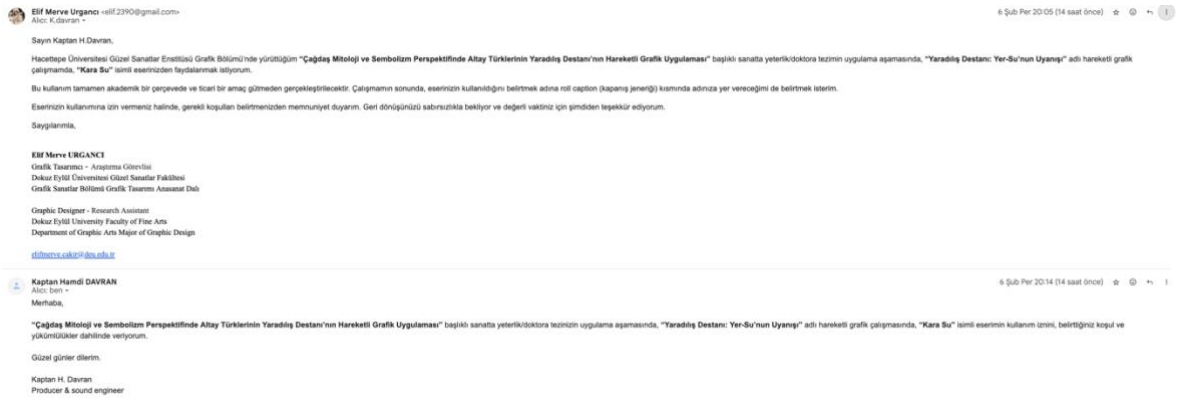
Görsel 117. Hareketlendirme Aşaması Başlangıcı, Kişisel Arşiv



Görsel 118. Hareketlendirme Aşaması Son, Kişisel Arşiv.

Zaman çizelgesindeki süreyi ilerletilerek, hareketin bitmesini gereken noktaya gidilip ögenin yeni durumunu ayarlanmaktadır. After Effects, iki anahtar kare arasındaki hareketi otomatik olarak hesaplamaktadır.

Ses olarak fonda orijinali bir Altay türküsü olan Karasu şarkısının Kaptan H. Davran adı ile bilinen ses mühendisi tarafından beat versiyonu ile yeniden yorumlandığı parçanın kullanımı tercih edilmiş ve sanatçının resmi e-posta ile iletişime geçilerek şarkının kullanım izni alınmıştır (bkz: Görsel 119).



Görsel 119. Müzik kullanım izni, Kişisel Arşiv.

Bu şarkının seçilmesi tesadüf değildir. Zira Yaradılış Destanı'nın temeli su ile başlamaktadır. Bir Altay türküsü olan Kapa-Cy, Türkiye Türkçesi ile Karasu adlı türkünün tekrarlanan dizeleri Kara Su'nun içilerek iyileştirdiğini vurgulanmaktadır. Bu vurgu, Altay mitolojisinde Yer – Su' yun kutsal ve şifalı doğasına atıfta

bulunmaktadır. Kara Su'nun içilerek iyileştirdiğini vurgular. Bu, Altay Yer - Su mitolojisiinde suyun kutsal ve şifalı doğasına atıfta bulunur. Mitolojik inanışlara göre, doğal su kaynakları, fiziksel ve ruhsal arınmayı sağlamaktadır. Su, hayat veren bir unsur olarak insanı yalnızca bedensel değil, ruhsal olarak da iyileştirir. Dolayısıyla türkünün sözleri senaryonun Yer - Su etrafında şekillenmesini destekler niteliktedir. Ek olarak, Türk inancında Yer - sub Orhun Yazıtlarında koruyucu ruhları ve vatan severliği ifade etmek için kullanılmıştır (İnan, 1986, s. 48). Yazıtlarda geçen “Atalarımızın, dedelerimizin zapt ettiği Yer-sular sahipsiz kalmasın diye...”, “Türk Tanrısı ve kutsal yer ve su ruhları şöyle yapmışlar şüphesiz...” ifadeleri suyun vatanseverlik ile olan ilişkisini kanıtlamaktadır (Tekin'den AKT. Uçar, 2020, s. 28). Bütün bu veriler ışığında Karasu türküsünün çağdaş versiyonu ve yeni yorumu konsept ile uyumlu bulunarak fon müziği seçilmiştir. Adobe Premiere programı aracılığı ile düzenlenen ses, Adobe After Effects programında hareketli grafik uygulamasına uyarlanmıştır. Buna ek olarak gerekli görülen sahnelerde anlatımı pekiştirmek ve duyguyu arttırmak adına ses efektleri kullanılmıştır.

Hareketli grafik uygulamasının başında ve sonunda kullanılan jeneriklerde başlık ve bilgilendirme metinlerinde kullanılmak üzere seçilen display yazı karakteri olarak runik yapısının eski Türk alfabesi ile biçimsel benzerliğinden dolayı “Norse Bold” seçilmiştir (bkz: Görsel 120).

**LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET,
CONSECTETUR ADIPISKING ELIT, SED DO
EIUSMOD TEMPOR INCIDIDUNT UT
LABORE ET DOLORE MAGNA ALIQUA.**

Görsel 120. Display yazı karakteri – Norse Bold, Kişisel Arşiv

Seçilen yazı karakteri üzerinde stilizasyonlar yapılarak uygulamanın adı için özgün bir logotype tasarımı oluşturulmuştur. Bu tasarımın esin kaynağı, Türk kilimlerinde sıkça yer alan hayat ağacı motifi olmuştur. Yaradılış kelimesinin “Y” harfine uyarlanan kilim motifi ve yazı tipinde gerçekleştirilen stilizasyonlar, kapakta

kullanılan logotype tasarımının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Yaradılış Destanı eski Türk alfabesini anımsatan Runik bir yazı tipi ve stilizasyon ile ele alınırken, Yer-Su'nun Uyanışı başlığı tırnaksız ve modern bir font tasarımı olan Rams ile yapılmıştır. Bu farklılık temelde ortaya konan geleneksel köklerin bozulmadan çağdaşlaştırılması prensibine dayanmaktadır (bkz. Görsel 121).



Görsel 121. Yaradılış Destanı: Yer-Su'nun Uyanışı, Logotype Tasarımı, Kişisel Arşiv

Hareketli grafik uygulamasının başında ve sonunda kullanılan bilgilendirici gövde metin yazı karakteri ise “Rams” olarak belirlenmiştir. Logotype tasarımının “Yer-Su'nun Uyanışı” kısmında ve logotype tasarımının altında “Tanıtıcı Hareketli Grafik Uygulaması” ile diğer açıklamalar için tercih edilmiştir.

Uygulamanın işitme engelli bireyler için geliştirilen altyazılı versiyonundaki altyazılarda seçilen font ise “Arial” fontu olmuştur. Serifli fontların render aşamasında tırnakları ve incelen alanları piksellerden dolayı kaybolabileceğinden sans serif bir font kullanmak fonksiyonellik açısından doğru bir karar olacaktır. Yazı karakteri seçilirken tırnaksız ve her mecrada çalışabilir yapısı, sadeliği sayesinde uzun metinlerde okunabilirliğe elverişli olması göz önünde bulundurulmuştur. Aynı font tasarımı uygulamanın dijital ortamlarda da görünürlüğüne arttırmak ve kendine ait mecrası olan web sitesi tasarımında da navigasyon kısmı ve diğer tüm gövde metinlerde tercih edilmiştir.

Web sitesi için ayrı bir domain satın alınarak www.yersununuyanisi.com adresi seçilmiştir. Bu aşamada web sitesi tasarımında dikkat edilen unsurlar uygulamanın içeriğini tasarımsal olarak yansıtması, uygulamanın altyazılı ve altyazısız olmak üzere iki versiyonun da izlenebileceği bir alan, uygulamaya dair karakter ve mekân tasarımları hakkında bilgi, tez Hacettepe Güzel Sanatlar Enstitüsü tarafından

erişime açıldığında tezin linki gibi bölümlerin yer alması olmuştur. Tezin “Giriş” bölümünde yer alan QR kod da izleyiciyi sitede yer alan video bölümüne yönlendirmektedir.

5.2.2. Sahne Çözümlmeleri

Sahneler olay örgüsü ve senaryonun yön göstericiliği ile sıraya konarak 1’den 33’e kadar, 300 dpi çözünürlükte Procreate ve Adobe Photoshop programlarında çalışılmıştır. Procreate’de çalışılan illüstrasyonlar, jüriye sunulurken sonradan afiş ve billboard gibi basılı reklam uygulamalarına dönüşeceğiinden 50 x 70 cm boyutunda çalışılmıştır. Hareketlendirme aşamasında ise bu sahneler 1080p boyutunda, HD ekran formatına taşınmıştır. Seslendirme yani perforaj işlemi için seçilen ses eğitimli bir erkek sesidir. Bazı sahnelerde senaryo gereği kadın sesine de yer verilmiştir.

- **Sahne 1:** İlk sahne Ülgen’in evinde, eşinin yanında güne başlamasını içermektedir. Sahne açılırken karanlıktan aydınlığa, gecenin güne döndüğünü anlatan yumuşak bir geçiş efekti verilmiştir. Pencerelerden sızan gün ışığı için özel gün ışığı görsel efekti kullanılmıştır (bkz: Görsel 122).



Görsel 122. Sahne Çözümlmeleri – Sahne 1, Kişisel Arşiv.

Seslendirme:

“Göklerin sahibi, antik zamanların yaratıcısı,
Gök mavi gözleri, gümüş gri saçları.

Eşi Akine hemen yanındaydı.

Ülgen adı.” şeklindedir.

- **Sahne 2:** İkinci sahne Ülgen’in ayrı katmanlarda çalışılan göz kapaklarını aralayıp uyandığı sahnedir (bkz: Görsel 123). Seslendirme, “Gözlerini o gümüş kurşuni sabaha açtı.” şeklindedir.



Görsel 123. Sahne 2: Sahne Çözümlemeleri – Sahne 2, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 3:** Bu sahnede Ülgen karakteri çalar saatini kapatıp, güne başlamaktadır. (bkz: Görsel 124). Sahneye çalar saat ses efekti verilmiştir. Seslendirme kısmı “Modern dünyanın yok olmaya yüz tuttuğu güne başladı.” Şeklinde yapılmıştır.



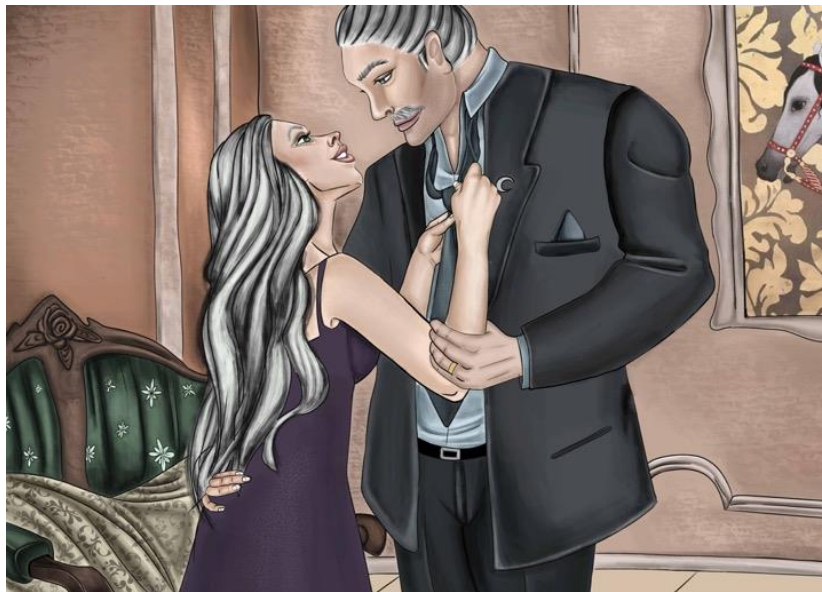
Görsel 124. Sahne Çözümleri – Sahne 3, Kişisel Arşiv

- **Sahne 4:** Sahne 4'teki mekân ile ilk sahnedeki mekân aynı olduğundan dekorun devamı sağlanmaya çalışılmıştır. Bu sahnede hareket kazandırılan alan Ülgen karakterinin kolu ve perdedir. Perde çekme sesi ve rüzgâr ile ağaç dallarının cama vurma ses efektleri de harekete uyarlanmıştır. Ülgen, camdan dışarıya bakıp kurumuş ağaçları ve çorak araziye görerek dünya ve dolayısıyla Türk milleti için endişelenmektedir. Eşi Akine ise onu teselli etmektedir (bkz: Görsel 125). Sahnenin seslendirmesi;
“Araladı perdesini.
Gördü doğanın bitişini.
Ulusun çürümesini.
Kederle doldu yüreği.” olarak yapılmıştır.



Görsel 125. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 4, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 5:** Bir önceki sahnenin karamsar havasını dağıtıp umudun ve sevginin yeşerdiği bir sahne olan beşinci sahnede, Akine karakteri eşi Ülgen'i işe göndermek üzere hazırlamaktadır. Akine karakterinin farklı katmanda çalışılan elleri bu sahnede hareket kazandırılacak olan kısımdır (bkz: Görsel 126). Seslendirmede şu şekildedir;
Akine hazırlarken eşini,
Şefkatle cesaretlendirdi sevdiğini.
“Kurulsa bir yurt, olsa her bir yurttaşı Türk” dedi.
Yankılandı Ülgen'in kafasında sözleri.



Görsel 126. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 5, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 6:** Ülgen karakteri işe gitmek üzere TOGG marka aracı ile yola koyulmuştur. Yolda oldukça gri puslu ve sarımtırak bir gökyüzü izleyiciyi karşılamaktadır. Hareket kazandırılan alanlar araç ve bulutlardır (bkz: Görsel 127). Seslendirme:

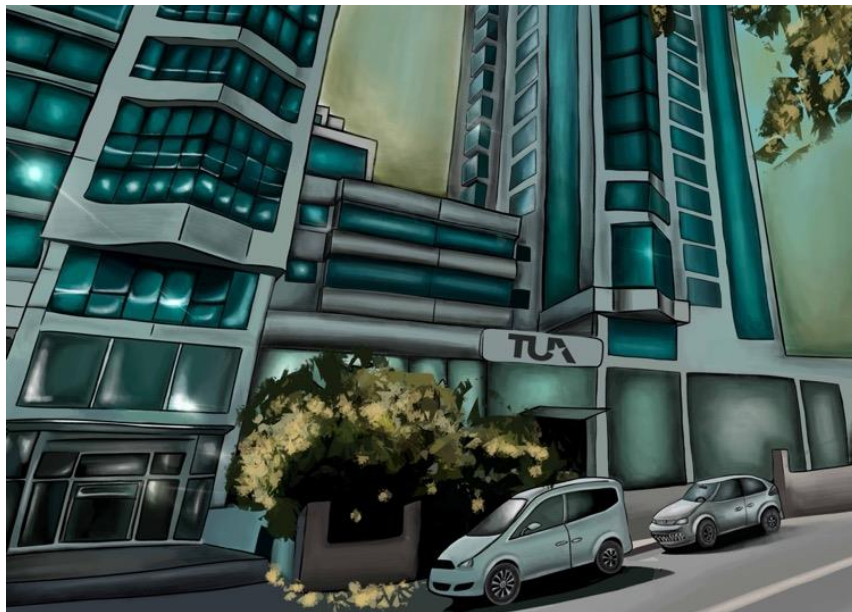
“Vatanını en çok seven, işini en iyi yapandır.’ diyerek andı ulu önderi.

Yola koyuldu, bulmalıydı bir hal çaresini.” şeklinde yapılmıştır.



Görsel 127. Sahne Çözümlmeleri – Sahne 6, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 7:** Bu sahnede Türk Uzay Ajansı’na ait orijinal bina fotoğrafı üzerinden referans alınarak birebir tasvir edilmeye çalışılmıştır (bkz: Görsel 128).



Görsel 128. Sahne Çözümlmeleri – Sahne 7, Kişisel Arşiv

- **Sahne 8:** Sekizinci sahnede Ülgen karakterinin ofisi yakın plandan sadece çalışma alanı görünecek şekilde bir kadraj çalışılmıştır (bkz: Görsel 129). Sandalye çekme ses efekti ve çay karıştırma ses efekti ve sayfa çevirme ses efekti verilmiştir. Bu sahnenin seslendirmesi;
“Oturdu masasına,
Düşündü, döndü o ana.
Hatırladı ve fısıldadı “Bir yurt olsa”.
Baktı külliyata.” şeklinde yapılmıştır.



Görsel 129. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 8, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 9:** Ülgen karakteri sıradan bir insanın dünyadan milyonlarca ışık yılı uzaklıktaki bir gök cismini göremeyeceği basit bir teleskop ile Kızıl Elma gezegenini fark etmiştir (bkz: Görsel 130). Dokuzuncu sahnenin seslendirmesi;
Dikti gözlerini semaya,
Mercekten gördü parlayanı al al yana yana.
İşte dedi baktı koordinatlarına,
“İşte, Erboğa A Galaksisinde, burada.” olarak yapılmıştır.



Görsel 130. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 9, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 10:** Bu sahne bir önceki sahne ile aynı seslendirmeye sahiptir. Sahnede oluşturulması amaçlanan kamera açısı, teleskobun içinden Kızıl Elma gezegenini gören bir kadrajdır (bkz: Görsel 131). Bundan dolayı sahne dokuz ve sahne on arasındaki geçiş süresi diğer sahnelerle göre daha kısadır.



Görsel 131. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 10, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 11:** Ülgen ve çalışma arkadaşlarının sinevizyon odasında toplandığı bu sahnede, Ülgen elindeki verileri ekibi ile paylaşmaktadır (bkz: Görsel 132). Hareket kazandırılacak olan alan Ülgen'in havada olan koludur. Sahnenin seslendirmesi ise şu şekildedir;
Topladı ekibini, paylaştı bilgileri.
O anlattı, onlar dinledi.
Doldu umutla yürekleri.
Adı da kondu "Kızıl Elma Projesi".



Görsel 132. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 11, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 12:** Erlik karakterinin ilk ortaya çıktığı bu sahnede karakter, toplantı kapısının girişinde belirmiştir. Erlik gizlice içeriye dinlemektedir. (bkz: Görsel 133). Bu sahnenin seslendirmesi de şu şekildedir;
“Lakin vardı sinsî biri.
Adı Erlik idi.
Dinledi olanı biteni.”



Görsel 133. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 12, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 13:** Toplantı bittiğinde Erlik karakteri toplantı odasına girerek Ülgen'e ait yaratım planlarını içeren eskiz kağıtlarını çalmıştır. Bu sahne orijinal destan metnindeki Erlik karakterinin yaratıcıdan çaldığı toprağa atıf yapmaktadır (bkz: Görsel 134). Sahneye ait seslendirme şu şekildedir;

“Çaldı gezegenin koordinatlarını kızıl tilki.

Kurnazlık edip sahiplenmekti projeyi niyeti.”



Görsel 134. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 12, Kişisel Arşiv

- **Sahne 14:** Ülgen karakteri bir basın toplantısı düzenleyerek kamuoyuna müjdeyi vermiştir. Ses efekti olarak fotoğraf deklanşörü sesi, görsel efekt olarak flaş patlama efekti kullanılmıştır. (bkz: Görsel 135). Sahne seslendirmesi şu şekildedir;

Ülgen verdi müjdeyi halka,

Dedi: “Ben Ülgen, kalmayacak yurtsuz Türk ulusu. Varlığım armağan olsun Türk varlığına”



Görsel 135. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 14, Kişisel Arşiv

- **Sahne 15:** Uzay aracı kalkmadan önce başka Türk Cumhuriyetlerinden başka astronotlar ile bir ekip oluşturulmuş ve son hazırlıklar tamamlanmıştır (bkz: Görsel 136). Bu sahnedeki seslendirme şu şekildedir;

“Kurdu ekibini Türki Cumhuriyetlerinden astronomlarla.

Bir bozkurt sürüsü gibilerdi adeta.”



Görsel 136. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 15, Kişisel Arşiv.

Sahne 16: TUA'ya ait uzay aracı yeryüzünden uzaya gitmek üzere kalkış yapmıştır. Roketin altındaki lav, ayrı katmanda çalışılmış ve hareket kazandırılacak alan olarak belirlenmiştir (bkz: Görsel 137). Sahnenin seslendirmesi ise şu şekildedir;

“Kalktı roket Simurg gibi yerden uzaya.

Deldi sinesini semanın bırakırken gölgesini toprağa.”



Görsel 137. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 16, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 17:** Bu sahnede uzay aracının kokpit kısmı yakın plandan görülmektedir. Ekranların mavi yansıması ve yıldızlara hareket kazandırılan sahne, bir sonraki sahne arasındaki geçiş süresi diğer sahnelere göre daha kısadır (Bkz: Görsel 138).



Görsel 138. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 17, Kişisel Arşiv

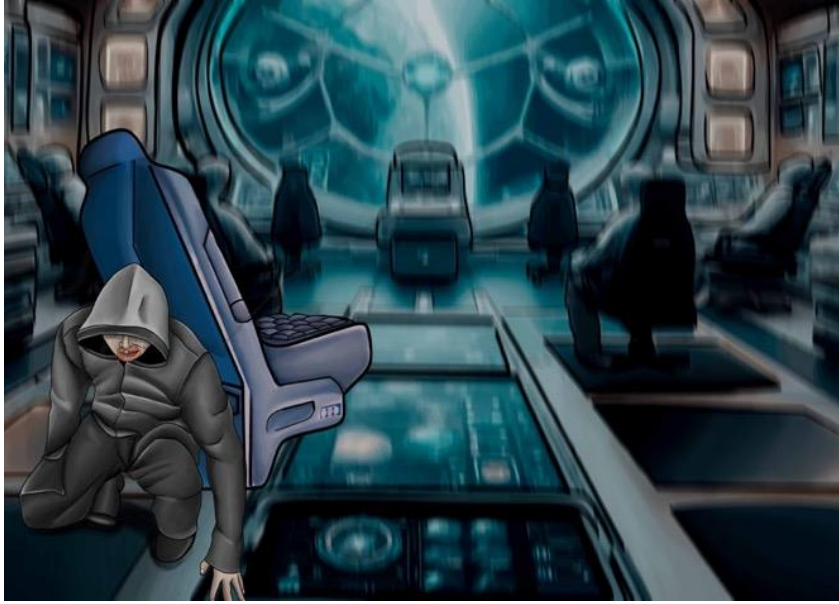
- **Sahne 18:** Bu sahnede kaskın içerisinden yakın plan görüntüsü ve kaska yansıyan takım yıldızları görülmektedir. Ülgen, Kızıl Elma gezegenini bu sahnede görmüştür. (bkz: Görsel 139). Sahnenin seslendirmesi şu şekildedir; “Ülgen odaklandı dikkatlice aradığı yere.”



Görsel 139. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 18, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 19:** Erlik karakteri bu sahnede tekrar görünmektedir. Erlik, kimse fark etmeden gizlice bindiği uzay aracında pilot koltuklarından birisinin arkasına gizlenmiştir (bkz: Görsel 140). Sahnenin seslendirmesi ise şu şekildedir;

“Fark etmedi davetsiz misafiri kimse,
Erlikten başkası değildi o ise,
Kolladı doğru anı inince.”



Görsel 140. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 19, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 20:** Uzay Aracı tespit edilen gezegene sonunda iniş yapmıştır. Bu sahnede Ülgen karakteri astronot kostümü ile arkadan görünmektedir. Arazinin çoraklığı ve yaşama elverişsizliği dikkat çekmektedir. (bkz: Görsel 141). Sahnenin seslendirmesi şu şekildedir;

“Sonunda indiler Kızıl Elma’nın çorak arazisine,
Muhtaçtı toprak bir damla suya, bir nefese.”



Görsel 141. Sahne Çözümleme – Sahne 20, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 21:** Bu sahnede Ülgen karakteri Kızıl Elma gezegenini insan doğasının yaşamasına uygun hale getirmek için tanrısal gücünü kullanmaktadır. Burada söz konusu olan eylem doğaüstü bir eylem olduğundan, modern astronot kıyafetleri parlak bir görsel efekt ile ayrı katmanda çalışılmış geleneksel kostümüne dönüşmüştür. Yıldırım düşmesi benzer görsel efektler ve ses efektleri ile sahne daha etkili hale getirilmeye çalışılmıştır (bkz: Görsel 142). Sahne seslendirmesi şu şekildedir;

“Çekildi Ülgen geriye,
Gök girdi, kızıl çıktı.”



Görsel 142. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 21, Kişisel Arşiv

- **Sahne 22:** Yaradılış Destanı'nın orijinal metni “Her şeyden önce su vardı.” cümlesi ile başlamaktadır. Buna dayanarak bu sahnede Kızıl Elma gezegeninin yaşama uygun hale getirilmesi için su ile çevrelendiği bir sahne çalışılmıştır. Suyun oluşturduğu çemberin ortasında Akine belirmiş ve Ülgen'e “Yarat.” telkininde bulunmuştur (bkz: Görsel 143). Sahne seslendirmesi şu şekilde olmuştur;
“Her şeyden önce su vardı.
Akine'nin “Yarat” sözü yankılandı.”



Görsel 143. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 22, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 23:** Ülgen Kızıl Elma'nın toprağını su ile besledikten sonra toprağın yeşermesi için hayat ağacının ilk tohumlarını ekmiştir. Hareket kazandırılan alan ise Ülgen'in elindeki filiz ve ağaç kökleridir (bkz: Görsel 144). Seslendirme ise şu şekilde olacaktır;

“Su toprağı besledi.

Hayat Ağacı Ülgen'in ellerinde filizlendi.”



Görsel 144. Sahne Çözümlmeleri – Sahne 23, Kişisel

- **Sahne 24:** Hayat ağacı gezegende köklenen ilk canlı olmuş, ilk meyvesi olan elmayı vermiştir. Hayat ağacının mucizevi bir ağaç olduğu parlayan dalları ile vurgulanmıştır (bkz: Görsel 145). Bu sahnenin seslendirmesi ise şu şekildedir;

“Su toprağı besledi.

Hayat Ağacı Ülgen'in ellerinde filizlendi.”



Görsel 145. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 24, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 25:** Destanın orijinal metninde Erlik Han, Ülgen'in yarattığı topraktan bir parça çalmıştır. Buna dayanarak bu sahnede ağacın arkasında Erlik karakteri belirmiş ve elmayı dalından koparıp çalmaya niyetlenmiştir. Hareket kazandırılan alan Erlik ve Ülgen karakterinin belirmesidir. (bkz: Görsel 146). Sahnenin seslendirmesi şu şekilde yapılmıştır;

“O sırada vardı bir sinsi

Erlik Han'ın özü, kendisi idi.

Hayat ağacının arkasında belirdi.”



Görsel 146. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 25, Kişisel Arşiv

- **Sahne 26:** Erlik karakteri elmaya elini uzatmış ve onu almak için uzanmıştır. Bu sahnede hareket kazandırılacak olan kısım yukarıya uzanan karakterin elidir (bkz: Görsel 147). Sahnenin seslendirmesi ise şu şekildedir;

“Dikti gözünü kızıl elmaya

Davrandı almaya.”



Görsel 147. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 26, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 27:** Ülgen bu sahnede Erlik ile karşı karşıya gelmiş, sahne ikiye bölünmüştür. O zıtlığı ifade edecek türde görsel efektleri kurguda sahneye eklenmiştir (bkz: Görsel 148). Sahnenin seslendirmesi şu şekildedir; “Göz göze geldiler o an kızıl tilki ve bozkurt.”



Görsel 148. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 27, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 28:** Erlik karakteri bu sahnede modern kıyafetleri yerine savaşçı kostümleri ile görünmektedir. Fakat Erlik 'in kalkandan başka kendini savunabilecek hiçbir şeyi olmamasının nedeni orijinal destan metninde Erlik Han'ın tanrısal hiçbir özelliği olmamasıdır. Ülgen, Erlik karakterine elindeki mavi ışık topu ile etkisiz hale getirmiştir (bkz: Görsel 149). Sahnede hareket kazandırılacak olan alan Erlik karakterinin kalkanı tutan kolu, Ülgen karakteri ve elindeki mavi ışık topudur. Bu sahnenin seslendirmesi şu şekildedir;
“Ülker uldusunun ongunu ila,
Baş koydu Ülgen Türk ırkının kurtuluşuna,
Savurdu sillesini Erlik Han'a.”



Görsel 149. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 28, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 29:** Bu sahnede kadraj, Ülgen'in bacaklarının arkasına ve Erlik karakterine odaklanmıştır. Erlik Ülgen karşısında kaybetmiş ve görsel efekt ile paramparça olup toz şeklinde dağılarak toz kümesine dönüşmüştür (bkz: Görsel 150). Hareket verilecek alan da bu görsel efektin uygulanacağı Erlik karakteridir. Sahnenin seslendirmesi şu şekildedir;

“Yoktu şansı Erlik Han'ın fani cisminin,
Teslim oldu, kaldı bir avuç tunç isminin.”



Görsel 150. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 29, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 30:** Sahnede su ile başlayan yaşam, su ile doğayı oluşturmaktadır. Su ırmağa dönüşmüş ve toprağı besleyerek doğayı oluşturmuştur. Buradaki ırmak, Toybadum (Doymadım) ırmağıdır. Toybadum ırmağı, Türk mitolojisinde Erlik Han'ın sarayının olduğu yeraltı nehridir ve açgözlülük, hırs gibi duyguları temsil etmektedir (Küçük, 2017, s: 44). Bu sahnede ise Toybadım ırmağı hırs gibi duyguların, saf ve temiz duygulara temsil yaşamı desteklemesi için kullanılan bir semboliktir (bkz: Görsel 151). Sahnenin seslendirmesi şu şekildedir;
“Toybadum ırmağı dönüştü yer-suya.
Besledi toprağı, yurt yaptı Kızıl Elma'yı insana.”



Görsel 151. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 30, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 31:** Akine karakteri bu sahnede tekrar ortaya çıkmaktadır. Yer-Su'dan belirerek Ülgen'i başarıya ulaştığına müjdelemektedir (bkz: Görsel 152).



Görsel 152. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 31, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 32:** Hareketli grafik uygulamasının sonuna yaklaşırken Kızıl Elma gezegeninde artık medeniyet oluşmuştur. Oluşan medeniyette binalar, Türk otaklarına benzer biçimde tasvir edilmiştir. Bina çatılarında bitkilerin olması, yerdeki güneş enerjisi panelleri ise medeniyet inşa edilirken doğanın zarar görmemiş olmasını vurgulamaktadır. İnsan, hatalarından ders almış ve doğa ile iç içe yaşamayı, teknolojiyi geliştirirken doğaya saygı duymayı öğrenmiştir. İlk Türk kolonisi Kızıl Elma'ya yerleşmek üzere uzay araçları ile medeniyetin hemen üzerinde görünmektedir (bkz: Görsel 153). Bu sahnede hareket kazandırılan uzay araçları olmuştur. Sahne seslendirmesi şu şekildedir;
“İlk Türk ahalisi vardı Kızıl Elma'ya,
Yer-suyun etrafına nizamlanmış otaklara.
Nice Gökçe'ler, Alpay'lar vardı orada.
İzlediler çehrelerine minnet ve huzurla.”



Görsel 153. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 32, Kişisel Arşiv.

- **Sahne 33:** Son sahne bütün bir hareketli grafik uygulamasını özetler niteliktedir. Haber programının açık olduğu televizyonda bir spiker bütün dünyaya bu müjdeyi vermektedir. X platformunda da “Trend Topic” olarak gündem yaratan bu büyük olay insanlık tarihini değiştirmiştir. Bu sahnede hareket kazandırılan kısım telefon tutan eldir (bkz: Görsel 154). Sahne seslendirmesi şu şekildedir;

“Duydu her Türk ve dünya insanı kutlu haberi.

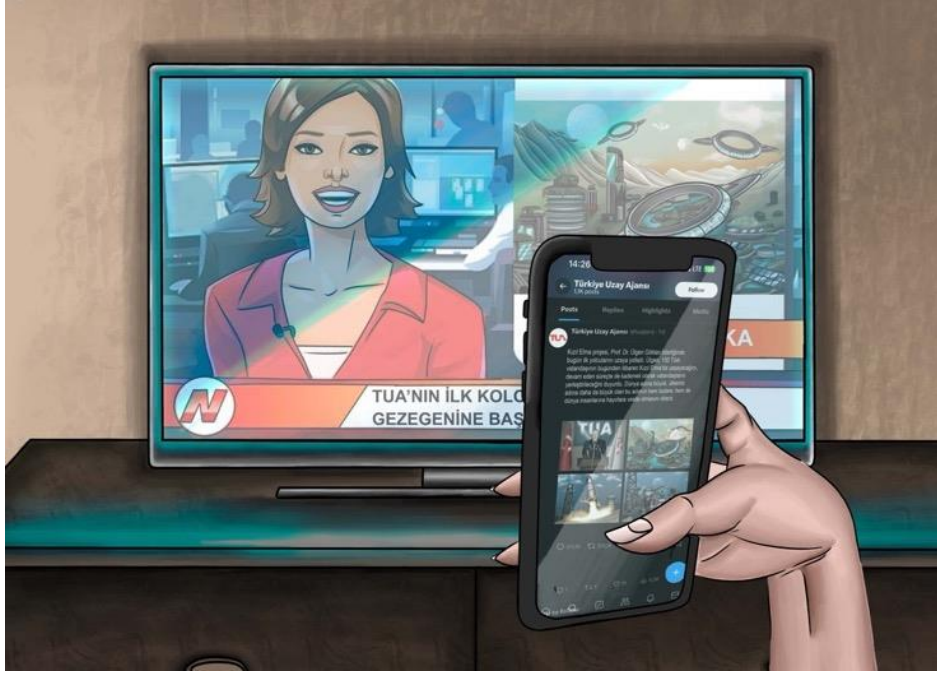
Ülgen yazdı tarihi.

Türk’e armağan etti.

Bumin Kağan, Selçuk Bey, Fatih Sultan Mehmet ve Mustafa Kemal Atatürk gibi.

Bize anlatması düştü, size dinlemesi.

Gurur duymalı her genç, bilmeli kökenini.”



Görsel 154. Sahne Çözümlemeleri – Sahne 32, Kişisel Arşiv.

Sahne çözümlemeleri yapıldıktan sonra uygulama aşamasında yapılan işlerin künyesini ve açıklamaların bulunduğu bir metin hazırlanmıştır. Ayrıca hareketli grafik uygulamasının işitme engelli bireyler için altyazılı bir versiyonu render alınırken, altyazısız bir versiyonun da ayrıca render alınması erişilebilirlik açısından uygun görülerek hareketli grafik uygulaması sonuçlandırılmıştır. Ortaya çıkan hareketli grafik uygulamasının hedeflediği amaçlara ulaşip ulaşmadığı sorgulamak adına bir anket yapılmış ve bu anket sonuçları bulgular başlığı altında tartışılmıştır.

6. BÖLÜM: ÇAĞDAŞ MİTOLOJİNİN SEMBOLİZM BAĞLAMINDA GRAFİK TASARIMA YANSIMALARI VE YARADILIŞ DESTANI'NIN ÇAĞDAŞ MİTOLOJİ PERSPEKTİFİNDE HAREKETLİ GRAFİK UYGULAMASINA YÖNELİK NİCEL ARAŞTIRMA

6.1. Araştırma Evreni ve Örneklemi

Yaradılış Destanı'nın tanıtımı ve hareketli grafik uygulaması kullanılarak günümüze uyarlamasıyla oluşturulan hareketli grafik uygulamasının katılımcılara izletildiği bu çalışmada, nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nicel araştırmalar, araştırılan olay ya da konuya ilişkin evrenden sayısal verileri toplayarak istatistiksel temelli analizlerin kullanılmasıyla durumun açıklandığı araştırma türüdür. Nicel araştırmalar, genellikle incelenen konuya ilişkin örneklemde elde edilen verilerle durumu tanımlamak, genel/merkezi eğilimi tespit etmek ve değişkenlere ilişkin farkı bulmak için kullanılmaktadır (Creswell, 1994). Araştırma örnekleminin belirlenmesinde ise Olasılıksız Örneklem türlerinden, “amaçlı örneklem” kullanılmıştır. Amaçlı örneklem, araştırma konusuna yönelik belirli niteliklere sahip, araştırmacının amacına en uygun olduğu düşünülen birey ve objelerin arasından örneklemin seçildiği sayıca daha küçük popülasyonlarda uygulanan bir örneklem alma türüdür (Aziz, 2010).

Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi evreninde gerçekleştirilen bu araştırmanın örneklemini ise 106 katılımcı oluşturmaktadır. Araştırma evreni olarak İletişim Fakültesinin seçilmesinde temel amaç, bu fakültede eğitim alan öğrencilerin gerek teorik gerek uygulamalı olarak görsel ve işitsel alanda üretilen içeriklere yönelik farkındalıklarının diğer kişilere göre daha yüksek olduğunun düşünülmesidir.

6.2. Veri Analizi ve Testler

Araştırma evreninden verilerin toplanmasında 17 sorudan oluşan bir anket formu oluşturulmuştur. Formda katılımcıların cinsiyetine ilişkin bir soru, Yaradılış Destanına ve bu destanın hareketli grafik uygulamasıyla gerçekleştirilmiş 6 dakika 46 saniyelik hareketli grafik uygulamasına yönelik 16 adet soru bulunmaktadır.

Sahadan toplanan verilerin analizinde, betimsel/tanımlayıcı analizler olan Frekans analizi ve Merkezi Eğilim Ölçüm analizi kullanılmıştır. Aynı zamanda araştırmaya

katılanların cinsiyeti ile Yaradılış Destanı'na ilişkin verdikleri ifadeler arasındaki farkı tespit etmek için Ki-Kare Analizi kullanılmıştır.

6.3. Bulgular

Katılımcıların cinsiyeti, Yaradılış Destanı ve bu destanın günümüze uyarmasına ilişkin izletilen hareketli grafik uygulamasına ilişkin düşüncelerini içeren sonuçlar bu başlık altında bulunmaktadır.

Tablo 1. Katılımcıların Cinsiyet Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Erkek	55	51,9
Kadın	51	48,1
Toplam	106	100,0

Hareketli grafik uygulaması kullanılarak Yaradılış Destanı'nı tanıtan ve günümüze uyarlanmış halinin izletildiği araştırmaya katılanların yüzde 51,9'u erkek, yüzde 48,1'i kadın katılımcılardan oluşmaktadır.

Tablo 2. Katılımcıların Türk Mitolojisi Hakkında Bilgilerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Kısmen	74	69,8
Evet	23	21,7
Hayır	9	8,5
Toplam	106	100,0

Türk mitolojisine yönelik bilgi sahibi olmalarına yönelik ifadeye araştırmaya katılanların yüzde 69,8'i kısmen bilgisi olduğunu, yüzde 21,7'si bilgisi olduğunu ve yüzde 8,5'i ise bilgisi olmadığını belirtmiştir.

Tablo 3. Katılımcıların Yaradılış Destanı Hakkında Bilgilerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Hayır	55	51,9
Evet	31	29,2
Kısmen	20	18,9
Toplam	106	100,0

Hareketli grafik uygulamasıyla yeniden uyarlanan Yaradılış Destanı'nı daha önce duyduklarına yönelik ifadeye katılımcıların yüzde 51,9'u hayır, yüzde 29,2'si evet, yüzde 18,9'u ise kısmen cevabını vermişlerdir. Bu sonuç, katılımcıların yarısından

fazlasının hareketli grafik uygulaması kullanılarak oluşturulan Yaradılış Destanı'nı daha önce duymadıkları sonucunu vermektedir.

Tablo 4.Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Resimleme ve Senaryo Uyumuna Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	80	75,5
Kısmen	22	20,8
Hayır	4	3,8
Toplam	106	100,0

Araştırmaya katılanların yüzde 75,5'i hareketli grafik uygulamasında kullanılan resimlemelerin senaryoyu anlamaya yardımcı olduğunu, yüzde 20,8'i kısmen uyumlu olduğunu, yüzde 3,8'i ise uyumlu olmadığını belirtmiştir. Buna göre hareketli grafik uygulamasında kullanılan resimlemelerin senaryoyu tamamlar nitelikte olduğu yönünde yorum yapılabilir.

Tablo 5.Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Yazı ve Senaryo Uyumuna Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	73	68,9
Kısmen	27	25,5
Hayır	6	5,7
Toplam	106	100,0

Hareketli grafik uygulamasıyla uyarlaması yapılan Yaradılış Destanı'nın da kullanılan yazıların senaryoyu anlamada yardımcı olduğuna katılımcıların yüzde 68,9' evet, yüzde 25,5'i kısmen, yüzde 5,7'si ise hayır cevabını vermiştir. Bu sonuç, hareketli grafik uygulamasında kullanılan yazıların senaryoyu anlamada yardımcı olduğuna işaret etmektedir.

Tablo 6.Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Ses Efektlerine Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	69	65,1
Kısmen	31	29,2
Hayır	6	5,7
Toplam	106	100,0

Katılımcıların hareketli grafik uygulamasında kullanılan ses efektleri ve müziklerin senaryoyu anlamamasında; yüzde 65,1'i yardımcı olduğu, yüzde 29,2'si kısmen yardımcı olduğu, yüzde 5,7'si ise yardımcı olmadığını belirtmiştir. Böylece hareketli grafik uygulamasında kullanılan ses efektleri ve senaryonun uyumlu olduğu çıkarımı yapılabilir.

Tablo 7.Katılımcıların Türk Kültürüne Ait Sembollere Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	69	65,1
Kısmen	27	25,5
Hayır	10	9,4
Toplam	106	100,0

Katılımcıların yüzde 65,1'i hareketli grafik uygulamasının sahnelerinde kullanılan Türk kültürüne ait sembollerin dikkatini çektiğini, yüzde 25,5'i kısmen dikkatini çektiğini, yüzde 9,4'ü ise sembollerin dikkatini çekmediğini belirtmiştir.

Tablo 8.Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Ses Efektlere ve Müziğe Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	58	54,7
Kısmen	38	35,8
Hayır	10	9,4
Toplam	106	100,0

Hareketli grafik uygulamasında kullanılan ses efektleri ve müziklerin konsept ile uyumuna yönelik katılımcıların yüzde 54,7'si uyumlu bulmuş, yüzde 35,8'i kısmen uyumlu bulmuş, yüzde 9,4'ü ise uyumlu bulmamıştır.

Tablo 9.Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Canlandırmalara Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	59	55,7
Kısmen	33	31,1
Hayır	14	13,2
Toplam	106	100,0

Katılımcıların yüzde 55,7'si hareketli grafik uygulamasındaki canlandırmaları dikkat çekici, yüzde 31,1'i kısmen dikkat çekici bulurken yüzde 13,2'si ise canlandırmaları dikkat çekici bulmamıştır.

Tablo 10. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Resimlemeler ve Yazılara Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	58	54,7
Kısmen	44	41,5
Hayır	4	3,8
Toplam	106	100,0

Yaradılış Destanı'nın konu edinildiği hareketli grafik uygulamasındaki resimlemeler ve yazıların birbiri uyumuna yönelik katılımcıların yüzde 54,7'si evet, yüzde 41,5'i kısmen, yüzde 3,8'i ise hayır cevabını vermiştir.

Tablo 11. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Müzikler ve Senaryo Konsepti Uyumuna Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	58	54,7
Kısmen	36	34,0
Hayır	12	11,3
Toplam	106	100,0

Katılımcıların yüzde 54,7'si hareketli grafik uygulamasında kullanılan müzikler ile senaryo konseptini uyumlu bulduğunu, yüzde 34'ü kısmen uyumlu bulduğunu, yüzde 11,3'ü ise müzikler ile senaryo konseptini uyumlu bulmadığını belirtmiştir.

Tablo 12. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasının Türk Mitolojisinin Tanıtımına Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	65	61,3
Kısmen	26	24,5
Hayır	15	14,2
Toplam	106	100,0

Bu hareketli grafik uygulamasının Türk mitolojisinin tanıtımında ve akılda kalıcılığında etkili olacağına katılımcıların yüzde 61'3'ü evet, yüzde 24,5'i kısmen, yüzde 14,2'si ise hayır yanıtını vermiştir. Bu sonuçlara göre katılımcıların

çoğunluğunun bu uygulamanın Türk mitolojisinin tanıtımında ve akılda kalıcılığında etkili olacağını düşündüğü söylenebilir.

Tablo 13.Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Seslendirmeye Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	74	69,8
Kısmen	27	25,5
Hayır	5	4,7
Toplam	106	100,0

Katılımcıların yüzde 69,8'i hareketli grafik uygulamasında seslendirmeyi yapan kişinin ses tonunun hoşuna gittiğini, yüzde 25,5'i kısmen hoşuna gittiğini, yüzde 4,7'si ise seslendirmeyi yapan kişinin ses tonundan hoşlanmadığını belirtmiştir.

Tablo 14.Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Destan Kahramanlarına Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	57	53,8
Kısmen	35	33,0
Hayır	14	13,2
Toplam	106	100,0

Yaradılış Destanı'nın konu edinildiği hareketli grafik uygulamasını izledikten sonra destanın kahramanları arasında yer alan Tanrı Ülgen ve Erlik karakteri hakkında fikir sahibi oldukları yönündeki ifadeye katılımcıların yüzde 53,8'i evet, yüzde 33'ü kısmen, yüzde 13,2'i ise hayır cevabını vermiştir. Buna göre katılımcıların çoğunluğunun hareketli grafik uygulamasında ile destan kahramanları hakkında fikir sahibi olduğu söylenebilir.

Tablo 15.Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasındaki Resimlemelere Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	48	45,3
Kısmen	37	34,9
Hayır	21	19,8
Toplam	106	100,0

Katılımcıların yüzde 45,3'ü hareketli grafik uygulamasında kullanılan hareketli grafik uygulamasındaki resimlemelerin hoşuna gittiğini, yüzde 34,9'u kısmen hoşuna gittiğini, yüzde 19,8'i ise resimlemelerden hoşlanmadığını ifade etmiştir.

Tablo 16. Katılımcıların Hareketli Grafik Uygulamasıyla Günümüze Uyarlanan Yaradılış Destanı'na Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	46	43,4
Kısmen	38	35,8
Hayır	22	20,8
Toplam	106	100,0

Yaratılış Destanı'nın günümüze uyarlamasını içeren hareketli grafik uygulamasını izleyen katılımcıların yüzde 43,4'ü hareketli grafik uygulamasında senaryosunu başka birine anlatabileceğini, yüzde 35,8'i kısmen anlatabileceğini, yüzde 20,8'i ise hareketli grafik uygulamasının senaryosunu başkasına anlatamayacağını belirtmiştir.

Tablo 17. Katılımcıların Başka Türk Sözlü Edebiyat Ürünlerinin Hareketli Grafik Uygulamasıyla Yapılmasına Yönelik Düşüncelerinin Dağılımı

	Frekans	Yüzde
Evet	83	78,3
Kısmen	17	16,0
Hayır	6	5,7
Toplam	106	100,0

Araştırmada yer alan başka Türk sözlü edebiyat ürünlerinin çağdaş uyarlamalarını da görmek isterim ifadesine katılımcıların yüzde 78,3'ü evet, yüzde 16'sı kısmen, yüzde 5,7'si hayır cevabını vermiştir. Analiz sonuçlarına göre, katılımcıların çoğunluğunun başka Türk sözlü edebiyat ürünlerinin çağdaş uyarlamalarını görmek istemektedirler.

Tablo 18.Yaradılış Destanı ve Destanın Hareketli Grafik Uygulamasına Yönelik İfadelerin Merkezi Eğilim Ölçümü

	Sayı	En az	En çok	Ort.	SS
Başka Türk sözlü edebiyat ürünlerinin çağdaş uyarlamalarını da görmek isterim.	106	1,00	3,00	2,72	,56
Hareketli grafik uygulamasında kullanılan resimlemeler senaryoyu anlamama yardımcı oldu.	106	1,00	3,00	2,71	,53
Hareketli grafik uygulamasında seslendirmeyi yapan kişinin ses tonu hoşuma gitti.	106	1,00	3,00	2,65	,56
Hareketli grafik uygulamasında kullanılan yazılar senaryoyu anlamamda yardımcı oldu.	106	1,00	3,00	2,63	,59
Hareketli grafik uygulamasında kullanılan ses efektleri ve müzikler senaryoyu anlamamda yardımcı oldu.	106	1,00	3,00	2,59	,59
Sahnelerde Türk kültürüne ait semboller dikkatimi çekti.	106	1,00	3,00	2,55	,66
Hareketli grafik uygulamasındaki resimlemeler ve yazıları birbirleri ile uyumlu buldum.	106	1,00	3,00	2,50	,57
Bu hareketli grafik uygulamasının Türk mitolojisinin tanıtımında ve akılda kalıcılığında etkili olacağını düşünüyorum.	106	1,00	3,00	2,47	,73
Hareketli grafik uygulamasında kullanılan ses efektleri ve müzikleri konsept ile uyumlu buldum.	106	1,00	3,00	2,45	,66
Hareketli grafik uygulamasındaki kullanılan müzikleri senaryonun konsepti ile uyumlu buldum.	106	1,00	3,00	2,43	,69
Hareketli grafik uygulamasındaki canlandırmalar dikkat çekiciydi.	106	1,00	3,00	2,42	,71
Bu hareketli grafik uygulamasını izledikten sonra Tanrı Ülgen ve Erlik karakterleri hakkında fikir sahibi oldum.	106	1,00	3,00	2,40	,71
Hareketli grafik uygulamasındaki resimlemeler hoşuma gitti.	106	1,00	3,00	2,25	,76
Yaradılış Destanı'nın günümüze uyarlamasını içeren bu hareketli grafik uygulamasını izledim ve senaryoyu başka birine anlatabilirim.	106	1,00	3,00	2,22	,77
Türk mitolojisi hakkında bilgi sahibiyim.	106	1,00	3,00	2,13	,53
Hareketli grafik uygulamasında yeniden uyarlanan Yaradılış Destanı'nı daha önce duymuştum.	106	1,00	3,00	1,77	,87

Yaradılış Destanı ve bu destanın çağdaş hareketli grafik uygulamasına uyarlanan bu içeriğe ilişkin ifadelere katılımcılar puanlamalarda bulunmuşlardır. İlgili ifadeler arasında katılımcılardan daha yüksek puanları; başka Türk sözlü edebiyat ürünlerinin çağdaş uyarlamalarını da görmek isterim (ort.= 2,72), hareketli grafik uygulamasında kullanılan resimlemeler senaryoyu anlamama yardımcı oldu (ort.= 2,71), hareketli grafik uygulamasında seslendirmeyi yapan kişinin ses tonu hoşuma

gitti (ort.= 2,65), hareketli grafik uygulamasında kullanılan yazılar senaryoyu anlamamda yardımcı oldu (ort.= 2,63), hareketli grafik uygulamasında kullanılan ses efektleri ve müzikler senaryoyu anlamamda yardımcı oldu (ort.= 2,59), sahnelerde Türk kültürüne ait semboller dikkatimi çekti (ort. 2,55) ifadeleri almıştır. Katılımcılardan en düşük puanları, Türk mitolojisi hakkında bilgi sahibiyim (ort.= 2,13) ve hareketli grafik uygulamasında yeniden uyarlanan Yaradılış Destanı'nı daha önce duymuştum (ort.= 1,77) ifadeleri almıştır.

Tablo 19. Cinsiyete Göre Türk Mitolojisi Hakkındaki Bilgiler Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Türk Mitolojisi Hakkında Bilgiler			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	5	35	11	51
	9,8%	68,6%	21,6%	100,0%
Erkek	4	39	12	55
	7,3%	70,9%	21,8%	100,0%
$X^2= ,220$; $df= 2$; $p= ,896$				

Katılımcıların cinsiyetine göre Türk mitolojisi hakkında bilgi sahiplik durumlarına bakıldığında anlamlı farklılığın bulunmadığı ($p=,896$) görülmektedir. Analiz sonucuna göre, kadın kadın katılımcılar Türk mitolojisi hakkında yüzde 9,8 oranında bilgi sahibi olmadığını, yüzde 68,6'sı kısmen bilgi sahibi olduğunu, yüzde 21,6'sı bilgi sahibi olduğunu belirtmiştir. Erkek katılımcıların da yüzde 7,3'ü bilgi sahibi olmadığını, yüzde 70,9'u kısmen bilgi sahibi olduğunu yüzde 21,8'i bilgi sahibi olduğunu belirtmiştir. Buna göre kadın ve erkek katılımcıların büyük çoğunluğunu Türk mitolojisine yönelik bilgi sahipliklerinin yakın oranlarda olduğu söylenebilir.

Tablo 20.Cinsiyete Göre Yaradılış Destanı Hakkındaki Bilgileri Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Yaradılış Destanı Hakkında Bilgiler			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	21	12	18	51
	41,2%	23,5%	35,3%	100,0%
Erkek	4	39	12	55
	7,3%	70,9%	21,8%	100,0%
$X^2= 4,535$; $df= 2$; $p= ,104$				

Yaradılış Destanı'nın hareketli grafik uygulamasında yeniden uyarlanmış halinden haberdar olma durumu ile katılımcıların cinsiyeti arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p=,104$). Analizlere göre kadın katılımcıların yüzde 41,2'si Yaradılış Destanı'nın uyarlamasını daha önce duymadığını, yüzde 23,5'i kısmen bilgi sahibi olduğunu, yüzde 35,3'ü bilgi sahibi olduğunu belirtmiştir. Erkek katılımcıların ise yüzde 7,3'ü Yaradılış Destanı'nın yeniden uyarlanmış hali hakkında bilgi sahibi olmadığını, yüzde 70,9'u kısmen bilgi sahibi olduğunu, yüzde 21,8'i ise daha önce duyduğunu belirtmiştir.

Tablo 21. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Resimlemeler ve Senaryo Uyumu Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Hareketli Grafik Uygulamasındaki Resimleme ve Senaryo Uyumu			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	2	10	39	51
	3,9%	19,6%	76,5%	100,0%
Erkek	2	12	41	55
	3,6%	21,8%	74,5%	100,0%
$\chi^2= ,081$; $df= 2$; $p= ,960$				

Katılımcıların cinsiyeti ile hareketli grafik uygulamasında kullanılan resimlemelerin senaryoyu anlamaya yardımcı olma durumu arasında anlamlı fark tespit edilememiştir ($p=,960$). Buna göre araştırmaya katılan kadın katılımcıların yüzde 3,9'u uyumlu olmadığını, yüzde 19,6'sı kısmen uyumlu olduğunu, yüzde 76,5'i uyumlu olduğunu ifade etmiştir. Erkek katılımcıların da yüzde 3,6'sı resimlemelerin senaryoyu anlamaya yardımcı olmadığı, yüzde 21,8'i kısmen yardımcı olduğunu, yüzde 74,5'i ise hareketli grafik uygulamasında kullanılan resimlemelerin senaryoyu anlamada yardımcı olduğunu ifade etmiştir. Erkek ve kadın katılımcıların büyük çoğunluğunun resimlemelerin senaryoyu anlamada yardımcı olduğu yönünde görüş bildirdiği söylenebilir.

Tablo 22. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Yazılar ve Senaryo Uyumu Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Hareketli Grafik Uygulamasındaki Yazı ve Senaryo Uyumu			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	2	12	37	51
	3,9%	23,5%	72,5%	100,0%
Erkek	4	15	36	55
	7,3%	27,3%	65,5%	100,0%
$\chi^2 = ,864$; $df = 2$; $p = ,649$				

Katılımcıların cinsiyeti ile hareketli grafik uygulamasında kullanılan yazıların senaryoyu anlamada yardımcı durumu arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p = ,649$). Tabloya göre, kadın katılımcıların yüzde 3,9'u yazıların senaryoyu anlamada yardımcı olmadığı, yüzde 23,5'i kısmen yardımcı olduğu, yüzde 72,5'i yardımcı olduğunu ifade etmiştir. Erkek katılımcıların ise yüzde 7,3'ü yazıların senaryoyu anlamada yardımcı olmadığını, yüzde 27,3'ü kısmen yardımcı olduğunu, yüzde 65,5'i yardımcı olduğunu ifade etmiştir. Buna göre kadın ve erkek katılımcıların çoğunluğu hareketli grafik uygulamasında kullanılan yazıların senaryoyu anlamada yardımcı olduğunu belirtmiştir.

Tablo 23. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Ses Efektleri ve Müziklerin Senaryo Uyumu Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Hareketli Grafik Uygulamasındaki Ses Efektleri ve Müziklerin Senaryoya Uyumu			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	2	12	37	51
	3,9%	23,5%	72,5%	100,0%
Erkek	4	19	32	55
	7,3%	34,5%	58,2%	100,0%
$\chi^2 = 2,462$; $df = 2$; $p = ,292$				

Araştırmaya katılanların cinsiyeti ile hareketli grafik uygulamasında kullanılan ses efektleri ve müziklerin senaryoyu anlamaya yardımcı olması arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p = ,292$). Buna göre katılımcıların yüzde 3,9'u ses efektleri ve müziklerin senaryoyu anlamaya yardımcı olmadığı, yüzde 23,5'i kısmen yardımcı olduğu, yüzde 72,5'i yardımcı olduğunu belirtmiştir. Erkek katılımcıların ise

yüzde 7,3'ü hareketli grafik uygulamasında kullanılan ses efektleri ve müziklerin senaryoyu anlamaya yardımcı olmadığı, yüzde 34,5'i kısmen yardımcı olduğu, yüzde 58,2'si ise yardımcı olduğunu belirtmiştir.

Tablo 24.Cinsiyete Göre Türk Kültürüne Ait Sembollerin Dikkat Çekiciliği Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Türk Kültürüne Ait Sembollerin Dikkat Çekiciliğine Yönelik Düşünceler			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	6	11	34	51
	11,8%	21,6%	66,7%	100,0%
Erkek	4	16	35	55
	7,3%	29,1%	63,6%	100,0%
$\chi^2= 1,191$; $df= 2$; $p= ,551$				

Türk kültürüne ait sembollerin dikkat çekiciliği ile cinsiyet arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p=,551$). Analiz sonuçlarına göre kadın katılımcıların yüzde 11,8'i Türk kültürüne ait sembollerin dikkat çekici olmadığını, yüzde 21,6'sı kısmen dikkat çekici olduğunu, yüzde 66,7'si dikkat çekici olduğunu ifade etmiştir. Erkek katılımcıların da yüzde 7,3'ü Türk kültürüne ait sembollerin dikkat çekici olmadığını, yüzde 29,1'i kısmen dikkat çekici olduğunu, yüzde 63,6'sı dikkat çekici olduğunu ifade etmiştir.

Tablo 25. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Ses Efektleri ile Müziklerin Senaryoya Uyumu Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Hareketli Grafik Uygulamasındaki Ses Efektleri ve Müziklerin Uyumu			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	3	19	29	51
	5,9%	37,3%	56,9%	100,0%
Erkek	7	19	29	55
	12,7%	34,5%	52,7%	100,0%
$\chi^2= 1,451$; $df= 2$; $p= ,484$				

Cinsiyet ile hareketli grafik uygulamasında kullanılan ses efektleri ve müziklerin senaryoya uyumluluğu arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p=,484$). Analiz sonuçlarına göre, kadın katılımcıların yüzde 5,9'u ses efektleri ile müziklerin senaryo

ile uyumlu olmadığını, yüzde 37,3'ü kısmen uyumlu olduğu, yüzde 56,9'u uyumlu olduğunu ifade etmiştir. Erkek katılımcıların ise yüzde 12,7'si hareketli grafik uygulamasının konusu ile ses efektleri ve müziklerin uyumlu olmadığını, yüzde 34,5'i kısmen uyumlu olduğunu, yüzde 52,7'si ise ses efektleri ve müziklerin senaryo ile uyumlu olduğunu ifade etmiştir.

Tablo 26.Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Canlandırmaların Dikkat Çekiciliği Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Hareketli Grafik Uygulamasındaki Canlandırmaların Dikkat Çekiciliği			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	4	18	29	51
	7,8%	35,3%	56,9%	100,0%
Erkek	10	15	30	55
	18,2%	27,3%	54,5%	100,0%
$\chi^2= 2,714$; $df= 2$; $p= ,257$				

Katılımcıların cinsiyeti ile hareketli grafik uygulamasındaki canlandırmaların dikkat çekiciliği arasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir ($p=,257$). Araştırmaya katılan kadınların yüzde 7,8'i uygulamada kullanılan canlandırmaların dikkat çekici olmadığını, yüzde 35,3'ü kısmen dikkat çekici olduğunu, yüzde 56,9'u canlandırmaların dikkat çekici olduğunu belirtmiştir. Erkek katılımcıların ise yüzde 18,2'si canlandırmaların dikkat çekici olmadığını, yüzde 27,3'ü kısmen dikkat çekici olduğunu, yüzde 54,5'i ise canlandırmaların dikkat çekici olduğunu belirtmiştir. Buna göre hem kadın hem de erkek katılımcıların çoğunluğu hareketli grafik uygulamasında kullanılan canlandırmaların dikkat çekici bulunduğu söylenebilir.

Tablo 27.Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Kullanılan Resimlemeler ve Yazılar Uyumu Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Hareketli Grafik Uygulamasındaki Resimlemeler ve Yazıların Uyumu			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	2	14	35	51
	3,9%	27,5%	68,6%	100,0%
Erkek	2	30	23	55
	3,6%	54,5%	41,8%	100,0%
$\chi^2= 8,162$; $df= 2$; $p= ,017$				

Hareketli grafik uygulamasındaki resimlemeler ve yazıların uyumuna hakkında katılımcıların cinsiyetine göre anlamlı farklılık bulunmaktadır ($p=,017$). Analiz sonuçlarına göre, kadın katılımcıların yüzde 3,9'u resimlemeler ve yazılar arasında uyumun olmadığını, yüzde 27,5'i kısmen uyum olduğunu, yüzde 68,6'sı ise resimlemeler ve yazıların birbiri ile uyumlu olduğunu ifade etmiştir. Erkek katılımcıların ise yüzde 3,6'sı kısa videoda resimlemeler ve yazıların uyumlu olmadığını, yüzde 54,5'i kısmen uyumlu olduğunu, yüzde 41,8'i ise resimlemeler ve yazıların birbiri ile uyumlu olduğunu ifade etmiştir. Bu sonuçlara göre kadın katılımcıların çoğunluğu (yüzde 68,6) resimlemeler ve yazıların birbiri ile uyumlu olduğunu, erkek katılımcıların yarısından fazlası ise (yüzde 54,5) resimlemeler ve yazıların kısmen uyumlu olduğunu ifade etmiştir. Katılımcıların anlamlı farklılığın burada oluştuğu söylenebilir.

Tablo 28. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Müzikler ve Senaryo Uyumu Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Hareketli Grafik Uygulamasındaki Müzikler ve Senaryo Konsepti Uyumu			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	5	17	29	51
	9,8%	33,3%	56,9%	100,0%
Erkek	7	19	29	55
	12,7%	34,5%	52,7%	100,0%
$X^2= ,294$; $df= 2$; $p= ,863$				

Araştırmaya katılanların cinsiyetine göre hareketli grafik uygulamasında kullanılan müziklerin senaryonun konsepti ile uyumu arasında anlamlı farklılık bulunmamıştır ($p=,863$). Tabloya göre kadın katılımcıların yüzde 9,8'i uygulamada kullanılan müziklerin senaryo ile uyumlu olmadığını, yüzde 33,3'ü kısmen uyumlu olduğu, yüzde 56,9'u ise kullanılan müziklerin ve senaryonun uyumlu olmadığını belirtmiştir. Erkek katılımcıların ise yüzde 12,7'si müziklerin senaryo ile uyumlu olmadığı, yüzde 34,5'i kısmen uyumlu bulunduğunu, yüzde 52,7'si ise müzikler ile senaryonun uyumlu olduğunu belirtmiştir.

Tablo 29.Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasının Türk Mitolojisinin Tanıtımı Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Hareketli Grafik Uygulamasının Türk Mitolojisinin Tanıtımına Etkisi			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	4	15	32	51
	7,8%	29,4%	62,7%	100,0%
Erkek	11	11	33	55
	20,0%	20,0%	60,0%	100,0%
$\chi^2= 3,752$; $df= 2$; $p= ,153$				

Katılımcıların cinsiyeti ile hareketli grafik uygulamasının Türk mitolojisinin tanıtımında ve akılda kalıcılığında etkisi arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir ($p=,153$). Analiz sonuçlarına göre kadın katılımcıların yüzde 7,8'i uygulamanın Türk mitolojisini tanıtımı ve akılda kalıcılığında etkili olmadığını, yüzde 29,4'ü kısmen etkili olduğunu, yüzde 62,7'si etkili olduğunu ifade etmiştir. Erkek katılımcıların ise yüzde 20'si uygulamasının Türk mitolojisini tanıtımında etkili olmadığını, yine yüzde 20'si kısmen etkili olduğunu, yüzde 60'ı ise uygulamanın Türk mitolojisinin tanıtımında etkili olduğunu ifade etmiştir.

Tablo 30.Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Seslendirme Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Hareketli Grafik Uygulamasındaki Seslendirmeye Yönelik Beğeni			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	2	14	35	51
	3,9	27,5	68,6	100,0
Erkek	3	13	39	55
	5,5	23,6	70,9	100,0
$\chi^2= ,303$; $df= 2$; $p= ,860$				

Hareketli grafik uygulamasında seslendirmeyi yapan kişinin ses tonunun beğenilmesi ile katılımcıların cinsiyeti arasında anlamlı farklılık bulunmadığı görülmektedir ($p=,860$). Buna göre kadın katılımcıların yüzde 3,9'u seslendirenin ses tonunu beğenmediğini, yüzde 27,5'i ses tonunu kısmen beğendiğini, yüzde 68,6'sı ise seslendirmeyi yapan kişinin ses tonunu beğendiğini belirtmiştir. Erkek

katılımcıların ise yüzde 5,5'i seslendirmeyi yapan kişinin ses tonunu beğenmediğini, yüzde 23,6'sı ses tonunu kısmen beğendiğini, yüzde 70,9'u ise seslendirmeyi yapan kişinin ses tonunu beğendiğini belirtmiştir.

Tablo 31. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Destan Kahramanları Hakkındaki Bilgi Edinmeleri Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Hareketli Grafik Uygulamasındaki Destan Kahramanları Hakkında Bilgi Edinme			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	2	15	34	51
	3,9	29,4	66,7	100,0
Erkek	12	20	23	55
	21,8	36,4	41,8	100,0
$X^2= 9,843$; $df= 2$; $p= ,007$				

Katılımcıların cinsiyeti ile hareketli grafik uygulamasını izledikten sonra Tanrı Ülgen ve Erlik karakterlerine ilişkin fikir sahibi olma durumları arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır ($p=,007$). Analiz sonuçlarına göre kadın katılımcıların yüzde 3,9'u uygulamanın destan kahramanlarına ilişkin fikir sahibi olmada etkili olmadığını, yüzde 29,4'ü kısmen etkili olduğunu, yüzde 66,7'si uygulamanın destan kahramanlarına ilişkin bilgi edinmede etkili olduğunu belirtmiştir. Erkek katılımcıların ise yüzde 21,8'i uygulamanın destan kahramanları hakkında bilgi sahibi olmada etkili olmadığını, yüzde 36,4'ü kısmen etkili olduğunu, yüzde 41,8'i ise uygulamanın destan kahramanları hakkında bilgi sahibi olmada etkili olduğunu belirtmiştir.

Tablo 32. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasındaki Resimlemelerin Beğenilmesi Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Hareketli Grafik Uygulamasındaki Resimlemelerin Beğenmesine Yönelik Düşünceler			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	6	19	26	51
	11,8	37,3	51,0	100,0
Erkek	15	18	22	55
	27,3	32,7	40,0	100,0
$X^2= 4,072$; $df= 2$; $p= ,131$				

Hareketli grafik uygulamasındaki resimlemelerin beğenilmesi ile cinsiyet arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p=,131$). Kadın katılımcıların yüzde 11,8'i uygulamanın resimlemelerini beğenmediğini, yüzde 37,3'ü kısmen beğendiğini, yüzde 51'i ise beğendiğini ifade etmiştir. Erkek katılımcıların ise yüzde 27,3'ü uygulamadaki resimlemeleri beğenmediğini, yüzde 32,7'si kısmen beğendiğini, yüzde 40'ı ise uygulamanın resimlemelerini beğendiğini ifade etmiştir.

Tablo 33. Cinsiyete Göre Hareketli Grafik Uygulamasıyla Günümüze Uyarlanan Yaradılış Destanını Başkalarına Aktarma Durumu Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Hareketli Grafik Uygulamasıyla Uyarlanan Yaradılış Destanı'nı Diğerlerine Aktarımı			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	6	18	27	51
	11,8	35,3	52,9	100,0
Erkek	16	20	19	55
	29,1	36,4	34,5	100,0
$\chi^2= 5,899$; $df= 2$; $p= ,052$				

Araştırmaya katılanların cinsiyeti ile Yaradılış Destanı'nın günümüze uyarlamasını içeren hareketli grafik uygulamasının izleyen ve senaryoyu başkalarına anlatma durumları arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p=,052$). Analiz sonuçlarına göre kadın katılımcıların yüzde 11,8'i destanı başkalarına aktaramayacağını, yüzde 35,3'ü kısmen destanı başkalarına anlatabileceğini, yüzde 52,9'u destanı başkalarına anlatabileceğini belirtmiştir. Erkek katılımcıların ise yüzde 29,1'i destanı başkalarına aktaramayacağını, yüzde 36,4'ü kısmen anlatabileceğini, yüzde 34,5'i destanı başkalarına anlatabileceğini belirtmiştir.

Tablo 34.Cinsiyete Göre Diğer Türk Sözlü Edebiyatı Ürünlerinin Hareketli Grafik Uygulamasıyla Yapılmasına Yönelik İstekler Arasındaki Farklılık

Cinsiyet	Başka Türk Sözlü Edebiyatı Ürünlerinin Hareketli Grafik Uygulamasıyla Yapılmasına Yönelik İstek			Toplam
	Hayır	Kısmen	Evet	
Kadın	4	7	40	51
	7,8	13,7	78,4	100,0
Erkek	2	10	43	55
	3,6	18,2	78,2	100,0
$\chi^2= 1,155$; $df= 2$; $p= ,561$				

Katılımcıların cinsiyeti ile başka Türk sözlü edebiyatı ürünlerinin çağdaş uyarlamalarını görmek istemeleri arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır ($p=,561$). Analiz sonuçlarına bakıldığında kadın katılımcıların yüzde 7,8'i başka Türk sözlü edebiyatı ürünlerinin çağdaş uyarlamasını istemediğini, yüzde 13,7'si kısmen uyarlanmasını istediğini, yüzde 78,4'ü uyarlamaları istediğini belirtmiştir. Erkek katılımcıların yüzde 3,6'sı başka sözlü Türk edebiyatı ürünlerinin çağdaş uyarlamasını istemediğini, yüzde 18,2'si kısmen istediğini, yüzde 78,2'si ise diğer destanların çağdaş uyarlamasını istediğini belirtmiştir.

SONUÇ

Bir grafik tasarımcı ve akademisyenin yaşadığı topluma ve ait olduğu kültüre karşı sorumlulukları olduğu düşüncesi çeşitli grafik tasarım toplulukları tarafından kanıksanmıştır. Grafik tasarımın bir iletişim aracı olduğu düşünüldüğünde tıpkı yazı gibi kültürel aktarımda önemli bir rol oynadığı sonucuna varılmaktadır. Sözlü edebiyat yazıdan da eski bir geçmişe sahiptir. Sözlü edebiyatın büyük bir bölümü destanlar ve söylencelerden oluşmaktadır. Destanlar halk edebiyatında geçmiş kültürlerin aktarılmasında, söz konusu kültürler için önemli kişiliklerin tanınmasında etkili olan edebi türlerdir. Soyut ve fantastik tarafları destanların ilgi çekiciliği, hatırlanabilirliği ve merak uyandırıcı yönlerini beslemektedir. Bu anlamda destan gibi efsanevi metinler mitoloji ile de iç içedir. Çoğu zaman mitoloji ait olduğu toplumun gündelik yaşantısı, inançları, yönetilme biçimi, sosyokültürel yapısına ışık tutmaktadır. Türk kültürü için bu destanlar arasında en önemlilerinden olan Yaradılış Destanı ise Türk kozmogonisine ve Türklerin antik zamanlardan beri dünyayı algılama biçimlerinin belki de en katıksız halini anlatmaktadır.

Bu sanatta yeterlik çalışmasının ortaya çıkmasındaki temel motivasyon da en başta belirtildiği gibi bir grafik tasarımcı ve akademisyenin ait olduğu kültüre katkıda bulunması gerektiği düşüncesidir. Dolayısıyla bu motivasyon doğrultusunda grafik tasarım bir araç olarak kullanılmıştır. Hareketli grafikler teknolojinin en ilkel olduğu zamanlardan günümüze kadar geline süreçte izleyiciyi de sürece dahil edebilme özelliği ile ilgi çekiciliğini ve güncelliğini korumuştur. Bir konuyu anlatmanın en eğlenceli ve akılda kalıcı yollarından birisi olarak düşünüldüğünde hareketli grafikler destanlar, mitler ve söylenceler gibi yazıya ve tasvire muhtaç kalmış geleneksel edebiyat ürünleri için doğru bir anlatım yöntemidir. Dünyada önde gelen çizgi roman ve animasyon stüdyolarının üretimlerine bakıldığında da bu çıkarım desteklenecektir. DC Comics ve Marvel Studios uzun zamandır çeşitli kültürle ait mitolojik ve destan kahramanlarına animasyon filmlerinde ve beyaz perdede hayat vermiş, hatta izleyici üzerinde Batı eksenli mitolojik karakterlerden kahramanlar üreterek bu kahramanlara dünyayı kurtarma gibi görevler atfederek kültürel bir tahakküm kurma eğiliminde olmuşlardır. Söz gelimi bu sayede bambaşka bir kültürden olup kitap ve çizgi roman okumayan biri bile Thor karakteri hakkında fikir sahibi olabilmekte ve karaktere sempati besleyebilmektedir.

Bu düşünceler ışığında Yaradılış Destanı gibi arketipler ve sembolizmden zengin bir destan seçilmiş, bu sanatta yeterlik tezi kapsamında Türklerin evreni algılama biçimleri çağdaşlaştırılarak hareketli grafikler aracılığı ile her yaştan ve her kültürden hedef kitleye sunulmuştur.

Hareketli grafik uygulama süresinin kısa olması, hareketlerin yalın oluşu ve destan metninin orijinal destanın olay örgüsü korunarak konunun günümüzde geçmesi modern insanın konsepti algılamasını kolaylaştırmak adına kullanılmış yöntemlerdir. Hareketli grafik uygulamasının içinde geçen sembollerin ise alıcının zihninde yer edinerek, kültürel mirasın korunmasında etkili olması sağlanmaya çalışılmıştır. Uygulamada kullanılan tipografi, renk, ses, görsel efekt ve diğer tüm grafik tasarım unsurları rastgele değildir. Anlatım, konsept ve amaç bu unsurların seçiminde temel kaynaktır.

Bu sanatta yeterlik tezinin misyonu izleyiciye keyifli anlar yaşatmaktan fazlasıdır. Tezin teorik ve uygulama kısmı bu alanda çalışmak isteyen tasarımcı, illüstratör ve animatörler için yeni metodolojiler geliştirirken, bu alanda ve benzer motivasyonlarla yapılacak olan üretimleri teşvik edebileceği düşünülmektedir. Uygulamaya işitme engelli olan insanlar için altyazı eklenerek kullanışlı hale getirilmiştir. Ayrıca tez çalışmasında kullanılan dijital teknikler, geleneksel Türk anlatısını ve mitolojisini görselleştirerek modern animasyon teknikleri ile harmanlayarak, efsanevi ve soyut bir anlatıyı dinamize ederek izleyiciye farklı bir deneyim sunmuştur.

Özellikle sinema salonlarında film gösterimlerinden önce, metroların elektronik reklam tabelalarında, hastanelerin bekleme salonlarında ve diğer kamusal alanların yanı sıra, YouTube gibi sponsorlu içeriklerin gösterimi yapılan sosyal medya platformlarında bu hareketli grafik uygulamasının yer alabileceği platformlardır. Buna ek olarak Yaradılış Destanı: Yer – Su’nun Uyanışı hareketli grafik uygulamasının senaryosundaki Türk uzay teknolojisine yapılan vurgu böyle bir içeriğin TEKNOFEST gibi büyük oluşumlarda yer bulabileceğini düşündürmektedir. Uygulama projesinin kendine ait platformu olan www.yersununuyanisi.com adresi de QR kodu ve alan adı ile teze dahil edilmiştir.

Uygulamanın gösterim süresinin uzatılması, sahne sayılarının artması, daha çok teknolojik imkân kullanımı veya başka Türk destanları için de benzer içeriklerin

retilerek bir seri haline getirilmesi ile bu kısa animasyon filminin geliřimi ngrlmektedir. Ayrıca uygulamanın grsel tasarımına 3B modelleme ve animasyon teknikleri entegre edilerek, destanın ğeleri daha derinlemesine keřfedilebilme imkânı bulmaktadır. Yaradılıř Destanı'ndaki mitolojik arketipler ve mekanlar ç boyutlu olarak modellenerek daha ok karenin olduėu bir animasyon filmi hale gelmeye aıktır. Bu sayede izleyiciye, ç boyutlu bir evrenin iindeymiř gibi bir deneyim yařama imkanı sunmak mmkn olacaktır. Bu teknik, zellikle mitolojik figrlerin ve sembollerin daha dinamik ve etkileřimli bir řekilde sunulmasını saėlar.

Bunun yanı sıra, artırılmıř gereklik (AR) teknolojisinin dahil edilmesi, izleyicilerin Yaradılıř Destanı'nı daha etkileřimli bir biimde deneyimlemelerine olanak tanımaktadır. Mobil cihazlar veya AR gzlkleriyle izleyici, destanın figrlerini ve sembollerini gerek dnya ile birleřtirerek daha derinlemesine keřfedebilmektedir. rneėin, bir karakter ya da sembol, fiziksel bir nesnenin zerine yerleřtirildiėinde, kullanıcılar bu ėeyi grsel olarak ekranlarında detaylı řekilde inceleyecektir. Bu zellik, kltrel mirası modern teknolojilerle harmanlayarak izleyicilere yeni bir boyutta deneyimleme fırsatı sunacaktır.

Uygulamanın etkileřimli bir hale getirilmesi de bařka bir nemli geliřtirme alanıdır. Kullanıcıların, karakterler ve olay rgs arasında seim yaparak, hikâyenin gidiřatını ynlendirebileceėi interaktif bir yapı, izleyicilerin uygulama ile olan etkileřimlerini artıracaktır. Bu tr bir sistem, zellikle dijital platformlarda daha geniř bir izleyici kitlesine hitap edebilmektedir. Kullanıcılar, farklı karakterlerin veya olayların peřinden giderek, kendi algılarına gre bir hikâye oluřturabileceklerdir.

Ek olarak, sosyal medya platformlarının nemli bir rol oynadıėı dijital dnyada, hareketli grafik uygulamasının bu platformlarla entegrasyonu byk bir fırsat sunmaktadır. rneėin, artırılmıř gereklik teknolojisinin kullanıldıėı bir uygulama, kullanıcıların destanın karakterlerini sanal ortamda fotoėraflayarak sosyal medyada paylařmalarını saėlayabilecektir. Bu etkileřim, uygulamanın daha geniř kitlelere ulařmasını saėlayacak ve kltrel mirasın daha fazla kiřiye tanıtılmasına katkı sunacaktır.

Son olarak, uygulamanın eğitimsel yönleri de göz önünde bulundurulabilir. Yaradılış Destanı ve benzeri Türk mitolojik metinlerinin dijital ortamda görselleştirilmesi, eğitim alanında büyük bir potansiyele sahiptir. Okullarda veya üniversitelerde, mitoloji veya kültür derslerinde kullanılan bu tür interaktif ve zenginleştirilmiş içerikler, öğrencilere hem kültürel mirası tanıtmak hem de teknolojiyi yaratıcı bir şekilde kullanma becerisi kazandırmak adına etkili bir araç olabileceği düşünülmektedir.

Bu önerilen teknolojiler, uygulamanın etkileşimini ve erişilebilirliğini artırarak, Yaradılış Destanı'nın ve benzeri mitolojik metinlerin daha geniş bir izleyici kitlesine hitap etmesini sağlayabilir. Hem görsel hem de işitsel açıdan zenginleştirilen bu tür içerikler, izleyicilerin kültürel mirası daha etkili bir şekilde anlamalarına ve hatırlamalarına olanak tanıyacaktır. İzleyici kitlesi oldukça geniş olmasının yanı sıra bu alanda amatör ve profesyonel her statüden bireyin yer aldığı başka bir platform olan festivaller bu gösterimler için etkili alanlardır. Bu festivallerden birisi de Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından 2001 yılından günümüze kadar her sene düzenlenen 21. Uluslararası Kısa-Ca Öğrenci Film Festivali'dir. Tezin uygulaması olan "Yaradılış Destanı: Yer-Su'nun Uyanışı" tanıtıcı hareketli grafik uygulamasının bu festivalin açılışında gösterime girecek olması resmi olarak izleyiciyle buluşacağı ilk fırsat olarak çok değerli olacaktır.

Bu büyük gösterimden önce anket kısmında uygulama projesi 106 katılımcıya izletilmiştir. Yaradılış Destanı'nın hareketli grafik uygulamasıyla günümüze uyarlamasının yapıldığı uygulamaya ilişkin düşünceleri tespit etmeye yönelik araştırmaya katılanların oranı birbirine oldukça yakındır. Bu durum değişkenler arasında fark analizi yapılmasına imkân tanımıştır. Çalışmaya katılanlar büyük çoğunluğu Türk mitolojisine ilişkin belirli oranda (kısmen) bilgiye sahiptirler. Katılımcıların yarısından fazlasının Yaradılış Destanı'na ilişkin bilgilerinin bulunmadığı görülmüştür. Katılımcıların büyük çoğunluğu hareketli grafik uygulamasında kullanılan resimlerin, yazıların, ses efektlerinin ve müziklerin senaryoyu anlamada yardımcı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Hareketli grafik uygulamasında kullanılan sahnelerde Türk kültürüne ait sembollerin ve uygulamada kullanılan canlandırmaların dikkat çekici bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada katılımcılar hareketli grafik uygulamasının Türk mitolojisinin tanıtımı ve

akılda kalıcılığında etkili olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların uygulamada destanı seslendiren kişinin ses tonunu beğendiği ve uygulama ile destan kahramanlarına ilişkin bilgi sahibi oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Katılımcıların çoğunluğu günümüze uyarlanan Yaradılış Destanı'na yönelik senaryoyu başkalarına anlatabileceği ve başka Türk edebiyatı ürünlerini hareketli grafik uygulaması ile günümüze uyarlamasının yapılmasını istediği sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmada Yaradılış Destanı'na yönelik bilgiler ve hareketli grafik uygulamasına yönelik günümüze uyarlamasına ilişkin ifadelerden katılımcılardan en yüksek puan ortalamasını; “başka Türk sözlü edebiyat ürünlerinin çağdaş uyarlamasını görmek istedikleri”, “hareketli grafik uygulamasında kullanılan resimlemelerin senaryoyu anlamada yardımcı olduğu”, hareketli grafik uyarlamasında seslendirmeyi yapan kişinin ses tonunun hoşlarına gittiği”, “hareketli grafik uygulamasında kullanılan yazıların senaryoyu anlamada yardımcı olduğu” ve “hareketli grafik uygulamasında kullanılan ses efektlerin ve müziklerin senaryoyu anlamada yardımcı olduğu” ifadeleri almıştır. Bu sonuçlar, yapılan uygulama ile Yaradılış Destanı'nın günümüze uyarlamasının görsel, işitsel ve yazılı olarak beğenildiği ve buna benzer Türk edebiyatı ürünlerinin bu uygulama ile günümüze uyarlanmasının yerinde olacağı şeklinde okunabilir.

TARTIřMA

“Çağdař Mitoloji ve Sembolizm Perspektifinde Altay Türklerinin Yaradılıř Destanı'nın Hareketli Grafik Uygulaması” bařlıklı sanatta yeterlik tezi çağdař mitolojinin aracı olarak kullanıldıęı, Hollywood türevi yapımların Batı eksenli dünyayı kurtarma konseptindeki kendi hegemonyalarını dięer kùltùrlere dayatmalarına eleřtirel bir bakıř ağısı sunmaktadır. Bu bakıř ağısını sunarken, etimolojik ve kavramsal tanımlar yapılmıř, kavramların tarihsel sürecini kronolojik sıralaması göz önünde bulundurularak incelenmiřtir. Tez süreci dört tez izleme komitesi neticesinde savunma ile bitirilmifitir. Bu izlemelerden birisinde sembolizm kavramının teze dahil edilmesi, komite tarafından gerekli görüřmüřtür. Bunun üzerine Altay mitologyasına ait sembollere veya arketiplere bilimsel çözümlmelerden faydalanılarak yer verilmiřtir. İlerleyen izlemelerde uygulama sürecinin her ařamasında komitenin görüřleri alınarak devam edilmiř, böylece daha saęlıklı bir çalıřma süreci geçirilmiřtir.

Uygulamaya ait hikâye anlatıcılıęı, storyboard çalıřmaları, eskizler, karakter tasarımları, mekân tasarımları, boyamalar ve hareketlendirmeler gibi her bir ařama ayrı bir iř sahası olmakla beraber sürecin literatür taraması, teorik kısımda uygulamaya destek olacak olan bilginin tasnif edilmesi gibi ařamalar da göz önünde bulundurulduğunda girift ve kapsamlı bir iř olduęu anlařılmıřtır. Artan yapay zekâ desteęi bu ařamaların üretildięi yazılımlar üzerinden sürekli güncellenerek çeřitli kolaylıklar saęlasa da profesyonel ve özgün bir çalıřma ortaya koyma noktasında yetersiz kalabilmektedir. Bu nedenle üretim ařamasında hiçbir yapay zekâ desteęi alınmamıřtır. Bununla birlikte iř gücü ve zaman kısıtlılıęı olmaması halinde uygulama 3B hale gelebilir, Arttırılmıř Gerçeklik gibi son dönemlerde kullanıcıya farklı deneyimler sunan ortamlara tařınabilmeye açıktır.

Süreç ierisinde tezin hipotezi olan “Altay mitolojisine ait sembol ve arketiplerinin tanıtılmaya ihtiya duyması” çıkıř noktasının temellendirilme ihtiyacı bir anket yapma fikrini doğurmuřtur. Tez danıřmanı ile alınan ortak karar sonucu arařtırma evreninin medya okur-yazarlıęı yüksek bir ortam olan Seluk Üniversitesi İletifim Fakùltesi olarak belirlenmesinin ardından 106 katılımcıya 17 soruluk bir anket yapılmıřtır. Anket sonuçları ise tezin hipotezini doğrular niteliktedir. Buna göre, %69,8 gibi büyük oranda bir kesim Türk mitolojisi hakkında fikir sahibidir.

Anketin diğerk bir amacı da uygulama çalışmasının izleyicide beklenen etkilerine dair sağlama yapmaktır. Sağlama sonuçlarına dayanarak tez çalışmasının nihai amaçlarından olan Yaradılış Destanı'nın bilinirliğini arttırmak, Altay – Türk mitoloji arketiplerinin tanıtımı, Türk mitolojisinin veya kültürünün sembollerini kullanarak izleyicinin görsel hafızasında yer edinmek gibi öncelikler gerçekleşmiştir.

Diğerk dikkat çekici bir sonuç da başka Türk sözlü edebiyat ürünlerinin çağdaş mitoloji ekseninde hareketli grafikler haline getirilmesine olan ilgidir. Bu sonuç hareketli grafikler aracılığı ile Türk dünyasının tanıtımını yapma gayreti taşıyan her tasarımcının motive olma imkânı bulabileceği çıkarımını yaptırmaktadır.

Savunma aşamasında değerli jüri üyeleri hocaların

- Uygulamaya QR kod çalışarak, tezin giriş kısmından sonra bu koda yer vermek.
- Teorik kısımda Altay Türk Mitologyasına daha çok yer vermek.
- Uygulama projesinin giriş kısmına sonra telif ibrazı eklemek.
- Tezin teorik kısmında Batı eksenli çağdaş mitoloji yapıtlarının diğerk kültürler üzerinde kültürel hegemonya kurmasına dair eleştirel bakış açısı kazandırmak.
- YouTube gibi sosyal medya platformlarında uygulamanın süreci, tanıtımı ve gösterimini kapsayan içerikler oluşturmak.
- Bazı kavramsal kargaşaları netleştirmek.
- Uygulamanın anket kısmına tezin hipotezinden bahsedilen her bölümünde hipoteze dayanak oluşturmak adına atıfta bulunmak.
- Storyboard ve eskiz gibi üretim öncesi sonucu besleyen süreçlerin de tezde yer almasını sağlamak.

gibi önerileri not alınmış, tez enstitüye teslim edilene kadarki süreçte güncellenmiş ve jüri üyeleri tezin gelişimine katkı sağlamışlardır.

Sonu olarak, bu sanatta yeterlik tezi, teorik ve literatür arařtırmalarını nicel ve nitel yöntemlerle destekleyen, uygulama aşamasında akademik ve sanatsal süreci detaylı bir şekilde ele alan ve hipotezini anket verileriyle temellendiren bir alıřma olarak akademik literatüre kazandırılmıştır.

KAYNAKÇA

- Aça, M. (2018). Dünya mitolojilerinde toprak simgeçiliği. *Kültür Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 23-35. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/596315>
- Ak Ana'nın Karakter Çözümlemesi. (Erişim Tarihi: 15 Ağustos 2023, 15:31). *Google Books*. Erişim adresi: https://books.google.com.tr/books?id=EFPSDAAAQBAJ&pg=PT36&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false
- Akman, E. (2019). *İlkokul Matematik Dersi Kesirler Konusunda Geliştirilen Sanal Gerçeklik Uygulamasının Farklı Değişkenler Açısından Etkisinin İncelenmesi*. (Doktora tezi), Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Amasya. Erişim Adresi: <https://openaccess.amasya.edu.tr/xmlui/handle/20.500.12450/2001>
- Akış, İbrahim (2007). "Türkçede Su Kelimesinin Tarihi Gelişimi". Türk Kültüründe Su. Haz. İbrahim Akış ve Ferhat Aslan. İstanbul: Manavgat Belediyesi Kültür Yayınları, 15-19.
- Alp, K. Ö. & Mutlu, S. (2021). Şaman sembollerinin işlev ve anlam kodları. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 14(35), 1008-1028. Erişim Adresi: <https://doi.org/10.12981/mahder.952096>
- Altun, Z. (2019). Türk kültüründe "kurt kavramı" üzerine bir inceleme. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum: Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(22), 91-108. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/egitimvetoplum/issue/50244/648285>
- Aslanoğlu, A. (2021). Hindu geleneğindeki bazı kutsal ağaçlarla ilgili inanış ve uygulamalar. *Kilitbahir*, 18, 127-153. Erişim Adresi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.4625783>
- Atan, U. (2013). Grafik illüstrasyon olarak minyatür. *Akdeniz Sanat*, 6(11). Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akdenizsanat/issue/27658/291537>
- Atasoy, S. (2022). Grafik tasarımda optik bir fenomen: Işınlr. *Uluslararası İletişim ve Sanat Dergisi*, 3(6), 57-75. DOI: 10.29228/iletisimvesanat.64202
- Atiker, B. (2009). Hareketli Grafiklerin Evrimi ve Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İçin Bir Uygulama Örneği. (Sanatta Yeterlik Tezi).

- Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara. Erişim Adresi
<https://www.kisa.link/mURnN>
- Aygenç, F. (1996). TV-Videografik Tasarımı Üzerine Deneysel Bir Uygulama Çalışması. (Sanatta Yeterlik Eseri). Hacettepe Üniversitesi, Ankara. Erişim Adresi: <https://www.kisa.link/rVAML>
- Aziz, A. (2010). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri*, Ankara: Nobel Yayınları.
- Balıkçı, Ş. (2018). Şahmeran efsanesi ve yılan tılsımlarının psikanalitik açıdan değerlendirilmesi. *Folklor Akademik Dergisi*, 1(1), 53-64. Erişim Adresi <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/463667>
- Barry, A. (1996). *The Kinora: Motion pictures for the home 1896-1914: A history of the system, and a newly-compiled illustrated catalogue of Kinora reels*. The Projection Box, London.
- Baudrillard, J. (2010). *Nesneler Sistemi*. İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.
- Bayat, F. (2007). *Türk mitolojik sistemi I: Ontolojik ve epistemolojik bağlamda Türk mitolojisi*. Ötüken Neşriyat, İstanbul. Erişim Adresi: <https://124.im/bG0somy>
- Beckerman, H. (2003). *Animation: The whole story*. Skyhorse Publishing Inc.
- Bergson, H. (1955). *The creative evolution*. Philosophical Library.
- Berk, A. (2015). *Film ve dizi yazarlığı: Tretman ve senaryo yazımı*. Yaratıcı Yayınlar.
- Bilgi, İ. (2018). Jenerik tasarımında Maurice Binder'ın yeri ve 007 James Bond film jenerikleri. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 21, 77-90.
<https://doi.org/10.18603/sanatvetasarim.435641>
- Bloomsbury Academic. *Gertie the Dinosaur*. Erişim Adresi: <https://www.loc.gov/static/programs/national-film-preservation-board/documents/gertie.pdf>
- Bulduk, B. (2016). Kültür ve semboller bağlamında Anadolu söylencelerinin kişiler üzerindeki algı farklılıklarının tasarım açısından değerlendirilmesi ve bir atölye uygulaması. *Folklor/Edebiyat*, 22(86), 29-44. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/fe/issue/39233/461731>
- Bull, R. ve Rumsey, N. (1988). *The Social Psychology of Facial Appearance*. Springer-Verlag Publishing, Heidelberg, Germany.

- Coşkun, İ., & Demirtaş, D. (2020). Yeni Asur saray sanatı. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 7, 2102-2154. Erişim Adresi: <https://doi.org/10.46868/atdd.55>
- Creswell, J.W. (1994). *Research Design: Qualitative & Quantitative Approaches*, London: SAGE Publications.
- Canlandırılar. (Erişim Tarihi: 13 Ekim 2022, 12:42). *Hakkımızda*. Erişim adresi: <https://canlandiranlar.com/hakkimizda/>
- Carmen Jone's Jenerik Tasarımı. (Erişim Tarihi: 21 Ekim 2022, 11:11). *Art of the Title*. Erişim adresi: <https://www.artofthetitle.com/title/carmen-jones/>
- Çakır, V. (2013). Yeni iletişim teknolojilerinin reklam üzerine etkileri. *Selçuk İletişim*, 3(2), 168-181. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/josc/issue/19008/200854>
- Çelik, G. (2004). Sinemaya gençlik aşısı: Animasyon. *Hürriyet Gösteri Sanat Edebiyat Dergisi*, 258, 78-80. İstanbul.
- Çetin, İ. (2014). Kızılalma. *Düşünce Dünyasında Türkiz Siyaset ve Kültür Dergisi*, 25(5), 61. Ankara, Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3173415>
- Davenport, T. H., & Beck, J. C. (2001). *The attention economy: Understanding the new currency of business*. Harvard Business School Press.
- Doğru, H. Ç. (2017). Production processes and techniques of feature-length 3d digital animations. *Journal of Awareness*, 2(3S), 161-170. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/joa/issue/31802/348674>
- Doğru, M. S., Yılmaz Arıkan, E. N., & Taydaş, O. (2021). Biçim-Stil Bağlamında Animasyon Filmde Renk-Duygu İlişkisi: Komşum Totoro Örneği. *İdil*, 79, 390-347. Erişim Adresi: <https://doi.org/10.7816/idil-10-79-02>
- Eagen, D. (2009). *Excerpted by permission of the author from America's Film Legacy: The Authoritative Guide to the Landmark Movies in the National Film Registry*. Continuum.
- Ekman, P. (2009). *Telling lies: Clues to deceit in the marketplace, politics, and marriage*. W W Norton & Co.
- Eliade, M. (2016). *Mitlerin Özellikleri* (S. Rifat, Çev.). Alfa Yayınları. İstanbul.
- Ergül Kargı, B. (2020). Hareketli Grafiklerin Oyun Jeneriklerindeki Yeri ve Bir Özgün Oyun Jeneriği Uygulaması (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi).

- Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara. Erişim Adresi:
<https://openaccess.hacettepe.edu.tr/xmlui/handle/11655/21971>
- Erboğa A Galaksisi. (Erişim Tarihi: 14 Ağustos 2023, 14:41). Erişim adresi:
<http://ned.ipac.caltech.edu/cgi-bin/nph-objectsearch?objname=NGC+5128&extend=no>
- Erhat, A. (1984). *Mitoloji Sözlüğü* (3. Basım). Remzi Kitabevi. İstanbul.
- Esin, E. (2001). *Türk Mitolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi, s. 84.
- Fleischer, R. (2005). *Out of the Inkwell: Max Fleischer and the Animation Revolution*. University Press of Kentucky.
- Günay, Ü., & Güngör, H. (2007). *Başlangıçlarından günümüze Türklerin dinî tarihi*, Rağbet Yayınları, İstanbul.
- Günay, U. (2006), Türk Destanları, *İki Aylık Fikir-Kültür ve Sanat Dergisi*, 11(68), Temmuz-Ağustos, 26-34.
- Günay, U. (2006). *Türk Destanları*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Güner, Y. O. (2017). Şaman Giysi Unsurları Üzerinde Kullanılan Semboller, Süleyman Demirel üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, (Yüksek Lisans Tezi), Isparta. Erişim Adresi:
<https://acikerisim.sdu.edu.tr/handle/123456789/34668>
- Goldhaber, M. H. (1997). *The attention economy and the net*. First Monday, 2(4), 1–14.
- Hafçı, B., & Erbay Aslıtürk, G. (2017). Superheroes: Myths of modern age?. *İdil*, 6(30), 497-510. DOI: 10.7816/idil-06-30-02. Erişim Adresi:
<https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1485861373.pdf>
- Hanson, A. R. (2017). *What is Colour? In J. Best (Ed.), Colour Design: Theories and Applications* (pp. 3-23). The Textile Institute Book Series. United Kingdom.
- Hologram Burun. (Erişim Tarihi: 23 Ekim 2022, 14:07). Erişim adresi:
<https://www.guncelozturk.com/hologram-burun-estetigi/>
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hunjet, A., & Ivanic, J. (2018). The impact of colour psychology on the cridens design. *International Journal - Vallis Aurea*, 4(2), 1-10. Erişim Adresi:
<https://doi.org/10.2507/IJVA.4.2.2.52>

- İlgaz, C., & Abay, İ. (2020). Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1), 1-9. DOI: 10.17932. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/ejnm/issue/51095/666147?publisher=aydin>
- İrklara Göre Yüz Fenotipi. (Erişim Tarihi: 25 Ağustos 2023, 13:41). Beauty Analysis. Erişim adresi: <https://www.beautyanalysis.com/beauty-and-you/face-variations/face-variations-ethnic-group/>
- İşankul, C. Fedakâr, S. (2001). Alpamış ve Dede Korkut kitabındaki mitolojik motifler. *Milli Folklor*, sayı: 52, s. 60-67. Erişim Adresi : <https://millifolklordergisi.com/PdfViewer.aspx?Sayi=52&Sayfa=57>
- İlbars, E. (2019). *Hareketli Grafik Tasarımda Minimalizm* (Yüksek Lisans Tezi). Işık Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul. Erişim Adresi: <https://www.kisa.link/ggYXL>
- İnan, A. (1976)., *Eski Türk dini tarihi, kültür bakanlığı kültür eserleri*, 1.Basım, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.
- İnan, A. (1986). *Tarihte ve bugün Şamanizm, materyaller ve araştırmalar*. Ankara: TTK Yayınları.
- İncil, Luka 2:1-7.
- İsi, H. (2015). Gerçek ve hakikat sözcükleri üzerine felsefi ve dilbilimsel inceleme. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(41), 182. DOI: 10.17719/jisr.20154115009. Erişim Adresi: <https://l24.im/oLW0P5S>
- Jung, C. G. (1990). *İnsanın ve simgelerin psikolojisi* (C. G. Jung & M. R. Çetinkaya, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Jung, C. G. (1968). *The archetypes and the collective unconscious*. Princeton University Press.
- Kaba, F. (1992). Animasyon ‘un Eğitim Amaçlı Kullanımı. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. (Yüksek Lisans Tezi). Erişim Adresi: <https://earsiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/3581/18189.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kinetoscope. (Erişim Tarihi: 21 Eylül 2022,14:50). Britannica. Erişim adresi: <https://www.britannica.com/technology/projector>
- Koca, S. K. (2012). *Türk Kültüründe Sembollerin Dili* (Yayınlanmış Doktora Tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya. Erişim Adresi: <https://www.kisa.link/osAXX>

- Kozan, M. (2014). Kuzey mitolojisinin günümüz popüler kültürüne yansımaları. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 173 (173), 245-254.
Erişim Adresi: <https://doi.org/10.20296/tsad.63458>
- Kötü Kedi Şerafettin. (Erişim Tarihi: 13 Ekim 2022, 11:20). Sabah Gazetesi. Erişim adresi:
https://archiv.md/20120908094305/http://www.sabah.com.tr/kultur_sanat/sinema/2011/08/22/kotu-kedi-serafet-kendini-unutturmuyor
- Krasner, J. (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics (3rd ed.)*. Routledge Yayınevi.
- Kurt, A. O., & Göler, M. E. (2017). Anadolu'da İlk Tapınak: Göbeklitepe. *Cumhuriyet İlahiyat Dergisi*, 21(2), 1107-1138. Erişim Adresi:
<https://doi.org/10.18505/cuid.334942>
- Küçük, M. A. (2017). Geleneksel Türk dini inançlarından mitolojiye: "Ölüm/Obur Ruhlar". *Gazi Türkiyat*, 20, 25-53. Erişim Adresi:
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2130322>
- Lee, J., et al. (2002). The Kinetic Typography Engine: An Extensible System For Animating Expressive Text. *Proceedings of the 15th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*. ACM. Paris.
Retrieved from <https://dl.acm.org/doi/10.1145/571985.571997>
- Lefebvre, T. (2011). A Trip to the Moon: A Composite Film. In M. Solomon (Ed.), *Fantastic Voyages of the Cinematic Imagination: Georges Méliès's Trip to the Moon* (pp. 49–64). Albany: State University of New York Press.
- Lenburg, J., (1999). The Encyclopedia of Animated Cartoons. *Checkmark Books*. pp. 54-56.
- Madsen, R. (1969). *Animated Film Concepts, Methods, Uses*. Interland Pub, New York.
- Magic Lantern. (Erişim Tarihi: 19 Aralık 2024). Magic Lantern Projector. Erişim adresi: <https://ehive.com/collections/3292/objects/1554/magic-lantern-projector>
- Maltin, L (1987). *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*. New American Library. pp. 341–342, New York.
- Mccloud, S. (2019). *Çizgi Romanı Anlamak* (2.Basım), Sırtlan Yayınevi, İstanbul.
- Mcluhan, M. (2007). *Gutenberg Galaksisi*, (Çev: Gül Çağalı Güven), Yapı Kredi Yayınevi, İstanbul.

- Morton, H. (1867). Erecting the inverted image in the magic lantern. *Journal of the Franklin Institute*, 83(6), 406-409. Franklin. Eriřim Adresi: [https://doi.org/10.1016/0016-0032\(67\)90376-6](https://doi.org/10.1016/0016-0032(67)90376-6)
- Musa, S., Ziatdinov, R., & Griffiths, C. (2013). Introduction to computer animation and its possible educational application. *New Challenges in Education* (pp. 177-204). *Verbum Yayınevi*. Ruřomberok. Retrieved from <https://arxiv.org/pdf/1312.1824.pdf>. Accessed on 20.09.2022.
- Ocak, A. Y. (2009). İřlâm'ın temel inançları etrafında oluřan "mitolojik" kùltür: "İřlâm mitolojisi". *Milel ve Nihal*, 6, 137-163. Eriřim Adresi: <https://doi.org/10.28981/hikmet.1366035>
- Only Lovers Left Alive. (Eriřim Tarihi: 22 řubat 2023, 18:00). IMDb. Eriřim adresi: <https://www.imdb.com/title/tt1714915/>
- Öcal, M. O. (2004). Destan tanımı ve eski Türk destanları. *Milli Folklor Uluslararası Kùltürel Arařtırma Dergisi*, 62, 13. Eriřim Adresi: <https://www.millifolklor.com/PdfViewer.aspx?Sayi=62&Sayfa=2>
- Ögel, B. (1995). *Türk mitolojisi*, II. Cilt, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.
- Özden, D. D. K. (2013). V for Vendetta'da mitolojik öğeler, simgeler ve ritler. *Gümüřhane Üniversitesi İletiřim Fakùltesi Elektronik Dergisi*, 2(1). Eriřim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/e-gifder/issue/7470/98370>
- Özhan, Ö. (2016). *Dünya mitolojisi*. Nika Yayınevi. Ankara.
- Panofsky, E. (1995). *İkonografi ve ikonoloji: Rönesans Sanatının İncelenmesi Giriř* (E. Akyürek, Çev.). Afa Yayıncılık. İstanbul.
- Plutchik, R. (1990) *Emotions and psychotherapy: A psychoevolutionary perspective*, Newyork: Academic Press.
- Prince, S. (2010). Through the looking glass: philosophical toys and digital visual effects. *Projections. Berghahn Journals*. 4 (2). Eriřim Adresi: <https://doi.org/10.3167%2Fproj.2010.040203>
- Pritsak, O. (1959). "*Das Abakan- und Çulımtürkische und das Schorisch*". *Philologiae Turcicae Fundamenta*, Tomus Primus (pp. 568-598). Aquis Mattiacis, Apud Franciscum Steiner.
- Poynor, R. (2001). First Things First Manifesto. In R. Poynor (Ed.), *Design Culture: A Reader* (pp. 54-55). *London: Black Dog Publishing*.
- Queen of the Damned. (Eriřim Tarihi: 01.01.2022, 12:10). Goodreads. Eriřim Adresi:

- https://www.goodreads.com/book/show/43758.The_Queen_of_the_Damned
- Queen of the Damned. (Eriřim Tarihi: 1 Ocak 2022, 12:23). IMDb. Eriřim adresi: <https://www.imdb.com/title/tt0238546/>
- Ramírez, A. (2020). *The alchemy of us* (1st ed.). Cambridge, MA: The MIT Press.
- Richard Alan Greenberg. (Eriřim Tarihi: 22 Ekim 2022, 13:13). *Dread Central*. Eriřim adresi: <https://www.dreadcentral.com/news/276951/rest-in-peace-director-and-title-designer-richard-alan-greenberg-passes-away-at-71/>
- Robbeets, M. (2017). Austronesian influence and Transeurasian ancestry in Japanese. *Language Dynamics and Change*, 8(2), 210-251. Eriřim Adresi: <https://doi.org/10.1163/22105832-00702005>
- Roux, G. (1994). Türklerde Gök Tanrı İnancı. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları, s. 97
- Sageng, R., Richards, J., Fossheim, H. J., & Larsen, T. M. (2012). *The Philosophy of Computer Games* (pp. 186-187). Springer Science & Business Media.
- Sarıtař, S. (2006). *Türk Mitolojisi İle İlgili Temel Kavramlar*. Ankara: Tüba Yayınlar.
- Savcı, B. E. (2021). Türklerde üç metin üzerinden yer altı dünyası. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 14 (34), 452-467. Eriřim Adresi: <https://doi.org/10.12981/mahder.909643>
- Somuncuoğlu, A. (2002). *Altay Cumhuriyeti*. Türkler. C 20. Ankara: Yeni Türkiye Yayınları.
- Soyluçiçek, S. (2019). Dijital oyunların sanatsal gücü; Konsept tasarımı süreci, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (23), 315-327. Eriřim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/737545>
- Su. (Eriřim Tarihi: 14 Ağustos 2023, 15:16). Eriřim adresi: http://www.turkcenindirilisi.com/images/upload/TURK_DESTANLARI.pdf
- Sunal, G. (2020). Sinema mitoloji ilişkisi bağlamında arketipsel motiflerin kullanımı: Pan'ın labirenti filmi örneđi. *Sosyal Bilimler Arařtırma Dergisi*, 9(4), 236-246. Eriřim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ssrj/issue/57659/828294>
- Şenler, F. (2005). Animasyon tarihi, teknikleri ve Türkiye'deki yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Arařtırmaları (HÜTAD)*, (3), 99-114. Eriřim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/turkiyat/issue/16673/330713>

- Tezcan, B., (1990). *Animasyon Üretim Tekniklerinin Deneysel Analizinin Deneysel Analizi Üzerine Bir Araştırma*, (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara. Erişim Adresi: <https://l24.im/WMxg7hl>
- Tunç, Z., & Akbulut, Y. (2016). Eski Türk devletlerinin destanlarına göre kurttan ve ağaçtan türeme. *Marmara Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 3(1). DOI: 10.16985/MTAD.2016126867, Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/292713>
- Turan, M. (1998). *Türk Destanları, Açık Öğretim Ders Kitabı*, Anadolu Üniversitesi. Erişim Adresi: http://www.insulaelibertatis.com/KitaKita/Turk_Destanlari_Ozetleri.pdf
- Türkiye’de Animasyon. (Erişim Tarihi: 11 Ekim 2022, 10:57). *Medyaradar*. Erişim adresi: <https://www.medyaradar.com/hugo-chavezin-dizisi-cekildi-haberi-593379>
- Türkiye’de Hareketli Grafiğin Gelişimi. (Erişim Tarihi: 5 Ekim 2022, 15:26). Erişim adresi: <https://9lib.net/article/turkiye-de-reklam-ve-canlandirma-reklamlarda-canlandirma-kullanimi.7q05gvvy>
- Türkmenoğlu, H., & Akengin, G. (2016). Hareketli grafik tasarım sürecinde yazı devinimi. *İdil*, 5(20), 895-908. DOI: 10.7816. Erişim Adresi <https://l24.im/OkIZ3z>
- Türkoğlu, N. (1995). Türk reklamcılığının popüler tarihi. *Küresel İletişim Dergisi*, 38, 7. Gazi Magosa: Doğu Akdeniz Üniversitesi Yayınları.
- Uçar, H. (2020). Bir kültürün özellikleri: Türklerde su kültürü. *Kültür Araştırmaları Dergisi* (7), 24-47. Erişim Adresi: <https://doi.org/10.46250/kulturer.779430>
- Uğurcan, F. Z. (2018). Kozmogoni mitleri ekseninde Altay destanlarında başlangıç. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 11 (23), 50-59. Erişim Adresi: <https://doi.org/10.12981/motif.476>
- Uğurlu, N. (2012). *Türk Kavimleri*. İstanbul: Örgün Yayınları.
- Upadhyaya, K. D. (1960). Indian Botanical Folklore: Tree Symbol Worship in India (S. G. Sen, Ed.). *Indian Publications*. Calcutta, India.
- Usta Demirlikan, Y. (2022). Türk Mitolojisinin Yer Altı Kötücüsü 'Erlik Han'. *Düşünce Dünyasında Türkiiz*, 7(39), 73-86.
- Ünal, M. F. (2016). Göstergebilimin serüveni. *Mütefekkir*, 3(6), 379-398. Erişim Adresi: <https://doi.org/10.30523/mutefekkir.284572>

- Yayan, G. H., & Karakuş, B. (2020). Türk mitolojisinde yer alan sembollerin Özdemir Yemencioğlu'nun eserlerine yansımaları. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 5(13), 64-72, DOI: 10.31569/ASRJOURNAL.47. Erişim Adresi: <https://www.kisa.link/gAPjH>
- Yeşil, S. (2020) Türk ve Arap mitolojisinin ortak ve özgün figürleri. *Şırnak Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 11 / 24, 368-392, Erişim Adresi: <https://doi.org/10.35415/sirnakifd.693513>
- Yıldız, H. (2017). Some notes on the etymology of the word Altai / Altay. *Dil Araştırmaları*, 187-201. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1548275>
- Yilter, S. (2017). Gılgamış destanı (Enome Eniş) ve Altay Türklerine ait “Yaratılış efsanesinde “tanrı” ve “yaratılış” kavramlarının karşılaştırılması. *Mecmua*, 4, 29-40. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/mecmua/issue/33647/320439>

ETİK KOMİSYONU ONAY BİLDİRİMİ



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMA ETİK KURULU

TOPLANTI TARİHİ	TOPLANTI SAYISI
11 Haziran 2024	2024/11

İlgi : 05.06.2024 tarihli ve E-44513094-100-00003575066 sayılı yazınız.

Enstitünüz Anabilim Dalı Sanatta Yeterlik Doktora Programı öğrencilerinden **Elif Merve URGANCI'nın, Doç. Banu Bulduk TÜRKMEN** danışmanlığında yürüteceği **"Çağdaş Mitolojinin Sembolizm Bağlamında Grafik Tasarıma Yansımaları ve Yaradılış Destanı'nın Çağdaş Mitoloji Perspektifinde Hareketli Grafik Uygulaması"** başlıklı çalışma Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Etik Kurulunun **11 Haziran 2024** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan **uygun bulunmuştur**.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. İsmet KOÇ
Kurul Başkanı

YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

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

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

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

☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir.

☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 6 ay ertelenmiştir.

☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir.

20/02/2025
Elif Merve URGANCI

ETİK BEYANI

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

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

beyan ederim.

20/02/2025
Elif Merve URGANCI

SANATTA YETERLİK/DOKTORA TEZİ ORJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Çağdaş Mitoloji ve Sembolizm Perspektifinde Altay Türklerinin Yaradılış Destanı'nın Hareketli Grafik Uygulaması

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

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
18/02/2025	217	266730	24/01/2025	%2	2591877736

Uygulanan filtreler:

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

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (20/02/2025)

(İmza)

Elif Merve URGANCI

Öğrenci No.: N19249231

Anasanat/Anabilim Dalı: Grafik

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	X		

DANIŞMAN ONAYI UYGUNDUR.

Prof. Banu BULDUK TÜRKMEN

MASTER'S THESIS /ART WORK REPORT ORIGINALITY REPORT

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Motion Graphics Application of the Creation Epic of the Altai Turks in the Perspective of Contemporary Mythology and Symbolism

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

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
18/02/2025	217	266730	24/01/2025	%2	2591877736

Filtering options applied are:

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

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (20/02/2025)

Elif Merve URGANCI

Student No.: N19249231

Department: Graphic

Program/Degree:

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
	X		

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED

Prof. Banu BULDUK TÜRKMEN

