

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



**HAREKETLİ GRAFİK VE RESİMLEME SANATI**  
**ARASINDAKİ İLİŞKİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**RABİA EVKAYA**

**DANIŞMAN: ÖĞR. GÖR. DR. EMİN SANSARCI**

**İSTANBUL, 2024**

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



HAREKETLİ GRAFİK VE RESİMLEME SANATI  
ARASINDAKİ İLİŞKİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

RABİA EVKAYA

DANIŞMAN: ÖĞR. GÖR. DR. EMİN SANSARCI

İSTANBUL, 2024

## KABUL VE ONAY

**Rabia EVKAYA** tarafından hazırlanan “**HAREKETLİ GRAFİK VE RESİMLEME SANATI ARASINDAKİ İLİŞKİ**” adlı tez çalışmasının savunma tarihi ..... tarihinde yapılmış olup aşağıda verilen jüri tarafından oy birliği /oy çokluğu ile İstanbul Arel Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Grafik Tasarımı Ana sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Danışman

Öğr. Gör. Dr. Emin SANSARCI

.....

Üye

Prof. Dr. Güler ERTAN

İstanbul Arel Üniversitesi

.....

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Nuri SEZER

İstanbul Gelişim 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

Yüksek Lisans Tezi Olarak sunduğum ““HAREKETLİ GRAFİK VE RESİMLEME SANATI ARASINDAKİ İLİŞKİ” 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.

05.02.2024

**RABİA EVKAYA**

## ÖZET

**“HAREKETLİ GRAFİK VE RESİMLEME SANATI ARASINDAKİ İLİŞKİ”**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**RABİA EVKAYA**

**İSTANBUL AREL ÜNİVERSİTESİ LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**GRAFİK TASARIMI ANASANAT DALI**

**(DANIŞMAN: ÖĞR. GÖR. DR. EMİN SANSARCI)**

**İSTANBUL, 2024**

Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmelere bakıldığında görsel tasarımların, bilgisayar programları yoluyla tasarım unsurlarını kullanarak hareketlendirdiği görülmektedir. Bu durum insanın iletişim kurma dürtüsü, dijital teknolojideki ilerlemeler ve çoklu ortam gibi iletişim türlerinin hızla artmasıyla durağan grafik tasarımlarının ötesinde, yerini hareketli grafik tasarımlara bırakmıştır.

Günümüzde bilgisayar, tablet ve cep telefonları aracılığıyla video içeriklerinin hayatımızın merkezine yerleşmesi, hareketli grafiklerin popülaritesi arttırmaktadır. Teknolojik aletler ve internet aracılığıyla iletişim kurmak, bilgiyi hızlı ve ulaşılabilir duruma getirmektedir. Gelişen tasarım teknolojileri, geleneksel grafik tasarım araçlarını, dijital araçlara dönüşmesini sağlamakla kalmayıp, günümüzde özellikle sosyal medya, reklam ve eğitim gibi birçok alanda vazgeçilmez hale gelmiştir.

Tarih boyunca insanların kendini ifade edebilmek ve iletişim kurabilmek için resimleme ve grafiklerden yararlandıkları görülmektedir. Resimleme ve grafiklerden yararlanmanın tarihi kronolojik sıralaması incelendiğinde grafik tasarım ve resimleme (illüstrasyon) sanatının, içinde bulunduğu dönem ve teknolojiye göre sürekli kendini yenileyerek geliştiği görülmektedir. Grafik tasarım, hareketli grafik tasarım ve resimleme sanatı birbirinden farklıdır. Grafik tasarım, hedef kitleye bir mesaj iletmek için çeşitli araçlar kullanan bir sanat biçimidir. Hareketli grafikler, temel olarak zamanla değişen sesli nesnelere, hareket, izleyicinin anında dikkati çekmek için mükemmel bir araçtır. Resimlemeler, içeriklerin ayırt edilebilmesi için farklı tekniklerle görsel olarak iletilmesidir. Bu yönüyle grafik tasarımın alt dalıdır.

Bu tez çalışmasında hareketli grafik tasarım ve resimleme (illüstrasyon) kavramları birlikte ele alınmakta, hareketli grafikler ve illüstrasyonun birbirleri

arasındaki iliřkisinin incelenerek, literatüre katkıda bulunulmak amaçlanmıřtır. Hareketli grafik tasarım ile resimleme (illüstrasyon) sanatının sıkı bir iliřkisi vardır. Hareketli grafik tasarımcısı izleyiciyle etkileřime girmek, mesaj vermek ya da iletiřim kurmak için resimlemelerden destek almaktadır. Fotoğrafların yetersiz kaldığı, uzun metinler ve soyut kavramların yoğun olduđu tasarımlarda resimlemeler hareketli grafik tasarımın önemli bir destekleyici elemanı niteliğindedir.

Bu çalışmanın amacı; genelinde hareketli görüntü tasarımını tarihi örneklerden hareketle resimleme kavramına, özelinde ise hareketli grafik tasarım anlayışı içerisinde resimleme sanatına genel bir bakıřtan ibarettir.



**Anahtar Kelimeler:** Grafik Tasarım, Hareketli Grafik Tasarım, Resimleme (İllüstrasyon), Hareket.

# **ABSTRACT**

## **THE RELATIONSHIP BETWEEN MOTION GRAPHICS AND THE ART OF ILLUSTRATION**

**MSC THESIS**

**RABİA EVKAYA**

**GRADUATE SCHOOL, ISTANBUL AREL UNIVERSITY**

**GRAPHIC DESIGN**

**(SUPERVISOR: ÖĞR. GÖR. DR. EMİN SANSARCI)**

**İSTANBUL, 2024**

Considering today's technological developments, it can be seen that visual designs are animated by using design elements through computer programs. This situation has left its place to moving graphic designs beyond static graphic designs due to the human urge to communicate, advances in digital technology and the rapid increase in communication types such as multimedia.

Nowadays, as video content becomes the center of our lives through computers, tablets and mobile phones, the popularity of motion graphics increases. Communicating through technological devices and the internet makes information fast and accessible. Developing design technologies have not only transformed traditional graphic design tools into digital tools, but have also become indispensable in many areas such as social media, advertising and education.

Throughout history, people have used illustrations and graphics to express themselves and communicate. When the historical chronological order of using illustrations and graphics is examined, it is seen that the art of graphic design and illustration constantly renews itself and develops according to the period and technology it is in. Graphic design, motion graphic design and illustration art are different from each other. Graphic design is an art form that uses various tools to convey a message to the target audience. Motion graphics are basically audio objects that change over time. Movement is an excellent tool to capture the viewer's immediate attention. Illustrations are the visual transmission of contents using different techniques to distinguish them. In this respect, it is a sub-branch of graphic design.

In this thesis study, the concepts of motion graphic design and illustration are discussed together, and it is aimed to contribute to the literature by examining the relationship between motion graphics and illustration. Motion graphic design and illustration art have a close relationship. Motion graphics designer uses illustrations to interact with the audience, give a message or communicate. Illustrations are an important supporting element of motion graphic design in designs where photographs are insufficient and long texts and abstract concepts are intense.

The purpose of this study; It consists of a general overview of the concept of illustrating moving image design based on historical examples in general, and the art of illustrating within the concept of motion graphic design in particular.



**Key Words:** Graphic Design, Motion Graphic Design, Illustration, Movement.

# İÇİNDEKİLER

Sayfa

|   |            |
|---|------------|
| <b>ÖZET</b> .....   | <b>i</b>   |
| <b>ABSTRACT</b> .....   | <b>iii</b> |
| <b>İÇİNDEKİLER</b> .....  | <b>v</b>   |
| <b>ŞEKİL LİSTESİ</b> .....                                      | <b>vii</b> |
| <b>ÖNSÖZ</b> .....  | <b>ix</b>  |
| <b>1. GİRİŞ</b> .....   | <b>1</b>   |
| 1.1 Problem .....   | 1          |
| 1.2 Amaç .....  | 1          |
| 1.3 Önem .....  | 1          |
| 1.4 Yöntem .....  | 2          |
| 1.5 Tanımlar .....  | 2          |
| <b>2. TARİHSEL SÜREÇTE HAREKETLİ GRAFİK</b> .....               | <b>4</b>   |
| 2.1 Hareketli Grafiğin Tarihi Süreç İçerisindeki Gelişimi.....  | 5          |
| 2.2 Görüntünün Kalıcılığı .....                                 | 11         |
| 2.2.1 Animasyonda Görüntünün Kalıcılığı .....                   | 12         |
| 2.2.2 Hareketli Optik Oyuncaklar ve Tiyatro.....                | 13         |
| 2.2.3 Hareketli Fotoğrafların Kaydedilmesi.....                 | 19         |
| 2.2.4 İlk Hareketli Animasyon Serileri .....                    | 22         |
| 2.2.5 İlk Hareketli Sinema Serileri.....                        | 25         |
| 2.2.6 İlk Film (Titles) Başlıklarında Hareketli Grafikler ..... | 29         |
| <b>3. GRAFİKTEN HAREKETE</b> .....                              | <b>32</b>  |
| 3.1 Grafik Tasarım İlkeleri.....                                | 37         |
| 3.1.1 Tasarım ilkeleri .....                                    | 37         |
| 3.1.1.1 Denge: .....  | 37         |
| 3.1.1.2 Bütünlük: .....   | 39         |
| 3.1.1.3 Devamlılık: .....                                       | 40         |
| 3.1.1.4 Orantı ve Görsel Hiyerarşi:.....                        | 40         |
| 3.1.1.5 Vurgulama: .....  | 41         |
| 3.2 Durağan Grafikler .....                                     | 42         |
| 3.3 Hareketli Grafik .....                                      | 45         |

|           |  |           |
|-----------|--|-----------|
| 3.3.1     | Hareketli Grafik Tasarım İlkeleri.....                                     | 46        |
| 3.3.1.1   | Zaman: .....   | 46        |
| 3.3.1.2   | Değişim:.....  | 47        |
| 3.3.1.3   | Tipografi: .....   | 47        |
| 3.3.1.4   | Ses:.....  | 49        |
| 3.3.1.5   | Kurgu: .....   | 49        |
| <b>4.</b> | <b>RESİMLEME SANATI (İLLÜSTRASYON) .....</b>                               | <b>52</b> |
| 4.1       | Resimleme (illüstrasyon) Nedir?.....                                       | 52        |
| 4.2       | Resimleme (İllüstrasyon) Türleri .....                                     | 54        |
| 4.2.1     | Yayın Resimlemeleri:.....  | 54        |
| 4.2.2     | Reklam İllüstrasyonları: .....   | 56        |
| 4.2.3     | Teknik ve Bilimsel İllüstrasyonlar .....                                   | 57        |
| <b>5.</b> | <b>HAREKETLİ GRAFİK ve RESİMLEME SANATI.....</b>                           | <b>59</b> |
| 5.1       | Hareketli Grafik Tasarım ve Resimleme Sanatı.....                          | 59        |
| 5.2       | Hareketli Grafik ve İllüstrasyon Sanatı Arasındaki Ortak Özellikleri ..... | 65        |
| <b>6.</b> | <b>SONUÇ.....</b>  | <b>67</b> |
| <b>7.</b> | <b>KAYNAKLAR .....</b>   | <b>69</b> |
| <b>8.</b> | <b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>   | <b>73</b> |

## ŞEKİL LİSTESİ

### Sayfa

|  |    |
|--|----|
| Şekil 2.1: İlk insanlar Güney Fransa'daki Lascaux mağarası.....  | 6  |
| Şekil 2.2: Chauvet Mağarası'ndaki Paleolitik grafik anlatımına bir örnek .....   | 7  |
| Şekil 2.3: Petroglif Örnekleri .....   | 8  |
| Şekil 2.4: İspanya'daki Altamira Mağarası.....   | 9  |
| Şekil 2.5: Fransız parietal sanatında at başı ve boyun hareketlerinin envanteri .....  | 10 |
| Şekil 2.6: Paleolitik dönem sanatında ardışık görüntülerin üst üste bindirilmesiyle yoluyla hareketin dökümü: Birden fazla ana hat kullanılarak tasvir edilen bir at. .... | 11 |
| Şekil 2.7: Laugerie-Basse kaya sığınağındaki kemik disk görüntüsü.....   | 13 |
| Şekil 2.8: Dr. Fitton William Henry Fitton tarafından yapılan kafesteki kuş.....   | 14 |
| Şekil 2.9: Thaumatrope- Erken Animasyon Oyuncağı .....   | 14 |
| Şekil 2.10: Diorama de Daguerre y Bouton (1822) .....  | 15 |
| Şekil 2.11: Phenakistiscope.....   | 15 |
| Şekil 2.12: Zoetrope betimleyen bir gravür .....   | 16 |
| Şekil 2.13: Thomas Edison'un 1890'larda yaptığı Kinetoskop'u.....  | 17 |
| Şekil 2.14: Reynaud Praksinoskop, canlı resim gösteri cihazı.....  | 18 |
| Şekil 2.15: Reynaud'un 'Theatre Optique' adlı eserinin Paris'teki ilk halka açık performansı 1892. ....  | 18 |
| Şekil 2.16: Dünyanın ilk insanlı fotoğrafı.....  | 19 |
| Şekil 2.17: Eadweard Muybridge'in dört nala koşan bir atın tüm hareketleri.....  | 20 |
| Şekil 2.18: Lumiere kardeşlerin icadı sinematograf .....   | 21 |
| Şekil 2.19: James Stuart Blackton, Komik suratların esprili aşamaları,1906 .....   | 22 |
| Şekil 2.20: Alıntı <i>Felix Turns The Tide</i> (1922). Lütfen dikkat: Bu klip sessizdir. ....  | 23 |
| Şekil 2.21: Gertie the Dinosaur (1914) 12 Dk. ....   | 24 |
| Şekil 2.22: Fernand Léger ile iş birliği içinde tasarlanan, yazılan ve ortak yönetilen bir sanat filmi film yapımcısı Dudley Murphy, sinematografik girdisi.....           | 25 |
| Şekil 2.23: Symphonie diagonale'den dört kare, 1924.....   | 26 |
| Şekil 2.24: Yönetmen Lotte Reiniger. Almanya, 1923, 35 mm, renkli ve siyah-beyaz, sessiz, 65 dk .....  | 27 |
| Şekil 2.25: Man Ray, "Emak Bakia" filminden bir kare, 1926, jelatin gümüş baskı, (23 × 30 cm).....   | 27 |
| Şekil 2.26: Len Lye, Tusalava (1929).....  | 28 |
| Şekil 2.27: McLar, Begona Dull Care,1949.....  | 29 |
| Şekil 2.28: Altın Kollu Adam (1955).....   | 30 |

|   |    |
|---|----|
| Şekil 2.29: Superman (1978) Film Jenerikleri .....  | 30 |
| Şekil 2.30: Kyle Cooper tarafından tasarlanan Se7en filminin başlık örnekleri 1995. ....  | 31 |
| Şekil 3.1: Bütün dünyaya yayılan New York'un logosu,1977 .....  | 32 |
| Şekil 3.2: Hembree,2008:14 sayfa .....  | 35 |
| <b>Şekil 3.3:</b> “T” dergisi için tasarlan tasarım, yeşil sandalye bu ilginç tasarımın dengelenen noktasıdır.....  | 38 |
| Şekil 3.4: Topkapı Sarayı Çini Motifleri, Çini Desenli Kanvas Tablo .....   | 38 |
| Şekil 3.5: Daha Yükseklerle Ulaşmanın Yüzyılı – Rutgers-Newark, sayfa tasarımında görsel bütünlük.....  | 39 |
| Şekil 3.6: Ambalaj tasarımında, tutarlı bir şekilde kullanılan öğeler tipografi, illüstrasyon, konum, kompozisyon ve renkler görsel devamlılık ilkesine göre tasarlanmıştır. .... | 40 |
| Şekil 3.7: Milton Glaser (1980), Sony Tam Renkli Ses, Afiş Tasarımı .....   | 42 |
| Şekil 3.8: Milka rebrand- The Otherly, brand design agency, London.....   | 44 |
| Şekil 3.9: Milka Bez çanta reklamı .....  | 44 |
| Şekil 3.10:Mini Mugcake Kiti: .....   | 44 |
| Şekil 3.11: Yaratıcı hareketli grafik başlıkları: Film, video ve web için hareketli grafiklerle başlık oluşturma.....   | 48 |
| Şekil 3.12: Billie Eilish- Copycat (Animasyonlu Şarkı Sözleri).....   | 48 |
| Şekil 3.13: Kurgu programından ekran görüntüsü.....   | 50 |
| Şekil 4.1: Kaynak: <a href="https://caitlinkeegan.com/recentwork/client-dk-dorling-kindersley">https://caitlinkeegan.com/recentwork/client-dk-dorling-kindersley</a> .....        | 55 |
| Şekil 4.2: Vahşi Şeyler Nerede Maurice Sendak 1. Baskı/3. Durum.....  | 55 |
| Şekil 4.3: Ünlü Moda İllüstratörü René Gruau'nun Bir Eseri .....  | 56 |
| Şekil 4.4: Jonathan Crisp (opposite), Ziggurat'ın ürün ambalaj tasarımları, Ambrose. Harris,.....   | 57 |
| Şekil 4.5: Postoperatif Analjezi Yönetimi Resimlemesi, Ufuk KÖSE .....  | 58 |
| Şekil 4.6: Castore Sırasında (1617) Herbario novo .....   | 58 |
| Şekil 5.1: Grafik Tasarım: Fotoğraf, illüstrasyon ve tasarım.....   | 59 |
| Şekil 5.2: Cumhuriyet Tasarımının Yüzü: İhap Hulusi Görey'in eserlerinden örnekler.....   | 60 |
| Şekil 5.3: Sanatçı, dünya krizin sonuna doğru ilerlerken yaşadığı pandemi deneyimini, umudunu ve sevincini anlatıyor. ....  | 61 |
| Şekil 5.4: Sanatçı, etrafımızda gelişen acil durumla ilgili aciliyet duygusunu ifade ediyor.....  | 62 |
| Şekil 5.5: Léopold Survage. Renkli Ritim: Film Çalışması-1913. ....   | 63 |

## ÖNSÖZ

Bu tezde hareketli grafik ve resimleme sanatı arasındaki ilişki incelenmiş, hareketin; izleyici algısındaki etkileri ortaya konmuştur. Durağan tasarım materyallerinin izleyici üzerindeki etkileri kendi özellikleri doğrultusunda değerlendirilirken, hareketli tasarımlarda, hareketin, tasarımın algılanma ve yorumlanma biçimlerine etkilerinin gözlemlenmesi amaçlanmıştır. Durağan ve hareketli birçok örnek incelenmiş ve bu örneklerle elde edilen sonuçlar değerlendirilmiştir.

Yoğun akademik çalışmaları arasında zamanını ayırarak bana yol gösteren, her koşulda yardımlarını ve desteklerini esirgemeyen tez danışmanım Sayın Hocam, Öğr. Gör. Dr. Emin SANSARCI' ya teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca çalışmam boyunca yanımda olan kızım Sude Su EVKAYA'ya, bana destek olan aileme, tüm meslektaşlarıma yardımlarından ötürü sonsuz teşekkür ederim.

05.02.2024

**Rabia EVKAYA**

# 1. GİRİŞ

## 1.1 Problem

Günümüzde hareketli grafiklerin dinamik bir görsel iletişim aracı olarak kullanımını ivme kazanmaya başlamıştır. Görüntü statik olsa bile çoğu zaman tasarıma eşlik eden hareketli grafik tasarıma ihtiyaç duyulmaktadır. Bu özellik, hareketli grafikler ile resimleme sanatı arasındaki ilişkiyi daha da güçlendirmektedir.

Hareketli grafik tasarımı ve resimleme (illüstrasyon) sanatı iki önemli disiplindir ancak resimleme sanatı grafik tasarımın bir alt dalıdır. Çoğu zaman iki kavram birbiri ile karıştırılmaktadır. Hareketli grafik tasarım ve resimleme sanatı arasındaki ilişki nedir? Sorusu araştırılarak, iki disiplinin ana hatları, bunların neden kullanıldığı, iki disiplini birbirinden farklı kılan yönleri ve aralarındaki ilişki araştırılacaktır.

## 1.2 Amaç

Bu araştırmanın amacı, hareketli grafikler ve resimleme sanatı kavramlarını açıklamak, hareketli grafiklerin resimleme sanatı üzerindeki etkisini; ayrıca aralarındaki ilişkiyi akademik olarak incelemektir. Hareketli grafiğin başlangıcı, tarihsel gelişimi, boyutları, ilkeleri, durağan ve hareketli grafiklerin izleyiciler üzerindeki etkileri ile hareketli grafiklerin ve resimleme sanatının birbirlerini nasıl etkilediği araştırılacaktır.

## 1.3 Önem

Hareketli grafik tasarım ve resimleme (illüstrasyon) sanatının sıkı bir ilişkisi içerisinde. Hareketli grafik tasarımcısı izleyiciyle etkileşime girmek, mesaj vermek ya da iletişim kurmak için resimlemelerden destek almaktadır.

Günümüzde değişen tüketici talepleri ve tasarım etkileri, hareketli grafikler ile resimleme sanatı arasındaki ilişkiyi daha da artırmaktadır. Bu çalışmamızda hareketli grafik tasarım ile görsel sanat arasındaki ilişkiyi ve iki disiplin arasındaki ortak

noktalar araştırılacaktır. Çalışmamızda hareketli grafik tasarımı ve resimleme sanatı arasındaki ilişkinin daha iyi anlaşılması sağlanmaya çalışılacaktır.

#### 1.4 Yöntem

Araştırma konusu ile ilgili bilimsel yayınların listelerini içeren indeksler, kitaplar, makaleler ile konuyla ilgili resimler, videolar taranarak bilimsel bulgulardan hareketle sonuç elde etme yöntemi izlenmiştir. Türkçe kaynakların yanı sıra yabancı dildeki kitaplar, makaleler, internet dokümanları birer kaynak olarak kullanılmıştır. Araştırılan kaynaklardan faydalanarak hareketli grafik tasarım ve resimleme sanatının, birbirilerinden nasıl etkilendiği ve aralarındaki ilişkisi araştırılacaktır.

#### 1.5 Tanımlar

**Sanat Nedir?** *“Sanat, metafizikçilerin söylediği gibi; esrarengiz bir güzellik ideası ya da Tanrı'nın tecelli etmesi değildir. Sanat, estetik fizyologların söylediği gibi; insanın depoladığı enerjinin fazlasını açığa çıkardığı bir oyun da değildir. (“Tüketim kültürü içinde farklılığın sıradanlaşması: Sanat Nedir? - Erol ...”) Her şeyden öte, sanat bir haz değildir. Aksine, insanları aynı duygu etrafında birleştiren yaşam için, bireylerin ve insanlığın sağlık ve mutluluğuna doğru süren ilerleyişte, insanlar arasında vazgeçilmez bir birlik ve beraberlik vasıtasıdır”* (Tolstoy, 2008:16).

*“Sanat sürekli bir hareket ve değişim içindedir. Mağaraları resimleriyle dekore eden prehistorik sanatçılardan yeni canlandırıcı yollar aramıştır. Bazen Giotto, Leonardo ve Picasso gibi yalnız dehaların önderliğinde keşfedilmemiş yollarda yürür. Başka bir zaman bir grup sanatçı yeni sanatsal hareket yaratarak yeni artistik stil ve düşünceler keşfederler”* (Historia, 2013).

**Tasarım Nedir?** İngilizce ve Fransızca'da “desing” kelimesinin karşılığı olarak kullanılan tasarım kelimesi, aslen Latince kökenlidir. Tasarımın çok farklı tanımları mevcuttur. Tasarım bir planın ya da bir nesnenin, bir inşa süreci içinde meydana getirilmesine denir. Elizabeth Adams Hurwitz tarafından kısa ve öz olarak “gerekli olanın araştırılması” şeklinde tanımlanmıştır (Vikipedi).

*“Tüm Batı dillerinde, tasarım karşılığı kullanılan dizayn sözcüğünün anlam analizi, tasarım sözcüğünün içeriğini daha iyi açıklar sanırız. Latince'den gelen,*

*tasarım (design), biçim vermek, temsil etmek demek olan designare kelimesinden, gelmektedir. Günümüzde tasarlama, planlama, eskizler yapma, biçimlendirme ve kurgulama gibi anlamlar eklenmiştir. Tüm bu karmaşıklıklara rağmen tasarım teriminin kullanımı en üst düzeyde pratik hayattan, teorik hayata kadar uzanmaktadır (Tunalı,2012: 20)”.*

**Grafik:** Bir görüntünün bir yüzey üzerindeki temsilidir. Fotoğraflar, çizimler, diyagramlar, haritalar ve diğer görseller grafik olarak tanımlanmaktadır. Grafik genelde yazı, resimleme ve renkten oluşmaktadır. Kelimenin öz Türkçesi çizgedir. (Vikipedi,2022).

**Grafik Tasarım:** *“Grafik tasarım; bir mesajın, yaratıcı ve düşünsel yaklaşımla geliştirilen bir konsept temelinde, estetik ve kompozisyon kuralları gözetilerek, görsel elemanlar aracılığıyla hedef kitleye aktarıldığı bir görsel sanat dalıdır” (Sansarcı,2021:344).*

**Hareketli Grafik Tasarım:** *“Motion graphics, animasyon, görsel efektler, film başlıkları, televizyon grafikleri, reklamlar, multi-medya sunumları, daha yakın zamanlarda mimari ve giderek artan bir şekilde dahil olmak üzere film, video ve dijital medya için tür ve görüntüleri kapsayan, yurtdışındaki tasarım ve üretim alanını tanımlamak için kullanılan çağdaş bir terimdir (Sandhaus, 2006:1)”.*

**Resimleme (illüstrasyon):** *“Mark Wigan göre ise illüstrasyon; sorunları çözerken, dekore ederken, eğlendirirken, süslerken, yorum yaparken, bilgilendirirken, ilham verirken, açıklarken, eğitirken, kışkırtırken, baştan çıkarırken, büyülerken ve hikâye anlatırken içeriği yaratıcı, ayırt edici ve oldukça kişisel yollarla görsel olarak iletmektedir (Wigan,2009:9)”.*

*“Bir olay, bir metin, bir slogan veya konuşma gibi sözel öğeleri resimsel olarak aktaran ya da yorumlayan öğelerdir” (Becer, 1997: 210).*

## 2. TARİHSEL SÜREÇTE HAREKETLİ GRAFİK

Tarih boyunca insanların kendilerini ifade edebilmek ve iletişim kurabilmek için resimleme, grafik, sembol ve çeşitli çizimlerden yararlandıkları görülmektedir. İnsanlar, yaşadıkları çevrelerinde gördüklerini boyutları küçük ya da büyük olması fark etmeden çizerek aktarmışlardır. Tarihi olaylar ve kronoloji incelendiğinde ise grafik tasarım ve resimleme (illüstrasyon) sanatının içinde bulunduğu dönem ve teknolojiye göre sürekli kendini yenileyerek geliştiği görülmektedir. İnsanın iletişim kurma dürtüsü sonucunda çoklu ortam, iletişim türlerinin hızla artması, hareketli grafik tasarım üzerinde etkili olmaktadır. Bu bağlamda, internet ve dijital teknolojilerin ortaya çıkışı, tasarımcıların iletişim tarzlarında ve tasarım yöntemlerinde de değişiklikleri beraberinde getirmiştir.

Bu bölümde hareketli grafiğin tarih içerisinde gelişimi, görüntünün kalıcılığı, hareketli optik oyuncaklar, ilk animasyon/sinema serileri ve film başlıklarında ilk hareketli grafiklerden örnekler verilerek, resimlerle birlikte ele alınacaktır. Tarihsel süreçte hareketli grafikleri araştırmaya başlamadan önce kısaca grafik ve hareketli grafiklere değinilecektir.

Hareketli grafiklerin tarihi öğrenilmek istendiğinde, hikâyenin ilk insanların kendilerini ifade etmek için çizdikleri ilk görsellere kadar uzandığı görülmektedir. Peki grafik tasarım nedir? Kısaca grafik tasarım denildiğinde görsel iletişim araçlarını kullanarak bilgiyi düzenleme, iletişim kurma, fikirleri ve mesajları görselleştirme ve iletme süreci olarak ifade edilmektedir (<https://lottiefiles.com/blog/guides/guide-to-motion-design>).

Hareket kelimesi Türk Dil Kurumu'na göre “*bir nesnenin konumunun zaman içinde değişmesidir*” (sozluk.gov.tr, 2023). Hareket kelimesi Yunanca “kintikos” teriminden türetilmiştir. Aynı zamanda Yunanca “kinma” teriminden türetilen sinema kelimesi, 'cinématographe' ile ilgili Fransızca yazılarda hareketi ifade etmektedir (merriam webster.com, 2023).

Hareketli grafiklerin detaylı tanımlarına grafikten harekete bölümünde inceleyeceğiz. Kısaca hareketli grafik, zaman içinde değişen görsel öğeleri içeren, hareketli imgelerdir olarak ifade edilmektedir. Aynı zamanda hareketli grafikler

mesajları iletmek için grafik tasarım öğeleri arasında bulunan renk, form, çizgi, tipografi, dokular, fotoğraf gibi unsurları ve iletilmek istenen mesajın ihtiyacına göre sesi kullanmaktadır. Bu öğeler veri veya bilgiyi dinamik bir şekilde görselleştirmek, tasarımın anlamını iletmek, dikkat çekmek ve etkileşim sağlamak için bir araya getirilmektedir. Bazı tanımlarda hareketli grafikler, grafik tasarım ilkelerini film yapımına ve video prodüksiyonuna uygulayan bir disiplin olarak da açıklanmaktadır. (<https://lottiefiles.com/blog/guides/guide-to-motion-design>).

Hareketli grafikleri Schlittler; grafik tasarım öğelerinin zamana dayalı birleşiminden oluşan bir dil olarak tanımlanmaktadır. İngilizce literatürde “hareket tasarımı” (motion design) kavramı olarak kabul görmekte ve sıklıkla kullanılmaktadır (Schlittler, 2015: 1).

Paget (2016), İnsanların günlük yaşamlarını telefon, televizyon ve bilgisayar başında geçirdiklerini, statik görüntüler çağının çoktan geride kaldığını belirtmektedir. “Modern arayüz artık bir dizi statik ekran değil” demektedir (Babich 2017). Shaw’a göre, hareket ve grafik arasındaki ilişki hayati bir öneme sahiptir. Güzel hareketin, güzel bir grafik görüntüyle başladığını ifade etmektedir (Shaw,2016: 2)

Gelişen tasarım teknolojileri, geleneksel grafik tasarım araçlarını dijital araçlara dönüşmesini sağlamış, bu durum ise günümüzde özellikle sosyal medya, reklam ve eğitim gibi birçok alanda vazgeçilmez olmuştur. Sosyal medya günlük olarak sık kullanılan bir iletişim aracı olduğu için büyük bir pazarlama potansiyeline sahiptir. Tasarımlardaki içeriği görsel olarak daha çekici kılmak, durağanlıktan çıkararak izleyicinin dikkatini çekmek için hareketli grafiklerden yararlanılması gerekmektedir.

## **2.1 Hareketli Grafiğin Tarihi Süreç İçerisindeki Gelişimi**

Grafik tasarımı sanatının dalı olan hareketli grafik tasarımın kökleri, en eski yerleşim yeri olarak kabul edilen mağara duvarlarına boyanmış çizimlerden günümüze kadar ulaşmaktadır. Bu resimlemeler insanların diğerlerine bir mesajı görsel olarak aktarmaya yönelik ilk çalışmaları kabul edilmektedir. Bilim insanları tarih öncesi dönemde bilginin kazılar sonucunda çıkan buluntular olan resimlemeler, şekiller gibi nesnelere aracılığıyla aktarıldığını tahmin etmektedirler. Bu konuda kesin bir fikir birliğine varılamamıştır (Craig, Barton, 1987:10). Kazınmış veya boyanmış grafikler,

resimler, yazılar, semboller, işaretler konuşulan kelimelere veya söylenmemiş fikirlere bir karşılıktır. Yazmak iletişim ve konuşmanın görsel karşılığı olarak ifade edilmektedir. Bu anlamda tarihte mağara duvarlarına çizilen resimler, insanoğlunun yazı ve çizim sanatının ilk örnekleri sayılmaktadır (Meggs, 2016:7).

Gombrich, sanatın öyküsü kitabında mağara duvarlarında bulunan ve günümüze kadar korunan resimlerin tarihte insanın iletişim becerisi, istek ve ihtiyaçlarının bilinen ilk örnekleri olarak açıklamaktadır. Antik çağda insanlar çevreleriyle etkileşime girerek hayatta kalmaya çalışırken, günümüzde insanlar daha sağlıklı ve verimli bir yaşam için etkileşime girmektedir (Gombrich 2004, s. 40).

Meggs'e göre, Kenya'daki Turkana Gölü yakınlarında bulunan yaklaşık üç milyon yıllık alet şeklindeki taş, teknolojinin bilinçli ve iyi düşünülmüş gelişimini göstermektedir. İnsanlık tarihinin ilkel kökenlerden uygar toplumlara uzanan şaşırtıcı yolculuğunda ortaya çıkan taş yapıların tarihin en kalıcı belgeleri olduğunu ifade etmektedir (Meggs,2016:26).

İlk insan izlerinin 200.000 yıldan daha eski olduğuna ve Afrika'da bulunduğu inanılmaktadır. Arkeologlar Fransa'nın güneyindeki Lascaux mağarasındaki mağara resimlerinin M.Ö. 15.000 yıl öncesine kadar uzandığını belirtmektedirler. Bu dönemde belki sığındıkları belki de ev olarak kullandıkları düşünülen mağara duvarlarına veya su kanallarının duvarlarına resim ve çizim yaptıkları görülmektedir (Craig, Barton, 1987:10).



**Şekil 2.1:** İlk insanlar Güney Fransa'daki Lascaux mağarası

**Kaynak:** <https://www.ebay.com/itm/183821216534> Erişim: 18.11.2023

Meggs'e göre bu resimler bildiğimiz anlamda sanatın değil, görsel iletişimin başlangıcıdır. Bu bağlamda, yaşamsal ve ritüel amaçlarla ilk görsellerin yaratılması ile görsel iletişim doğduğunu ifade etmektedir (Meggs 2016, s. 26). Craig ve Barton ise, ilk insanların yaptıkları eserlerin sadece güzellikle ilgisi olmadığını, dini, sembolik ya da bir eyleme yönelik yapıldığını; hangi sebeple yapırlarsa yapılsınlar hem güzel hem de grafik sanatın tarihinin bu görüntülerle başladığını düşünmektedirler. Mağaralarda bulunan bu görüntüler, görsel iletişimin en eski biçimi olarak kabul edilmektedir (Craig, Barton, 1987:10).

Fransa'nın güneyinde, Pirineler'de yer alan Erken Paleolitik çağa ait bulunan mağara içindeki resimler keşfedildiğinde şaşkınlık ile karşılanmıştır. Bazı arkeologlar bu resimlerin Paleolitik çağa ait olmadıklarını, hatta resimlerin gerçek olamayacağını düşünmüşlerdir. Bilim insanları tabloyu büyüleyici ve ilgi çekici bulup incelediler ve Batı Avrupa, Afrika, Asya ve Rusya'da başka mağaralar kazıldıkça resimlerin Paleolitik döneme ait olduğunu ortaya çıkarmışlardır (Ersoy,2016: 29-30).



**Şekil 2.2:** Chauvet Mağarası'ndaki Paleolitik grafik anlatımına bir örnek

**Kaynak:** <https://wannart.com/icerik/9105-35-000-yillik-magara-resimleri-ve%20> Erişim: 18.11.2023

Erken Paleolitik döneme ait grafiksel bir başka örnek ise hayvan Petroglifler'idir (Şekil 2.3). Craig ve Barton Petroglifleri, bir kayanın yüzeyine oyulmuş resimler olarak tanımlamaktadırlar (Craig, Barton, 1987:11). Petrogliflerde, noktalar, kareler, soyut geometrik işaretler, hayvan resimleri bir arada yer almaktadır. Kuzey Amerika, Afrika, Yeni Zelanda adalarına kadar uzanan, tüm dünyada tarih öncesinde insanlar, kayaların veya farklı malzemelerin yüzeyine soyut şekiller, figürler, sembolleri kazıyarak ya da çizerek petroglifleri bizlere miras bırakmışlardır (Meggs,2016:7). İlk insanlar, yaşadıkları olaylar veya etraflarındaki nesnelere sembollerini farklı boyutlarda görüntüler olarak resimlemişlerdir (Craig, Barton, 1987:11). Bu görüntüler yazının temelini ve gelişiminin ilk örnekleridir.



Şekil 2.3: Petroglif Örnekleri

**Kaynak:** <https://kayipdiller.com/piktografi/> Erişim: 18.11.2023

İspanya'daki Altamira mağarasındaki resimlerde, sekiz bacaklı hayvanların tasvir edildiği görülmektedir. Altamira mağarasında yer alan resimlerde hayvanların ayaklarının dört yerine sekiz ayaklı olarak çizilmesi o dönemin önemli bir karakteristik özelliğidir (Şekil 2.4). Bu durum genellikle hayvanın hareketsiz durduğunun değil, yürüdüğünün, "hareket ettiğinin" bir işareti olarak görülmektedir. Mağara duvar resimlerinin çoğu bizon, at, geyik ve yaban domuzu gibi o döneme ait hayvan resimlerinden oluşmaktadır. Bu resimlerde siyah, sarı, kırmızı gibi sıklıkla tek renkli renklerin kullanıldığı görülmektedir. Resimlerin yapımında odun kömürü ve aşı boyası kullanılmıştır (History, 2022). Tarih öncesinde yaşayan insanlardan günümüze kadar ulaşan birden fazla eser bulunmaktadır. Düşüncelerini aktardıkları görselleri canlı tutmak için hareketi temsil eden resimler yapmışlardır.

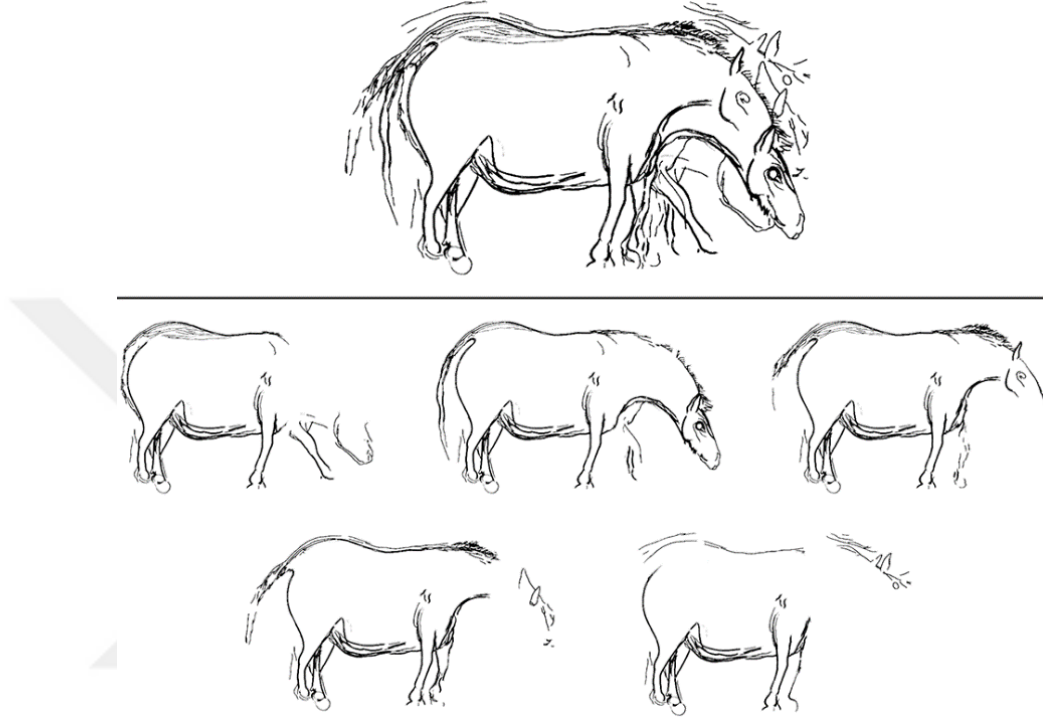


**Şekil 2.4:** İspanya'daki Altamira Mağarası

**Kaynak:** <https://wannart.com/icerik/9105-35-000-yillik-magara-resimleri-ve%20> Erişim: 18.11.2023

Paleolitik araştırmacı ve film yapımcısı Marc Azéma, 20 yılı aşkın süredir mağara sanatında hayvan hareketlerinin tasviri üzerinde araştırma yapmaktadır. Azéma, Lascaux, Chauvet ve diğer ünlü Paleolitik döneme ait mağaralarda bulunan ve en eskisi 32.000 yıl önce yapılmış olan kaya resimlerinin, aslında erken dönem animasyonları olduğunu iddia etmektedir. Araştırmaları sonucunda, o dönem mağara ve su kanallarına çizilen hayvan figürlerini hareketli görüntülere çevirerek kısa film hazırlamıştır. Film <http://antiquity.ac.uk/projgall/azema332/> adresinden izlenebilmektedir.

*Paleolitik sanatçılar, aynı hayvanın veya hayvan gruplarının başına gelen bir dizi olayı betimleyen ve böylece eğitici veya alegorik bir mesaj ileten bir grafik anlatı sistemi tasarlamışlardır. Ayrıca retina kalıcılığının özelliklerine dayanan sıralı animasyon ilkesini de icat etmişlerdir. Bu, aynı hayvanın bir dizi yan yana veya üst üste bindirilmiş görüntüsünü göstererek sağlanmaktadır (Azéma, 2011:6).*



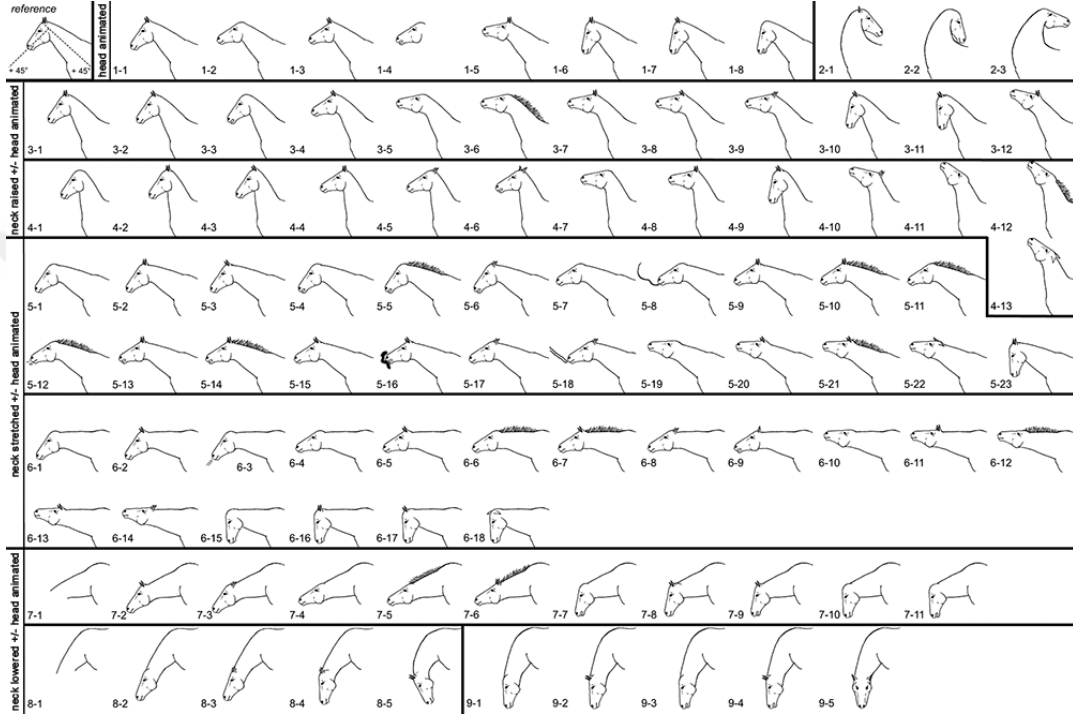
**Şekil 2.5:** Fransız parietal sanatında at başı ve boyun hareketlerinin envanteri

**Kaynak:** <http://journals.openedition.org/palethnologie/docannexe/image/861/img-3.png>

Erişim: 18.11.2023

Azéma (2005), Paleolitik dönemde sanatçıların bir dizi olayı, temsil etmekle ilgilendiklerini düşünerek görüntüleri ayrıntılı olarak incelemiştir. Bu incelemeler sonucunda sanatçıların, hareketi iki süreç ile aktardıkları fikrine ulaşmıştır. Birincisi ardışık görüntüleri üst üste bindirerek oluşan görüntü, ikincisi ise birbirini takip eden görüntülerin yan yana getirilmesiyle oluşan görüntüdür. Bu iki yöntem ile tarih öncesi ilk insan algısının temel özelliklerini ve retinadaki görsel kalıcılığını sergilemişlerdir.

Fransa'da, 12 mağaradaki 53 figür, bacakların aynı yerinde birden fazla görüntü ile gösterilen üst üste bindirme kullanan hareketi temsil eder (31 vaka), böylece hızlı adımları daha az sıklıkla başın savrulmasını (22 vaka) gösterir ve daha nadiren kuyruk (8 vaka). Temsil iki biçim alır: ya vücudun ilgili bölümünün aşağı yukarı tamamlanmış ikinci bir versiyonunun eklenmesiyle ya da bir tür dinamik akı oluşturan başın ya da bacakların etrafındaki zar zor çizilmiş konturların (çizgilerin) çoğaltılmasıyla (Azéma, 2011:7).



Şekil 2.6: Paleolitik dönemde ardışık görüntülerin üst üste bindirilmesiyle yoluyla hareketin dökümü: Birden fazla ana hat kullanılarak tasvir edilen bir at.

**Kaynak:** Marche (Vienne). Drawing: L. Palis (Pales & M. Tassin de Saint-Péreuse 1981: pi 71-7)

## 2.2 Görüntünün Kalıcılığı

Krasner, insan gözünün temel ilkesi olan görmenin kalıcılığını/görme sürekliliğini şu şekilde tanımlamaktadır: Bir görüntü göze bir saniyeden kısa süreliğine gösterildiğinde, retina üzerinde parlak bir nokta olarak kalmaktadır. Bu parlak görüntü, ışıklar kapatıldıktan sonra gözde bir süre daha kalmaktadır. Her görüntü retinada kısa bir süre kaldığı için bir sonraki görüntüyle uyum sağlamaktadır. Bu görüntüyü bir tür optik yanılsama olarak tanımlamaktadır (Krasner, 2008: 5). Fizikçi Peter Mark Roget, gözdeki bu etkiyi "retinanın kalıcılığı" olarak açıklamaktadır.

### 2.2.1 Animasyonda Görüntünün Kalıcılığı

Gözümüz hızlı sürekli değişen durağan görüntüleri hareketli görüntüler olarak görmektedir. Bu optik yanılsama tasarımlarda, hareket görüntüsü yaratmak için kullanılmaktadır. Hareket olgusunun arkasındaki prensipler insan gözünün nasıl çalıştığına dayanmaktadır. Bir kişinin gözü, kısa bir süreliğine hareket eden nesnelere yakalar ve diğer hareket eden nesnelere görüntüleriyle birleştirerek hafızada saklamaktadır. Bu şekilde görüntü dizisi hareket halindeymiş gibi görünmektedir (Lukic, 2018, S:3).

Tarih boyunca insanlar görüntü sürekliliğini sağlamak için çeşitli araştırmalar yapmış ve bu arayışlar optik cihazların keşfine yol açmıştır. İnsanlar, bu cihazlarla bir tür optik illüzyonu yaratmışlardır.

Dordogne'da M. Hardy tarafından Laugerie-Basse kaya sığınağında daha önce hiç görülmemiş yaklaşık 3,1 cm çapında bir kemik disk keşfedilmiştir. Diskin iki yüzeyinde, iki farklı pozisyonda geyik figürü bulunmaktadır.

Azéma'ya göre; sanatçı kemik diskin hatlarını kullanarak iki farklı pozisyonda geyik resmi/silüeti çizmiştir. Kemik diskin bir tarafında ayakta duran bir geyik, diğer tarafında ise dört ayağı vücudunun altına katlanmış, muhtemelen ölmekte ya da ölmüş bir geyik resmi bulunmaktadır. Geyik figürü diskin iki yüzeyinde de aynı oran ve orantıda resmedilmektedir. Disk hızla ip aracılığıyla 180 derece ileri geri hızla çevrildiğinde döndürmenin etkisi ile gözde optik bir etki yaratmakta ve retinada görüntünün kalıcılığı sağlanmaktadır. Göz, görüntüleri birbirinin üzerine bindirilmiş olarak görmekte ve geyik hareket etmektedir. 1825 yılında keşfedilen Thaumatrope, adı verilen disk, sinema kamerasının doğrudan atası olarak gösterilmektedir. Azéma'ya göre Paleolitik sanatçılar optik oyuncakları icat etmişlerdir (Azéma, Rivero, 2012).



Şekil 2.7: Laugerie-Basse kaya sığınağındaki kemik disk görüntüsü

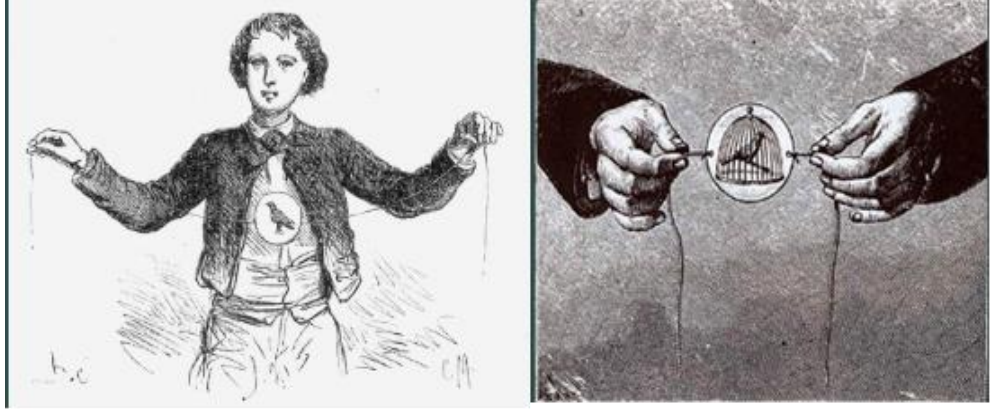
**Kaynak:**<https://arkeofili.com/14-000-yillik-kemik-disk-en-eski-animasyon-olabilir/>

Erişim:12.12.2023

## 2.2.2 Hareketli Optik Oyuncaklar ve Tiyatro

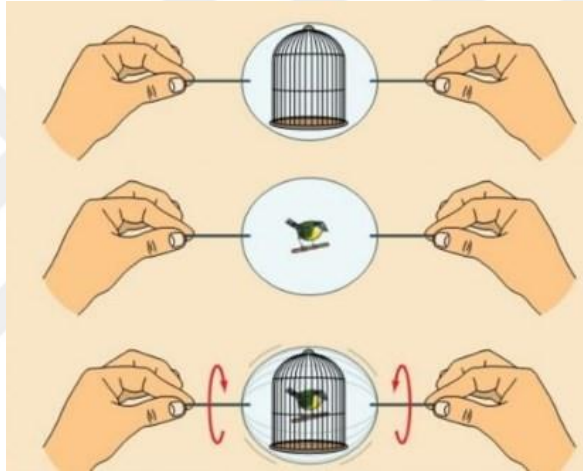
Fransız Şövalye Darcy'nin 1765 yılında gerçekleştirdiği sistematik deneyler sonucunda, bir görüntünün retinada tutulma süresinin saniyenin onda biri kadar olduğunu ortaya çıkarmıştır. Görüntünün sabitliği sağlandığını ancak hareketli bir görüntünün yanılması yalnızca optik cihazların yardımıyla mümkün olacağını belirtmektedir. 19. yüzyılın başlarında ilk optik cihazların geliştirilmesiyle görmenin kalıcılığını ve koruyucu etkisini açıkça ortaya koymaktadır (<https://caworld3.wordpress.com/tag/thaumatrope/>Erişim:08.07.2022).

**Thaumatrope:** Görüntülere hareket hissi veren en eski oyuncak, 19. yüzyılın başlarında icat edilmiştir. Thaumatrope adı verilen bu oyuncakın her iki tarafında da iki ayrı resim bulunmaktadır. Oyuncakın yanlarında iplere bağlı bir disk bulunmakta, iplerin parmaklar arasında döndürülmesiyle görüntüler birer birer gözün önünden geçmekte ve görüntüler gözümüzde birleşerek tek bir görüntü oluşturmaktadır (Parkinson, 1995).



Şekil 2.8: Dr. Fitton William Henry Fitton tarafından yapılan kafesteki kuş

**Kaynak:** <https://www.stephenherbert.co.uk/thaumatropeTEXT1.htm> Erişim: 05.11.2022

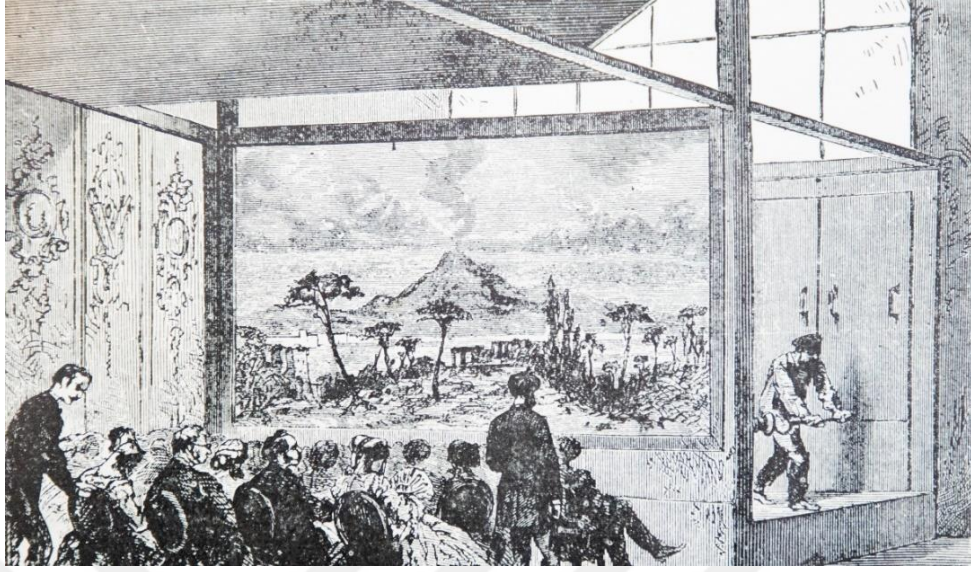


Şekil 2.9: Thaumatrope- Erken Animasyon Oyuncağı

**Kaynak:** <https://prairiecreek.typepad.com/thaumatrope-early-animation-toy.html> Erişim: 12.12.2023

**Diorama:** 19. yüzyılın ortasında Fransız mucit Louis Daguerre'nin Diorama'yı 1822 yılında Paris'te tasarlayarak inşa etmiştir. Daguerre, 20 metre uzunluğunda ve 10 metre genişliğindeki bir kısmı şeffaf tabloları tasarlayarak salona yerleştirmiştir. Şeffaf tablolara, önden veya arkadan ışıklar yansıtılarak, farklı etkiler üzerinde çalışmalar yapmıştır. Çalışmalarının sonucunda, gecedен gündüze, kıştan yaza geçişleri ışıkların etkisiyle yakalamıştır. Diorama Paris'te büyük ilgi görerek şaşkınlıkla karşılanmıştır. Daguerre, Diorama'yı Paris'ten sonra 1923'te Londra'da inşa

etmiş ve bu buluş 30 yıl boyunca büyük ilgi görmüştür. Louis Daguerre aynı zamanda fotoğrafın babası olarak da bilinmektedir (Teksoy, 2005:20).



Şekil 2.10: Diorama de Daguerre y Bouton (1822)

**Kaynak:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diorama\\_de\\_Daguerre\\_y\\_Bouton.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Diorama_de_Daguerre_y_Bouton.jpg)  
Erişim:10.11.2023

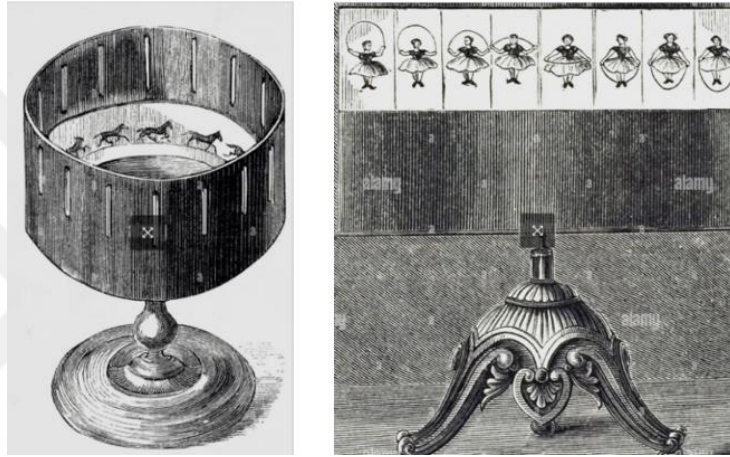
**Phenakistiscope'u:** Bir sonraki önemli oyuncak 1832'de Joseph Antoine Plateau, tarafından tasarlanmıştır. Karton disk üzerine eşit aralıklarla görüntüler çizilmektedir. Resimlerin çizildiği kartonda yine eşit aralıklarla ince uzun yarıklar bulunmaktadır. Karton silindir üzerine yerleştirilmekte ve rahat dönmesi için diskin merkezinde pim bulunmaktadır. Pim aracılığıyla hızla döndürülen silindirdeki bu sayede hareket hissi vermektedir (<https://www.linearity.io/blog/phenakistoscope/>).



Şekil 2.11: Phenakistiscope.

**Kaynak:** <https://sites.google.com/site/phenakistoscope> Erişim:22.08.2022

**Zoetrope:** Yunanca'da “yaşam çarkı”, “geri dönüş” anlamına gelen Zoe, hayat ve tropos sözcüklerinden türemiş olup, 1834 yılında İngiliz matematikçi William George Horner (1786-1837) tarafından icat edilmiştir (Resim:12). Üstü açık ağır bir ayak üzerine yerleştirilen tambur çevrildiğinde dönmektedir. Tambur gövdenin yanlarına uzun çivilerle tutturulmuştur. Dairenin ve düzlemin içine, dairenin yarıçapına eşit büyüklükte bir kâğıt parçası ve dairenin bölümlerine eşit şekilde resimler (figürler) çizilmiştir. Bu yerleştirme ile izleyici, tambur hızla döndüğünde tamburdaki yarıklardan aslında hareketsiz görüntülerden oluşan figürleri, hareket ediyormuş hissi algılayarak izliyordu. Zoetrope, 1834'te Bristol'da icat edilmesine rağmen 1867 yılına kadar satışı yapılmamıştır (Ufukcan,2011:10).

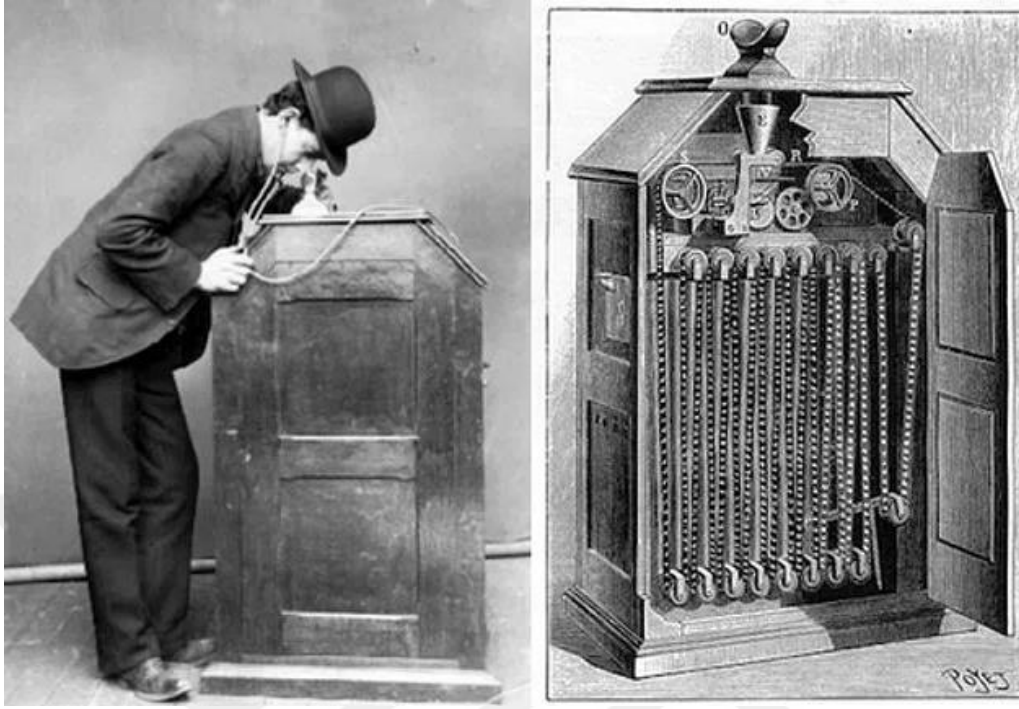


Şekil 2.12: Zoetrope betimleyen bir gravür

**Kaynak:** <https://www.alamy.com/an-engraving-depicting-a-zoetroe> Erişim:13.12.2023

**Optik Tiyatro Kinetscope:** (eng. Kinetscope) ilk sinematografik projektörlerden biri olarak kabul edilmektedir. Cihaz aracılığıyla filmler tek tek izlenebilmektedir. Bir ışık kaynağı üzerinde bir dizi görüntü içeren bir filmi, çalıştırarak, hareket yanılsamasını yaratmaktadır. Kinetoskop, 1889 yılında Amerikalı mucit Thomas Edison tarafından kullanılmış, tam anlamıyla bir film projektörü olarak kabul edilmemektedir. Rulo film kullanma konsepti ilk olarak Fransız mucit Louis Le Prince tarafından tanımlandı. 1889-1892 yılları arasında çalışanı William Kennedy Laurie Dickson tarafından geliştirilmiştir. Seyirci makinanın içine bakarak mercek aracılığıyla izlediği filme, müzik eşlik etmektedir. Dönemin eşsiz icatları içerisinde yer alan Kinetscope jeton aracılığıyla çalışmaktadır. Dickson ve Edison Laboratuvarı'ndaki ekibi ayrıca filmleri kaydedip, Kinetograph sinemalarında

göstermek için Kinetograph adlı bir kamera icat etmişlerdir (<https://www.thoughtco.com/thomas-edison-1779841>).



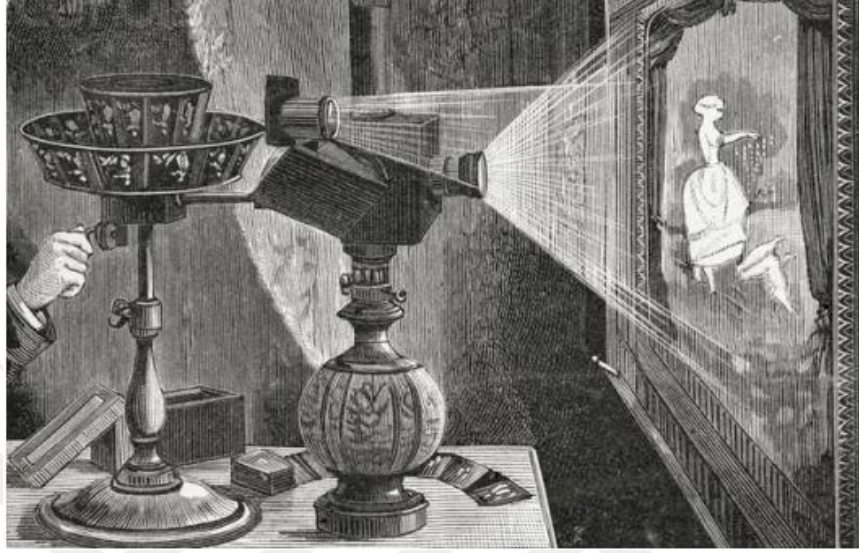
Şekil 2.13: Thomas Edison'un 1890'larda yaptığı Kinetoskop'u

**Kaynak:** <https://onedio.com/haber/dickson-ve-edison-un-sinema-ve-bilimi-tek-potada-eritip-tarihte-bir-ilke-imza-attiklari-dickson-deneyel-ses-filmi-883212> Erişim:12.12.2023

**Praxinoskop:** Praxinoskopun mucidi Reynaud, buluşunu daha da ileri götürerek, 1878'de Reynaud Praxinoskop tiyatrosunu inşa edecektir. Bu cihazın ilk prototipinde, hareketli görüntüleri küçük bir fener ile perdeye yansıtarak halka göstermiş (1882), ancak görsellerin sayısı 12 ile sınırlı kalmıştır. Reynaud, 1888'de cihazın daha gelişmiş bir modelini üretmiştir. Yeni ürettiği cihaz, 12 resim sınırını ortadan kaldırarak, istediği kadar resim ekleme imkânını sunmuştur. 28 Ekim Charles-Émile Reynaud, Paris'teki Grevin Müzesi'nde Théâtre optique adını verdiği ilk büyük gösterisini seyirciyle 1892'de buluşturmuştur. Gösteride seyirciye tasarlanan bir dizi çizgi film gösterilmiştir. 1900'lü yıllarda Grevin Müzesi'ndeki pek çok gösteride Reynaud eserleri, yarım milyondan fazla kişiye sunulmuştur (Ufukcan,2011:13). Reynaud, Praxinoskop ile yüzlerce heyecanlı izleyici önünde, çevrilerek dönen ve yansıma yapan canlı resim gösterileri düzenlemiştir.

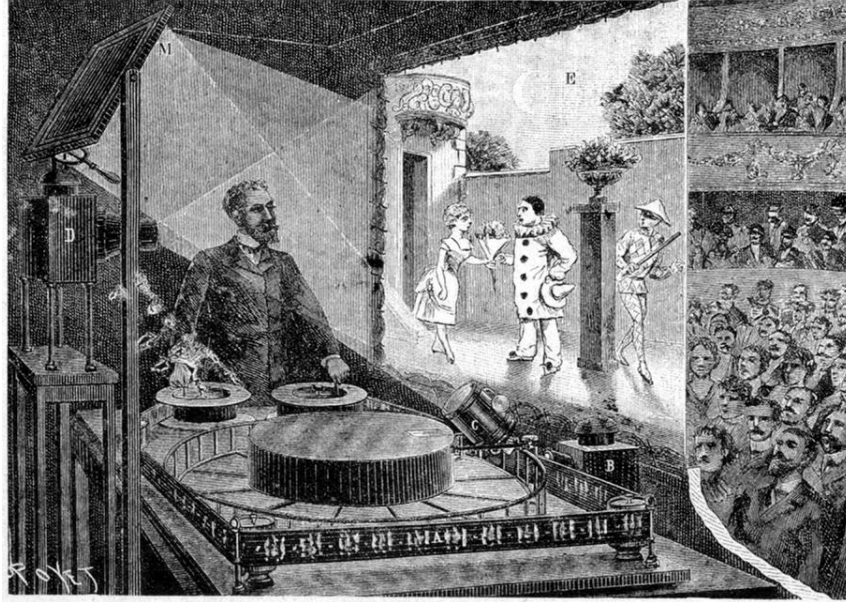
*“Daguerre’ün “diyaroma”sı, Kircher’in “büyülü fener”i, Gaspar Robert’in “fantazmagorya” (Phantasmagoria)sı ile ilk örneklerini gördüğümüz hareketsiz eğlence görüntülerinin ardından, Ayrton’un “thomitrop” (Thaumatrope)u,*

Plateau'nun "fenakistiskop" (phenakistoskop)u ile hareketli eğlence araçlarının dönemine geçiş oldu. İnsanları eğlendirmek amaçlı geliştirilen bunlara benzer "strobiskop" (stroboscope), "zoetrop" (zoetrope), "praksinoskop" (prainoscope) gibi "felsefi oyuncaklar" büyüülü fener ile birleşimleri sonucu sinemanın temellerini attılar ve artık hareketli görüntünün önlenemez yükselişi başladı" (Bodur, 2013: s. vii).



Şekil 2.14: Reynaud Praksinoskop, canlı resim gösteri cihazı

**Kaynak:** <https://standartsinema.wordpress.com/tag/praksinoskop/> Erişim:13.12.2023



Şekil 2.15: Reynaud'un 'Theatre Optique' adlı eserinin Paris'teki ilk halka açık performansı 1892.

**Kaynak:** <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theatreoptique.jpg> Erişim:13.12.2023

### 2.2.3 Hareketli Fotoğrafların Kaydedilmesi

**Fotoğrafın İcadı:** Fransız sanatçılar Jacques Mandé Daguerre (1787-1851) ve Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833) kamerayla görüntüler oluşturmak için birlikte çalışarak fotoğrafı icat etmişlerdir. Cıva buharını karanlık bir ortamda kimyasal bir çözelti aracılığıyla hassas bir alt tabakaya yönlendirmeyi başarmışlardır. Bu yöntem Dagerreyotipi adını vermişlerdir. Fotoğrafın keşfiyle artık gerçeklik kanıtlanmış ve hareketli görüntülerde bir adım daha atılmıştır. Louis Daguerre tarafından 1838 yılında Paris'te Dünyanın ilk insanlı fotoğrafı çekilmiştir (Resim 14). Fotoğraf, 10 dakika boyunca açıkta kalmıştır. Sokakta hareket eden nesnelere kaybolurken, parlak ayakkabılı kişi resim çerçevesindeki yerinde kalmış ve resim çerçevesinde beliren ilk kişi olarak tarihe geçmiştir (Teksoy, 2005:21).

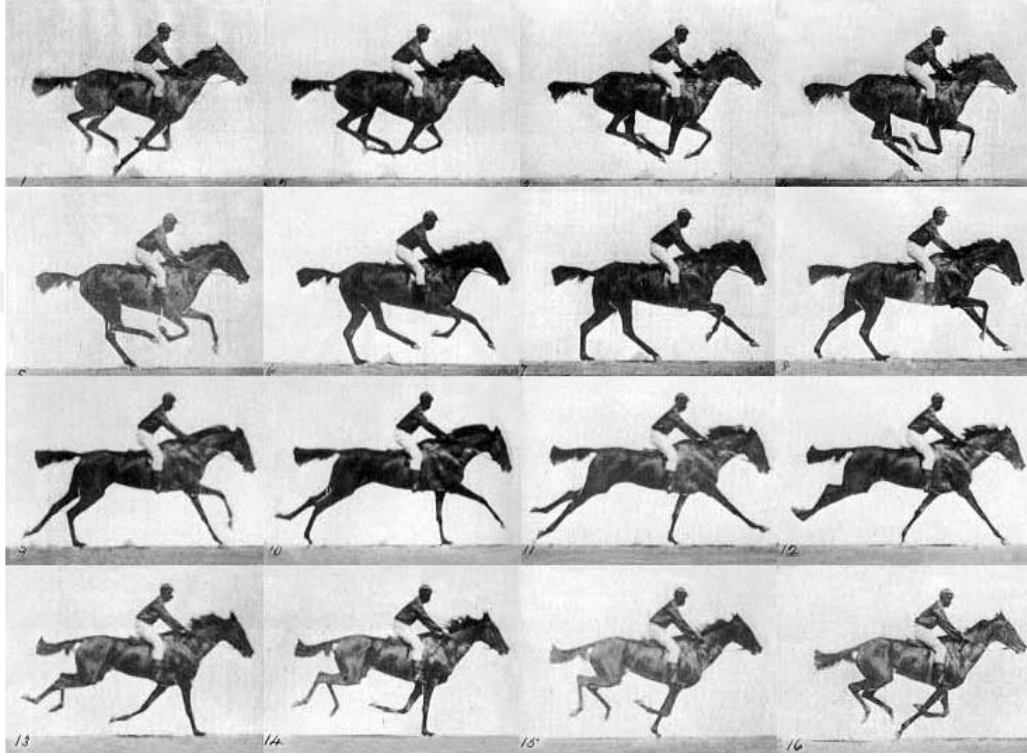


**Şekil 2.16:** Dünyanın ilk insanlı fotoğrafı

**Kaynak:** <https://fotolifeakademi.com/fotograf-cekim-teknikleri/fotograf-nedir> Erişim:(12.12.2023)

1870'li yıllara kadar yapılan resimler incelendiğinde koşan atların “dört nala uçan” atların tasvir edildiği görülmektedir. Ayrıca bu pozun çok popüler olarak kullanıldığı görülmektedir. 1872'de Eadweard Muybridge, deklanşör hızını iyileştirmek için altı yıl süren bir çalışma yürütmüştür. Çalışmaları sonucunda, geliştirdiği makine ile görüntülerin 1/500'i sürede pozlama yapan bir örtücü icat etmiştir. Yola yerleştirdiği 12 adet kamera ile atın koşarken tüm ayak hareketlerini

yakalamıştır. Muybridge ise 1879 yılında sinemanın öncüsü olan zoopraxiscope'u icat etmiştir. Muybridge bu araştırmasını "hareket"i göstermenin bir yolu olarak adlandırmakta ve fotoğrafçılık tarihinde hareket analizi ve sekans fotoğrafçılığı yapan ilk fotoğrafçı olarak geçmektedir. Muybridge, yine araştırmaları ve eserleri aracılığıyla sanatçıların hareketi anlamalarına da yol açmıştır (Krasner, 2008: 25).



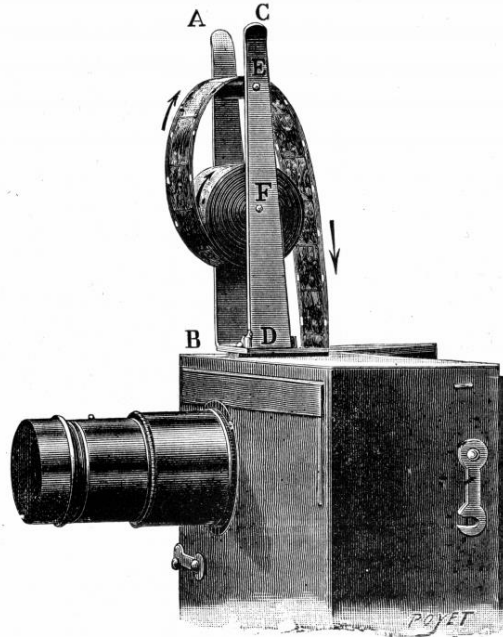
**Şekil 2.17:** Eadweard Muybridge'in dört nala koşan bir atın tüm hareketleri

**Kaynak:** <https://salutatorium.com/2018/04/29/eadweard-muybridge-ve-dort-nala-kosan-at/>  
Erişim: 13.12.2023

Muybridge, insan ve hayvan vücudunun hareketlerini inceleyen 100.000'den fazla çalışma yapmıştır. Bu manuel makine, görüntülerin disk gözleri boyunca hızlı bir şekilde hareket etmesini sağlamaktadır. Muybridge'nin hareketi gösteren yüksek derecede sıralanmış görüntüler elde etme yeteneği, film kameralarının ve sinema kayıt teknolojisinin temel yapısını oluşturmuştur (Krasner,2008:7).

## Lumière Kardeşler ve Sinematograf:

"Lumiere" kelimesi Fransızca "ışık" anlamına gelmektedir. Lumiere kardeşlerin babalarının, resim öğretmeni olması ve daha sonra fotoğrafçılığa başlaması, onlara büyük bir fırsat sunarak sinemaya ilk adımı atmalarını sağlamıştır. Lumiere kardeşlerin tek amaçları gördükleri hareketsiz durağan fotoğraflara hayat vermek, canlandırmaktır (<https://www.trthaber.com/haber/kultur-sanat/sinema-tarihine-isik-tutan-isimler-lumiere-kardesler-399284.html>). Lumiere kardeşler uzun yıllar süren çalışmaları sonucunda çeşitli görüntüleri tutabilen 14 cm'lik bir tekerlekten oluşan, "sinema çerçevesi" (sinematograf) adını verdikleri, ev sinemasını 13 Şubat 1895'te icat etmişlerdir. Cihazın kısaca çalışma mantığı, merceğin önündeki resimler, tutma yeri tarafından döndürülerek hızlı bir dizi görüntü oluşturmakta, bu hızlı dönme sayesinde görüntüler üzerinde hareket yanılsaması yaratarak, resimler hareket ediyormuş hissi vermektedir. Tarihte ilk kez, sinematografik filmler büyük bir ekrana yansıtılarak halk tarafından jeton aracılığıyla filmleri izlenmiştir (Krasner,2008:8).



Şekil 2.18: Lumiere kardeşlerin icadı sinematograf

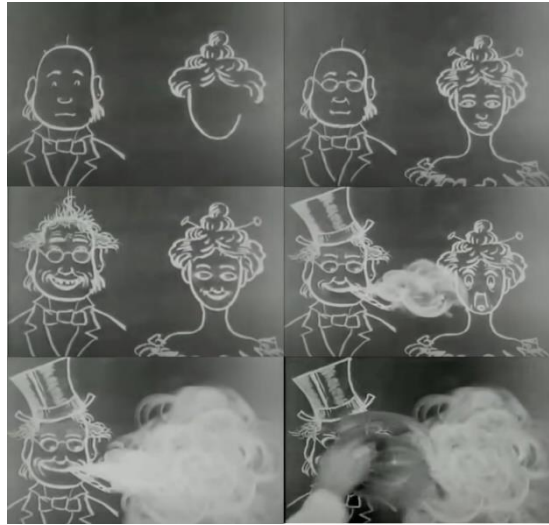
**Kaynak:** <https://www.trthaber.com/haber/kultur-sanat/sinema-tarihine-isik-tutan-isimler-lumiere-kardesler-399284.html> Erişim: 17.12.202.

## 2.2.4 İlk Hareketli Animasyon Serileri

Sinemanın keşfiyle birlikte filmlerin ekranlara yansıtılması, klasik animasyonun beyaz perdede yer alabilmesi için çizimler tasarlanmasına yol açmış ve tüm bu gelişmeler sonucunda yeni teknikler keşfedilmiştir.

J. Stuart Blackton tarafından yönetilen Vitagraph, ilk Amerikan animasyon filmleri arasında yer alan “Humorous Phases of Funny Faces” isimli animasyon 1906 yılında yayınlanmıştır. Blackton, film karelerinde hareket yanılmasını oluşturmak için pozlar arasındaki geçişleri keşfederek uygulamıştır. Figür çizimlerini kesintisiz hareketler yerine, farklı yüz ifadeleri tek kare pozlaması olarak gerçekleştirmiştir. (Krasner,2008: 9). Film bazı film tarihçileri tarafından ilk kısa sessiz çizgi film olarak kabul edilmektedir.

Blackton’ın tek kare pozlaması üzerine kurgulanan film, kara tahtanın ekrana gelmesi ve Blackton’ın elinin film karesine girmesi ile başlamaktadır. Film’de ilk karede Blackton’ın beyaz tebeşirle kara tahta üzerine kadın ve erkek figür çizimi yapmaktadır. Kadın ve erkek figürlerin yüz hatlarını çizdikten sonra gözleri ve yüz ifadelerini çizmektedir. Film boyunca anlatılmak istenen mesajlar karakterlerin mimik hareketleri ile hareketli olarak anlatılmaktadır. Bir karede, erkek figürün ağzında puro bulunmaktadır ve purodan çıkan duman kadın figürünün yüzünü kaplamaktadır. Kadın figürün şaşkın ifadesi ise dikkat çekicidir. Son karede Blackton'un eli figürleri silerek film bitmektedir ([www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I](http://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I)).



Şekil 2.19: James Stuart Blackton, Komik suratların esprili aşamaları,1906

**Kaynak:** <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I> Erişim:17.12.202.

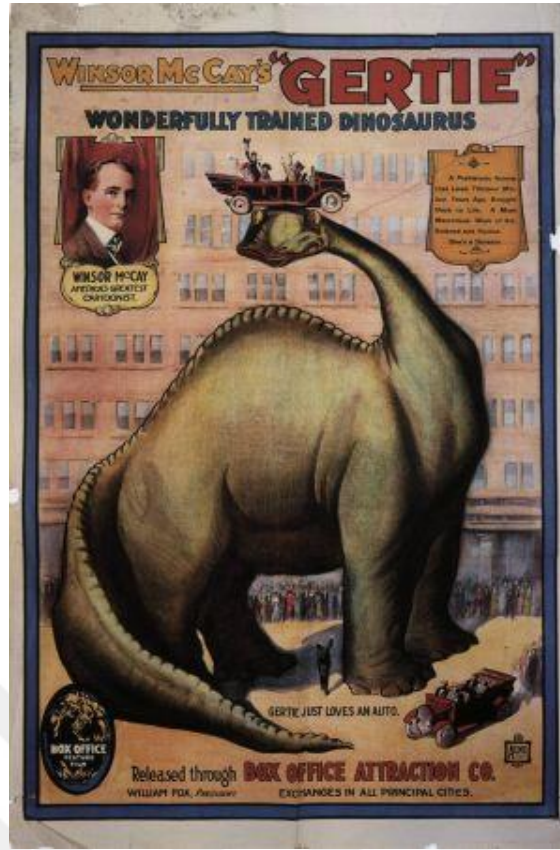
Kedi Felix, Mickey Mouse'un ilk çıkışını yapmadan dokuz yıl önce en ünlü çizgi film olarak tarihe geçmiştir. Dünyanın ilk animasyon film yıldızı olarak kabul edilmektedir. Kısa çizgi film serisi içerisinde yer alan 1919–1921 yılları arasında “Paramount Studios” tarafından sinemalarda gösterime sunulmuştur (<https://www.nfsa.gov.au/latest/100-years-felix-cat>). Kedi Felix'in serilerini [www.nfsa.gov.au](http://www.nfsa.gov.au) adresinden izleyebilirsiniz.



Şekil 2.20: Alıntı *Felix Turns The Tide* (1922). Lütfen dikkat: Bu klip sessizdir.

**Kaynak:** <https://www.nfsa.gov.au/latest/100-years-felix-cat> Erişim:17.12.2023

1914 yılına gelindiğinde ise Winsor McCay adlı Amerikalı bir gazete karikatüristi animasyon karakteri olan Dinozor Gertie'yi halkla tanıştırmıştır. Sevimli Dinozor Gertie, izleyiciler tarafından heyecanla karşılanmıştır. McCay, Amerika'da sergilenen Brontosaurus iskeletinden esinlenerek Dinozor Gertie'yi yaratmıştır. Çizgi film “7” dakika sürmektedir. Animasyon sahneye yansıtıldıktan sonra McCay tıpkı bir sirk müdürü gibi karakteri Gertie ile iletişime geçerek komutlar vermiş, etkileşime girerek farklı animasyon tekniği kullanmıştır. McCay, asistanı John Fitzsimmons ile animasyon tekniklerini kullanarak 6.000 ila 7.000 arası çizim yaparak Gertie'yi geliştirmiştir (<https://palaeomeia.blogs.bristol.ac.uk/2019/07/24/meet-gertie-the-dinosaur/>). Gertie, kendi kişiliğine sahip ilk etkileşimli animasyon karakter olarak sinema tarihinde yerini almıştır.



Şekil 2.21: Gertie the Dinosaur (1914) 12 Dk.

Kaynak: <https://turkcealtyazi.org/mov/0004008/gertie-the-dinosaur.html> Erişim:17.12.202.

Hücre animasyon süreci Earl Hurd'un araştırmaları sonucunda 1910'da resimlerin üst üste bindirilebilmesi için selüloit tabakalarının kullanımını içeren figüratif animasyon da büyük bir teknik olarak John Bray stüdyolarında gerçekleştirilmiştir. Bu tekniği ilk kez kullanan sanatçılar arasında Max Fleischer (Betty Boop) Paul Terry (Terrytoons) ve Walter Lantz (Woody Ağačkakan) yer almaktadır (Krasner, 2008: 27).

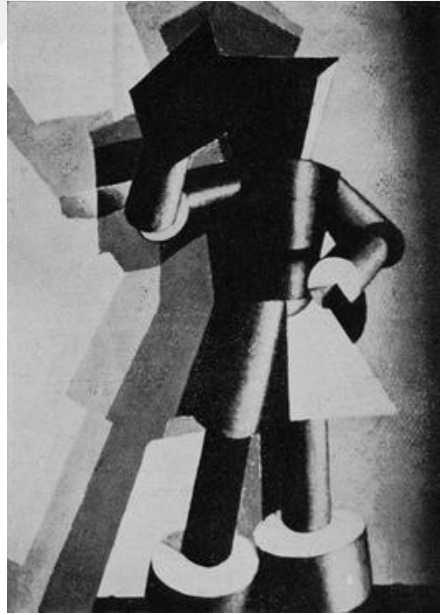
Fransız film yapımcısı Georges Méliès tarafından 1902 yılında, ilk defa stop-motion tekniğini (duraklı çekim), "A Trip to the Moon" isimli filmde kullanmıştır. Emile Cohl ve Max Fleischer, el çizimi ile gerçek görüntüleri harmanlayarak animasyon çeşitliliğini genişletmişlerdir. Fransız animasyonunun babası olarak ünlünen Emile Cohl, ilk klasik filmi Fantasmagorie (1908) ile tanınır. Cohl, "Fantasmagorie" tasarlamak için yaklaşık beş ay çalışmıştır. Filmin süresil dakika 20 saniyedir. Cohl, Fantasmagorie detaylandırmak için 700 çizim yapmıştır. Animasyonlarında basit el çizimleriyle karakterlerinin gerçekliğe dayanma

zorunluluğunun olmadığını göstermiştir. Karakterleri ve karakterlerin buldukları ortamlarda, dinamik çizgilerle nesnelere hareket vermiş, tasarımlarında neden-sonuç ilişkisinde bulunmamıştır (Williams, 2001: 13).

Animasyon tarihini ve/veya hareketli grafiklerin tarihini incelediğimizde bazı tarihçilerin görüşlerine göre, ilklerin bir kişiye verilemeyeceği; çünkü o dönemlerde farklı türde ve ülkelerde benzer araştırmalar yapıldığı, projeler üretildiği düşüncesindedirler.

### 2.2.5 İlk Hareketli Sinema Serileri

1920'lerde dergi ve stüdyo tanıtım departmanları büyük sinemalarda yıldızların görüntülerini yansıtıyordu. 1920'lerde Leger, sinemaya yöneldi ve klasik Ballet Mechanique'in (1923) yapımcılığını üstlendi. Senaryosuz yaratılan başyapıt, makinenin enerjisini klasik balenin zarafetiyle birleştirme arzusunu ortaya çıkarmıştır. Göz kamaştırıcı efektler Fernand Léger tarafından özel olarak tasarlanarak, müzikle birleştirilmiştir (Krasner, 2008: 26).



**Şekil 2.22:** Fernand Léger ile iş birliği içinde tasarlanan, yazılan ve ortak yönetilen bir sanat filmi film yapımcısı Dudley Murphy, sinematografik girdisi.

#### **Kaynak:**

[https://en.wikipedia.org/wiki/Ballet\\_M%C3%A9canique#/media/File:Ballet\\_M%C3%A9canique,\\_1923E2%80%9324.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Ballet_M%C3%A9canique#/media/File:Ballet_M%C3%A9canique,_1923E2%80%9324.jpg) Erişim:27.12.202.

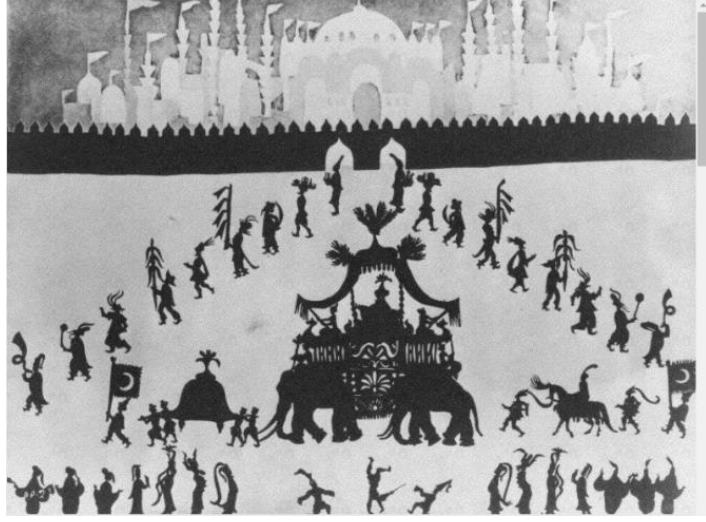
Emile Cohl, temel geometrik formları pozitif ve negatif olarak iki renk ile birleştirerek kullanılmışlardır. Eğimli ve düz çizgilerden yararlanarak hareketli grafikler kullanan Dadaist sanatçılar Hans Richter ve Viking Eggeling, ilk sinemacılardan olmuşlardır. Farklı ölçülerdeki formlar arasında hareket, ritim, süreklilik hissettirerek bir tür sinemada işlev geliştirmişlerdir (Parkinson, 1995:199).



Şekil 2.23: Symphonie diagonale'den dört kare, 1924.

**Kaynak:** [https://monoskop.org/Viking\\_Eggeling](https://monoskop.org/Viking_Eggeling) (Erişim:27.11.2022)

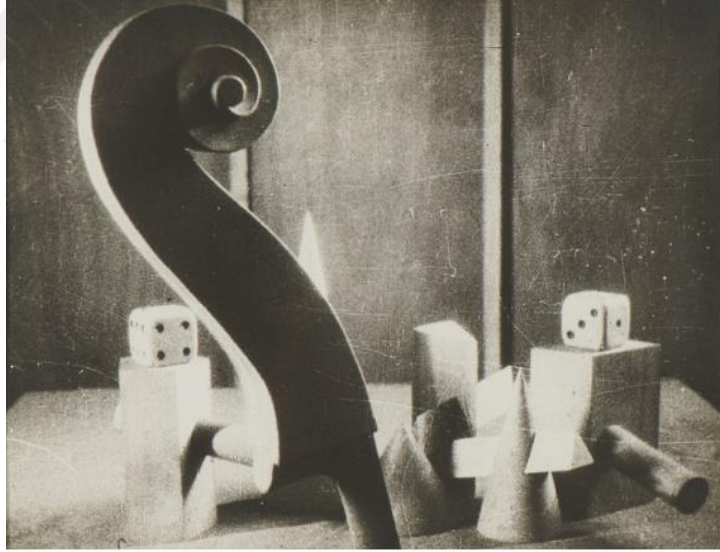
1920'lerde Man Ray, genellikle "ışığın biçiminin ve hareketinin icadı" olarak tanımlanan Anemic Cinema (1925-26) ve L'Etoile de Mer (1928) aracılığıyla kamera olmadan yaratılan sürrealist filmler üretmiştir. Lotte Reiniger ise 1930'ların sesli film çağındaki silüet kesimli animasyon tarzıyla tanınmıştır. Uzun metrajlı filmi The Adventures of Prince Achmed ilk filmler arasında yer almış ve yapımı neredeyse üç yıl sürmüştür. Kartondan figürler yaratarak ve bunları alttan aydınlatarak, ince ama inanılmaz derecede yaratıcı hareketler ve şaşırtıcı ifadelerle ayrıntılı gölge figürlerinin yansımasını yaratmıştır (Krasner, 2008: 26), (Şekil 2.24).



**Şekil 2.24:** Yönetmen Lotte Reiniger. Almanya, 1923, 35 mm, renkli ve siyah-beyaz, sessiz, 65 dk

**Kaynak:** <https://harvardfilmarchive.org/calendar/the-adventures-of-prince-achmed-2017-05>

Man Ray'in, avangart filmi Kronolojik olarak daha eksiksiz ve kapsamlı ilk filmi, 1926 yazında çekilen Emak Bakia'dır ve film 22 dakika sürmektedir.

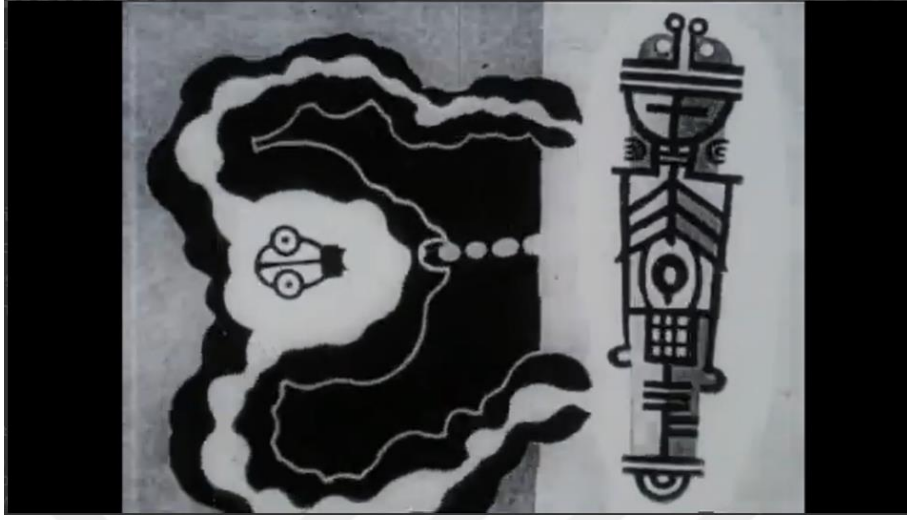


**Şekil 2.25:** Man Ray, "Emak Bakia" filminden bir kare, 1926, jelatin gümüş baskı, (23 × 30 cm)

**Kaynak:** <https://gagosian.com/quarterly/2020/01/22/essay-films-man-ray-mysterious-encounters-realities-and-dreams/>

Yirmi birinci yüzyılın sanatçısı Len Lye dönemin en önemli deneysel film sanatçılarından biridir. 35 mm film yüzeyi üzerine boyadığı "doğrudan filmler" yaptı. Bu filmler, 1930'ların sinema izleyicileri tarafından şaşkınlık ile karşılanmıştır.

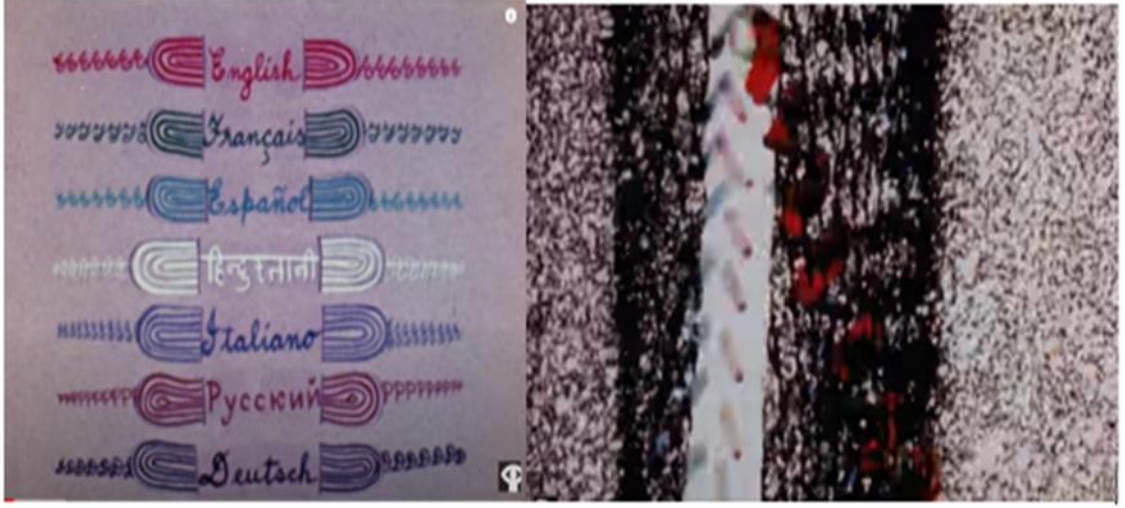
Filmlerinde soyut figürler kullanan Len Lye'in ilk animasyon filmi Tusalava (1929), hayatın başlangıcını temsil etmektedir. Filme Jack Elliot, canlı müzile eşlik etmektedir.



Şekil 2.26: Len Lye, Tusalava (1929).

**Kaynak:** <https://www.acmi.net.au/works/116609--tusalava/> (Erişim:27.11.2022)

Len Lye'in kullandığı teknikten habersiz olan, Kanadalı sanatçı Norman McLar benzer teknikler üzerinde araştırmalar ve çalışmalar yapmıştır. McLar, Kanada Ulusal Film Kurulu'na (NFB) katılmaya davet edilmiştir. Davet sonrası Kanada'da kalarak animasyon bölümünü kurmuş ve çalışmalarında birçok farklı teknik denemiştir. Bu tekniklerden biri de ses ve görüntüyü birleştirme çalışmalarıdır. Kırk yılı aşkın bir süre çalışmalarına devam eden McLar, dünya çapında animasyon filmlerinin üretilmesine öncülük etmiştir. En ünlü canlandırmalarından biri olan "Begona Dull Care (1949)" filmi, 35mm Selüloit'in iki yüzeyi boyanarak üretilmiştir (Krasner, 2008: 32).



Şekil 2.27: McLar, Begona Dull Care,1949.

**Kaynak:** <https://www.youtube.com/watch?v=0r2COvWPO4Y>

### 2.2.6 İlk Film (Titles) Başlıklarında Hareketli Grafikler

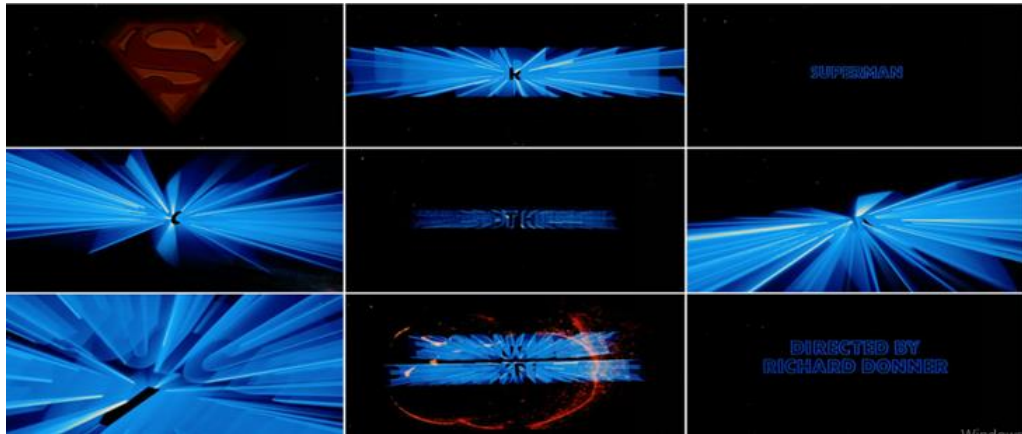
Filmlerde izleyici ile ilk görsel temasın kurulduğu an filmin başlığıdır. Film başlığı, film başladığında izleyicinin dikkatini çekerek filmin içeriğine merak duygusu kazandırmaktadır. Film jenerikleri hareketli grafiklerin güçlü bir ifadesidir. 1950'lerde grafik tasarımının öncüsü olan Saul Bass, izleyicinin dikkatini çekmek ve eylemi teşvik etmek için farklı bir hikâye anlatım tarzını kullanmıştır. Anlatım aracı olarak müstehcen ve değişmeceli anlamlar içeren görüntüleri tercih etmiştir. Saul Bass, 1959 yapımı "Cinayetin Anatomisi" filminin karelerinde yer yer görünüp kaybolan silüetleri bir araç olarak kullanmaktadır. Kullandığı müzik ve grafikleri, seyirciye cinayet ve aldatma atmosferi yaratıp onları ekranın önünde tutmak için kullanmıştır. Bir diğer film olan 'Altın Kollu Adam'da ise kaba eller kavramını kullanarak şizofreni hastası ana karakterin hikâyesi izleyiciye gösterilmiştir. Soyut grafik şekiller kullanarak karakterlerin kapalı daire kapılarını "Yedi Yıl Kaşıntısı" filminde kullanmıştır.



Şekil 2.28: Altın Kollu Adam (1955)

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

1977 yılında “Greenberg Associates” isimli film şirketi, Amerikalı grafik tasarımcısı olan Richard Alan Greenberg ve kardeşi Robert tarafından kurulmuştur. Richard hareketli grafik tasarımcısı olarak başlık tasarımlarının da öncüsüdür. Robert ise yapımcı ve kameramandır. Uzun metrajlı ilk film projesi olan, Süpermen (1978) filmi için tasarladıkları başlık tasarımı ve film içerisinde kullandıkları hareketli grafik efektleriyle sektörde büyük ün kazanmışlardır. Oscar ödüllü filmlerin başlıkları ve efektleri üzerinde çalışmalarını yürütmüşlerdir (<https://deadline.com/2018/06/richard-alan-greenberg-dead-title-designer-matrix-alien-predator-die-hard-1202414651/>).



Şekil 2.29: Superman (1978) Film Jenerikleri

**Kaynak:** <https://www.artofthetitle.com/title/superman/> Erişim: 17.12.2023

Saul Bass'tan etkilenen Kyle Cooper 1990 yılında geleneksel baskı ve dijital tasarım süreçlerini geliştirerek birleştirmiştir. Klasik sinema endüstrisine farklı bir bakış açısı ve boyut getirerek yeniden şekillendiren ilk grafik tasarımcılarından birisidir. 1996 yılında “The Island of Dr. Moreau” adlı romanının açılış tasarımını düzenledikten sonra, hareketli grafik stüdyosu olan “*Imaginary Forces'u*” kurmuştur. Örümcek Adam, Se7en ve Mumya gibi 150'den fazla film başlığını ve VFX dizisinin yapımcılığını ve yönetmenliğini yapmıştır. David Fincher'ın 1995 yılında yayınlanan psikolojik gerilim filmi Se7en'in açılış jeneriği o dönem tüm dikkatleri üzerine toplamıştır. Hareketli grafik tasarım tarihinde Se7en'in açılış jeneriği dönüm noktası olarak kabul edilmektedir (Şekil: 6). 2003 yılında Prologue Films'i kurarak The Incredible Hulk, Final Destination 5 ve The Walking Dead filmlerinin başlık sekanslarının tasarımlarını yapmıştır (Krasner, 2008: 24-27).



Şekil 2.30: Kyle Cooper tarafından tasarlanan Se7en filminin başlık örnekleri 1995.

**Kaynak:** <https://www.artofthetitle.com/title/se7en/> Erişim: 21.06.2023

Erken sinema teknikleri izleyiciler tarafından çok dikkat çekici bulunarak benimsenmiştir. Harry Marks, hareketli logo fikrini tasarlamıştır. Filmlerdeki özel efektlerin mucidi Douglas Trumbull ve Marks birlikte çalışmışlardır. Douglas Trumbull görsel efekt vizyoneri olarak tanınmıştır. A Space Odyssey, Close Encounters of the Third Kind ve Blade Runner gibi bilim kurgu filmlerindeki özel efektlerle adından söz ettirmiştir (Krasner, 2008:27).

### 3. GRAFİKTEN HAREKETE

Bu bölümde öncelikle grafik tasarım kavramı ele alınmakta, tasarım ilkeleri açıklanmaktadır. Durağan ve hareketli grafik kavramları açıklanarak hareketli grafiklerin ilkeleri incelenmektedir. Grafik tasarımın, tanım arařtırmaları yapılırken belki de en esprili tanımlardan birisinin de ařağıdaki tanım olduđu söylenebilir.

Brendan Dawes, İkonik “I ♥ NY” görsel sloganıyla ünli olan sanatçı Milton Glaser'a ile yaptığı bir röportajda Bay Glaser grafik tasarımı;

“Geçen gün biri bana bütün gün ne yaptığımı sordu ve ben de şöyle dedim: *Düzgün görünene kadar eşyaların yerini değıřtiriyorum, grafik tasarım için bulabildiğim en iyi tanım olduğunu düşünüyorum*” şeklinde ifade etmektedir.

Röportajı verdiğinde Glaser, altmış yıllık tecrübesiyle yüzyılın en çok tasarım yapan grafik tasarımcısıdır. Bizlere “*Her Şeyi Doğru Görünene Kadar Hareket Ettiriyorum*” demektedir (<http://brendandawes.com/blog/Glaser>).



Şekil 3.1: Bütün dünyaya yayılan New York'un logosu,1977

**Kaynak:** <https://www.miltonglaser.com/>

İletişim, kişiye yaşamında çevresiyle ilişki kurma olanağı sağlamaktadır. İnsanlar her gün hatta her dakika sürekli iletişim halindedirler. Bu iletişim sayesinde günlük hayatta çok fazla mesajla karşı karşıya kalmaktadırlar. Tüm bu mesajlardan bazıları ön plana çıkmakta ve kişinin hafızasında yer edinmektedir. Bazı yaratıcı ve estetik olan mesajlar zihinde kalarak daha fazla hatırlanmakta; diğersleri ise unutulmaktadır. Bu unutulmaz mesajların hazırlanmasında hiç şüphe yok ki başarılı grafik tasarım ürünlerinin etkisi büyüktür (Balaban; Dide,2010:6).

Grafik tasarım kelimesini çok sık biçimde ve hemen hemen her yerde duyuyor, yapılan eserlerle de görüyoruz. Grafik tasarımın disiplinler arası ve birçok alanda kullanılması nedeniyle birden fazla tanımı olduğu görülmektedir. Ayrıca diğer disiplinlerle ortak tanımlamaları da bulunmaktadır.

Grafik tasarım terimi, tasarımcı William Addison Dwiggins tarafından ilk kez 1922 yılında kullanılmıştır. Grafik tasarımı, bir meslek ve görsel sanat formu, gelişmeye devam eden bir disiplin olarak ifade etmektedir. Teknolojideki değişiklikler, geçmişte iletişimi nasıl önemli ölçüde etkilediğini ve teknolojik ilerlemenin bunu nasıl yapmaya devam ettiğini göstermektedir. Bununla birlikte toplumun sürekli değişen zevki ve tercihi de bilginin nasıl sunulması gerektiği konusunda çok sayıda düşünce ekolünün ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Ambrose, Harris,2006:8).

Ertan & Sansarcı (2020, s.132)'ya göre grafik tasarım, bir kaynaktan iletilmek istenen mesajın tasarım ilkelerine uygun biçimde, görsel içerikler aracılığıyla iletilme süreci olarak ifade edilmektedir. Kısacası, mesaj verme sanatı olarak tanımlamaktadırlar.

Bir başka tanımda grafik tasarım, kavramların, fikirlerin ve mesajların, metin ve görsellerin etkili bir birleşimi yoluyla görselleştirilmesi ve iletilmesi sürecidir. Grafik tasarım tipografi, düzen tasarımı ve resimleme (illüstrasyon) gibi çeşitli yöntem ve teknikleri birleştirmektedir. Hareketli grafik, animasyon, web tasarımı, ambalaj, tabela, poster, broşür, logo, dergi, kitap gibi her türlü alanda kullanılabilir (Mark Wigan:109).

Gavin Ambrose/ Paul Harris ise grafik tasarımı, toplumun her kesiminden yeni fikirleri birleştirmeyi amaçlayan canlı ve ilerici bir uğraş olarak tanımlamaktadır.

Amerikan Grafik Sanatlar Enstitüsü'ne (AIGA) göre; grafik tasarım, “fikirleri ve deneyimleri görsel ve metinsel içerikle planlama ve projelendirme sanatı ve uygulaması” olarak tanımlanmaktadır. Çünkü grafik tasarım belirli fikirleri veya mesajları görsel bir şekilde iletmektedir.

*“Grafik Tasarım; bir kaynaktan, karşı tarafa iletilmek istenilen bir mesajın, yapılan araştırmalar sonrasında geliştirilen yaratıcı bir kavram çerçevesinde anlamlı, zekice göndermeler ve tasarım ilkelerine uygun biçimde bir araya getirilen görseller aracılığı ile aktarılmasıdır” (Ertan, Sansarcı,2020:132).*

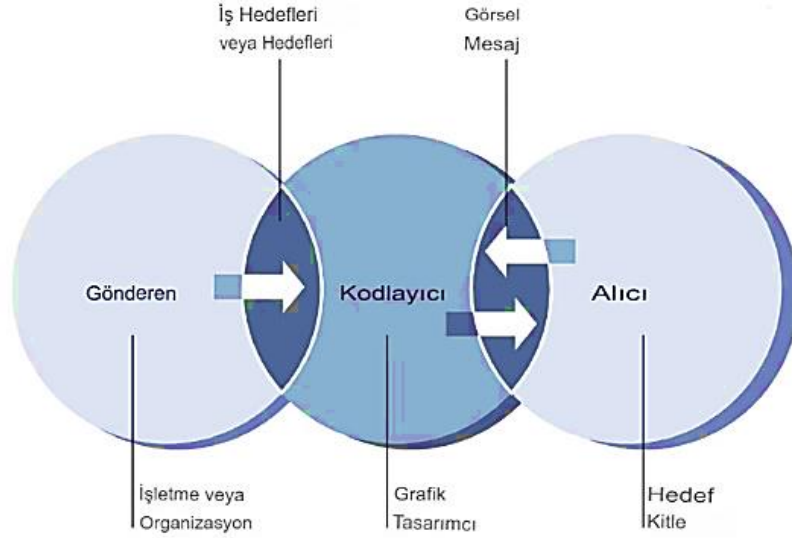
*“Grafik tasarım görsel bir iletişim sanatıdır. Birinci işlevi ise bir mesaj iletmek ya da bir ürün ya da hizmeti tanıtmaktır. Tasarım bir problemin çözümü demektir” (Becer, 1997:33).*

Grafik tasarım, izleyici kitlesine bir mesaj veya bilgi iletmek için kullanılan görsel iletişim biçimidir. Görsel unsurların yaratılmasına, seçilmesine ve düzenlenmesine dayanan bir fikrin görsel temsilidir. Güçlü grafik tasarım, bir mesaja daha fazla anlam katmaktadır. Profesör Alan Robbins’e göre “Grafik tasarım, yaratıcılığın görsel bir gerçekliğe bürünme yollarından biridir.”

Grafik tasarım bir mesajla bilgilendirebilmekte, çözüme ikna edebilmekte, tanımlayabilmekte, motive edebilmekte, geliştirebilmekte, düzenleyebilmekte, markalaştırabilmekte, harekete geçirebilmekte, konumlandırabilmekte, bağlayabilmekte ve birçok düzeyde anlam taşıyabilmekte ve hedef kitleye mesajı iletebilmektedir. Bir tasarım, davranışı etkileyecek kadar etkili olabilmektedir: Örneğin belirli bir markayı, ambalajının tasarımı sizi cezbediği için seçebilir veya bir kamu spotunu izledikten sonra, tasarımın etkisiyle kan bağışında bulunma davranışına yönlendirebilmektedir. (Landa:2010,6).

Grafik tasarım vermek istediği mesajı iletirken, görsel, konuşma, yazılı metinler ve imgeleri estetik açıdan birleştirerek izleyici ile bağ kurarak bilgiyi aktarmaktadır. Süreç, tasarım ilkelerine uygun yürütüldüğünde izleyiciye talimat verir, yorumlar yapmasını sağlayarak bilgilendirebilir, hatta süreç sonunda onu ikna edebilmektedir. İletilen mesajın gönderenin ve alıcının aynı görsel dili konuşması açısından önemlidir. Grafik tasarımcı, iletilmek istenen mesajlarda tercüman görevi üstlenmektedir. Görsel iletişimin etkin olarak gerçekleşmesi için, mesajın göndericisi, kodlayıcı ve hedef kitlesi yani bir alıcısı olmalıdır. Tasarımcı görsel iletileri kodla

gönderenin ihtiyaçlarını alıcıya doğru görüntüleri içeriğe çevirerek alıcı ile buluşturur (Hembree,2008:12).



Şekil 3.2: Hembree,2008:14 sayfa

Grafik tasarım, hedef kitleye mesajı iletmek için çeşitli araçlar kullanan bir sanat biçimidir. Grafik tasarım görsel içeriğe düzen ve anlam katmak için tasarım ilkelerini kullanan disiplinler arası bir meslektir. Mesajı etkili bir şekilde iletmek için grafik tasarımcı resim, yazı, renk ve resim, form, çizgiler gibi araçlardan yararlanmaktadır. Grafik tasarımcı etkili iletişim ortamının geliştirilmesinde şekillenmesinde bilginin anlamlandırılarak sahiplenilmesini sağlayan bir oyuncu görevi görmektedir. Etkili iletişim kurmak için grafik tasarım ve grafik tasarımcı gereklidir. Grafik tasarımcı yaratıcılığını, sanattaki becerilerini ve teknik bilgisini metinleri ve görselleri müşteri isteklerini karşılayacak şekilde biçimlendirmek için kullanır. Bu nedenle grafik tasarımcının mesleği, bir markanın, ürünün, mesajın veya herhangi bir iletişim aracının görsel kimliğini oluşturmaktan ibarettir (Landa,2010:6).

*“Yaratıcı fikir, grafik tasarımın yapı taşıdır. Tasarım, fikrin üzerine inşa edilir. Söz konusu çalışma, herhangi bir fikir ve yaratıcı düşünce içermez ise; bu çalışmanın amacına ulaşması mümkün değildir. Amacına ulaşamayacak nitelikte hazırlanan ve iletilmesi gereken mesajı hedef kitleye net bir şekilde aktaramayan çalışma, grafik tasarım olarak nitelendirilemez “(Ertan, Sansarçı,2020:132).*

*“Grafik tasarım, yaratıcılığın yanı sıra teknolojiyi de kapsayan bir görsel sanat disiplini. Grafik sanatçılar günümüzde basılı medya, internet, sinema ya da televizyondaki tasarım süreçlerinde hem bireysel olarak hem de tasarım ekibi içerisinde görev almaktadırlar. Tasarımda ortaya konacak fikirler ya da mesajlar tipografi veya diğer görsel malzemeler kullanılarak ve çeşitli teknik süreçlerden geçirilerek etkili bir şekilde ortaya konmaya çalışılmaktadır. Esas itibarıyla sanatsal bir üretim olan grafik tasarım gerektiğinde belli bir hedef kitleye belirli bir mesajın verilmesini kolaylaştırıcı bir iletişim aracı olarak da kullanılabilir” (Sezer,2020: 79).*

Grafik tasarım örneklerine bakıldığında eskiden düz, sabit, iki boyutlu tasarımlar söz konusuysen; günümüzde yalnızca görsel değil, farklı duyularımıza hitap eden tasarımların da öne çıktığı görülmektedir. Tasarımcı iletişim sürecinde mesaj ile alıcı arasında yansız bir role sahiptir. Günümüzde yeni medya kitle iletişim araçlarıyla çok ve farklı kültürlere mesajlar iletilmektedir (Pullman, 2005, s. 168). Günümüzdeki dijital teknolojideki gelişmeler grafik tasarım alanındaki çalışmaların kendini geliştirmesine olanak sağlayarak, çok farklı alanda örneklerle karşımıza çıkmaktadır.

Grafik tasarım, tasarım ve etkili iletişim teknikleriyle topluma düzensizlik içinde düzen, karmaşıklık içinde sadelik sunmaktadır. Tasarımcılar siyasette ve propagandada olduğu gibi kamuoyunu ikna ederek istenilen mesajı kolay ve etkili bir şekilde aktarabilmektedir. Karmaşık mesajları iletmek için tasarım öğelerini ve iletmek istenen mesaja uygun sanat formlarını bir araya getirerek kullanılmaktadırlar. Hedef kitleyi bilgilendiren ve etkileşime geçiren analizler ve videolar aracılığıyla çözümler üretmektedirler (Hembree,2008:12).

Grafik tasarım alanında üretilen eserlerde, bir fikir görsel, yazılı ya da sözlü olarak tasarlanan ürünlerin bir bütün olarak değerlendirilmeleri gerekmektedir. Geniş bir kapsama alanı ve seçeneklerin bulunduğu grafik tasarımın değişmeyen prensipleri ve ilkeleri bulunmaktadır (Sansarcı,2021:344). Bir tasarımcının etkileyici ve estetik açıdan doğru bir grafik tasarım tasarlayabilmesi için temel tasarım ilkelerini dikkate alarak uygulaması gerekmektedir. Temel tasarım ilkeleri; denge, devamlılık, görsel hiyerarşi, ritim ve bütünlük olarak sıralanabilir. Temel tasarım ilkeleri kompozisyon oluştururken izlenmesi gereken kurallardır (Ertan, Sansarcı,2020:133).

### 3.1 Grafik Tasarım İlkeleri

*“Grafik tasarımın ilkelerinin tamamı; söz konusu tasarım ile hedef kitleye aktarılmak istenilen mesajın, en etkili biçimde algılanmasını, görsel algıda seçicilik yaratılarak tasarımın okunma sürecinin kolaylaştırılmasını ve algıda kalıcı kılınmasını sağlamaktadır” (Sansarcı,2021:344-345).*

Tasarımcılar görsel unsurları, şekil, boyut, renk, doku ve metinleri farklı ortamda ve tekniklerden yararlanarak düzenlemektedirler. İzleyiciyi görsellerin karmaşıklığından, amaçlanan mesaja yönlendirmek için tasarımın beş ilkesinden yararlanmaktadır. Tasarım ilkeleri; denge, orantı-görsel hiyerarşi, görsel devamlılık, bütünlük ve vurgulamadır. Kısaca tasarım ilkelerini inceleyelim.

#### 3.1.1 Tasarım ilkeleri

##### 3.1.1.1 Denge:

Tasarım ilkeleri kesinlikle birbirine bağlıdır. Denge, istikrar ve eşitlik yaratmakla ilgilidir. Grafik tasarım öğelerinde denge; aynı veya farklı unsurların birbiriyle uyumlu, kompozisyonda bütünlük içinde olmasını gerektirmektedir. Tüm görsel unsurlar ve olaylar estetik bir şekilde bir arada bulunmalıdır. Bir tasarım dengelendiğinde, izleyicinin duygu düzeyiyle uyum sağlamalıdır. İzleyici, kompozisyondaki dengesizliğe olumsuz tepki vererek tasarımdan uzaklaşmaktadır. Denge, kompozisyonun yalnızca bir ilkesidir ve diğer ilkelerle birlikte bütün olarak hareket etmesi gerekmektedir (Landa,2010:25).

Grafik tasarım ilkelerinde denge, bir tasarımın görsel ağırlığının eşit dağılımıdır. Tasarımda kullanılan görseller, metinler, boş alan miktarı, renkler, boyut gibi unsurlar tasarımda dengeyi oluşturmaktadır. Tasarımın temel ilkelerinden olan denge; nesnelerin, renklerin, dokuların ve mekanların görsel ağırlığının uyumlu hale getirilmesi ve kompozisyon için uyumlu bir görünüm yaratılması anlamına gelmektedir. Tasarım içerisinde yer alan görsel unsurlardan her biri birbiriyle dengeli olduğunda izleyicinin duygusal düzeyine hitap etmektedir (Ertan, Sansarcı,2020:133).



Şekil 3.3: “T” dergisi için tasarlan tasarım, yeşil sandalye bu ilginç tasarımın dengelenen noktasıdır.

**Kaynak:** Robin Landa, Graphic Design Solutions, Fourth Edition, 2011:27



Şekil 3.4: Topkapı Sarayı Çini Motifleri, Çini Desenli Kanvas Tablo

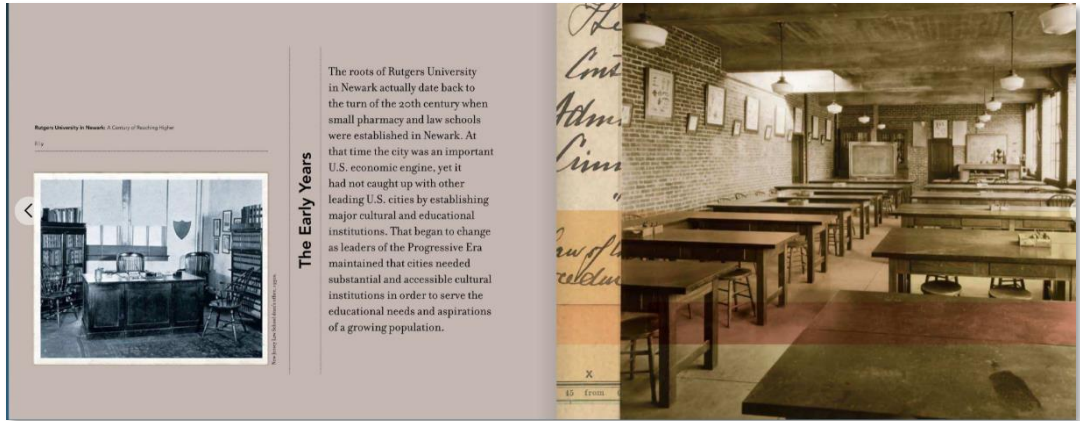
**Kaynak:** <https://www.istanbulkanvastablo.com/srtm3-topkapi-sarayi-cini-motifleri-cini-desenli-kanvas-tablo>

Şekil 3.4’ de yer alan, Türk süsleme sanatlarında kullanılan kompozisyonda desen tablonun her iki tarafında da karşılıklı simetri esasına dayalı olarak tasarlanmıştır. Tasarımda denge görülmektedir.

### 3.1.1.2 Bütünlük:

Tasarım bütünlüğü, bütünün tutarlılığını yansıtan anahtar bir ilkedir. Başka bir deyişle, tüm görsel unsurların bir bütün oluşturmak için birlikte çalıştığı hissini yaratmaktadır. Bu görsel unsurların kompozisyonda birleşmesi izleyicide birlik duygusu yaratmaktadır (Krasner, 2008:135).

Herhangi bir tasarım projesinin en önemli yönü bütünlüktür. Bir tasarımın görsel unsurları bir bütünlük oluşturacak şekilde bir araya getirildiğinde, yapının karmaşası ve parçalanması önlenir (Becer, 1997:72). Bir tasarımdaki tüm grafik unsurların bir bütün oluşturması için tasarım öğelerinin birbiriyle ilişkili olması gerekmektedir. Ancak o zaman tasarımdaki unsurlar birbirine ait olarak görünür, algılanır bütünlük sağlanmaktadır. Tasarım içerisindeki ideal bir düzen, bir bütün halinde birleştirilmiş grafik öğelerinin bir bütünü olarak görülebilir (Landa,2010:31).



Şekil 3.5: Daha Yükseklerle Ulaşmanın Yüzyılı – Rutgers-Newark, sayfa tasarımında görsel bütünlük

**Kaynak:**<https://www.yumpu.com/en/document/view/46680976/a-century-of-reaching-higher-pdf-rutgers-newark>

Erişim:13.12.2023

### 3.1.1.3 Devamlılık:

Bir grafik tasarım uygulamasında kullanılan görsel öğelerin amacına uygun ve tasarımın algısını olumlu yönde etkileyecek şekilde yeniden kullanılması, böylece akıcılığın sağlanmasıdır. Çeşitli tasarım malzemeleri arasındaki görsel bağlantıların sürekliliği ortak bir tema ve konseptle düzenlenmektedir. Dikkat edilmesi gereken nokta ise tekrarlanan metin gibi unsurların, tasarımda dinginlik yaratmamasıdır (Ertan, Sansarcı,2020:134). İzleyici tasarımın zaman ve mekandaki sürekliliğini görmektedir. Tasarımcılar öncelikle hangi unsurların vizyonda süreklilik ve farkındalık yaratacağını araştırarak belirlemeli ve buna göre strateji geliştirmelidir (Becer, 1997:71).



**Şekil 3.6:** Ambalaj tasarımında, tutarlı bir şekilde kullanılan öğeler tipografi, illüstrasyon, konum, kompozisyon ve renkler görsel devamlılık ilkesine göre tasarlanmıştır.

**Kaynak:** Robin Landa, Graphic Design Solutions, Fourth Edition,202011:32

### 3.1.1.4 Orantı ve Görsel Hiyerarşi:

Bir sinema film afiş tasarımında hiç nereye bakacağınızı bilemediğiniz oldu mu? Kafanız karıştı mı? Tasarımda eğer odaklanma sorunu yaşadıysanız tasarımda görsel hiyerarşi problemi olduğu söylenebilir.

Ertan ve Sansarcı'ya göre, tasarım uygulamasında kullanılan tüm görsel unsurlar boyut, renk, konum, kontrast, doku vb. kriterlere göre önem sırasına göre

tasarlanmalıdır. Unsurların kendi arasındaki önem sırası tasarımda bütünlük sağlayarak oran-orantıyı oluşturmaktadır. Unsurların doğru kullanılmasıyla tasarımın görsel denetimi doğru şekilde düzenlenerek, izleyici sizin odaklanmasını istediğiniz alana odaklanacaktır. Görsel hiyerarşinin doğru uygulandığı bir tasarıma bakan izleyici, görmesi gerekenleri sırasıyla görmelidir. Bu sayede tasarım hedeflerine hızlı ve kolay bir şekilde ulaşmaktadır (Ertan, Sansarcı,2020:134).

Grafik tasarımın temel amaçlarından biri bilgiyi aktarmaktır. Görsel hiyerarşi ilkesi, bilgiyi organize ederek izleyiciye iletmek istenenleri, grafik öğelerinden bir düzen içinde yararlanarak aktarmaktır. Görsel unsurların önem sırasına göre düzenlenmesi, vurgu yapılmak istenen mesajın baskın hale getirilmesi gerekmektedir. Temel olarak tasarımcı, izleyicinin hangi grafik öğelerinin birinci, ikinci, üçüncü vb. olduğunu belirler. Kreatif direktör John Rea'nın görsel hiyerarşiyi tasarımın ABC'si olarak adlandırmaktadır;

- A. *İzleyicinin ilk olarak nereye bakmasını istiyorsunuz?*
- B. *İzleyicinin ikinci olarak nereye bakmasını istiyorsunuz?*
- C. *İzleyicinin üçüncü olarak nereye bakmasını istiyorsunuz?* (Landa,2010:31).

### **3.1.1.5 Vurgulama:**

Grafik tasarımın başarısı, mesajın hedef kitleye ulaşabilmesine ve izleyiciden istenilen etkiyi alabilmekle bağlantılıdır. İzleyiciden istenen tepkiyi alabilmek için vurgulama yapmak tasarımda çok önemlidir. Tasarımlarda bazen temsil edilen görsel unsurun diğer nesnelere arasında net bir şekilde ayrılması gerekmektedir.

Tasarımcı, tasarıma başlamadan önce farklı türdeki resimleme, fotoğraf, metin gibi görsel unsurlardan hangisini tasarım içerisinde vurgulamak istediğinin planını yapmalıdır. Daha sonra vurgulanmak istenen unsuru diğerlerinden ayırmak için çeşitli tekniklerden yararlanmalıdır. Örnek vermek gerekirse vurgulama için renklerden yararlanılabilir. Koyu ton, kontrast renkler ya da canlı renklerin yardımıyla tasarımlarda vurgulamalar yapılabilir (Becer, 1997:74).

### 3.2 Durađan Grafikler

Durađan ‘‘Grafik Tasarım’’ ve ‘‘Hareketli Grafik Tasarım’’, temelde grsel iletiřimde kullanılan iki farklı tasarım yaklaşımını ifade eder. Bu blmde durađan (statik) grafik tasarım kavramı ele alınarak aıklanmıřtır. Devamında ise hareketli grafik tasarımın ne olduđuna deđinilmiř ve temel olarak tasarımın hangi dallara ayrıldıđına deđinilmiřtir. Son olarak ise durađan ve hareketli, grafik tasarım kavramları birlikte ele alınıp aıklanmıřtır.

Becer’e gre, 20.yy. ilk yarısında metal formlar zerine kazınarak yazılan, izilen ve daha sonra ođaltılmak zere basılan grsel malzemeleri ifade etmek iin grafik tasarım kullanıldı grafik tasarımın grevi iletiřim mesajını dođru ve basit bir řekilde yansıtılmak, bir rn veya hizmeti tanıtılmaktır (Becer, 1997:71).



řekil 3.7: Milton Glaser (1980), Sony Tam Renkli Ses, Afiř Tasarımı

**Kaynak:** <https://www.miltonglaser.com/store/c:posters/942/sony-tape-full-color-sound-1980>

Grafik tasarım, grsel iletiřim aracılıđıyla bilgi iletmek, bir mesajı glendirmek veya belirli bir hedef kitlenin dikkatini ekmek amacıyla tasarım

prensiplerini kullanma sürecidir. Bir kaynaktan iletilmek istenen mesajın tasarım ilkelerine uygun biçimde, görsel içerikler aracılığıyla iletilme sürecidir. (Ertan & Sansarcı,2020:132). Bu renk, tipografi, form, kompozisyon ve diğer tasarım öğelerini etkili bir şekilde bir araya getirerek estetik açıdan çekici ve işlevsel tasarımlar oluşturmayı içermektedir.

Tasarım sorunları çözmekle ilgilidir. Grafik tasarım sorunları çoğu zaman iki boyutlu nesnelere üzerinde çözmektedir. Genel olarak tüm görsel sanatlar, özellikle iki boyutlu olanlar, çoğu zaman tasarımlarında aynı tasarım dilini paylaşmaktadır (Becer,1997:33-34). Durağan grafik tasarım, etkileşimin veya hareketin olmadığı, statik tek bir anlık görüntüyü ifade etmektedir. Genellikle durağan tasarımlar, iki boyutlu düzlemlerde oluşmaktadır. Bazen illüstrasyonlar veya gölgelendirme gibi özel tasarımlarla üç boyutlu bir izlenim yaratılabilmektedir.

Durağan tasarımlar, genellikle basılı malzemelerde, afişlerde, broşürlerde, logolarda, kitap kapaklarında, bannerlarda, web sitelerindeki görsel elemanlarda, infografiklerde ve diğer benzer ortamlarda kullanılmaktadır ve kullanım alanı olarak geniş bir alana sahiptir. Örneğin yeni bir kafenin posterlerini, logolarını, hazır bardaklarını, çantalarını ve havlularını müşteriler çekmek için benzersiz ve çekici hale getirmektedir. Mesaj ve fikirlerin günlük yaşamda daha erişilebilir ve kullanışlı hale getirilmesi amacıyla insan yaşamının çeşitli alanlarında kullanılmaktadır. Durağan grafik tasarımın uygulama alanlarından bazıları, marka ve kurumsal kimlik, reklam ve pazarlama malzemeleri, ambalaj tasarımı, kitap ve dergi kapakları, web tasarımı, poster tasarımı, eğitim materyalleri, yayın tasarımı dergi düzenlemeleri, gazete tasarımları vb. genellikle durağan grafik tasarımını içerir. Durağan grafik tasarımlara örnek olarak Milka markası verilebilir (Şekiş,3.8-9-10). Seri halinde oluşturduğu reklamlarında kavramsal ifadeye önem vermekte olduğu görülmektedir. Farklı ülkelerde oluşturulan statik reklamları kavramsal olarak yaratıcıdır. Görsel iletişime yönelik dönemsel reklamları sıklıkla kullanılmakta, seri olarak düşünülen çalışmalarda kullanılan, billboard, poster, kupa, kalem, kalemlik, defter ve çanta gibi malzemelerden oluşan kompozisyonlara yer vererek markasını ön plana çıkararak dikkat çekmektedir.



Şekil 3.8: Milka rebrand- The Otherly, brand design agency, London

**Kaynak:** <https://theotherly.com/work/milka/> Erişim: 17.12.2023



Şekil 3.9: Milka Bez çanta reklamı

**Kaynak:** <https://theotherly.com/work/milka/> Erişim: 17.12.2023



Şekil 3.10:Mini Mugcake Kiti:

**Kaynak:** <https://www.amazon.fr/Kit-Mini-mugcakes-Milka-minipasteles/dp/8448021169>  
Erişim:17.12.2023

### 3.3 Hareketli Grafik

*“İnsanoğlunun gözü; birbirinden hafifçe farklı görüntülerin belirli bir hızda akararak, birbirini takip etmesini, hareketli görüntü olarak algılayabilmektedir. Bu fenomene “görüş devamlılığı” adı verilir. Bu olgu grafik tasarımcıların, mesajlarını dönemlerinin cihazları ile; hareketli olarak aktarma ve kendilerini ifade etme aracıdır” (Sansarcı,2017:33).*

Hareketli grafik tasarım müzik eşliğinde dinamik bir mesaj ileten görüntü ve metinlerdir. Dinamik nesnelere haline getirmek için dönüştürebileceğimiz hareketli grafik tasarımlar, iki veya üç boyutlu, uzayda hareket eden basit veya şematik öğelerdir. Bu öğeler sürekli bir evrim halindedir ve genellikle etkileşime girdikleri mekân ve zamana göre çerçevelenmektedir. Sürekli dinamik olmaları, izleyicinin dikkatini daha iyi çekerek buldukları ortamlarda diğer tasarımlardan ayrışmalarını sağlamaktadır. Ayrıca hareketli tasarımlar daha fazla dikkat çekmekte, iletişimi kolaylaştırmaktadır. Bu da hareketli grafik tasarımın en önemli özellikleri arasındadır (Valdivieso, 2015:76).

*“Hareketli grafikler; resimleme, sinematografi, animasyon, vb. gibi farklı disiplinlerle etkileşim halindedir. Bu disiplinlerin temel ilke ve teknikleri bir araya gelerek Manovich’in deyişiyle “melezleşebilen” ve “karıştırılabilir” bir ortak dil meydana getirmiş ve eşi görülmemiş yeni yapıtlar ortaya çıkmıştır. Kısacası, günümüz görsel kültüründe saf ve durağan formlardan ziyade melez ve hareketli görüntü formları etkili olmuş durumdadır” (Mercin, 2022: 46).*

Kelimelerin yoğun olduğu tasarımlarda durağan sakin tempolu çizgilerden illüstrasyonlar, izleyicileri içerik ile etkileşime geçirerek aktif olmalarını sağlamaktadır. Hareketli grafik tasarımı bu yönüyle desteklemektedir.

Tasarımcı, tek bir kareyle başlayarak animasyonu hayal edebilmekte ve planlayabilmektedir. Etkili kompozisyonlar, daha sonra harekete dönüştürülebilen grafik biçiminde daha kolay oluşturulmaktadır. Bir grafik görüntünün stili ne olursa olsun, izleyicide ilgi uyandırmak için güçlü bir kompozisyon gerekmektedir. İlgi yaratma yöntemi olarak karşıtlık ve gerilim ilkesi, hareket ve grafik arasında paylaşılır. Grafikten harekete hareketsiz bir görüntü, alanı, derinliği ve bir odak noktasını

tanımlamaktadır. Bu tek çerçeve, bir hareket tasarımı projesi için zaman içinde bir anı gösterir (Shaw, 2016:20).

Özetle, “*Hareketli Grafikler, animasyon, görsel efektler, film başlıkları, televizyon grafikleri, reklamlar, multimedya sunumları, daha yakın zamanda mimari ve giderek artan dijital/video oyunları dahil olmak üzere film, video ve dijital medya için tür ve görüntüleri kapsayan geniş bir tasarım ve üretim alanını tanımlamak için kullanılan çağdaş bir terimdir*” (Sandhaus,2006:1)

### **3.3.1 Hareketli Grafik Tasarım İlkeleri**

#### **3.3.1.1 Zaman:**

Hareket tasarımının en temel ilkelerinden biri zaman, hız ve hareketle ilgilidir. Hareketli grafiğin temel ilkelerinden biri olan değişim, zaman ve hareketle ilgilidir. Zamana ve mekâna bağlı hareket veya dönüşümün üç boyutlu dijital ortamda gösterilmesi çeşitli unsurlar (metin, resim, şekil, çizgi vb.) aracılığıyla hazırlanmaktadır (Kurteş & Levent, 2022). Zamanlama etkisi, nesnelerin gerçek dünyadaki davranışlarını simüle etmektedir. Örnek olarak, bir topu yere attığımızda aniden bir yerde durmak yerine, hareket etmeye devam ettiğini yavaş yavaş durduğunu görmekteyiz. Hareket tasarımların doğal olmasını sağlamaktadır. Zamanlama ilkesi nasıl etkileşim kurabileceğimize odaklanarak çeşitli yollar sunmaktadır. Tasarımda verilmek istenen mesaja göre kare hızını değiştirebilir, sesin ritmine göre nesnelerin dönüşü tasarlanabilmektedir (<https://draftss.com/10-key-principles-of-motion-design/>). Animasyon gibi hareketli grafik tasarımında sahneler çok küçük zaman dilimleri olan kareler (frame) ile gerçekleştirilmektedir (Krasner, 2008: 2).

Hareketle zaman ve hız, mesajın doğru biçimde iletilmesi açısından çok önemlidir. Animasyonlu, hareketli grafik tasarımların ortak özelliği, her şeyin sürekli hareket halinde dinamik olmaları ve hızlarıdır. İletmek istediği mesajı izleyiciye aktarabilmesi için ne çok hızlı ne de çok yavaş (durağan) olmamalıdır. Hareketli tasarımlardaki hızı etkileyen bir diğer özellik ise müzik ve dış sestir. Bir tasarımın hareket hızı, nesne veya şekil arasında bağlantı kurmamızı; onun ağırlığı, gücü, şekli ve iradesi hakkında bize bilgi aktarmaktadır (Alonso, 2015:76).

### 3.3.1.2 Değişim:

Bu özellik zaman ve hareketle ilgilidir. Çevremizdeki dünyada hiçbir şey sabit bir hızla hareket etmemektedir. Bir nesnenin boyutunun, şeklinin, renginin, konumunun, dönüşünün ve benzeri özelliklerinin zamanla değiştiği görülmektedir. Değişimler izleyicilere perde arkasında bir şeyler olduğunun sinyalini vererek etkileşime girmektedir. Çalışmanızın izleyiciye, etki yaratması için harika bir geri bildirimdir. Bir dairenin boyutu zamanla büyür veya küçülür, bir nesnenin rengi zamanla değişir ve bir nesnenin yolu boyunca konumu değişmektedir. Gerçek dünyadan bir örnek olarak fiyatı belirleyen bir alet düşünüldüğünde, kullanıcı başparmağını hareket ettirdiğinde simge hareket eder ve fiyat değeri bunu yansıtacak şekilde değişir. Bu, izleyicilere verilerin dinamik olduğunu anlamalarına yardımcı olmaktadır (<https://www.toptal.com/designers/ux/motion-design-principles>).

### 3.3.1.3 Tipografi:

Son yıllarda teknolojinin hızla ilerlemesi tasarımcıların kullandıkları araç gereçlerin kullanım alanlarının genişlemesi ve tipografi tekniklerindeki ilerlemeler, hareketli grafik tasarım dünyasında tipografiyi ön plana çıkarmakta, hareket dünyasında yaşamı daha canlı hale getirmektedir. Dokular ve desenler, izleyiciye sezgisel bir deneyim sunarken, kompozisyona kontrast ve derinlik katmaktadır. Kinetik bir yazı tipi, grafik özellikleri ve hareket yoluyla duyguları aktarmaktadır. Günümüzde hareketli grafik tasarımlarda yazı artık bir metin olarak değil, karmaşık semiyotik formlar taşıyan fiziksel bir form olarak tasarlanmaktadır (Krasner, 2008: 164). Tasarımcı Dylan Todd tipografiyi, "*Tipografi temel olarak kelime sanatı.*" olarak ifade etmektedir "*Yazıyla tasarım yaparken, seçtiğiniz yazı tipi bir öykü anlatmaktadır*"(<https://www.adobe.com/tr/creativecloud/design/discover/serif-vs-sans-serif.html>).

Hareketli grafik tasarımlarda tipografi, bir mesajı veya bilgiyi iletirken ekranlarda zaman ve mekân içinde, farklı yönlerde hareket eden veya dönen yazılardır. Tipografi, güçlü bir iletişim kurma, duyguları aktarma yeteneğine, zengin kişilik özelliklerine ve gelişmiş bakış açılarını yönetebilme yeteneğine sahiptir. (Hussain, A. 2022:647). Bu nedenle ekranın sınırlı görsel içeriği, yazı tipleri, görüntülenen nesne hakkında izleyiciye çok şey aktarmaktadır. Bir logonun yazı tipi, firmanın hedef

kitlesine iletmeye çalıştığı tutum hakkında bilgiler vermektedir. Reklamlardaki yazı tipleri, reklamın ulaşmaya çalıştığı hedef kitlenin türünü önerebilir ve kitap kapakları ve film posterlerindeki yazı tipleri, filmin türünü belirleyebilmektedir. Belirli bir proje için doğru yazı tipini kullanmak tasarım açısından çok önemlidir. Hedef kitlesine göre Seyirci üzerinde daha büyük bir etki bırakmaktadır.

David Finckerin yönettiği 2002 yılında çektiği Panik Odası filminde, New York şehrinin batı yaka görüntüsü üzerinde havada süzülen devasa başlıklar sahneye girmektedir. Filmdeki başlıklar bina cephesinden bağımsız ama bina ile bütünleşmiş gibi görünmektedir. Her başlıkta ışığın sahne ve tipografi ile birleşmesi muazzam bir etki yaratmaktadır (Byrne, Braha 2011:18).



Şekil 3.11: Yaratıcı hareketli grafik başlıkları: Film, video ve web için hareketli grafiklerle başlık oluşturma

**Kaynak:** <https://onthesetofnewyork.com/newsimages/panicroomcredits11.jpg>



Şekil 3.12: Billie Eilish- Copycat (Animasyonlu Şarkı Sözleri)

**Kaynak:** [https://www.youtube.com/watch?v=aejbTf8Y0\\_0&t=139s](https://www.youtube.com/watch?v=aejbTf8Y0_0&t=139s) Erişim: 05.01.2024

Hareketli grafik tasarımcısı Billie Eilish hazırlamış olduğu müzik videosunda kinetik tipografi tasarımdan ve arka fonda çalan müzik ile karakterlere ve hayaletlerden oluşan resimlemelere yer vererek mesajın güçlü verilmesine sağlamıştır.

#### **3.3.1.4 Ses:**

Ses, izleyiciye duygusallık ve gerçeklik açısından sağladığı katkıyla görüntüyü desteklemektedir. Bu nedenle hareketli grafik tasarımın gerekli bir ilkesidir (İlbars, 2019: 77). Hareketli grafikler müzik eşliğinde dinamik iletişimi aktaran görüntüler ve metinlerden oluşmaktadır. Tasarımlarda, ses görüntülerin yapısını güçlendirerek dikkat çekmektedir (Alonso, 2015:77).

Örnek olarak, Bass'ın “80 Günde Devri Alem” sinema filminde kullandığı statik ve düz tipografi tasarımını destekleyen jenerik müziği, saatler çaldığında sahneyi aydınlatan havai fişekler ve arka fonda çalan müzik devrim niteliğindedir (Krasner, 2008: 50).

Ses doğrudan duyulara hitap etmektedir. Tasarımında ses efekti izleyicinin dikkatini çekmektedir. Yapı itibariyle tasarımın eksik olan yönünü doldurarak tasarımların daha güçlü görünmesini sağlamaktadır. Ses ve görüntüyü doğru oranda kullanmak mesajları iletirken daha inandırıcı etkileyici olarak iletişime geçmektedir. Etkileşimin sağlanabilmesi için ses ve tasarım doğru orantılı olarak tasarlanmalıdır.

Zamana dayalı tasarımdaki rolleri sayesinde ses ve müzik öncelikle izleyiciyle anında duygusal bir bağ kurmaktadır. Ses ve görüntüleri birbirine bağlayan vurgu, ritim ve zamanlama hareketli grafik tasarımların önemli birer unsurudur (Atiker, 2011:355).

#### **3.3.1.5 Kurgu:**

Fotoğrafın icadıyla birlikte görüntünün dondurulması, baskı çeşitlerinin keşfinden sonra selüloz bandın kesilerek yapıştırılması, ilk montajın yapılmasının ardından dijital dönemin başlamasıyla kurgu yazılım programlarının icadı da gelişerek günümüze kadar gelmiştir (Çevik, 2022:88). Kurgu teknikleri ve programları kendini geliştirerek hareket tasarımcılarının yaratıcılıklarını desteklemektedir. Film, animasyon ya da videoların birden fazla oluşan sahneleri kareler ile birleştirmektedir.

(Krasner, 2008: 350). Film, animasyon, eğitsel içerikler gibi çeşitli çekilen videolar, bilgisayar ortamına aktarıldıktan sonra senaryo, hikâye, vb. gibi içeriklere sadık kalınarak, sahneleri kesmek, birleştirilerek ve ses senkronizasyonları tamamlandıktan sonra çeşitli efektler kullanılarak videolarda düzenlemeler yapılmaktadır. Günümüzde kullanılan bilgisayar yazılımları olduğu gibi; internetin gelişmesiyle birlikte bulut tabanlı kurgu programları ve tabletler ya da cep telefonlarında kullanılabilen kurgu programları da mevcuttur. Tasarımcı kendi yeteneklerine göre istediği kurgu programını kullanabilmektedir. Bu programlara Adobe Premiere, Final Cut, iMovie, Windows Movie Maker gibi programlar örnek olarak verilebilir.



Şekil 3.13: Kurgu programından ekran görüntüsü.

**Kaynak:**<https://www.freepik.com/free-photo/young-freelancer-editing-footage-software-working>

*“Kurgu, birden fazla görüntüyü, eylemi veya olayı uyumlu bir bütün halinde koordine etmeyi ve birleştirmeyi içerir. Kesmeler sahneler arasında anında değişikliklere neden olur. Paralel düzenleme, bir neden-sonuç duygusu oluşturmak için ayrı olayların bir araya getirilmesini içerir. Kesitler izleyicinin dikkatini ekran dışındaki uzay ve zamanda ortaya çıkan ana eylemden uzaklaştırmak için kullanılır. Sıçrayarak kesmeler, öğelerin konumlarında veya hareketlerinde ani değişiklikler yaratarak sürekli zaman yanılması bozar. Geçişler, olaylar arasında kademeli değişikliklere izin veren zaman geçişleridir. Örneğin, soluklaşmalar içerik, zaman*

*veya mekandaki büyük deęişiklikleri belirtmek için kullanılır ve bir hikâyenin süreklilięindeki belirgin kopuşları temsil eder. Kamera hareketi yoluyla mobil çerçeveleme, sekansları kesmeler ve geçişler yoluyla birbirine bağlamaya bir alternatiftir” (Krasner, 2008: 403).*



## 4. RESİMLEME SANATI (İLLÜSTRASYON)

Resimleme (illüstrasyon), antik mağara resimlerinden günümüze kadar görsel iletişim tasarımının çeşitli alanlarında, çeşitli tarz ve uygulamalarında kullanılmıştır. Grafik tasarımın bir alt dalı olan illüstrasyon, ana ve alt bileşenleriyle mesaj veya bilgi aktarmanın birçok yolunu sunan bir dildir.

Resimlemeleri tanımlamak, kategorilerine ayırmak, sanılanın aksine kolay değildir. Zeegen resimlemeyi, grafik tasarım veya bir sanat olarak görmemektedir. Peki tam olarak resimleme nedir? Bir disiplin olarak resimlemenin (illüstrasyon) sanat ve grafik tasarımın arasında yer aldığını, grafik sanat biçimi olarak kabul edilebileceğini ifade etmektedir (Zeegen,2009 S:6).

Fikir ve düşünceleri görseller aracılığıyla sunan resimlemenin (İllüstrasyonun) etimolojik kökeni Latince "illustrationem" kelimesine dayanmaktadır. Kelime anlamı; aydınlatıcı, aydınlatan, ışık, parlaklık, "açıklayıcı bir resim" anlamına gelmektedir (<https://www.etymonline.com/word/illustrate>). İngilizcede "Illustration" şeklinde yazılan ve Türkçede "illüstrasyon" şeklinde de kullanılan bu kavramın Türkçede tam karşılığı "Resimleme" olarak çevrilmiştir. Araştırmalarımda resimlemenin (illüstrasyon), literatürde çok fazla tanımının mevcut olduğunu bunlardan pek çoğunu birbirine benzeyen noktalarının bulunduğunu, bazı yönlerden ise ayrıldığı görülmektedir. Bu tanımlamalardan bazıları aşağıda incelenmiştir:

### 4.1 Resimleme (illüstrasyon) Nedir?

Resimleme (illüstrasyon) grafik tasarımın önemli bir dalıdır. Görsel temsil ve iletişim amacıyla kullanılan resimleme, çizim tekniklerini birleştiren bir sanat formudur. Grafik tasarımın geniş yelpazesi içerisinde yer alan resimleme; kavramları, duyguları, bilgileri veya mesajları resmin unsurları aracılığıyla ifade etmek için kullanılmaktadır.

Emre Becer illüstrasyonu şöyle tanımlamıştır; "*Bir olay, bir metin, bir slogan veya konuşma gibi sözel öğeleri resimsel olarak aktaran ya da yorumlayan öğelerdir*" (Becer, 1997: 210).

Türkiye İllüstratörler Derneği'ne göre illüstrasyon: “*Metinlerin ve fikirlerin tasvir edilmesi ve açıklanması amacıyla uygulanan görsellerdir*”.

İllüstrasyon bilgi vermek için basılı, dijital, sözlü, sözsüz olarak metni tamamlayan, geliştiren, açıklayan ve ışık tutan benzersiz sitiller kullanarak aktaran görsellerdir (Landa 2011:160).

Mark Wigan göre ise “*İllüstrasyon; sorunları çözerken, dekore ederken, eğlendirirken, süslerken, yorum yaparken, bilgilendirirken, ilham verirken, açıklarken, eğitirken, kışkırtırken, baştan çıkarırken, büyülerken ve hikâye anlatırken içeriği yaratıcı, ayırt edici ve oldukça kişisel yollarla görsel olarak iletmektedir (Wigan,2009:9)*”.

“*ABD, Rhode Island'daki Ulusal İllüstrasyon Müzesi'ne göre, 'İllüstratörler fikirleri iletmek için kişisel ifadeyi resimli temsille birleştiriyor;*

*Hayal gücünü yakalayan, izleyicinin aklında kalan ve kişinin kişisel geçmişindeki anları şimdiki zamanla ayrılmaz bir şekilde bağlayan resimli görüntülerdir*”. (Zeegen,2005:12).

*Sabiha Bozçalı*'ya göre ise resimleme, sanatçının iletmek istediği mesajı özgün, kendine ait üslup ve karakteristik çizgiler aracılığıyla, okuyucuda estetik bir duygu vermektir. İlişkili olduğu metni tamamlayarak, değişik anlam ve boyutlarda yeniden algılanmasına yardımcı olmaktadır (<https://gmk.org.tr/news/turkiyeden/ben-turkiyenin-ilk-kadin-illustratoruydum>).

David Blaikloc illüstrasyonu, dil ve anlamın yakından bağlantılı olduğu modern toplumda görsel deneyimleri tasvir etme ve yaratma yöntemi olarak tanımlamaktadır (Male.2019:1).

Dünyaca ünlü illüstratör ve karikatürist olan Steadman, bir röportajında anlamayı daha anlaşılır kılmak için çizdiğini ifade etmektedir. Bu bağlamda resimlemelerin, dünyamızdaki karmaşık fikirleri, konuları ve bu karmaşada gözden kaçırılan yönleri, çizgiler aracılığıyla anlaşılır duruma getirdiği söylenebilir.

Günlük yaşamımızda farkında olmadan resimlemeler ile etkileşime geçer, çoğu zaman bunun farkına bile varmayız. Bilinçaltımızı etkileyen bu imgeler, bazen bir

ambalajda, sinemada, yönlendirmede, sağlık hizmetleri vb. gibi alanlarda her gün karşılaşır, farkında olmadan iletişime geçeriz (Male.2019:4).

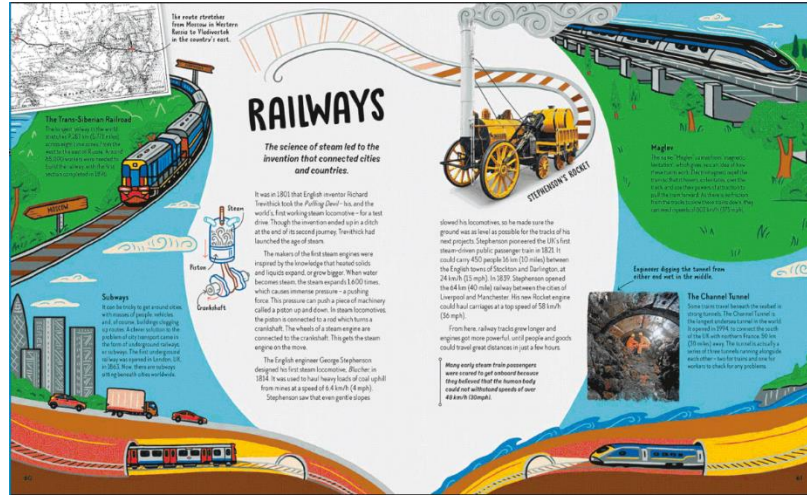
Emre Becer İllüstrasyon türlerini “iletişim ve grafik tasarım” kitabında üç grupta kapsayıcı olarak ele almıştır. Farklı kaynaklar ise meslek gruplarına göre illüstrasyon türlerini geniş bir kullanım alanında aktarmışlardır. Bunlar moda, tıbbi, botanik, bilimsel, teknik, bilgi grafikleri, mühendislik resimlemeleri vb. başlıklar altında topladıkları görülmektedir. Üç ana başlık halinde ele alınan resimleme türleri, kısa alt başlıklar halinde aşağıda incelenecektir.

## **4.2 Resimleme (İllüstrasyon) Türleri**

### **4.2.1 Yayın Resimlemeleri:**

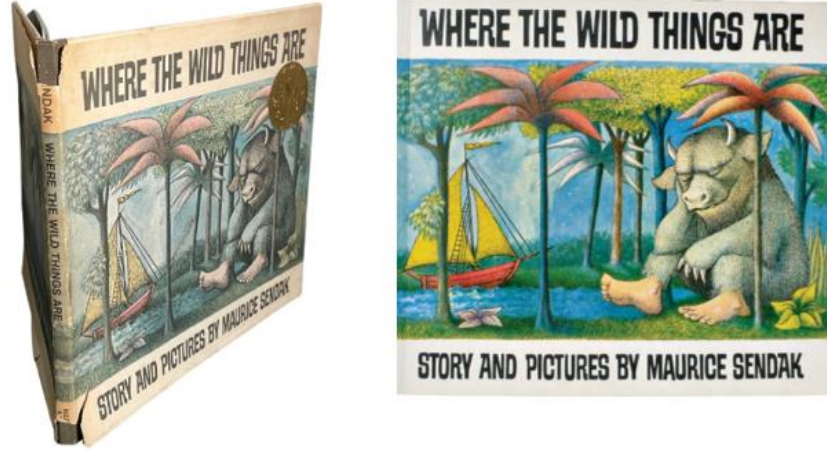
Genellikle kitaplar, dergiler, gazeteler, öyküler, haberler, romanlar ve diğer yayımlar için tasarlanan görsel öğelerdir. Bu resimlemeler, metni desteklemek, konseptleri açıklamak ve mesaj ve duyguyu vererek okuyucunun ilgisini çekmek için kullanılmaktadır (Becer, 1997: 210).

Zeegen “The Fundamentals of Illustration” adlı kitabında yayın resimlemeleri ile ilgili; projelerde, illüstrasyonun kattığı anlamın karşılığı yayıncılık bağlamında çok iyi sonuçlar vermektedir. Gazete, dergiler vb. gibi yayın alanlarında kullanılan resimleme sanatı kişisel bir bakış açısını veya fikri ifade etmek için çizgiler aracılığıyla uygulanabileceğinden çok önemlidir. Ona göre bazen zor bulunan fotoğrafların yerine kullanılan resimlemeler, fikirlerin iletilmesinde ve fotoğrafların niteliklerini ve görsel çekiciliğini artırmak için resimleme sanatı vazgeçilmezdir. Haftalık veya aylık yayın yapan bir dergi ya da gazetede yayınlanan illüstrasyonlar, düzenli olarak fikir üreten illüstratörler için keyifli, bir o kadar da zor ve zahmetlidir (Zeegen,2005:88).



Şekil 4.1: Kaynak: <https://caitlinkeegan.com/recentwork/client-dk-dorling-kindlersley>

Yayın illüstrasyonlarına örnek olarak, bir çocuk kitabındaki çizimler, metinlerin dışında resimlemeler ile çocuklara hem öğretmekte hem de eğlendirmektedir.



Şekil 4.2: Vahşi Şeyler Nerede Maurice Sendak 1. Baskı/3. Durum

Kaynak: <https://www.ebay.com/itm/295686834485> (29.11.2023)

Çocuk kitaplarında, ünlü illüstratör ve yazar Maurice Sendak tarafından çizilmiş, “Vahşi Şeyler Nerede” adlı çocuk kitabı en çok satan çocuk kitabı olarak tarihteki yerini almıştır. Max ve arkadaşlarının hayali maceralarını, mitolojik yaratık ve karakterlerle buluşturan kitap, çocuk edebiyatının en önemli ve en sevilen örneklerinden biridir (Wigan, 2009: 216).

#### 4.2.2 Reklam İllüstrasyonları:

Reklam dünyası, ürünleri veya hizmetleri tanıtmak için çeşitli illüstrasyon tekniklerini ayrıntı ön planla olacak şekilde kullanmaktadır. İllüstrasyon teknikleri ile markanın mesajını görsel olarak iletme amaçlanmaktadır. Bunlar moda, afişler, broşürler, web siteleri, cd, tebrik kartları, sinema, tiyatro, ambalajlar, takvimler için tasarlanmış illüstrasyonları içerebilir (Becer, 1997: 210). Moda dergisinin içeriğini desteklemek, çekici hale getirmek amacıyla resimlemeler kullanılmaktadır. Katalog ve broşürler genellikle resimlerle desteklenmektedir.

Jonathan Crisp (opposite), Ziggurat'ın gıda ürünleri için hazırlamış olduğu tasarımlarında, görsel etki yaratmak, dikkat çekmek ve müşterilerin kalplerinde bir gülümseme yaratmak için tipografide imza yazı tipi ve karikatür tarzında yaklaşım sunmaktadır. Ambalajlarda kullandığı mizahı karakterleri ile insanların dikkatini çekmektedir (Ambrose. Harris,2009:108).



Şekil 4.3: Ünlü Moda İllüstratörü René Gruau'nun Bir Eseri

**Kaynak:** <https://thedeconhaus.com/blogs/the-deco-stylist/deco-icons-rene-gruau> Erişim:

29.11.2023



Şekil 4.4: Jonathan Crisp (opposite), Ziggurat'ın ürün ambalaj tasarımları, Ambrose. Harris,

**Kaynak:** *The Fundamentals of Graphic Design*, S:109

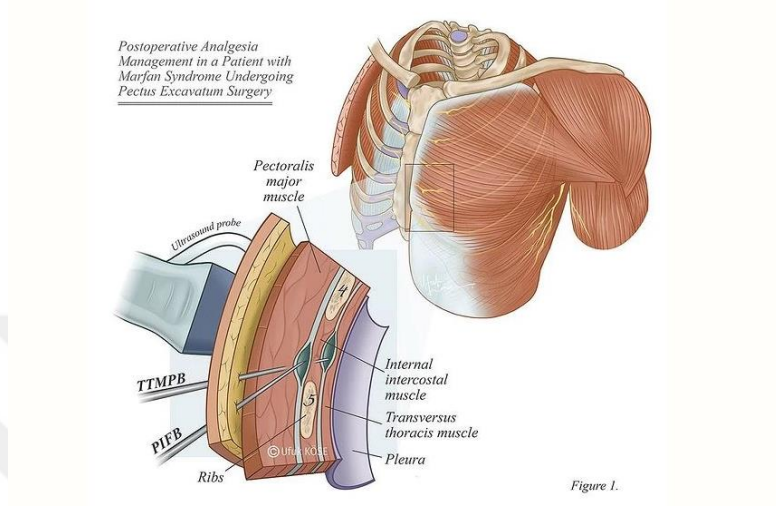
### 4.2.3 Teknik ve Bilimsel İllüstrasyonlar

Teknik ve Bilimsel İllüstrasyonlar içerisinde, bilimsel, botanik, makine, mühendislik, tıp, jeoloji vb. gibi uzmanlık isteyen alanlar yer almaktadır. Teknik ve bilimsel illüstrasyonlarda verilmek istenen mesajı destekleyici, bilimsel bir temele dayanan, öğrenmeyi destekleyen resimlemelerdir (Becer, 1997: 211). Bu tür illüstrasyonlar genellikle eğitim, araştırma ve profesyonel iletişim alanlarında kullanılmaktadır.

Teknik ve Bilimsel İllüstrasyonlar bir konunun en önemli ögesini vurgulamak amacıyla, seçici teknikler kullanarak, gerçeği etkilemeden kameradan daha açıklayıcı ve ayrıntıları göstermeyi amaçlamaktadır. Antik çağlarda yaşayan hayvanların ve tıpta kullanılan bitkilerin çizimleri yapılmıştır. Bazı bitki resimleri günümüze kadar

ulaşmıştır. İllüstrasyonun, yüzyıllar önce tıbbi açıdan çok önemli olduğunu bize göstermektedir (<https://www.ktsv.com.tr/59-bilimsel-illustasyon>).

Resimleme sanatı botanik alanında kullanımının temel amacı, bitkilerin temel özelliklerini en doğru detaylı şekilde göstermek için, sanatsal tekniklere dayalı bir görsel iletişim disiplindir.



Şekil 4.5: Postoperatif Analjezi Yönetimi Resimlemesi, Ufuk KÖSE

Kaynak: <https://www.medicalillustrators.org/> (Erişim:30.11.2023)



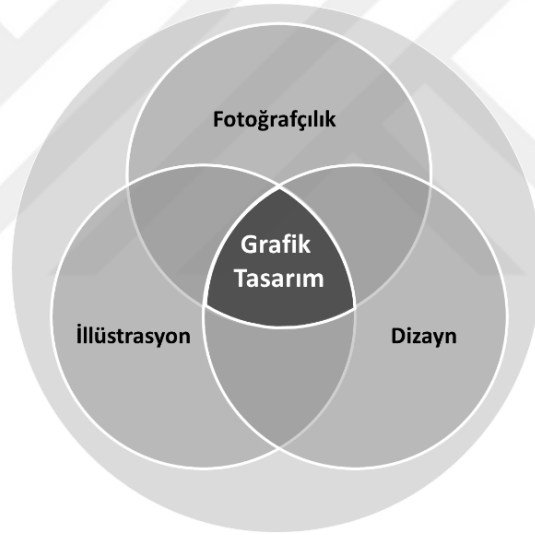
Şekil 4.6: Castore Sırasında (1617) Herbario novo

Kaynak: <https://linbi.eu/a-brief-introduction-to-drawing-trees/> Erişim 21.12.2023

## 5. HAREKETLİ GRAFİK VE RESİMLEME SANATI

### 5.1 Hareketli Grafik Tasarım ve Resimleme Sanatı

Grafik tasarım hedef kitleye ulaşmak için görsel iletişimi kullanmaktadır. Bu bağlamda bu çalışmanın ana temalarından biri olan ve grafik tasarımın önemli bir unsuru olan resimleme, fikir ve mesajları hedef kitleye doğrudan aktarabilmek için görsel imgelere dönüşmektedir. Aynı zamanda resimlemelerin, farklı şekillerde şaşırtıcı ve akılda kalıcı görüntüler ve mesajlar oluşturmaya olanak sağlayan bir araç olarak aktarma, yorumlama ve iletişim kurma konusunda oldukça canlı, etkili ve yenilikçi olduğu görülmektedir (Wigan 2012: 9). Grafik tasarım iletişim kurmak için fotoğraf, illüstrasyon ve tasarım alanlarından yararlanmaktadır (Hembree,2008:12). Bu üç alanın birbiriyle kesişimleri aşağıdaki tabloda gösterilmektedir.



Şekil 5.1: Grafik Tasarım: Fotoğraf, illüstrasyon ve tasarım

Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşuna göre; “Resimleme (İllüstrasyon), zengin tarihiyle antik bir iletişim şekli; kullanıldığı her alanda çarpıcı grafik imgeler oluşturan, etkin mesajlar ileten, dinamik, çağdaş bir ifade ve yorumlama aracıdır”.

Resimleme için tarihsel literatüre geri dönersek; illüstrasyonun yazıya paralel olarak geliştiğini görmekteyiz. Tarih öncesi dönemlerde resimlemeleri, fikirleri iletmek için ve resimleri metinlerin yerine kullandıkları görülmektedir. Tek kelimeyle resimleme sanatı, insanların yaşamlarının her alanında görünen yardımcı bir metin gibidir. Çoğunlukla resimlerde, belirli bir bağımsızlıkla görünmektedir. Kelimelere

eşlik etse bile, anlatımdan ziyade görsellerin etkisiyle, okuyuculara metnin çekiciliğini arttırmayı amaçlamaktadır.

### Peki Ya Grafik ve Resimleme Sanatı?

Geçmiş tarihten günümüze bu alanda grafik tasarım ve resimleme sanatı alanında eserler üretmiş olan dünyaca ünlü sanatçıların çalışmaları, iki sanat dalının ilişkisini daha iyi anlamamız açısından bizlere ışık tutmaktadır. Elbette Türk grafik tarihi dediğimizde aklımıza uluslararası ilk Türk grafiker İhap Hulusi Görey gelmektedir.

*“Çoğu taşbaskısı olan yüzlerce çalışması ile 50 yıllık bir dönemin endüstri, kalkınma, ticaret ve sosyal yaşamın gelişmelerini belgeledi. İhap Hulusi Görey, yeni kurulmuş bir devletin ilk uzman tasarımcısı olarak tanınır.”* (<https://markut.net/sayi-9/ihap-hulusi-gorey>).



Şekil 5.2: Cumhuriyet Tasarımının Yüzü: İhap Hulusi Görey'in eserlerinden örnekler.

**Kaynak:** <http://vektorelcizim.net/cumhuriyet-tasariminin-yuzu>

Görey eserlerinde resimleme (illüstrasyon) sanatını ve tipografiyi bir arada kullanmaktadır. İlk renkli afiş tasarımını Türkiye'ye getiren, halkla tanıştıran sanatçıdır. İlk çizimleri, Akbaba dergisinin kapak tasarımlarında yer aldıktan sonra tasarımları büyük ilgi gören İhap Hulusi Görey ilk reklam çalışmasını 1927 yılında

“İnci Diş Macunları” için afiş tasarlamıştır (<https://markut.net/sayi-9/ihap-hulusi-gorey>).

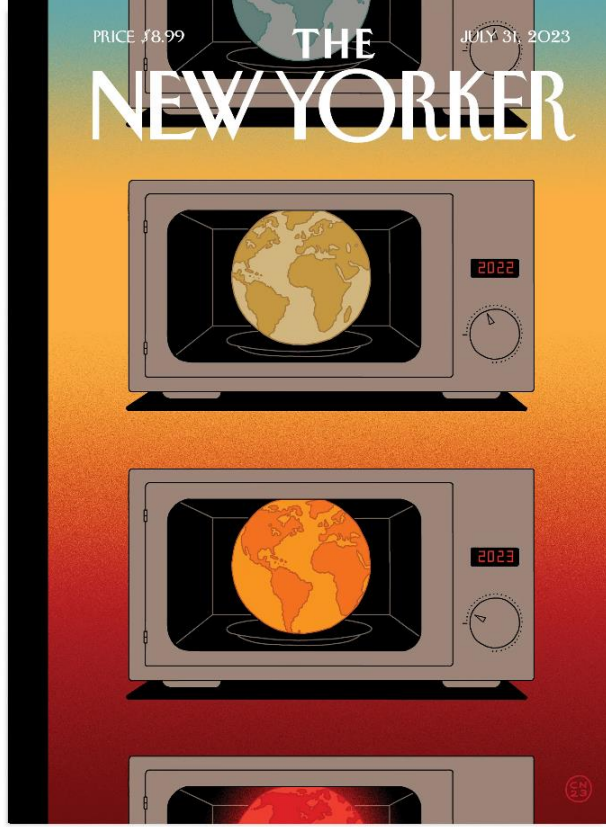
New Yorker Magazine dergisinin kapağı, grafik tasarım ve resimleme sanatının en güzel örneklerinden biridir. 1925 yılında, Harold Ross'un kurucusu olduğu New Yorker, deneme, röportaj, eleştiri, karikatür ve şiirleri içerisinde bulunduran bir dergidir. Kapak tasarımındaki tipografi, yazı karakteri, kompozisyon, resimleme ve öğelerin birbiriyle uyumu muhteşem bir grafik tasarım ürünüdür. Aşağıda örneklerini gördüğümüz tasarımlar, uluslararası üne sahip Türk karikatür ve grafik sanatçısı Gürbüz Doğan Ekşioğlu'na aittir. Sanatçının New Yorker dergisinde sekiz adet tasarımı yayınlamıştır (<https://tr.wikipedia.org/>).



**Şekil 5.3:** Sanatçı, dünya krizin sonuna doğru ilerlerken yaşadığı pandemi deneyimini, umudunu ve sevincini anlatıyor.

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

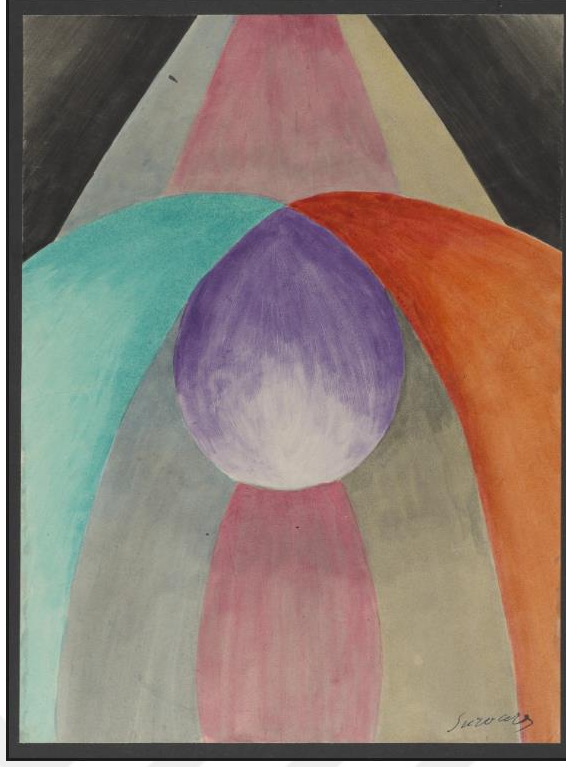
Christoph Niemann ise resimleme ve grafik tasarımcısı diğerk bir sanatçımızdır. Tasarımları, birçok dergi ve kitap kapaklarında yayınlanmıştır. Ayrıca bu alanda birden fazla ödülü ve grafik ve tasarım alanındaki ünlü kuruluşlarında üyeliğı bulunmaktadır ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Christoph\\_Niemann](https://tr.wikipedia.org/wiki/Christoph_Niemann)).



**Şekil 5.4:** Sanatçı, etrafımızda gelişen acil durumla ilgili aciliyet duygusunu ifade ediyor.

**Kaynak:** <https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-2023-07-31>

Resimleme grafik tasarım sanatı, zengin tarihi ile yol almaya devam ederken, bazı ressamlar fotoğrafın icadından sonra hareket algısını eserlerinde vermek için çalışmalar yapmışlardır. Bu sanatçılar arasında Léopold Survage yer almaktadır. Durağan resimlere, hareket duygusunu vermek için yüzden fazla basit figürlerden oluşan eskiz çalışmaları yapmıştır. Resimlemelerinde teknik olarak suluboya, gravür vb. gibi farklı malzemeler kullandığı çalışmaları bulunmaktadır (Krasner, 2008: 137).



**Şekil 5.5:** Léopold Survage. Renkli Ritim: Film Çalışması-1913.

**Kaynak:** <https://www.moma.org/collection/works/85489>

Son yirmi yıldır resimleme sanatı geleneksel bağlamda geniş bir hizmet alanı olan grafik tasarım uygulamalarında destek aracı olarak kullanılmaktadır. Bu destek geçmişten günümüze kadar sürekli sorgulanmış/sorgulanmaktadır. Resimleme sanatının ilk biçimleriyle kullanımı, izleyiciye kalıcı bilgi içeriğini açıklama, bilgilendirme ve açıklama amacını taşımaktadır. Genellikle durağan olarak kullanılan resimlemelerin amacı, içeriği aydınlatmak, bilgilendirmek için yaratıcı düşüncelerle izleyiciye aktarım yapmaktır (Selby, 2020:272).

Hareketli grafik tasarım ve resimleme sanatının kendi alanlarına göre kullandıkları araç, gereç ve teknikleri bulunmaktadır. Hareketli tasarımlar mesajlarını hedef kitlesine dinamik olarak aktararak dikkat çekmektedir. Resimleme (illüstrasyon) ise bir sanat formudur. İngiliz Grafik tasarım sanatçısı Adrian Shaughnessy iki sanat alanı hakkında düşüncelerini şöyle ifade etmektedir;

*“Grafik tasarımın açık mesajlar iletme yeteneği, onu modern dünyada (çok az tanınan) büyük bir güç haline getiriyor: ticari altyapıya yerleştirilmiştir. Öte yandan*

*illüstrasyon, belirsizliği ve duygu ve duyguyu aktarma konusundaki imalı yeteneğiyle, kurumsal kan dolaşımına girmesine izin verilmeyecek kadar tehlikeli hale getiriyor."*

Resimlemeler fikirleri desteklemek için görselleri kullanıyorsa, peki kullandığı dil nedir? Her mesleğin, disiplinin kendi alanıyla ilgili kullandığı bir dili vardır. Bu dile göre teorik ve pratik ilişkisine dayanan kuralları, yöntemleri, araç ve gereçleri bulunmaktadır. Tarih, teori ve pratiğin birleşimi ile yöntemlerini belirlemektedirler. Tasarımı diğer alanlardan ayıran özelliği, kullandığı ana dilin görsel olmasıdır (graphic design school=). Öncelikle kendini ifade etme amacıyla yaratılan resim veya heykel gibi güzel sanatlardan farklı olarak, grafik sanatı bir ürünü satmanın, insanları bir şeyler yapmaya motive etmenin veya ikna etmenin veya kendi hakkında bir şeyler iletmenin bir yoludur. Hareketli tasarımlarda ise mesajı ve hikâyeyi anlatırken duyguları uyandıran dinamik, ilgi çekici görsel ve seslerle birleşerek tasarımdaki etkileşim artırılmaktadır (Gail B. Stewart: 4).

Etkileşim artırılırken hareketli grafik tasarımlarda tasarım öğelerinin kullanımı ve öğelerin çerçevedeki göreceli ölçekleri, konumları, yönelimleri ve yakınlık açılarına dikkat edilmelidir. Tasarım ilke ve kurallarına dikkat edilmeden hazırlanan tasarımlarda resimsel birlik oluşturulamamaktadır (Krasner, 2008: 217).

Shaw, iyi anlatılmış bir resimleme ve müzik aracılığıyla tasarımsal açıdan birlik oluşturulmuş hareketli grafik tasarımlar, izleyiciye aktarıldığında ortamdaki tasarımlar arasından dikkatleri üzerine çekmekte ve hedefine ulaşmaktadır demektedir. Resimleme sanatının ise kullanılan sözcüklerin yeterli olmadığı, ifade gücüğü yaşanan durumlarda açıklayıcı, aktarıcı ve bilgilendirici işlevleriyle hareketli grafik tasarımı desteklenme olduğunu farkındalığı belirginleştirerek izleyici ile iletişim kurduğunu ifade etmektedir (Shaw,2016:1).

Hareketli grafik ya da resimleme sanatı izleyiciye aktarılırken son yıllarda teknolojinin gelişmesiyle birlikte, tasarımlarda kullanılan programlardaki artışlar, tekniklerdeki ilerlemeler, tipografinin ve ses tekniklerinin ilerlemesi, hareket dünyasında yaşamı daha canlı aktif hale getirmektedir. Işık, alan derinliği, odak, kamera açıları, çekim boyutu ve çerçeveleme dahil olmak üzere ton ve kontrast gibi görsel unsurların tümü yeni teknolojik aletlerle birlikte iletişim kurmak için kullanılmaktadır (Krasner, 2008: 164).

## 5.2 Hareketli Grafik ve İllüstrasyon Sanatı Arasındaki Ortak Özellikleri

Hareketli grafik tasarım, resimleme, sinema vb. gibi disiplinleri kapsamakta sürekli bu disiplinler birbiriyle etkileşim ve iletişim durumundadırlar. Bu disiplinlerin zaman içindeki değişimleri tasarım açısından önem arz etmektedir. Bir disiplin olarak resimleme, sanat ve grafik tasarım arasında yer alan önemli bir alt daldır. Resimleme sanatı, hareketli tasarıma ilişkin daha fazla farkındalık yaratmayı sağlamaktadır. İllüstrasyon (resimleme), grafik tasarım, hareketli grafik tasarım alanlarında önemli bir rol oynamaktadır.

Resimleme (illüstrasyon) grafik tasarımın önemli bir dalıdır. Bir disiplin olarak resimleme sanat ve grafik tasarım arasında yer almaktadır. Resimleme sanatı, hareketli tasarıma ilişkin daha fazla farkındalık yaratmayı sağlamaktadır. İllüstrasyon, grafik tasarım, hareketli grafik tasarım alanlarında önemli bir rol oynamaktadır.

Aşağıda hareketli grafik ve resimleme (illüstrasyon) sanatı arasındaki ortak özellikleri kısaca açıklanacaktır:

- **Tasarım İlkeleri**

Hareketli grafik ve resimleme sanatı tasarım ilkeleri olan; çizgi, ton, renk, doku, biçim, ölçü, yön gibi ilkelerini ve beş temel ilkesi olan denge, orantı-görsel hiyerarşi, görsel devamlılık, bütünlük ve vurgulamayı kullanmaktadır (Becer,1997:56-64).

- **İletişim Süreci**

Tasarımcının etkili iletişim kurabilmesi için her iki sanat alanı da iletişimin beş unsur ve aşamasını (gönderici, mesaj, iletişim aracı, alıcı, geribildirim) kullanarak tasarımın iletişim süreçlerini kullanmalıdır (Becer,1997:14).

- **Anlatıcı Teknikleri**

Çoklu ortam iletişim araçlarının ilerlemesiyle hareketli grafik ve resimleme sanatı geleneksel yöntemleri (boyama malzemeleri) ve teknolojik teknikleri (bilgisayar, çizim tabletleri) kullanmaktadırlar (Sezer,2020:80).

- **Evrensellik**

Resimleme sanatında çizilen bir ikon veya hareketli grafikler evrenselleşerek dünyanın herhangi bir yerinde kullanılabilir. Örneğin, hastane otopark veya trafik işaretlerinde kullanılan gifler evrenseldir.

- **Gelişime Açıklık**

Hareketli grafik tasarım ve resimleme (illüstrasyon) sanatı, sürekli olarak yeni tasarım trendlerinin ortaya çıktığı, yaşanan ortamın etkileriyle gelişen birer tasarım/sanat alanıdır.

- **Değişime Açıklık**

Resimleme sanatında kullanılan objeler teknolojik değişimlere açık bir şekilde yeniden yorumlanarak hareketli grafik çalışmalarında kullanılabilirler. Örnek olarak tasarlanmış iki boyutlu durağan bir obje, farklı bir program ve teknikle üç boyutlu, hareketli, dinamik hale bir hale getirerek grafik çalışmalarında kullanılabilir.

Hareketli Grafik tasarım ve illüstrasyon sanatsal bir ifade biçimidir. Her iki sanat alanı birbirinden farklı gibi görünse de özünde içi içe geçmiş bir sarmaldır. Geçmişte illüstrasyon tek başına bir ifade biçimiyken, günümüzün teknolojik ve sanatsal şartlarıyla hareketli grafik için vazgeçilmez bir unsur haline gelmiştir.

Yukardaki ortak noktalara dayanarak; hareketli grafik tasarım, görsel öğeleri zaman çizelgesi üzerinde mesajları belli bir sıralama ile aktarmaktadır. Resimlemeler ise genellikle tek bir kareden oluşmakta bu da daha statik olmasını sağlamaktadır.

Hareketli grafik, izleyici ile etkileşim kurarak, belirli fikirleri veya mesajları iletirken hem estetiği hem de sanatı birleştirerek tasarım amacına ulaşmaktadır.

Öte yandan hareketli grafik, resimleme sanatının daha da gelişmesini ve genişlemesini de teşvik etmektedir.

## 6. SONUÇ

Çalışmanın ilk bölümünde hareketli grafiğin tarihi süreç içerisindeki gelişimi incelenmiştir. İlk çağlarda mağara duvarlarına yapılan resimlemelerle başlayan sanatsal yolculuk insanoğlunun kendinden bir iz bırakma coşkusuyla günümüze kadar gelmiştir. Bu yolculuk mağara resimlerinden, hareketli optik oyuncaklara, ilk animasyon ve sinema serilerinden ilk film başlıklarına ve en sonunda hareketli grafiğe kadar devam etmiştir. Bu bölümde tarihi süreç vurgulanmıştır.

Daha sonraki bölümde ise grafikten harekete nasıl geçildiği ele alınmış, bu geçiş sürecinde grafik tasarımın ve hareketli grafiğin temel ilkeleri örneklerle anlatılmıştır.

Resimleme Sanatı bölümünde, resimleme (İllüstrasyon) sanatının tanımları detaylı olarak ele alınmış ve türleri incelenmiştir. Bu bağlamda resimleme sanatı grafik tasarımın önemli bir dalıdır. Resimleme, duyguları bilgilerin figüratif ve soyut terimlerle tasvir edilmesinin önemli bir yoludur.

Son bölümde ise geçmişten günümüze resimleme ve hareketli grafik tasarımın değişim ve gelişimindeki ortak noktalara ve farklılıklara değinilmiştir.

Hareketli grafik tasarımlar, sözel, görsel ve duyuşsal olarak çok dilli ve dinamik bir iletişim stiline sahiptirler. Daha durağan bir yapıya sahip olan resimleme sanatı ise günümüz şartlarında hareketli grafiğe destek aracı olarak kullanılmaktadır.

İlk çağlardan bu yana insanoğlunun mağaralara çizilen duvar resimleri ile başlayan ölümsüzlük arayışı, sanat ve tasarımla birleşerek devam etmiştir. Bu arayış bir yandan gelecek nesillere bilgi aktarımı yaparken ve iletişimi sağlarken, diğer yandan da ortaya çıkan bu eserlerle ölümsüzlüğü yakalama çabası gütmüştür. Geçmişten günümüze gelen sanat eserleri hem iletişim için hem de kendinden bir iz bırakma dürtüsüyle insanoğlunun sanata yönelmiş olduğunu göstermektedir. Bu yönelim günümüzün teknolojik şartlarıyla gelişmiş, hareketli grafik tasarım ile ivme kazanmıştır.

Son yıllarda hareketin izleyici üzerindeki bu muazzam etkisi, grafik tasarımcılar tarafından keşfedilerek hareketli grafik tasarımın kullanım alanının giderek artmasına ve kullandığı araç gereçlerin genişlemesine neden olmuştur. Öyle ki dünyada çok fazla insanın kullandığı sosyal medya araçlarında, izleyicinin dikkatini çeken çarpıcı dinamik hareketli grafik tasarımlar, diğer insanlarla etkileşim içinde olmalarını sağlamıştır.

Hareketli grafik tasarım, görüntülerin resimlemelerin, müziğin, kelimelerin birleşimi ile kalabalık çoklu ortam iletişim araçlarında yer alan tasarımlar arasından sıyrılarak izleyicinin dikkatini çekebilecek çok güçlü bir konuma yerleşmiştir.

Hareketli grafik tasarımların kullanım alanının çok geniş olduğu ve her zaman öğrenilecek yeni şeyler olduğu gerçeğini unutmayarak, insanların gelişimine katkıda bulunduğu söylenebilir.



## 7. KAYNAKLAR

### Yazılı Kaynaklar:

Alonso Valdívieso, C. (2015). Enseñar Con “Motion Graphics”. *Relatec*, 14(3), 75-84. Issn 1695-288x. <https://Orcid.Org/0000-0002-7929-8502>

Andrew, Selby. (2020). From provocation to persuasion: The changing faces of illustration in a service design experience. Loughborough University. Conference contribution. <https://hdl.handle.net/2134/13139372.v1>

Atiker, Ö. G. B. (2011). *Hareketli Grafik Tasarım Eğitiminde Ders İçerikleri*. 1. Sanat ve tasarım sempozyumu, Dün Bugün Gelecek, İstanbul. Sayfa 354-357

Azéma, M., & Rivère, F. (2012). Animation in Palaeolithic art: A pre-echo of cinema. *Antiquity*, 86(332), 316-324. doi:10.1017/S0003598X00062785

Becer, E. (1997). İletişim ve grafik tasarım, İstanbul: Dost Kitabevi Yayınları.

B. Bulduk Türkmen, "Etkileşimli Medya Ortamlarında Resimleme Kullanımı: Google Doodle Resimlemelerinin İncelenmesi," *Sanat ve Tasarım Dergisi*, no.25, pp.97-129, 2020

Bodur, F., (2013), *Hareketli Görüntünün Tarihi*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Byrne, B., & Braha, Y. (2011). *Creative motion graphic titling: Titling with motion graphics for film, video, and the web*. CRC Press.

Craig, James, and Bruce Barton. *Thirty Centuries of Graphic Design: An Illustrated Survey* / James Craig, Bruce Barton. New York: Watson-Guption Publications, 1987. Print.

Çevik, İ. F. (2022). Video Kurgu Programlarında Hareketli Grafik Tasarım ve Örnek Bir Uygulama. *İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 8(15), 83-93.

Ertan, G., Sansarcı E. (2020). *Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı*. İstanbul: Alternatif Yayıncılık

Eskilson, Stephen J. *Graphic design: A new history*. Yale University Press, 2019.

Frantz, M. (2003). Changing over time: The future of motion graphics. (2020, December 11). Retrieved from: <https://benjaminhallwriting.wordpress.com/2014/10/28/changing-over-time-the-future-of-motion-graphics/>.

Gavin Ambrose + Paul Harris (2009). *The Fundamentals of Graphic Design*. Switzerland: AVA Publishing SA

Gavin Ambrose + Paul Harris (2006). *Grafik Tasarımda İmge*. 1. Baskı. M.K. İz (çev.). İstanbul: Literatür Yayınları (orijinal baskı tarihi 2005).

Gombrich, E. H. (1997). Sanatın Öyküsü, Remzi Kitabevi. *Basım Kasım*.

Gökkuşluğu- Güler Ertan'a Armağan, Bölüm adı:(Pittari Kısa Canlandırma Filminin Gestalt Teorisine Göre İrdelenmesi) (2021)., ÇEVİK İPEK FATMA, Alternatif Yayıncılık, Editör: Şeyda Üstünipek, Basım sayısı:1, Sayfa Sayısı 304, ISBN:9789758015511, Türkçe (Bilimsel Kitap), (Yayın No: 7019719)

Hussain, A. (2022). *The Effective Motion Graphics Production*. University of Bahrain, Volume 7, Issue 8, August. IJISRT22AUG920

Tolstoy, Leo: “*Sanat Nedir?*”, Şule Yayınları, 2008, İstanbul.

Tunalı, İ. (2012). *Tasarım Felsefesi*. İstanbul: Yem Yayın.

Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. ABD: Focal Press.

Kurteş, C., & Levent, M. (2022, Haziran 24). Yeni Medyada Temel İlke ve Teknikleriyle Motion Grafik. *Medeniyet Sanat-İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, s. 45-66.

Küçükcan, Ufukcan. (2011) *Görüntünün Hareketli Tarihi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları

Landa, R. (2010). *Graphic design solutions*. Cengage Learning. America: Compositor: Lachina Publishing Services.

Lukic, M. (2018) *Motion graphics*. St. Pölten University of Applied Sciences

Male, A. (2017). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2’e. London: Bloomsbury.

Manovich, L. (1999) *What is Digital Cinema*, [online]. Available from: <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema> [Accessed 17th May 2015].

Meggs P. B., Purvis, A.W. (2016). *Meggs’ History of Graphic Design*. 6. Baskı. New York: John Wiley & Sons In

Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2009). *História do design gráfico*. Cosac Naify. Impresso na China  
Sansarcı, E. (2021). “*Altın Oran ve Grafik Tasarım Üzerindeki Etkileri*”, *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, (Issn:2630-631X) 7(42): 343-349.

Sandhaus, L. (2006) *Los Angeles in Motion: A Beginner’s Guide from Yesterday to Tomorrow* [Online]. Available from: (Erişim tarihi:15.10.2022)

Sansarcı, E. (2021). “*Altın Oran ve Grafik Tasarım Üzerindeki Etkileri*”, *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, (Issn:2630-631X) 7(42): 343-349.

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

Shaw, A. (2016). Design for motion-Fundamentals and Techniques of MotionDesign. Focal Press

Parkinson, D. (1995). From Science to Cinema. İtalya: History of Film.

Teksoy, R. (2005). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi*. İstanbul: Oğlak Yayınları.1. Baskı.

Tolstoy, L. (2008). *Sanat Nedir?* İstanbul: Şule Yayınları.

Valdivieso, Concepción Alonso. Enseñar con Motion Graphics. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 2015, 14.3: 75-84.

Yavuz Öden, H. (2022). İllüstrasyon sanatı ile tasarımının bütünleşmesi ve mekân tasarımı. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 9(86), 1633-1641. <http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.3197>

Wigan, M. (2009). *The visual dictionary of illustration*. Ava Publishing

Williams, R., (2001), *The Animators Survival Kit*. New York: Faber and Faber Inc.

Zeegen, Lawrence. (2005). *The Fundamentals of Illustration*. Switzerland: AVA Publishing SA

Zeegen, Lawrence. (2009). *What is İllüstration?* RotoVision. Switzerland: AVA Publishing SA

### **Dijital Kaynaklar:**

[https://www.adobe.com/tr/creativecloud/design/discover/serif-vs-sans\\_serif.html](https://www.adobe.com/tr/creativecloud/design/discover/serif-vs-sans_serif.html)

<http://brendandawes.com/blog/Glaser>

[https://books.google.com.tr/books?id=JfcYzi5M1rUC&pg=PA6&hl=tr&source=gbs\\_toc\\_r&cad=2#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.tr/books?id=JfcYzi5M1rUC&pg=PA6&hl=tr&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false)

<https://www.britannica.com/biography/Otto-Messmer#ref739013>

<https://caworld3.wordpress.com/tag/thaumatrope/Erişim:08.07.2022>

<https://draftss.com/10-key-principles-of-motion-design/>

<https://deadline.com/2018/06/richard-alan-greenberg-dead-title-designer-matrix-alien-predator-die-hard-1202414651>

<https://www.history.com/this-day-in-history/lascaux-cave-paintings-discovered>

<https://gmk.org.tr/news/turkiyeden/ben-turkiyenin-ilk-kadin-illustratoruydum>

<https://www.ktsv.com.tr/59-bilimsel-illustasyon>

<https://markut.net/sayi-9/ihap-hulusi-gorey>

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Christoph\\_Niemann](https://tr.wikipedia.org/wiki/Christoph_Niemann)

<https://www.nfsa.gov.au/latest/100-years-felix-cat>.

<https://palaeomeia.blogs.bristol.ac.uk/2019/07/24/meet-gertie-the-dinosaur/>

<https://www.toptal.com/designers/ux/motion-design-principles>

<https://www.thoughtco.com/thomas-edison-1779841>

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

[https://tr.wikipedia.org/wiki/G%C3%BCrb%C3%BCz\\_Do%C4%9Fan\\_Ek%C5%9Fio%C4%9Flu](https://tr.wikipedia.org/wiki/G%C3%BCrb%C3%BCz_Do%C4%9Fan_Ek%C5%9Fio%C4%9Flu)

[https://wayback.archiveit.org/12244/20190603163625/https://www.dickbalzer.com/Optical\\_Toys.203.0.html](https://wayback.archiveit.org/12244/20190603163625/https://www.dickbalzer.com/Optical_Toys.203.0.html)

## 8. ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Rabia EVKAYA

Doğum Yeri ve Tarihi :

Elektronik Posta :

İletişim Adresi :

ORCID Numarası : 0000-0003-3160-9292

Öğrenim Durumu :

Lisans : Süleyman Demirel Üniversitesi /1997 – 2001

Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü

Yüksek Okul : Anadolu Üniversitesi

Medya ve İletişim/ 2019-2021

Yayın Listesi:

Ulusal/Uluslararası Bildiri Listesi: