

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



**GRAFİK TASARIM BAĞLAMINDA HAREKETLİ
GRAFİK VE İLLÜSTRASYON İLİŞKİSİ**

SANATTA YETERLİK

FATMA ÖTENEN DİK

İSTANBUL, 2023

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



**GRAFİK TASARIM BAĞLAMINDA HAREKETLİ
GRAFİK VE İLLÜSTRASYON İLİŞKİSİ**

SANATTA YETERLİK

FATMA ÖTENEN DİK

İSTANBUL, 2023

KABUL VE ONAY

FATMA ÖTENEN DİK tarafından hazırlanan “**GRAFİK TASARIM BAĞLAMINDA HAREKETLİ GRAFİK VE İLLÜSTRASYON İLİŞKİSİ**” adlı tez çalışmasının savunma tarihi 10.11.2023 tarihinde yapılmış olup aşağıda verilen jüri tarafından oy birliği /oy çokluğu ile İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Grafik Tasarımı Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Danışman

Prof.Dr. Selahattin GANİZ

İstanbul Arel Üniversitesi

.....

Üye

Dr.Öğr.Üyesi Nuri SEZER

İstanbul Gelişim Üniversitesi

.....

Üye

Dr.Öğr.Üyesi Simge Yüceel DİNÇ

İstanbul Arel Üniversitesi

.....

Üye

Prof.Dr. Güler ERTAN

İstanbul Arel Üniversitesi

.....

Üye

Doç.Dr. Nihat DURSUN

İstanbul Beykent Üniversitesi

.....

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

.....

Prof. Dr. Ali AKDEMİR

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

YEMİN METNİ

Sanatta Yeterlik olarak sunduğum “**GRAFİK TASARIM BAĞLAMINDA HAREKETLİ GRAFİK VE İLLÜSTRASYON İLİŞKİSİ**” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmanın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

10.11.2023

FATMA ÖTENEN DİK

ÖZET

**GRAFİK TASARIM BAĞLAMINDA HAREKETLİ GRAFİK VE
İLLÜSTRASYON İLİŞKİSİ**
Sanatta Yeterlik
FATMA ÖTENEN DİK
İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIMI ANASANAT DALI
(DANIŞMAN: PROF.DR. SELAHATTİN GANİZ)

İSTANBUL, 2023

İnsanlığın tarihi kadar eski bir geçmişe sahip olan illüstrasyon ile günlük yaşamdan sanata, sinemadan video oyunlarına kadar geniş bir alanda söz sahibi olan hareketli grafik, girift bir ilişki içindedir. Çalışmamızda, birbirinden ayrı düşünülemeyen bu iki sanat dili, öncelikle ayrı ayrı daha sonra ise birlikte ele alınmıştır.

Grafik tasarım bağlamında hareketli grafik ve illüstrasyon ilişkisi, her iki sanat dilinin tarihi incelendikten sonra daha iyi anlaşılmaktadır. Oldukça kapsayıcı bir başlık olduğu için öne çıkan örnekler üzerinden değerlendirilmiştir. İllüstrasyonun tarihi mağara resimlerine dayandırılmaktadır. Kitaplarda metni aydınlatan resimler en iyi illüstrasyon örnekleridir. Ancak resimlerin hikayesi, metne ya da sözcüklere bağlı olmayabilir. Resimler başlı başına birer hikaye olabilirler. İllüstrasyonun hareketli grafik tasarımı ile kesişmesinin en önemli görselleştirmesi, animasyonla olmuştur. Çizimler, film ve bilgisayar teknolojisinden önce çeşitli mekanik aletlerle hareketlendirilmiştir. Öncü sanatçı grupları içinde üretilen deneysel çalışmalar, hareketli grafiğin gelişiminde önemli bir rol üstlenmiştir. Video ve sinema, spesifik çalışmalarının üretildiği bir alandır. Televizyonun yaygınlaşması hem animasyon hem de diğer hareketli grafik tasarım uygulamaları için iyi bir gösterim ve çalışma ortamı oluşturmuştur. Bilgisayarın ortaya çıkışı, her iki sanat diline yeni teknikler kazandırmıştır. Bu yenilikle birlikte gelen kolaylık yaygınlığı arttırmıştır.

Anahtar Kelimeler: illüstrasyon, Hareketli Grafik, Grafik Tasarım, Sinema, Animasyon

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN MOTION GRAPHICS AND ILLUSTRATION IN THE CONTEXT OF GRAPHIC DESIGN

**PROFICIENCY IN ART
FATMA ÖTENEN DİK**

GRADUATE SCHOOL, ISTANBUL AREL UNIVERSITY

GRAPHIC DESIGN

(SUPERVISOR: PROF.DR. SELAHATTIN GANİZ)

İSTANBUL, 2023

The relationship between illustration and motion graphics, both of which have a history as old as humanity itself and have a significant presence in a wide range of fields from daily life to art, cinema, and video games, is intricate. In our study, these two art forms, which are inseparable, have been examined first separately and then together.

In the context of graphic design, the relationship between motion graphics and illustration becomes better understood after an examination of the histories of both art forms. Given its broad scope, this relationship has been evaluated through prominent examples. The history of illustration can be traced back to cave paintings. Illustrations that illuminate text in books are considered among the finest examples of illustration. However, the narrative of illustrations may not necessarily be tied to text or words; illustrations can stand as independent stories. The most significant intersection of illustration with motion graphics in the realm of visual representation has been through animation. Prior to the advent of film and computer technology, drawings were animated using various mechanical devices. Experimental works produced within pioneering artist groups have played a crucial role in the development of motion graphics. Video and cinema are specific fields where these works have been created. The widespread adoption of television has provided a favorable presentation and working environment for both animation and other motion graphic design applications. The emergence of computers has introduced new techniques to both art forms, increasing their prevalence and ease of creation.

Key Words: Illustration, Motion Graphics, Graphic Design, Cinema, Animation

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZET.....	i
ABSTRACT	ii
İÇİNDEKİLER	iii
ŞEKİL LİSTESİ.....	iv
KISALTMA VE SEMBOL LİSTESİ.....	viii
ÖNSÖZ.....	ix
1 GİRİŞ	1
1.1 Problemin Tanımı.....	1
1.2 Amaç ve Kapsam	2
1.3 Çalışma Yöntemi.....	2
1.4 Çalışma Planı	3
2 GRAFİK TASARIM BAĞLAMINDA HAREKETLİ GRAFİK VE İLLÜSTRASYON İLİŞKİSİ.....	4
2.1 Hareketli Grafik Tasarım Tarihi.....	4
2.2 Sinema.....	5
2.3 Video ve Televizyon	22
2.4 Dijital Medya	30
3 İLLÜSTRASYONUN GRAFİK TASARIM TARİHİ İÇİNDEKİ YERİ... 33	33
3.1 Tanım	33
3.2 Tarihsel Görünüm ve Örnekler	42
4 HAREKETLİ GRAFİK VE İLLÜSTRASYON İLİŞKİSİ.....	71
4.1 Köken	71
4.2 Erken Örnekler	74
4.3 Animasyon türleri ve illüstrasyon	87
5 UYGULAMA.....	92
5.1 İllüstrasyon Çalışmalarım	92
5.2 Hareketli Grafik Çalışmalarım	107
6 SONUÇ VE ÖNERİLER.....	116
6.1 Sonuçlar.....	117
6.2 Gelecek Çalışmalar için Öneriler	118
7 KAYNAKLAR	119
8 ÖZGEÇMİŞ.....	126

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.1 Bir fenakistiskop (phenakistoscope) ve kartları, Bedford Müzesi, İngiltere	6
Şekil 1.2 William Haggar gezici biyoskopu, 1902	7
Şekil 1.3 Viktorya Dönemi'nden bir Zoetrop örneği replikası.	8
Şekil 1.4 Paraxinoskop ve yansıtıcı, 1882	9
Şekil 1.5 Kinetograph, 1895.....	11
Şekil 1.6 J. Stuart Blacktons, <i>Humorous Phases in Funny Faces hareketli tipografi görüntüsü</i> , 1906	12
Şekil 1.7 Adolf Gärtner'in <i>Des Pfarrer Töchterleins</i> filminden, 1913.....	13
Şekil 1.8 Sinema görgü kuralları yazı kartı, 1912.....	14
Şekil 1.9 Dr. Caligari'nin Muayenehanesi, ara yazı kartı, 1919.....	15
Şekil 1.10 Dr. Caligari'nin Muayenehanesi, tipografi örnekleri, 1919.....	16
Şekil 1.11 Oskar Fischinger, <i>Optik Bir Şiir (An Optical Poem)</i> , 1947.....	17
Şekil 1.12 Altın Kollu Adam (The Man With Golden Arm) film afişi, 1955.....	18
Şekil 1.13 Saul Bass, Altın Kollu Adam (The Man With Golden Arm) jenerik, 1955	19
Şekil 1.14 Saul Bass, başlık sekansı, Kuzey Kuzeybatı (North by Northwest) filmi, 1959.....	20
Şekil 1.15 R/Greenberg Associates, <i>Bülbülü Öldürmek (To Kill A Mockingbird)</i> film başlığı, 1962	21
Şekil 1.16 Viking Eggeling, <i>Diyagonal Senfoni (Symphonie Diagonal)</i> , 1924	22
Şekil 1.17 Hans Richter, <i>Rhythmus 21</i> , 1921.	23
Şekil 1.18 Şekil 1.19 Fernand Léger ve Dudley Murphey, <i>Ballet Mechanique</i> , 1924	24
Şekil 1.20 Marcel Duchamp, <i>Anemic Cinema</i> , 1926.....	25
Şekil 1.21 Man Ray, <i>Le Retour a la Raison</i> , 1923	26
Şekil 1.22 Stan Vanderbeek, <i>The box</i> , Enstalasyon, 1965-68	26
Şekil 1.23 Abram Games, <i>BBC Logosu</i> , 1953	27
Şekil 1.24 Your Hit Parade program açılışı, 1957, NBC tv.	28
Şekil 1.25 Bernard Lodge, <i>Dr. Who</i> , BBC, 1963	29
Şekil 1.26 Julien Vallee, <i>Thèse sur la Typographie</i> , 2006.....	31
Şekil 1.27 Interactive Wall, Brand New School, 2008	31
Şekil 1.28 McClelland Barclay, reklam illüstrasyonu, 1929	34
Şekil 1.29 Gürbüz Doğan Ekşioğlu, <i>The New Yorker</i> dergi kapağı, 2021	35

Şekil 1.30 Paul Klee, Eğitim amaçlı eskiz defterinden illüstrasyonlar	36
Şekil 1.31 Paul Klee, Çocuklar için çizilen kalbin çalışma illüstrasyonu.....	37
Şekil 1.32 Kotryna Zakauskaite, Scientific American dergisinde dünyanın durumu ile ilgili yayınladığı illüstrasyonlardan, 2013	38
Şekil 1.33 Aziz John Saygıdeğer Bede'ye dikte ettirirken, 12. yy. el yazması, parşömen üzerine kalem ve mürekkep, Avusturya	40
Şekil 1.34 Beatrix Potter, Terzinin feryadını dinleyen fareler, kağıt üzerine suluboya, 1903.....	41
Şekil 1.35 Eller Mağarası, yak. M.Ö 10.000, Santa Cruz, Arjantin.....	42
Şekil 1.36 Blau Anıt Eserleri, M.Ö. 3000'li yıllar, British Museum, İngiltere	43
Şekil 1.37 Narmer Paletinin ön ve arka yüzü, M.Ö. yak 3100, Mısır Arkeoloji Müzesi, Kahire	44
Şekil 1.38 Tören kabı, M.Ö. yak. 550, seramik, New York Metropolitan Müzesi....	45
Şekil 1.39 Vatikan Vergil, Aeneis'in Troya'dan kaçışı, 5. yy.	46
Şekil 1.40 Godescalc İncilleri, Karolenj el yazması, yak. 782, Paris Biblioteque.....	47
Şekil 1.41 Haçlı İncili, yak. 1240, el yazması, Paris.....	48
Şekil 1.42 Limbourg Kardeşler, Très riches heures du Duc de Berry (Vakitlerin Kitabı), Haziran, 1478- 1549, parşömen üzerine illüminasyon, Bibliotheque Nationale.	49
Şekil 1.43 Simon Bening, Saatler Kitabı, Giriş, yak. 1530-35, kitap, New York Metropolitan Müzesi	50
Şekil 1.44 Simon Bening, Saatler Kitabı, Kasım-Aralık, yak. 1530-35, kitap, New York Metropolitan Müzesi.....	51
Şekil 1.45 Simon Bening, Sattler Kitabı, Övgü, yak. 1530-35, kitap, New York Metropolitan Müzesi	51
Şekil 1.46 Simon Bening, Zamanın Kitabı, Mart-Nisan, yak. 1530-35, kitap, New York Metropolitan Müzesi.....	52
Şekil 1.47 William Hogarth, Düşüş, gravür, 1764.....	53
Şekil 1.48 M. Lauron, "The Cries and Habits of the City of London" adlı kitabından. Bir Chap Men, 1709.....	54
Şekil 1.49 Yusuf ve Kardeşlerinin Tarihi İsimli bir Chap Book'tan bir illüstrasyon, ahşap baskı, 18. yy.	55
Şekil 1.50 Thomas Bewick, Dört Ayaklıların Genel Tarihi için illüstrasyon, baskı, 1822, Tate Galerisi.....	56
Şekil 1.51 Felix Octavius Carr Darley, Büyük İç Savaş, gravür, 1863-5, Worthington Galerisi, Amerika.....	57
Şekil 1.52 Walter Crane , <i>Güzel ve Çirkin</i> , illüstrasyon, 1874.....	58
Şekil 1.53 James Gillray, küre düz yüzeye karşı, karikatür, Tate Galerisi, Londra	59
Şekil 1.54 Beatrix Potter, Tavşan Peter'ın Öyküsü, Peter, Mr. McGregor'un Sebzelerinin tadını çıkarıyor, kitap illüstrasyonu, 1902.....	60

Şekil 1.55 Arthur Rackham, Peter Pan illüstrasyonu, 1906.....	61
Şekil 1.56 Frederic Gruger, Esrarengiz Ev, Saturday Evening Post için illüstrasyon, Karakalem, mürekkep, 1931	62
Şekil 1.57 John Held Jr. Life Dergisi Kapağı, İllüstrasyon, 1926	63
Şekil 1.58 Rolf Armstrong, aktris Constance Bennett'in kapak portresi, 1931	64
Şekil 1.59 Coby Whitmore, The Saturday Evening Post için İllüstrasyon, 1953.....	65
Şekil 1.60 Tomi Ungerer, Üç Hayduttan Bir İllüstrasyon, kitabın ilk versiyonu 1963 yılında Almanca olarak yayınlanmıştır.	66
Şekil 1.61 Marshall Arisman, <i>dergi illüstrasyonu, "Reagan ve Latin Amerika", 1984</i>	67
Şekil 1.62 Knuko Craft, reklam illüstrasyonu, 1998.....	68
Şekil 1.63 Don Ardey, Sigarayı Bırak, dijital illüstrasyon, 1995	69
Şekil 1.64 Dave McKean, Neil Gaiman tarafından 1996-2013 yılları arasında yazılmış Sandman çizgi roman serisinden illüstrasyon	70
Şekil 1.65 1868 tarihinde John Barnes Linett tarafından patenti alınan flipbook/çizyoynat/kineograf	72
Şekil 1.66 Max Fleischer, Betty Boop flipbook şablonları.....	73
Şekil 1.67 Émile Reynaud, <i>Pauvre Pierrot, 1892-93</i>	75
Şekil 1.68 J. Stuart Blackton, The Enchanted Drawing (Büyülü Çizim), Animasyon, 1900.....	76
Şekil 1.69 Émile Cohl, Fantasmagorie, 1908.....	77
Şekil 1.70 Winsor McCay, <i>Little Nemo, film, 1912</i>	78
Şekil 1.71 Walt Disney yapımı Steamboat Willie'den detay, 1928.....	79
Şekil 1.72 Walt Disney, <i>Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler, 1937.</i>	80
Şekil 1.73 Norman McLaren, Komşular (<i>Neighbours</i>), 1952.....	81
Şekil 1.74 Norman McLaren.....	82
Şekil 1.75 Norman McLaren, Dots, 1940.	82
Şekil 1.76 Şirinler, İlk animasyon filminden, 1965	83
Şekil 1.77 Şirinler, animasyon karelerini gösteren kamera arkası fotoğrafı	84
Şekil 1.78 Osamu Tezuka, Astro Boy	85
Şekil 1.79 Ashida Iwao, Baghdad Princess (Bagudaddo-hime), 1948	86
Şekil 1.80 Lotte (Charlotte) Reiniger, The Adventures of Prince Achmed, 1926 yapımı filmin 2015'deki yeniden çekiminden bir kare.....	88
Şekil 1.81 Max and Dave Fleischer, Gulliver'in Maceraları	89
Şekil 1.82 Ferenc Cakó, Ashes (Hamu), 1994.....	90
Şekil 1.83 Caroline Leaf, İki Kız Kardeş, 1991.....	91
Şekil 1.84 Fatma Ötenen Dik, All I See 1, 2023.....	92

Şekil 1.85 Fatma Ötenen Dik, All I See 2, 2023.....	93
Şekil 1.86 Fatma Ötenen Dik, All I See 3, 2023.....	94
Şekil 1.87 Fatma Ötenen Dik, All I See 4, 2023.....	95
Şekil 1.88 Fatma Ötenen Dik, All I see 5, 2023	96
Şekil 1.89 Fatma Ötenen Dik, I'm in , 2023	97
Şekil 1.90 Fatma Ötenen Dik, Gender, 2023	98
Şekil 1.91 Fatma Ötenen Dik, Nativewinner, 2023	99
Şekil 1.92 Fatma Ötenen Dik, Tikky, 2023	100
Şekil 1.93 Fatma Ötenen Dik, No time, 2023.....	101
Şekil 1.94 Fatma Ötenen Dik, Grow-up, 2023.....	102
Şekil 1.95 Fatma Ötenen Dik, Estrangement, 2023	103
Şekil 1.96 Fatma Ötenen Dik, Alone, 2023	104
Şekil 1.97 Fatma Ötenen Dik, Maskbar, 2023.....	105
Şekil 1.98 Fatma Ötenen Dik, Downtown, 2023	106
Şekil 1.99 Fatma Ötenen Dik, Mind, 2023	107
Şekil 1.100 Fatma Ötenen Dik, Deal, 2023	108
Şekil 1.101 Fatma Ötenen Dik, Beach Dream, 2023	109
Şekil 1.102 Fatma Ötenen Dik, Night Sky, 2023.....	110
Şekil 1.103 Fatma Ötenen Dik, Moon and Man, 2023	111
Şekil 1.104 Fatma Ötenen Dik, Lonely, 2023.....	112
Şekil 1.105 Fatma Ötenen Dik, Sunset, 2023	113
Şekil 1.106 Fatma Ötenen Dik, All I See 6, 2023.....	114

KISALTMA VE SEMBOL LİSTESİ

TDK	: Türk Dil Kurumu
MOMA	: New York Modern Sanatlar Müzesi
YÖK	: Yüksek Öğretim Kurumu



ÖNSÖZ

Tez çalışmamın her anında bana rehberlik eden, bilgi ve tecrübesi lke yoluma ışık tutan, değerli danışman hocam PROF.SELAHATTİN GANİZ’e, Hayatımın her anını borçlu olduğum, Eğitim hayatımın ilk gününden beri en büyük destekçim ANNEM rahmetli Elmast ÖTENEN’e ve sanat yolculuğum boyunca maddi ve manevi desteğiyle yanımda olan, mentörüm ve ruh eşim KUTAY CEMAL DİK’e, sonsuz teşekkür ediyorum

10.11.2023

FATMA ÖTENEN DİK

1 GİRİŞ

Atalarımızın mağara duvarlarına yaptığı resimlerden başlayarak yaşamın her alanına sirayet etme gücüne sahip olan illüstrasyon, kapsamlı bir tarihe sahiptir. Varlığı, yüzyıllar boyunca farklı türler, farklı şekiller ve kimi zaman farklı adlarla süregelmiştir. Günümüzde sanat olarak adlandırılan arkeolojik kültür ürünleri, kendi zamanında işlevsel bir kullanım gereci olabilirken, onları süsleyen resimlemeler bir zorunluluk olarak yapılmış olabilir. Bireysel yaratımın ön plana çıkmasıyla daha özgür bir yaratım sürecine ihtiyaç duymuştur. Dolayısıyla illüstrasyon tarih boyunca sanat başlığının sınırlarını fazlasıyla aşmıştır ve aşmaktadır. Yaşamı ve sanatı birleştiren nadir yaratım türlerinden biridir. Bu özelliği, temelinde yatan iletişim kavramıyla açıklanabilir. İnsanlar iletişim kurmak için her zaman görsel bir desteğe ihtiyaç duymuştur.

1.1 Problemin Tanımı

Tarih öncesi çağlardan başlayarak günümüze kadar uzanan geçmişle illüstrasyon, hakkında soru işareti bırakmayacak bir literatüre sahiptir. Bununla birlikte günlük kullanımda da sıkça karşılaşılan bir sözcüktür. Resimleme olarak Türkçeye çevrilmesi, her türlü çizimin bu kapsamda ele alınması gibi bir yanılgı oluşturmaktadır. Dolayısıyla kelimenin kökeni ve tarihsel görünümü önemlidir. İllüstrasyonun hareketli grafik ile ilişkisi, insanlık tarihinin dikkate değer gelişmelerini somutlaştıran önemli bir ilişkidir. Öncelikle yaşamı tamamen dönüştüren kırılma noktalarından biri olan sinemanın ortaya çıkışıyla birlikte hareketli grafik tasarım başrol oynamaya başlamıştır. Sinemada özel bir alan haline gelen animasyon, illüstrasyon ve hareketli grafiği birleştiren önemli bir ilişkidir. Kitlelerin hayatına yön veren televizyon için yine benzer şeyler söylenebilir. İllüstrasyon ve hareketli grafik tasarımı günümüz yaşamını kökten etkileyen dijital tasarım içinde de vazgeçilemez olmuştur. Grafik Tasarım Bağlamında Hareketli Grafik ve İllüstrasyon İlişkisi başlığında özel bir çalışma bulunmaması, alandaki boşluk olarak görülmüştür.

1.2 Amaç ve Kapsam

Görsel iletişimden yazılı edebiyata ve sanatın çeşitli alanlarına kadar geniş kullanım alanı olan illüstrasyonu ele almak için çalışmanın kapsamını iyi tanımlamak gerekmektedir. Sözcüğün kökeninden gelen ve bugünkü anlamını almasına sebep olan “aydınlatma” kavramı sebebiyle illüstrasyon sözcüğü Türkçeleştirilmeden kullanılmıştır. Kaldı ki Türkçede de bu şekilde kullanılmaktadır. Ancak zaman zaman resimleme olarak çevrilmekte ve bazı akademik yayınlarda bu isim kullanılmaktadır. Çalışmada köken ve anlamı tam olarak yansıtması istendiğinden resimleme sözcüğü tercih edilmemiştir.

Grafik tasarım da illüstrasyon gibi yaşam ve sanatla farklı şekillerde bağ kurmaktadır. Dolayısıyla hem bu ilişkinin hem de illüstrasyonun varlıksal durumu birbirine çok benzemektedir. Bu benzerliği ortaya koyabilmek için illüstrasyonun iyi anlaşılabilmesi amaçlanmıştır. Hareketli tasarım için de iletişimin ön plandadır. Geniş kitleler için üretilen, otobüs durağından televizyon ekranına kadar günlük yaşamın her anında karşılaşılabilen tasarım biçimidir. Çalışmada illüstrasyon ve hareketli grafik tarihi öncelikle ayrı ayrı ele alınmış, ardından ikisinin birlikteliği tarihsel olarak görünür kılmak amaçlanmıştır.

1.3 Çalışma Yöntemi

Öncelikle kapsam ve amaç doğrultusunda geniş bir literatür taraması yapıldıktan sonra bilgiler derlenmeye başlanmıştır. Çok sayıda yerli ve yabancı kaynak taranmış, gerekli görülen yabancı kaynaklar Türkçeleştirilmiştir. Geniş bir tarihe sahip olan illüstrasyon hakkında çok sayıda çalışma bulunmaktadır. Hareketli grafik tasarım tarihi hakkındaki çalışmalar daha spesifikler. Bu kapsamda Barış Atiker’in sinema ve televizyon tarihi içindeki hareketli grafikleri ele alan çalışmaları, İbrahim Halil Özkirişçi’nin *Zaman ve Algı Bağlamında Yeniden Anlamlanan İmge: Hareketli Grafikler ve Deneysel Bir Çalışma* isimli sanatta yeterlik tezi, Raif Kızıl’ın *Hareketli Grafiğin Televizyon Reklamlarında Kullanımı ve Günsel Araba Markası İçin Uygulama Çalışması* isimli doktora tezi, Maureen Furniss’in *Animasyon'un Kutsal Kitabı, Flipbooks'tan Flash'a Animasyon Hakkında Bilmek İstedığınız Her Şey*, Tom Sito’nun *Moving Innovation: A History of Computer Animation*, Gerard Betton’un *Sinema Tarihi: Başlangıcından 1986'ya Kadar*, Nilgün Abisel’in *Sessiz*

Sinema isimli kitapları, çalışmamız için önemli başvuru kaynakları olmuştur. Animasyon tarihi hakkında Lev Manovich'in *The Language of New Media* isimli kitabı, Karen Beckman'ın editörlüğünü yaptığı *Animating Film Theory* kitabı ve içinde yer alan Esther Leslie'nin *Animation and History*, Suzanne Buchan'ın (2014). *Animation, in Theory* isimli makaleleri, Ülo Pikkov'un. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animation Film* isimli, kapsamlı bir animasyon tarihi sunan kitabı, Daniel McKenna'nın *Screen, Simulation, Situation: An Archaeology of Early Film Animation* isimli, animasyonun ilk örneklerine özellikle önem verildiği kitabının faydası büyük olmuştur. Bu kaynakların yanı sıra sanatçılar hakkında çok sayıda kitap ve makalelerden yararlanılmıştır.

Grafik Tasarım Bağlamında Hareketli Grafik ve İllüstrasyon İlişkisi başlığında özel bir çalışma bulunmamakla birlikte spesifik yayınlardaki bilgilerden yola çıkılmış, örnek gösterilen tüm video ve filmler izlenerek karşılaştırmalı değerlendirmeler yapılmıştır. Derlenen bilgiler için uzun süren bir değerlendirme süreci gerekmiştir. Çalışma paralelinde gerçekleştirilen tasarımlarda, bu süreçten faydalanılmıştır.

1.4 Çalışma Planı

Çalışmanın genel çerçevesi belirlendikten sonra oldukça geniş bir kaynak taraması yapılmıştır. Kütüphane ve internet ortamında gerçekleştirilen bu süreçte konu kapsamından uzaklaşmamak için çaba sarf edilmiştir. Bu aşama, aylar boyu tek başına gittiyse de belli bir süre sonra sonlanmamıştır. Yazma aşamasında da devam etmiştir. Çalışma planının net çizgilerle birbirinden ayrılmış aşamaları olduğunu söylemek doğru olmayacaktır. Sonlanma anına kadar kaynak taraması ve değerlendirme devam etmiştir. Çalışma için bilgiler derlenmeye, yazıya aktarılmaya ve değerlendirilmeye devam ederken tasarımlar da şekillenmiştir. Tasarımların nihai halleri, değerlendirme aşamasında ortaya çıkmıştır.

2 GRAFİK TASARIM BAĞLAMINDA HAREKETLİ GRAFİK VE İLLÜSTRASYON İLİŞKİSİ

2.1 Hareketli Grafik Tasarım Tarihi

Grafik tasarım, iletişim amaçlı görsellerin ve görsel olarak değerlendirilen metinlerin hem fikir hem de uygulama aşamalarını ele alan bir güzel sanat dalıdır. Resim ve heykel gibi ayrı bir branş olarak görülmesi yeni sayılsa da grafik tasarımının tarihi, kültür tarihi kadar eskiye dayanmaktadır. Mağara resimlerinden sikkelere, mühürlerden papirüslere kadar iletişime dayalı tüm görsellerin tarihi, grafik tasarım içinde değerlendirilmektedir. Ayrıca grafik tasarım, resim sanatıyla ortak bir geçmişi paylaşmaktadır. Bu, çeşitli malzemelerin kullanıldığı baskı resimdir. Baskı resim, grafik tasarımın çoğaltma mantığına dayalıdır. Dolayısıyla grafik tasarım ürünleri diğer sanat biçimlerinin aksine yalnızca sanata ait alanlarda değil toplumun her kesiminin ulaşabileceği mecralarda yer almaktadır.

Grafik tasarım, endüstriyel gelişim ve değişen ekonomiyle birlikte özellikle ürün ve hizmet tanıtımı için kullanılmaya başlamıştır. Ancak yayın organlarında ve diğer sanatsal alanlarda sanat eseri olarak üretilmeye de devam etmiştir. Zaman zaman estetik kaygı ön plana geçse de iletişim amaçlı oluşu değişmemektedir.

Hareketli grafik tasarım, grafik sanatının olanaklarıyla fotoğraf, video ve sinemanın olanaklarını birleştiren ve çok geniş kullanım alanı olan bir tasarım biçimidir. Canlandırma (animasyon) mantığı, hareketli tasarımların temelini oluşturmaktadır (Curran'dan aktaran Kızıl 2021: 4). Hareketli grafik tasarımını tanımlarken kullanılan motion design terimi, zaman, süre ve süreç kavramlarının görsel iletişimde kullanılmasını kapsayan hareketli görsel tasarımı ifade etmektedir (Türkmenoğlu ve Akengin 2016: 899).

20. yüzyıl başında Avrupa'da öncü sanatçı grupları siyasi ve sosyal ortamın da etkisiyle sanata farklı bakış açıları getirmişlerdir. Bu gruplarda hareket odaklı deneysel çalışmalar yapılmıştır. Dadaizm, Fütürizm, Ekspresyonizm, Sürrealizm ve Konstrüktivizm içinde grafik tasarım örnekleri de dahil olmak üzere hareketli

yapıtlar üretilmiştir. Bauhaus okulu da bu açıdan önemli bir yere sahiptir. Jean Cocteau, Man Ray, Fernand Léger, Paul Hindemith ve Salvador Dali gibi sanatçı ve besteciler, hareketli sanata ve hareketi bir sanat eserine dönüştürmeye ilgi duymuştur (Sito, 2015: 11).

20. yüzyıl başından itibaren grafik sanatı ile ortak bir payda da buluşan sinema ve videodan sonra televizyonun da yaşamın içine girmesiyle reklam kültürü oluşmuştur. Reklamlar, hareketli tasarım için hala da kullanılmaya devam eden ana ortamlardan biridir. Bilgisayar ve ardından gelen internet hem hareketli tasarım teknolojisini geliştirmiş hem de ona çok geniş alanlar açmıştır. Sürekli gelişen teknolojiye bağımlı olan hareketli tasarım, endüstriyel bir sanat biçimi olarak nitelendirilmektedir (Sito, 2015: 5). Günümüzde iç ve dış mekanlarda sürekli hareketli tasarım örnekleriyle karşılaşilmektedir. İmgeler müzikle desteklenmekte ve akılda kalıcılığı kuvvetlendirmektedir. 21. yüzyılda, havaalanı, otobüs, metro ve durakları ya da yol kenarındaki billboardlar gibi kamusal reklam alanlarında hareketli tasarım örnekleriyle sıkça karşılaşilmektedir.

2.2 Sinema

Tarih öncesi mağara resimlerinden Leonardo Da Vinci'nin eskiz defterlerindeki çizimlere kadar, tarih boyunca sanatçıların hareket eden sanat eserleri üretmeye çalıştığı anlaşılmaktadır (Sito, 2015: 11). Hareket, öncelikle bir yanılsama olarak durağan imgeler aracılığıyla oluşturulmuştur.

Sinemanın çıkış noktası olan ve 10. yüzyıl sonlarından beri bilindiği tahmin edilen retinada iz bırakan görüntü olgusu, 19. yüzyılda, fizikçi Joseph Plateau tarafından görüntüler hızla çevrildiğinde hareket algısı yaratan fenakistiskop ve Jules Duboscq tarafından kullanılan Stereofantaskop'un (biyoskop) icadına yol açmıştır (Betton 1990: 7).



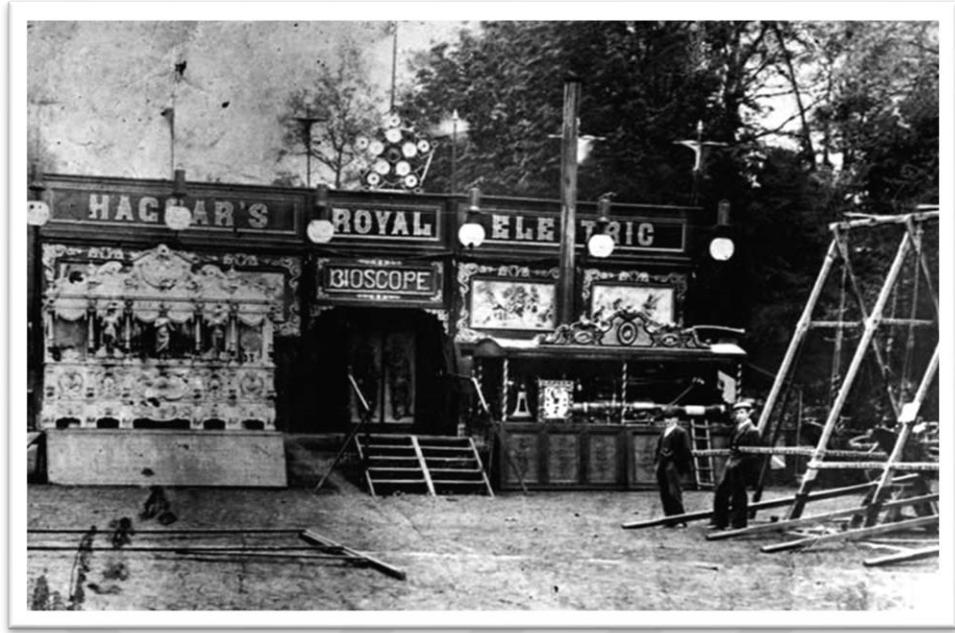
Şekil 2.1 Bir fenakistiskop (phenakistoscope) ve kartları, Bedford Müzesi, İngiltere

Erişim

adresi:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Phenakistiscope#/media/File:PhantasmascopeBedfordMuseum.JPG>

Basit bir alet olan fenakistiskop, kart üzerindeki görüntülerin sopa aracılığıyla döndürülmesiyle hareket yanılsaması yaratmaktadır. Fenakistiskopta elle çizilmiş görüntüler kullanılırken biyoskopta fotoğraflar kullanılmış ve oldukça geliştirilmiştir (Betton 1990: 7).



Şekil 2.2 William Haggars gezici biyoskopi, 1902

Erişim

adresi:

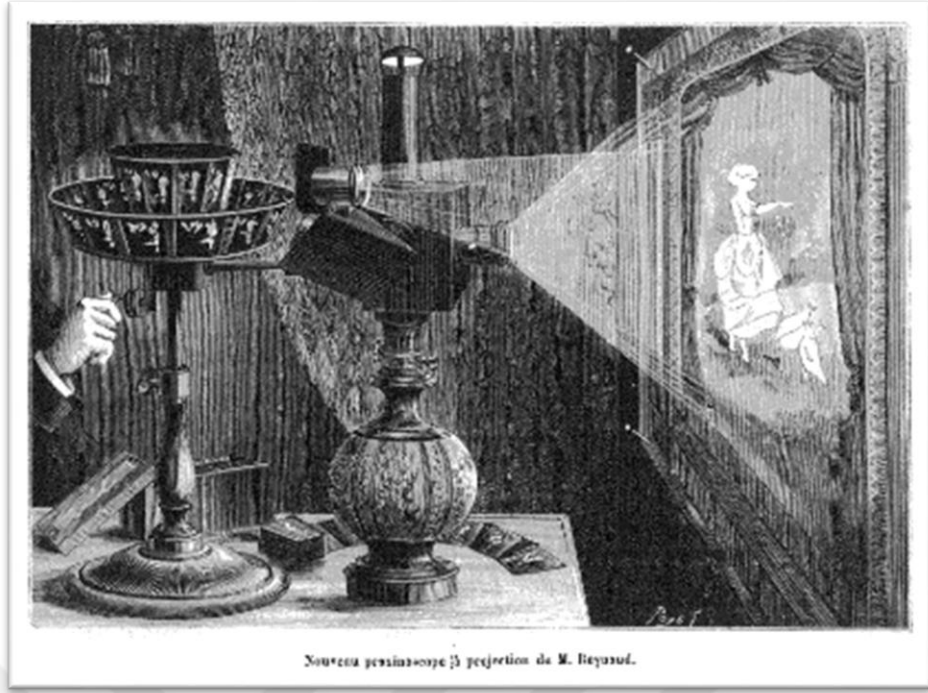
https://en.wikipedia.org/wiki/Bioscope_show#/media/File:William_Haggars_Bioscope1902.jpeg

John F.W. Hershel ve John Ayrton Paris tarafından icat edilen ve döndürüldüğünde hareket yanılsaması yaratan, iki tarafı resimli bir diskten oluşan Thaumatrope, bir dönemin popüler oyuncaklarından biridir (Özuyar, 2017: 13). 1853 yılında Franz Yon Uchatius büyülu fener ve Phenakistoscope'u birleştirmiş ve imgeleri perdeye yansıtmıştır (Abisel, 2003: 17). Ayrıca zoetrop ve paraxinoskop da hareketin kendisinin görsel sanatlara aktarımı öncesinde önemli keşifler olmuştur (Türkmenoğlu ve Akengin, 2016: 899).



Şekil 2.3 Viktorya Dönemi'nden bir Zoetrop örneği replikası.

Erişim adresi: <https://en.wikipedia.org/wiki/Zoetrope#/media/File:Zoetrope.jpg>



Şekil 2.4 Paraxinoskop ve yansıtıcı, 1882

Erişim

adresi:

https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope#/media/File:Lanature1882_praxinoscope_projection_reynaud.png

Hareket yanılsaması yaratan ve oyuncak firmalarının kopyalarını ürettiği aygıtlardan biri de Simon Ritter Von Stampfer tarafından Stroboskop (stroboscope) adı verilen aygıttır (Abisel, 2003: 15-16). Peter Mark Roget, 1824 tarihinde, hareketli imgelerdeki parlaklık değişimlerinin hareket yanılsamasını olumsuz etkilediğini fark etmiş ve görüntünün kesintiye uğramaması için bir kuram ortaya atmıştır (Abisel, 2003: 16). 1878'de Fransız bilim insanı Marey ile Amerikalı fotoğrafçı Muybridge, atların ve kuşların hareketlerini incelemek üzere, geliştirilmiş bir fenakistiskoptan (zootrop) yararlanmıştır (Betton 1986:5). Bilindiği gibi Muybridge'nin özellikle atların koşuşunu belgeleyen görüntüleri sanat için de bir devrim sayılmaktadır (Gombrich 1992: 10). Daha önce bazı sanatçılar tarafından atların koşuşu tüm ayaklar havadayken betimlenmiş, bu görüntüler sayesinde ayaklardan birinin muhakkak yerle temas etmesi gerektiği ortaya çıkmıştır (Gombrich 1992: 10). Aslında bir fotoğrafçı olan Eadweard Muybridge, bir film kamerasına dokunmamış olmasına rağmen harekete katkısıyla sinema filmlerinin babası sayılmıştır (Sito, 2015: 11).

Muybridge tarafından fotoğraf dizisi haline getirilen canlıların (insan ve hayvan) hareketleri praxinoscope ve zoetrope gibi farklı yansıtıcılarla çeşitli illerde sergilenmiştir (Özuyar, 2017: 15).

Peş peşe görüntü alan ve bunları hareketlendiren çalışmalar, sanatsal ortamda da hareketin var oluşunu sağlayarak, yapıtların teknolojiyle yakın ilişkisini ortaya koymuştur. Sinemanın ortaya çıkış dönemi, bir buluş ve makine çağı olarak nitelendirilmiş ve sanatçılar yaratıcı olanaklarını keşfetmek için makineleri kullanmıştır (Sito, 2015: 11).

1891’de Amerikalı mucit Thomas Alva Edison ve William K.L. Dickson, yansıtıcı ile perdeye yansıtılamasa da bir delikten görüntünün izlenebildiği, sinemanın ilk kamerası olarak bilinen Kinetograf (Kinetograph) isimli makineyi icat etmiştir (Özuyar, 2017: 16).



Şekil 2.5 Kinetograph, 1895

Erişim adresi: <https://en.wikipedia.org/wiki/Kinetoscope#/media/File:Kinetophonebis1.jpg>

Emile Reynaud 1892’de gösterilerinde metrelerce uzunluğa sahip resimli şeritler kullanmış, optik tiyatro adı verilen buluşuyla para kazanan ilk kişi olmuştur (Abisel, 2003 :18).

1895’te Fransız Louis Lumiere (1864-1948) tarafından icat edilen ve kamuya açık bir gösteriyle sunulan sinematografi, yalnız sinema için değil, grafik sanatı başta olmak üzere tüm sanat dalları için büyük önem taşır (Betton 1986: 6).

Özellikle 20. yüzyıl başındaki sinemanın sanatla ilişkisi dikkate değerdir. Sinema alanında ilk hareketli tipografi J. Stuart Blacktons’un 1906 tarihli *Humorous Phases in Funny Faces* isimli kısa filmde kullanılmıştır. Filmin adı ve tarihi hareketli

harflerden oluşmaktadır. Ayrıca hareketlendirilen yazıların yanında stilize motifler de kullanılmıştır.



Şekil 2.6 J. Stuart Blacktons, *Humorous Phases in Funny Faces* hareketli tipografi görüntüsü, 1906

Erişim adresi: https://en.wikisource.org/wiki/Humorous_Phases_of_Funny_Faces

İlk animasyon filmlerinden biri olarak bilinen *Humorous Phases in Funny Faces* çizimlerden kesik kağıtlar kullanılan stop-motion tekniğine kadar bir dizi farklı animasyon tekniği kullanmıştır (Rippon, 2022). Ayrıca Alman oyuncu ve yönetmen Adolf Gärtner'ın *Des Pfarrer Töchterleins* (1913) adlı filminde, bir telefon görüşmesinin içeriği telefon kablolarında yazılı satırlar şeklinde görünmüştür (First Examples of Kinetic Typography in Film, 2012).

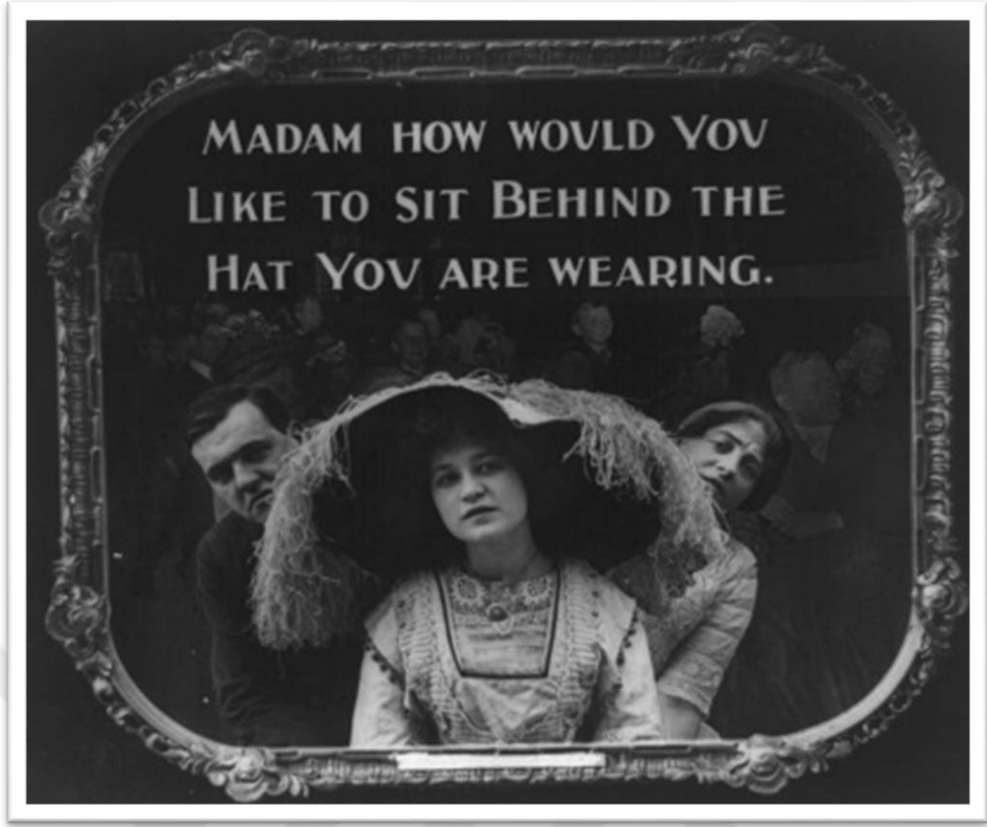


Şekil 2.7 Adolf Gärtner'in *Des Pfarrers Tochterleins* filminden, 1913

Erişim adresi: <https://fasos-research.nl/semionotes/2012/09/03/first-examples-of-kinetic-typography-in-film-2/>

Yaklaşık 1927 yılına kadar süren sinemanın sessiz çağı aynı zamanda bir gelişme dönemidir (Nugroho, 2016: 9). Filmlerin gelişmesinde yardımcı olan ara yazılar, ilk olarak 1902 tarihinde ortaya çıkan, izleyiciyi doğrudan etkileyen ve hikâyenin anlaşılmasını sağlayan unsurlardır (Wragg, 2011: 34).

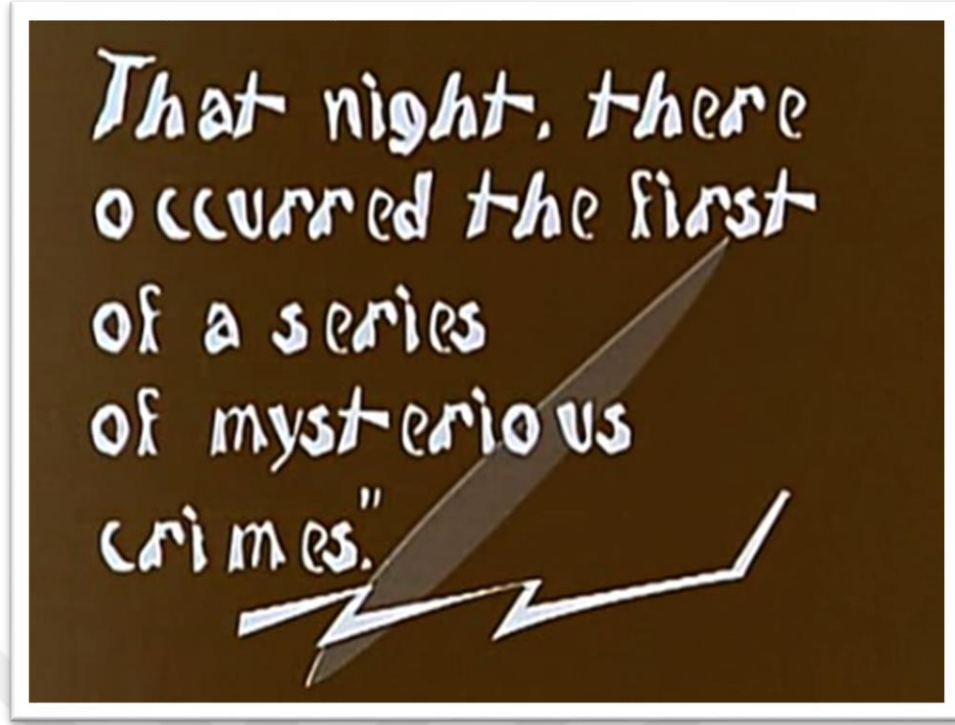
Grafik sanatı başlangıçta daha çok kaligraflar tarafından yazılan, yönetmen, film stüdyosu ve oyuncu isimlerinden oluşan kartların (*başlık kartı-title card*) filme alınmasıyla sinemada yerini almıştır (Atiker, 2012).



Şekil 2.8 Sinema görgü kuralları yazı kartı, 1912

Erişim adresi: <https://en.wikipedia.org/wiki/Intertitle>

Intertitle denilen ara yazı kartları da film hakkında bilgiler vermektedir. El yazısıyla yazılan bu yazıların olduğu kartlara özel önem verilmiştir. Bu kartlar filmin anlaşılmasını sağlarken tipografi ve sinemayı da buluşturmuştur.



Şekil 2.9 Dr. Caligari'nin Muayenehanesi, ara yazı kartı, 1919

Erişim

adres:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Intertitle#/media/File:The Cabinet of Dr. Caligari_intertitle.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Intertitle#/media/File:The_Cabinet_of_Dr._Caligari_intertitle.png)

Dr. Caligari'nin Muayenehanesi filminin ara yazılarının, eserin dışavurumcu diline uygun bir el yazısı geliştirilerek yapıldığı açıktır. Yazıların kendisi grafik yapıt niteliği kazanmıştır. Zira kartlar birer sanat yapıtı gibi düşünülmüş olmalıdır. Hem yazılarla izleyiciye bir açıklama yapılmış hem de estetik bir kaygı güdülmüştür. Alman dışavurumcu sinemasının öncü ve bilinen örneği Dr. Caligari'nin Muayenehanesi'nde dekorun bir kısmı filmdeki harekete katkı sunmak ve açıya uygunluk yaratmak için kontrast çizgi ve alanlardan oluşmaktadır (Tuğan, 2017: 309).

Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra dikkat çekici yapımlara imza atan Alman sinemasının grafik sanatından faydalandığı bilinmektedir. Almanya'da sinema yönetmenleri, dönemlerinin ünlü mimar ve ressamlarıyla olduğu gibi ve grafikçileriyle de çalışmış, sanat yönetmenleri ekspresyonizm, kübizm ve diğer öncü sanat hareketlerinden etkilenmiştir (Abisel, 2003: 152).



Şekil 2.10 Dr. Caligari'nin Muayenehanesi, tipografi örnekleri, 1919

Erişim adresi: <https://www.artofthetitle.com/title/the-cabinet-of-dr-caligari/>

Tipografinin çok fazla olarak kullanıldığı Dr. Caligari'nin Muayenehanesi, dramatik aksiyona entegre edilmiş hareketli tipografinin en eski örneklerinden biridir (Betancourt, 2011). Filmin kritik bazı anlarında, Dr. Caligari'nin karşısında, metinler hareketli olarak belirmektedir.

Sessiz sinemada kullanılan konuşma kartları yazı tasarımı için örnek teşkil eder. Ayrıca jenerikler ve daha sonra sinema reklamları, belirleyicidir. Jenerik yazıları, bilgi vermeyi amaçlamalarına rağmen, estetiği dışlamazlar. Açılış jenerikleri, siyah çerçeveli basit kartlar üzerineyken zamanla tipografik kısımlara veya estetik görsel tasarımlara evrilmiş yine jenerik olan tanıtma yazıları ise teknolojik gelişme ve değişen estetik beğeniye göre çeşitlenmiştir (Sezer 2020: 83).

Hareketli grafik tasarımın sinemadaki erken sayılabilecek örnekleri arasında Oskar Fischinger'ın (1900-1967) filmleri gelmektedir.



Şekil 2.11 Oskar Fischinger, Optik Bir Şiir (An Optical Poem), 1947

Erişim adresi: <https://www.dadablob.com/oskar-fischinger-experimental-film/>

Hollywood’da da eserler üreten Alman yönetmen Fischinger, deneysel kısa filmleri ile tanınmaktadır. Motion Painting (Hareketli tablo) adını verdiği kısa filmlerinde tablolarındaki soyut geometrik formlar, hareket etmektedir. Geometrik şekilleri müzikle dans ettirmek için kolaj, hızlandırılmış boya darbeleri, yağlı ve mumlu desenler ve daha fazlasını kullanmıştır (Sito, 2015: 12). Optik Bir Şiir (An Optical Poem) isimli filmde başlangıçta tek renk ve iç içe geçmiş farklı renklerden oluşan dairesel formlar müzik eşliğinde sürekli hareket etmektedir. Piyano tuşlarını andıran dikdörtgen formlar da sahneye girdikten sonra film, biçimsel olarak daha da hareketlenmiştir. I. Dünya Savaşı’ndan sonra avant-garde sanatın önde gelen isimlerinden Oskar Fischinger’in (1900-1967) soyut dışavurumcu filmleri Avrupa sinemalarında izlenmiş ve sanatçı, grafik ifadenin mekanik araçlarını keşfetmiştir (Sito, 2015: 12).

Resimlerin ardı ardına ve ritmik bir hızda gösterimi, hareketi oluşturan en temel görsel yanılsamadır (Kılıç 2008: 178). Sinemayı oluşturan teknolojiye olduğu gibi sinemanın kendisi de grafik tasarımındaki hareketin tarihi için önemlidir.

Hareketli jenerikler, hareketli tipografinin başlangıcını teşkil ettiği gibi hareketli grafik formlar da yazı dışındaki hareketli imgelere örnek oluşturur. Hareketli yazı tasarımının teknik imkanları başlangıçta sınırlıyken zamanla çeşitlenmiştir. Filmlere yansıtılan yazılar, kareler arasında kaydırılarak hareketli olması sağlanmıştır.



Şekil 2.12 Altın Kollu Adam (The Man With Golden Arm) film afişi, 1955

Erişim adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Man_with_the_Golden_Arm

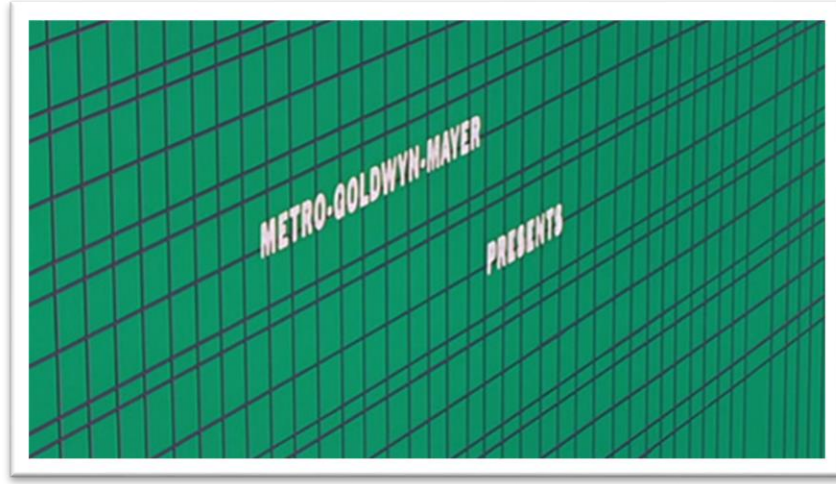
Otto Preminger'in yönetmeni olduđu 1955 yapımı Amerikan filmi Altın Kollu Adam'da (The Man With Golden Arm) tasarımcı Saul Bass, jeneriğe kağıt şeritleriyle hareket unsurunu eklemiştir. Asimetrik etki yaratan kağıt parçaları, yazıları böler, ara sıra tek başlarına hareket ederek merak ve ilgi uyandırır. Bass, başlık ve jeneriğe eklediği, filmin temasıyla ilişkili olarak oluşturduğu, başlık sekansı adı verilen tipografiyle tanınmaktadır ve bu konuda bir öncüdür.



Şekil 2.13 Saul Bass, Altın Kollu Adam (The Man With Golden Arm) jenerik, 1955

Erişim adresi: <https://www.artofthetitle.com/title/the-man-with-the-golden-arm/>

Akademisyenler kinetik tipografiyi yoğun olarak kullanan ilk uzun metrajlı filmi 1959 yılında Alfred Hitchcock tarafından yapılan Kuzey Kuzeybatı (North by Northwest) olarak kabul etmektedir (Kinetic Typography Generator, t.y.). Hareket ve metnin birleşimi, durağan imgelere kıyasla bireyin dikkatini daha yüksek tutmaktadır.



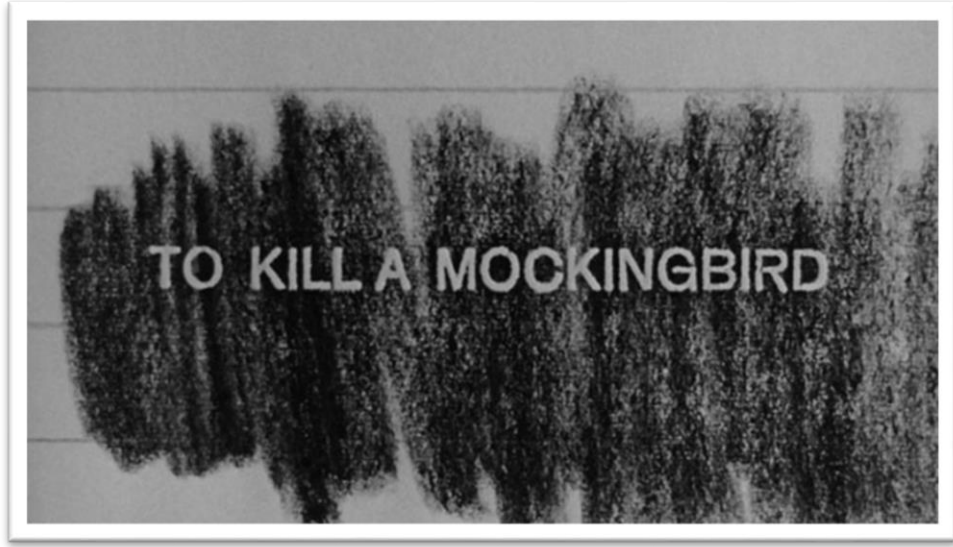
Şekil 2.14 Saul Bass, başlık sekansı, Kuzey Kuzeybatı (North by Northwest) filmi, 1959

Erişim adresi: http://notcoming.com/saulbass/caps_nxnw.php

Kuzey Kuzeybatı (North by Northwest) filminin başlık sekansında çizgisel formlar dışarıdan gelerek geometrik formlar oluşturmakta, ardından yine dışarıdan gelen yazılar bu çizgisel tasarımlarla buluştuktan sonra dışa açılarak kaybolmaktadır.

Daha sonra kinetik tipografi yaygınlaşmıştır. 1960'lı yılların başından itibaren Dr. No ve 10'un üzerinde James Bond filmlerindeki başlık sekanslarıyla tanınan Maurice Binder ve sinema tarihine damga vuran Pablo Ferro'nun tasarımları belirleyici olmuştur.

Bilgisayarın gelişimiyle birlikte üç boyutlu ve dijital tipografi tasarımları güncel grafik sanatının en önemli bileşenleri olmuştur. Richard Alan Greenberg ve Robert Greenberg tarafından 1977 yılında kurulan stüdyoda (R/Greenberg Associates) üç boyutlu tipografi kullanımı gibi, hareketli grafik tasarımı konusunda önemli gelişmeler yaşanmıştır (Özkirişçi 2021: 65). İki kardeşin büyük yenilikler getirdiği film başlıkları ve reklam tasarımları en ikonik tasarımlar arasındadır. Saul Bass ve Pablo Ferro gibi tasarımcılarla çalıştıkları bilinmektedir.



Şekil 2.15 R/Greenberg Associates, B lb l   ld rmek (To Kill A Mockingbird) film bařlıęı, 1962

Eriřim adresi: <https://www.artofthetitle.com/title/to-kill-a-mockingbird/>

Filmde bilgisayar kullanılarak yapılan bařlık ve aılıř tasarımları, temayla girifttir ve izleyiciyi daha bařından iine ekme amacını tařıdığı aıktır. Richard Greenberg'in, 1979 yapımı The Alien, 1980 yapımı Flash Gordon, 1985 yapımı The Goonies filmleri bařta olmak  zere t m filmlerinde aılıřta kullandığı hareketli tasarımlar, grafik sanatı tarihinin fark yaratan tasarımlarıdır.

Bilgisayarın grafik d nyasına girmesinin sanatıları m hendis yaklařımıyla alıřan tasarımcılar ve geleneksel malzemenin yanı sıra kendilerine yeni sunulan bilgisayar ortamının da  tesine geen iřler yaratmaya can atan sanatılar olarak iki gruba ayırdığı, sanatıları bir eřit mucit olmaya y nelttiğı dile getirilmiřtir (Sito, 2015: 11).

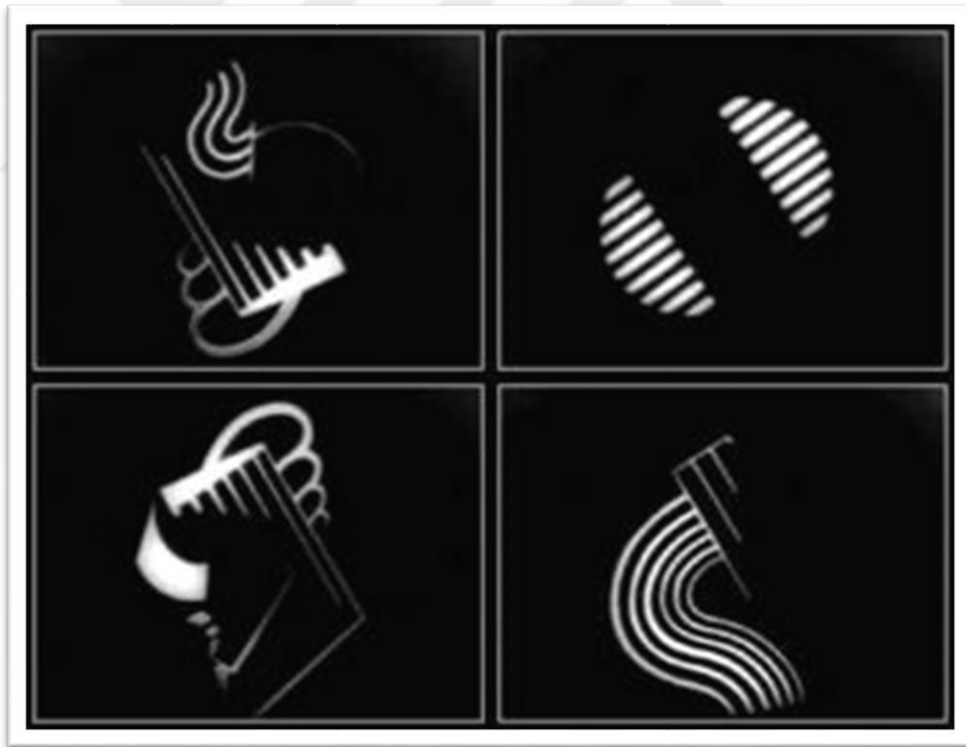
1990'lı yıllardan itibaren bilgisayar teknolojisini geliřmesi, yazılımların artması ve yaygınlařmaya bařlamasıyla yayıncılık kavramları ve tasarım terminolojisi de deęiřmeye devam etmiřtir. Masa  st  yayıncılık denen yayıncılık teknolojisi geliřtiğinde imk nsız g r nen imgelerin bir araya gelmesi, kavramsal tasarımlara katkıda bulunmuřtur (Sarıkavak 2013: 33).

Serbest ekonomiye geiř, televizyondan sonra bilgisayarın yaygınlařması ve son olarak da sosyal mecraların hayatın bařat unsurlarından biri haline geliři alandaki

gelişmelere ivme sağlayan dönüm noktalarıdır. 90'ların ortalarına yaklaşırken hareketli grafik tasarımları artmış, gelenekselleşen mekanik tasarımlar artık sanal ortamlarda sanal programlarla ekran yüzeyinde yaratılmaya başlamıştır (Sezer 2020: 86). Hızlanan CPU'lar ve Adobe After Effect (1993) ve Macromedia Flash (1997) gibi yeni yazılımlar, film açılışı tasarlayan grafikçilerin farklı efektleri kullanmasını sağlamıştır (Yu, 2008: 19-20'dan aktaran Sezer 2020: 86).

2.3 Video ve Televizyon

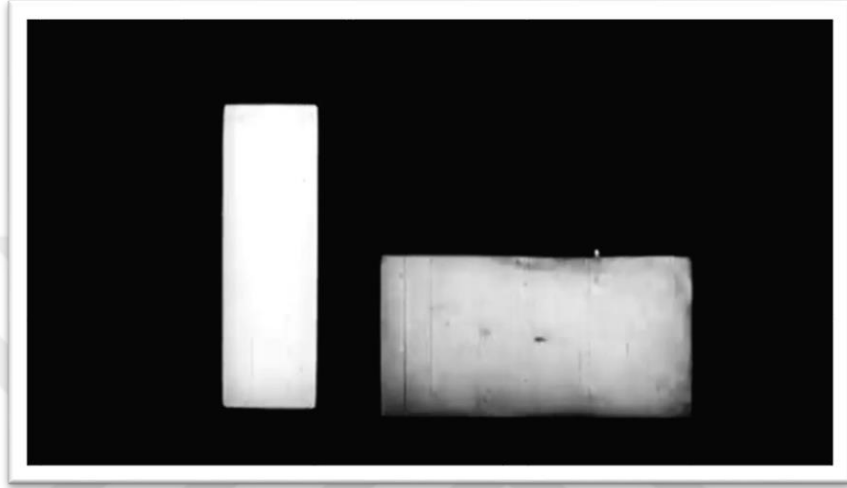
Hareketli tasarım tarihine bakıldığında, sinemanın alternatifi olarak yapılan ve video sanatının kökeni olarak kabul edilen filmleri de ele almak gerekmektedir (Sezer 2020: 80). Dadaist ve Konstrüktivist gruplarla temas halinde olan Viking Eggeling'in 1924 tarihinde yaptığı Diyagonal Senfoni (Symphonie Diagonal) isimli çalışması iyi bir örnektir.



Şekil 2.16 Viking Eggeling, Diyagonal Senfoni (Symphonie Diagonal), 1924

Erişim adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/Viking_Eggeling#/media/File:Diagonal-Symphonie.jpg

Filmde mzik eřlięinde diyagonal hatlar halinde grnen izgisel formlar, mzikle eř zamanlı olarak grnp kaybolmakta, buluşup ayrılmaktadır. Siyah fonun zerindeki beyaz izgisel formların hareketi estetikdir. Animasyonun nclerinden Dadaizm ve Konstrktvizizm gibi sanat grupları iindeki grafikilerin hareketli tasarım rnekleri, tarihsel gelişim aısından nemlidir.



řekil 2.17 Hans Richter, Rhythmus 21, 1921.

Eriřim adresi: <https://images.app.goo.gl/YWer7FPxz8KNekbY9>

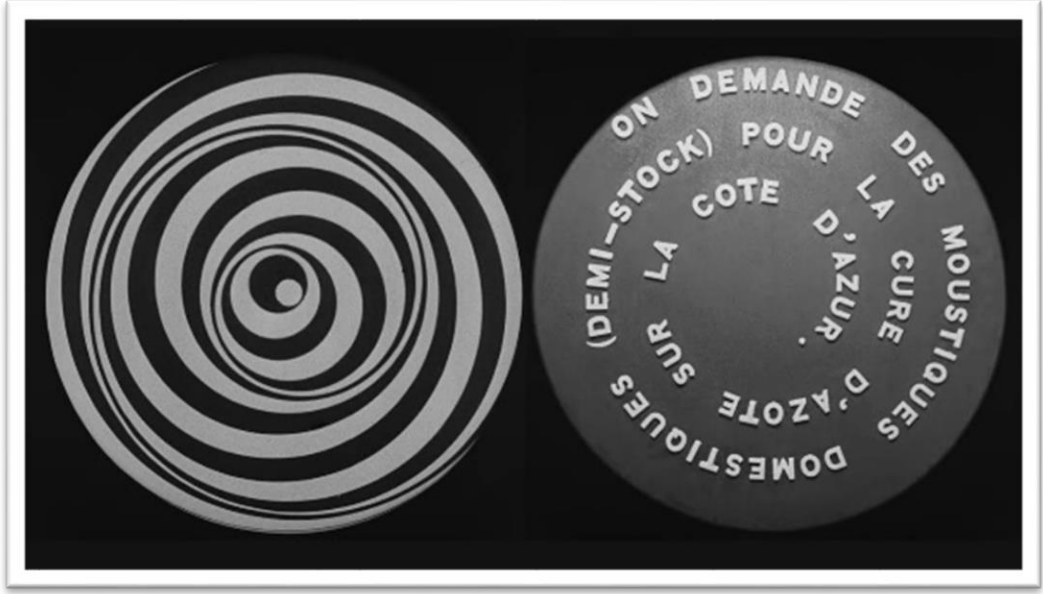
Dadaist sanatı Hans Richter'in Rhythmus 21, Rhythmus 23 ve Rhythmus 25 isimli alıřmaları hareketli tasarımın nclerindendir. Rhythmus 21 isimli alıřmasıyla Richter, geometrik formları kavramsal baęlamda hareket ettirmektedir.



Şekil 2.18 Şekil 2.19 Fernand Léger ve Dudley Murphey, Ballet Mechanique, 1924

Erişim adresi: <https://images.app.goo.gl/KXiSiox4bQoCMW5k6>

Fernand Léger ve Dudley Murphey'nin 1924 tarihli Ballet Mechanique isimli filmi spiral bir tasarımın açılış yazısına dönüşmesiyle başlar. Yer yer durağan yer yer de akan bir jenerikten sonra hareketli geometrik figür tasarımı ve filmin adı belirir. Bu deneysel filmde hareket kazandırılmış geometrik tasarımlar ve figürler iç içe geçmiştir.



Şekil 2.20 Marcel Duchamp, Anemic Cinema, 1926

Erişim adresi: <https://images.app.goo.gl/fU67dv5oakFbSH2x7>

Duchamp'ın, 1926 tarihli video çalışması Anemic Sinema, sürekli dönen helezonik bir formun üçüncü boyut yanılsaması yaratmasıyla açılmaktadır. Bir süre aynı şekilde devam eden hareket, üzerinde biraz oynanmış kompozisyonla devam etmiştir. Sonrasında aynı formda hareketli yazıya odaklanılması istenmiştir. Filmin sonuna kadar ana hareket ve form bozulmamış ancak farklılaşmıştır.

Duchamp gibi animasyonun öncülerinden biri olarak görülen Man Ray'in Le Retour a la Raison (Akla Dönüş) isimli çalışması ise biraz daha farklıdır.



Şekil 2.21 Man Ray, Le Retour a la Raison, 1923

Erişim adresi: <https://www.25fps.hr/en/film/return-to-reason>

Man Ray'in Le Retour a la Raison isimli filmi, tekniğe odaklanan bir çalışmadır. Hem durağan nesnelere hareket kazandırılmış hem de hareketli imgeler filme dahil edilmiştir. Işık ve gölge hareketin önemli unsurlarıdır.

Deneysel videolar 1960'lı yıllarda da grafik sanatına katkı sunmaya devam etmiştir.



Şekil 2.22 Stan Vanderbeek, The box, Enstalasyon, 1965-68

Erişim adresi: <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/55877/Stan-VanDerBeek-Movie-Mural>

Kolajları ile bilinen deneysel sinemacı Stan Vanderbeek ise 1960'larda manuel çizim, birleştirme ve hareketi kullandığı tasarımlar gerçekleştirmiştir. Sanatçının görüntüleri 360 dereceden izlettiği Movie-Drome Theatre isimli aygıtı tasarladığı da bilinmektedir. Bu aygıtı yalnız bir makine olarak değil yeni bir iletişim yöntemi olarak tanıtan ve çağdaş yeni medyanın öncüsü olarak nitelendirilen Vanderbeek, deneysel animasyon filmler tasarlamıştır (Sutton, 2015).

Hareketli tasarımın video alt yazılarındaki şekliyle bilgiyi yazıyla izleyiciye aktardığı, kinetik tipografinin harf ve sözcüklerin kavram, hareket, ses ve durumları da işaret ettiği söylenmektedir (Kurtçu 2017: 187). Yazıların yalnızca bilgi olarak var olması ya da toplumsal algıya yönelik mesajı bünyesinde barındırması tanımsal olarak birbirinden ayrılabilirse bile tarihsel olarak ayrılmaz.

1950'li yıllardan sonra televizyonun yaygınlaşması ve hayatın büyük bir bölümünü kapsamaması, onu grafik tasarımının olmazsa olmaz mecrası haline getirmiştir.



Şekil 2.23 Abram Games, BBC Logosu, 1953

Erişim adresi: <https://www.bbc.com/historyofthebbc/research/bbc-idents/television-symbol/>

Abram Games'in 2 Aralık 1953 tarihinde BBC televizyonunda gösterilmeye başlayan logosu, televizyonun erken tarihli hareketli tasarım örneğidir ve ilk logo animasyonu olarak tanımlanmıştır (Atiker, 2013: 33).

1950 yılından 1959 yılına kadar önce radyoda daha sonra ise televizyonda yayınlanan bir program olan Your Hit Parade 1957 yılında renkli olarak yayınlanmaya başlamış ve açılışındaki tavus kuşu, animasyon (hareketli tasarım) olarak gösterilmiştir (Your Hit Parade, 2022).



Şekil 2.24 Your Hit Parade program açılışı, 1957, NBC tv.

Erişim adresi: <https://images.app.goo.gl/DNQg54QHfjbcVcBo9>

Dolayısıyla televizyondaki hareketli grafik tasarım tarihine bakıldığında öncelikle logolar ve program açılışlarına dikkat etmek gerekmektedir.

1963 yılına gelindiğinde BBC'deki Dr. Who isimli dizinin açılış jeneriğini tasarlayan Bernard Lodge, tasarımda el çizimleri yerine video teknikleri kullanmıştır (Atiker, 2013: 34).



Şekil 2.25 Bernard Lodge, Dr. Who, BBC, 1963

Erişim adresi: <https://www.ravensbourne.ac.uk/bbc-motion-graphics-archive/doctor-who-1963-0>

Bu devrimci tasarımda oluşan dramatik etki, ikonik, öncü bir başlık sekansı olarak kabul edilmektedir (Lodge, t.y.).

II. Dünya Savaşı sonrasında önemli bir hale gelen televizyon reklamcılığı, grafik tasarımının iddialı bir alanıdır (Becer 2011: 233). Görsel ve işitsel unsurların belli bir düzende kullanıldığı reklamlarda, beklenmedik, şaşırtıcı ve zamana karşı yarışarak mesajını akılda kalıcı bir şekilde sunabilen konumundadır (Becer 2011: 233). Teknoloji gelişmeden önce storyboard tekniği ile çizimler hazırlanıp hareket sonradan eklenmiştir (Becer 2011: 237). Öykü/hikâye tablosu olarak Türkçeye çevrilen storyboard, iletilecek hikâyenin önemli noktalarının görüntülerinin ayrı ayrı ve şablon bir çerçeve içinde oluşturulmasıyla hazırlanmaktadır.

Reklam endüstrisi, hareketli yazının gelişiminde başı çekmektedir. Reklamlardaki tipografik düzenlemelerde, kısa sürede akılda kalıcı ve eğlenceli bir şekilde mesajını iletme için iyi bir olanak olan yazıların, anlaşılır olması gerekir (Vural 2020: 824- 826).

Bilgisayarın televizyondaki hareketli tasarımlara etkisiyle kanallar logolarını hareketli tasarımlara dönüştürmüş, bilgisayar programları televizyondaki hareketli grafik tasarımlarının hızlanmasını sağlamış ve zamandan tasarruf edilmiştir (Atiker, 2013: 34-35).

2.4 Dijital Medya

Yazılımların gelişimi ve yaygınlaşmasıyla beraber dijitalleşen dünyayı anlatmak için yeni medya kavramı kullanılmaktadır. Yeni medyanın kendine göre kalıpları, şifreleri ve gelenekselleşen bir dili vardır (Manovich 2001:12). Dijital çağda hareketli tasarımlar için çeşitli programlar sunulmaktadır. İnternet reklamcılığı 21. yüzyılın en büyük hareketli tasarım ortamlarından biridir. Bu yüzyılda akıllı telefonların ve uygulamaların arayüzleri, bilgi amaçlı animasyonlar, medikal görselleştirmeler ve jenerik tasarımları gibi farklı uzmanlık konularına dönüşen hareketli tasarımlar dolayısıyla alanın eğitim ayağı da çeşitlenmiştir (Özkirişçi 2021: 65). Akıllı olarak tabir edilen bilgisayar donanımlı cihazlardaki etkileşimli ortam tasarımları önemli bir örnektir. Adobe After Effects gibi yazılımlarla, hareketli grafikler, filmin ötesinde etkili bir iletişim aracı haline gelmiş ve kişiler kendi PC'lerinde reklamdan sunuma her şeyi tasarlayabilmektedir (History of Motion Graphic, t.y.). Adobe Flash ve Apple Motion da çok kullanılan hareketli tasarım programlarındandır. Maxon Cinema 4D gibi üç boyutlu yazılım programları, entegre hareketli grafik araçlarına sahiptir ve After Effects ve Photoshop ile iyi çalışmaktadır. Hareketli grafikler için kullanılan diğer programlardan bazıları arasında Nuke, Autodesk Combustion, Autodesk 3DS Max and Maya, Newtek Lightwave ve Blender gibi üç boyutlu programlar yer almaktadır.

Hareketli tasarımın video alt yazılarındaki şekliyle bilgiyi yazıyla izleyiciye aktardığı, kinetik tipografinin harf ve sözcüklerin kavram, hareket, ses ve durumları işaret ettiği söylenmektedir (Kurtçu 2017: 187). Ancak bilgisayar tabanlı multimedia ortamlarında görsel metin yerine işitsel metnin mesaj iletmeye daha çok katkısı olduğu fark edilmiştir (Babic vd, 2008).

Hareketli tasarımın deneysel filmlerdeki karmaşık yapısı kendini giderek kavram ya da mesaj odaklı ve sadeleşmiş tasarımlara bırakmıştır.

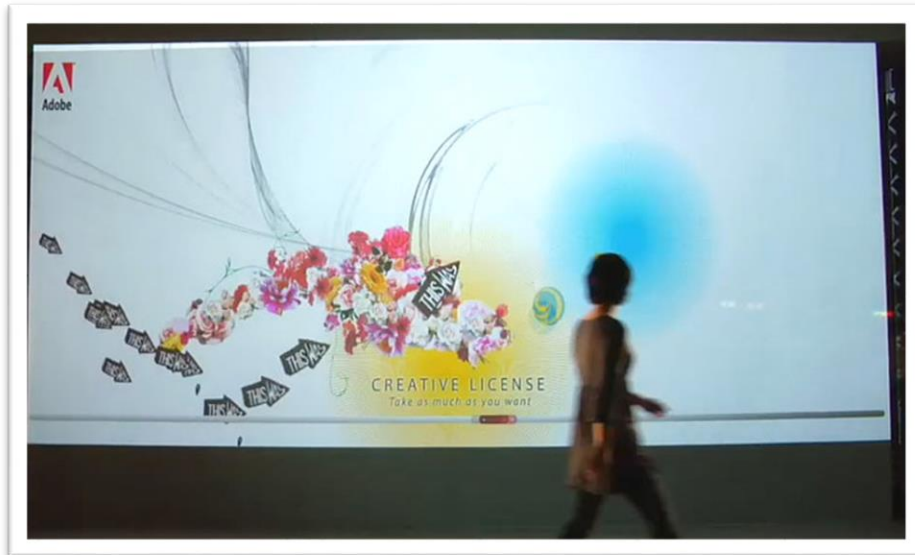


Şekil 2.26 Julien Vallee, Thèse sur la Typographie, 2006

Erişim adresi: <https://www.bewaremag.com/pierre-papier-ciseaux-julien-vallee/>

Julien Vallee, 2006 tarihli Thèse sur la Typographie isimli stop motion çalışmasında 20. yüzyıl başındaki öncü sanatçıların çalışmalarına atıf yaparak, grafik ifadenin yoğun kullanımının mesaj iletmedeki eksikliğini ortaya koymuştur. Sanatçı, özellikle de Kurt Schwitters'e atıfta bulunmaktadır.

Bazı tasarımcıların deneysel çalışmaları, izleyiciyi tasarımların içine çeken ve onlara müdahale izni veren çalışmalardır.



Şekil 2.27 Interactive Wall, Brand New School, 2008

Erişim adresi: <https://www.dexigner.com/news/11465>

Brand New School, 2008 yılında tasarladığı etkileşimli duvarda hem geleneksel sanat malzemelerine göndermede bulunmuş hem de teknolojinin en son imkanlarını kullanmıştır (Babic vd, 2008).

2000’li yıllara doğru geliştirilen VR teknolojisi, harekete farklı bir dahil olma biçimi ekler. Birey, sanal gerçeklik denilen bu hareketli tasarım mecrasına girebilmektedir. Yine de bireyin dahili tasarıma etki etmez. Sadece düşünce boyutunda kalır. Ancak özellikle eğitim alanlarında oldukça etkili sonuçlar doğurmaktadır. Böylelikle tasarımdaki harekete gerçek hareket dahil olabilmektedir. Benzer şekilde, araçlarla tasarıma dahil olunan farklı ortamlar da mevcuttur.



3 İLLÜSTRASYONUN GRAFİK TASARIM TARİHİ İÇİNDEKİ YERİ

3.1 Tanım

İllüstrasyon, basılı yayınların herhangi birinde yer alan ve genellikle konuyu açıklamaya yönelik olarak tasarlanan resimlere verilen isim olarak bilinmektedir. Daha kapsamlı tanımıyla, metin, slogan ya da belli bir başlık gibi sözel öğelerin görsel yorumu ya da betimlemesidir (Becer, 2011: 210). Ancak bu, illüstrasyonu kısmen tarif etmektedir. Türkçeye *resimleme* şeklinde çevrilmiştir. Latince *lustrare* kelimesinden türeyen illüstrasyon, sözcüğün kökeni ile doğrudan bağlantılı olarak aydınlatma anlamı ile yorumlanmıştır (illustration (n.), t.y.). Batı dillerinde farklı tarihlerde birbirine yakın anlamlarda kullanılmıştır. Bu da aydınlatma anlamının birincil ve ikincil karşılıkları ile ilgilidir. Örneğin 15. yüzyılın başlarında *parlayan* anlamında, ortalarında *tezahür* anlamında kullanılmış, benzer şekilde zaman içinde *maneви aydınlık* ya da *belirme, ortaya çıkma* anlamlarına gelmiştir (illustration (n.), t.y.). Dolayısıyla bir şeyi açığa çıkarma, aydınlatma anlamını hep muhafaza etmiştir. Sözcük, aynı zamanda sözlü iletişimde verilen örneklemeler için de kullanılmaktadır (illustration, t.y.). Aynı şekilde edebiyatta da kullanımı vardır. Sözcüğün sanatsal alanda kullanımı da açıklama, aydınlatma içermektedir. Görsel sanatlarda bile sözcüklerle, dille bağlantılı bir sanat şeklidir. Boya ya da baskı gibi geleneksel malzemelerle yapılabildiği gibi değişen teknoloji ve sanat algısına paralel olarak malzemeleri çeşitlenmiştir. Kapsam ve tanımı, bilgisayarın hayatın önemli bir unsuru haline gelmesi ve dijitalleşen dünyayla birlikte genişlemiştir.

Sözcüğün Türkçede olumsuz bir anlamı da bulunmaktadır. Ortalama bir beğeniye hitap eden ve estetik değerlerden uzak resimler için de kullanılmıştır (Sözen ve Tanyeli, 1994: 112). Bu kullanım çok yaygın değildir ve günümüzde kısmen unutulmuştur.

İllüstrasyonlar eğitim amaçlı, edebi, fantastik, basılı ve ticari illüstrasyonlar gibi alt başlıklarla ele alınmıştır. Dijital illüstrasyonlar da kendi içinde çeşitli türlere ayrılmaktadır. Emre Becer, reklam, yayın ve bilimsel/teknik olarak üç ana başlığa

ayırmıştır (Becer, 2011: 210-212). Sinema afişlerinden market raflarındaki ambalajlara kadar, bir hizmet ya da ürün tanıtımında gerçekleştirilen tüm illüstrasyonlar reklam ana başlığında ele alınmıştır (Becer, 2011: 210). Burada slogan öne çıkmaktadır. Sözcüklerin zamana yayılabilecek olan anlatımını görsel olarak aktarmak, çok kısa bir sürede alıcıya etki etmektedir. Ürün ya da hizmetin neden tüketilmesi gerektiğini kısaca gösterir. Görsel tasarımlar, tüketim toplumunda çok daha etkili olabilmektedir. Yayın illüstrasyonları ise basılı olan her türü kapsamaktadır. Ansiklopedi, kitap gibi süresiz yayınlar ile gazete, dergi gibi süreli yayınlar bu türün içinde yer almaktadır. Bu türde çalışan tasarımcıların içerik hakkında bilgi sahibi olmaları gerekmektedir (Becer, 2011: 210). Bilimsel ve teknik illüstrasyonlar, tıp, jeoloji ya da botanik gibi uzmanlık isteyen alanlarda gerçekleştirilen resimlemelerdir (Becer, 2011: 211). Bazen gerçekçi detayların işlenmesi gerekmekte bazen de stilizasyona gidilmektedir. Yine de tasarımcının metne bağlı olması şarttır. Dolayısıyla illüstrasyonlar hem bilgilendirme hem de eğlence işlevini yerine getirebildiği gibi hikâye aktarımı yapabilir ve eğitim sürecinin bir parçasına dönüşebilir (Wigan, 2012: 9). Burada sanatçının yaratıcılığı ön plana çıktığı gibi çalıştığı kişi ya da kurumların istekleri de göz önünde bulundurulabilir.



Şekil 3.1 McClelland Barclay, reklam illüstrasyonu, 1929

Erişim adresi: <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-1920-1930>

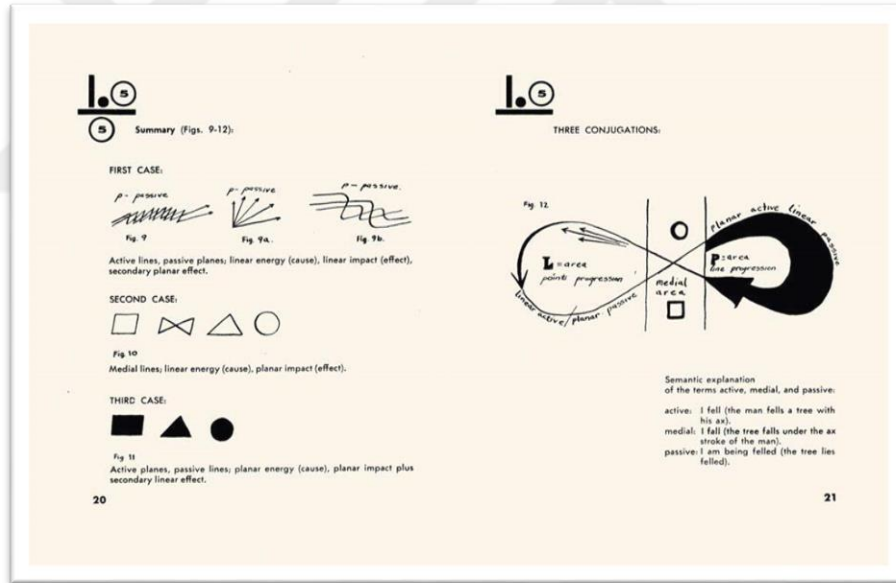
Popüler kültürü yönlendiren unsurların başında reklamlar gelmektedir. Kitleler ihtiyaçlarını çoğunlukla reklamlara göre belirlemektedir. Reklam ajansları da toplumun yönelimlerini belirlemede güçlü bir rol üstlenir (The Decade 1920-30, t.y.). özellikle Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra reklamlar, gerçekçi durumlardan komediye kadar her şeyi tasvir etmiş ve anlatı sunan illüstratörlere reklam kavramlarının kişisel yorumlarını yapma şansı verilmiştir (The Decade 1920-30, t.y.). McClelland Barclay'in 1929 tarihli reklam illüstrasyonunda hem toplumun moda anlayışı hem de reklamı yapılan ürünü kullanan profil ortaya koyulmaktadır.



Şekil 3.2 Gürbüz Doğan Ekşioğlu, The New Yorker dergi kapağı, 2021

Erişim adresi: <https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2021-05-24>

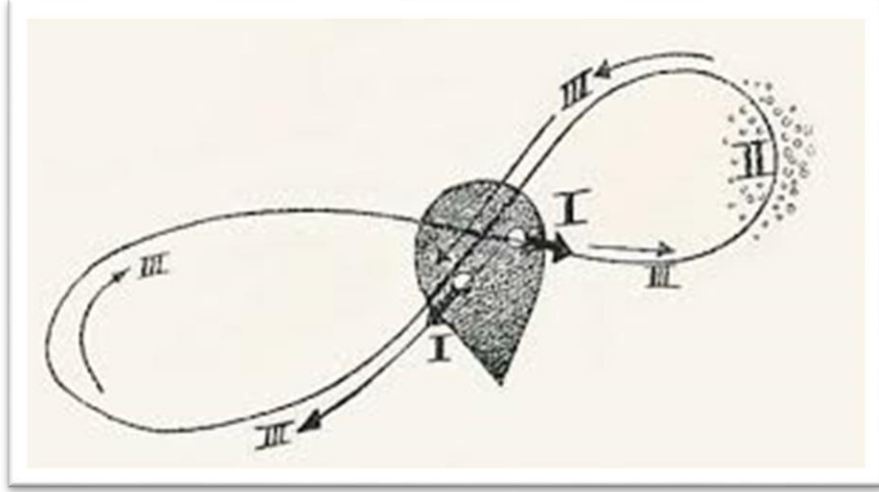
Ünlü illüstrasyon sanatçısı Gürbüz Doğan Ekşioğlu'nun The New Yorker dergisinin kapağı olan çalışması, yayın illüstrasyonlarına iyi bir örnektir. Aynı dergi için pek çok kez kapak hazırlayan tasarımcı, 2021 yılında pandemi dolayısıyla yeni bir kapak çalışması yapmıştır. Pek çok değişkeni olan küresel durum, etkileyici bir illüstrasyonla özetlenmiştir. Pandemi nedeniyle içerisi kavramı değişmiş, bunaltıcı bir hal almıştır. Aslında kişiyi hastalık ve ölümden koruyan kapalı kalma durumu, zamanla rahatsız edici olmaya başlamıştır. Sanatçı, bu rahatsızlığı, içeriği karanlık resimleyerek anlatmıştır. Aksine dışarısı renkli ve aydınlıktır. Uzun süre kapalı kalan ev halkı hem karanlık hem de aydınlık karşısında küçücük kalmıştır. Belli ki iki durum da onlar için beklenmediktir. Uzun süre karanlıkta kalan için aydınlık kör edici olabilir. Bunun bilincinde olan figürler el ele tutuşarak yeni duruma hazırlanmaya ve birbirlerine güç vermeye çalışmaktadır.



Şekil 3.3 Paul Klee, Eğitim amaçlı eskiz defterinden illüstrasyonlar

Erişim adresi: <https://www.bauhaus-bookshelf.org>

Bilimsel ve teknik illüstrasyonlar içinde ele alınabilecek eğitim amaçlı illüstrasyonlara çocuklar için hazırlanan öğrenim amaçlı resimlemeler de örnek gösterilebilir. Öğrenim, özellikle karmaşık olan sistemleri basite indirgeyen görsel tasarımlarla daha kolay gerçekleşmektedir.



Şekil 3.4 Paul Klee, Çocuklar için çizilen kalbin çalışma illüstrasyonu.

Erişim adresi: <https://www.bauhaus-bookshelf.org>

Paul Klee'nin kan dolaşım sistemini ve kalbin çalışma prensibini anlattığı çizim, illüstrasyon aracılığıyla basitleştirilmiş, karmaşık bir sistemi gösterir. Bazı noktalarda yanıltıcı olma riski taşısa da çocuklar için yaratıcılığın özgürlüğü bilim ile birleşmiştir (Arnheim, 2007: 338). Eğitimde kullanılan illüstrasyonlar “algısal soyutlama yoluyla öğrenmeye kılavuzluk etmelidir” (Arnheim, 2007: 339).



Şekil 3.5 Kotryna Zakauskaite, Scientific American dergisinde dünyanın durumu ile ilgili yayınladığı illüstrasyonlardan, 2013

Erişim adresi: https://www.behance.net/gallery/11174797/Scientific-American?locale=es_ES

Scientific American dergisinin bilgi içeren illüstrasyonları oldukça etkileyicidir (Arnheim, 2007: 339). Bazı eğitim illüstrasyonlarında açıklayıcı ya da hikâyesel olmak yerine "sanatsal" olunabilir ya da öğrencilerin bilişsel düzeyi ile tasarımcının soyutlama düzeyi örtüşmeyebilir (Arnheim, 2007: 339). Bu noktada tasarımcının disiplinlerarası çalışması gerekmektedir.

Grafik tasarımcısının yalnızca bilim ve teknik alandaki illüstrasyonlarda değil diğerlerinde de disiplinlerarası çalışması gerekebilir. İllüstrasyon için genellikle anlatımı kolaylaştırmak için kitap, dergi, gazete gibi basılı yayın organlarındaki açıklayıcı resimler tanımlaması kullanılsa da artık daha çok dijital yayın organlarında kullanılmaktadır. Gelişen teknolojiye ayak uydurmuş, malzemeleri de çeşitlenmiştir. Bunun yanı sıra metinden bağımsız olabilir. Sözlü edebiyat ya da mitolojik aktarımlarda da illüstrasyon tanımlaması kullanılır.

Dijital dünyayla çeşitlenmesine rağmen illüstrasyonun geleneksel malzemeleri kurşun kaleminden fırçaya kadar sanat tarihinin en eski malzemeleridir. Gelişen teknoloji ve estetik anlayışına koşut olarak görece genişlese de diğer sanat dalları kadar esnek değildir.



Şekil 3.6 Aziz John Saygıdeğer Bede'ye dikte ettirirken, 12. yy. el yazması, parşömen üzerine kalem ve mürekkep, Avusturya

Erişim adresi: <https://www.nga.gov/content/dam/ngaweb/research/publications/pdfs/master-drawings-nga-and-promised-gifts.pdf>

Kitap illüstrasyonlarına, kendine has üslup özellikleri olan minyatürler dahil edilebilir. Minyatürler, küçük alanlara detaylı betimlemeler yapar. İllüstrasyonlarda detaycılık olmazsa olmaz değildir. Ancak yine de aynı kapsamda ele alınabilir. Zira minyatürler, kitaplarda yazan bilgileri destekleyici resimlemelerdir. Yukarıdaki 12. yüzyıl el yazmasında dini bir konu resimlenmiştir. El yazmasının içindeki bu resim, kağıt üzerine kalem ve mürekkep kullanılarak yapılmıştır.

Guaj boyadan, karakaleme kadar resmin tüm malzemelerini kullanabilen illüstrasyon, bilgisayarın olanaklarını da etkili olarak kullanmaktadır.



Şekil 3.7 Beatrix Potter, Terzinin feryadını dinleyen fareler, kağıt üzerine suluboya, 1903.

Erişim adresi: <https://www.illustrationhistory.org/illustrations/the-mice-listen-to-the-tailors-lament>

Peter Rabbit'in Maceraları serisiyle dünya çapında tanınan ünlü illüstrasyon sanatçısı Beatrix Potter, yukarıdaki illüstrasyonu kağıt üzerine suluboya ile çalışmıştır.

Grafik tasarımı içinde değerlendirilen illüstrasyonlar üç ana başlıkta incelenmiş olmasına rağmen, sözcük anlamından dolayı aslında çok daha geniş kapsamlı bir tarihe sahiptir. Örneğin Paleolitik Çağ insanının hayatı hakkında birtakım bilgiler içeren mağara resimleri de bu kapsam içine dahil edilir.

3.2 Tarihsel Görünüm ve Örnekler

İnsanlığın en eski kültürel varlıklarından biri olan mağara resimleri, aynı zamanda en eski sanat ürünleridir. Orta Avrupa, Rusya ve Orta Asya'da, mağara duvarlarında insanlarla hayvanlar arasındaki etkileşimler resmedilmiştir (Preshistory, (t.y.). Güney Amerika'da Arjantin Santa Cruz'da Eller Mağarası adını alan mağara da insanlık tarihinde özel bir yere sahiptir.



Şekil 3.8 Eller Mağarası, yak. M.Ö 10.000, Santa Cruz, Arjantin.

Erişim adresi: <https://whc.unesco.org/en/list/936/>

Mağara resimleri hakkında pek çok tez ortaya atılmış olsa da bilim insanlarının üzerinde durduğu temel nokta, etkileşimdir. İster doğaya üstün olma çabası olsun isterse de insanların birbiriyle etkileşim kurma isteği olsun Paleolitik resimlerin temelinde bir etkileşim yatar. Dolayısıyla resimler aynı zamanda birer hikaye anlatır.

Uygarlığın doğduğu topraklar olarak bilinen Mezopotamya bölgesi, dünyanın ilk büyük medeniyetlerine mekân olmuştur. Bölgeden M. Ö. 3000’li yıllara tarihlenen Blau Anıt Eserleri, illüstrasyon tarihi içinde ele alınmıştır.



Şekil 3.9 Blau Anıt Eserleri, M.Ö. 3000’li yıllar, British Museum, İngiltere

Erişim

adresi:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Blau_Monuments#/media/File:Blau_Monuments_\(retouched\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Blau_Monuments#/media/File:Blau_Monuments_(retouched).jpg)

Tartışmalı olan Blau tabletleri hakkında ortak olunan fikir, tablet üzerinde bir alışveriş sahnesinin betimlenmesidir. Eski Çağ’da kraliyet yaşamının olaylarını ve yürütülen faaliyetleri tasvir etmek, yazı, illüstrasyon ve portre yoluyla liderlerin saltanatlarını ve başarılarını onurlandırmak için istihdam edilen seçkin bir zanaatkar ve yazıcılar sınıfı bulunmaktadır (Early Civilization, t.y.). Metinle birlikte (çivi yazısı, hiyeroglif) illüstrasyon, anıtsal mimarinin yanı sıra bilgi içeren küçük eserler için de önemli olmuş, din ve cenaze töreniyle bütünleştirilmiş, askeri seferleri takdir etmek için kullanılmış, resmi belgelerde yer almış ve kraliyet ailesinin yaşamlarını, faaliyetlerini ve eğlencelerini tasvir etmiştir (Early Civilization, t.y.).

Bilindiği gibi Antik Mısır, bilgi içeren anlatı amaçlı betimlemeler konusunda öne çıkmaktadır. Firavun mezarlarındaki tasvirlerde yapılan işler, inançlar ya da

olaylar işlenmiş ve yazıyla desteklenmiştir. Ayrıca papirüslere ve çeşitli malzemeler üzerine işlenmiş anlatılar çok sayıdadır.



Şekil 3.10 Narmer Paletinin ön ve arka yüzü, M.Ö. yak 3100, Mısır Arkeoloji Müzesi, Kahire

Erişim adresi: https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Narmer_Paleti

Narmer Paleti olarak bilinen ilk yazılı Eski Mısır tabletindeki resimler, firavun Narmer'in düşmana boyun eğdirdiği savaşı ve fethini anlatmaktadır (Narmer Palette (Two Sides), t.y.).

İnançların yaşamı şekillendirdiği Antik Yunan toplumunda da imge, öncelikle geleneğin devamlılığını sağlamaktadır. Mitolojik hikayelerin yanı sıra, kazanılan zaferler, yönetici ve soyluların yaptığı işler yazı ve imge aracılığıyla kalıcılık kazanmıştır. Estetik, bu uygarlığın öncülüğünde kuramsallaşmış olsa da imgeler, bir amaca hizmet etmek için üretilmiştir. Dolayısıyla hepsinin anlamı önemlidir ve sanatçının özgürlüğü kısıtlıdır. İmgesel anlatılar, taş heykellerden kabartmalara, duvar resimlerinden vazolara kadar çeşitli yüzeylere farklı tekniklerle uygulanmıştır.



Şekil 3.11 Tören kabı, M.Ö. yak. 550, seramik, New York Metropolitan Müzesi

Erişim adresi: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/253349>

Bir sosyalleşme unsuru olan törenler ve halk toplantıları, Antik Yunan kültürünün olmazsa olmazlarıdır. Buralarda kullanılan içki kaplarının üzerine, kullanıma uygun olarak Dionysos ve şenlik betimleri sıkça uygulanmıştır.

Eski ve Orta Çağda el yazmalarındaki resimler, illüstrasyonun tarihi açısından dikkate değerdir. Eski Çağ'dan günümüze ulaşan resimli el yazmalarının sayısı yalnızca üçtür. Sözlü edebiyatın güçlü olduğu bir dönem olan İlk Çağ'da efsanelerin yer aldığı resimli rulolar, ticaret ağı içinde yer almıştır (Sloane, 2006: 7). Papirüsler Eski Mısır'dan itibaren düzenli gelişim göstermiş, M.Ö. 5. yy.da Eski Yunan'da kitap ticareti yapılmış, zengin ve soylular el yazmalarına sahip olmak istemiştir (Sloane, 2006: 7).



Şekil 3.12 Vatican Vergil, Aeneis'in Troya'dan kaçı, 5. yy.

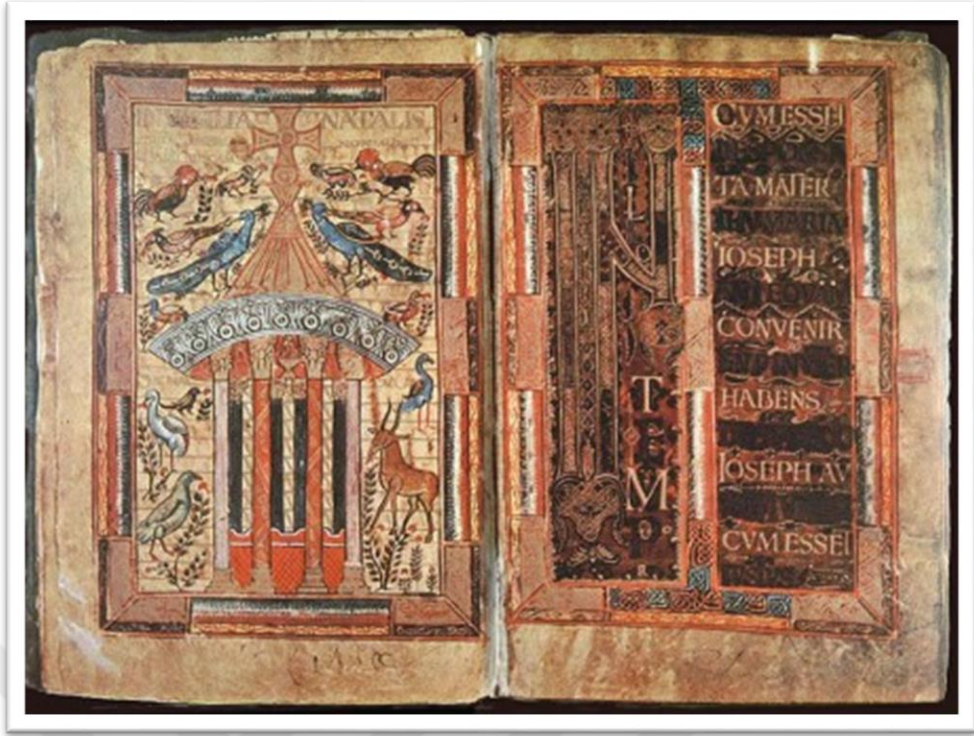
Erişim

adresi:

https://tr.wikipedia.org/wiki/Vergilius_Vaticanus#/media/Dosya:VaticanVergilFol22rFlightFromTroy.jpg

Ünlü Antik Roma şairi Vergilius'un şiirlerinden oluşan el yazmalarından *Vergilius Vaticanus* ve *Vergilius Romanus* 5. yy.a tarihlenmektedir (Sloane, 2006: 6). Yaklaşık 450 yılına tarihlenen ve Romanus'dan biraz daha eski olan Vaticanus, belirgin sınırları olan illüstrasyonlar, manzara ve perspektif denemelerini içermektedir (Sloane, 2006: 6).

Orta Çağ'da resimli yazmalar, çok daha fazladır. Bunun sebebi hem yazı faaliyetlerinin çoğalmasına hem de materyallerin güzel korunmuş olmasına bağlanabilir. Ciltlenmiş resimli kitaplar lüks eşya olarak görülmüştür (The Middle Ages, t.y.).



Şekil 3.13 Godescalc İncilleri, Karolenj el yazması, yak. 782, Paris Biblioteque

Erişim adresi: <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-middle-ages>

Yaklaşık 781-783 yılları arasında Orta Çağ'ın en görkemli imparatorluklarından Karolenj döneminde dikte edilen *Godescalc İncilleri* hükümdar Charlemagne'nin hizmetkarı Godescalc tarafından altın ve gümüş harflerle yazılmış ve sayfalar, ilk defa mor renk kullanılarak çerçevelendirilmiştir (Denoel, C., vd. 2018 :8). Her sayfada hem yazılar hem de resimlemeler birer sanat eseri niteliğindedir.

İllüstrasyonlarının teknik özellikleri ve estetikleri bakımından Haçlı İncil'i (Crusader Bible) de özellikle incelenmeye değer görülmüştür.



Şekil 3.14 Haçlı İncili, yak. 1240, el yazması, Paris

Erişim tarihi: <https://www.themorgan.org/collection/Crusader-Bible>

Kral 9. Louis için yapılan ve Orta Çağ'ın eşsiz bir eseri olduğu düşünülen Haçlı İncili (Crusader Bible), dönemin Fransız kıyafetlerini, savaş ekipmanlarını ve şövalyeleri İncil ve Tevrat betimlemeleriyle yansıtmaktadır. Kitapta özellikle Tevrat hikayelerine yer verilmiştir (The Crusader Bible: A Gothic Masterpiece, t.y.).

Orta Çağ'ın sonlarında Hollandalı Limbourg kardeşler tarafından yapılan el yazması, resimlerinin etkileyiciliği ile öne çıkar.



Şekil 3.15 Limbourg Kardeşler, Très riches heures du Duc de Berry (Vakitlerin Kitabı), Haziran, 1478- 1549, parşömen üzerine illüminasyon, Bibliotheque Nationale.

Erişim

adresi:

https://en.wikipedia.org/wiki/Limbourg_brothers#/media/File:Les_Tr%C3%A8s_Riches_Heures_du_duc_de_Berry_juin.jpg

Limbourg kardeşler tarafından yapılan bu el yazması, dünyanın en zengin dekorasyonlarından birine sahiptir. Dük Jean de Berry'nin siparişi olan bu resimli el yazması, farklı zamanlarda farklı kardeşler tarafından tamamlanmış, parşömen üzerine tempera, mürekkep ve altın varak kullanılarak yapılmıştır (Husband, 2008:4-5). Kitap dini içeriklidir, İncil yorumlamalarından oluşmaktadır ve zaman dilimleri dini figürler ile bağdaştırılmıştır (Husband, 2008: 4-5).

Rönesansta sanat bağımsızlaşmış ve portrecilik gibi farklı alanlar ortaya çıkmış olsa da illüstrasyonlu kitaplar üretilmeye ve zenginlerin koleksiyonunda olmaya devam etmiştir. 16. yüzyılda küçük boyutlu kitap betimlemelerini oldukça detaylı ve olağan üstü güzellikte üreten Simon Bening, söz konusu illüstrasyon sanatçılarından biridir.



Şekil 3.16 Simon Bening, Saatler Kitabı, Giriş, yak. 1530-35, kitap, New York Metropolitan Müzesi

Erişim adresi: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/684184>

Benning kitabında farklı sayfalarda farklı zaman dilimlerini, bu aylarda yapılan işler ve gerçekleşen olaylara atıfta bulunarak tasvir etmiştir. Kitap, aslında günde belli aralıklarla ve belli saatlerde (ideal olanı üç saatte bir) okunmak üzere hazırlanmış dini bir kitaptır (Book of Hours, t.y.).



Şekil 3.17 Simon Bening, Saatler Kitabı, Kasım-Aralık, yak. 1530-35, kitap, New York Metropolitan Müzesi

Erişim adresi: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/684184>

Kitap, değerli mücevherlerle birlikte saklanması gereken ve Tanrı'nın her yerde var olduğunu hatırlatan, ortak kullanıma açık olmayan bireysel bir eşyadır (Book of Hours, t.y.).



Şekil 3.18 Simon Bening, Sattler Kitabı, Övgü, yak. 1530-35, kitap, New York Metropolitan Müzesi

Erişim adresi: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/684184>

Sihirli minyatür bir dünya yaratma konusunda oldukça becerikli olan Bening'in resimleri, kuzeyin minyatür geleneğini takip etse de devingen tasvirleri bu el yazmasını son derece dokunaklı ve etkileyici hale getirmiştir (Book of Hours, t.y.).

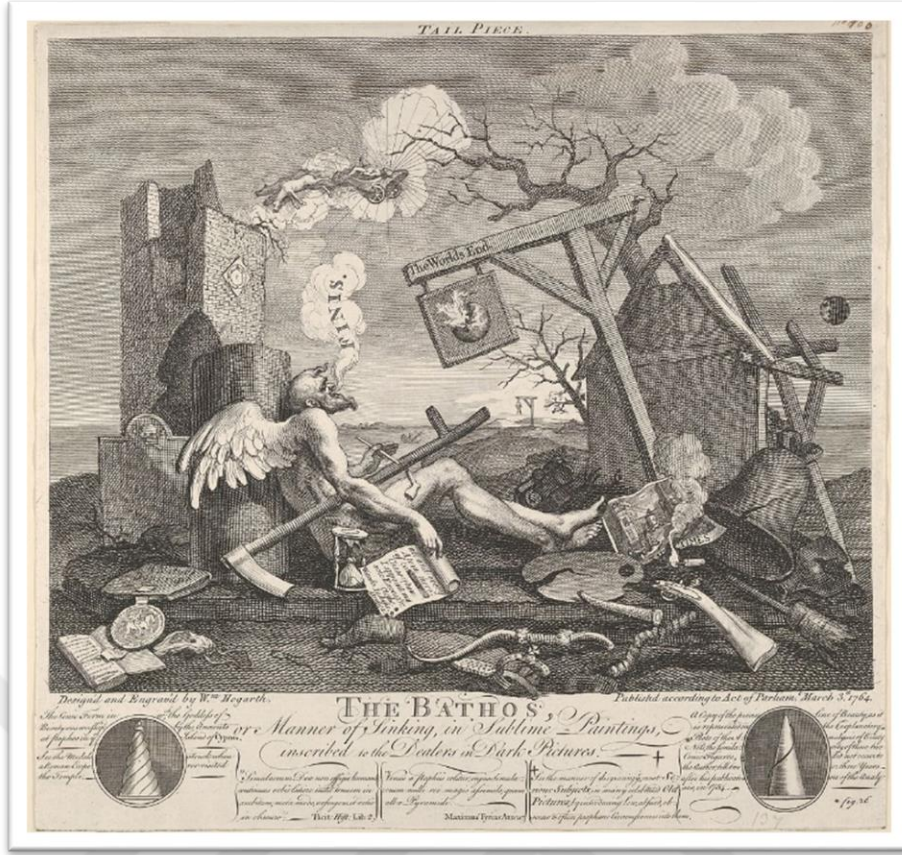


Şekil 3.19 Simon Bening, Zamanın Kitabı, Mart-Nisan, yak. 1530-35, kitap, New York Metropolitan Müzesi

Erişim adresi: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/684184>

Kentleşmenin hızlanmaya, teknolojinin gelişmeye başladığı 18. yy.da illüstrasyonlar dönemin sanat anlayışına paralel olarak üretilmiştir. Dönüşen toplumsal yaşam, konuları da çeşitlendirmiştir. İngiliz ressam ve matbaacı William Hogarth seri üretim baskı geleneği de başlamıştır ki bu, tasarım tarihi açısından oldukça önemlidir (Early 18th Century, t.y.).

Sanat hayatına gümüş gravürcüsü olarak başlayan Hogarth, kısa sürede dönemin ahlak anlayışını hicvetmek için yaptığı resimleri ile ünlenmiştir (Shiner, 2004 :187).



Şekil 3.20 William Hogarth, Düşüş, gravür, 1764.

Erişim adresi: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/400265>

Hogarth'ın hicivsel baskılarına bazen slogan içerikli metinler bazen de konuyla ilgili yazı ya da alıntılar eşlik etmiştir. Seri baskının kopyayı arttırma ve biricikliği yok etme tehlikesine karşı, telif hakkı yasasını destekleyen Hogarth, sanatçının haklarını koruma altına alma konusunda önemli adımlar atmıştır (Shiner, 2004 :188).

İngiltere sokaklarında "Chap men" olarak adlandırılan çeşitli ürünler ve ilaçlar satan sokak satıcılarının bazıları, ilkel gravürlerle resimlenmiş kısa öyküler ve fabllardan oluşan küçük kitaplar (chap books) satmış, özellikle çocuklara yönelik olarak satılan bu küçük, ucuza üretilmiş kitapçıklarla yayıncılık ilerlemiştir (Early 18th Century, t.y.).



Şekil 3.21 M. Lauron, "The Cries and Habits of the City of London" adlı kitabından. Bir Chap Men, 1709.

Erişim adresi: <https://www.gutenberg.org/files/48800/48800-h/48800-h.htm>

18. yüzyıl Chap Book'larının illüstrasyonlarının sanatsal unsurları çok dikkate değer görülmesine de tarihteki yerleri önemlidir.



Şekil 3.22 Yusuf ve Kardeşlerinin Tarihi isimli bir Chap Book'tan bir illüstrasyon, ahşap baskı, 18. yy.

Erişim adresi: <https://www.gutenberg.org/files/48800/48800-h/48800-h.htm>

Yukarıdaki illüstrasyonda da görüldüğü gibi bu kitaplardaki resimler, genel hatlarıyla hazırlanmış, detaylarına çok önem verilmemiş ve muhtemelen daha ucuza basılması için renklendirilmemiştir.

Kitapların eğitim materyali olarak kullanılmaya başlaması illüstrasyonu yaygınlaştırmıştır. Daha önce çok parası olanların tüketebildiği değerli eşya sınıfındayken artık herkes tarafından ulaşılabilir hale gelmiştir. Dolayısıyla 18. yüzyıl bir başlangıç niteliğindedir. Hem konu hem de içerik açısından zenginleşen kitaplar, illüstrasyon dünyasını dönüştürmeye başlamıştır. Bu noktadan sonra kitap resimlemelerinin sanatsal değeri de sorgulanabilir bir hal almıştır. Dolayısıyla ticari illüstrasyonlarda estetik çok daha geri plana atılabilir. Ancak bu, her ticari illüstrasyon için geçerli değildir.

18. yüzyılın sonunda, İngiliz baskı ressamı ve yayıncı Thomas Bewick, müzik, sanat ve doğa tarihi gibi konulardaki kitaplar için büyük, tam sayfa illüstrasyonlardan, eğitim kitapları, çocuk hikayeleri ve el ilanları için tasarlanmış küçük dekoratif kesimlere kadar uzanan betimlemeleri üretmek için bir stüdyo açmıştır (Late 18th Century, t.y.).



Şekil 3.23 Thomas Bewick, Dört Ayaklıların Genel Tarihi için illüstrasyon, baskı, 1822, Tate Galerisi

Erişim adresi: <https://www.tate.org.uk/art/artists/thomas-bewick-35>

Bewick, geleneksel ahşap baskılardan çok daha dayanıklı olan baskı bloklarını üretmiş ve düşük bir fiyata yüksek kaliteli illüstrasyonlar yapmıştır (Thomas Bewick, t.y.).

19. yüzyılda Amerika’da da illüstrasyon bir kariyer olarak sanatçılar tarafından tercih edilmeye başlanmıştı. Bunların ilki, çeşitli baskı teknikleri kullanarak döneminin ünlü bir illüstrasyoncusu olan Felix Octavius Carr Darley, Edgar Allen Poe başta olmak üzere pek çok önemli isimle çalışmış ve çalıştığı metinlere uygun resimler tasarlamıştır (Bolton, 1952: 137-8).



Şekil 3.24 Felix Octavius Carr Darley, Büyük İç Savaş, gravür, 1863-5, Worthington Galerisi, Amerika

Erişim adresi: <https://www.invaluable.com/auction-lot/civil-war-engraving-capture-of-fort-donelson-tenn-352m-c-9594a94b58>

19. yüzyılın ikinci yarısında Amerika’da baskı teknolojisi, nüfusun ihtiyaçlarını karşılamak ülke boyunca ilerlemiş, daha hızlı matbaalar, demiryolu sistemi, posta servisinin gelişmesi kitap, dergi ve gazetelerin üretim ve dağıtımını daha verimli hale getirmiş ve ulus güncel olayları her zamankinden daha hızlı okuyabilmiştir (Late 19th century, t.y.). *Frank Leslie’s Illustrated Newspaper* ve *Harper’s Weekly* gibi yayınlar için illüstrasyon önemli hale gelmiş, site muhabiri olarak çalışan sanatçılar, olayları olduğu gibi çizerken, serbest çalışanlar siyasi karikatürler, alegorik resimler ve hikaye illüstrasyonları yapmıştır (Late 19th century, t.y.)

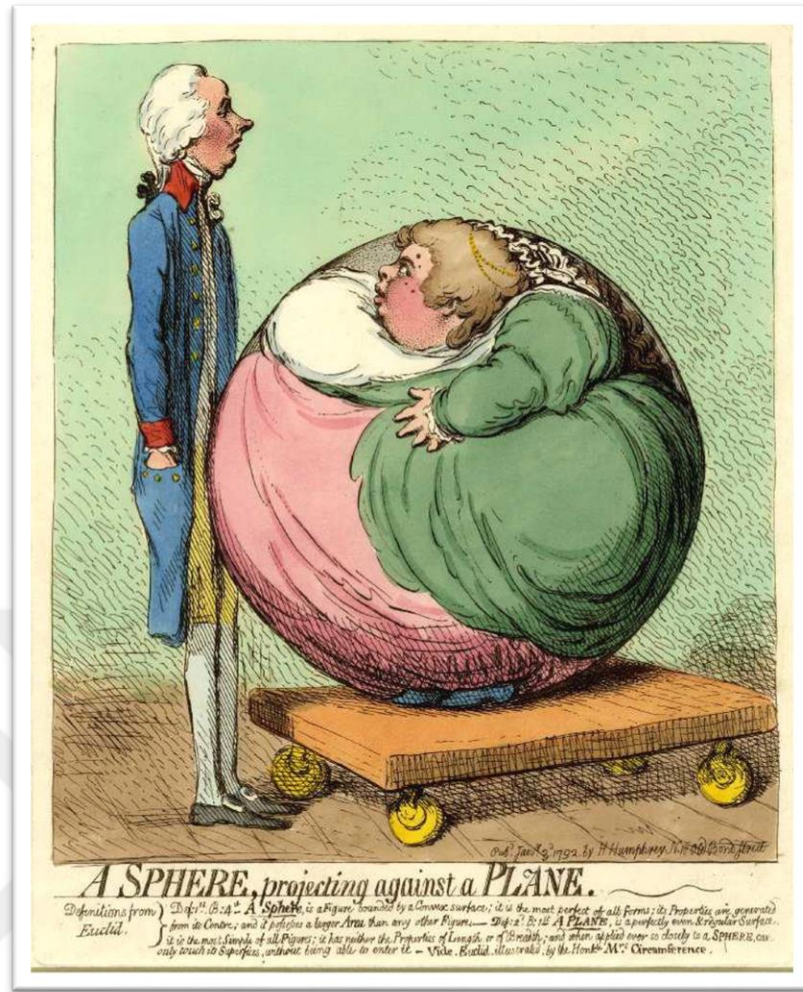


Şekil 3.25 Walter Crane , *Güzel ve Çirkin*, illüstrasyon, 1874

Erişim adresi: <https://www.illustrationhistory.org>

Dolayısıyla kitap, gazete, dergi, afiş ve broşür gibi basılı ürünlerin çoğalması ve kolay elde edilir hale gelmesi, iletişimi güçlendirmiştir. Yanı sıra çocuk kitabı resimlemeleri de gelişmeye devam etmiştir. Walter Crane'nin illüstrasyonları örnek olarak verilebilir.

Siyasi ve toplumsal konuların resimlerle işlenerek ve sosyal iletişim ortamında tüketilir hale gelmesi, karikatür alanı için de önemlidir. İngiliz karikatür sanatçısı James Gillray'in hiciv içerikli illüstrasyonları, zamanının önde gelen çalışmaları olmuştur.

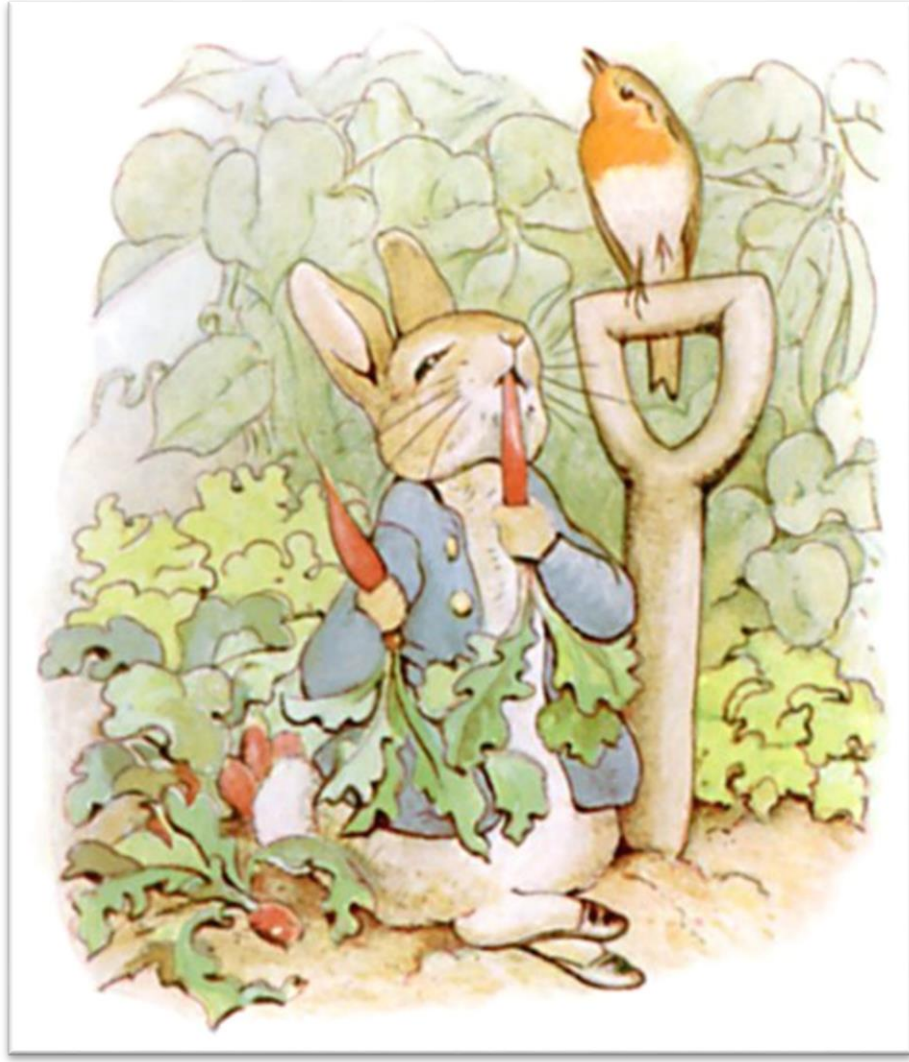


Şekil 3.26 James Gillray, küre düz yüzeye karşı, karikatür, Tate Galeri, Londra

Erişim adresi: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/james-gillray-art-caricature>

Gillray'ın baskıları hem halk için hem de belli bir estetik beğenisi olan kitle için üretilmiştir. Çizimlerine eşlik eden yazılı metinleri son derece önemlidir ve çalışmayı tamamlar (James Gillray The Art Of Caricature, t.y.). Honoré Daumier, George Cruikshank ve Gustav Doré gibi illüstrasyon sanatçıları dönemlerinin öne çıkan diğer sanatçılarıdır.

İllüstrasyonun en önemli farklılığı, halkı yakından ilgilendirmesi ve onların ihtiyaç ve isteklerine göre şekillenebilmesidir. Çocuk, yetişkin, kadın ya da erkeklerin farklı tüketim unsurlarını göz önünde bulundurmaktadır. Eğitimin olmazsa olmazlarından biridir. 20. yüzyılda çeşitlenmeye devam eden sosyal ihtiyaçlar ve iletişim bu sanat biçimine yeni açılımlar getirmiştir.

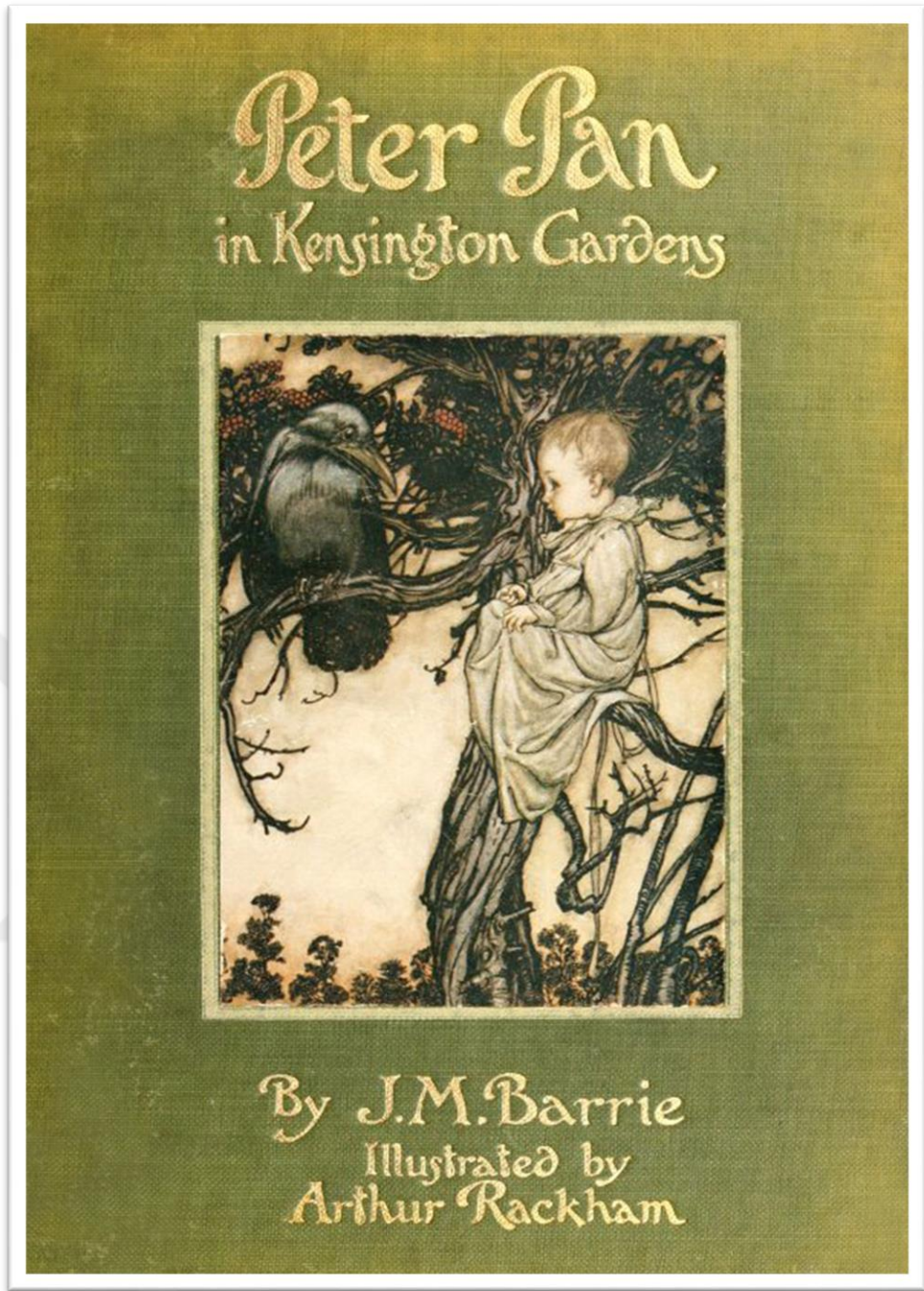


Şekil 3.27 Beatrix Potter, Tavşan Peter'ın Öyküsü, Peter, Mr. McGregor'un Sebzelerinin tadını çıkarıyor, kitap illüstrasyonu, 1902

Erişim adresi: <https://en.wikipedia.org>

Yazar ve illüstratör Beatrix Potter, çok başarılı olan çocuk kitabı *Tavşan Peter'ın Öyküsü* (*The Tale of Peter Rabbit*)'nden başka pek çok kitap yazıp, resimlemiştir. Resimler, öyküde geçen can alıcı noktalara vurgu yapmaktadır. Figürlerin mimiklerinden hisleri, yaratılan mekândan olayların gelişme biçimi anlaşılabilir.

İngiliz kitap illüstratörü Arthur Rackham illüstrasyonunun yükselişe geçtiği dönemin önde gelen isimlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Çalışmalarında suluboya ile kalem ve mürekkebi birleştirmiş ve özel bir teknik geliştirmiştir (Arthur Rackham, t.y.).



Şekil 3.28 Arthur Rackham, Peter Pan illüstrasyonu, 1906

Erişim adresi: <https://commons.wikimedia.org/>

En iyi bilinen eserleri arasında Kensington Bahçeleri'ndeki Peter Pan ve Grimm Kardeşlerin Masalları yer alan Rackham, Amerikalı yazar Washington Irving'in hikâyesi *Rip Van Winkle*'nin 51 farklı renkli parçasının, renk ayrımlı baskı yoluyla yeniden üretilmesi sağlandığından kitap bir dönüm noktası sayılmaktadır (Arthur Rackham, t.y.).

1900'lü yıllarda illüstrasyon öyle bir noktaya gelmiştir ki basılı olan yayınların neredeyse tamamına bu resimlemeler eşlik etmiştir. Yeni bir tür olan çizgi romandan başka dergi, gazete ve kitaplar da aynı titizlikle resimlemeler istemiştir.

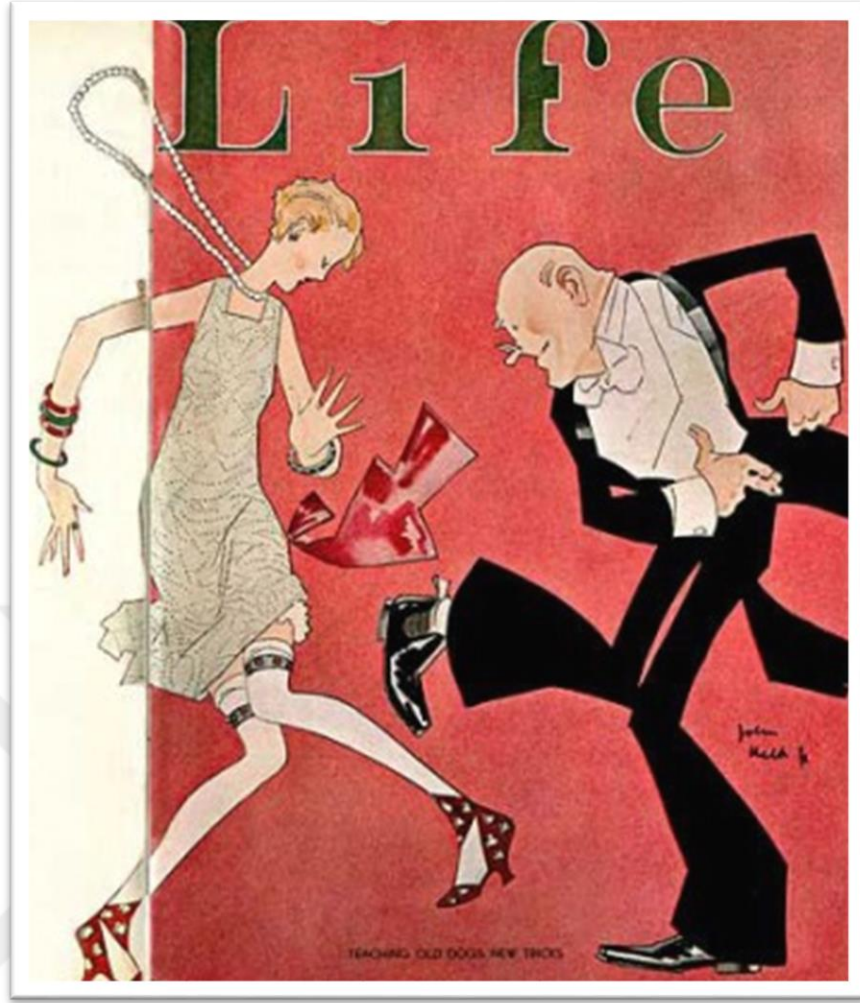


Şekil 3.29 Frederic Gruger, Esrarengiz Ev, Saturday Evening Post için illüstrasyon, Karakalem, mürekkep, 1931

Erişim adresi: <https://onlinecollections.syr.edu/objects/27930/untitled-illustration-for-the-house-of-darkness>

The Saturday Evening Post için altı yüzden fazla çizim yapan Frederic Gruger, kara kalem ve siyah sulu boya ile çalışmıştır (The Decade 1910-20, t.y.).

Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra Avrupa kısmi bir rahatlık yaşasa da bir süre sonra yeniden bir kargaşa ortamına girmiş ve faşizmle sarsılmaya başlamıştır. Avrupa'daki sanat ve moda hareketleri bu huzursuz siyasi ortama rağmen yeniliklerle devam etmiştir. Ancak Amerika'nın bu alanlardaki yükselişi kaçınılmaz olmuştur. Dünyanın ekonomik ve politik güç merkezi haline gelen Amerika'da kadınlara oy hakkı verilmiş, kolej eğitimi yaygınlaşmış, kadınlar iş ortamında yer almaya başlamış ve Amerika, dünya çapında popüler kültür için eğilim ve zevkleri belirler hale gelmiştir (The Decade 1920-30, t.y.).



Şekil 3.30 John Held Jr. Life Dergisi Kapağı, İllüstrasyon, 1926

Erişim adresi: <https://www.britannica.com/biography/John-Held-Jr>

John Held Jr.'ın Life Dergisinin kapağı için hazırladığı illüstrasyonda, Amerika'nın öncülüğünde tüm dünyada bir moda haline gelen Charleston dansını yapan kadın ve erkek figürü yer almaktadır. İllüstrasyon aynı zamanda dönemin moda anlayışını da temsil eder.

Yalnızca basılı yayınlar değil, radyo, televizyon ve sinema da yaygınlaşmış ve program tanıtımları için illüstrasyonlar tercih edilmiştir. Amerika'da her kasaba ve şehirde bir sinema salonu vardır. Ekranlarda hayat bulan aktörler ve aktrisler ekran dergileri olarak da adlandırılan film dergilerinin kapaklarında illüstrasyona dönüşmüştür (The Decade 1930-40, t.y.).



Şekil 3.31 Rolf Armstrong, aktris Constance Bennett'in kapak portresi, 1931

Erişim adresi: <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-1930-1940>

Bazı illüstrasyon sanatçıları özellikle tüketim toplumunda popüler yüzler haline gelen oyuncuların portrelerini yapma konusunda uzmanlaşmıştır.

Dolayısıyla artık illüstrasyon, hayatı yansıtırken şekillendiren bir sanat dalıdır. Günlük yaşamın çok önemli bir parçasıdır.



Şekil 3.32 Coby Whitmore, The Saturday Evening Post için İllüstrasyon, 1953.

Erişim adresi: https://www.wikiwand.com/en/Coby_Whitmore

Bu sanat biçimi, Coby Whitmore'un The Saturday Evening Post için yaptığı illüstrasyondan da anlaşılacağı gibi görselliğin toplum üzerindeki belirleyiciliğinin farkında olarak yüksek bir etkileycilik hedeflemiştir.

20. yüzyılın ikinci yarısında illüstrasyon hala reklam ve yayın sektöründe yer almaya devam etmiştir. Ancak metni ya da sloganı aydınlatan resimler tanımlamasına yeni bir açılım getirmiştir. Bu sanatsal kaygıyla yapılmış “illüstratif çalışma” tanımlamasını doğurmuştur (Yurtkulu Yılmaz, 2016 :85).

1970’li yıllarda, kitap illüstrasyonlarında bazı değişiklikler olmuş ve gerçeklik duygusu sorgulanmaya başlamıştır (Yurtkulu Yılmaz, 2016 :82).



Şekil 3.33 Tomi Ungerer, Üç Hayduttan Bir İllüstrasyon, kitabın ilk versiyonu 1963 yılında Almanca olarak yayınlanmıştır.

Erişim adresi: <http://blaine.org/sevenimpossiblethings/?p=4206>

Ungerer'in illüstrasyonları, hikayenin can alıcı noktasının yarattığı hissi yansıtmaya çalışırken sanatsal bir deneyim de yaşatır. İllüstrasyon hikayeyi resimleyen bir dil olmaktan öteye giderek üslubuyla farklı bir çarpıcılık sunar. Artık daha yaratıcı bir dönem başlamıştır.



Şekil 3.34 Marshall Arisman, *dergi illüstrasyonu, "Reagan ve Latin Amerika", 1984*

Erişim adresi: <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-1980-1990>

Marshall Arisman'ın illüstrasyonları, Francis Bacon'ın dışavurumcu resimlerini anımsatır. Sanatçı, bağlı olduğu unsurlardan kurtularak daha özgürleşmiş görünür.

1990'lı yıllara gelindiğinde, illüstrasyonun geleneksel malzemelerinin yanına dijital dünya eklenmiştir. Kendi aralarında vektör ve piksel olarak ayrılan dijital illüstrasyon programlarından bazıları Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, My Paint, Corel Painter, ArtRage, Paint Tool SAI ve Autodesk Sketchbook'dur (Çeken vd., 2008: 170).



Şekil 3.35 Knuko Craft, reklam illüstrasyonu, 1998

Erişim adresi: <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-1990-2000>

Knuko Craft'ın dijital reklam illüstrasyonunda yağlıboya tabloyu anımsatan dokunuşlar vardır. Oldukça detaylı betimlenmiştir.



Şekil 3.36 Don Arday, Sigarayı Bırak, dijital illüstrasyon, 1995

Erişim adresi: <https://digitalartarchive.siggraph.org/artwork/don-arday-stop-smoking/>

Don Arday'ın dijital illüstrasyonları gelenekselden uzak olduğunu açıkça belli eder. Bu fütüristik tasarımlar, yeni çağla ve sanatın yeni malzemesiyle uyumludur. Knuko Craft'ın aksine geleneksel malzemeye atıfta bulunmaz.

Fütüristik çalışan, geleneksel ve çağdaş olan arasındaki gerilimi çalışmalarına yansıtan ya da illüstrasyonda multimediyayı tercih eden sanatçılar, dijital dünyanın büyük açmazlarından biri olan hazır tasarımlara meydan okumaktadır. Dave Mckean'ın çalışmaları, dijital dünyanın avantajlarını kullanan ve yaratıcılığı üst seviyede kullandığını açıkça belli eden, disiplinlerarası işlerdir.



Şekil 3.37 Dave Mckean, Neil Gaiman tarafından 1996-2013 yılları arasında yazılmış Sandman çizgi roman serisinden illüstrasyon

Erişim adresi: <https://gallerix.org/storeroom/1281745706/N/2048703191/>

Özellikle 1980'li yıllardan sonra illüstrasyon sanatçıları daha bireyseldir. Postmodernizmin parçalı dünyasının bu sanat biçimini de etkilediği açıktır. Illüstrasyonun hiçbir türünde genel bir eğilim görülmez. Sanatçılar bireysel yaratıma önem verir.

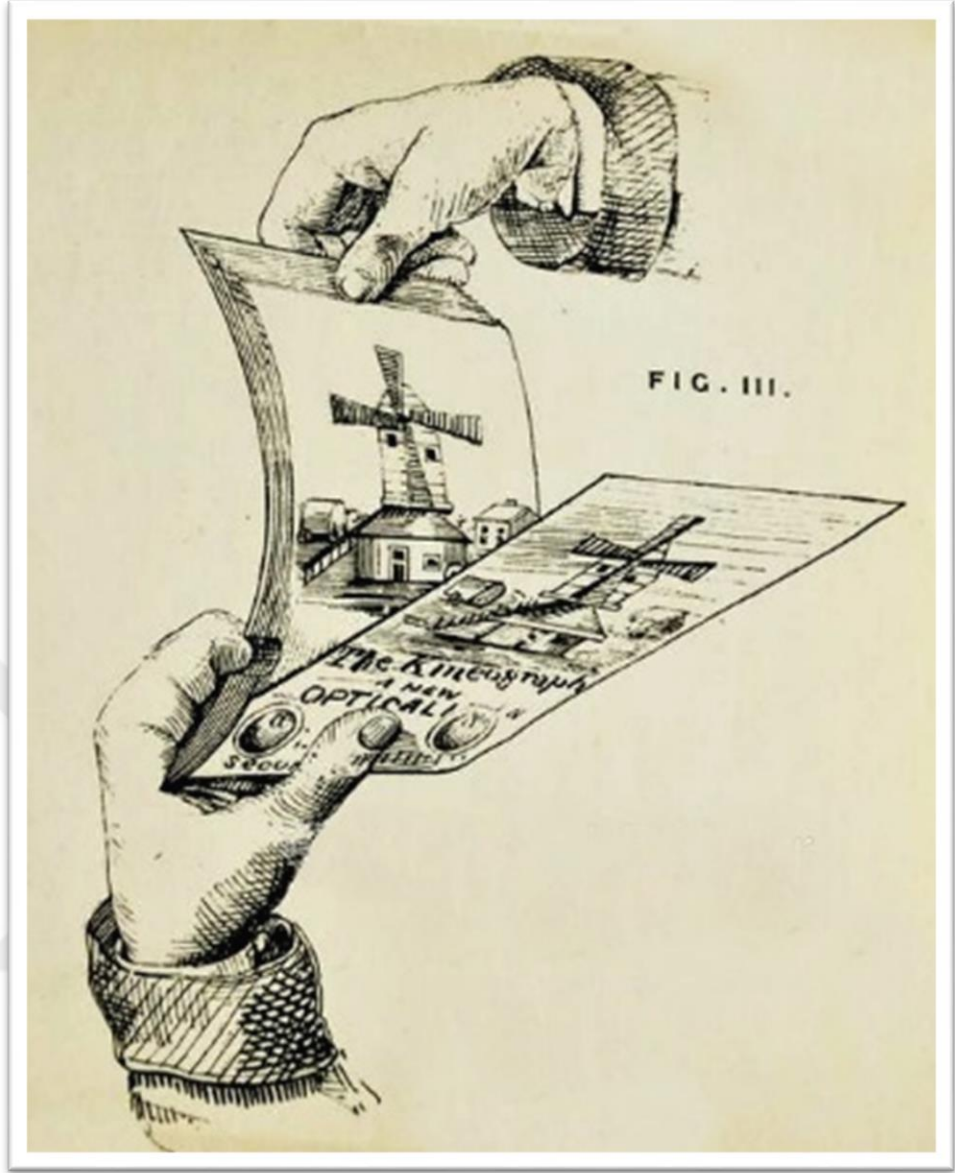
4 HAREKETLİ GRAFİK VE İLLÜSTRASYON İLİŞKİSİ

Hareketli grafik, günümüz tasarımlarının vazgeçilmez bir dilidir. Özellikle animasyon bu ortamda öne çıkmakta ve sanat eserinden günlük reklamlara kadar her grafik ürününde biçimlenebilmektedir. Özellikle film ve dizi sektöründe sayısız kült esere imza atılmıştır. Dijital dünyanın hızlı gelişimi, manuel çizimlerle oluşturulan animasyonların azalmasına neden olsa da tamamen bitirmemiştir. Hemen her bir sahnesi birer sanat eseri niteliğinde olan yapıtlar üretilmektedir. Dolayısıyla hareketli grafik ve illüstrasyon (resimleme) çok sıkı bağlarla ilerlemiştir ve birbirinden kopamayacak durumdadır. Hem manuel hem de dijital illüstrasyonlar, çeşitli tekniklerle hareket ettirilmiştir. Başlangıçta durağan manuel çizimlere hareket kazandırılırken zamanla hareketin kendisi de illüstrasyonlara dahil olmuştur. Ancak animasyon ve illüstrasyon birlikteliğinin en önemli özelliği teknoloji gelişirken klasikten vazgeçilmemesidir.

Hareketli grafik tasarım, taranmış hareketsiz görüntü, animasyon, tipografi, çoklu video katmanı gibi medya kaynaklarını aynı işin içine entegre etme teknolojisi geliştiğinde daha da artmıştır (Sezer, 2020: 85).

4.1 Köken

Flipbook olarak isimlendirilen ve sayfaların hızlı çevrilmesi sonucu hareket yanılsaması yaratan çizim ya da resimlerin yer aldığı kitaplar hareketli illüstrasyonların en erken örneklerinden sayılmaktadır. Türkçeye çizyoynat olarak çevrilmiştir. Peter Mark Roget tarafından 1825 yılında öne sürülen ve insan gözünün gördüğü bir imgeden kalan ardıl imgeyi bir sonraki görüntüye taşıyarak süreklilik yaratılması olarak tarif edilen 'Görme Sürekliliği' teorisiyle açıklanan hareketi algısıyla açıklanmaktadır (Wells, 1998: 11-12'den aktaran Gökçearslan, 2016: 91).



Şekil 4.1 1868 tarihinde John Barnes Linett tarafından patenti alınan flipbook/çizyoynat/kineograf

Erişim

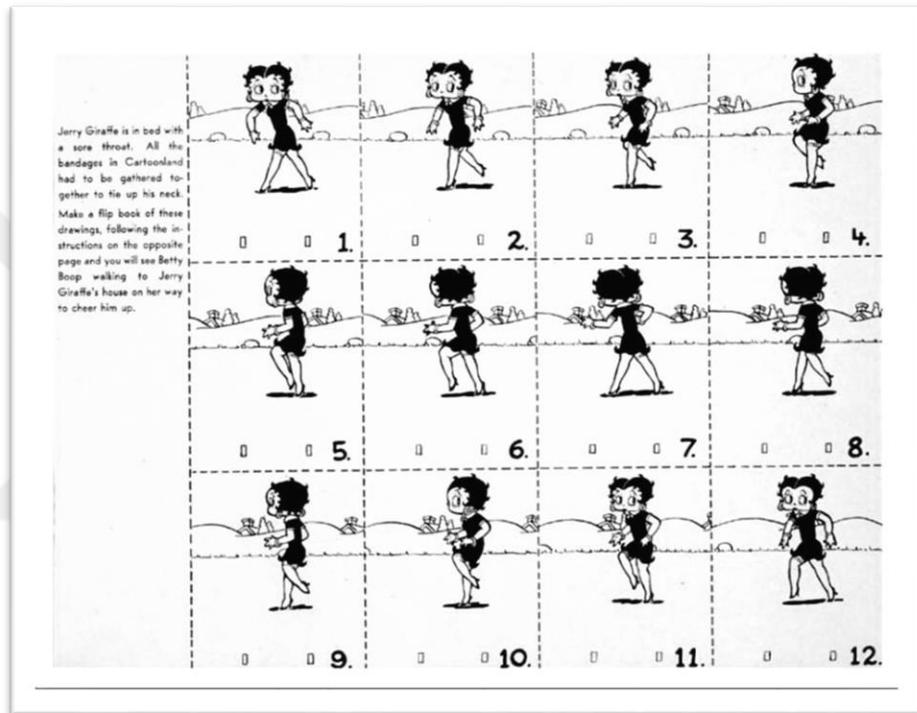
adresi:

https://en.wikipedia.org/wiki/Flip_book#/media/File:1868_linett_kineograph_patent_fig._III.jpg

Flipbookların patenti 1868 tarihinde John Barnes Linett tarafından alınmasına rağmen 1860'lı yıllarda Pierre-Hubert Desvignes tarafından folioskop adıyla bu fikrin ortaya sunduğu bilinmektedir ve bu kitaplar 19. yüzyıl sonu-20. yüzyıl başında çok popüler olmuştur (Flipbook, t.y.)

Saniyede 24 kare resmin sıralanması animasyonu oluşturduğu için flipbookun animasyonun öncüsü olduğu söylenmektedir (Gökçearslan, 2016: 93-94). Flipbook

her ne kadar ilkel bir animasyon teknolojisi olarak görülse de papirüs ve mühür baskılardan günümüze gelen zengin ve tarihi sanat objelerinden biridir (Furniss, 2013: 130). Bu kitaplar sadece tarihte kalmamıştır. Günümüzde de yapılmaya devam etmektedir. Betty Boop, Temel Reis, Palyaço Koko, Gulliver'in Gezileri, Taş Devri ve Kedi Felix gibi ünlü çizgi film karakterleri de flipbook olarak yayınlanmıştır (Gökçearsan, 2016: 94).



Şekil 4.2 Max Fleischer, Betty Boop flipbook şablonları

Erişim adresi: <https://www.fleischerstudios.com/book.html>

4.2 Erken Örnekler

Grafik manipölasyon sonucu oluşturulan, gerçekçi görünüm elde etmenin büyük bir adımı olan hareket, yukarıda örnekleri verilen çalışmalardan sonra, sinemada somutluk kazanmıştır. Grafik ve hareketin ortak paydası, animasyon olmuştur. Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinden itibaren illüstrasyonların animasyon filmlere uyarlanması grafik ve sinema alanında birçok yeniliğe yol açmıştır. Bu doğrultuda gelişen yeni sinema biçimi çok rağbet görmüştür. Durağan görüntülerin hareket izlenimi vermesiyle başlayan animasyon, siyah-beyazdan elle renklendirmeye, renkli çekimlere; sessizden sesliye; 2 boyutludan 3 boyutluya, geliştirilmiş düzenleme teknikleri, oyunculuk ve karakter tarzlarına, kısacası basitlikten karmaşıklığa doğru evrilmiştir (Leslie, 2014: 25). Animasyon filmlerinde fotogerçekçi sinemadan farklı olarak çizimler kullanılmıştır. Dolayısıyla hareket kullanımı çok daha özgür ve sanatsaldır.

Pek çok kaynakta, Émile Reynaud tarafından 1892 yılında yapılan *Pauvre Pierrot* ve 1900 tarihinde J. Stuart Blackton tarafından yapılan *The Enchanted Drawing* (Büyülü Çizim) ilk animasyon filmleri olarak geçmektedir. Ancak gerçek anlamda ilk animasyon filmi Émile Cohl tarafından hayata geçirilmiştir.



Şekil 4.3 Émile Reynaud, *Pauvre Pierrot*, 1892-93

Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=426mqlB-kAY>

Émile Reynaud, *Pauvre Pierrot*'ta illüstrasyonlar kullanmıştır. Filmin tamamı hareketli değildir. Mekan durağandır. Bu da animasyon için alışıldık bir biçimdir. Arka plan ve karakter olarak iki farklı açıdan değerlendirilen animasyonda karakterler hareketle öne çıkarılırken ve arka plan daha durağandır (Gökçearslan, 2010: 348). J. Stuart Blackton'un filminde yine hareket ve durağanlık bir aradadır.



Şekil 4.4 J. Stuart Blackton, The Enchanted Drawing (Büyülü Çizim), Animasyon, 1900

Erişim Adresi: <https://images.app.goo.gl/ybcRPu1odnUDjTdh7>

Filmde hızlıca çizdiği bir adam portresinin yanına bir şişe şarap ve bir kadeh ekleyen Blackton, gerçek nesnelere dönüşen şarabı kadehe doldurarak içtikten sonra çizdiği portreye müdahale etmiş, portrenin yüz ifadeleri hızlıca değişmiştir.

Fransız sanatçı Émile Cohl'un 1908 tarihli Fantasmagorie isimli sessiz animasyonu, animasyon tarihinin ilk ve en önemli örneklerindendir.

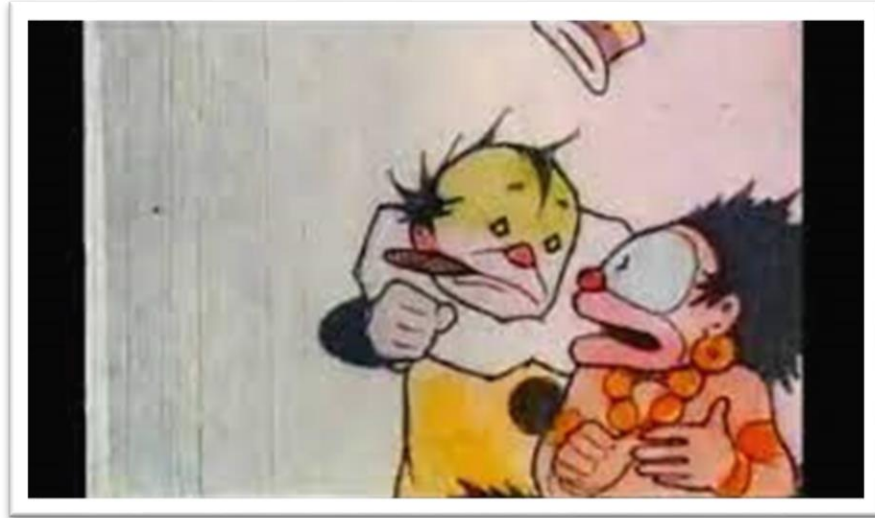


Şekil 4.5 Émile Cohl, Fantasmagorie, 1908

Erişim adresi: <https://images.app.goo.gl/Qf6gn5cdUjibWka96>

Sinema ekranının çizilmiş figürler için bir performans alanı olarak kullanıldığı Fantasmagorie’de, Cohl beyaz bir arka plan üzerine siyah mürekkeple oluşturduğu imgelerin negatifini animasyona taşımış; tebeşir görünümü verdiği çizimlerde, karanlık bir sinema salonunda büyük bir şapka takan kadının başka bir seyirciyi rahatsız etmesi abartılı bir dille anlatırken ortam hızla yerini bir palyaçonun olduğu bir dizi fanteziye bırakmıştır (McKenna, 2014: 45)

Zamanının çok ilerisinde bir illüstratör olan Winsor McCay, 20. yüzyılın ilk yarısında, sahnede hızlı eskiz performansı gerçekleştirmiştir. J. Stuart Blackton ile çalışan McCay, animasyon tarihinin ustaları olan Walt Disney ve Chuck Jones kadar önemli olarak görülmektedir. Sanatçı, animasyoncuların bugün hâlâ kullanmaya devam ettiği birçok teknik yeniliği bir araya getiren ve animasyon karakterleri yaratan ilk kişidir (James, t.y.).

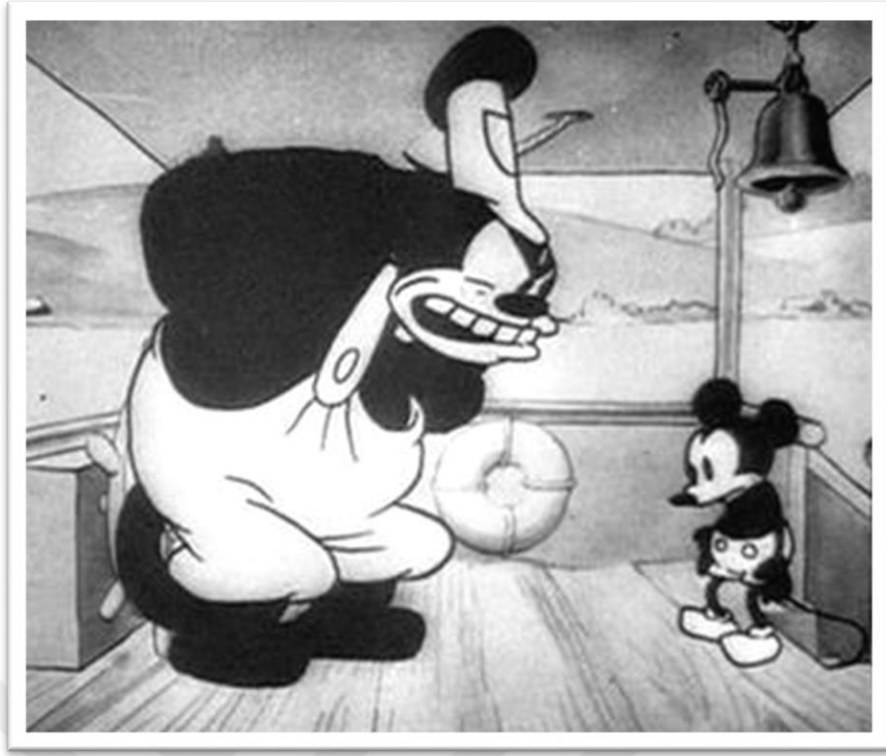


Şekil 4.6 Winsor McCay, *Little Nemo*, film, 1912

Erişim adresi: <https://images.app.goo.gl/SF5FMi96tApcGSf96>

McCay, 1911'de oğlunun oynadığı flipbook'lardan esinlenerek oluşturduğu ünlü Little Nemo karikatürünün çizgi film versiyonunda dört bin adet pirinç kağıdı kullanmış ve sıralamayı korumak için numaralandırma fikrini icat etti yapmıştır. Sinemada da yayınlanan filmin çekimini kolaylaştırmak için pirinç kağıtları kartonun üzerine yerleştirmiş, animasyonu kontrol edebilmek için kartları çevirmek için döner bir makine kullanmıştır (James, t.y.).

Animasyonun tarihinde vaz geçilmez bir rol oynayan Walt Disney, pek çok açıdan olduğu gibi ses kullanımında da öne çıkmaktadır. Mickey Mouse'un ilk tanındığı film olarak bilinen 1928 tarihli Steamboat Willie, Walt Disney'in öncü yapımlarından biridir.



Şekil 4.7 Walt Disney yapımı Steamboat Willie'den detay, 1928

Erişim adresi: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Earlypete.jpg>

Walt Disney tarafından daha önce de çizgi film yapılmasına rağmen Steamboat Willie'ye eş zamanlı ses eklemesi yapılmış, hareketle senkronize olan bu ses ekleme için özel grafik çalışma ve test ekibi bir araya gelmiştir (Smith, t.y.).

Walt Disney, 1937 tarihinde en erken uzun metrajlı animasyon filmlerinden biri olan *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*'i piyasaya sürmüştür.



Şekil 4.8 Walt Disney, *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler*, 1937.

Erişim adresi: <https://www.moma.org>

Bu film, asetata benzeyen şeffaf bir selüloit tabakası üzerinde iki boyutlu görsellerin oluşturulmasını içeren ve illüstrasyonların diğer karelerde de kullanılmasını sağlayan “cel animasyon” sürecini kullandı (A Guide to Animation, 2021).

Sinema sektöründe animasyonun ilerlemesi devam ederken deneysel animasyonlar da çalışılmaya devam etmiştir. Bir film yapımcısı ve yönetmen olarak resmin farklı bir yaratıma dönüşmesi gerektiğine inanan Norman McLaren, harekete ilgi duymuş ve ikonik eserlerini ortaya çıkarmıştır. Ancak sanatçının hareket anlayışı, ardışık değildir. Animasyonlarında hem elle çizim yapmış hem de filme müdahale etmiştir. Sanatçı, 1930’lu yıllarda daha özgürleştirici bir hareketi keşfetmiş ve aynı yıllarda filmlerini üretmeye başlamıştır. Dans ve müzik hareketin ana bileşenleridir (Dobson, 1994: 30).



Şekil 4.9 Norman McLaren, Komşular (*Neighbours*), 1952

Erişim adresi: <https://www.aci-iac.ca/art-books/ottawa-art-and-artists/key-artists/norman-mclaren/>

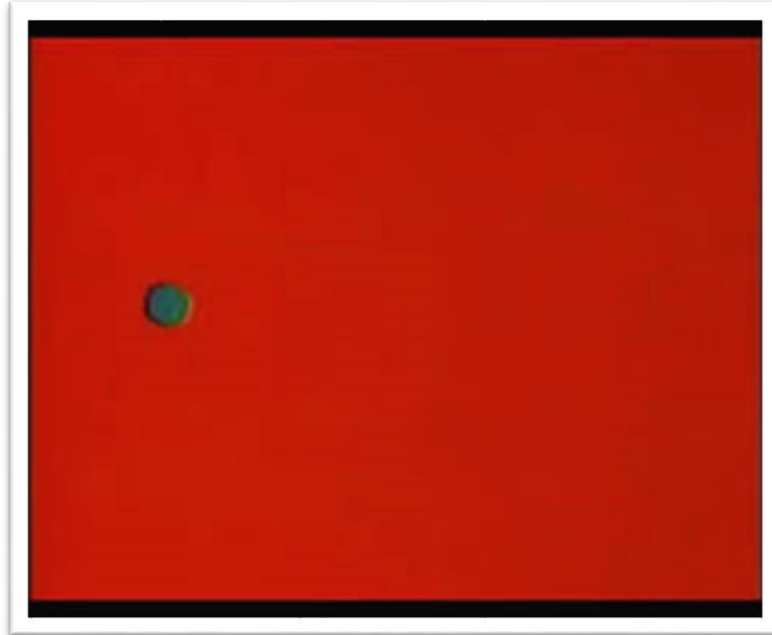
McLaren, 1952 yılında yayımlanan ve oldukça ses getiren Komşular (*Neighbours*) isimli filminde geri plandaki evleri birer sembol biçiminde, çizim olarak kullanmıştır. Aslen İskoç olduğu halde sonradan yerleştiği Kanada'nın öncü sanatçıları içinde yer alan sanatçı, doğrudan film üzerine çizim yapmasıyla da bilinir.



Şekil 4.10 Norman McLaren

Erişim adresi: <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/norman-mclaren-emc>

Oskar Fischinger'dan etkilendiğini dile getiren sanatçının animasyonlarında bu etki açıkça görülmektedir (Dobson, 1994: 31).



Şekil 4.11 Norman McLaren, Dots, 1940.

Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=E3-vsKwQ0Cg>

1940 yılında yayınladığı Dots isimli soyut animasyon filmi bu etkiye bir örnek teşkil etmektedir. Animasyon filmi deneysel film teorisinde de büyük ilgi görmüştür (Buchan, 2014 :112).

Walt Disney'in de başı çekenlerden biri olduğu animasyonlu dünya, doğanın yeniden şekillendirildiği, farklılaştırıldığı bir dünyadır ve masalların modernize edilmiş versiyonları olan çizgi filmler bu durumu harekete geçirmiştir (Leslie, 2014: 30). Bilgisayar çağına kadar elle çizilen ve renklendirilen karelerden oluşan animasyon, hızlı bir gelişim sürecinde ilerlemiştir.

Önemli karakterlere dönüşen çoğu animasyon imgesinin daha önce karikatür ya da çizgi roman olarak hayata geçirildiği söylenebilir. “Belçika kökenli Şirinler (The Smurf), Tenten (Tintin) ve Red Kit (Lucky Luke) gibi pek çok ünlü canlandırma karakteri de başlangıçta birer basılı karikatürdü” (Gökçearslan, 2010: 350).



Şekil 4.12 Şirinler, İlk animasyon filminden, 1965

Erişim adresi: https://lostmediawiki.com/File:Aventures_des_schtroumpfs.jpg

İlk olarak 1961-67 yılları arasında Belçika televizyonunda yayınlanan Şirinler çizgi filmi, daha sonra Fransa, Hollanda, Batı Almanya ve Avusturya'da yayınlanmaya başlamıştır. Ancak bundan önce ilk kez 23 Ekim 1958'de Belçikalı karikatürist Pierre Culliford olarak da bilinen Peyo'nun karikatüründe Les Schtroumpfs olarak hayata geçmiştir (Hunter, 2017).



Şekil 4.13 Şirinler, animasyon karelerini gösteren kamera arkası fotoğrafı

Erişim

adresi:

https://lostmediawiki.com/Les_Aventures_des_Schtroumpfs_%28partially_found_Belgian_animated_film;_1965%29

1965 yılında Les Aventures des Schtroumpfs (Şirinlerin Maceraları) adında 90 dakikalık siyah beyaz bir animasyon filmi yapılmıştır. Şirinler'in yer aldığı ilk animasyon yapımı olan bu film, kendisi aslında 1961 yılında yayınlanan Les Schtroumpfs dizisinden beş bölüm kullanmıştır (Les Aventures des Schtroumpfs, t.y.).

“Çizgi romanları canlandırmaya dönüştüren ülkelerden biri de Japonya’dır. Japonya’da “manga” olarak bilinen pek çok canlandırma karakteri “anime” olarak bilinen canlandırmalara dönüştürülmüştür. En bilinenlerinden biri Japonya’nın başarılı çizgi roman sanatçılarından Osamu Tezuka’nın 1960’ların başında Astro Boy isimli çizgi roman karakterini canlandırmaya uyarlamasıdır.” (Gökçearslan, 2010: 350).



Şekil 4.14 Osamu Tezuka, Astro Boy

Erişim adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Astro_Boy_anime_version.png

Manga'nın dolayısıyla animenin tarihi, 12. yüzyılda ortaya çıkan resimli hikaye kitaplarına dayanmaktadır (Eric P Nash'den akt. Tavassi, 2012: 8). Japonya'da hareket, 18. yüzyıl sonlarından itibaren sanatçıların ilgi alanında yer almış, bu konuda çeşitli çalışmalar yapılmış ve teknolojik imkanlardan faydalanılmıştır.



Şekil 4.15 Ashida Iwao, Baghdad Princess (Bagudaddo-hime), 1948

Erişim adresi: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=6290>

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından sanat piyasasının toparlanması zor olmasına rağmen çalışmalar devam etmiş, savaştan hemen sonra, Ashida Iwao, 9 dakikalık kısa filmi Konçu tengoku'yu (Böceklerin cenneti), 1948 yılında ilk uzun metrajlı animasyon Baghdad Princess'i (Bagudaddo-hime) hayata geçirmiştir (Tavassi, 2012: 14).

Animasyon, Japonya'da kültürün önemli bir parçası haline gelmiştir. Televizyonun yaygınlaşmasıyla birlikte reklam ve satış odaklı pazarın kapılarını açmış ve tüm animasyon stüdyoları televizyon dizilerinin yapımına yönelmiştir (Tavassi, 2012: 8). Bundan sonra sürekli bir yükselme dönemine giren Japon animasyonu özel etkinlikler ve festivallerle taçlandırılmış, kukla animasyonu gibi özel türler ortaya çıkmıştır.

1990'lı yıllar üniversitelerde ve sanat okullarında animasyon uygulama programlarının yaygınlaştığı bir dönem olmuştur. Animasyonun tarihçesi başta olmak envanter çalışması, tanıtımlar, film yapımcıları ve tasarımcılar hakkında araştırmalar gibi pek çok çalışma yapılmıştır. Bazı akademisyenler illüstrasyonlardan oluşan animasyonların avangard taraflarını ve güzel sanatlardaki yerini incelemiştir (Buchan, 2014 :112).

4.3 Animasyon türleri ve illüstrasyon

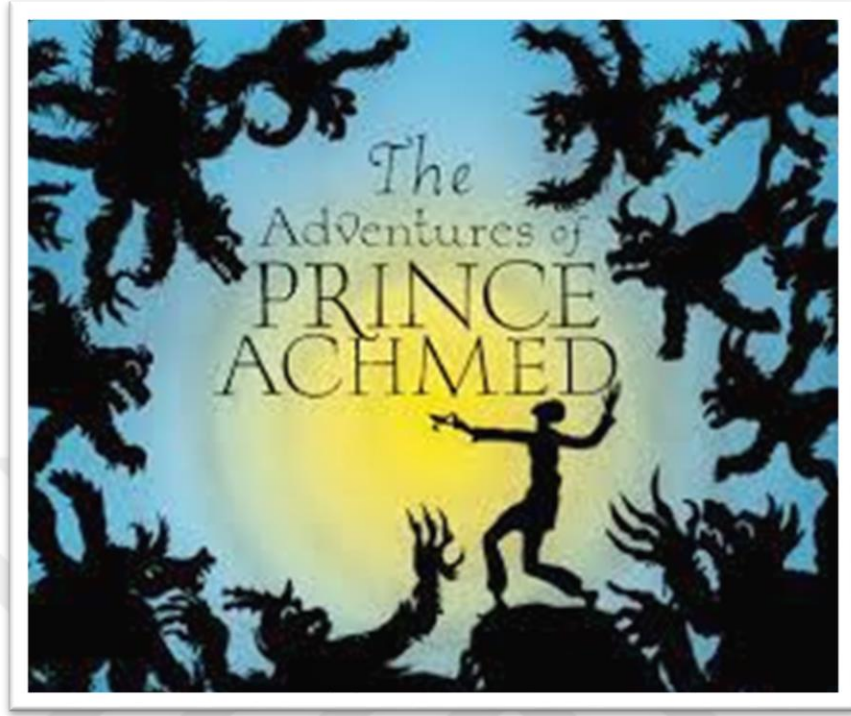
Hareketsiz imgelerin izleyicilerin zihninde hareket yanılsaması yaratacak şekilde kurgulandığı animasyon, temelde insanın görme ve bellek arasındaki ilişkisini dikkate alarak, algıya yönelik geliştirilmiştir. Teknolojinin gelişip çeşitlenmesiyle animasyon da çeşitlenmiştir. Elle çizilmiş bir animasyon bir dizi çizimden oluşur ve pikselleştirme tekniğinde durağan fotoğraflar kullanılır. Animasyon filmi, animasyonun bir kategorisi veya türüdür. En genel düzeyde iki boyutlu (2D) ve üç boyutlu (3D) olmak üzere iki tür animasyon filmi vardır. İki boyutlu animasyon elle çizilmiş kareler, kesilmiş kağıtlar veya silüetler, kum animasyon, doğrudan animasyon (doğrudan film üzerine çizilmiş animasyon filmler) vb. teknikleri içerir. Üç boyutlu animasyon; model veya kukla animasyonu, bilgisayar animasyonu, pikselleştirme, hızlandırılmış çekim vb. tekniklerden oluşur. Bu türlerin çeşitli kombinasyonları sıklıkla kullanıldığı ve sürekli olarak yeni teknik çözümler geliştirildiği için çeşitlilik gün geçtikçe artmaktadır. Modern animasyon filmlerinin büyük çoğunluğu az ya da çok bilgisayar kullanmakta ve bu nedenle bilgisayar animasyonu olarak da geçmektedir (Pikkov, 2010: 18).

Selüloit, cut-out/kesme-çıkarma, collage/karma animasyon, bilgisayar animasyonu gibi türleri içeren iki boyutlu animasyona yassı ya da düz animasyon adı verilmektedir (Şenler, 2005: 12).

En yaygın animasyon tekniği elle çizilen hand-drawn/selüloit adı verilen animasyon tekniğidir. Animasyon sanatçısı, kağıt üzerine bir dizi çizgi film karakteri çizdikten sonra bunları bilgisayarda tarar, renklendirir ve arka planlarla birleştirir. Bilgisayar çağından önce, karakterler şeffaf selüloit tabakalar üzerine çizilmiştir. Yukarı da örnek verilen Walt Disney'in Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmi (1937) tekniğin en ünlü örneklerindendir (Pikkov, 2010: 19).

Cut-out/kesme-çıkarma animasyonuna karakterlerin ana hatlarıyla görünmesinden dolayı silüet animasyonu da denmektedir. Alman animasyon sanatçısı ve yönetmen Lotte (Charlotte) Reiniger'in 250.000'den fazla sayıdaki karenin çekilmesiyle oluşturduğu filmi Prens Ahmed'in Maceraları (The Adventures

of Prince Achmed) bu tekniğe örnektir ve animasyon sinemasının ilk uzun metrajlı filmlerinden biridir (Çevik, 2020: 226).



Şekil 4.16 Lotte (Charlotte) Reiniger, The Adventures of Prince Achmed, 1926 yapımlı filmin 2015'deki yeniden çekiminden bir kare

Erişim adresi: <https://images.app.goo.gl/5VHn78rFvw9JqG13A>

Günümüzde dijital olarak üretilen silüet animasyon kağıttan kesilen karakterlerin kare kare manipüle edilerek kayda alınmasıyla oluşturulmaktadır. Dijital öncesi elle yapılan çizimlerden kesilen parçalar kullanılmıştır (Pikkov, 2010: 20).

Çoğunlukla baş, boyun, gövde, bacaklar ve kollar üzere yedi temel parçanın oluşturduğu silüet/cut out karakterlerinin birleşimi ekranda görünmeyen yüzeyden yapılarak gizlenir ve sınırlı hareketlerden dolayı sade ve somut hikayeler kullanılır (Karatimur Çutsay, 2020: 91).

Rotoskop ismi verilen animasyon tekniğinde, canlı aksiyon olarak filme alınan hareket kopyalanmaktadır. Sovyet animasyonlarında sıkça uygulanan bu tekniğe, 1939 yılında Max and Dave Fleischer tarafından oluşturulan Gulliver'in Maceraları iyi bir örnektir (Pikkov, 2010: 20).



Şekil 4.17 Max and Dave Fleischer, Gulliver'in Maceraları

Erişim adresi: <https://www.imdb.com/title/tt0031397/>

Kum animasyonu ismi verilen animasyon türünde ise hikaye, bir kumla oluşturulan hareketli görüntülerle anlatılır. Bu teknikten yola çıkarak, SandCanvas adında yeni bir çoklu dokunmatik dijital sanatsal ortam geliştirilmiştir (Kazi vd. 2011).

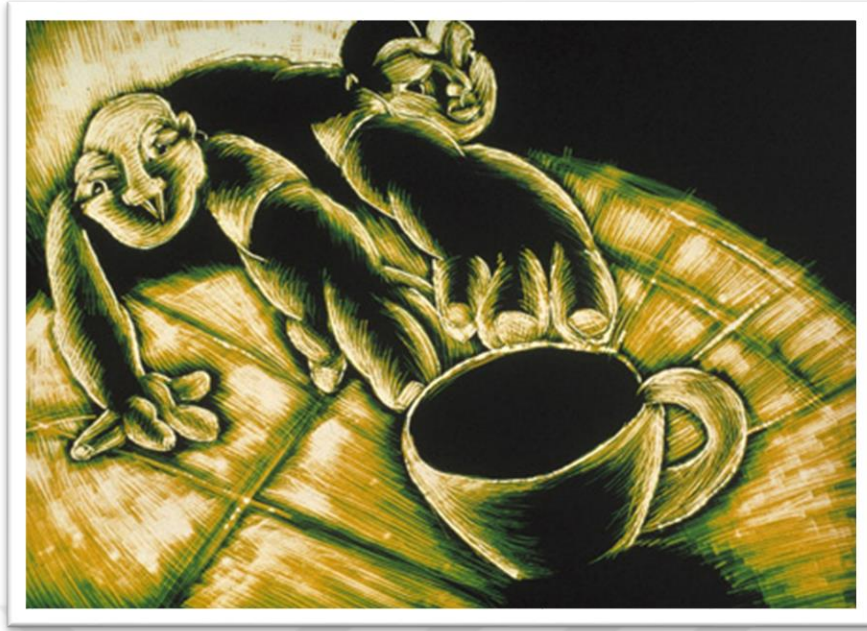


Şekil 4.18 Ferenc Cakó, Ashes (Hamu), 1994.

Erişim adresi: <https://mubi.com/tr/tr/films/ashes-1994>

Kum animasyon sanatçısı Ferenc Cakó tarafından 1994 yılında yayımlanan Ashes (Hamu) kum animasyona iyi bir örnektir.

Doğrudan animasyon, karakterler ve hareketlerinin iğneyle doğrudan film üzerine çizilmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Teknik olarak en kolay ama aynı zamanda en çok zaman alan animasyon türlerinden biridir (Pikkov, 2010: 21).



Şekil 4.19 Caroline Leaf, İki Kız Kardeş, 1991.

Erişim adresi: http://www.carolineleaf.com/two_sisters.php

Caroline Leafin 1991 tarihinde renkli 70 mm film üzerine kazıyarak oluşturduğu İki Kız Kardeş filmi iyi bir doğrudan animasyon örneğidir.

Elle çizilen animasyondan sonra en yaygın olarak kullanılan animasyon çeşidi kukla veya model (kil) animasyonu ismi verilen türdür. Üç boyutlu figürlerin hareketleri kare kare kameraya alınarak hareket yansıması oluşturulur. Go-motion ve/veya stop-motion tekniği kullanılır. Go-motion tekniğinde pozlama sırasında hareket oluşur. Stop motion, minimize haldeki gerçeğe uygun sahnelerde, hareketsiz nesne ve karakterlerin fotoğraflanarak hareket algısı yaratılmasıyla oluşur (Priebe, 2011'den akt. Çevik, 2020: 228). Kukla, hamur, silikon, kâğıt, pozlanabilir karakterler ve kum gibi çok farklı malzemeler kullanır (Brostow ve Essa, 2001'den akt. Çevik, 2020: 228).

Sinemanın giderek dijitalleşen doğası, animasyonu ön plana çıkarırken film teorisyenlerinden bu gerçeği yadsımamaları beklenmektedir (Beckman, 2014: 1). Animasyon sinemaya yansıyan teknolojik gelişmenin en görünür alanıdır. Aynı zamanda illüstrasyon başta olmak üzere, geleneksel sanatların entegre edilebildiği nadide bir türdür.

5 UYGULAMA

5.1 İllüstrasyon Çalışmalarım



Şekil 5.1 Fatma Ötenen Dik, All I See 1, 2023



Şekil 5.2 Fatma Ötenen Dik, All I See 2, 2023



Şekil 5.3 Fatma Ötenen Dik, All I See 3, 2023



Şekil 5.4 Fatma Ötenen Dik, All I See 4, 2023



Şekil 5.5 Fatma Ötenen Dik, All I see 5, 2023

Göz tasarımlarının çeşitli versiyonları bulunmaktadır. Devam eden serinin her tasarımında biçimle oynanmıştır. Renklerin kullanım yerleri farklı olmasına rağmen genelde aynı skala kullanılmaktadır. Tüm tasarımlarda yakınlaştırılmış tek göz bulunur. Göz bebeği, odağı kendi üzerinde toplar. Gözün en can alıcı noktası olan bu kısım vurgulamalarla öne çıkarılmıştır. Ancak izleyici bunu çok fark etmez. Kirpikler ve göz pınarları da dahil olmak üzere, her detayda soyut manzaralar yansıtılmaya çalışılmıştır. Bunlar, bireylerin yaşam süreci içindeki dönüm noktalarının soyut manzaralarıdır. Ağırlıklı olarak mavi, mor, pembe, koyu sarı kullanılmıştır. Gözü çevreleyen ve renklerle oluşturulan manzaralar, zaman zaman tehdit unsuru oluşturur. Bireysel ve kitlesel farkındalık azaldıkça tehdit artmaktadır. Özelde bireyi genelde ise insanlığı simgeleyen göz, insan ırkının içinde bulunduğu durumlara atıf yapar. Teknolojinin beraberinde getirdiği durum, mekanik ifadeyle güçlendirilmiştir. Göz tasarımları en genel yorumuyla farklı bakış açılarını temsil eder.



Şekil 5.6 Fatma Ötenen Dik, I'm in , 2023

1950'li yıllardan itibaren sanat dünyasını büyük oranda meşgul eden ve sanatın gelişim sürecini etkileyen pop sanat, gündelik hayattan yola çıkmıştır. Aynı zamanda kitleleri etkileme gücüne de sahiptir. İkonik figürler ve yaşam tarzları, pop sanatın çıkış noktalarıdır. Kasklı figür, pop sanatın yükseliş zamanına gönderme yaparak kadının sosyal yaşam içindeki konumunu ele alır. Figürün ifadesini öne çıkarmak için neredeyse monokrom bir arka plan tercih edilmiştir. Yine de her tasarımda olduğu gibi arka plan hem tek başına hem de tasarımın bütününde tutarlıdır. Figürün meydan okuyan bir tarzı vardır. Tasarımcı tarafından seçilen kavramla uyumludur.



Şekil 5.7 Fatma Ötenen Dik, Gender, 2023

Pop sanat üslubuna uygun olarak seçilen imge, alt metinde toplumsal cinsiyet kavramına odaklanır. Toplumsal cinsiyet, toplum tarafından belirlenen rollerin yerine getirilmesini anlatır. Buna göre birey daha doğmadan önce cinsiyetine uygun olan roller bellidir. Çocukluğunda rolüne göre eğitilir. Kadının yüzyıllar boyunca ikinci planda kalması bu kavramla açıklanır. Tasarımda figür, pembe ve mavi renkli gözleriyle vahşi bir bakış sergiler. Pembe ve mavi renkler, her iki cinsiyeti de simgeler. Göz bebekleri yerine pembe ve mavi lekeler olan dişil imge, her iki cinsiyetin geliştirdiği öfkeyi bünyesine çeker. Bu figür, tek yanağındaki ilkel sanat formuyla çoğunluğun eziciliğini ele alan tasarım grubuna geçiş teşkil eder.



Şekil 5.8 Fatma Ötenen Dik, Nativewinner, 2023

Tasarımın tamamında aynı renkler kullanılmasına rağmen figürün arka planı ve figür ayrı ayrı yüzeyler halinde ele alınmıştır. Bu yönüyle Rönesans portrelerine göndermede bulunmaktadır. Figürü çevreleyen kemer de bu göndermeyi desteklemektedir. Rönesans portrelerinde arka planda bir manzara resmedilirdi. Figürün arkasında renklerle oluşturulan manzara, farklı bir tarih okuması önermektedir. Modern dünyanın azınlık olarak nitelendirdiği yerliler topraklarını hiç kaybetmeseydi ne olurdu? Sorusu tasarımın içine gizlenmiştir. Batı sanatı gözüyle yapılan yorum, her şeyin bir bakış açısından ibaret olduğunu ifade etmektedir. Figürün yüzündeki donukluk sorunun cevabını vermektedir. Zira tarihin gerçeği, arzulananana üstün gelmektedir.



Şekil 5.9 Fatma Ötenen Dik, Tikky, 2023

Azınlık serisinden popülerleştirilen bir figür, monokrom bir arka planın önünde poz vermektedir. Başını çevreleyen çiçekler, doğayla iç içe yaşayan bir kültürün mensubu olduğunu gösterir. Boynundaki, kulağındaki takılar ve gömleğinin üzerindeki desenler figürün adalı yaşamı hakkında ip ucu verilen detaylardır. Arka planın tek renk olması, tüm dikkati figürün üzerinde yoğunlaştırır. Bireyin kültürüne ait simgelerin ısrarla görünür kılınması, neredeyse ırkçılığa yaklaşan bir tavidir. Zira modern insan, küçük grupların yaşam tarzını ifade eden unsurların içini boşaltarak kullanır. Figürde uysal bir ifade göze çarpar. Tek başına savaşmak istemez. Bir tasarım olarak üzerinde oynanmasına müsaade eder. Yüzündeki renk blokları, ruhsal karmaşasını simgeler. Her şeye rağmen ada insanının neşeli yaşam tarzı baskındır.



Şekil 5.10 Fatma Ötenen Dik, No time, 2023

Etrafını saran uyaranlar tarafından ele geçirilmiş 21. yüzyıl insanı, parçalı dünyasını dışa vurmaktadır. Kafasının iki yanından aşağıya düşüyormuş gibi görünen geometrik formlar kendi içinde ayrıca parçalanmıştır. Günümüz dünyasının hızla geçen görüntülerini ve yaşamın aceleyle devam etmesini anlatırlar. Tasarımda yer alan figürün ait olduğu durağan bir yer bulunmaz. O hep hareket halindedir. Durduğu belli bir yer olmadığı gibi baktığı belli bir yer de yoktur. O yüzden gözlerinin etrafı daire formlarıyla çevrelenmiştir. Bu formların içinde onları kesintiye uğratan dikeyler yer almaktadır.



Şekil 5.11 Fatma Ötenen Dik, Grow-up, 2023

Gözlükleri, montu, kulaklıkları ve kıyafetiyle gençliğin tüm özelliklerini gösteren figürün etrafını gri bir alan çevrelemektedir. Bu alan metamorfoz kavramını işaret eder. Başkalaşım anlamına gelen metamorfoz, bir bedenden başka bir bedene ya da bir halden başka bir hale geçişi anlatmaktadır. Burada yer alan genç kız hem ruhsal hem de bedensel dönüşümünü henüz tamamlamıştır. Bireyin belli geçiş dönemleri vardır. Bu dönemlerde birey adeta metamorfoz geçirmektedir. Örneğin ergenlik döneminde bu geçiş bedensel değişimle desteklenir. Ancak gözle görünmeyen ruhsal dönüşümler de yaşanır. Birey bu dönüşümleri hayatı boyunca defalarca yaşar. Tasarımdaki dönüşümün sonunda bir süper kahraman ortaya çıkmıştır.



Şekil 5.12 Fatma Ötenen Dik, Estrangement, 2023

Gömüldüğü dünyanın penceresinden izleyiciye dürbünle bakan figür, gördüklerinden pek memnun değil gibidir. Ne elinde tuttuğu nesne gerçek bir dürbüne benzemekte ne de meraklı bir insanın özelliklerini taşımaktadır. Yaptığı eylem iğreti görünür. Tek eliyle yapı bozuma uğramış bir dürbün tutarken diğer eliyle tuhaf bir nesneyi kavrar. Bu nesne bir stres topunu temsil etmektedir. Ayrıca elinde bulaşık eldivenine benzer beyaz eldivenler bulunur. Bunlar dış dünyaya ve kendine yabancılaşmanın temsilidir. Tasarımdaki dünya yer değiştirmiştir. Pencereden mavi gökyüzü görünmesi gerekirken gökyüzü pencerenin içindedir. Günümüz bireyinin yaşamın olumlu yanlarına odaklanmak yerine şikayet etmesini ve kolaylıkla negatif bakış açıları geliştirmesini temsil eder.



Şekil 5.13 Fatma Ötenen Dik, Alone, 2023

Pembe, sarı ve indigo mavi renklerinin hakim olduğu tasarımda, geniş renk alanlarıyla mekan yaratılmıştır. Mekanın açık hava olarak algılanması için yönlendirme yapılmıştır. Bu, figürün arkası dönük duruşu, üzerinde mont ve şapka oluşu ve vitrin camını anımsatan bir noktaya doğru bakmasıyla oluşturulmuştur. Diğer tasarımlarla bütünlük oluşturacak şekilde, bireyin öncelikle kendi dünyası, sonra da modern insanın dünyası ele alınmıştır. Bireyler, şehirler kalabalıklaştıkça yalnızlaşmaktadır. Merkezdeki figürün bakışlarıyla odak oluşturan daire formu, sağda ve solda, dikey ve yatay formlarla kesilmektedir. Tasarımların çoğunda görülen bu parçalanma, Modernizmin zaman döngüsünü parçalamasına atıf yapar.



Şekil 5.14 Fatma Ötenen Dik, Maskbar, 2023

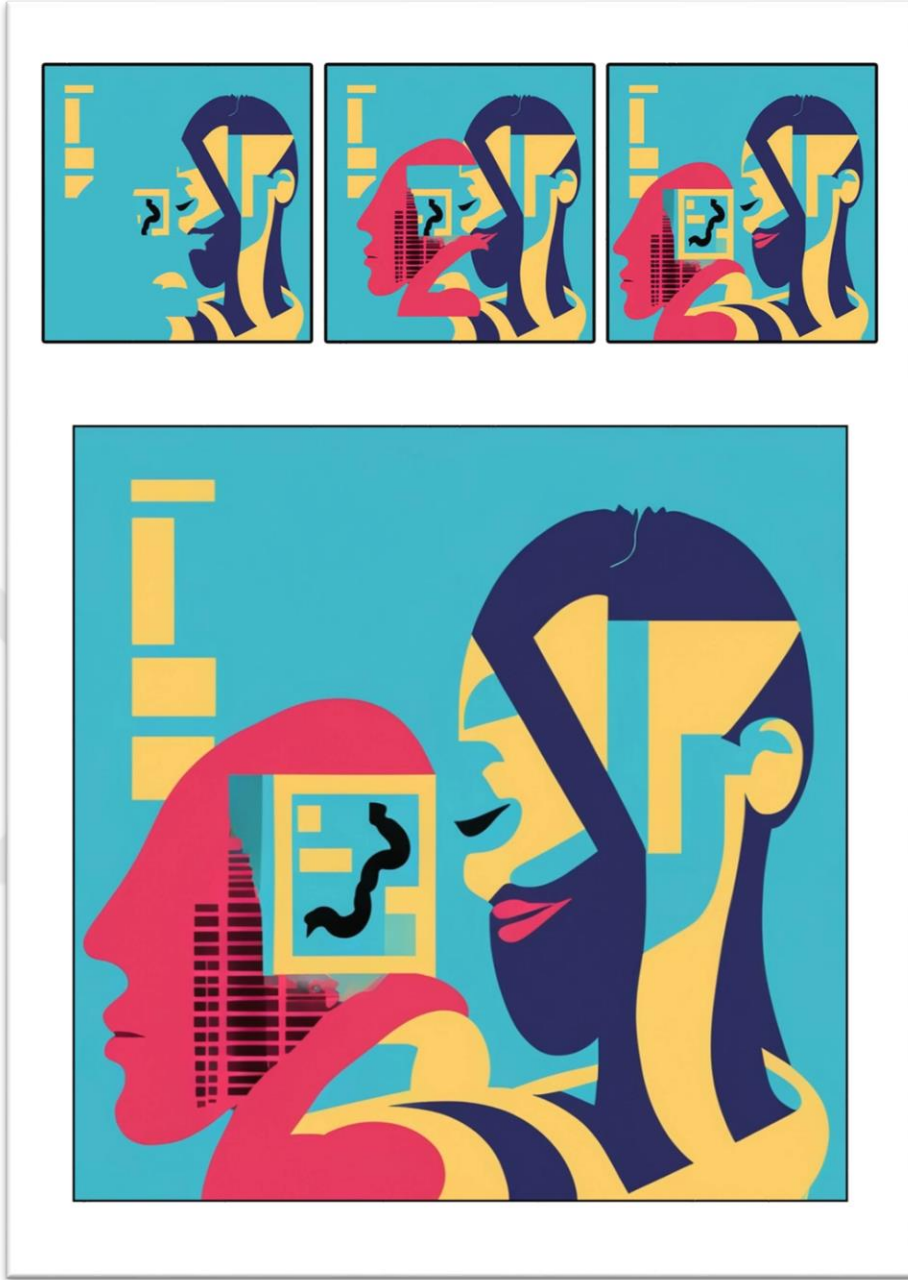
Renkli bir hayatın, renkli kulisinde, renkli bir figür, maskelerle dolu paralel yaşamına hazırlanmaktadır. Maske, figürün bulunduğu mekanın olağanüstü renklerinin işaret ettiği bir kavramdır. Mekanda bir tuvalet masası bulunur. Buranın etrafını yine daire bir form çevreler. Birey, süsleneceği (maskesini takacağı) masaya doğru bakar. İzleyiciye arkası dönüktür. Şapkası ve kıyafetleri, mekanın gösterişli görünümünü tamamlamaktadır. Ancak figürün düşünceli bir hali vardır. Tasarımların tamamındaki çatışma, burada da görülür.



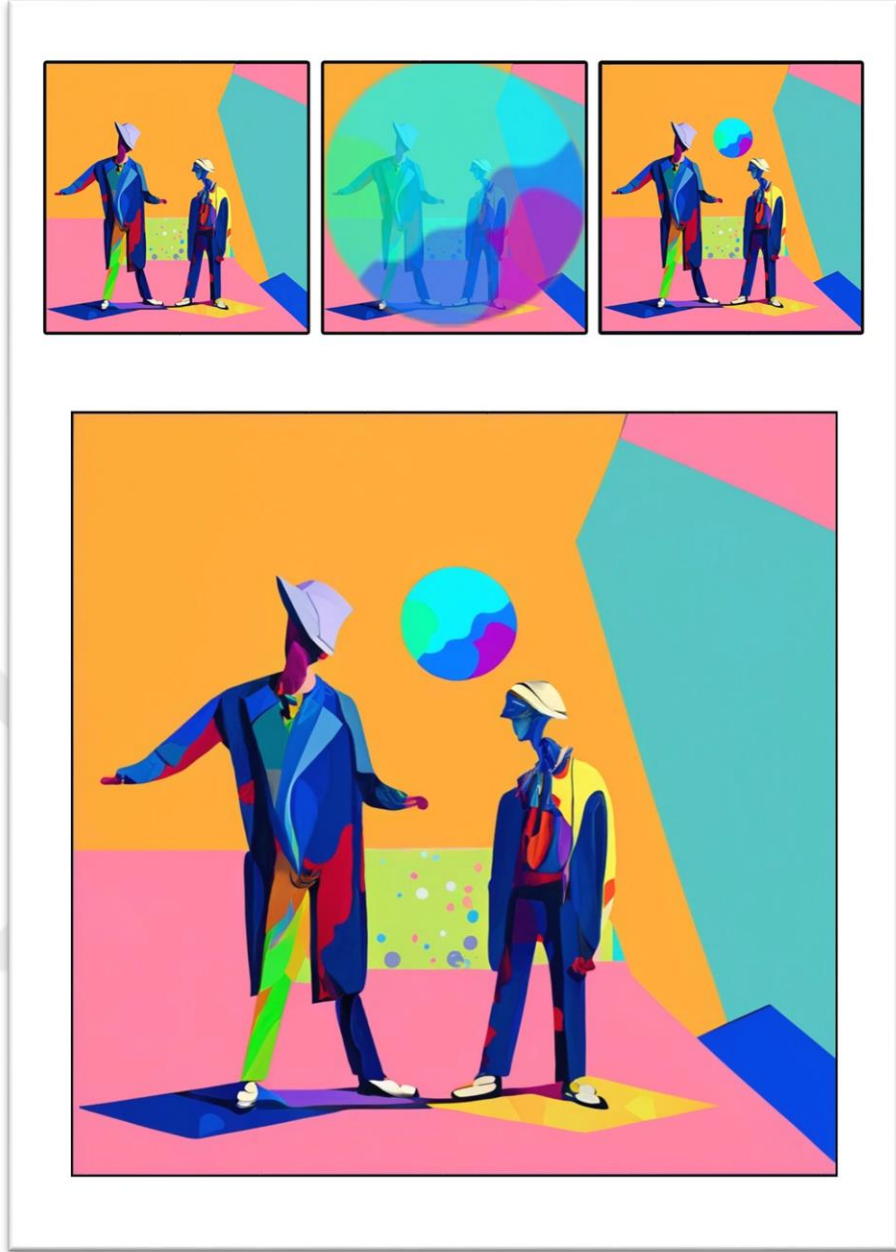
Şekil 5.15 Fatma Ötenen Dik, Downtown, 2023

Tasarımda siyah kullanmadan gölge, beyaz kullanmadan ışık oluşturmak hedeflenmiştir. Bu hedef diğer tasarımlarda da belli belirsiz görünür. İllüstrasyonun ışık kaynağı, zemini aydınlatır. Işık, zemindeki sarı renk alanına vurmaktadır. Turkuaz kıyafetli figürlerde ve sağdaki turkuaz alanda bu ışık kaynağının yansıması sezilir. Mekan kalabalıktır. Merkezde yine büyük yuvarlak bir form kullanılmıştır. Burada ayrı bir dünya şekillenmiştir. Kompozisyonun farklı yerlerinde oluşan farklı dünyalar yine günümüz yaşamına atıfta bulunur.

5.2 Hareketli Grafik Çalışmalarım



Şekil 5.16 Fatma Ötenen Dik, Mind, 2023



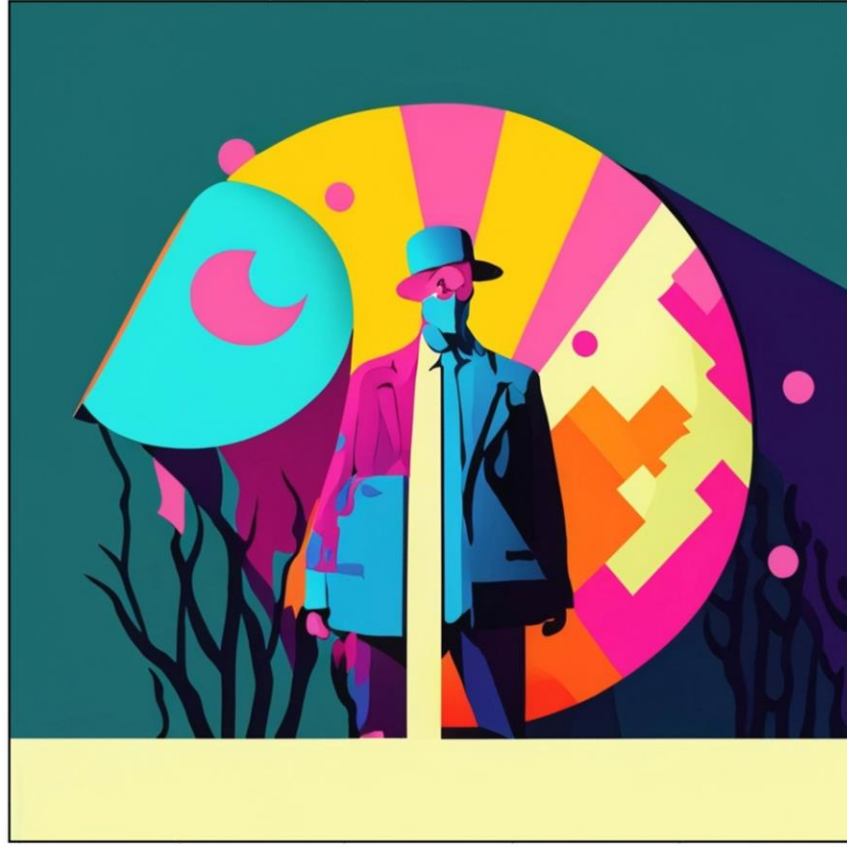
Şekil 5.17 Fatma Ötenen Dik, Deal, 2023



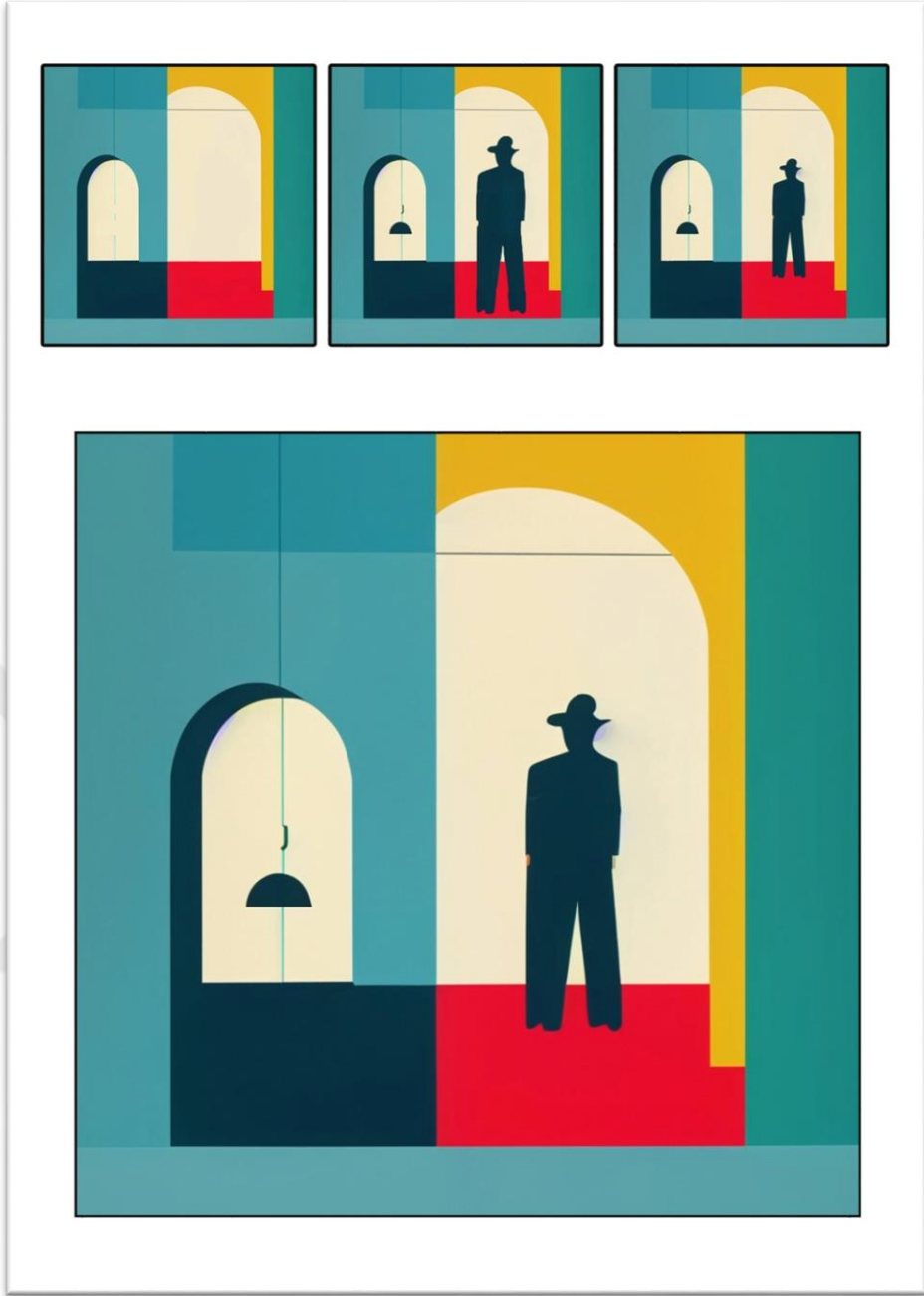
Şekil 5.18 Fatma Ötenen Dik, Beach Dream, 2023



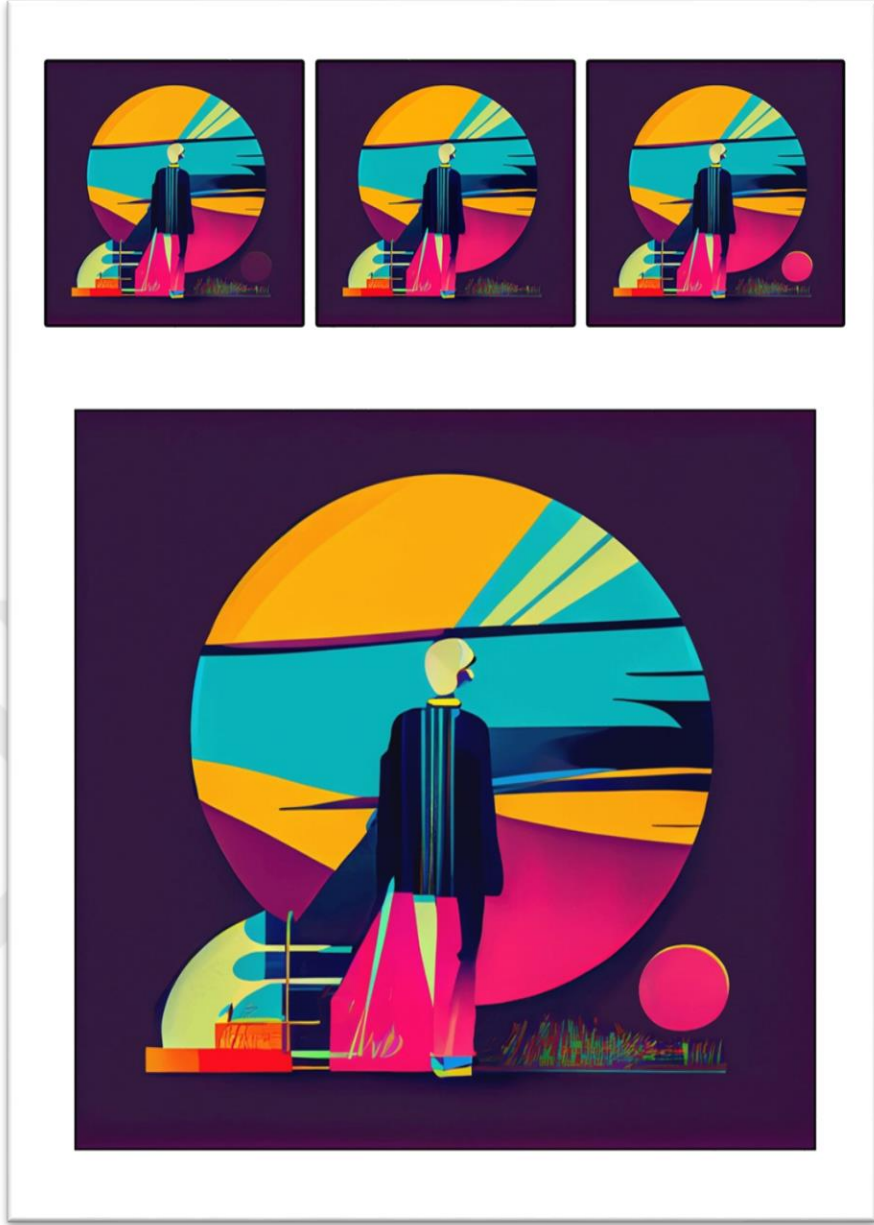
Şekil 5.19 Fatma Ötenen Dik, Night Sky, 2023



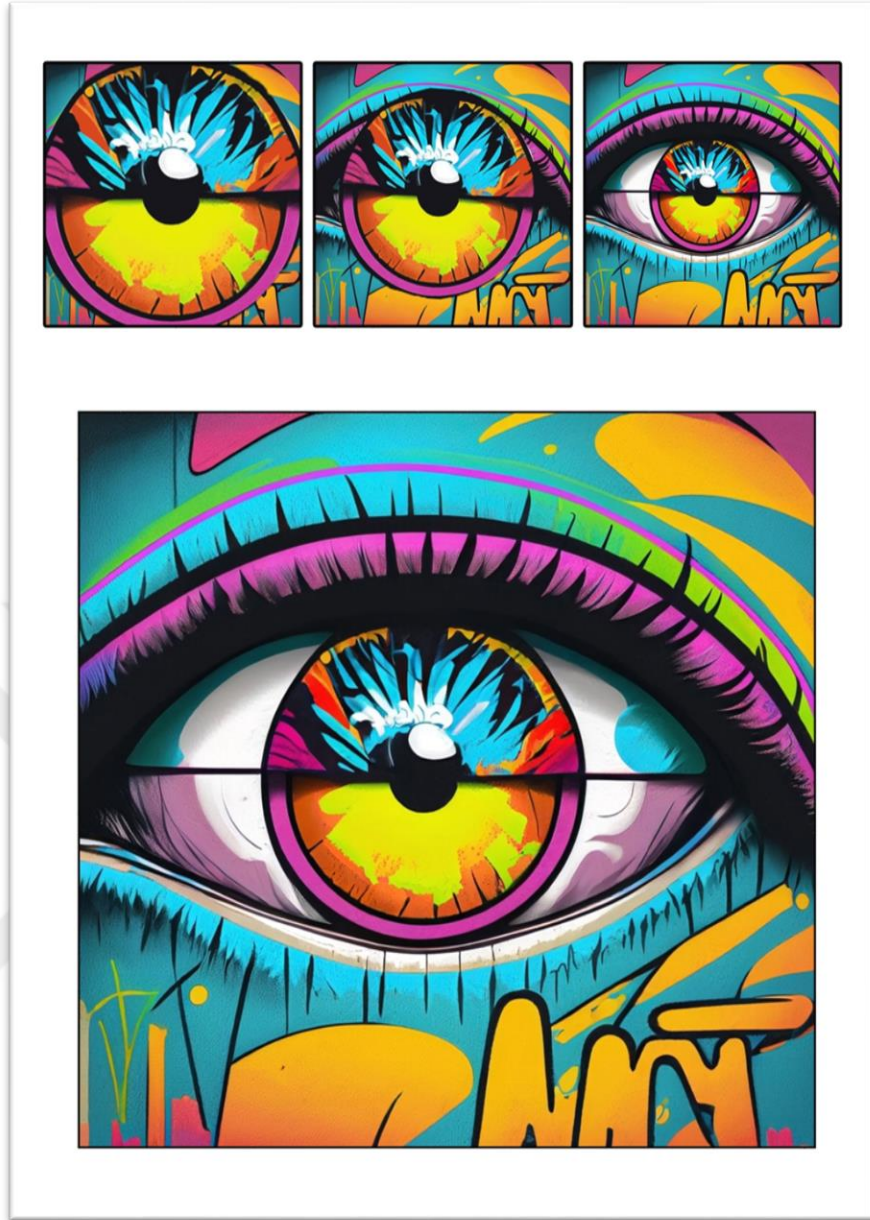
Şekil 5.20 Fatma Ötenen Dik, Moon and Man, 2023



Şekil 5.21 Fatma Ötenen Dik, Lonely, 2023



Şekil 5.22 Fatma Ötenen Dik, Sunset, 2023



Şekil 5.23 Fatma Ötenen Dik, All I See 6, 2023

Hareketli grafik çalışmalarda arka plan ve zeminde geniş renk alanları kullanılan tasarımlarda figürler yer almaktadır. Figürlerin her birinin kıyafetlerinde arka plan ve zeminlerde olduğu gibi renk kullanımları öne çıkmaktadır. Tasarımlarda biçim ve renk bütünlüğü sağlanmak istenmiştir, kullanılan koyu mavi-turkuaz, mor ve pembe renk alanı, mekanlarda bölünme yaratmaktadır. Bu bölünmeler, mekana derinlik duygusu da katar. Bu duygu, arka diğer renk alanlarının zemine ve farklı yönlere doğru taşmasıyla desteklenir. Figürlerin arasındaki diyalog, figürlerin el, kol ve bacak hareketlerinde ve yüz ifadelerinde okunur. Tasarımlardaki renkler, Fovist bir algı yaratır. Avrupa sanatının ilk Modernist hareketlerinden biri olan Fovizmde

doğayla uyuşmayan geniş renk alanları kullanılmıştır. Tasarımcı, Fovist sanatçılara atıfta bulunurken süslemeci bir tavır göstermez. Daha çok mekan üzerinde çalıştığı açıktır. Mekanların değişkenliği, figürlerin mekanlar içinde farklılaşan konumları üzerinde durulmuştur. Tasarımdaki gerçek hareket, figürler arasında gidip gelen ve büyüyüp küçülen daire formu ile sağlanmıştır. Bu form, figürler arasında sürdüğü belli olan diyalogu destekler. Aynı zamanda kullanılan renkler de tasarımla uyum içindedir.



6 SONUÇ VE ÖNERİLER

Güncel İllüstrasyon ve Hareketli Grafiğin Birlikteliği: Dijital Animasyon

Hareketli illüstrasyonun en önemli yüzü olan animasyon, bilgisayarın yükselişiyle birlikte yeni araçlar ve tekniklerle daha da yaygınlaşmıştır. Ancak manuel çizim ve resimlerden vazgeçtiği söylenemez. Yukarıda değinildiği gibi elle yapılmış çizim ve resimleri bilgisayar ortamında geliştirir. Program ve yazılımlar aracılığıyla hareket kazandırılır. Bunun yanında tamamen bilgisayarda yapılmış resimler de kullanılabilir. Özellikle sanatsal çalışmalara eğilimi olan illüstratörler kağıt üzerinde başladıkları özgün çalışmalarını bilgisayarda tamamlayabilir ya da tamamen bilgisayar ortamını kullanarak ünik görseller ortaya çıkarabilirler. Dijital medya, tasarımcıların görsel mesajları iletmek için animasyonu kullanmalarına olanak tanımıştır. Dolayısıyla yalnızca sinema endüstrisinde kullanılmamaktadır. Dijital animasyon araçları, mürekkep ve boyama programları ile temelde geleneksel animasyon tekniklerini taklit etmekte, 3 boyutlu animasyon, kil yapım aşamasının dijital karşılığı olarak görülmektedir.

Hareketli grafiğin bir disiplin olarak anlaşılmasında animasyonun bir sinema türü olarak tartışılması göz ardı edilemez. Bir animasyon filmi, komedi, drama, bilim kurgu, belgesel gibi her türe yönelik olabilir. Giannalberto Bendazzi (2004), animasyonu makro bir tür olarak değil, ayrı bir film tarzı olarak, canlı aksiyon sinemasının kardeşi olarak tanıtmıştır (akt. Schlittler, 2015 s. 5)

Dijital film yapımı sadece film yapma, dağıtma ve deneyimleme şeklini değiştirmekle kalmamış, aynı zamanda canlı aksiyon film yapımının doğasını da değiştirmiştir. Lev Manovich (1999) "Dijital Sinema Nedir?" başlıklı makalesinde, analog sinemada ister kurgu ister belgesel olsun her eylemin gerçekte gerçekleştiğini, film kamerasının gerçekte meydana gelen bir eylemi yakaladığını, bugün ise görüntünün dijital olarak sentezlenebildiğini belirtmiştir (akt. Schlittler, 2015). Dolayısıyla günümüzde animasyon sanatın özgür dünyasını en iyi yansıtan tür olmakla kalmamış, yaşamın her alanında her insana ulaşabilme özelliğine sahip olmuştur. Sanatın geniş kitlelere doğrudan ulaşma çabasının örnek bir temsilidir.

“Bilgisayar destekli bir sanat formu olan dijital sanat yapıtları, hazır kalıplar ve formüller halinde olan fraktal sanatın özelliklerini taşıyabileceği gibi farklı görsel kaynaklardan alınmış ve işlenmiş formlarda da olabilmektedirler (Çakmak ve Karoğlu, 2020: 517).

Hareketli illüstrasyonların yoğun olarak kullanıldığı üç boyutlu animasyonda tablet aracılığıyla dijital eskiz imkanı tanıyan Adobe İllustrator ve Adobe Photoshop, Adobe After Effects programları önemli bir yer tutmakta, dijital ortamlarda yapılan ön çalışmalar, yazılım programlarına aktararak renklendirme ve hareket seçenekleri sunması bakımından tercih edilmekte, bu programlarda dijital airbrush yöntemiyle karakter illüstrasyonları yapılabilmektedir (Çakmak ve Karoğlu, 2020: 522).

Animasyon, doğası gereği pek çok yaratıcı disiplinin ortak alanı sayılabilir. Ancak bağımsız bir tür olarak son yıllarda yapay dünyayı, insan gözü için belgesel görüntülerden ayırt edilemeyecek bir biçimde temsil etme becerisine sahip olmuştur. Ana akım animasyon (bilgisayar ve büyük stüdyolar tarafından üretilen el çizimleri), maksimum gerçekçilik ve doğallığa ulaşmıştır. Aynı zamanda gerçekçi bilgisayar animasyonu ile eş zamanlı olarak 'bilgisayarların sağladığı mükemmelliğe' karşı çıkan filmler de büyük önem kazanmıştır (Schlittler, 2015).

6.1 Sonuçlar

Hareketli grafik, günlük hayattan çıkması mümkün olmayan konuma yükselmiştir. Özellikle animasyonlar önemli bir sanat kolu olarak gittikçe yükselmektedir. Animasyonun ilginç olan doğası, teknoloji ile vaz geçilmez bir konuma yükselirken gelenekselliğini korumasıdır. Animasyon kadar başka hiçbir sanat dili bu özellikleri bünyesinde barındırmaz. Animasyonun geleneksel hali, illüstrasyonun da geleneksel halidir. Tasarımcıya sunduğu olanaklar oldukça çeşitlidir. Grafik tasarım diğer sanat biçimlerinden zaman zaman dışlanmasına zaman zaman da bir sanat olup olmadığı tartışmalarına konu olmasına rağmen, ironik bir biçimde sanatın geleneksel halini hiç yadsımadan devam ettirmektedir. Bunu da özellikle illüstrasyon ile yapmaktadır. Diğer tüm sanat dilleri yavaş yavaş teknolojiyi içselleştirirken ilginç bir şekilde illüstrasyonun geleneksele izin veren ortamı her zaman kabul görür ve görecektir.

6.2 Gelecek Çalışmalar için Öneriler

Çalışmamız, kapsamından dolayı ele aldığı konuya genel bir çerçeve çizmektedir. Ancak özellikle hareketli grafik tasarımlarında illüstrasyon kullanımı tek tek örnekler üzerinden değerlendirilmeye muhtaçtır. Örneğin 20. yüzyıl başındaki öncü sanatçı grupları içinde çıkan hareketli tasarımlar yeterince ele alınmamıştır. Hatta Türkçeye neredeyse hiç çevrilmemiştir. Filmlere kolayca ulaşılabilen bir ortamda, bu sanatçıların ürettiği sanat eseri niteliğindeki filmlerin hiçbir çalışmaya konu olmaması, alanın önemli bir eksiği olarak görülmektedir. Çalışmada kısaca ve ana hatlarıyla ele alınan bu filmlerin her biri tek başına tez olabilecek kadar kendi ortamını yansıtmaktadır.



7 KAYNAKLAR

- Abisel, Nilgün (2003). *Sessiz Sinema*. İstanbul: Om Yayınevi
- Arnheim, R. (2007). *Görsel Düşünme* (çev. Rahmi Ögdül). İstanbul: Metis
- Becer, E. (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost
- Beckman, Karen (ed.) (2014). *Animating Film Theory*. Durham: Duke University Press
- Betton, Gerard (1990). *Sinema Tarihi: Başlangıcından 1986'ya Kadar* (çev. Şirin Tekeli). İstanbul: İletişim.
- Dobson, T. (1994). The Film-Work of Norman McLaren. *Yayınlanmamış Doktora Tezi*, University of Canterbury.
- Furniss, Maureen. (2013). *Animasyon'un Kutsal Kitabı, Flipbooks'tan Flash'a Animasyon Hakkında Bilmek İstedığınız Her Şey*. (Çev. Semih Çelenk & Nurdan Cihanşümül Maral) İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları
- Kızıl, Raif (2021). Hareketli Grafiğin Televizyon Reklamlarında Kullanımı ve Günsel Araba Markası İçin Uygulama Çalışması, *Yayınlanmamış Doktora Tezi*. Yakındoğu Üniversitesi, Lisans Üstü Eğitim Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı, Lefkoşe Kıbrıs.
- Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*. London: The MIT
- McKenna, Daniel (2014). Screen, Simulation, Situation: An Archaeology of Early Film Animation, 1908-1921. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Ottawa: Carleton University.
- Pikkov, Ülo (2010). *Animasophy: Theoretical Writings on the Animation Film*. Tallin: Estonian Academy of Art.
- Özkirişçi, İbrahim Halil (2021), Zaman ve Algı Bağlamında Yeniden Anlaşılan İmge: Hareketli Grafikler ve Deneysel Bir Çalışma, *Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi*, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
- Özuyar, Ali (2017). *Sessiz Dönem Türk Sinema Tarihi*. İstanbul: YKY
- Shiner, L. (2004). *Sanatın İcadı* (çev. İsmail Türkmen). İstanbul: Ayrıntı
- Sözen M. ve Tanyeli U. (1994). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi
- Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü* (çev: Mehmet Emir Uslu). İstanbul: Literatür

Sito, Tom (2015). *Moving Innovation: A History of Computer Animation*. Massachusetts: The MIT Press Cambridge.

Leslie, Esther (2014). Animation and History. Karen Beckman (ed.), *Animating Film Theory* içinde (25-36). Durham: Duke University Press

Buchan, Suzanne (2014). Animation, in Theory. Animation and History. Karen Beckman (ed.), *Animating Film Theory* içinde (111-127). Durham: Duke University Press

Tavassi, guido (2012). *a history of japanese animation. authors, art, industry, success from 1917 to today*. <https://www.academia.edu>, erişim tarihi: 07.09.2023

Atiker, Barış (2012). Sinema Tarihinde Hareketli Grafikler. *Grafik Tasarım Dergisi*, 51

https://www.academia.edu/2390463/Sinema_Tarihinde_Hareketli_Grafikler

Atiker, Barış (2013). Televizyon Tarihinde Hareketli Grafikler. *Grafik Tasarım Dergisi*, 52, s.32-37.

https://www.academia.edu/2649726/Televizyon_Tarihinde_Hareketli_Grafikler

Babic, Niksa vd. (2008). Media Study: Motion Graphics. *50th International Symposium*, 2.

https://www.researchgate.net/publication/224370723_Media_study_Motion_graphics

Çakmak, Sinan ve Karoğlu, Alaybey (2020). Dijital Sanat Bağlamında Animasyon Film Karakter Tasarımları Üzerine Bir İnceleme. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 67, s. 515-527.

<https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1581025695.pdf>

Çeken, B. vd. (2008). Dijitalden Doğan İllüstrasyon Tekniği: Low Poly. *Sanat Eğitim Dergisi*, 6 (2), 167-179.

<https://www.sanategitimdergisi.com/makale/pdf/1540198408.pdf>

Çevik, ipek fatma (2020). lotte (charlotte) reiniger'in canlandırma sanatına katkıları ve tarihin ilk silüet canlandırma filmi 'prens ahmed'in maceraları'. *the journal of social science*, 4 (7), s. 226-237.

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/tjsosci/issue/52625/686210>

Karatimur Çutsay, Birnur (2020). Stop Motion Canlandırma Sinemasında Estetik Yaklaşımlar. *Fine Arts*, 15 (1), s. 88-98.

<https://www.firatakademi.com/articleDetails.asp?lang=2&article=FIRAT-AKADEMI-8308-3856>

Denoel, C., vd. (2018). Illuminating the Carolingien Era: New Discoveries as a Result of Scientific Analyses. *Heritage Science*, 6-28.

https://www.academia.edu/36647169/Illuminating_the_Carolingian_era_new_discoveries_as_a_result_of_scientific_analyses

Gökçearsan, Armağan (2010). Canlandırma Sinemasında Karakter Tasarımı ve Amerika Kökenli Önemli Canlandırma Karakterlerinin Analizi. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 5 (4), s. 347-364.

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/186602>

Gökçearsan, Armağan (2016). Çizyoynat. *Atatürk Üniveristesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 36, s.90-110.

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/224236>

Kazi, Rubaiat Habib vd. (2011). SandCanvas: A multi-touch art medium inspired by sand animation. *Proceedings of the International Conference on Human Factors in Computing Systems Konferans Metni*

https://www.researchgate.net/publication/221515549_SandCanvas_A_multi-touch_art_medium_inspired_by_sand_animation

Kurtçu, Fatih (2017). Üç Boyutlu Kinetik Tipografi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 20, s.185-207

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/390894>

Nugroho, Agustinus Dwi (2006). The Artist: Silent Technique in Film Form. *IJCAS*, 3, 1, s. 9-19.

<https://pdfs.semanticscholar.org/ff8c/aaf95e705b023d314b776dd3642bed88573f.pdf>

Schlittler, Joao Paulo (2015). Motion Graphics and Animation. *Animation Studies*.

https://www.academia.edu/26259245/Motion_Graphics_and_Animation

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

<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1448032>

Sloane, K. (2006). Epic Illustrations: Vergil's Aeneid in the Vergilius Vaticanus. *Undergraduate Humanities Forum Mellon Research Fellowship Paper*, 13, 1-139.

https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1012&context=uhf_2006

Sönmez, Nuri (2020). Dijitalleşme ile değişen Hareketli Grafik Tasarım Teknikleri. Kesit Akademi Dergisi, 24, s.78-88.

<https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1448032>

Şenler, filiz (2005). animasyon tarihi, teknikleri ve türkiye'deki yansımaları. hacettepe üniversitesi türkiyat araştırmaları dergisi, 3 (99), s. 99-114

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/turkiyat/issue/16673/330713>

Tuğan, Nuray Hilal (2017). Alman Dışavurumcu Sinemasında Mizansen: Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (1920-Robert Weine). *Akdeniz İletişim Dergisi*, 28, s.302-314

<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/495627>

Türkmenoğlu H. ve Akengin G. (2016). Hareketli Grafik Tasarım Sürecinde Yazı Devinimi. *İdil Dergisi*, 23, s. 895-908.

<https://www.idildergisi.com/makale/pdf/1465908135.pdf>

Vural, Serkan (2020). Reklam Filmlerindeki Tipografinin Kinetik Dönüşümü. *İdil Dergisi*, 69, s. 821-840.

Wragg, Harriet. (2011). Like A Greeting in A Valentine: Silent Film Intertitles In Dorothy Richardson's Pilgrimage. *Pilgrimages: A Journal of Dorothy Richardson Studies*, 4, s. 31-50.

<https://www.dorothyrichardson.org/journal/issue4/Wragg11.pdf>

Yurtkulu Yılmaz, E. (2016). Gelenekselden Güncele: İllüstratif Yaklaşımlar. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6 (2), 78-91.

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanattasarim/issue/27691/292702>

Bolton, T. (1952). The Book Illustration of Felix Octavius Carr Darley. London: The Society.

Erişim Tarihi: 31.08.2022. <https://www.americanantiquarian.org>

Husband, T. B. (2008). *The Art of Illumination*. New York: Metropolitan Museum

Erişim tarihi: 29.08.2022. <https://books.google.com.tr>

A Guide to Animation (2021). <https://www.masterclass.com/articles/a-guide-to-the-history-of-animation>

Erişim tarihi: 04.09.2023.

Arthur Rackham (t.y.). <https://www.tate.org.uk/art/artists/arthur-rackham-1811>

Eriřim tarihi: 0109.2022.

Betancourt, Michael (2011). The Typography of Dr. Caligari.

<https://cinographic.net/article.php/20110423074339896> eriřim tarihi
11.1.2023

Book of Hours. (t.y).
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/684184>

Early Civilization (t.y.). <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/early-civilization>

Eriřim tarihi: 24.08.2022

illustration (t.y.) <https://www.britannica.com/dictionary/illustration>

eriřim tarihi: 17.08.2022

First Examples of Kinetic Typography in Film (2012). <https://fasos-research.nl/semionotes/2012/09/03/first-examples-of-kinetic-typography-in-film-2/>

Eriřim tarihi: 12.01.2023

Flipbook (t.y.). <http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/kinora/>

Eriřim tarihi: 20.03.2023

James Gillray The Art Of Caricature. (t.y). <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/james-gillray-art-caricature>

eriřim tarihi: 31.08. 2022

James, Robert (t.y.). The Father of American Animation: Winsor McCay and Gertie the Dinosaur. <https://www.artograph.com/infocus/winsormccay/>
Eriřim tarihi: 01.09. 2023

History of Motion Graphic (t.y). <https://presentationgeeks.com/blog/history-of-motion-graphics/> Eriřim tarihi: 24.02. 2023

Hunter, lisa (2017). on this day 60 years ago, the smurfs made their tv debut. <https://www.sundaypost.com/fp/on-this-day-60-years-ago-the-smurfs-made-their-tv-debut/> eriřim tarihi: 06.09.2023

illustration (n.) (t.y). <https://www.etymonline.com/word/illustration>

eriřim tarihi: 18.08.2022

illustration (n.) (t.y). <https://www.etymonline.com/word/illustration> erişim tarihi: 18.08.2022

Kinetic Typography Generator (t.y.). <http://va402.forumist.com/wp-content/uploads/2011/10/Untitled-1.pdf>

Erişim tarihi: 21.02.2023

Late 18th Century. (t.y). <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/late-18th-century>

Erişim tarihi: 30.08.2022

Late 19th century, (t.y.). <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/late-19th-century>

Erişim tarihi: 31.08.2022

Les Aventures des Schtroumpfs (t.y.). [https://lostmediawiki.com/Les_Aventures_des_Schtroumpfs %28partially founded Belgian animated film; 1965%29](https://lostmediawiki.com/Les_Aventures_des_Schtroumpfs_%28partially_founded_Belgian_animated_film;_1965%29)

Erişim tarihi: 06.09.2023

Lodge, Bernard (t.y.) Concept and Creative Process.

<https://www.ravensbourne.ac.uk/bbc-motion-graphics-archive/doctor-who-1963-0>

erişim tarihi: 23.02. 2023.

Narmer Palette (two sides) (t.y.). <https://www.worldhistory.org/image/4412/narmer-palette-two-sides/>

Erişim tarihi: 26.08.2022

prehistory (t.y.). <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/prehistory>

erişim tarihi: 17.08.2022

Rippon, Sawyer (2022). *Humorous Phases Of Funny Faces*

<https://whererecreativityworks.com/humorous-phases-of-funny-faces/> (erişim tarihi: 12.01.2023).

Smith, Dave (t.y.). Steamboat Willie. [https://www.loc.gov/static/programs/national-film-preservation-board/documents/steamboat willie.pdf](https://www.loc.gov/static/programs/national-film-preservation-board/documents/steamboat_willie.pdf) (erişim tarihi: 04.09.2023)

Sutton, Gloria (2015). *The Experience Machine*.

<https://mitpress.mit.edu/9780262028493/the-experience-machine/>

The Crusader Bible: A Gothic Masterpiece, (t.y.)

<https://blantonmuseum.org/exhibition/the-crusader-bible-a-gothic-masterpiece/>

eriřim tarihi: 29.08.2022

The Decade 1910-20 (t.y.). <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-1910-1920>

Eriřim tarihi: 01.09.2022

The Decade 1920-30 (t.y.). <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-1920-1930>

The Decade 1930-40, (t.y.). <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-decade-1930-1940> eriřim tarihi: 01.09.2022

The Middle Ages (t.y.). <https://www.illustrationhistory.org/history/time-periods/the-middle-ages>

Eriřim tarihi: 28.08.2022

Thomas Bewick. (t.y.). <https://www.tate.org.uk/art/artists/thomas-bewick-35>

Eriřim tarihi: 30.08.2022.

Your Hit Parade (2022). <https://televisionheaven.co.uk/reviews/your-hit-parade>

Eriřim tarihi: 23.02. 2023

8 ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : FATMA ÖTENEN DİK

Doğum Yeri ve Tarihi : -

Elektronik posta : -

İletişim Adresi : -

ORCID Numarası : 0000-0003-3522-5392

Öğrenim Durumu

2005 – 2010 Lisans: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi– Resim Bölümü

2019 – 2020 Yüksek Lisans: İstanbul Arel Üniversitesi – Grafik Tasarımı