

SÜRREAL FİMLERİN PSİKEDELİK TARZDA HAREKETLİ AFİŞ
OLARAK YORUMLANMASI

AFİFE İZCİ

Lisans, Grafik, Dumlupınar Üniversitesi 2012

Yüksek Lisans, Görsel İletişim Tasarımı, Işık Üniversitesi, 2018

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

IŞIK ÜNİVERSİTESİ

2018

İŞIK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

SÜRREAL FİLMLERİN PSİKEDELİK TARZDA HAREKETLİ AFİŞ OLARAK
YORUMLANMASI

AFİFE İZCİ

ONAYLAYAN:

Doç. Dr. Hatice Öz Pektaş
(Tez Danışmanı)

(Işık Üniversitesi)

Doç. Dr. Barış Atiker
(Tez Eş Danışmanı)

(Beykent Üniversitesi)

Doç. Dr. Banu İnanç Uyan Dur

(Işık Üniversitesi)

Yard. Doç. Dr. Ayşe Günay

(Işık Üniversitesi)

Yard. Doç. Dr. Yüksel Balaban

(Beykent Üniversitesi)

ONAY TARİHİ: 19.01.2018

TEŐEKKÜR

Tez alıőmam sırasında kıymetli bilgi, birikim ve tecrübeleri ile bana yol gösterici ve destek olan deęerli danıőman hocam sayın Do. Hatice z Pektaő ve Do. Barıő Atiker'e sonsuz teőekkür ve saygılarımı sunarım.

alıőmalarım boyunca yardımını hi esirgemeyen Murat Palta'ya ve teknik destek saęlayan Fuat Deęirmenci'ye teőekkür ederim.

alıőmalarım boyunca maddi manevi destekleriyle beni hibir zaman yalnız bırakmayan aileme de sonsuz teőekkürler ederim.

SÜRREAL FİMLERİN PSİKEDELİK TARZDA HAREKETLİ AFİŞ OLARAK YORUMLANMASI

ÖZET

Sinemanın ilk zamanlarında film jenerikleri olarak karşımıza çıkan hareketli grafikler günümüzde çeşitlilik kazanmıştır. Bu çeşitlilik teknolojiyle bağlantılı olarak farklı mecralarda karşımıza çıkmaktadır. Bu mecralardan birisi de hareketli afişlerin sunulacağı ekranlar olmuştur. Henüz yeni bir iletişim aracı olan hareketli afişler ilk örneklerini sosyal medya, web siteleri ve dijital sokak tabelalarında göstermeye başlamıştır. Kapalı ve açık alanlarda kullanılan sanatsal veya ticari amaçlarla tasarlanan film afişleri filmin kavramsal içeriğiyle alakalı olmalıdır. Bu tez çalışmasında filmlerin kavramsal ve görsel açıdan sürreal olanı nasıl temsil ettiği incelenmiş olup psikedelik stil ile ilişkisi araştırılmıştır. Sürreal sinema ile psikedelik stil arasında benzer görsel anlatımlar olduğu saptanmıştır. Hareketli grafikler psikedelik açıdan incelenmiş olup sürreal filmler metafor ve imgeler aracılığıyla hareketli afiş olarak tasarlanmıştır. Hareketli afişlerde tasarım unsurlarına değinerek bu alanda örnek çalışmalar tasarlamak amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sinema, psikedelik stil, hareketli afiş, afiş, hareketli grafikler, sürreal, sürreal film

INTERPRETATION OF SURREAL MOVIES IN PSYCHEDELIC STYLE AS MOTION POSTERS

ABSTRACT

Starting as movie trailers, motion graphic has enlarged its variety until today. This variety can come in different medium forms, depending on technological developments. Screens are one such for mediums that are mentioned. Being just a fresh visual communication, motion posters, its very roots started appearing on social media, web sites and digital outdoor screens. Regardless of being created for commercial or artistic purposes, indoor or outdoor movie posters must be related to movies themselves in conceptual ways. This thesis project is aimed to research how movies represented in surreal style, both visually and conceptually and their connections with psychedelic style. It is determined that there are similar visual expressions between both movements. Their ways of expressions with symbols and imagery is put out. Motion graphic was examined in psychedelic perception and surreal movies were designed as motion posters thanks metaphors and imagery. With the touch of design elements, samples are created in this field as the purpose of this research.

Keywords: Cinema, psyhcedelic style, motion poster, poster, motion graphic, surrealism, surreal cinema

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	i
ÖZET.....	ii
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
GÖRSELLER LİSTESİ.....	vi
1. GİRİŞ.....	1
2. SÜRREAL SİNEMADA PSİKEDELİK STİL	2
2.1. Sürreal Sinema Akımı	4
2.2. Psikedelik Stil	11
2.3. Sürreal Sinema ve Psikedelik Stil Arasındaki İlişki	18
3. SÜRREAL SİNEMA VE HAREKETLİ GRAFİKLER.....	30
3.1. Film Jenerikleri	32
3.2. Sürreallizm ve Görsel Efektler (Etkiler).....	37
3.3. Hareketli Afişler	41
3.3.1 Hareketli Afişte Görsel Tasarım Unsurları	48
4. HAREKETLİ GRAFİKLERDE PSİKEDELİK STİL	52
5. HAREKETLİ AFİŞ TASARIM UYGULAMALARI VE ANALİZİ.....	78

5.1. 2001: A Space Odyssey	78
5.2. Enter The Void	84
5.3. Brazil	89
5.4. The FALL	94
5.5. Zardoz	98
6. SONUÇ	104
KAYNAKÇA.....	105
ÖZGEÇMİŞ	109

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 2.1 Kuleshov Deneyi Görüntüleri Kuleshov (1918).....	3
Görsel 2.2: Anton Giulio Bragaglia Fotodinamik Deneylelerinden Görüntüler Kaynak: www.italianways.com	6
Görsel 2.3: Man Ray'in Emak –Bakia (1926) Filminden Kareler	9
Görsel 2.4: Hans Richter Ghost Before Breakfast (1928) Filminden Kareler.....	10
Görsel 2.5: Isac Abrams'ın 1995 Yılında Tasarladığı Kaleysdoskopi Görüntüsü	12
Görsel 2.6: Alfonse Mucha (1896) Kaynak: www.robswebstek.com; Bonnie Maclean (1967) Kaynak: www.moma.org;	14
Görsel 2.7: Francis Picabia, 1921–22 Sergi Katoloğu - Harvey W. CohenThe Mantra-Rock Dance 1966 -67.....	15
Görsel 2.8: Big Brother & The Holding Company 1967 için Joe Gomez tarafından tasarlanan poster- The Paul.....	16
Görsel 2.9: Op Art Örnekleri 1950 Kaynak: artclubblog.com- 1970 Kaynak: Victor Vasarely	16
Görsel 2.10:Victor Moscoco “Zap” Kaynak: www.grafik.net	17
Görsel 2.11:Rick and Morty Tv Dizisi Kapak Görseli Kaynak: cinematologia.com.br	17
Görsel 2.12: Ballet mecanique" (1924)- Fernand Léger Filminden Kareler	19
Görsel 2.13: Man Ray'in Emak –Bakia (1926) ve Victor Vasarely ‘ Melodies’ (1950- 1970)	19
Görsel 2.14: Storm De Hirsch Peyote Queen (1965)	20
Görsel 2.15: John Boorman, Zardoz (1974) Taş Tanrı Film Görseli	22

Görsel 2.16: John Boorman, Zardoz (1974) Filminden Kaleydoskop Görüntüler.....	24
Görsel 2.17: John Boorman, Zardoz (1974) Filminden Görüntüler	25
Görsel 2.18: Stanley Kubrick 2001 A Space Odyssey (1968) Filminde Primatın Monolit'e Yakınlaştığı Sahne.....	26
Görsel 2.19: Stanley Kubrick 2001 A Space Odyssey (1968) Boyut Atlama Sahnesinden Görüntüler.....	27
Görsel 2.20: Gaspar Noe Enter The Void (2009) Filmi'nden Sahne	28
Görsel 2.21: Gaspar Noe Enter The Void (2009) Filmi'nden Ekran Görüntüleri.....	29
Görsel 3.1: M.Ö 480 ile M.Ö 700'lü Yıllara Ait Arkaik Dönem Yunan Vazo Çizimleri.....	30
Görsel 3.2: Henri Hans'ın Demiryolu ile İlgili Posteri - Fotomontaj Tekniğiyle ile Afiş	31
Görsel 3.3 :Saul Bass The Man With The Golden Arm (1955)	33
Görsel 3.4: Maurice Binder James Bond 007 Dr. No Film Jeneriği (1962).....	34
Görsel 3.5: Dexter Dizi Jeneriği (2006-2013) Eric Anderson.....	35
Görsel 3.6: Seven Film Jeneriği Kyle Cooper (1995)	36
Görsel 3.7: Luis Buñuel Un Chien Andalou (1929) Ekran Görüntüleri.....	38
Görsel 3.8: Europe Your Home 3D Mapping Gösterisi Kaynak: youtube.com.....	38
Görsel 3.9: Europe Your Home 3D Mapping Gösterisi Görüntüleri Kaynak: youtube.com..	39
Görsel 3.10: Terry Gilliam Brazil (1985) Filminden Rüya Görüntüsü ve Gerçeklik.....	41
Görsel 3.11: Sharffen Berger adlı Firmanın 2014 Yılında Uyguladığı Etkileşimli Afiş Uygulaması.....	42
Görsel 3.12: Green Room 2015 Toronto Festival Filmi Hareketli Afişi Kaynak: collider.com	43
Görsel 3.13: A Nightmare on Elm Street Hareketli Film Afişi (2010) Kaynak: www.imdb.com	44

Görsel 3.14:Darkness Hareketli Film Afişi Kaynak: collider.com	45
Görsel 3.15:Terminator (2015) Hareketli Film Afişi Kaynak: youtube.com	46
Görsel 3.16: Doç. Banu İnanç Uyan Dur 'un "Oto-sansür" adlı GIF poster çalışması "2017 Bolivya Poster Bienali	47
Görsel 4.1: Elias Romero Stepping stones (1968).....	52
Görsel 4.2: Joshua Light Show (1967) Ekran Görüntüleri.....	53
Görsel 4.3: Walter Ruttmann Lichtspiel ,Opus II [1922].....	53
Görsel 4.4: Harry Marks tarafından tasarlanan ABC Film Haftası Açılış Jeneriği Kaynak: (Carlson, 2017)	54
Görsel 4.5: 7up "Bubbles" 1974 Reklam Filminden Kareler Kaynak: youtube.com.....	55
Görsel 4.6: Marvel's Daredevil Netflix Dizi Jeneriği (2013)	56
Görsel 4.7: Gypsy (2017) Netflix Dizisi Jeneriği Ekran Görüntüleri Kaynak: netflix.com.....	56
Görsel 4.8: Gypsy (2017) Netflix Dizisi Jeneriği Ekran Görüntüleri Kaynak: netflix.com.....	57
Görsel 4.9: Daniel Kleinman James Bond Skyfall Açılış Jeneriği Ekran Görüntüleri (2012) .	57
Görsel 4.10: Daniel Kleinman James Bond Skyfall Açılış Jeneriği Ekran Görüntüleri (2012)	58
Görsel 4.11: Daniel Kleinman James Bond Skyfall Açılış Jeneriği Ekran Görüntüleri (2012)	59
Görsel 4.12: Daniel Kleinman James Bond Skyfall Açılış Jeneriği Ekran Görüntüleri (2012)	59
Görsel 4.13: Daniel Kleinman James Bond Skyfall Açılış Jeneriği Ekran Görüntüleri (2012)	60
Görsel 4.14: Daniel Kleinman James Bond Skyfall Açılış Jeneriği Ekran Görüntüleri (2012)	60

Görsel 4.15: Gaspar Neo Enter The Void (2009) Film Jeneriği Görüntüleri	61
Görsel 4.16: Dark Dizi Jeneriği (2017) Ekran Görüntüsü Kaynak: netflix.com.....	62
Görsel 4.17: Dark Dizi Jeneriği (2017) Ekran Görüntüsü Kaynak: netflix.com.....	63
Görsel 4.18: Dark Dizi Jeneriği (2017) Ekran Görüntüsü Kaynak: netflix.com.....	63
Görsel 4.19: Dark Dizi Jeneriği (2017) Ekran Görüntüsü Kaynak: netflix.com.....	64
Görsel 4.20: Dark Dizi Jeneriği (2017) Ekran Görüntüsü Kaynak: netflix.com.....	65
Görsel 4.21: Dan Harmon, Justin Roiland Rick And Morty Çizgidizi Jenerik Görüntüsü (2013-)	66
Görsel 4.22: Dan Harmon, Justin Roiland Rick And Morty Çizgidizi Jenerik Görüntüsü (2013-)	66
Görsel 4.23: Dan Harmon, Justin Roiland Rick And Morty Çizgidizi Jenerik Görüntüsü (2013-)	67
Görsel 4.24: Dan Harmon, Justin Roiland Rick And Morty Çizgidizi Jenerik Görüntüsü (2013-)	67
Görsel 4.25: Benjamin Bocquelet Gumball Çizgifilm Jeneriği 2011	68
Görsel 4.26: OFFF Mexico Open Titles (2016)	69
Görsel 4.27: OFFF Mexico Open Titles (2016)	70
Görsel 4.28: Offf veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüleri Kaynak: vimeo.com	71
Görsel 4.29: Offf veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüsü Kaynak: vimeo.com.	72
Görsel 4.30: Offf veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüsü Kaynak: vimeo.com.	73
Görsel 4.31: Offf veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüsü Kaynak: vimeo.com.	73
Görsel 4.32: Offf veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüsü Kaynak: vimeo.com.	74

Görsel 4.33: Off veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüleri Kaynak: vimeo.com	74
Görsel 4.34: Off veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüsü Kaynak: vimeo.com.	75
Görsel 4.35: The Mill ile Off Birlikteliği ile Tasarlanan “Night”Etkinliği (2016) Açılış Jeneriği	76
Görsel 4.36: The Mill ile Off Birlikteliği ile Tasarlanan “Night”Etkinliği (2016) Açılış Jeneriği Ekran Görüntüsü	77
Görsel 5.1 2001 A Space Odyssey Hareketli Afiş Eskiz Çalışması.....	78
Görsel 5.2: 2001 A Space Odyssey Hareketli Afiş Eskiz Çalışması.....	79
Görsel 5.3: 2001 A Space Odyssey Hareketli Afiş Eskiz Çalışması.....	79
Görsel 5.4: 2001 A Space Odyssey Hareketli Tasarım Aşaması Program Görüntüleri	80
Görsel 5.5: 2001 A Space Odyssey Hareketli Tasarım Aşaması Program Görüntüleri	80
Görsel 5.6: 2001: Space Odyssey Hareketli Afiş Ekran Görüntüleri	81
Görsel 5.7: Space Odyssey Hareketli Afiş Ekran Görüntüleri	81
Görsel 5.8: Space Odyssey Hareketli Afiş Ekran Görüntüleri	82
Görsel 5.9: Space Odyssey Hareketli Afiş Final Kare	83
Görsel 5.10:Enter The Void Hareketli Afiş Eskiz.....	84
Görsel 5.11: Enter The Void Hareketli Afiş Fikir Aşaması Deneysel Çekim.....	85
Görsel 5.12: Enter The Void Hareketli Afiş Fikir Aşaması Deneysel Çekim.....	85
Görsel 5.13: Enter The Void Hareketli Afiş Tipografi Çalışması.....	86
Görsel 5.14: Enter The Void Hareketli Afiş Ekran Görüntüleri	86
Görsel 5.15: Enter The Void Hareketli Afiş Ekran Görüntüleri	87
Görsel 5.16: Enter The Void Hareketli Afiş Ekran Görüntüleri	87

Görsel 5.17: Enter The Void Hareketli Afiş Final Kare.....	88
Görsel 5.18:Brazil Hareketli Afiş Eskiz Çalışması	89
Görsel 5.19:Brazil Hareketli Afiş Tasarım Aşaması.....	90
Görsel 5.20: Brazil Hareketli Afiş Eskiz Çalışması	90
Görsel 5.21: Brazil Hareketli Afiş Tasarım Aşaması	91
Görsel 5.22: Brazil Filmi Hareketli Afiş Görüntüleri.....	91
Görsel 5.23: Brazil Filmi Hareketli Afiş Görüntüleri.....	92
Görsel 5.24: Brazil Filmi Hareketli Afiş Görüntüleri.....	92
Görsel 5.25 Brazil Filmi Hareketli Afiş Görüntüleri.....	93
Görsel 5.26: Enter The Void Hareketli Afiş Eskiz Çalışması.....	94
Görsel 5.27: Enter The Void Hareketli Afiş için Deneme Çekimleri	94
Görsel 5.28:The Fall Filmi Hareketli Afiş Ekran Görüntüsü	95
Görsel 5.29: The Fall Filmi Hareketli Afiş Ekran Görüntüsü	96
Görsel 5.30: The Fall Filmi Hareketli Afiş Ekran Görüntüsü	96
Görsel 5.31: The Fall Filmi Hareketli Afiş Ekran Görüntüsü	97
Görsel 5.32:Zardoz Hareketli Afiş Eskiz	98
Görsel 5.33: Zardoz Hareketli Afiş Tasarım Elemanı.....	99
Görsel 5.34:Zardoz Hareketli Afiş Program Görüntüleri.....	99
Görsel 5.35: Zardoz Hareketli Afiş Tasarım Elemanı.....	99
Görsel 5.36:Zardoz Hareketli Afiş Tasarım Aşaması	100
Görsel 5.37: Zardoz Hareketli Afişi Ekran Görüntüsü.....	101
Görsel 5.38: Zardoz Hareketli Afişi Ekran Görüntüsü.....	102

Görsel 5.39: Zardoz Hareketli Afişi Ekran Görüntüsü.....	102
Görsel 5.40: Zardoz Hareketli Afişi Ekran Görüntüsü.....	103

1.GİRİŞ

Akıllı ekranlar, telefonlar, elektronik tabletler gibi birçok medya alanı günümüzün vazgeçilmez öğeleridir. Bu alanlar hareketli görsel unsurların insanlara kolayca ulaşabileceği alanları oluşturmasıyla birlikte sanat üretimi çeşitliliği ve iletişim için yeni olanaklar sağlamaktadır. Sinema fragmanları akıllı ekranlarda daha farklı bir şekilde hareketli film afişleri olarak yer almaya başlamıştır. Bu afişler kullanılan medya unsuruna göre sesli sessiz uzun veya kısa olmaktadır.

Sürreal sinema kavramı her zaman tartışmaya açık bir konu olmuştur. Farklı bir gerçeklik algısı oluşturan sinema; birçok farklı yapıyı içinde barındırarak geniş bir araştırma alanına sahiptir. Gerçeküstü, üstün bilinç durumları, hayali ve fantastik dünya, sinemaya birçok farklı görsellekle yansımıştır. Bu görsellik farklı adlandırmalara sebep olsa da sinemanın hayali dünyası, her zaman sinemanın temelinde var olan bir olgu durumundadır. Sinemanın bu hayali dünyası fragmanlar ve afişlere filmde sahneler veya daha soyut anlatımlar olarak yansımıştır. Günümüz teknolojisi hareketli grafiklerin ve bunların yer alacağı mecraları zenginleştirirken farklı anlatım olanaklarını beraberinde getirmektedir. Sürrealizm ve görselleştirme bir araya geldiğinde anlatılmak istenen kavram ve olgu sezgisel açıdan yorumlanabilecek bir görüntüye bürünmektedir.

Soyut ve sürreal filmlerin psikedelik bir görsellekle sunulması 1920'lerin deneysel filmlerinden başlayarak günümüze kadar filmlerin gerçeküstü boyutunu anlatmada yardımcı olan bir unsur olmuştur. Sürreal sinema ve psikedelik stilin görsel benzerlikleri ve çıkış noktalarının ortaklığı söz konusu olmuştur. Bu benzerliğin film afişlerinde yer alması bu hayali dünyanın filmlerdeki psikedelik görsellekle afişlere aktarılması bu tez çalışmasında araştırma konusunun temelini oluşturmaktadır.

2.SÜRREAL SİNEMADA PSİKEDELİK STİL

Sinema, art arda gelen görüntü ve seslerden oluşmaktadır. Bu görüntü ve ses öğeleri birçok kod, sembol ve işaret içermektedirler. Bu kod ve semboller izleyici tarafından içinde bulunduğu sosyolojik, psikolojik, kültürel gibi birçok etmene göre yorumlanmaktadır.

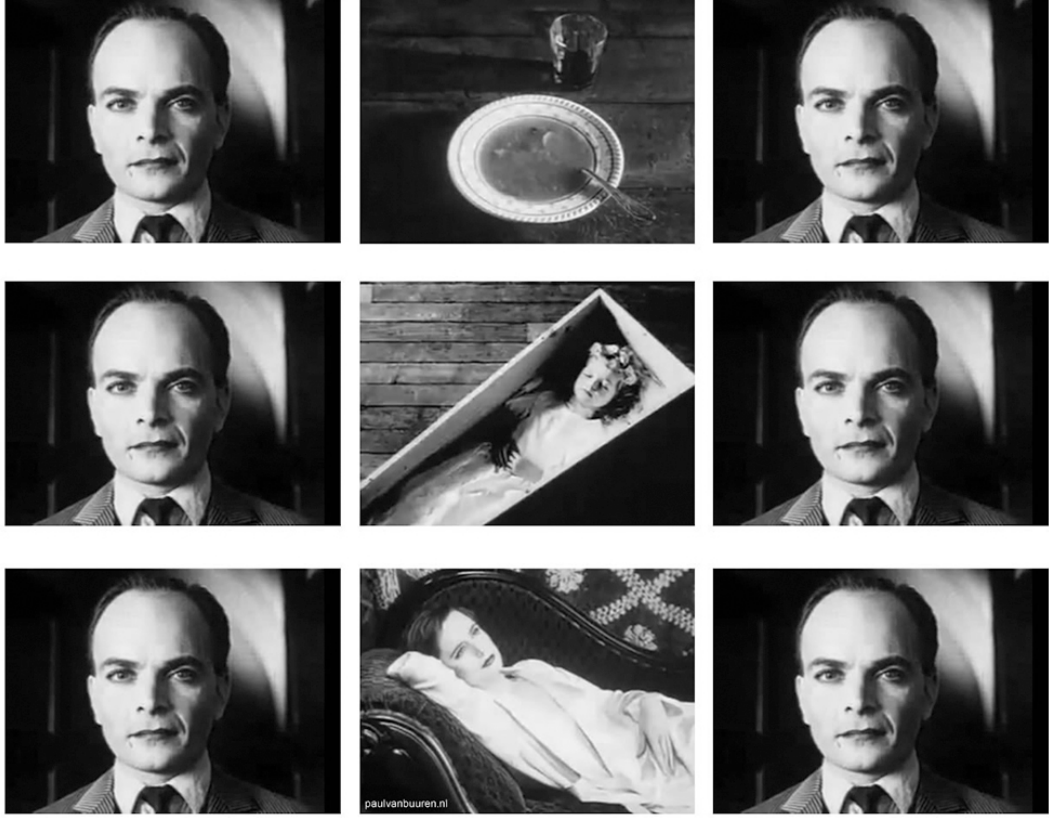
Bir sinema filmi ister düşsel olsun ister gerçekçi, insanların bir unsurla ortak etkileşime girmeleri anlamına gelmektedir. Bu etkileşim, sinema filminin ana konusuyla veya bireyin, toplumun kültürel yapısı ile ilişkili olsa da kullanılan görsel malzemeler konu bütünlüğü açısından ayrı bir öneme sahiptir. Sinemada her bir kare bir önceki ve bir sonraki kare ile bağlantılıdır. Farklı görme biçimlerinin gelişmesiyle birlikte “gerçeklik” insan algısında şekil değiştirmektedir. İnsan bilinci bazı kodlar (görüntü, ses, biçim) ile insan algısını etkilemekte ve gerçeklik boyutunu değiştirebilmektedir.

Her filmi bir aktaran ve izleyiciyi aktarılan öge olarak düşünürsek bunu karşılıklı bir iletişim aracı olarak da görebiliriz. Her ne kadar insanın içinde bulunduğu fizyolojik ve psikolojik durum algılamada etkiliyse, karşıdan gelen verilerin şiddeti ve doğruluğu gibi unsurlar da insan algısı üzerinde oldukça etkilidir. Bu durumda film ve izleyicinin bir etkileşim içerisinde olduğunu ifade edebilmekteyiz. Filmde geçen bir olgu veya olayı gerçek veya sahte olarak tanımlamalar da izleyiciye aktarılan veriler doğrultusunda şekillenecektir. Elbette film içerisindeki “gerçek” tanımı günlük hayatta karşılaştığımız veya bilincinde olduğumuz gerçekten farklıdır. Burada bahsedilen gerçeklik durumu bir “yanılsama” veya “gerçeğin yansıması” olarak karşımıza çıkmaktadır.

20. yy. başlarında Kuleshov adındaki bir film yapımcısı bir deneyde ünlü bir aktörün ifadesiz yüzünü kullanarak bir video kaydı almıştır. Bu kayıt ile birlikte bir tabak çorba, tabutta yatan bir kadın, koltukta uzanan bir kadın ve oyuncak ayı ile oynayan bir çocuk görüntülenmiştir. Kayıta oyuncunun yüzünden sonra gelen her bir görüntü izleyicilerin algılarını görüntülere göre değiştirmiştir. Oyuncu ve tabut görseli görüntülendiğinde ifade üzgün olarak yorumlanırken, oyuncu çorba ile gösterildiğinde görüntüdeki adamın aç olduğu yönünde yorumlanmıştır (Andreas M. Baranowski, 2016).

Kullanılan her görsel öge izleyiciye farklı anlatımlarda bulunmuştur. Buradan; arka arkaya gelen görsellerden oluşan zincir, izleyicinin görüntüler arası bağ kurmasını sağlayıp her

defasında mesajı farklılaştırmıştır. Bu yöntem daha sonra sinema sektöründe kullanılan yaygın yöntemlerden biri olmuştur ve halen günümüzde sıklıkla kullanılmaktadır.



Görsel 2.1 Kuleshov Deneyi Görüntüleri Kuleshov (1918)

Seyircinin kolay tükettiği popüler filmler büyük kitlelere ulaşmaktadır. Sinemanın ilk dönemlerinden bugüne, filmler, yalnızca kendi coğrafyalarında değil dünyanın pek çok yerinde seyirci bulmaktadır. Pazarlama yöntemleri, kültürel yayılma gibi etkenleri göz ardı ederek düşünecek olursak; filmlerin, insanları gerçek hayattan kopartıp kurmaca bir dünyanın gerçekliğine inandırması; insanın yerel ve evrensel kaygılarını, çatışmalarını, etkileyici biçimde anlatması bu filmleri izleyicilerle buluşturan nedenlerden olmuştur.

Filmlerin '*formalist*' analizi (teknik özellikler analizi) '*auteur*' analizi (yönetmenin yaratıcı vizyonunun analizi) gibi teoriler oluşturulmuştur. Bu bağlamda sinema çeşitli yollarla analiz edilebilen toplumda var olan birçok ilgiye ve ihtiyaca yönelik ortak bir iletişim kaynağı olmuştur (Sharma, 2014).

Filmlerde anlamın çoğu görülen görüntü veya duyulan seslerden oluşmamaktadır. Birbirini takip eden görüntü ve ses dizisi olarak düşünüldüğünde önceki ve sonraki görüntüler arası bağ kurularak çıkarımlarda bulunulmasını sağlamaktadır.

“Kayıt sanatları, nesne ve gözlemci arasında daha doğrudan bir iletişim hattı sağlar. Kayıt ortamının dili hem yazılı hem de resimsel dilden daha doğrudan ve daha az belirsizdir. Renkli film, gerçekliğin çoğunu siyah-beyazdan daha fazla sağlar; Sesli film gerçek tecrübeye sessizlikten daha paraleldir” (Monaco, 2000, s. 26).

Aynı zamanda sinema dilbilim ile ilişkili olduğu kadar göstergebilim ile de doğrudan ilişkilidir. Monaco’ya göre bu iki unsur birleşerek “film dili” olarak yeni bir kavram ortaya çıkartmıştır. Göstergebilim içinde bir kod ve işaretler içerdiği için, filmler açısından anlamı, renkleri, çekimleri ve bir göstergeyi ifade etmek için kullanılan eylemleri ifade etmektedir. Aynı zamanda, James Monaco, filmin yazılı veya sözlü bir dilden farklı olduğunu ve böyle birimlerden oluşmadığını, aksine bir anlamın sürekliliğini ifade etmektedir. Bir filmdeki bir çekim içinde okumak istediğiniz kadar bilgi vardır. Bu nedenle, film bize bir tür dil sunmaktadır. Temel birimi tanımlayamadığımız ve dolayısıyla ölçülebilir olarak tanımlayamadığımız kesintisiz olan bu dil bütün bir sisteme bağlı olmuştur (Monaco, 2000).

Sinemayı sadece birbirini izleyen görüntüler dizini olarak değerlendirmek oldukça yanlış olur. Burada önemli olan bu görüntülerin bir araya gelerek bir kavramı, olguyu veya olayı temsil etmesidir. “Sinema en başından beri nesnelere bir imaj olarak sunmuşlardır.” Görüntünün yani “imajın” gerçeği yansıtan bir yanılsama olarak düşünülmektedir. Ulus Baker; Kant’ın “İmajlar hayal gücümüzün altında bir yetidir. Oysa ki hayal gücümüz şemalar üreten bir yapıya sahiptir. Şema ise bir şeyin imajı, görüntüsü değil, onun üretilme kurallarının bütünüdür.” sözünü aktarmıştır ve sinemada bu arayış içerisinde zihnimizin bir şema oluşturduğunu savunmuştur (Baker, 2011, s. 22,23).

Filmler herhangi bir konuyu ele alırken konuya paralel olarak görsel açıdan farklılıklar gösterir. Bu farklılıkları tam olarak anlamak için ele alacağımız disiplinleri açıklamak gerekir.

2.1. Sürreal Sinema Akımı

Sürreal sinemanın ne olduğunu anlamak için önce Sürrealizmin ne olduğunu açıklamak gerekir. Sürrealizm ‘gerçeküstü’ olarak tanımlansa da gerçekliği içinde barındıran bir

kavramdır. Gerçeküstücülük dar anlamda bir stil değil, daha ziyade bir yazarın veya sanatçının dünya görüş ve tutumudur, ancak yaratıcıları bile bunu kapsamlı bir şekilde tanımlayamamıştır. Gerçeküstücüler toplumu ve kültürü insan özgürlüğünün ve gerçek ihtiyaçlarının baskısı olarak görmüş; insanlardaki özellikle kendiliğinden olan ve bilinçaltındaki ifadelerini kurtarmaya çalışmışlardır. Sürrealizm, bilinçaltının kendiliğindenliği ve ifadesinin, insanları, akıl temelli toplumun dizginlerinden kurtarmaya yönelik bir araç olarak görmüştür. Düşünmeden alınan dikte, akıl yürütülen herhangi bir kontrolün yokluğu ve ahlaki ön yargılar dışında yaratılan bir otomatik davranış olarak dışavurumu ifade eder. Burada bilinç gölgesinde kalan bilinçaltının kontrolü ele aldığı savunulmuştur (Brahman, 2004).

‘Gerçeküstücülük’ genel olarak edebi bir eser veya görsel bir sanat eseri olarak karşımıza çıkmaktadır. Max Ernst, Giorgia de Chirico, Rene Magritte, Joan Miro, Andre Masson, Alberto Giacometti, Salvador Dali gibi sanatçılar bu alanda örnekler vermiştir. Sürreal etki taşıyan çalışmalarda kavramları açıklamak için sembolik bir kullanım olduğu gözlemlenmiştir. Sanatçının bilinçdışı zihninin arzuları, kadınların, insan biçimlerinin, kuşların veya böceklerin sembolize edilmiş görüntülerinde kendini gösterebilir. Bu sembollerin oldukları anlamın dışına çıkarak kavramları açıklayabildikleri görülmektedir. Sürrealizm teorisi, insanın düşünce ve davranışında mantıksız olanı benimsemiş ve görsel sanatlardaki uygulamaları, pek çok farklı stil sanatıyla sonuçlanmıştır, Uyumsuz yan yana durma, rüya görüntüsü ve otomatik veya tesadüfi sanat uygulamaları bu duruma örnek olarak gösterilebilmektedir (Brahman, 2004).

Sinema başlı başına kurgusal bir dünyayı yansıtmaktadır. Sinemanın bu kurgusal dünyası, sinemanın gerçekdışı ve gerçeküstü boyutunun en önemli parçası olmuştur. Sinemanın doğüstü nitelikler son yirmi yılda yenilenmiş bir beğeniye kazanmış olsa da neredeyse başından itibaren sinema düşünürleri için her zaman önem taşımıştır. 1990'lı yıllarda ortaya çıkan görsel dönüşüm içinde sinemayı "hayali" bir araç olarak gören temel ya da ontolojik (varlık bilimsel) iddialar sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. (Leeder, 2017) Film içerisinde “gerçek” kavramı yeniden oluşturulmuş “yeni üretilen gerçeklik “olarak karşımıza çıkmaktadır. Burada “gerçek” ile imge arasındaki görsel süreklilik öngörülmektedir. Bu süreklilik kayıt ve videonun tüm işlevini ortaya çıkarmaktadır. Film karelerinin dizilimi yani “sentagma” gerçekçi efekt kavramıyla bağdaşmaktadır. Aslında bu süreklilik bir illüzyonu oluşturmaktadır. Buradan hareketle sinemanın başlı başına farklı bir “gerçeklik” algısına sebep olduğunu söylemek mümkündür (Hein, As Film As, 1979).

Yirminci yüzyılın başlarında devrimci kübist ressamlar geometrik anlamda alanı ifade etmeye başladılar. Dada ve Sürrealist sanatçılar, geleneksel sınırlamaları, kendiliğinden, bilinçaltı ve mantıksız araştırarak bozmaya çalıştılar. Modernizmin bu biçimleri, sanatın güncel estetik standartlarını ortadan kaldırmak için güzellik ve sosyal organizasyon yasalarını terk etti. Bu müzik, şiir, heykel, resim, grafik tasarım ve deneysel film yapımında kendini gösterdi. (Krasner, 2008)

1885'ten başlayarak gelişen filmin, başta günlük hayattan kareleri içermekte ve gösteri sineması şeklinde biçimlenmesi bilinen bir gerçektir. Fütürist fotoğraf sanatçıları 1910'lu yıllarda sinema ve fotoğrafı bir medya olarak kullanmaya başlamışlardır. Sinemanın gerçek olanı farklı bakış açısıyla ele alan fütüristler sinemanın dinamik, zarif olmayan, fotoğraftan farklı bir yapıya sahip olmasını savunmuşlardır. Sinema fütüristlere göre fotoğrafın bütün evrelerini aşmış daha üst seviyede bir işleve sahip olmuştur. Fütüristlerin bu yaklaşımı sinema için bir dönüm noktası olmuştur (Hein, The Futurist Film, 1979). Bilinçli bir plastik sanat olarak ilk gerçekleştirilen ilk filmler, Corra kardeşlerin (Bruno Corra ve Arnaldo Ginna'nın) yazılı belgeler şeklinde hayatta kalan eserlerini kapsamaktadır, ilk grup eserleri her ne şekilde olursa olsun tutarlı bir yönü temsil ettiği anlaşılan, Almanya'da üretilen soyut filmlerdir. (Grice, 1979).

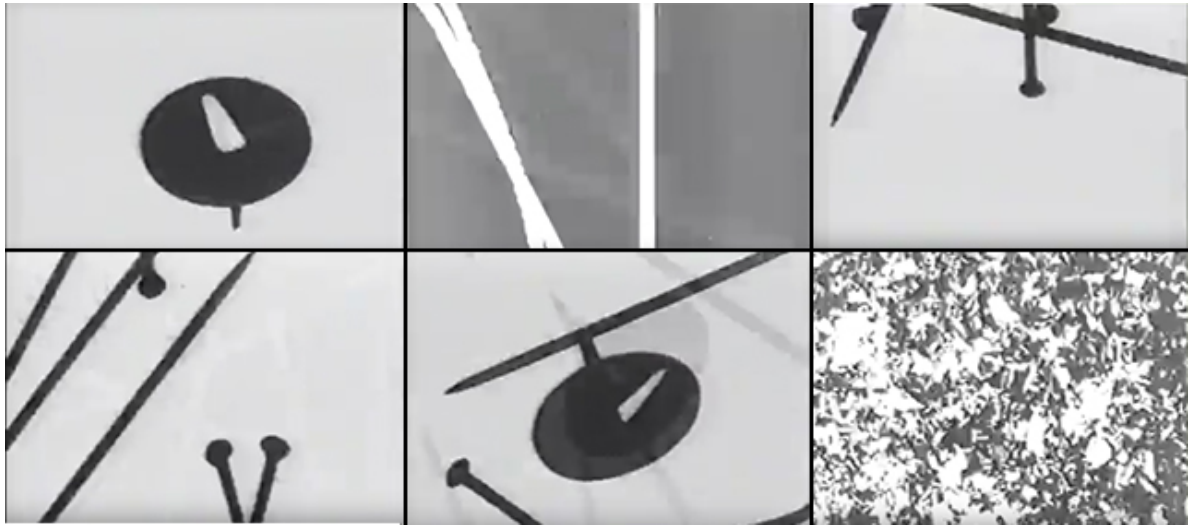


Görsel 2.2: Anton Giulio Bragaglia Fotodinamik Deneylerinden Görüntüler Kaynak: www.italianways.com

“Resim ve filmi görsel medya olarak ifade eden Fütürist Manifesto'nun genel tanıtımının aksine, örneklerde daha çok Dada ve Sürrealist filmleri anımsatan yeni bir eylem ve anlatım biçimi meselesi olduğu açıkça görülüyor. Bu, 1965 yılında Arnaldo Ginna'nın Bianco Nero dergisinde 1916'da Manifesto'nun yazarları ile birlikte yönettiği eksik film Vita Futurista'nın tanımlamalarıyla doğrulanır. Film, Fütürist aktörler tarafından gerçekleştirilen sekiz farklı sahneden oluşuyordu. Bir sahne, ressam Balla ile bir sandalye arasında bir aşk hikayesi olarak tanımlanır. Son sahnede

Marinetti ve Ungari arasındaki boks eldivenleri ile yapılan bir tartışma gösteriliyor” (Hein, The Futurist Film, 1979, s. 20).

Fütürizm sanatçıların deneyleri olarak başlayan sinemadaki sürreal yaklaşım Avangart ve Dada akımları ile devam etmiştir. Man Ray Sürrealizme “sense of gaiety” yani hoşluk hissini getiren Dada akımının merkez figürlerinden biri olmuştur. “Le Retour a la Raison” otomatizm, tesadüfi, kendiliğindenlik ve formun somutluğunu reddeden karakteristik dada akımının bir örneğini sunmaktadır. Otomatizm ve kendiliğindenlik sürreal manifesto ile yakından temas kurmaktadır.



Görsel 1.3: Man Ray Le Retour a la Raison (1923)

Man Ray’in ilk iki filmi arasında Andre Breton Paris dada grubunda sürrealizm hareket anlayışı ortaya çıkmıştır. Man Ray dâhil olmak üzere birçok eski dada sanatçısı onu sürrealizme kadar takip etmiştir. Dada’nın sürrealizme dönüşerek birçok sanat dalında etkisini sürdürmüştür. Un Chien Andalou ile birlikte sürreal sinema olarak kendini göstermiştir (Christie, 1979).



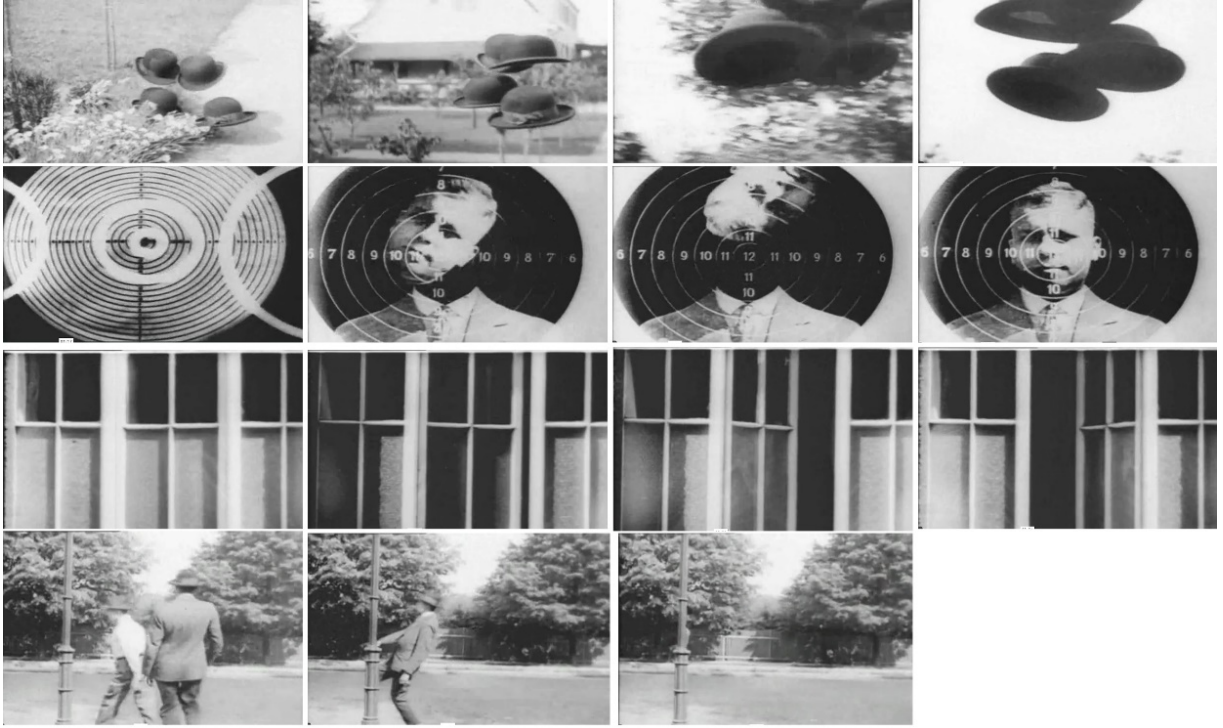
Görsel 1.4 Man Ray'in Emak –Bakia (1926) Filminden Kareler

Man Ray'in son iki filmi Dada'dan daha çok sürreale yakındır. "L'Étoile de Mer" ve daha sonrasında Eptein La Glace 'in aksine imge anlatı bozulmaları kullanması bunun kanıtı niteliği taşımaktadır. 16 dakikalık Emak-Bakia, Le Retour à la Raison ile aynı grafikler, çift görüntüler ve negatif görüntüler içeren aynı görüntü ve görsel tekniklerden bazılarını içermektedir, ancak canlı aksiyon içeren kısımları daha yaratıcıdır; rüya gibi çarpıtmalar ve eğik kamera açıları vardır. Bu gerçeküstü ve rüya durumunu anlatan bir etki taşımaktadır.

Fütürizm ile başlayan hareket, gerçek anlamdaki sinemanın kökenini oluşturmuş ve gerçeküstü durumların yansıması sinema olarak karşımıza çıkmıştır. Dinamik görüntüyü elde etmeye çalışan fütürist sanatçıların sinemanın sadece gerçek olanı yansıtması değil sinemanın kendi gerçekliğini yaratması gerektiğini savundukları öngörülmektedir.



Görsel 2.3: Man Ray'in Emak –Bakia (1926) Filminden Kareler



Görsel 2.4: Hans Richter Ghost Before Breakfast (1928) Filminden Kareler

Hans Richter 1928 yılında yaptığı filmde uçan şapkalar vücudu parçalanmış bir adam betimlenmektedir. Kendiliğinden açılıp kapanan kapılar ve ince bir direğin arkasında kaybolan birkaç adam gösterilmektedir. Film içerisinde buna benzer birçok gerçeküstü durum filmin sürreal boyutunu yansıtmaktadır.

Fantastik ve harika bir karakter veya mekân yaratılabilmesi ve gerçekliğin çarpıtılmış bu görüntüsü, sinemanın sürreal olanı anlatmadaki etkisini ortaya koymaktadır. Olağanüstü ayrıntılar, değişen bakış açısı ve farklı zaman, mekân veya ölçek görüntüleriyle bunların bir araya getirilebilme kolaylığı, sinematik görüntüye halüsinasyon veya rüya görüntüleriyle yakınlık sağlamaktadır (Elder, 2012).

Filmin türe göre sınıflandırılması, özellikle bu sürreal, avangart veya deneysel film olduğunda tartışmaya açık bir konu olmuştur. Sürreal filmlerin belirli bir tarzı veya tekniği simgeleyen kolaylıkla fark edilebilir bir yapı oluşturmamakla beraber net çizgileri yoktur. Filmler hem sözlü hem de görsel bir birleşim olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmdeki sürrealist söylem; hayali bir dünyanın nasıl aktarıldığı ve imgelerin kullanımlarının nasıl olduğuyla alakalıdır. Filmdeki sürrealist söylem filmin gösterge bilimsel ve psikanalist açıdan ele alınarak çözümlenebilmektedir (Williams, 1981).

Sürreal filmler hareketlilik, sembol, tanım, farklı akli dengelerin hareketliliği, sembolü ve tanımını içermektedir. Fakat genelde birbirleriyle bağlantılı olmamaktadır. Bir bakıma film “seksual”, duygusal veya şiddet içeren elementler ile insanın bilinçaltını hedeflemektedir (LaylaFilm, t.y.).

Sürrealizm, rüyanın (bilinçdışı) ve gerçekliğin (bilinçlilik) bir arada sürmekte olan, sürekli yenilenen diyalektik bir arada bir araya getirildiği üstün bir bilinç hali, mutlak bir gerçeklik ya da “Surreality” kavramına dayanıyor. Andre Breton Sürrealizm Manifestolarında belirttiği gibi sürrealistlere göre “bu iki unsurun gelecekte çözülmesi, rüya ve gerçeklik, görünüşte çok çelişkili olan” sinema budur. Bu alanların anlık sentezi ya da toplamı, akılcı ya da söylemsel mantığın ötesinde bir gerçekliği anlamayı kolaylaştıran algılama bilincinin (sezgi) daha yüksek bir durumunu üretir. Estetik bilişin ya da algılamanın gerçeküstü modu, seyircinin estetik bir deneyim sırasında sanat nesnesine rastlarken geçirdiği olguyla karşılaştırılabilir. Bu zayıf, değişmiş zihin halinde, bilinç, sanat eserinin özgür ve kendiliğinden özünün etkisiyle ya pratik ya da teorik hayat endişelerine katılma taleplerinden ayrışır. (Magrini, 2009, s. 14).

Magrini’nin bu sözleri sinemayı nasıl algıladığımız ve neden sembolleştirilmiş görüntülerin oldukları anlam dışında bir anlam yarattığını kavramamız açısından önemlidir. Filmlerde görüntülerin hızlı olması nedeniyle zihin bunu açıklamak için zaman bulamamakta ve arka arkaya gelen görüntüler arasında ilişki kurmaya çalışmaktadır. Bu ilişki kurulurken mantık çerçevesinin dışına çıkmaktadır. Bu şekilde sinemadaki görsel ve işitsel unsurlar bilinçaltına göndermeler yapabilmektedir. Andre Breton’un sürreal söylemine göre aslında seyirci sinemayı seyrederken büründüğü ruh hali yani algılama biçimi sinemanın ‘gerçekliği’ veya ‘gerçeküstü’ durumunu büyük ölçüde etkilemektedir.

Bir filmin Sürrealist olup olmadığı anlamak için; kullanılan objelerin seslerin nasıl bir dünya oluşturduğunu tespit etmek gereklidir. Ayrıca seyircide yarattığı his bir filmin sürrealist olup olmadığı konusunda önemli bilgiler verebilmektedir. Bilinçaltı, zihin süreçlerini akılcı ve gizemli kullanarak; şiddet ve erotizm yaklaşımlarında bulunmaktadır.

2.2. Psikedelik Stil

Etimoloji Sözlüğü (Etymology Dictionary)’nde yer alan tanımıyla psikedelik kelimesi Yunanca kökenli zihin anlamına gelen “psyche” kelimesi ile yine yunanca kökenli görünmek, ortaya çıkmak, parlamak anlamına gelen “dyeu” kelimesinin türemesiyle ortaya çıkan “deolon” kelimelerinin birleşimiyle oluşmuştur. Bu terim ilk kez 1956 yılında bir psikiyatrist

olan Humphry Osmond'un Aldous Huxley'e yazdığı bilimsel makalede yer almıştır (Etymology Dictionary, t.y.).

"Psikedelik" ismi, belli bir dönemin oluşturduğu gençlik kültürüyle popüler olan ilaçları ifade eder. Psikedelik ilaçların hayal, psikoz ve sanrı durumlarında insan yaratıcılığındaki bilgi yaratımını arttırdığı düşünülmektedir (Nicholes, 2016). Halpern, Orit'in Psikedelik terimini "Bu dil, 1960'ların sonu ve 1970'lerin başında amorf bir uyuşturucu kültürünün ayrıştırılmayacağı, tarihsel olarak belirli bir anlam yaratma biçimini tanımlama çabası" olarak tanımlamıştır (Helpert, 2013).



Görsel 2.5: Isac Abrams'ın 1995 Yılında Tasarladığı Kaleysdoskopi Görüntüsü

Kaynak: www.roadsideamerica.com

Stanley Krippner bir makalesinde 1965 yılında ilk psikedelik sanat sergisini kuran Isac Abrams'ın 1962 yılında LSD kullandıktan sonra yaşadığı deneyimi aktarmaktadır. Bu deneyime göre Abrams mantıklı ve rasyonel bir yaşam tarzından uzaklaşarak doğrusal olmayan bir deneyimden etkilenmeye başladığını ifade etmiştir. Yine aynı kaynağa göre Abrams 1980'lerde animasyon sanatçısı olarak çalışmaya başlamış ve 1995'te New York kentinde dünyanın en büyük kaleydoskopu için 10 dakikalık bir bilgisayar animasyon filmi tasarlamıştır (Krippner, 2016).

Birçok genç, doğu gizemciliği ve psikedelik ilaçlar aracılığıyla manevi deneyimler aramaktaydı. Gençlerin bu arayışı yeni bir kültür olan 'hippi' kültürünü ortaya çıkarmıştır.

"Hippi" kelimesinin kökeni 1940 yılına dayanmaktadır. Harry Gibson tarafından "Harry the Hipster" adlı bir şarkıda (Harry'nin kendisine atıfta bulunduğu gibi) "hipster" olarak kullanılmıştır. Bu tanım 'asi genç'(beatnik) anlamına da gelmekteydi. "Hippi" teriminin ilk açıkça kullanılan örneği, 5 Eylül 1965'te San Francisco gazeteci Michael Fallon'un "Beatnikler İçin Yeni Bir Cennet" adlı makalesinde gerçekleşmiştir (Kunkel, 2012).

Aynı zamanda bu isim bir görselleştirme tarzının da ifadesidir. Rock müzik konserlerinin posterlerinde ve albüm kapaklarında bu ilağların oluşturduğu his görsel olarak ifade etmeye çalışılmıştır. Bu ifade biçimi sonucunda yeni bir tarz ortaya çıkmıştır. Psikedelik diyebileceğimiz bu görselleştirme tarzı görsel motifleri Art Nouveau'dan esinlenilmiş kavisli şekiller, okunamayan elle çizilmiş tip ve pop sanat hareketinden esinlenerek yoğun optik renk titreşimi içermektedir. Psikedelik hareketi 1960'ların ortasında başlayan popüler kültürün birçok yönü üzerinde de etkili olmuştur. Buna giyim tarzı, dil ve insanların konuşma şekli, edebiyat ve felsefe dâhil olmuştur (Design Week, 2005).

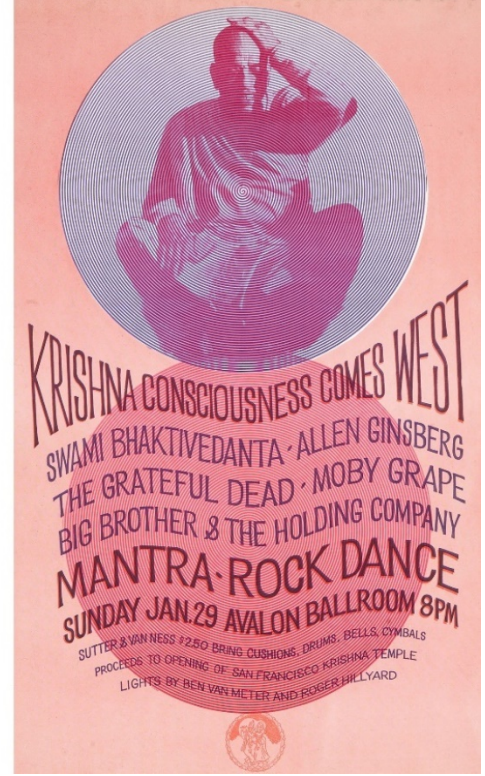
Psikedelik tarzı, 60'lı yılların ikinci yarısında karakteristik ve kolayca tanınabilir bir stildir. Hem müziğe hem de görsel sanata atıfta bulunmuştur. Gelişimi çoğunlukla hippie hareketi (Flower Power ideolojisi), pasifizm ve Uzakdoğu kültürüne olan çoğunlukla Budizm'den etkilenmiştir. Psikedelik rock, şekil özgürlüğü ile karakterize edilmiş, konserlerde diğer müzisyenlerin konuk egzersizleri, egzotik araçlar, cazın etkisi ve başta Hindistan olmak üzere diğer kültürlerin müzikleridir. Bütün bu özellikler, görsel sanatlardaki yansımalarını da bulmaktadır. Afişler ve 60 / 70'lerden albüm kapakları, canlı, gösterişli renkler, güçlü kontrastlar ve çok sayıda öge kullanarak kolayca tanınabilir. Bu projelerin zorunlu bir unsuru, uyuşturucu vizyonlarını (popüler LSD) yansıtan vahşi, floresan tonları olmuştur. Psikedelik posterler ve kapaklar yaratan ilk ve en etkili sanatçıların, Victor Moscoso, Richard Griffin, Alton Kelly, Wes Wilson ve Stanley Mouse olmak üzere ABD'den beş grafik tasarımcısı olduğu söylenmektedir. 1967'de "Berkeley-Bonaparte" adlı bir tasarım stüdyosu kurmuşlardır. Bununla birlikte, pek çoğu, bu eğilimin gerçek kökenlerinin 19. yüzyıla kadar uzandığı bilinmektedir. Bu dönemdeki birçok poster 1960 'lı yıllar posterleriyle görsel açıdan birçok benzerlik göstermektedir (Klos, 2016).



Görsel 2.6: Alfonse Mucha (1896) Kaynak: www.robswebstek.com; Bonnie Maclean (1967) Kaynak: www.moma.org;

Bir Art Nouveau poster sanatçısı olan Alfonse Mucha'nın çalışmalarında bu etki açıkça görülmektedir. Posterdeki modelin başının etrafında elle boyanmış harflerle bir harenin varlığı ve saçların akıcı çizgiler olarak betimlenmiştir. Poster çiçekli süslemelerle doludur. Doğayla esin kaynağı açıkça görülebilir. Aynı şey 60'lı yılların grafikleri için de geçerli olmuştur. Fakat renk kullanımları oldukça farklıdır. Art Nouveau sanatçıları, daha gerçekçi efektler elde etmeye yarayan renk paletleri kullanmışlardır; 60'lı yıllarda ise renkler canlı parlak ve yoğun kontrastlar oluşturacak şekilde kullanılmıştır.

Psikedelik Stil Art Nouveau' nun yanı sıra Op Art ve Pop art gibi farklı disiplinlerden de etkilenmiştir.

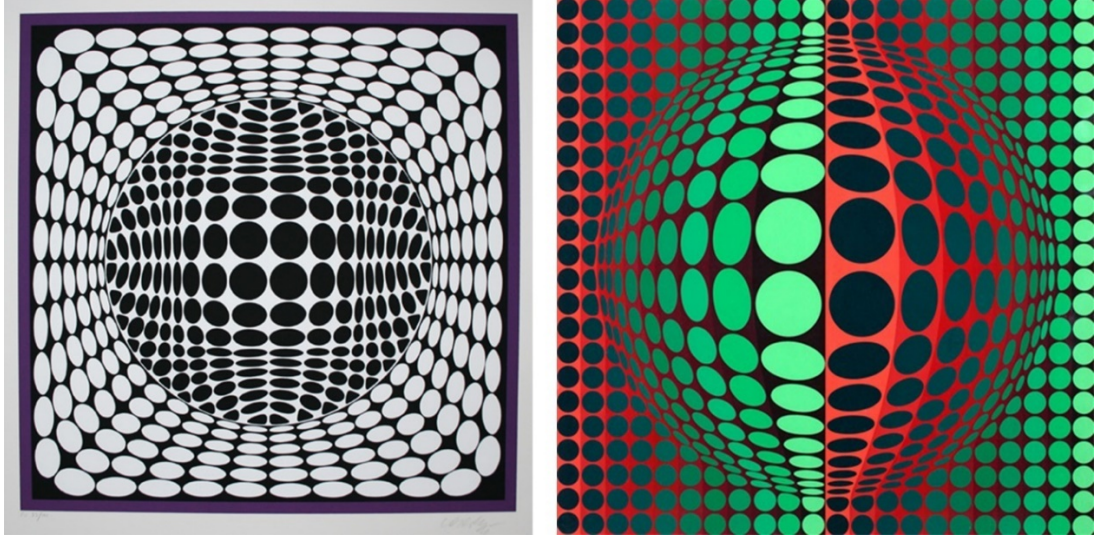


Görsel 2.7: Francis Picabia, 1921–22 Sergi Katoloğu - Harvey W. Cohen The Mantra-Rock Dance 1966 -67

Psychedelik tarzın ortaya çıkmasında başlıca etken savaş ve norm karşıtı olan bu asi gençler olmuştur. 'Hippi' kültürünün önemli katkıları olan bu tarzın özelliklerine bakılacak olursa birçok disiplin ve sanat akımını bir arada kullanıldığını görebiliriz. Fantastik konu, Kaleydoskopik (çiçek dürbünü) ve spiral desenler, parlak renk, aşırı ayrıntı gibi özelliklerinin yanında özellikle Art Nouveau ve Op Art gibi birçok akımdan etkilendiği görülmektedir. 1922 yılında Francis Picabia' nın hazırladığı Sergi Katoloğu henüz o dönemde bilinmese de 1960'lı yıllarda soyut olanı temsil etmesi açısından op art olarak kategorize edilmiştir. Bu durum 1960 ların psikedelik tarzı ile birlikte popülerlik kazandığını düşünmek mümkündür. Buradan hareketle 1920' lerin sürreal hareketi ve soyut kavramların işlenmesinde görselliğin ifadesi bu tarz ile gerçekleşmektedir. Op Art'ın optik görüntüsünü birçok psikedelik çalışmada görmek oldukça mümkündür.



Görsel 2.8: Big Brother & The Holding Company 1967 için Joe Gomez tarafından tasarlanan poster- The Paul Butterfield Blues Band. 1967.

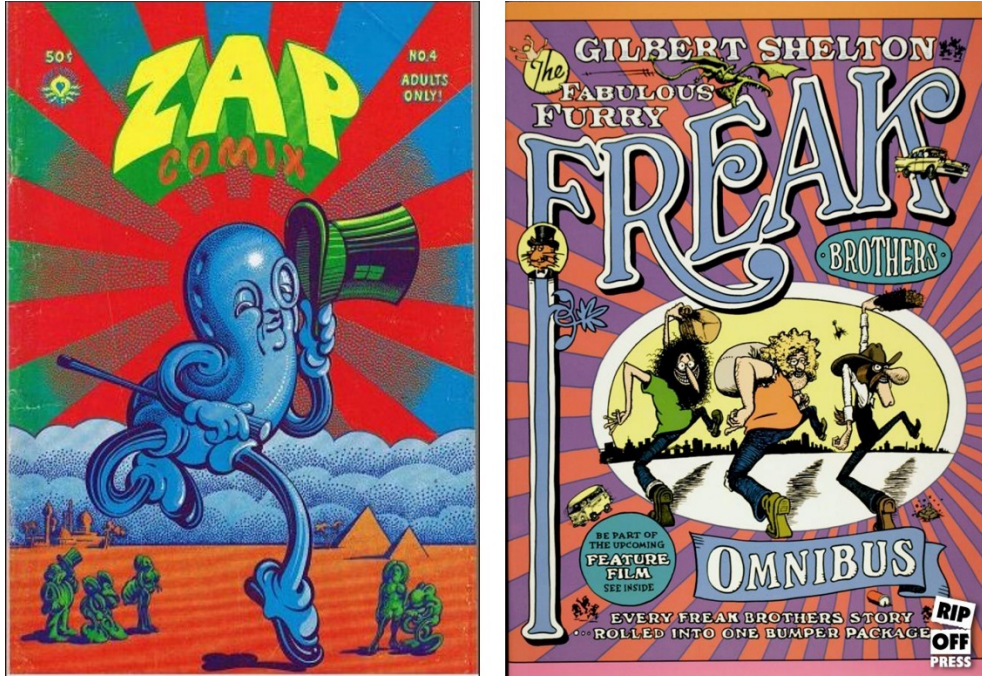


Görsel 2.9: Op Art Örnekleri 1950 Kaynak: artclubblog.com- 1970 Kaynak: Victor Vasarely
Kaynak: www.op-art.co.uk

Aslında psikedelik bu stilin Op Art ile benzerliği fütürist filmlerde de daha önce kendini göstermektedir. Bu benzerliği iki farklı dönemden iki farklı disiplinden örneklerle net bir şekilde çözümlenmek mümkündür.

Psikedelik stil “adult comics” olarak adlandırılan bir dizi çizgi roman için öncül olmuştur. Bu çizgi romanlar genelde yetişkinler için üretilmiş diğer çizgi romanlardan konu itibariyle

ayrılmıştır. Bu çizgi romanlar genellikle seks, şiddet, uyuşturucu kullanımı gibi konuları içermektedir. Geometrik yapısı, animasyonu ve çizgi film ikonlarını keşfeden psikodelik stil sanatçıları, afiş ve çizgi roman çizmek için kullandığı stil günümüzün animasyon filmleriyle benzerlik göstermektedir (Poon, 2016).



Görsel 2.10: Victor Moscoso “Zap” Kaynak: www.grafik.net

ve Gilbert Shelton “Freak Brothers” comics Kapak Tasarımları Kaynak: ripoffpress.com



Görsel 2.11: Rick and Morty Tv Dizisi Kapak Görseli Kaynak: cinematologia.com.br

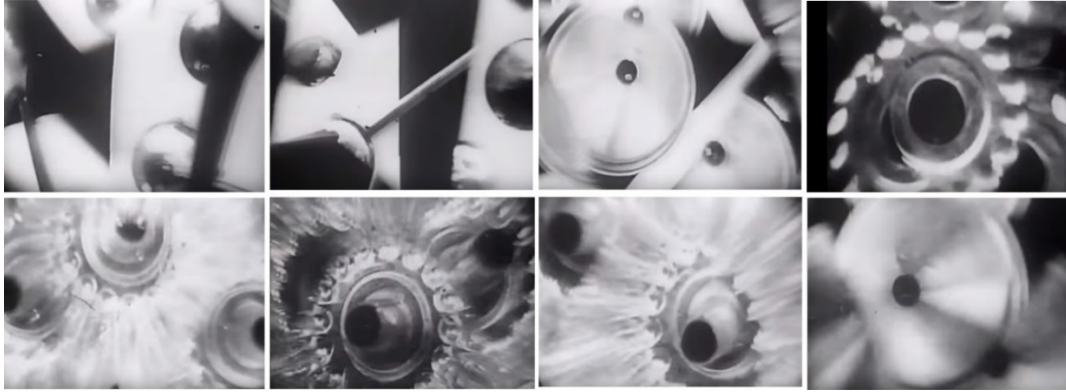
2.3. Sürreal Sinema ve Psikedelik Stil Arasındaki İlişki

Psikedelik estetik anlayışı, şaşırtıcı fakat bir o kadar da önemli bir şekilde edebi gerçekçiliğe karşı duruşta bilimsel izler taşır. Jane Dunlap ve Constance Newland'ın LSD üzerinde psikiyatrik ilk madde kullanım raporlarına göre nesnelliğin bilimsel değerlerini dışlar ve kişisel farkındalığın modern modeline karşı çıkar. Kullanıcılar, yaşadıklarını dillendirmede zorlansalar da tüm zaman boyunca bilinçleri yerindedir. Deneyimlerinden birinde Newland, raporuna şu notu düşmüştür: "LSD'nin psikedelik etkisi, bir manada aynı anda hem uyanık hem de uykuda olma durumu gibidir. Kişinin bir tarafı rüya deneyimi yaşarken diğer tarafı soyut ya da rüyayı yorumlayacak derecede uyanıktır." Bu gözlem ve yorumlamanın gerçek ve rüya arasındaki kaleidoskopik modeli, psikedelik estetiğe yansımış ve seyircilerde sıkı bir şekilde şekil ve mekân değiştirme hissini aktarmayı başarmıştır. Burada ortaya çıkan tartışma konusu, psikedelik görselliğin nasıl gerçeklikle sunulacağı olmuştur. Bu durumda sanatçılar, hislerin psikedelik anlatımını yeni formları ortaya çıkarıp eskileriyle bütünleştirerek bulma yoluna gitmek zorunda kalmışlardır. İşte bu gerçek dışılık hissi, özellikle LCD'nin mekân değişim hissini ifade eden estetik anlayışı, sürrealizmin sadece bilinçaltının yardımıyla tepki göstereceği görsellikle yakın temas kurmuştur. Daha sade bir şekilde ifade edecek olursak, sürrealizmin mantıkla ya da gerçeklikle ifade edilmeyip, bilinçaltımızla tepki verdiğimiz bu yaklaşımı, psikedelik etkinin estetiğiyle uyumaktadır. Psikedelik yolculuk olarak adlandırılan ruh hali ve mekân hissi en yakın sürreal etki ile betimlenebilir (Cook, 2014).

Aynı zamanda hem sürreal akımın hem de psikedelik tarzı çıkış noktası Freudian yaklaşımdır. Bilinçaltı durum her iki unsurda da temel etkindir. Rorschach testinin LSD kullanan birey üzerinde uygulanması sonucu bilinç altındaki ortaya çıkmıştır. Bu test sonucu oluşan durum "gizli" ruh, "görünür hale getirildi" ifadesi ile açıklanmıştır. Bu açıklama Freudcu bir etkinin varlığına işaret etmektedir ve bu noktada sürreal olanla bir ortaklık sağlamaktadır. Buradaki "gizli ruh" bilinçaltıdır ve LSD etkisi ile belirginleşmektedir. Henri Bergson "İmge algılanan resmin zihindeki görüntüsüdür." demiştir. Buradan hareketle filmde algılanan şey gerçek değil, gerçeğin imgesi olduğu söylenilebilir. Bu durumda rüya durumundayken veya madde etkisindeyken nesnelere, olaylar ve olgular algılandıkları gibi görünmektedir. Film içerisinde benzer bir şekilde kavramlar ve ifadeler imge ve sembollerle anlatılır. Filmlerin aslında gerçekte var olanın kopyasının sonucudur (Bergson, 1991).

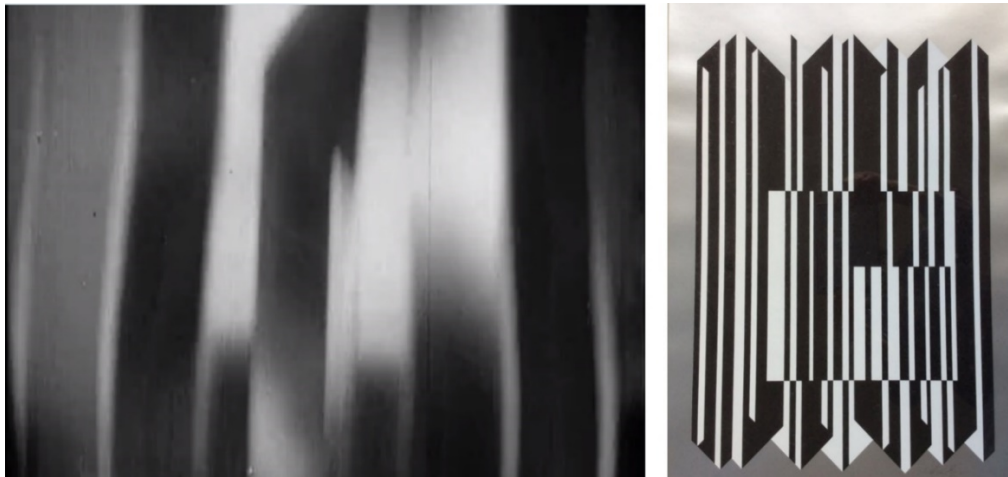
1924 yılında sanatçı Fernand Léger tarafından yönetmen olarak tasarlanan, yönetmen Dudley Murphy'nin (Man Ray'in sinematografik girdisi ile birlikte) tasarladığı ve post-Kübit bir

sanat filmi olan Ballet Mécannique görsel olarak 1960'lar psikedelik görselliği ile uyuşmaktadır. Her ne kadar post-kübist olarak bilinse de hem yapıldığı yıl hem konu hem de görsel açıdan sürreal ile yakınlık sağlamaktadır. Film; şişeler, şapkalar, üçgenler, bir kadının gülümsemesi, kameranın sallanan bir kürede yansımaları, prizmatik olarak hazırlanmış ışık ve çizgi soyutlamaları, dişliler, rakamlar, gibi kısa süreli görüntüleri kapsamaktadır. Tümü, insanı ve makineyi birbirine bağlayan kompleks bir sinematik metaforu birleştirir ve aslında anlatılan soyut kavramlardır.



Görsel 2.12: Ballet mecanique" (1924)- Fernand Léger Filminden Kareler

Emak – Bakia filminden bazı görüntüler Psikedelik stilin görselleriyle oldukça yakınlık sağlamaktadır. Op art 'tan etkilenen ve çalışmalarda bu ilizyonik görüntüyü sağlayan psikedelik stil bu anlamda da sürreal ile ortak noktalar taşımaktadır.



Görsel 2.13: Man Ray'in Emak –Bakia (1926) ve Victor Vasarely ' Melodies' (1950- 1970)

Kaynak: <http://www.artnet.com>



Görssel 2.14: Storm De Hirsch Peyote Queen (1965)

1960' lı yıllarda yapılan bazı filmler 1910-20'li yılların deneysel filmleriyle benzerlikler gösterir. "Peyote Queen" isimli film birçok sürreal fütürist ve Dada filmi filmlerinden etkilenmiş görünmektedir. Doymuş ışık kullanımı, deneysel çekimler, kontrastlık sağlanması bu etkilenmenin kanıtı niteliği taşımaktadır. Bütün bu kullanım stiline yanı sıra kadın figürü ve kadının iç dünyası yaşadığı duygusal ve psikolojik durumlar da yansıtılmıştır. Bu doğrudan kavramların ve psikolojik hallerin somut objelerle sembolleştirilmesidir. New York'taki avangart film yapımcısı Storm de Hirsch genel olarak tarihe karışmasa da 1965 yılında çıkardığı Peyote Queen adlı yeraltı filmi küçük bir klasik haline gelmiştir. Filmin kaleydoskopik görüntüsü ve unvanının birleşimi, psikedelik etkiye işaret etmektedir (Dahl, 2015).

Bergson "Halisünasyonlar ve rüyalar gibi resimlerin ortaya çıktığında bütün ayrıntılar gerçeğin bir kopyası gibidir. Çünkü bu gibi durumlarda beyin devam ederken nesne yoktur sadece imaj vardır." diye aktarmıştır. Sürreal filmler de bu açıdan ele alındığında "gerçek "değil gerçeğin bir görüntüsüdür. Hem psikedelik yolculuğun hem de gerçeğin çarpıtılmış halidir (Bergson, 1991).

"Psikedelik, algı, hafıza ve sembol ve konseptlere bağlı karmaşık duyguları hedef alır. Herhangi bir algı sisteminde bir psikedelik deneyim olabilir, ancak psikedelik bilgi anlamlı yapmak için soyut düşünme ve simgeler, kavramlar ve duygular arasındaki bağlantı gerektirir. Psikedelik deneyim bilincin tüm sistemlerinde bilgi oluşturmaz; psikedelik deneyim sadece sembolik mantık ve duygusal bağlanma yoluyla soyut akıl yürütme kapasitesi ile bilinç sistemlerinde anlamlı bilgi üretir. Muhtemelen insan soyut akıl yürütme işlevlerini öykünen her türlü bilinçli sistem de benzer bir psikedelik deneyim sırasında anlamlı bilgi üretir." (Kent, 2010).

Psikedelik filmler metaforik dili ve deneysel tipografiyi yaratıcı olarak kullanmaya çalışmışlardır. Film yapımcıları deneysel süreksizlik düzenleme ve ekleme, doymuş ışıkların kullanımı, renk filtreleri ve özel lensler ile bu temsili bir dil kullanmışlardır. Genelde sinematik "özel efektler" olarak adlandırdığımız şey, Amerikan psikedelik estetiği geleneğinde film yapımcıları tarafından hızla ilerletilmiştir. Sinematik formun, ışık filtreleri, doymuş renkler ve çarpışma düzenleme yoluyla manipüle edilmesi, Hollywood'un "süreklilik illüzyonuna" aşina izleyiciler ve ideolojik kapanış için yıkıcı ve yabancılaştırıcı duygusal deneyimler yaratabilmektedir. Metamorfik kullanımlar Hollywood sineması gibi gerçekçi filmlerden ayrılrsa da ortak noktaları soyut kavramları ve bilinç üstü durumları seyirciye aktarma şekli olmuştur.

1974 yılı yapımı olan Zardoz yerinde bir örnek olacaktır. John Boorman tarafından yazılıp yönetilen filmde avcılık toplayıcılıkla geçinen, yazılı bir kültürü olmayan, ilkel bir kabile şeklinde yaşayan insanların Zardoz ismini verdikleri Taştan bir tanrıya duydukları bağlılık söz konusudur. Zardos her görüldüğünde insanlara bolca silah ve bir mesaj vermektedir; “Zardoz emrediyor: Silah iyidir, birbirinizi öldürün ama... Çoğalmak kötüdür!” (Boorman, 1974).

Kabilede Zardoz’ un Tanrı ’lığının gerçekliğini sorgulamakta olan bir kişi vardır. Zed isimli bu kişi halk için adaleti istemektedir. Bir ilham aracılığı ile bir kütüphaneye gider ve burada okuma yazma öğrenir. Kütüphanede bulunan tüm kitapları okur ve evreni sorgulamaya başlar. Son olarak okuduğu ‘Wizard of Oz, isimli kitapta “korkunç sihirbaz Oz” ‘un aslında dev maskenin ardındaki bir sahtekâr olduğunu keşfetmiştir. Zed parmaklarıyla “wi” yi ve “of” u kapayınca “Zardoz” kaldığını görür ve Zed böylece taş yapının hiçbir tanrısal özelliğinin bulunmadığını ve bir sahtekârın bunu kullandığını keşfetmiştir. Fakat aslında Zed’i kütüphaneye yönlendiren kişi Zardoz’un arkasındaki kişidir. Bu durum aslında seçkin ölümsüz bir uygarlığın kendi yok oluşuna duyduğu isteğin ta kendisidir (Boorman, 1974).



Görsel 2.15: John Boorman, Zardoz (1974) Taş Tanrı Film Görseli

Filmde ölümsüzlükler topluluğu ile ilkel insanlar “Vortex” denilen görünmez bir piramit kubbe ile birbirinden ayrılmıştır. Ütopik bir dünya olan Vortex’de yaşayanlar medeniyetlerini yükseltmeyi sürdürebilmiş, ölümsüzlüğü keşfetmişler ve dış dünyadaki vahşi topluma karşı

bir otorite aracı olarak Zardoz'u tasarlamışlardır. Zardoz, yüksek teknoloji ile donatılmış bir yapıdır ve görevi 'vahşi' olarak adlandırılan halkı denetim altına almak, düzeni sağlamaktır. İnsanlar onun kendiliğinden hareket ettiğine, suçluları ve günahları cezalandırdığına inanmaktadır. Ama bilinmeyen şey Sonsuzlar'ın ölümsüzlükten bıkmış olmalarıdır. Buradaki ideal toplumda ortaya çıkan anarşi ve şiddet kişilerde ölüm arzusu yaratmıştır (Boorman, 1974). Zed'in taş kafa aracılığı ile girmiş olduğu Vortex'de sonsuz veriyi depolayan elmas bir piramit imgesi vardır. Bu piramit, Zed'in kendi bilinçaltının derinliklerine karşı koyması simgelenmiştir. Zed'in iç dünyasının fethini (ruhu) yansıttığını söyleyebiliriz. Burada Zed kendisi ile yüzleşmektedir ve sahne karışık bir kaleydoskopik bir görüntüyle betimlenmiştir.

Filmde bir tanrı simgesi bulunmakla beraber bu bir insan kafası şeklinde tasvir edilmiştir. Aslında burada inanç ile ilgili bir kavram sembolleştirilmiştir. Bu sembol insanın bilinçaltında bulunan yaşam ölüm gibi duyguların ortaya çıkmasını sağlamakla beraber halojenik bir etki yaratmaktadır. Ölümsüzlüğü tatmış bir toplumun rüyada olduğu bir ortam yaratılmıştır ve insanın ölümsüzlük isteğine gönderme yapılmıştır. Filmde geçen zaman gelecek bir zamandır. İzleyici tamamen kurgusal bir dünyaya sürüklenmektedir.



Görsel 2.16: John Boorman, Zardoz (1974) Filminden Kaleydoskop Görüntüler

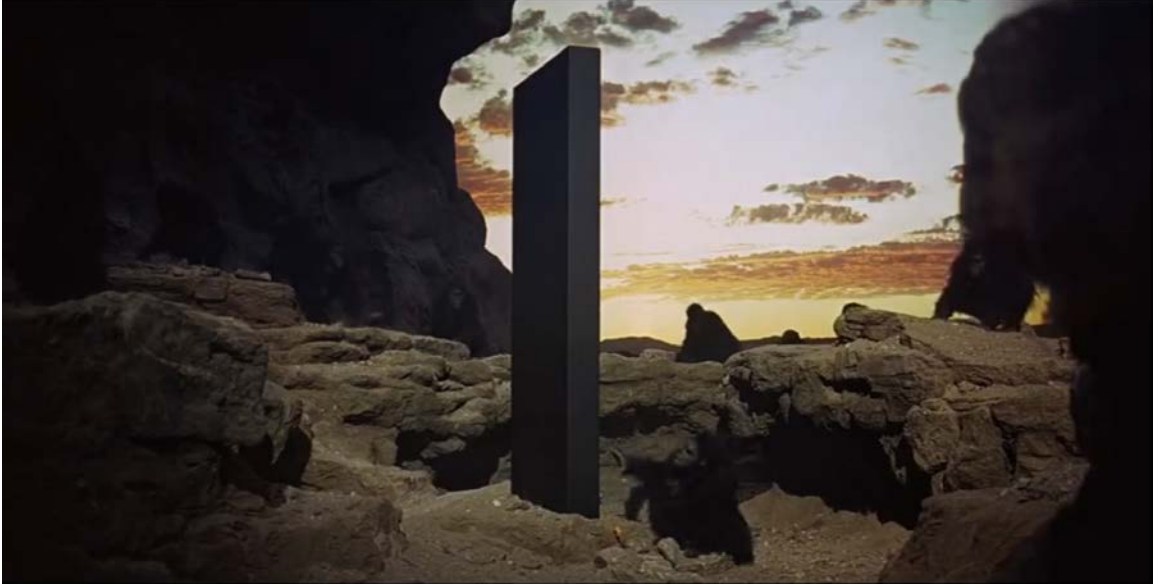
Görsel açıdan ele alındığında Zed' in kendi iç dünyasına yolculuğu sırasında çiçek dürbünü görüntüsü halinde kendini görmesi ve kendisiyle yüzleştiği sahnelerde yansımalar bozulmuş görüntülerin kullanımı görülmektedir. Filmde heykeller üzerine yansıtılmış Michelangelo'nun freskleri yansıtılarak oluşturulmuş bozulmuş esnemiş görüntüler yer almaktadır. Bu şekilde birçok farklı "bilinç üstü" veya "üstün gerçeklik" diyebileceğimiz durumların psikedelik stili yansıtan bir kullanımla seyirciye aktarıldığı açıkça görülmektedir.



Görsel 2.17: John Boorman, Zardoz (1974) Filminden Görüntüler

Aynı zamanda boşlukta uçuşan, bozulmuş(çarpıtılmış) insan yüzleri ve katmanlı görüntüler kullanılmıştır. Mekanların boşluk hissi yaratması birbirini tekrar eden görüntüler gerçeküstü bir durumu, karakterin ruh halini temsil etmektedir ve psikedelik stil ile yansıtılmıştır.

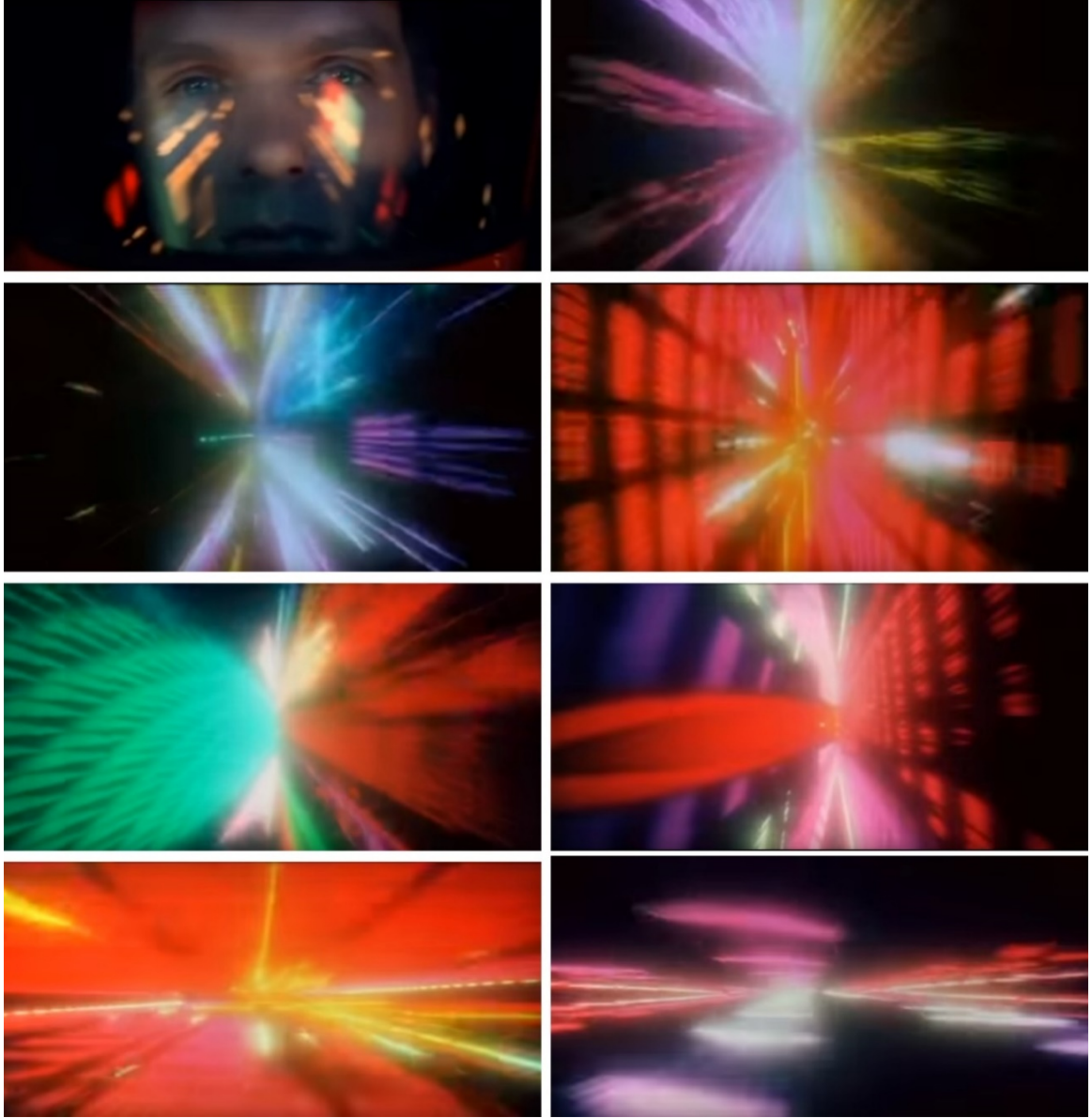
Space Odyssey 2001, her ne kadar bilim kurgu temalı bir film olsa da gerek görsel anlatım açısından gerekse sürrealizmin en büyük çıkış noktası olan bilinçaltı ögesine değinme açısından sürrealizm içerisinde değerlendirilmesi oldukça uygundur. Siyah monolitle primatların ilk karşılaştığı sahnede çoklu kullanılan kamera çekimleri bizi sahneye çekip primatların iç dünyasına aktarmaktadır. Primatlar, monolit etrafında dağılırken kamera geniş açı kullanmıştır. Ancak, içlerinden bir tanesi korkusunu yenip monolite doğru yaklaşmaya başladığında kamera da yakınlaşmaktadır (Kubrick, 1968).



Görsel 2.18: Stanley Kubrick 2001 A Space Odyssey (1968) Filminde Primatın Monolit'e Yakınlaştığı Sahne

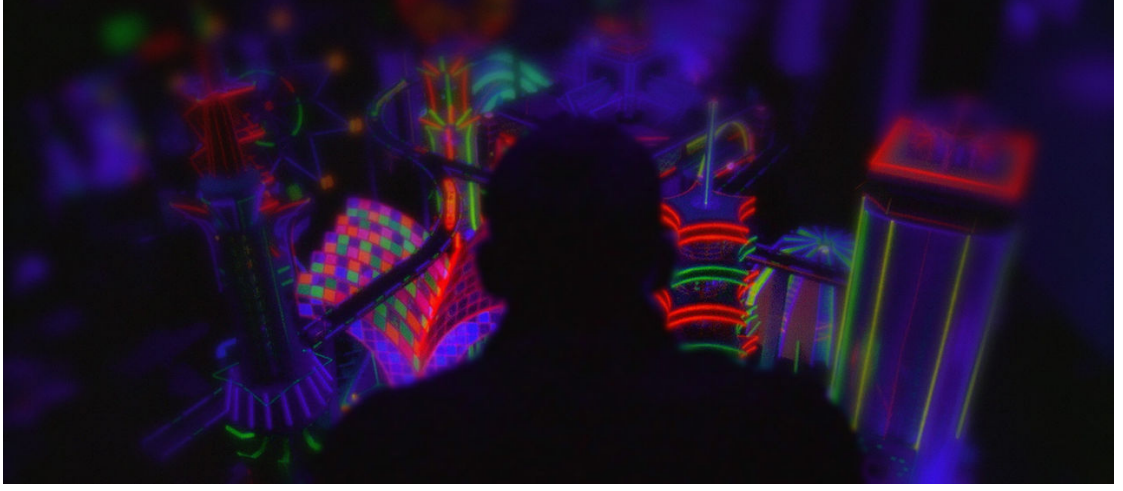
En sonunda, asıl karakterimiz monolite dokunurken kamera sadece bu primatı gösterir. Kubrick bu çekim serisini yaparak izleyicinin primatla bağ kurmasını amaçlamıştır. Açlık, korku, merak, öfke gibi insanlığın atalarından gelen en temel güdülerin yorumlanması, sürrealizmin Freudian akımdan etkilenmesiyle bir köprüdür.

Diğer bir sahne ise başroldeki karakterin boyut atlamasıdır. Burada negatif ve çarpıcı renkler kullanarak psikedelik bir görsellik sunmuştur. Boyutlar arası yolculuk gerçeküstü bir durumu yansıtırken burada görsel olarak anlatımı psikedelik etkiler taşımaktadır.



Görsel 2.19: Stanley Kubrick 2001 A Space Odyssey (1968) Boyut Atlama Sahnesinden Görüntüler

Bir başka örnek verecek olursak “Enter The Void” filmi iyi bir örnek olacaktır. Bu film Oscar adındaki Amerikalı bir genç ile kızkardeşi Linda’nın hikayesini anlatmaktadır. Bir gece uyuşturucu etkisi altındayken “Tibet’in Ölüler Kitabı”ndaki ve ruhun sonsuzluğu tasviri hakkında tartışılmıştır. Bunun sonrasında “Void” adlı bir bardadırlar. Burada Oscar polis tarafından öldürülür. Oscar öldükten sonra ruhu göğe yükselir ve Oscar’ın ruhunun gözünden Oscar’ın hayatı anlatılır (Noé, 2009). 2009 yapımı olan, Lucile Hadzihalilovic yazdığı ve



Görsel 2.20: Gaspar Noe Enter The Void (2009) Filmi'nden Sahne

Gaspar Noe'nin yönettiği "Enter The Void belki de Sürrealizm'in şimdiye kadarki film olarak en doğrudan örneğidir. Kamera, binalar ve insanlar arasından geçerek, somut dünyanın geometrik olmayan kalıplarına kayarak döner, eğilmiş ve bükülmüş gibi bir izlenim vermektedir. Filmde "Tibet'in Ölüler Kitabı" bir araç olarak kullanılarak metafizik kavramı ile sürreal bir yaklaşım oluşmuştur. Çünkü bu kitap sürrealizm ile paralel olarak varoluşun tüm durumlarının hayali doğasından bahsetmiştir.

Film "Tibet'in Ölüler Kitabı" 'nın ilk birkaç satırından birini alıyor ve görsel ve işitsel duymalara uyguluyor gibi düşünülebilir: "Bütün fenomenler özverili, boş ve kavramsal ayrıntılardan arındırılmış durumdadır. Dinlemeleri, yanılısama, serap, düş ya da yansımış görüntü, göksel bir şehir, bir yankı, ayın sudaki yansıması, kabarcık, optik illüzyon ya da maddi olmayan bir yayılıma benzemektedir. " (Wents, Evans W.Y.1957). Filmde bu etkiyi halüsinasyonlar ve beden dışı deneyimler olarak görebilmekteyiz.

Enter the Void, sadece Oscar'ın ölümünden sonra dünyayı gözlemlemekle yetinmemektedir. Oscar'ın dolaşımdaki bilinçliliğinin şu anki görüntüleri arasında, geçmişinin sahneleri yer almaktadır. Özellikle birden fazla kez tekrarlanan ama her seferinde şok edici ve etkileyen bir travmatik olay gerçekleşmektedir. Bu sahneler anlatıya, filmin sadece şimdiki zamanı içermemekle birlikte doğrusal olmayan bir his vermektedir (Noé, 2009).



Görsel 2.21: Gaspar Noé Enter The Void (2009) Filmi'nden Ekran Görüntüleri

Her ne kadar metafizik bir durum gözlense de filmde bilinç üstü bir durum ve zihinsel yolculuk resmedilmiştir. Aynı zamanda uyuşturucu madde kullanan Oscar'ın gördüğü görüntülerin kaleydoskop görüntülerini andırması psikedelik bir etki uyandırmaktadır. Filmde işlenen mekân, renk müzik ve konu olarak da psikedelik etkileri görmek mümkündür. Diğer bir şehir yandan gece gökyüzüne karşı durmadan dizilmiş, dallanmış, bir neon ağı olarak görüntülenmiştir. Gerçek olmayan neon modelinin yanıltıcı bir vizyonuyla birleşmesi ve Oscar'ın yaşadığı zihinsel gezi sırasında gördüğü spiral, kaleydoskopik yılan şekillerinin mimari bir hali gibi görünmektedir (Noé, 2009).

3.SÜRREAL SİNEMA VE HAREKETLİ GRAFİKLER

Hareketli görüntülerin kullanılması yoluyla hikâyeler anlatmaya yönelik arayışımız, Lascaux, Fransa ve İspanya'nın Altamira kentinde bulunan mağara tablolarına dayanmaktadır. Bu tablo, hareketi belirtmek için birden fazla bacaklı hayvanların çizimleridir. Hareketi ima etme girişimleri erken Mısır duvar dekorasyonunda ve Yunan gemi boyacılığında belirgin olduğu gözlemlenmiştir (Krasner, 2008).



Görsel 3.1: M.Ö 480 ile M.Ö 700'lü Yıllara Ait Arkaik Dönem Yunan Vazo Çizimleri

Kaynak: ameblo.jp, www.italipes.com

Zaman ve hareket birbiriyle oldukça yakın ilişkisi bulunan ilkelere aittir. Hareket bir değişimdir ve zaman içerisinde değişir. Hareket aynı zamanda bir “*ima*” da olabilir. Tasarımlar uzun yıllar boyunca bir hareketi ve zamanı iki boyutlu yüzeylerde tasvir etmeye çalışmışlardır. Zaman ve hareket, sayfaları zaman içinde birbirini takip eden çok sayfalı bir basılı kitaptan, film ve televizyon için gerçek zamanlı animasyonlara kadar olan tüm tasarım çalışmalarını için geçerli olmuştur. Hareketsiz görüntü herhangi bir hareketi (veya örtülü duruş) ima etmiştir.



Görsel 3.2: Henri Hans'ın Demiryolu ile İlgili Posteri - Fotomontaj Tekniğiyle ile Afiş

Kaynak: stories.sbb.ch, www.emaze.com

Buna Henri Hans'ın Demiryolu ile ilgili posterini örnek olarak gösterebiliriz, 1942 yılında yaptığı bu afiş tasarımında bir tren vagonu ile birlikte çizgisel oklar kullanılarak bir hareket duygusu yaratılmıştır. Demiryolu taşımacılığına ilişkin bu afişe bakıldığında bazı temel grafik yapılarını görmekteyiz. Demiryolu taşımacılığının yollarını belirlemek için hatlar biçimlendirilmiş ve düzenlenmiştir. Bir kargo vagonu çizimi, hatları demiryolu raylarına, okları da tempo ve varış yerlerine çevirir. Metin, hızlı teslimatın görüntüyle olan sözlü mesajını birbirine bağlar. Görsel 10'da görülen afiş fotomontaj tekniği kullanılarak hazırlanmıştır. Eğik yazılar ve arka tarafta bulunan ızgaralı görüntü tasarımdaki hareket unsurlarıdır.

Hareketli grafik dediğimiz zaman birçok unsuru içinde barındıran bir tanım yapmamız gerekir. Bunun için bazı belirleyici unsurların olduğunu düşünebiliriz. Hareketli grafikler konusunda şüphesiz ki en belirleyici unsur “zaman” olgusudur. Bir başlangıcı ve bitişi olanı temsil eder ve “hareket”lerin tasarlanması gerekmektedir. Sesler ve görüntüler mesaj ve içeriğe uygun bir şekilde tasarlanırken bu öğelerin sıralaması da oldukça önemlidir.

Hareketli grafikler video ve animasyon teknolojisiyle hareketlerin “halüsinasyonu” veya görsel faktörlerin görünümü değiştirilerek elde edilirken bir taraftan da yer alacağı

multimedya ortamlara göre şekillenmiş, buna bağlı olarak bu hareketli grafiklere sesler de eşlik edebilmiştir. İlk hareketli grafik yapımlarından biri resim ve metin kombinasyonu yoluyla dolaylı bir deneyim olarak gerçekleşmiştir. Günümüzde giderek artan medya gelişimi ile ilgili olarak artan hareketli grafik dediğimiz unsur daha etkili bir iletişim aracı olarak karşımıza çıkmıştır.

Sinemadaki hareketli görüntü, yirminci yüzyıl tarihi sanatında benzersiz bir yer kaplar. 1920'lerin deneysel film öncüleri, başarılı animatörler ve grafik tasarımcı nesiller üzerinde muazzam bir etki yaratmıştır. Buradan hareketle 1950'lerde animasyonlu film başlıklarının geliştirilmesi, hareketli grafikler adı verilen yeni bir grafik tasarım şekli oluşturmuştur. 1970'lerin sonlarından bu yana grafik tasarım statik bir yayın disiplininin ayrılarak; film, animasyon, etkileşimli medya ve etkileşimli çevre tasarımı gibi geniş bir iletişim teknolojisi içeren bir uygulamaya dönüşmüştür. "Deneysel avangart film ve film başlığı dizilerinde kullanılan erken sinematik teknikler, yayın hareketi grafiklerinde kabul edildi; televizyon, animasyon için yeni bir araç haline geldi." (Krasner, 2008, s. 17,18).

Matt Woolman, Motion Design adlı kitabında şunları belirtmiştir: "Sinemada izleyicilerin deneyimi, bir ofiste veya evde bilgisayarda oturan birinin deneyimi değildir. Film, bir filmi gerçeğini veren psikolojik unsur olan inanılmazlığın ertelenmesi olarak bilinen fenomen üzerine kuruludur (Woolman, 2004, s. 24).

Aynı şekilde, sinema ve internet için hareketli grafikler birbirinden farklıdır. Woolman, "Geniş bir en boy oranına izin veren film, dünyayı en yakından izlediğimizi taklit ediyor" diyerek reklam ve filmin yayınlanacağı platformun insanda oluşturduğu etkiyi öne sürmüştür. (Woolman, 2004, s. 18). Bunun örnekleri, birçok tasarımın diğer platformlardan, özellikle internet veya akıllı telefonlardan postere uyarlandığı şehirlerin dijital posterlerinde bulunmaktadır.

3.1. Film Jenerikleri

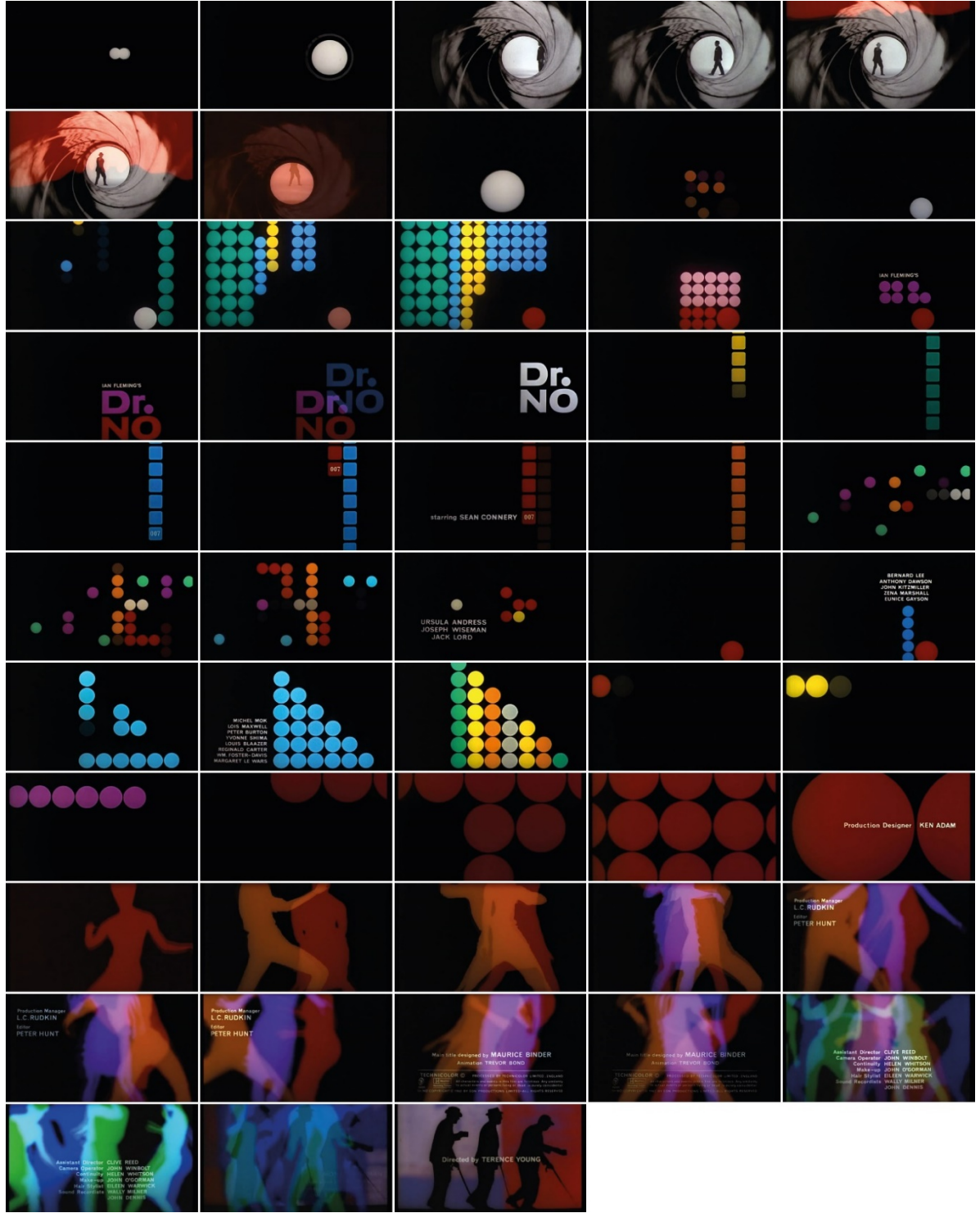
1950'lerden bu yana, film başlığı dizileri bir film bağlamı yaratmak ve izleyicilerin ortaya çıkacak olan olaylara duyduğu beklentiyi uyandırmak üzere tasarlanmıştır. Son yıllarda izleyiciler için artan rekabet, daha karmaşık ve cazip hareketli grafikler üretme ihtiyacını beraberinde getirmiştir.

Filmlerde kullanılan bu hareketli grafikler film başlıkları günümüzdeki adıyla film jenerikleri olarak karşımıza çıkmıştı. Yönetmen Martin Scorsese’ ye göre “film başlıkları filmin önsözü” gibidir. Film hakkında ipuçları vermekte ve seyirciyi filmdeki atmosferin sağlanmasına yardımcı olmaktadır (Krasner, 2008).

Hareketli grafiklerin öncüsü olan Saul Bass “The Man With The Golden Arm” adlı filmin jeneriğinde ayırık ve çarpık bir kol imgesi kullanmıştır. Yarı soyut haldeki bu form bedenle kopukluğunun yanı sıra taşlaşmış, şekil değiştirmiş bir kolu, başka bir biçime dönüşümü göstermiştir. Siyah bir zemin üzerine oturmuş beyaz çubuklar soyut desenler oluşturarak kaybolup filmin sembolü haline gelmiştir. Siyah ve beyaz arasındaki kontrastlık şiddetli yoğunluğu arttırarak ayrılıklar oluşturmuş ve ana karakterin ruh halini almıştır (P. Kirkham, 2011).



Görsel 3.3 :Saul Bass The Man With The Golden Arm (1955)



Görsel 3.4: Maurice Binder James Bond 007 Dr. No Film Jeneriği (1962)

Mauce Binder'ın klasik James Bond film jeneriğinde soyut ve erotik imgeler kullanılmıştır. Renkli birbirini takip eden parıldayan geometrik figürler ile birbiri içerisine geçen insan silüetlerinden oluşmaktadır.

Her 007 James Bond filminin jeneriği kendi serisinin ilki klasik silah namlusu açılması başta James Bond Dr. No jeneriğinde Binder tarafından yaratılmıştır. Ekranda ateşlenen silah görüntüleri Bond'un siluet şeklindeki hareketini izleyen bir silahın namlusuna dönüşmektedir. Silah namlusu beyaz bir noktaya indirildiğinde kırmızıya dönüşmekte ve jeneriğin devamında birçok şey imgelerle anlatılmaktadır. Asansörleri andıran renkli kareler şehir ışıklarını andıran renkli noktalar ve dans eden insan silüetleri zamanın James Bond karakterini yansıtmaktadır (Krasner, 2008).

Kyle Cooper'ın Seven filmi için oluşturduğu film jeneriğinde elle çizilmiş mektup formları, işkence aletlerinin ayrıntılı görüntüleri yer almaktadır. Bu ince ayrıntılar film karakterinin soğuk ayrıntıcı ve ince hesap yapan profiliyle uyumluluk sağlamasının yanı sıra karakterin iç dünyasını yansıtmak için kullanılmıştır. Film jeneriğinde elle yazılmış yazılar akan kareler içinde bozular titrer ve netleşir. Bu kullanım şekli 1920'lerin hareketli grafikleriyle benzerlikler göstermektedir.

Dexter televizyon dizisinde karakterin sabah rutini yansıtılmaktadır. Burada kullanılan imgeler karakterin ruh halini yansıttığı gibi ayrıntıcı yakın çekimler kullanılarak karaktere gönderme yapılmıştır. Objeler imge olarak karakterin kişiliğini yansıtarak sürreal bir etki oluşturmaktadır.



Görsel 3.5: Dexter Dizi Jeneriği (2006-2013) Eric Anderson



Görsel 3.6: Seven Film Jeneriği Kyle Cooper (1995)

Film jeneriklerinde gördüğümüz şey filmin özeti gibi birtakım kolajlardan oluşmuş ve genelde bahsi geçen karakterin bir özetini oluşturmuştur. Bu özet birbiriyle alakasız gibi görünen metafor ve imgelerin bir araya getirilerek sembolize edilmiş hali gibi görünmektedir.

20. yy. başlarındaki Avrupa'daki teknolojik ve endüstriyel gelişmelerinin sosyo-kültürel olarak sanatçıların geleneksel gerçeği yansıtan eserler yerine "soyutlama" dediğimiz bir dizi kavramı beraberinde doğurmuştur. Bu yaklaşım birçok sanatsal alanı etkilemiş de film sektörüne katkı sağlamıştır. O zamanların Dada ve Sürrealist söylemleri hareketli imajlar olarak karşımıza çıkmış ve soyut kavramları, insan karakterini ve daha birçok olguyu imgeler yoluyla izleyiciye aktarılmasını sağlamıştır. Bunu Binder'in 007 James Bond, Saul Bass'ın The Man With The Golden Arm ve Kyle Coper'in Seven filmleri için yaptığı çalışmalar örnek olarak gösterilebilir.

3.2. Sürrealizm ve Görsel Efektler (Etkiler)

Sürrealizmin görsel olarak ifadesi semboller ve imgeler olarak karşımıza çıkmaktadır. Işık yayılımı peş peşe gelen aralarında ilk bakışta bir ilişki bulunmayan imgeler ve semboller bir kavramın sembolize hali olmuştur. Günlük hayatta birçok mecrada karşımıza çıkan bu kullanım şekli aslında var olmayanı dijital efektler, görüntünün yansıtılması gibi çeşitli yollarla sağlanabilmektedir.

"Tasarım, madde, program ve stili ideolojik yapılar olarak, sadece ara buluculuğa ilişkin gerçeğin ufak bir şeridini gösteren kısıtlı seçimler ifadesi olarak görmeye alışacaktır. Kaçınılmaz sonuç, mesajların sembolik sonsuzluk ile gerçek dünya arasındaki temel huzursuzluğa atıfta bulunmaya devam etmesidir." (Toorn, 1994).

"Sürrealizm, tabiatın bir tür yazıya çevrildiğini söyleyebiliriz. Fotoğrafın bu tecrübe için sahip olduğu özel erişim ayrıcalıklı gerçekle bağlantısıdır. Fotoğrafçılıkta elde edilen manipülasyonlar (iki katına çıkma ve aralıklandırma olarak adlandırdığımız şey) bu konvülsiyonları belgeliyor gibi görünüyor. Fotoğraflar, yapılandırılmış, kodlanmış veya yazılı olduğu gibi sunumlardır." (Jay, 1991).

Sürreal olanın yani "gerçek dünya" ile "hayali sonsuzluğu" birleştirme çabası görselleştirme açısından farklı arayışlarla sonuçlanmıştır. Hareketli ifadelerde bunu ortaya koymak daha caziptir çünkü durağan olana kıyasla etki alanı daha geniştir. Birbirini takip eden görseller veya grafikler algıda etkin rol oynamaktadır. Bu şekilde gerçekte olmayan bir şey sanki hep oradaymışçasına seyircide veya alıcıda devamlılık etkisi yaratarak algıyı değiştirmektedir. Mesela "Un Chien Andalou" filminde ayı kesen bulut kadının gözünü kesmeye hazırlanan bir ustura gösterilmiştir. Daha sonra bulutun ayı kesmesi ile kesilen bir göz izleyicide kadının gözü kesiliyor etkisi yaratmıştır. Tamamen gerçekçi görünen bu görüntüler bir kurgunun görselleştirilmesinde kullanılarak sürreal bir durumu oluşturmuştur. Aslında bu tıpkı Henri Bergson'un da ifade ettiği gibi beynimizde canlanan "imaj" olmuştur (Bergson, 1991).

Luis Buñuel filmde ‘hiçbir şey hiçbir şeyi sembolize etmedi’ diye açıklamıştır ve bunun sadece psikanaliz ile açıklanabileceğini savunmuştur. Fakat burada gözü kesilen ölü bir hayvan olmasına rağmen izleyicide oluşan etki gerçekte olduğundan tamamen farklıdır. Bu görüntü aslında Buñuel’in zihninde canlanan görüntünün yansıması olmuştur (Jay, 1991).



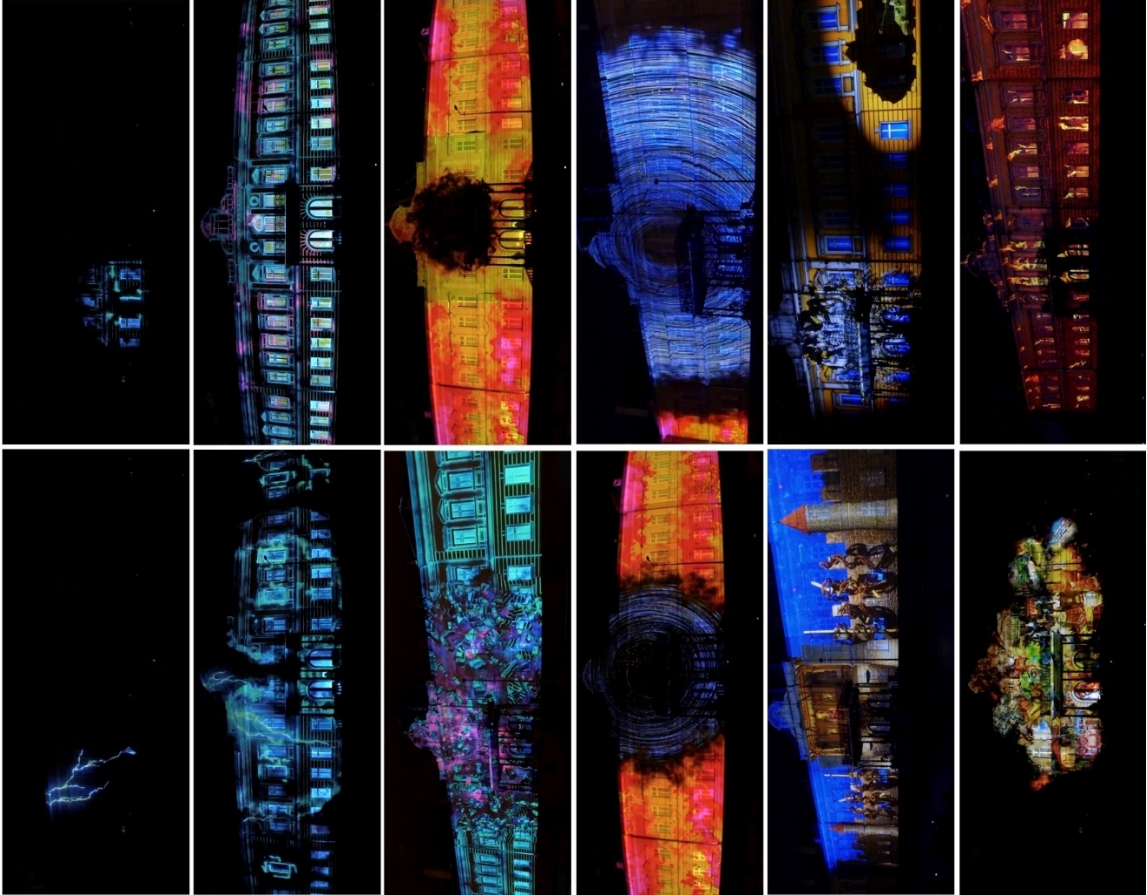
Görsel 3.7: Luis Buñuel Un Chien Andalou (1929) Ekran Görüntüleri

Un Chien Andalou'dan paylaştığımız örnek henüz sürreal efektlerin ilk örneklerinden biri olmuştur. Fakat günümüzde teknolojik imkanların varlığı sürreal olanın farklı ortamlarda ve farklı şekillerde görüntülenmesine olanak sağlamıştır.



Görsel 3.8: Europe Your Home 3D Mapping Gösterisi Kaynak: youtube.com

Bina yüzeylerine yapılan algıda gerçekçi mapping gösterileri gerçek ile soyut olan arasındaki sınırları zorlamaktadır. “Avrupa Senin Evin” gösterisi bina üzerine yansıtılmış görüntülerle oluşmaktadır. Görüntüler başladığında elektrik altında kalan sanal bir bina görüntüsü göze çarpmaktadır. Gösterinin ilerleyen sahnelerinde yıkılan duvarlar ve yangın görüntüleri yer almaktadır. Seslerin de eklenmesiyle daha da gerçekçi hale gelen görüntü gerçekte var olan formlar manipüle edilip soyut ile bir bütünlük sağlamıştır.



Görsel 3.9: Europe Your Home 3D Mapping Gösterisi Görüntüleri Kaynak: youtube.com

Burada görüntülerin algıda oluşturduğu yansımanın yanı sıra kullanılan görsellerin renkleri ve canlılığı da oldukça dikkat çekicidir. Sarmallar, elektrik kıvılcım yansımaları, karanlıkta parlayan kontrast renkler, karadeliği andıran portal görüntüleri ile psikedelik etkiler taşımaktadır. Işık karanlıkta tıpkı boşlukta patlayan bir etki yaratmıştır.

Sürrealizm ve görselleştirme bir araya geldiğinde anlatılmak istenen kavram ve olgu sezgisel açıdan yorumlanabilecek bir yapıya sahiptir. Gerçeğini yansıtan imgeler işlevselliği ön plana çıkarabilmektedir. Bu yolla kavram ve algılanması istenen olduğundan farklı bir şekilde aktarılmaya çalışılmıştır.

Bilimkurgu filmlerinde kullanılan efektler, televizyon reklamları, sahne uygulamaları ve daha fazlası için sürreal bir etkiden söz etmek mümkündür. Tzvetan Todorov' a göre olağanüstü, doğaüstü dünyaya odaklanmaktadır; esrarengiz anlatı bilinçaltı zihninin iç işleyişiyle ilgili olmuştur. Her iki tahammül biçimi, okuyucuyu görünüşte yabancı olaylarla sunabilir gibi, dünyalarına ya anlayışımızın dışında yatan ya da bilinçaltından çıkmış doğaüstü bir yerden kaynaklandığı söylenebilmektedir. Bu aksi uyumsuz formlarla ilişkili olarak, anlama ve rasyonel anlatımın ötesinde kalan ve insanlığın daha derin girintilerinden çıkan şeyleri birbirine çevirir. Todorov, Esmund Freud'un eserinin etkisinden başka, bilimsel rasyonalizmin gittikçe artan kültürel yönü kurmaca gibi olağanüstü karşıtlığa karşı tarihsel bir değişimi içermektedir. Todorov'un örnekleri büyük oranda eski edebi eserlerden (Edgar Allan Poe ve Henry James'in beğenileriyle) çekilmesine rağmen, bilim fikrasına birkaç referans yapıyor. Bilimkurgu filmlerin doğaüstü: robotlar, dünya dışı varlıklar, gezegenler arası bağlamın tamamı anlatı hareketi, görünüşte muhteşem unsurların varlığı, bunların hayatımızda ne derece mevcut olduklarını görmek için bizi zorlamamaktadır (Cornea, 2007). Örneğin Brazil filminde film karakterinin rüyada olma durumu resmedilmiştir. Kanatlı uçan bir adam ve gökyüzünde ince bir örtü içerisinde sevgilisi vardır. Filmin atmosferi hayalidir ve teknolojinin ileri olduğu sıkıcı bir iş hayatının varlığından söz etmek mümkündür. Karakterin yaşadığı hayal dünyası gerçeklerle bağlantılıdır ve sıkıcı hayatından kurtulması rüyalarıyla ilintilidir. Hayal dünyasının görsel olarak etkisi rahat özgür olarak gökyüzünde süzülen bir görüntüyle ifade edilmiştir.



Görsel 3.10: Terry Gilliam Brazil (1985) Filminden Rüya Görüntüsü ve Gerçeklik

3.3. Hareketli Afişler

Hareketli afişleri tanımlamak için önce görsel ve tipografik hareketlilikten bahsetmek gerekir. Görsel ve tipografik unsurlardan oluşan afişler durağan, hareketli ve hareket hissi veren unsurlar olarak üçe ayırabilmekteyiz. Durağan olan tasarım unsurları içinde hareketi barındırmadığı gibi bu yönde bir imada da bulunmazlar. Herhangi bir durumu belirtmemektedirler. Basılı afişlerde hareketlilik belirtilirken simetrik denge, asimetric denge, yön, kontrastlık gibi birçok tasarım ilkesiyle sağlanmaktadır. Fakat hareketli afişlerde durum biraz daha farklı olmakla birlikte tıpkı hareketli grafiklerde olduğu gibi birbirini takip eden görüntüleri içermektedir. Teknolojinin getirdiği imkanlar doğrultusunda iç ve dış mekanlarda yer alan hareketli afişler aynı zamanda etkileşimli bir yapıda olabilmektedir. Bu şekilde yapılan reklam hakkında geri dönüşler de sağlayabilmişlerdir.

Son yıllarda, geleneksel posterin sınırları, dijital çağda uzun zamandır beklenen adımlarını atmıştır. Büyük dijital ve özel dijital ekranların maliyetinin ekonomikleşmesi sebebiyle, dijital tabela alanı otoyoldaki billboardlar ve metropollerdeki posterler ve otobüs durakları dahil olmak üzere giderek daha fazla alanı kapsamaktadır. Büyük şirketler, otobüs duraklarında insanları yaralayan etkileşimli afiş kampanyaları düzenlemişlerdir. Durakta bekleyen insanların kampanyasının bir parçası olmak için bir selfi çekmeye davet etmiştir.



Görsel 3.11: Sharffen Berger adlı Firmanın 2014 Yılında Uyguladığı Etkileşimli Afiş Uygulaması

Kaynak: infoesign.net.br

Bu örnekler ekranın teknik imkânlarına odaklanmaktadır. Çoğu durumda, metin, görüntü, video, animasyon gibi iyi tasarlanmış içeriğin eksikliği ekranlardaki videolar, insanların görebilmesi için çok uzundur veya ekranda, kolay anlaşılabilirliği ve alıcı yani iletilen kişi için çok fazla bilgi olmasıdır.

Günümüzde hareketli afişlerin dijital ortamlarda var olduğunu düşünürsek her hareketli afiş aynı zamanda dijital afiş sayılacaktır. Yayınlandığı ortam sanal platformlar olacaktır. Dijital ekranların yaygınlaşması görüntüleri dinamikleştirmeyi ve yenilemeyi mümkün kılmıştır. Bunun yanı sıra basılı afişlerde tasarımın basılıp taşınması ve uygulanması gerekirken Dijital platformlarda gösterilen afişler önceden yerleştirilmiş dijital ekranlara kolayca uyarlanabilir ve istenilen zamanda değiştirilebilir. Azaltılmış kâğıt atığı gibi birçok avantajın yanında en önemlisi dinamik görüntüler sunma olanağı sağlar. Fakat burada bazı sorunlar ortaya çıkmaktadır. İzleyicinin yani alıcının sürekli hareket halinde olması sebebiyle hareketli

dinamik afişlerin algılanabilir olması gerekmektedir.” Reklamlara maruz kalan tüketiciler genellikle hareket ediyor, bu da mesajı iletmek için çok az zaman kaldığı anlamına geliyor " (Helander, 2010)). Burada geleneksel afişlerin hızlı ve kolay okunurluğu örnek alınabilir ve yeniden yeni medyaya uygun olarak revize edilebilir.

Amerika Los Angeles da bulunan Geeknation isimli bir firma film posterlerini filmlerin orijinal posterlerini temel alarak animasyonlu afiş haline getirmiştir. ‘’Moster’ adını verdiği bu afişler için birtakım kriterler belirlemişler. Bu kriterlere göre hareketli afişler 30 sn üstüne çıkmamalı ve filmdeki canlı eylemleri kullanmamalı, Orijinal film afişlerinin de çok dışına çıkılmaması gerektiğini ve afişin son haline gelerek hareketsiz bir görüntü ile bitmesini savunmuşlardır (Geeknation, t.y.).

20 sn ‘lik Toronto Film Festivali Green Room filmin hareketli posterinde deneysel bir yol izlenmiş karanlık bir atmosfer eşliğinde ürpertici sesler ve çılgınlıklar klasik korku filmi edasıyla sunulmuştur. Buradaki en önemli kısım afişin durağan bir afişe oranla etkileyiciliğinin artması ve baslı statik afişlere göre bir hikâye anlatma olanağı bulmasıdır.



Görsel 3.12: Green Room 2015 Toronto Festival Filmi Hareketli Afişi Kaynak: collider.com



Görsel 3.13: A Nightmare on Elm Street Hareketli Film Afişi (2010) Kaynak: www.imdb.com

“A Nightmare on Elm Street” filminin hareketli afişini ele alacak olursak ekran ilk olarak bir adam görünür daha sonra yazılar sallantılı olarak ekrana gelmektedir o sırada ses görüntüye paralel olarak anidir ve korku hissi vermektedir. Afişteki karakterin sivri bıçaklı elleriyle ekranı çizmesi ve bunun sesini duyuyor olmamız görüntünün etkisini arttırmaktadır.



Görsel 3.14: Darkness Hareketli Film Afişi Kaynak: collider.com

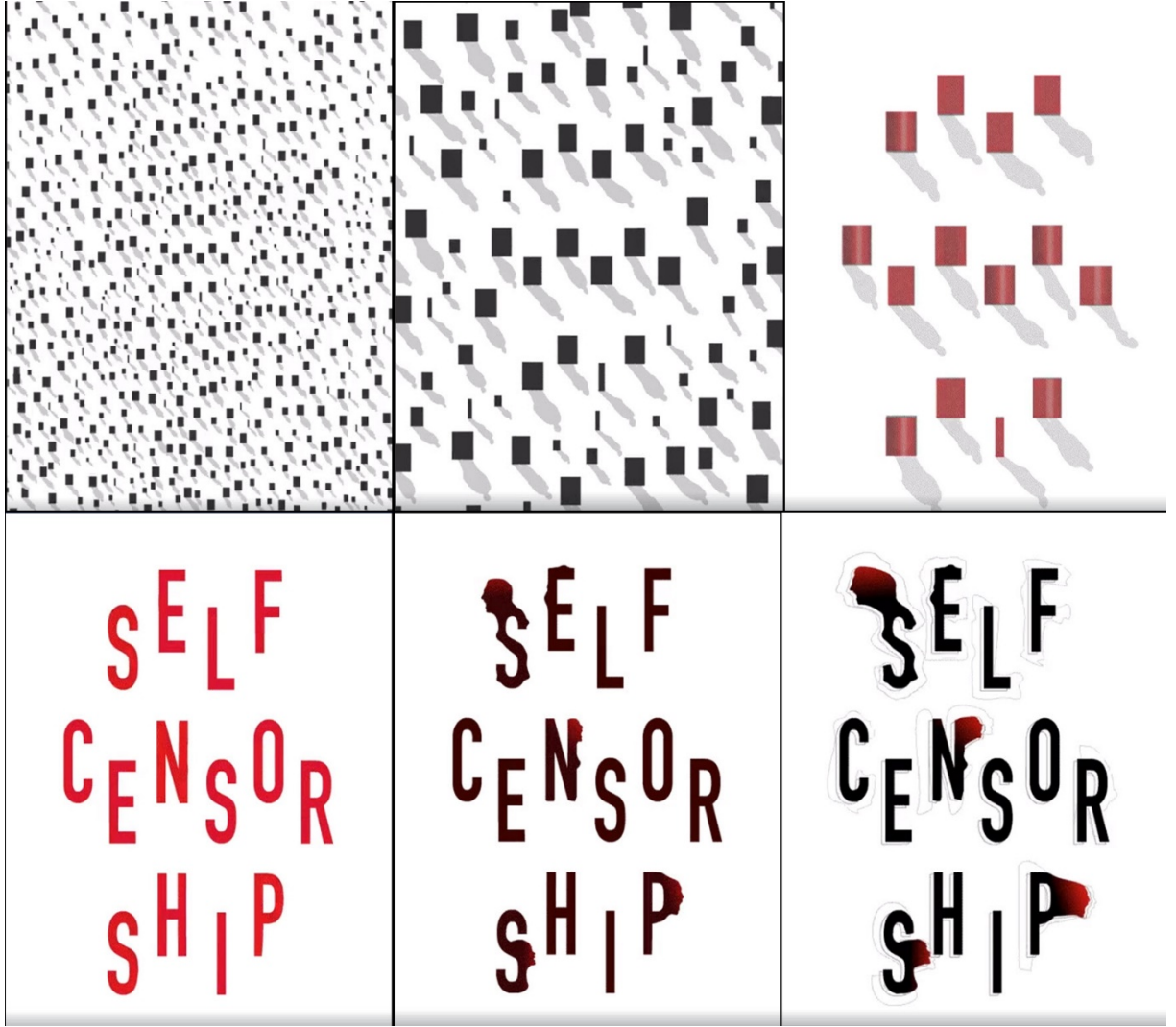
Yönetmen Greg McLean, en son filmi The Darkness'de bir ailenin bir geziden döndüğünde olağanüstü ürpertici bir olaylar yaşamaktadır. Büyük Kanyon, yedekte bir iblisle birlikte, oğlu Mazouz'a sahip ve evin etrafında rahatsız edici bazı görüntüler bırakmaya başlamıştır (McLean, 2016). Film için özel tasarlanmış hareketli afişte, o garip çizimlerin neye benzediğini görebilmek mümkündür. Banyo küveti önünde duran çocuğun hareketsiz görüntüsü ve kendiliğinden oluşan şeytan ingeli kan izleri filmin korku atmosferini yansıtmıştır. Bu haliyle filmin gerçeküstü durumuna bir gönderme yapmaktadır.



Görsel 3.15: Terminator (2015) Hareketli Film Afişi Kaynak: youtube.com

Terminator 2015 için tasarlanan hareketli afişte ilk karede silah tutan Terminator karakterinin insan hali elinde silah tutar bir vaziyettedir. Daha sonraki karelerde patlama etkisiyle Terminator'ün robot kimliği görünür olmuştur. Terminator silahı kameraya doğru uzatır. Bu kullanım şekliyle seyirciyle doğrudan bir ilişki kurmaktadır. Bunu sinemaya bir davet olarak

düşünürsek film hakkında bize önemli ipuçları verdiğini görmekteyiz. Daha önce Terminatör’ü hiç izlememiş olan kişi filmin aksiyon, adrenalin dolu olduğunu algılayacaktır. Bu örnekle hareketli afişin hikâye anlatması yönünden statik afişlere oranla daha etkileyici olduğunu görmekteyiz.



Görsel 3.16: Doç. Banu İnanç Uyan Dur ‘un "Oto-sansür" adlı GIF poster çalışması "2017 Bolivya Poster Bienali

Doç. Banu İnanç Uyan Dur’ un “Oto Sansür” adlı hareketli posterini inceleyecek olursak ilk karede birbirine benzeyen geometrik şekiller görünmektedir. İkinci karede bu geometrik şekillere zoom yapmaktadır. Burada dikkatimi çeken en önemli unsur geometrik şekillerin insan silüetini andırmasıdır. Bu durumda her geometrik şeklin bir bireyi simgelediğini söylemek mümkün olacaktır. Bir sonraki karede diğer dikdörtgenlerden ayrılan geometrik şekiller kırmızıya dönmektedir. Afişin ilerleyen kısmında dikdörtgen şekillerin hareketiyle yazıya dönüşen halini görürüz. “Self Censor Ship” yazısı dağılarak yayılmaya başlamaktadır.

Bu toplumdaki kanayan bir soruna işaret olarak algılanabilmektedir. Oto sansürün kelime anlamı düşünüldüğünde (Kişinin toplum içerisinde kendini ve çalışmalarını saklaması durumu). Posterin mesajı anlatması bakımından hareketin önemli olduğunu görmekteyiz. Örnekte tasarımcı önce ve sonra ekrana yerleştirdiği tasarım elemanlarıyla ve bunun sıralamasını kontrol ederek etkili bir anlatım sağlamıştır.

Basılı afişler statiktir. Tasarımcı, konumu, ölçeği ve rengi manipüle ederek izleyicinin bakışlarını kontrol etmeye çalışır. Hareketli afişler basılı afişlerin aksine kinetiktir. Tasarım elemanları hareket ettirilir, büyütülür, görünür ve kaybolur. İzleyicilerin neye ne kadar bakması gerektiği neyi daha önce görüp neyi daha sonra göreceği tasarımcının kontrolü altındadır. Aynı zamanda işitsel unsurların yer aldığı hareketli afişler daha etkileyici bir hal almaktadır.

Hareketli afişlerde verdiğimiz örnekler durağan afişlere göre filmin veya mesajın boyutu hakkında daha çok bilgi vermektedir. Afişlerde yer yer kullanılan soyut anlatım filmlerin gerçeküstü boyutunu artırmaktadır. Bu şekilde seyirciyi farklı bir gerçekliğe hazırlamaktadır.

3.3.1 Hareketli Afişte Görsel Tasarım Unsurları

Hareketli afişler metin görsel ve grafiklerden oluşan anlamlı görüntü kümeleridir. Bu görüntü kümeleri hem estetik olarak hem de mesajın iletilmesi açısından doğru bir şekilde kullanılması gereklidir ve tasarımda bütün bu unsurların ayrı ayrı önemi vardır.

Bütün unsurlar anlaşmaya vardığında, tasarımda birlik var demektir. Elemanlar rastgele yerleştirilmiş gibi değil, birbirine aitmiş gibi görünürler. Birlik, tüm tasarımın herhangi bir alt gruptan veya bireysel parçadan daha önemli olmasını gerektirir. Bu nedenle, bütünlük, birliğin amacıdır. Bu, tasarımın en önemli yönüdür (White, 2002, s. 57).

Tasarımda bütünlük olmadan tasarım karmaşık ve mesajı iletmez bir haldedir. Zıt öğeler birlikte kullanılabilir fakat yine de aralarında bir denge olması gerekmektedir. Benzer ve zıt unsurlar uyumlu bir şekilde kullanıldıkları takdirde bir bütünlük oluştururlar.

Grafiklerde ve resimlerde olduğu gibi hareketli grafiklerde de kullanılan görüntülerin birleşimi tasarımların iyileştirmede yardımcı unsurlardır. Bu unsurlar ne derece anlaşılır olursa tasarımcı hedefine o kadar yakın demektir. Bu çalışmalar görsel mesajları en iyi şekilde

iletebilmeleri için izleyicilerin fikirleri, arzuları ve ölçütleri doğrultusunda tasarlanmalıdır. Nokta, çizgi, renk, yön gibi birincil tasarım öğeleri doğru çalışmanın ortaya çıkmasındaki temel yapı taşlarıdır. Birincil tasarım öğeleri gibi kompozisyon da oldukça önemlidir.

Hareketli afişlerde de bütünlüğü sağlamak gerekir. Bunu yaparken tıpkı diğer görsel iletişim tasarımları gibi tasarım unsurlarından faydalanılır. Çalışmanın renkleri, yazı stili, çalışma alanı içerisindeki yerleşimi, hareket ve zaman çizgisi hareketli afişlerde tasarım unsurlarını oluşturmaktadır.

Hareket: Hareketli afişlerde ‘hareket’ unsuru vazgeçilmez bir yere sahiptir. Hareketli grafiklerin temelini içinde barındıran hareketli afişler birbiri ardına gelen görüntülerden oluşurlar. Çalışma düzleminde (dijital ortamlar) hareketin nasıl başlayacağını ve nasıl biteceğini önceden planlamak gereklidir. Hareketli afişlerde sayfa düzeni ve tasarım hareket ile birleşir.

Hareket diğer tasarım unsurlarıyla birlikte ele alınmalıdır ve birlikte tasarlanmalıdır.

Hareketin hem başlangıcında hem de bitişinde çalışma hem güzel; göze hoş görünür olmalı hem de mesajı saptırmamalıdır.

“Hareket evrensel bir dildir. Hareketli grafiklerde, animasyon gerçek içeriğinden daha fazla etki yaratabilir. Bir öğeyi ekran boyunca taşımaya seçtiğiniz yöntem, anlamını geliştirebilir. Örneğin, siyahı soldururken yavaş yavaş çerçeveler boyunca canlandıran bir metin dizisi; onu bir gizlilik ve sakinlik duygusu ile savuşturabilir. Aynı metin ters çevrilir ve ardından ekran boyunca dolaşırsa, oyun oynamak, aciliyet veya belki de istikrarsızlık duygusu ifade edebilir. Hareketin kendisi mesaj olabilir” (Krasner, 2008, s. 137).

Tasarım elemanlarını konumlandırmak, boyutlarını ayarlamak ve yönlerini belirlemek diğer hareketleri nasıl etkilediğinin ve tasarım çerçevesi içerisindeki konumları birbiriyle olan ilişkileri gibi fiziksel faktörler oldukça önemlidir. Bu düzenlemeler çalışmanın dijital ortamlarda nasıl görüldüğünü ve nasıl yorumlandığını büyük ölçüde etkilemektedir.

Zaman: Bilgilerin görüntüsünü dikkatli bir şekilde sıralamak için zamanla çalışmak, tasarım unsurlarını zaman çizgisi içinde yerleşimini tasarlamamız gerekmektedir. Tasarımda zaman bir başlangıcı ve bitişini temsil etmektedir. Hareketin konumu zaman çizgisinde oluşturduğumuz noktalarla belirtiriz. Hareketin zamanı tasarlanması gereken unsurdur.

Geleneksel afiş ve hareketli afiş tasarımı arasındaki temel fark, hareketli afişlerin zaman esaslı olmasıdır. Grafik tasarım unsurlarının, zaman içinde manipüle edilebilecek, iyi hazırlanmış ve okunabilir bir düzen yaratmakla ilgilidir.

Hareketli afişlerde bu düzeni oluşturmak için zaman önemli bir unsur olmuştur. Tasarım unsurlarının hangi sırayla çalışma düzlemine dâhil olacağı ne zaman çalışma düzleminde kalacağını belirlemek gereklidir. Aynı zamanda hareketli afişlerin zaman uzunluğu da oldukça önemlidir. Afişlerin her zaman çarpıcı ve kısa sürede bomba etkisi yaratması daha kısa sürede daha fazla insana ulaşması gibi etkenler düşünüldüğünde bu afişlerin zaman çizgisini kısa tutulmasının gerekli olduğunu görmekteyiz. Hareket ve zaman yakından ilişkili unsurlardır. Hareket bir çeşit değişimdir ve belli bir zaman içerisinde gerçekleşir. Bu değişimin afişler üzerinde anlaşılabilir olması karmaşıklığa mahal vermemesi gerekir. Bu yüzden hareketin zaman içerisinde tasarlanması gerekir.

Tipografi: Her yazı karakterinin kendi görsel nitelikleri ile kanıtlandığı üzere kendi estetik ve etkileyici özellikleri vardır. Her tür kategorinin farklı, işlevsel özelliklere sahiptir. Herhangi bir kategori içinde, her yazı tipi, farklı oranlar ve çeşitli çizgi ağırlıkları, genişlikleri, yönlü eğimler vb. nedeniyle kendi bireysel kimliğine sahiptir. Bu bireysel nitelikler, her yazı karakterinin ifade için farklı bir kullanım ve amaç sergilediğini açıkça belirlemektedir. Yazı biçimlerinin iyi bir araya getirilmiş çeşitliliği, tasarıma ifade ve uyum çeşitliliği getirir. Yazı biçimlerinin iyi bir araya getirilmiş çeşitliliği, tasarıma ifade ve uyum çeşitliliği getirir. Bu sınıflandırmaların farkındalığı, tasarımcının kinetik tipografide ifade mesajını zenginleştiren uygun bir yazı tipi seçme yeteneğini geliştirmede önemli bir araçtır. (Hostetler, t.y.)

Tipografi kullanımı, hareketli afişlerde ifade iletişimi için fikirler ve mesajlar sunmanın başlıca aracıdır. Bu durumda, tipografinin ikili rolü vardır: bir kavramı temsil etmek ve bunu görsel bir biçimde yapmak. Bu anlam ve biçim etkileşimi hem işlev hem de ifade bakımından dengeli bir uyum getirmektedir. Kullanılan yazının karakteri kullanıma göre anlamını güçlendirir ve hikâyeyi yönlendirmektedir. Çoğu zaman hareketli grafiklerde alfabe karakterleri imge olarak kabul edilir. Bu karakterler okunabilirten daha görülmektedir.

Hareketli afişlerde tipografi kullanımı durağan olabileceği gibi hareketli de olabilir. Hatta bazı afiş tasarımlarının sadece tipografi unsurlardan oluşabileceğini görmekteyiz. Tipografinin hareketi kinetik tipografi olarak adlandırılmaktadır.

Layout: Bir alıřmadaki doluluk ve boşluk iliřkisi önemlidir. Boř alanlar alıcıyı asıl mesaja odaklamak için kullanılmalıdır. Layout tasarımdaki herhangi nesnenin varlığını diđer nesnelere iliřkili olarak tanımlamakla beraber iç, dış ve ara alanı anlaşılabilir hale getirir.

Arka plan ve ön plan arasındaki iliřki řekil, boyut, yüzey, renk, ton ve tonda zıtlık olarak deęiřtirilebilir. Bu zıtlıklar, alan derinliğini kontrol etmek için bulanıklık veya keskinleřtirme ekleyerek yoğunlařtırılabilir. Hafifçe bulanık olan, ön planda düz metinli bir görüntü içeren bir arka plan, sanki iki arasındaki bir mesafe varmış gibi algılanır ve posterin iki boyutlu alanını genişletir (Kantsø, 2014).

Sayfa düzeni her alıřma için kendine özgüdür. izgi yoğunluęu, arkaplan, renk, doku gibi birçok deęiřken ile birlikte bahsi geen konuya, kavrama ve mesaja göre düzenlenir. Hareketli afiřlerde birbirini takip eden görüntüler bir uyum içinde olmalı ve bu geiřler iyi tasarlanmalıdır. Aksi takdirde peř peře gelen bu görüntüler bütünlüęü saęlayamaz ve iletilmek istenen mesajda kopukluklar oluřur. Bu durumda hareketli afiřler için dinamik bir sayfa düzenine sahiptir.

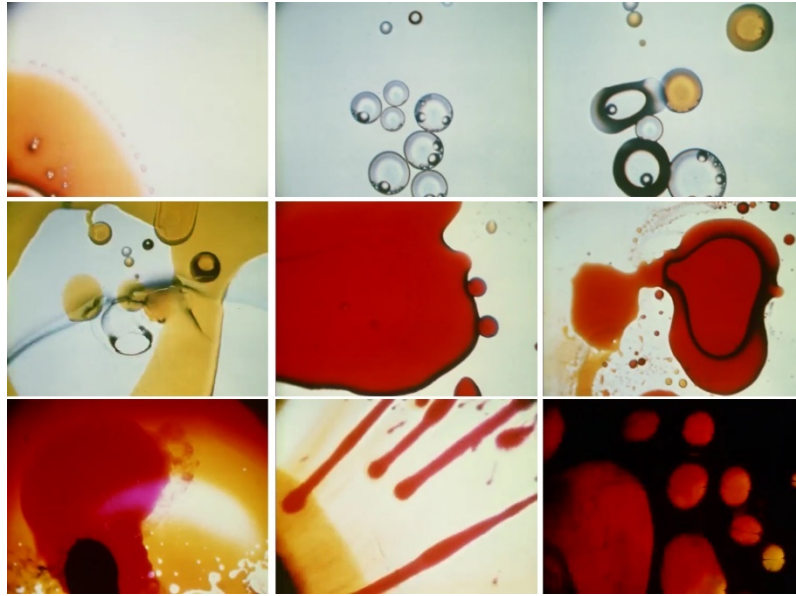
Renk: Tüm görsel iletiřim tasarımlarında renk önemli bir unsurdur. Tasarımda iyi renk; mesajı iletmek için stratejik olarak kullanılacak bir hammaddedir. Renk kontrastı, hiyerarřiyi veya bütünlüęü saęlamak için diđer tasarım unsurlarıyla aynı potansiyele sahiptir. Rastgele uygulama ya da renk deęiřiklięi, tasarımdaki herhangi bir rastgele deęiřiklik gibi okuyucunun anlayıřına etki etmektedir.

Ayrıca renklerin kavramsal anlamları ve insanlar üzerinde etkileri vardır. Bu nedenle renklerin afiřte anlatılmak istenen mesaja uygun bir biçimde kullanılması gerekir.

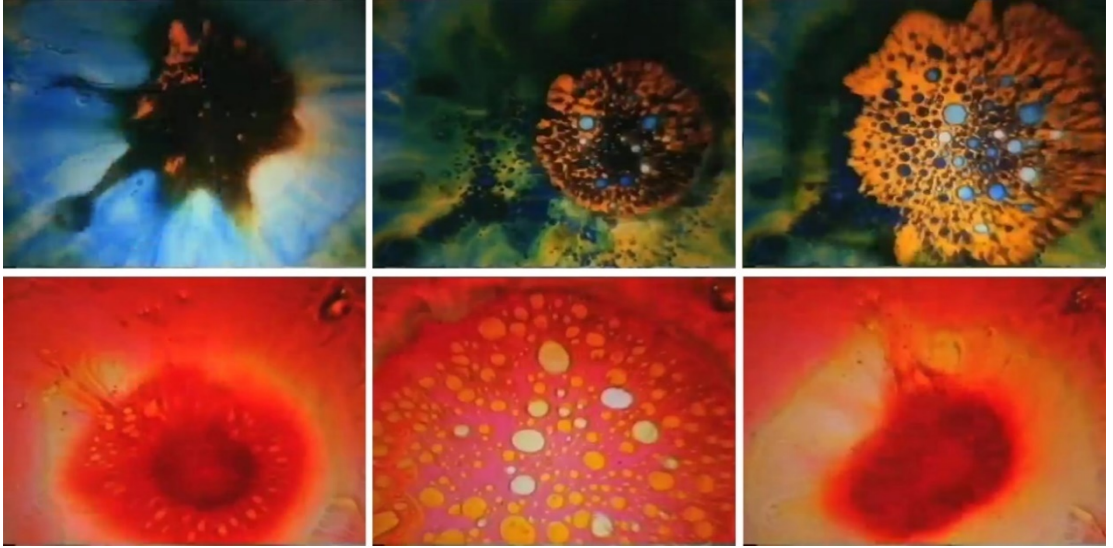
4.HAREKETLİ GRAFİKLERDE PSİKEDELİK STİL

Günümüzde hareketli grafikler film afişleri, televizyon reklamları, web ara yüzleri, film jenerikleri vb. olarak birçok farklı ortamda karşımıza çıkmaktadır. Gelişen olanaklarla birlikte bu hareketli grafiklerin oluşturulması hayal gücümüzü aşan bir hal almıştır. Birinci bölümde Psikedelik stilden bahsetmiştik. Belli bir döneme ait gibi görünse de bu görselleştirme şekli günümüzde oldukça sık kullanılmaktadır. Hareketli grafikler; hareketli tipografi, animasyonlu grafikler, canlı aksiyon gibi birçok yöntemin bir arada kullanılmasıyla deneyselliğin ve anlatımın sınırlarını zorlamaktadırlar.

1960'lı yıllarda çoklu duyum ve birleşik his algısı, Amerikan karşı-kültür hareketiyle yüksek bilinç biçimi olarak savunulmuştur. Bu his psikedelik ilaçların etkisiyle belirginleşirken sanatın içerisinde yerini almıştır. LSD deneyimleri, on yıl boyunca belirginleşen ışık şovlarına ilham kaynağı olmuştur (Dann, 1998). Işık şovları renk müzik resim renk organlarını kullanarak popüler kültür ve sanatı bir araya getirmiştir. Sembolist öncülerine benzer şekilde ışık şov sanatçıları, çok duyumsal ve süper-duyumsal bir ortam yaratarak yeni bir bilinç hali elde etmeye çalışmışlardır. 1962 yılında sanat öğrencisi Elias Romero, renkli mürekkepleri, yağları, sirkeleri ve diğer sıvıları bir tabakta döndürerek ve resimleri tablolara, duvarlara yansıtarak müzikal ve şiir okumaları için görsel şovlar yapmıştır.

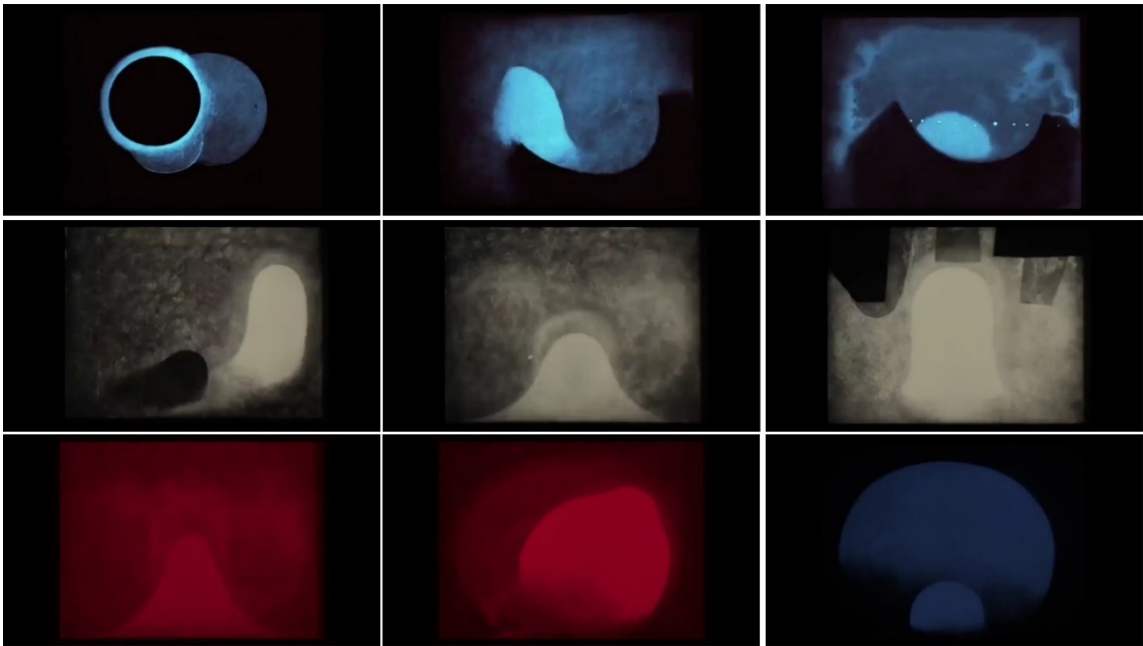


Görsel 4.1: Elias Romero Stepping stones (1968)



Görsel 4.2: Joshua Light Show (1967) Ekran Görüntüleri

"Joshua Işık Şovu (JLS) Bauhaus döneminin deneysel ışık kompozisyonları ile açıkça hareketli grafiklere bağlanmış olarak görülmektedir. Görüntülerdeki ritim ve görsel benzerlik yakınlık sağlamaktadır. Ayrıca, Joshua Işık Şovu, film sanatçısı Ken Jacobs tarafından hazırlanan ve kuramcı Jonathan Walley tarafından "film ortamının maddi unsurlarından birini veya tümünü reddeden deneysel filmleri" tanımlayan bir terim olan "paracinema" olarak anlaşılabilir; kimliğini ve anlamlarını film olarak tutmak istemektedirler. Bauhaus dönemi ışık şovunun ve hareketli grafiklerin devam eden medyanın araştırmalarıyla olan benzerliklerini ortaya çıkarmak açısından iyi bir örnek olacaktır (Zinman, 2008).



Görsel 4.3: Walter Ruttmann Lichtspiel ,Opus II [1922]

Işık şovlarının bu etkisi daha sonra dijital medyalarda sanal olarak üretilmiştir. Hareketli grafiklerin deneysel hareketlerden yola çıkarak oluştuğu düşünülebilir. 1970 'lere gelindiğinde bilgisayarın da işin içine girmesiyle pisikedelik grafikler biraz daha farklılık kazanmıştır.

Robert Abel & Associates 1971 yılında Bob Abel tarafından arkadaşı ve işbirlikçisi Con Pederson ile birlikte kurulmuştur. Abel, ünlü tasarımcı Saul Bass ve Hitchcock Vertigo başlıkları için Bass ile birlikte çalışan John Whitney ile kamera çalışması yaparak erken bir film çalışması yapmıştır. Konserlerini belgeleyen çeşitli rock gruplarıyla gezdikten sonra Abel, 2001 filmi için kullanılan kamera sistemini Harry Marks'la birlikte özellikle ABC televizyon ağı için genel film efektleri çalışmalarına uyarlamak üzere Pederson'a katılmıştır. Abel, 7-Up ve Levis için ünlü noktalarda kullanılan "şekerleme-elma neon" görünümü olarak adlandırılan Richard Taylor tarafından mükemmelleştirilen bir süreç de dahil olmak üzere yarı tarama ve film çizgilerinin yaratıcı kullanımı da dahil olmak üzere film efektlerinde erken yenilikçi çalışmalar yapmışlardır. Başlangıçta statik fotoğrafçılığa bulanıklık veya çiziklilik kazandırmak için kullanılan slit-scan, muhteşem animasyonların yaratılması için düzenlenmiştir. Görüntü yönetmeni, pisikedelik bir renk akışı yaratmasını sağlar. Stanley Kubrick'in 2001: A Space Odyssey'nin yapımı sırasında Douglas Trumbull tarafından film için uyarlanmış ve "A Space Odyssey" diziliminde kullanılmıştır (Carlson, 2017).



Görsel 4.4: Harry Marks tarafından tasarlanan ABC Film Haftası Açılış Jeneriği Kaynak: (Carlson, 2017)

7up "Bubbles" 1974 yılında yayınladığı reklamda psikedelik stil etkilerini görmek mümkündür. Associates prodüksiyon şirketinin Abel Robert çalışılan reklam filminde canlı renk geçişleri parlak yazılar, uzay boşluğunda dolaşan figürler baloncuklar bu etkinin temsilcileri olmuştur.

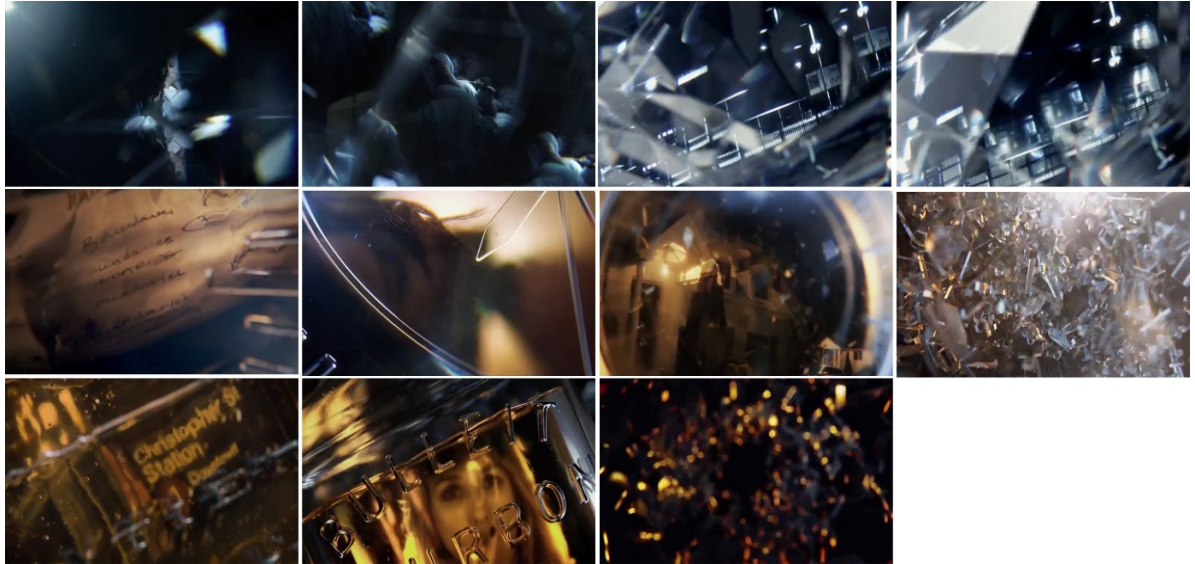


Görsel 4.5: 7up "Bubbles" 1974 Reklam Filminden Kareler Kaynak: youtube.com



Görsel 4.6: Marvel's Daredevil Netflix Dizi Jeneriği (2013)

Marvel Daredevil'in dizi jeneriğinde kırmızı boya'nın akışkanlığını anımsatan objeler kullanılmıştır. Boyaların akmasıyla oluşan imgeler görsel açıdan psikedelik stili anımsatmaktadır. Psikedelik stildeki bozulma, akma ve esneme hareketlerini bu örnekte görmekteyiz. Aynı zamanda kırmızı renk yeraltı dünyası çağrışımı yapmaktadır. Bu çağrışım şiddet, korku, inanç gibi kavramları sembolize etmiştir.



Görsel 4.7: Gypsy (2017) Netflix Dizisi Jeneriği Ekran Görüntüleri Kaynak: netflix.com

Evan Martin “Sinema ve Televizyonda Psikedelik Deneyim” başlıklı yazısında “İnsan hareketinin sonsuz bir paletiyle boyanan bir canlandırma tuvaline sanat formlarının (görsel, müzikal, dans, moda, dilbilim vb.) harmanlanmasıdır” demiştir. Bu bağlamda dijital ortamda karşımıza çıkacak hareketli grafik örnekleri geniş bir alanı kaplamaktadır. (Martin, t.y.) Gypsy adlı televizyon dizisinde Joan kimlik krizi yaşamaktadır ve bir terapisttir. Açılış jeneriğinde çok da belirgin olmayan bir kristal metaforu kullanılmıştır. Karakterin bu iç dünyasının karmaşıklığı ve bozulmaları bu kristal imgeler ile gösterilmiştir.



Görsel 4.8: Gypsy (2017) Netflix Dizisi Jeneriği Ekran Görüntüleri Kaynak: netflix.com

Gypsy dizi jeneriğinde tipografi kullanımı yansımalarla bozulmuş yazılardan oluşmaktadır veya gösterilen objelerin üzerinde yer almaktadır. Karakterin ruh hali, bozulmalar ve yansımalar psikedelik bir etki yaratmaktadır. Martin’in ifadelerine dayanarak dizi karakteri Joan’ın kimlik krizinin yansımalarını açılış jeneriğinde görmek mümkündür.



Görsel 4.9: Daniel Kleinman James Bond Skyfall Açılış Jeneriği Ekran Görüntüleri (2012)

Skyfall jeneriğinde uzak çekimden aşırı yakın çekime kadar bir dizi kamera çekimi bulunmaktadır. Kamera, filmin bir yere giden bir yolculuğa dair izlenimini veren jenerik boyunca Bond'u izliyor gibi görünmektedir. Birbirini takip eden görüntüler birbirlerine sızmakta ve seyirci için izlemeyi kolaylaştırmaktadır. Görüntüyü takip eden kısımlarda Bond'un kendi gölgeleriyle olan mücadelesi bir metafor olarak kullanılmış ve Bond'un kendi çelişkileri ile karşılaştığı imgesine dönüşmüştür.



Görsel 4.10: Daniel Kleinman James Bond Skyfall Açılış Jeneriği Ekran Görüntüleri (2012)

Görüntünün izleyicilerin görebilmesi için daha soyut ve daha ilginç hale gelmesine yardımcı olan birtakım efektler kullanılmıştır. Açılışın her sahnesi, filmde çok fazla yer vermeden gerçekleşen bir şeyle ilgilidir. Bu, izleyicilere, farkında olmadan bile görmek üzere oldukları şeyleri seyirciye sunması sağlamıştır.

Jenerikteki aydınlatma loş ve gizemli olmakla birlikte bazı ipuçları için aydınlık alanlardan faydalanılmıştır. Silah gibi nesnelere tekrarı, filmde ortaya çıkmak için şiddet ve tehlike taşımaktadır ve ana karakterin tekrarlanması (Bond) filmdeki gücünü ve yetkisini ortaya koymaktadır. Olaylar onun etrafında çevrili algısı yaratılmıştır. Jenerik boyunca görülen cisimler silahlar, bıçaklar ve kanlar metafor bağlamında kullanılmış, fakat mezar taşları gibi başka nesnelere de manipüle edilmiştir. Jeneriğin bazı bölümleri görsel birbirine kontrast renkler, canlı renkler ve ışık barındırmaktadır. Bu kullanım şekli bir yolculuğu resmetmesi açısından psikedelik etkiler taşımaktadır. Karakterin kendi iç dünyasına yolculuğu ve karmaşaları yer yer jenerikte karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 4.11: Daniel Kleinman James Bond Skyfall Açılış Jeneriği Ekran Görüntüleri (2012)

Jeneriğin ilerleyen kısımlarında parlak bir ışık kümesi ve sonrasında bozulan formlar yer almaktadır. Görsel açıdan ele alındığında bu bozulmuş silüetler psikedelik etkinin göstergesidir.



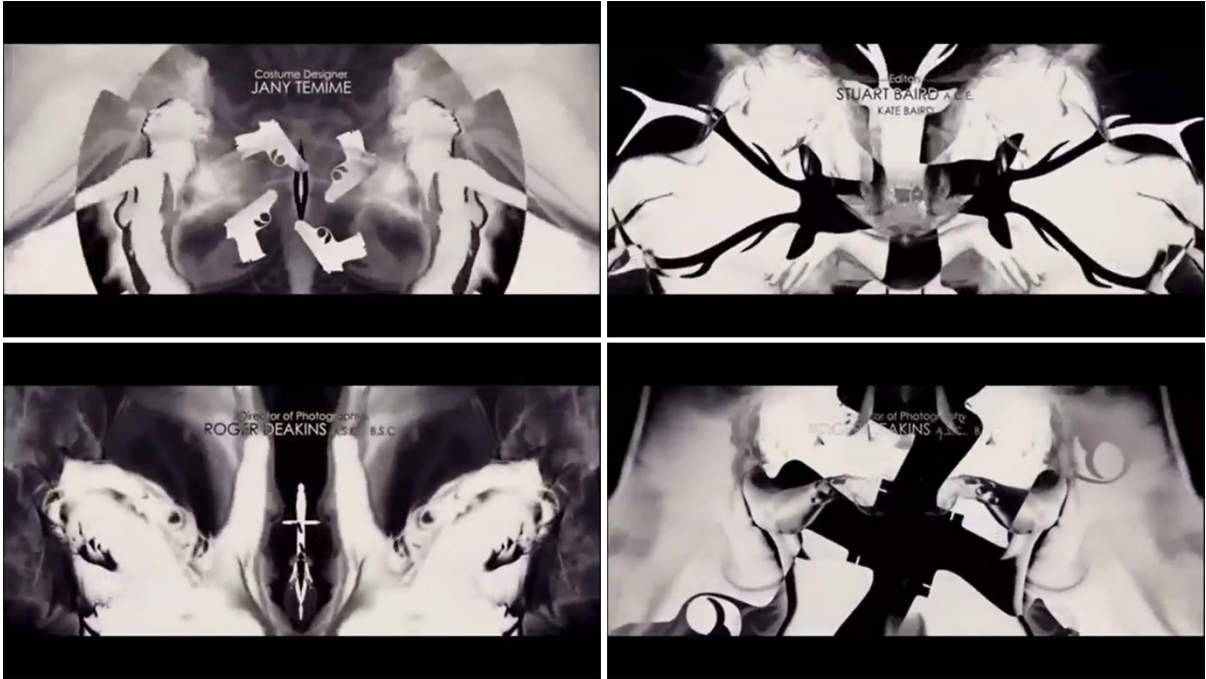
Görsel 4.12: Daniel Kleinman James Bond Skyfall Açılış Jeneriği Ekran Görüntüleri (2012)

Bond'un aynalarla dolu olduğu bir ortamda kendisiyle karşılaşması 1. bölümdeki Zardoz filmindeki bir sahne ile benzerlik taşımaktadır. Tıpkı Zardoz'da olduğu gibi Skyfall' da da karakterin bilinçaltı, kendisiyle yüzleşmesi durumu gerçekleşmiştir.



Görsel 4.13: Daniel Kleinman James Bond Skyfall Açılış Jeneriği Ekran Görüntüleri (2012)

Jeneriğin sadece siyah beyaz tonlamalarından oluşan kısımda soyut imgelerle bir ritim yaratılmıştır. Bu imgeler dizinin aksiyon dolu ve hareketli olduğuna gönderme yapmaktadır. Aynı zamanda sürreal filmlerdeki deneysellik ve psikedelik tarzın görsel imgeleriyle benzerlik göstermektedir.



Görsel 4.14: Daniel Kleinman James Bond Skyfall Açılış Jeneriği Ekran Görüntüleri (2012)

Aynayla yansıtılmış gibi görünen imgeler bozularak ekranda hızlı bir şekilde belirip kaybolmaktadır. Bu imgeler doğrudan filmi anlatmasa da filmdeki olaylara bir gönderme yapmaktadır. Bu gönderme imge ve sembollerden anlaşılacağı gibi kan, şiddet gibi çağrışımlar yapmaktadır.



Görsel 4.15: Gaspar Neo Enter The Void (2009) Film Jeneriği Görüntüleri

Enter The Void film jeneriğinde karmaşık tipografik bir yapıya sahiptir. Herhangi bir görsel imge bulunmamakla beraber jenerikte birçok farklı yazı karakterleri kullanılmıştır. Parıldamalar bozulmalar belli belirsiz bazı optik kaymalar gözlemlenmiştir. Yazılar ekranda müzik ritmiyle beraber yanıp sönen ışıkları andırmaktadır. Jenerik izleyicilere neredeyse anlaşılamaz görsellerle saldırarak Oscar'ın zihniyet ayarına (filmi deneyimleyecekleri perspektife) ulaştırmayı amaçlamış gibi görünmektedir. Film kahramanı Oscar'ın ruh halini yansıtması açısından film ile bütünlük sağlamaktadır. Yayılan elektrik görüntüsü, dağılmalar neon ışıklar, optik kaymalar gibi efektler jeneriği psikedelik stil olarak oluşturulmuştur ve film konusu ile tamamen bağdaşıkır.



Görsel 4.16: Dark Dizi Jeneriği (2017) Ekran Görüntüsü Kaynak: netflix.com

Dark dizi filminde konu birkaç farklı zamanda gelişen olaylar bir dejavu döngüsü gibi gerçekdışı veya üstün gerçeklik denilebilecek durumlar yer almaktadır. Olayların tam olarak başladığı nokta bir mağaradır ve jenerikte bu mağarayı belli belirsiz görmekteyiz. Mağara simetrik bir şekilde aynada yansıyan bir şekilde betimlenmiştir. Mağara duvarlarının görüntüsüne dizi karakteri suratının yansıtıldığı sahnede aslında karakterin bu mağara ile olan ilişkisi ortaya çıkmaktadır ve geçmişe giden karakterin yapmış olduğu sıra dışı yolculuğa işaret ederek psikedelik bir durumun temsilcisi olmuştur.



Görsel 4.17: Dark Dizi Jeneriği (2017) Ekran Görüntüsü Kaynak: netflix.com

Mekanların içiçe geçmiş kaleydeskopik görüntüsü jenerikte yer almaktadır. Bu durum iç içe geçmiş zamanı temsil etmektedir ki bu durum aslında insan algısının üstünde bir durumu sergilerken yine dizideki üstün gerçeklik durumunu yansıtmaktadır.



Görsel 4.18: Dark Dizi Jeneriği (2017) Ekran Görüntüsü Kaynak: netflix.com

Birbirine bağlanmış gibi görünen eller aslında tek bir imgenin iç içe geçmiş görüntüsüdür. Burada karakterin geçmişteki veya gelecekteki haliyle karşılaşması durumuna bir gönderme olarak düşünülmesi olağandır.



Görsel 4.19: Dark Dizi Jeneriği (2017) Ekran Görüntüsü Kaynak: netflix.com

Pisikedelik 'in ince deęişiklikler yapması sinir sistemini kendinden haberdar eden algılama ve birey aniden ve alışılmadık bir biçimde kendi dünyasının bir düzeni olarak dış dünyanın bilinçliliğine dönüşür. Tecrübeleri, hemen buradaki algılamalar ve şimdi ipuçları ya da işaretler genellikle hatıralara baęlı olarak ortaya çıkmaktadır. Dejavu da bu durumla alakalı bir bilinç halidir (Watts, 1964).

Görsel 57' deki karede farklı zamanlarda meydana gelmiş benzer olaylar anlatılmış gibi görünmektedir. Bu aslında filmde zaman mekân karışıklığı ile dejavunun sembollerini oluşturan bir görsel imge olmuştur. Dizide belli bir zaman içerisinde sıkışmış olaylar sürekli tekrar edip durmaktadır. Bu durum pisikedelik yolculuğun tekrar eden görsele yansıtılmış görüntüleri gibi düşünülebilmektedir.



Görsel 4.20: Dark Dizi Jeneriği (2017) Ekran Görüntüsü Kaynak: netflix.com

Dizi jeneriği filmin atmosferine uygun olarak koyu ve kasvetlidir. Görsel 58’de yol üzerine yansıyan ışıklar dikkat çeker. Yol etrafında yayılan ağaç gölgeleri karanlığın yayılmasıyla ilintili bir haldedir. Yazı karakteri düz serifsiz bir karakterdedir ve dizideki karmaşık olaylar içerisinde aslında sade bir hayat olduğunun göstergesini oluşturmaktadır. Buradaki yol imgesi bir yolculuğu simgelerken karanlık bir yol olması olayların belirsizliğine işaret etmektedir. Ağaçların devam eden görüntüsü ve yayılımı karakteristik pisikedelik imgelerle benzerlik göstermektedir.

Bir TV çizgi dizisi olan Rick and Morty Dan Harmon, Justin Roiland yaratımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilim kurgu tarzındaki bu çizgi dizide paralel evrenler karakterlerin farklı versiyonları, yaratıklar vb. dizi boyunca karşımıza çıkan olgular olmuştur. Mike Pearl Rick and Morty’nin yaratıcılarından ifadelerini “komplo teorileri, hepimizin gerçek hayat olduğunu düşündüğümüz simülasyonda yaşarken, bilinç doğası pisikedelik deneyimler için bir başlangıç noktası haline geldi” olarak aktarmıştır (Pearl, 2017).



Görsel 4.21: Dan Harmon, Justin Roiland Rick And Morty Çizgidizi Jenerik Görüntüsü (2013-)

Jeneriğin ilk karesinde bir karadeliik imgesi vardır ve etrafındaki her şeyi içine çekmektedir. Görsel olarak karadeliğin ortası koyu bir renk etrafı bulutsu renkli bir spektrumu andırmaktadır. Renkler kare içerisinde koyu olarak kullanılmış fakat karadeliik etrafı parlaktır.



Görsel 4.22: Dan Harmon, Justin Roiland Rick And Morty Çizgidizi Jenerik Görüntüsü (2013-)

Bir sonraki karede uzayda dolaşan belirgin figürler yer almaktadır. Bu figürler bir galaksiye doğru süzülmetedir. Çizgi dizide ölümün imkânsız olduğu galaksiler arası bir macera söz konusudur ve görsel 3.22’ deki kareler buna tezat açıdan yaklaşarak olayın macera kısmına odaklanmıştır. Gerçek üstü ve fantastik bir deneyim söz konusudur.



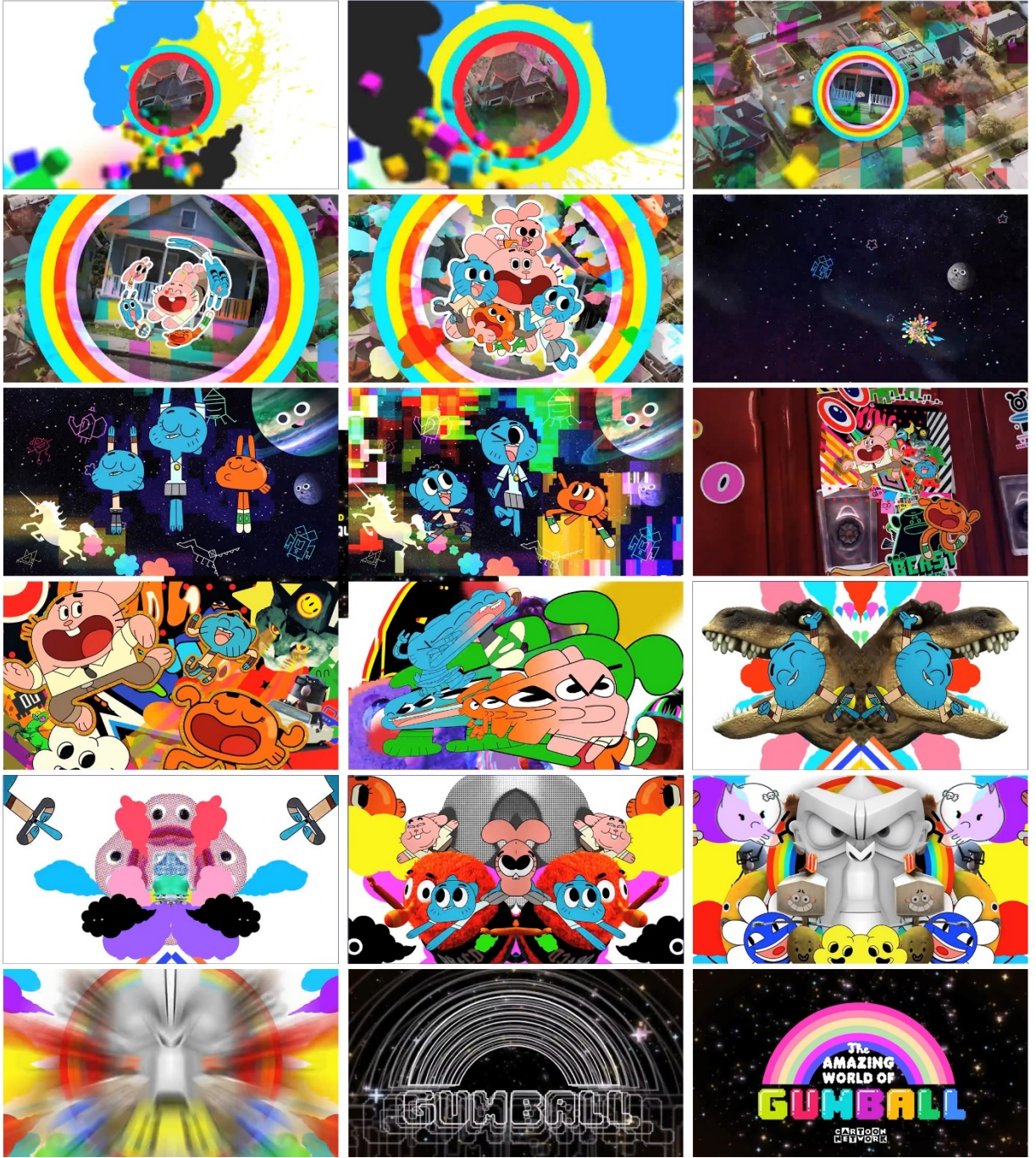
Görsel 4.23: Dan Harmon, Justin Roiland Rick And Morty Çizgidizi Jenerik Görüntüsü (2013-)

Jeneriğin devamında karakterlerin garip gezegenlerden geçerek portallar aracılığı ile yolculukları sırasında garip yaratıklarla karşılaşmaları çizgi dizideki hayal gücü üstünlüğü vurgular niteliktedir. Görsel olarak ele alındığında bilgisayar ortamında yaratılmış animasyonlardan oluşmaktadır ve renkler oldukça canlı ve kontrast olarak kullanılmıştır. Çizgi dizinin asitli dünyası jenerikte kendisini göstermiştir. Animasyonda şekil, biçim ve geçişler psikedelik stilde olup konunun gerçekdışı hayali halojenik dünyasını yansıtmıştır.



Görsel 4.24: Dan Harmon, Justin Roiland Rick And Morty Çizgidizi Jenerik Görüntüsü (2013-)

Tipografi olarak animasyon dizisinin genel havasına uygun elektrik görüntüsü ile oluşan dağınık elle yazılmış bir karaktere sahiptir. Jenerik ve çizgi dizi görsel açıdan psikedelik stil döneminin yetişkinler için üretilen “underground comics” çizgi romanlarına benzemektedir.



Görsel 4.25: Benjamin Bocquelet Gumball Çizgi film Jeneriği 2011

Gumball neşeli, çocuksu ve fizik kurallarından yoksun bir dizi maceraların yaşadığı, bir çocuğun sahip olabileceği hayali dünyayı yansıtan bir çizgi filmidir. Bu çizgi film jeneriğiyle bir bütün olmuştur. Jenerikteki geçişler psikedelik bir stil taşımaktadır. İlk karede Gökkuşağı çemberi içinden çıkan karakterin evi görünmekte ve daha sonra bir aile hayatından haberdar olmaktadır. Bu ailenin maceraları bir takım illüzyon görüntüleriyle aşırı renkli olacak şekilde yansıtılmıştır. En son karede dizi ismi optik illüzyon olarak ekranda belirip ve netleşmektedir. Dizi karakteri Gumball' un macera dolu hayali dünyasını jenerik psikedelik etki ile yansıtmıştır.



Görsel 4.26: OFFF Mexico Open Titles (2016)

Mexico city'deki Turun Beşinci versiyonunda OFFF için Outro stüdyosu OFFF CDMX 2016 için kampanyayı ve jeneriğini oluşturmuştur. Barcelona merkezli stüdyo, uzay ve kozmos kavramı üzerine çalışmıştır (OFFF, 2018).

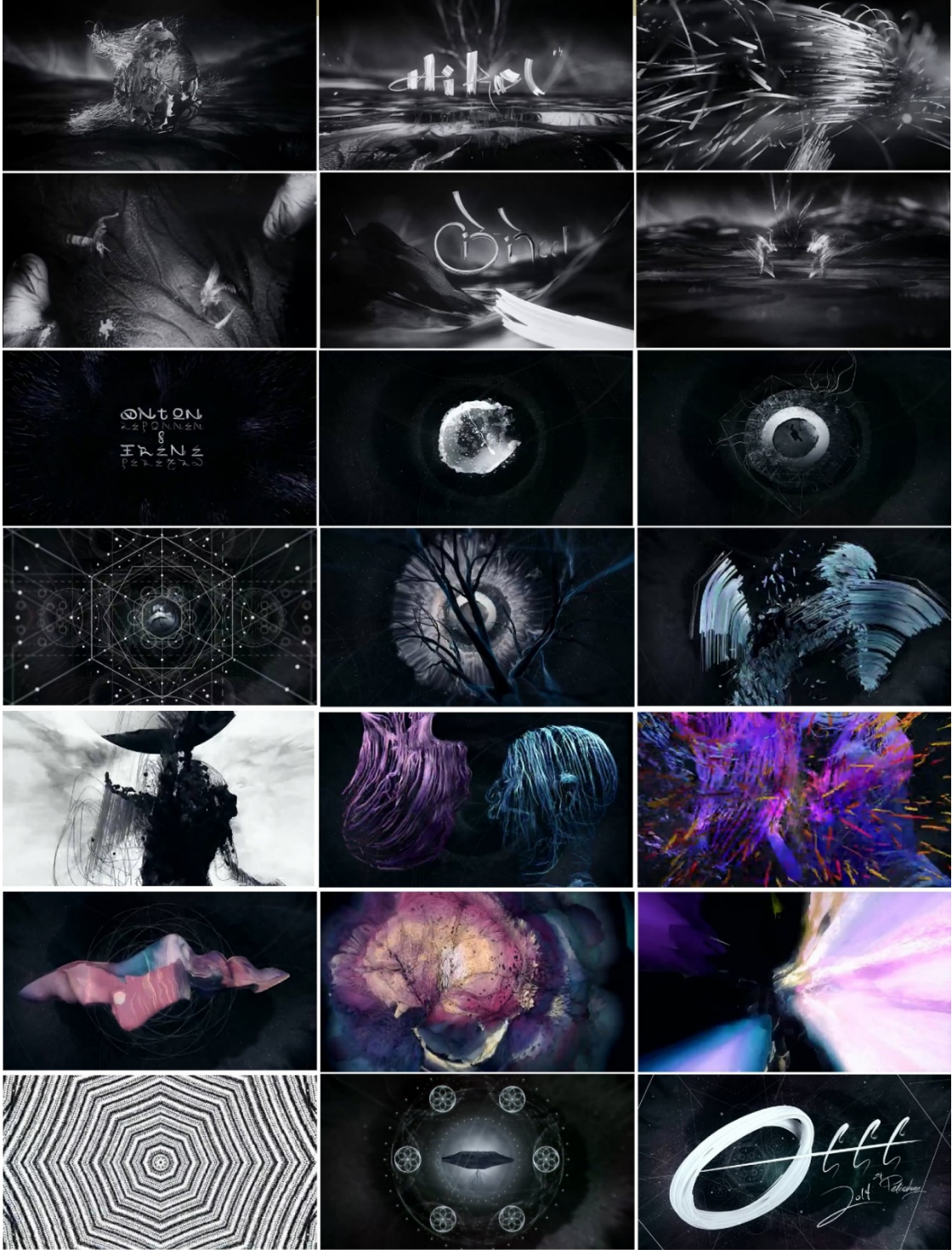
Offf aynı zamanda Carl Sagan'ın bir sözünü aktarmıştır; "İnsanlardan çok daha fazla sayıda galaksinin bulunduğu bir evrenin unutulmuş köşesinde sıkışan bir galakside kaybolmuş, gevşek bir yıldızın önemsiz bir gezegende yaşadığımızı görüyoruz." Carl Sagan'ın bu sözleriyle jenerik destekleniyor gibi görünmektedir. Her ne kadar uzayın klasik görüntüsü

yıldızlar ve gezegenler jenerikte direkt olarak yer almasa da bu algı astronot camı üzerine yansıtılmış görüntülerle sağlanmıştır. Astronot camı üzerine yansıyan yazılar deforme olur ve merkezde kaybolur. Bu da psikedelik stildeki merkezci ve bozulmuş görüntülerle benzerlik sağlamaktadır. Cam üzerine yansıyan her ışıksal imge bozularak merkezde kaybolmakta veya merkezden çıkarak kubbe biçimin kenarlarında deforme olmaktadır. Burada uzaydaki hareketi bize yansıtan bu imgeler olmuştur ve bu sürreal yolculuk anlatılırken çok belirgin olmayacak şekilde psikedelik stilden yararlanılmıştır.



Görsel 4.27: OFFF Mexico Open Titles (2016)

Jenerik devamında astronot görüntüsünden sonra birdenbire başka bir boyuta geçilmektedir. Burada jeneriğin ilk kısmının aksine renkli canlı bir atmosfer hakimdir. Birçok farklı galaksiyi ve formu temsil eden imgeler bulunmaktadır. Jeneriğin bu kısmında yine merkeze doğru bir hareket sezilmektedir.



Görsel 4.28: Offf veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüleri Kaynak: vimeo.com

"Skazka" ya dünyayı sadece iç ve dış güçler tarafından koparılmak üzere harekete geçiren yıldızlarla dolu aşıkların hikayesi anlatılır. Epik hikayelerin çoğunda söylendiği gibi, asla bitmeyen aşk döngüleri, nefret, yaratma ve yok etme, ortaklıklar ve 'romantik ortaklıklar' arasındaki paralellikleri göstermektedir (The Mill, 2014).

Jenerikte “Skaska” hikayesi bir dans gösterisi şeklinde anlatılmıştır. İlk karede karşımıza bir yumurta imgesi çıkmaktadır. Yumurta her kültüre göre farklı anlamlar kazanmıştır; “Baharın, yeniden doğuşun ve aşkın sembolü” olarak betimlenebileceği gibi “safılık, temizlik, diriliş, doğurganlık” gibi anlamları da vardır.



Görsel 4.29: Offf veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüsü Kaynak: vimeo.com

Jenerikteki yumurta imgesi alışık olduğumuzun dışında farklı bir dokuya sahip olup içerideki yaşanan çalkantılara işaret olarak gösterilebilirken aynı zamanda yumurta imgesinin bulunması yeniden oluşma, aşk ve çoğalmak kavramlarını hatırlatır niteliktedir. Etrafındaki dönen ışıklarla bir oluşumu anlattığı düşünülebilir ve bu anlatım tarzı soyut olmasıyla birlikte sembol ve imgelerin kullanılmasıyla sürreal bir anlatıma yakınlık sağlamıştır (Egg, 2014).



Görsel 4.30: Offf veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüsü Kaynak: vimeo.com

Dans eden ışık kümeleri bir sonraki karede karşımıza çıkar ve bir mücadeleyi andırmaktadır. Figürlerin merkezde bulunduğu noktada bir ağaç vardır ve bu ağaç Şamanizm'in yaşam ağacı ile bağdaştırılabilir. Şamanizm'de hayat ağacı farklı seçeneklere "hayat kavşakları" na işaretir (DeKorne, 1994).

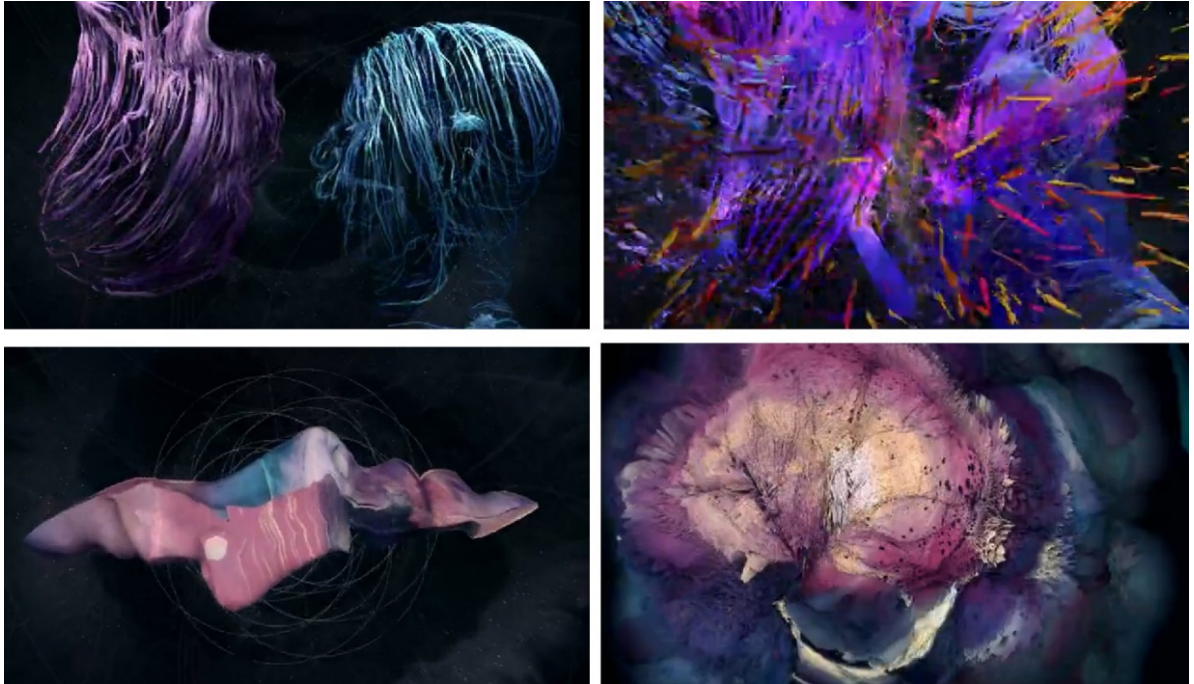


Görsel 4.31: Offf veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüsü Kaynak: vimeo.com

Jeneriğin ilerleyen kısmında ağaç imgesi daha belirgin bir hal almıştır. Merkez noktadan gözü andıran bir imge yer almaktadır. Bu imge psikedelik ışık şovlarını andıran bir görünüme sahiptir.

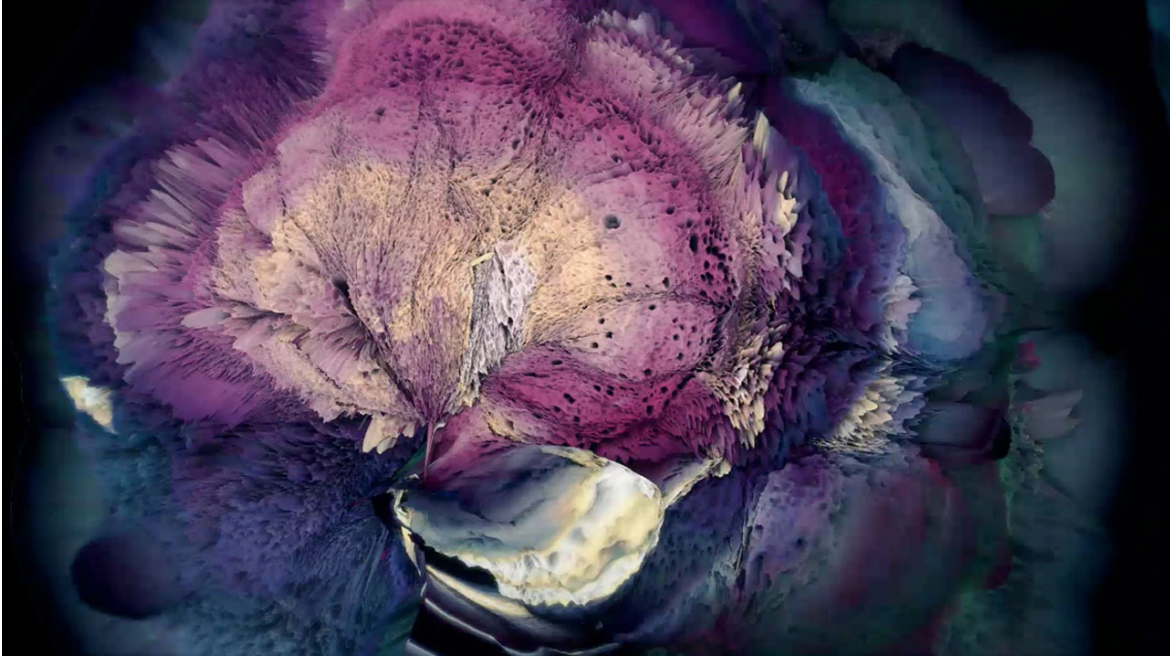


Görsel 4.32: Offf veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüsü Kaynak: vimeo.com



Görsel 4.33: Offf veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüleri Kaynak: vimeo.com

Kadın ve erkek figürünün yer aldığı karede kadın sıcak renkle erkek olan karakter soğuk renkle temsil edilmektedir.



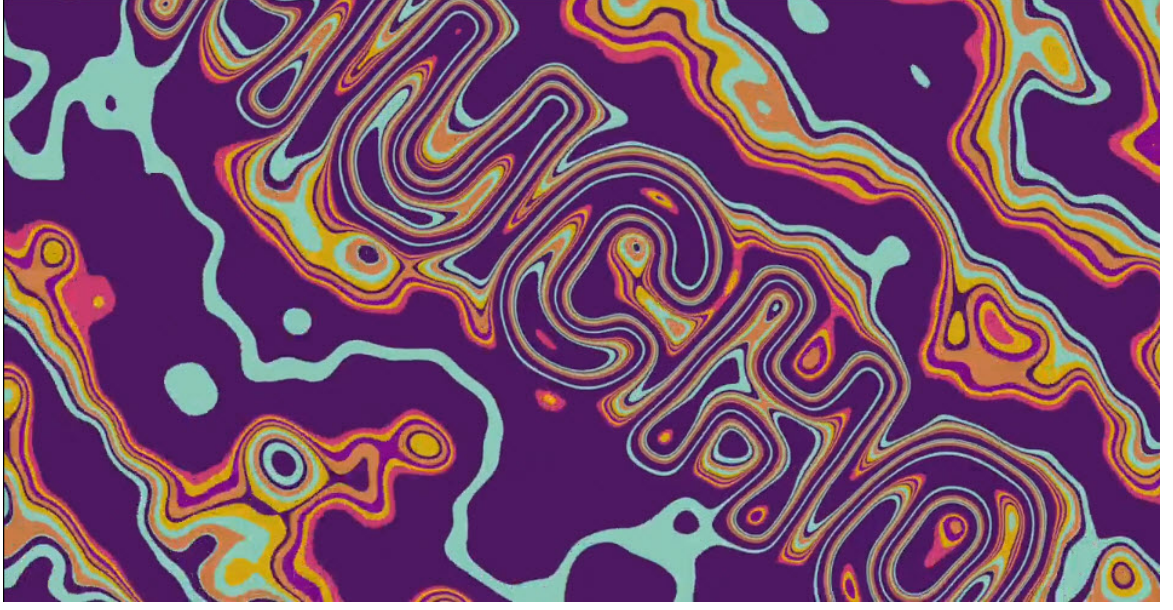
Görsel 4.34: Off veThe Mill yapımı Skazka Jenerik Ekran Görüntüsü Kaynak: vimeo.com

Devam eden karede bu iki imgenin birbirine karışması söz konusudur. Bilgisayar efekti ve mürekkeplerin karışmasıyla yapılan bu anlatım psikedelik etkiler taşımaktadır. Skazka Jeneriği genel olarak analog ve dijital tekniklerin bir karışımıdır: 3D, 2D ve matematiksel animasyonlarla, fotoğrafik, açıklayıcı veya boyacı etkilerle oluşturulmuştur. Bu farklı teknikler bir bütün oluşturarak görsel açıdan psikedelik bir deneyimi sunmaktadır.



Görsel 4.35: The Mill ile Offf Birlikteliği ile Tasarlanan “Night”Etkinliği (2016) Açılış Jeneriği

The Mill , Belçika'nın Antwerp kentinde düzenlenen ve en son “On the Road” etkinliği olan “Night”, açılış jeneriği oluşturmak için OFFF ile iş birliği yapmıştır. Mill tasarımcısı Will Arnold tarafından yönetilen grafik dizisi, basit renkleri karmaşık animasyon simülasyonlarıyla karıştırarak psikedelik görsellerini oluşturmuştur. Parlak renkler ve grafik desenlerden ilham alınarak yapılan jenerikte, 2D renklerde oluşturulmuş 3D animasyonu kullanılmıştır. (The Mill, 2016)



Görsel 4.36: The Mill ile Offf Birlikteliği ile Tasarlanan “Night”Etkinliđi (2016) Açılış Jeneriđi Ekran Görüntüsü

Açılış jeneriđinde akan boya simülasyonları psikedelik tarzdaki sıvı projeksiyonu görüntüleriyle benzerlik göstermektedir. Aynı zamanda hareket olarak optik illüzyon gibi yanılsamalardan esinlenilmiştir. Boyaların akmasıyla ortaya çıkan tipografik öğeler bozularak veya dağılarak ekrandan kaybolmaktadır. Bazı karelerde öğeler şekillerin deforme olmasıyla belirginleşip daha sonra yine aynı şekilde kaybolmaktadır.

5.HAREKETLİ AFİŞ TASARIM UYGULAMALARI VE ANALİZİ

5.1. 2001: A Space Odyssey

Türü: Bilim Kurgu, Macera, Sürreal

Yapım Yılı: 1968

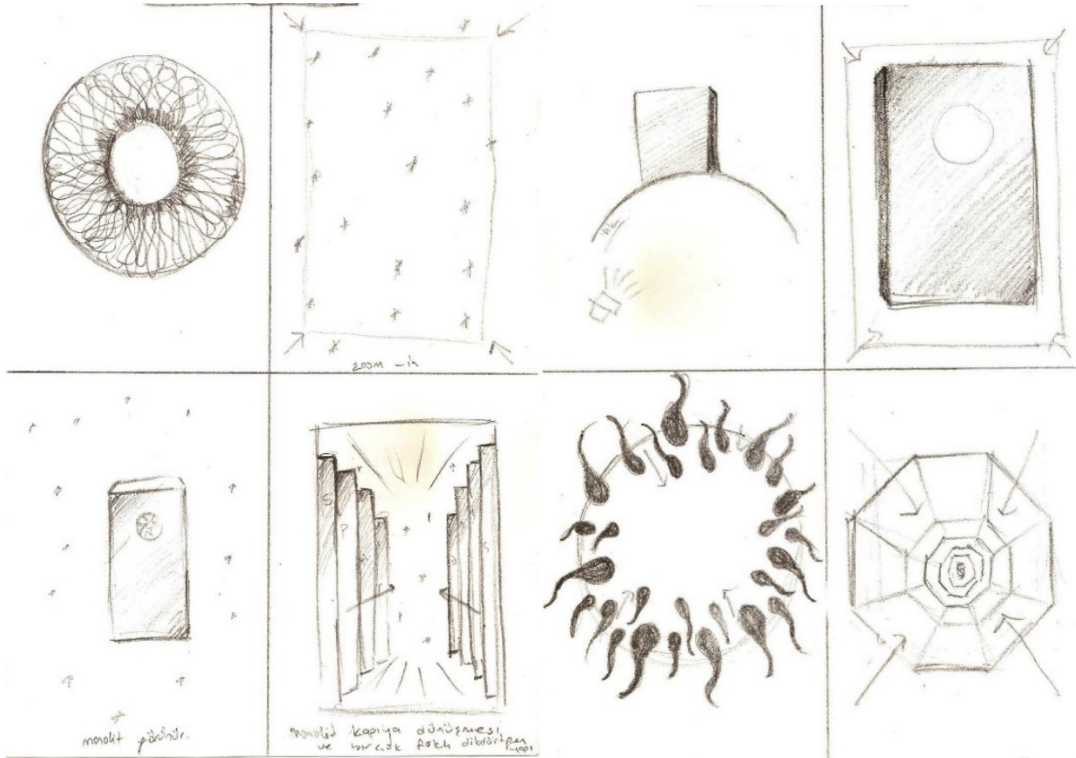
Yönetmen: Stanley Kubrick

Kullanılan Teknik: Hareketli grafik, fotoğraf ve görsel efekt ile karışık teknik

Tipografi Kullanımı: Düz bir karaktere sahip Leelawadee font bold versiyonu kullanılmıştır. Yönetmen isminde Franklin Gothic Book fontu kullanılmıştır. Tipografik öğeler leke halinde belirerek netleşmektedir.

Fikir ve Tasarım Aşaması: Filmde belirgin olarak görülen iki önemli imge vardır.

Bunlardan birincisi monolit ve diğeri robot Hal'in gözüdür. Uzay macerası olan film için uzayı anlatacak en iyi mekân ise uzaydır. Çalışmaya başlamadan önce bu key noktaları belirlenip neler yapılabileceği düşünülmüştür. Robotun gözü insan gözüne benzetilmiştir. Çünkü robotun nefret duygusu vardır.



Görsel 5.1 2001 A Space Odyssey Hareketli Afiş Eskiz Çalışması

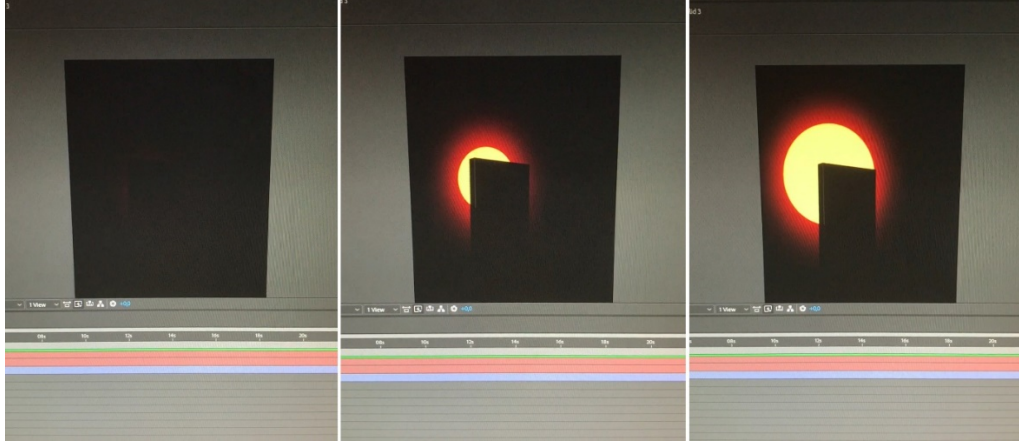


Görsel 5.2: 2001 A Space Odyssey Hareketli Afiş Eskiz Çalışması

Diger key nokta olan monolitin filmin en başında bulunan güneşin doğuşu olan görüntüye benzer bir şekilde sunulması planlanmıştır. Diğer sahnelere geçişinin nasıl olacağı konusunda çelişki yaşandığı için çalışmaya dahil edilmemiştir. Deneysel olarak oluşturulması düşünülen bazı sahneler oluşmuştur ama bu konuda oluşan kontrol dışı durumlar sebebiyle dijital olarak oluşturulmuştur. Hatta düşünülen bazı görselleştirme şekillerinden vazgeçilmiştir. Bu fikirden birisi monolitin psikedelik stille dağılması ve parçalanması bu parçalardan birisinin kemiğe dönüşerek başka bir boyuta geçerek (uzay boşluğuna doğru ilerlemesi) ve insan fetüsüne dönüşmesi olarak devam etmektedir.

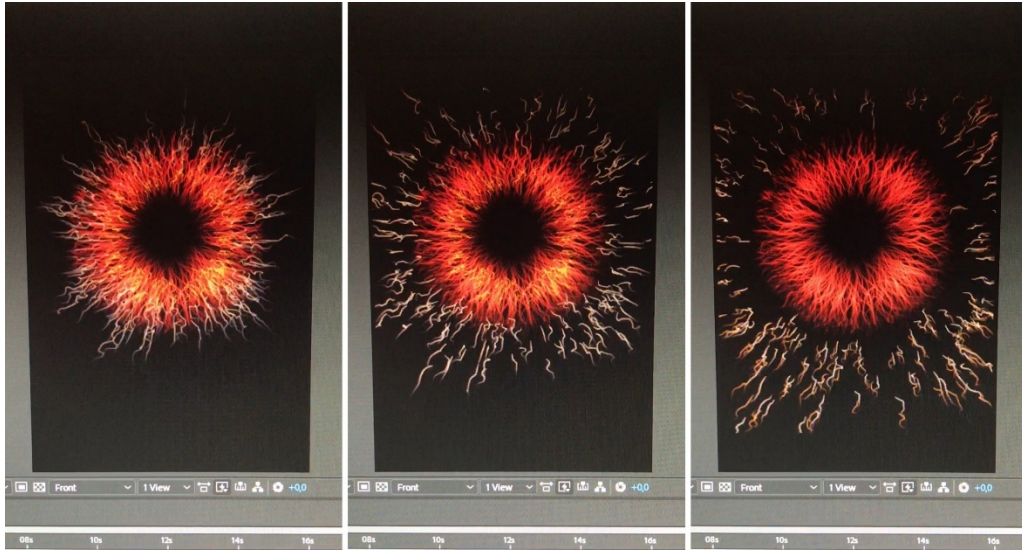


Görsel 5.3: 2001 A Space Odyssey Hareketli Afiş Eskiz Çalışması



Görsel 5.4: 2001 A Space Odyssey Hareketli Tasarım Aşaması Program Görüntüleri

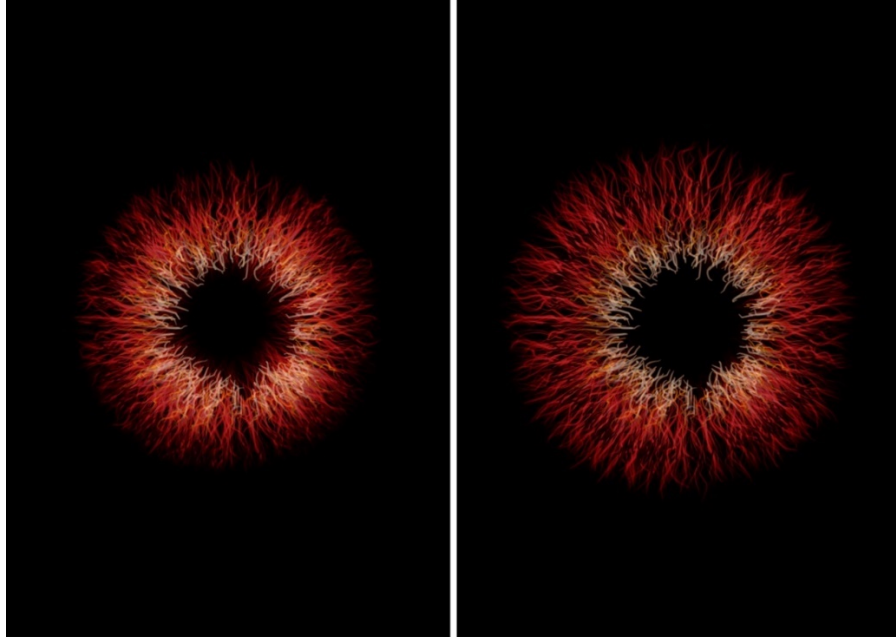
Monolitin karanlıktan belirmediği kısım tasarımdan çıkarılmıştır. Bunun sebebi daha sonra görüntünün nasıl değişeceği çelişkisi ve afiş süresinin uzaması olmuştur. Gözün hareketi etrafa dağılan parçalar şeklinde düşünülmüş fakat yaşayan bir robotu ifade etmek için nefes alıp verme hareketi olarak değiştirilmiştir.



Görsel 5.5: 2001 A Space Odyssey Hareketli Tasarım Aşaması Program Görüntüleri

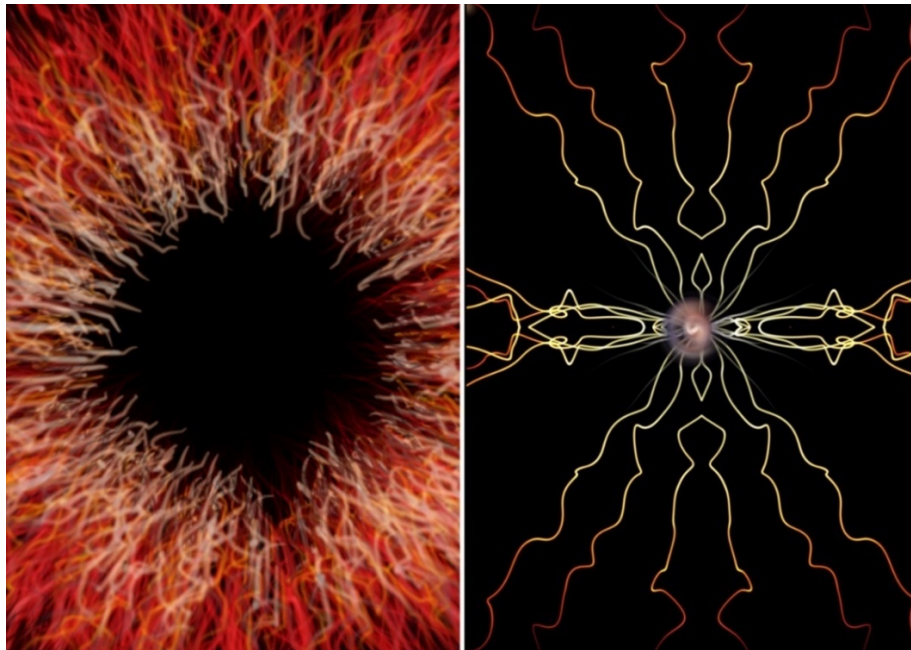
Fikir ve tasarım aşamasında bazı kısımlar uygulama esnasında deneme yanılma yoluyla şekillenmiştir. Fikrin ana hatlarına sadık kalacak şekilde çalışma tamamlanmıştır.

Analiz: Afiş başlangıcında karşımıza gözü andıran bir imge çıkmaktadır. Bu imge aynı zamanda bir çiçek formunu andırır ve nefes alma eylemini belirten bir harekete sahiptir.



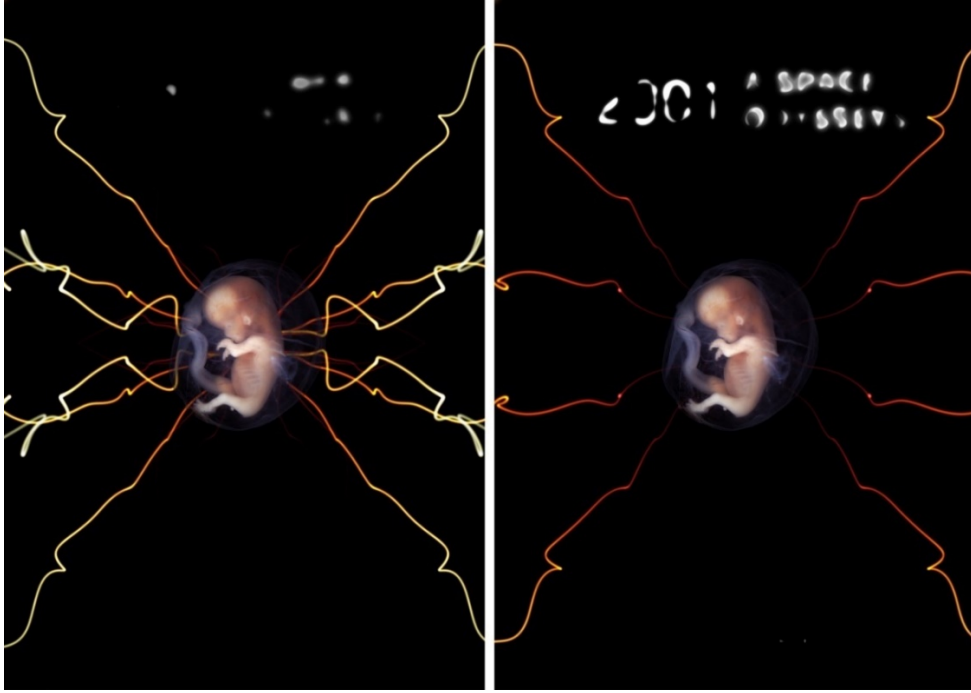
Görsel 5.6: 2001: Space Odyssey Hareketli Afiş Ekran Görüntüleri

Bu imge filmdeki robot olan “Hal” bir yaşam biçimi olmasına gönderme yapmak amacıyla bu şekilde betimlenmiştir. Filmde “Hal” yapay bir zekadır, duyarlı, sentetik bir yaşam biçimi olmasına rağmen insani duyguları bünyesinde barındırmaktadır. Bu yüzden “Hal” insan gözüne benzer bir şekilde tasvir edilmiştir.



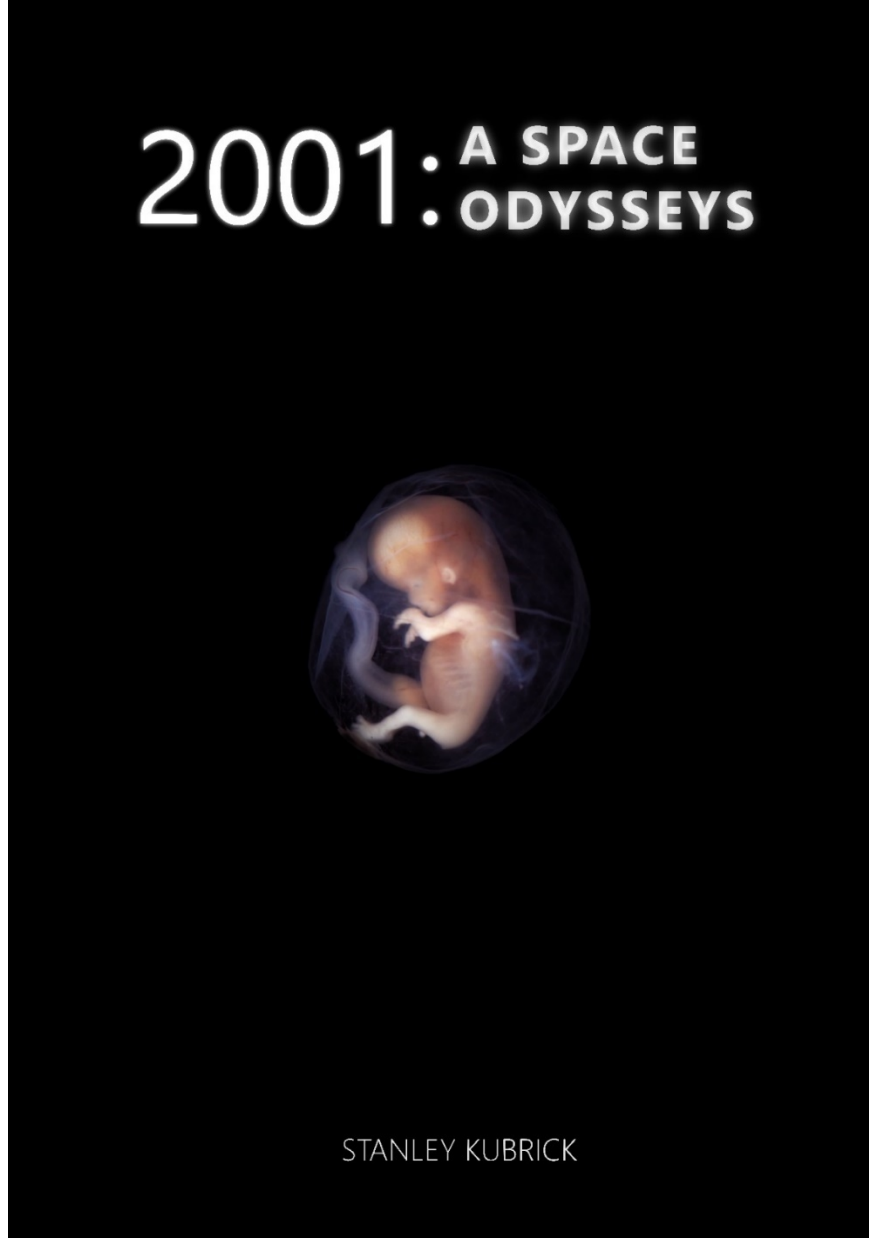
Görsel 5.7: Space Odyssey Hareketli Afiş Ekran Görüntüleri

Sonraki karede zoom ile gözün içinden boşluğa geçmekteyiz. Bu boşlukta beliren ışık efektleri bir merkezi işaret etmektedir. Merkezden bize doğru yaklaşan galaksi görünümündeki obje bir insan fetüsüdür. Işık efektleri fetüsü tutan bir bağıdır ve bu bağ aslında insanı kısıtlayan bağlardır.



Görsel 5.8: Space Odyssey Hareketli Afiş Ekran Görüntüleri

Fetüs bize doğru yaklaşır ve netleşir. Siyah zemin üzerinde beyaz lekeler ile tipografi ortaya çıkmaktadır. Filmdeki robot “Hal” insanlarla savaş halindedir ve yaptığı hatalar ortaya çıkınca insanlar tarafından kapatılmıştır. Afişte zoom ile “Hal” in ölümü ve insanın tekrar onun bağlarından kurtularak özgürleşmesi yansıtılmıştır.



Görsel 5.9: Space Odyssey Hareketli Afif Final Kare

Afişin son karesi karanlıkta bağlarından kurtulan fetüs tek başına kalmıştır. Tipografik unsurlar son halini almış ve netleşmiştir. Bir uzay macerası olsa da film insan bilincinin üstündeki durumları sorgulamaktadır. Son sahnede fetüs tıpkı filmdeki gibi her şeyden daha kalıcı olan bilinci temsil etmektedir. Bu durumda artık bilinç özgür kalmış üst insan doğmuştur ve karanlıkta aydınlığı sağlayacak yıldız tozu olarak betimlenmiştir.

5.2. Enter The Void

Türü: Drama, Fantastik, Sürreal

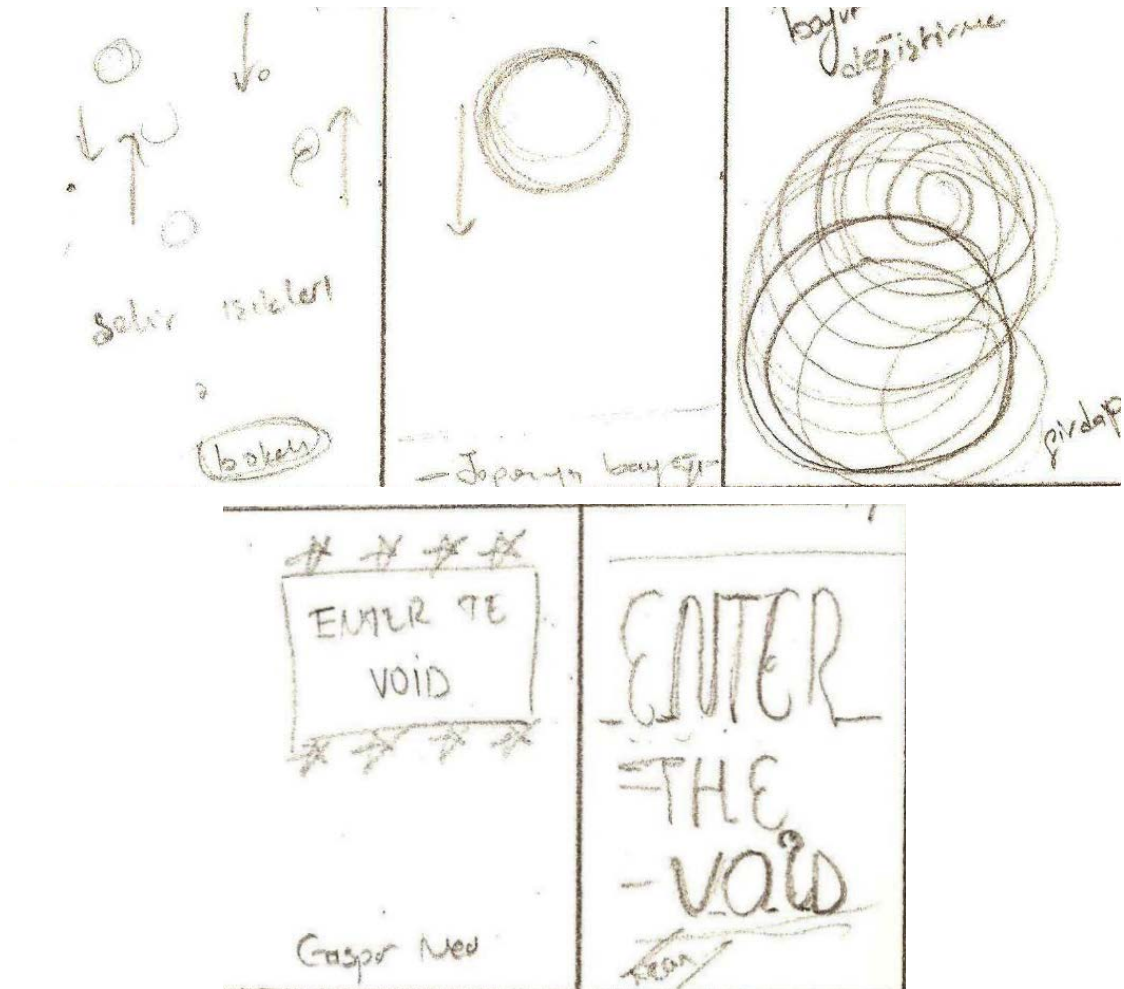
Yapım Yılı: 2009

Yönetmen: Gaspar Noé

Kullanılan Teknik: Hareketli grafik, video ve görsel efekt ile karışık teknik

Tipografi Kullanımı: Neon ışık efektli logotype tabela animasyonu kullanılmıştır.

Fikir ve Tasarım Aşaması: Şehir, Japonya, ölüm (boyut değiştirmek) ve bar filmin anahtar noktalarındandır. İlk etapta bunun nasıl anlatılabileceği üzerinde durulmuştur. Psikedelik stil gereği çok belirgin objeler kullanmaktan kaçınılmıştır.

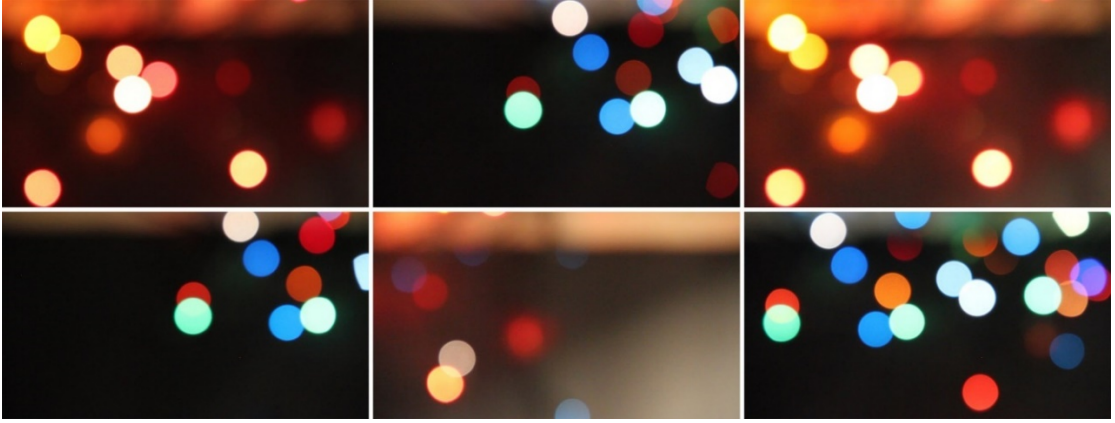


Görsel 5.10: Enter The Void Hareketli Afiş Eskiz



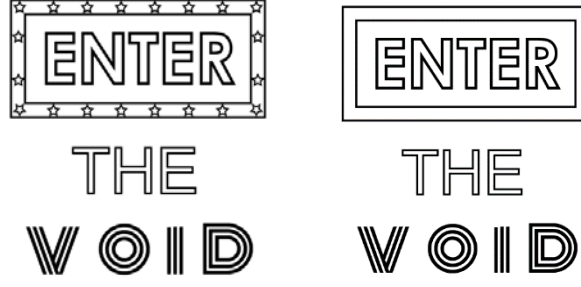
Görsel 5.11: Enter The Void Hareketli Afiş Fikir Aşaması Deneysel Çekim

Fikir aşamasında bazı deneysel çekimler yapılmıştır ancak istenilen etki elde edilememiştir. Fakat çalışma oluşturulurken şehir ışıkları deneysel yöntemle oluşturulmuştur. Şehir imgesini ve kişilerin farklılığını anlatan renkli noktalar yanıp sönen aydınlatma ışıkları ile oluşturulmuştur. Bu etki bokeh (arka plan bluru) ile oluşturulmuştur.



Görsel 5.12: Enter The Void Hareketli Afiş Fikir Aşaması Deneysel Çekim

Şehir ışıklarını elde etme demesinden sonra iki noktanın birbirine yakınlıkları ve birden fazla karede görünmeleri filmde bahsi geçen iki kardeşi yansıtması fikrini doğurmuştur. Bu video ile bilgisayarlı grafik için geçiş noktasını oluşturmak için uygun bir kesit olarak düşünülmüştür. Bu sayede istenilen girdap görüntüsü bilgisayar ortamında bu çıkış noktasından hareketle oluşturulmuştur.



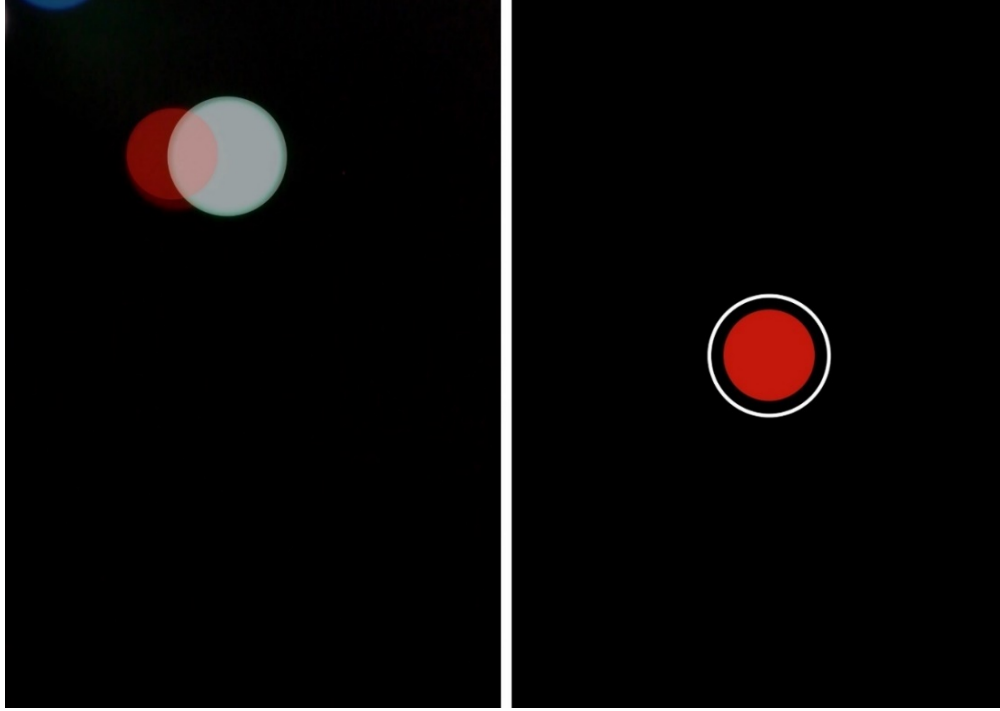
Görsel 5.13: Enter The Void Hareketli Afiş Tipografi Çalışması

Tipografi çalışması Adobe İllustrator programında tasarlanıp Adobe After Effects programına aktarılarak neon görüntüsü elde edilmiştir.

Analiz: Filmde ailesini bir trafik kazasında kaybeden iki kardeşin hikayesi vardır. Film Japonya'ya taşınan kardeşlerden Oscar'ın gözünden yansıtılmıştır. Afiş renkli noktalar şeklinde şehir ışıklarını andıran şekilde kullanılmıştır. Bu ışıklar hem renkli bir şehir hayatını ve farklı kişisel deneyimleri sembolize etmektedir.

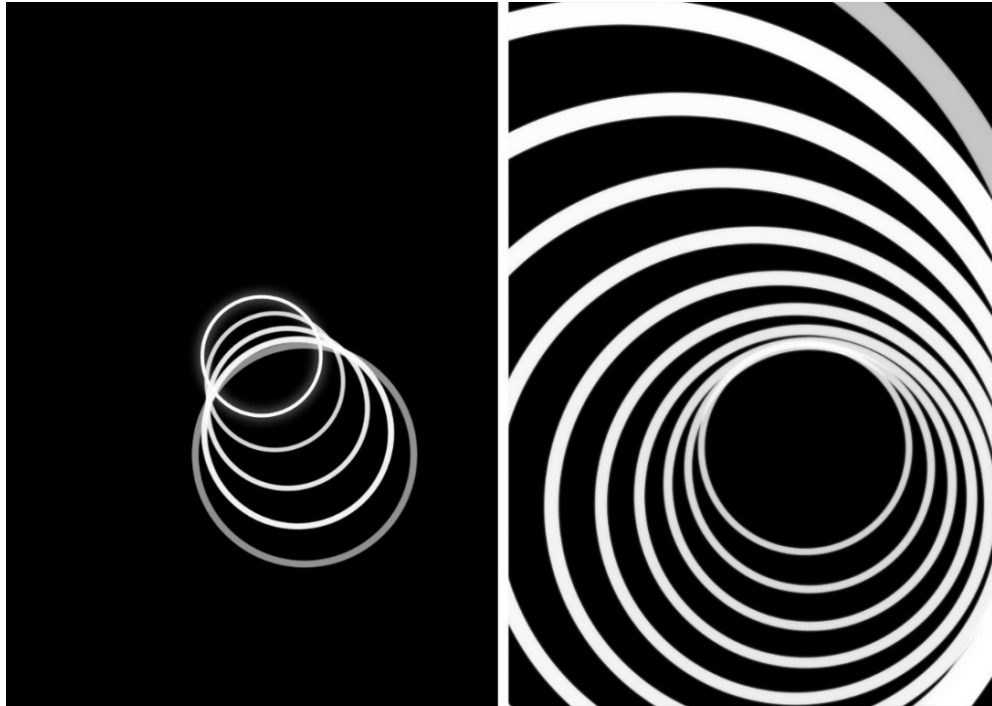


Görsel 5.14: Enter The Void Hareketli Afiş Ekran Görüntüleri



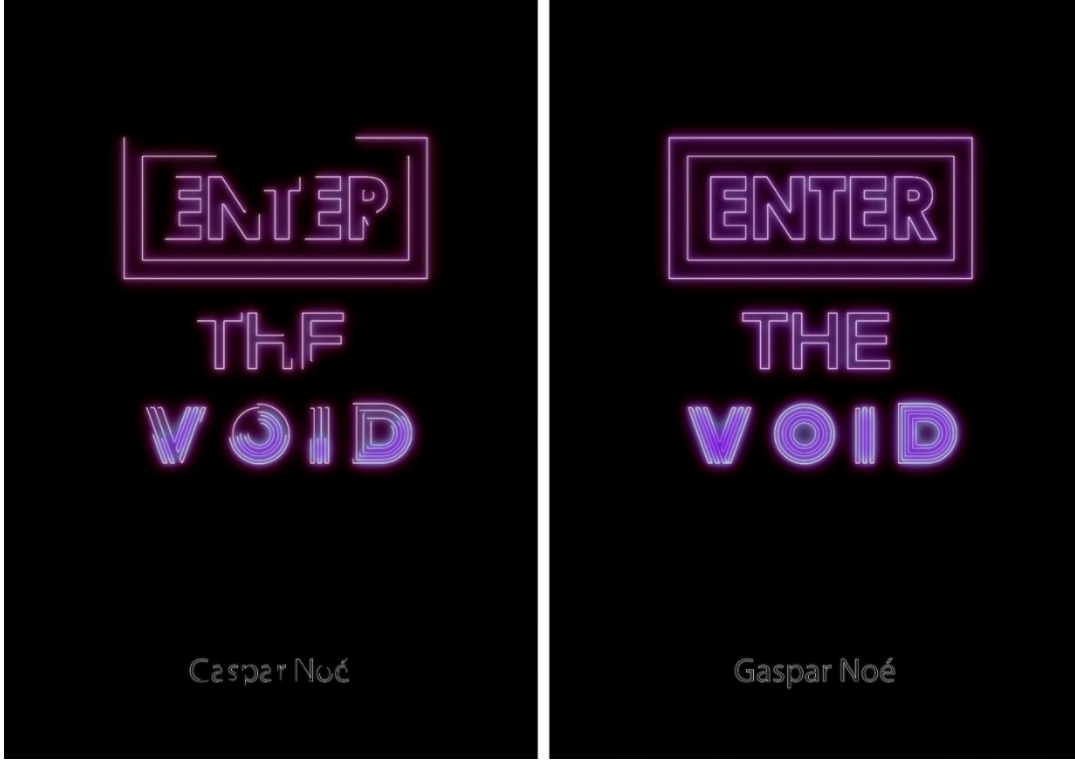
Görsel 5.15: Enter The Void Hareketli Afiş Ekran Görüntüleri

Devam eden görüntülerde farklı renkteki iki nokta diğerlerinden ayrılmakta ve merkeze doğru hareket etmektedir. Renkler Japon bayrağı renklerinde kullanılmıştır ve bir yolculuğu ifade etmektedir. Ortadaki kırmızı daire silinerek kaybolur. Burada kardeşlerden birinin ölümü ve bunun Japonya’da gerçekleşmesi anlatılmak istenmiştir.



Görsel 5.16: Enter The Void Hareketli Afiş Ekran Görüntüleri

Kırmızı dairenin kaybolmasıyla birlikte yalnız kalan beyaz halka spiral şeklinde bir girdabı andırmaktadır. Beyaz halkanın bu şekilde kullanılması başka bir boyuta yapılan yolculuğa işaret etmektedir. Kişisel bir yolculuk olduğu için farklı renkler kullanmaktan kaçınılmıştır.



Görsel 5.17: Enter The Void Hareketli Afiş Final Kare

Enter The Void filminde ruhani yolculuğun başladığı yer bir eğlence mekanıdır. Bu tipografi kullanımındaki amaç filmdeki mekâna bir göndermedir. Void boşluk anlamına gelmektedir ve bu tasarımda daha yoğun ışıklı bir şekilde betimlenmiştir.

5.3. Brazil

Türü: Bilimkurgu, Sürreal

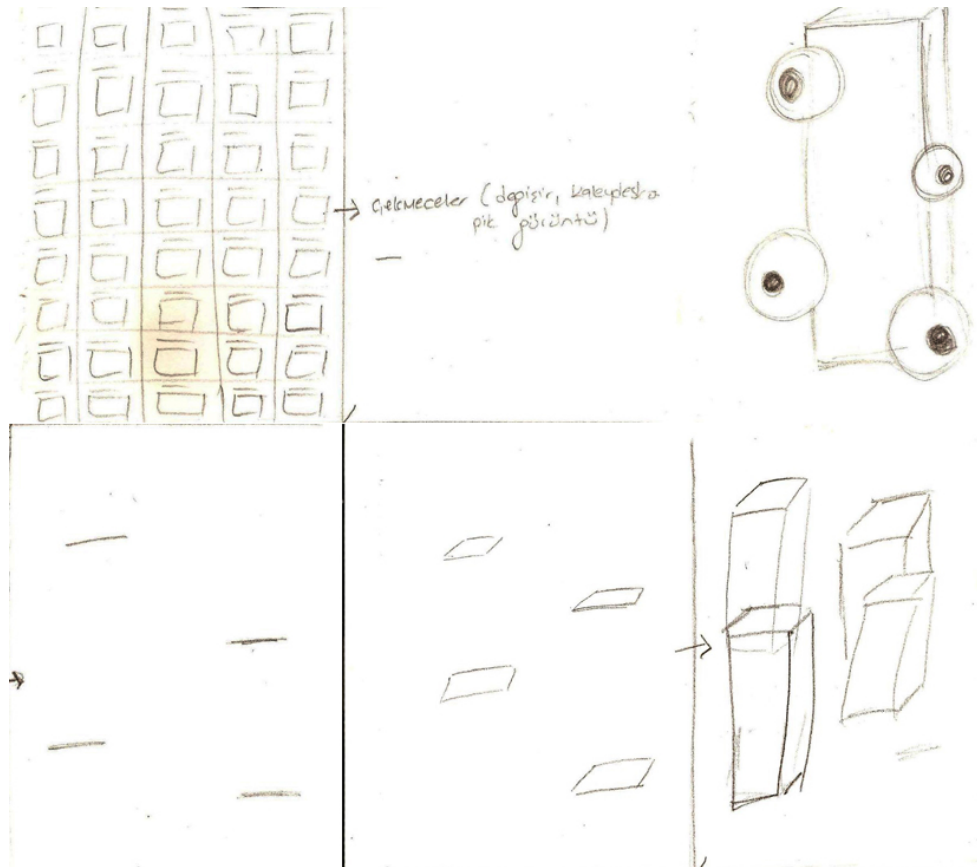
Yapım Yılı: 1985

Yönetmen: Terry Gilliam

Kullanılan Teknik: Hareketli grafik ve görsel efekt

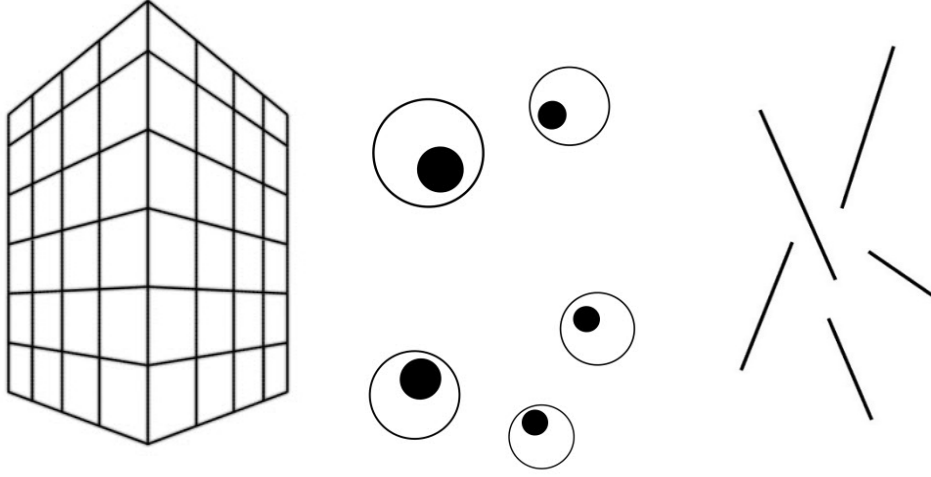
Tipografi: Elle yazılmış neon görünümlü olarak dijital olarak hazırlanmıştır.

Fikir ve Tasarım Aşaması: Filmdeki anahtar noktalar insanların belgelenen hayatları (filmde çekmeceler ile betimlenmiş), sıkı bir denetim, gri şehir, hapisane hücrelerini andıran apartmanlar, birbirinin kopyası hayatlar ve bunların dışında kalan hayallerdir.



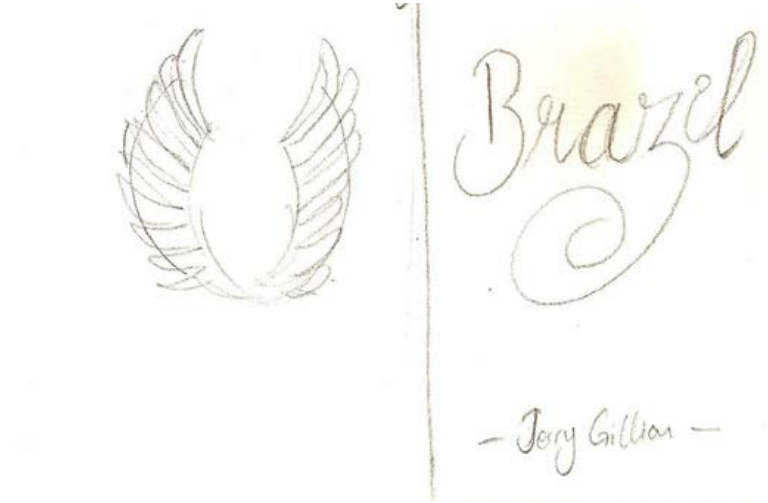
Görsel 5.18: Brazil Hareketli Afiş Eskiz Çalışması

İlk olarak hayatların belgelenme şekli filmdeki gibi çekmeceler ile betimlemek uygun görülmüştür. Daha sonra bu görüntünün kaleydeskopi görüntüsü ile devam etmesi düşünülmüştür. Bir gözetim sistemi olarak düşünülen bina etrafında gözler yer alan bina görseli ile betimlenmek istenmiştir. Bu imge uygulama sırasında gem gözeteni hem de gözetleteni vurgulayacak biçimde değiştirilmiştir.



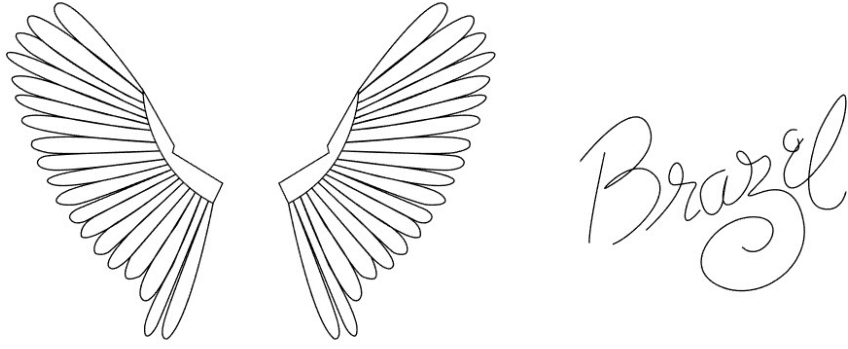
Görsel 5.19:Brazil Hareketli Afiş Tasarım Aşaması

Hem gözeten hem de gözetilen kesim tek bir karede hapisane hücrelerine benzeyen bir yapı etrafında oluşan ve dolaşan gözler olarak betimlenmiştir. Adobe İllustrator programında hazırlanan vektörel görsellere Adobe After Effects programı ile hareket kazandırılmıştır.



Görsel 5.20: Brazil Hareketli Afiş Eskiz Çalışması

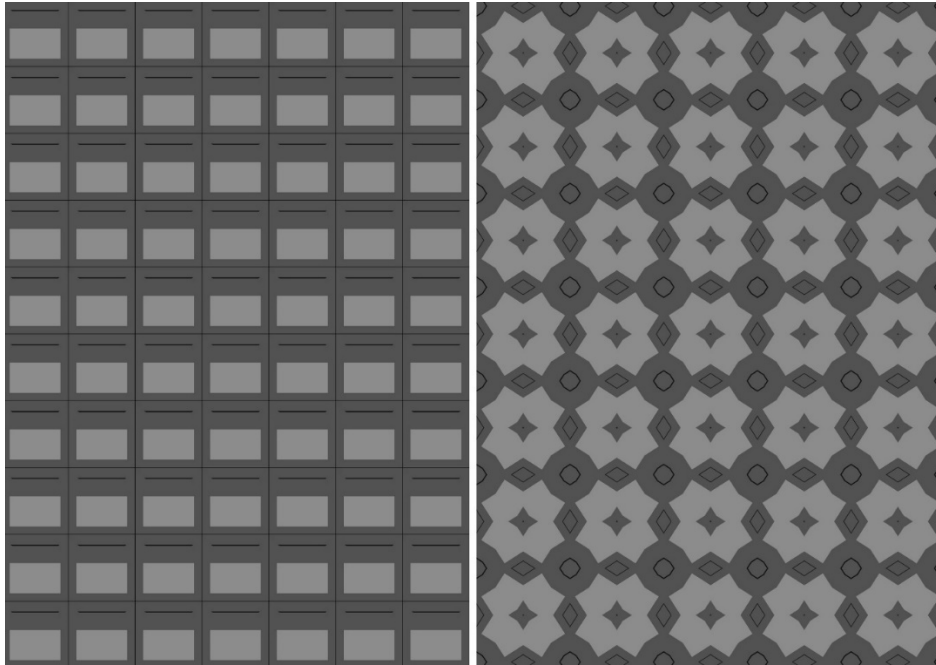
Filmde özgürlük ve hayallerin sembolü kanatlar sonrasında filmin isminin yer olması düşünülmüştür.



Görsel 5.21: Brazil Hareketli Afiş Tasarım Aşaması

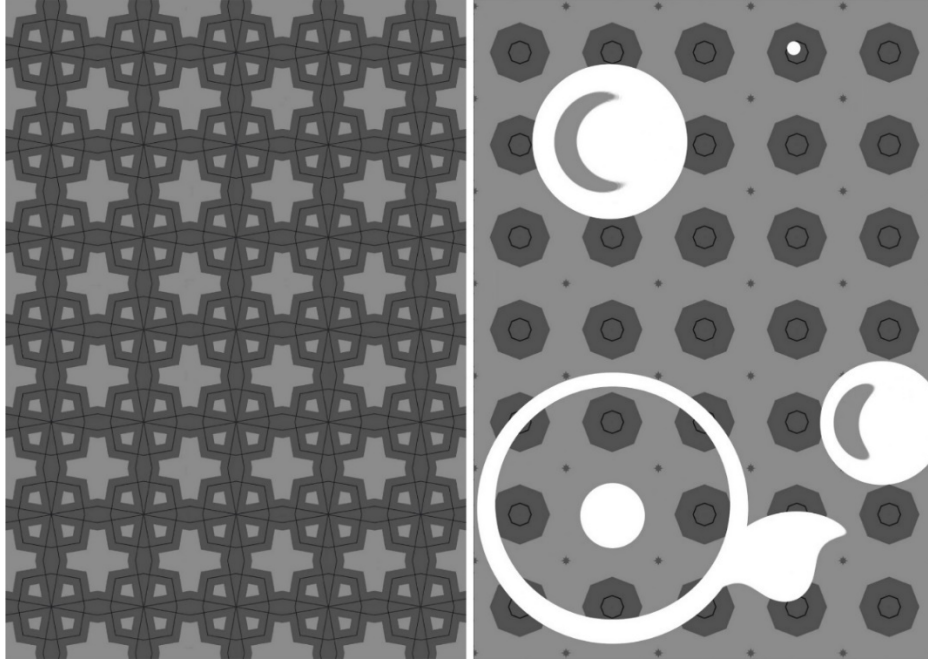
Kanat ve Tipografi çalışması Adobe İllustrator programında hazırlanıp Adobe After Effects programı aracılığıyla animasyonlu hale getirilmiştir.

Analiz: İlk kare kutulardan oluşan gri tonlarında çalışılmıştır. Bu görünüm filmin kendisinde de bulunan çekmecelerden oluşan bir yapıyı temsil etmektedir. Bu yapı filmde bahsi geçen yönetim sisteminde her bireyin sıralanmış belgeleridir. Bu belgeler baskıcı ve kontrolcü bir sistemin insanları sürekli gözetlediği belgelerdir ve birim tekrarıyla ifade edilmiştir.



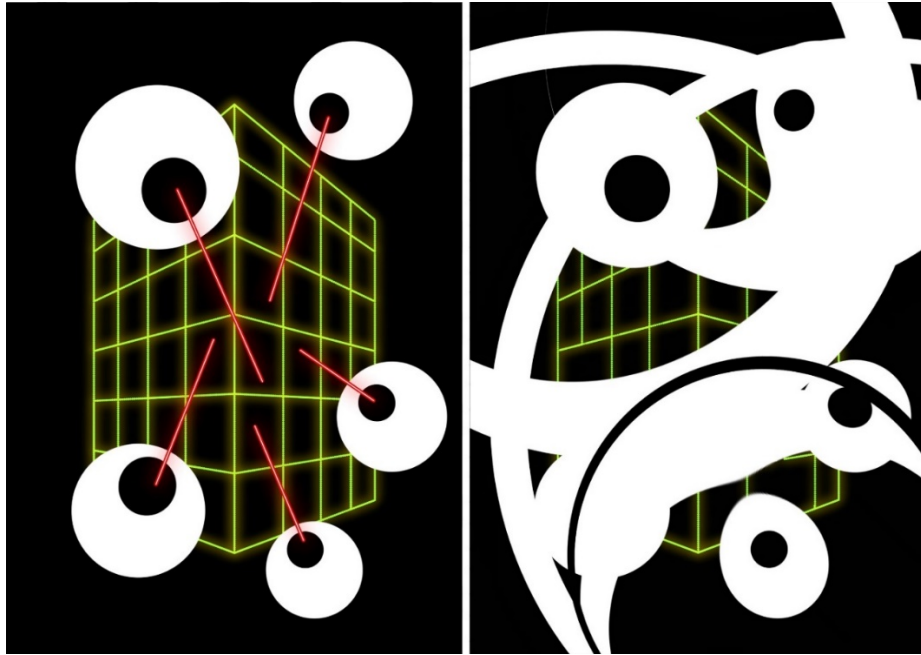
Görsel 5.22: Brazil Filmi Hareketli Afiş Görüntüleri

Diğer karede çekmeceler kaleydeskopik görüntüyle devam etmektedir. Bu görüntü insanların sıradan ve makineleşmiş birbirine benzer yaşamlarını ifade etmektedir.



Görsel 5.23: Brazil Filmi Hareketli Afiş Görüntüleri

Sonraki karelerde kaleydeskopi görüntülerinin vida başına benzetilerek bir sistemin parçası oldukları betimlenmek istenmiştir. Bunlardan bazıları yuvarlak lens etkisiyle belirmektedir. Bu noktalar isyan eden sistem bireylerini ve sistemde sözü geçen bireyleri temsil etmektedir.



Görsel 5.24: Brazil Filmi Hareketli Afiş Görüntüleri

Sonraki karede oluşan yuvarlak şekiller gözetleyen sistemi temsil etmektedir ve göz şeklinde betimlenmiştir. Bu gözler aynı zamanda sistem kurallarının koruyucularıdır ve kuralları çiğneyen bireyleri cezalandırmaktadır. Bu da göz merkezlerinden çıkan ışınlarla tasvir edilmiştir. Neon ışıklı düz yapı apartmanları ve hapis hücrelerine gönderme yapacak şekilde betimlenmiştir. Yeşil neon görünümü yüksek teknolojiye işaret eder ve sistemden kaçış yoktur. Bu kareyi izleyen kısımda gözler dağılarak kaybolur.



Görsel 5.25 Brazil Filmi Hareketli Afiş Görüntüleri

Filmde ceza kişinin hayal dünyasında kendi zihninde yaşamasıdır. Kanat hem filmdeki karaktere gönderme yaparken hem de zihnin özgürlüğünü onun kendi hayallerine kavuşmasını temsil etmektedir. İlk kareye göre renkli ve ışıklı olarak betimlenen son kare hayal dünyasının renkliliğini ifade etmektedir.

5.4. The FALL

Türü: Macera, Sürreal, Fantastik, Komedi

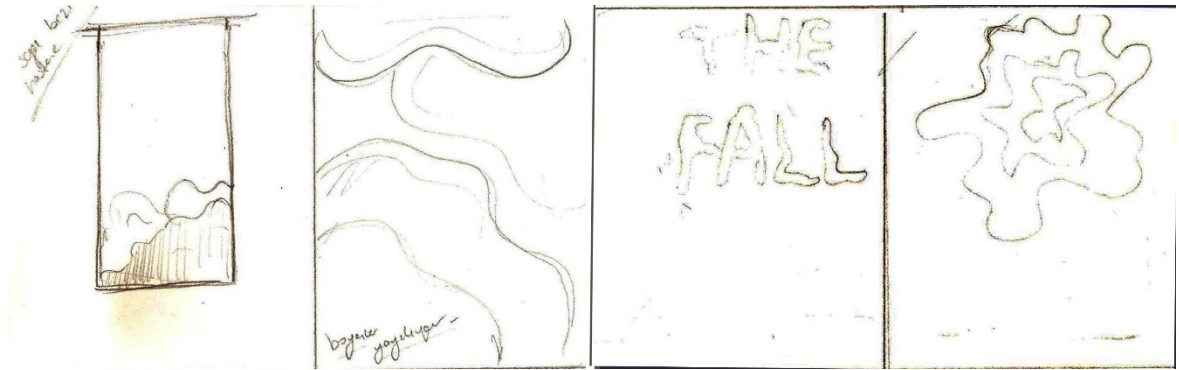
Yapım Yılı: 2006

Yönetmen: Tarsem Singh

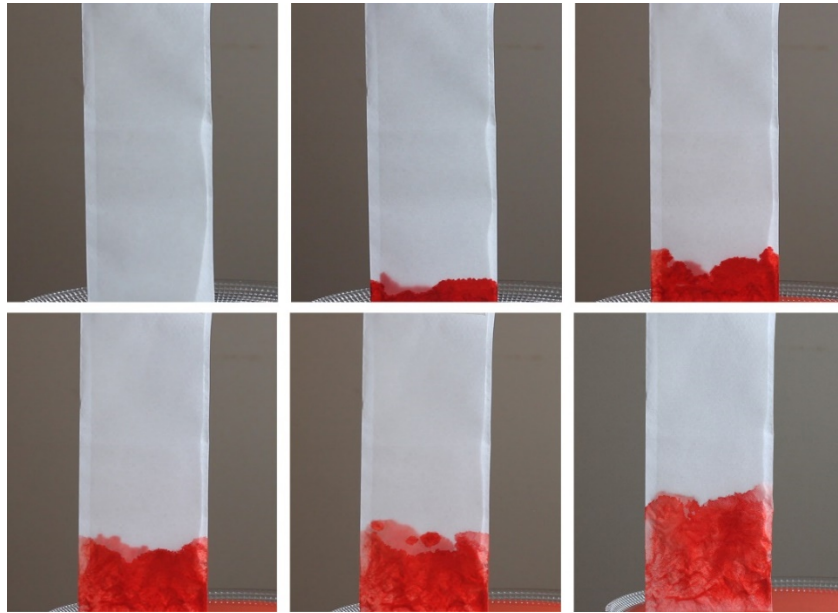
Kullanılan Teknik: Hareketli grafik ve video birleşimi

Tipografi: Kaligrafik tarzda “Arab Dances” fontu kullanılmıştır.

Fikir ve Tasarım Aşaması: Filmdeki sahnelerde maskeli kardeşlerinden birinin cenazesi fikrin oluşmasında başlangıç noktasını oluşturmaktadır.



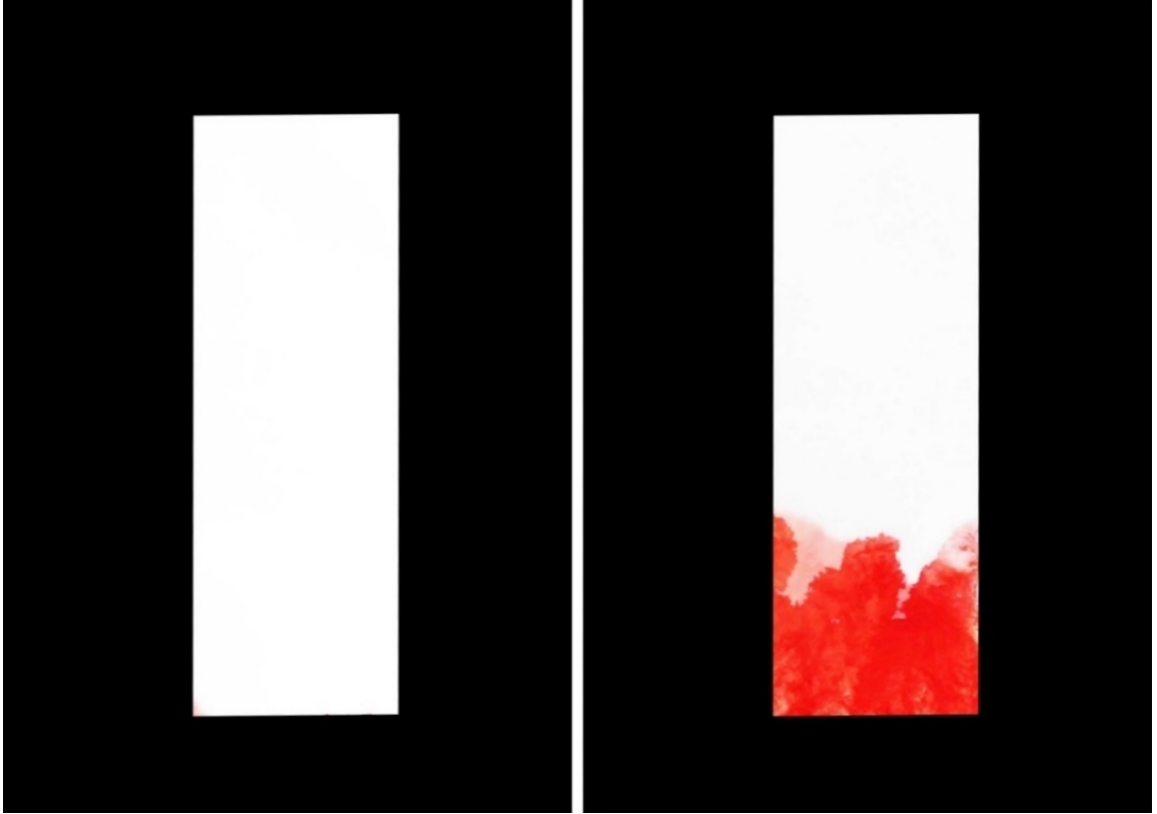
Görsel 5.26: Enter The Void Hareketli Afiş Eskiz Çalışması



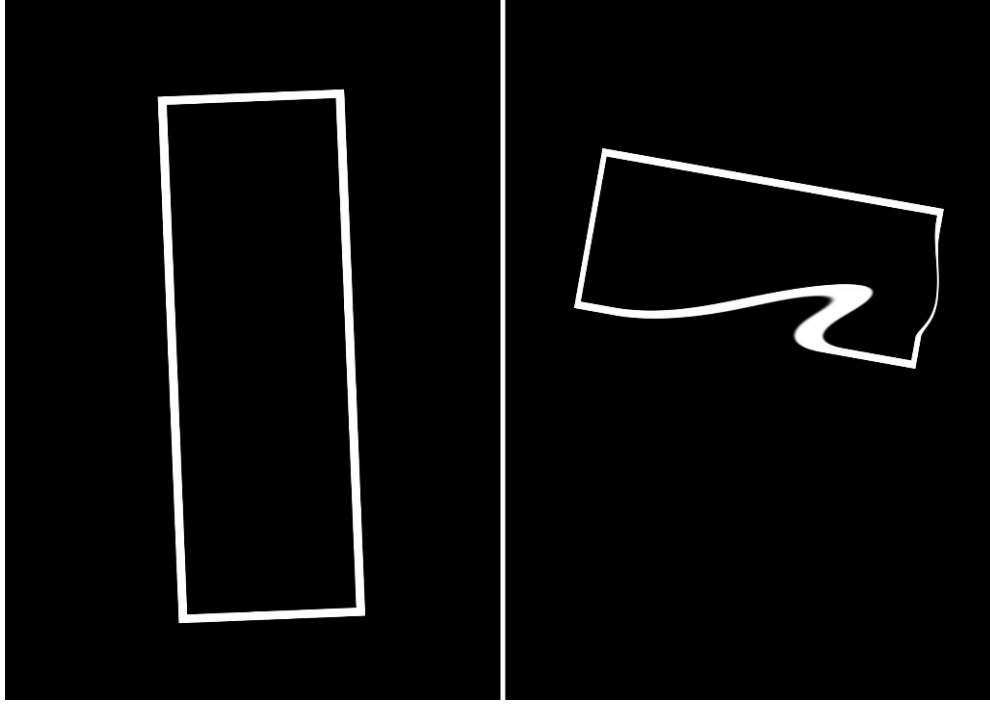
Görsel 5.27: Enter The Void Hareketli Afiş için Deneme Çekimleri

Afiş çalışmasının ilk sahnesi deneysel yöntemle oluşturulmuştur. Kâğıt ve boyalar kullanılarak boyanın kâğıt üzerinde yayılması kaydedilmiştir. Daha sonra Adobe After Effects programı aracılığı ile hızlandırılmıştır

Analiz: Afişte ilk kare film karakterinin hikayesini anlattığı maskeli kardeşlerin birinin cenazesini tasvir eden görüntü ile başlamaktadır. Bu kare filmde geçen hikâyenin şiddet içerikli yanlarını, ölümü ve yakınıni kaybeden kardeşlerin ruhsal düşüşlerini betimlemektedir. Karede filmde bahsi geçen duygusal düşüş betimlemesinin yanında fiziksel olarak yüksek bir yerden düşme ve yaralanma durumu belirtilmek istenmiştir. Bu iki durum filmdeki bir metafor olan görüntü yeniden yorumlanarak oluşturulmuştur.

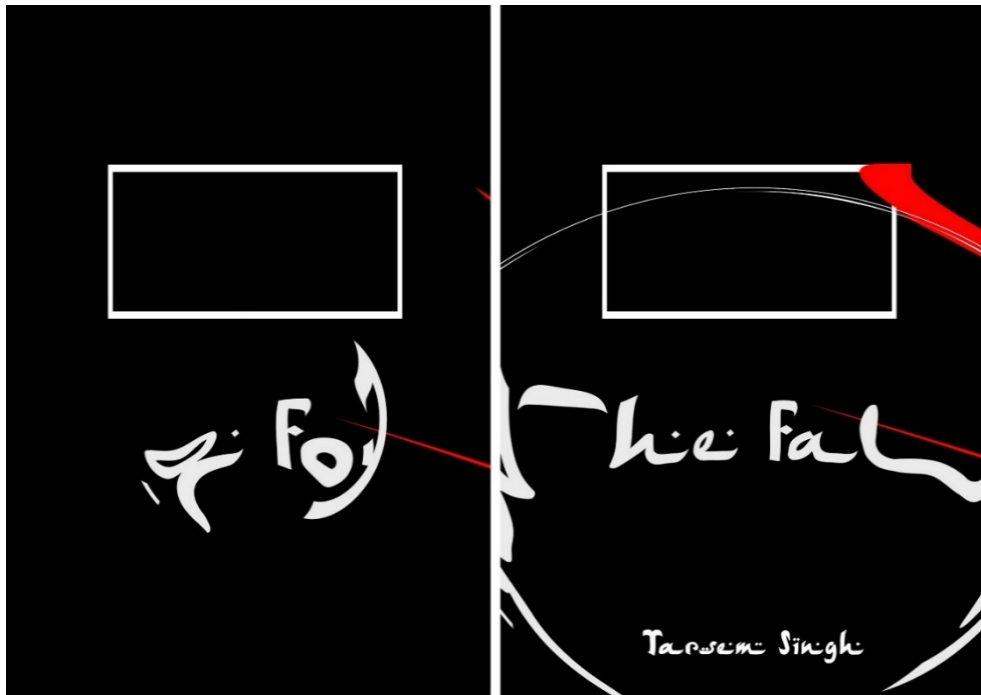


Görsel 5.28: The Fall Filmi Hareketli Afiş Ekran Görüntüsü



Görsel 5.29: The Fall Filmi Hareketli Afiş Ekran Görüntüsü

Afişin ilerleyen kısmında dikey dikdörtgen eğrilip bükülerek filmde küçük kızın hayali dünyasının şekillenmesini ve yavaş yavaş hikâyenin içine dahil olduğunun göstergesidir. Sonraki karede eğrilip bükülen dikdörtgen netleşmektedir ve tipografik unsurlar yayılarak ekrana gelmektedir. Bu kısımda dikdörtgen çerçeveye kırmızı bir maskeye dönüşmeye başlar.



Görsel 5.30: The Fall Filmi Hareketli Afiş Ekran Görüntüsü



Görsel 5.31: The Fall Filmi Hareketli Afiş Ekran Görüntüsü

Son karede afişte kırmızı maske netleşir. Bu maske filmde kullanılan bir obje olmasının yanında ana karakterlerin hikayedeki yerlerini ve aradaki bağlarını tanımlayan bir unsurdur. Yazı karakteri farklı kültürleri barındıran filmde bu kültürlerden biri olan Arap kültürünü yansıtmak üzere kullanılmıştır.

5.5. Zardoz

Türü: Bilim Kurgu, Fantastik, Sürreal

Yapım Yılı: 1975

Yönetmen: John Boorman

Kullanılan Teknik: Hareketli grafik ve görsel efekt ile karışık teknik

Tipografi: Afişte yer alan tipografi 3D olarak hazırlanıp 2D render uygulamasıyla oluşturulan hareketli grafik olarak hazırlanmıştır.

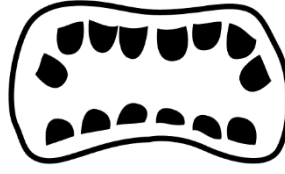
Fikir ve Tasarım Aşaması: Filmdeki anahtar noktalar taş tanrı Zardoz'un kendisi ve onun ağzından saçılan şiddet, ilkel gelişmemiş vahşi bir toplum, başka bir boyuta yapılan yolculuk ve bir piramit olmuştur. Aynı zamanda "Wizard of Oz" kitabından esinlenilerek yaratılmış bir tanrı imgesinden yaratılmış bir tanrı bulunmaktadır.



Görsel 5.32:Zardoz Hareketli Afiş Eskiz

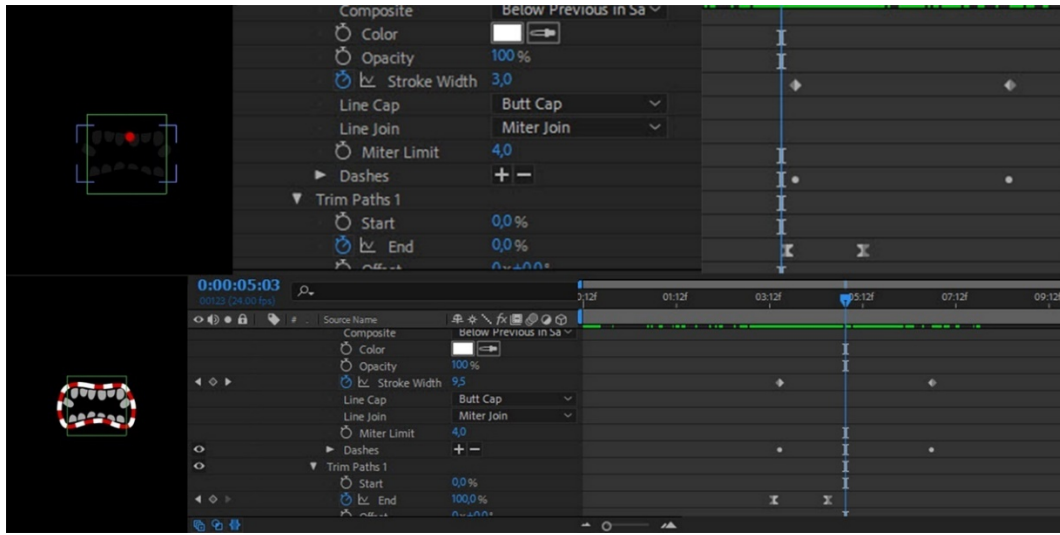
Zardoz 'un kendisinden çok ağzında saçılan silah ve ölüm simgesi vahşiler ile hayat bulmaktadır ve bu nedenle vahşileri iribaş olarak görselleştirmek uygun görülmüştür. Vahşilerden birisi piramit şeklindeki bir tünelden geçmektedir Aslında bu her iki farklı boyutun kapısıdır. Bu sebeple bir geçiş tüneli veya girdap olarak düşünülmüştür. Bu kullanım

şekli aynı zamanda psikedik stil ile hem kavramsal hem de görsel olarak uygunluk göstermektedir.

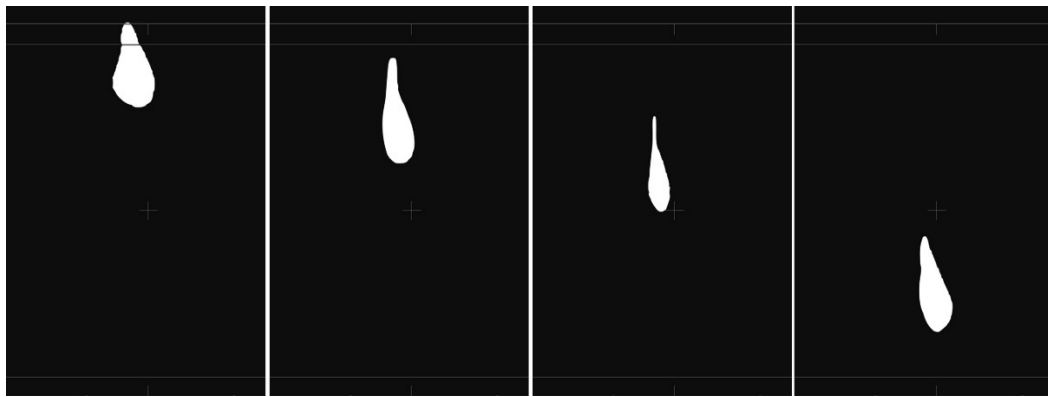


Görsel 5.33: Zardoz Hareketli Afiş Tasarım Elemanı

Zardoz'u temsil eden ağız Adobe İllustrator'de tasarlanarak Adobe After Effects programı ile kenar çizgisine animasyon eklenmiştir.

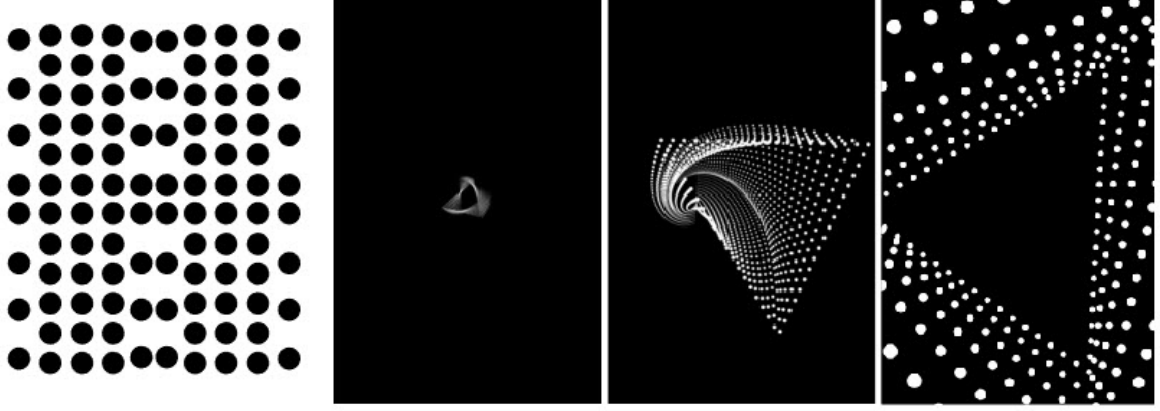


Görsel 5.34:Zardoz Hareketli Afiş Program Görüntüleri



Görsel 5.35: Zardoz Hareketli Afiş Tasarım Elemanı

Ağızdan çıkan iribaş görselleri tek tek illüstratörde hazırlanarak Adobe After Effects' te animasyonu oluşturulmuştur.



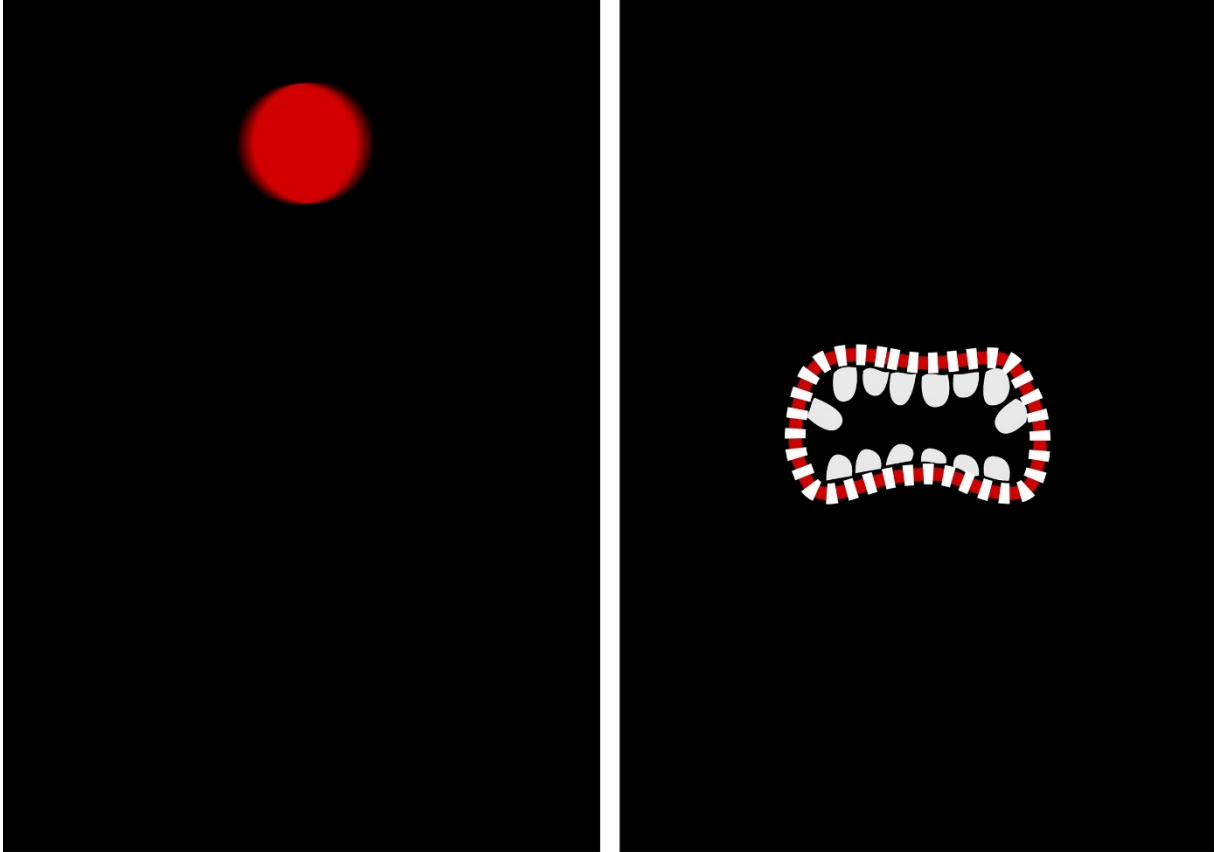
Pramit Tünel Animasyonu ilk etapta Adobe İllustrator de hazırlanarak (yukarıdaki görselin ilk kısmı) daha sonra Adobe After Effects “plugin”ler aracılığı ile animasyonu oluşturulmuştur.



Görsel 5.36:ZardoZ Hareketli Afiş Tasarım Aşaması

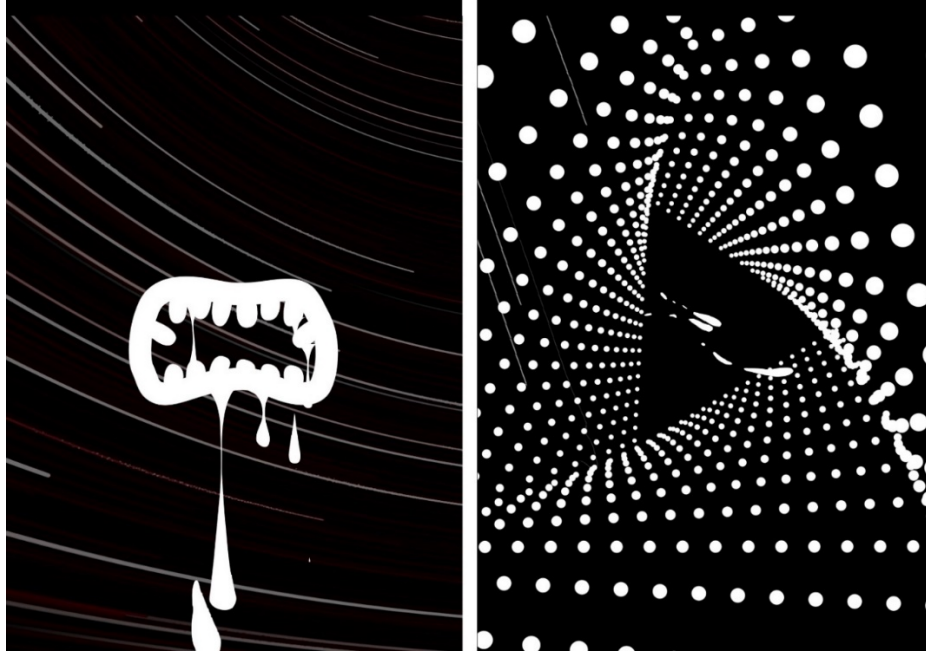
Yazı karakteri (Futura) belirlendikten sonra Hodini ve C4D programı kullanılarak (Bu noktada teknik yardım alınmıştır) animasyonu oluşturulmuştur. Animasyonu oluşturulan tipografik öge daha sonra Adobe After Effects ile çalışmaya dahil edilmiştir.

Analiz: Zardoz insan icadı bir taş tanrıdır. Yüksek teknoloji donatılmıştır. İnsanlar soylular ve vahşiler olarak guruplara ayrılmıştır. Bu guruplardan soylular vahşilerden farklı bir boyutta ölümsüz bir hayat sürmektedirler ve vahşi yaşama hükmederler bu da Zardoz taş tanrı ile mümkün olmuştur.



Görsel 5.37: Zardoz Hareketli Afişi Ekran Görüntüsü

Vahşiler kırmızı kıyafet giyerler ve suratları Zardoz maskesi ile kapalıdır. Hareketli afiş ekranda gezinen kırmızı bir nokta ile başlamaktadır. Bu nokta vahşilerden biri olan filmin baş karakteri Zed' i temsil etmektedir. İkinci karede Zardoz'un ağız yer almaktadır ve bir çark gibi sembolize etmektedir. Bu kullanım şekli Zardoz'un bir makine olduğunun bir göstergesidir. Burada kırmızı noktanın ağız etrafına karışarak oluşturduğu kırmızı şerit Zardoz'un vahşileri kullanması ve bir ölüm makinesi olduğu vurgulanmak istenmiştir.



Görsel 5.38: Zardoz Hareketli Afişi Ekran Görüntüsü

Afişin ilerleyen kısmında Zardoz'un ağzından damlayan parçalar görülür. Bunlar vahşilerin iyi olduklarına inandıkları dehşetin görüntüsüdür. Ve işlerin çözüleceğini işaret etmektedir ve vahşilerin temsilidir. Daha sonra vahşilerin temsili olan damlalar vortex adı verilen bir girdaptan geçmektedirler.



Görsel 5.39: Zardoz Hareketli Afişi Ekran Görüntüsü

Zardoz Wizard Of Oz kitabından esinlenilerek yaratılan bir tanrıdır ve vahşiler bunu bilmemektedir. Bu sebeble Wizard Of Oz yazısına afişte belli belirsiz çok anlaşılmayacak

şekilde yer verilmiştir. Daha sonra bu yazıyı gölgede bırakan Zardoz ismini görmekteyiz. Karmaşık ve değişken bir yazıyla betimlenmiştir. Zardoz insan üretimi olduğu için spiraller kullanılmıştır.



Görsel 5.40: Zardoz Hareketli Afişi Ekran Görüntüsü

Her şeye rağmen yine Zardoz'un arkasındaki kişi sayesinde olay çözüme kavuşmaktadır. Bu sebeple afişin son kısmında Zardoz çözülerek çizgiler haline dönüşür.

6.SONUÇ

İfade ve iletişim yöntemi olarak hareketli grafikler, yenilik, hayal gücü ve grafik efektleri kullanarak benzersiz temalar ve alanlar yaratma gücüne sahiptir. Aslında, hareketli grafikler, performansın ve imgenin işin yaratılışında ifade öğeleri olarak kabul edildiği yerleri göstermek için bir bağlamdır. Genellikle hareketli grafiklerde, çizgi, nokta, yüzey ve kütle gibi görsel öğeler ritim, vurgu ve zıtlık gibi görsel fikirlerle karıştırılıp, daha sonra ses ve hareketle birleştirilerek ve izleyicilere sunulacak ve etkili bir performans yaratacaktır. Hareket etme imkânı ve anlatı temelleri olan hareketli grafikler, kitlenin eserle daha iyi iletişim içinde olmasını sağlayan ve daha basit bir biçimde daha karmaşık kavram ve anlamları taşıyan diğer sabit görsel iletişim unsurlarından tamamen farklı bir ifade sunabilmektedir.

Bu tez çalışmasında sürreal sinema ile psikedelik stil örnekler üzerinden karşılaştırması yapılarak aradaki ilişki anlaşılmaya çalışılmıştır. Sürreal olanın bilinçüstü ve üstün gerçeklik olarak karşımıza çıkarak bunun görselliğe psikedelik stil olarak yansıdığı görülmüştür. Sembollerle kavramların açıklanması hem sürreal sinema hem de psikedelik stil ile bağdaşık olduğu gözlemlenmiştir. Sürreal sinemanın gerçeküstü görüntüsü hareketli afişlerle psikedelik stil ile yansıtılmıştır. Tez kapsamında oluşturulan hareketli afişler sürreal olanı yansıtmada etkin bir kullanım şekli sağlamıştır. İncelenen örneklerde soyut kavramların insan karakterlerini görsellere yansıma şekli dağılmış, bozulmuş veya ayrıntılı soyut görüntülerden oluşmaktadır.

Hareketli afişler teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan yeni medya unsurlarından biridir. Bu yeni tasarım alanında gerekli tasarım unsurları kullanılarak örnekler üretilmesi amaçlanmıştır. Sonuç olarak sadece 1960'ların stili olarak görülen psikedelik stilin günümüzde halen sıklıkla kullanılmakta olduğu gözlemlenmiştir. Hareketli afişlerde yer alan kavramsal içerikler bu tez çalışmasında kapsam alanına giren filmleri seyretmiş kişiler tarafından rahatlıkla anlaşılabilir düzeydedir. Bu noktada psikedelik stilin basit düzeyde görsel lekeler ve semboller ile hareketli afişlerde anlatım gücü ortaya çıkmıştır.

KAYNAKÇA

- Andreas M. Baranowski, H. H. (2016, 11 5). The Auditory Kuleshov Effect: Multisensory Integration in Movie Editing. *Department of Psychology, Johannes Gutenberg-University Mainz*, s. 1.
- Baker, U. (2011). *Beyin Ekran* (Cilt 1). (T. B.-K. Ünüvar, Dü.) İstanbul: Birikim Yayınlan 48.
- Bergson, H. (1991). *Matter and Memory*. (N. M. Palmer, Çev.) New York: Zone Books.
- Boorman, J. (Yöneten). (1974). *Zardoz* [Sinema Filmi].
- Brahman, D. (2004). *Surrealist Art* (Cilt 2). The RosaMary Foundation. 2017 tarihinde alındı
- Carlson, W. E. (2017). Computer Graphics and Computer Animation: A Retrospective Overview. Ohio. 12 27, 2017 tarihinde alındı
- Christie, I. (1979). French Avant-garde Film in the Twenties: from 'Specificity'. A. C. Great içinde, *As Film As: Film Formal Experiment in Film 1910-1975*. London: Arts Council of Great Britain.
- Cook, L. (2014, Nisan). *Altered States: The American Psychedelic Aesthetic*. Boston, Massachusetts, USA: Northeastern University.
- Cornea, D. C. (2007). *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Dahl, H. (2015). *Reset Me*. 11 10, 2017 tarihinde http://reset.me/story/reflections-direct-influence-psychedelics-art/#.VLCwZ_gpFnc.twitter adresinden alındı
- Dann, K. T. (1998). *A Transcendental Language of Color: Synaesthesia and the Astral World. In Bright Colors Falsely Seen: Synaesthesia and the Search for Transcendental Knowledge* (pp. 46-64). Yale University Press.
- DeKorne, J. (1994). *Psychedelic Shamanism*. Port Townsend, WA 98368: Loompanics Unlimited.
- Design Week. (2005, Mayıs 26). Psychedelic design: Trip up. 18. London, United Kingdom. 10 19, 2017 tarihinde <https://ezp.isikun.edu.tr:2310/docview/215600416?accountid=16277> adresinden alındı

- Egg, T. S. (2014). <http://library.acropolis.org>. 01 13, 2018 tarihinde <http://library.acropolis.org/the-symbolism-of-the-egg/> adresinden alındı
- Elder, R. B. (2012). *Dada, Surrealism, and the Cinematic Effect*. Waterloo, Ontario, Canada: Wilfrid Laurier University Press.
- Etymology Dictionary. (t.y.). *Online Etymology Dictionary*. 09 15, 2017 tarihinde <https://www.etymonline.com/word/psychedelic> adresinden alındı
- Geeknation. (t.y.). *Geeknation*. 04 05, 2017 tarihinde <http://geeknation.com/geeknations-guidelines-for-mosters/> adresinden alındı
- Grice, M. L. (1979). German Abstract Film in the Twenties. *As Film As*. içinde
- Hein, B. (1979). *As Film As*. London: The Arts Council of Great Britain. 12 10, 2017 tarihinde alındı
- Hein, B. (1979). The Futurist Film. A. C. Britain içinde, *As Film As: Film Formal Experiment in Film 1910-1975*. London: Arts Council of Great Britain.
- Helander, F. (2010). *Measuring Digital Signage ROI*. Umea Sweden: Umeå University .
- Helpert, O. (2013). Psychedelic Vision. *BioSocieties*, 239. doi:10.1057/biosoc.2013.11
- Hostetler, S. C. (t.y.). *Integrating Typography and Motion in Visual Communication*. Northern Iowa.
- Jay, M. (1991). The Disenchantment of the Eye: Surrealism and the Crisis of Ocularcentrism. *Visual Anthropology Review*, 7(1).
- Kantsø, M. (2014). *The Digital Poster Rasmus Spanggaard Troelsen*. 08 14, 2017 tarihinde <http://www.kantsoe.com>: <http://www.kantsoe.com/text/The%20Digital%20Poster.pdf> adresinden alındı
- Kent, J. L. (2010). *Psychedelic Information Theory Shamanism in the Age of Reason* (Cilt 1). Seattle, WA: PIT Press / Supermassive.
- Kłos, A. (2016, 04 21). <http://retroavanguardia.com>. 12 22, 2018 tarihinde <http://retroavanguardia.com/psychedelic-style-in-graphic-design/> adresinden alındı

- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. Burlington, USA: Published by Elsevier Inc. All rights reserved.
- Krippner, S. (2016, Ekim 20). Ecstatic Landscapes: The Manifestation of Psychedelic Art. *Journal of Humanistic Psychology*, 57(4), s. 415-435.
- Kubrick, S. (Yöneten). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Sinema Filmi].
- Kunkel, F. (2012). *Thema: The Hippie Movement*. 05 28, 2017 tarihinde www.florian-kunkel.de: <http://www.florian-kunkel.de/fa.pdf> adresinden alındı
- LaylaFilm. (t.y.). Surrealism and The Films of Man Ray. <http://laylafilm.com>.
<http://laylafilm.com/docs/surrealism.pdf> adresinden alındı
- Leeder, M. (2017). *The Modern Supernatural and the Beginnings of Cinema*. Calgary, Alberta, Canada: Springer Nature.
- Magrini, J. (2009, Eylül 05). *Surrealism's Revisionist Reading of Freudian Psychology Surreal Films and The Dream*. Eylül 08, 2017 tarihinde <http://dc.cod.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1015&context=philosophypub> adresinden alındı
- Martin, E. (t.y.). The Art of Reality: Psychedelic Experience in Cinema and Television. (B. B. Brown, Dü.) *Maps Bulletin*(1), 9-11.
- McLean, G. (Yöneten). (2016). *The Darkness* [Sinema Filmi].
- Monaco, J. (2000). *How To Read a Film*. Newyork: Oxford University Press.
- Nicholes, D. E. (2016, Nisan). Psychedelics. 268. (E. S. Pharmacy, Dü.) Carolina, North Carolina, ABD: The American Society for Pharmacology and Experimental Therapeutics. 11 1, 2017 tarihinde <http://pharmrev.aspetjournals.org>:
<http://pharmrev.aspetjournals.org/content/pharmrev/68/2/264.full.pdf> adresinden alındı
- Noé, G. (Yöneten). (2009). *Enter The Void* [Sinema Filmi].
- O'Rourke, J. H. (2014). *A Surrealist Fact*. New York: The Museum of Modern Art.
- OFFF. (2018, 01 12). <https://vimeo.com>. <https://vimeo.com/185388640> adresinden alındı

- P. Kirkham, B. J. (2011). *Saul Bass: A Life in Film and Design*. Laurence King Publishing.
- Pearl, M. (2017). *A Very Psychedelic Conversation with the Creators of 'Rick and Morty'*. 1 8, 2018 tarihinde Vice: https://www.vice.com/en_nz/article/wj8b9z/a-very-psychedelic-conversation-with-the-creators-of-rick-and-morty adresinden alındı
- Poon, S. T. (2016). *Love, Peace and Psychedelia: the Role of Symbols in the Sixties Counterculture*. 01 13, 2018 tarihinde www.researchgate.net: https://www.researchgate.net/publication/305044338_Love_Peace_and_Psychedelia_the_Role_of_Symbols_in_the_Sixties_Counterculture adresinden alındı
- Sharma, M. (2014, 08 25). *Mass Communication & Journalism*, s. 4-9.
- The Mill. (2014). <http://www.themill.com>. 1 12, 2018 tarihinde <http://www.themill.com/millchannel/170/offf-st.-petersburg-titles%3A-saga-of-collaboration> adresinden alındı
- The Mill. (2016). *Vimeo*. 01 13, 2018 tarihinde <https://vimeo.com/184360631> adresinden alındı
- Toorn, J. v. (1994). Design and Reflexivity. H. Armstrong içinde, *Graphic Design Theory: Readings from the Field*. New York: Princeton Architectural Press.
- Watts, A. (1964). A Psychedelic Experience - Fact or Fantasy? (G. P. Sons, Dü.) *This essay appeared in LSD, The Consciousness-Expanding Drug*.
- White, A. W. (2002). *The Elements of Graphic Design*. New York: Allworth Press.
- Williams, L. (1981). *1981 Figures of Desire: A Theory and Analysis of Surrealist Film*. Los Angeles: University of California Press.
- Woolman, M. (2004). *Motion Design: Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema, and Digital Interfaces*. United Kingdom: RotoVision SA.
- Youngblood, G. (1970). *EXPANDED CINEMA*. New York: P. Dutton & Co., Inc.
- Zinman, G. (2008). The Joshua Light Show. *American Art*(2), 17-20.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Afife İzci
Doğum Tarihi ve Yeri : Kırıkkale 1988

Eğitim Durumu

Lisans Öğrenimi : Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik
Y. Lisans Öğrenimi : Işık Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı
Bildiği Yabancı Diller : İngilizce
Tasarım Etkinlikleri : Kırmızı Ödülleri (2012) Kadın Bilinçlendirme Platformu
: Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Grafik Tasarım Çalıştayı

İş Deneyimi

Stajlar : BayBlack Ajans (Ankara - 2009)
: Fasulye Design (Ankara-2010,2011)
Projeler : Ankara Shopping Fest. Grafik Tasarımcı, (ANKARA- Haziran
2012 - Temmuz 2012)
Çalıştığı Kurumlar : Ares Reklam- Grafik Tasarımcı (2012-2013)
: Saydam Tasarım Grafik Tasarımcı (2013 – 2014)
: Fabooks İllustrator, (2014 – 2015)
: 3D Atölye 3D Modelleme ve Grafik Tasarım (2016 – Halen
Çalışıyor)

İletişim

E-Posta Adresi : afifeizci@gmail.com

Tarih : 10.02.2018