



Kesit Akademi Dergisi

The Journal of Kesit Academy

ISSN/ИССН: 2149 - 9225

Yıl/Year/Год: 6, Sayı/Number/Номер:
24, Eylül/September/Сентябрь 2020,
s./pp. 78-88

Geliş/Submitted/ Отправлено: 25.07.2020

Kabul/Accepted/ Принимать: 16.09.2020

Yayın/Published/ Опубликованный: 20.09.2020



10.29228/kesit.45945


Araştırma Makalesi
Research Article
Научная Статья

Dr. Öğr. Üyesi Nuri SEZER

İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi

Grafik Tasarımı Bölümü, Türkiye

nurisezer34@gmail.com

 ORCID 0000-0002-3875-4284



DİJİTALLEŞME İLE DEĞİŞEN HAREKETLİ GRAFİK TASARIM TEKNİKLERİ¹

MOTION GRAPHIC DESIGN TECHNIQUES CHANGING WITH DIGITALIZATION

Öz

19. Yüzyılın sonlarında ortaya çıkan Kübizm, Fütürizm, Dada, Sürrealizm, gibi devrimsel hareketlerin etkisiyle yeni bir görsel anlayışa ulaşan grafik tasarımın, özellikle Ekspresyonist, Dadacı ve Sürrealist sanatçıların girişimleriyle hareketli tasarımlara dönüştüğü görülür. 19. Yüzyıl sinemasında bilgi ve tanıtım yazılılarıyla ilk örneklerini veren hareketli grafik tasarımın, deneysel sinema çalışmalarıyla birlikte anlatım dilinin bir parçası haline geldiği gözlemlenir. Teknik imkânlar arttıkça hareketli grafik tasarımın önce sinemanın ardından da televizyonun vazgeçilmez öğeleri arasında yerini aldığı görülür. Bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler hareketli grafik tasarımda geleneksel yöntemlerin yerini sayısal ortamdaki yazılımlara bırakırken, grafik sanatçılarının fiziki olarak yarattığı tasarımların yerini, sınır-

¹ **Cite as/Atıf:** Sezer, N. (2020). Dijitalleşme ile Değişen Hareketli Grafik Tasarım Teknikleri, *Kesit Akademi Dergisi*, 6 (24): 78-88. <http://dx.doi.org/10.29228/kesit.45945>

Checked by plagiarism software. Benzerlik tespit yazılımıyla kontrol edilmiştir. CC-BY-NC 4.0

larını yine hayal gücünün belirlediği ancak malzemesini sınırsız bir sanal dünyadan alan üretimlere almaya başlar. Deneysel sinema ile gelişen hareketli grafik tasarımın sinema jenerikleriyle (tanıtma yazısı) gelişen, televizyon ile sağlamlaşan ve günümüzde dijitalleşme ile birlikte artan kullanım alanlarının yanı sıra üretim aşamasında oluşan teknik değişimlerin ele alınacağı bu çalışmada, hareketli grafik tasarımların dijitalleşme (sayısallaşma) ile birlikte oluşan devrimsel ivmesine dikkat çekilecektir.

Anahtar kelimeler: Grafik tasarım, hareketli grafik tasarım, dijitalleşme.

Abstract

It is seen that graphic design, which reached a new visual understanding with the effect of revolutionary movements such as Cubism, Futurism, Dada, Surrealism, which emerged at the end of the 19th century, turned into moving designs, especially with the initiatives of Expressionist, Dadaist and Surrealist artists. It is observed that animated graphic design, which gives its first examples with information and promotional articles in 19th century cinema, has become a part of the language of expression with experimental cinema studies. As the technical possibilities increase, it is seen that motion graphic design has taken its place among the indispensable elements of cinema and then television. While the developments in computer technology leave the traditional methods in motion graphic design to the software in the digital environment, the designs physically created by the graphic artists are started to be replaced by the productions whose boundaries are determined by the imagination but whose material is from an unlimited virtual world. In this study, in which technical changes occurring during the production phase as well as the usage areas of motion graphic design developed with the experimental cinema, developed with cinema generics, strengthened with television and increasing with digitalization today, the revolutionary acceleration of motion graphic designs formed with digitization (digitization) will be emphasized.

Keywords: Graphic design, motion graphic design, digitalization.

1. Giriş

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. Yirminci yüzyılın ilk yirmi yılı ele alındığında, insanlığın sosyal, politik, kültürel ve ekonomik karakterine etki edecek ve kökten değişimlere gebe bir mayalanma süreci içerisine girdiği görülmektedir. Avrupa'da monarşinin yerini demokrasi, sosyalizm ve komünizm almasıyla oluşan köklü siyasi de-

ğişimi teknolojik ve bilimsel gelişmeler takip etmiştir (Meggs ve Purvis, 2006: 269). Bu kaotik ortamda sanat ve tasarımın da bir dizi yaratıcı devrime maruz kaldığı görülmektedir. Grafik tasarımın bugün tanık olduğumuz şekline gelmesinde, Kübizm ve onu takip eden Dada, De Stijl, Konstrüktivizm ve Bauhaus gibi sanat akımlarının etkisi tartışılmaz bir gerçektir (Özderin, 2019: 520).

Sanatsal anlamda ortaya çıkan bu ilerici değişimlerin yanı sıra ortaya çıkan teknolojik ve endüstriyel gelişmeler ise grafik tasarımda kullanılan tekniklere önemli yenilikler katmıştır. Kitle iletişim araçlarının gelişimi ile önemli hale gelen grafik tasarım bilgisayarın yaygınlaşması ve sayısal ortamda görüntü işleme tekniklerinin gelişmesiyle birlikte tasarım sürecinde de önemli bir değişime uğramıştır. Gerçek anlamda ilk örnekleri, geleneksel olanı reddeden Dada ve Sürrealist (Gerçeküstücü) sanatçıların ortaya koydukları deneysel filmlerde görülen hareketli grafik tasarımların dijital çağ ile birlikte oldukça yaygın bir kullanım alanına ulaştığını söylemek mümkündür. Sosyal değişimler ve ortaya çıkan sanat akımlarının etkisiyle şimdiki halini alan grafik tasarım disiplini, bilgisayar çağı olarak adlandırılan dönemde geleneksel tekniklerin yanı sıra sayısal olarak tanımlanan sanal bir ortamda yeni tekniklerle tanışmıştır. Ortaya çıkan bilgisayar tabanlı yazılımlar tasarımda kullanılacak fiziki materyallerin yerini almakla kalmakta üretim süreci sırasında da sanatçı için kısıtlamaların oldukça kalktığı bir çalışma ortamı sunmaktadır.

2. Hareketli Grafik Tasarım'ın Gelişim Sürecine Etki Eden Modern Akımlar

19. Yüzyıl sonu ve 20. yüzyılın ilk yılları, sosyal, politik, ekonomik ve kültürel açıdan dünyayı değiştirecek olayların olgunlaştığı bir dönem olarak kabul edilmektedir. Teknolojik gelişmeler hem üretim ve ekonomiyi değiştirmekte hem de basılı medya, sinema ve radyonun yaygınlaşmasına sebep olarak iletişimde yeni bir dönemi işaret ediyordu. Tam da bu dönemde patlak veren Birinci Dünya Savaşı ve ardından doğan Rus devrimi insanların dünya hakkındaki görüşlerini derinden değiştirmiştir. 20. Yüzyılın başlarında ortaya çıkan sanat akımları ise bu yeni zihinsel dönüşümü önemli ölçüde ortaya koymaktaydı. Teknik olarak cesurca bir tarz belirleyen Kübizm, Fütürizm ve ardından gelen Dada, Gerçeküstüçülük, De Stijl, Süprematizm, Yapısalcılık ve Dışavurumculuk bu dönemde grafik tasarımı önemli ölçüde etkilemiştir (Meggs ve Purvis, 2016: 196). Özellikle savaşın yıkıcı deneyimi, parçalanmış ve şekilsiz vücutları, yaralanmış ruhlar ve histerik bozukluklar, bedenin kavramsallaştırılma ve kimliğin inşa edilme biçiminde temel değişikliklere neden olmuştur. Dadacılar ve sürrealistler, kendiliğindenlik, tesadüf ve irrasyonel olana dayalı sanat formlarına ayrıcalık tanıyarak bu sürece tepki vermişlerdir (Adamowicz, 2001: 19-33). Bu devrimci akımlar sinemada da etkisini göstermiş ve ticari sinemaya karşı bir alternatif olarak yeni ürünler ortaya koymuşlardır. Daha sonraları pure (saf) sinema olarak adlandırılacak bu filmler arasında soyut animasyon filmler olarak adlandırılacak deneysel sinema örnekleri arasına girmektedir (Krasner, 2013: 10).

Hareketli görüntü ile plastik sanatları bir araya getiren sanatçıların çabasıyla kurulan bu ilişki hareketli grafik tasarımının bir filmde ana materyal olmasını sağlamıştır. Ana akım sinemaya bir alternatif olarak ortaya çıkan bu deneysel filmleri video sanatının başlangıcı olarak görmek yanlış olmayacaktır. Tam anlamıyla sinemadan bağımsız hale gelmesi 1960'ları bulacak

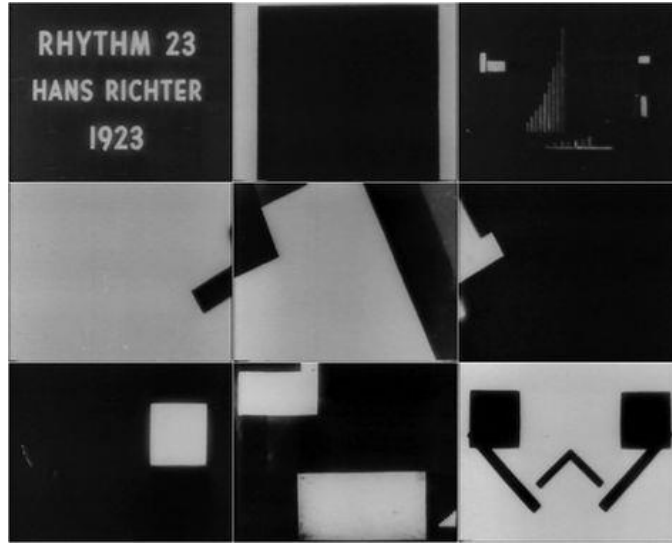
olan video sanatının ilk örneklerinin hareketli grafik tasarım öğeleri ile hazırlanmış bu alternatif sinema ürünlerinde görülmektedir (Merdeşe, 2017: 7). 1923'te Symphonie Diagonale'yi yapan İsveçli müzisyen ve ressam Viking Eggeling, resim teorisini müzik yoluyla, "enstrümanlar" ve "orkestrasyon" terimleriyle tanımladığı eserinde Hans Richter ile birlikte çeşitli yön ve kalınlıklarda düz çizgiler ve eğrilerden oluşan, doğrusal film ruloları kullanmıştır. Tamamlanması neredeyse dört yıl süren bu kare kare animasyon tekniğiyle oluşturulan film müzik ve resim arasında güçlü bir bağlantıyı ortaya koymaya çalışmıştır (Krasner, 2013: 7).



Görsel 1. Symphonie Diagonal.

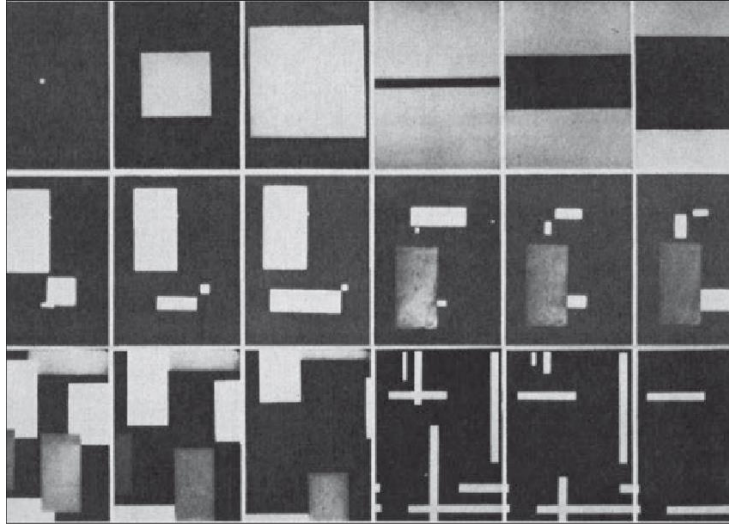
Kaynak: <https://fleursdumal.nl/mag/wp-content/uploads/2017/08/EGGELING-VIKING-02.jpg>

Alman Dada sanatçısı Hans Richter ise üretimlerinde gerçek görüntülerle soyut animasyonu birleştirerek gerçeküstü filmler oluşturmayı denemiştir. Richter'in Rhythmus 21, Rhythmus 23 ve Rhythmus 25 filmlerinde kullandığı hareketli dörtgenlerle siyah veya beyaz bir arka plan üzerinde bir ilişki kurarak izleyici üzerinde uzamsal bir etki oluşturmaya çalıştığı görülmektedir (Krasner, 2013: 26).



Görsel 2. Rhythmus 23.

Kaynak: <https://i.pinimg.com/564x/b7/6a/7f/b76a7fdcbbaead72e794689efd10a4a.jpg>

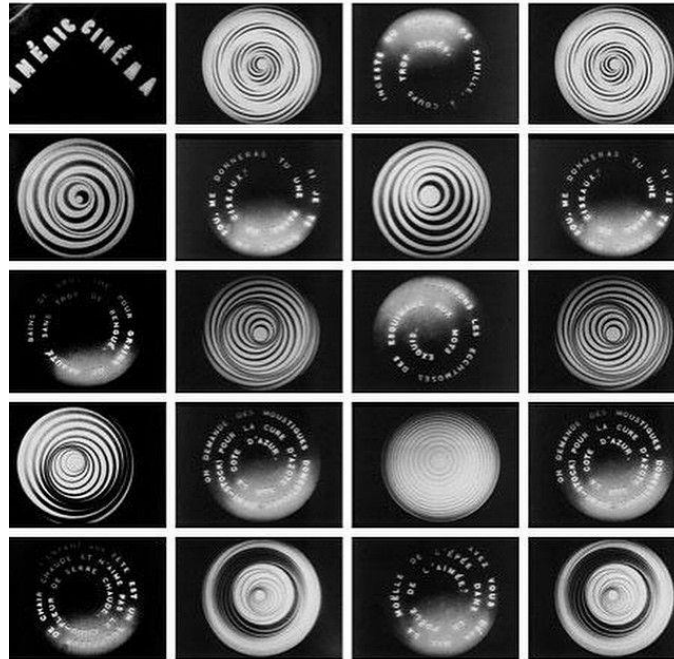


Görsel 3. Rhythmus 21

Kaynak:

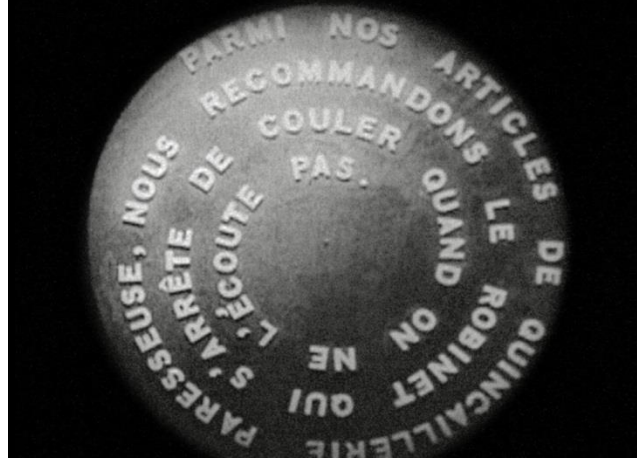
https://www.researchgate.net/profile/Georg_Vasold/publication/314581349/figure/fig4/AS:470954263486468@1489295654769/Photogramme-extrait-de-Rhythmus-21-de-Hans-Richters-1921.png

Man Ray'in 'Le Retour a la Raison' (1923), Fernand Léger ve Dudley Murphey'nin 'Ballet Mechanique' (1924) ve Marcel Duchamp'ın 'Anémic Cinéma' (1926), eserleri optik illüzyonlar ile görsel tepkinin amaçlandığı bir diğer hareketli grafik örnekleri olarak değerlendirilebilir (da Costa Ferreira, 2013: 21). Marsel Duchamp'ın, Emanuel Radnitsky ile birlikte yaptıkları 'Anemic Cinema' (Görsel 4.) isimli eserde çeşitli dönen spiraller üzerine kazınmış cümleler kullanılarak üç boyutlu izlenimi veren bir görsele ulaşılmıştır.



Görsel 4. Marcel Duchamp, 1926, Anemic Cinema.

Kaynak: <https://i.pinimg.com/originals/0b/df/de/0bdfde264e82b5f8d8ba0b45f8659d17.jpg>



Görsel 5. Marcel Duchamp, 1926, Anemic Cinema.

Kaynak: https://www.modernamuseet.se/stockholm/wp-content/uploads/sites/3/2017/06/duchamp-marcel_anemic-cinema_1926_1500x1084-980x708.jpg

19. Yüzyıl sonlarında ortaya çıkan yeni sanat hareketlerinin etkisiyle kendini geliştiren grafik tasarımın daha önceden de hareketli görüntüyle kullanıldığı görülmektedir. Hareketli görüntüde ilk dönem film başlıklarında kullanıldığı görülen tipografik çalışmalar sinemanın yayılmasıyla sessiz film diyaloglarının yer aldığı konuşma kartlarında da kullanılmaya başlanmıştır.

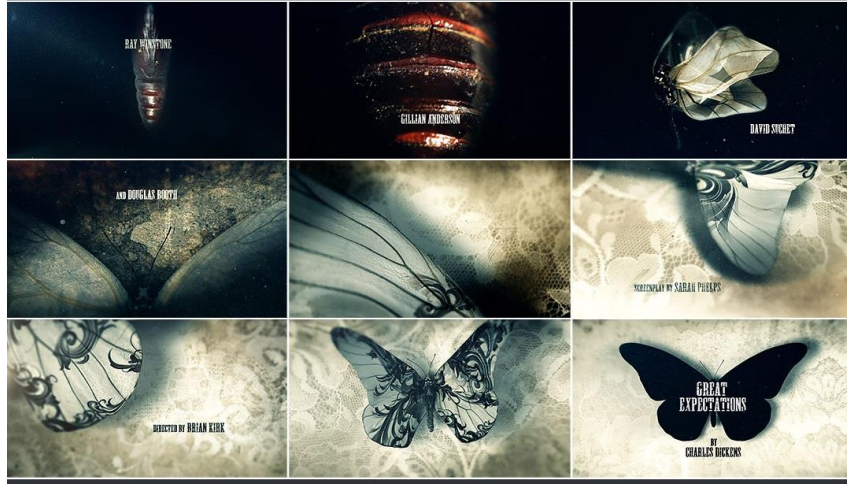


Görsel 6. Our Hospitality (1923) film açılış kapağı.

Kaynak: <https://static-cse.canva.com/blob/125459/03.-Our-Hospitality-1923.4cf87ecd.png>

Filmlerin açılış jeneriği, zamanla siyah çerçeve üzerindeki basit kartlardan kendi başına sanatsal tipografik bölümlere veya şık karmaşık görsel anlatımlara doğru gelişmiştir. Film başlıkları bir diğer adıyla jenerikler (tanıtma yazısı), teknolojik ve estetik gelişmelere paralel olarak, evrilmiş ve ortaya kullanıma başladıkları zamandan günümüze kadar geçen kısa süreye rağmen sınıflandırılabilir kadar çeşitliliğe kavuşmuştur. Hareketli grafiklerin kullanıldığı jene-

rikler işlevselliğini artırmış, bilgi veren basit tipografik çalışmalardan, bir filmi, bir televizyon programını ya da bir internet sayfasını izleyen için çekici hale getiren güçlü bir ön tanıtım aracı haline gelmiştir (Matamala ve Orero, 2011: 35-58).



Görsel 7. Cirquedu Great Expectations (2011), Film Jeneriği, Nick Benns ve Miki Kato.

Kaynak: <https://www.artofthetitle.com/title/great-expectations/>

3. Dijital Çağ ve Hareketli Grafik Tasarım

Tarih boyunca sanatçıların yaşadıkları dönemde meydana gelen teknolojik yenilikleri üretimlerinin bir parçası haline getirebildikleri görülmektedir. Rönesans dönemi için bir yenilik olan yağlıboya ya da sanayi devriminin ardından yaygınlaşan fotoğraf makinesi gibi icatlar zamanla benimsenmiş ve sanatçılar tarafından eserlerinin üretiminde kullanılan birer araç haline gelmiştir (Avcı Tuğal, 2018: 22).

19. Yüzyıl sonlarında ortaya çıkan modern sanat akımlarının üyelerinin sinemayı ya da başka bir deyişle hareketli görüntüyü kendi yaratımları için bir araç olarak kullandıklarına tanık olunmaktadır. Grafik tasarımın, hareketli görüntü ile kullanımının da tarih boyunca teknik gelişimlerle paralel bir seyir halinde olduğu görülmektedir. İlk örneklerini sinema ile birlikte gördüğümüz hareketli tasarımların kullanım alanının televizyonun yaygınlaşmasıyla daha da arttığı, günümüzde ise bilgisayar, yüksek hızlı internet ve mobil teknoloji ile birlikte görsel medyanın ayrılmaz bir parçası haline geldiğini söylemek mümkündür. 20. Yüzyılın başlarında yeni olarak tanımlanan bu akımların etkisiyle 'Cinéma pur' Türkçe karşılığıyla saf sinema ya da genel tabiriyle deneysel sinema, grafik tasarımda gerçek bir görsel devrim meydana getirmiştir. 1990'larda 'yeni' kelimesi bir kez daha ortaya çıkmış ancak bu defa fotoğraf, baskı ve film gibi belirli medyayla değil, genel çerçevede tüm medyayla eşleştirilmiştir. Yeni Medya terimi, yapımı ve iletilmesinde bilgisayarlara bağlı olunan yeni kültürel biçimler için kullanılmaya başlamıştır (Manovich, 1999: 1).

Modern biçimiyle sinema doğduğunda, bu yeni ortam zaten tanıdık olanın bir uzantısı, yani artık aşına olunan fotoğrafik imgelerin ardarda hareketi olarak algılanmıştır. Bu dönem hareketli grafik tasarımların tek tek fotolarının çekilerek ya da film üzerine kare kare çizilerek ardarda hareketlendirilmesiyle sinemada kullanıldığı görülmektedir.

Televizyonla birlikte ortaya çıkan video film yapımında ise fotoğraf karesini sentetik bant üzerine sıralanan kareler olsa da grafik tasarımların hareketlendirilmesi yine benzer teknikler ile sağlanmıştır. Grafik tasarımın hareketli kullanımının artışıdaki en önemli gelişim ise bir çok medya kaynağını (birden çok video katmanı, taranmış hareketsiz görüntüler, animasyon, grafikler ve tipografi) teknik olarak aynı proje içinde kolayca entegre etme yeteneğine sahip olduğunda ortaya çıkmaktadır. 90'ların ortalarına gelindiğinde önceden ayrı olan medya (canlı çekim sinematografi, grafikler, hareketsiz fotoğrafçılık, animasyon, üç boyutlu bilgisayar animasyonu ve tipografi) çeşitli şekillerde birleştirilmeye başlanmıştır. Devam eden on yılın sonunda, 'pure-saf' hareketli görüntü medyası bir istisna haline gelirken, yeni nesil hibrit medya normalleşmeye başlamıştır (Manovich, 2006: 1-3).

Bu karma uygulamaların ilk örnekleri 1970'li yıllarda bilgisayarların sinemada kullanıma başlamalarıyla görülmektedir. Bilgisayarla film yapımcılarına geleneksel ve modern teknikleri uzlaştırma fırsatı sunmuştur. Bu yeni teknolojiler oluşturulmak istenen kompozisyonun bir uzay ve imge yanılması içine yerleştirilmesine istenen açıdan görüntülenmesine olanak tanırken, tipografinin boyutlandırılması ve fiziksel olarak imkânsız şekillerde hareket ettirilmesine de imkân tanımaktaydı. 1980'lerde, özellikle orijinal Macintosh'un 1984'teki başarısından sonra, bilgisayar tabanlı dijitalleştirme ile ilgili daha fazla iyileştirme yapıldığı görülmektedir. Bu gelişim sanatçıların çalışmalarının sınırını daha da geliştirirken E.T (1982), Max Dugan Returns (1983) ve The War of The Roses (1989) gibi zamanın en iyi film jenerikleri olarak kabul edilen tasarımların yapılmasına imkân tanımıştır. Hareketli grafik tasarımın kullanım alanlarındaki devrimsel gelişimi ise kuşkusuz 1990'ların başında kişisel bilgisayarların ortaya çıkmasıyla başlamaktadır (Yu, 2008: 19).



Görsel 8. The War of the Roses (1989), Film Jeneriği, Saul Bass, Elaine Bass.

Daha önce pahalı teknik sistemlere sahip olmayan tasarımcılar kendi olanakları ile ancak animasyon çizimi ya da storboard (çizimli taslak) tasarımı yapabilirken, video ve animasyon yazılımlarının kişisel bilgisayarlarda kullanıma sunulmasıyla birlikte, asgari teknik kalitede

de olsa 'Optical Houses' veya 'Computer Effects' şirketlerine ihtiyaç duymadan üretimler yapmaya başlamışlardır (Curran, 2000: 129).

Hibrit medyanın kurgulanması çalışmaları çok uzun süredir devam etse de grafik tasarımın hareketli görüntü haline gelmesi ya da gerçek görüntüler ile kolaj (kes-yapıştır) yapılmasının yaygınlaşmasını bilgisayar yazılımlarındaki gelişim daha da arttırmıştır. Hareketli grafik tasarımların kullanım alanlarındaki artışın mimarı olan programların 90'lı yılların ortasına doğru yaygınlaştıkları görülmektedir. Geleneksel yöntemlerle mekanik olarak yapılan grafik tasarımlar artık sanal bir ortamda sanal aletlerle (grafik programlar) ekran yüzeyinde yaratılmaktadır. Bu hızlı değişimi o dönem Amerika'da editör, yapımcı ve yönetmen olarak çalışan Minda Lipschultz ile yapılan 2004 tarihli röportajda görmek mümkündür. Lipschultz röportajında şunları söylemektedir:

"1980'lerde daha yaratıcı olmak isteseydik bile, sisteminize daha fazla yazılım ekleyemedik. Yüz binlerce dolar harcamanız gerekiyordu. Bir televizyon şovuna çok sayıda katmanı olan bir grafik yapmak istiyorsanız, bir kurgu stüdyosuna gitmeniz ve şu anda ucuz bir bilgisayarla ve tek bir yazılımla yaptığımız şeyin aynısını burada cihaz kiralayarak ve birkaç yazılım programı kullanarak yapmak için saatte bin dolardan fazla harcamanız gerekiyordu. Artık Adobe After Effects ve Photoshop ile her şeyi tek bir taramada yapabilir, düzenleyebilir, tasarlayabilir, canlandırabilirsiniz. Evde veya küçük bir ofiste masaüstü bilgisayarımızda üç boyutlu veya iki boyutlu hareketli grafikler yapabilirsiniz." (Manovich, 2006: 5).

Daha hızlı CPU'lar (donanım ve yazılımlar arasındaki ilişkiyi kontrol eden birim) ve 1993'te piyasaya sürülen Adobe After Effect ve 1997'de Macromedia Flash gibi gelişmiş yeni yazılımlar, artık film açılışları tasarlayan sanatçıların ekranda özel efektleri denemesini çok kullanışlı ve kolay hale getirmiştir (Yu, 2008: 19-20).

Bu sessiz ancak büyük devrimin sorumlusu ise dijitalleşme adı verilen sayısal tabanlı yeni matematiksel anlayıştır. Dijitalleşme bilgisayarlar veya ağ üzerinde olan her şeyin 1 ve 0'larla ifade edilebilmesi anlamına gelmektedir. Tüm medya içeriklerinin (metin, görüntü, ses) geleneksel materyallerinden sayısal ortama aktarılabilir olması hareketli görüntüde grafik tasarım uygulamalarının kolaylıkla kullanılabilmesine zemin hazırlamıştır (Van Dijk, 2016: 23-24-293).

Bu dönüşüm sürecini yakından takip eden önemli tasarımcılardan biri olan Garson Yu, kariyerine hareketli grafik tasarımcısı olarak başladığında yalnızca iki boyutlu alan ve öğelerle ilgilenilen grafik teknolojisinin bugüne göre oldukça ilkel olduğunu söylemektedir. Yalnızca bir optik yazıcı ve animasyon standı ile oluşturulabilecek efektler elde edebilen dönemden dijitalleşme ile birlikte Tasarım ve görsel efektler birleştiği bir teknolojiye ulaşıldığını belirten Yu, Bu dönüşümü "dijital araçların hayal edebileceğimiz neredeyse her şeyi yaratmamızı mümkün kıldı" cümlesiyle tanımlamaktadır (Drate, Robbins ve Salavetz, 2006: 21).



Görsel 9. Taking live (2004), Film Jeneriği.

Kaynak: (Drate, Robbins & Salavetz, 2006: 38).

4. Sonuç

Sayısal (dijital) ortamda hareketli görseller oluşturulurken geçmişte olduğu gibi belirli medya biçimleriyle sınırlı kalınmamaktadır. Günümüzde bu tür hibrit hareketli görsel çalışmalarını sinema sanatçıları tarafından oluşturulan görsellerin büyük bir bölümünde görmek mümkündür. Artık gerçek görüntüler (video), iki boyutlu çizim, resim veya fotoğraflar, gerçek zamanlı olarak oluşturulan soyut görüntüler (animasyon) karma bir şekilde kullanılmaktadır. Uzun metrajlı anlatı filmleri ve televizyon programları da, aynı çerçeve içinde farklı grafik stilleri karıştırmaktadır. Bu grafik tasarımların birçoğu daha önce ancak illüstrasyonla özdeşleştirilebilirken artık film yapımında da stilize edilmiş estetiğe sahip bu tasarımlar yazılımların da yardımıyla kullanılabilirlerdir.

Dijitalleşme, hareketli görüntü oluşturmak için yapılabilecek tüm geleneksel teknikleri değiştirirken fiziksel olan bu eylemleri kendi ortamlarından ayırarak ve algoritmalara dönüştürerek sanallaştırmıştır. Bu yeni sanal ortam çizimlerin, tipografinin, fotoğrafın ya da hareketli görüntünün (video) artık aynı fiziksel özelliklere sahip üretimlermiş gibi bir arada kullanılabilmenin önünü açmıştır. Hızlı gelişen teknoloji içerisinde çok fazla farkedilmeden süratle haya-

tımıza giren bu devrimsel değişim sonucunda grafik tasarımın hareketli örneklerini üretmek teknik olarak oldukça kolay hale gelmiştir. Hatta hareketli grafik tasarımın dijital dili kullanan iletişim teknolojilerinde etkisiyle geniş bir kullanım alanına sahip olmaya doğru evrimleştiği görülmektedir. Profesyonel üretimlerin yanı sıra mobil uygulamalardan sosyal medyaya kadar grafik tasarım öğelerini görmek artık normal bir rutin haline gelmiştir. Matbaanın bulunmasının ardından en önemli ivmesini kazanan grafik tasarım, 19. yüzyıl sonunda ortaya çıkan modernist sanat akımlarıyla hareketli görüntünün ana objesi olabileceğini kanıtlamıştır. Ancak grafik tasarımın hareketli görüntünün ayrılmaz bir parçası haline gelmesinin, medya üretimlerinin karma çalışmalarda kullanımına imkân tanıyan bu dijital devrimin ardından gerçekleştiğini söylemek doğru olacaktır. Dijitalleşme ile birlikte hareketli grafik tasarım deneysel sanat eserleri olmanın ötesine de geçerek iletişimin günümüz iletişim araçlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir.

KAYNAKÇA

- Adamowicz, E. (2001). *Bodies Cut and Dissolved: Dada and Surrealist Film*. Alex Hughes/James S. Williams (Hg.): *Gender and French Cinema*, Oxford/New York: Berg, 19-33.
- Avcı Tuğal, S. (2018). *Oluşum süreci içinde dijital sanat*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Curran, S. (2000). *Motion graphics: graphic design for broadcast and film*. Rockport Publishers.
- da Costa Ferreira, P. D. (2013). *Avant-garde and experimental cinema: From film to digital*. Workshop for painting students.
- Drate, S., Robbins, D. & Salavetz, J. (2006). *Motion by design*. Laurence King Publishing.
- Krasner, J. (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Taylor & Francis. S. 10.
- Meggs, P. B. & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' history of graphic design*. John Wiley & Sons.
- Merdeşe, T. (2017). *Yeni Medya Sanatında Devingen İmgeler: Video Alanlar*.
- Matamala, A. ve Orero, P. (2011). *Opening credit sequences: Audio describing films within films*. *International Journal of Translation*, 23(2), 35-58.
- Manovich, L. (1999). *Avant-garde as Software*. Online at: http://manovich.net/content/04-projects/027-avant-garde-as-software/24_article_1999.pdf S.1-20.
- Manovich, L. (2006). *After effects, or velvet revolution in modern culture, part 1*. Unpublished manuscript, retrieved September, 9. http://manovich.net/content/04-projects/052-after-effects-part-1/50_article_2006.pdf S.1-22.
- Özderin, S. (2019). *Grafik Tasarım Eğitiminde Akademik İlkeler*. *Journal of International Social Research*, 12(66). S.517-532.
- Van Dijk, J. (2016). *Ağ toplumu*. Epsilon Yayıncılık Ltd. Sti. S.23, 24, 293.
- Yu, L. (2008). *Typography in film title sequence design*. Iowa State University. <https://lib.dr.iastate.edu/etd/11366/>