

# HAREKETLİ GRAFİK TASARIMDA MİNİMALİZM

ELİF İLBARS

Lisans, Mimarlık, Yeditepe Üniversitesi, 2012

Yüksek Lisans, Görsel İletişim Tasarımı, Işık Üniversitesi, 2019

Bu Tez, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne  
Yüksek Lisans (MA) derecesi için sunulmuştur.

IŞIK ÜNİVERSİTESİ

2019

IŐIK ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

HAREKETLİ GRAFİK TASARIMDA MİNİMALİZM

ELİF İLBARS

ONAYLAYAN:

Doç. Dr. Banu İnanç Uyan Dur (IŐık Üniversitesi)  
(Tez DanıŐmanı)

Dr. Öğr. Üyesi Pınar YELMİ (IŐık Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Yüksel Balaban (İstanbul Üniversitesi)

ONAY TARİHİ: 17.01.2019

## TEŐEKKÜR

Yüksek lisans eğitime başlamam için beni motive eden bu süreçte maddi ve manevi destekleriyle her zaman yanımda olan babam ve anneme teşekkür ederim.

Bilgi ve tecrübeleriyle beni yönlendiren ve yenilikçi bakış açısıyla beni her zaman bir adım ileri taşıyan değerli hocam ve danışmanım Doç. Banu İnanç Uyan Dur'a teşekkür ederim.

Eğitim sürecim boyunca emeklerini benden esirgemeyen ve Görsel İletişim Tasarımı'nı bana daha da sevdiren değerli hocalarım Doç. Dr. Doğan Arslan ve Öğr. Gör. Selçuk Öziş'e teşekkür ederim.

Hayatımın her döneminde, her şekilde yanımda olan şair ve akademisyen dostum Sezin Seda Altun'a ve bana her zaman rehberlik ve arkadaşlık eden abim Emre İlbars'a teşekkür ederim.

# HAREKETLİ GRAFİK TASARIMDA MİNİMALİZM

## ÖZET

19. yüzyıl ortalarında ortaya çıkan minimalizm akımında, öze ulaşmayı engelleyen her türlü fazlalıktan kurtulmak istenmiş ve bu nedenle sanat ve tasarım alanlarında indirgemeci bir tutum izlenmiştir. Bu indirgemeci tutumun ilk örnekleri resim sanatında ortaya çıkmış ve daha sonra grafik tasarım alanında da etkilerini göstermiştir. Minimalizm 1960'lardan bu yana bir çok değişim sürecinden geçmiştir. Minimalizmin biçimsel ve /veya düşünsel yöntemleri, dönemsel değişimlerden bağımsız olarak sanat ve tasarımda kullanılmıştır. Günlük yaşantımızda ekranlar her gün biraz daha yer kaplarken hareketli grafik tasarımları yorumlamak ve onların iletmek istedikleri mesajların özünü kavramak için gereken zaman kısalmaktadır. Hareketli grafik tasarımlarda minimalizm bu noktada izleyiciye hızlı yoldan ulaşabilmek ve mesajını iletebilmek için tercih edilen bir yoldur. Bu çalışmada, zamansız bir akım olarak minimalizmin hareketli grafik tasarımlar üzerindeki etkisi araştırılmıştır.

Tezin 1. Bölümünde minimalizm, görsel sanatlar ve grafik tasarım alanında incelenmiştir. 2. Bölümde minimalizmin günümüzde geldiği nokta ve beş kavramı ele alınmıştır. 3. Bölümde hareketli grafik tasarım tarihi ve bunların kullanım alanları incelenmiştir. 4. Bölümde hareketli grafik tasarım öğelerine minimalizm kapsamında yeni bir bakış açısı getirilmiştir. 5. Bölümde minimalist hareketli grafik tasarım örneklerinin göstergebilimsel analizleri yapılmış ve bunların ortak özellikleri üzerinde durulmuştur. 6. Bölümde, tezde yapılan araştırmalar sonucunda, hareketli grafik tasarımların ortak noktaları tespit edilerek "Minimalist Şiir" isimli bir uygulama çalışması tasarlanmış ve bu çalışma göstergebilimsel olarak analiz edilmiştir.

### **Anahtar Sözcükler**

Hareketli grafik, minimalizm, grafik tasarım, günümüzde minimalizm, hareketli tasarım

# MINIMALISM IN MOTION GRAPHIC

## ABSTRACT

In the movement of minimalism that emerged in the mid-19th century, it was desired to get rid of any excess which prevented reaching the essence and therefore a reductionist attitude was maintained in the fields of art and design. First examples of this reductionist attitude emerged in the art of painting and later showed their effects in the field of graphic design. Minimalism has undergone many changes since the 1960s. The formal and / or intellectual methods of minimalism have been used in art and design, regardless of periodic changes. The screens in our daily life take up a little more space each day, while interpreting animated graphic designs and shortening the time required to grasp the essence of the messages they want to convey. In motion graphic designs, minimalism is a preferred way to reach and quickly convey the message to the viewer at this point. In this study, the effect of minimalism on motion graphics as a timeless current has been investigated.

In Part 1 of the thesis, minimalism was studied in the field of visual arts and graphic design. In Part 2, the concept of minimalism and its five concepts were discussed. In Part 3, the history of motion graphics and their usage areas were examined. In Part 4, a new perspective was introduced within the scope of minimalism in motion graphic design elements. In Part 5, semiotic analysis of minimalist motion graphic design samples were made and their common features were emphasized. In Part 6, as a result of the researches carried out in the thesis, the common points of motion graphics were determined and an application study titled “Minimalist Poetry” was designed and this study was analyzed semiologically.

### **Keywords**

Motion graphics, minimalism, graphic design, minimalism nowadays, motion design

## İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
GÖRSELLER.....	viii
GİRİŞ.....	1
<b>1. MİNİMALİZM AKIMI.....</b>	<b>3</b>
<b>1.1. Görsel Sanatlarda Minimalizm.....</b>	<b>3</b>
1.1.1. Resimde Minimalizm.....	3
1.1.2. Heykelde Minimalizm.....	9
<b>1.2. Diğer Sanat Dallarında Minimalizm.....</b>	<b>12</b>
1.2.1. Edebiyatta Minimalizm.....	13
1.2.1.1. Minimalist Şiir: Haiku.....	13
1.2.2. Sinemada Minimalizm.....	14
1.2.3. Müzikte Minimalizm.....	15
<b>1.3. Mimarlıkta Minimalizm.....</b>	<b>16</b>
<b>1.4. Grafik Tasarımında Minimalizm.....</b>	<b>19</b>
1.4.1. Grafik Tasarım Tarihinde Minimalizme Zemin Hazırlayan Akımlar.....	20
1.4.1.1. Kübizm.....	20
1.4.1.2. Konstrüktivizm.....	21

1.4.1.2. Konstrüktivizm.....	21
1.4.1.3. Suprematizm.....	22
1.4.1.4. De Stijl.....	23
1.4.1.5. Bauhaus Tasarım Okulu.....	24
1.4.1.6. Yeni Tipografi.....	26
1.4.1.7. Avrupa’da Modernizm Dönemi ve Amerikan Tasarımı.....	29
1.4.1.8. Uluslararası Tipografik Stil.....	32
<b>1.5. Diğer Alanlarda Minimalizm.....</b>	<b>34</b>
<b>2. GÜNÜMÜZDE MİNİMALİZM.....</b>	<b>37</b>
2.1. Günümüzde Minimalist Tasarımı Yeniden Tanımlamak.....	39
2.2. Minimalizmin Beş Kavramda İncelenmesi.....	41
<b>3. HAREKETLİ GRAFİK TASARIM.....</b>	<b>44</b>
<b>3.1. Hareketli Grafik Tasarım Tarihi.....</b>	<b>45</b>
3.1.1. Hareketli Grafik Tasarımda İlk Dönemler.....	45
3.1.2. Erken Sinema Dönemi.....	47
3.1.3. Deneysel Animasyon Dönemi.....	50
3.1.4. Bilgisayar Animasyonu Dönemi.....	55
<b>3.2. Hareketli Grafik Tasarımının Kullanım Alanları.....</b>	<b>57</b>
3.2.1. Film Jeneriklerinde Hareketli Grafik Tasarım.....	57
3.2.2. Televizyonda Hareketli Grafik Tasarım.....	59
3.2.3. Çevremizdeki Hareketli Grafik Tasarımlar.....	60
3.2.4. Etkileşimli Ortamlarda Hareketli Grafik Tasarımı.....	61
3.2.5. İnternette Hareketli Grafik Tasarım.....	63

<b>4. HAREKETLİ GRAFİK TASARIM ÖĞELERİNDE MİNİMALİZM.....</b>	<b>65</b>
<b>4.1. Tipografi.....</b>	<b>65</b>
<b>4.2. Renk.....</b>	<b>67</b>
<b>4.3. Animasyonun Prensipleri.....</b>	<b>69</b>
4.3.1. Sıkışma ve Germe.....	71
4.3.2. Beklenti.....	71
4.3.3. Takip Etme ve Üst Üste Binme.....	72
4.3.4. Güçlü Çizim.....	72
4.3.5. Zamanlama.....	72
4.3.6. İkincil Hareket.....	73
4.3.7. Abartı.....	73
4.3.8. Yavaşlama ve İvmelenme.....	73
4.3.9. Sahneleme.....	73
4.3.10. Yaylar.....	74
4.3.11. Dosdoğru ve Pozdan Poza.....	74
4.3.12. Cazibe.....	74
<b>4.4. Zaman.....</b>	<b>74</b>
<b>4.5. Değişim.....</b>	<b>75</b>
<b>4.6. Ses.....</b>	<b>76</b>
<b>4.7. Kurgu.....</b>	<b>78</b>
<b>5. HAREKETLİ GRAFİK TASARIM UYGULAMALARI VE MİNİMALİZM KAPSAMINDA GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZLERİ.....</b>	<b>80</b>
<b>5.1. “Monsoon Wedding” (Muson Düğünü) Filmi Açılış Jeneriği Analizi.....</b>	<b>80</b>
<b>5.2. “Apple WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı Analizi.....</b>	<b>85</b>



<b>5.3. “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı Analizi.....</b>	<b>88</b>
<b>5.4. “Google Material Design” Tanıtım Reklamı Analizi.....</b>	<b>91</b>
<b>6. UYGULAMA ÇALIŞMASI: “MİNİMALİST ŞİİR” HAREKETLİ GRAFİK TASARIMI VE MİNİMALİZM KAPSAMINDA GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ..</b>	<b>97</b>
<b>SONUÇ.....</b>	<b>102</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>103</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>109</b>

## GÖRSELLER

Görsel 1: Piet Mondrian, Trafalgar Square (1939-43).....	4
Görsel 2: Kazimir Malevich, Suprematist Composition: Airplane Flying (1915).....	5
Görsel 3: Robert Rauschenberg, White Painting (1951).....	5
Görsel 4: Yves Klein, Untitled Blue Monochrome (1959).....	6
Görsel 5: Barnett Newman, Onement VI, (1953).....	6
Görsel 6: Ad Reinhardt, Abstract Painting No:5 (1962).....	7
Görsel 7: Frank Stella, Black Series 2 (1967).....	8
Görsel 8: Robert Ryman, Classico 4 (1968).....	8
Görsel 9: Donald Judd, Untitled (1967).....	10
Görsel 10: Dan Flavin, Untitled (1968).....	10
Görsel 11: Robert Morris, Untitled (1965).....	11
Görsel 12: Sol LeWitt, Modular Wall Structure (1965).....	11
Görsel 13: Carl Andre, Equivalent VIII (1966).....	12
Görsel 14: Marcel Duchamp, Fountain (1917).....	12
Görsel 15: Ludwig Mies van der Rohe, Farnsworth Evi (1950).....	17
Görsel 16: Le Corbusier, Villa Savoye, Poissy, France (1929).....	18
Görsel 17: Hans Richter, Rhythm 23 Filmi (1923).....	21
Görsel 18: Aleksander Rodchenko, Leningrad Gosizdat Bakanlığı Reklam Afişi (1924).....	22
Görsel 19: Kazimir Malevich, Suprematist Composition: White on White (1918).....	23

Görsel 20: El Lissitzky, Catalog Cover (1923).....	23
Görsel 21: Piet Mondrian, Composition B (No. II) with Red (1935).....	24
Görsel 22: Section d'Or Fuarı İçin Afiş Tasarımı (1920).....	24
Görsel 23: Herbert Bayer, László Moholy-Nagy, Staatliches Bauhaus in Weimar (1919 - 1923).....	26
Görsel 24: Herbert Bayer, Evrensel Alfabe (1925).....	26
Görsel 25: Jan Tschichold, İsimsiz Kadın Film Posterı (1927).....	27
Görsel 26: Herbert Bayer, Avrupa El Sanatları Sergisi Posterı (1927).....	28
Görsel 27: Jean Carlu, “Stop 'Em to Sell 'Em” (1947).....	29
Görsel 28: Paul Rand, IBM Posterı (1982).....	30
Görsel 29: Doyle Dane Bernbach Reklam Ajansı, Julien König, Helmut Krone, Volkswagen Otomobilleri için Basın İlanı (1959).....	31
Görsel 30: Felix Beltran, Trafikle İlgili Film Festival Afişı (1969).....	32
Görsel 31: Shigeo Fukuda, Zafer 1945 İsimli Afiş Çalışması (1975).....	32
Görsel 32: Armin Hoffman, Herman Miller Mobilyaları için Afiş Tasarımı (1962).....	33
Görsel 33: Adrian Frutiger, Univers Yazı Yüzü Tasarımı (1954).....	34
Görsel 34: Max Miedinger, Helvetica Yazı yüzü Tasarımı (1957).....	34
Görsel 35: Shigeo Fukuda, Shigeo Fukuda Sergisi (1975).....	39
Görsel 36: Paul Rand, Aspen Tasarım Konferansı Afişı (1966).....	40
Görsel 37: Fransa-Lascaux Mağara Duvar Resimleri.....	46
Görsel 38: Sihirli Fener.....	46
Görsel 39: Thaumatrope (1828).....	46
Görsel 40: Zoetrope ve Perinoskop Arasındaki Farkı Gösteren çizim.....	47
Görsel 41: Hannibal W. Goodwin, Kinora (1889).....	48

Görsel 42: Pat Sullivan, Felix the Cat (1924).....	48
Görsel 43: Earl Hurd, Gertie the Dinosaur (1914).....	49
Görsel 44: Max Fleischer, Betty Boop (1930).....	49
Görsel 45: J. Stuart Blackton, Komik Yüzlerin Komik Fazlar (1906).....	50
Görsel 46: Viking Eggeling, Symphonie Diagonale (1923).....	51
Görsel 47: Walter Ruttmann, Opus 3 (1924).....	51
Görsel 48: Man Ray, Marcel Duchamp, Anemic Cinema (1925).....	52
Görsel 49: Alexander Alexeieff, Claire Parker, Night on Bald Mountain and The Nose (1933).....	52
Görsel 50: Len Lye, Tusalava (1929).....	53
Görsel 51: Mary Ellen Bute, Norman McLaren, Spook Sport (1939).....	53
Görsel 52: Lotte Reiniger, The Adventures of Prince Achmed (1926).....	54
Görsel 53: Fantasia, Oskar Fischinger (1938).....	55
Görsel 54: John Whitney, Arabesque (1975).....	56
Görsel 55: Stan Vanderbeek, Movie Dome Theatre (1963).....	57
Görsel 56: Robert Abel, The Black Hole (1979).....	57
Görsel 57: Saul Bass, Anatomy of a Murder (1959).....	58
Görsel 58: Alan Greenberg, Superman (1978).....	59
Görsel 59: Dale Herigstad, NBC's Monday Night at the Movies ve ABC's Sunday Night Movie Intro Hareketli Logoları (1989).....	60
Görsel 60: Singapur'da 500'ün Üzerinde LED Ekrandan Oluşan Bir Ofis Binası Cephesi.....	61
Görsel 61: Kullanıcı Deneyimi Tasarımında Hareketin 12 Prensibi.....	62
Görsel 62: Wetransfer Ara Yüz Hareketli Animasyon Örneği.....	64
Görsel 63: Google Hareketli Logo Animasyonu.....	64

Görsel 64: Saul Bass, Nort by Northwest Filmi Açılış Jeneriği'nde Hareketli Tipografi Kullanımı (1959).....	66
Görsel 65: Newton'un Yedi Renk Prizması.....	67
Görsel 66: The Motion Awards 2016 Tanıtım Jeneriği.....	69
Görsel 67: Hareketli Grafik Tasarımın Animasyon İlkelerine Göre Yeniden Düzenlenmiş 10 İlkesi.....	70
Görsel 68: Jr. Canest, Bir Öğrenci Çalışması: Crazy Enough Jeneriği (2009).....	71
Görsel 69: Saul Bass, It's a Mad Mad Mad Mad World Film Jeneriği (1963).....	71
Görsel 70: La Linea (1963).....	70
Görsel 71: Hareketli Grafik Tasarımlarda Gerekli Okuma Süresinin Kurulması.....	75
Görsel 72: Bir Şeklin Dönüşüm (morphing) Yöntemine Örnek.....	76
Görsel 73: "Catch Me If You Can" Filmi Açılış Jeneriği (2002).....	76
Görsel 74: "Monsoon Wedding (Muson Düğünü)" Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-1.....	81
Görsel 75: "Monsoon Wedding (Muson Düğünü)" Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-2.....	81
Görsel 76: "Monsoon Wedding (Muson Düğünü)" Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-3.....	82
Görsel 77: "Monsoon Wedding (Muson Düğünü)" Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-4.....	82
Görsel 78: "Monsoon Wedding (Muson Düğünü)" Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-5.....	82
Görsel 79: "Monsoon Wedding (Muson Düğünü)" Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-6.....	83
Görsel 80: "Monsoon Wedding (Muson Düğünü)" Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-7.....	83
Görsel 81: "Monsoon Wedding (Muson Düğünü)" Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-8.....	83
Görsel 82: "Monsoon Wedding (Muson Düğünü)" Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-9.....	83
Görsel 83: "Monsoon Wedding (Muson Düğünü)" Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-10.....	84
Görsel 84: "WWDC 2013 Keynote" Tanıtım Reklamı, Sahneler-1.....	86

Görsel 85: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-2.....	86
Görsel 86: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-3.....	86
Görsel 87: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-4.....	86
Görsel 88: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-5.....	87
Görsel 89: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-6.....	87
Görsel 90: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-7.....	87
Görsel 91: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-8.....	88
Görsel 92: “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı, Sahneler-1.....	89
Görsel 93: “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı, Sahneler-2.....	89
Görsel 94: “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı, Sahneler-3.....	89
Görsel 95: “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı, Sahneler-4.....	90
Görsel 96: “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı, Sahneler-5.....	90
Görsel 97: “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı, Sahneler-6.....	90
Görsel 98: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-1.....	92
Görsel 99: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-2.....	92
Görsel 100: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-3.....	92
Görsel 101: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-4.....	93
Görsel 102: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-5.....	93
Görsel 103: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-6.....	93
Görsel 104: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-7.....	94
Görsel 105: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-8.....	94
Görsel 106: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-9.....	94
Görsel 107: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-10.....	95

Görsel 108: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-11.....	95
Görsel 109: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-1.....	99
Görsel 110: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-2.....	99
Görsel 111: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-3.....	99
Görsel 112: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-4.....	100
Görsel 113: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-5.....	100
Görsel 114: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-6.....	100
Görsel 115: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-7.....	101

## GİRİŞ

Endüstri çağıyla beraber sanatçılar kalıpsal güzellik anlayışını, kuralları ve alışılmış teknikleri yıkmak ve bilinenin dışındakini deneyimlemek istemişlerdir. 20. yüzyılın başlarında Avrupa’da kendini gösteren Modernizm akımının devamında Amerika’da 1940’den sonra bir grup sanatçı tarafından “soyut dışavurumculuk” kavramı kullanılmaya başlanmıştır. Soyut dışavurumculuk (soyut ekspresyonizm), 1940’larda 2. Dünya Savaşı sonrası Amerika’da ortaya çıkan ve Clement Greenberg gibi eleştirmenler tarafından daha çok resimle ilişkilendirilen bir akımdır. Piet Mondrian, Kazimir Malevich ve Wassily Kandinsky gibi sanatçıların alışılmışın dışındaki geometrik eserleriyle başlayan modernizm akımı 1960’lara kadar sürmüştür.

Ekspresyonistler dış dünyadan öte insanın ruhu ve iç dünyası ile ilgili değerleri sanat eserlerine yansıtmaya çalışmışlardır. Onlar için sanat özgür bir alandır ve bilinç dışıyla bağlantılıdır. Onlar eserlerinde vermek istediklerini daha çok renk ve şekillerle bağdaştırmışlardır. Soyut dışavurumculuğun duygulara ve forma verdiği değere bir karşı duruş olarak 19. yüzyılın ortalarında ortaya çıkan minimalizm akımı, görünenin ardındaki öze önem vermiştir. Bu nedenle de nesnenin kendisini örtecek her türlü fazlalıktan uzaklaşmayı öngörmüştür. Kompozisyonlarda öyküleştirmeyi ve figüratif anlatımı reddederek, şekil ve rengi en aza indirgeyerek öge tekrarlarının kullanıldığı eserler yaratmışlardır. Tarihteki ilk uygulamalarına resim sanatında rastlanan ve etkisini daha sonra heykelde sürdüren minimalizm akımı, sanatın diğer alanlarına da yayılmış ve etkisini sürdürmüştür.

Günümüzdeki tasarım ve sanat anlayışında minimalizm, her yaratıcı alana girebilen esnekliğinden dolayı 1940-60 arasında sergilediği en saf halini yitirmeye başlamıştır. Birçok sanat akımında olduğu gibi minimalizm terimi de tekrar tekrar kullanılmanın getirdiği dönüşümlerle özgün halini yitirmeye başlamış ve yanlış anlaşılmaya yüz tutmuştur. Azın çokluğundan yola çıkan ve özdeki dürüstlüğü savunan minimalizm kavramı, kullanılan malzemenin saflığından da beslenir. Günümüzde teknolojinin günbegün getirdiği yenilikler ve böylece olanakların her an artması, materyal kirliliğini de beraberinde getirmiş ve insanları yeniden her anlamda sadeleşme ihtiyacına itmiştir. Bilgi çağının getirdiği zihinsel kirlilikten arınmak, hayal gücünü tetiklemek ve olanın dışına çıkabilmek yaşam biçiminde boşluklar



bırakma ihtiyacını da beraberinde getirmiştir. Minimalizmin tanımı böylece sanat ve tasarım gibi yaratıcı alanlardan taşarak günümüzde bir yaşam felsefesi halini almaya başlamıştır.

Minimalizm bir fikir olmaktan öte, dürüstlüğe giden bir gerçektir. Bilinç her zaman yaratıcılık için güçlü boşluklara ihtiyaç duymuştur. Minimalizm kavramı bu anlamda çoğu zaman iyi bir savunma mekanizması olmuştur. “Minimalizm öldü” yakıştırması son dönem eleştirmenlerince kullanılmaya başlanmış, 60’ların pür minimalizmi, son dönemdeki hibritleşmeden ve yeni türeyen malzeme ve alanlardan etkilenmiştir. Bu anlamda, minimalizmden arda kalanın ideolojisinden ziyade sadece formlar olduğu ve minimalizm kavramının görsel tasarımda artık cevaptan öte izlenecek bir yol olduğu söylenebilir.

Tek bir görsel karenin insan algısına yüklü miktarda bilgi yükleme kapasitesi vardır. Çünkü insanın görsel sistemi çok karmaşık bir işlemcidir. Bunun yanı sıra eğer o tek kare hareketlenmeye başladıysa çok kısa sürelerde daha fazla bilgi aktarımını da sağlar. Hızlı şekilde sergilenen bir dizi görüntü gözlemci tarafından çoğu zaman tek bir hareket gibi de algılanır. Bu durum, göz-beyin ikilisinin belli bir grup görüntüden bir süreklilik hissi yaratmak istemesiyle açıklanır. İnsan gözü benzerleri gruplamak ve bir diğerinin izini sürebilmek için görüntüler arasında boşluklara ihtiyaç duyar.

Tasarımın her alanında yapısal bütünlüğü sağlayan devamlılık, sadelik, boşluk ve benzerlik hissi günümüzdeki minimalizm kavramıyla bağdaşmaktadır. Bilginin özünü çok hızlı bir şekilde kavrama yeteneği olan ve boşluk sevmeyen insan bilinci onları kendi doldurmak isterken çok fazla görsel etekte maruz kalarak işin özünden uzaklaşabilir. Ekranlar ve hareketli grafik tasarımlar hayatımızda her gün biraz daha yer kaplarken tasarımları anlayıp yorumlamak için geçen süre de kısalmaktadır. Böyle durumlarda izleyici, gördüğünü hızlı yorumlama ve anlamlandırmaya ihtiyaç duyabilmektedir. Minimalizm bu noktada farklı tasarım yollarından bir tanesi ve içeriğe göre bir tercih şeklidir. Bu anlamda minimalist tasarımlar izleyiciye işin özüne ulaşması için bir alan yaratarak hayal gücü için boşluklar sunabilmektedir.

# 1. MİNİMALİZM AKIMI

Latince’de “minimum” kelimesi Türk Dil Kurumu’nun tanımına göre: “Değişken bir niceliğin inebileceği en alt (sınır), asgari, minimal” anlamına gelmektedir

([http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&kelime=M%C4%B0N%C4%B0MU](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=M%C4%B0N%C4%B0MU)).

Tarihte ilk defa politikada kullanılan minimalizm terimi sanatta ise ilk defa 1929’da David Burliuk tarafından bir resmi değerlendirirken kullanılmıştır. Eserlerin ruhuna vurgu yapan, her türlü bileşeni en aza indirgeyerek öze ulaşmayı ve sadeliği savunan akım 1940’lardaki akımlardan etkilenerek 1960’da ortaya çıkmış ve etkilerini güçlü bir şekilde sürdürmüştür. Kazimir Malevich, Piet Mondrian ve Ad Reinhardt ile başlayan modernizm döneminin etkileri, minimalizmde ilk defa bu hareketle ilişkili önemli sanatçılar olan Donald Judd, Sol Lewitt, Walter Darby Bannard, Ad Reinhardt, Dan Flavin, Agnes Martin, Robert Morris, Anne Truitt, Frank Stella, Richard Allen, Tony Smith ve Carl Andre ile sürmüştür.

## 1.1. Görsel Sanatlarda Minimalizm

Güzel sanatlarda etkilerini ilk defa resim alanında gösteren Minimalizm, daha sonra heykel sanatında yayılmaya başlamıştır. Sanatçılar, birbirinden çok farklı kavramlar ve bunlardan türeyen sanat eserleri ortaya koymuştur. Sanatçılar bu indirgemeci akımlarda daha çok renk, strüktür ve materyali odak noktası olarak belirlemiştir. Minimalizm en basit şekliyle: Kullanılan araç ve öğelerin yalınlığı, formun sadeliği, strüktür ve dokuların netliğiyle ayırt edilen bir üsluptur. Minimalizmde, fazla parçadan arındırılmış, genellikle geometrik, çoğunlukla kübik şekiller, malzemenin saf halinin kullanımı, eşitlik ve tekrar ilkelerine dayanan formlar vardır. Minimalizm, çeşitli sanat ve tasarım biçimlerindeki hareketleri kapsayan bir akımdır. Bu akım, İkinci Dünya Savaşı sonrası 1960’ların sonları ve 1970’lerin başında daha çok Amerikan görsel sanatlarıyla özdeşleştirilmiştir.

### 1.1.1. Resimde Minimalizm

20. yüzyılın başlarında 2. Dünya Savaşı sonrasındaki dönem, sanat tarihinde önemli bir dönüm noktası sayılır. Sanatta soyutlamanın yerini sağlamlaştırması bu yüzyılın başlarında gerçekleşmiştir. Çok sayıda indirgemeci ve figüratif akımın etkisinde kalan resim sanatında minimalizm, ilk ve yaygın deyişlerden biri haline gelmiştir. Bu dönemin resim sanatında öne çıkan iki isim: Kazimir Malevich ve Piet Mondrian’dır.

Benzer şekilde resme izlenimci etki altında başlamış, daha sonra kübizmin dünyayı çok parçalı ve çok açılı görme ve gösterme ilkesinden etkilenerek kübizme yakın duran denemelere girişmiş olan bu iki isim sanatsal üretimlerinde, görsel sanatlar tarihinde kendi adları ile özdeşleşen iki özgün geometrik soyut resim biçimine ulaşmışlardır (Yılmaz, 2009, s.1).

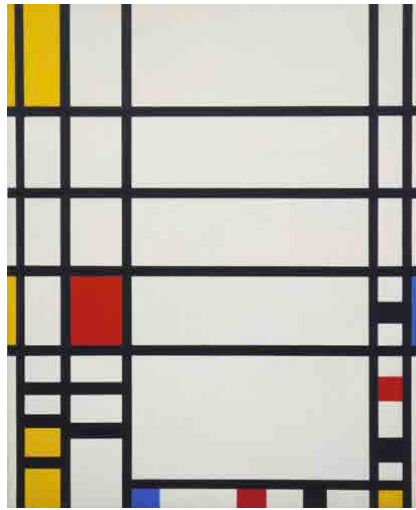
1910'dan sonraki dönemde resimde, Soyutlama, Kübizm, De Stijl ve Konstrüktivizm akımları ortaya çıkmış ve etkileri eserlerde uzunca bir zaman etkisini göstermiştir. Tüm bunlar geleneksel sanatı reddeden ve modernizme öncü olan akımlardır.

Son dönem sanat tarihinin en ilginç gerçeklerinden biri, Minimal Sanat'ın ortaya çıkışı için önemli temellerin heykel alanında değil, resim alanında geliştirilip uygulanmasıydı. Ne de olsa, Rus Yapısalcılığı ve yirmili yılların Bauhaus'undan sonra modern sanatın resimdeki üstünlüğüne bir kez daha meydan okuyan Minimal Sanat oldu (Marzona, 2004, s.7).

Soyut dışavurumcu neslin sanatçılarından biri olan Ad Reinhardt, neredeyse tamamen siyah resimleriyle minimalizm akımı hakkında şunları söylemiştir:

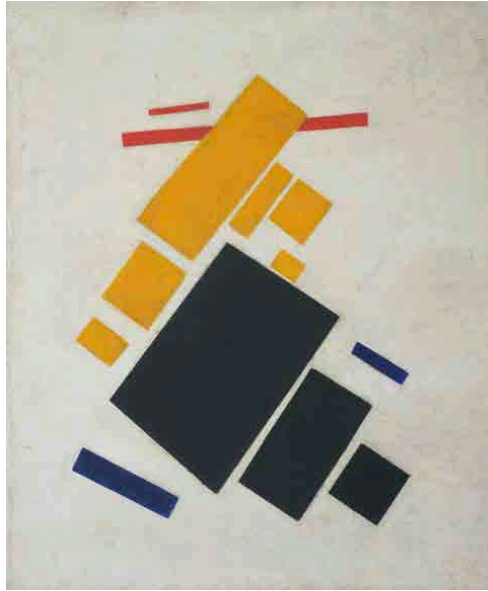
Ne kadar çok, sanat işçiliği yoğun, o kadar kötü. Çok azdır. Az çoktur. Göz, görüş alanını netleştirmek için bir tehdittir. Kendini ortaya koymak müstehcendir. Sanat, doğadan kurtulmakla başlar (<http://www.ngv.vic.gov.au/guggenheim/education/04.html>).

De Stijl akımının en önemli isimlerinden olan ressam Piet Mondrian, eserlerindeki soyutlamaları ve saflığa ulaşma yöntemleriyle tanınmıştır. Resimlerinde, görünen dünyanın altındaki manevi düzeni yansıtacak şekilde, radikal derecede basit ve estetik bir dil yaratmıştır. Bunun yanı sıra, anlatım unsurlarını çizgi ve dörtgenlere indirgeyerek evrensel ve saf bir dile ulaşmıştır (Görsel 1).



Görsel 1: Piet Mondrian, Trafalgar Square (1939-43).  
(<https://www.moma.org/collection/works/79879>, 21.09.18)

Çalışmalarında çok farklı stiller kullanan ve adını en çok “Suprematizm” olarak adlandırdığı kendine has resim akımıyla duyuran Kazimir Malevich’e göre, sanat konuyu aşmalıdır. Şeklin gerçekliği ve renk, resmin ya da anlatının üzerinde olmalıdır. Eserlerinde kare, üçgen ve daire gibi saf geometrik formları kullanan sanatçı, bunların birbirleriyle ve resimle olan ilişkilerini araştırmaya odaklanmıştır (Görsel 2). İlk minimal resim örneklerinden biri olan ve 1951 yılında Robert Rauschenberg tarafından yapılan, yedi adet yan yana sıralı ve beyaz tablolar, Frank Stella’nın yedi yıl sonra ürettiği ham tuval üzerine siyaha boyalı resimlerine öncülük etmiştir (Obendorf, 2009, s.23) (Görsel 3).



Görsel 2: Kazimir Malevich, Suprematist Composition: Airplane Flying (1915).  
(<https://www.moma.org/collection/works/79269>, 21.09.18)



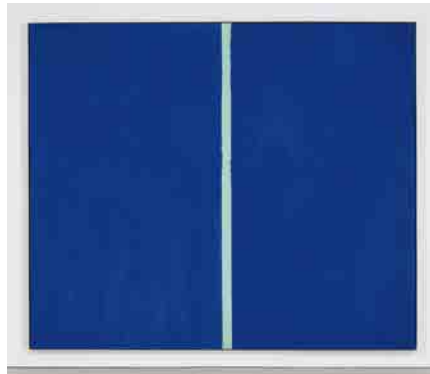
Görsel 3: Robert Rauschenberg, White Painting (1951).  
(<https://postmodernkatharine.wordpress.com/2017/06/06/robert-rauschenberg-and-friends-the-postmodernism-of-combinations/>, 20.09.18)

Obendorf'un (2009, s.24-25) Osborne'dan (1988) aktardığına göre, 1928-1962 yılları arasında ilk monokrom resimleri ortaya koyan Yves Klein, dünya çapında üne sahip bir sanatçıdır. En bilinen monokrom eseri daha sonra "Uluslararası Klein Mavisi" olarak da bilinen mavi renkle üretilmiştir (Görsel 4). Sanatçı, maviyi diğer renklerden ayırırken bu rengin boyutların ötesinde olduğunu söylemiştir. Bu durum renklerin psikolojik etkileriyle de açıklanabilir. Tüm renkler belli duygu ve mekanlarla iletişim kurularak algılanır. Örneğin, kırmızı rengin etrafında belli bir ısı alanı yarattığı varsayılırken diğer yandan gökyüzünün ve denizin rengi olan mavi, sonsuzluk çağrışımlarına yol açabilmektedir. Barnett Newman, Yves Klein'in resimlerindeki indirgemenin yarattığı boşluğu reddetmiştir. Bunu yerine farklı renkteki alanlara bölünen tuval düzenini indirgemekten ziyade sanat eserinden bir bütün yaratmayı amaçlamıştır (Görsel 5).



Görsel 4: Yves Klein, Untitled Blue Monochrome (1959).

(<http://www.yvesklein.com/en/oeuvres/view/636/untitled-blue-monochrome/>, 11.01.19)



Görsel 5: Barnett Newman, Onement VI (1953).

(<http://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2013/may-2013-contemporary-evening-n08991/lot.17.esthl.html>, 20.09.18)

Minimalist resmin en bilinen isimlerinden Ad Reinhardt, eserlerinde tüm dış referansları ortadan kaldırmak için uğraşmıştır. Resimleri “İsimsiz”, “Soyut” ya da “Kırmızı”, “Mavi” gibi isimlerle işaret edilirken O’nun çoğu tuvalinin arkasında tarih bile yer almaz.

Obendorf’un (2009, s.26) Reinhardt’tan (1975) aktardığına göre, Reinhardt’ın on iki teknik kuralı şöyledir:

Doku yok...Fırça işi ve kaligrafi yok...Şekil yok...Tasarım yok...Renkler yok...Işık yok...Mekan yok...Zaman yok...Boyut ya da ölçek yok...Hareket yok...Nesne yok, konu yok, sebep yok, semboller, resimler ve işaretler yok. Ne haz ne boya, akılsız çalışma ya da akılsız çalışmama yok. Satranç oynamak yok (s.26).

Strickland Edward da Reinhardt’ın çalışmalarındaki indirgemeciliğin bir anda olmadığını anlatmıştır. Bu, minimale doğru yavaş ve istikrarlı bir gelişmedir. Minimalist eserleri içinde en fazla öne çıkan, siyah resimleridir. Siyah üstüne siyah resimde ilk örnek olmasa da Reinhardt’ın yaklaşımı eşsiz kabul edilmiştir. Esere en basit formlardan biri olan kare ile başlayıp yapıyı en sade haline indirgeyen Reinhardt, resminde mükemmel soyutlamaya ulaşmaya çalışmıştır. Bu anlayıştan yola çıkarak, yüzeyin düzlüğünü yok etmemesi için tuvaleri bağlamaktan dahi kaçınmıştır (Aktaran: Obendorf, 2009, s.27) (Görsel 6).



Görsel 6: Ad Reinhardt, Abstract Painting No:5 (1962).  
(<https://www.tate.org.uk/art/artists/ad-reinhardt-1826>, 20.09.18)

Siyah-beyaz minimalist kompozisyonlardan oluşan eserlerinde Frank Stella'nın çalışmalarındaki niyet, birbirinden ilişkisiz resimler yaratmaktır. Siyah bantlar ve çatlak tuvaler birbirinden bağımsız olmasa da belirgin sınırlarla birleşip çalışmaların birliğini bozmayacak şekilde yerleştirilmiştir (Strickland, 2000, s.103). Çalışmalarında homojen ve

dikkat çekici yüzeyler oluşturan Stella, geometrik ve yalın biçimlerle minimal sanata katkıda bulunmuştur (Döl&Avşar, 2001, s.4) (Görsel 7).



Görsel 7: Frank Stella, Black Series 2 (1967).

(<https://www.tate.org.uk/art/artworks/stella-title-not-known-p78387>, 20.09.18)

Bu alanda öncü haline gelmiş ressamardan biraz uzaklaşmak isteyen ve farklı eserler yaratma eğiliminde olan sonraki dönem minimalist ressamı indirgemeciliği daha radikal bir forma çevirmişlerdir. En çok akromatik resimleriyle tanınan Robert Ryman, tek renk beyaz yüzey yaratmayı, tuvalin üzerindeki malzemenin ikinci bir renk yarattığı gerekçesiyle reddetmiştir. Ryman, Frank Stella'yı kendine has bir üslupla takip eden birkaç sanatçıdan biridir. Sanatçı, düz beyaz rengin üzerinden geçen ve birbiriyle kesişen çizgileri farklı renklerde kullanarak bu rengin keskinliğini azaltmayı seçmiştir (Görsel 8). Minimalizm 1963'lerden sonra resim sanatındaki cazibesini yitirmeye başlamıştır. Nesnelere daha gerçekçi bir ortamda çalışmak isteyen Dan Flavin, Donald Judd ve Sol LeWitt gibi sanatçılar, bu arzularını gerçekleştirebilmek için resimden uzaklaşarak mekan tasarımı ve heykel sanatına yönelmişlerdir.



Görsel 8: Robert Ryman, Classico 4 (1968).

(<https://www.guggenheim.org/artwork/3745>, 21.09.18)

### 1.1.2. Heykelde Minimalizm

Resim sanatında Minimalizm kavramını deneyimleyen sanatçıların önemli bir kısmı 1960-70 arasındaki dönemde heykel alanına geçiş yapmışlardır. Birçok minimalist sanatçı resimde mümkün olan tüm sadeliği yarattıktan sonra “ABC” sanatı olarak da bilinen minimalizmi, heykelde de deneyimleyerek eserlerini iki boyuttan üç boyuta taşımışlardır. Bu dönemde sanatçılar, işlerini en yalın geometrik formlara indirgeyerek üç boyutlu formların asgari gerekliliklerini savunmuşlar ve İşlerinin ruhunu olabildiğince açık bir şekilde sergilemeyi tercih etmişlerdir. Bu dönem heykel sanatçıları, monokrom küpler, sade levhalar, süsten ve dekorasyondan uzak eserler üretmişlerdir.

Sanatçılar heykellerinde malzemeleri en yalın halinde kullanmışlar ve malzemenin kendisinden başka farklı kompozisyon ve anlamlar yaratacak eklentilerden kaçınmışlardır. Bu dönemde etkilerini ağırlıklı olarak heykelde sürdüren minimalizm, işin içeriğinden öte en az miktarda renk, çizgi ve malzemeyi en doğal haliyle kullanmayı savunarak eserin taşıdığı öz fikri öne çıkarmayı seçmiştir.

*“Minimal sanatın en önemli ayrıcalıklarından birisi de sanatçının eserlerini yaratmadan önce eser yaratacak düşünceler yaratmayı ön plana almasıdır” (Döl& Avşar, 2001, s.8).*

Resmin illüzyon tabiatından hoşlanmayan ressam Donald Judd, gerçek mekanda çalışmanın gerekliliğini savunmuş ve yönünü heykel sanatına çevirmiştir. Resimde olduğu gibi heykelde de renkte ve kompozisyonda ne derece indirgeme yapılacağı ve eserin değerinden ne denli kaybedip kaybetmeyeceği önemli bir soru olmuştur (Obendorf, 2009, s.32). Donald Judd, resimlerdeki bütünlük arayışını sürdürmüş ve kompozisyon oluşturabilecek etkilerden simetriyi kullanarak kaçınmıştır (Görsel 9).

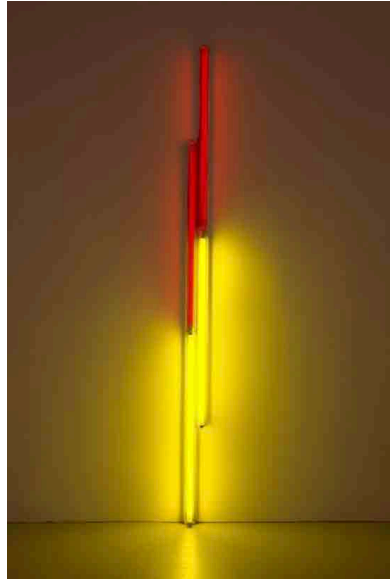




Görsel 9: Donald Judd, Untitled (1967).

(<https://www.moma.org/collection/works/81324>, 21.09.18)

Minimal heykelin en radikal sanatçılarında biri olan Dan Flavin, işleri için endüstriyel malzemeler yerine floresan ışıklar gibi objeleri kullanmayı seçmiştir. Resimdeki renk ve çizgi efektlerini mekan yerleştirmelerinde ışıklarla sağlamayı seçen Dan Flavin, hazır nesnelerin etkisinden olabildiğince uzak kalarak minimalizme katkıda bulunmuştur (Döl&Avşar, 2001, s.9) (Görsel 10). Obendorf'un (2009, s.35) Meyer'den (2001) aktardığında göre, minimalist sanatçılardan Robert Morris'in işleri üstün bir sadeliği yansıtmaktadır. O'na göre en indirgenmiş şekiller en çok arzu edilenlerdir ve heykelin bölünmez bir ögesi olan bütünlük etkisi sadece üçüncü boyutta farkedilebilir (Görsel 11).



Görsel 10: Dan Flavin, Untitled (1968).

(<https://www.moma.org/collection/works/197081>, 21.09.18)



Görsel 11: Robert Morris, Untitled (1965).

(<https://www.tate.org.uk/art/artists/robert-morris-1669>, 21.09.18)

Soyut ekspresyonist stilde resimler üreten ve bir grafik sanatçısı olan Sol LeWitt, 1960'larda iskeletin doğal beyazlığını yansıtan kübik minimalist çalışmalar yapmıştır. (Strickland, 2000, s.271) (Görsel 12). 1960'ların başında Dan Flavin Robert Mangold ve Robert Ryman gibi sanatçılarla tanışan Lewitt, bunun etkisinde kalarak ilk geometrik monokrom objesi olan "Wall Structures (Duvar Yapılar)"ı sergilemiştir (Marzona 2004, s.18). Aynı dönem sanatçılarından olan Carl Andre, yapısını bozmadan yalın haliyle kullandığı tuğla, çinko ve bakır gibi malzemeleri farklı şekillerde bir araya getirmiş ve yatay çalışmalarıyla üzerinde gezinilebilir çeşitli heykeller ve yerleştirmeler üretmiştir (Döl&Avşar, 2001, s.8) (Görsel 13



Görsel 12: Sol LeWitt, Modular Wall Structure (1965).

([http://www.artnet.com/artists/sol-lewitt/modular-wall-structure-a-RNkFsm55YkSf045iH\\_8-dw2](http://www.artnet.com/artists/sol-lewitt/modular-wall-structure-a-RNkFsm55YkSf045iH_8-dw2), 21.09.18)



Görsel 13: Carl Andre, Equivalent VIII (1966).

(<https://www.tate.org.uk/art/artists/carl-andre-648>, 21.09.18)

Kavramsal sanatın öncülerinden kabul edilen Marcel Duchamp, malzemeleri kullanarak bir sanat eseri yaratmaktansa hazır objeleri olduğu gibi kullanarak heykel sanatına farklı bir boyut kazandırmıştır (Görsel 14). Duchamp ve daha birçok sanatçı, üç boyutlu eserlerinde mekanı çok önemli bir öğe olarak kullanmışlardır. Heykel sanatında minimalizm, nesneyi en sade haliyle ve mekanla bağlantılı olarak sunmaktadır. Mekanı olduğu gibi en yalın haliyle yansıtma kavramının daha erken dönemlerdeki izleri mimarlığa kadar uzanır.



Görsel 14: Marcel Duchamp, Fountain (1917).

(<https://www.sfmoma.org/read/discussion-questions-marcel-duchamp-fountain/>, 22.09.18)

## 1.2. Diğer Sanat Dallarında Minimalizm

Minimalizm akımı resim, heykel ve mimarlık dışında diğer sanat dallarındaki etkilerini farklı dönemlerde göstermiştir. Görsel sanatlarda minimalizm, nesnenin ardında yatan dolaylı anlatımdan kaçınırken bu durum, sanatın çeşitli dallarında farklılıklar gösterebilmektedir.

### 1.2.1. Edebiyatta Minimalizm

Edebiyatta minimalizm, çok eski dönemlere kadar uzanmaktadır. Sanatta minimalizm, eseri özdeki anlama indirgemeyi savunurken minimal edebiyatta anlam derinlerde değil daha yüzeyde aranmaktadır. Minimalist yazarlar kelimeleri ekonomik kullanarak cümleden zarfları eleyip içeriğin anlamı yönlendirmesine izin vermişlerdir. (Obendorf, 2009, s. 51-52). Minimal edebiyat metinlerin uzunluğuna bağlı değildir ancak her zaman ortada bir öykü vardır. Edebiyat yapıtlarında okuyucular öykünün yaratımında aktif bir rol almayı ve böylece taraflarını seçmeyi beklerler. Minimalist hikayelerde karakterler sıradışı olma eğilimindedir. Onlar genellikle büyük duygular sergilemez, abartılı davranışlarda bulunmazlar. Özellikle Amerikan minimalist edebiyatçılar çoğunlukla keskin bir gerçekçilik, kısalık ve netlikten yana olmuşlar ve dolaylı anlatımdan uzak durarak edebiyatta minimalist tarzı yaratmışlardır. Duygular süslemeden kaçınılarak abartısız, bazen de donuk ve yalın bir dille anlatılmıştır (Arargüç 2016, s.100). James M. Cain ve Jim Thompson gibi yazarların 1940'lardan kalma suç kurgularının gerçekçi düz yazı tarzı kimi yorumcular tarafından minimalist kabul edilmiştir. 1960-70'lerde bazı düz yazılar da edebiyatta minimalist eserlerden sayılmıştır. Raymond Carver, Ernest Hemingway, Bret Easton Ellis, Ezra Pound, Charles Bukowski, William Carlos Williams, Robert Creeley, Robert Grenier ve Aram Saroyan gibi Amerikan yazar ve şairleri farklı tarihlerde edebiyatta minimalizmi eserlerine yansıtmış öncü şair ve yazarlardır. Minimalist edebiyatçılar anlamı yüzeyde ararken; şairler minimalizmi derin ve yoğun duygularla ilişkilendirmişlerdir.

#### 1.2.1.1. Minimalist Şiir: Haiku

Minimalizmin edebiyatta en belirgin görüldüğü alanlarından biri şiirdir. Minimal şiirde okuyucular için eksik alanlar bırakılmış ve onlara bu boşlukların nasıl doldurulacağı hakkında herhangi bir yol çizilmemiştir (Sweetser&Sullivan, 2012, s.153). Bu alanın önemli isimlerinden olan şair William Carlos Williams, eserlerinde deneyimin süreksiz doğasını (kelimelerin yan yana yerleştirilmesi) ve konuşma diline dayalı bir sözdizimi tekniğini izler. Şair, dünyayla canlı bir iletişimi kurulması gerektiğini sanatın zaten insanın hayatında olduğunu ve onun canlandırılması gerektiğini savunmaktadır. Minimalist şiirin herhangi bir konusu yoktur ya da birşeyi açıklamaya çalışmaz. Bu tür şiirler kelimelere odaklanır. Aram Saroyan gibi şairler 60'larda tek kelimelik şiirleriyle bunun en açık örneklerini

sergilemişlerdir. Aynı zamanda minimal şiir somut şiir olarak da adlandırılan, kelime ve sözcüklerle görsel temsiller yapan türden de etkilenmiştir

Minimalizmin şiirdeki uygulaması çok eski tarihlere dayanır. Bu şiir türü yüzyıllar boyunca çeşitli değişimler geçirerek bugün bilinen halini almıştır. Önce “waka” olarak tanınan tür, 15.yüzyılda “renga” adıyla anılmaya başlanmış ve asillerin yazdığı bir şiire dönüşmüştür. Sonraki dönemlerde “haikai” olarak varlığını sürdüren bu kısa şiirlerde mizahi bir dil kullanılarak bir önceki halinden uzaklaştırılmıştır (Tekmen, 2010, s.151). Daha sonra ismi “hokku” olarak değiştirilen kısa şiirler Matsuo Bashō (1644–1694) tarafından yazılmaya başlanmıştır. Hokku, 19. yüzyılın sonlarında yeniden değişikliğe uğrayarak bugün “haiku” olarak bilinen ismini almıştır. Haiku, geleneksel bir Zen sanatı olarak kabul edilmektedir. Bu kısa şiirler deneyimin bir ifadesinden öte doğrudan deneyimin anlatımıdır (<https://www.poetryfoundation.org/poets/basho>). Tüm kültürleri etkisi altına almış olan haiku, hece yapısı bakımından Türkçe’yle olan benzerliğiyle Türk şairleri de etkisi altına almıştır. Tekmen’in (2010, s.155) Fuat’ tan (2000) aktardığına göre, Orhan Veli de şiirlerinde haikulardan etkilenmiş haikulardaki 5-7-5 ölçüsünü şiirlerine uygulamıştır.

Gemliğe doğru  
Denizi göreceksin;  
Sakın şaşırma.

Orhan Veli (Veli, 2002, s.32)

Bu sanat, Japonların Zen felsefesindeki “hayatın ve insan ruhunun anda deneyimlenebileceği” ilkesinden türemiştir. Bu yönüyle minimalizmin öze ulaşma fikrini benimsemiş ve kökenlerini buradan almıştır. Japon şairler, aşk, anda olmak ve doğa gibi kavramları bu kısa şiir türünde toplamışlardır. Haikular biçim olarak sade ve işlevseldir. Çünkü az sözcükle çok fazla duyguyu anlatabilme gücüne sahiptir. Bu yönüyle minimalizm akımının edebiyat alanındaki en belirgin örneklerinden olmuştur.

### 1.2.2. Sinemada Minimalizm

Edebiyatta olduğu gibi sinemada da minimalizm, resim ve heykel gibi diğer sanat dallarından etkilenerek gelişmiştir. Amerikan sineması 1960'larda yaşanan şiddetli grafiksel ve seksüel malzemedan etkilenmiştir. Bu sebeple, mimarlıkta olduğu gibi sinemada da 1960'lardan sonraki modernizmden dönemindeki minimalizm, 90'larda birçok yönetmen tarafından

sinemada uygulanmıştır. Edebiyatta olduğu gibi sinemada da minimalliğin sağlanması için gerçekçilikten yana bir tutum izlenmiştir. Minimalist sinemacılar, gösterişten uzak ve her anlamda yalın bir film ortaya koymuşlardır. Her sanat dalında olduğu gibi sinemada da mekanların, seslerin, kurgunun, kamera hareketlerinin ve renklerin kullanımı olabildiğince doğal ve sade tutulmuştur. Minimal sinemanın özellikleri arasında genel anlamıyla: Profesyonelliğin getirdiği yöntemlerden kaçınmak için amatör aktörlerin tercih edilmesi, mekan ve oyunculukta sadeliğe ve doğaçlamaya önem verilmesi, doğal ışık - ses seçimi ve filmin her yönüyle efektlerden arındırılmış olmasıdır. 2. Dünya Savaşı döneminde ilk izlerine rastlanan minimalist sinemanın izleri günümüzde hala devam etmektedir. Teknolojinin sağladığı imkanlar ne denli geniş olsa da sinemada sadelik tutumu hala yerini korumaktadır. Bu akımın sinemadaki isimlerinden biri olan Robert Bresson, keskin minimalist tarzıyla modern sinemadaki yerini belirlemiştir. O'na göre her türlü fazlalık sanata zarar vermektedir.

Sinemada çeşitliliği azaltmayı ve fazlalıklardan kurtulmayı savunan Andras Balian Kovacs, minimalist akımı 3'e ayırmıştır. Bunlardan ilki olan "Analitik Minimalizm" özellikle İtalyan Sineması'nda Michelangelo Antonioni için kullanılmıştır. Özellikle "Gece (1961)" filmi yönetmenin bu akımı izleyen eserlerindedir. O, filmi arka plan-karakterler ve kurgu-izleyici olarak ikiye ayırmış ve geometriyi ağırlıklı kullanarak analitik minimalizme öncülük etmiştir. Bir diğeri 1957-1966 yılları arasını kapsayan "Metonimik Minimalizm"dir (Kovacs, 2010, s.141). Bu terim, karakterin iç dünyasını çevreyle bağdaştırmaktadır. Yani, karakterler, içinde buldukları çevrenin organik parçalarıdır ve karakterin iç dünyası bu çevre kadar geniştir. Sonucusu ise karakter ve manzara kullanımının en aza indirildiği ve sıkça yakın çekimlerin kullanıldığı "Dokunaklı Minimalizm"dir. Edebiyattan olduğu kadar müzikten de beslenen sinema, bu alanda da minimalliğe giden bir yol izlemiştir.

### 1.2.3. Müzikte Minimalizm

Sinemanın da bir parçası olan müziğin, teknolojik gelişmelerden etkilenecek şekilde sadelik arayışına girişi 1950'lerde ilk defa klasik müzik alanında olmuştur. Bu akımın ilk örneklerinden olan La Monte'nin "String Trio"sunda eserin başından sonuna kadar bir nota döngüsü kullanılmıştır. Bu eseri daha sonra Philip Glass, Terry Riley ve Steve Reich izlemiştir. 1989'da minimalist sanatçılardan olan Tom Johnson, müzikte minimalizmi, en az sayıda nota, enstrüman ve notalar arasında mümkün olduğu kadar aralık olarak tanımlamıştır (Kaya 2011, s.17).

Sesin ve sessizliğin uyumu olan müzikte minimalizm öncülerinden La Monte Young'ın uzun tonlu eserlerinde ilk nota beş dakika sürer. Ardından gelen es ise yarım saat alır. Tonların armoniye dikey olarak yerleştirilmesi minimal müzikte dramatize edilmiştir (Strickland, 1993, s.13). Tekrar, müziğin her türünde temel bir bileşendir. Minimal müzikte basit tekrar, temel bir prensip olmuştur. Minimal müzikte orkestranın her parçasındaki indirgemecilik, minimal sanatla olan benzerliği ortaya koymaktadır. Minimal müziğin asıl odağı, yapının ve sesin olabildiğince azaltılmasıdır. Tekrar eden parçalar ve mini kombinasyonlar da diğer temel özellik olarak onu izler. Aynı zamanda dinleyicinin katılımı da bir o kadar önemlidir (Obendorf, 2009, s.50). Yeni nesil müzisyenler Max Richter ve Johann Johannsson, minimalizm akımının etkilerini eserlerinde ortaya koymaya devam etmektedir.

### 1.3. Mimarlıkta Minimalizm

Sanat ve tasarımın kesişiminde yer alan mimarlıkta, minimalizm kavramının en önde gelen temsilcilerinden olan Mies van der Rohe, bu akıma "Az çoktur" sloganını kazandırmıştır. O'nun için bu kavram, yapıyı en sade haline indirmek amacıyla onu tüm fazlalıklardan kurtarmaktır. İç duvarları iptal etmek, yapıyı olabildiğince transparan ve iskelet haline dönüştürmektir. Rohe, mimarisinde yapıyı en yalın haline indirgeyen strüktür ve cam malzemeyi, insanın deri ve kemiklerine benzetmiştir.

Minimalist oluşumlara yol gösterici olan ünlü mimar ve tasarımcı Ludwig Mies van der Rohe "Fakirlik, yoksunluk, eksiklik değildir. Minimalizm; aksine bilinçli bir tercihtir, zor olanı seçmektir, azla çok yapmaktır" sözleriyle açıkladığı Minimalizm felsefesini ünlü "Less is more" sözüyle "Az çoktur" ifadesini kullanarak özetlemiştir (Döl&Avşar, 2001, s.5).

Mimarlıkta minimalizm, olabilecek en az malzemeyle en sade, ekonomik ve fonksiyonel sonuca varmaktır. Birinci Dünya Savaşı'nın ardından 1919'da Almanya Weimar'da açılan ve Walter Gropius tarafından kurulan Bauhaus Tasarım Okulu, tasarım eğitiminde bir dönüm noktası olmuştur. Güzel sanatları uygulama atölyeleri ile birleştiren tasarım okulu, sadelik anlayışını sanatın her alanında uygulamaya çalışmıştır. Yine aynı dönemlerde ortaya çıkan de stijl, konstrüktivizm ve ekspresyonizm akımlarından etkilenen Bauhaus Okulu'nun temel söylemi "form fonksiyonu izler" olmuştur. Bauhaus tasarım anlayışı, renk, kompozisyon ve resmi temel dersler olarak değerlendirmiş ve öğrencilerin cam, tahta gibi malzemelerin doğal haliyle etkileşim içinde tasarım yapabilmelerine ve aynı zamanda zanaatkar olarak yetişmelerine imkan vermiştir (Gürcüm&Kartal, 2017, s.1780).

Sanat akımlarında kavramlar genel olarak kendini ilk defa resimde göstermiştir. Resme mekan duygusunu işlemek isteyen sanatçılar tarafından minimalizm kavramı da bu yıllarda heykel ve daha sonra da mimarlık alanlarına yayılmıştır. Resim ve heykeldeki sadelik ve indirgemecilik, mimari planlara da işlenmeye başlamıştır. Bauhaus felsefesini yapılarına taşıyan ve bu alanda öncü isim olan Ludwig Mies van der Rohe'nin 1950'de tamamlanan Farnsworth evi, minimal yapılar içinde en bilindik olanıdır. Evin planı dört adet dikdörtgenden meydana gelir. Bu farklı büyüklüklerdeki dikdörtgenler birbirinden bağımsız yerleştirilmiştir. Çelik kolonlar ve cam yüzeylerden oluşan yapı, mekanın kurgusu açısından zengin olsa da kullanılan malzemeler, beyaz renk seçimi ve keskin geometrik yapısıyla mimarlıktaki minimalizm akımının örneklerinden biri haline gelmiştir. Tamamlayıcı bir diğer unsur olan ve asimetrik cephe, yatay ve dikey elemanların sayısı ve çeşitliliği bakımından minimal kabul edilmektedir (Islakoğlu, 2005, s.17).



Görsel 15: Ludwig Mies van der Rohe, Farnsworth Evi (1950).

(<https://architoss.wordpress.com/miscellaneous/essays/a-study-of-mies-van-der-rohes-farnsworth-house/>, 22.09.18)

Mimarlığın ikinci kez ortaya çıkışı 1970'lerin ikinci yarısında olmuştur. Kavramın teorik anlamı ise uzun bir aradan sonra 1988'de İtalyan Mimarlık Dergisi "Rassegna" tarafından ele alınmış ve "Minimal" başlığıyla yayınlanmıştır. Mimar Vittorio Gregotti, yazıda 60'lı yılların Amerikan minimalizminden bahseder ve modern mimarlık geleneğinin resimle olan ilişkisine vurgu yapar. Bu yıllarda minimalizmin Avrupa'daki etkisi kendisini ağırlıklı olarak İsviçre'de gösterir. Minimalizmin etkilerinin görüldüğü bir diğer ülke ise Japonya'dır. Budizm geleneğinden gelen basit ve yoksul hayat ve Zen felsefesinden ileri gelen "ruha ulaşma" anlayışları boşluk deneyimiyle ilişkilendirilmiş ve Japonya'da minimal mimariye temel hazırlamıştır. Minimalizmin bu ikinci yarısında mimarlar yapıyı en sade haline ve geometrik formlara indirgemenin yanı sıra, işlevsellik, tarafsızlık (duyguları dışarıda bırakma), anlamın yokluğu ve doğal malzeme kullanımını önemsemişlerdir. Bunun yanı sıra indirgemeyi ışık ve



malzeme gibi yalnızca birincil mimari öğelerde kullanmaya dikkat etmiş ve mekanla birey arasındaki ilişkiyi ön plana çıkarmayı amaçlamışlardır (Stevanovic, 2013, s.182).

Montaner (1993) minimalizmin özelliklerini belirtir: Pitoresk minimal, geometrik titizlik, tekrar etiği, teknik hassasiyet ve gereklilik, birlik ve basitlik, ölçeğin çarpıtılması, yapısal formun baskınlığı ve saf mevcutluk (Stevanovic, 2013, s.183).

İngiltere’de yapılarda minimalizm etkileri 90’lı yılların başında ortaya çıkmıştır. Yapılar geniş açık alanlarda sadeliğin zarafetini yansıtacak şekilde konumlandırılmıştır. Le Corbusier ve Adolf Loos gibi mimarlar modern mimari yıllarının minimalist yapı sanatçıları olarak kabul edilmişlerdir. Bina sahipleri ise halkın zengin burjuvazi kesiminden ailelerdir. Önceki dönemlerde zenginliği temsilen süslü ve abartılı yapılarda oturmayı tercih eden bu kesim, minimalizmin mimarlıkta yeniden canlanmasıyla aile evlerini minimalist mimarlara teslim etmişlerdir. Böylece zenginliğin gösteriş şekli de değişmeye başlamıştır. Tasarımcı, mimar ve bir şehir planlamacısı olan mimar Le Corbusier kendini kalabalık şehirlerde yaşayan insanların yaşam koşullarını iyileştirmeye adanmıştır. O’na göre bu yeni yaşam tarzı mühendislik ve teknolojiyle desteklenmelidir. Bu anlamda işlevselliği benimseyerek yapılarında fazlalık arz eden her türlü görsel malzemeyi reddetmiştir. Le Corbusier’e göre içinde bulunulan ev yaşamak için tasarlanmış bir makinedir bu nedenle sadeliğin yanı sıra verimli ve işlevsel olmalıdır.



Görsel 16: Le Corbusier, Villa Savoye, Poissy, France (1929).  
(<https://smarthistory.org/le-corbusier-villa-savoye/>, 22.10.18)

1980-90'larda Modernizm döneminde minimalizmi yeniden canlandıran mimarlar azınlıktadır. Minimalizm mimarlıkta süregelen bir eğilim olmamıştır. Bu nedenle minimalist kabul edilen mimarlar ve yapılar her zaman tartışmalı olmuştur. 90'larda teknolojinin hızlı gelişim, üretim ve tüketimin artması metropol şehir hayatlarını çoğaltmış ve insanları

yaşamlarında yeniden bir sadelik arayışına itmiştir. Bugün hala modern mimaride minimalist estetiğe sahip yapılar varlığını sürdürmektedir.

#### **1.4. Grafik Tasarımında Minimalizm**

Günümüzde iletişim tasarımı, diğer tasarım disiplinlerinin çok katmanlı yaklaşımlarını hibrit bir dille bir araya getirirken tasarım sorunlarına çözümler üreten stratejik ve yaratıcı bir yol izler. Kurumsal kimlik, elektronik ve basılı yayıncılık, tipografi, etkileşim tasarımı, arayüz tasarımı, kullanıcı deneyimi tasarımı, oyun tasarımı, reklamcılık, animasyon, jenerik ve hareketli grafik tasarımı gibi birçok alanda faaliyet gösteren iletişim tasarımcıları, farklı meslek gruplarıyla iletişime geçerek hedef kitleye yönelik çözümler üretmektedirler. Son on yıldaki sosyolojik, çevresel ve teknolojik gelişmeler, iletişim tasarımını büyük ölçüde etkileyerek tasarımcı ile son kullanıcı arasında anlık iletişim yollarının da önünü açmaktadır (görüntülü arama, sosyal medya kullanımı gibi). İletişim alanındaki küreselleşme, tasarımlarda ekoloji, sadelik ve sürdürülebilirlik kavramlarına duyulan ihtiyacı da beraberinde getirmiştir

([http://www.icod.org/database/files/library/IcogradaEducationManifesto\\_2011.pdf](http://www.icod.org/database/files/library/IcogradaEducationManifesto_2011.pdf)).

Görme duyusu insanlar için en önemli algılama araçlarından birisidir. İnsanlık yüzyıllar boyunca göstergeler aracılığıyla iletişime geçmiş ve sembollerle anlaşmıştır. Güzel sanatlardaki değişim ve gelişmeler, her zaman iç içe olduğu grafik tasarımı da etkilemiştir. Grafik tasarımda en önemli dönüm noktası Sanayi Devrimi'dir. Daha sonra, piyasalar ve teknoloji, küreselleşmeden doğrudan etkilenerek dönüşmeye devam etmiştir. Grafik tasarım, ekonomilere Sanayi Devri iletişim ihtiyaçlarına cevap vermek ve gitgide tüketim toplumu haline gelen kitlelere ürünlerini satmak için ortaya çıkmıştır. Fakat toplumlar ticari olandan çok öte bir iletişim diline ihtiyaç duymuşlardır. Bu dilin mesajını iletmesini ve işlevselliğini önemseyen bazı sanatçı ve tasarımcılar, minimalizmi bir tarz olarak benimsemişlerdir. Grafik tasarımda indirgemecilik, kübizm akımından başlayarak konstrüktivizm, suprematizm, de stijl, bauhaus, yeni tipografi ve Avrupa ve Amerika'da modernizm dönemleriyle devam etmiştir. Grafik tasarım alanındaki minimalist çalışmalar, tipografik stille belirgin hale gelmiş, minimalist reklam ve poster tasarımcılarıyla günün şartlarına uygun olarak değişim göstermiştir. Teknolojik gelişmeler ve değişen dünya düzeni, grafik tasarımı hibritleştirerek farklı bir boyuta taşımıştır.

İletişim tasarımı ciddi ve resmi olabileceği gibi, mizah ve ince zeka da barındırabilir. Grafik tasarımda “wit and humour” olarak bilinen ince zeka ve mizah, tasarımcı ile izleyici arasında sıkı bir bağ kurulmasını sağlayan ve böylece akılda kalıcılığı destekleyen bir unsurdur. Bu, “smile in the mind (zihinde gülümse yaratmak)” şeklinde de kullanılmaktadır. Grafik tasarımda başka bir söylem olan “KISS (Keep it simple stupid)”, 1960’da bir mühendis olan Kelly Johnson tarafından bir uçak tasarımı için tasarımcılara, “basit aptalca kalsın” demesiyle günümüze kadar gelmiş bir tasarım söylemidir. Bu ilke, çoğu sistemin karmaşık yapılanması yerine basit tutulduğunda iyi şekilde çalıştığını belirtmektedir. Tasarımda sadelik önemli bir amaç olmalı ve gereksiz karmaşıklığı önlemelidir.

*“En temel tasarım tekniği indirgemedir” (Pettersson, 2018, s.3).*

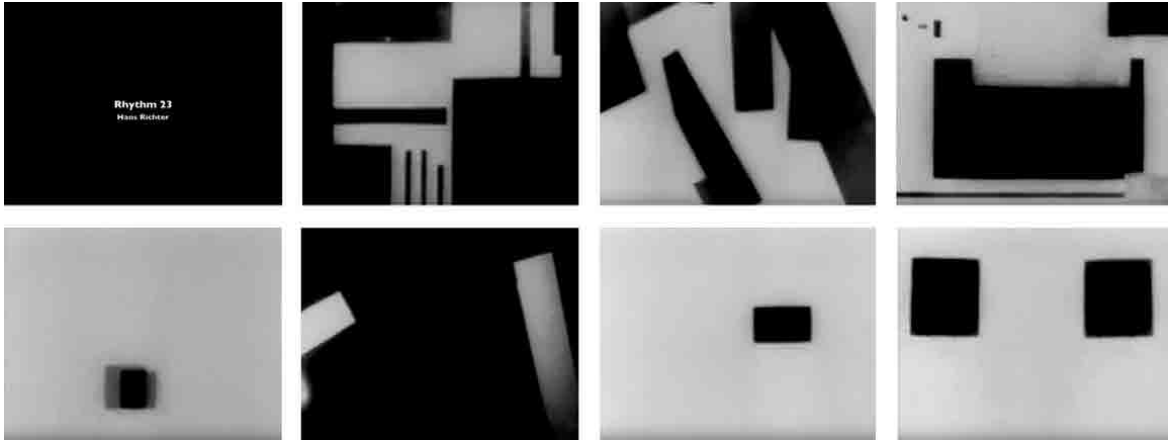
İyi tasarım birçok tasarımcıya göre doğrudan, sade ve cesurdur. Sadeleştirmek, algının gördüğünü basitleştirip bütünleştirme ilkesini destekler. Grafik tasarımda minimalizm, temel tasarım öğeleri, ilkeleri ve içeriğin mesajı izleyicisine ulaştıracak ve anlaşılır olacak şekilde minimal bir üsluba indirgenmesidir. Minimal tasarım arayışı grafik tasarımda dönemin şartlarına uygun değişimler göstererek bugüne kadar gelmiştir. Minimalizm, tasarım yöntemlerinden sadece biridir. Minimalizmde, izleyiciye bir deneyim yaşatmak ya da onlarda bir duygu oluşturmaktan ziyade anlaşılabilir olmaya odaklanılmaktadır. Sadeleştirme, tasarım sürecinin bir parçasıdır ve tasarım sürecindeki her indirgeme tasarımı minimalizme taşır. 1990’lardan sonra özellikle de son yıllarda etkileşimli tasarımlarda “kullanılabilirlik” kavramıyla yeniden gündeme gelen minimalist bakış açısı görsel karmaşıklığın azaltılmasına yönelik bir tutum izler. Minimalizm günün tasarım anlayışında hedef kitleye ulaşma amacını taşıyan bir yol olarak tercih edilmektedir. 19. yüzyılın son dönemindeki büyük gelişmeler, grafik tasarım tarihinde minimalizm anlayışını incelemek için iyi bir başlangıç olabilir.

#### 1.4.1. Grafik Tasarım Tarihinde Minimalizme Zemin Hazırlayan Akımlar

##### 1.4.1.1. Kübizm

Paris’te 1907 ile 1914’te etkisini gösteren Kübizm akımı sanatçıları, nesnelere görünen ve görünmeyen yanlarıyla sergilemişlerdir. Bunun yanı sıra geleneksel perspektif anlayışını bozarak nesnelere parçalayıp geometrik şekilde resmederek iki boyutu vurgulamışlardır. 20. yüzyıl tasarımının sonraki gelişimini de etkileyen kübizm akımı, doğanın tasvir edilecek tek gerçeklik olmadığını savunmuştur. Tipografiyi resimlerle birleştiren akım, grafik tasarımı da

büyük ölçüde etkilemiştir (Arntson, 2007, s.24). Öncüleri Pablo Picasso ve Georges Braque olan kübizm akımında sanatçılar nesnelere farklı açılardan görmeyi tercih ederek onları kübik şekillere indirgemişlerdir. Sanatçı ve tasarımcılar çalışmalarında siyah ve kahverengi ağırlıklı monokromatik renkleri kullanarak tasarım öğelerindeki sadeliği bir adım daha ileri götürmüşlerdir. Aynı zamanda bu indirgemecilik, üçüncü boyutun çizgilerini iki boyut düzlemine geçirilmesinde de gözlemlenmektedir. Gerçekliği temsil eden ve konstrüktivizmin de yolunu açan kübizm, minimalizmin ilk öncü akımı sayılır. Kübizmden etkilenen sanatçılardan biri olan ve hareketli grafik tasarım çalışmalarıyla da tanınan Hans Richter, kübistler için, tasarıma, uyum duygusunun yanı sıra daha güçlü bir melodi ve cesaret getirdiklerini belirtmiştir (<https://unframed.lacma.org/2013/05/02/close-encounters-with-hans-richter>) (Görsel 17).



**Görsel 17:** Hans Richter, Rhythm 23 Filmi (1923).

(<https://www.youtube.com/watch?v=CMd2J9teidY>, 11.01.19)

#### 1.4.1.2. Konstrüktivizm

1913'te Rusya'da başlayan konstrüktivizm, Vladimir Tatlin öncülüğünde ortaya çıkan ve özellikle grafik tasarım alanında çığır açacak nitelikte bir harekettir. Yapısalcılık olarak da bilinen akım, Rusya'nın iç savaş dönemini kapsayan, tasarım ve sanat alanında kısa süreli parlak bir dönem olarak nitelendirilmektedir. Bu dönem, 20. yüzyıl tipografi ve grafik tasarımına büyük ölçüde yön vermiştir. Yapısalcı tasarımcılar çalışmalarında renkleri sarı, siyah ve kırmızı gibi ana renklere indirgeyerek minimal bir dil yaratmışlardır. Bu dönem eserlerinde durağanlıktan uzaklaşarak hareketi temsil eden temel geometrik şekillerin ağırlıklı kullanımı ve dinamizmi destekleyen açılı yerleştirilmiş elemanlar dikkat çekmektedir. Geleneksel sanatın mükemmellik ve güzellik anlayışı bu dönemde reddedilmiştir. Bir çalışma

için “konstrüktivist” terimi ilk defa suprematist sanatçı Kazimir Malevich tarafından Aleksander Rodchenko’nun çalışması için kullanılmıştır (Görsel 18).



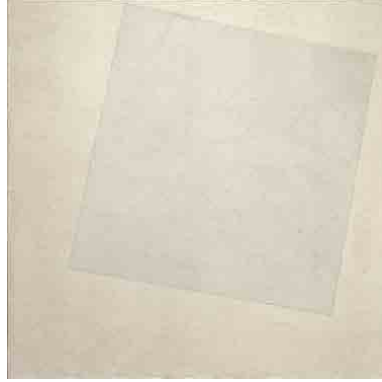
**Görsel 18:** Aleksander Rodchenko, Leningrad Gosizdat Bakanlığı Reklam Afişi, (1924).  
(<https://metropolisjapan.com/rodchenko-stepanova-visions-of-constructivism/>, 10.01.19)

Konstrüktivizm dönemi tasarımcıları serifsiz ve yalın bir tipografi biçimi üretme yoluna gitmiştir. Bu dönem sanatçıları çarpıcı bir etki yaratmak amacıyla afiş tasarımlarında tipografiyi kimi zaman sayfayı tamamen kaplayacak şekilde kullanmayı tercih etmiştir (Sürmeli, 2013, s.66). Tipografide sade ve soyut bir form sergileyen sanatçılar, harfleri farklı boyutlarda ve asimetrik bir düzende bir araya getirmiştir.

#### 1.4.1.3. Suprematizm

Konstrüktivizmle aynı dönemlerde yaklaşık 1915 yılında ortaya çıkan soyut sanat akımı suprematizmin temsilcisi Kazimir Malevich’tir. Akımın okulunun kurucusu da olan Malevich, geometrik şekillerden oluşturduğu eserlerinde soyut ve yalın bir dil yakalamıştır. O’na göre kendi resimleri hiçliğin sembolleridir. Eserlerindeki “sıfır biçim” olarak adlandırdığı nesnesizlik, O’na göre insani hırsların yok olduğu, barış dolu ve yeni bir dünyanın başlangıcıdır (Bektaş, 1992, s.45) (Görsel 19). Temel şekillerden olan kare, sanatçıya göre birçok eyleme izin veren, simetrik ve dengeli bir formdur. Bu indirgenmiş formlar, daha sonra mimarlıkta minimalizm akımına öncülük etmiştir. Yine aynı dönemin Rus yapılandırmacı sanatçısı El Lissitzky, grid sistemleri geliştirerek yalın ve işlevsel tipografi kullanımına öncülük etmiş ve tasarımın kurallarını geliştirerek akıma katkıda bulunmuştur (Görsel 20). Suprematizm, form, renk, yapısal anlamdaki indirgemecilik ve işlevsellik anlayışıyla minimalizme sadece grafik tasarım alanında değil aynı zamanda mimaride de yön veren önemli akımlardan biridir. Sanatçıları yeni görme biçimlerine iten akım, tipografide sade bir

üslup izleyerek tipografik nesnelere arasındaki gerilime vurgu yapmıştır. Bu dönem afiş çalışmalarında kavramlar daha çok tipografik öğeler aracılığıyla verilmek istenmiştir.



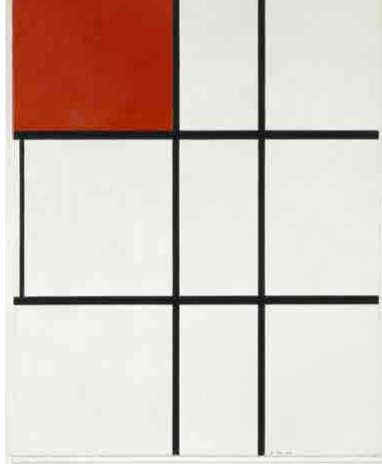
Görsel 19: Kazimir Malevich, Suprematist Composition: White on White (1918).  
(<https://www.moma.org/collection/works/80385>, 22.10.18)



Görsel 20: El Lissitzky, Catalog cover (1923).  
(<https://www.wikiart.org/en/el-lissitzky/catalog-cover-1923>, 10.01.19)

#### 1.4.1.4. De Stijl

Avrupa'da 1920'lerde ortaya çıkan, yapısalcılık ile yakından ilişkili olan ve neoplastisizm olarak da bilinen De Stijl, Hollanda'da, 1. Dünya Savaşı'ndan kaçan sanatçılarla birlikte ortaya çıkmıştır. Bu akımın öncüleri olan Piet Mondrian (Görsel 21) ve Theo van Doesburg (Görsel 22) gibi sanatçılar, sonraki dönem olan Bauhaus akımını da büyük ölçüde etkilemiştir (Arntson, 2007, s.31). Biçimden çok işlevselliği ön plana çıkaran akım, Bauhaus akımında da görüldüğü gibi mavi, kırmızı ve sarı gibi birincil renklerden oluşan minimal bir renk paletini kullanmıştır. Bunun yanı sıra eserlerdeki parçalar birbirlerine dik olacak şekilde ve genellikle asimetrik bir dengeyle, sade kompozisyonlarla sentezlenmiştir. Sanatçılar, duyguları çağrıştıran her türlü şekilden uzaklaşmış ve ütopyik bir sembolizmi benimsemişlerdir. Bu akım grafik tasarımda olduğu kadar mimarlık alanındaki işlevsellik ve indirgemecilik anlayışlarına zemin hazırlamıştır.



Görsel 21: Piet Mondrian, Composition B (No. II) with Red (1935).

(<https://www.tate.org.uk/art/artworks/mondrian-composition-b-no-ii-with-red-t07560>, 23.10.18)



Görsel 22: Section d'Or Fuarı İçin Afiş Tasarımı (1920).

([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theo\\_van\\_Doesburg\\_Design\\_for\\_a\\_poster.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theo_van_Doesburg_Design_for_a_poster.jpg), 10.01.19)

#### 1.4.1.5. Bauhaus Tasarım Okulu

Bauhaus Tasarım Okulu 20. yüzyıla ait grafik tasarım, ürün tasarımı, mobilya ve mimariyi şekillendiren önemli bir akıma öncülük etmiştir. Gropius, gazetede yayınladığı manifestoda, her sanatçının yapıyı hem bütün hem de parçalarıyla yeniden kavraması gerektiğini savunmuştur. Mimarlık, resim ve heykel alanlarında derslerin verildiği okul, uygulamalı bir güzel sanatlar eğitimi benimsemiştir. Zanaat ve sanatı endüstriyle birleştirmeye çalışan sistem, formun fonksiyonu izlediği söylemiyle tasarımda işlevselliği vurgulamıştır. Ressam Paul Klee ve Wassily Kandinsky de okulun kadrosuna dahil olmuş ve tasarım anlayışına renk-desen gibi konularda yenilikler getirmişlerdir.

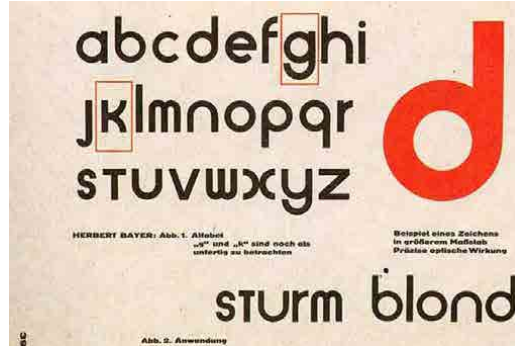
Öğrencilerin deneyerek tecrübe etme şansı bulduğu atölyelere sahip Bauhaus Tasarım Okulu'nda temiz ve fonksiyonel formlar ve kullanışlı tasarımlar üretilmiştir. 2. Dünya Savaşı sonrası başlayan bu yeni tasarım anlayışında öğrenciler öncelikle problemlerin çözümüne soyut bir anlayışla yaklaşmışlar ve böylece sonradan gelecek olan somut ihtiyaçlara ve ölçeklere dayalı tasarımlara rahatça yenilikçi çözümler geliştirebilmişlerdir. Özellikle grafik tasarım alanında soyutlama ve deneyimi vurgulayan sistem, asimetri, dikdörtgen grid sistemi ve serifsiz tipografiyi de ön plana çıkartmıştır.

Mimar Hannes Meyer'in ardından okulun başına geçen Ludwig Mies van der Rohe mimarlığa "az çoktur" söylemini kazandırmıştır. Yapıları, plan-strüktür olarak sadeleşmeye ve fonksiyonu öne çıkartmaya doğru götüren akım, bina kolonlarıyla iskelet kemiklerini; açıklığı ve şeffaflığı vurgulayan cam duvarlarıyla da deriyi özdeşleştirmiştir. Açık plan sistemi, duvarların sabitlikten kurtararak mekanlara yeni ve esnek bir tarz kazandırmıştır. Konstrüktivist sanatçı László Moholy-Nagy, yeni malzemeleri kullanarak eserlerinde hareket ve saydamlığı vurgulamıştır. Tipografi ve fotoğrafı birleştiren sanatçı, zıtlıkları ve rengin cesur kullanımını grafik tasarım alanında ve afiş tasarımlarında sergilemiştir. O dönem Bauhaus'un ilk yayını olan kitap kapağı tasarımı Moholy-Nagy tarafından yapılırken, o dönemde henüz öğrenci olan Herbert Bayer de kitabın sayfa düzenini hazırlamıştır. Bayer, tipografi alanında bir makale yazarak, tipografinin bir iletişim aracı olduğunu ve iletişime yönelik olması gerektiğini savunmuştur. Bauhaus'un en etkin öğrencilerden olan Bayer daha sonra okulda tipografi ve renk üzerine dersler vermeye başlamıştır. Bununla birlikte, tipografik tasarıma serifsiz harf karakterlerini ve sade bir anlayışı kazandırmıştır (Bektaş 1993, s. 73-74). Wassily Kandinsky ve László Moholy-Nagy ile birlikte reklam alanında çalışmalar ortaya koyarken (Görsel 23) küçük harflerden oluşan "Evrensel Alfabe"yi tasarlamıştır. (Görsel 24). Siyasi nedenlerle son yılını yaşayan Bauhaus okulu, görsel iletişim ve güzel sanatların birçok alanında önemli değişimlere öncülük etmiştir. Tasarımda sadeliği savunarak 1960 dönemi minimalizm akımının zeminini hazırlayan akım, güzel sanatları uygulanabilir bir alana dönüştürmüş ve tasarıma bugün de hala etkisini koruyan "işlevsellik" ilkesini kazandırmıştır.





Görsel 23: Herbert Bayer, László Moholy-Nagy, Staatliches Bauhaus in Weimar (1919-1923).  
(<http://www.artnet.com/artists/bauhaus/staatliches-bauhaus-in-weimar-1919-1923-GlizeImfputWdtg-Hd6FIQ2,>  
10.01.19)



Görsel 24: Herbert Bayer, Evrensel Alfabe (1925).  
(<https://www.widewalls.ch/bauhaus-typography/herbert-bayer/>, 14.10.18)

#### 1.4.1.6. Yeni Tipografi

20. Yüzyıl'ın başlarında tasarım alanında çok farklı akımların etkisinde evrilen grafik tasarım, “yeni tipografi” adı altında işlevselliği önemseyen bir tipografik tasarım dönemi geçirmiştir. 1920-30 arasında kapsayan dönemde yeni tipografinin en bilinen ismi Jan Tschichold'tur. İsviçreli tasarımcı modern tasarım değeri olarak beyaz alanın kullanımının tasarıma nefes alacak boşluklar sağladığını savunmuştur. Tasarımcı, bauhaus ve konstrüktivist akımlardan etkilenerek yeni bir tipografik üslup yaratmıştır. Bu yeni üslup, süsten uzak ve iletişimi sağlayacak işlevsellikte oluşturulmuştur. Tschichold, doğal olmadığını düşündüğü simetriden uzaklaşarak tasarımlarını asimetrik gridler üzerine yerleştirmiştir. Aynı zamanda, tasarladığı harf karakterlerine serifsiz ve modern bir görüntü kazandırmıştır. Bunlara ek olarak afiş tasarımlarına gridlerin geometrisini vurgulayan referans çizgilerini eklemiştir (Görsel 25).



Görsel 25: Jan Tschichold, İsimsiz Kadın Film Posteri (1927).

([https://www.moma.org/collection/works/5754?artist\\_id=5951&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist,](https://www.moma.org/collection/works/5754?artist_id=5951&locale=en&page=1&sov_referrer=artist,)  
15.10.18)

1920’lerde bunun dışında birçok farklı yazı yüzü tasarımı da gerçekleştirilmiştir. Bunlardan biri Eric Gill tarafından tasarlanan Gill Sans’tır. Eric Gill, tipografiyle ilgili kaleme aldığı yazısında, satır aralıklarını eşitlemeyi ortadan kaldırmış ve blok sütunu kullanmak yerini yerine yazıya daha okunaklı bir düzen getirmiştir. Aynı dönemde tasarlanan geometrik formlu bir çok yazı tipine nazaran daha klasik bir biçime ve serifli karakterlere sahip olan Gill Sans, Londra metrosunda kullanılan yazı tipinin geliştirilmesiyle ortaya çıkmıştır (Haley vd., 2012, s.89).

Yine aynı dönemlerde Paul Renner, geometrik yapıda ve serifsiz karakterlere sahip olan “Futura” yazı yüzünü tasarlarken, tasarımın günün koşullarına göre evrilmesi gerektiğini savunmuştur. “Palatino”, “Melior” ve “Optima” gibi günümüze kadar ulaşan modern fontlar farklı zamanlarda Hermann Zapf tarafından tasarlanmıştır. “The Times” tarafından 20. yüzyılın en büyük gazete ve dergisinin harf karakter tasarım danışmanlığını yapmak üzere görevlendirilmiş olan Stanley Morison, 1932 yılında “Times New Roman” adı verilen küçük ve sert serifli harf karakterlerinden oluşan “Times New Roman” yazı yüzünü tasarlamıştır. Bu tasarım okunabilirliği ve netliği ile ün kazanmıştır.

Tasarımcı Piet Zwart, dada ve de stijl akımlarından etkilenerek çalışmalarında, asimetrik düzeni ve sadeliği yansıtan tasarımlar ortaya koymuştur. İşlerinde siyah-beyaz kontrastını ve

ritmik kompozisyonları biraraya getirmiştir. Tipografiyi renklerle vurgulayarak alışılmış durağanlıktan çıkartmıştır. Aynı dönemlerde tasarımcı Hendrik Werkman, işlerinde tipografiyi yalın haliyle görsel öğeler olarak kullanmıştır. Hollandalı tasarımcı Paul Schuitema, de stil ve kontrüktivist akımların sentezini reklamcılık alanında uyguladığı tasarımlara yansıttı ve işlevselliği ön plana çıkartmıştır. Siyah-beyaz renklere ek olarak tipografik kompozisyonlarına kırmızı rengi özgürce eklemiştir. Fotoğrafçı ve tasarımcı Herbert Bayer, afişlerinde tipografi ve fotoğrafları sentezleyerek tasarımlara farklı bir dinamizm getirmiştir. 1950’lerde başka bir simetri karşıtı tasarımcı olan William Sandberg, yeni tipografiye “experimenta typographica” adlı çalışmaları kazandırmıştır. Tasarımlarda asimetri, parlak renkler, serifsiz ve sade tipografiyi bir araya getirmiştir (Bektaş, 1993, s.97) (Görsel 26).



Görsel 26: Herbert Bayer, Avrupa El Sanatları Sergisi Posteri (1927).

([https://www.moma.org/collection/works/6737?artist\\_id=399&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist,](https://www.moma.org/collection/works/6737?artist_id=399&locale=en&page=1&sov_referrer=artist)  
15.10.18)

Tipik simetrik sütun tiplerini reddeden modernist tasarımcılar basılı sayfayı veya afişi boş bir alan olarak organize etmişlerdir. Bu yazılarda, tür ve illüstrasyon blokları (sık sık fotomontaj) uyumlu ve şaşırtıcı bir şekilde asimetrik kompozisyonlar halinde düzenlenebilmiştir. Bauhaus akımından etkilenmiş olan yeni tipografi tasarımcıları genel olarak alışılmış simetrik düzenlerin dışına çıkarak tipografik tasarımda fonksiyonu ve dinamizmi vurgulamışlardır. Bu tasarım anlayışı, 1928’de, Jan Tschichold tarafından “Yeni Tipografi” adlı kitapta kaleme alınmıştır.

#### 1.4.1.7. Avrupa’da Modernizm Dönemi ve Amerikan Tasarımı

Modernizmin ilk dönemlerinde Amerika’da, yeni akımları delilik olarak nitelendiren tutucu bir tavır hakim olmuştur. Avrupa’daki savaştan dolayı ülkelerini terk eden sanatçılar Amerika’ya gelerek 1930’lardan itibaren modernizm hareketlerini yaymaya başlamışlardır. Bir süre sonra tasarımın merkezi haline gelen New York, özellikle grafik tasarım alanında öne çıkmaya başlamıştır. Avrupa’dan göç eden tasarımcıların teorik ve daha katı olan tutumları, Amerikan tasarımcılar tarafından faydacı ve deneysel bir şekle bürünmüş ve Onlar, tasarımlarına bu akımları sentezleyerek özgürce yansıtma şansını bulmuşlardır. Fransa’da özellikle reklamlarla adını duyuran A. M. Cassandre’nin çalışmalarındaki net ve yalın üslup, Avrupa’da büyük bir etki yaratmıştır. Az sayıda renk paleti, sade çizgiler ve sembolik anlatımdan yana olan tasarımcı, perspektifle derinlik sağladığı çalışmalarında sembolizmini destekleyen iki boyutluluğu kullanmış ve böylece tasarımlarındaki mesajları en etkili şekilde iletme şansını yakalamıştır. Avrupa’da Modernizm Dönemi’nin bir diğer önemli ismi Fransız sanatçı Jean Carlu’dur. Sanatçı modernizmin getirdiği yenilikleri çalışmalarına taşımış ve posterlerinde figürleri çizgisel bir sadeliğe indirgemıştır (Görsel 27). Ülkesinin savaştaki durumundan etkilenen sanatçı, özellikle silahsızlanmayla ilgili minimalist çalışmalar ortaya koymuştur. Resmin ardından grafik tasarıma yönelen sanatçı Paul Colin, kapak ve poster tasarımlarında tipografiyi kenarlarda; renkli figürleri ise tasarım alanının ortasında kullanarak farklı bir dil yaratmıştır. Joseph Binder ve Austin Cooper da bu dönemde Avrupa’daki modernizme katkıda bulunan sanatçılar oldular (Bektaş, 1993, s.101).



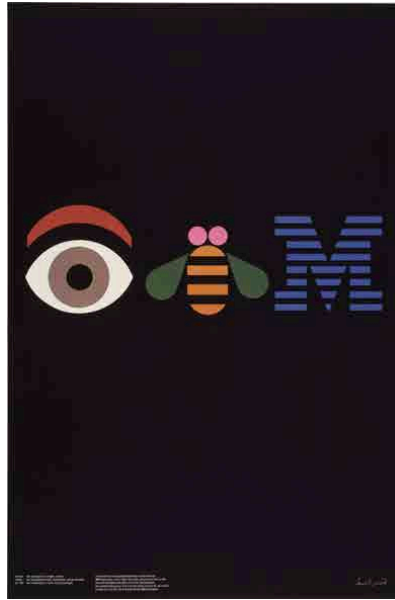
Görsel 27: Jean Carlu, “Stop 'Em to Sell 'Em” (1947).

([https://www.moma.org/collection/works/8282?classifications=34&include\\_uncataloged\\_works=1&locale=de&page=70](https://www.moma.org/collection/works/8282?classifications=34&include_uncataloged_works=1&locale=de&page=70), 16.10.18).

([https://www.moma.org/collection/works/8282?artist\\_id=977&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist](https://www.moma.org/collection/works/8282?artist_id=977&locale=en&page=1&sov_referrer=artist), 16.10.18

)

Zamanın birçok genç Amerikalı tasarımcısı, Paul Rand da dahil olmak üzere Avrupa modern sanat ve tasarımından ilham almışlardır. Paul Rand'ın tasarım felsefesi, bugün bile tasarım eğitiminin temellerine ışık tutmaktadır. Kariyerinin ilk dönemlerinde özellikle moda dergileri için kapak tasarımları üreten tasarımcı, yayıncılığın alışılmış kalıplarının dışına çıkmıştır. Renk, form ve beyaz alanı ifade açısından en uygun şekilde kullanarak kübist akımın sembolik dilini çalışmalarına uygulamıştır. Çalışmalarında, özellikle kontrast renkleri, sembolleri ve keskin formları kullanarak minimalist bir dil yakalamıştır (Görsel 28).



Görsel 28: Paul Rand, IBM Poster (1982).

(<https://www.moma.org/collection/works/7374>, 16.10.18)

1950'lerde Paul Rand'ın tasarımlarından esinlenen sanatçı Saul Bass, Amerika'da grafik tasarım alanında yarattığı sade üslupla önemli isimlerden biri haline gelmiştir. Çalışmalarında görsel karmaşayı daha sade bir dile dönüştüren tasarımcı, yakaladığı yalın dili ve piktogramların vurucu etkilerini jenerik tasarımlarına taşımıştır. Saul Bass'ın reklam kariyeriyle aynı dönemlerde kurulan Doyle Dane Bernbach Reklam Ajansı, ürünün üstün özelliklerini ortaya çıkarmaya yönelik bir yol izlemiştir. Ajans, görsel unsurlarla yazı arasında bir bağ kurmak, söz dizimi geliştirmek ve yaratıcı ekip gibi kavramları reklamcılığa kazandırmıştır (Görsel 29). O dönemde, konsept ağırlıklı çalışmalar önem kazanmaya başlayınca ajans, mesajı daha iyi iletebilmek adına büyük görsel, abartıdan uzak sade bir tarz ve mizah dili geliştirmiştir (Bektaş 1993, s.147). 1950'lerde Geore Lois, Metin ve imajların bütünsellik oluşturacak şekilde kullanılmasının verilmek istenen mesajın iletiminde en iyi

yolu olduğunu keşfederek bunu pekiştirmek adına tasarımlarında beyaz alanın geniş kullanımına ağırlık vermiştir.

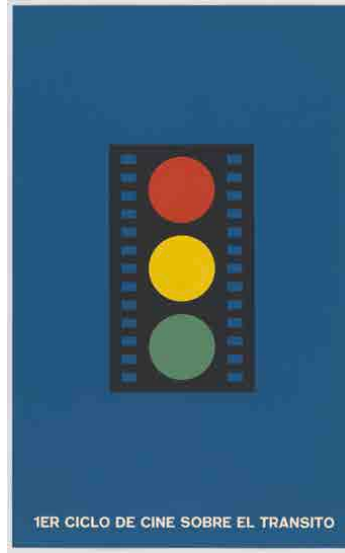


Görsel 29: Doyle Dane Bernbach Reklam Ajansı, Julien König, Helmut Krone, Volkswagen Otomobilleri için Basın İlanı (1959).

(<http://www.cecchinisentieri.com/publicita-volkswagen-bill-bernbach/84591/>, 17.10.18)

1960’larda New York’ta yetişmiş bir tasarımcı olan Felix Beltran, bir komisyonda çalıştığı dönemde propaganda içerikli afişler tasarlamıştır. İşlerindeki sade renk kullanımı, geometrik biçimlere yönelmesi ve minimal dili O’nu diğer tasarımcılardan ayırmıştır (Görsel 30).

1960’ların sonunda, İsveç tarzı yalın tasarım anlayışı, Amerikan üslubunun özgür yapısıyla bir araya geldiği bir dönem başlamıştır. Bu uluslararası dönemde Japonya, tasarım hareketlerine karşı kapalı bir tutum izlese de 1950’lerden sonra diğer ülkelerden ayrılan bir tasarım tarzı geliştirilmiştir. Yusaku Kamekura ve Masuda Tadashi, sade ve çarpıcı renk kontrastlarını satır aralarına yerleştirdikleri tipografiyle birleştirerek çalışmalarında imgesel yalın bir dil kullanmışlardır. Kazumasa Nagari dönemin bilgisayar programlarının tüm olanaklarını kullanarak iki boyutlu tasarıma üç boyut görüntüsü kazandırmıştır. Önemli Japon tasarımcılardan biri olan Shigeo Fukuda, “Zafer” isimli poster çalışmasıyla minimalist akımın poster çalışmalarındaki en önemli isimlerinden biri haline gelmiştir (Görsel 31).



Görsel 30: Felix Beltran, Trafikle İlgili Film Festival Afişi (1969).

([https://www.moma.org/collection/works/163861?artist\\_id=42348&locale=en&page=1&sov\\_referrer=artist,](https://www.moma.org/collection/works/163861?artist_id=42348&locale=en&page=1&sov_referrer=artist,)  
18.10.18)



Görsel 31: Shigeo Fukuda, Zafer 1945 İsimli Afiş Çalışması (1975).

(<http://www.designishistory.com/1960/shigeo-fukuda/>, 18.10.18)

#### 1.4.1.8. Uluslararası Tipografik Stil

Uluslararası tipografik stil, Yeni Tipografi Hareketi'nden etkilenerek ortaya çıkan bir üsluptur. Bu stilin öncü isimlerinden olan Max Bill ve Emil Ruder gibi tasarımcılar Bauhaus Tasarım Okulu'ndan yetişmiş ve de stil vekonstrüktivizm gibi akımlardan da etkilenerek yaptıkları çalışmalarla bu yeni tasarım diline dahil olmuşlardır. Emil Ruder ve Armin Hoffman'ın öncülüğündeki Basel Tasarım Okulu ve *Josef Müller-Brockmann*'in öncülüğündeki Zürih Tasarım Okulu, İsviçre Tasarımı'nı benimsemiş önemli tasarımcılar yetiştirmişlerdir. Basel Tasarım Okulu'nun izlediği asimetri, sadelik, asimetri ve okunabilirlik gibi ilkeler Emil Ruder

ve Armin Hoffman'ın çalışmalarında da gözlenmektedir (Görsel 32). Tasarımcılar fotoğraf ve illüstrasyonu tipografiyle bütünleştirerek yalın ve okunabilir afiş tasarımları ortaya koyarken bu stilin en önemli öğelerinden biri olan grid sistemini de çalışmalarında etkin bir biçimde kullanmışlardır. Bunun yanı sıra tasarımlarındaki tasarruflu ve geometrik şekillerin kesin bir düzende kullanımı da dikkat çekmiştir.



**Görsel 32:** Armin Hoffman, Herman Miller Mobilyaları için Afiş Tasarımı (1962).

(<https://www.moma.org/collection/works/7750>, 05.01.18).

Bu dönem tipografide serifsiz ve sade harf karakterleri tasarlanmış, okunabilirlik üzerinde durulmuş ve metinler afişlerde sola dayalı şekilde kullanılmıştır. 1954'te Adrian Frutiger tarafından tasarlanmış olan "Univers" yazı yüzü, serifsiz karakterlerin yanı sıra, farklı ağırlıklarda ve aynı x-yükseliğinde olan harfleriyle diğer yazı tiplerinden sıyrılmıştır (Görsel 33). Harflerdeki bu uyum, farklı harf ağırlıklarının yan yana kullanılmasına rağmen tasarımlarda bütünlüğün korunmasına yardımcı olmuştur. Zamansız bir yazı yüzü tasarımı haline gelen "Helvetica", Max Miedinger tarafından 1957 yılında tasarlanmıştır. Başlangıçta "Neue Haas Grotesk" olarak bilinen Helvetica, çeşitli tabelalarda kullanılmak üzere net, serifsiz ve nötr bir dil yaratmak amacıyla tasarlanmıştır (Görsel 34). Bu yazı yüzü tasarımı daha sonra çeşitli tasarımcılar tarafından uyarlanmış ve ilk halinden farklılaşmıştır (Haley vd., 2012, s.96).





Görsel 33: Adrian Frutiger, Univers Yazı Yüzü Tasarımı (1954).  
(<http://www.designishistory.com/1940/adrian-frutiger/>, 10.01.19)



Görsel 34: Max Miedinger, Helvetica Yazı yüzü Tasarımı (1957).  
(<http://www.historygraphicdesign.com/the-age-of-information/the-international-typographic-style/806-max-miedinger>, 10.01.19)

İdaditürk'ün (2011, s.35) Becer'den (2006) aktardığına göre, 1970'lere kadar etkilerini sürdüren bu stilde, İsviçre'deki tasarımcılar çeşitli ülkelere davet edilerek İsviçre Tasarımı'nın küresel bir hale dönüşmesine öncülük etmiş ve bu anlayışın "uluslararası tipografik stil" olarak tanınmasını sağlamışlardır. Tarafsızlık ve sadelik ilkeleriyle tüm dünyayı etkileyen hareketlerden biri haline gelen uluslararası tipografik stil, tarafsızlık, sadelik, geometri ve soyutlama gibi yöntemleriyle minimalizmin etkilerini taşıyan önemli bir üslup haline gelmiştir.

### 1.5. Diğer Alanlarda Minimalizm

Minimalizm bir sanat akımı ya da bir tasarım anlayışının yanı sıra son yıllarda bir yaşam felsefesi haline gelmeye başlamıştır. Minimalizmin getirdiği indirgemeci yaklaşım, yaşam biçiminde özgürlük ve hareket serbestliğini destekleyecek şekilde ortaya çıkmıştır. Günlük

yaşamdaki bu azaltma, her türlü eşya, sosyal medya hesabı, yeme-içme ve kendini ifade etmeyi de içine alan bir bütün olarak kabul edilmiştir. Bu anlayış, tüketim toplumunun dayattığı gereksiz harcama ve vakit öldürmenin önüne geçerek insanın ruh ve maneviyatına daha fazla yer açması ve kendi sesini duyabilmesi için stresi en aza indirmeyi amaçlamaktadır. Hayat felsefesindeki bu sadeliğin yaşam kalitesini de arttıracığı öne sürülmüştür. İki arkadaşın herşeyi geride bırakıp yanlarına en az eşya alarak yola çıkmasıyla başlayan bu hikaye zamanla insanların ilgisini çekmiş ve popüler hale gelmiştir. Minimalizm, bu yaşam tarzını benimseyen kişiler tarafından insanlara, zamandan kazanmak, hayatlarının gerçek anlamını keşfetmek, sadece en önemli olan şeylere odaklanmak ve gerçek özgürlüğü yaşamak için bir fırsat olarak sunulmuştur. Fazlalıklardan kurtulma anlayışı bugünlerde evlerin gardroplarından işyerlerindeki masa üstlerine kadar uygulanmakta ve her gün daha da benimsenmektedir.

Minimalizm, sanat ve tasarım dışında hayatın diğer alanlarında da karşılaşılan bir terimdir. Bilgisayar bilimleri, matematik ve dil bilimleri gibi alanlarda anlaşılabilirlik açısından azaltma ve sadeleştirme yöntemleri kullanılmıştır. Minimalizm, teorik bilgisayar bilimlerinde ve matematikte kullanıldığında, terimlerin işlevsel ve görsel karmaşıklığını azaltarak çözüme giden yolu netleştirmektedir. Minimal hale getirilen formüller okunabilir hale gelmektedir. Tamamen farklı bir alan olan ve temelleri 17. Yüzyıl Descartes felsefesine dayanan “dilsel minimalizm” birçok eleştiriye maruz kaldığı halde, dilin üretimindeki düzeni bulmaya ve dile daha sistematik bir şekilde yaklaşmaya yönelik bir anlayış geliştirmiştir. 1950’lerde Noam Chomsky, dilin doğuştan gelen bir yetenek olduğunu belirtmiştir. Sınırlı sayıda kelime ve cümle kullanımının yanı sıra dilsel minimalizmin ilgilendiği şey, ses ve anlamın nasıl bir araya getirildiğidir (Zwart, 1998, s.215). 1990’larda John Carrol’ın öğretim alanındaki minimalizm yaklaşımı, kullanılabilirlik alanına en yakın sistem olarak tanınlanmaktadır. Öğrenim materyalinin azaltılmasını savunan Carrol, kullanıcının bilgiyi elde edebilmek için görevler üzerinde aktif çalışmasını ve böylece öğrenim sisteminin daha iyi sonuçlar doğuracağını savunmuştur (Obendorf, 2009, s.14). Dökümantasyon (belgeleme) minimalizmi olarak adlandırılan bu sistem, kullanım merkezli bir anlayış ortaya koyarak öğrencilere, soruna neden olan stratejiyi benimsetmek ve hatta onlara bunu yapabilmeleri için en minimal engeli sunmaktır. Böylece minimalizm bu alanda sorunlara destek olmaya çalışmıştır. Minimalizm tek başına bir kavram olarak ele alınmış olsa da aynı zamanda bir anlayış olarak belli kavramlardan oluşmaktadır.

Edebiyatta 1600'lerde şiirle başlayan minimalist akım o günlerden bu günlere yaptığı yolculukta deęişimler geçirerek evrilmiş olsa da sanatta hala kullanılan bir üslup olarak etkilerini sürdürmekte; indirgemecilik ve işin özüne ulaşma çabası görsel sanatlarda olduğu kadar yaşamın dięer alanlarında da etkisini büyük ölçüde göstermektedir.

## 2. GÜNÜMÜZDE MİNİMALİZM

Başarılı fikirler netliğe sadelikle ulaşmaktadır. Sadeliğin gücü tasarım ve sanat alanlarında yeni bir bakış açısı değildir. 20. yüzyıla bakıldığında felsefi akımların birçoğunun sanattaki yansımaları ilk önce resim alanında gözlenmiştir. Sadeliğin gücü, günümüze kadar farklı akımlarda kendini göstererek günümüze kadar gelmiştir. Kübizm, konstruktivizm, suprematizm, de stijl, Bauhaus, yeni tipografi, Avrupa’da modernizm, Amerikan Tasarımı’nda indirgemecilik anlayışı ve uluslararası tipografik stilde bu akımın etkilerine rastlanmaktadır. Özellikle Bauhaus Tasarım Okulu’nun öncü isimlerinden biri olan Mies van der Rohe’nin mimarlık alanındaki “az çoktur” sloganı bir tasarım ilkesi haline gelmiştir. Bu anlayışlar, tasarıma işlevselliği ve sadeliğin gücünü kazandırmıştır. Minimalizmin yeniden tanımlanmasında gerekli ve önemli olan, basitlikle sadeliğin arasındaki farkın neler olduğunu doğru bir şekilde ortaya koyabilmektir. Çünkü basitlik ve sadelik göreceli kavramlardır. Bu nedenle tasarımlarda sadelik sorgulanırken “ne kadar az?” ve “ne derece sade?” soruları önem kazanmaktadır. Daha az elemana sahip tasarımlar ve sanat eserleri, zihnin gürültüsünde bir boşluk açar ve hayal gücünün çalışabilmesi için insanlara temiz bir alan yaratır. Bu boşluk, izleyicinin yorum özgürlüğüne erişebilmesinin önemli bir yoludur. Bu yorum özgürlüğü, insanın ihtiyaç duyduğu öze ulaşma sürecinin önemli bir parçasıdır. Gereksiz fazlalıklar ve süslemeler zihni yorarken kimi zaman eserin asıl mesajına ulaşmayı da imkansız kılar. Tasarımdaki netliğe bazen yaratım sürecinin en başında bazen de sonunda varılır. Sadeleştirme süreci her zaman kolay değildir çünkü gereksiz olan fakat emek harcanmış parçaların büyük bir kısmını feda etmeyi gerektirebilir. Tasarım çok estetik ve çekici olabilir fakat vermek istediği mesajı iletmiyorsa hoş giden görsel bir süsleme olarak kalabilmektedir.

Diğer tüm akımlarda olduğu gibi minimalizm de ortaya çıkışından itibaren farklı tarihlerde farklı şekillerde kullanılmış ve dönüştürülmüştür. Bu süreç, akımın ortaya çıkışındaki ilk anlamını yitirmesine neden olmuştur. Her ne kadar günümüzde bazı tasarım ve sanat ürünleri “minimal” olarak tanımlansa da, çoğu, 1960’lardaki saf minimalizm eserleriyle karşılaştırılamayacak kadar büyük farklılıklar gösterir.

*“Minimalizm bir başarı değildir, daha çok sanat yaratmanın bir aracıdır.” (VanEeno, 2011, s.9).*

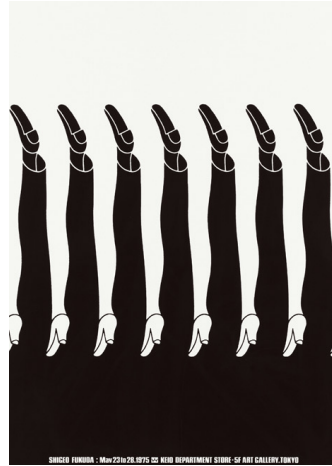
Minimalizm 60'larda "ABC" sanatı ya da "indirgeme" sanatı olarak da adlandırılmıştır. Bunun yanında, minimalizm kelimesinin kendi sanatçıları tarafından küçümsenip kabul görmediği ve "birincil sanat" olarak adlandırıldığı dönemler de olmuştur. Bugün minimalist tasarımların geldiği noktada, tasarımcı ve sanatçılar, minimalizmin saf anlamını koruyamamaları da temelinde yatan "öze ulaşma" çabasını sürdürmektedirler. Minimalizmin tasarım alanında yeniden canlanması, yüksek hızlı dijitalleşmenin getirdiği dönemsel bir sonuçtur. İnsanların her gün karşılaştığı yoğun bilgi akışı, tüm verileri belli bir düzene koymayı, net ve okunabilir bir görüntü isteğini de beraberinde getirmektedir. İnsan beyni belli sayıda bilgiyi işleyebilir. Zihnin kapasitesinin üzerindeki her uyaran bir stres nedenine dönüşür. Bu nedenle, özellikle de dijital alandaki tasarım platformları minimalizm kavramını yeniden gündeme getirmiş ve sadeleşme yoluna gitmişlerdir. Buradaki temel amaç, dijital tasarımların anlaşılabilirliğini ve kullanılabilirliğini arttırmaktır. Böylece azalan görsel kaos iletişimin daha hızlı ve doğrudan yapılabilmesini sağlamaktadır. Bunlarla beraber, birçok ünlü marka sloganlarını kısa ifadelerle dönüştürmüş ve logolarını sadelik anlayışıyla yeniden düzenlemişlerdir. Bu yaklaşımın en bilindik örnekleri arasında "Google" ve "Apple" şirketleri bulunmaktadır. Bu şirketler basitlik ve sadeliğin tasarımda akılda kalıcılığı destekleyen önemli bir unsur olduğu düşüncesini kurduklarından bu yana bir ilke edinmişlerdir. Minimalizmin temelinde yatan "öz" anlayışına ulaşabilen kullanıcılar, markalarla daha samimi ve güçlü bağlar kurmayı başarmıştır. Minimalizm tasarımda yeniden canlanırken markalar da tasarımlarında basit geometrik formlara ve beyaz alanlara daha çok yer açmışlardır.

Günümüzdeki minimalizm anlayışı tüm bu başarısının yanı sıra zaman zaman "basitlik" kavramıyla da karıştırılmaktadır. Az öge kullanımı, kimi zaman temeli olmayan, basit, sıkıcı ve yetersiz tasarımlara yol açmaktadır. Bu durum, "Minimalizm öldü" sloganlarını da beraberinde getirmektedir. Minimalizmin şimdiki kullanım şekli saf halinden uzaklaşmış ve günümüzün getirdiği melez tasarım anlayışından etkilenerek farklı bir şekle bürünmüştür. Böylece, minimalizm bir sanat akımı ve bir ideoloji olmaktan indirgenerek bir tasarım enstrümanı haline gelmiştir (VanEenoo, 2011, s.11). Tüm bu değişim sürecinde bu akımın temel ilkesi geçerliliğini hala korumaktadır. Minimalizme göre az çoktur fakat ne kadar ve neden daha az olduğu ya da daha azın daha iyi olduğu söylenemez. Burada önemli olan minimalizmin indirgemeciliğini tasarımlarda doğru yerde ve doğru derecelerde kullanmaktır. İnsan beyni tasarımdaki sadeliğin altında yatan şeyin basitlik mi yoksa üzerine düşünülmüş ve uğraşılmış "gizli bir karmaşıklık" mı olduğunu ayırt edebilecek kadar gelişkindir (Obendorf,

2009, s.5). Minimalizm kavramı günümüzde yalnızca tasarım alanında değil aynı zamanda günlük yaşam alışkanlıklarında da benimsenen bir kavram haline gelmiştir.

## 2.1. Günümüzde Minimalist Tasarımı Yeniden Tanımlamak

Minimalizm 1960'lerden önce tasarım alanında farklı şekillerde kendini göstermiştir. Bunlardan minimalizmde en etkili olanlar önceki bölümlerde incelenmiştir. Bu akımlardaki tasarım anlayışlarının ortak özellikleri tasarım öğelerindeki belirgin indirgeme ve soyutlamadır. Yatay-dikey çizgiler, dikdörtgen formlar, birincil renklerin (mavi, kırmızı, sarı) kullanımı ve kesişmeyen bağımsız öğeler bu akımların en belirgin özellikleridir. Bauhaus döneminde mimar Ludwig Mies van der Rohe'nin mimari alandaki sadeleştirilmesi bu hareketi izleyen minimalist bir tasarım yaklaşımıdır. Rohe, yapıyı bir iskelet olarak tanımlayarak en az malzeme ve minimal açık alanların kullanımıyla günümüzde hala izlenen işlevsel bir tasarım anlayışı yaratmıştır. Yine mimari alandaki sadeliği benimseyen geleneksel Japon tasarım anlayışı, öze ulaşmak için düşünsel sadeliği savunan Zen felsefesinden etkilenmiştir. Bu anlayışı benimsemiş ve savaş karşıtı afiş çalışmalarıyla adını duyurmuş olan Japon tasarımcılardan biri de Shigeo Fukuda'dır. 1950'lerde İsviçre tasarımının etkisiyle geliştirdiği minimalist tarzı illüzyonistik bir dille birleştirmiştir (Görsel 35).



Görsel 35: Shigeo Fukuda, Shigeo Fukuda Sergisi (1975).

(<https://www.sessions.edu/notes-on-design/designer-focus-shigeo-fukuda/>, 10.01.19)

Bir diğer Minimalist tasarımcı Paul Rand'dır. Konstrüktivist sanatçı László Moholy-Nagy, Paul Rand'ın 20. yüzyılın en iyi tasarımcılarından biri olduğunu söylemiştir. Jan Tschichold gibi kendinden önceki işlevsel ve sade tasarım anlayışına sahip tasarımcılardan etkilenmiş olan Paul Rand, İsviçre'nin yalın tasarım dilini Amerika'ya taşımıştır. 1956'da "IBM"

logosuyla adını duyuran tasarımcı, sadeliğin bir amaçtan öte iyi bir fikrin ürünü olduğunu vurgulamıştır (<http://www.designishistory.com/1960/paul-rand/>) (Görsel 36).



Görsel 36: Paul Rand, Aspen Tasarım Konferansı Afişi (1966).  
(<https://visme.co/blog/minimalist-graphic-design/>, 10.01.19)

Günümüzde bu anlayışın tasarıma yansımış hali sadece ihtiyaç duyulanı ekleyip gereksiz öğeleri ortadan kaldırmaktır. 1932 doğumlu Alman tasarımcı Dieter Rams, 20. yüzyılın işlevselciliği savunan en önemli tasarımcılarından biri haline gelmiştir. Tasarımın insanlara hükmetmek yerine onlara yardım etmesi gerektiğini ve tasarımın sadece önemli özelliklerinin vurgulanması gerektiğini savunan tasarımcı, “Daha az ama daha iyi” ifadesiyle “az çoktur” sloganını günümüz tasarım anlayışına farklı bir yorumla yeniden taşımıştır. Tasarımcı, bu fikirlerini “iyi tasarımın on ilkesi” olarak sıralamıştır. Bunlar sırasıyla, yenilikçi, işlevsel, estetik, anlaşılır, tarafsız (göze batmayan), dürüst, uzun ömürlü, tüm detaylarıyla düşünülmüş, çevre dostu ve mümkün olduğunca az tasarımdır (<https://www.awwwards.com/less-but-better-dieter-rams-s-influence-on-today-s-ui-design.html>).

Günümüzün tasarım anlayışındaki sadelik ilkelerini tanımlayan bir başka tasarımcı da John Maeda’dır. Amerikalı bir tasarımcı ve teknoloji uzmanı olan Maeda, 2004 yılında “MIT SIMPLICITY” isimli ve içinde Lego, Toshiba gibi birçok büyük şirketin bulunduğu bir kuruluşu hayata geçirmiştir. Günümüzün teknolojik gelişmelerinin hayatımızı nasıl rahatsız edici bir şekilde dolu hale getirdiğini anlatan Maeda, tasarımda sadeliği ulaşmanın 10 ilkesini ve 3 anahtarını “The Laws of Simplicity (Sadeliğin İlkeleri)” adlı kitabında sıralamıştır, ilkeler şöyledir:

- 1- Azaltma: Sadeliğe ulaşmanın en kolay yolu iyi düşünüşmüş bir indirgemedir.
  - 2- Düzenleme: Organizasyon, sistemi daha sade hale getirir.
  - 3- Zaman: Zamandan kazanmak sadeliği hissine yol açar.
  - 4- Öğrenme: Bilgi her şeyi daha net hale getirir.
  - 5- Farklılıklar: Sadelik ve karmaşıklık birbirine ihtiyaç duyan iki kavramdır.
  - 6- Bağlam: Bu ilke, tasarım sürecinde bir öğenin ön plana çıkması için arka planda kalan diğerlerinin, beyaz alanın yüceltilmesi için feda edilmemesi gerektiğini vurgular.
  - 7- Duygu: Daha fazla duygu daha az olandan iyidir. Form işlevi izler ve aynı zamanda duyguyu takip eder.
  - 8- Güven: İnsanlar sade olana güvenir.
  - 9- Başarısızlık: Bazı şeyler asla basitleştirilemez ve bir şeyin sadelik ya da karmaşıklığı görecelidir. Karmaşık olanı basitleştirmeye çalışmak bazen başarısızlıkla sonuçlanabilir.
  - 10- Teklik: Sadelik, açıkça görüneni daha da ortaya çıkarmak ve anlamlı olanı eklemektir.
- (Maeda, 2012, s.112).

Tüm bu anlayışların ışığında bugün minimalist olarak tanımlanan tasarım özetle; izleyiciye son etki olarak parçaların toplamından daha fazlasını veren bütünlüğe sahip ve işlevsel olandır. Minimal tasarımlar, içine ne bir şey eklemek ne de içinden birşey çıkarmaya gerek duyulmayan ve bu anlamda mümkün olduğunca az tasarım öğesi (az renk, sade şekil, sade tipografi gibi) içeren kompozisyonlardır. Minimal çalışmalar insan zihninin katılımını ve hayal gücünü destekleyen beyaz alan kullanımına izin verir ve okunabilirliği arttıran kontrast ve güçlü grid sistemiyle desteklenirler. Tüm bu özelliklerle mesajını izleyiciye doğru bir şekilde aktaran tasarımlar, onların güvenini ve samimiyetini kazanarak uzun ömürlü, ekolojik ve zamansız bir boyut kazanırlar. Minimalizm üm bu yönleriyle diğer akımlardan ayrılarak tarihte farklı şekillerde canlanan ve varlığını sürdüren zamansız bir tasarım anlayışıdır.

## **2.2. Minimalizmin Beş Kavramda İncelenmesi**

Bir ürün tasarımcısı olan Obendorf (2009, s.7-8) ve soyut – minimalist eserleriyle tanınan VanEeno (2011, s.9), minimalizmi “basitlik” kelimesinden ayırt edebilmek ve daha somut bir şekilde tanımlamak adına bu terimi 5 farklı kavram altında incelemişlerdir. Bunlar: Araçların minimalliği, anlamın (içeriğin) minimalliği, yapının minimalliği, desenlerin kullanımı ve alıcının sanat eserine katılımıdır. Bu kavramlar, minimalizmin her alandaki ortak nitelikleri olarak tanımlanmıştır:



1- Araçların Minimalliği: Minimalizmde en sık karşılaşılan nokta, bir şey ortaya konulurken araçların asgari düzeyde seçimidir. Bu araçlar resim sanatında tuvaldeki tek bir boya, grafik tasarımda monokrom renkler, müzikte ise tek bir nota vuruşu olarak kendini gösterir. Bu araçlar grafik tasarımda, özellikle formların ve renklerin en sade hale indirgenmiş şekliyle kullanılarak tasarımın minimalist olarak yorumlanmasını sağlayan önemli unsurlardır.

2- Anlamın Minimalliği: Minimalizm öncesi dönemde sanat alanında gerçeküstücülük ve soyut dışavurumculuk kabul görmüştü. Bu anlayış, o dönemde psikoloji biliminden resim sanatına kadar bilinçaltının dışavurumunu yansıtmaktadır. Minimalizmin ortaya çıkışı, bu anlayışın reddine yol açmıştır. Yoğun ve karışık duyguları yansıtan eserler bir anda tüm anlamlardan sıyrılarak boşluklu alanlara dönüşmeye başlamıştır. Duygu ve ifadelerin tasviri minimum düzeye indirilmiştir. Bu, minimalizmin hakim olduğu birçok alanda odaklanma ve güçlü bir duygu yaratmaya yardımcı olmuştur (Obendorf, 2009, s.59).

3- Yapının Minimalliği: Bir şeyi minimalist olarak tanımlayabilmek için araçların ya da anlamın minimalliği tek başına yeterli değildir. Tüm bu bileşenlerin bir araya gelerek oluşturduğu yapı da bütün olmalı ve izleyiciyi tek bir şeye yönlendirebilmelidir. Minimal yapılar, edebiyatta öykü kurgusundan mimarlıktaki strüktürlere kadar birçok alanda gözlemlenir. Bir yapının minimalliği, bir anlamda Gestalt prensiplerine uygun olarak birliğin parçaların toplamından daha büyük olması anlamına gelmektedir.

4- Desenlerin Kullanımı: Parçaların tekrarı minimalizmin önemli kavramlarından biridir. Bu kullanım, anlamın minimalliğini destekler. Kullanılan bu yöntemle klasik müzik minimal müzikten ayrılmıştır. Aynı şekilde edebiyat parçalarında tekrarlanan kalıplar, eserlerde minimal içerikler ortaya konulmasını sağlamıştır. Tekrarlanan desenler doğru yöntemler ve birliği destekleyen doğru kombinasyonlarla biraraya getirildiğinde ortaya minimal çalışmalar çıkmaktadır.

5- Alıcının Katılımı: Eserler sanatçılar tarafından şekillendirilirken izleyiciler tarafından da yorumlanırlar. Minimalist sanatçılar çalışmalarında saf boşluklar yaratarak izleyiciyi gözlem yoluyla eserlerinin bir parçası haline getirirler. Yorumla açık olmayan çalışmalar izleyici

dıřarıda bırakarak minimalist yapıdan uzaklařırlar. Minimal alıřmalar sundukları boř alanlarla insanların zihnine yerleřir ve orada anlamını srdrrler.

### 3. HAREKETLİ GRAFİK TASARIM

Hareket, animasyon ve deneysel sinemanın ilk günlerinden itibaren insanların hayatındaki yerini almıştır. Günümüzde hareketli grafik tasarımlar temel hikaye anlatım yöntemlerinden biridir. Neyin nasıl hareket ettiği, hareketli grafik tasarımın temel sorularıdır. Hareketli formlar tek başlarına izleyicide çok çeşitli duygular uyandırabilme gücüne sahiptir. Durağan ve iki boyutlu grafikleri hareketle canlandırmak, bu alanın temel prensiplerine, ses, zaman, değişim ve kurguyu da katmış ve tasarımcılara geniş fırsatlar sunarak grafikteki anlatım gücünü pekiştirmiştir. Günümüzde dijital gelişmelerin de katkısıyla hareketli grafik tasarımlar sinema dışında, animasyon, televizyon, etkileşimli tasarım alanları, bilgisayar oyunları ve web siteleri gibi birçok alana yayılmıştır. Hareketli grafiklerde nesnelere yer değiştirmek zorunda değildir. Zamanla grafik öğelerinde meydana gelen değişiklikler de harekete dahildir.

Grafik tasarım iki boyutta gerçekleştirilir. İki boyutlu tasarımlar derinliği içermeyen genişlik ve yüksekliği tanımlayan X ve Y koordinat düzleminde gerçekleştirilir. İki boyutlu hareketli grafik tasarımlarda üç boyut algısı çeşitli yöntemlerle sağlanabilir. Tasarımlarda üçüncü boyut Z koordinatı yani derinlikle verilir. Üç boyutlu modelleme yazılımları, şekilleri tanımlamak için bir polinom sistemine başvururlar. Bu alanda en yaygın kullanılan programlar: Cinema 4D, Maya ve 3D Studio Max'tir. İki boyutlu hareketli tasarımlar içinse Adobe After Effects, Adobe Premier ve Adobe Animate yazılımları sayılabilir. İki ve üç boyutlu hareketli grafik tasarımlar günümüzde ayrı ayrı olabileceği gibi birleştirilerek de kullanılabilir. Her iki yöntem de birlikte ve ayrı kullanıldığı şekliyle kendi izleyici kitlesine sahiptir (Bryan, 2012, s.19).

Animasyon ve hareketli grafik tasarım kavramları birbiriyle bağlantılı fakat iki ayrı alandır. Hareketli grafik tasarımlar hareketli animasyon ya da grafik parçalarıdır. Hareketli grafik tasarımı, animasyon ve grafik arasındaki bir geçiş alanıdır. Hareketli grafikler, fotoğrafların veya videoların bir araya getirilmesi şeklinde tasarlanabileceği gibi hareketsiz ya da hareketli nesnelere grafik öğelerindeki değişimleriyle de oluşturulabilir. Belli bir hikayesi olan yaratıcı videoların yanı sıra, bilgilendirici olarak ya da sunumların hareketlendirilmesi gibi çok çeşitli nedenlerle kullanılabilirler. Bunlardan farklı olarak animasyon, cansız bir nesnenin canlandırılması amacını taşır. Animasyon, tüm filmlerde olduğu gibi, akışkan hareketler yaratma yöntemidir ve geleneksel şekliyle, bir dizi statik çizimin ard arda eklenmesi ve

saniyede 24 kare olacak şekilde sıralanmasıdır. Animasyon filmlerinde belli bir hikaye ve bu hikayenin kahramanları olur. Bu nedenle karakter tasarımı, animasyonun önemli bir parçasıdır. Bu iki alandan farklı olarak görsel efektler ise çeşitli teknikler kullanılarak herhangi bir görsel parçaya zenginlik katmak, mekanın atmosferine katkıda bulunmak gibi görevleri içerir. Bu efektler, yanan bir arabaya alev ya da güneşli bir güne yağmur efektlerinin eklenmesi gibi örneklendirilebilir. Animasyonun temel 12 kuralı (bkz. sayfa no:68) hareketli grafik tasarımlar için de geçerlidir. Buna ek olarak her iki alanda kullanılan bilgisayar yazılımları da hemen hemen aynıdır. Böylelikle aslında bu alanların birbirinden tamamen bağımsız olduğu söylenemez. Aslında animasyon ve hareketli grafik tasarımlar birbirini tamamlar ve hareketli tasarım ilkeleri her iki alan için de geçerli kabul edilir.

### **3.1. Hareketli Grafik Tasarım Tarihi**

#### **3.1.1. Hareketli Grafik Tasarım Tarihi'nde İlk Dönemler**

İnsanoğlu var olduğundan beri sanat ve tasarım alanında bir hareket duygusu yaratmaya çalışmıştır. Bu sanatsal dürtünün etkileri tarih boyunca gözlemlenmiştir. İlki, insanların hayatına çeşitli aletlerle illüzyon yaratma sanatı olarak girmiştir. 1920'lerde çizgi animasyonun ortaya çıkışıyla canlandırma sanatı bir eğlence endüstrisi halini almış ve bu dönemin deneysel film öncüleri kendinden sonra gelen sanatçıları etkisi altında bırakmıştır. 1930-50'lerde sinema sektöründeki gelişmelerle birlikte hareketli grafikler uzun metrajlı filmlere dönüşmüş ve 1960-70'lerde teknolojik gelişmelerle de birlikte hareketli grafik tasarımı sinema ve televizyon dünyasındaki yerini daha da genişletmiştir.

Görüntüleri hareketlendirerek hikaye anlatma arayışı 15000-17000 yıl öncesinde Fransa-Lascaux ve İspanya-Altamira'da hareketleri anlatan çok ayaklı hayvan resimlerinin olduğu mağara duvarlarında rastlanır (Görsel 37). Erken Mısır Dönemi ve Yunan gemi resimleri de bu arayışın örneklerinden olmuştur. Bununla beraber, 1890'larda ortaya çıkan illüzyonistik tiyatro kutuları, Fransa'da önemli bir salon oyunu haline gelmiştir. Bu alet, elementlerin arkadan aydınlatılıp sahnede hareket etmesi ve efektler yaratıp derinlik hissi vermesi için tasarlanmış bir düzendir. (Krasner, 2008, s.5). Popüler eğlencenin diğer bir erken biçimi 1600'lerde deney yapan bilim adamları tarafından icat edilmiş olan "Sihirli Fener"dir. İçinde lambası olan, mekanik kollar ve dişliler içeren bu düzendir, projektörün içinde hareket eden slaytlar yaratır (Görsel 38).



Görsel 37: Fransa-Lascaux Mağara Duvar Resimleri

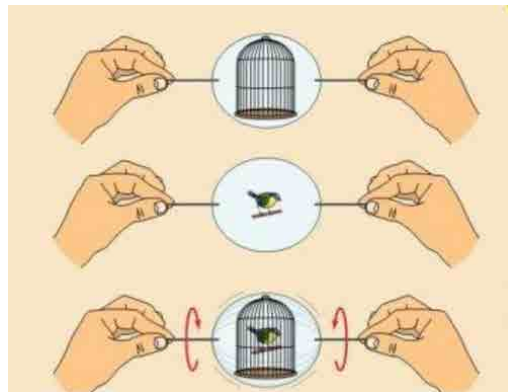
(<http://www.historiasztuki.com.pl/stroony/001-01-PREHISTORIA-eng.html>, 22.09.18)



Görsel 38: Sihirli Fener

(<https://ehive.com/collections/3292/objects/1554/magic-lantern-projector>, 04.09.18)

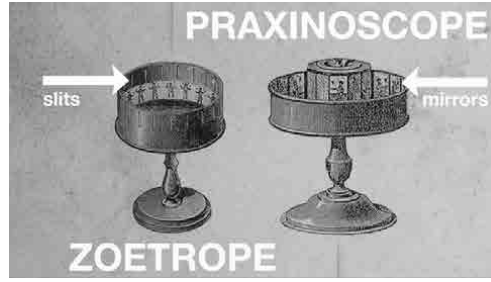
Hareket yanılması yaratan araçlardan biri de ve Londralı fizikçi Dr. A. Paris tarafından 1828’de icat edilen “Thaumatrope” aletidir (Musa&Ziatdinov&Griffiths, 2013, s.4) (Görsel 39). Avrupa’da hızla popüler olan bu alet her iki tarafında da resim bulunan ve iplerle bir diske tutturulmuş basit bir aparatın disklerinin hızlı bir şekilde çekilmesiyle görselleri iç içe görmeyi sağlayan bir düzenektir. Joseph Plateu, ilk dönem hareketli görüntü aletlerinden biri olan “Phenakistoscope”u 1881’de icat etmiştir (Türker, 2011, s.229).



Görsel 39: Thaumatrope (1828).

(<https://www.disneyinreview.com/chronology/history-of-animation-thaumatrope-faradays-wheel/>, 04.09.18)

Üstü açık ve merkezi bir aksta dönen kısa bir silindir düzenek olan “Zoetrope”un mucidi Pierre Devignes’tır. Silindirin içinde hareketin aşamaları çizilidir ve silindir döndükçe alet, şeklin hareket ettiği ilüzyonunu yaratır. Aynı dönemlerde, 1832’de ortaya çıkan ve daha net görüntüler sağlayan “Praxinoscope (perinoskop)” aleti Zoetrope’un popüleritesini azaltmıştır. Perinoskop, içinde bir seri çizim olan tırtıklı bir diskten oluşur. Yuvalarından bakıldığında dönen çizimler sürekli bir eylemi resmederler (Parkinson, 1995, s.8) (Görsel 40). Hareketli tasarımın ilk zamanları, tasarımcıları ve izleyicileri adeta büyüleyen ve bunu daha da geliştirme hevesine yol açan bir dönem olmuştur.



Görsel 40: Zoetrope ve Perinoskop Arasındaki Farkı Gösteren Çizim

(<https://awesam333.wordpress.com/2014/02/25/difference-between-zoetrope-and-praxinoscope/>, 04.09.18)

### 3.1.2. Erken Sinema Dönemi

Bir erken dönem sinema aleti olan “Kinestoscope” meslektaşısı olan Eadweard Muybridge’le birlikte Thomas Edison tarafından üretilmiştir (Musa&Ziatdinov&Griffiths, 2013, s.7). 1889’da Hannibal W. Goodwin, şeffaf selüloid bir film şeridi geliştirmiştir. Böylelikle, tarihte ilk kez uzun görüntü sahneleri tek bir makarada toplanmıştır. Aynı dönemlerde Louis ve Auguste Lumiere “Kinora” adlı ev sinema aletini geliştirmiştir. Çark elle döndürüldüğünde resimlerin hızlı geçişi hareket illüzyonu yansıtmaktadır (Görsel 41). Onun ardından gelen ve modern sinemanın İlk seri üretim kamera-yazıcı-projektör aleti olan “Cinematographe” tarihte ilk defa sinema için para ödeyen bir halk kitlesi yaratmıştır.



Görsel 41: Hannibal W. Goodwin, Kinora (1889).

(<http://collection.sciencemuseum.org.uk/objects/co8188543/kinora-viewer-kinora-viewer>, 04.09.18)

Film yapımının yanı sıra tüm bu yeni icatlar ve canlandırma sinemasına duyulan büyük heyecan, ekranda oynatılmak için tasarlanan çizimler yaratma konseptine yol açmıştır. Warner Bros ve Disney’den önce klasik animasyonun kökenleri, karikatürlere ve çizgi romanlara kadar dayanmaktadır. Mickey Mouse’tan önceki en önemli çizgi kahramanlardan biri “Felix The Cat”dir. Avusturalyalı karikatürist Pat Sullivan tarafından yaratılan ve Otto Mesmer tarafından animasyon haline getirilen “Felix”, tanımlanabilir bir ekran kişiliğine sahip ilk animasyon karakteridir (Krasner, 2008, s.8) (Görsel 42).

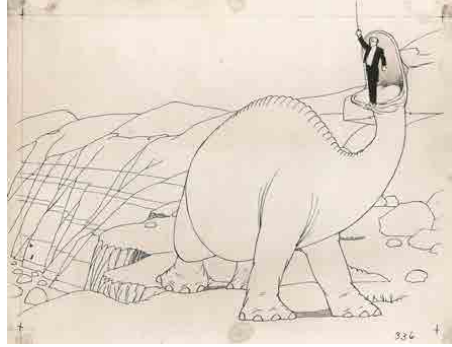


Görsel 42: Pat Sullivan, Felix the Cat (1924).

(<http://www.design-is-fine.org/post/68181918823/felix-the-cat-drawn-by-pat-sullivan-launched-in>, 04.09.18)

1914 yılında Amerikalı bir animatör ve karikatürist olan Winsor McCay sinema için bir animasyon filmi olan “Gertie the Dinosaur”u tasarlamıştır (Görsel 43). Bu karakter izleyicilerle etkileşimli bir show sergilemiştir. Bunun ardından gelen ve animasyon alanında büyük bir teknik atılım olan hücresel animasyon, tek tek çizilen karelerin üst üste binmesi için saydam selüloid tabakaları kullanan Earl Hurd tarafından 1914 yılında geliştirilmiştir. Bu

teknikinin kullanıldığı ilk karakterler, Betty Boop (Görsel 44) Teertyoons ve Woody Woodpecker'dır.



Görsel 43: Earl Hurd, Gertie the Dinosaur (1914).  
(<https://www.moma.org/calendar/events/556>, 04.09.18)



Görsel 44: Max Fleischer, Betty Boop (1930).  
(<https://drgrobsanimationreview.com/index-by-category/betty-boop-films/betty-boop-title-card-max-fleischer/>,  
04.09.18)

Duraklı çekim anlamına gelen stop-motion tekniği, ilk defa Fransız film yapımcısı Georges Méliès tarafından A Trip to the Moon (1902) filminde kullanılmıştır. Bunun ardından 1906'da J. Stuart Blackton, tek bir film karesindeki karakterin ifadelerini değiştirerek bir hareket illüzyonu yarattığını keşfettiğinde 1906'da şirketi Vitagraph, "Komik Yüzlerin Gülünç Hikayesi" (Humorous Phases of Funny Faces) adında bir animasyon yayınlamıştır (Görsel 45). Blackton'ın kara tahtaya tebeşirle çizdiği karakterlerin her bir yüz ifadesi tek kare pozlanarak gerçekleştirilmiştir (Krasner, 2008, s.9). Tüm bu gelişmeler, 20. yüzyılın saf sinema anlayışına zemin hazırlayarak sinemacıları yeni keşifler için teşvik edici bir rol oynamıştır.





Görsel 45: J. Stuart Blackton, Komik Yüzlerin Gülünç Hikayesi (1906).

(<http://www.2020-movie-reviews.com/reviews-year/1906-movie-reviews/humorous-phases-funny-faces-1906-movie-review/>, 04.09.18)

### 3.1.3. Deneysel Animasyon Dönemi ve Saf Sinema

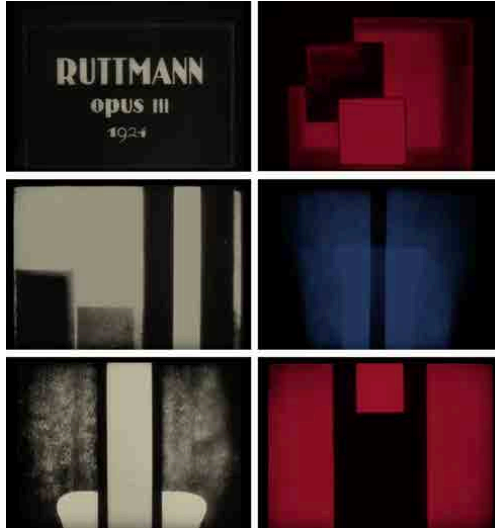
20. yüzyılın başları modern sanatla birlikte savaş sonrası etkilerle gelenekselliğin yıkılmaya başladığı ve her türlü kalıbın reddedildiği bir dönem olmuştur. Bu durum, sanat dallarında soyutlamanın önünü açmış ve sanatçıların sınırların dışına taşmasına yardımcı olan her türlü teknolojik gelişme ve yeniliği çalışmalarına katmalarına öncülük etmiştir. Fütüristler hükümet karşıtı çalışmalar sergilerken sürrealist sanatçılar bilinçaltının bilinmeyen dünyasını resmetmeye başlamışlardır. Modernizm dönemindeki tüm bu gelişmeler, sanatın ve tasarımın her alanını etkilerken aynı zamanda film yapımına da tezahür etmiştir. Kübist sinemacılar farklı zamanlardaki görüntüleri birleştirerek “akan resim” adı verilen bir teknik geliştirmişlerdir. Bu dönem sinema seyircisine ticari bir kazançtan çok sanatı destekleyen bir kitle olarak bakılmış ve böylece ilk soyutlama animasyonları temsil eden “saf sinema” sanatçıların saygısını kazanmayı başarmıştır.

Bu dönemin dadaist sanatçıları Hans Richter ve Viking Eggeling, filmlerinde temel geometrik formları iki renkli şekilde birleştirmiş ve hareketli grafik tasarıma minimal bir dil kazandıran ilk sinemacılardan olmuşlardır. Viking Eggeling Hans Richter ile bir dizi eğimli ve düz çizgilerden oluşan ve formların geometrik dönüşümlerini anlatan hareketli çizimler tasarlamış ve bunu pozitif ve negatif formlar arasındaki etkileşimi anlatan bir yol olarak görmüştür (Parkinson, 1995, s.199-200) (Görsel 46). Aynı dönemlerde Alman ressam Walter Ruttmann, günlük hayatın ritmini filmlerinde zaman ve soyut şekillerin geçişi olarak anlatmıştır. Sanatçının soyut animasyon temsili, O’nu çağının sanatçılarından ayırırken kendinden sonraki tasarımcılar için de bir yapı taşı niteliği taşımıştır (Görsel 47).



Görsel 46: Viking Eggeling, Symphonie Diagonale (1923).

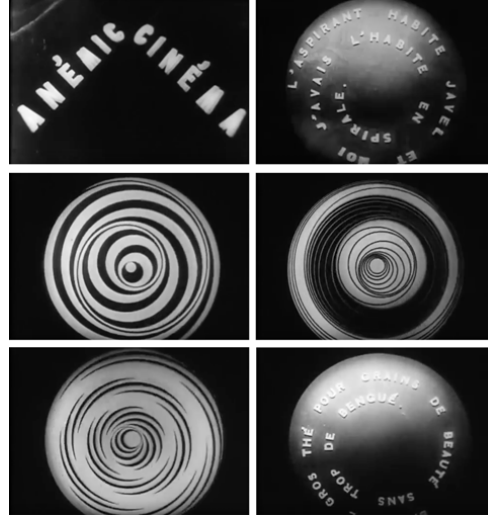
(<https://www.youtube.com/watch?v=KpCI67GMe7o>, 05.09.18)



Görsel 47: Walter Ruttmann, Opus 3 (1924).

(<https://www.youtube.com/watch?v=hSA8-OuadME> 19:30 05.09.18)

1920-1930'larda Emanuel Radnitsky, Avrupa'da doğal ışığı kullanmasıyla ünlenmiştir. Daha sonra "fotogram" olarak da adlandırılan "Rayograf"ı keşfederek fotoğrafçılık alanına önemli bir katkı yapmıştır. (<https://www.moma.org/artists/3716#fnref1>). 1920'ler boyunca Man Ray, "Anemic Cinema (1925) (Görsel 48) ve L'Etoile de Mer (1928) gibi kamerasız sürrealist filmler üretmeye devam ederek bu alanda önemli bir isim haline gelmiştir.



Görsel 48: Man Ray, Marcel Duchamp, Anemic Cinema (1925).  
 (<https://www.youtube.com/watch?v=dXINTf8kXCc>, 05.09.18)

1920'lerin başında Rus Devrimi'nin ardından Paris'e göç eden ve özellikle gravür konusunda uzman olan Alexander Alexeieff ve Claire Parker, tahta bir panel üzerinde küçük delikler açarak yarattıkları "pinscreen" ile çeşitli gölgeler ve dokular elde ederek en bilindik filmleden biri olan "Night on Bald Mountain and The Nose (1933)"u çekmişler ve Fransız animasyonunu ileri taşımışlardır (Neupert, 2011, s.82) (Görsel 49).



Görsel 49: Alexander Alexeieff, Claire Parker, Night on Bald Mountain and The Nose (1933).  
 (<https://www.youtube.com/watch?v=wYbjW7XrWDo>, 05.09.18)

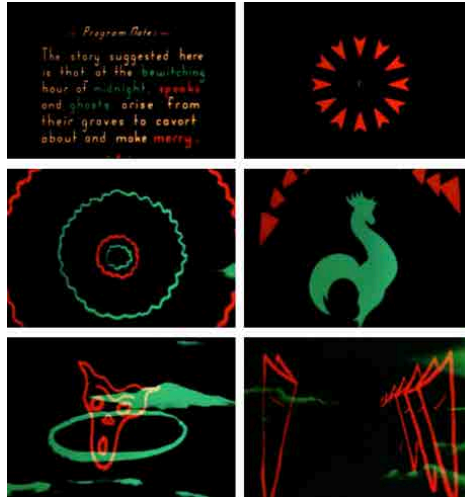
Animatör Len Lye ve Norman McLaren, jazz müziğiyle birleştirdiği soyut animasyonlarını 35 mm'lik selüloit üzerine boyama ve kazıma tekniğiyle üretmiştir (Parkinson, 1995, s.125). Filmlerinde soyut imgeler kullanan Len Lye'nin ilk animasyon filmi Tusalava (1929), organik

yaşamın başlangıcını temsil etmektedir (Görsel 50). Norman McLaren'ın 1939'da çektiği "Spook Sport" filmi ise gece yarısı bir mezarlıkta geçmekte ve ana karakterleri hayaletler, yarasalar ve çanlardan oluşmaktadır (Görsel 51). Norman McLaren, Kanada'da "animasyonun şairi" olarak tanımlanmış ve animasyonda çok çeşitli yöntemler denemiştir (<https://www.macba.cat/en/little-histories-of-cinema-norman-mclaren-and-animation-cinema>). En bilinen animasyonlarından biri olan "Begona Dull Care (1949)" filmi, 35mm selüloitin her iki yanı boyanarak üretilmiştir.



Görsel 50: Len Lye, Tusalava (1929).

(<https://www.youtube.com/watch?v=fIJOXMIn4C0>, 05.09.18)



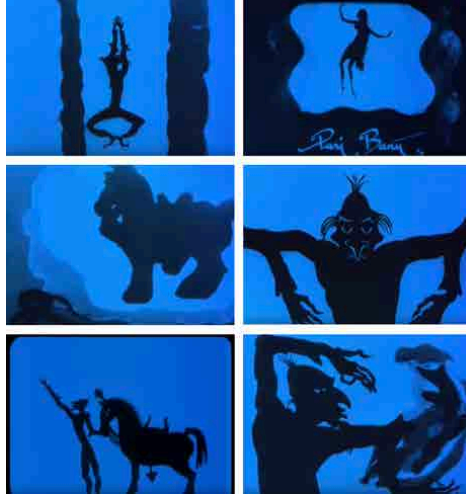
Görsel 51: Mary Ellen Bute, Norman McLaren, Spook Sport (1939).

(<https://www.youtube.com/watch?v=ZnLJqJBVCT4>, 06.09.18)

Alman animatör Lotte Reiniger, 1930'larda uzun metrajlı filmi "Prens Ahmed'in Maceraları (The Adventures of Prince Achmed)" Filmi'nde karakterlerini makasla kesilmiş siyah karton

figürlerden yaratmış ve filmi kare kare pozlayarak üretmiştir. Film, Berlin’de 1926’da çekildiği sırada sadece Almanya’da değil tüm dünyada ilk uzun metrajlı animasyon filmi olarak tarihe geçmiştir (Görsel 52).

(...) Bu film, 1920’lerde Reiniger’in sadece stop-motion filminin gelişimine önemli ölçüde katkı sağladığını değil, aynı zamanda modern sanat için hareketli resmin önemini ve hususiyetle modernitenin ruhunu yakaladığını göstermektedir (Schönfeld, 2006, s.171).



Görsel 52: Lotte Reiniger, The Adventures of Prince Achmed (1926).

(<https://www.youtube.com/watch?v=25SP4ftxklg>, 05.09.18)

Görsel müziğin sanatın geleceği olduğuna inanan Oskar Fischinger, 1920’lerde fütüristik geometrik şekiller ve çizgilerden oluşan bir film serisi üretmiştir. Fischinger ayrıca “Lumigraph” adlı görsel bir enstrüman icat etmiştir. 1938’de Disney Studio’larında “Fantasia” adında bir animasyon filmi çeken Fischinger, Disney Stüdyoları’ndaki prosedürle bir sanat yapıtının üretilemeyeceğini öne sürmüştür (<https://www.independent.co.uk/news/people/oskar-fischinger-google-doodle-filmmaker-visual-artist-woman-in-the-moon-a7802776.html>). Animasyon teknikleriyle resmi birleştiren avangard sanatçı, ritmik gücü yüksek eserleriyle animasyon tarihinde kendi tarzını yaratmıştır (Görsel 53).



Görsel 53: Fantasia, Oskar Fischinger (1938).

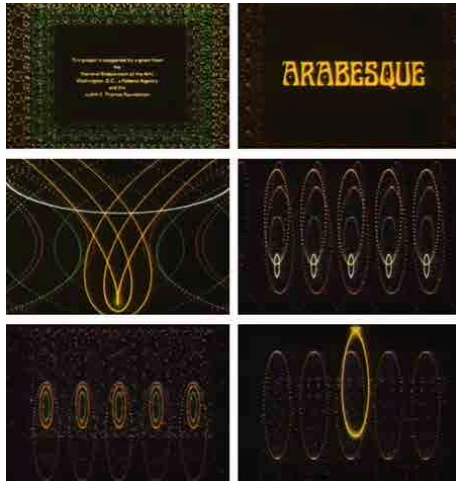
(<https://www.youtube.com/watch?v=r7gLLiv4ito>, 06.09.18)

1960’larda Avrupalı sanatçı Jan Svankmajer’in yenilikçi ve sürrealist çalışmaları geleneksel animasyonu geliştirmeye yardımcı olmuştur. Çalışmalarında çok çeşitli teknikler kullanan Svankmajer, hayvanlar, böcekler el yapımı nesnelere gibi bulabildiği her şeyi hareket ettirerek filmlerinde kullanmıştır. Jan Svankmajer’den esinlenen, filmlerinde kullandıkları çarpıcı dekorlarla ve kuklalarla adını duyuran Stephen ve Timothy Quay kardeşler en bilinen filmlerinden biri olan “Street of Crocodiles”ı 1986’da çekmişlerdir. Aynı dönemlerde Frank ve Caroline Mouris kolaj animasyon tekniğini geliştirmiş ve ödüllü Frank Film’i (1973) çekmişlerdir. Mouris’in tarzı reklamcılık ve televizyon alanında da hareketli grafik tasarımın bugün geldiği noktaya yön vermiştir (Krasner, 2008, s.17-18).

#### 3.1.4. Bilgisayar Animasyonu Dönemi

1960’lardan bu yana teknolojiye gelişmeler tüm dünyadaki sanatçıları büyük ölçüde etkilemiştir. Önceki yıllarda neredeyse tamamen el emeği olan geleneksel animasyonlar, teknolojik yardımların ortaya çıkışıyla çok farklı bir boyut kazanmışlardır. Bilgisayar animasyonunda ilk yaklaşım, geleneksel animasyon yöntemlerinin bir uzantısıdır. Diğerleri ise fizik yasalarına dayanan simülasyon yöntemidir. Özellikle üç boyutlu bilgisayar programları hareketlerin gerçek sürelerini ve mekaniğini yansıtabilecek kapasiteye sahiptir (Thalman, 1999, s.1).

John Whitney 1950'lerde Saul Bass ile birlikte Alfred Hitchcock'un "Vertigo" filmi için bir jenerik üretmiştir. Bilgisayar animasyonunda öncülerden olan John Whitney, bu yeni platforma ait görsel efektleri elde etmek için film jenerik üretiminde başarılı olan kamera aleti olarak da bilgisayarın tüm animasyon olanaklarını kullanarak ürettiği "Arabesque (1975)" animasyon filmini çekmiştir (Görsel 54). Whitney'e göre bilgisayar grafikleri hareket üretme konusunda ilgi çekicidir. O yıllarda, ileride animasyon dünyasında yaşanabilecek gelişmeleri ön görerek bu soyut alanda henüz keşfedilmemiş çok şey olduğunu dile getirmiştir ([http://computer-arts-society.com/static/cas/computerartsthesis/index.html%3Fpage\\_id=117.html#\\_ftn1](http://computer-arts-society.com/static/cas/computerartsthesis/index.html%3Fpage_id=117.html#_ftn1)).



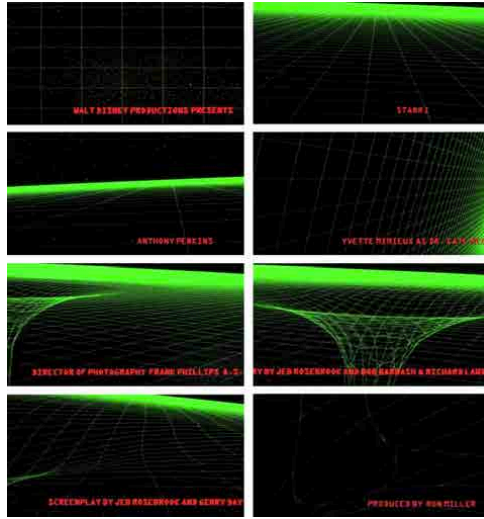
Görsel 54: John Whitney, Arabesque (1975).

(<https://www.youtube.com/watch?v=sQrq7S0dP54>, 10.09.18)

1960'larda Stan Vanderbeek, sanat ve teknolojinin birleşimini savunan bilgisayar grafiklerini ve bununla birlikte çoklu ekran projeksiyonunu kullanan bir film yapımcısı haline gelmiştir. El çizimleri, canlı hareket ve kolajı da kullanarak bilgisayar yapımı grafikler üretmiştir. Bunun yanında "Film Meydan Tiyatrosu (Movie-Drome Theatre)" adını alan ve izleyicilere görüntüleri 360 derece izleme imkanı sunan aleti üretmiştir (Görsel 55). Bundan bir sene sonra bir MIT öğrencisi olan Ivan Sutherland, ilk etkileşimli bilgisayar grafik programı olan vektör tabanlı "Sketchpad" programını üretmiş ve bunun yanı sıra görüntüleri üç boyut etkisinde izlemeyi sağlayan bir ekran tasarlamıştır (<https://www.britannica.com/technology/Sketchpad>). Daha sonraki dönemlerde Saul Bass ile filmler üreten Robert Abel gelişen bilgisayar grafiklerini 1979'da "The Black Hole (Kara Delik)" ve Disney yapımı olan "Tron (1982)" filmlerinin açılış jeneriklerinde kullanmıştır (Görsel 56).



Görsel 55: Stan Vanderbeek, Movie Dome Theatre (1963).  
(<https://frieze.com/article/mix>, 11.09.18)



Görsel 56: Robert Abel, The Black Hole (1979).  
(<https://www.youtube.com/watch?v=IJaypC51Dds>, 11.09.18)

## 3.2. Hareketli Grafik Tasarımının Kullanım Alanları

### 3.2.1. Film Jeneriklerinde Hareketli Grafik Tasarım

Film jenerikleri hareketli grafiklerin güçlü bir ifadesidir. Başlayacak olan film ya da TV programı hakkında bilgiler içerir ve seyircisini az sonra başlayacak olan hikayeye hazırlamayı amaçlar. Film jeneriklerinin tarihi “sessiz sinema” dönemine dayanır. Seyirciler sinemanın ilk dönemlerindeki bu deneysel işlerde, yazı tipi ve çerçevelerinin şeklerinden, başlayacak filmler hakkında izlenim edinmişlerdir. Sinemaya sesin eklenmesiyle beraber jenerikler bir sanat formuna dönüşmüştür. 1940’ların ortasında Saul Bass’ın sade tasarım anlayışı, logo, afiş ve poster tasarımlarına da yansımıştır. Bass’a göre bir jenerik tasarımcısı, hikayenin özünü anlatan basit bir görsel ifadeye ulaşmalıdır. 1950’lerde daha çok reklam ve afiş tasarımlarıyla adını duyuran grafik tasarımcı, sinemacı ve illüstrator Saul Bass, 1954’te “Carmen Jones” filmi için ilk jeneriğini tasarlayarak Hollywood’da jenerik tasarımında da bir öncü haline



gelmiştir. “The Man With the Golden Arm, 1955 (Altın Kollu adam)” ve “Anatomy of a Murder, 1959 (Bir Cinayetin Anatomisi)” film jenerikleriyle, 1920’lerdeki soyut animasyonu yeniden canlandırmıştır. Animasyonlarını birçok teknikle desteleyen Saul Bass, tasarımlarında tipografi, montaj, ritim, kompozisyon ve renk teorisini sadelik ve incelik kullanmayı başarmıştır (Braha&Byrne, 2011, s.49) (Görsel 57). “Carmen Jones (1954)”, “Nort By Northwest (1959)”, “Vertigo (1958)”, tasarımcının bilinen diğer başarılı jenerikleridir. Saul Bass’ın ardından gelen Wayne Fitzgerald, Pablo Ferro, ve Maurice Binder gibi isimleri içeren jenerasyon film jenerikleriyle adını duyurmaya devam etmiştir (Horak, 2014, s.89). Bu isimlerden Pablo Ferro, 1950’lerde hızlı arabaları ve bölünmüş ekran görüntülerini kullanarak jenerik tasarımına farklı bir soluk getirmiştir. Friz Freleng ise 1963’de “The Pink Panther, (Pembe Panter)” filmi için çizgi animasyon bir açılış jeneriği tasarlamış ve bununla birlikte jenerikteki çizgi karakter bir pop kültür simgesi haline getirmiştir. Aynı dönemlerde daha çok “James Bond” film jenerikleriyle adını duyuran Maurice Binder, yakın plan göz çekimleri, soyut ve erotik imgeleri kullanarak hareketli grafik tasarımda diğerlerinden farklı bir dil yaratmıştır.

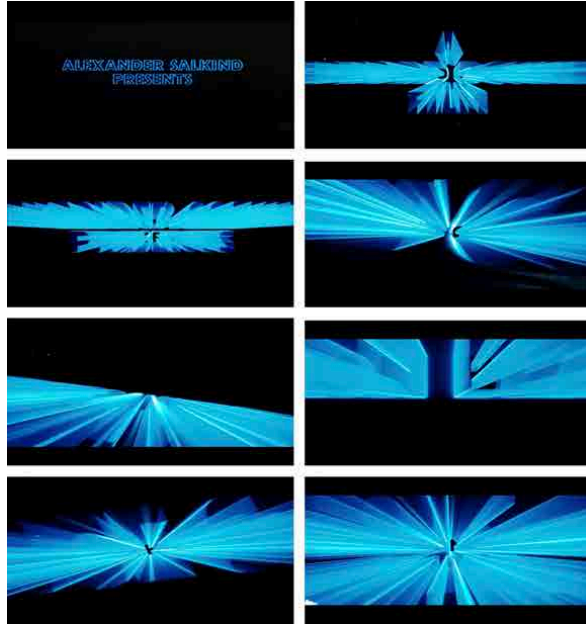


Görsel 57: Saul Bass, Anatomy of a Murder (1959).

(<https://www.youtube.com/watch?v=QccJ2L-7DVk>, 13.09.18)

1970’lerde jenerik tasarımı da teknolojinin hızlı gelişiminden etkilenmiştir. Bilgisayar grafiklerinin sağladığı avantajdan yararlanan tasarımcı Richard Alan Greenberg, tasarımında tipografiye üç boyut etkisi kazandırmıştır (Görsel 58). Pablo Ferro ve Saul Bass’tan etkilenen Kyle Cooper, 1990’larda baskı ve dijital süreçleri birleştirerek jeneriğe yepyeni bir soluk

getirmiştir. 1995'te bir seri katilin el yazılarından yola çıkan "Seven" adlı filmin jeneriği, hareketli grafik tasarımda tipografinin kullanımında bir dönüm noktası olmuştur.



Görsel 58: Alan Greenberg, Superman (1978).

(<https://www.youtube.com/watch?v=Rk1aQx9hTaE>, 14.09.18)

### 3.2.2. Televizyonda Hareketli Grafik Tasarım

20. yüzyılda televizyonun haber ve eğlenceyi günlük hayata taşınmasıyla birlikte hareketli grafik tasarımlar da televizyon yayınlarının süresinden etkilenmiş ve bu alana zaman kavramını kazandırmışlardır (Shaw, 2016, s. XVI). Film ve jenerik animasyonları da televizyonda yerini almaya başlamış ve ilk defa logonun hareketli hale dönüşmesini sağlayan çalışmalar televizyonda kendilerine bir yer açmışlardır. 1960'ların sonunda televizyon kanalları haftalık programlarda logolarını hareketli halde sunmuşlar ve büyük bir başarı kazanmışlardır. Hareketli logo fikrini ortaya çıkaran Harry Marks, ABC Kanalı'nın "Haftanın Filmi" konsepti için tasarladığı hareketli logo çalışmasıyla hareketli grafik tasarımda önemli bir dönüm noktası yaratmıştır (Krasner, 2008, s.24-25) (Görsel 59).



Görsel 59: Dale Herigstad, NBC's Monday Night at the Movies ve ABC's Sunday Night Movie Intro Hareketli Logoları, (1989).

(<https://www.youtube.com/watch?v=r7z3RgVmSI4>, 14.09.18, <https://www.youtube.com/watch?v=iicCf3rO1w8>, 14.09.18)

### 3.2.3. Çevremizdeki Hareketli Grafik Tasarımlar

Kamusal alanlarda kurulan büyük video ekranları, reklam verenler için ticari anlamda büyük bir öneme sahiptir. Bu ekranlar, teknolojiyle birlikte neredeyse istenen her boyutta kurulabilmektedir. Böylece hareketli grafikler karşımıza her an çıkabilmektedir. Hava alanları, etkileşimli eğitim kurumları, alışveriş merkezleri, fuarlar, müzeler ve caddeler hareketli grafiklerle karşılaşabileceğimiz kamusal alanlardır. Özellikle büyük binaların giriş lobilerinde ya da toplanma alanları gibi iç mekanlarında, hareketli görüntüler, ortamın atmosferini ve markanın kimliğini destekleyici rol oynarlar. Günümüzde, LED teknolojisinin ilerlemesi, hareketli grafiklerin iç mekanlardan dış mekanlara yayılmasına olanak vermiştir. Büyük ekranların kurulduğu dış mekan cepheleri çok daha büyük bir kitleye hitap edebildiği için özellikle büyük markaların pazarlama ortamlarına dönüşmeye başlamıştır (Görsel 60).



Görsel 60: Singapur'da 500'ün Üzerinde LED Ekrandan Oluşan Bir Ofis Binası Cephesi  
<https://www.webdesignerdepot.com/2009/08/30-dazzling-and-interactive-media-facades/>, 31.10.18)

Hareketli grafik tasarım açısından farklı örneklerden biri 1997'de tasarlanan sanal gerçekliktir (VR). Bu, gerçek ortamların yapay simülasyonlarını yansıtan bilgisayar grafikleridir. IMAX sinema ekranları, oyunlar, otomatik sanal ortam mağaraları ve mekan yüzeyleri sanal gerçekliğin uygulandığı alanlardır. (Preece&Sharp&Rogers, 2015, s.22). Katılımcılar, sanal gerçeklik ortamlarına birinci ya da üçüncü şahıs bakış açısıyla dahil olabilirler. Bu teknoloji ilk zamanlarda başa takılan büyük aletlerle izleyiciye sunulurken, şimdilerde kulaklık ve gözlüklerle izlenebilir hale gelmiştir. Yeni hareketli görüntü teknolojileri, markaları desteklemek, kamusal alanları dönüştürmek ve izleyiciyi harekete geçirmek için potansiyelini her gün biraz daha arttırarak gelişmeye devam etmektedir.

#### 3.2.4. Etkileşimli Ortamlarda Hareketli Grafik Tasarımı

Etkileşim tasarımı, etkileşimli ortam ve ürünler tasarlama ve insanların bunları kullanımını iyileştirmeye dayalı bir tasarım alanıdır. Bu terim ilk defa Bill Moggridge tarafından kullanılmıştır. Etkileşimli tasarımlara internette, yazılım arayüzlerinde, kiosklerde, dokunmatik yüzeylerde, akıllı telefonlarda, saatlerde ve tabletlerde rastlanabilmektedir. Bu anlamda etkileşim tasarımları yalnızca çevrim içi değil çevrim dışı olarak da tasarlanmaktadır.

Etkileşim tasarımı sadece BİT gömülü ürünlerin değil, aynı zamanda hizmetlerin ve çevrelerin de çözümleri üzerine yoğunlaşmaktadır. Söz konusu hizmetler, müzik, film, televizyon ya da diğer bilgi kaynakları gibi telekomünikasyon ağlarını oluşturan elemanlar olarak görülebilir. Kullanıcıların bu tür hizmetleri, telefon, radyo, televizyon, kişisel sayısal asistanlar (PDA) gibi çeşitli ürünlerle, bir başka deyişle araçlar yoluyla kullanmaları sağlanmaktadır (Akoğlu, 2009, s.59).

Kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı ara yüz tasarımı (UI), günümüzde etkileşim tasarımının merkezindedir (Preece&Sharp&Rogers, 2015, s.22). Artık neredeyse tüm web sitelerinin, cep telefonları ve tabletler için bir de uygulaması üretilmektedir. Kullanıcı deneyimi, insanların

bir ürünü kullanırken yaşadığı deneyimleri kapsar. Örneğin kullanıcı bir tuşa bastığında ürünün nasıl bir ses çıkardığı, bunun O'nu nereye yönlendirdiği ve ne hissettirdiği gibi soruların cevapları bu alanın kapsamındadır. Bu nedenle, kullanıcı deneyim tasarımlarının yalnızca kullanılabilir değil aynı zamanda hayatları ne derece kolaylaştırdığı ve ne derece keyif verdiği de önemlidir. Bir kullanıcı deneyim tasarımcısı (UXD), servisin kullanılabilirliğiyle ilgilenirken, Kullanıcı ara yüz tasarımcısı (UID), servisin tasarımsal sorunlarıyla ilgilenmektedir. Hareketli grafik tasarımlar, ara yüz tasarımların ortamına yeni yeni dahil olmaya başlamıştır. Hareket, kullanıcı ara yüzlerini daha anlamlı ve anlaşılabilir hale getirmiştir. Son yıllara kadar hareketli grafiklerin bilgisayar ortamında sorunsuz çalışması çok zor olduğu halde son yazılımlar bu soruna çözümler getirdi. Bir ara yüz tasarımının, hedef kitlesi tarafından anlaşılır olması önemlidir. Bu nedenle onu destekleyen hareketli grafik tasarımlar da aynı derecede anlaşılabilir ve sade tasarlanmalıdır. Bilgisayar ortamında hareketli grafikler farklı formatlarda sunulabilir.

Etkileşim tasarımında özellikle son yıllarda hareketli grafik tasarımların kullanımı yaygınlaşmıştır. Google, etkileşim tasarımında hareketli grafik tasarımı için bir hareket standardı belirlemeye çalışmıştır. Bu standardın prensipleri: doğal, kasıtlı, farkında ve duyarlıdır (<https://blog.prototypr.io/the-importance-of-motion-for-ux-design-7710edcdae3a>). Issara Willenskomer makalesinde animasyonda hareketin 12 prensibini kullanıcı deneyimi için uyarlamış ve bu prensipleri farklı başlıklar altında kategorilemiştir (<https://medium.com/ux-in-motion/creating-usability-with-motion-the-ux-in-motion-manifesto-a87a4584ddc>) (Görsel 61).

Timing	Object Relationship	Object Continuity	Temporal Hierarchy	Spatial Continuity
Easing	Parenting	Transformation	Parallax	Obscuration
Offset & Delay		Value Change		Dimensionality
		Masking		Dolly & Zoom
		Overlay		
		Cloning		

uxinmotion.net

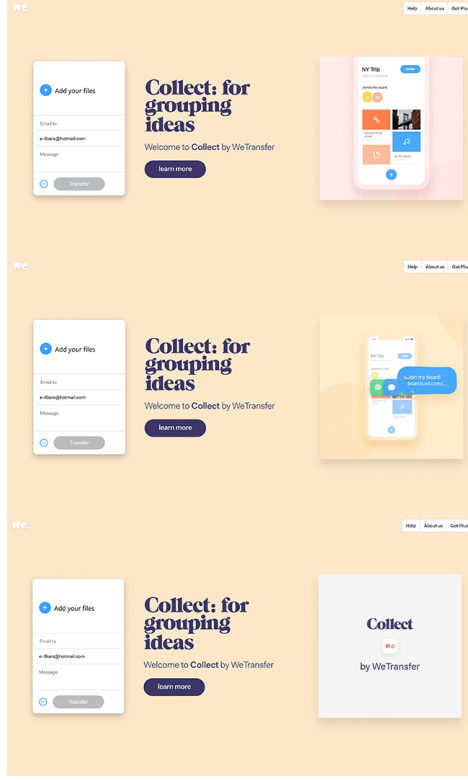
**Görsel 61:** Kullanıcı Deneyimi Tasarımında Hareketin 12 Prensibi

(<https://medium.com/ux-in-motion/creating-usability-with-motion-the-ux-in-motion-manifesto-a87a4584ddc>, 10.01.19)

### 3.2.5. İnternette Hareketli Grafik Tasarım

İnternet ortamında hareketli grafik tasarımlar, 1990'lerde başında özellikle yazılım programlarının gelişimiyle yer almaya başlamıştır. “Sun Microsystems” tarafından geliştirilen Java, mümkün olduğunca az uygulama bağımlılığına sahip olan bir bilgisayar programlama dilidir. Bu format, etkileşimli animasyonlar üretmek için kullanılır (Krasner, 2008, s.79). Geliştirilen birçok yazılım ile yüksek hızda oynatılabilen üç boyutlu ve tipografik hareketli grafikler üretilebilmektedir. Gif tasarımı, diğer hareketli formatlara oranla daha kolay ve tercih edilen bir yoldur. İnternette gezinirken, hareketini belli bir döngü içinde sürekli başa saran hareketli gifler, kullanıcıya eğlenceli bir bekleme ortamı sunar. ,

Hareketli grafikler, izleyicinin merakını uyandırarak site içinde sıkılmadan gezinmelerine olanak verir. Hareketli grafik tasarımların kullanıldığı bir diğer alan internet reklamcılığıdır. İnternet reklamcılığı, ekranda bir anda belirerek kullanıcının dikkatini çekmeyi amaçlar. Kullanıcı deneyimindeki bu gelişmelerin yanı sıra, televizyon izleyicisi de artık internet ortamına geçiş yapmış durumdadır. Özellikle uzun süreli reklamlar, kullanıcılar tarafında genellikle “reklamı atla” butonuyla geçiştirildiği için, bu tasarımlar neredeyse 5 saniyeyi geçmeyecek uzunluklarda ve anlaşılır olma kaygısı gütmektedir. Wettransfer gibi kullanıcıların belli süreler bir işlem yapmadan beklemesi gereken internet sitelerinde hareketli grafik tasarımlar eğlendirici, basit ve döngüsel bir tarza bürünmüşler ve son yıllarda özellikle iki boyutlu tasarımlar kullanıcıların dikkatini çekmeyi başaran tasarımlar haline gelmiştir (Görsel 62).



**Görsel 62:** Wetransfer Ara Yüz Hareketli Animasyon Örneği  
(<https://wetransfer.com/>, 30.10.18)

Bunun yanı sıra internette hareketli logolar son dönemde bir ilgi odağı haline gelmiş ve neredeyse yeni bir tasarım alanına dönüşmüştür. Bunun üzerine birçok ünlü şirket logolarını hareketli grafik tasarımla sergilemeye başlamışlardır (Görsel 63).



**Görsel 63:** Google Hareketli Logo Animasyonu  
(<https://www.youtube.com/watch?v=0ZqnOL9vkKA>, 30.10.18)

## 4. HAREKETLİ GRAFİK TASARIM ÖĞELERİNDE MİNİMALİZM

### 4.1. Tipografi

Tipografi, görsel iletişimde yazının okunabilirliğini ve okutabilirliğini sağlamak amacıyla harf ve metinleri düzenleme sanatıdır. Bir tasarımdaki harf karakterleri, tek başlarına kullanılsa dahi izleyicinin düşünce ve duyu dünyasına rahatlıkla işleyebilir. Metin ve başlıklar bir tasarımda aynı aileye ait farklı karakterlerdir ve aralarındaki boyut, karakter ve konum farkları tasarımda bilgi hiyerarşisini sağlayan önemli etkenlerdendir. Tipografi, dilin iletmek istediği duyguları görünür kılar. Yazılar, bilgileri iletir ve hikayeler anlatırlar.

...Eski özdeyiş “Az Çoktur” burada gerçekten inandırıcı gelmektedir. Bir imaj ve yazı kombinasyonu hatta sadece metinle çalışan herhangi bir tasarımcı için en büyük meydan okumanın, bir şeyleri, açıklığı feda etmeden ilginç tutmak olduğunu her zaman hissettim. (Burgess, 2012, s.10).

Tipografide sadelik, yazıyı okunaklı hale getiren en önemli özelliktir. Dikkat çekici ve karmaşık yazı karakterleri okunması zor olduğu kadar mesajı da doğrudan iletmeyecektir. Bu yüzden tipografide iyi tasarım, sadelik ve ilgi çekicilik arasındaki ince çizgide yer almaktadır. Tasarım okunamıyorsa geriye kalan tasarım öğeleri de önemini o derece yitirmektedir. Okunabilirlik, hareketli grafik tasarımlarda yazının sadeliğiyle ilgili olduğu kadar, okunması için gerekli sürelerin doğru hesaplanmasıyla da ilgilidir. İki boyutlu yazılar hareketli grafik tasarımlarda üç boyutlu olanlara göre seyirci tarafından daha hızlı okunmaktadır. Üç boyutlu olanlar için ise ekranda kalma süresi daha uzun tutulmalıdır. Bu nedenle, okunabilirlik, ekran büyüklüğüne ve izleyiciyle olan mesafeye göre tasarım sonlandırılmadan önce test edilmelidir (Braha&Byrne, 2011, s.84).

Tipografide, font tipi, boyutu, espas değerleri, satır ve sütun aralıkları, sadeliği ve okunabilirliği etkileyen faktörlerdir. Bunların yanı sıra tipografide okunabilirlik ve okutabilirlik okuyucunun anlama kabiliyetini etkileyen önemli iki faktördür. Bir yazının okunaklığı x-yüksekliği, karakter genişliği, ağırlık, harf kontürleri arasındaki kontrast, harfin serifli ya da serifsiz oluşu ve tasarımı gibi etkenlere bağlıdır. Bu faktörlerin dengeli kullanımı tipografinin okunabilirliğini sağlamaktadır. Okutabilirlik ise yazı tipi, boyutu, satır aralığı, satır uzunluğu, renk ve kontrasta bağlıdır. Bununla birlikte, tasarımda anlamsal açıdan özellikle bir kontrast yaratılmak istenmediyse, seçilen yazı yüzleri, tasarımın duygusuyla doğru şekilde eşleşmelidir. Örneğin, çok resmi olması gereken bir tasarımda ciddiyetsizlik duygusu yaratan bir font kullanmak, mesaja ve bütünlüğe zarar verecektir.



“Bir şeyi anlamak için okuyabilmek zorunda değilsiniz. Örneğin, grafiti okunaksız da olsa, insanların grafitiyi yapmanın öfkesini okumasına olanak sağlar” (Ambrose&Harris, 2012, s.158).

Hareketli tipografi, yazının çeşitli şekillerde hareketle birleştirilmesiyle oluşan tasarımlardır. Bu teknikle, yazının mesajı ve aktarılmak istenen bilgi, izleyiciye belirli bir sürede ve belirli hareketlerle sunulur. Hareketli tipografiler, sinemanın ilk zamanlarında ağırlıklı film jeneriklerinde kullanılmıştır. Hareketli tipografi zaman içinde gelişen hareket değişimlerini kapsamaktadır. Hareketli tipografik logoların ilk örneklerine televizyonda rastlanırken, daha sonra bu tasarım şekli, reklamcılık ve sinema gibi bir çok alanda önem kazanmıştır. Tasarımcıların tipografinin tarihsel kültürel süreçlerine hakimiyeti, hareketli grafik tasarımlarda izleyicilerin duygularını harekete geçirmelerinde ve senaryoya uygun bir dil bütünlüğü yakalamalarında önemli bir faktördür. Tipografide hareket devreye girdiğinde okunabilirlik ve okutabilirlik kavramları daha fazla önem kazanmaktadır. Çünkü hareket, titreme, kaybolma, renk, konum ve boyut değişimleri gibi çeşitli değişiklikler yaratırken yazıların algılanabilirliği harf ve metin tasarımlarının sadelik ve netliğine bağlı olmaktadır. 1950’lerde, hareketli tipografik tasarımların çoğaldığı dönemlerde, sade ve minimal hareketli grafik tasarımlarıyla tanınan Saul Bass, çalışmalarında hareketli grafiklerin yalın dilini destekleyecek serifsiz ve yalın bir tipografik dili tercih etmiştir (Görsel 64).

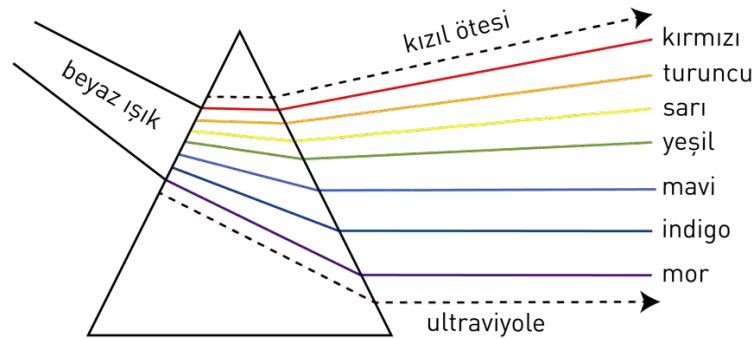


**Görsel 64:** Saul Bass, Nort by Northwest Filmi Açılış Jeneriği’nde Hareketli Tipografi Kullanımı (1959).  
(<http://www.artofthetitle.com/title/north-by-northwest/>, 10.01.19)

## 4.2. Renk

Renk, ışıkla beraber göze ulaşan farklı seviyelerdeki dalga boylarının algısıdır. Eğer tüm dalga boyları aynı anda retinaya ulaşırsa bu beyaz; eğer hiçbiri ulaşmazsa siyah olarak algılanır. Renk tasarımı hayata geçirir, hiyerarşileri oluşturur ve tasarıma duyguyu ekler. Eğer yanlış bir yerde kullanılırsa tasarımı tamamen yıkabilecek güce sahiptir. Güzellik ve uyumun matematiğini arayan eski Yunan filozofları, rengin doğasını ve insan hayatındaki yerini anlamaya çalışmıştır. 500’lü yıllarda Pitagorus matematiksel bir teori olan “kürelerin armonisi”ni ortaya koyarken müziğe karşılık gelen şekil ve renkleri düzenlemiştir. 18. yüzyıla kadar Aristoteles’in, tüm renklerin ışık ya da karanlıktan türediği gerçeği kabul görmüştür (Holtzschue, 2011, s.133).

Renkler çevresiyle birlikte algılanır. Bazen sadece formun bir özelliği bazen de formu çevreleyen bir nesne olabilir. Her renk insan algısında bir duyguyla eşleşir ve böylece kelimeler olmadan iletişim kurabilme etkisine sahip olurlar. (Holtzschue, 2011, s.4). Renk, fikirleri yönlendirmek, odak noktası oluşturmak ve hareket yaratmak için de etkili bir araçtır. Renkler tasarımı süslemekten öte sürecin en başından planlanması gereken öğelerdir. Tasarımı tanımlayacak renklerin sınırlandırılması mesajın doğru iletilebilmesi için en az renk seçimi kadar önemlidir (White, 2011, s.342). Renk, tüm bunlarla birlikte bilgiyi önem sırasına göre kategorize etmek için de en önemli unsurlardan biridir (Görsel 65).



**Görsel 65:** Newton'un Yedi Renk Prizması

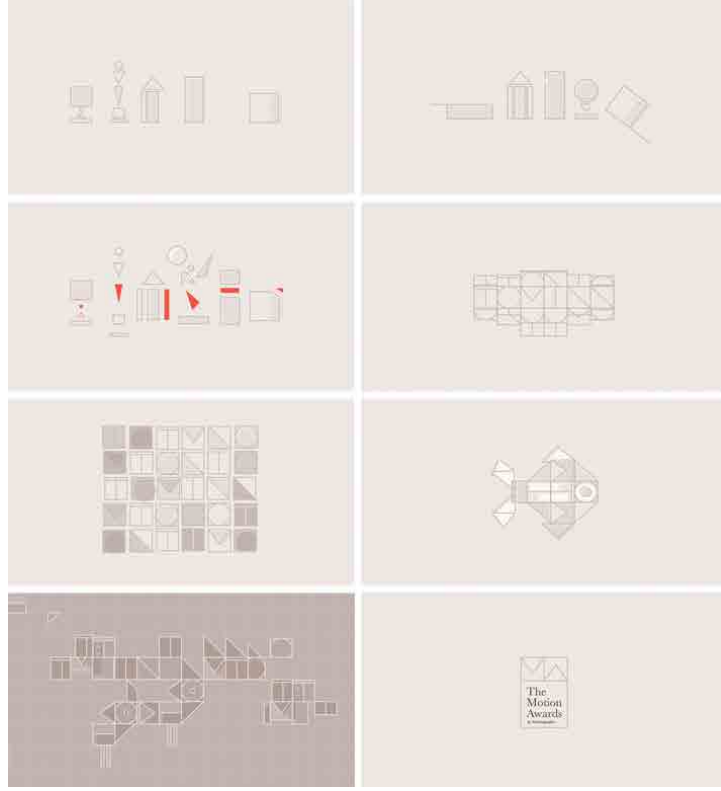
Göz ve beyin renkleri mekansal olarak farklı şekillerde algılar. Örneğin sarı renk bize doğru geliyormuş gibi hissettirirken kırmızı renk ortada ve sabit ve sıcak bir etki yaratır ve etrafımızı sarar. Soğuk bir renk olan mavi ise geri çekilme güdüsü yaratır (Samara, 2011,

s.25). Renklerin yarattığı bu hisler dışında bir de insan psikolojisindeki etkileri vardır. Renklerin uyandırdığı duygular büyük ölçüde kişisel ve kültürel olabilir. Fakat daha geniş anlamda insan olmanın getirdiği ortak dürtüler çevresinde kullanıldıkları yerlere belli anlamlar yüklerler. Örneğin kırmızı, şiddet, hız, öfke ya da tutku gibi duygular uyandırır. Birçok bilinen logonun rengi olan kırmızıyı fast food ya da türlü yemek şirketlerinin rengi olarak görürüz. Mavi dinginliği çağrıştırırken beyaz saflığa işaret edebilir. Taksilerde kullanılan sarı renge, alarma geçme, yaşam enerjisi ve bolluk gibi anlamlar yüklenmiştir.

Renkler tek tek kullanıldığı gibi bir kompozisyon içinde de gruplanabilir. Bu gruplama, tasarımda nesnelerin önem sırasını belirlemek, istenilen duyguyu bağlantılı olan yazı ya da öğeyle sağlamak, hareket ya da durağanlık sağlamak için kullanılarak renk yönetimi yapılır.

Çok renkli görüntüler çekici ve dinamik olsa da aynı zamanda izlemeyi yorucu bir hale getirir. Bu nedenle renk paletini, tasarımı en iyi tanımlayacak renklerle sınırlandırmak, onun kimliğini oluşturmak için daha yararlı olabilmektedir. Çalışmalarda rengi iki ya da üç renkle sınırlandırmak, formal bir dil yaratabileceği gibi, tasarımlara basit ama güçlü bir etki de sağlayacaktır (Samara, 2011, s.79). Genellikle birincil renklerden oluşan minimal renk paletinin kullanımı bauhaus ve de stil akımı tasarımcıları için de soyutlamayı destekleyen önemli bir özelliktir. İndirgemeci tasarımcı ve sanatçılar renkleri en aza indirgeyerek karmaşadan kurtulurken çalışmalarını bugün bile hafızalarda yer edecek vuruculuğa ulaştırmayı başarmışlardır. Renkte minimal etki, tasarım öğelerini ana renklere indirgemenin yanı sıra sadece aynı rengin tonlarının kullanımıyla da sağlanmıştır. Böylece verilmek istenen mesajın hedef duygusu izleyiciye en etkili şekilde iletilmiş olur.

Renk tonu, hareketli tasarımlarda karanlık-aydınlık, derinlik ve doku gibi özellikleri tanımlayan ve izleyicinin görüntünün gerçekliğini algılamasında en çok güvendiği faktörlerden bir tanesidir (Crook & Beare, 2016, s.56). Hareketli grafik tasarımlarda aynı rengin tonlarının kullanımı minimal bir tarz yaratırken aynı zamanda gözü yormayan ve tasarımın bütünlüğünü koruyan bir dil kurgulamanın yollarından biridir. 2016 Hareketli Tasarım Ödülleri'nin (The Motion Awards 2016) tanıtım jeneriği aynı rengin tonlarıyla oluşturulmuş ve geometrik şekillere indirgenmiş grafik öğeler içeren minimalist bir çalışmadır (Görsel 66).



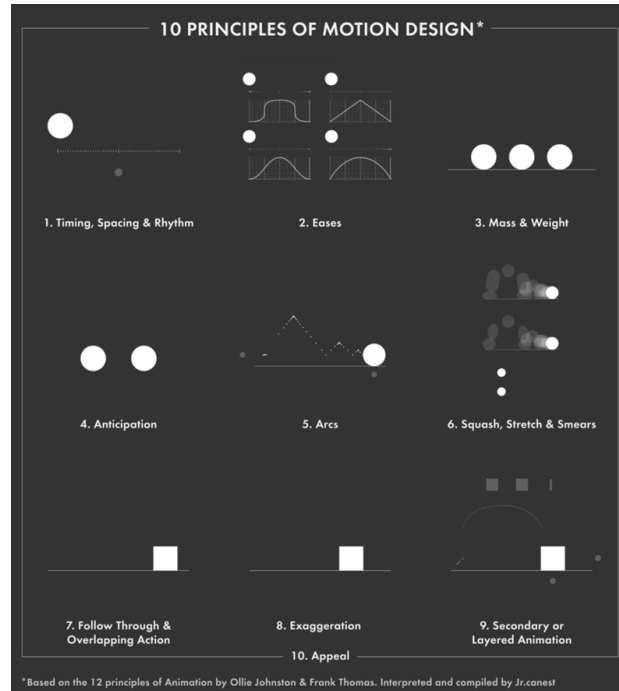
**Görsel 66:** The Motion Awards 2016 Tanıtım Jeneriği  
(<http://2016.motionawards.com/>, 10.01.19)

### 4.3. Animasyonun Prensipleri

Hareketli grafik, durağan grafik tasarımıyla hareketi ortak alanda birleştiren bir tasarım alanıdır. Hareket, fizik kurallarına uygun olduğu sürece izleyicisini inandırıp etkileyebilir. Geleneksel animasyon döneminden bu yana benimsenmiş olan 12 prensip günümüzdeki hareketli grafik tasarım alanına da uygulanmaktadır. Frank Thomas ve Ollie Johnston tarafından 1981’de yazılan "The Illusion of Life: Disney Animation" (Yaşam İllüzyonu: Disney Animasyonu) kitabında animasyonun prensiplerinden bahsetmişlerdir. Son dönemde bazı hareketli grafik tasarımcılar ve kullanıcı deneyimi tasarımcıları bu prensipleri kendi çalışma alanlarına göre yeniden düzenlemiştir (Görsel 67). Animasyonun prensipleri 12 başlık altında incelenmektedir:

- 1- Sıkışma ve Germe (Squash and Stretch),
- 2- Beklenti (Anticipation),
- 3- Takip Etme ve Üst Üste Binme (Follow Through and Overlapping),
- 4 –Güçlü Çizim (Solid Drawing),
- 5- Zamanlama (Timing),

- 6- İkincil Hareket (Secondary Action),
- 7- Abartı (Exaggeration),
- 8- Yavaşlama ve İvmelenme (Slow in Slow out),
- 9- Sahneleme (Staging),
- 10- Yaylar (Arcs),
- 11- Dosdoğru ve Pozdan Poza (Straight Ahead and Pose to Pose),
- 12- Cazibe (Appeal) (Parent vd., 2010, s.13).



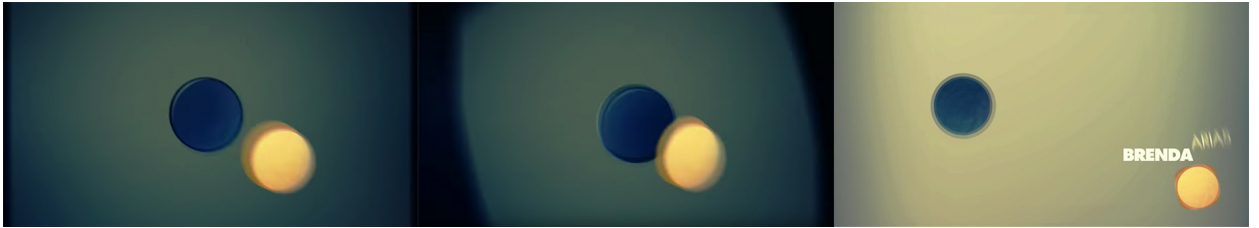
**Görsel 67:** Hareketli Grafik Tasarımın Animasyon İlkelerine Göre Yeniden Düzenlenmiş 10 İlkesi  
(<https://heydesigner.com/10-principles-motion-design/>, 18.10.18).

Stilistik mücadeleyi görsel bir haiku olarak düşünebilirsiniz. En az miktarda çizgi, şekil veya formla en güçlü etkiyi oluşturmaya çalışın. Minimal ancak etkili tasarım oluşturmak küçük bir iş değildir. Konseptinizi ve temel özellikleri görsel olarak nasıl ifade edeceğinizi gerçekten düşünmeniz gerekir (Shaw, 2016, s.255).

Hareketli grafik tasarımda diğer öğelerin yanı sıra hareketi sağlayan her türlü unsurun indirgenmiş olması da minimal bir dil için önem taşımaktadır. Hareketler izleyicinin merak duygusunu ve tasarımın çekiciliğinin yitirilmeyecek derecelerde sadeleştirilmesi ve abartıdan uzak durmak da hareketli grafiklerde minimalizm için uygulanabilir bir yöntemdir. Aşağıdaki tüm prensipler hareketli tasarımlarda bu anlayışa uygun olarak düzenlenebilmektedir.

#### 4.3.1. Sıkışma ve Germe

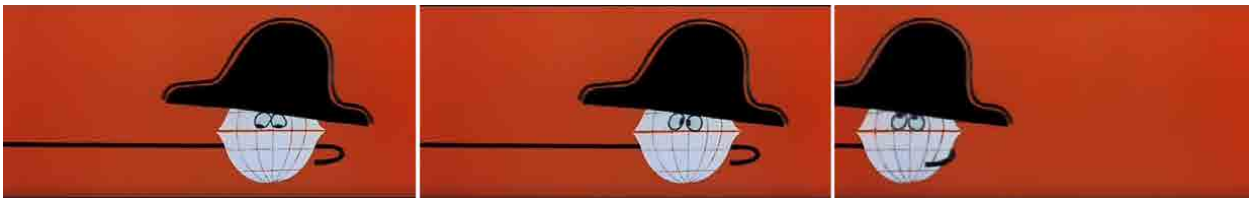
İçinde bulunduğumuz ortamın fiziksel şartları, nesnelerin hareket şeklini etkiler. Örneğin yumuşak bir nesne sert bir zemine çarptığında deforme olur ve ezilir. Ya da bir lastik çekildiğinde ya da havaya atıldığında esneyerek tekrar eski haline geri döner. Germe ve sıkışma teknikleri hareketli grafik tasarımlarda nesnelerin hareketlerinin gerçekliğini yansıtır. Esneyen ya da farklı şekillerde formu bozulan şekiller ve bozulma süreleri, izleyiciye nesnelerin ağırlık, yoğunluk ve hacimle ilgili bilgilerini aktarır (Görsel 68).



**Görsel 68:** Jr. Canest, Bir Öğrenci Çalışması: Crazy Enough Jeneriği (2009).  
(<https://www.youtube.com/watch?v=GrTbTzcZgrc>, 10.01.19)

#### 4.3.2. Beklenti

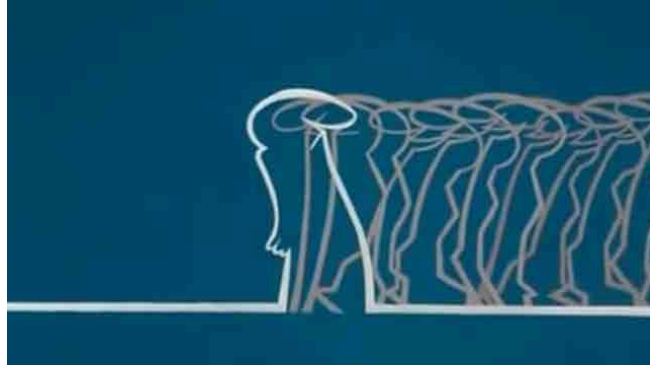
Beklenti, yaklaşan bir eylemden önceki hareketlerin yansıtılmasıdır. Örneğin bir yerden atlamadan önce hızını almak için önce geriye doğru giden bir insan, bir topa vurmadan önce bir kolun raketle birlikte sırta doğru gerilmesi ya da sapanla birşeyin vurulmadan önce lastiğinin gerilmesi gibi. Bu hareketler izleyicide beklenti ve merakını tetikleyerek onu bir sonraki eylemin duygusuna hazırlar. Eylemin ve hızının büyüklüğü beklentinin derecesini etkiler. Hareketli grafik tasarımlarda yazıların sahneyi terk etmeden önce geri salınım yapması beklenti yaratma örneklerinden biridir (Görsel 69).



**Görsel 69:** Saul Bass, It's a Mad Mad Mad Mad World Film Jeneriği (1963).  
(<https://www.youtube.com/watch?v=s1A7bJD3atk&t=121s>, 10.01.19)

#### 4.3.3. Takip Etme ve Üst Üste Binme

Bir nesne aniden durduğunda tüm parçaların hareketleri birbirini takip edecek şekilde duracaktır. Parçaların hareketleri ana kütleyle bağlıdır. Ya da hareket halindeki bir karakterin kol ve bacak hareketleri zamansal olarak birbirini takip edecek şekilde ilerler. Ağırlıklı olarak bir animasyon prensibi olan bu teknikte üst üste binme bir nesne yönünü değiştirdiğinde aynı karelerin üst üste gelmesiyle oluşur (Görsel 70).



**Görsel 70:** La Linea (1963).

(<https://www.youtube.com/watch?v=IKxXCmPi4MQ>, 10.01.19)

#### 4.3.4. Güçlü Çizim

Animasyonda güçlü çizim, üç boyut, denge, derinlik ve ağırlığı kullanarak çizimlerin inandırıcı kılınmasıdır. Bu prensipte nesnelere canlı kılmanın bir yolu da onları olabildiğince çok açıdan çizmektir.

#### 4.3.5. Zamanlama

Zamanlama, nesnelere ve hareketlere algılamayı etkileyen önemli bir prensiptir. Hareketlerin süresi, izleyiciye onlar hakkında bilgiler verir. Örneğin yanındaki karakterden daha ağır olan figürün ayağa kalkması daha uzun sürecektir. Ya da geride kalmış bir nesne öndekine yetişmek için ivmelenecektir. Bazı hareketler bir duyguyu verebilmek için gerçek hızına göre özellikle yavaşlatılabilir ya da hızlandırılabilir. Hareketlerin zamanlaması ve hızı izleyicinin duygularını etkiler.

#### 4.3.6. İkincil Hareket

Fiziksel dünyadaki hareketler etki-tepki yasasına göre işler. Uygulanan kuvvet iki nesne arasında gerçekleşir. Örneğin bir yüzeye vuran kişinin uyguladığı kuvvet aynı şiddetle kendisine dönerek elini acıtır. Herhangi bir nesne geriye itildiğinde serbest haldeyse ileri doğru salınacaktır. Hareketli grafik tasarımlarda bu tür ikincil eylemler birinci harekete bağlı olarak gerçekleşir ve nesnelerin hareketlerini ve eylemin gerçekçiliğini pekiştirmek için kullanılır.

#### 4.3.7. Abartı

Animasyonlarda kullanılan bu yöntem, karakterlerin ifadelerini ya da eylemlerin ilgi çekiciliğini arttırmak amacıyla kullanılır. Abartı yöntemi aynı zamanda nesnelerin hareketlerinin yumuşatılmasına yardımcı olur. Hareketli grafik tasarımlarda ve animasyonlarda ikincil eylem bir abartı yöntemi olarak da kullanılabilir. Abartı, dengeli bir şekilde kullanıldığında izleyicisi için eğlenceli ve keyifli bir ortam yaratabilir.

#### 4.3.8. Yavaşlama ve İvmelenme

Hareketli grafik tasarımlarda nesnelerin yavaşlaması ve ivmelenmesi, fizik yasalarına uygun gerçekleştirildiğinde hareketlerin gerçekçiliğini ve etkileyiciliğini destekleyen unsurlardan biridir. Buna örnek olarak eylemsizlik gösterilebilir. Örneğin bir araba ani bir frenle durduğunda içindeki karakterlerin öne doğru fırladığı görülür.

#### 4.3.9. Sahneleme

Sahneleme, hareketli grafik tasarımlarda ve animasyonlarda bir düşünceyi en iyi şekilde sunmaktır. Bazı karakter mimikleri ya da nesnelerin önemli hareketleri yakın plan olacak şekilde sahneye yaklaşılabilir ya da daha büyük resmi görmek amaçlandığında uzaklaşarak hikayenin gerekliliğine göre sahnelenir. Bu yöntem, grafik tasarımlardaki kompozisyon oluşturulmasına benzetilebilir. Önemli olan parçalar odak noktası olacak şekilde vurgulanır. Böylece sahneleme, izleyiciyi hikayeye adapte olması için doğru şekilde yönlendirmiş olur.



#### 4.3.10. Yaylar

İçinde bulunulan fiziksel dünyada hiçbir canlı tam doğrusal ilerlemez ya da doksan derecelik açılarla dönmez. Tüm hareketleri bir yay çizecek şekildedir. Bunun anatomik ya da fiziksel birçok nedeni olabilir. Mekanik görüntüyü ortadan kaldırıp hareketleri daha gerçekçi bir şekle sokmak için hareketler yay oluşturacak şekilde düzenlenir. Örneğin bir insanın kafasının yürürken öne ve arkaya gidişi dairesel hareketler oluşturacak şekildedir. Bu yay hareketleri, insanın eklem yerlerindeki kıkırdakların daireselliğinden kaynaklanmaktadır.

#### 4.3.11. Dosdoğru ve Pozdan Poza

Animasyonlarda kullanılan bu yöntemin iki türü vardır. İlki olan ‘dosdoğru’ olarak tanımlanan teknikte, tasarımcı hareketi başlangıç noktasından itibaren sona ulaştırır. Yaratıcılığı destekleyen bu yöntemde aradaki karelerin karakteri ya da hikayeyi nereye götüreceği belli değildir. Bir diğeri ‘pozdan poza’ yöntemidir. Burada tasarımcı önce animasyondaki belli hareket sahnelerini belirler ve sonra aralarını doldurur. İki yöntemin de tasarımcılar açısından avantajları ve dezavantajları vardır. İlki yaratıcılığı destekleyip hikayeyi daha spontane geliştirirken ikincisi hikayede kurguyu baştan oturtmayı ve kontrolü sağlar.

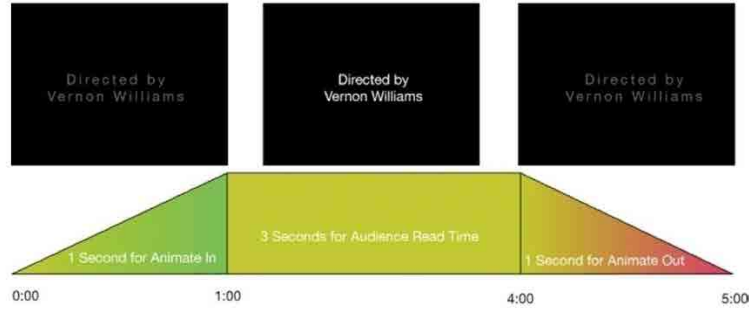
#### 4.3.12. Cazibe

İnsan gözü her zaman cazibesi olan şeylere çekilir ve onlardan zevk alır. İzleyiciyi tasarıma çeken unsurlar, anlaşılabilirlik, sadelik ve hoşluktur. Karmaşık ve okunamayan tasarımlar izleyicisiyle gerekli iletişimi kuramaz ve insanların tasarımdan uzaklaşmasına neden olur.

### 4.4. Zaman

Hareket nesnenin zamanla durum ve konum değişimidir. Bu nedenle zaman kavramı hareketli grafik tasarımlar için çok temel bir kavramdır. Hareketli grafik tasarım ve canlandırmada en küçük zaman birimi “kare” olarak adlandırılır. Tasarımcılar, grafik öğelerinin hareketlerinin önemli anlarını bulmak, kontrol etmek ve onları belli bir düzene koymak için eşit aralıklara bölünmüş doğrusal bir zaman çizelgesi kullanırlar.

Hareketli grafiklerde zamanlama, eylemlerin nesnelere olan birliğin düzenlenmesidir. İyi bir zamanlama kurulabilmesi için, tipografi, renk, boyut gibi tasarım unsurlarının hareket ve geçişleri birbiriyle uyum içinde olmalıdır. Zamanlama yapılırken, hareket halindeki nesnelere boyutu, tasarım alanı içindeki konumu ve diğer nesnelere olan ilişkisi her zaman değerlendirilmelidir (Halas, 1976, s.43). Hareketli grafik tasarımının her sahnesi uygun süreyle kurgulanmalıdır. Örneğin bir şeklin hareketinin algılanması ve sahnedeki yazıların okunabilmesi için geçen süre doğru olmalıdır. Bununla birlikte, değişen sahneler arasında bulunan ve gözün sahnedekini analiz edip bir sonraki için hazırlandığı geçiş süreleri de hesaplanmalıdır (Görsel: 71).



**Görsel 71:** Hareketli Grafik Tasarımlarda Gerekli Okuma Süresinin Kurulması  
(Braha&Byrne, 2011, s.289).

Hız ve zaman, hareketli grafiklerde mesajı izleyiciye aktarabilme konusunda önemlidir. Zihin gördüklerini çok hızlı bir şekilde belleğindeki bilgilerle bağdaştırma eğilimindedir. Minimal hareketli grafik tasarımlarda zamanın insan gözünün algılayabileceği minimum seviyelere indirgenmiş ve doğru kurulmuş olması, seyircinin heyecanını ve ilgisinin canlı tutacak ve doğru temayı ve çalışmanın özünü anlamasına olanak sağlayacaktır.

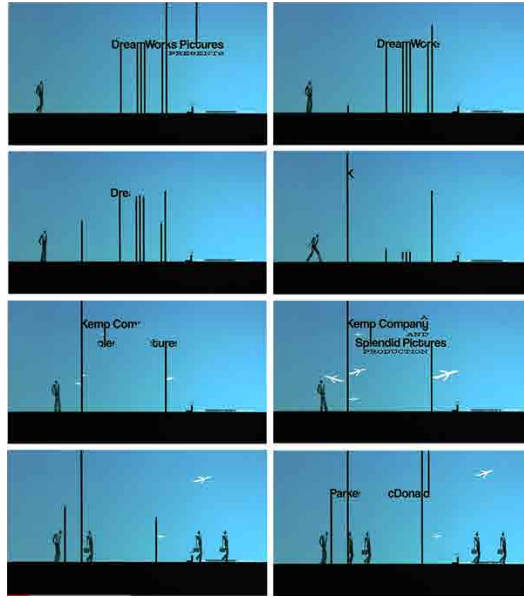
#### 4.5. Değişim

Hareketi koordine ederken nesnelere eyleme nasıl başladığı, ne kadar sürede değiştiği ve sonlanma şekilleri dikkate alınmalıdır. Hareket tasarımının bir bütün olması için kullanılan tekniklerle birlikte ölçek, renk ya da mekan ya da hiyerarşi gibi birçok grafik tasarım öğesi de bunlara uygun şekilde kullanılmalıdır. Hareketli grafik tasarımlarda değişimler hareket, ses, ölçek, renk ve şekillerde görülebilmektedir (Görsel 72).



**Görsel 72:** Bir şeklin dönüşüm (morphing) yöntemine örnek

Değişimler şekilsel olabileceği gibi bazen sadece rengin tonundaki dönüşüm, şeffaflık ya da kontrastın artışıyla da sağlanabilmektedir. Renklerin ani kontrast değişimleri heyecan duygusunu ve ilgiyi tetiklerken; yalnızca açıklık ve koyuluğundaki artışlar sakinlik duygusunu desteklemektedir. Bunun yanı sıra değişimler seslerde de ortaya çıkabilir. Hareketsel bir değişim olmasa da tasarımlardaki ses değişimleri tek başına tüm hikayeye yön verebilecek kadar güçlü etkilerdir. Değişimlerin olabildiğince gerçeğe yakın olması, hareketli grafik tasarımların izleyiciye ulaşması ve izlenebilirliğin sağlanabilmesi açısından büyük bir öneme sahiptir. Bir şekil başka bir şekle dönüşürken bu değişimin en minimal ölçeklerde tasarlanması, geçişlerin daha kolay algılanması ve anlamsal bütünlüğün sağlanmasına katkıda bulunmaktadır. Buna örnek olarak 2002 yapımı “Catch Me If You Can (Sıkıysa Yakala)” filminin açılış jeneriğindeki çizgisel tipografik dönüşümler hareketli grafik tasarımlarda minimal değişime örnek olarak verilebilir (Görsel 73).



**Görsel 73:** Catch Me If You Can Filmi Açılış Jeneriği (2002).

([https://www.youtube.com/watch?v=7nv2S\\_S9MIU&t=14s](https://www.youtube.com/watch?v=7nv2S_S9MIU&t=14s), 10.01.19)

#### 4.6. Ses

Müzik ve ses, duygulara direkt hitap edebildiği için seyirciyi istediği şekilde yönlendirebilir. Sesler hareketlerle uyumlu olabildiği gibi zıtlık yaratacak şekilde uyumsuz olarak da

birleştirilerek yeni anlamlar aranabilir. Ses, görüntülerle biraraya getirildiğinde anlamı daha da güçlendirir. Sesin başka bir şekli olan diyaloglar, bilgiyi ve anlatılmak istenileni işitsel yoldan direkt verebilme özelliğine sahiptir. Yazının az ya da hiç kullanılmadığı hareketli grafik tasarımlarda, iletilmek isteneni doğrudan verebilmek gibi destekleyici bir yönü vardır.

Sinema, animasyon ve hareketli grafik tasarımlarda görüntüleri destekleyen fon (dip) müzikleri, görsellerin önüne geçmeyecek şekilde ve onları destekler biçimde kullanılırlar (Sözen, 2013, s.2102). Fon müziklerinin akılda kalıcı ve duyguları uyandırıcı yanı, görüntüleri sayısız yolla pekiştirmeye yardımcı olabilir (Halas, 1976, s.13). Hareketli grafik tasarımlarda müzik, sahnelerde duygu değişimlerini yaratmak ve görselliğe yeni bir anlam kazandırmak amacıyla kullanılır. Arka plan müziği aynı zamanda sahne geçişlerini de destekler. Filmlerin başında ve sonuna kullanılan tema müzikleri ise izleyiciyi bir sonraki sahnenin duygusuna hazırlar ve hikayelerin akılda kalıcılığına katkıda bulunur.

Sesler bir görüntünün gerçekçiliğini destekler. Özellikle efektler sahneye görüntüyle birlikte bir derinlik ve mekan duygusu da kazandırır. Bu nedenle sesin hareketlerle senkronizasyonu sağlanmalıdır. Tüm bunlarla birlikte ses kullanımının en minimal hali sessizliktir. Bir tasarımcı hiçbir ses kullanmamayı seçerek dramatik etkiyi ve merak duygusunu son seviyede tutmayı da seçebilir. Bu kullanımın seçimi, görsellerin birliği, uyumu ve hareketli grafik tasarımın konusuna da bağlıdır. Seslerin düzeyleri uzaklık ve yakınlık gibi konumsal bilgileri içerir.

Fade-in ve fade-out olarak kullanılan terimler sesin arttırılıp azaltılması anlamına gelir. Bu aynı zamanda görüntüler için de aynı anlamda kullanılır. 'Fade-in' görüntü ve seslerin zamanla artması; 'fade-out' ise artması anlamlarında kullanılır (Sözen, 2013, s.2106). Bir sahnedeki ses bazen diğer sahnede seviyesi azaltılarak ya da arttırılarak kullanılırken; bazen de diğer sahnedeki başka bir ses ya da müziğin üstüne binebilir. Bu, sahneler arası bağlantıyı kurarak tasarımdaki devamlılığı destekleyen bir tekniktir. Ses, izleyiciye sağladığı duygusal ve gerçeklik katkısıyla hareketli grafik tasarımların en az diğer öğeler ve ilkeleri kadar ayrılmaz bir parçasıdır.

#### 4.7. Kurgu

Sinema, animasyon ve hareketli grafik tasarımlarda görüntü ve sesin ard arda belli bir anlama göre düzene konulmasına kurgu denir. Kurgu, olaylar arası bağlantıları kurma sanatıdır.

*“Birçok yönetmen sinema sanatının kalbinin kurguyu ön plana çıkarmak olduğunu söyler. Eisenstein’den Orson Welles’e kadar pek çok yönetmen bu noktanın altını çizmiştir”* (Olguntürk, 2011, s.229).

Yine aynı şekilde birçok yönetmen de kurgunun ön plana çıkarılmasına karşı çıkmıştır. Özellikle minimalist sinemada izleyiciyi yönlendirmemek adına film kurguları olabildiğince sade tutulmuştur. Fakat tüm görüşlere rağmen kurgunun belli kuralları vardır ve her sinema ya da hareketli grafik tasarım için geçerlidir. Kurgu, ince ve kaba kurgu olmak üzere iki aşamadan oluşur.

Uyuşum kurgusu, görüntülerin hareketinde, ölçeğinde, yönünde, bazen de sahnedeki mekan ve ışıpta sağlanan birliktir. Hareketli grafik tasarımlarda hareketlerin uyuşumu grafik öğelerinin hareketleri ve tekrarlarıyla sağlanabilir (Atiker, 2009, s.43). Bir diğer tür olan sayı kurgusu, görüntü sayısı ile bağlantılıdır. Ne kadar farklı görüntü kullanılırsa görüntü süreleri o kadar kısa tutulur. Buna “çözümleyici yaklaşım” denir. Görüntü sayıları azaldıkça da görüntülerin sahnelenme süreleri uzar, buna da “birleşimci yaklaşım” denmektedir (Onaran, 1986, s.80).

Hareketli grafik tasarımda tempo, olayların zamanla meydana geliş hızını ifade eder. Bu zaman değişimleri, ritmik kurgudur. Hareketlerin hızı, anlatmak istediği hikaye ve ortama göre çeşitlilik gösterir. Örneğin, daha kurumsal, bilgilendirici ya da doğayı tasvir eden bir kurguda, hız da o oranda azalacaktır. Aynı zamanda hız hep aynı düzeyde seyretmek zorunda değildir. Sakin sahneler hızlanabilir ya da uzun süre hızlı devam eden bir hareketli grafik, sonlara doğru yavaşlayarak sonlanabilir. Hareketlerin tempo ayarlaması, görüntüleri takip edebilmemiz için ve geçişlerin kesintisiz kurulabilmesi için yardımcı bir araçtır. Hareketli grafik tasarımlarda kurguyu belirlemeye yarayan faktörler ritim, olay yoğunluğu ve geçiş hızıdır. Ritim, süreklilik için kurulduğu gibi süreksizlik için de kullanılır.

Sinema ve hareketli grafik tasarımlarda zaman ve mekan bağlantısını kuran en önemli türlerden biri paralel kurgudur. Burada birden fazla olay birbirine paralel olacak şekilde anlatılır. Bu, zaman kavramının daha geniş bir kullanımını sağlar. İzleyicide heyecan ve

merak duygusunu uyandırmasının yanı sıra, zihinleri karıştırmaktan da kaçınmalıdır. Çünkü kurgu karmaşık hale geldikçe izleyici hikayeden kopacaktır. Bu nedenle kurgu, türü ne olursa olsun izleyiciyi hikaye hakkında bilgilendirmeyi öncelermelidir. Hareketli grafik tasarımlarda minimalizm, içeriğin ve düzenlemenin indirgenmesine de bağlıdır. Minimal tasarımlar yapısal anlamda da sadelik içermektedirler. Bu nedenle hikayenin özüne en kolay şekilde varabilmenin bir yolu da kurguyu anlaşılır ve yalın tutmaktan geçmektedir.

## 5. HAREKETLİ GRAFİK TASARIM UYGULAMALARI ve MİNİMALİZM KAPSAMINDA GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZLERİ

Bu bölümde minimal hareketli grafik tasarımlar göstergebilimsel olarak analiz edilmiştir. Charles Sanders Peirce tarafından temelleri atılan göstergebilimde, Peirce göstergeleri aralarında kurulan ilişkiye göre üç aşamada sınıflandırmıştır. Bunlardan ilki gösterge, yani ilk anda algıladığımız niteliktir. Gösterge kendinin dışındaki herhangi bir şeyi temsil eden nesne, şekil ya da bir biçimdir. Göstergeler “gösteren” ve “gösterilen”in anlamlandırılmasıyla oluşur. Roland Barthes göstergebilime “yan anlam” ve “düz anlam” kavramlarını kazandırmıştır. Görsellerin ilişkisinden doğan bu kavramlardan düz anlam nesnenin temsil ettiği şeyi, yani ortada olan ve herkesçe ortak kabul gören anlamıdır. Yan anlam ise gösterenin kültüre, kişiye ya da nesneye göre yorumlanmış anlamıdır. Düz anlam “ne?”, yan anlam ise “nasıl?” sorularının cevabıdır (Karaman, 2017, s.31).

Önceki bölümlerde incelenen minimalizm kavramının hareketli grafik tasarımlara yansımalarının belli ortak özelliklerde toplandığı gözlenmiştir. Bunlar: Nesnelerde ve hareketlerde tekrar, sade renk paleti, biçimleri geometrik şekillere indirgeme, sade tipografi, beyaz alan kullanımı, ses ve hareketlerde sadelik ve işlevselliktir. Bu özelliklerin çoğunluğunu sağlayan hareketli tasarımların minimalist olduğu sonucuna varılmıştır.

### 5.1. “Monsoon Wedding (Muson Düğünü)” Filmi Açılış Jeneriği Analizi

Yönetmen: Mira Nair

Yapım Yılı: 2001

Tasarım Ajansı: Trollbäck And Company

Yaratıcı Yönetmen: Jakob Trollbäck

Sanat yönetmeni: Jasmin Jodry

Tasarım: Jasmin Jodry

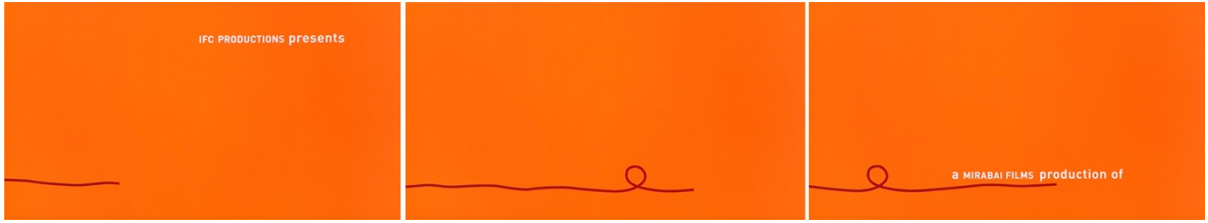
İllüstrasyon: Laura Lundqvist

Animasyon Tasarımı : Antoine Tinguely, Jasmin Jodry

Yeni Delhi'de yaşayan bir alienin kızlarını, arkadaşlarının mühendis oğuluyla evlendirmek istemesini konu ve Mira Nair tarafından yönetilen Muson Düğünü (Monsoon Wedding) filmi

için açılış jeneriği Trollbäck And Company tasarım ajansı tarafından hazırlanmıştır. Tasarımdaki şekiller ve geçişler, filmin konseptini ve düğün ortamını yansıtan Hint bando müziğiyle senkronize şekilde hareket ederler.

Jasmin Jodry, jeneriğin başından itibaren görülen ve neredeyse jeneriğin tamamında çeşitli değişimlerini izlediğimiz çizgilerin, anlaşmalı evliliği temsil ettiğini belirtmiştir. O'na göre bu birbirine içine geçmiş simgeler, iki kalbi birlikte örmeyi temsil etmektedir (<http://www.jasminjodry.com/monsoon-wedding/>). Filmi bir Hint dramı olarak yorumlayan tasarımcı, tipografiyi bu nedenle sade tuttuğunu belirtmiştir. Jenerik, Hint düğünlerinin kalabalık ve coşkulu ortamlarını, sand ve renk içeren ortamını yansıtmaktadır. Hint geleneklerine göre, gelin ve damadın kıyafetleri kırmızı, pembe, turuncu ve mavi tonlarından seçilir. Jenerikte de bu kontrast renkler tercih edilmiştir.



Görsel 74: “Monsoon Wedding (Muson Düğünü)” Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-1  
([https://www.youtube.com/watch?v=K\\_nYHY0rqn8](https://www.youtube.com/watch?v=K_nYHY0rqn8))

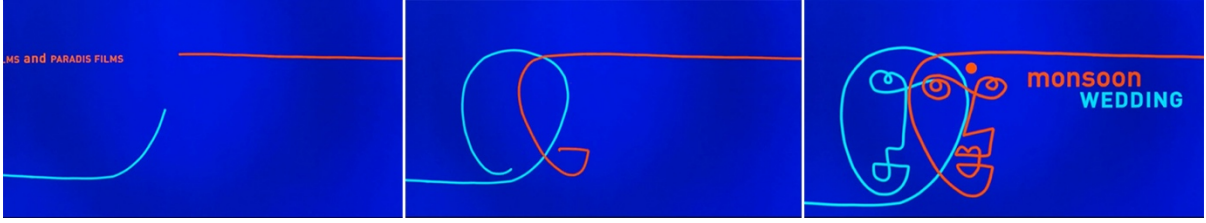
Jeneriğin ilk saniyelerinde, boş turuncu bir alana soldan giren kırmızı bir ip (ya da çizgi) görülür. Bu gösterge biçimi, evliliğin kutsal bağlılığını simgeler ve şekil dolanarak yazıyla ilişkili hale gelir. İpin dolaşıp ekranda oluşturduğu alan düz anlamıyla bir daire iken yan anlamıyla evlilik yüzüğünü işaret etmektedir. Buradaki turuncu ve kırmızı renkler göstergebilimsel olarak dişilik ve kız tarafını temsil etmektedir.



Görsel 75: “Monsoon Wedding (Muson Düğünü)” Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-2

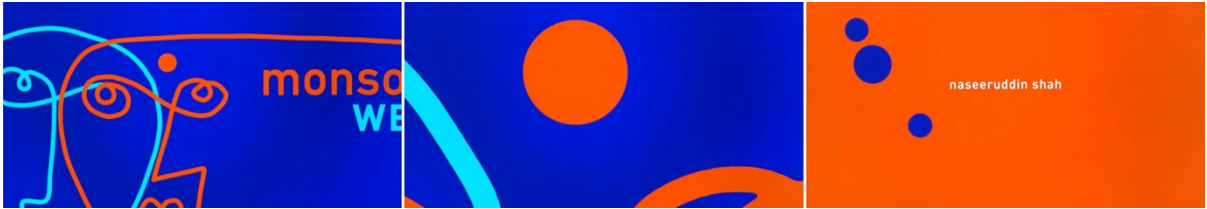


Daha sonra çizginin diğer sahnelerde giderek kalınlaştığını ve ekranı tamamen kapladığı görülür. Bu geçişler çok yalın ve basit biçimde sağlanmıştır.



Görsel 76: “Monsoon Wedding (Muson Düğünü)” Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-3

Ardından gelen sahnelerde, izleyicinin karşısına erkek tarafına geçişi anlatan bir gösterge olan kontrast mavi alan çıkar ve filmin adıyla birlikte, çizgiler birbirine dolanarak Hintli bir kadın ve bir erkek yüzüne dönüşür. Mavi ve turuncu rengin biraraya gelişi kadın ve erkeğin birleşimini anlatırken turuncu çizgisel yüzün altında bulunan nokta kadının Hintli olduğunu vurgular. Yazılarda film adı en büyük olacak şekilde bir bilgi hiyerarşisi izlenmiş ve tipografi en sade şekliyle okunaklı büyüklükte kullanılmıştır.



Görsel 77: “Monsoon Wedding (Muson Düğünü)” Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-4

Ekrandaki yüzde bulunan turuncu nokta zamanla büyüyerek zemin haline dönüşür ve boş alanda tekrar kontrast olan mavi renk daireler aşağı doğru bir akışa başlar. En başta gelin ve damadın bir araya gelişinin ardından aşağı yönlenerken bir yere gidiyor izlenimi yaratan farklı boyutlardaki bu daireler, düğüne yavaş yavaş gelmeye başlayan davetlileri simgelemektedir.



Görsel 78: “Monsoon Wedding (Muson Düğünü)” Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-5

Sonraki geçiş sahnelerinde, daire akışları devam ederken zemin rengi giderek kırmızıya döner ve daireler azalır.



Görsel 79: “Monsoon Wedding (Muson Düğünü)” Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-6

Başta da olan çizgiselliğin zemine, sonra tekrar çizgiye döndüğü sahneler bu defa farklı iki kontrast renkte devam eder.



Görsel 80: “Monsoon Wedding (Muson Düğünü)” Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-7

Çizgi geçişleri, orta sahnelerde kalınlaşarak devam eder. Yazılar çizgilerin üstünde ya da yanında devam ederek okunması gereken yeri işaret eden bir işaret görevi de taşır.



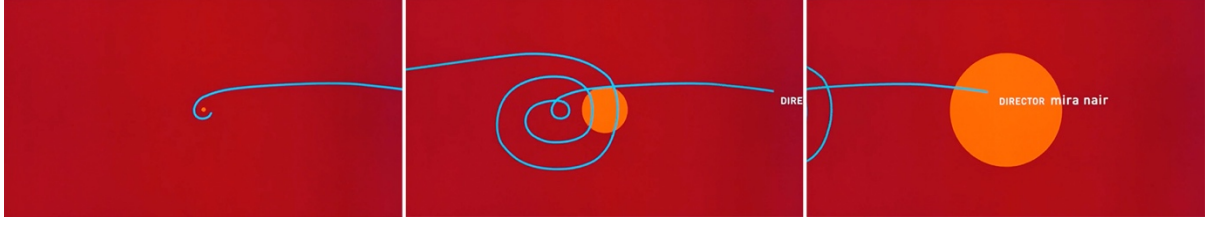
Görsel 81: “Monsoon Wedding (Muson Düğünü)” Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-8

Bu sahnelerde çizgi kullanımı dikeye geçmiştir. Dikey zemin ekranı kırmızı ve mavi olacak şekilde ikiye böler. İki kontrast renkle ikiye ayrılmış ekran, erkek-kadın ilişkisinin göstergesi olarak kullanılmıştır.



Görsel 82: “Monsoon Wedding (Muson Düğünü)” Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-9

Önceki sahnelerde dairelerin zemine dönüşmesini izlerken, sonlara doğru bunun tam tersi de gözlenmektedir.



Görsel 83: “Monsoon Wedding (Muson Düğünü)” Filmi Açılış Jeneriği, Sahneler-10

Son karelerde çizgi yeniden belirir ve ortasındaki turuncu küçük daire yönetmenin adını vurgulayacak şekilde büyüyen bir alana dönüşür. Jeneriğin başından itibaren var olan çizginin aslında hiç kaybolmadığını son karede ekranda yeniden belirmesinden anlaşılmaktadır. Bu çizgisel devamlılık, evliliğin kutsal bağlılığını ve sonsuza kadar birlikteliğin sözünü temsil eder. Çizgiler zemine, oradan da portrelere dönüşebilecek esnekliktedir. Tasarımın başından sonuna kadar, renk paletindeki her renk bir arada kullanılmış ve şekilden şekile dönüşümlerin zıt versiyonlarının da olduğu gözlemlenmiştir. Zeminler figürlere ve figürler de zeminlere dönüşerek tasarımsal bir bütünlük sağlanmıştır. Geçişler kesintisiz ve etkileyicidir. “Sadelikte güç, harekette yaratıcılık” ve tasarımda sade, işlevsel ve sürdürülebilirlik ilkelerini benimseyen Trollback Tasarım Ajansı, bu jenerikte minimal ve yalın bir dil yaratmışlardır (<https://trollback.com/about/>).

Kullanılan renkler bir sahnede en fazla üç adettir. Geriye kalan sahnelerde renkler kadın-erkeğin zıtlığını temsilen mavi-kırmızı ya da mavi-turuncu ağırlıklı kullanılmıştır. Kimi zaman renklerde, tek bir cinsiyeti yansıtacak şekilde kırmızı-turuncu gibi ikili kullanımlara da gidilmiştir. Seçilen renklerin hem kırmızı, turuncu, mavi tonları olması hem de kontrastlıkla yaratılan canlılık, Hint düğünlerinin coşkusunu yansıtmıştır. Beyaz alanlar olabildiğince geniş kullanılmıştır. Bu, yazının geçiş sürelerinin iyi ayarlanmış olmasıyla birlikte, isimlerin okunabilirliğini ve akılda kalıcılığını sağlamıştır. Filmin asıl temasını yansıtan iki şekil kullanılmıştır: daire ve çizgi. Şekildeki bu soyutlamacılık, izleyicinin gördüğünü yorumlayabilmesi açısından zihinlerinde boşluklara izin vermiştir. Beyaz alanların boşluğuna rağmen jenerik sıkıcılığa düşmemiş ve görsel süreklilik sonuna kadar büyük bir başarıyla sağlanmıştır.

Düz anlam Gösterenleri	Düz Anlam Gösterilenleri	Yan Anlam Gösterilenleri
Daire	Düğün Davetlileri, kadın silüetinin alnındaki leke	Evlilik yüzüğü, kamera objektifi
Çizgi	İsimleri işaret eden şekil, yüzleri oluşturan tasarım elemanı	Kutsal evlilik bağı
Müzik	Açılış jenerik müziği	Hint düğünlerinde çalan bando takımı
Renkler	Hint düğün geleneğinde kullanılan renklerdir. Turuncu ve bordo: kadın, açık ve koyu mavi: erkeği temsil eder.	Kontrast renklerin biraraya geldiği ve birbirine dönüştüğü sahneler, kız ve erkek tarafının düğünde biraraya gelişini temsil eder.
Yazılar	Yönetmenler, Oyuncular, Yapımcılar, Tasarımcılar, Editör, Senarist	Düğün davetlileri

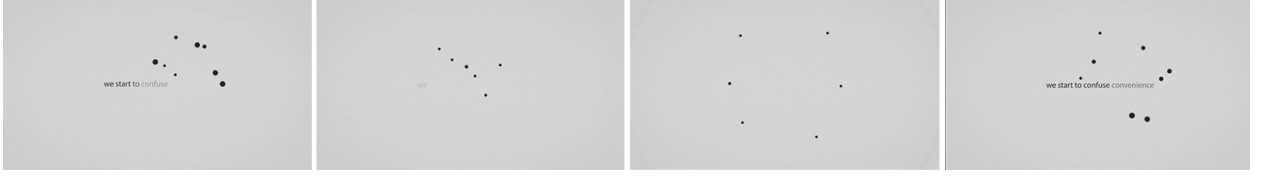
## 5.2. “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı Analizi

Yapım Yılı: 2013

Tasarım Ajansı: Apple / California

2013 yılında Apple’ın bir sunum program olan “Keynote” için tasarladığı reklam videosu Apple’ın minimal tasarım anlayışına uygun olacak bir dilde tasarlanmıştır. Aynı zamanda tasarımdaki geçişler ve hareketlerin Gestalt’ın tasarım ilkeleriyle de bağlantılı olduğu görülmektedir. Reklam videosunda Apple’ın tasarım ilkeleri hareketli tasarımla bağlantılı olacak şekilde kurgulanmış ve hareketli grafik tasarımın vermek istediği mesajlar aşağıdaki şu sözlerle açıkça belirtilmiştir:

Herkes her şeyi yapmakla meşgulse, herhangi bir şeyi nasıl mükemmelleştirir? Kolaylığı sevinçle, bollukla seçimle karıştırmaya başlarız. Bir şey tasarlamak odaklanmayı gerektirir. İstedığımız ilk şey şudur: İnsanların ne hissetmelerini istiyoruz? Zevk. Sürpriz. Aşk. Bağ. Sonra niyetimiz etrafında zanaat yapmaya başlarız. O zaman alır...Her evet için bin tane var. Basitleştiriyoruz. Mükemmeliz. Baştan başlıyoruz. Dokunduğumuz her şey dokunduğu her hayatı geliştirene kadar. Ancak o zaman işimizi imzalarız (<https://www.macstories.net/news/apple-posts-wwdc-2013-keynote-ios-7-designed-by-apple-videos/>).



Görsel 84: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-1

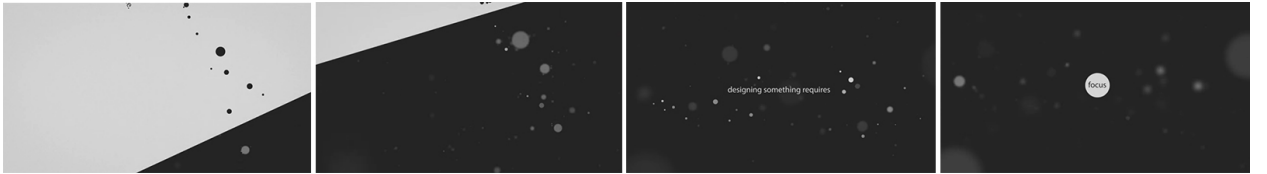
(<https://www.youtube.com/watch?v=5kFc5-D4Pus>)

Hareketli grafik tasarımın ilk karelerinde açık gri zemin üzerinde siyah noktalar oluşmaya başlamaktadır. Bu noktalar gittikçe çoğaldığı ve farklı boyutlara ulaştığı görülmektedir. Tasarımın başından itibaren yazılar anlamsal olarak şekillerle bağlantılı olarak kurgulanmıştır. “Karıştırmaya başlarız” sözleriyle devam eden yazıyla birlikte dairelerin de aynı şekilde karışmaya, boyut ve yer değiştirmeye başladığı görülmektedir.



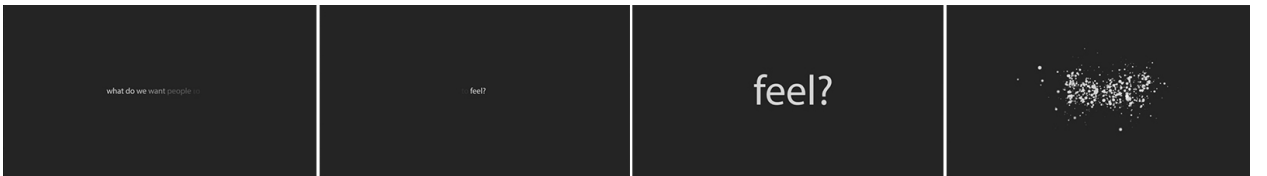
Görsel 85: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-2

Sonraki karelerde siyah dairelerin boyut farkı daha gözle görülür bir hal alırken yine “abundance (bolluk)” kelimesiyle daireler de artmaya başlar. Ardından gelen “choise (seçim)” kelimesiyle şekillerin yavaş yavaş azalmaya yani seçilmeye başladığı görülür.



Görsel 86: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-3

Bu karelerde ekran kontrast bir geçişle siyaha döner ve daireler bu defa beyaz rengini alır. “Focus (odak)” yazısı önce bulanık ve daha sonra kelimenin anlamına uygun şekilde odaklı-net bir görüntü kazanır.



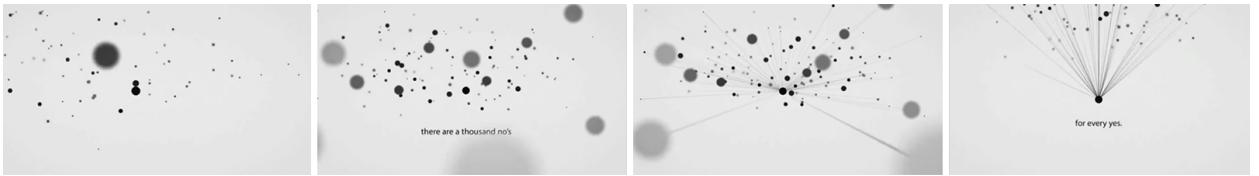
Görsel 87: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-4

Yazı geçişleri her karede bütün olacak şekilde yanıp sönme efektleriyle sağlanmaktadır. Burada farklı olarak kelimenin büyüdüğü ve “feel (hisset)” kelimesiyle bir duygu patlamasını yansıttığı görülmektedir.



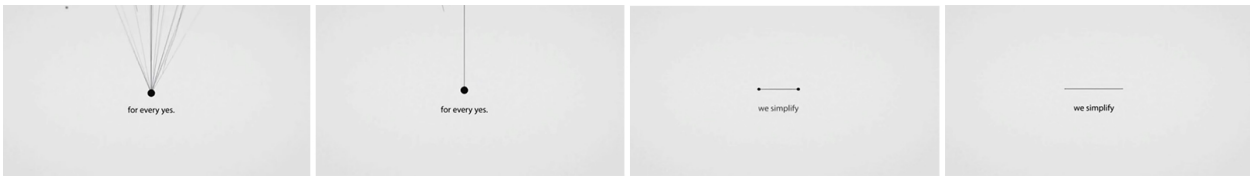
Görsel 88: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-5

Bu karelerde siyahtan beyaza ani bir geçişle “surprise (süpriz)” kelimesine uygun bir şaşırtma efekti verilmektedir. Ardından gelen karelerde de yine daireler “love (aşk)” kelimesinin anlamına uygun şekilde bir birleşim sergiler. Aşk kelimesini, onu anlatan bir sızcük olan “connection (bağlantı)” kelimesini izler. Burada şekillerle birlikte yazılarda da anlamsal bütünlük sağlanmıştır.



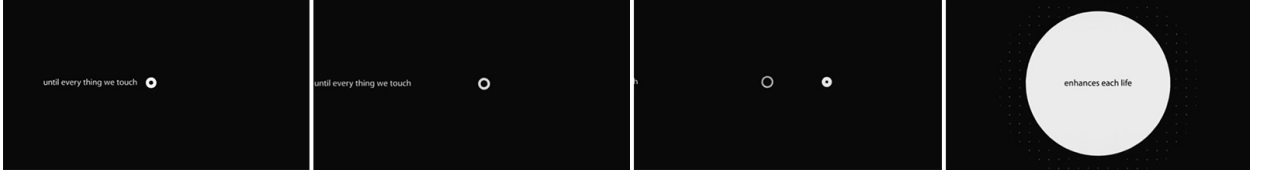
Görsel 89: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-6

Karelerde, burada da olduğu gibi derinlik duygusu aynı rengin tonlarıyla sağlanmıştır. Bunun yanı sıra daireler yalnızca üst üste binme değil aynı zamanda bulanıklaşarak gölge efektini de sağlamaktadır. Yine kelime ve görüntü uyumu sağlanmıştır.



Görsel 90: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-7

Bu karelerde “simplify (sadeleştirmek)” kelimesi bir nesnenin gelebileceği en minimal şekillerden biri olan çizgiyle özdeşleştirilmiştir.



Görsel 91: “WWDC 2013 Keynote” Tanıtım Reklamı, Sahneler-8

Son karelerde “touch (dokunma)” kelimesi, Apple’ın telefon ve tabletlerinin simgesi haline gelen dairesel orta tuşunu simgelemektedir.

Bir çok karede her anlamdaki bütünlük, gruplama, tamamlama gibi Gestalt ilkelerini içeren hareketli grafik tasarım, sade renk paleti, çizgi-daire gibi az sayıda ve geometrik şekille işlevsel anlatım, basit ve net hareket geçişleri, hareketlerdeki dönüşümlerin aynı renk tonlarıyla sağlanması, serifsiz ve okunaklı bir tipografi ve bunun yanı sıra tekrarlardan oluşan minimal fon müziği kullanımıyla hareketli grafik tasarımlarda minimalizme önemli bir örnek olmuştur.

Düz anlam Gösterenleri	Düz Anlam Gösterilenleri	Yan Anlam Gösterilenleri
Daire	Geometrik şekil, leke	İnsan, bolluk, çift, tuş, dokunma, topluluk, birey, leke, toz zerrecikleri, top
Çizgi	Geometrik şekil	Bağlantı, sadelik, tel
Yazılar	Reklam tanıtım cümleleri	Duygu, işaret, alt yazı
Renkler	Şekil, yazı ve arka plan renkleri, su, kara parçası	Kontrastlık, sürpriz, duygu geçişleri, gölge-yansıma
Sesler	Tanıtım reklam müziği ve efektler	piyano sesi, ritim duygusu, tekrar, rüzgar, suya düşme efekti, zıplama, düşme, gerilme, kopma, çizme, silme

### 5.3. “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı Analizi

Her yıl hareketli grafik tasarım alanında “Motionographer” sitesi tarafından reklam, etkileşim tasarımı, jenerik, öğrenci çalışmaları, tanıtım ve en iyi yeni gibi kategorilerde düzenlenen

hareketli grafik tasarım yarışması, 120 kişilik bir seçim kurulundan oluşmaktadır. 2016’da düzenlenen hareketli grafik tasarım yarışması bir tanıtım videosuyla duyurulmuştur.



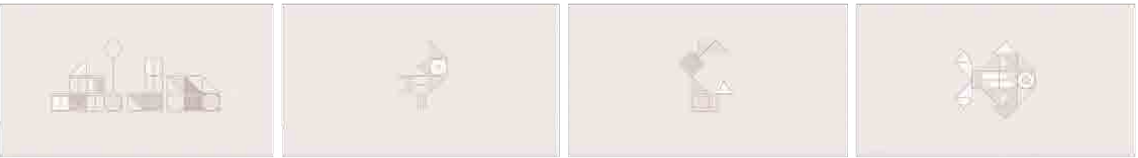
Görsel 92: “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı, Sahneler-1  
(<http://2016.motionawards.com/>)

İlk sahnelerde, tanıtımın amacına uygun olacak şekilde, çeşitli geometrik şekillerin ödülleri oluşturduğu görülmektedir. Ödül şeklindeki bu nesnelere üç ana şekil olan üçgen, daire ve dörtgenden oluşmaktadır. Şekiller olabildiğince sade kontörlerle çevrelenmiş ve şekiller arka plan tonlarıyla renklendirilmiştir.



Görsel 93: “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı, Sahneler-2

Bu sahnelerde ödül nesnelere turuncu şekiller tarafından kesilip dağıtılarak ortaya “motion” yazısını çıkartıkları görülmektedir. Sözcüğün başındaki “m” harfinin aynı zamanda bir posta zarfı olduğu anlaşılmaktadır. Bu zarf şekli hareketli grafik tasarımın başından itibaren bir çok yerde gözlenmektedir.



Görsel 94: “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı, Sahneler-3

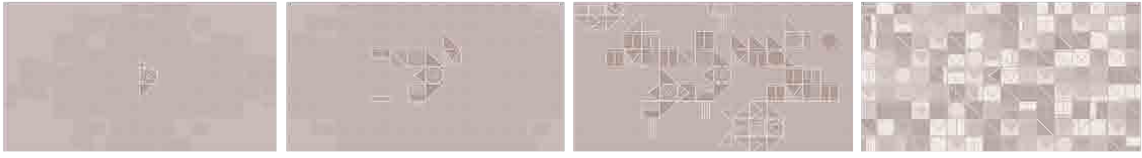
Bu sahnelerde tekrar eden geometrik şekiller birleşerek çok farklı biçimlere dönüşmektedir. İlk sahnede araba, daha sonra kuş, tavşan ve son olarak balık gibi şekiller oluşturulmuştur.





Görsel 95: “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı, Sahneler-4

“Motion” yazısı sahnelerde ara ara yeniden oluşmakta ve birleşerek arka plan haline gelen gridlere dönüşmektedir. Hareketli grafik tasarımda özellikle bu sahnelerde şekillerin arka planda görülmekte olan bu grid sistemden türetildiği gözlenmektedir.



Görsel 96: “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı, Sahneler-5

Bu sahnelerde gridlerin renklerin yine aynı tonlarda ama daha koyu kullanıldığı görülmektedir. Buradaki şekillerde minimalizmin belirgin bir örneği olarak; aslında izleyiciye daha önce tanıtılıp hafızaya yerleştirilmiş olan kuş şeklinin daha ilk sahnede anlaşılabilmesidir. Sadece bir daire ve üçgenin birleşimi izleyiciye bunun bir kuş olduğunu anlatabilecek güçtedir.



Görsel 97: “2016 Motion Awards” Tanıtım Reklamı, Sahneler-6

Son sahnelerde arka plandaki şekillerin en baştaki hallerine dönüşmeye başladığını ve gittikçe sadeleşerek beyaz alan haline dönüştüğü ve izleyiciyi birazdan gelecek görüntü konusunda bir merak duygusu uyandırdığı görülmektedir. Sadece sonda görünen “The Motion Awards” yazısı son karede belirgin bir renkle ve aynı posta zarfı şekliyle vurgulanarak katılımcılar için bir çağrı niteliği kazanmıştır. Bu hareketli grafik tasarım, indirgenmiş şekiller, sade renk paleti, sade içerik, işlevsellik, sade kompozisyon, sade tipografi, tekrar, beyaz alan kullanımı, hareket ve sesteki abartısız diliyle belirgin bir minimal hareketli grafik tasarım örneğidir.

<b>Düz anlam Gösterenleri</b>	<b>Düz Anlam Gösterilenleri</b>	<b>Yan Anlam Gösterilenleri</b>
Daire	Geometrik şekil	Göz, “o” harfi, otomobil tekerleği, ödülün baş kısmı, tabela, tavşan suratı ve ayağı, grid
Kare	Geometrik şekil	Grid, zarf gövdesi, ödül
Üçgen		Ödül şeklini oluşturan parçalar, balık yüzgeçleri ve kuyruğu, kuş gagası, zarf kapağı, otomobil camı, ok
Dikdörtgen	Geometrik şekil	Ödül altlığı, ödül, ayıraç, balıkgövdesi ve bacağı, kuş gövdesi
Çizgi	Tasarım öğesi, şekillerin dış kontörleri	Tabela direği
Renk	Şekil ve arka planların rengi	Gölge-yansıma
Yazı	Site ve yarışma isimleri	Çağrı
Ses	İnsan sesi, arka plan müziği, efektler	Tanıtımın içerik anlatımı, dağılma, birleşme, oluşma, tekrar, ritim

#### **5.4. “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi**

“Material Design” Google Şirketi’nin kullanıcı deneyimi tasarımcıları için hazırladığı ve tasarım ilkelerini içeren bir internet sitesidir. Sitede, kompozisyon, navigasyon, renk, tipografi, ikonografi, şekil, hareketli grafik tasarım ve etkileşim alanlarında tasarım yöntemleri verilmiştir (<https://material.io/design/>). Bugün birçok tasarımcının başvurduğu bir tasarım platform haline gelen “Material Design” 2016 yılında kullanıcı deneyiminde hareket tasarımı için bir tanıtım filmi yayınlamıştır.



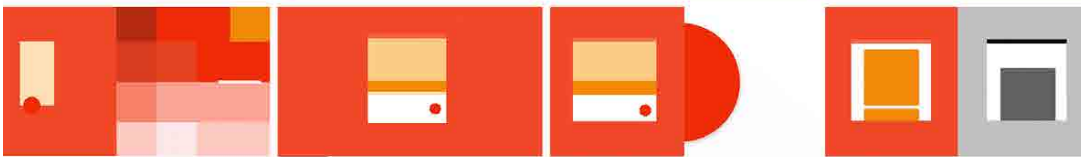
Görsel 98: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-1  
(<https://www.youtube.com/watch?v=cQzien5H2Do>)

İlk sahnelerde bir dairenin arka plan renk tonlarıyla arka arkaya çoğaldığı görülmektedir. Bu katmanların tanıtımı yapan sesin “dünyada yaşamak”tan bahsederken dünyanın katmanlarını temsil ettiği anlaşılmaktadır. İçinde yaşadığımız bu dünyanın duyarlı olduğu belirtilirken sahnede kırmızı arka plan üzerinde oluşan dikdörtgenler görülmektedir. Bu şekiller her gün internet sitesi ya da telefon uygulamalarında karşımıza çıkan butonları temsil etmektedir.



Görsel 99: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-2

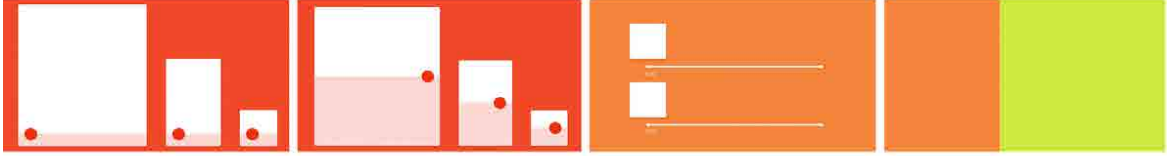
Sahneye eşlik eden ses bu karelerde içinde yaşadığımız dünyadan bahsederken aslında doğal sistemin yanı sıra içinde yaşadığımız sanal dünyaya da işaret etmektedir. Bu sahnelerin ilk karesinde, seken top ve onu karşılayan dikdörtgen aslında tenis raketi ve tenis topunu temsil etmektedir. Bu sırada içinde yaşanan dünyanın doğal olduğundan bahsedilmektedir ve bunun temsilen yeşil bir arka plan rengi kullanılmıştır. Ses, hareketli tasarımın devamında ortamı betimlerken haberdar ve farkında olmaktan bahsetmektedir. Bu esnada bu cümleye uygun şekilde 3 dairenin bir araya gelip kesiştiği gözlenmektedir. İçinde yaşanan ortamın aynı zamanda tasarlanmış olduğu vurgulanırken ise sahnede bir telefon ikonu titremektedir.



Görsel 100: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-3

Ardından gelen karelerde, ilk olarak dikdörtgenler ve bir nokta algılanmaktadır. Bunun yanında ekranın bir yarısında pikselleri temsilen aynı rengin tonlarında kareler görülmektedir. Bu izleyiciye içinde bulunduğumuz ortamın bir ekran olduğunu anlatmaktadır. Dikdörtgenler

ve daire ise bir telefon ya da bir tablette karşılaşılabilecek olan ara yüzü temsil etmektedir. Son karede ikiye ayrılmış ekranın bir tarafı siyah beyaz bir tarafı renklidir. Bu da kullanıcı deneyimi tasarımındaki ilk eskiz aşamasını ve sonraki görsel tasarım renklendirmesini temsil etmektedir.



Görsel 101: "Google Material Design Motion" Tanıtım Filmi Sahneler-4

Bu sahnelerde kullanıcı deneyiminin "Material Design" ile aslında tüm dijital ara yüz tasarımlarında uygulanabilir olduğu anlatılmaktadır. Aynı zamanda hareketli grafik tasarıma eşlik eden ses bu karelerde kullanıcı deneyimindeki hareketli tasarımlarda odaklanmak istenen şey için ekranda dolaşılabilirliğini anlatmaktadır. Açık pembe dikdörtgenler kırmızı daire, yani parmağın dokunma noktasını gösterirken büyüyüp küçülen açık pembe dikdörtgenler de bu dolaşımın etkilerini temsil etmektedir. Turuncu arka plan, beyaz kare ve çizgilerin olduğu kare, ara yüz tasarımlarında dikkat edilen ölçülendirmeyi betimlemektedir.



Görsel 102: "Google Material Design Motion" Tanıtım Filmi Sahneler-5

Hareketin tasarımlarda en doğal haliyle yansıtılması gerektiğini anlatan karelerde, doğallığı temsilen yeniden yeşil renge dönüldüğü görülmektedir. Hareketlerin doğallığı ve akışkanlığı ise keskin hatların yumuşatılmasıyla anlatılmıştır.



Görsel 103: "Google Material Design Motion" Tanıtım Filmi Sahneler-6

Hareket eden nesnelerin doğal çevrenin fizik kurallarına uygun şekilde tasarıma yansıtılması gerektiğinin anlatıldığı bu karelerde merdivenlerden aşağı düşen bir daire ve sonraki karelerde gezegenlerin dönme eksenini temsil eden çember ve daireler görülmektedir.



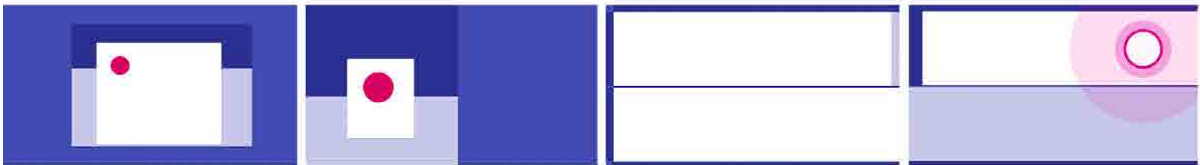
Görsel 104: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-7

Bu sahenelerde materyallerin birbirleriyle etkileşim içinde olduğu ve bir müdahale sonucu her şeyin değişebileceği anlatılırken yan yana gelen ve birbirleriyle etkileşime girmeyi bekleyen daire ve kareler görülmektedir.



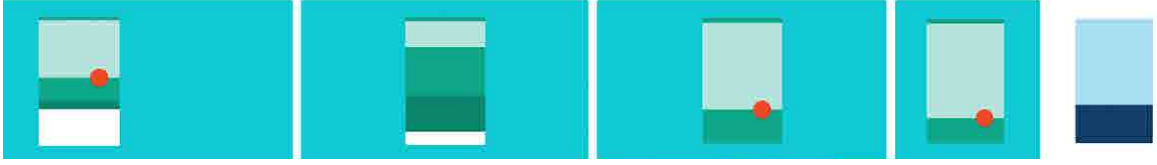
Görsel 105: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-8

Bu karelerde tasarım öğelerinin birbirini kimi zaman itip alanın dışına çıkardığı kimi zaman da birbirini çektiği anlatılırken ara yüz tasarım öğelerini temsilen eş kare ve dikdörtgen şekiller kullanılmıştır. Son karede ise telefon ayarları ara yüzünden aşına olunan konum, “bluetooth” ve internet özellikleri en sade haliyle gösterilmiştir.



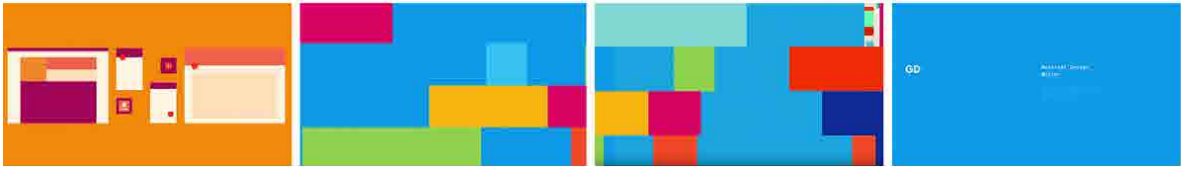
Görsel 106: “Google Material Design Motion” Tanıtım Filmi Sahneler-9

Bu sahenelerde kullanıcının ara yüz tasarımlarında dikkatini çeken alana odaklanmak istediği anlatılırken, kare ve büyüyüp odak noktası haline gelen koyu pembe daire farklı ölçeklerde kullanılmıştır.



Görsel 107: "Google Material Design Motion" Tanıtım Filmi Sahneler-10

Bu karelerde kullanıcı deneyimi ara yüzlerinin eğlenceli ve hareketli olabileceği gibi düz ve resmi de tasarlanabileceği anlatılmıştır. Farklı tonlarındaki yeşil dikdörtgenler burada eğlenceli bir tasarımın ekrandaki alanlarını temsil etmektedir. Son karedeki mavi tonlarını taşıyan dikdörtgenler ise resmi ve düz tasarımı temsil etmektedir.



Görsel 108: "Google Material Design Motion" Tanıtım Filmi Sahneler-11

Bu sahnelerin ilk karesinde tasarımın tüm dijital ürünlerde yapıldığını anlatmak için yine ara yüzleri temsilen farklı boyutlarda dikdörtgenler ve daireler kullanılmıştır. Sahnenin son karesine doğru pikselleri temsil eden renkli dikdörtgenler gittikçe azalarak tek renk arka plana dönüşmüştür. Hareketli grafik tasarımın en başındaki sahneyle yazı boyutları dışında neredeyse aynı ve en sade karelerinde "Material Design Motion" ile ilgili gerekli bilgiler verilmiştir.

Kullanıcı deneyimi tasarımında hareketi anlatan bu çalışmada dijital araçların ara yüzleri, geometrik şekillere indirgenerek anlatılmıştır. Her bir prensibin işlendiği art arda gelen karelerde genel olarak aynı rengin tonları kullanılmış ve renkler bu anlamda sade tutulmuştur. Birbirinin eşi olan daire, kare ve dikdörtgenler tekrar duygusunu vererek tasarımın sadeliğine katkıda bulunmuştur. Hareketli tasarım boyunca devam eden müzik sürekli tekrar eden bir ritimle bu tekrar duygusunu destekleyerek minimal bir tasarımın ortaya çıkmasını sağlamıştır.

<b>Düz anlam Gösterenleri</b>	<b>Düz Anlam Gösterilenleri</b>	<b>Yan Anlam Gösterilenleri</b>
Daire	Geometrik şekil	Dünya, yörünge, Güneş, gezegen, dokunma noktası, odak noktası, top, katman
Kare	Geometrik şekil	Ekran ara yüz elemanı, buton, sekme, piksel
Dikdörtgen	Geometrik şekil	Ekran ara yüz elemanı, buton, sekme, piksel, merdiven
Çizgi	Tasarım öğesi	Cetvel, ölçü, ayraç
Renk	Arka plan ve şekillerin rengi	Gölge, yayılma, sinyal, eskiz
Yazı	Tanıtım yazıları	Marka, logo
Ses	İnsan sesi, arka plan müziği, efektler	Tanıtımın içerik anlatımı, dağılma, birleşme, tekrar, ritim

## 6. UYGULAMA ÇALIŞMASI: “MİNİMALİST ŞİİR” HAREKETLİ GRAFİK TASARIMI VE MİNİMALİZM KAPSAMINDA GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

Minimalizmin edebiyatta en belirgin örneklerinden biri Japon edebiyatından gelen haikulardır. Haikular yüzyıllar boyunca çeşitli dönüşümler geçirmiş ve günümüze kadar uzanmış olan kısa şiirlerdir. Bu şiir türü en az sözcükle en çok duyguyu anlatarak hayattaki anları sözcüklere yansıtır. Bir anlamda bu şiirler, minimalizmin “az çoktur” söyleminin edebiyata yansımış halleridir.

Bu çalışmada geçmişten günümüze ve farklı kültürlerden 7 şairin haiku tarzı kısa şiirleri seçilmiştir. Bazılarının duygu yoğunluğunun en çok olduğu dizeleri, bazı şiirlerin de tamamı alınarak, “an”, “aşk”, “doğa” ve “hayat” temalarını içinde barındıracak şekilde anlamlı bir içerik ve kurgu oluşturulmuştur. Bu çalışmada önceki bölümlerdeki minimalizm incelemesinden yola çıkılarak oluşturulan ortak özellikler sağlanmaya çalışılmıştır. Hareketli grafik tasarım uygulama çalışmasında kullanılan şiirlerin ilki Taigu Ryokan’a aittir

Zihin Yok  
Zihin olmadan, çiçekler kelebekleri  
çeker;  
Zihin olmadan, kelebek çiçekleri  
ziyaret eder.  
Çiçekler açtığında, kelebek  
gelir;  
Kelebek geldiğinde,  
Çiçekler açar (<https://hellopoetry.com/poem/66439/no-mind/>).

1700’lü yıllarda yazılmış olan bu şiirde şair Japon kültüründeki Zen felsefesinin “anda olmak” kavramını dizelere yansıtmıştır. İnsanlar, zihin olmadığında, yani geçmiş ya da gelecek düşünülmeden anda kalındığında, doğada olan biten şeylerin tam olarak içinde ve farkında olabilirler. Aynı zamanda hayatın bir döngü olduğunu ve eylemlerin birbirini tamamladığı sonucuna da varılabilir. Bunun ardından gelen şiir, Nick Virgilio’nun 1963’te yazdığı bir son dönem haiku örneğidir

Zambak:  
Suyun dışında  
Kendinin dışında (<http://performance.millikin.edu/haiku/writerprofiles/AdeOnVirgilio.html>).

Bu haiku öncekinde olduğu gibi doğa ve “an”ın bir tasviridir. Bu şiir aynı zamanda bir illüzyonu anlatmaktadır. Zambağın aslında suyun dışında yani aslında suda yüzen bir çiçeğin bu durumda kendisinin de dışında olduğu yanılmasını anlatmaktadır. Bu şiir, birinci şiirin düz anlatımının ilk dizeleriyle birleştirilerek anlamsal kurgu ve duygu yoğunluğu sağlanmıştır. Bu



dizeleri, Sonia Sanchez'in "Senin için Haiku" adlı şiiri izlemektedir. Bu şiirle aşk teması vurgulanmak istenmiş ve böylece izleyicinin odağı değiştirilerek hareketli grafik tasarımda duygu yoğunluğunu en üst seviyeye çıkarmak amaçlanmıştır.

Aramızdaki aşk  
Konuşma ve nefes. Seni sevmek  
Uzun bir nehir (<https://www.poets.org/poetsorg/poem/haiku-you>).

Sunay Akın'ın "Ayrılık" şiiri, "aşk" temasının ardına eklenerek aşkı ayrılık temasıyla birleştirilmiştir. Bu şiirin ilk dizeleri çalışmada anlamsal kurgu oluşturulacak şekilde kullanılmıştır.

İki rayı gibiyiz  
bir tren yolunun  
yakın olması  
neyi değiştirir  
son istasyonun (<https://www.antoloji.com/ayrilik-103-siiri/>).

Haikunun Türkçe'de en bilindik şiirleri, Orhan Veli'ye aittir. Şairin "İçerde" başlıklı şiiri 4. şiir olarak duygusal yoğunluğu normal seviyeye indirip izleyiciyi yeniden günlük yaşamın sakin anlarından birine odaklamayı amaçlamıştır.

Pencere, en iyisi pencere;  
geçen kuşları görürsün hiç olmazsa;  
dört duvarı göreceğine (Veli, 2002, s.32).

Can Yücel'in "Yağmur Darılmaz Mesela" başlıklı şiiri pencere şiiriyle uyum oluşturacak şekilde kurgulanmıştır. Duygu ve düşünce yoğunluğunun bir nebze daha arttığı bu şiirde, pencereden bakan bir insanın aynı zamanda yağmuru izlemesi ve O'nun hakkında düşüncelere dalması yani bir anlamda yine burada ve anda olma kavramları işlenmiştir.

En çok yağmuru severim ben.  
Yağmur darılmaz mesela; ne üstüne basana, ne de şemsiye açana...  
Ve herkese eşit yağar (<http://huzurbulutum.blogspot.com/2015/02/yagmur-darilmaz-mesela.html>).

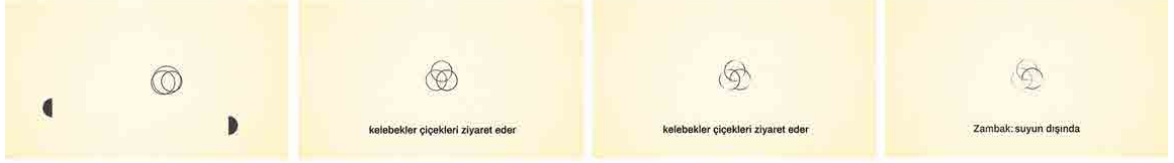
Uygulama çalışmasındaki son şiir Cemal Süreya'nın "Hayat Kısa Kuşlar Uçuyor" başlıklı şiirdir. Bu şiir çalışmanın sonuna eklenerek, baştaki çiçeklerin açması yani bir şeylerin doğması temasını "ölüm" kavramıyla sonlandırmaktadır. Hayat aslında insanlar için, doğum, aşk, anlar ve ölüm süreçleridir. Bu anlamda son şiir, hem hayatın kısa oluşunu hem de kuşların uçuşundan bahsederek anların önemini vurgulamaktadır. Bu nedenle kapanış şiiri olarak seçilmiştir.

Hayat kısa,  
kuşlar uçuyor (<https://www.antoloji.com/kisa-siiri/>).



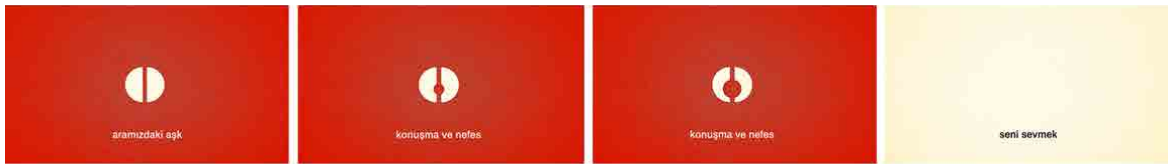
Görsel 109: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-1

İlk karelerde siyah bir dairenin ikiye ayrıldığı görülmektedir. Bu sahnede “zihin yokken” cümlesine uygun olacak şekilde beynin iki yarım küresini temsil eden yarım daireler birbirinden ayrılarak ve büyüyerek diğer sahneye geçişi sağlamaktadır. Daha sonraki karelerde çemberler iç içe geçerek çiçekleri oluşturur. Yine,zihnin yokluğu en baştaki karede olduğu gibi iki yarım kürenin birbirinden ayrılmasıyla anlatılmaktadır.



Görsel 110: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-2

İlk karelerde, bir önceki yarım daireler birbirinden zıt yönde ilerleyen kelebekleri temsil edecek şekilde kullanılmıştır. İkinci şiirde zambak yine iç içe geçmiş dairelerle tasvir edilerek şiirin anlamına uyacak şekilde suyun içinde olup olmadığı ile ilgili illüzyon sağlanmıştır. Burada suyun direkt kullanımı yerine minimal bir efekt kullanılmıştır. Burada, suya batıp çıkan bir çiçeğin suyun içinde mi yoksa dışında mı olduğu illüzyonu vurgulanmıştır.



Görsel 111: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-3

Ardından gelen sahnelerde arka plan, “aşk” temasına uygun olacak şekilde kırmızıya dönüşmektedir. Burada tam daireden ikiye bölünerek yarım daireye dönüşüm, aşktaki birliği ve ayrılığı anlatmaktadır. Bu karelerde, daha önceki bölümde analizi yapılan Apple’ın “WWDC 2013 Keynote” tanıtım reklamındaki “aşk” karesinden esinlenilmiştir (bkz. s.85). Yarım daireler ortalarında beliren kırmızı dairesel boşlukla, birbirine dönük iki yüzü temsil eder. Bu kırmızı daire “konuşma ve nefes” sözcüklerine ve aslında arada tek bir kalbin atışını temsil edecek şekilde büyüyüp küçülmektedir.



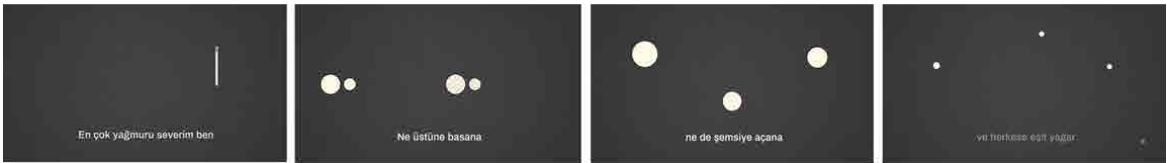
Görsel 112: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-4

Daha sonraki sahnelerde renkler yine eski haline dönerken, duygu yoğunluğunun gittikçe azaldığı ve “ayrılık” temasıyla birlikte tamamen eskiye döndüğü anlaşılmaktadır. Siyah alanların ortasında kalan beyaz dikdörtgen alan, şiirde geçen uzun nehri temsil etmektedir. Bu alanlardaki siyah ve beyaz daireler, nehrin kıvrımını anlatır. Daha sonra, nehir daralarak tren yolunun karşılıklı iki rayını oluşturur. Aralarda yazıyla birlikte beliren ara raylar, yolda ve hareket halinde olduğunun temsili olarak yukarıya doğru kayarak kaybolmaktadır.



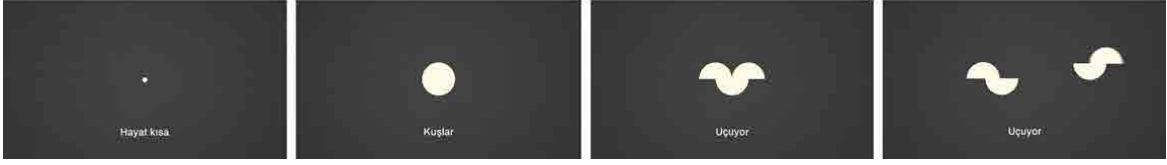
Görsel 113: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-5

Bu karelerde, bir önceki sahnelerde normale dönen duygu durum tasviri, onların anlatımıyla desteklenmiştir. Burada beyaz arka plan duvarı, ortasında bir pencerenin iki kanadı gibi açılarak oluşan ve dışarı bakan boşluğu temsil etmektedir. Burada, renklerle birlikte, aslında dışarıda gece olduğu anlaşılmaktadır. Gittikçe büyüyen daire, aslında izleyiciye doğru gelen bir şeyler olduğunu hissettirir. Daha sonra bu şekil yönünü değiştirerek kanatlarını açan tek bir kuştan aslında art arda olduğunu anladığımız iki ayrı kuşa dönüşerek uzaklaşmaktadır.



Görsel 114: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-6

Pencereden bakma eylemiyle anda olma hislerinin devamı olarak gelen bu sahnelerin ilk karesinde, yağmur damlasının düşüşüyle birlikte pencereye biraz daha yaklaşmış ve camın önünde durulmuş olduğu anlaşılmaktadır. Ardından gelen karelerde, artık izleyici pencereden aşağıya bakmakta ve açılan şemsiyeleri görmektedir. Sonraki karelerde, şemsiyeleri temsil eden daireler, yere eşit büyüklüklerde düşen ve düştüğü anda kaybolan yağmur damlalarını temsil etmektedir.



Görsel 115: Minimalist Şiir Uygulama Çalışması, Sahneler-7

Son sahnedeki karelerde, hayatın kısa oluşu, siyah bir zemine bir nokta konmasıyla anlatılmıştır. Bu nokta “son”u, yani hayatın kısalığından dolayı bitişi temsil etmektedir. Sonraki karelerde aslında henüz sonun gelmediğini anlatan daire büyüyerek yeniden doğumun döngüsel bir anlatımına dönüşür. Bitiş olduğu düşünülen daire, aslında bir yumurtanın kırılıp içinden çıkan kuşlarla, ölüm ve doğumun döngüseliği yansıtılmak istenmiştir.

Bu çalışmada, kompozisyon, içerik, renkler, şekiller ve yazılar sahneleri anlatacak en sade haliyle kullanılmıştır. Nesnelere geometrik şekillere indirgenmiş ve bu şekiller birçok sahnede, birden çok şeyi temsil edecek işlevsellikte kullanılmıştır. Şiirin doğasına uygun seçilen yazı yüzünün sade ve okunaklı olması tercih edilmiştir. Şiir dizeleri, sahnelerde bir alt yazı niteliğinde kullanılmıştır. Çalışmanın müziği ise içinde tekrarı barındıran ve aynı zamanda duygu yoğunluğunu ve geçişlerini destekleyen bir parçadır. Şekil ve hareketlerde tekrar ve simetri kullanılarak minimal etki daha da artırılmak istenmiştir. Bu özellikleriyle minimal bir hareketli grafik tasarım örneği ortaya konulmuştur.

## SONUÇ

Geçmişten günümüze minimalizmdeki değişimlerin incelendiği bu çalışmada, minimalizmin, dönemsel değişimlerden bağımsız olarak sanat ve tasarımda biçimsel ve /veya düşünsel yöntemlerinin hala kullanıldığı görülmektedir. Bu çalışmada, zamansız bir akım olarak minimalizmin hareketli grafik tasarımlar üzerindeki etkisi araştırılmıştır.

Minimalizmin tarihsel süreci incelendiğinde, modernizm dönemiyle birlikte gelen indirgemeci akımların buna zemin hazırladığı görülmektedir. Minimalizmin bugün geldiği noktada onun tasarım alanındaki hibritleşmeden etkilendiği ve böylece saf anlamını yitirdiği gözlenmiştir. Minimalizm özellikle, gittikçe daha karmaşık hale gelen etkileşimli medya gibi ortamlarda tercihten öte bir gereklilik olarak görülmeye başlanmıştır. Bu ortamlarda kullanılan hareketli grafik tasarımlar da daha sade ve minimalist tasarlanmaya başlanmıştır. Bunun dışındaki sanat ve tasarım alanlarında minimalizm hala tercih edilen bir yol olarak görülürken son yıllarda hayattaki gereksiz her şeyi azaltıp ruhu dinlemek için fırsat yaratmaya teşvik eden bir yaşam felsefesi haline dönüştüğü gözlenmektedir. Etrafımızda hareketli grafiklerin çoğalması ve çağımızda tüm bu hareketli uyaranları algılamak için zamanın azalması, minimalizmi bu anlamda tasarımda tercih nedenlerinden biri haline getirmektedir. Televizyon ve internet reklamcılığı iletmek istediği mesajı çok kısa sürelerde aktarma ihtiyacı hissetmeye başlamış ve hareketli grafik tasarımlar da sadeleşmeye yönelik bir değişim göstermişlerdir.

Minimalizm tüm bu gelişmelerle birlikte hareketli grafik tasarımında kullanılan araçlardan biri haline gelmiştir. Son yıllarda çok çeşitli tanımlar ve prensipler dahilinde kullanılarak içi boşaltılmış olan minimalizm kavramının sadece şekilsel indirgemeyi savunan söylemlerde yer aldığı görülmüştür. Azaltmanın derecesi, sıkıcılık noktasında basitliğe kaçma riskini taşımaktadır. Tüm bu değişimlerle birlikte minimalizmin temelde savunduğu prensip olan öze ulaşma kaygısı aynı kalmıştır. Minimal tasarımlar bugün gereksiz olandan sıyrılıp işlevsel hale gelen ve mesajını en yalın haliyle aktarabilen tasarımlardır. Önceki bölümlerde incelenen ve hareketli grafik tasarımlardaki etkileri incelenmiş olan minimalizm kavramı, son bölümde Minimalist Şiir adlı çalışmayla ortaya konmuştur.

Daha az öğeye sahip hareketli grafik tasarımlar izleyiciye gördüğünü anlamlandırma ve yorumlama alanı bırakır. İnsan zihninde hayal gücünü tetikleyen beyaz bir sayfa açar. Bu sadeliğe bazen büyük bir karmaşanın azaltılmasıyla varılır. Bu anlamda minimalizm, basit tasarım olarak yorumlanmaya yol açan az uğraşılmış izlenimi verebilse de sadeleştirme süreci kolay bir süreç olmayabilir. En sade tasarımlar kimi zaman üzerinde en çok uğraşılan ve bu minimalist dengeyi yakalamak adına en çok zaman harcanan tasarımlar olmaktadır. Bu çalışmada, zaman ve hareket boyutlarını da kapsayan ve bir çok tasarım disiplinin kesişim noktasında yer alan hareketli grafik tasarımlar için karmaşıklıktan uzak ve minimalist bir gelecek öngörülmüştür.

## KAYNAKÇA

Arntson, A.E. (2007). *Graphic Design Basics*. USA: Thomson Wadsworth.

Akođlu, C. (2009) *Etkileşim Tasarımının Bilgi ve İletişim Teknolojileri Gömülü Ürünlerin Tasarım ve Geliştirilme Sürecindeki Rolü*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi/Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Ambrose, G., Harris, P. (2011). *The Fundamentals of Typography*. United Kindom: AVA Publishing.

Awwwards Magazine.

<https://www.awwwards.com/less-but-better-dieter-rams-s-influence-on-today-s-ui-design.html>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Antoloji.com.

<https://www.antoloji.com/ayrilik-103-siiri/>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Ade L. (2004, Summer), Nicholas Virgilio's Haiku of Passion

(<http://performance.millikin.edu/haiku/writerprofiles/AdeOnVirgilio.html>).

Erişim tarihi: 15.02.19

Antoloji.com

(<https://www.antoloji.com/kisa-siiri/>).

Erişim tarihi: 15.02.19

Braha, Y. & Byrne, B. (2011). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web*. London: Focal Press.

Crook, I., Beare, P. (2016). *Motion Graphics Principles and Practices From the Ground Up*. London: Bloomsbury Publishing.

Design is History.

<http://www.designishistory.com/1960/paul-rand/>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Döl, A., Avşar, P. (2001). Minimalizm Akımı Kapsamında Nesne Anlayışının Yeniden

Değerlendirilmesi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, DOI: 10.7816.

Holtzschue, L. (2011). *Understanding Color An Introduction for Designers*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Hello Poetry.

(<https://hellopoetry.com/poem/66439/no-mind/>).

Erişim tarihi: 15.02.19

Halas, J. (1976). *Film Animation: A Smplicated Approach*, Paris: United Nations Educational Scientific and Cultural Organization.

Haley, A., Poulin, R., Tselentis, J., Seddon, T., Leonidas, G., Saltz, I., Henderson, K., & Alterman, T. (2012). *Typography Referenced A Comprehensive Visual Guide to the Language, History, and Practice of Typography*. Beverly, MA: Rockport Publishers.

Icograda Design Education Manifesto 2011.

[https://www.ico-d.org/database/files/library/IcogradaEducationManifesto\\_2011.pdf](https://www.ico-d.org/database/files/library/IcogradaEducationManifesto_2011.pdf).

Erişim tarihi: 15.02.19

İdacıtürk, E. (2011) *Uluslararası Tipografik Tasarım Üslubunun Günümüz İsviçre Tasarımına Etkileri*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi/Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Jasmin Jodry.

<http://www.jasminjodry.com/monsoon-wedding/>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Kovacs, A.B. (2007). *Screening Modernism European Art Cinema, 1950-1980*. USA: The University of Chicago Press.

Kaya, İ. (2011) *Sinemada Minimalizm ve 2000 Sonrası Türk Sinemasında Minimalist Yaklaşımlar*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Khan, S. (2017, 22 Haziran), Oskar Fischinger: 5 Facts You Should Know About the Influential Filmmaker and Visual Artist.

<https://www.independent.co.uk/news/people/oskar-fischinger-google-doodle-filmmaker-visual-artist-woman-in-the-moon-a7802776.html>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Karaman, E. (2017). Roland Barthes ve Charles Sanders Peirce'in Göstergibilimsel Yaklaşımlarının Karşılaştırılması. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, Sayı: 34.

Marzona, D., Grosenick, U. (2004). *Minimal Art*. Berlin: Taschen.

Musa, S., Ziatdinov, R., Griffiths, C. (2013). Introduction to Computer Animation and



Its Possible Educational Applications, <https://arxiv.org/pdf/1312.1824.pdf>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Museu d'Art Contemporani de Barcelona.

<https://www.macba.cat/en/little-histories-of-cinema-norman-mclaren-and-animation-cinema>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Menache, A., Müller-Fischer, M., Musgrave, F.K., Pauly, M., Peachey, D., Perlin, K., Pfister, H., Sharpe, J., Wicke, M., Wilkins, M.R., Woolridge, N. & Worley, S. (2010).

*Computer Animation Complete All-in-One: Learn Motion Capture, Characteristic, Point-Based and Maya Winning Techniques*. USA: Morgan Kaufmann.

Maeda, J. (2006). *The Laws of Simplicity Design, Technology, Business, Life*. Massachusetts : MIT Press.

Macstories by Federico Viticci & Friends.

<https://www.macstories.net/news/apple-posts-wwdc-2013-keynote-ios-7-designed-by-apple-videos/>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Material Design.

<https://material.io/design/>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Neupert, R. (2011). *French Animation History*. United Kingdom: Wiley - Blackwell Publishing.

National Gallery of Victoria.

<https://www.ngv.vic.gov.au/guggenheim/education/04.html>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Obendorf, H. (2009). *Minimalism Designing Simplicity*. Hamburg: Springer.

Tekmen, A.N. (2010). Japon Şiiri Haiku ve Türk Edebiyatındaki Yansıması. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Türkoloji Dergisi*, Sayı:1

Zwart, J.W. (1997). The Minimalist Program. *Journal of Linguistics*, DOI:

10.1017/S0022226797006889

Sweetser, E., Sullivan, K. (2012). Minimalist Metaphors. *English Text Construction*, DOI:

10.1075/etc.5.2.01swe

Shaw, A. (2016). *Design for Motion Motion Design Techniques & Fundamentals*, Shaw D. (Ed.). New York: Focal Press.

Preece, J., Sharp, H., Rogers, Y. (2015). *Interaction Design*. United Kingdom: John Wiley &

Sons Ltd.

Parent, R., Ebert, S.E., Gould, D.A.D., Gross, M., Kazmier, C., Keiser, R., Lumsden, C.J., Menache, A., Müller-Fischer, M., Musgrave, F.K., Pauly M., Darwyn, P., Perlin, K., Pfister, H., Sharpe, J., Wicke, M., Wilkins, M.R., Woolridge, N. & Worley, S. *Computer Animation Complete All-in-One: Learn Motion Capture, Characteristic, Point-Based, and Maya Winning Techniques*. Burlington, USA: Morgan Kaufmann.

Poets.org.

<https://www.poets.org/>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Poetry Foundation.

<https://www.poetryfoundation.org/poets/basho>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Poets.org

(<https://www.poets.org/poetsorg/poem/haiku-you>).

Erişim tarihi: 15.02.19

Reus, J. (2018, 18 Şubat), The Importance of Motion for UX Design.

<https://blog.prototypr.io/the-importance-of-motion-for-ux-design-7710edcdae3a>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Samara, T. (2011). *Graphic Designer's Essential Reference: Visual Elements, Techniques, and Layout Strategies for Busy Designers*. Beverly, MA: Rockport Publishers.

Strickland, E. (1993). *Minimalism: Origins*. Boston: Indiana University Press.

Schönfeld, C. (2006). *Lotte Reiniger and the Art of Animation*. Germany: Königshausen & Neumann Press.

Sürmeli, K. (2013). Rus Konstrüktivizminin Grafik Tasarıma Yansımaları. *İnönü Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı: 1.

Sözen, M., F. (2013). Estetik Bir Öge Olarak Sinemada Ses Tasarımı Ve Örnek Bir Film Çözümlemesi. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkishor Turkic*, Sayı: 8

Stevanovic, V. (2013). A Reading of Interpretative Models of Minimalism in Architecture. *ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi*, DOI: 10.4305

Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük.

[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&kelime=M%C4%B0N%C4%B0MU](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&kelime=M%C4%B0N%C4%B0MU)

.

Erişim tarihi: 15.02.19

Thomas, F., Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life*. Italy: Walt Disney Productions.

The Museum of Modern Art.

<https://www.moma.org/artists/3716#fnref1>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Trollback Company.

<https://trollback.com/about/>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Türker, İ. H. (2011). Canlandırma'nın Tarihçesi ve Türk Canlandırma Sanatı. *İnönü*

*Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Sayı:2

Unframed Lacma.

<https://unframed.lacma.org/2013/05/02/close-encounters-with-hans-richter>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Veli, O. (2002). *Orhan Veli Bütün Şiirleri*. Onca Tapınç (Ed.). İstanbul: YKY.

Vaneeno, C. (2011). Minimalism in Art and Design: Concept, Influences, Implications and

Perspectives. *Journal of Fine and Studio Art*, Sayı: 1

Willenskomer, I. (2017, 31 Mart), Creating Usability with Motion: The UX in Motion

Manifesto.

<https://medium.com/ux-in-motion/creating-usability-with-motion-the-ux-in-motion-manifesto-a87a4584ddc>.

Erişim tarihi: 15.02.19

Yılmaz, E. (2009) *Mondrian ve Maleviç'in Sanatında Metafizik ve Felsefi Arayışlar Sanatçı*

*Metinleri Işığında Bir Değerlendirme*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İTÜ/Sosyal

Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yağmur Darılmaz Mesela Şiiri.

<http://huzurbulutum.blogspot.com/2015/02/yagmur-darilmaz-mesela.html>

Erişim tarihi: 15.02.19

## ÖZGEÇMİŞ

### Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Elif İlbars  
Doğum Tarihi ve Yeri: 07.06.1989, Çorum

### Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Yeditepe Üniversitesi Mimarlık Bölümü  
Y. Lisans Öğrenimi : Işık Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü  
Bildiği Yabancı Diller: İngilizce  
Tasarım Etkinlikleri : TEPTA Işık Sergisi

### İş Deneyimi

Stajlar : Celik & Celik, SİNPAŞ, Balaban, Çırakoğlu Mimarlık Ofisleri  
Projeler :  
Çalıştığı Kurumlar : Cengiz Bektaş Mimarlık  
Grid Mimarlık  
Mondelite Aydınlatma Tasarım Ofisi  
TEPTA

### İletişim

E-Posta Adresi : e-ilbars@hotmail.com

Tarih : 15.02.2019