



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

**Grafik Anasanat Dalı**

**ZAMAN VE ALGI BAĞLAMINDA YENİDEN ANLAMLANAN İMGE:  
HAREKETLİ GRAFİKLER VE DENEYSEL BİR ÇALIŞMA**

**İBRAHİM HALİL ÖZKİRİŞÇİ**

**Sanatta Yeterlik Tezi**

**Ankara, 2021**



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Grafik Anasanat Dalı

ZAMAN VE ALGI BAĞLAMINDA YENİDEN ANLAMLANAN İMGE: HAREKETLİ  
GRAFİKLER VE DENEYSEL BİR ÇALIŞMA

İBRAHİM HALİL ÖZKİRİŞÇİ

Sanatta Yeterlik Tezi

Ankara, 2021

# ZAMAN VE ALGI BAĞLAMINDA YENİDEN ANLAMLANAN İMGE: HAREKETLİ GRAFİKLER VE DENEYSEL BİR ÇALIŞMA

**Danışman:** Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT

**Yazar:** İbrahim Halil ÖZKİRİŞÇİ

## ÖZ

Görsel iletişim düşüncesi, insanlığın teknik becerileri ve düşünsel evrimi ile beraber, kendini yeniden tanımlamaktadır. Sinema ile başlayıp televizyon yayıncılığıyla devam eden hareketli imgenin izleyici ile ilişkisi, bilgisayar ve yazılım teknolojilerini de arkasına alarak günlük yaşantılarımızda, önemli bir noktaya gelmiştir. Hareket grafikler ise bu değişimin grafik tasarım ve görsel iletişim düzlemindeki çıktısıdır.

“Zaman ve Algı Bağlamında Yeniden Anlamlanan İmge: Hareketli Grafikler ve Deneysel Bir Çalışma” isimli tezin amacı; algı ve zaman gibi kendi tanımını sürekli yenileyen kavramlar üzerinden, durağan ve hareketli imgenin iletişim dilini anlamak ve tasarım sürecine etkilerini ortaya çıkarmaktır.

Çalışma, dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde, algı kavramının tanımı, biçimleri ve algılama süreçleri incelenmektedir. İkinci bölümde zaman kavramı, nicel ve nitel bakış açılarından incelenerek, grafik imgede zaman algısının yorumlanması üzerinde durulmaktadır. Üçüncü bölümde, hareketli imgenin tarihi ele alınmıştır. Zaman, imge ve hareket kuramları, hareketli grafik örnekleri üzerinden tanımlanmaktadır. Son bölümde ise edinilen teorik bilgiler doğrultusunda gerçekleştirilen “Sometimes” isimli hareketli grafik çalışmasının yapım süreci incelenmektedir.

**Anahtar sözcükler:** Algı, zaman, hareketli grafikler, grafik tasarım, animasyon.

# **RE-MEANING IMAGE IN THE CONTEXT OF TIME AND PERCEPTION; MOTION GRAPHICS AND AN EXPERIMENTAL STUDY**

**Supervisor:** Prof. Özden PEKTAŞ TURGUT

**Author:** İbrahim Halil ÖZKİRİŞÇİ

## **ABSTRACT**

Visual communication thinking, along with the technical skills and intellectual evolution of humanity, redefines itself. The relationship of the moving image, which started with cinema and continues with television broadcasting, with the audience has reached an important point in our daily lives by taking computer and software technologies behind it. Motion graphics are the output of this change in graphic design and visual communication.

The aim of the thesis named “Image Re-meaning in the Context of Time and Perception: Motion Graphics and An Experimental Study”; Understanding the communication language of the static and moving image and revealing its effects on the design process through concepts such as perception and time that constantly renew their definition.

The study consists of four parts. In the first part, the definition of the concept of perception, its forms and perception processes are examined. In the second part, the concept of time is examined from quantitative and qualitative perspectives and the interpretation of time perception in the graphic image is emphasized. In the third chapter, the history of the moving image is discussed. Time, image and motion theories are described through motion graphics examples. In the last part, the production process of the motion graphic work named "Sometimes", which is realized in line with the theoretical knowledge, is examined.

**Keywords:** Perception, time, motion graphics, graphic design, animation.

## TEŐEKKÜR

Sanatta Yeterlik sürecimi sabırla, güvenle, iyi niyetle adım adım inşa ederek daha nitelikliyi aramama yardımcı olan, akademiye ve eğitime olan inancımı taze tutan, her konuda deneyimlerinden sürekli faydalandığım kıymetli insan, danışmanım Prof. Özden PEKTAŐ TURGUT'a

Her görüşmemizde ilgi ve alakaları ile sürece olan motivasyonumu diri tutan, tecrübeleri ile yönlendiren, kıymetli hocalarım Doç. Müge Burcu ŐEN ve Doç. Pelin ÖZTÜRK GÖÇMEN'e

Hayatımın her anında emek sahibi olan annem Selva ÖZKİRİŐİ, babam Edip ÖZKİRİŐİ'ye

Değerli hayat arkadaşım Banu ÖZKİRİŐİ'ye sonsuz teşekkür ederim.

# İÇİNDEKİLER DİZİNİ

<b>ÖZ</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>TEŞEKKÜR</b> .....	iii
<b>İÇİNDEKİLER DİZİNİ</b> .....	iv
<b>GÖRSEL DİZİN</b> .....	vii
<b>GİRİŞ</b> .....	1
<b>1. BÖLÜM: ALGI</b> .....	<b>3</b>
1.1. Algı Felsefesi Üzerine .....	4
1.1.1. Fenomenoloji .....	4
1.1.2. Hatırlama .....	5
1.2. Algının Tanımı .....	5
1.3. Algılama Biçimleri.....	8
1.4. Algılama Süreçleri .....	8
1.4.1. Şekil- Zemin İlişkisi .....	9
1.4.2. Parça-Bütün İlişkisi .....	10
1.4.3. Benzerlik .....	11
1.5. Görmenin Doğası ve Görsel Algı .....	12
1.5.1. Görme Edimi ve Gözün Yapısı .....	12
1.5.2. Görsel Algı .....	17
1.6. Grafik Tasarımda Görsel Algı .....	17
<b>2. BÖLÜM: ZAMAN</b> .....	<b>23</b>
2.1. Zaman Tanımının Nicel Süreci .....	24

2.2.	Zaman Felsefesi Üzerine Yaklaşımlar.....	29
2.3.	Zaman Kavramının Tasavvufi Karşılığı .....	33
2.4.	Grafik İmgede Zaman .....	36
<b>3.</b>	<b>BÖLÜM: HAREKETLİ İMGE .....</b>	<b>41</b>
3.1.	İmgenin Temelleri.....	41
3.2.	Günümüzde İmge.....	43
3.3.	İmgenin Hareketi .....	48
3.3.1.	Hareket İmge .....	50
3.3.2.	Zaman İmge.....	54
3.4.	Grafik Tasarımda Hareketli İmge.....	56
3.4.1.	Hareket İllüzyonu.....	56
3.4.2.	Hareketli Grafiklerin Gelişimi.....	61
3.4.3.	Animasyon ve Hareketli Grafikler Ayrımı .....	66
3.5.	Hareketli Grafik Çalışmalarında, Hareket, Zaman ve Algı Analizleri ....	67
<b>4.</b>	<b>BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI .....</b>	<b>76</b>
4.1.	Kavramların Tanımlanması ve İçeriğın Oluşturulması .....	77
4.1.1.	Kronos.....	77
4.1.2.	Kairos / Tempus .....	77
4.1.3.	Gegenwart .....	78
4.1.4.	Dem.....	78
4.1.5.	Ekstas .....	78
4.1.6.	An / Instant.....	78
4.2.	Hareketlendirme .....	80
4.3.	Seslendirme.....	90
4.4.	Efektler, Renk Düzenlenmesi ve Render .....	93

<b>SONUÇ .....</b>	<b>96</b>
<b>KAYNAKLAR .....</b>	<b>100</b>
<b>EK UYGULAMA CD .....</b>	<b>107</b>
<b>ETİK BEYANI .....</b>	<b>108</b>
<b>SANATTA YETERLİK TEZİ ORJİNALLİK RAPORU .....</b>	<b>111</b>
<b>PROFICIENCY IN ART THESIS ORIGINALITY REPORT.....</b>	<b>112</b>
<b>YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI .....</b>	<b>109</b>



## GÖRSEL DİZİN

<b>Görsel 1.</b> Şekil Zemin İlişkisi İçin Örnek Tasarımlar	9
<b>Görsel 2.</b> Peter and The Wolf Kitap Kapağı	10
<b>Görsel 3.</b> “The Start of Something The Selected Stories of Stuart Dybek” Kitap Kapağı	11
<b>Görsel 4.</b> Kambriyen Patlama	14
<b>Görsel 5.</b> Gözün Anatomisi.	15
<b>Görsel 6.</b> Düz Çizgilerin <i>Saccades</i> çemberlerin ise <i>Fixation</i> tipi bakma biçimi ile okunduğunu gösteren bir test.	16
<b>Görsel 7.</b> Dergi kapağı tasarımı, Magdiel Lopez, 2017	19
<b>Görsel 8.</b> Kahve Reklamı, Afişi Tasarımı	21
<b>Görsel 9.</b> İllüstrasyon, Mrzyk & Moriceau	22
<b>Görsel 10.</b> Uzay-Zaman Konisi	25
Zamanın Kısa Tarihi, s.45	25
<b>Görsel 11.</b> Kasper Florio, Tipografik afiş çalışması,	27
<b>Görsel 12.</b> Joanna Gorska ve Jerzy Skakun, Salamandra Tiyatro Afişi, 2010.	28
<b>Görsel 13.</b> Hans Hillman ve Gunter Ranbow’un Afiş Tasarımları	37
<b>Görsel 14.</b> Draft Logo, Tipografik İfade Örnekleri	38
<b>Görsel 15.</b> .Lars Von Trier, Nymphomaniac Film Afişi, 2013.	39
<b>Görsel 16.</b> Metamorfoz Kitap Kapağı Tasarımı	40
<b>Görsel 17.</b> Çeşitli İmgelerden Oluşturulmuş Kolaj Çalışması	44
<b>Görsel 18.</b> Plant Your Tree Web Sitesi Arayüzü	46
<b>Görsel 19.</b> Civization ve The Sims Oyun Görselleri	47
<b>Görsel 20.</b> Deleuze’ün, Bergson örneği üzerinden formülü	51
<b>Görsel 21.</b> Hareket İmge’de Algı Süreci	53
<b>Görsel 22.</b> Panathenaic Amphora, M.Ö.500	57
<b>Görsel 23.</b> Magic Lantern, 17. yüzyıl.	58

<b>Görsel 24.</b> Edwin G. Lutz'un flaş skeçler hakkındaki çizimi	59
<b>Görsel 25.</b> Edward James Muybridge'in çalışmasından kareler	60
<b>Görsel 26.</b> Kinora (solda), Kinetoskop (sağda)	61
<b>Görsel 27.</b> Anemic Cinema filminden bir kare.	62
<b>Görsel 28.</b> a- Lotte Reiniger, Cindirella, b- Hans Richter, Filmstudie, c- Viking Eggeling, Symphonie Diagonale	63
<b>Görsel 29.</b> BBC Logosu ve Abram Games	64
<b>Görsel 30.</b> R/Greenberg Tasarım Stüdyosu, Jenerik Retrospektifi	65
<b>Görsel 31.</b> Hareketli Grafiklerin Çeşitli Kullanım Alanları	66
<b>Görsel 32.</b> Hareketli Süreç İkonları	68
<b>Görsel 33.</b> 2017 Oscar Yayını için kullanılan Show Opener(Solda) ve Studio Ronald Vierbergen için tasarlanmış Hareketli Logo İçeren Bumper Örneği(Sağda).	69
<b>Görsel 34.</b> Film Şirketleri Hareketli Logo Örnekleri	70
<b>Görsel 35.</b> Walter Ruthman, Lichtspiel Opus 1, 2, 3, 4'den Görüntüler	71
<b>Görsel 36.</b> Oskar Fischinger, Optical Poem'den Görüntüler (Üst Sol ve Sağ), Doodle Görseli (Alt)	72
<b>Görsel 37.</b> Jack Phelan'ın "Drones, Variations, Ornaments", 2018	73
<b>Görsel 38.</b> Jack Phelan'ın "Drones, Variations, Ornaments", 2018	73
<b>Görsel 39.</b> Jack Phelan'ın "Drones, Variations, Ornaments", 2018	74
<b>Görsel 40.</b> Jack Phelan'ın "Drones, Variations, Ornaments", 2018	74
<b>Görsel 41.</b> Jack Phelan'ın "Drones, Variations, Ornaments", 2018	75
<b>Görsel 42.</b> Jack Phelan'ın "Drones, Variations, Ornaments", 2018	75
<b>Görsel 43.</b> Uygulama Çalışması Karakter Eskizleri	79
<b>Görsel 44.</b> Uygulama Çalışması Öykü Panosu Görseli	80
<b>Görsel 45.</b> Uygulama Çalışması, Giriş Animasyonu, Eskiz Aşaması	81
<b>Görsel 46.</b> Cinema 4D Arayüzü, Giriş Animasyonu, Yapım Aşaması.	82
<b>Görsel 47.</b> Uygulama Çalışması, Giriş Sahnesinden Kareler	82
<b>Görsel 48.</b> Uygulama Çalışması, Giriş Sahnesi, Patlama Anı	83

<b>Görsel 49.</b> Uygulama Çalışması Açılış Sahnesi	83
<b>Görsel 50.</b> Lato Yazı Karakteri Görseli	84
<b>Görsel 51.</b> Uygulama Çalışması Görseli	84
<b>Görsel 52.</b> Uygulama Çalışması Görseli	85
<b>Görsel 53.</b> After Effects Arayüzü, Partikül Üretim Aşaması Ekran Görüntüsü	85
<b>Görsel 54.</b> Uygulama Çalışması Görseli	86
<b>Görsel 55.</b> Uygulama Çalışmasından Görüntüler	87
<b>Görsel 56.</b> After Effects Arayüzü, Anahtar Kareleme Aşaması	87
<b>Görsel 57.</b> After Effects Arayüzü, Graph Editor ve EaseCopy Kullanımı	88
<b>Görsel 58.</b> Uygulama Çalışması, 02:47-02:48, Ekran Görüntüleri	89
<b>Görsel 59.</b> Uygulama Çalışması, 02:49-02:50, Ekran Görüntüleri	90
<b>Görsel 60.</b> Adobe Audition Arayüzü, Dip Ses Temizliği Aşaması	91
<b>Görsel 61.</b> Adobe Audition Arayüzü, Patlak Seslerin Düzeltilmesi Süreci	92
<b>Görsel 62.</b> Adobe Audition Arayüzü, Ana Müzik Çözümleme Aşaması	92
<b>Görsel 63.</b> Uygulama Çalışması, Bozulma Karesi	93
<b>Görsel 64.</b> Uygulama Çalışması, Echo ve Roughen Edges Kullanım Örnekleri	94
<b>Görsel 65.</b> Uygulama Çalışmasında Kullanılan Kamera Görüntüsünden Bir Kare	94
<b>Görsel 66.</b> After Effects Arayüzü, Renk Düzenleme Aşaması	95
<b>Görsel 67.</b> Cinema 4D Arayüzü, Render Aşaması	96

## GİRİŞ

İlk Çağ düşünürlerinin, yaşadıkları evreni anlamlı kılma çabası, her filozofu, “başlangıç”, “ilk” anlamlarına gelen *arkhe*'yi yani evreni oluşturan ilk maddeyi tanımlama zorunluluğuna götürmüştür. Anaksimenes için hava, Herakleitos için ateş, Anaksagoras için akıl ve tin anlamına gelen *nous*, Thales içinse tüm okyanusların kişiselleşmiş hali olan *okeanos*, yani su olmuştur. Dönemin öncül ve ardılları arasındaki eytişimsel ilerleyiş, Thales'in arkhesindeki suya, “oluş ve bozuluş” anlamlarında kullanılan, “ilk hareketin” nereden geldiğinin açıklanamaması, ardıllarını başka arkhe arayışlarına yöneltmiştir (Altunoğlu & Taştan, 2017, s.21). İnsanoğlunun, madde ile hareket arasındaki ilişkiyi kavrayışı ve yorumlayışı, erken dönemlerden günümüze, farklı biçimlere bürünse de temelinde, varoluşsal problemler barındırdığı açıktır.

Günümüzde ise birey, yaşadığı evrimsel süreç ile ilkel davranışlarını korumakla beraber, tamamen hıza dayalı postmodernist bir görsel evrene de uyum sağlayacak davranışlar geliştirmek zorunda kalmıştır. Neredeyse her bireyin imge üreticisi olduğu günümüzde, imgenin yaratım, sunum ve algılanma süreçlerindeki bileşenler, imge tasarımcısı için daha detaylı incelenmesi gereken alanlar haline getirmiştir. Görsel iletişim tasarımının, imgenin üretilmesi ve izleyen ile iletişim kurması süreçlerinde, diğer alanlara kıyasla daha kolay okunabilen bir dil olduğu söylenebilir. Teknolojik gelişmeler ve çağın gereksinimleri, imge tasarımına hareketi, dolayısı ile zaman unsurunun eklenmesini de beraberinde getirmiştir. Bu yeni bileşeni, tarih boyunca hem nitel hem de nicel disiplinler için hiçbir zaman tamamen berraklaşmayan, ancak izlenme motivasyonundan da ödün vermeyen bir fenomen olarak tanımlamak mümkündür.

Bu çalışma görsel algı, zaman, imge ve hareket dörtgenine, hareketli grafikler noktasından bakmaktadır. Konu olan bileşenlerle ilgili teorik ve pratik literatür, görsel iletişim tasarımı üzerinden çözümlenmiştir. Hareketli grafik tasarımcısı açısından, tasarım bileşenlerini analiz eden çalışma, izlek ve izleyen ilişkisi konularında farkındalığı artırarak, bu bilgi birikiminin tasarım ve uygulama süreçlerine yansıtılmasını amaçlamaktadır. Hergün değişen tasarım teknolojileri

ve üretilerinin, “daha fazla” kırbacından uzak, ilgili unsurların özüne inerek, anlamlı örüntüler oluşturması açısından da özgün bir çalışma olup literatüre önemli katkılarının olacağı düşünülmektedir.

## 1. BÖLÜM: ALGI

“*Esse est percipi*” (var olmak algılanmaktı) (Durpe, 2014, s. 15). 18. yüzyılda yaşamış ünlü İngiliz düşünür George Berkeley özne ile “şey” ler arasındaki algısal ilişkinin yönüne felsefi anlamda sıra dışı bir bakış açısı getirmiştir.

İlgili aforizmada geçen algılanmanın, bilim ve sanatın bazı alanlarında ilerlemeye ket vuran benmerkezci yaklaşımın aksine mutualist bir dil oluşturmaya çalıştığı düşünülmektedir. Bu karşılıklı durum Türkçe etimolojisinde “almak” köküne temellendirilen “algı” kavramıyla da sürece bakış açısı anlamında farklılık göstermektedir. Söz konusu algı ve algı felsefesi olduğunda, Maurice Merleau Ponty bu alanda ardıllarını ve çağdaşlarını radikal şekilde yorumlayıp, farklı bakış açıları geliştirerek yaşadığı dönemde de günümüzde de önemli bir isim olarak anılmaktadır.

“Algı beni dünyaya açar, duyumsama beni dünya ile temasa sokar, görmüyorsam ilkeler yüzünden. Bilinç olduğu için görmüyorumdur” (Ponty 2015). Saf algının imgelemi üzerinde çalışan Ponty, bu tanımı ve sorunu; Algının polimorf yapısının zamanla öklidyen bir hale yani pragmatik hedeflerle basite indirgenmeye zorlanması olarak yorumlar (Suslakov-Yakovleva, 2013, s. 58). Düşünür, bu görememe durumunu kültürel kodlar, alışkanlıklar, genlerimize binyıllardır işlenen neden sonuç ilişkilerine bağlar. Bunun aksinin nasıl mümkün olabileceğini sorar. Kültür tarafından şekillendirilmiş bu algıdan kaba, yalın, yani evcilleşmemiş algıya nasıl geri dönülebileceğini düşünür. Bunu yapmasındaki amacı, bizim dünyaya açıldığımız ana, ilk temas ettiğimiz duruma geri dönerek o andan itibaren betimlemeye çalışmaktır. Bu durum felsefi anlamda bir bing bang arayışı olarak da düşünülebilir. Algının ve anlamın doğum anını tecrübe etme sürecinde, sessiz bir dilin varlığından bahseder, algı felsefesinin amacını bu sessiz veya dilsiz konuşmayı tecrübe etmek, yani sessizliğin kendisine geri dönmek olarak özetler (Ponty 2015).

## 1.1. Algı Felsefesi Üzerine

Algının dünyası yani bize duyularımızla ve gündelik yaşamdaki tutumumuzla açılan dünya ilk bakışta en iyi bildiğimiz dünya gibi geliyor. Ona erişmek için araçlara hesaplara gerek yok çünkü. Bu dünyaya girmek için gözlerimiz açıp kendimiz yaşamaya bırakmak yeterli gibi. İşin aslı öyle değil ama. Algının dünyasını açıklığa kavuşturmak ne kadar çok zaman çaba ve kültür istiyor. İçinde yaşamamıza karşı hep unutmaya eğilimli olduğumuz bu dünyayı modern sanatla düşünmenin bize nasıl yeniden keşfettirdiği, biz işe güce yönelik kullanımımız ve tutumumuzda kaldıkça da büyük ölçüde gözümüzden kaçtığı aşikardır. (Ponty 2006).

Bu alanda bazı kavramlar algılama sürecimizi daha anlaşılır kılarken, tanımlamanın ve diğerlerinden ayırmanın güç olduğu ifadeler de mevcuttur. Algı dünyamızdaki imgelerin kendileri ve görünme biçimleri arasındaki fark, algı felsefesinde bir problem olarak kabul edilmektedir. Algı dünyamızda bize beliren şeylerin, görünürün ötesinde kendi içlerinde birer nasıllara sahip oldukları kabul edilir ve bu nasıllarla, belirenler arasında merak uyandıran bir bulanıklık mevcuttur. Bu bağlamda, fenomenoloji, duyum ve hatırlama gibi kavramların tanımlanması, algı felsefesi ve algılama sürecinin anlaşılması bakımından önemlidir.

### 1.1.1. Fenomenoloji

Görüngü olarak Türkçeleştirilen kavram, bir felsefi akım olmanın ötesinde bir yöntem olarak tanımlanması yaygın bir yaklaşımdır. Genel anlamda fenomenoloji, fenomeni yani dolaysız olarak verileni betimleme gayreti içindedir. Bu alanda ilk önemli isim Alfred Schütz olarak kabul edilse de, Hegel, Kierkegaard, Sartre, Heidegger, Foucault, ve Edmund Husserl gibi pek çok düşünürün kuramsal tartışmalarında yer almıştır (Eagleton 2017).

Uzun zamandan beri tanımlanmaya çalışılan kavram, farklı disiplinlerde, farklı biçemlerde kendini göstermiştir. Bütün sorunların, özleri tanımlama üzerine inşa edildiği düşüncesi, özleri incelemeye odaklanan fenomenolojiyi bu süreçte önemli bir yere konumlandırmaktadır. Algı felsefesi ve fenomenolojisi konusunda önemli çalışmalara sahip Ponty, kavramı şöyle tanımlar.

Algının özünün, bilincin özünün tanımlanmasıyla eş değer gören fenomenoloji bu özleri varoluşa eklemlendirir. İnsanı ve dünyayı algılamakta “olgusallığın” (factitia) bir yerden sonra tatmin edici olamayacağını, doğal algının ve tavrın önermelerini anlayabilmek için bu yapay durumu askıya almaya çalışan transdantal (deneyüstü)

bir felsefedir. Sonuç olarak her türlü betimleyici psikolojiyi fenomenoloji olarak adlandırmanın mümkün olduğu gibi deneyimlerimizi olduğu haliyle doğrudan betimleme girişimi olarak da tanımlanabilir (Ponty, 2017, s. 23, 2016, s. 9).

### 1.1.2. Hatırlama

Bir manzaranın, bir nesnenin veya bir bedeninin duyulur görünümünde, “neşeli” veya “üzgün”, “diri” veya “donuk”, “zarif” veya “kaba” bir havası olmasını sağlayacak hiçbir şey yoktur. Algıladığımız şey, bir kez daha duyu aygıtlarımızı etkileyebilecek stimulusların fiziksel ve kimyasal sonuçları olarak tanımlar empirizim. Bir yüzde okuyabileceğim öfke veya acıyı, bir tereddütte veya çekingenlikte özünü yakalayabileceğim bir inancı, bir anıtın stilinden veya bir memurun davranışından tanıyabileceğim bir kenti algının dışına iter aynı zamanda (Ponty, 2016, s. 56).

Henry Bergson’un *Leffort Intellectuel* isimli eserinde, algılamanın hatırlama edimine daha yakın olduğunu şu örnekle açıklamaya çalışır; bir yazının okunmasında, bakışın çabukluğu yüzünden retinadaki izlenimlerin boşluklu bir özellik kazandığı ve dolayısıyla duyulur verilerin hatıraların yansıtılmasıyla tamamlanabildiği sonucunu çıkarır (Bergson, 1901, s. 471-478). Hatırlama üzerine bir başka yaklaşım ise; *Gedachtnisfabre* olarak tanımlanan, önünde sonunda nesnelere mevcut yerine geçen *hatıranın rengi* kavramıdır. Bu kavrama göre nesnelere ancak hafızanın gözünden görebiliriz. Ewald Hering bu yaklaşımda esas sorulması gereken soruyu, hatıranın rengi’ni aktüel olarak neyin uyandırdığı olarak dile getirir (Sean, 1999, s. 113).

Bu çapraşık durum, bir uyarıcı ile karşılaşan bilincimizin, bu veriye tarafsız davranmadığı, mevcut deneyimleri ile karşılaştırarak, birbiri ile örtüşen verilere odaklandığı şeklinde açıklanabilir. Bu anlamda verinin kendi anlamı ve bilincimizdeki şekli arasında bir gerilim ve alışveriş yaşanır. Yaşadığımız gerilimi, türümüzün, geçmişinden bugüne harf harf işlenmiş, bireysel algı örüntülerimiz olarak tanımlamak mümkündür. Sonuç olarak, hatırlama ve algılama arasında çok net bir ayırım yapılamadığı, algılanan her verinin bir hatırlama olduğu ve asıl sorulacak sorunun bu hatırlamayı neyin tetiklediğini sormak olduğu düşünülebilir.

## 1.2. Algının Tanımı

Görmenin, işitmenin, duymanın, ne olduğunu çok iyi bildiğimizi sanıyoruz çünkü algı bize uzun zamandır renkli ya da sesli nesnelere vermektedir. Analiz etmek istediğimizde bu nesnelere



bilince taşıyoruz. Psikologların *experience error* dediği şeyi yapıyoruz, yani şeylerde var olduğunu bildiğimiz şeyleri, şeylere dair bilincimizde de hemen varsayıyoruz. Algıyı algılanan şeyden meydana getiriyoruz (Ponty, 2016, s. 31-32).

Algı kavramını tanımlamadan önce algı ile duyum tanımlarını birbirinden ayırmak gerekmektedir. Algının, algılanan şeyden meydana geldiği sanrısı, duyum ve duyulan şey arasındaki ayrımın yapılması ile daha anlaşılır hale gelir. Görsel sanatlarda bu ayrımın işleyişi; izlediğimiz bir tablonun baskın renginin sarı ya da dinlediğimiz müziğin başat entstrumanının klarnet olduğunu algıladığımız varsayımı üzerinden örneklendirilebilir. Bu örnekte yapılan hata, görmenin, ışığa ya da onu farklı frekanslarda yansıtan bir yüzeyi farketmekten öte olduğunu, duymanın da titreşimlere tepki göstermekten fazlası olduğunu gözardı etmemizdir. Sarı ve klarnet girdileri, algıladığımız şeyden öte duyumsadığımız verilerdir. Yani algıladığımızı düşündüğümüz şeyler bilincimizin bir unsuru değil nesnelere duyumsadığımız özellikleridir. Duyum, temel girdilere ulaşılması, algılama ise duyusal verilerin bireysel örüntülerle tekrar işlenmesi olarak tanımlanabilir.

Bu bağlamda deneyimlerimizi, duyma ve algılama olarak iki kategoriye ayırmak mümkündür. Duyma daha çok uyarının ışığı, rengi, soğukluğu gibi basit özelliklerin farkına varmamızı sağlarken, algılama ise yüksek seviyeli bir beyinsel faaliyet olarak tanımlanır ve uyarının daha karmaşık özelliklerini irdeler (Arıkan. 2008, s. 24; Pettersson, 2002, s. 217).

Günlük yaşantımızdan örneklerin, duyum ve algı kavramları arasındaki ayrımının anlaşılmasına katkısı büyüktür. Jerome Bruner'in geliştirdiği "algıda kanaat süreci modeli" şu şekilde örneklendirilebilir; işten dönüyoruz, her gün kullandığımız sokak, kaldırımın her zamanki tarafı, evimize doğru yürüyoruz. Etrafta herhangi bir duyu organımızı olumsuz anlamda etkileyebilecek hiçbir durum söz konusu değil. Aynı kaldırımda aksi istikamete doğru yürüyen A kişisi 15 metre ileriden görüş alanımıza giriyor. Birkaç saniye sonra mesafe 5 metreye iniyor. Daha kısa bir zamanda mesafe 1 metre, göz göze geliyoruz ve kafamızı çevirip yürümeye devam ediyoruz. Hemen sonra bize seslenen A kişinin sesinden yıllardır tanıdığımız komşumuz olduğunu anlamamız yarım saniyeden daha kısa sürüyor.

Örneğimizde yıllardır tanıdığımız A kişisini görüp tepki vermememiz duyusal verinin alınmasından sonra, seçilme, düzenleme ve yorumlama aşamalarının gerçekleşmemesi yani algı sürecini tamamlanmamasından ötürüdür. A kişinin

sesini ona bakmadığımız halde tanımlamamız ise duyum, akabinde algılama sürecinin normal seyrinde çalışmasının göstergesidir. Bu durum sıklıkla kullanılan "bakmak ile görmek arasındaki fark" olarak yani bakmanın duyuyu görmenin de algıyı karşıladığı bir önerme olarak düşünülebilir.

Görüntüsü retinamıza düşen, fiziksel anlamda gözümüz tarafından beynimize de ulaştırılan ama algılayamadığımız A kişisi, Psikolog Jerome Bruner'ın modeline göre algıda kanaat sürecinin işlememesi sebebi ile tanımlanamamıştır. Bu süreç; ilk aşamada tanımadığımız biriyle karşılaştığımızda hedef hakkında daha çok bilgiye sahip olmak için kendimizi farklı ipuçlarına açık hale getiririz. İkinci aşamada, topladığımız bilgiler doğrultusunda hedefi kategorize etmeye çalışarak benzer verileri görme eğilimine gireriz. Üçüncü aşamada, ilk aşamaya göre daha az etkiye açık ve seçici olan algımız bizi, hedefin kategorisini doğrulamak adına ip uçları araştırmaya yöneltir. Ayrıca ilk aşamadaki ip uçlarını görmezden gelerek daha istikrarlı bir imaj oluşturmaya davranışı sergileriz (Dinç, 2018, s. 68-70).

Duyudan ayırdığımız algı kavramı için yapılan tanımlamaları inceleyecek olursak; algı kelimesi Latince'de almak anlamına gelen *capere* kelimesinden gelmektedir. Algı, dış dünya ve kişinin iç dünyası arasında kurulan neden-sonuç ilişkisidir (Ertan, 2017, s. 19). Fizyolojik olarak belirlenmiş bir alıcıdan tanımlanmış bir verici yoluyla bir kaydediciye giden anatomik bir yol, bu verilerin özgün metinlerini kendimizde tekrar deşifre edilmek üzere duyu organlarımıza ilettiğimiz bir süreçtir (Ponty, 2016, s. 35). Dikkat yöneltmek sureti ile duyular aracılığı ile dikkat yöneltilen şeyin bilincine varmak, diğer bir deyişle bilinçli bir farkına varma olarak tanımlanabilecek zihinsel bir eylemdir (Akarsu, 1987, s. 20; Arıkan, 2008, s. 22).

Algı olgusundan kastedilen şey, dış dünyadaki nesnenin zihnimizde bir temsilinin oluşması durumudur. Dış dünya ile ilgili bilgilerin temel kaynağı, duyu organlarının (koku, tat, işitme, dokunma, görme) sağladığı verilerden oluşan beyindeki "algı" dır. Bu durum aynı zamanda zihinsel açıdan bir inşa sürecidir (Hanoğlu, 2005, s. 1). --Bu süreçte soyut olandan somut olana doğru gerçekleşen inşa eylemi bilgi edinme süreci olarak açıklanabilir—Tunalı (1989, s. 34) ve Artut'a (2004, s. 150) göre ise algı; duyular vasıtası ile gelen nesnelerin anlamlandırılarak bir bütün olarak kavranmasıdır. Ertep (1996, s. 16) algının sadece uyaran kalıpların kaçınılmaz bir sonucu değil aynı zamanda insanın atalarının deneyimlerine dayanan duyuların iyi bir yorumu olarak değerlendirmektedir. (Arıkan, 2008, s. 23).

Bu tanımlar doğrultusunda algı, ilk aşamada bir verici alıcı ilişkisi seyrinde, bir sonraki fazda ise sadece uyaran tarafından yönlendirilmekten öte deneyim ve tecrübeler doğrultusunda şekillenen karmaşık ve subjektif bir süreç olarak

tanımlanabilir. Görsel sanatlarda algı bu subjektivitede ortak bir payda ve algı alanı oluşturulma çabası gütmemektedir.

### 1.3. Algılama Biçimleri

İçinde yaşadığımız dünya ile doğru ve sağlıklı bir iletişim kurabilmemiz için duygusal ve algılama nitelikleri özellikleriyle işitme, koklama, dokunma, görme ve tat alma olan beş duyu organımızı yeterli ölçüde kullanmamız gerekmektedir. Günlük sosyal yaşantımız içerisinde çevremizde olan bitenin tam olarak farkında olamasak da, bu duyu organlarının verileri toplayıp analiz etmesi ile anlaşılır hale getiririz.

Bu farklı algılama biçimlerini kabaca açıklayacak olursak; havada ya da farklı araçlar aracılığıyla işitilebilir frekans dalgalarının kulaklarımıza ulaşmasına ve bu bilgileri yorumlama kabiliyetimize *İşitme Algısı* adını veriyoruz. Ruh halimizi en kolay şekilde hareke geçiren algı biçimi olarak tanımlanan, derimizde oluşan basınç, ısı ve acı gibi iletilerle bilgiyi aktaran algı türünü *Dokunma Algısı* olarak tanımlıyoruz. *Tat Algısı* ise ağızımızın çeşitli bölümlerinde bulunan tat tomurcukları (reseptörleri) aracılığıyla elde edilen bir duyudur. Zaman içinde deneyimlerimiz ve edimlerimizle güçlenen tat algımız yaşın ilerlemesine paralel olarak azalan reseptör sayısı ile etkinliği azalmaktadır. Tat ve koku merkezlerinin birbirleri ile yakın bağlantı içinde olması sebebi ile uzaktan tat alma olarak da tanımlanan Koku Algısı ise gaz halindeki kimyasalların burnumuzdaki alıcılara ulaşması ile gerçekleşir. Kimyasal uyarıların algılanması dışında besin kaynaklarının bulunması, eş seçimi ve toplu yaşam sürecinde bireyler arasında iletişim kurulması için önemli bir yetidir (Taşkırın ve Bolat, 2013, s. 60-62).

### 1.4. Algılama Süreçleri

Algılama süreçleri birçok farklı açıdan incelenmiştir. Görsel anlamda ise algısal psikoloji üzerinde çalışan Alman psikologlarının *Gestalt* kuramı, algı süreçlerinin genel geçer bir dille tanımlanması anlamında önemli bir yerde bulunmaktadır. Kuram, bütünün kendisini oluşturan parçaların bir araya gelmesinden farklı bir anlama sahip olduğu çıkış noktasından hareket eder. Algımız, bir görüntüyü anlamlandırmak için, kompozisyonu en basit geometrik formlara dönüştürerek,

birimler arasında anlamlı bir dil ve örüntü meydana getirmeye çalışır. Gestalt prensipleri bu görsel algılama yaklaşımlarını açıklamaya çalışır (Ching, 2014, s. 38).

Algılama konusunda psikologların da hemfikir oldukları konu, algının bir örgütlenme süreci olduğudur (Ertan, 2017, s. 61). Eylemin gerçekleşmesinde, algı kabiliyeti, çevresel etkenler ve deneyimler gibi hususların etkisi göz ardı edilemez. Süreç üzerinde etken olduğu düşünülen Gestalt ilkelerinden bazıları şunlardır.

#### 1.4.1. Şekil- Zemin İlişkisi

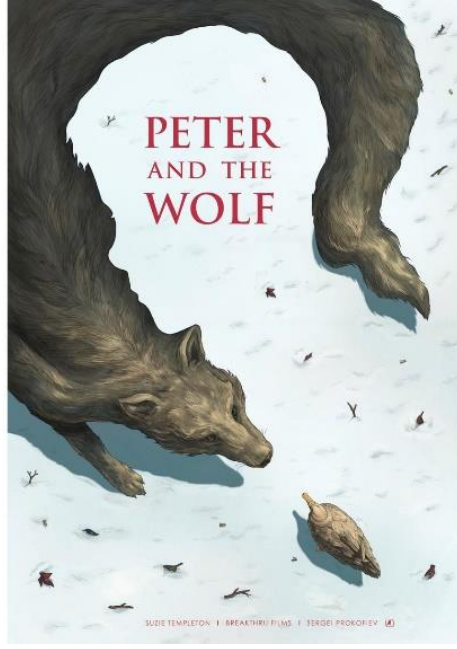
Algılama sürecindeki örgütleyici eğilim daha önce bir nesneyi ne sıklıkla hangi düzlemde gördüğümüz üzerinden şekillenmektedir.

Nesne algılamalarındaki örgütleyici eğilim, şekil ve zeminin birbirinden ayrılmasına ilişkindir. Şekil zemin ilişkisi üzerinden kurgulanan bir görselle karşılaştığımızda (Bkz. Görsel: 1) algımız daha önceki gözlemlerimizi referans alarak tercihlerde bulunur. Önce saksafon çalan adamı ya da ağacı görmemiz veya kadın portresi ve iki yanındaki hayvanları görmemiz, farklı gruplama eğilimlerimizin sonucudur. Grafik tasarım, algının bu eğilimini kullanarak izlek ve izleyen arasında iletişim kurmayı amaçlar (Bkz. Görsel: 2). Görselde üst ortaya konumlanan kitap adı, aynı zamanda Peter karakterinin, kurtun dış hatları kullanılarak oluşturulmuş silüetinin üzerinde durmaktadır. Şekil Zemin ilişkisinden yararlanılarak kurgulanan bu anlatım dili, izleyici ve tasarımcı arasında çok katmanlı bir ifadeye olanak tanır.



Görsel 1. Şekil Zemin İlişkisi İçin Örnek Tasarımlar

<https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design>



**Görsel 2.** Peter and The Wolf Kitap Kapağı

<https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design>

Algı fenomenolojisi ise bu alışverişin bir üst karşılığını anlamaya çabalar; zemin üzerindeki figür, aktüel olarak verili niteliklerden çok daha fazlasını içerir. Böyle bir figürün üzerinde bulunduğu zemine ait olmayan ve ondan ayrılan kendine ait dış hatları vardır, sabit tir ve kesif bir rengi vardır. Zemin ise sınırsızdır ve belirsiz bir renktedir, figürün altında “sürüp gitmekte” dir. Örneğin, figürün zemine en yakın olan parçalarının renk ve niteliklerinin yanı sıra, tikel bir anlamı da vardır. Esas mesele bu anlamın neden oluştuğunu, kenar ve dış hat kelimelerinin ne demek istediğini, birtakım nitelikler bir zemin üzerindeki bir figür olarak tutulup kavrandığında ne olup bittiğini bilmektir (Ponty, 2016, s. 41).

#### **1.4.2. Parça-Bütün İlişkisi**

Duyularımızı nicel ölçüde üst üste koyarak mutlak anlamda bir algıya varamıyor oluşumuz bu başlığın temel önermesi olarak kabul edilebilir. Algıladığımız tüm nesnelerin bir uyarımdan meydana geliyor olması ama bu uyarımların toplamının bizim algımızdaki imgelemden daha noksan oluşu, parça ile bütün arasındaki uzaklığı görmemize yardımcı olur. Bu ilişki birtakım kimyasal maddelerden üretilen boyaların, bir tuval ya da herhangi bir yüzey üzerinde bulunma durumunu, o resmin izleyeninde yarattığı düşünsel etkiden daha küçük olması ya da günlük hayatta kullandığımız malzemelerle kurgulanan bir enstelasyon iletisinin, algımızda,

malzemelerin toplamından çok daha öte bir noktada anlamını bulması şeklinde örneklendirilebilir. Grafik tasarım ürünlerinde de bu yaklaşımı gözlemleyebiliriz. Amerikalı yazar Stuart Dybek'in hikayelerinden derlenerek oluşturulan kitabın kapak tasarımında (Bkz. Görsel: 3), parça bütün ilişkisinden faydalanılmıştır. Temelde, farklı miktarlarda kullanılmış kalemlerin bir araya getirilerek fotoğraflandığı bir tasarım görmekteyiz. Tasarımı, parça bütün ilişkisi üzerinden çözümlendiğimizde ise kalem ve yazar ilişkisi göze çarpan ilk göndermedir. Farklı uzunluktaki kalemlerin, yazılan birçok hikayenin arasından seçilmiş olanlardan derlendiği alt anlamı okunabildiği gibi kalemlerin tipografik ve estetik bir kaygıyla konumlandırılması, bu tasarımı, fotoğraflanan kalemler görselinden öte, parçaların toplamından daha büyük bir ileti noktasına taşır.



**Görsel 3.** “The Start of Something The Selected Stories of Stuart Dybek” Kitap Kapağı

<https://www.penguin.com.au/books/the-start-of-something-9781473524224q>

### 1.4.3. Benzerlik

Bilincimiz sürekli, birbirine benzer uyarıcıları veya bir araya geldiklerinde anlamlı ve dengeli bir ileti oluşturacak verileri, aynı kompozisyona toplama eğilimindedir.

Birbirine benzer birimlerin algısal anlamda bir bütünlüğe karşılık gelebiliyor olma durumu bu ilkenin anlatısını karşılamaktadır. Kıyafet, saç tercihleri ya da boy ve kilo oranları benzerlik yakalanabilecek alanlar olarak düşünülebilir. Bu ilkenin bilinci, görsel iletişim tasarımında, tasarımcının, kompozisyonu kurgulama ve hedeflenen iletiyi izleyiciye ulaştırmasında yardımcı bir etkidir.

### **1.5. Görmenin Doğası ve Görsel Algı**

Algılayabilmek, kişinin yaşadığı çevreye uyum sağlaması için hayati önem taşır. Görme yeteneğimiz ise algılanan verilerinin bilgiye çevrilip kullanılması anlamında diğer duyularımıza göre daha elzem bir yerde bulunmaktadır.

Görmenin, dışsal bir var oluşa karşı, içsel hazır bulunuşluğun tepki göstermesi şeklinde iki farklı tetikleyici ile gerçekleştiği düşünülür (Eroğlu, 2014, s. 43). Görsel algımız ise, dış dünyanın, nesne ve olaylarını kavrayıp, depolayarak oluşturduğu tüm izlenimleri, yeni imgesel örüntülerin oluşturulmasında kullanmaktadır. Türümüzün doğasında, hiç durmayan bu görsel veri akışının oluşturduğu büyük zinsel haritayı, her yeni bilgi ile tekrar şekil verme ve yorumlama güdüsü bulunmaktadır. Algılanan ve işlenen bu verilerin, depolanan diğer verilerle etkileşmesi sayesinde zihnimiz, tasarım ve üretim konusunda çeşitlilik ortaya koyabilmektedir (Arnheim, 2007, s. 159, 326).

Zihnimiz hayal ederken, öğrenirken, düşünürken kullandığı duyusal bilgiyi dış dünyadan elde eder. Doğduğumuz andan itibaren belirli bir dalga boyundaki ışınlarla duyarlı hücrelerle, veriler toplayan ve yorumlanmak üzere beyne gönderen gözlerimizin yakın geçmişini ve doğasını incelemek, görsel algının anlaşılması bakımından önemlidir.

#### **1.5.1. Görme Edimi ve Gözün Yapısı**

...kusursuz ve karmaşık bir göz ile kusurlu ve basit bir göz arasında, her biri sahibine yarar sağlayan sayısız aşama bulunduğu; dahası gözün çok az bile olsa değiştiği ve bu değişimler sonraki kuşaklara miras kaldığı, ki zaten durum budur, ve organdaki herhangi bir değişim ya da modifikasyonun değişen yaşam koşulları altındaki bir hayvana fayda sağladığı gösterilirse, hayal gücümüz kabul etmekte ne kadar

zorlanırsa zorlansın, kusursuz ve karmaşık bir gözün doğal seçim tarafından biçimlendirilmiş olabileceğine inanmaktaki güçlük, geçerliliğini yitirir (Darwin, 2017).

Günümüzdeki fiziksel yapıları ve yetenekleri düşünüldüğünde gözlerimiz; bizler için uzun ama canlılık tarihi için oldukça kısa bir süreçte, birçok aşamadan geçerek bugünkü yetilerini kazanmışlardır.

Özetlemeye çalışırsak; yaşadığımız evrende bazı kaynaklar, birtakım fiziksel veya kimyasal sebeplerden ötürü ışımalar meydana getirip (foton) yayarlar. Bu fotonlar dünyamız yüzeyinde ya da çarpabilecekleri herhangi bir yere ulaştıklarında, ortamın verileri doğrultusunda yansır. Bu yansıma cisimlerin fiziksel özelliklerinin de fotonlarla birlikte yansımaya sebep olur. Işığa hassas hücrelere ulaşan bu veriler özelleşmiş sinir tabakalarına ulaşarak geliş açılı, frekansları vb. fiziksel özelliklerine göre gruplanarak elektrokimyasal verilere dönüştürülür. Bu veriler, sinir hücreleri vasıtası ile beyne ulaşır ve beyindeki ilgili sinir hücrelerince değerlendirilir. Bu sürecin sonunda açığa çıkan bazı kimyasallara duygu, düşünce, refleks vb. olarak adlandırdığımız, daha önceki yaşanmışlıklarla kodladığımız tepkiler gösteririz (Evrım Ağacı, Erişim: 16.05.2019. <http://www.evrimagaci.com>).

Şu anda sahip olduğumuz gözün yetisini ve özelliklerini detaylandırmadan ve alanımızla ilişkilendirmeden önce bu organın varlığının nedenselliği üzerine geçmişine göz atmak, görme edimini daha etraflıca kavramamıza yardımcı olacaktır.

İlk gözsü yapıların 600 milyon yıl, karmaşık gözler adı verilen organizmaların ise 542 milyon yıl önce *Kambriyen Patlaması* (Bkz. Görsel: 4) adı verilen süratli türleşme döneminde evrildiği düşünülmektedir. Andrew Parker'ın ortaya attığı *Elektrik Düğmesi* teorisi bu çeşitlenmenin nedenlerini açıklamaya çalışan birçok hipotezden sadece biridir. Hipoteze göre; gözün evrimi dönemin canlıları arasında bir silahlanma yarışını tetiklemiş bu da hızlı bir evrimleşme sürecinin önünü açmıştır (Scmp, Erişim: 16.05.2019. <http://www.scmp.com>).





**Görsel 4.** Kambriyen Patlama

<https://www.slideshare.net/evrimagaci/kambriyen-patlama-gniz-gze-eren>

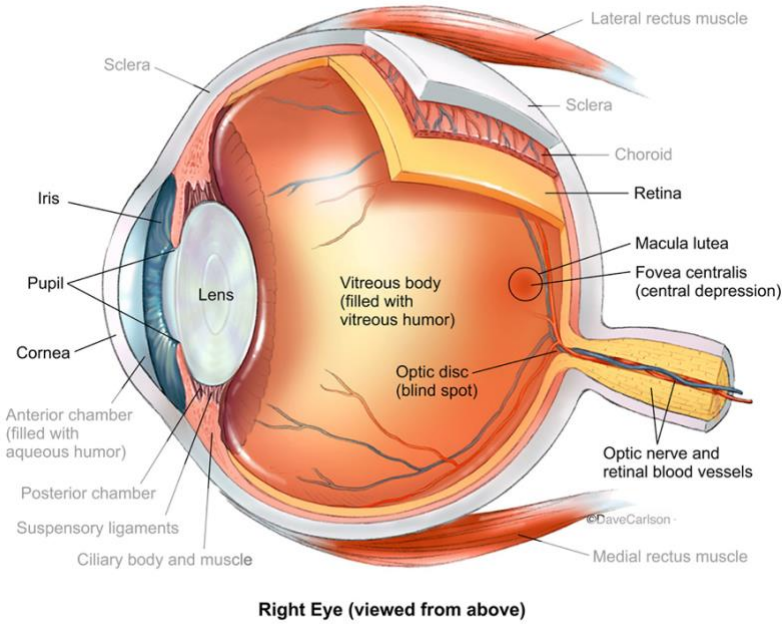
Gözlerimizin görsel pigmentler gibi bazı bileşenlerinin ortak bir atadan geldiği, yani bu bileşenlerin, hayvanların farklı dallara ayrılmadan önce evrimlerini tamamladığı bilinmektedir. Görüntüyü oluşturma yeteneğine sahip karmaşık gözler aynı protein ve genetik içerikler kullanarak birbirinden bağımsız 50 ila 100 farklı sayıda *Covergent Evolution* (yakınsak evrim) şeklinde evrimleşmişlerdir ([https://tr.wikipedia.org/wiki/G%C3%B6z%C3%BCn\\_evrimi](https://tr.wikipedia.org/wiki/G%C3%B6z%C3%BCn_evrimi)).

En küçük yaşam biriminin dahi ilgili fiziksel ve kimyasal koşullar altında kendi hayatını ve bütünlüğünü korumaya, varlığını sürdürmeye ve çoğalmaya çalışması, canlı olmanın düsturu olarak düşünülmektedir. Bu anlamda görebilmeyi, dışarıdan gelen verilerin ayırımına varıp sınıflayabilmek adına diğer duyuların arasında en avantajlı olarak tanımlamak yanlış olmayacaktır. Çünkü sadece görerek bile kendimizi tehlikeden koruyup, varlığımızın devamını sağlayacak birçok veriye ulaşabiliriz.

Günümüz insanının kompleks göz yapısını ve izleme eğilimlerini biraz daha açacak olursak; görme basit ve çaba sarf etmeden, bilinç dışı gerçekleşir. Ancak görme sistemi, olağanüstü gelişmiş ve karmaşık bir yapıya sahiptir (Arıkan. A. 2008, s. 27; Santella, 2005, s. 1).

Burada gözün kabaca hangi evrelerden geçtiği özetlenmektedir. Lakin görme duyusunun ve bakma biçimlerinin kendi içinde nasıl çeşitlendiği, odaklanma olarak adlandırılan süreçte bu organın nasıl çalıştığının bilinmesi, en az bakılanın tasarlanması kadar önemli bir konudur.

İnsan gözünü biraz daha açacak olursak; Türkçe'ye ağ katman olarak çevrilen retina, göz küremiz, macula ve fovea isimli birimlerin hangi görevleri paylaştıklarını anlamamız gerekmektedir. Göz, gözbebeğinden geçerek içine giren ışığın miktarını ayarlamak üzere tasarlanmıştır. Işık sıvıyla dolu göz küresinin içinden geçer ve retinanın arka kısmına düşer. Gözün iç yüzeyinde bulunan retina, içinden ışığın geçtiği çok karmaşık bir alıcı sinir ağı barındırır ve beyne doğru sinir akımları gönderir. Bu alıcı sinirlerin hepsi, beyin korteksine iki ayrı yoldan görsel bilgi taşıyan optik sinir tarafından sarmalanmıştır. Bir nesnenin ilk tanısı bu yola iletilir. Retina göz küremizin boşluğa bakan iç kısmını kaplayan duyuşal tabakaya ve dışı doğru pigmentli tabaka olmak üzere iki parça halinde tanımlanmaktadır.



**Görsel 5.** Gözün Anatomisi.

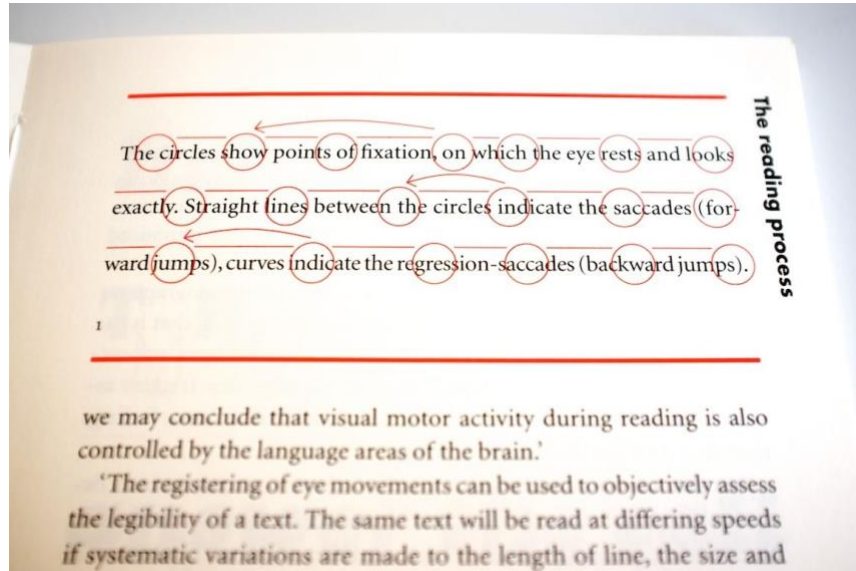
<http://directorioweb.me/anatomy-of-eye/>

Retinanın başladığı optik sinir başı olarak adlandırılan yerde fotoreseptör hücreler bulunmadığı için bu noktaya düşen ışık algılanamaz ve sadece bu alan *kör nokta* olarak tanımlanır. Retinanın şakağa doğru olan kısmında ise 5-6mm çapında *macula* yer alır maculanın merkezinde ise gözümüzün en duyarlı bölgesi olan *fovea*

mevcuttur. Duyarlılığımız gözün bu bölgesinde en üst düzeydedir ışık fotonlarının foveanın dışına çıkması ile bu hassasiyet azalır. Bakılan alanda detayların taranması için gözlerimiz odaklandığı noktaya karşı göz kapaklarımızı açıp kapayarak daha fazla veriye ulaşmaya çalışır. Bu süreç, *fixation* ve *saccades* olarak tanımlanan görme ve algılama süreci için önemli iki farklı göz hareketini içerir (Arıkan. A. 2008, s. 28; Reardon, 2004, s. 3; Santella, 2005, s. 17,).

Gözlerimizin asla sabit durmadığı, saniyede 30-90 Hz lik bir sıklıkta titreştiği bilinmektedir. Bu titreşimler esnasında küçük sıçramalar da gerçekleştirir, baktığımız şeyi tarayarak her bir hücrenin ulaştığı bilgiyi belleğe iletir. Ani bakış olarak da tanımlanan *saccades*, baktığımız alan içerisinde sabit noktalar oluşturacak şekilde gerçekleşen bakma biçimi olarak tanımlanır (Arıkan. A. 2008, s. 29; Pettersson, 2002, s. 212; Sezgin, 1990, s. 128).

Diğer bir bakma biçimi ise *fixation*dur. Hareket ettirmemeye gayret ettiğimiz gözlerimiz ise yaklaşık 70-80 derece panoramik görüşe sahipken, bir noktaya odaklanmaya çalıştığımızda bu görüş yaklaşık 40-50 dereceye düşer. Visual Fixation (görsel fiksasyon) olarak adlandırılan bu bakma biçimi ile bir noktada sürekli kalarak, daha gergin ve küçük titreşimler ile veriler elde eder (Baymur, 1972, s. 116, Santella, 2005, s. 17, Arıkan. A. 2008, s. 28).



**Görsel 6.** Düz Çizgilerin *Saccades* çemberlerin ise *Fixation* tipi bakma biçimi ile okunduğunu gösteren bir test.

<http://media.24ways.org/2012/tan/fig1.jpg>

Anlaşılabacağı üzere görme organımız dolayısı ile görme duyumuz ve tek hücreli yapısından günümüze çok daha karmaşık bir işleyişe evrilmiştir. Bu süreç, neden ve sonuç ilişkisine bağlı olduğundan, doğadaki birçok organizma gibi gözümüzün yapısı da değişmeye devam etmektedir.

Görsel sanatlarda ise bu uzvun önemi hem işlevi hem de çalışma prensibinin anlaşılması ayrı ayrı önem teşkil etmektedir. Tasarım alanı ya da bakılması amaçlanan herhangi bir izleğe, görsel yönelim sürecinde, izleğin özelliklerinden ya da izleyenin deneyimlerinden bağımsız nelerin meydana geldiği bu başlığın konusu dahilindedir. İmgenin ve hareketli imgenin görme ve algı üzerinde yarattığı reaksiyonlar 3. Bölüm'de incelenecektir.

### **1.5.2. Görsel Algı**

Görme duyumuz sahip olduğumuz diğer duyuşsal özelliklerimiz arasında şu sebeplerden ayrıcalıklı bir yerde bulunmaktadır; soyut olan düşünsel faaliyetin ete kemiğe bürünmesi için renk, biçim, ton gibi niteliklere bürünmesinde görsel algımızın taşıdığı önem bunlardan ilkidir. Günlük hayatımızda iletişim ve öğrenme süreçlerinde görme duyumuz %75 ile %90 arasında aktif olarak kullanılmaktadır. Görsel uyarınları algılama, yorumlama ve tepki verme sürecinde beynimizin %60'ının meşgul olduğu bilinmektedir (Arıkan. A. 2008, s. 20, 24; Gegenfurtner, 2005, s. 45-47). Bu veriler doğrultusunda görsel algımızın ayrıcalığı ve bu uzvumuzun üzerinden kurguladığımız görsel iletişim tasarımı önemini bir kez daha hissettirmektedir.

### **1.6. Grafik Tasarımda Görsel Algı**

*Algılarımızı basit duyular olarak değerlendirdiğimiz sürece kişiseldirler, yalnızca benimlerdir. Eğer onları zeka edimleri olarak ele alırsam, eğer algı zihnin bir teftişi ve algılanan nesne de bir fikir ise, o zaman siz ve ben aynı dünyadan söz ediyoruz demektir ve bizim iletişim kurmaya hakkımız vardır. Tıpkı Pisagor Teoremi gibi her birimiz için aynıdır (Ponty, 2017, s.54).*

Yaşadığımız dünyanın sosyolojik çeşitliliği farklı iletişim dillerinin geliştirilmesini zorunlu kılmıştır. Böyle bir toplumlar bütününde görsel iletişimi, iletişimin ortak paydasının diğer medyumlara kıyasla en geniş olduğu biçim olarak tanımlamak yanlış olmayacaktır.

Duygu, düşünce, deneyim ve bilgilerimizi paylaşma veya ortak anlamlar bulma çabası şeklinde tanımlayabileceğimiz iletişim olgusu; kaynak – mesaj – kanal - alıcı olarak adlandırılan dört temel kavram arasında gerçekleşmektedir. Bu dört temel elemanın işlevlerinin tüm iletişim biçimlerinde olduğu gibi görsel iletişim tasarımında da aynı prensiple çalıştığı bilinmektedir (Arıkan. A. 2008, s. 20; Küçükahmet, 1997, s. 37).

Bu temel prensiplerin işleyiş biçimi iletişim sürecinde aynı olmakla beraber, kültürel kodlar devreye girdiğinde ise çeşitlilik gösterir.

Çevreyi algılama faaliyeti görme olayı ile tetiklenmektedir. Görme olayının da biyolojik yapısı her insanda temelde aynı şekilde işlemekte ancak anlamlandırmada farklılıklar yaşanabilmektedir (Uçar, 2004, s. 59)

Konu görsel iletişim düzlemine geldiğinde bireyler, daha önceki deneyimlerinin verilerine dayanarak öğrenilmiş tahminlerde bulunurlar. Bu aşamada algımız doğrudan uyarıcılara bağlı değildir. Uyarıcılar arasındaki süreçte nesneyi, durumu, uzamsal düzlemin kesinliğini belirleyebilecek miktarda bir iş birliği söz konusu ise doğru algı oluşur (Arıkan. A. 2008, s. 23; Reardon, 2004, s. 35). Bu bağlamda *doğru* kavramını, iletişim sağlanmak istenen konu üzerinde kurgulanmış yaklaşım ve uygulamalar bütünü olarak tanımlayabildiğimiz “grafik iletişim biçimi” ile karşılayabiliriz.



**Görsel 7.** Dergi kapağı tasarımı, Magdiel Lopez, 2017

<https://design.wiki.coffee/design/75-free-psd-magazine-book-cover-brochure-mock-ups-book-brochure-cover-free-magazine/>

Görsel iletişim, mesajın aktarım sürecinde daha çok görme duyusu tarafından gerçekleştirilen bir iletişim biçimi olarak tanımlanırken grafik iletişim ise; yüzey üzerinde görsel elemanlarla oluşturulan iletilerin paylaşımı, başka bir deyişle “görsel değiş tokuş” şeklinde tanımlanır (Arıkan. A. 2008, s. 21; Becer, 2005, s. 28; Sezgin, 1990, s. 81-84).

Grafik bir düzenlemede tasarım elemanlarının birbiri ile olan ilişkisinin bilinmesi kadar, tüm bileşenlerin göz ve akıl koordinasyonunda nasıl anlamlandığı neye karşılık geldiğinin bilinmesi de tasarım süreci ve tasarımcı için hayati önem taşımaktadır. Bu alanda görsel elemanların algımızdaki ne tür psikolojik süreçleri tetiklediği ile ilgili genel kabul görmüş olan yaklaşım gestalt araştırmaları yani biçim psikolojisi çalışmalarıdır. Karşılaşılan bir tasarım kompozisyonundaki tasarım elemanları arasındaki ilişkiyi ya da düzeni aramak ve yorumlamaya çalışmak insanın doğal bir görsel algı faaliyeti olarak kabul edilmektedir. İnsan algısının, parçalı yapıdaki öğeleri ve farklı bileşenleri geniş bir yapı içerisinde gruptama eğilimine sahip olması bu durumu kanıtlar niteliktedir (Arıkan. A. 2008, s. 24; Hashimoto, 2003, s. 25).

Grafik tasarım öğeleri algılanışı bakımından kendine has bir dinamiğe sahiptir. Elimize aldığımız bir kaleme ya da karşısında durduğumuz bir ağaca bakarken gerçekten bir ağaca ve elimizdeki kaleme baktığımızı biliriz. Herhangi bir grafik dil ile herhangi bir yüzeye ya da ekrana betimlenmiş kalem ve ağaç temsillerini de bazı düşünsel süreçleri atlayarak gerçeği ile örtüştürür, ancak onların aracı donanımlar kullanılarak oluşturulduğunu biliriz. Grafik iletişim dilinin özgünlüğü bu temel dürüstlükten kaynaklanır. Resimlenen dünya tasarımcının özelinde kurgusal olsa da, ne tasarımcı izleyiciyi aldatmaya çalışır ne de izleyici aldatıldığı hissine kapılır (Arıkan. A. 2008, s. 20; Massironi, 2002, s. 215).

Genel olarak bakıldığında grafik tasarımda görsel algı süreci; Seçici Algılama, Algısal Örgütlenme ve Algısal Değişmezlik adı altında üç ana işleyiş üzerinden gelişir.

Seçici algılamada; bireyin algısı doğrudan ihtiyaçları tarafından belirlenir. Bireyin o anda ihtiyacını duyduğu şeyle ilgili veri birçok uyarıcı arasından öne çıkar. Seçici algılama kişisel farklılıkların yarattığı değişkenler ve o an ihtiyacın uyarıcısının yapısal etkileri bakımından çeşitlilik gösterebilir. Kişinin ihtiyaçları, ihtiyaç nesnesin büyüklüğü, sesin frekansı ve renk seçimleri gibi unsurlar bu çeşitliliği açıklayabilir (Odabaşı &Barış, 2002, s. 130-132, Teker, 2002, s. 74-90, Arıkan. A. 2008, s. 25).

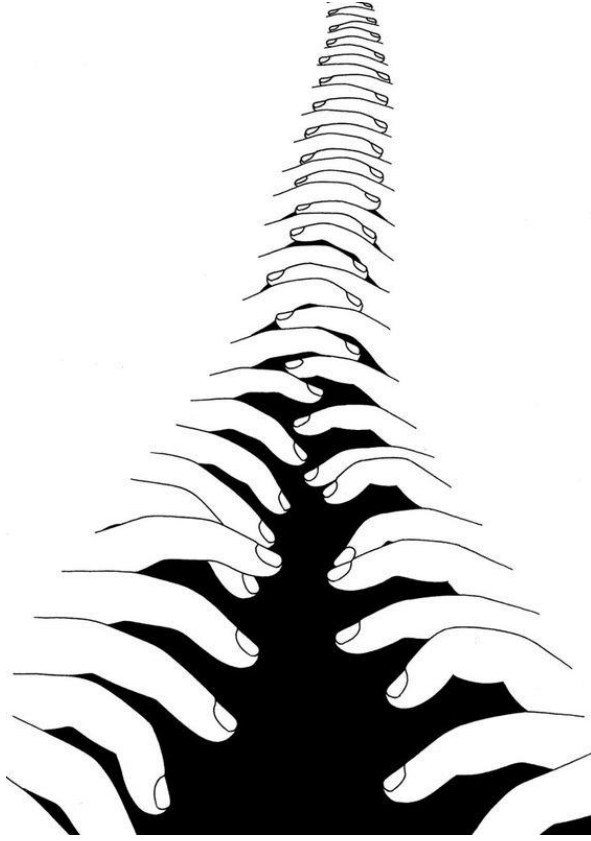


**Görsel 8.** Kahve Reklamı, Afişi Tasarımı

[https://www.freepik.com/premium-vector/coffee-poster-advertisement-flags-vector-illustration\\_3725748.htm](https://www.freepik.com/premium-vector/coffee-poster-advertisement-flags-vector-illustration_3725748.htm)

Algısal örgütlenme yaklaşımında ise; algının temel uyarıcısı, uyarıların düzenlenme biçimi yani kompozisyonlarıdır. Öğrenme ve doğuştan gelen özellikler maruz kaldığımız izlerle ilişkimizi etkilese de, parçaların figür zemin bağlantısı içinde bir bütün olarak algılanması genel geçer örgütlenme eğiliminin bir sonucudur. Aynı zamanda algısal örgütleyici eğilimler olarak da adlandırılan algısal örgütlenme, şekil zemin ilişkisi, gruplama ve tamamlama gibi doğuştan gelen özellikleri kapsar (İnceoğlu, 2004, s. 106, Morgan, 2004, s. 266-268, Odabaşı & Barış, 2002, s. 133-134).





**Görsel 9.** İllüstrasyon, Mrzyk & Moriceau

<https://weandthecolor.com/mrzyk-moriceau-illustrations/92266>

Algısal değişmezlik; diğer bir tabirle tutarlılık, kişinin izlediği doğru olarak algılaması için bir dizi değişmez algı ilişkilerini öngören bir prensiptir. Bu değişmezler izleyicinin görsel girdiyi sınıflandırdığı bağlam ve deneyim kullanarak, onu olması gerektiğini düşündüğü biçimde yorumlamasına izin verir. Bir diğer ifade ile izlekle izleyici arasındaki veri alışverişi sürecinde izleyicinin hareketine bağlı olarak görünürde değişmiş gibi hissedilse de izleğin biçimsel ve algısal bağlamda değişmemesi prensibine dayanır (Arkonaç, 2005, s. 105, Gürer&Gürer, 2004, s. 114, Reardon, 2004, s. 38, Arıkan. A. 2008, s. 25).

21. yüzyılda grafik tasarım, gelişen ve çeşitlenen görsel iletişim araçları ile ifade biçimini farklı düzlem ve mecralara taşımıştır. Grafik tasarımcıya bu yeni çalışma alanının, baştan aşağı farklı dinamikler getirdiği ya da zorunlu kıldığı düşünülse de görsel algımızın izlekle kurduğu çalışma prensipleri aynıdır.

Grafik tasarımcı/sanatçının imgeye yüklediği anlam ile görsel algıda oluşturduğu dalgalanma ilişkisini Ponty; bir niteliğin bir şeyi kırmızı olarak imlediğinde artık kırmızı yalnızca mevcut (present) değil, ayrıca izleyen için bir şeyi temsil etmektedir

(presente). Temsil ettiđi Őey algımın gerçek bir parçası olarak sahip olunan Őeyden öte yönelimsel bir dođrultuda sadece hedeflenen Őeydir Őeklinde ifade eder (Ponty, 2016, s. 42). Grafik tasarımcının izleyenin algısındaki bu matematiđi bilmesi, izleyiciyi bir hedefe yönlendirme gücünün farkına varması, iletiŐimin yoğunluđunu ve niteliđini artıracak yönde kararlar almasına olanak sađlar.

Saf izlenimin bulunamadıđını dolayısı ile algılanamayacađını, algılanmaması sebebi ile algının bir momenti olarak düşünölemeyeceđi yaklaŐımı (Ponty, 2016, s. 30) tasarımcı/sanatçı rolünün tasarım sürecindeki tercihlerinin algı noktasında radikal karŐılıkları tetiklediđini gösterir niteliktedir.

## 2. BÖLÜM: ZAMAN

*Si nemo a me quaerat, scio, si quaerenti explicare velim, nescio* (Eđer hiç kimse bana sormazsa biliyorum, eđer sorulanı açıklamak istersem bilmiyorum) (Husserl, 2015, s. 13). *Confessions* (İtiraflar) isimli eserinde Aziz Augustinus zaman kavramı ile ilgili çıkmazını böyle ifade ediyor.

Zaman, var olduđu düşünöldüđu, hissedildiđi ya da tanımlanmaya çalıŐıldıđı ölçüde mesai alan ve hiçbir zaman elle tutulur bir veri haline dönüŐmeyen, insanlık tarihinin büyük meseleleri arasında yer almıŐtır. Bu fenomenin sınırları üzerine bilim insanları, filozoflar ve teologlar farklı yaklaŐımlar geliŐtirecek bakıŐ açıları ile somutlaŐtırmaya çalıŐsalar da zaman olgusu, bilinmezliđini hala korumaktadır.

Zaman sözcüđünün dilimizdeki karŐılıđının Pers Mitolojisindeki *Zurvan* kökünden geldiđi düşünölmektedir (Küçük, 2002, s. 221). Günümüzde inanan kimsenin kalmadıđı ZerdüŐtlüđün bir dalı olan Zurvanizm'de Zurvan bir tanrı olup Farsça'da zaman anlamına gelmektedir. Zamanın hipostazı Őeklinde de tanımlanan Zurvan, baŐlangıçtan beri varolan kader, ıŐık, karanlık, sonsuzluk, zaman ve uzay tanrısı olarak Yunan tanrısı Kronos ile de benzerlik göstermektedir (<https://ozhanozturk.com/2017/11/05/pers-mitolojisi-sozluđu-k-z/>).

## 2.1. Zaman Tanımının Nicel Süreci

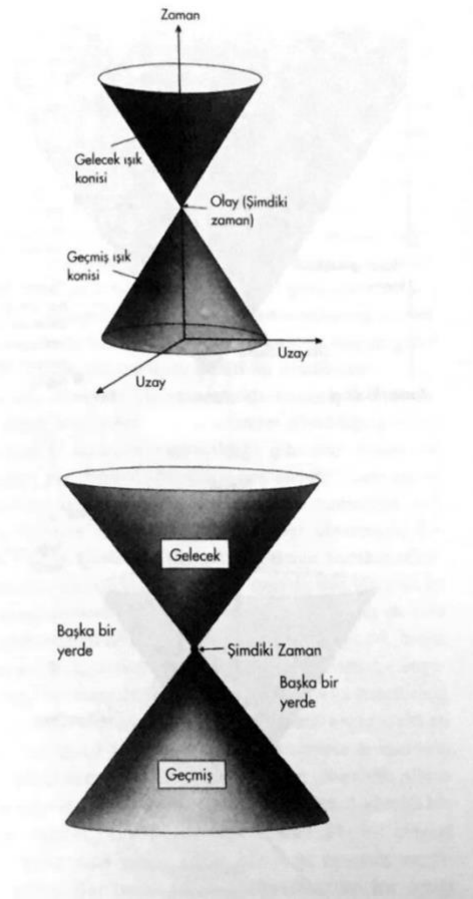
Nicel anlamda zamanı formülize etmenin ulaşılmazlığı ve bu bilinmezliğin çekiciliği, günümüz bilim insanlarından Antik dönem meslektaşlarına kadar teorik fizik ve uzay bilimleri alanında çalışan birçok kişi için cazibesini korumaktadır.

Zamanın nicel tarihi incelendiğinde, bu kavramın somutlaştırılmasında kullanılan öncül teoriler ile yeni yaklaşımlar arasında geçişler ya da yerini almalar gözlemlenmektedir. Wittgenstein bu tanımlama sürecini; “Belirsiz bir kafa karışıklığını, sistematik başka bir kafa karışıklığı ile ikame ettiğini düşünmektir” şeklinde özetler (Bardon, 2018, s. 179).

Nicel yaklaşımlardan ilki olarak kabul edilen Aristo ve onun tanımının izinden giden Newton için zamanın mutlaklığı esastı. Bir başka ifade ile iki eylem arasındaki zaman aralığının, kusursuz bir saat kullanmak koşulu ile ölçenine bakılmaksızın net bir şekilde tanımlanabileceği ve bu ölçümün sonucunun değişmeyeceği düşünülmekteydi. Bu yaklaşım daha sonra P. J. Zwart’ın işaret ettiği gibi, “hiçbir şeyin değişmediği bir yerde zaman durur diyebilir miyiz?” sorusu ile de bir anlamda sorgulanmış oldu (Bardon, 2018, s. 183). Eylem temelli bu mutlakçı zaman yaklaşımı beraberinde ışık hızı için bir problem ortaya çıkarmıştır. Problem; sabit olarak kabul edilen ışık hızının neye göre ölçüleceğiydi. Bu problem, *eter* ya da *esir* denilen sabit bir maddenin evrenin her yerinde hatta boş uzayda bile bulunması gerektiğini varsaymayı zorunlu kılmıştır. Ancak o güne kadar İsviçre Patent Bürosunda çalışan ve günümüze nazaran tanınmayan bir memur olan Albert Einstein 1905’deki makalesinde bu konuya tamamen farklı bir bakış açısı getirmiştir. Dönemin bilim insanları, yokluğunun hesapları altüst edeceği gerekçesi ile düşünmekten kaçındığı esir fikrinin, mutlak zaman yaklaşımını terk etmeyi göze aldığımızda tamamen gereksiz olacağını ortaya koymuştur (Hawking, 2015, s. 33, 36).

Mutlak zaman anlayışının keskin uçlarının törpülenmesi, zaman kavramının daha bütüncül bir kalıba dökülmesine ön ayak olmuştur. Zamanın uzaydan bağımsız ya da kapsayıcı bir madde aracılığı ile ifade edilmesi düşüncesi yerini *uzay-zaman* denilen, evreni *daha sistematik* başka bir ifade ile yorumlama düşüncesine bırakmıştır.

Güneş sistemimizin yıldızı olan güneşin yakıtının bitip tepkimesini şu anda sonlandırması halinde bu durum, şimdiki zamanda gezegenimizde olanları etkileyemezdi. Çünkü bunun farkına varmamız ancak güneş ışınlarının güneşten çıkıp bize ulaşması için gereken süre olan sekiz dakika sonra olurdu. Dünyada meydana gelen olaylar ancak o zaman güneşin söndüğü olayın gelecek ışık konisinde yer alırdı. Benzer bir yaklaşım ile bizler şu anda galaksimizin ya da evrenin derinliklerinde neler olduğunu bilemeyiz. Gözlemleyebildiğimiz uzak galaksilerden gelen ışıklar kendi kaynaklarını terk etmesinin üzerinden milyonlarca yıl geçmiştir. Şimdiye dek görebildiğimiz ışığın en uzak cisimden sekiz milyar yıl önce ayrıldığı bilinmektedir. Bu haliyle gezegenimizden yaptığımız gözlemler ile evrenin geçmişleri toplamını izlediğimiz gerçeği uzay-zaman yaklaşımı ile doğrulanmaktadır (Hawking, 2015, s. 44).



**Görsel 10.** Uzay-Zaman Konisi  
Zamanın Kısa Tarihi, s.45

20. yüzyılın başına dek kabul gören iki olay arasındaki zaman aralığının her koşulda aynı gözlemlendiği mutlak zaman inancı, teknolojik ve kuramsal gelişmeler

doğrultusunda deęiřti. Yerini ışık hızının gözlemci hangi hızla hareket ederse etsin her gözlemciye aynı görüldüğüün keřfi görelilik kuramına yol açtı ve bu kuramda tek bir mutlak zaman olduęu fikri tamamen terk edildi. Buna alternatif olarak her gözlemci yanında taşıdığı bir saatin kendi zaman ölçümüne sahipti ve bu yaklaşımda farklı gözlemcilerin taşıdığı saatlerin mutlaka aynı zamanı göstermesi gerekmiyordu. Bununla beraber zaman onu ölçen gözlemciye göreli, daha kişisel bir kavram halini aldı (Hawking, 2015, s. 179).

Zamanın nicel anlamda yorumlanmasına, tanımlanmasına etki eden dięer bir faktör de zamanın yönü algısıdır. Geçmiş, řimdiki ve gelecek zaman olarak üçe ayırdığımız zaman dilimlerinin yönleri, evreni gözlem kabiliyetimiz ve kuramsal yorumumuza göre řekil almıştır. Zaman Oku olarak tanımlanan kavram, zaman algımızın bilimsel verilerle řekillenmesine etki eden üç alt başlıktan oluşur. Bunlardan ilki; kabaca düzensizlik olarak tanımlanan entropi kavramını karşılayan Termodinamik Zaman Oku, ikincisi, gündelik yařantımızdaki olay örgüsü ile paralel çalışan Psikolojik Zaman Oku, sonuncusu ise; evreni sayısal anlamda tanımlama eğilimimizden kaynaklanan Kozmolojik Zaman Okudur.

Termodinamik Zaman Oku özünde entropi kavramını barındırır. Bu kavram evrende gözlemlediğimiz herşeyin düzen halinden maksimum düzensizliğe geçme durumunu açıklar. Kırılan bir bardağı görmeye hepimiz alışkınızdır ama tam tersi bir durum termodinamik yasalara da aykırı olduğundan Termodinamik Zaman Oku yaklaşımı düzensizliğin zamanla artması ve bizim zamanı düzensizliğin arttığı yönde ölçmemiz prensibine dayanır. İkinci yaklaşım ise zamanın geçtiğini hissettiğimiz Psikolojik Zaman Oku teorisidir. Hatırladığımız şeylerin geçmişten geldiğini düşünürüz, geleceęi hatırlamak bizler için tanımsız bir eylemdir. Bu sebepten zamanın geçmişten geleceęe doğru aktığını hissederiz. Sonuncusu ise insanoğlunun evrenin büzüşmedięi, genişledięi zamanın yönünü gösteren Kozmolojik Zaman Okudur (Hawking, 2015, s. 184-189).

Görsel iletişim tasarımında, doğrudan farkında olmasak da, gözlemlediğimiz evrenle algımızda řekillenen farklı zaman oku işleyişlerini, iletiyi daha anlamlı kılmak adına kullanırız. Termodinamik Zaman Oku bu kavramlar arasında en sık kullanılanlardan biridir. Genel anlamda düzenden düzensizliğe gitme sürecini karşılayan bu kavramın kullanımını Görüntü:11’de izlemek mümkündür. Siyah arka plan üzerine kurgulanan bu tipografik çalışmada, ilk bakışta “Everything is

Changing Except Time” (Zaman Dışında Herşey Değişiyor) sloganı okunmaktadır. İkinci aşamada; okumakta çektiğimiz güçlüğü, afişin geneline hakim, tasarlanmış bir bozulmadan kaynaklandığını görmekteyiz. Bu kasıtlı bozulmanın bizdeki karşılığı, tipografinin yazıldığı anda deforme olmadığı, belirli bir zaman ve sebeple formunu kaybetmeye başladığı yönündedir. İzleyicinin, bu afişte geçen zamanı, bozulmanın, düzensizliğin arttığı yönde algıladığından, Termodinamik Zaman Oku prensibi ile anlamlandırdığı şeklinde yorumlanabilir.

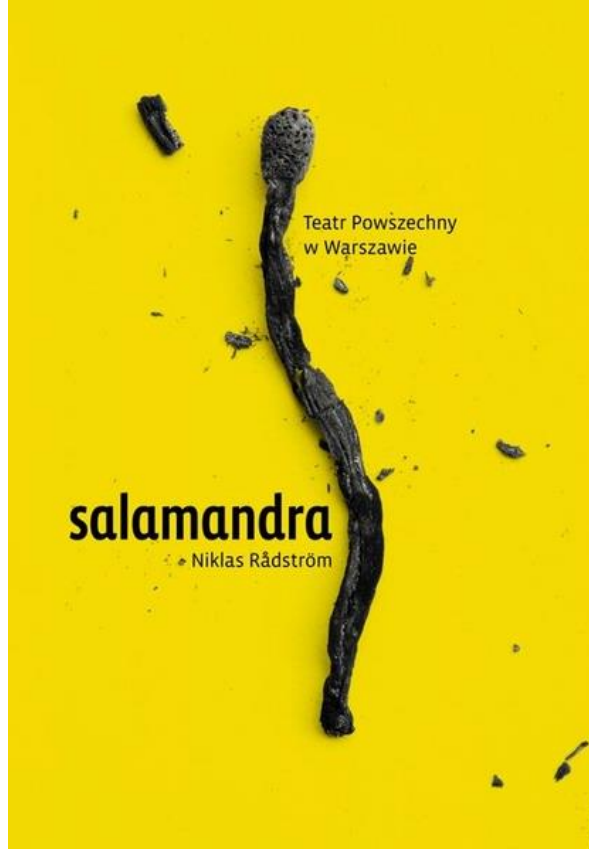


**Görsel 11.** Kasper Florio, Tipografik afiş çalışması,

<http://kasper-florio.ch/>

Grafik tasarımda sıklıkla kullanılan diğer bir prensibin de, Psikolojik Zaman Oku kavramı olduğu söylenebilir. Gelecek zamanı hatırlamanın algımızda tanımsız olması, bizleri, hatırlama pratiğinin geçmiş kaynaklı bir işleyiş olduğu durumuna yöneltir. Salamandra isimli tiyatro afişinde (Bkz. Görsel:12) bu prensibi gözlemleyebilmekteyiz. Yanıp bitmiş bir kibrit çöpünün başat rolü üstlendiği afişin iletisi, kibritin bulunduğu son durumdan çok bu halini nasıl aldığı sorusu üzerinden okunur. Süreçten çok sonuç gözlemlediğimiz afişte, durumun geçmiş kaynaklı bir

tetikleyiciden ileri gelmesi, afiŝe edilmek istenen olayın aslında gemiŝte olup sonlanması, izleyiciyi gemiŝ merkezli bir okumaya gtrdđ iin Psikolojik Zaman Oku iŝleyiŝinden faydalanıldıđı sonucuna ulaŝılabilir.



**Grsel 12.** Joanna Gorska ve Jerzy Skakun, Salamandra Tiyatro Afiŝi, 2010.

[https://www.poster.pl/poster/homework\\_salamandra](https://www.poster.pl/poster/homework_salamandra)

Zamanı nicel olarak tanımlayabilmek aynı zamanda evrenin baŝlangıcı ile ilgili fikir yrtmek anlamında da bilim insanlarının iŝtahını kabartmıŝtır. Bu bađlamda yrtlen kuramsal fizik alıŝmalarında Roger Penrose ve Stephen Hawking'in beraber kanıtladıkları, klasik greliliđin dođru olduđu koŝullardaki tekillik teoremleri zamanın baŝlangıcının sonsuz bir yođunluđa ve uzay-zamanın sonsuz bklmesine sahip bir nokta olması gerektiđini kuramsal olarak kanıtlamasına rađmen byle bir noktada bilimin bilinen tm yasalarının iflas ettiđini kayıtlara gemiŝlerdir (Hawking, 2015, s. 168-169).

Zamanı sayısal anlamda tanımlanma abası, dnemin teknik olanakları el verdiđi lde ilerlemekte ve buradan elde ettiđimiz veriler evrendeki konumumuzu daha hassas tanımlamamıza olanak sađlamaktadır.

## 2.2. Zaman Felsefesi Üzerine Yaklaşımlar

Zaman, tarih boyunca pozitif bilimlerin konusu olduğu kadar normatif bilimlerin de üzerinde çalıştığı bir kavramdır. Antik Dönem filozoflardan günümüze birçok düşünür bu konu hakkında farklı bakış açıları geliştirerek bu fenomeni doğru bir düşünce biçimine oturtmaya çalışmışlardır. Bu bölümde zaman kavramına getirdikleri alternatif yorumlarla önemli düşünürlerin yaklaşımları derlenmiştir.

Alman filozof Edmund Husserl zamanın özü veya kökensel sorunlarına cevap bulmaya çalışmıştır. Bunu yaparken de çıkış noktası olarak objektif zaman ile genel kabul gören zaman arasındaki fark serimlemeye çalışır. Aziz Augustinus'tan bu yana zaman muammasını tüm genişliği ve derinliği ile *şimdinin hiçliğine* sinmiş olarak kabul eder. Aristo'cu zaman geleneği ile döneminin bakış açısını dikme gayreti güden Husserl, *yönelimsel bilinçsiz* hiçbir şimdiki zaman veya Almanca teriminin daha derin karşılığı olduğunu düşündüğü için *hiçbir şimdilik* (Gegenwart) olmadığı savını ortaya atar (Husserl, 2015, s. 193). Zamanın ne olduğunu hepimizin elbette bildiğini kabul eder çünkü o, zamanı, en bilinen şey olarak yorumlar. Bu yaklaşımda problem çıkan noktayı ise şöyle aktarır: zaman bilincinin hakkını vermeye çalıştığımızda, objektif zamanı ve subjektif zaman bilincini doğru bir ilişkiler bütünüyle açıklama çabasına girdiğimizde çıkan sorunlar üzerine eğilir. Zamansal objektivitenin, yani bölünmez-tekil objektivitenin kendi başına, subjektif zaman bilincinde nasıl kurulabildiğini anlaşılır kılmaya ya da saf zaman bilincini, zaman yaşantılarının fenomenolojik bir içeriğini bir tahlile tabi tutmaya çalıştığımız anda kendimizi, en tuhaf zorlukların, çelişkilerin ve yanılgıların ortasında bulduğumuzu ifade eder (Husserl, 2015, s. 14).

Günlük hayatımızda içinde yaşadığımız topluma uyum sağlamak adına genel geçer bir zaman algoritmasını kabul etmek durumundayız. Bu zorunluluk bizleri bir süre sonra dolaysız algımızla çalışan içsel zamandan uzaklaştırarak, şablonlar halinde sunulan algı paketlerinin servis edildiği, sürekli biryerlere yetismeye çalıştığımız ama başaramadığımız dışsal zamana itaatle sonuçlanır.

Objektif zamanı, aşkın zaman olarak tanımlayan Husserl'a göre zamanın bilinci aslında içkindir ve sunulmuşluk zamanı olarak tanımladığı dış zaman algısı ile iç algı arasında çakışmalar yaşandığını iddia eder. Bu probleme Albert Einstein'ın 1926 yılında kaleme aldığı Uzay-Zaman isimli makalesinde de değinilmiştir. Eğer dışsal olayların zaman-sırası tüm bireyler için aynı olsaydı, bu durumu



nesnelleştirmekte hiçbir sorun yaşanmayacağını öngören Einstein, günlük yaşamımızda maruz kaldığımız, zamanı ölçümleyebileceğimiz olaylar ve deneyimlerin birbirleri üzerinde daha karışık bir yoldan bağlı olması gerektiğinin zorunlu bir hal aldığını öne sürmüştür. Zaman bilincinin, burada kastedilen zamana ilişkin bilinç, bilincimizin en temel biçimi olduğunu ve maddesellikten uzaklığının vurgulanması anlamında şeysel olmadığını ileri süren Husserl, şimdiki zamanı, zaman unsurunun merkezine konumlandırır. Şimdinin yaşanan yapısını bilincin bir başarısı olarak kabul eder. Zaman konseptini canlı şimdilik kavramında temellendirmiştir (Husserl, 2015, s. 193). Şimdilik algısını Einstein, şimdi kıpısını yaşarken o anın (erken) duyu deneyimleri anısı ile birleşerek hissedilen şimdiki duyu deneyimi (sinnen-erlebnis) olarak tanımlar (Maxwell ve diğerleri, 1998, s. 64-65).

Husserl, şimdiki zamanın vasfını şu sınırdan bulmuştur, bu alan sadece geçmişe-yönelim ve geleceğe-yönelim sayesinde tecrübe edilebilen ilk izlenim biçiminde saf bir şimdiki zamandır. Yaşanan bu şimdiliğin süresi o denli minimaldir ki bu süre yalıtılmış bir şekilde algılanamaz. Bu an ancak geçmiş ve gelecek zaman sayesinde şimdiki zamandır, bu sebeple saf şimdiki zaman, geçmiş ve geleceğe yönelimin eşlik ettiğinde bir şekilde tecrübe edilen şimdiki zamandır (Husserl, 2015, s. 195).

Zaman nedir sorusunun felsefi anlamda ortak bir paydada cevap getirilememesi durumuna Adrian Bardon, sorunun yanlış olabileceği yorumunu yapmıştır. Sorunun, zamanın bir “ne” olduğundan ziyade bir “nasıldır” olması gerektiğini ileri sürer ve ekler, “zaman, bir sorudan ziyade bir cevaptır” (Bardon, 2018, s. 181). Zamanı yorumlama konusunda kırılma yaratan düşünürlerden biri olan Alman filozof Immanuel Kant, 1781’de kaleme aldığı Saf Aklın Eleştirisi’nde uzay ve zaman konusunda idealist bir bakış açısı sergiler. Uzay ve zamanın kendinde şeyler olmadığını aksine bunların *deneyimin formları* olduğunu yani algıları ve deneyimleri kaydetme biçimimizi uzamsal / zamansal olarak tanımlar. Zaman ve uzay isimleri yerine bu kavramların zarf hallerine odaklanmanın daha doğru olacağını savunur. Kendi ifadesi ile “şeyler, zaman ve uzayda deneyimlenmekten ziyade zamansal ve uzamsal deneyimlerimizdir” (Bardon, 2018, s. 34). Zaman felsefesinin tarihine bakıldığında Kant’a kadar (Saf Aklın Eleştirisi ima edilir) hiçbir düşünür zaman sorunsalı ile oluş / varlık problemlerini iç içe ele almamıştır. Bu

bağlamda Kant, zaman felsefesinde dönüm noktalarından biri olarak adledilir (Heidegger, 2018, s. 65).

19. yüzyılın son çeyreğinde dünyaya gelen Fransız düşünür Henry Bergson ise zaman felsefesine başka bir soluk getirmiş, ardılları tarafından ikinci bir kilometre taşı olarak kabul edilmiştir. Bergson 1889'da yayımladığı (bu tarih Bergson'un öğrencisi olan ve zaman felsefesi çalışan Heidegger'in doğum yılı olması anlamında ilginç bir tesadüftür) ilk temel yapıtı olan *Bilincin Dolaysız Verileri Üzerine Deneme*'nin zaman sorunsalı bakımından Kant'dan sonra meydana gelen en büyük, hatta bazı noktaların Kant'inkinden daha büyük bir etki yarattığını savunur. Yapıt, uzay ve süre kavramlarının ayırımının yapılması gerektiğini ileri sürerek, uzayı boş ve homojen bir ortam olarak tanımlar. Objektif bir durumun göstergesi olan içsel sürelerimizin de uzay / zamanın aksine heterojen ve dalgalı bir yol izlediğini savunur (Heidegger, 2018, s. 121). Bergson'da zaman, şey'lerin art arda geldiği bir yapının saf halidir. Zaman, bu şey'lerin ardışıklıklarına *substrat* (Genel olarak, niteliklerin kendisine bağlandığı, kendisinde bulunduğu temel. Değişme boyunca varlığını sürdüren, kalıcı temel ya da özne (Cevizci, 1999, s. 201) işlevi görmektedir (Bergson, 2014, s. 50).

Ancak zaman, uzayda bir nokta olarak ifade edip anlamlandırabilmemize karşın süre kavramında bir nokta her türlü kavrayıştan kaçır. Çünkü yalnızca hafıza sahibi bir bilinç için süre mevcuttur ve bu kavram sadece şimdiden geçmişe doğru bir mukayese ile "söz gelimi bir an değil de bir süre işgal eden bir şeyle başlar" (Bergson, 2014, s. 50). Walter Benjamin'de de geçmiş Bergson'un tanımına paralel bir yol izler. Walter Benjamin'de geçmiş, "anlığın dışında, maddi bir nesnenin ya da böyle bir nesnenin bizde uyandıracığı duygunun içindedir" (Benjamin, 2018, s. 206).

Varoluşçu felsefenin öncülerinden biri olan Alman filozof Martin Heidegger, zaman felsefesi konusunda en az öncülü Bergson kadar önemli bir düşünür olmuştur Heidegger meseleye, "zaman nedir"? sorusunu sormanın olanaksızlığı ile başlar. Eğer bu soruyu sorabilirsek cevabın halihazırda ortada olduğunu savunur. Cevap: Varolandır. Bu cevap, kavranabilir her anlamın ilk hareket ettiriciye kadar uzanması gerektiğini, zamanı, onu ölçerek ulaştığımız hareketin sayısı olduğunu savunan Aristo'dan hareketi varlığın içine dahil eden, varlığı bütünüyle harekete teslim eden Hegel'e kadar geniş bir yelpazeyi kapsayıcı niteliktedir (Levinas, 2011, s. 30-73).

Hareket temelli zaman yaklaşımı konu olduğunda, alegorideki mağarayı düşüncenin momenti olarak tanımlayan Fransız düşünür Emanuel Levinas, anlamın momentinin hareket, hareketin momentinin de zaman olması gerektiği savı da bu ifadeler arasına eklenebilir (Levinas, 2011, s. 86).

Heidegger'deki zamana döndüğümüzde, düşünür, bu kavramı açıklarken Grekçe bir terim olan *ekstasis*'den yardım alır. "Dışta oluş ya da dışta duruş" anlamına gelen bu kelimeyi sıfatlaştırarak ona *ekstas* der. Peki bu terim aracılığı ile tanımlanan zaman neye karşılık gelmektedir? Zaman deneyiminde söz konusu olan durumu temel bir dışta oluş olarak özetleyebilecek bu yaklaşım genel anlamı ile Husserl'in *Intentionalität* (Yönelimsellik) kavramının zamana uygulandığı bir yol haritası olarak düşünülebilir. Detaylandırıldığında, geçmiş kendinden çıkıp geçmişe gitmek (ya da yönelmek), gelecek, kendinden çıkıp geleceğe gitmek (ya da yönelmek), şimdiki zaman, kendinden çıkıp varolan ile karşılaşmaktır (ona yönelmek). Böylece, Heidegger'in *Ekstase* kavramı, zamansal anlamda *Dasein*'in (Almanca'da "varoluş" için kullanılan, "burada olma, "orada olma" anlamına gelen terim (Cevizci, 1999, s. 201) özel bir kendi dışında oluş anlamına gelir (Heidegger, 2018, s. 24). Bu bağlamda şimdiki sabitlemenin güçlüğü; "Hiçbir şimdi, zamanın hiçbir an'ı noktalaştırılmaz. Zamanın her an'ı, kendinde, uzantılanmıştır, bu uzantının (*Spannweite*) değeri değişken olsa da. Bu, şimdinin, her defasında tarihini saptadığına göre değişmektedir" şeklinde yorumlar (Heidegger, 2018, s. 58).

Heidegger'in *ekstas*'ının izini, etkilendiği ya da esinlendiği düşünülen Aziz Augustinus'un İtiraflar'ında da görmek mümkündür. Augustinus, zamanı tanımlamak adına *distensio* (gerilme) terimini kullanır. Tam olarak *Inde mihi visum est, nihil esse aliud tempus quam distensionem...* (işte bu nedenle, zamanın bir gerilmeden başka şey olmadığı görüldü bana...) bu gerilmede kendi dışına bir yönelme söz konusu olduğunu ifade eder (Heidegger, 2018, s. 25). *Dasein*'in aşkınlığından ötürü öteye geçişi olanaklı kıldığını savunan Heidegger'in (Heidegger, 2018, s. 62) var olma fiilinin geçişliliği en büyük keşfi olarak kabul edilir. Bu yaklaşımda tıpkı *dasein*'in her zaman bir "henüz değil" olması gibi her an kendi sonudur da görüşü bu geçişliliği gösterir (Levinas, 2011, s. 46).

### 2.3. Zaman Kavramının Tasavvufi Karşılığı

Zaman kavramının birçok disiplini cezbeden muğlaklığı mutasavvıf düşünürleri için de araştırma konusu olmuştur. Bu bölümde zaman düşüncesinin tasavvufi açılımı incelenecektir.

Etimolojik anlamda tasavvuf ve sufi terimlerinin kökeni konusunda ayrılıklar mevcuttur. İlk görüş, *sufi* kelimesinin kökü hakkında en çok kabul gören sav, Arapça yün anlamına gelen *suf* kelimesidir. Mutasavvıfların keçi vb. hayvanların kılından (yününden) yapılan, genellikle çobanların giydiği kepenek benzeri, üst kalın giysiyi tercih etmelerinden geldiği savıdır (El-Muhasıbi, 2011, Cebecioğlu, 2009, s. 261).

İkinci görüş ise; dilimize, aslı değişerek sofa olarak geçen, *sed*, *seki* gibi karşılıkları da olan *suffa* kelimesinden geldiğidir. Sufilerin oturdukları yere atfen *ehl-i suffa* olarak tanınmaları fikrine dayanır (Talip, 2011, Kuşeyri, 2014).

Son yaklaşım; yine Arapça'da avlu, gölgelik gibi anlamlara gelen *suffe* kökünden geldiğidir. Mescid-i Nebevi'nin avlusu ve gölgeliklerinde yatıp kalkmaları sebebi ile bu kişilerin *Ashab-ı Suffe* olarak tanınmaları düşüncesine dayanmaktadır (<https://islamansiklopedisi.org.tr/suffe>).

Farklı düşünürler tarafından değişik şekillerde tanımlanan Sufizm öğretisi, temelinde, bireyin akıl yolu ile ulaşamadığı ilahi gerçekliğe ve beş duyu organı ile algılanamayan gayb alemini arama yoludur. Amacı, kişinin kötü huylarından arınması, ruhunu temizleyip olgunluk ve kemale erme yani *insan-ı kamil* (klavuz, yol gösteren insan) olmaktır. Bir başka tanıma göre hedefine ulaşan mutasavvıf sufi olur. Kendini keşfetme yolu olarak da tanımlanan sufizm öğretisi, dogma merkezli, dini kurallara bağlı bir kavram olarak tanımlanmaz. Tasavvuf düşüncesi, “ben kimim?”, “nereden gelip nereye gidiyorum?” gibi soruların cevaplarını ancak sufizm yoluyla bulunabileceğini iddiasındadır. Tasavvufun konu olarak felsefenin alanına girdiği yaygın görüştür. Ancak tasavvufu, felsefi bir akım olmaktan ayıran şey; felsefenin maddi delil olarak sadece akli kabul ederken tasavvufi düşüncenin metafizik evrenin kavranabilmesi için aklın yetersizliğini savunmasıdır. Kavrama noktasındaki bu noksanlığı gidermenin başka bir yolu olduğu düşünülür. Bireyin nefsinin kötülüklerden temizleyerek Tanrı'dan gelecek bir ilhama hazır hale getirmesi ile bilinmeyenlerin kapısının açıldığına inanılır. Tasavvufta salt bilgiye ulaşmanın yolunun uygulamadan geçtiği düşünülür. Bu sebeple tasavvufi öze ulaşmak için bu

yolun gerekliliklerini yerine getirmek ve nefsi arındırmak gerekir. Arınan nefse bilginin *tefekür* (düşünce, düşünüş, sezgi) yolu ile geldiği düşünülür ve bu yol elde ile edinilen bilginin şüphe içermeyeceği söylenir. Ancak tasavvuf ehli olarak kabul edilen (Haris El- Muhasibi, Gazali ve Mevlana Rumi) düşünürlerce insanı tasavvufa yönlendiren şeyin şüphe ve içsel arayışlar olduğudur. Bireyi tasavvufa yönlendiren kalbi ve zihni boşlukların, sufi olmanın basamakları çıkıldıkça kademeli bir şekilde ortadan kaybolduğuna inanılır. (Elçibey ve Kemaloğlu, 2014).

Zaman düşüncesi sufizm için çok hassas bir konudur. Tasavvuf düzleminde zaman kavramının tanımlanması, diğer disiplinlerle ortak bakış açıları bulunmakla beraber bilginin kaynağı noktasında ayrılmaları sebebi ile farklılıklar gösterir.

Sufi bakış açısında zaman, yaşanan olayların zihinde sıralanmasından doğan soyut ve aklımızla şekillenen bir kavramdır. Geçmiş ancak zihinde var olan, gelecek, ufuk gibi ona yaklaştıkça uzaklığını koruyan, sürekli akan ve erişilmeyen, hal ise durmayan bir süreç olarak tanımlanır. Bu sebeple zamanın gerçekliği, içinde bulunulan ve bölünemeyen *an*'dır. Evrenin sürekli yeniden yaratıldığı düşüncesini savunan sufizme göre bir an öncesinin evreni geçip gitmiştir her an içinde bulunduğumuz kainat tekrar var olur ve biz o anın içinde bulunuruz (Bilgin, 2019, s. 199). Zamanı bağıntılı, görelî, göreceli olarak kabul eden sufizmde, bağıl yapısı sebebi ile fiziksel zaman üzerinde tasarrufta bulunulabileceği düşünülür. Tasavvuf sözlencelerinde sufilere atfedilen, aynı günde birden fazla yerde bulunabilme *tayy-ı zaman*, normal seyrinde çok fazla zaman gerektiren olayları kısa bir zaman diliminde sonuçlandırma *kabz-ı zaman*, ya da çok kısa bir zamanda yapılamayacak işleri mümkün kılma *neşr-i zaman* gibi rivayetler bu yaklaşımın sonuçları olarak gösterilir (Küçük, 2002, s. 227). Tasavvufî yaklaşım, şimdiki zaman üzerine odaklanır. Bir şimdiki zaman ifadesi olan *An-ı Daim*; sürekli an, ezel ve ebedi kapsayan şimdiki zaman, zamanın görünmeyen hali ve aslı özünde zamansızlığı karşılar. Sufi terminolojide, *an*, *an-ı daim*, *dem* ve *vakt* gibi kelimeler şimdiki zaman anlamına gelen zaman anlamında kullanılır. Bu terimler aynı anlama gelmekle beraber küçük nüanslarda farklılıklar barındırmaktadır (Bilgin, 2019, s. 196).

Zaman kavramı üzerine eğilen tasavvuf düşünürlerinden Kindi, Farabi ve İbni Sina gibi filozoflar, zamanı, gök kürenin hareket sayısı ya da oluş sıralarına göre önce ve sonra olacak şekilde bir sıfat olarak tanımlamışlardır. Ebu'l-Berekat el-Bağdadi ise bu genel kanıya farklı bir yaklaşım getirerek hareket ölçüsü olarak tanımlanan

zamanı varlığın ölçüsü *mikdarü-l vücud* olarak anlamlandırır. Bu görüşe göre zamanın mutlaklığı, yaşamın mutlaklığının bir sıfatıdır. İbn Arabi ise Tanrı'dan başka tüm varlıklar için zamanı, düzeni sağlayan bir kılıf, bir zarf olarak tanımlarken zamanın, insani ve diğer varlıkların hissettiği kısmına ise vakit der. Vakıt unsurunu herhangi bir vücudun varlık kazanmasında zorunlu bir girdi olarak tanımlar (Küçük, 2002, s. 224-226).

Muhammed İkbâl'in yorumunda zaman, Mevlana Rumi'nin oğlu Sultan Velet tarafından kurulmuş, temelini Mevlana'nın görüşlerinden alan Mevleviliğin "daimi bir şimdi" ile örtüşür. Tasavvufta, bu durum, ezeli ve ebedi varlıkla iletişim halini yani *vecd* halini karşılar. Kulun tanrı ile direkt iletişim kurma süreci olarak bilinir ve Mevlana'nın aşık ile maşuk olarak tanımladığı ikili bu iletişim biçimine giren Tanrı ile kulu şeklinde yorumlanır. Alman İranolog ve tasavvuf araştırmacısı Annemarie Schimmel, Muhammed İkbâl'in oğlu için yazdığı Cavitname'de geçen "insan için serili olmayan zamana erişmek en yüksek maksatlardan biridir, aşık ve arif bir an için bu mutlak zamana kavuşabilir." beyitinde Bergsonun *intuition* (sezgi) kavramındaki kalbin mutlak olanla temas edip bir ilhamla bütün hakikati birden tutması tanımının benzeşmesini vurgular (Bilgin, 2019, s. 198, 202).

Tasavvufdaki zaman kavramında alt başlıklara doğru ilerledikçe konunun *dem*, *hal* ve *vakt* kavramlarına doğru daraldığı görülür. Tasavvuf sözlüklerinde, "hak ile zuhur etme" anlamına gelen zamanın en küçük parçası olarak tanımlanan *an* kelimesi, mesnevilerde sıklıkla geçen *dem* ve *vakt* ile aynı anlamda kullanılır. Sufinin gelecek ve geçmiş kaygısından sıyrılıp içinde bulunduğu ve yaşadığı ana *dem* denir. İçinde bulunduğum şimdiki zaman durumu ise *vakt* olarak tanımlanır (Bilgin, 2019, s. 196). Sufilerin reel zamanı olan *vakt*, sufinin sonsuz, zamansız varlıkla irtibata geçtiği zaman dilimi olarak ele alınır. İbn Arabi'ye göre Tanrı için zaman onun ezeli ve ebedi olma özelliklerini karşılama anlamında bir gerçekliğe sahipken, insan için zamanın gerçekliği, içinde bulunduğu *vakt'e* aittir. Tanrı'nın sonsuz kabul edilen zamandaki gerçekliğinin, varlığın şimdiki zamanında yani *vakt'inde* gizlendiğine inanılması sufilerin *vakt* kavramına kutsallık atfetmelerine sebep olmuştur. Sufizm'de yol alan kişi kendisini, ardardalığın görünür bir dizisinden başka bir şey olmadığı şeklinde tanımlamaya başlar. Sufi, geçmiş ve geleceğin tamamen subjektif süreçler olduğunu ve objektif bir varlığının olmadığını kabul eder. Genel geçer zamanla ilişkisini kesen sufiler bu kavramı, bireyin manevi gelişimi sırasında ona hakim olan o anki baskın psikolojik durum şeklinde tanımlamışlardır. Ebu Bekir

Şibli için sufi an, yani *vakt*; zamansızlığın ifadesi, bildiğimiz zaman birimleri ile kayıt edilemeyen sufi tecrübedir. Bu anı yaşayabilen kimselere *sahibü'l-vakt*, *aynu'z-zaman* gibi isimler verilir. Mevlana ise *vakt*'ı yaşanan *vecd* (manevi lezzetlerle ruhun coşması, aşk) halinde ulaşılan normal bilinç halinden sıyrılıp hissedilen zamansızlık şeklinde ifade eder (Küçük, 2002, s. 227-230). Bu manada aydınlanan kişi çevresel anlamda zamanın farkında olmasına rağmen psikolojik anlamda özgür bir zamana sahiptir (Küçük, 2002, s. 237).

*Vakt*'i tanımlarken *Hal* kavramından da yardım alması gerekmektedir. Bu iki kavram birbirine yakın görünmekle beraber sufi terminolojisinde farklılıklar barındırır.

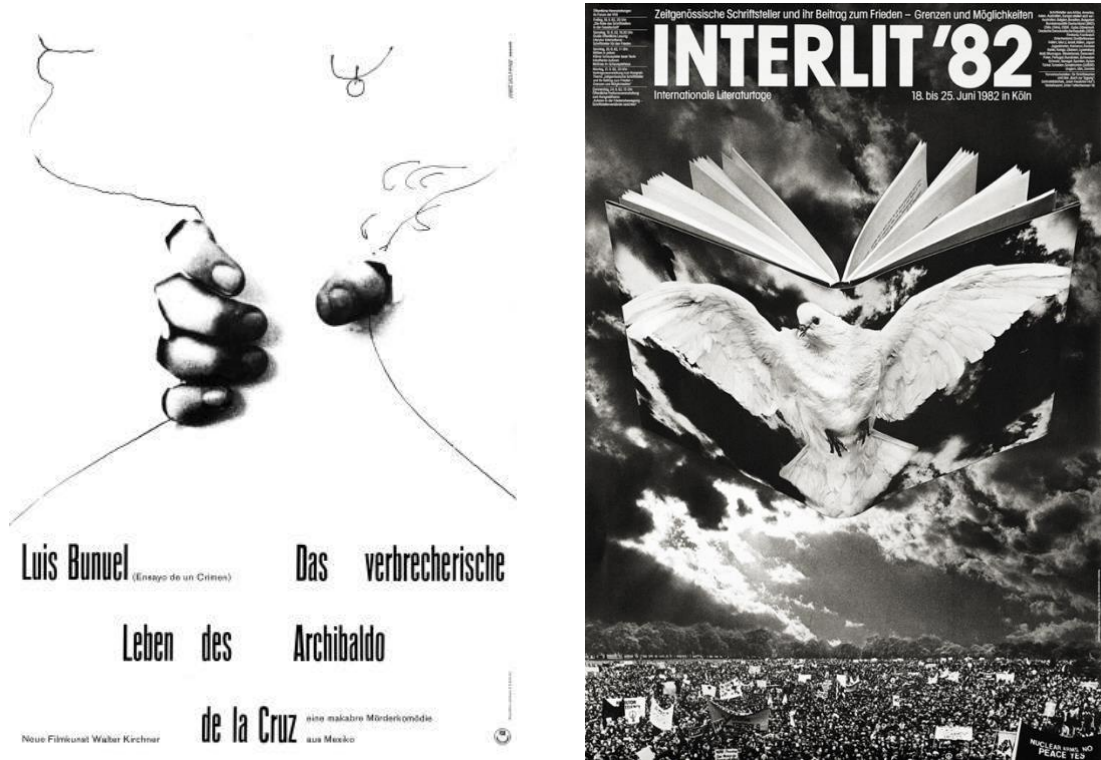
*Vakt* kavramı sufilerin, halden hale girmeleri (telvin) makamından, renksizlik, sükunet makamına, değişmekten halden hale geçmekten kurtulup, karar kılma makamına, bir üst mertebeye (temkin) eriştikleri süreç olarak da tanımlanır. Bu tanımdan yola çıkarak Hucviri bu iki kavram arasındaki yakınlığı ve farklı "Hal, vakit üzerine gelen ve onu süsleyen bir variddir (erişen gelen ulaşan). Beden için ruh ne ise vakit için de hal onu ifade eder. Vakit mutlaka hale muhtaçtır. Vakti üzerine hal gelen kişide artık söz yoktur...Hal istenilenin sıfatı iken vakt, isteyeninin derecesidir" şeklinde ifade eder (Küçük, 2002, s. 232, 234).

#### **2.4. Grafik İmgede Zaman**

Grafik tasarım ürünlerinde hissedilen zamanın yorumlanması, tasarımın bağlamı üzerinden farklılıklar göstermektedir. 3. Bölüm'de detaylandırılacak olan konuyu, bu başlık altında kabaca ikiye ayırmak mümkündür. İlk ana başlığın içeriği, geleneksel grafik tasarım ürünleri (afiş, logo, piktogram illüstrasyon vb.) olarak kabul edildiğinde, bu tasarımlara yüklenen ve izleyiciye geçmesi beklenen zaman unsuru da kendi içinde iki alt başlıkta tanımlanabilir. Birinci alt başlık; kendi bağlamındaki zamanını tamamlamamış, izleyenin zihnindeki hareket (buradaki hareket teriminden kasıt Aristo'nun iki eylem arasında zaman aralığıdır) algısından faydalanarak anlamını tamamlayan imgelerdir.

Husserl, şimdiki zamanın tanımını; geçmişe yönelim ve geleceğe yönelim sayesinde tecrübe edilen ilk izlenim biçiminde saf bir şimdiki zamandır şeklinde yapmıştır (bkz. s. 33). Hans Hillman ve Gunter Ranbow'un afiş tasarımlarını (bkz.

Görsel:13) bu bağlamda yorumladığımızda tasarımcıların bizi şimdiki zamanda tutmak yerine bizim geçmiş deneyimlerimizden veya geleceğe yönelme eğilimimizden faydalandığını görürüz. Bu yaklaşımın görsel iletişim tasarımcıları tarafından görsel alışverişin etkinliğini artırmak ve anlamı pekiştirmek için sıklıkla kullanıldığı bilinmektedir. Saf bir şimdiki zamanı Husserl; yalıtılmış bir şekilde anlaşılacak kadar minimal bir süre olarak tanımlar. Bu bağlamda İzleyici, boğaza sarılan elin hareketsiz durduğunu ya da kuşun havada asılı kaldığını bu sebepten düşünmez, düşünemez, bunun yerine geçmiş deneyimlerinden yararlanarak kendi algısında hareketin öncesi ya da sonrasını duruma ekleyerek tamamlar.



**Görsel 13.** Hans Hillman ve Gunter Rambow'un Afiş Tasarımları

<https://www.spiegel.de/geschichte/>, <http://www.gunter-rambow.de/>

Görüntü 14'deki tasarımlarda da bir önceki paragraftaki dinamikler işlemekle beraber, zamanı düzensizliğin arttığı yönde ölçtüğümüz, entropi kavramının işleyişine dayanan Termodinamik Zaman Oku (bkz. s. 34) kuramından da faydalandığı görülür. Husserl'in şimdiki algılama sürecinin nedenselliği üzerine Hawking'in pozitif bilimler kanadından yaptığı katkı, bu göstergeleri anlamlandırma sürecimizi daha anlaşılır kılmaktadır. Görüntü 14-a'da Draft isimli bira şirketi için



tasarlanmış bir logo görmekteyiz. Belirli bir basınç altında sıvı içinde çözünmüş olan karbondioksit gazının ayrışması sürecinin grafik tasarım dili ile ifade edildiği bu çalışmada, logonun iletisi, izleyene, termodinamik yönlü yani düzensizlik yönünde ölçülmeye çalışılan zaman tanımı üzerinden geçer.



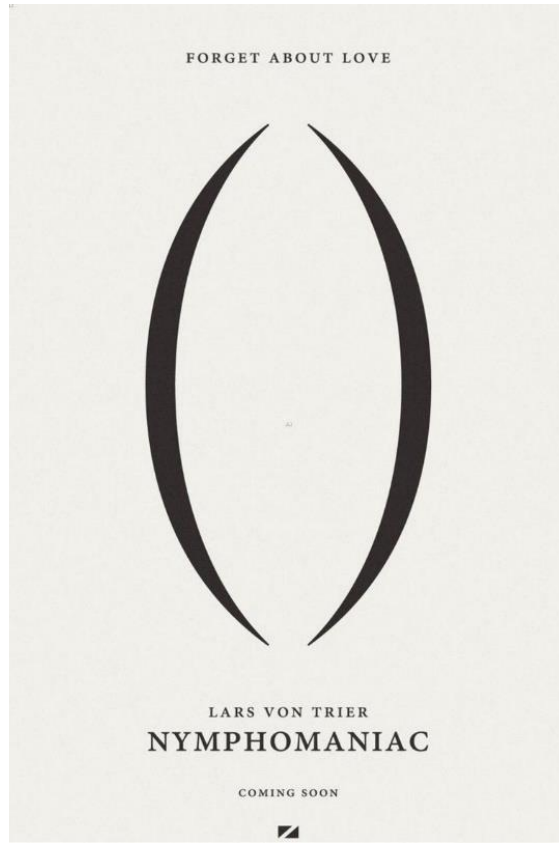
**Görsel 14.** Draft Logo, Tipografik İfade Örnekleri

<http://naskin.typepad.com>, <https://logopond.com/>

Diğer iki çalışmada da (Bkz. Görsel: 14 b ve c) anlamlandırılma süreçlerinde algılanan zaman ortaktır. Konu olarak alınan madde, eylem, durum vb. kavramların (yağmur ve damla), doğal davranış biçimleri betimlenmiş ve tipografi ile desteklenerek istenilen mesaj izleyiciye iletilmiştir.

İkinci alt başlık ise kendi zamanını/eylemini tamamlamış ya da bu doğrultuda bir eğilimi olmayan (buradaki eğilim; animasyon disiplininde hareketin bir aşaması olarak kabul edilen, önceden yapma, -den önce davranma gibi karşılıkları olan *anticipation* terimini karşılar) imgelerdir. Grafik imge tasarımının bu yaklaşımında ise izleyici, görselin hedeflediği anlama ulaşırken zamanın uzamlarından yardım almak yerine tek bir anın durumsallığından faydalanır.

Bergson'un, niteliklerin kendisine bağlandığı, değişme boyunca varlığını sürdüren temel ya da özne olarak tanımladığı *substrat* kavramı, (bkz s. 39) bu imgelerde hissedilen zaman algısında kendini bulur (Bkz. Görsel: 15). Afiş, Nymphomaniac filmi için tasarlanmış olup, betimlenmek istenen kadın cinsel organının orijinal formu sadeleştirilerek, afişin başat göstergesi olarak kullanılmıştır. Tasarımcı bu çalışmada kullandığı imgeyi, betimlenmek istenen anlatının öncesinden ya da sonrasında yardım almayarak, süreç algısından uzaklaştırdığı gözlemlenebilir. Yani afişteki imge, izleyici ve izleyen arasındaki o an'a sabitlenmiş olarak okunabilir. Bu yaklaşım, tasarımcı için daha az araçtan faydalanarak, bağlamın özüne inmenin zorluğunu da beraberinde getirir.

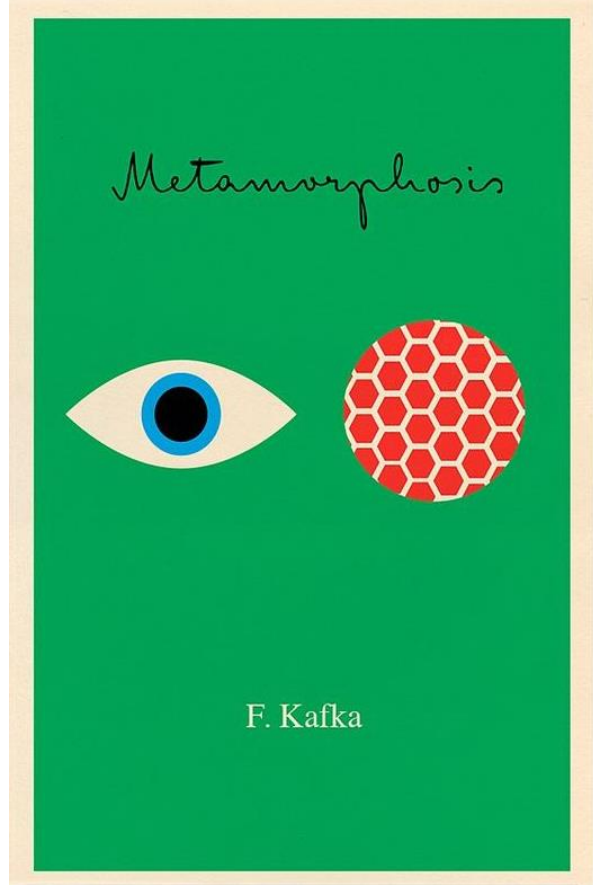


**Görsel 15.** .Lars Von Trier, Nymphomaniac Film Afişi, 2013.

<https://images.app.goo.gl/x3FzDadWdJfQATEc6>

*Dasein*'in geçişliliğini zamanla beraber yorumlayan Heidegger'in (Bkz. s. 41), varlığın her zaman bir "henüz değil" olması gibi "her an kendi sonudur" yaklaşımı da bu imgelerin algılanma sürecinde anlamlanır. Hareket eğiliminin, dolayısı ile zaman yönü ya da algısının oluşmadığı imgelerle kurgulanan tasarımlar (Bkz. Görsel: 16), izleyicide, yapay zaman kırılmalarının ilgili ana sabitlenmesi ile anlam bulur. Kafka'nın *Dönüşüm* isimli eseri için tasarlanan kitap kapağında bu savın karşılığını

görebiliriz. Afişte, yeşil zemin üzerine konumlanmış iki farklı göz tasviri izlemekteyiz. Eserin anlatısı doğrultusunda kurgulanmış gözler, Gregor Samsa'nın varlığındaki geçişliliği (Heidegger'in *dasein'i* gibi) görselleştirmiştir. Samsa'nın yaşadığı dönüşümün, ayrı zaman dilimlerindeki iki anın, tek bir kompozisyonda sabitlenerek sunulması, izleyende, bir zaman hissi ya da beklentisi oluşturmadan doğrudan o anda kalarak anlam çıkarması ile sonuçlanmıştır.



**Görsel 16.** Metamorfoz Kitap Kapağı Tasarımı

<https://tr.pinterest.com/kaitlyn0103/the-metamorphosis-book-covers/>

İkinci ana başlık ise dijital devrim sonrası grafik tasarım literatürüne giren, geleneksel grafik tasarım ürünlerine dijital ortamda hareketin eklenmesi ile elde edilen Hareketli Grafiklerde zaman algısıdır. Bu konu üçüncü bölümde detaylı işlenecektir.

### 3. BÖLÜM: HAREKETLİ İMGE

“Gerçekte, beyin katıksız düşünce için çalışmaya, görülebilir, işitebilir ve dokunabilir hayaletler, yani kendi biçiminin mührünü basacağı malzemeler sağlamaya bir an olsun ara vermez...” Luigi Ferri. (Sartre, 2017, s. 31).

İmgenin hareketinin anlaşılması, üzerinde yorum yapılması için önce imge fikrinin dayandığı noktayı, yaşadığı süreçleri ve hangi evrelerden geçerek günümüzdeki kullanım amacı ve formuna ulaştığını bilmemiz gerekmektedir.

Erken döneminde daha temel amaçlar için tasarlanıp kurgulanan imge yaratısı, bilişsel devrim ve ardıl kırılmalarla beraber, görsel ve zihinsel dünyamızda oynadığı pozisyonu hem fikren hem cismen değişmiştir. Bu değişimi imgenin mayasında da, sanatçı/tasarımcının yaklaşımında da gözlemek mümkündür. Durağan imgenin, hareketi içselleştirmeye olan yatkınlığını Paul Klee, Creative Confession isimli eserinde “sanat, görünür olanı yeniden üretmez, şeyleri görünür kılar çünkü her gelişme harekete dayalıdır ve uzay da zamansal bir kavramdır” şeklinde ifade eder. Yves Biro ise; yeni gelişmelerin ışığında, durmaksızın hareket eden zamanın yeni, karmaşık yasalarının sanatsal imgelere nasıl uygulanacağını sorulmasının ne denli önemli bir ihtiyaç olduğunu altını çizer (Biro, 2011, s. 20, 119).

Bu iki yaklaşım da birçok disiplinde imgenin, harekete olan açıklığının ve hazır bulunuşluğunun göstergeleri olarak kabul edilebilir.

#### 3.1. İmgenin Temelleri

*İmge güçten düşmüş bir algı ya da duyum değildir; geçmişin soluk bir yansıması değildir. İmge, soyutlama ve genelleme yolunda yer alır, düşüncenin yolunda yer alır... Öyleyse, yeniden düşünülmüş bir algıdır imge... , ussallaştırılmış bir algıdır; duyulanabilir verinin ussallaştırılmasıdır. M. I. Meyerson. (Sartre, 2017, s. 98).*

Bilgiyi, belirli bir disiplinde kurgulanmış yazılı metinlerle ifade, tasnif ve arşivleme sürecinden çok daha önce insanlar, kendi aralarında, çeşitli hayali yaratıklarla ya da tanrılarla iletişim kurabilmek adına imgeleri kullanmışlardır. Hem günlük hayattaki işlevselliği hem de içsel dünyalarını dışa vurma gereksinimlerini karşılamak, benliğini ve düşüncelerini yarattıkları imgelere yansıtma çabası, hayatta kalma dürtüsü kadar sürekli bir eğilim ile gerçekleşmiştir. İnsanoğlu yaşadığı deneyimlerin görece karmaşıklığına tanıklık etmesi için de, yasaklandığı

ya da yok edildiği dönemlere karşın, imgelere tutunmaya devam etmiştir. Hayata geldiği andan itibaren birey, yaşadığı kültürü ve toplumsal enformasyonu ifade etme çabası ile imgesel yaratılar gerçekleştirmiştir. Temelinde, Freud'un ifadesi ile; bakmanın, içgüdüsel bir haz (Sayın, 2015, s. 81) olduğu saptamasının yanısıra imgeler, gördüğümüz şeylerin gerçek olduklarına inanma ihtiyacımızı da karşılamaktadır. Görünen imgeler, o kültürün yaşayışı ile örülmüş imge ağından, o topluluğun genel inancı, sosyal hayatı vb. konularda tümevarabileceğimiz veriler sunarlar. İnsanların dili kullanma yeteneklerinin de, etrafındaki dünyayı bir şekilde imgeleştirme çabası olarak düşünmek mümkündür.

İnsanoğlunun kendini görselleştirme ve bunun sonuçlarını sonraki nesillere iletme kaygısının da bir aracıdır imgeler. Bireyin içsel ve dışsal imgeleri arasındaki gerilimini azaltan, ki bu yarattıkları ve izledikleri imgelerden büyülenmelerine neden olan etkidir, düşünce gücü ve derinliğin donattığı imgeleri bir çerçeve içinde görme arzusunu da tatmin eden fenomenlerdir (Burnett, 2012, s. 38, 94-95). Toplumların imgelerle geçirdikleri ortak yaşamların, onlara atfedilen gücü ve yetkiyi tanımlayan şeyler olduğu açıktır. İnsanın görerek inanmaya meyilli yanı, kendini aşan şeyler karşısında, onu elinden geldiği kadar maddeleştirip, kendinden aşkın olanla ya da hakikatle bağ kurma çabası içine iter. Bu, imgenin, görünenle görünmeyen arasında kurabildiği güçlü bağın bir göstergesidir (Şakar, 2017, s. 10). Görünmeyene olan özlem ona ulaşmaktan öte onu yitirmekten kaynaklandığı ise farklı bir bakış açısıdır. İmgenin doğumunun bazı durumlarda ölümle başlıyor olması (mezar resimleri, heykel, mezar taşı vb.) ölüme karşı alınan zafer olarak tasarlandığı düşüncesini destekler yöndedir. Olmayanı işaret eden anlamında imge, Francois Dagognet'nin "imge, nesne kaybolduğunda geriye kalandır" tanımı ile, eski Latin halklarının *imago* isimli, üzerinde atalarının portreleri olan cenaze maskelerini, mezarlarının üzerinde bulundurdıkları bilgisi (Yücel, 2013, s. 27), bu bakış açısından imgeyi hem etimolojik hem kavramsal anlamda bütünsel bir karşılığa götürür.

Algı, düşünce ve deneyimlerimiz arasındaki katmanlar olarak düşünebileceğimiz imgeleri, geçmişle gelecek arasında bir bağ kurma çabası ya da toplumsal olayları kaydetme aracı olmanın yanında, bireysel yaşanmışlıkları betimlemek için kullanılan bir enstrüman olarak da tanımlayabiliriz. Orta Çağ ile beraber insanların, imgeleri, kişisel hayatlarına daha fazla dahil etme arzuları ile özel yaşam alanlarına taşıdıkları bilinmektedir. Bu veri bireyin imgeyi içselleştirmeye yöneldiğinin ve

onunla karşılıklı bir alışveriş içinde olduğunun somut bir kanıtı olarak kabul edilebilir.

14. yüzyıl ile birlikte, birey ile imgenin mental alışverişinin yoğunlaşması ve akılcı toplum dinamiğinin baskınlaşması ile beraber imge, özgürlük ve ilerlemeyi temsil etmeye başlamış, sanatsal ifadenin elçiliği görevini üstlenmiştir. Bu durum imge tasarımcısının rolünün tekrar tanımlanmasını da gerekli kılmıştır (Yücel, 2013, s. 31). Deleuze; imgeleri, pratik veya yalın bağlantılarımız ve tercihlerimiz dayatmadan algılamayı başarabilmemiz halinin bizi dolaysız imge hissine götüreceğini ve sanatsal imgenin de bunu yapabildiği ölçüde kıymetli olacağını ifade ederek imgenin bu yeni görevinin ne denli önemli olduğunun altını çizmiştir (Colebrook, 2013, s. 48). Rönesans Avrupası, insanın kavrama yetisinin ötesinde olan kaotik dünyayı anlayabileceği, onun için anlamlı ve düzenli olan kendi “perspektifine” göre inşa etmekle işe başlamıştır. İzleyeni dünyanın merkezine koyan perspektif işleyişi, imgelerin, izleyici açısından çalışma prensibini önemli ölçüde değiştirmiştir (Şakar, 2017, s. 14).

Dönem coğrafyasında, Antik Yunan düşünürleri ve bilim insanlarının çalışmalarının, çeviri yolu ile alınması, deneysel düşüncenin yaygınlaşması ve matbaanın bulunması, bilginin geniş kitlelere ulaşmasını sağlamıştır. Bu altyapı ile inşa edilen Hümanizm’in, ben merkezci perspektif çıktısı, imge, izleyici ilişkisinden öte, imge, birey ilişkisinin baştan tanımlanmasına yol açmıştır. Yeni tanımı ile imge, evcilleştirilmiş, denetlenebilen ve izleyici hakim bir düzleme konumlandırılmıştır. Tanımın, günümüzdeki imgenin işlevi ile yakınlığı düşünüldüğünde, büyük kırılmanın dönem Avrupa’sında yaşandığı ve süregeldiği söylenebilir.

### **3.2. Günümüzde İmge**

Charles Darwin’in evrim konusunda yaptığı ses getiren çalışmalarından çıkarılabilecek bir genel sonuç varsa, o da tartışmasız, değişimin çok yavaş ilerleyen ama sonu olmayan bir süreci tanımlamasıdır. Bu bağlamda toplumun bilgi donanımının üzerine yazılan her yeni satırda, insanoğlunun dünyayı anlama kapasitesi artıp, kendini konumlandığı yer değişmektedir. Bu değişim kültürde, dolayısı ile imgenin tanımı ve rolünde de kendini göstermektedir.

21. yüzyıl ile beraber başta sanayileşmiş toplumlar, imge dünyalarımıza çağın gerektirdiği fiziksel ve psikolojik altyapılar inşa etmişlerdir. İmgelerle iletişimimizin gerçekleştiği analog dünyaların dijital biçemlere dönüşmesi ile birey, özne merkezli bakışın egemen olduğu bir imge evreninde kendini bulmuştur. Bu sıçrayış, Heidegger ve Benjamin'in ifadeleri ile "dünyayı imgede ele geçirme" hareketini tetiklemiş (Sayın, 2015, s. 50), çoğaltım tekniklerinin de gücü ile sanatçının evrenle, bireyin imge ile ilişkisi yeniden şekillenmiştir. Durumun ciddiyetini, John Berger; "tarihte hiçbir toplum böylesine kalabalık bir imge yığını, böylesine yoğun bir imge yağmurunu görmemiştir." sözleri ile ifade etmiştir. Bireyin maruz kaldığı bu bombardımanla imgenin anlamı ve estetik nesne tedarikçisi olma rolü değişmiş, medya imgesinin de devreye girmesi ile evren gösteri değil, gösteri evren durumuna gelmiştir (Yücel, 2013, s. 33,35,60). Günümüzde iletişim amaçlı kullandığımız birçok sosyal medya vb. platformlar, bu yoğun imge yağmurunun çekici seyrine maruz bırakıldığımız evrenlerdir. Ortalama bir bireyin, 2019 yılında, bir günde 5000 ile 10000 adet, sadece reklam içeren imgeye maruz kaldığı bilinmektedir (<https://www.forbes.com/#393b7fbc2254>). Bu durumun şiddeti ve sürekliliğinin üzerine, kolay ulaşılabilir teknolojinin eklenmesi, bireyi, kullanıcı olma rolünün ötesinde üretici olmaya da zorlayarak, imge yoğunluğunun katbetak artmasına yol açmıştır.



**Görsel 17.** Çeşitli İmgelerden Oluşturulmuş Kolaj Çalışması

[www.shapecollage.com/](http://www.shapecollage.com/)

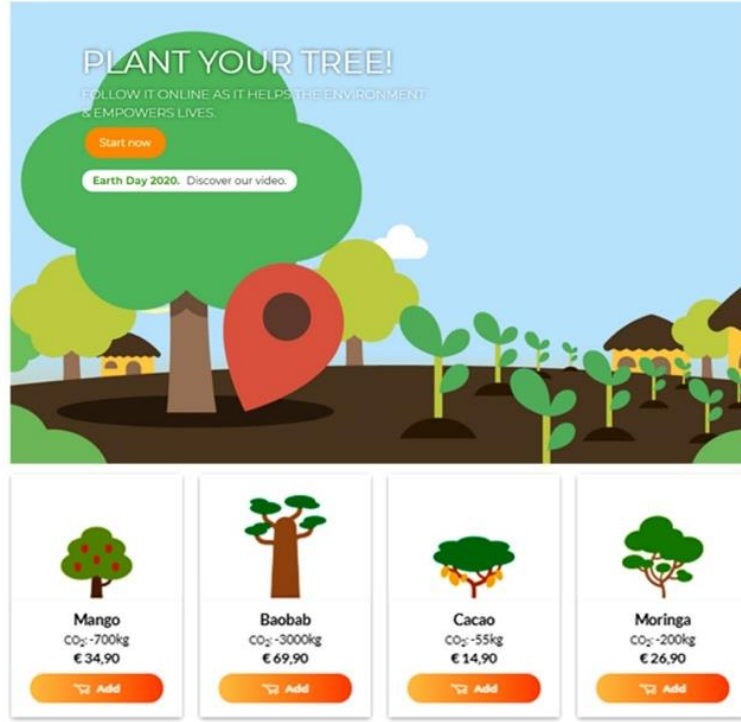
Gösterinin kendisinin evren durumuna dönüşmesine, imgenin gerçeklik düzleminden koparılmasının sebep olduğu düşünülmektedir. Gerçekliğe öykünen, gücünü ondan alıp yine kendisine atıf yapan mimetik (öykünen/öykünmeci) imgenin

referansı doğa idi. Günümüz imgesi ise temsil ettiği gerçeklik düzleminden kopartılarak gücünü aldığı kaynak ile bağı kesilmiş, daha önceki imgeler referans alınarak üretilmeye başlanmıştır. Bu durum gerçekliğin somutlandığı imge anlayışının yerini onların kopyası ve ikincil kopyaları sayılabilecek görüntülerin alması ile sonuçlanmıştır (Şakar, 2017, s. 18). Kopyalama sürecinde, teknolojik gelişmelerle beraber düzlemi değişen imgenin anlamını sarsan en radikal etkinin bilgisayar teknolojilerinin yaygınlaşması olduğu rahatlıkla söylenebilir. Sanal araçlarla imge yaratma itkisi, bu imge yoğun dijital evrende bireyin kendini daha net ifade etme çabası yönünde okunabilir. Günümüzde bireyle imge evren arasındaki ilişki sadece onun günlük yaşamını değiştirmekle kalmamış, kültürünün bütününe oluşturan örüntülerin yapı taşlarına kadar işlemiştir.

Dünyayı daha rahat anlamak için onu ve içindeki imgeleri simüle etme dürtüsü, dijital çağla beraber toplumların eğilimli olduğu bir yöntem haline gelmiştir. Bu eğilim, kavramları yorumlama gücümüzü arttırmakla beraber, görselleştirilmesi gereken şeylerin de miktarını artırmıştır. Telefon sistemi önce, elektronik posta gibi metin tabanlı araçlara, daha sonra videofonlara, faksların da internette eş zamanlı yazışmalara daha sonra da görüntülü konuşmalara evrilmesi, gerçeği refere eden imgeye doğru sürekli çıtanın ve niceliğin arttığı bir göstergesidir. Yaşanan değişim bu alışverişi, imge ile izleyici üzerinden izi sürülen basit ilişkiden öte insanın hayatının her alanına sızan, anlamlandırması gittikçe güçleşen, karmaşık bir yapıya sokmuştur (Burnett, 2012, s. 35,53).

İmgelerin günlük hayatlarımızın her yerine sızmış olma durumları, onları sadece hayatlarımızı kolaylaştıran ya da eğlence amacı ile kullandığımız enformasyon ya da oyun nesnelere olmalarından öteye taşıyarak, bizleri farkında olmasak da farklı bir görsel dil konuşmaya yöneltmiştir. Bu yeni görsel dil, onları tanımalama biçimimizi de değiştirerek bizleri gerçek dünya ile dijital evren arasında kalmış ikircikli bir boyuta zorlamıştır. Bu ikili durumun yarattığı gerilimden kurtulmak adına günümüz toplumu oyunu, doğal olana öykünen etkileşimli sanal imge dünyalar tasarlamak yönünde kullandığı gözlemlenebilir. Plant Your Tree isimli kuruluş (Bkz. Görsel: 18), kullanıcılarına kendi ağaçlarını ekme ve gelişimlerini gerçek zamanlı takip etme olanağı sağlamaktadır. Bu organizasyonun doğa yararına olması ayrı bir konu olmakla beraber, bireyin uzaklaştığı doğal yaşama öykünme ihtiyacını, sanal bir imge dünyası üzerinden tatmin etme biçiminin açık bir örneğidir.

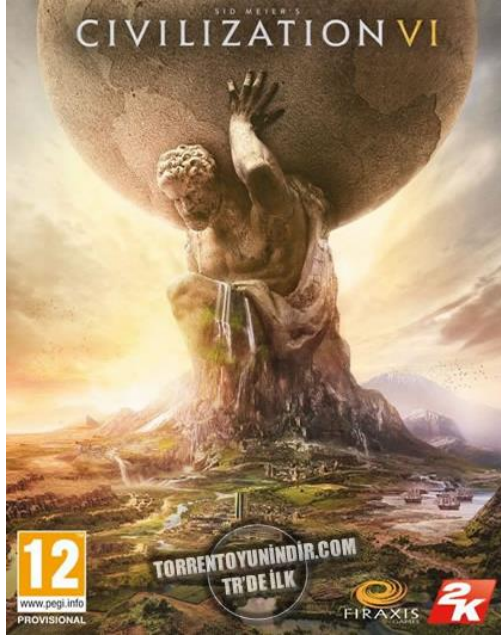




**Görsel 18.** Plant Your Tree Web Sitesi Arayüzü

<https://www.treedom.net/en/>

Oyun sektöründe de bu açlığı doyuracak imge evrenler tasarlanmaktadır (Bkz. Görsel: 19). Günlük yaşam örüntülerimiz baz alınarak kurgulanan, gerçeklikte karşılaşamayacağımız ya da deneyimleyemeyeceğimiz bir sosyal gerçeklikte varolma hissi veren “The Sims” veya insanlık tarihinin erken dönemlerinden günümüze, hatta geleceğimize tanıklık ve kontrol etme sanrısı yaratan “Civilization” gibi oyunlar, günümüz toplumunun değişen imge evrenine karşı tercihlerini ve sonuçlarını örnekler niteliktedir.



**Görsel 19.** Civilization ve The Sims Oyun Görselleri

<https://www.instant-gaming.com/en/6369-buy-key-origin-the-sims-5/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Civilization\\_VI](https://en.wikipedia.org/wiki/Civilization_VI)

İmgelerin birbiri aracılığıyla üretildiği, yine birbirlerine göndermeler yaptığı, melez ve kapalı devre imge dünya anlayışında insanın, gerçeklikle teması gittikçe kaybolmaya başlamıştır. Kesilen bu bağlantı bireyi, tekinsiz ve güvensiz hissettirip “yüksek gerçekliğin” ışıklı dünyasına bir adım daha yaklaştırmaktadır (Şakar, 2017, s. 19, 21). Gerçeklikle kopan bağ, bakışın doymak bilmeyen iştahını daha fazla tüketim amacı ile tasarlanmış imgeleri izleme yönünde körüklerken, günümüz kitle iletişim araçları tarafından servis edilen imgeler ile üzerinde denetim sahibi olan merciymişiz hissini keskinleştirerek “çıplak bir bedene bakar gibi” bakmaya yönelmiştir (Sayın, 2015, s. 11,13). İnsanlığın imgelerle inşa ettiği bu fantastik dünya, kendi içinde çatışmalar ve yıkımlar barındırır. Büyüleyici bu evren, gerçeklikten uzaklaştıkça akıldaki çelişkileri silikleştirerek, taklit imgelerin dünyası ile reel olanı yer değiştirir. Gördüğüne inanma matematiği ile çalışan erken dönem imge algısı yerini, sanal dünyada gördüklerine inanma rahatlığına bırakıp bireyi, “yüksek gerçeklikli” pornografik imge ormanına terk eder (Şakar, 2017, s. 21). Kendi aşırılığını dayatan, bakılma arzusunu dışavuran, kendini gerçek olduğu iddiasıyla ortaya koyan tüm imgeleri günümüz şartlarında pornografik olarak tanımlamak mümkündür. İmgenin pornografisi ve müstehcenliği sanıldığıının aksine, her şeyi sonuna kadar göstermesinden ya da görünmemesi gerekenleri bakışa sunmasından değil, bakış ile göz arasındaki ayrımı görmezden gelip imgeyi

çift yönlü varoluş olarak konumlandırmamasından gelmektedir. Göz ile bakış arasında ortadan kalkan ayrım Zizek'in tanımı ile "ekranda gördüğü imgeler karşısında mıhlanan seyircinin kendisini nesnel bir bakış açısına indirgemesi" durumudur. Pornografik bakış, kişiye has bir bakış açısından hareketle arzu nesnesine yönelen bakışın aksine ona bakmakta olan ötekinin bakışına indirgenmiş olmanın sığılığını, negatifliğini tanımlar. Barthes'ın ifadesi ile imgenin içinde soluklanan "gizli-öte" imgesel sınırları yıkmaya kadir bir gizlilikten pornografik imge, imgenin içinde olmayan o şeye sahip olma dürtüsünü tetikler. İnsan, yönlendirme ve denetleme isteğini, her ne olursa olsun bakışı tatmin etmeye güdülenmiş olan pornografik imgede karşılar (Sayın, 2015, s. 128, 12).

Sonuç olarak günümüz imgesi, uzay, zaman ve teknolojinin göreceli fethi ile yaşadığımız, beraberinde gelecek hasarın içeriğini ve kapsamını saptayamadığımız bir baş dönmesi ile beraber kontrolden çıkmış bir biçimde etrafımızı sarmaktadır. İmgelerin yalan söylendiğini savunan modernist anlayışın da, doğru mu yalan mı söylediklerinin bir önemi olmadığını savunan postmodernist bakış açısının da günümüz imgesinin muğlaklığı ve derinliğini açıklamakta çok yetkin olmadığı, imgelerin, her dönemin kültürel ruhu doğrultusunda kendi tanımını yenilerken, esas gizeminden de tamamen ödün vermeyeceği açıktır.

### **3.3. İmgenin Hareketi**

"Acele ediyoruz... Nanosaniyenin çağına ulaştık... acele tepki veren, çok görevli, kanaldan kanala kayan, hızlı ilerleyen bir tür haline geldik, bunu tam olarak anlamıyoruz ve bu bizi tam olarak mutlu da etmiyor." (Biro, 2011, s. 47).

Kültürel ve teknolojik değişimler, imge üretim biçimlerimizde de farklılıklar yaratmaktadır. Durağandan devinene seyreden imge fikri, yalnızca anlamın iletiminde değil, anlamın servis edildiği ortamın yaratımında da kullanıldıkça, bu yeni imge davranışını daha anlamlı hale getirecek düzlemler inşa edilmesi de ihtiyaç haline gelmiştir. Hareket eden şeyler dünyasını, kendi oluşumuzdaki hareketleri ve bizi ilgilendirmeyen detayları göz ardı ettiğimiz bir hareketler bütünü olarak algılarız (Colebrook, 2013, s. 73). Evrim sürecimizle paralel olarak, hareket yoğun izlekler dikkatimizi çekerek nabzımızı artırmıştır. İmgeye hareketin eklenmesi, benzer bir matematiği, imge ile izleyen arasında da gözlemlememize sebep olmaktadır. Hareketli imgeler, tek zaman odaklı algımızın basitliğine, birden

fazla zamanı aynı izlekte bulunduran veriler sunmaktadır. Bu durum izleyiciyi, hareketi ve zamanı, tanımlamak ve yorumlamak zorunda bırakır.

İmgeler, yapılan tercihi göstermek adına hareketi dondurur, diğer bir deyişle akış halindeki deneyimden, o kareyi çevreler. Yalnız bu ödünç alış, hareketi göz ardı etmenin aksine, hareketin bir kalıntısı, imgeye biçim verme sürecinin sıkıştırılmış bir hatırası olarak kalır (Ossman, 1994, s. 19). Durağan imgede dahi hareketin etkisi baskın bir şekilde hissedilirken, imgenin zamansal uzamda harekete sahip olması bu etkinin algısını önemli ölçüde değiştirir. Birçok ihtimalden birini seçerek kurguladığımız durağan imgenin zamansal uzama fiilen dahil olması, diğer bir deyişle hareket kazanması, imgenin zamansal simetrisini bozarak, kendi zamansal asimetrimizi, imgenin zamansal asimetrisine çeviren bir etkiye sebep olur. Hareketin imgeye eklenmesi Deleuze'ün, hareketin us tarafından güdülenmesinin yerini iç dürtülerce güdülenmesine bırakarak "bakış yoğunluğu" olarak adlandırdığı tanıma götürür. Bu tanım; hareketi zaman tarafından ölçmek yerine zamanı hareketle açıklar (Biro, 2011, s. 22, 121).

İmgenin bugün bildiğimiz anlamda harekete gidişini yorumlamak ve bunun temellerine inebilmek için öncelikle fotoğraf ve sinema pratiğinin izleyicide yarattığı etkinin tanımlanması, temelleri imgenin hareketine dayanan hareketli grafiklerin iç dinamiklerini anlamamız noktasında önemli bir konudur. Fotoğraflama dürtüsü toplumların yaşadıkları olayları, diğer bir tabirle içinde buldukları gerçekliği hapsetme isteği, tıpkı erken dönemde yaşamış medeniyetlerin (günümüzde de yapılmaya devam eden) mezar taşı vb. imgeler yaratma arzusu gibi, imgeyi kalıcı hale getirme dürtüsünden kaynaklanmaktadır. Fotoğrafik gerçeklik imgeden alınan kalıcılık hazzını daha da keskinleştirirken sinematik metod bu imgelerin hareketli bir şekilde üretilmesine olanak sağlamış ve imge ile birey alışverişini farklı bir düzleme taşımıştır (Nilsen, 2019, s. 11). 19. yüzyılın sonuna doğru fotoğraf bir araç olarak rüştünü ispat etmiş lakin hareketli imgeler için aynı rahatlık söz konusu değildi. Hızlı sanayileşmenin sebep olduğu üretim patlaması, iletişim teknolojilerinin önemini de bir üst sıraya taşımıştır. Sinematik ifade biçiminin gerçekleşmesini de kolaylaştıran bu gelişme, sinemanın daha evrensel ölçeklere taşınmasını sağlamıştır.

Etimolojik anlamda dilimize, Fransızca *cinéma* kelimesinden geçen terim, eski Yunanca'da *kinema/kίνεμα*: hareket, *kinéō/kινέω*: hareket etmek, devinmek

fiillerinde karşılık bulmaktadır (<https://www.etimolojiturkce.com/kelime/sinema>). Bu bağlamda kavramın tanımı, sinema biçiminin özünü ve günümüzde tanıklık ettiğimiz varyasyonlarının anlaşılması adına önemlidir.

Bergson, daha önce dil, algı ve düşünce üçlüsü üzerinde şekillenen ilişkinin, günümüzde sinema marifeti ile gerçekleştiğini savunur. Pragmatik bilginin mekanizmasının sinematografik bir matematiğe dayandırır ve dış dünyanın kavranmasının sinematografik algıdan geçtiğini öne sürer (Bergson, 2017). Çünkü zihnimiz de benzer şekilde, bir çok uyarıcı arasından seçtiği enstantaneleri birleştirerek, anlamı ve gerçekliği, kendi kurgusu ile inşa eder. Gündelik hayatın düzene iten şemalarından sıyrılmış imgeler sunan ve algılar yaratan sinemanın gücü, kısıtlı olmayan bir görme tarzı oluşturabilmesi ve özünde konumlanmamış verileri iletebilmesinden gelmektedir. Sinemanın dolaysız bir araç olduğu için bizi doğrudan düşünceyle karşı karşıya getirdiğini düşünen Deleuze, sinemanın, hareket, zaman ve imge üçlüsünü yeniden yorumlayabilmeyi mümkün kıldığını ve konunun “bütün bir hayat sorunu” seviyesinde olduğunu düşünür. Diğer sanat dallarında statik olan imgenin hareketlenmesinin, imgenin kendi nihai amacı olduğunu, savunan Deleuze, sinemanın felsefi bir disiplin olarak ortaya çıkışını diğer sanat dallarının (resim, heykel, fotoğraf vb.) yapamadıklarını başarısından kaynaklandığını ileri sürer. Sinemanın özünün zaman ve hareket imgeleri olduğu iddiasındadır (Colebrook, 2013, s. 45, 47, 48; Deleuze, 2015, s. 64, 76).

Sinema biçimi üzerinden iç içe geçmiş 3 fenomen; imge, hareket ve zaman kavramlarının temellerine inen, kullanım biçimlerini ve izleyendeki karşılıklarının çözümlemesini yapan Deleuze konuyu, “Hareket İmge” ve “Zaman İmge” olmak üzere iki başlık altında incelemiştir. Hareket İmge ve Zaman İmge konularının anlaşılması imge tasarımı, hareketli imge tasarımı, hareketli imgenin zamansal uzamının kontrol edilmesi ve sebep sonuç ilişkilerinin kurulması, bu biçimin yapı taşlarından olup hareketli grafik tasarımcısı için de yüksek öneme sahiptir.

### **3.3.1. Hareket İmge**

“Bilinçte yalnızca imgeler bulunur, bu imgeler niteldir ve yer kaplamaz. Uzayda ise yalnızca hareketler bulunur, bunlar da niceldir ve yer kaplar. Fakat, bir düzenden bir diğerine geçmek nasıl mümkün olmaktadır?” (Deleuze, 2014, s. 65).

İmgenin hareketi ve etkileri, sinemayı diğer sanat dallarından (özellikle fotoğraf ve resim) ayrı bir anlatıma götürmüştür. Hareket İmge, izleyicinin zihninde “tinsel bir otomat” a yol açmakta ve bu tinsel otomat da farklı bir zihinsel bakış açısını tetiklemektedir. Tinsel otomatın çalışma prensibi ise felsefe işleyişinde olduğu gibi düşüncelerin birbirinden mantıksal çıkarsanmasıyla değil hareket imgesi ile girdiği ilişkiden yaptığı çıkarımlar ile sonuca gitmesi biçiminde çalışır. Deleuze hareketi “sanal bir imge” olmaktan kaçırılmaya çalışırken imgeyi de “mümkün hareket” olmaktan çıkarmanın yollarını araştırmıştır. Hareket imgesine bakış açısındaki bu ikilik şöyle de açıklanabilir; bilinci ve bilinç olaylarını madde ve maddi hareketle açıklayan materyalizme karşı evreni bilinçteki imgelerin karşılıklarında arama yolunu seçen idealizmdir. Deleuze’de imge, hareketin bizzat kendisidir, bu sebeple sadece imge hareketleri evreni vardır. İmge, bu evrende eylem içinde bulunup tepki verebildiği gibi etki tepki ilişkisinde olmadan da kendi içerisinde bir devinim halinde bulunabilir. Bu tanımıyla imge titreşimin, hareketin, maddenin kendisidir (Deleuze, 2015, s. 64, 66, 87).

Hareket İmgeyi, hareketin eklendiği bir imge olmaktan öte hareket imgesinin doğrudan iletilme durumu olarak tanımlar Deleuze. Bergson’un daha sonra Deleuze’ün formülleştireceği süre, değişim ve hareket sorunları üzerine düşünceleri ise hareket imgeyi anlamamıza yardımcı niteliktedir. Süre aktarımını hareketle, hareketi de değişimle ilişkilendiren Bergson, sürenin temel özelliğini değişim olarak tanımlar. Bütündeki değişimi süre, dolayısı ile hareketle ilişkilendirdiği örneği şöyledir;

“Bir su bardağına biraz şeker atılır ve bu şeker eriyinceye kadar beklenir. Şeker parçacıklarının ayrılması ve onların sudaki erime hareketi bütündeki değişimi ifade eder. Dolayısıyla, şeker içeren su, şekerli su haline gelince niteliksel bir değişime uğrar” (Deleuze, 2015, s. 84). İmge, hareket ve zaman bileşenleri üzerinden bu örneği formülize eden Deleuze’ün ulaştığı denklem şu şekildedir (Bkz. Görsel:20).

$$\begin{array}{l} \text{Hareketsiz (immobile)} \\ \text{bölümler} \end{array} \underline{\hspace{10em}} = \begin{array}{l} \text{Hareketli (mobile)} \\ \text{bölümler olarak hareket} \end{array}$$
$$\text{Hareket} \hspace{10em} \text{Niteliksel Değişim}$$

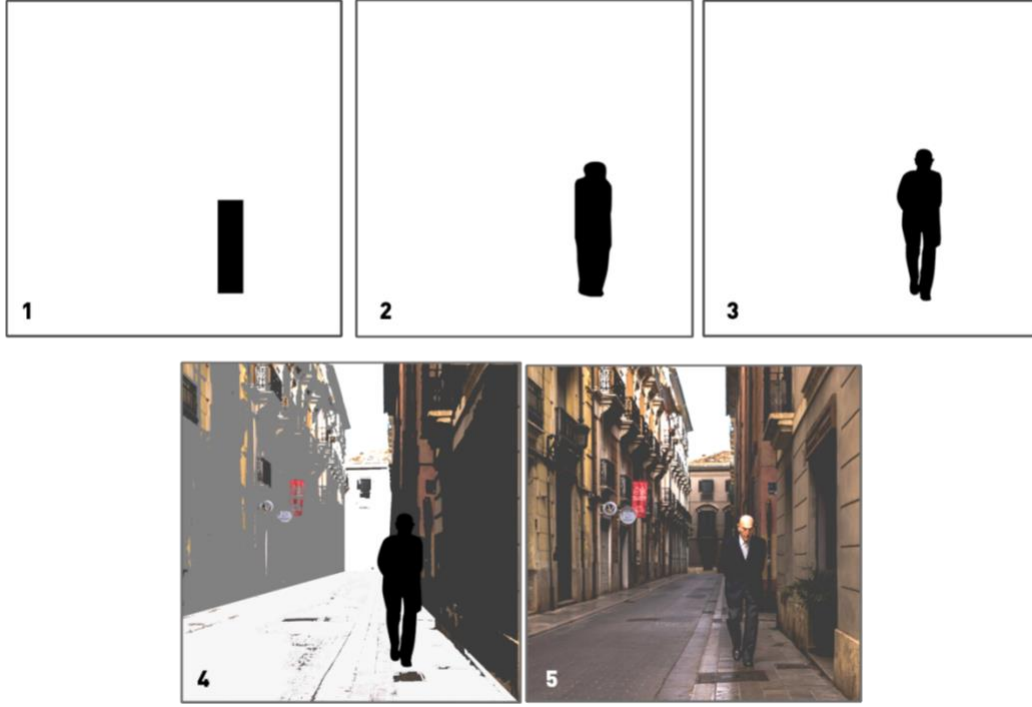
**Görsel 20.** Deleuze’ün, Bergson örneği üzerinden formülü

Bu denklemin sol tarafı illüzyonu sağ tarafı ise gerçekliği karşılar. Denklem, gerçek yaşamımızda imgenin hareketinin, niteliksel değişimle orantılı bir şekilde büyüdüğü ya da küçüldüğünü ifade ederken illüzyon temelli evrenlerde hareketsizliğin dengesinin yine hareket sanrısının kendisiyle sağlandığı savunur.

Hareket İmge'nin işleyişi, kendi tanımında olduğu kadar diğer imge türleri ile alışverişinin anlaşılmasında da kendini bulur. Algı İmgesi, Eylem İmgesi ve Duygulanım İmgesi, Hareket İmgesinin çalışma prensibini anlama konusunda önem taşır.

Canlı imge olan bireyin diğer hareket imgeleri ile karşılaşmasından meydana gelen ilk imge türü algı imgesidir. Bu imge türünün işleyişinde birey, hareketli imgenin doğal, saf, evrensel ve nesnel yüzünü algılamaya yönelir. İkinci imge türü ise eylem imgesi'dir. Bu karşılaşmada canlı imge, daha dolaysız ve ilkel bir tepki geliştirir. Son imge türü olan duygulanım imgesi'nde bireyin reaksiyonu ilk iki imge türünün dengelenmesi ile oluşur. Özne ve nesnenin uyumu olarak da düşünülebilecek bu durum daha çok kendi deneyimlediği ya da içselleştirebildiği bir sürecin dışa vurumudur (Deleuze, 2015, s. 95,97). İnsanın bu üç imge türünün birleşimi ile evreni anlamlandırması gibi imgelerin de hareket ve zaman sanrısı yaratacak şekilde kurgulanması, bireyi, izlek karşısında aynı dinamiklerin işlediği bir matematiğe götürür.

Hareket İmgenin işleyişinde, hareketli grafikler üzerinden düşünüldüğünde şu şekilde (Bkz. Görsel:21) bir görev dağılımı ve süreç gözlemlenmektedir. Bu süreçte canlı imge pozisyonunu, izleyen karşılamaktadır. İzleyen, Görüntü:21-1'ile karşılaştığında, algı imgesi süreci devreye girmekte ve canlı imge, gereksinimleri doğrultusunda ilgisiz detayları göz ardı ederek, nesnel bir bakış açısı ile görüntüyü kabaca bir dikdörtgen olarak tanımlamaktadır. Bu aşamada dikdörtgen, algı imgesidir. Doğrudan ve yalın tepkiler aşaması olan ikinci adımda izleyen, bir önceki aşamada tanımladığı dikdörtgenin kendisine yaklaşan bir seyirde ve dikdörtgenden daha karmaşık bir form olduğunu tespit ederek enerjisini bu şeyi tanımlama yönünde sarf eder (Bkz. Görsel: 21-2,3). Bu aşamada imgemiz algı imgesine evrilir. Son adımda; görüntü üzerinde (Bkz. Görsel: 20-4,5) temel tanımlamaları gerçekleştiren canlı imge, ilk iki süreci dengelemeye ve sürecin genelinden bir sonuç çıkarmaya çalışır. Bu aşamada ilk adımda algı imgesi olan dikdörtgenimiz, görüntünün bütünüyle beraber duygulanım imgesine dönüşür.



**Görsel 21.** Hareket İmge'de Algı Süreci

<https://unsplash.com/photos/S2kG-osFLP0>

Zaman algısının dolaylandığı ve hareket yoğun bir anlatım diline gidilmesi, hareket imgenin yaklaşımının başlıca göstergelerindendir. Hareket imgesi evrende maruz kaldığımız kesintisiz imgeler dünyasına benzeşmesinden ötürü anlam kazanmaktadır. Düşüncelerimiz ve imgeler arasında oluşan bu bağıntının sonucu ise zihinsel göstergelerimizdir. Harektli imgelerin çeşitliliği ve bu imgelerin birbirlerine eklenerek daha anlamlı bütünler halinde zihinsel kartograflar (haritalar) oluşturdukları düşünülmektedir. Hareketli izleklerin zihinsel haritalar oluşturma becerileri, Spinoza'nın fikir-beden ilişkisi hakkındaki savına, yani parçalı halde zihnimize seyreden düşüncelerin belirli bir algoritmayla bütünlük kazanması yaklaşımına benzetmek mümkündür. Zihnimize yapılan bu birleştirmenin benzerini hareketli imge tasarımında üstlenen birim ise kurgu ve montajdır. İlk kez Sergei Eisenstein tarafından gerçekleştirilen bu yöntem, imgelerin belleğimizde şok etkisi yaratmasını sağlamıştır. "Ani Etki" olarak tanımlanan bu durum imgelerin izleyicide ruhsal etkilenimler yaratmasına sebep olmaktadır (Deleuze, 2015, s. 56, 101).

Gücünü, içsel zamanımızı göz ardı eden, montaj ve hareket yoğun bir süreçten alan Hareket İmge yaklaşımı, beraberinde, algılama ve anlamlandırma zemininde



kaymalara sebep olabilecek etkiler de getirmektedir. Hareket İmge'ye dayalı izleklerin, birey merkezli değil de izlek merkezli konumu ve hızı, bireyin yargılama yeteneğinin azalmasına yol açmaktadır. Propoganda ve reklam filmlerinde bu yaklaşımın sıklıkla kullanıldığını görebiliriz. Yoğun zihinsel otomasyona dayanan bu ifade biçimi, günümüz hareketli grafik tasarımında da benzer amaçlar için kullanılmaktadır.

### 3.3.2. Zaman İmge

Diğer bölümlerde ayrı kavramlar olarak ele aldığımız zaman ve imge, bir araya geldiklerinde, özlerindeki muğlak devinimin de gücü ile derin bir bileşen oluştururlar. Zaman İmge kavramının anlaşılmasında, teknik olanaklar ve kültürel yapının etkisi ile farklı dönemlerde farklı yorumlanan zaman unsurunun günümüzdeki karşılığını anlamamız önemlidir.

Antik Çağ felsefesi, zamanı harekete bağlı art arda olma durumu şeklinde tanımlamış, şeyler ve bu şeylerin ansal yer değiştirmelerini yani hareketlerini temel almıştır. Değişimden bağımsız olarak düşünülmemeyen zaman, etrafımızdaki imgeler dünyasında bir şey değişmediğinde zamanın ilerlemediği fikrine yönelmemize sebep olmaktadır. Zamanın değişim üzerinden algılanması, bizim onu, öncenin sonraya göre devinim sayısı olarak yorumlamamıza yol açmıştır. Antik Çağ bakış açısı ile zaman, harekete doğrudan bağlı olarak görülmemekle beraber harekete tabiliğini de her zaman korur. Antik Çağ anlayışından günümüz zaman yorumuna geçişimizin nasıl gerçekleştiğini ise Deleuze, “kepı-menteşe” metaforu ile açıklar;

*Menteşeler, kapının çevresinde döndüğü eksendir. Latince, cardo, zamanın ölçtüğü devirsel hareketlerin, içerisinde geçtiği ana noktalara (cardinal points) zamanın tabiiyetini belirtir. Zaman, menteşelerinde kaldığı sürece, harekete tabidir: Zaman, hareketin ölçüsüdür, aralığın veya sayının ölçüsüdür. Bu antik felsefenin görüşü idi. Fakat çivisinden çıkmış zaman, hareket-zaman bağıntısının tersine çevrilmesi anlamına gelir (Deleuze, 1995, s. 25).*

Bu örnekte de açıklandığı üzere zamanın hareket ile ilişkisi tersine çevrilmiş yani zaman çivisinden çıkmıştır. Bakış açısını tersine çeviren bu düşünce, Deleuze'e göre Kant'ın “Saf Aklın Eleştirisi”yle gerçekleşmiştir. Kant, kendi döneminde felsefe tarihince süregelen zaman fikrini özgün bir biçimde tekrar yorumlamış, bu radikal yorum Deleuze tarafından zamanın harekete tabi olmasının aksine hareketin zamana bağlı olması savı ile sonuçlanmıştır. Kant'ın meydan okuduğu nokta, Antik Çağ'ın “değişenin değişmesini ölçme” olan zaman tanımı ve duyarlılığın saf biçimi

olan zamanın a priori olarak temellendirilmesi idi. Deleuze'ün Kant destekli bu yeni bakış açısında ise zaman, hareket ve deęişim içinde olan her şeyin biçimidir. "O, öncesiz ve sonrasız bir biçim deęil...; deęişimin deęişmeyen biçimidir" (Deleuze, 2015, s. 129,131). Bergson ise Antik Çaę ile Kant'çı zaman yorumlarının arasındaki gerilimi aşmak adına, süre ve alt başlıkları olan içsel ve dışsal süre kavramlarını tanımlar. Bilincimiz, birbirini izleyen durumlarla sürekli meşgul haldedir, bu seyir iç dünyamızda kendi içinde bir zaman ritmi oluştururken dış dünyanın ise bizim algımızla art arda gelmeyi karşılamayan bir tartımı vardır. Bu noktada iki zaman algısı arasında içsel zamanımızı dışsallaştırdığımız bir uzlaşma yaşanır. Dięer bir ifade ile dış dünyanın zamandaşlığı yerini tam anlamı ile aynı olmasa da iç dünyamızın zamandaşlığına bırakır. Böylelikle bilincimiz dış dünyayı belirli bir düzende kodlarken dış dünya da içsel süremizin art arda gelen anlarını birbiri ile bağlantılı şekilde dışsallaştırır. Bergson zamanı kronolojik bir şablondan çıkarabildiğimiz ölçüde öznel zamana ulaşabileceğimizi, öznel zamanın ise kronolojik olmayan bir dışsal zaman olduğunu savunur (Deleuze, 2015, s. 131, 133).

Hareket imgesi, evrensel hareketlerden ve deęişimlerden kareler sunan bir güçtür. Bu gücü, hareketli izlek karşısındaki bireyden deęil sürekli maruz kalıp gözlemediğimiz evrenden alır. Lakin zaman imgesi sinematografik imgenin duyularımızı tetikleyici otomat etkisinden kurtulup düşünceyi saf bir biçime dönüştürüp sunan bir imge türü olarak tanımlanmaktadır. Sinematografik biçimde kurgulanan bir imgeler düzeni, içerisinde "Anlatım Göstergesi *Lectosign*, Zaman Göstergesi *Cronosign* ve Oluş Göstergeleri *Genesign* barındırmaktadır. Anlatım Göstergesi; klasik yaratımın ötesinde imgenin içsel analizine ulaşan, nesnenin yerini alan gösterge olarak tanımlanmaktadır. Zaman Göstergesi ise rasyonel bir formülleştirmeye olanak tanımayan, bir tarafı geçmişini muhafaza ederken dięer tarafı şimdiki gerçekleyen iki yöne saçılan oluşları takip eden göstergelerdir. Oluş Göstergesi; doğrudan bir güç sunarak sürekli deęişime olanak sağlayan göstergelerdir. Deleuze'e göre bu göstergelerin yaratıcısı zaman imgesidir, bu sebeple hareket imgesinden çok daha kavramsaldır (Deleuze, 2015, s. 137-144). Hareket imge kurgusunu, hareketli grafiklerde çözümlemenin doğrusallığına nazaran, zaman imge kavramındaki anlatım, zaman ve oluş göstergeleri çok daha geçişli bir tanım serisine sahip olabilir. Göstergelerin karşılıkları arasındaki

geçişlilik, imgeyi biçimsel sınırlarından kurtararak, izleyiciyi, anlamı bağlamın kendisinde aramaya iter.

Zaman İmge ve Hareket İmge kavramlarının daha iyi anlaşılmasında Kronos ve Tempus anlatısının incelenmesi faydalı olacaktır. Fiziksel zaman kavramını belirtmek için kullandığımız kronos kendi esnetilemez kurallarınca ilerler. Zaman geçer, bir gün diğerini izler, gece gündüzü. Ama Bergsonun ifadesi ile tecrübe ve izlenimlerimizle şekillenen içsel zamanımız, tempus dediğimiz insani zamana karşılık gelmektedir. Kabullenmek ya da reddetmek gibi çok sayıda zıt değişkenin bir bağıntısı olan tempusun kronos karşısında ağır basacağı düşünülmektedir (Biro, 2011, s. 27). Bu bağlamda katı kuralları olan, hareketin zamanı bastırıldığı Hareket İmge anlayışının kronosu, zamanın kendisini doğrudan izleyen içsel zamanı ile iletişime geçmesi amacı ile kurgulayan Zaman İmge yaklaşımının ise tempusu karşıladığı sonucuna ulaşılır.

### **3.4. Grafik Tasarımda Hareketli İmge**

Gösterilen imge anlamını, toplumu oluşturan bireylerin kültürüler kodu doğrultusunda inşa etmektedir. Grafik tasarımda imge-izleyici alışverişi, sadece bir tarafın zekasına bağlı olmayan kolektif, melezleşmiş bir etkileşim durumudur (Burnett, 2012, s. 71). Neyin imge neyin olmadığı noktasında ise Sartre'ın; "gerçekleşmiş bilginin nesnesi olmaktan öte, tasarımılamaya olanak veren her nesne imge olarak tanımlanabilir." (Sartre, 2017, s. 41). Yorumu, hem grafik tasarım hem de diğer sanat dallarında imgenin sınırlarını çizmenin pragmatik bir çıktısı olmayacağını özetler niteliktedir. Bu doğrultuda, grafik tasarımda hareketli imgenin anlaşılması için hareket illüzyonunun imgeler üzerinden kurgulandığı örnekleri inceleyerek, imgeyi harekete götüren sebep ve sonuç ilişkilerini kavramak, önemlidir.

#### **3.4.1. Hareket İllüzyonu**

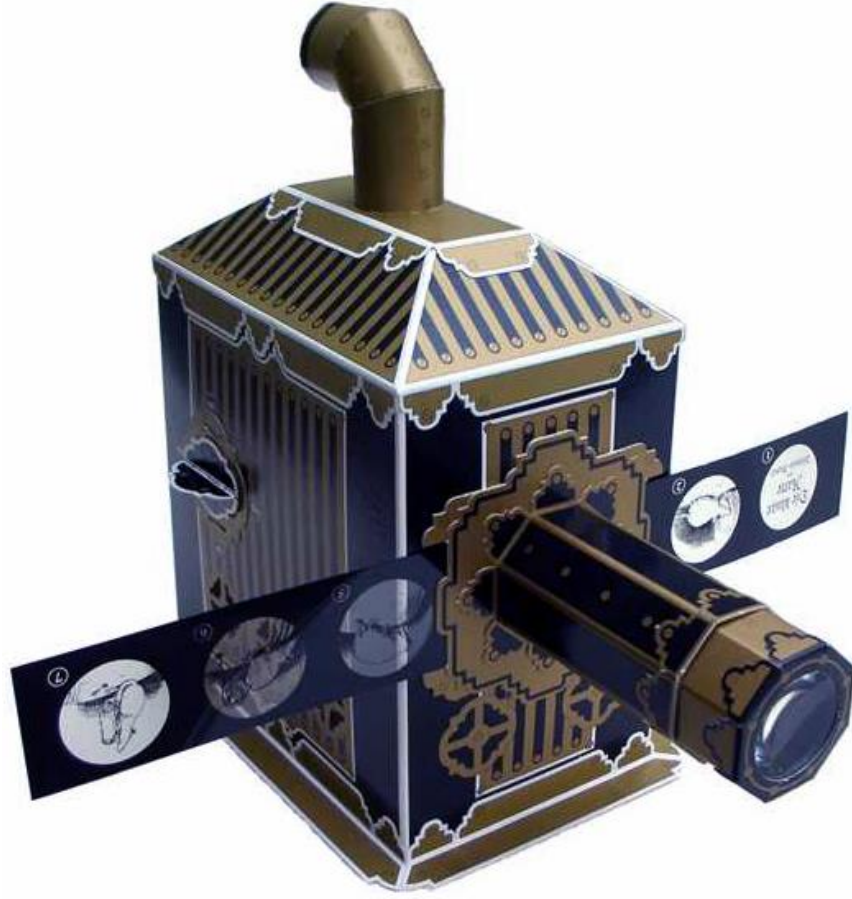
Hareketli imgeler yaratma fikri sanıldığı gibi aksine yalnızca teknolojik ilerlemelerin tetiklemesi ile meydana gelmemiştir. Bu dürtü, ifade edilmek istenen durum, konu vb. yaratının gücünü artırmak adına insanlığın erken tarihinde dahi kendini göstermiş, teknik teknolojik gelişmeler sadece çıktının formatını değiştirmiştir.

Bir hikayeyi anlatabilmek için hareket algısı uyandıran görseller oluşturulması, hareket hissini vermek adına, öykünülen canlının anatomisi dışında, uzuvlar ilave edilmesi, ara karelerin atılarak başlancık, süreç ve sonuç kareleri şeklinde görselleştirilmesinin ilk örnekleri Mısır duvar bezemeleri ve Yunan kap üzeri resimlemelerinde (Bkz. Görsel:22) görülmektedir (Krasner, 2013, s. 2).



**Görsel 22.** Panathenaic Amphora, M.Ö.500  
([https://en.wikipedia.org/wiki/Euphiletos\\_Painter](https://en.wikipedia.org/wiki/Euphiletos_Painter), erişim: 03.01.2020)

Hareket illüzyonu yaratmak adına tarih boyunca birçok girişim gerçekleştirilmiştir. 19. yüzyılda görüntü sürekliliğinin yakalanabildiği birkaç alternatif girişim gerçekleştiyse de daha gerçekçi hareket illüzyonu, optik araçların keşfine kadar tam anlamıyla uygulanamamıştır. Farklı efektlere olanak sağlayan, sahnenin arkasından ışıklandırılarak derinlik hissini verilip, sahne üzerinde hareketliymiş izlenimi uyandıran illüzyonumsu tiyatro kutuları, Fransa'da 1600'lerde halk tarafından çok rağbet görmüştür. O dönemde, insanların ilgisini çeken diğer bir hareketlendirme yöntemi de "Magic Lantern" (sihirli fener) (Bkz. Görsel:23) idi. Magic Lantern, el ile boyanmış ya da fotografik görsellerin, hareket edebilen cam yüzeylerin üzerine işlenmesi ile oluşturulan katmanların, önceleri ateş daha sonra da gazın yakılmasıyla oluşan ışık ile aydınlatılması prensibine dayandırılıyordu. Bu yöntemin, arkadan ışıklandırılarak yansıtma (projeksiyon) fikrinin erken dönem örneklerinden olduğu söylenebilir (Krasner, 2013, s. 2).

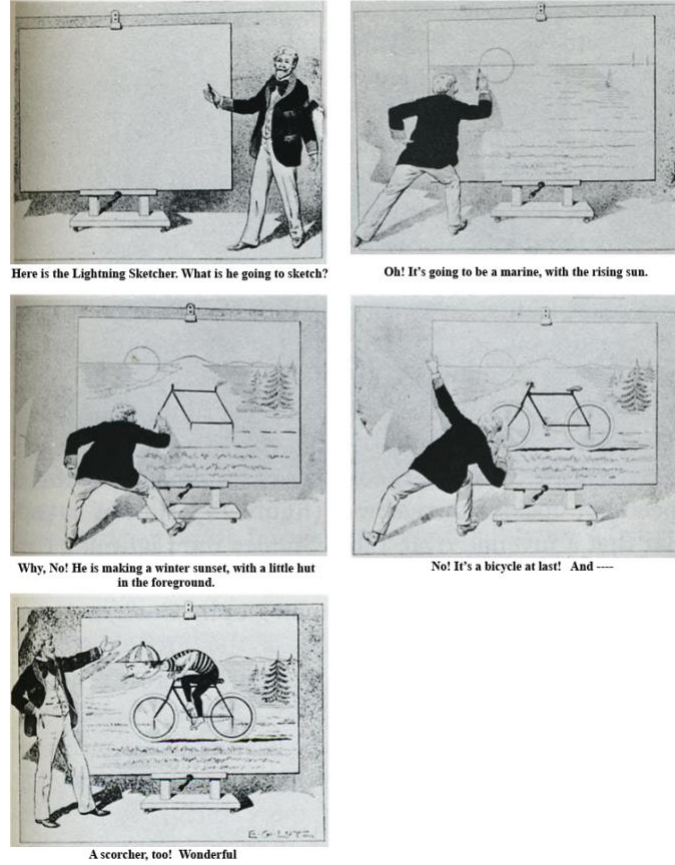


**Görsel 23.** Magic Lantern, 17. yüzyıl.

([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/0/0a/Visual\\_reinforcement\\_magic\\_lantern.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/0/0a/Visual_reinforcement_magic_lantern.jpg), erişim: 03.01.2020)

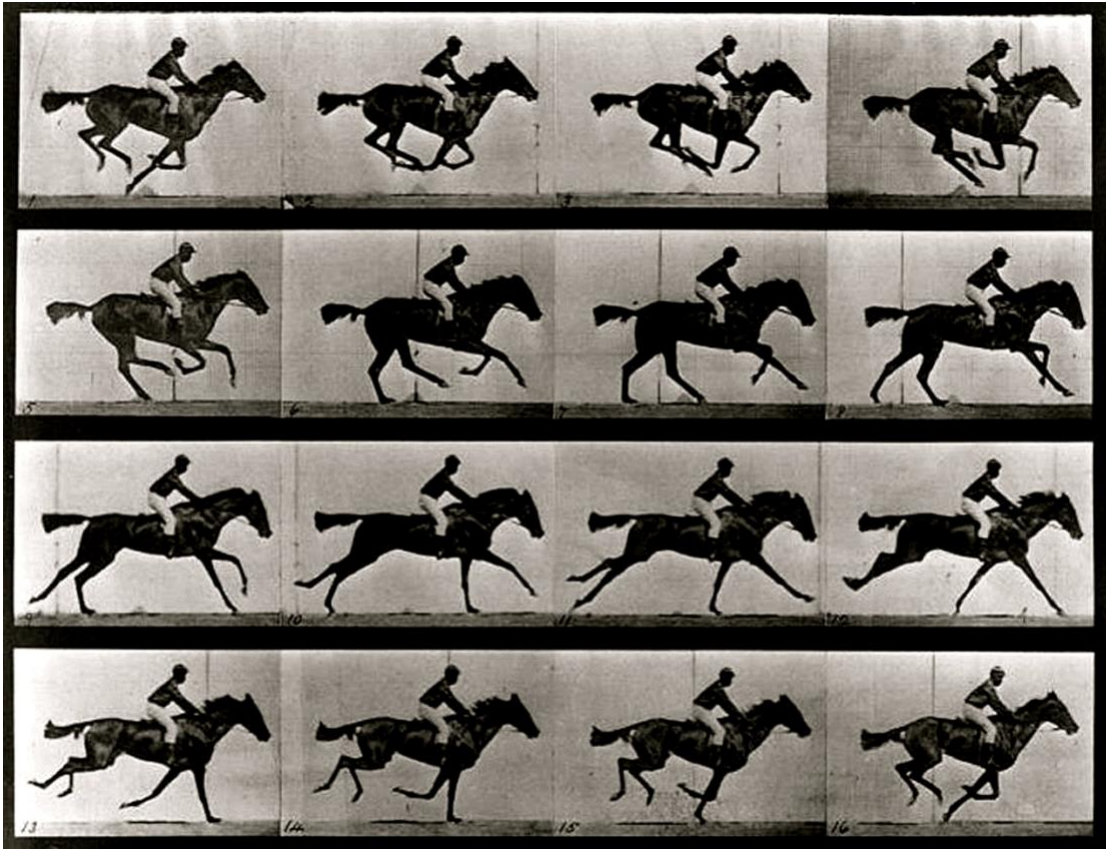
19. yüzyıl bugün bildiğimiz anlamda çizgi yardımıyla hareket algısı oluşturma yönünde de farklı girişimlere sahne olmuştur. Flaş Skeçler de bu yöntemin erken dönem habercilerinden biriydi.

“Lightening Sketches” (Flaş Skeçler) nin nasıl yapıldığına dair bilgi, Edwin G. Lutz’un bıraktığı bir kayıttan çözümlenebilir. 1897’de Flaş skeçler, animasyon sineması henüz yokken, salonlarda insanları eğlendirmek amaçlı kullanılıyordu. Temelde, çizgilerin hareket ettirilmesi ile bir hareket algısı oluşturuluyordu. Bu durum, meydana gelen bu illüzyon ile bir hikayenin anlatılabileceği fikrini akla getirmişti. Temel dış çizgileri kullanarak yapılan çizimler sırasında, yeni çizgiler ekleyip çıkararak, şekillerin başka şekillere, dolayısıyla imgelerin de başka imgelere dönüşmesi sağlanıp, dramatik bir çatıya sahip hikayeler aktarılabiliyordu (Samancı, 2004, s. 4-5).



**Görsel 24.** Edwin G. Lutz'un flaş skeçler hakkındaki çizimi  
<http://www.michaelspornanimation.com/> erişim: 03.01.2020)

Görüntü ve hareket anlamında Edward James Muybridge'in önemli katkıları olduğunu söylemek mümkündür. Sinemanın ilkel halini bulan kişi olarak tanımlanan Muybridge, önceleri devlet için çalışmış daha sonra endüstriyel ve manzara konusunda uzmanlaşmış İngiliz asıllı bir fotoğrafçıdır. Muybridge, 19. yüzyılın ilk yarısında merak edilen dört nala koşan bir atın aynı anda tüm ayaklarının yerden kesilip kesilmeme soruna yanıt bulmak için Kaliforniya valisi tarafından görevlendirilir. Bu görev üzerine Muybridge atın hareket görüntüsünü yakalayabilmek için fotoğraf makinelerinden oluşan bir düzenek hazırlar. Muybridge yaş kolodyum tekniği kullanarak 1/1000 enstantanede dört nala giden bir atın bütün hareketlerini kayıt altına almayı başarmıştır ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Edward\\_Muybridge](https://tr.wikipedia.org/wiki/Edward_Muybridge), erişim: 03.01.2020).



**Görsel 25.** Edward James Muybridge'in çalışmasından kareler  
(<https://vickielester.com/2014/01/29/edward-muybridge-one-of-the-fathers-of-the-motion-picture/>, Erişim: 03/01/2020)

Hareket algısının günümüz tanımıyla sinemaya sektörüne taşınması ise 1889 yılında tecrübe edilen birtakım kimyasal ve fiziksel deneylerle, imgeyi harekete geçiren farklı üretim biçimlerinin gerçekleştirilmesi ile sağlamıştır. 19. yüzyılın son çeyreğinde Amerikalı bir rahip olan Hannibal W. Goodwin, selüloid bazlı transparan bir film geliştirmeyi başarmıştı. Bu tarihte ilk kez, tek bir makarada ardışık görseller sıralanıp gösterilebilen girişim olarak kabul edilir. Britanya'da Louis ve Auguste Lumiere, Kinora isimli cihaz ile üzerinde bir seri fotoğraf taşıyan 14 cm'lik bir tekerleği el ile çevirmek yoluyla hareketli görüntü oluşturmayı başarmışlardı. Yıl 1894'e geldiğinde ise Londra, New York ve Paris'te kinetoskop isimli, projeksiyon, kamera ve modern sinemanın öncüsü olarak kabul edilen alet icat edilmişti. Tarihte ilk kez izleyenlerin para ödediği, geniş bir ekrana yansıtılmış bir gösterim organize ediliyordu (Krasner, 2013, s. 5).



**Görsel 26.** Kinora (solda), Kinetoskop (sağda)

(<http://www.mhs.ox.ac.uk/wp-content/uploads/kinora1.jpg>

[https://www.liveauctioneers.com/item/9712922\\_793-edison-projecting-kinetoscope-head-c-1902](https://www.liveauctioneers.com/item/9712922_793-edison-projecting-kinetoscope-head-c-1902)  
erişim:08.01.2020)

### 3.4.2. Hareketli Grafiklerin Gelişimi

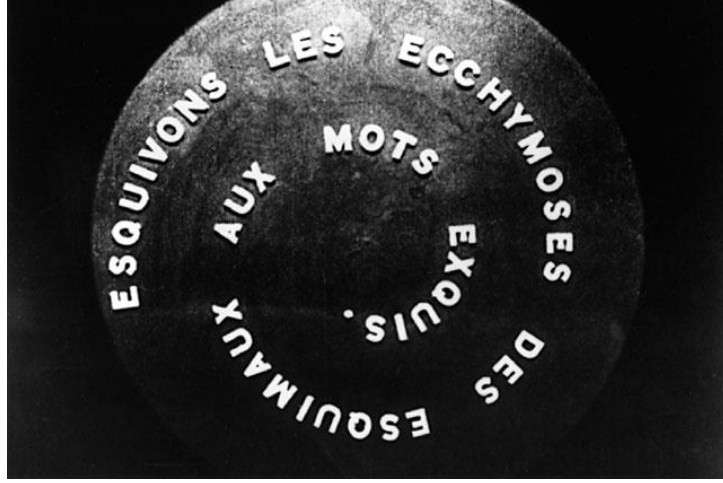
“Her gösterge kendinden önceki ve sonraki ile bağıntısında anlam kazanır“ Charles Sanders Peirce (Deleuze, 2015, s. 104). İmge tasarımında iletişimin kurgulanması adına düz anlam, tipogram, metonimi, benzetme, anoloji, paradigma, metafor vb. yollara başvurmaktayiz (Ambrose, 2013, s. 5). Görsel iletişim tasarımında kullandığımız bu yöntemler, kültürel ve teknolojik gelişmelerle beraber çıktı anlamında yeniden tanımlanmış, hatta bu değişim imgelerin iletişim biçimlerini tanımlayan ilişkilerde de kayda değer ölçüde kendini göstermiştir. Bu değişimin, anlamın içeriği ile ilgili olduğu kadar anlam iletimi sağlayan imgenin tanımı ve tasarımına dair değişen hissiyatla da ilgili olduğu düşünülmektedir (Burnett, 2012, s. 83).

20. yüzyılın başında tasarım, kendi paradigmasına eklenen hareket olgusu ile izlekle izleyici arasındaki ilişkiyi baştan yapılandıran ve doğal algımızı sarsan çıktılara sahip bir alan haline gelmiştir. İmgelerin, belirli bir zaman aralığında, hareketlerini kurgulama ve yönetme eylemi olarak tanımlayabileceğimiz hareketli grafikler önce sinema daha sonra televizyon günümüzde ise çoklu ortamlarda sıkça karşılaştığımız bir biçim haline gelmiştir.

1920’lerin başında, hareketli tipografinin erken dönem örneklerinden biri olan Marcel Duchamp imzalı “Anemic Cinema” (Bkz. Görsel: 27), hareket ile tipografinin



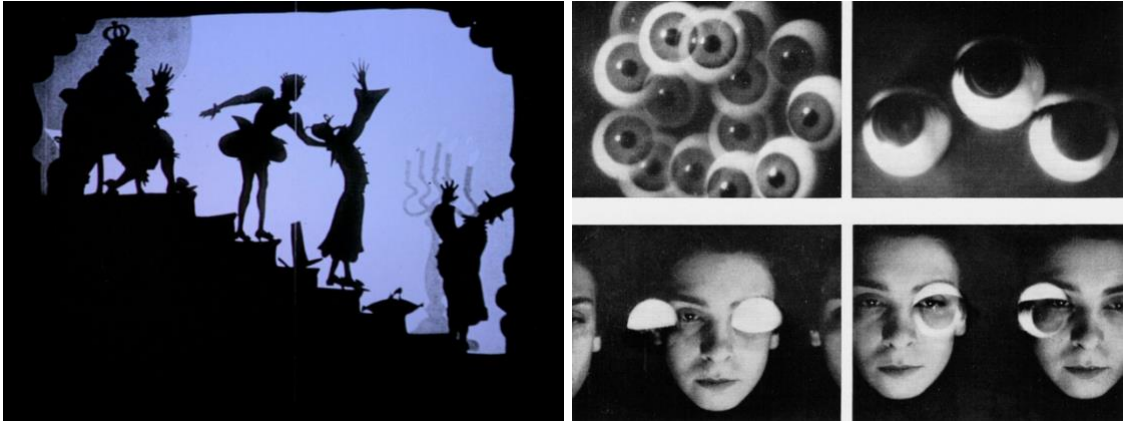
etkisinin ne denli yükseltilebileceği fikrinin hem öncüsü hem de ardılları için esin kaynağı olduğu söylenebilir.



Görsel 27. Anemic Cinema filminden bir kare.

<http://smfafilm.blogspot.com/2012/11/anemic-cinema-marcel-duchamp.html>

1920'li yıllar ayrıca Lotte Reiniger'in filigran kağıtları kullanarak tasarladığı silüetlere hayat verdiği "Cindirella" (1922), Hans Richter'in değişen geometrik şekiller ve stok görüntülerle harmanladığı deneysel bir Dadaist film olan "Filmstudie" (1926), Viking Eggeling'in Art Deco akımından etkilenerek basit çizgi ve eğrilerle kurguladığı hipnotik yapıtı "Symphonie Diagonale" (1924) gibi hareket tasarımının ve hareketli grafiklerin gelişimi adına önemli eserlere tanıklık etmiştir.





**Görsel 28.** a- Lotte Reiniger, Cindirella, b- Hans Richter, Filmstudie, c- Viking Eggeling, Symphonie Diagonale

<https://drnorth.files.wordpress.com/2009/10/vlcsnap-2009-10-15-20h58m32s88.png>,  
[https://66.media.tumblr.com/tumblr\\_m19pnylo4v1qfg94wo1\\_1280.jpg](https://66.media.tumblr.com/tumblr_m19pnylo4v1qfg94wo1_1280.jpg),  
<http://anthologyfilmarchives.org/collections/reference-library/stills/1220> (erişim:09/01/2020).

20. yüzyılın ikinci çeyreğine gelindiğinde insanoğlu, getiri ve götürüleri hala tartışılan bir medyumla, televizyonla tanışmıştır. Eşzamanlı yayın yapma olanağına sahip bu yeni görsel iletişim aracı, yaşadığımız dünyayı çok daha küçük bir ölçeğe indirip haberdar olma niceliğimizde radikal bir değişime önyak olmuştur. Televizyon yayını ile beraber hareket tasarımı ile şekillendirilmesi gereken daha fazla alan olduğu anlaşılmış bu da hareketli grafiklere duyulan ihtiyacı artırmıştır.

Televizyon yayınının ilk kez NBC/RCA işbirliği ile 1939 yılında yayına başlamasına rağmen araya giren İkinci Dünya Savaşı sebebi ile yayınlarına ara vermek zorunda kalan NBC (National Broadcasting Corporation), ABC (American Broadcasting Channel) ve CBS (Columbia Broadcasting Service) gibi yayın kuruluşları 1940'ların ortaları ile beraber tekrar işe koyulmuşlardır (Atiker, 2009).

Gün geçtikçe yaygınlaşan televizyonun daha fazla izleyiciye ulaşması, günümüzde de halen yayın yapmaya devam eden birçok televizyon kuruluşunun yapısının daha kurumsal bir hale gelmesi ile sonuçlanmıştır. Bu sebepten 1950'lere tarihlenen,

televizyon yayınlarında kullanılan grafik tasarım ve hareketli grafikler, daha çok kurumsal kimliği yansıtan logolar üzerine kurgulanmıştır (Halas,1984, Atiker, 2009).

İngiliz grafik tasarımcısı Abram Games, 1953 yılında BBC televizyonu için tasarladığı logoyu (Bkz. Görsel: 29) hareketli, mekanik bir düzeneğe çevirip yayında kullanarak televizyon tarihinde kullanılan ilk hareketli logo tasarımcısı olarak kayıtlara geçmiştir. Dıştaki kanatlardan merkezdeki göz imgesine doğru seyreden bir hareket kurgulanan logonun heykeltıraş J. F. Johnson ile birlikte metal, tahta ve piyano telleri yardımıyla gerçekleştirildiği bilinmektedir (Krasner,2008, Atiker, 2009),



**Görsel 29.** BBC Logosu ve Abram Games

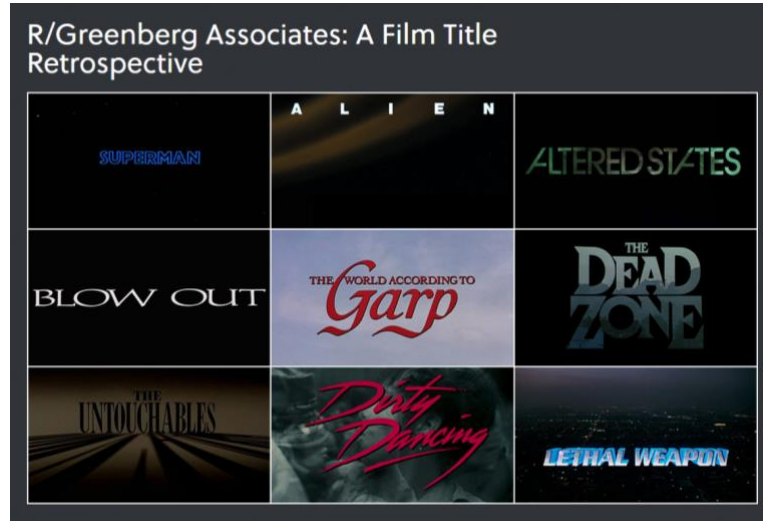
<https://www.bbc.com/historyofthebbc/research/bbc-idents/television-symbol>, (erişim: 09/01/2020)

1950'lerle beraber sinema sektörü de artan bir ivme ile üretim yapmaya devam etmiştir. Sinemaya olan ilgiyi arttırmak ve görsel anlatımı desteklemek amacıyla tasarlanan film jenerikleri, hareketli grafik tasarımının alanına giren önemli kalemlerden biri haline gelmiştir.

Otto Preminger imzalı "The Man With The Golden Arm" (1955) filminin jenerik tasarımı ile ünlünen Saul Bass bu alanın öncülerinden kabul edilirken bir başka Amerikalı tasarımcı olan Maurice Binder, soyut ve erotik imgelerle kurguladığı Dr. No ile başlayıp Liecence to Kill ile biten 14 filmlik bir serinin jenerik tasarımına imza atarak bu alanda literatüre giren diğer bir isim olmuştur.

20. yüzyılla beraber yaşanan dijital devrimle, hareketin ifade ediliş biçemi ve tasarım alanı köklü değişikliklere uğramıştır. Yeni teknoloji ve getirileri, tasarımcılara daha önce görülmemiş imge ve formlar yaratma olanağı sunmuştur (Meggs, 1992, s. 469).

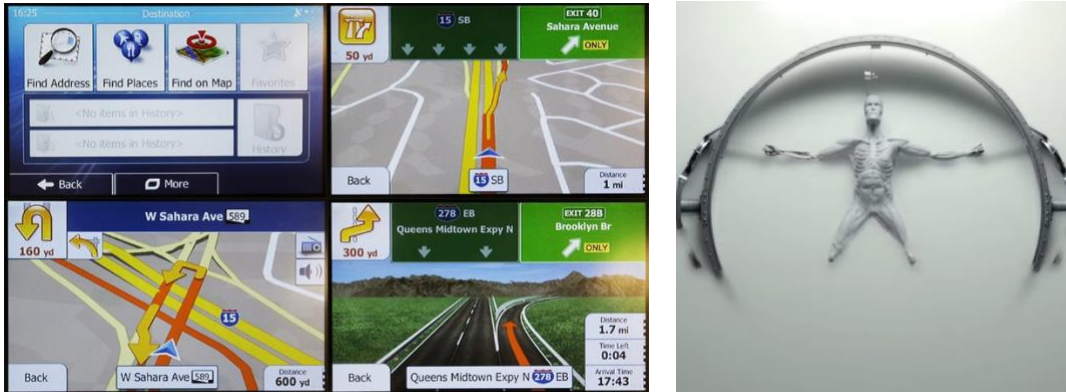
Bu yeni olanaklar doğrultusunda 1977 yılında Richard Alan Greenberg ve kardeşi Robert Greenberg'in kurdukları hareketli grafik stüdyosu R/Greenberg Associates ile hareketli grafiklerin gelişimi anlamında bir ilerleme yaşanmıştır. "Flying", "Superman", "Family Business", "Flash Gordon" gibi filmlerin jeneriklerinde imza atan ekip, bilgisayar ortamında üç boyutlu tipografinin jeneriklerde kullanımının öncüsü olmuştur (Krasner, 2013, s. 22).



**Görsel 30.** R/Greenberg Tasarım Stüdyosu, Jenerik Retrospektifi

[https://www.artofthetitle.com/studio/r-greenberg-associates-r-ga/\(erişim:31/01/2020\)](https://www.artofthetitle.com/studio/r-greenberg-associates-r-ga/(erişim:31/01/2020)).

21. yy ile beraber akıllı telefon ve uygulama arayüzleri, bilgilendirme animasyonları, medikal görselleştirme ve jenerik tasarımı gibi birçok konu, hareketli grafik tasarımında ayrı bir uzmanlık konusu haline gelmiştir (Bkz. Görsel: 31). Grafik tasarımının bu yeni gücü, bu konuda eğitim veren profesyonel kurumları da hareketli grafikler için ayrı bir eğitim programı tanımlamaya yöneltmiştir.





**Görsel 31.** Hareketli Grafiklerin Çeşitli Kullanım Alanları

<https://navtv.com/products/NTV-KIT596/nng-toyota-4-navigation.html>

<https://www.vulture.com/2016/10/westworld-black-male-nudity-anatomy-of-a-scene.html>

[https://tr.pinterest.com/pin/412431278345062787/?lp=true\(erişim:31/01/2020\)](https://tr.pinterest.com/pin/412431278345062787/?lp=true(erişim:31/01/2020)).

Günümüzde ise neredeyse hergün katlanarak artan işlemci hızları, yazılım çeşitliliği ve değişen görüntüleme biçimleri, teknoloji ve tasarımla girdiğimiz ilişkinin yönünü de değiştirmiştir. Bu güç, sanal ortamları, deneyimlenen ve resmedilen arasındaki mesafeyi aşabilmek adına grafik tabanlı foto gerçekçi bir yaklaşıma götürmüş, hareketli grafikler de kendi içinde bu değişen yüzeyden etkilenmiştir. Yaşanan değişim, hareketli grafiklere ihtiyaç duyulan alanların sayısını arttırmakla beraber, grafik imgenin tasarlanması ve iletişime geçme kabiliyetini de daha dalgalı bir nitelik skalasına götürdüğü düşünülebilir.

### 3.4.3. Animasyon ve Hareketli Grafikler Ayrımı

21. yüzyıl ile beraber, animasyon kavramı gibi hareketli grafiklerin de kendi özerk alanını ilan ettiği söylenebilir. Bu durum, imgenin hareketli ifade biçimine getirdiği zenginliğin yanı sıra, bu iki kavramın tamınları arasında da bir karmaşaya yol açtığı düşünülmektedir. Elbette bu iki alan arasındaki fark, siyah-beyaz zıtlığı gibi ifade edilemese de üstlendikleri görevler, uygulama alanları ve tanımları incelendiğinde önemli farklılıklara sahip oldukları gözlemlenmektedir.

Grafik tasarım, estetik kaygıları göz ardı etmeden, tasarımcının zihnindeki yaratım süreci ile, istenen fikrin işlenmesi ve izleyiciye bu mesajın dikkat çekici bir şekilde sunulması şeklinde tanımlanır (Arıkan, 2009, s. 21, Ambrose, 2010, s. 41). Günümüzde bu işleyişi afiş, illüstrasyon, kitap vb. geleneksel grafik tasarım

ürünlerinde olduğu gibi hareketli grafikler düzleminde de kendini göstermektedir. Animasyon kavramının ise, “anima”dan yani “canlıdan” gelip zamanla ekler alarak “canlandırma” karşılığına evrildiğini görmek mümkündür. İşleyişi, temelde “hareketlendirme” eylemine dayansa da, yeterli kavramsal karşılığı bulamaması sebebi ile içinde, renklendirme, ışıklandırma, seslendirme gibi karşılıkları bulunduran “canlandırma” teriminin kullanılması, kavramı, daha kapsayıcı bir tanıma götürmüştür (Wells, 1996, s. 193, Tezcan, 1990, s. 15, Gayret, 2018, s. 19).

Bu bağlamda, bir senaryoyu, birbirine refere eden imajların, hareket etüdüne dayalı bir yaklaşımla, devamlılık gösteren bir izleni oluşturma yöntemi ile önceliği kavram görselleştirme olan ve bu kavramı bağlam doğrultusunda hareketle buluşturan bir disiplin arasındaki başat farklılığın, yaklaşımdan kaynaklandığı ayrımına varılabilir.

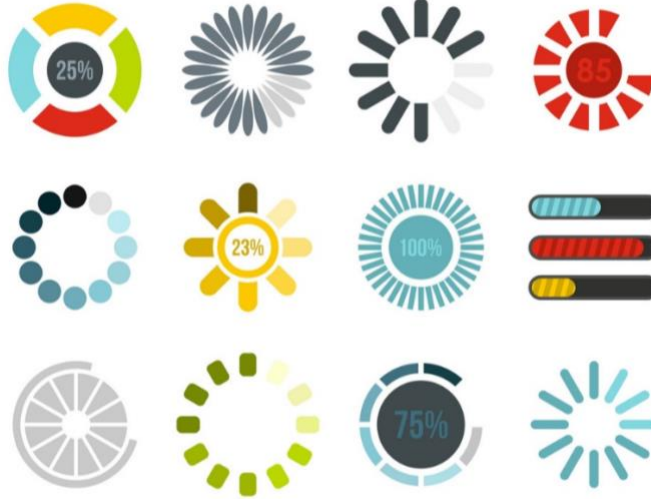
Amerikalı grafik tasarımcısı Michael Rock, grafik tasarım uzamına bakıldığında gözlemediğimiz şeyin, içeriğin tarihinden çok biçimin tarihi olduğunu ifade eder (Armstrong, 2012, s. 114). İfade, teknik benzerlikler sebebiyle sıklıkla beraber anılan bu iki kavramın mayalarındaki ayrılığın kavranmasının, her iki disiplin için de faydalı olacağını destekler niteliktedir.

### **3.5. Hareketli Grafik Çalışmalarında, Hareket, Zaman ve Algı Analizleri**

Bu başlıkta, İlk üç bölümde incelenen, algı, zaman, hareket ve imge kavramlarının bir hareketli grafik çalışmasındaki rolü ve işleyişi incelenecektir. Bu kavramların ve ilgili teorilerin, örnekler üzerinden çözümlenmesi, hareketli grafik tasarımının yorumlanması ve tasarlanması noktalarında, farklı bakış açılarının geliştirilmesinde yardımcı olacaktır. Bu bağlamda, incelenecek çalışmaların Hareket İmge ve Zaman İmge temellerinde, farklı örnekler üzerinden analizi, konuyu daha anlaşılır kılacaktır.

İlk grup, bölüm 3.3.1. Hareket İmge alt başlığında açıklanan yaklaşımla kurgulanan hareketli grafik tasarımlarıdır. Görsel kartografların, sayıca yoğun ve zihinsel otomasyonun nicel anlamda yüksek olduğu bu yaklaşımı, ilk adımda, tasarımın bağlamı ile tespit etmek mümkündür. Zaman ve mesaj kaygısının ön planda olduğu bu tasarımlarda, eşitliğin sol tarafındaki (Bkz. Görsel: 20) hareket miktarı artırılarak, illüzyon baskın bir biçime gidilir. Bu tasarımların en sık karşılaştığımız ve en basit

örnekleri, web sitelerinde, mobil uygulamalarda, işletim sistemlerinde ve neredeyse tüm bilgisayar programlarında, verdiğimiz komutun zaman alması durumunda karşılaştığımız, hareketli süreç ikonlarıdır (Bkz. Görsel: 32).



**Görsel 32.** Hareketli Süreç İkonları

<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/download-progress-bar-icons-set-flat-style-vector-10513989>

Komut vericiye, sürecin işleyişi ile ilgili anlık veriyi görselleştirip ileten bu tasarımlar, kullanıcının zamanla ilgili gerilimini azaltma görevine sahiptir. Bir an önce sonuçlanması beklenen süreçler için kullanılan bu grafikler, görece yavaşlayan, uzayan ya da değişimin miktarı tanımı ile duran zamanı perdeler. Genellikle mavi ve yeşil gibi renklerin kullanılması rahatlatıcı bir etki yaratırken, yaygın bir saat görseline öykünülmesi, hareketin de bildiğimiz saat yönünde ya da soldan sağa gerçekleşmesi, alıştığımız zaman algısının değişime uğramadan devam ettiği sanrısını yaratır.

En kısa zamanda maksimum veri iletmeye odaklanan bu yaklaşım için, saniyelerin para birimleri ile ifade edildiği televizyon yayıncılığı, son derece uygun bir platformdur. İzleyici, izlenen kanalda ve içerikte, olabilecek en uzun süre tutmayı hedefleyen yayın kanalları, Hareket İmge temelli hareketli grafikleri sıklıkla kullanmaktadırlar. Sürekli ve yoğun bir uyarıcı trafiği ile dikkati devamlı izlekte tutmayı amaçlayan bu biçemle, asıl izlenince henüz başlamadan, içerik ile ilgili bilgi vermek için tasarlanan *show opener*'larda (Bkz. Görsel: 33-a) ve iki farklı görüntü arasında köprü kurma görevi üstlenen *bumper*'larda (Bkz. Görsel: 33-b) karşılaşmaktayız.



**Görsel 33.** 2017 Oscar Yayını için kullanılan Show Opener(Solda) ve Studio Ronald Vierbergen için tasarlanmış Hareketli Logo İçeren Bumper Örneği(Sağda).

<https://ju.se/en/about-us/press/news/>

<https://www.youtube.com/watch?v=vvZi-DaiN-s>

İçsel zamanın ötelendiği, izleğin hızına teslim olunan bu biçimde, show opener'lar, hem içerik hem de kurgu anlamında, izleyenin zaman algısında kırılmalara yol açarlar. İzlenenin, görsel anlamda tepe noktasından alınacak hazzın imgeselleştirilip, görüntü aralarına yerleştirilmesi, zaman düzleminde, izlenen an ile sonuç arasında sürekli köprüler kurarmamızı sağlar. Bu haliyle İzlek, İzleyenin o anda kalmasını sürekli öteleyerek, devamlı bir beklenti halinde seyretmesine sebep olur. 3.4.2. Hareketli Grafiklerin Gelişimi bölümünde bahsedilen film jeneriklerinde de show opener'larla benzer bir şekilde, Eisenstein'ın Ani Etki prensibinin çalıştığını görebiliriz. Ticari, dolayısı ile zamansal kaygılarla, hareketin öncelendiği bu işleyişi, film şirketlerinin hareketli logo tasarımlarında da izlemek mümkündür (Bkz. Görsel: 34). Genellikle film gösterimlerinden hemen önce izletilen bu hareketli grafikler, jeneriklere göre daha kısıtlı bir zamanda marka kimliğinin aktarılması görevini üstlenirler. Kurumsal kimliği temsil eden logo yada logotype'lara, hareketin eklenmesi, ışık, renk, kadraj gibi girdilerin çeşitlenmesi ve ses desteği ile oluşturulan bu çalışmaları, Hareket İmge yaklaşımı ile okumak mümkündür.

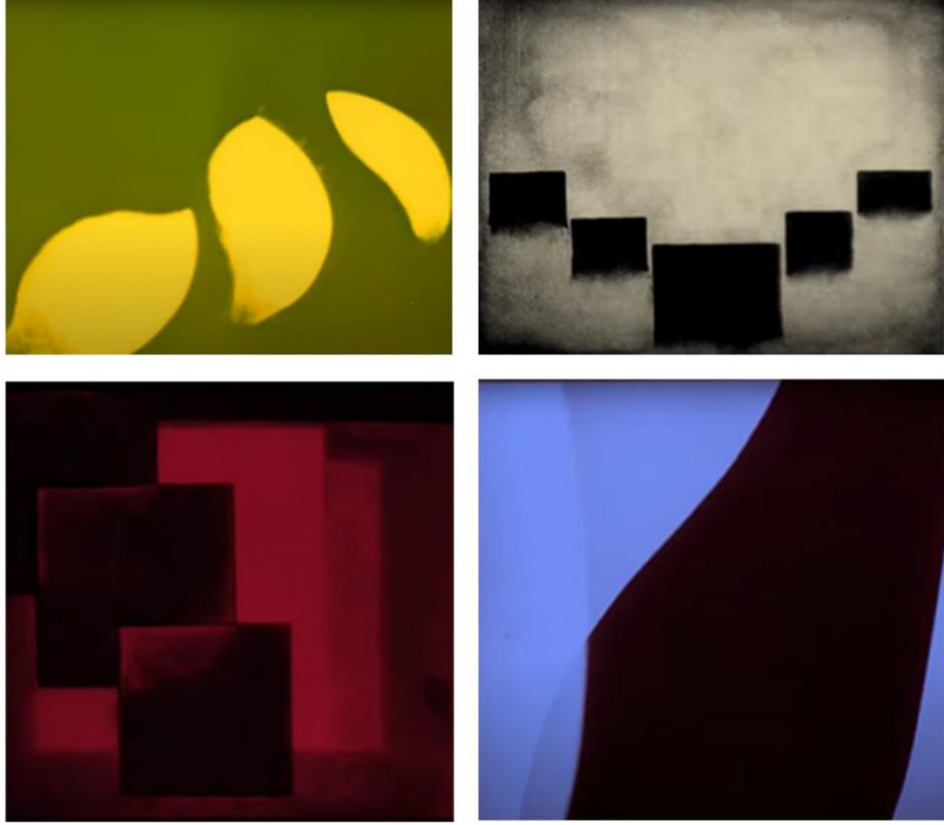




**Görsel 34.** Film Şirketleri Hareketli Logo Örnekleri

<https://www.youtube.com/watch?v=f363aMPK2Ng>

İkinci grup ise bölüm 3.3.2. Zaman İmge alt başlığında açıklanan yaklaşımla kurgulanan hareketli grafik tasarımları içindir. Zaman İmge, tanımı, uygulama alanları, izleyici algısında hedeflenen nokta ve veri alışverişi anlamında, Hareket İmge yaklaşımı kadar sık karşılaştığımız bir biçem değildir. Günlük yaşantılarımızda zorunda bırakıldığımız, birbirini takip eden durumlarla sürekli meşgul olan zihnimize, asıl ait olduğumuz doğal yaşamın ritmi arasındaki uyumsuzluğun, dengelendiği veya tersine çevirdiği çalışmalar bu başlık altında incelenebilir. Hareketli grafikler anlamında öncül örnekleri 20. yüzyılın ilk çeyreğinde, Walter Ruttmann'ın çalışmalarında görmek mümkündür. 1921 ile 1925 yılları arasına tarihlenen, "Lichtspiel Opus 1, 2, 3, 4" (Bkz. Görsel: 35) serisi, grafik tasarım ve resim sanatçısı olan Ruttmann'ın deneysel sinemanın mihenk taşlarından biri olarak kabul edilen çalışmasıdır.



**Görsel 35.** Walter Ruttmann, Lichtspiel Opus 1, 2, 3, 4'den Görüntüler

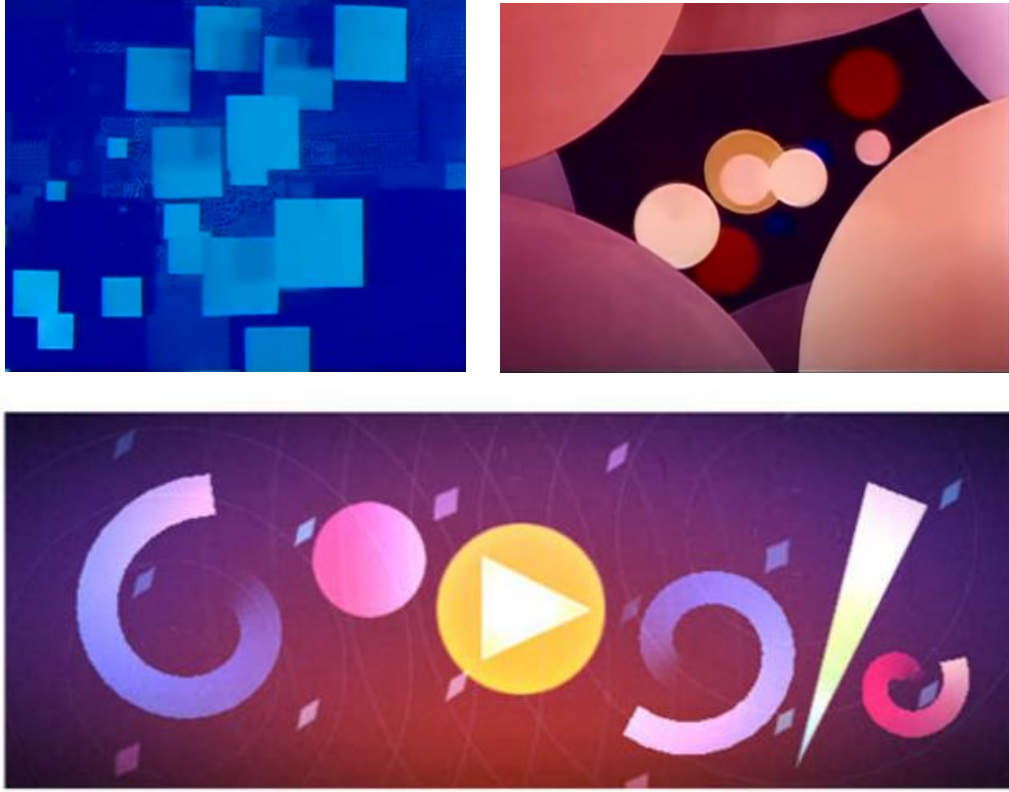
<https://www.youtube.com/watch?v=aHZdDmYFZN0&t=128s>

<https://www.youtube.com/watch?v=RwahxVC3rDY>

<https://www.youtube.com/watch?v=hSA8-OuadME&t=50s>

<https://www.youtube.com/watch?v=KTDlvDsQ0Uc&t=131s>

Hareket İmge temelli tasarımları çözümlenin doğrusallığına kıyasla, anlatım, zaman ve oluş göstergelerinin izlediği geçişli seyir, Ruttmann'ın çalışmalarında sıklıkla izlenmektedir. Zaman İmge'deki bu geçişlilik, bir süre sonra izleyicide, imgeyi biçimsel sınırları içinde değerlendirme yaklaşımından kurtararak, izleğin anlamını bağlamın kendisinde aramaya yöneltir. Cam üzerine yağlı boya ve her hareketi kayıt altına alan özel bir kamera ile gerçekleştirilen bu çalışmalar, kendi zaman ritmini, imgenin kendi seyri ile inşa eder. Jordan Belson, Hans Richter gibi isimlerle beraber 2017 yılında, doğumunun 117. yıl dönümü anısına, Google şirketi tarafından bir doodle (Bkz. Görsel: 35) tasarlanan, Oskar Fischinger'ın çalışmalarında da Zaman İmge temelli yaklaşımın kullanıldığı görülür.



**Görsel 36.** Oskar Fischinger, Optical Poem'den Görüntüler (Üst Sol ve Sağ), Doodle Görseli (Alt)

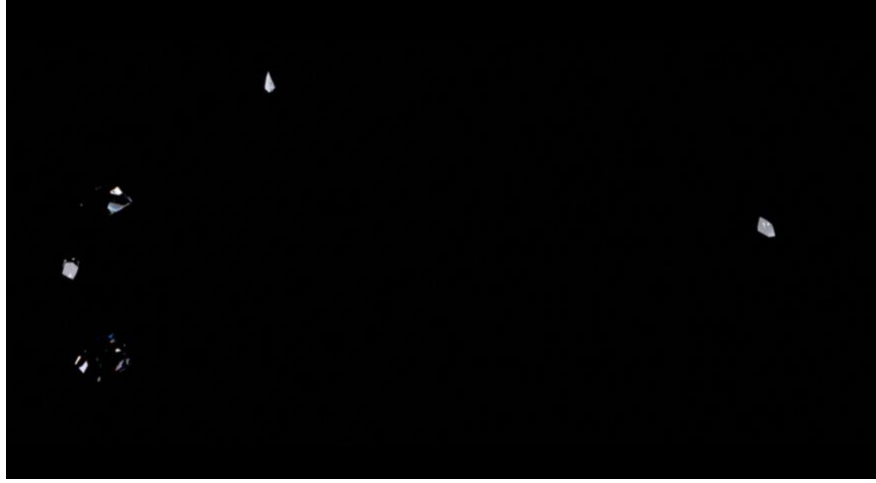
<https://www.youtube.com/watch?v=6Xc4g00FFLk&t=167s>

<https://www.google.com/doodles/oskar-fischingers-117th-birthday>

1938'e tarihlenen "Optical Poem" (Optik şiir), isimli çalışma, genel anlamda, kavramların, müziğin ritmi ile şekillendiği bir izlek sunar. Sürekli ileriye, bir sonraki adımı ve yüksek tempoyu hedefleyen Hareket İmge'nin aksine, bu çalışmanın, doğal seyrimizin, inişli çıkışlı, dalgalı bir grafik oluşturan içsel zamanına daha yakın kurgulandığı görülür. Tasarımcı/sanatçı, es'lere ve boşluklara yer olmayan, zamanı, değişimin ölçüsü olarak tanımlayan Hareket İmge'nin tersine, eylemsizliğin ötekileştirilmediği bir zaman akışı izletir.

Günümüzde Zaman İmge kurgusunu, daha çok hareketli grafik veya animasyon festivalleri gibi etkinlikler için yapılmış çalışmalarda görmekteyiz. İlk kez 2018 yılında IFI (Irish Film Institute) seçkisi ile gösterime giren, İrlandalı tasarımcı Jack Phelan'ın "Drones, Variations, Ornaments" isimli filmi, hareketli grafiklerde Zaman İmge yaklaşımının çağdaş örneklerinden biri olarak gösterilebilir. Müziği, Amerika'lı sanatçı Nico Muhly tarafından bestelenen film, görsel ve işitsel anlamda bir bütünlük gösterir. Çalışma, daha sonra detaylarına hakim olacağımız ve hikayenin

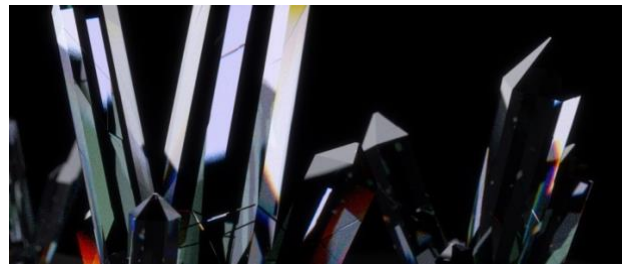
başat elemanı olarak adlandırabileceğimiz birime, benzerlerinin katıldığı bir plan ile açılır (Bkz. Görsel: 37).



**Görsel 37.** Jack Phelan'ın "Drones, Variations, Ornaments", 2018

<https://jackphelan.xyz/Drones-Variations-Ornaments>

İlk gösterilen birim ve benzerlerinin, ışık kırılmaları ve yansımalarla değişen görüntüleri, kendi ritim ve iç zamanlarını tanımlar. Zaman zaman verilen görsel detaylar (Bkz. Görsel: 38), bu birimlerin bilinmezliği sebebi ile artan, izleyici gerilimini azaltma görevi üstlenir. Azalan gerilime eşlik eden müzik ve kompozisyonun dengeli ritmi, bizleri Zaman İmge'nin ilk adımına, izleğin zamanına ortak olmaya götürmektedir.



**Görsel 38.** Jack Phelan'ın "Drones, Variations, Ornaments", 2018

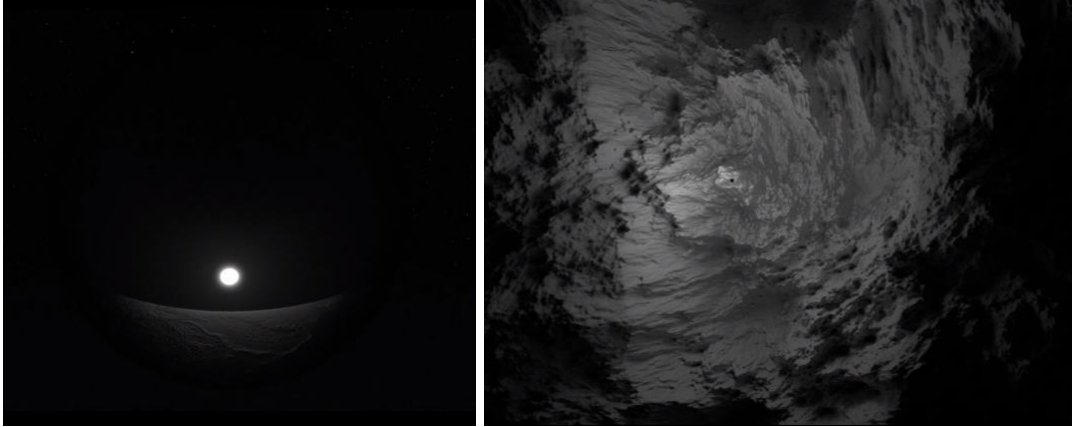
<https://jackphelan.xyz/Drones-Variations-Ornaments>

Birimlerin bir araya gelip tekrar dağıldığı sekans (Bkz. Görsel: 39) ile devam eden çalışma, sonraki planlar için hem bir sonuç hem de bir girizgah rolü oynar. Müzikteki değişim ile paralel, farklı bir görsel biçime dönüşen karakter, görece soyutlanmış bir düzlemde yolculuğunu sürdürür (Bkz. Görsel: 40).



**Görsel 39.** Jack Phelan'ın "Drones, Variations, Ornaments", 2018

<https://jackphelan.xyz/Drones-Variations-Ornaments>

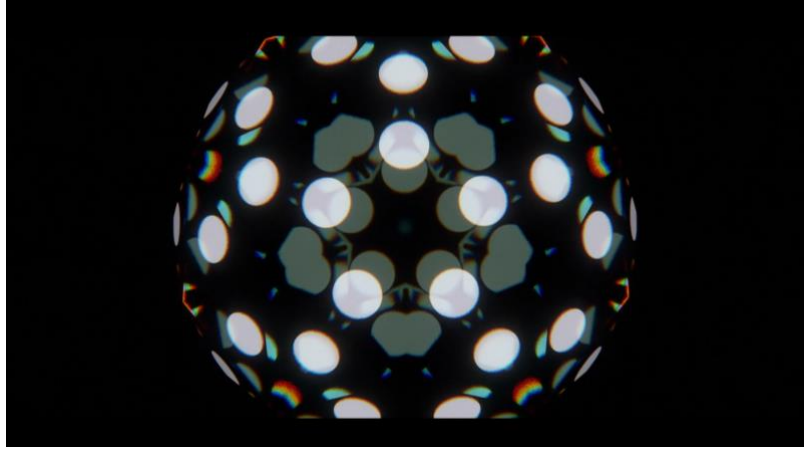


**Görsel 40.** Jack Phelan'ın "Drones, Variations, Ornaments", 2018

<https://jackphelan.xyz/Drones-Variations-Ornaments>

Birimlerin hem kendi içinde hem kompozisyondaki kararlı ve yalın hareket çizgileri, sahneler arasındaki, aşırılıktan uzak, karakterlerin değişimine yardımcı olan geçişlerle desteklenerek, filmin temposu korunmuştur. Doğadaki mikro ve makro ölçekte gözlemlediğimiz, farkında olmasak da hem görsel hem de zamansal ritmine alıştığımız, doğal, fraktal tekrarların, tasarımcı tarafından ana karakter özelinde de

işlenmesi (Bkz. Görsel: 41), Zaman İmge algısının oluşturulmasında yardımcı niteliktedir.



**Görsel 41.** Jack Phelan'ın "Drones, Variations, Ornaments", 2018

<https://jackphelan.xyz/Drones-Variations-Ornaments>

Açılış planına benzer bir şekilde sonlanan çalışmanın (Bkz. Görsel: 42), genel seyri, parça, bütün, parça şeklinde kurgulanmıştır. İzleyici, ana karakterin zamanına çekilerek, onun sürecine tanıklık etmiş, bu durum, izlek ile izleyici arasında bir zamandaşlık oluşmasına yol açmıştır. Kullanılan imgeler, Hareket İmge'nin bir güç unsuru olarak gördüğü, duyu tetikleyici otomatlar olmanın ötesinde, saflaştırılarak, düşünce yoğun bir etki bırakmak için kullanılmıştır.



**Görsel 42.** Jack Phelan'ın "Drones, Variations, Ornaments", 2018

<https://jackphelan.xyz/Drones-Variations-Ornaments>

Hareketli imge tasarımı, içinde bulunduđu dönemin düşünsel ve teknik imkanları ile şekillenerek farklı biçimlerde kendini göstermiştir. İncelenen örneklerle, deđişimin sadece iletim araç ve teknolojilerinde olduđu, imge, hareket ve zaman kavramlarının kesiştiđi bu düzlemde tasarım fikrinin, ifadenin özünü oluşturan temel unsur olduđu gözlemlenebilir.

#### **4. BÖLÜM: UYGULAMA ÇALIŞMASI**

Zaman ve Algı Bağlamında Yeniden Anlamlanan İmge: Hareketli Grafikler ve Deneysel Bir Çalışma başlıklı tezin uygulama aşaması için SOMETIMES isimli hareketli grafik çalışması hazırlanmıştır. Çalışmanın çıkış noktasını, ikinci ve üçüncü bölümlerde detaylı incelenen zaman kavramının, okunma biçimlerindeki farklılıklar oluşturur. Birbiri üzerinde hiçbir artısı ya da eksisi bulunmayan, muğlaklığını hem nicel hem nitel anlamda korurken, tanımlama çabasıyla da vazgeçilemeyen zaman kavramını, hareketli grafikler dilinde ifade edebilmek uygulamanın temel amacını oluşturmaktadır.

#### **4.1. Kavramların Tanımlanması ve İçeriğin Oluşturulması**

Uygulama çalışmasının, farklı zaman tanımlarından yola çıkarak farklı duygu durumlarını, bütünsel bir görsel dille ifade etmesi, temel kaygısı olarak kabul edilebilir. Bu doğrultuda planlanan çalışmada, öncelikle farklı zaman tanımları irdelenmiş ve öykünün planlanan akışı yönünde kurgulanmıştır. Zaman kavramının uygulama çalışmasında kullanılan tanımları *Kronos, Kairos/Tempus, Gegenwart, Dem, Ekstas* ve *An/Instant* şeklinde sıralanır.

##### **4.1.1. Kronos**

Yunan Mitolojisi'nde zaman tanrısı olarak bilinen Kronos, aynı zamanda fiziksel zamanın da göstergesidir. Zaman bu anlamda, gecenin gündüzü, bir günün diğerini izlediği, sürekli peşinden koşulan ama asla yakalanamayan, esnetilemez bir yapıda tanımlanır (Biro, 2011, s. 27).

##### **4.1.2. Kairos / Tempus**

Yunan Mitolojisi'nde Kairos, Roma Mitolojisi'nde Tempus olarak bilinen karakter, fırsat tanrısı olarak bilinir. Kairos'un zamansal anlamda karşılığı ise insanın yavan ardışıklığının aksine, daha bireysel ve anlam dolu, içsel zamanını keşfetmesi olarak açıklanır (Adanur, 2017, s. 8).



### 4.1.3. Gegenwart

Objektif ve subjektif zamanın ayrılması, bu ayırmda yaşanan zorluk ve çelişkileri çözüme çabasmda olan Edmund Husserl'in tanımladığı bir kavramdır. Yönelimsel ve bilinçsiz olarak ifade ettiğı zamanı, "hiçbir şimdilik", hiçbir şimdide bulunamama haline karşılık gelen *gegenwart* kavramı ile adlandırır (Husserl, 2015, s. 14).

### 4.1.4. Dem

Tasavvuf terminolojisinde zaman, *an*, *an-ı daim*, *dem* ve *vakt* gibi kavramlarla kendi içerisinde ayrışmaktadır. Uygulama için seçilen *dem* kavramı, bireyin geçmiş ve gelecek kaygısından sıyrılma anını ifade eder (Bilgin, 2019, s. 196).

### 4.1.5. Ekstas

Greçke *ekstasis*'den gelen terim, Husserl'in *yönelimsellik* yaklaşımının Heidegger'in zaman tanımına uyarlanmış halini ifade eder. "Dışta oluş ya da dışta duruş" şeklinde anlaşılan kavram, içinde bulunulan zamanın noktalaştırılmayacağı, her anın farklı uzantı ve ihtimaller barındırdığını ileri sürer (Heidegger, 2018, s. 24).

### 4.1.6. An / Instant

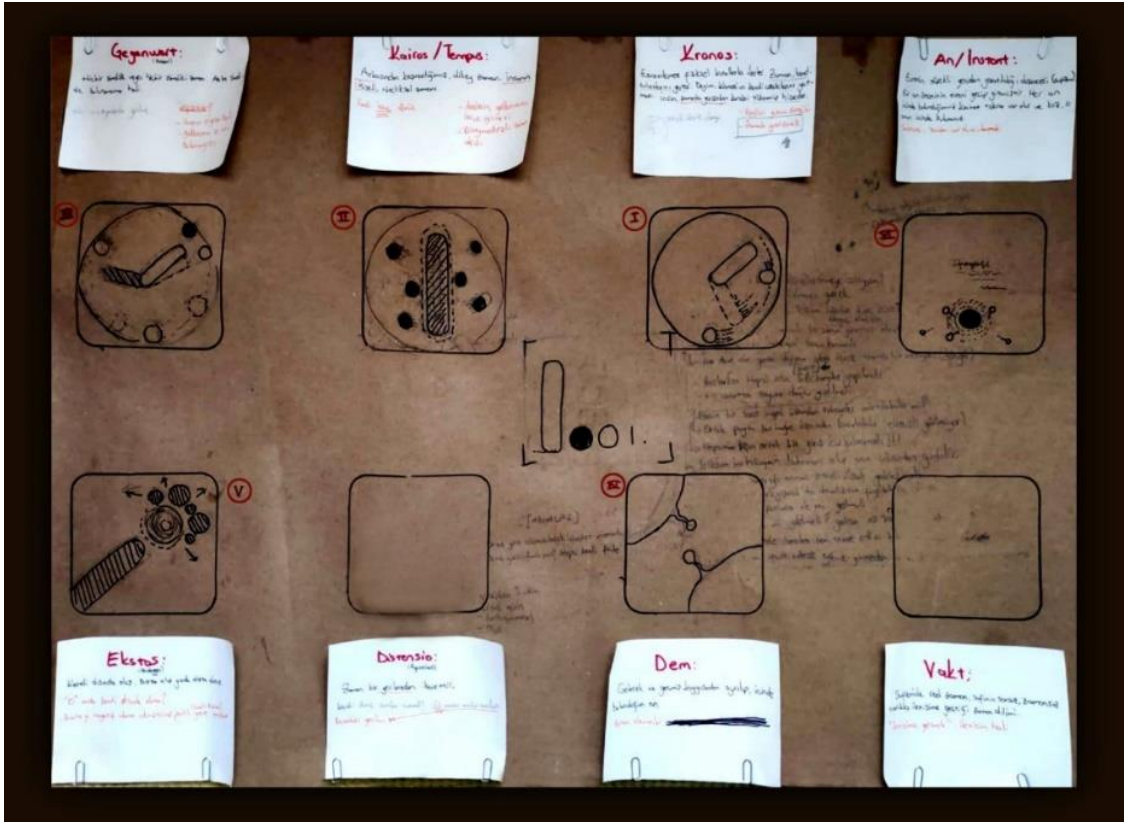
Geçmiş, sadece deneyimlere dayanan bir veri, gelecek ise sürekli akış halinde bulunan ve hiçbir zaman erişilemeyen bir yerde konumlanmaktadır. Bu ön kabulde beraber *an* kavramı, bir an öncesinin evreni geçip giderken, içinde bulunduğumuz her *an* ile beraber yeni bir kainatın yaratıldığını savunur (Bilgin, 2019, s. 199).

İkinci aşamada bu kavramlar arasında anlamlı bütünlüğü sağlama ve izleyen ile özdeşleşme görevi yüklenecek ana ve yardımcı imgeler belirlenmiştir. İlgili kavramların süreklilik, tekrar, doğrusallık ve döngüsellik gibi özellikler taşıması, çember, daire ve küre gibi geometrik şekillerin ana karakter olarak belirlenmesinde etken rol oynamıştır (Bkz. Görsel:43).



**Görsel 43.** Uygulama Çalışması Karakter Eskizleri

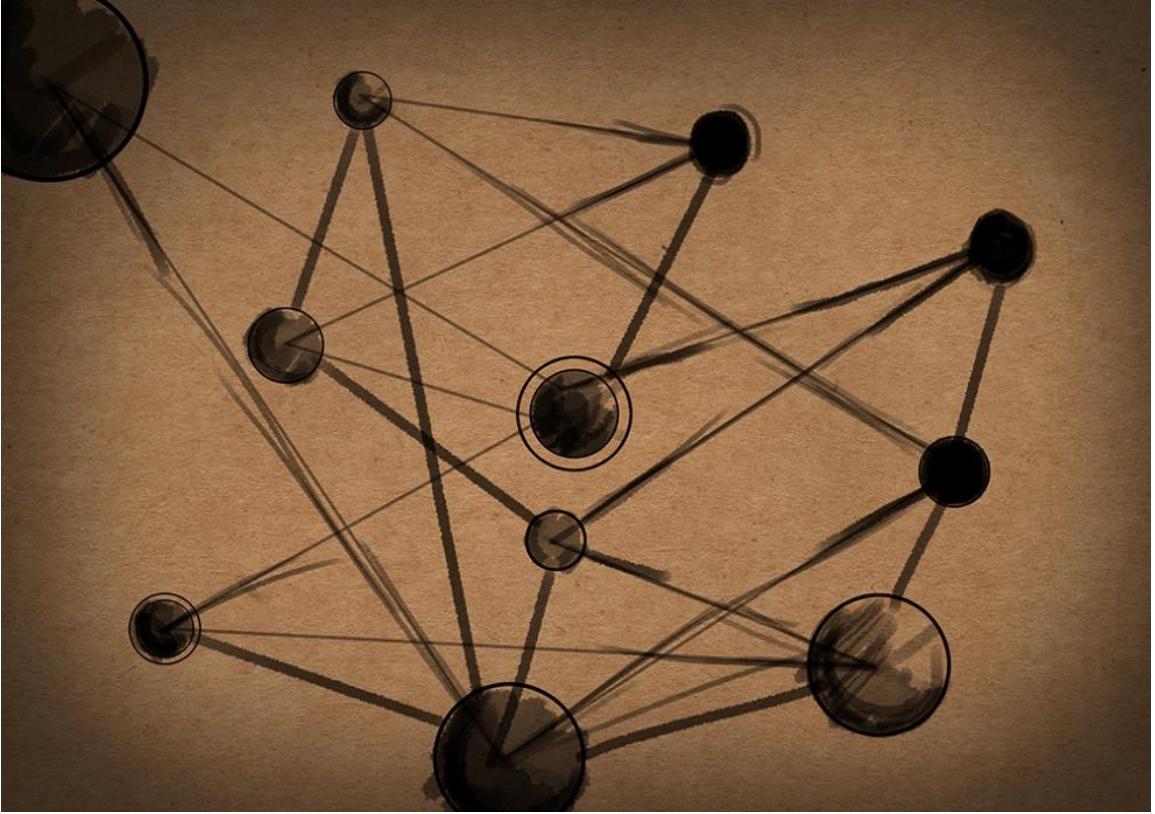
Son aşamada ise seçilen kavramlar üzerinden kurgulanan akış, öykü panosu haline getirilmiştir (Bkz. Görsel:44). Zaman kavramları sıralanırken, somuttan soyuta, bütün-parça-bütün gibi öğretim teknik ve yöntemlerinden faydalanılmıştır. Bu sebeple, seçilen ilk zaman kavramının, bildiğimiz zaman anlayışına en yakın olan *kronos* ile başlayıp, tüm tanımları içinde barındıran *an* kavramı ile bitirilmesi uygun görülmüştür.



Görsel 44. Uygulama Çalışması Öykü Panosu Görseli

## 4.2. Hareketlendirme

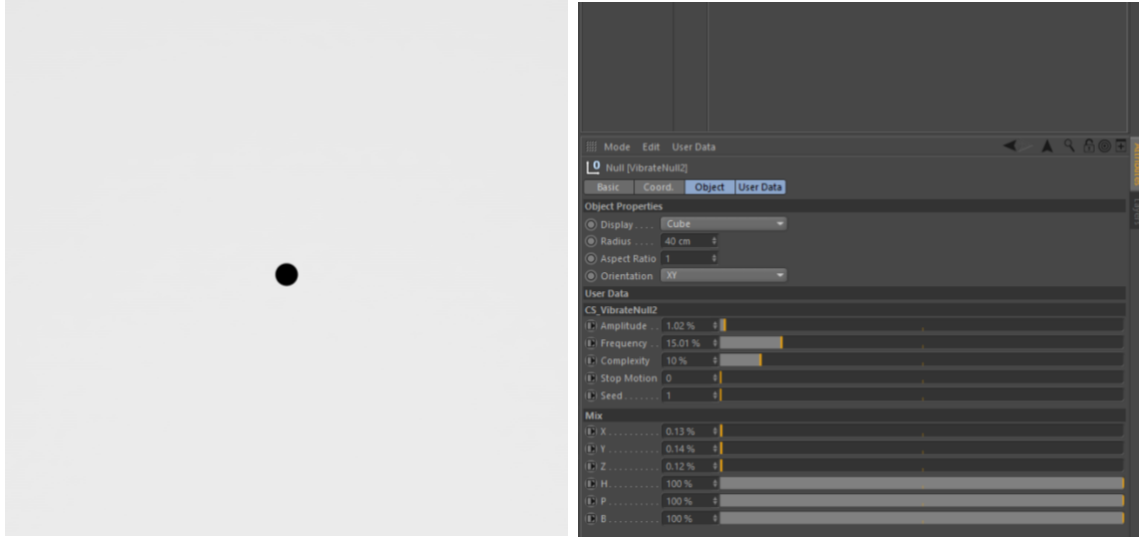
Hareketlendirme sürecini, giriş sahnesi ve genel akış olarak iki farklı aşamada incelemek mümkündür. Giriş sahnesi için hedeflenen görselle (Bkz. Görsel:45) ulaşmanın, 3 boyutlu tasarım ve animasyon temelli yazılımlar aracılığı ile gerçekleştirilmesi uygun bulunmuştur.



**Görsel 45.** Uygulama Çalışması, Giriş Animasyonu, Eskiz Aşaması

3DS Max, C4D, Maya gibi alanda aktif kullanılan ve başarılı sonuçlar veren yazılımlar incelenmiştir. Hareketli grafikler anlamında modifiers (değiştiriciler) zenginliği, esnek modelleme ve adımlar arasında sorunsuz geçiş sağlayan, ışık, doku ve render aşamaları göz önünde bulundurulduğunda, bu aşama için en elverişli yazılımın C4D (Cinema 4D) olduğu görülmüştür.

Giriş bölümünde kullanılan ve filmin içeriğindeki akışla bir anoloji kurulması beklenen ana karakterin, istenilen forma/formlara dönüşmesi ve birbirine bağımlı animatik bir hiyerarşiyle tasarlanması gerektiğine karar verilmiştir. Süreç, giriş sahnesinin başında gördüğümüz, ana karakterimiz olan siyah küre üzerinden başlatılmıştır. Açılıшта verilmek istenen tekillik hissi sebebi ile bir süre yalnız izlediğimiz küreye, daha sonra *VibrateNull* değiştiricisi ile küçük salınımlar eklenmiştir (Bkz. Görüntü:46).



**Görsel 46.** Cinema 4D Arayüzü, Giriş Animasyonu, Yapım Aşaması.

İçindeki farklı zaman kavramlarının, her saniye ayrışıp tekrar birleştiği düşüncesi ile kurgulanan uygulama çalışması, kürenin patlaması/dönüşmesi ile devam etmektedir (Bkz. Görüntü:47).



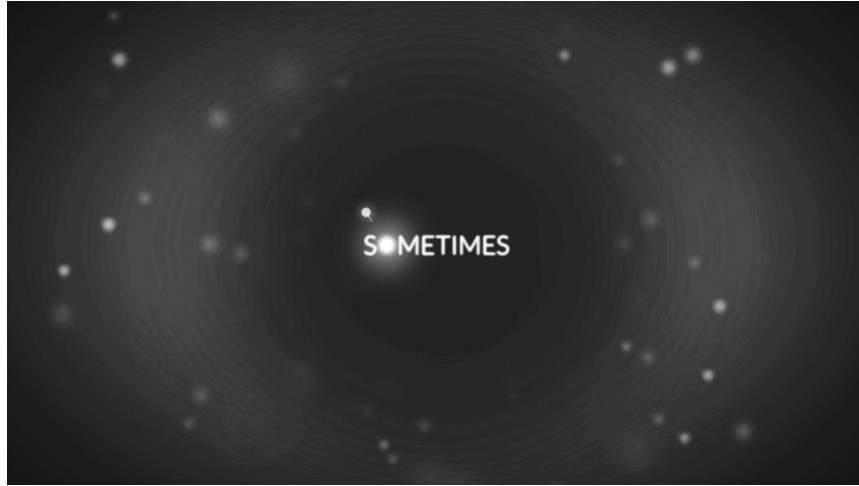
**Görsel 47.** Uygulama Çalışması, Giriş Sahnesinden Kareler

Bu aşamada, istenen görsel çeşitliliğe ulaşmak adına, kürenin içine eş zamanlı tepki verecek bir hareket örüntüsü yerleştirilmiştir. Dönüşüm anı ve iç bileşenlerinin oluşturulmasında, *Cloner*, *Formula*, *Sweep*, *Tracer*, *Time* ve *Random* gibi değiştiriciler birbirleri ile bağlantılı ve etkileşimli bir yapıda kullanılmıştır. Oluşan üç boyutlu görselin derinlik algısının etkin hissedilmesi için uygun kamera diyaframı değeri belirlenerek, *Physical Render* ve *Deep of Field* özelliği ile sonuca ulaşılmıştır (Bkz. Görüntü:48).



**Görsel 48.** Uygulama Çalışması, Giriş Sahnesi, Patlama Anı

İzleğin ikinci aşaması ise After Effects yazılımı ile sonuçlandırılmıştır. Giriş bölümünün sonu itibariyle, düzlem iki boyuta taşınarak ana karakter olan daire imgesinin, filmin adını oluşturan tipografik öğeye bağlanmasıyla akışa geçilmiştir. (Bkz. Görsel:49).



**Görsel 49.** Uygulama Çalışması Açılış Sahnesi

Metinlerde kullanılan yazı karakteri *Lato Light*, güçlü farkedilebilirlik ve yalın anlatıyı desteklemesi özellikleriyle tercih edilmiştir. (Bkz. Görsel:50).

# Lato Thin

# Lato Light

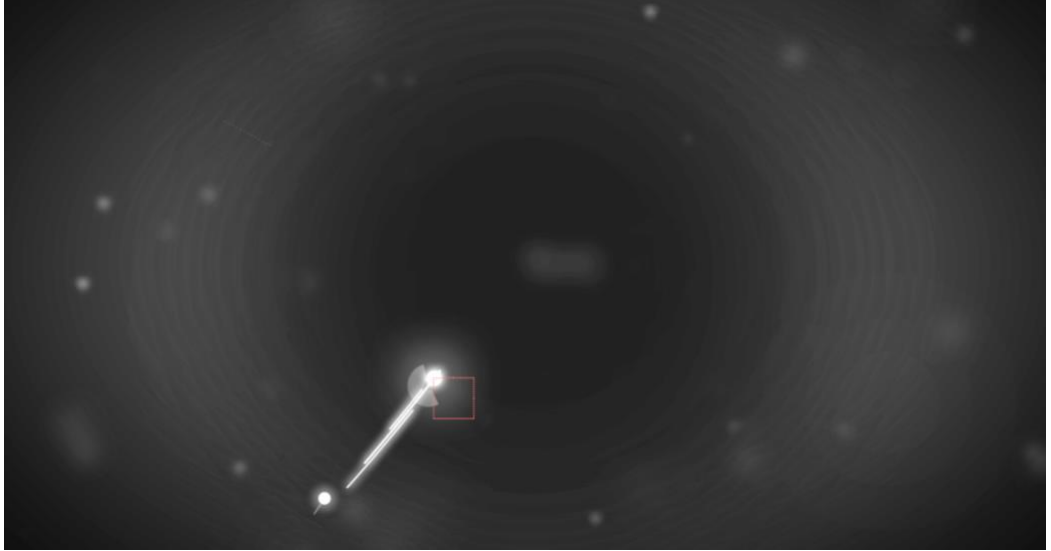
# Lato Regular

# Lato Medium

**Görsel 50.** Lato Yazı Karakteri Görseli

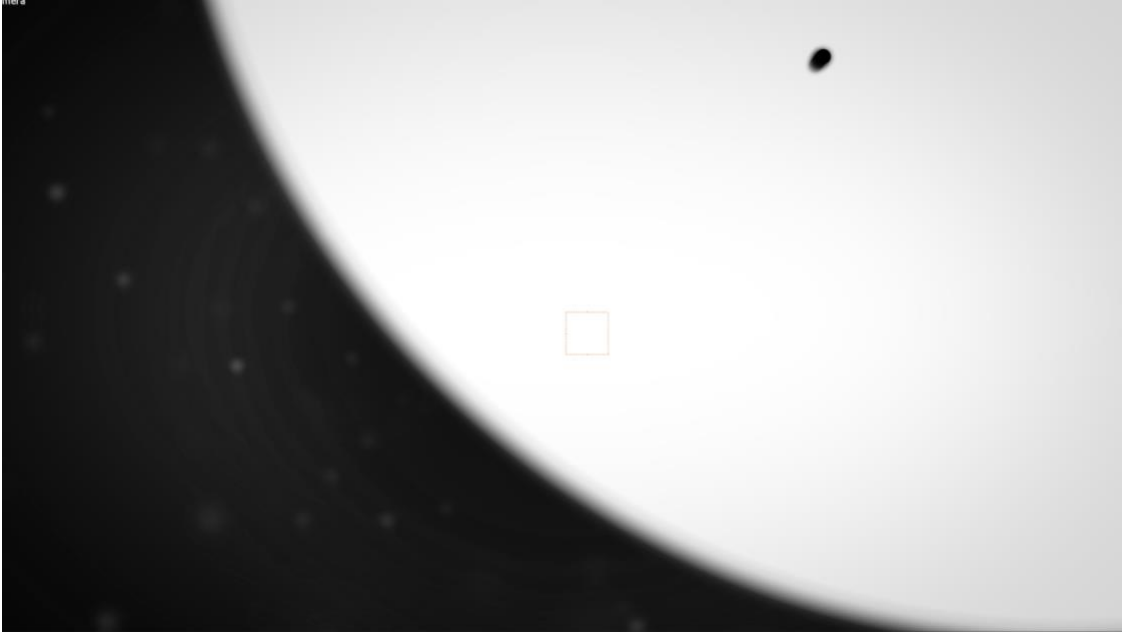
[https://www.wikiwand.com/en/Lato\\_\(typeface\)](https://www.wikiwand.com/en/Lato_(typeface))

Daire imgesi, bu aşamadan itibaren çok katmanlı uzay zamanda, farklı kavramları ziyaret etmeye başlar. Düzlemdeki her bir nokta, ana karakterimize benzer bir formda ama farklı zaman durumlarının yaşandığı alanlar olarak kurgulanmıştır (Bkz. Görsel:51).



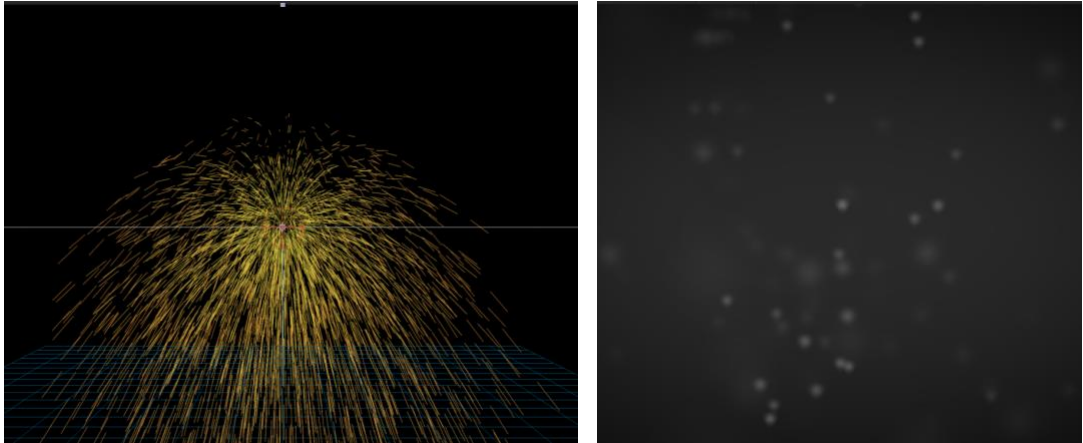
**Görsel 51.** Uygulama Çalışması Görseli

Beyaz daire imgesi, film boyunca bu alanlara girip çıkarak, ilgili zamanın işleyişine tanıklık eder. Bu boyut değişikliklerinin anlaşılması anlamında, uzay zaman için siyah renk, girdiği her farklı zaman boyutu da beyaz renk olarak tercih edilmiştir (Bkz. Görsel 52).



**Görsel 52.** Uygulama Çalışması Görseli

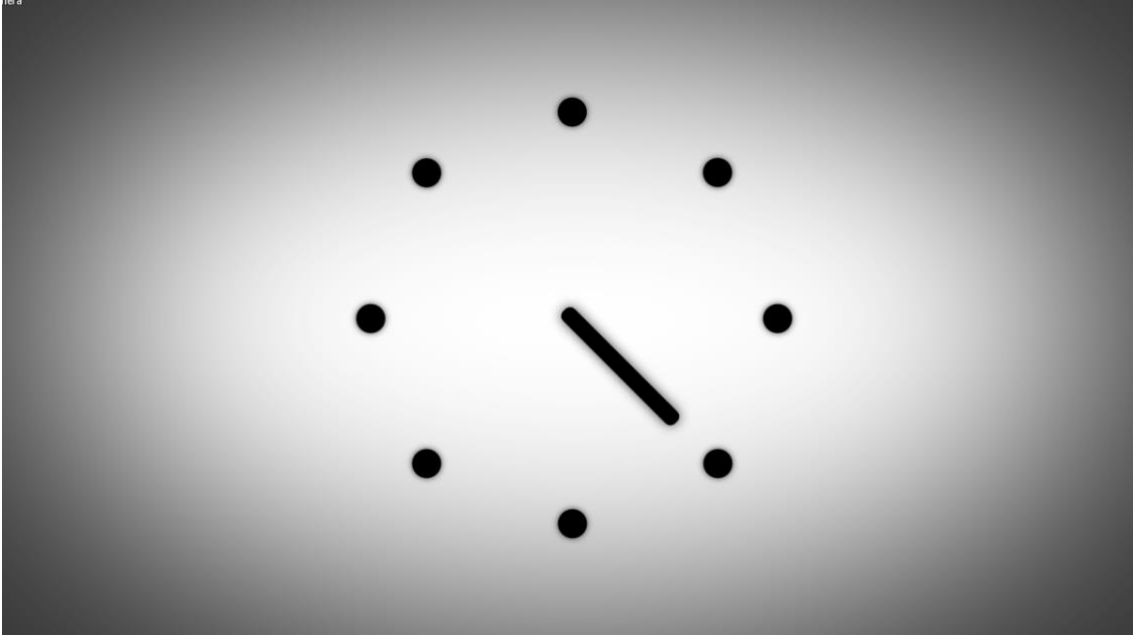
Filmin uzay zaman bölümlerine hakim olan arka plan dinamiği, işlemci ve bellekten tasarruf sağlamak için *CC Particle World* eklentisi ile ayrı bir dosyada üretilip daha sonra filme dahil edilmiştir (Bkz. Görsel:53).



**Görsel 53.** After Effects Arayüzü, Partikül Üretim Aşaması Ekran Görüntüsü

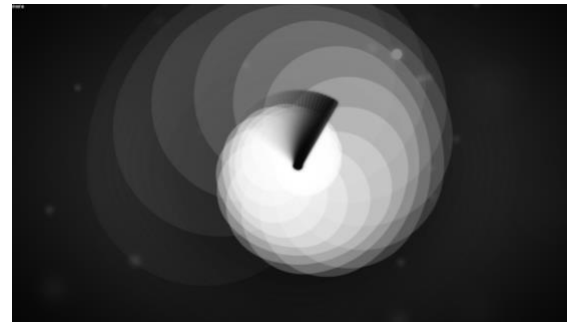
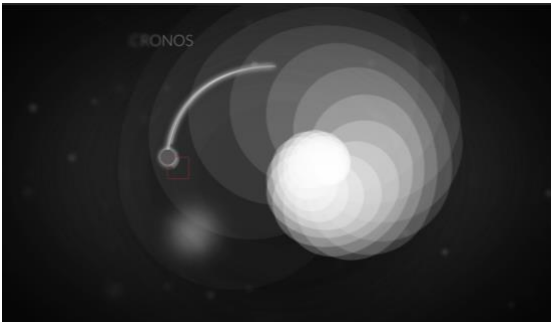
Ziyaret edilen zaman kavramlarının ortak bir anlatıyı ifade etmesi ve zaman kavramının bilinen en somut hali olması anlamında, basit bir saat illüstrasyonu kullanılmıştır (Bkz. Görsel:54). Kadranların daire formunda tercih edilmesi, hem ana karakter/birey ve zamanın her bir anı ile analogi kurulması anlamında hem de uzay zaman ile tanımlanan zamanlar arasında daha akıcı bir anlatım oluşturması sebebi ile uygun görülmüştür.

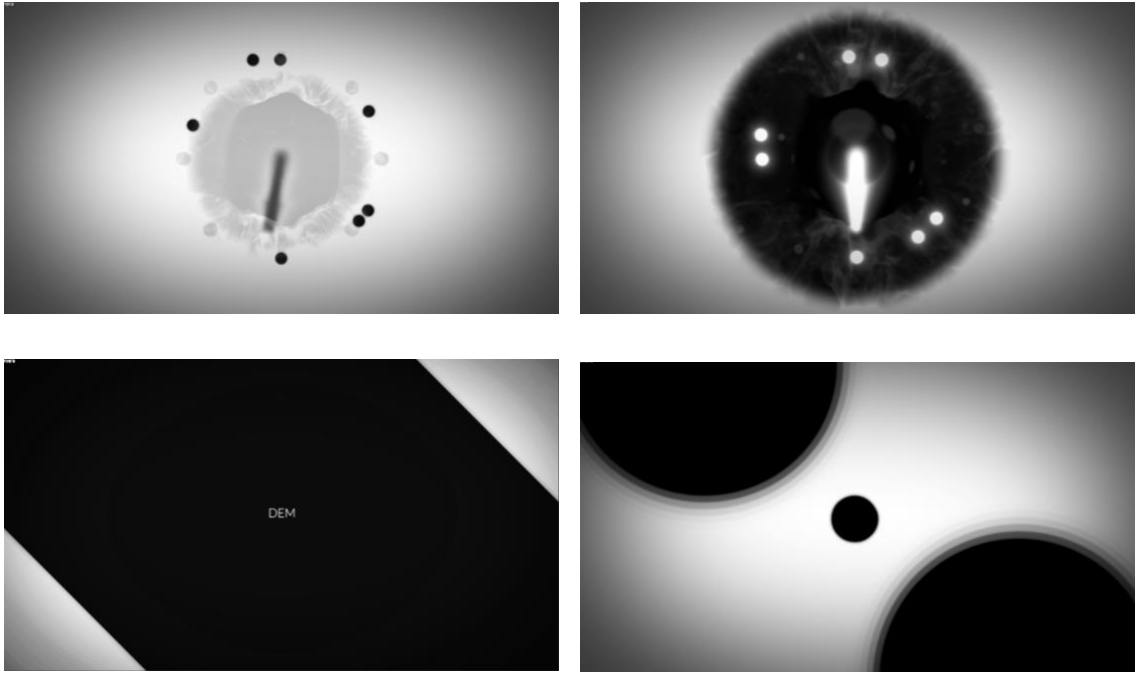




**Görsel 54.** Uygulama Çalışması Görseli

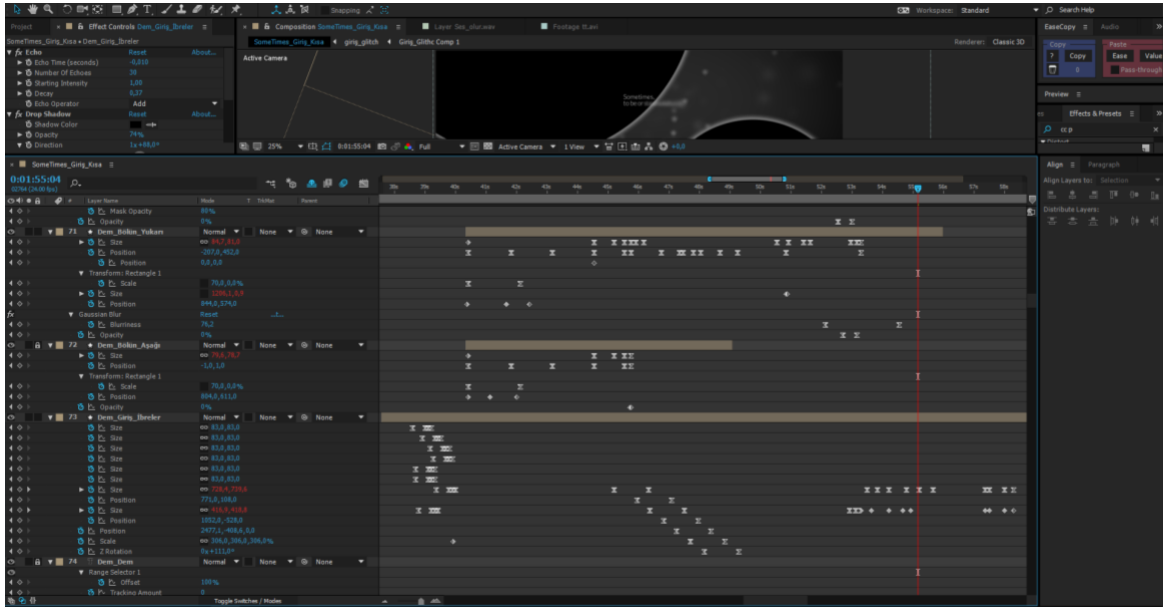
Uzay zaman ve tanımlanan zaman sahneleri arasında kurgulanan ilişki, sürecin bütünselliği anlamında önemlidir. Ana karakterin, herhangi bir zaman boyutuna her girişinde izleyici, alışkın olduğu bir zaman düzlemi ile karşılaşır ve tanım doğrultusunda akışı seyrederek. Tekrarlanan bu döngü, izleyicinin filmdeki evreni daha kolay anlamlandırması amacı ile tasarlanmıştır (Bkz. Görsel:55).



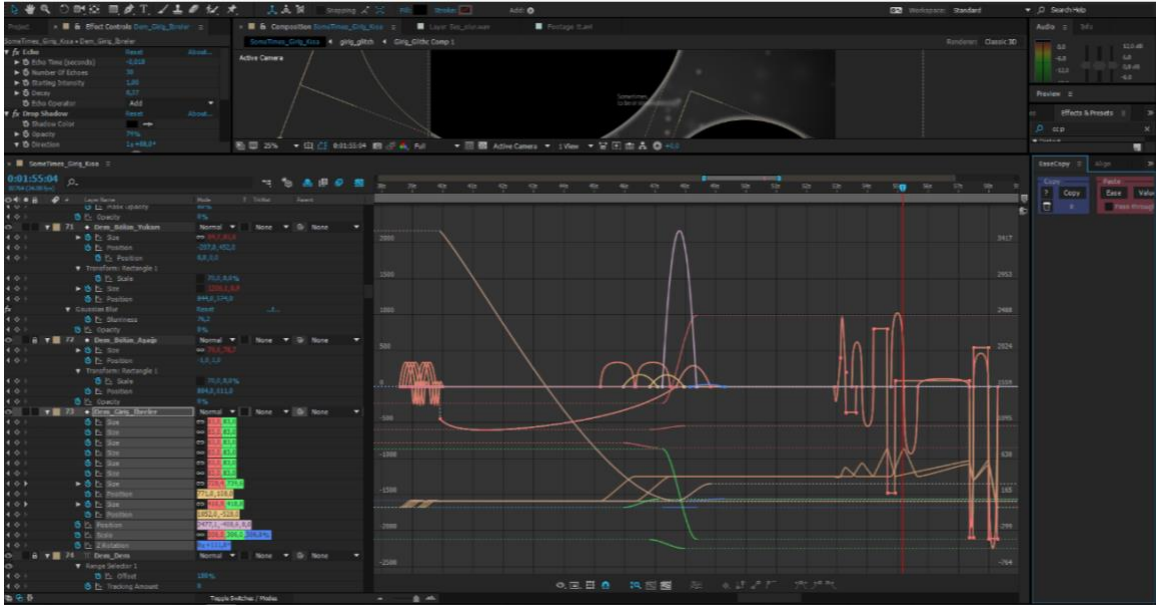


Görsel 55. Uygulama Çalışmasından Görüntüler

After Effects yazılımı ile tasarlanan hareketler, belirlenen *Line Path*'ler üzerinden *Keyframe* yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Bu noktada karelerin, istenilen hareket özgürlüğünü ve duygu durumlarının ifade edebilmesinde *Graph Editor* özelliğinin kullanılmasının hayati önem taşıdığı görülmüştür (Bkz. Görsel:56). *Graph Editor*'ün etkin kullanımına ve üretilen hareket görüntülerini farklı sekanslara taşınmasına olanak sağlayan, *EaseCopy* eklentisinden de destek alınmıştır (Bkz. Görsel:57).

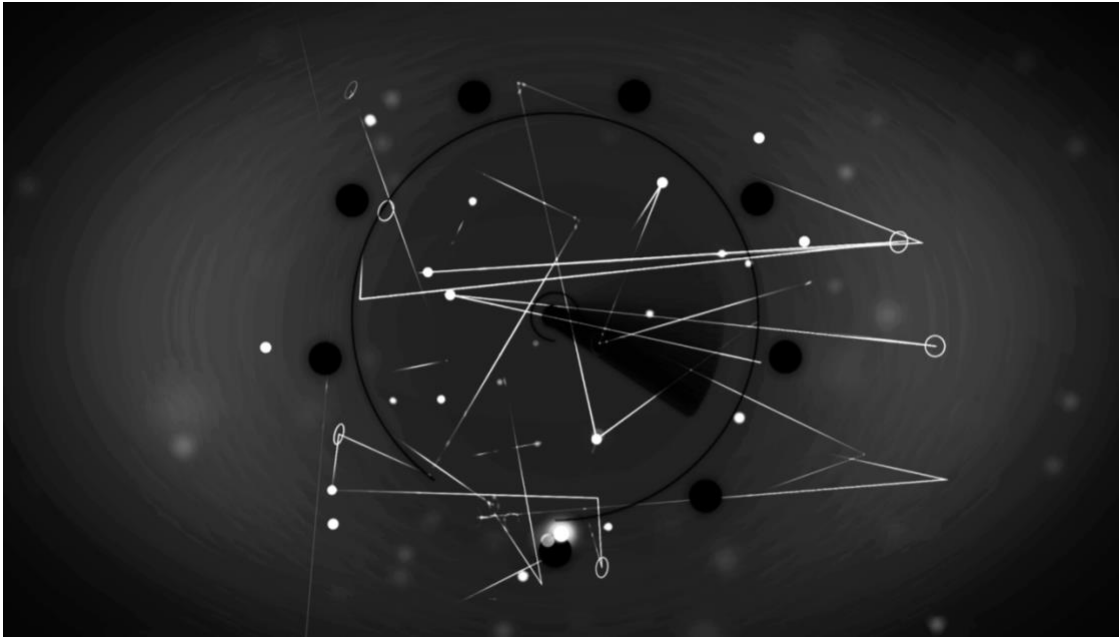


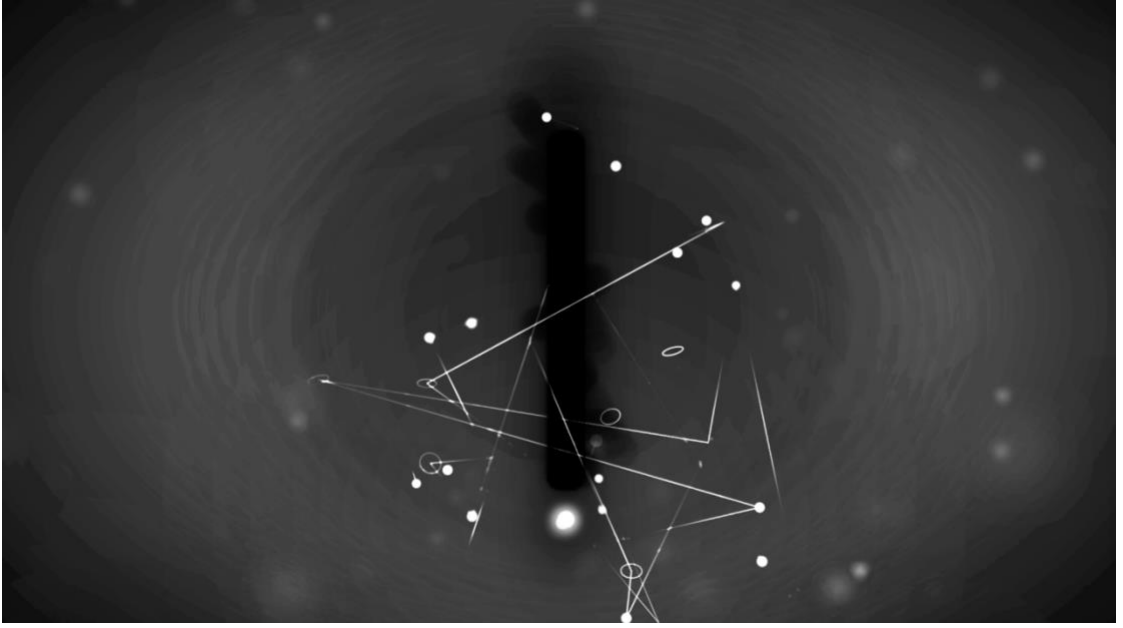
Görsel 56. After Effects Arayüzü, Anahtar Kareleme Aşaması



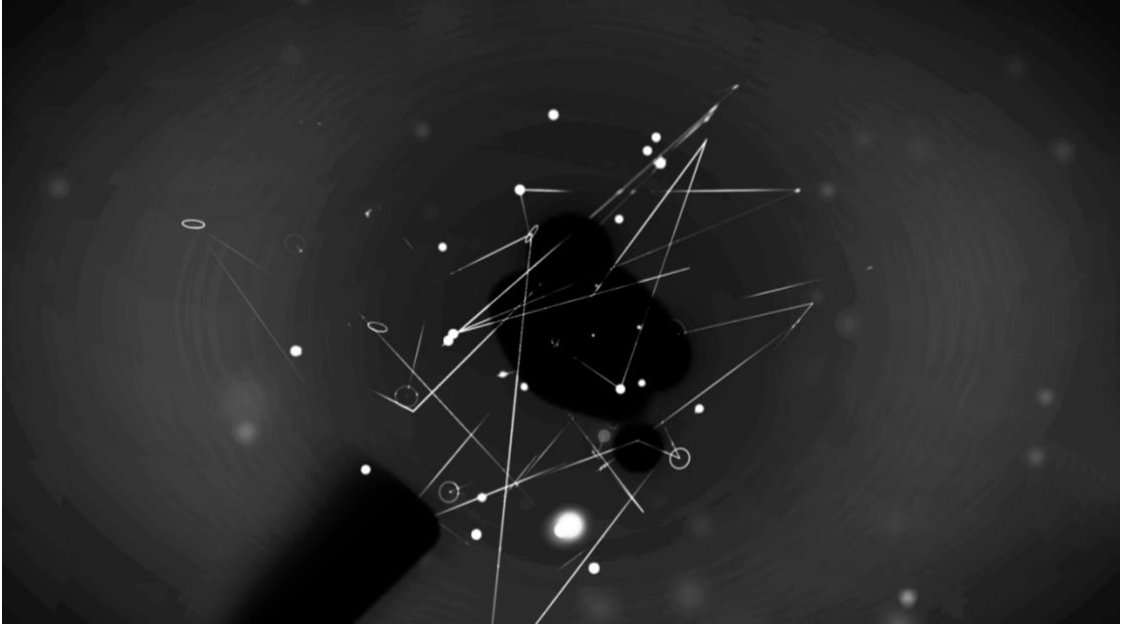
**Görsel 57.** After Effects Arayüzü, Graph Editor ve EaseCopy Kullanımı

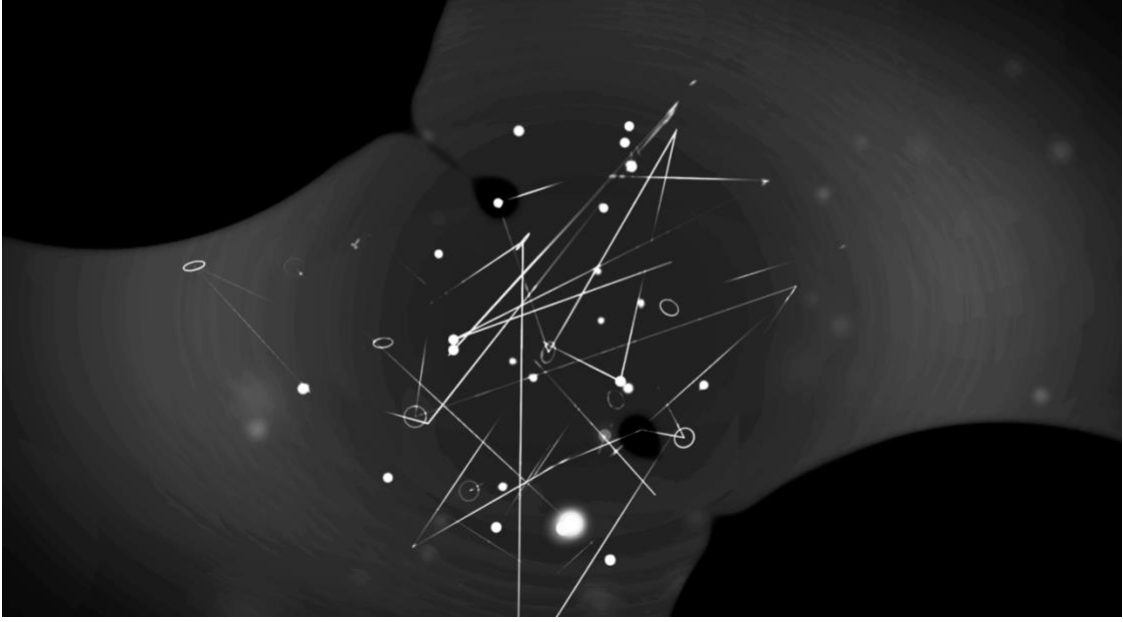
Filmdeki her zaman tanımının ortak özelliği, aslında o zaman boyutundaki bireyin zaman fenomenine bakış açısıdır. Bu kapsayıcı anlatının “zaman her an kendini yeniden yaratır” ifadesi ile *An/Instant* önermesinde tanımlandığı görülmüştür. Bu sebeple filmin sonunda *Instant* kavramı tipografik bir ifade ile verilirken daha önce izlediğimiz tüm zaman tanımları da görsel olarak tekrar kullanılmıştır (Bkz. Görsel:58-59).





**Görsel 58.** Uygulama Çalışması, 02:47-02:48, Ekran Görüntüleri



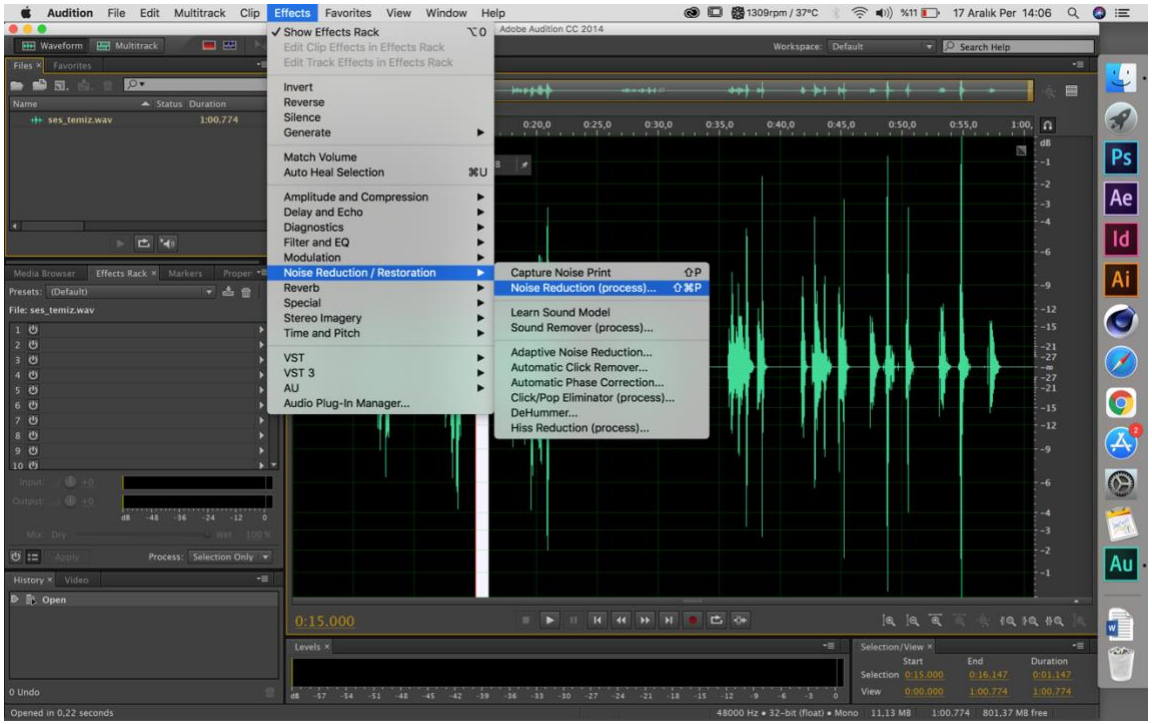


**Görsel 59.** Uygulama Çalışması, 02:49-02:50, Ekran Görüntüleri

### **4.3. Seslendirme**

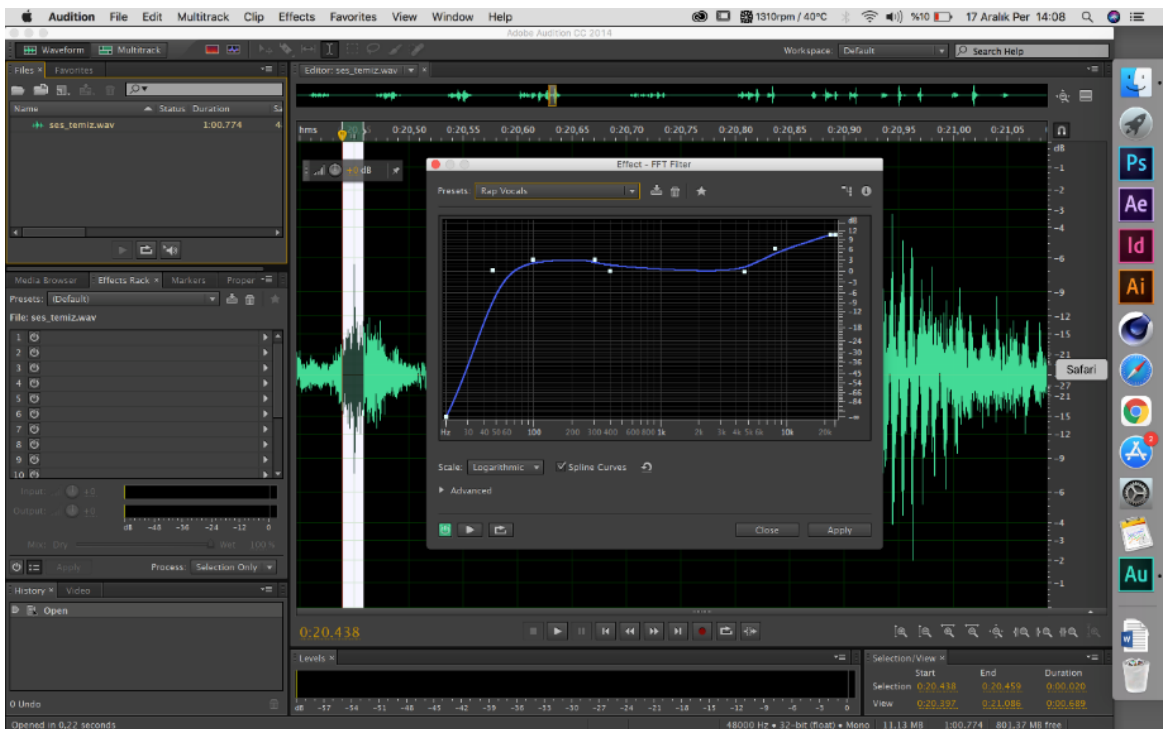
Kullanılan kavramların mümkün olan en yalın şekli ile tipografik olarak iletilmesinin yanında, tanımların daha anlaşılır hale gelmesi için işitsel algı ile de desteklenmesi gerekli görülmüştür.

Karakter, hikayede ziyaret ettiği her kavramdan önce tipografik bir bilgilendirme ile karşılaşır. Ses, bu noktada tipografinin okunurluğu ile eş zamanlı kullanılmıştır. Ses kayıtları, cep telefonuna rüzgarı ve çevre sesleri yalıtması için pamuklu bir materyal kaplanarak alınmıştır. Sesin temizlenmesi ve istenilen düzenlemelerin yapılması için Adobe Audition yazılımı kullanılmıştır. İlk adımda, dip ses olarak tanımlanan, konuşmanın olmadığı zaman aralıklarındaki sesler, *Noise Reduction* aracı ile temizlenmiştir (Bkz. Görsel:60)



Görsel 60. Adobe Audition Arayüzü, Dip Ses Temizliği Aşaması

Ses iyileştirme sürecinin ikinci aşamasında ise p, ç, t, k gibi sert sessiz harflerin kullanımından oluşan patlamalar temizlenmiştir. Dip ses temizliğindeki gibi belirli bir frekansın tamamen silinmesinin yerine *FFT Filter* değiştiricisi ile patlamalar, eğimli bir grafik kullanılarak sesin bütününe eklenmiştir (Bkz. Görsel:61).



**Görsel 61.** Adobe Audition Arayüzü, Patlak Seslerin Düzeltilmesi Süreci

Temizlik aşaması bittikten sonra izleğin atmosferine uyum sağlaması ve duyguyu daha da güçlendirmesi adına *Parametric Equalizer*, *Dynamic Processing*, *Hard Limiter* ve *Normalize* gibi değiştiricilerden faydalanılmıştır.

Filmin geneli için tercih edilen müzik ise duygu durumunu yansıtmaları ve zengin bir ritim yelpazesine sahip olması sebebi ile Schubert'in 8. Senfonisidir. Hastalığı sebebi ile değişen ruh hallerini bu esere yansıtmıştır. Eserleri için "İpi kopmuş inciler gibi dağılır" benzetmesi yapılan sanatçının çalışmalarında, geriye dönük rötuşlar yapmayarak zamanın tek yönlülüğüne yaptığı gönderme, videonun anlatisi için ayrı bir anlam bağı oluşturmaktadır. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Franz\\_Schubert](https://tr.wikipedia.org/wiki/Franz_Schubert). Onbir dakika otuz saniye uzunluğundaki eser, senfoninin genel tutarlılığına zarar vermeden kendi iç tekrarlarından faydalanarak, akışa uygun kısa ses örnekleri haline getirilmiştir (Bkz. Görsel:62).



**Görsel 62.** Adobe Audition Arayüzü, Ana Müzik Çözümleme Aşaması

Son olarak, filmin giriş ve çıkış sahnelerinde, saatin çalıştığı veya zamanın ilerlediği anlamlarına gelen "tik tok" sesi kullanılmıştır. Bu hamle ile tanımlanmış her zaman kavramının aslında insan kurgusu olduğu vurgulamak istenmiştir

#### 4.4. Efektler, Renk Düzenlenmesi ve Render

Anlatının soyutluğu, kullanılan tasarım öğelerine minimal bir üslup getirmekle birlikte efekt kullanımını da etkilemiştir. Efektler, izleğin genelinde rol çalmayan, etkiyi artırıcı bir kaç hamle ile sınırlı tutulmuştur.

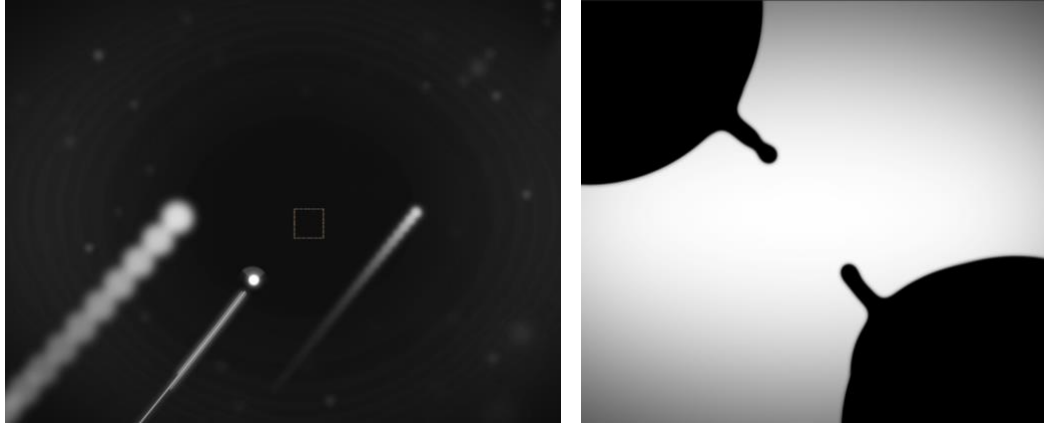
Giriş sahnesi için hazırlanan videoda, ana karakterin, geçen her bir anda yaşadığı patlama ve farklı biçimlere dönüştüğü sekanslarda, izleğin doğrusal seyrini kırmak için görsel düzensizlikler eklenmiştir. Verilmek istenen etki, ham render katmanına bağlı bir *Adjustment Layer*'a *Displacement Map* ve *Invert* değiştiricisi tanımlanarak gerçekleştirilmiştir. İzleğin akışına uyumlu bir şekilde, *Max Horizontal Displacement*, *Max Vertical Displacement* ve *Blend With Original* değerlerine anahtar kareler tanımlanarak sonuca ulaşılmıştır (Bkz. Görsel:63).



**Görsel 63.** Uygulama Çalışması, Bozulma Karesi

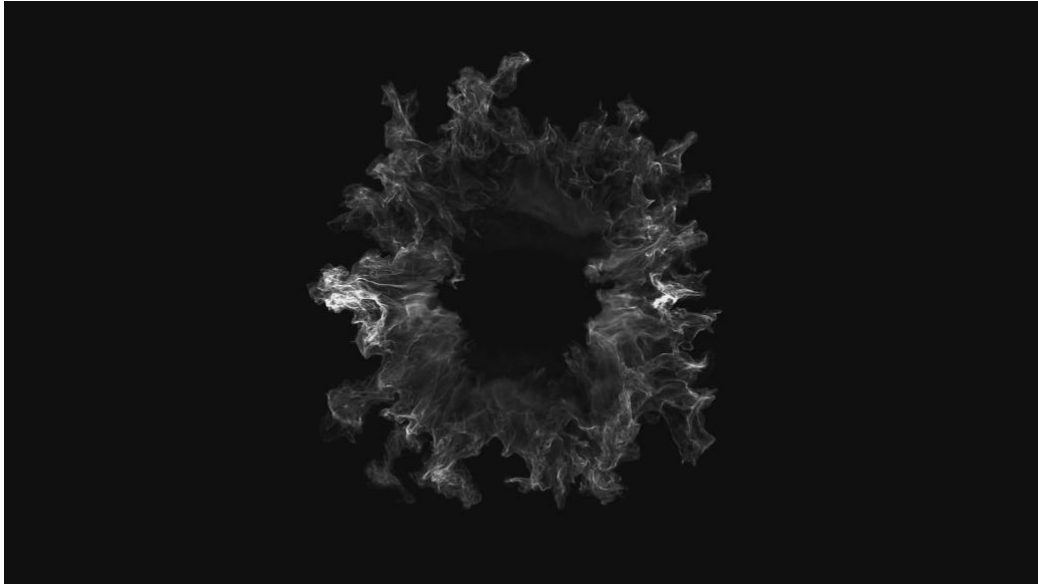
Ana karakterin hareket hissini daha akıcı bir hale getirmek için *Echo*, diğer elemanlarla etkileşime geçtiği durumlarda ise *Roughen Edges* ve *Magnify* gibi değiştiriciler kullanılmıştır (Bkz. Görüntü:64).





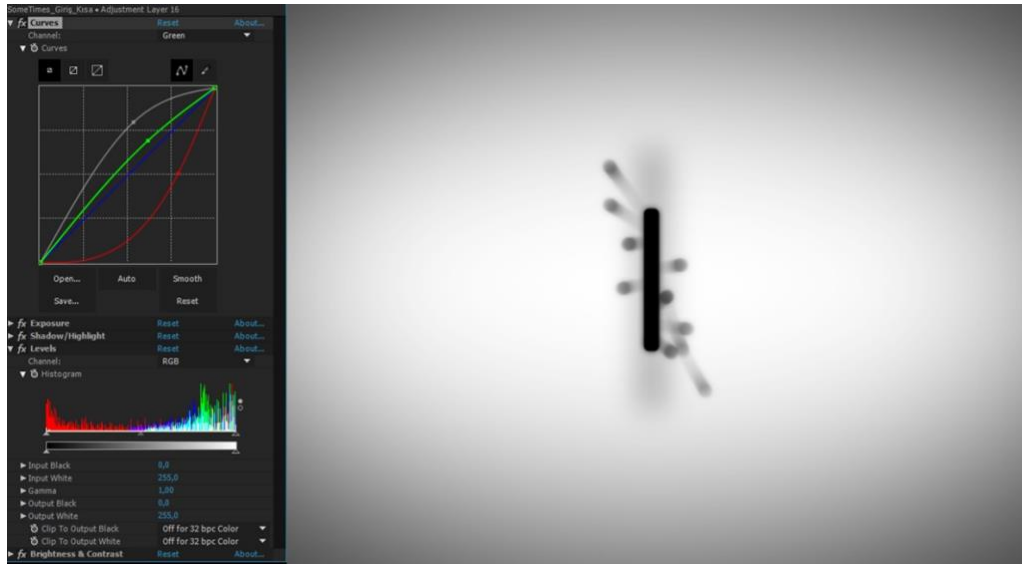
**Görsel 64.** Uygulama Çalışması, Echo ve Roughen Edges Kullanım Örnekleri

Partikül etkisi üretme aşamasında ise CC Particle World eklentisinin dışında, gerçek kamera görüntülerinden de faydalanılmıştır. Görüntüler, ilgili katmanlarla, modları düzenlenerek birleştirilmiş ve hareket verilmiştir (Bkz. Görsel:65).



**Görsel 65.** Uygulama Çalışmasında Kullanılan Kamera Görüntüsünden Bir Kare

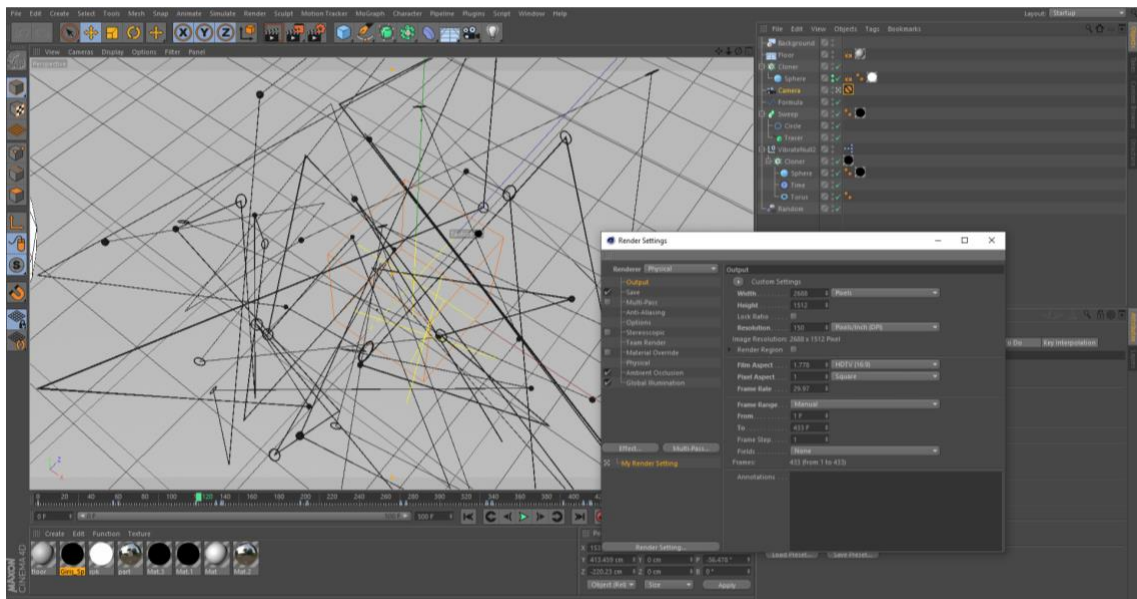
Uygulamada yalın bir dil oluşturmak amacı ile renk kullanımından uzak durulmuştur. Siyah ve beyaz arasında değerlerin kullanıldığı çalışmada, render öncesi *Curves*, *Exposure*, *Shadow/Highlight*, *Levels* ve *Brightness&Contrast* değerlerinde düzenlemeler yapılmıştır (Bkz. Görsel:66).



**Görsel 66.** After Effects Arayüzü, Renk Düzenleme Aşaması

Render aşaması iki kısımda sonuçlandırılmıştır. Birinci kısım, giriş için üretilen animasyonun After Effects'e import edilebilmesi için Cinema 4D'de, ikinci kısım ise After Effects'te gerçekleştirilmiştir.

Cinema 4D aşamasında, toplam 433 kareden oluşan animasyon, elektrik kesintisi vb. aksaklıklarının etki alanını daraltmak adına 8 bit derinlikte, *Jpeg* formatında, ayrı ayrı kareler halinde kaydedilmiştir. After Effects'e *Jpeg Sequence Import* ile aktarılacak olan görseller, 2688x1512 çözünürlüğünde, *Ambient Occlusion*, *Global Illumination* render algoritmaları üzerinden, kare başına ortalama 120 saniyede, toplam 14 saatte üretilmiştir (Bkz. Görsel:67).



### Görsel 67. Cinema 4D Arayüzü, Render Aşaması

Son aşama After Effects'te gerçekleştirilmiştir. 1920x1080 çözünürlüğünde, 24Fps, 2 dakika 52 saniye uzunluğundaki çalışma, Quicktime H264 formatında, 1 saat 32 dakikada alınan render ile sonuçlandırılmıştır.

## SONUÇ

Birçok alanda doğaya öykünmenin rasyonel çıktılarından faydalanan insanoğlu, sanat ve tasarım konularında da bu yaklaşımı bir basamak olarak kullanmıştır. Sürekli devinim halinde olan evreni gözlemleyen imge üreticisi rolü ile insan, durağan imgelerin anlatısını güçlendirmek, bir başlangıç ve bitiş noktası tanımlamak, izleği hikayeleştirmek gibi amaçlarla biçim, simetri ve perspektif etkilerden faydalanmıştır. Mekanik araçların üretimindeki yetkinlik, fizik ve kimya biliminin ilerlemesi ile birleşerek sinemanın erken dönem örneklerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Yaşanan bu kırılma, hareketli evrene öykünme yolunda atılan en büyük adımlardan biri olarak kabul edilebilir. Sinema fikri ve sinematik yaklaşımdaki ilerleme, kaydedilen ve izletilen görüntüler üzerinde hakimiyeti artırarak hareketli imgede algı yönetimini mümkün kılmıştır. Bu gelişmelerle eş zamanlı olarak yolculuğuna başlayan hareketli grafikler de kendi bileşenleri ile mayalanarak yolunu çizmiştir.

Dijitalleşme ve değişen iletişim biçemi, gelecekteki iletişim araçlarının da ekran ve benzeri görüntüleme birimleri olacağını göstermektedir. Bu öngörü ile halihazırda hergün milyonlarcasına maruz kaldığımız hareketli imgelerin, hayatımızdaki rolü

katlanarak artacaktır. Tanımlanması gereken yeni alanları da beraberinde getirecek olan bu artışın, hareketli grafik ve yeni nesil hareket tasarımına olan ihtiyacı yönlendireceği açıktır.

Bu bağlamda, kavramlar üzerinden iletişim kuran, görsel iletişim tasarımcısının rolü de yaşanan bu değişimden etkilenmektedir. Uzak geçmiş bile kabul edilemeyecek, geleneksel tasarım üslubu ve teknikleri ile ultra hızlı işlemcilerle desteklenen yeni tasarım teknolojileri ve biçimi arasında kalan tasarımcının, kavramsal anlamda boşluğa düştüğü gözlemlenebilir. Grafik imgeye hareket olanağı tanıyan yazılımlara her geçen gün bir yenisinin eklenmesi, tasarımcının hareket kabiliyetini ve ifade gücünü artırmakla beraber, aracı yazılımlara olan teslimiyeti de bu denklemin zayıf halkası haline getirmektedir. Durup bakmak bir yana, yavaşlamaya bile tahammülün olmadığı, imge yoğun bir evrende, uyarılmak, algılamak, anlamlandırmak, düşünmek ve üretmek döngüsünün, izlemesi gereken biyolojik ritminden çok hızlı olması, bazı problemleri de beraberinde getirmektedir. Döngünün, daha az emek gereken, uyarma ve görece algılatma adımları, daha geç çözünen ve kârlılığın düşük olduğu diğer adımların da içini boşaltmıştır. Bu zincirden çıkamama problemi, yazılım ve hız merkezli üretime zorlanan tasarımcının da sürece boyun eğmesine sebep olmuştur.

Hareketli imge kullanımının son yıllarda çizdiği artan ivme, hareketli grafik tasarımının, tasarımcısının, dolayısı ile bu iş gücünün eğitiminin de önemli bir konu olduğunu işaret etmektedir. Global çözümler üreten tasarım ajanslarının, “hareket tasarımcısı” tanımlı personele gösterdikleri ilgi göz önünde bulundurulduğunda, konunun, eğitim ayağındaki derinliğin arttırılmaması da diğer bir problem başlığı olarak gösterilebilir.

İlgili problemler üzerinden araştırma noktalarını kurgulayan bu çalışmada, hareketli grafiklerde algı ve zaman bileşenlerinin, tasarım ve iletişim sürecine etkileri incelenmiştir. Teorik kısımda incelenen kavramların, birçok alan için araştırma konusu olması, kaynak çeşitliliği avantajı sağlarken, problemi alan yönünde daraltma ve sonuçlandırma aşamasında olumlu güçlükler yaratmıştır. Kavramların, farklı disiplinlerin bakış açıları ile incelenip derlenmesi, teorik kısmın oluşturulması sürecini önemli ölçüde zorlaştırırken, ulaşılan veriler arasında görülen kesişim alanları, çalışmanın ifade çeşitliliği içerisinde ortak bir söylem geliştirmesine önyak olmuştur. Görece yeni bir alan olan hareketli grafikler için literatürün, örnek

çalışmalar üzerinden yazılım anlatan yayınlardan meydana gelmesi, teorik kaynak anlamında bir problem olduğu görülmüştür. Bu sebeple, hem tarihsel hem de kuramsal anlamda daha eskilere dayanan ve hareketli grafiklerin tasarım, üretim süreci ile örtüşen, sinema felsefesi ve kuramlarından da faydalanılmıştır. Bulgular, hareketli grafiklerde, Hareket İmge ve Zaman İmge kavramlarının, tüketim alışkanlıklarına paralel olarak çalıştığını göstermektedir. Zamanın parasal karşılığının en üst düzeyde olduğu alanlar için üretilen hareketli grafikler, insan algısında kartograflar oluşturarak, bilinçaltını savunmasız hale getirmektedir. Düşünsel derinliğin kaybolduğu, anlamın, yoğun hareket illüzyonu ile önemsizleştirildiği bu yaklaşımın, postmodern davranış biçimi ile tamamen örtüştüğü görülmüştür. “Süre” olarak tanımlanan, içsel zaman odaklı ürünlerin ise daha özerk platformlar için üretildiği ve tüketim aşaması için gereken görsel okur yazarlığın ana akımdan uzak bir noktada olduğu saptanmıştır.

Zamanı başat bir problem olarak inceleyen çalışmanın uygulama aşamasında ise problemin kendisi yani alternatif zaman tanımları, hareketli grafikler dilinde ifade edilmiştir. Yapılan eskiz ve hareket denemeleri sonrasında, çizgi animasyon tekniği denenmiş, amaçlanan yalın anlatıyı karşılamaması ve iş gücü gibi kısıtlar sebebi ile çalışmanın, After Effects programında yapılmasına karar verilmiştir. İstenen etkilerin tamamının After Effects ortamında gerçekleştirilememesi sebebi ile Cinema 4D yazılımından da faydalanılmıştır. Farklı yazılımlar arasındaki biçim birliğinin sağlanması ve render süreleri projenin zorlayıcı adımları olarak kabul edilebilir. Sürecin başında, son kurgunun Adobe Premiere’de yapılması hedeflenmiş ancak katman sayısının fazla olması ve revize edilebilirlik gibi etkenler sebebi ile süreç After Effects yazılımında sonuçlandırılmıştır. İncelenen teorik veriler doğrultusunda kurgulanan uygulama çalışmasında, bu soyutlukta bir kavramın, görsel anlamda detaylı betimlenmesi ve hareket yoğun akış tercihi, iletinin gücünü azaltmıştır. Olabilecek en güçlü anlatının, problemin en küçük yapı taşında saklı ve hareketin, fikrin arkasında konumlandığı bir akışta olduğu görülmüştür. Uygulama sürecinin teknik detayları dışında, yapılan çalışma, zaman kavramının tek bir karşılığının olmadığını, çevresel, kültürel ve bireysel bileşenlerin, bu kavramın tanımlanmasında ve içselleştirilmesinde ne kadar etkili olabileceğini de göstermektedir.

Sonuç olarak, bir araştırmacı ve görsel iletişim tasarımcısı kimliği ile büyük resimde, işlenen konu üzerindeki teorik gücün, ifadenin görsel çıktısına sağladığı katkının

hayati önem taşıdığı görülmüştür. Hareketli imge tasarımı alanında da zaman bileşeninin farkındalığı ve yönetimi, önem ortak parantezinde yazılması gereken başat elemanlar arasındadır. Tasarımda, görsel iletişim denkleminde hakimiyetin ve düşünsel sürecin, değişen teknoloji ve uzantılarından bağımsız, canlılığın doğası ve kültürü ile doğrudan ilişkili olduğu sonucu, sürecin tamamını özetlemektedir.

## KAYNAKLAR

- Abram, D. (1997). *The Spell of the Sensuous: Perception and Language in a More-than-Human World*. New York: Vintage Books.
- Adanur, D. E. (2017). "The Uses of Anachronism in Shakespeare's Troilus and Cressida" [Elektronik Sürüm]. Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 16(4), 1048-1056, <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jss/issue/31209/341889>
- Arnheim, R. (2012). *Görsel Düşünme*, (Rahmi Ögdül, Çev.), İstanbul: Metis Yayınları
- Akarsu, B. (1998). *Felsefe Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: İnkilap Kitabevi
- Altunoğlu M. Ve Taştan F. (2017). *İlk Çağ Felsefesi*, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- Andras Balint K. (2010) *Modernizmi seyretmek*, (Ertan Yılmaz, Çev.) Deki Yayınevi, 2010
- Arıkan, A. (2008) *Grafik Tasarımda Görsel Algı*, İstanbul: Eğitim Kitabevi Yayınları.
- Arıkan, G. (2009) *İmgeden Baskıya Grafik Tasarım*, Eğitim Akademi Yayınları, Konya
- Ambrose, G. (2010). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü*, (Bilge Barhana, Cev.). Literatür Yayınları, İstanbul
- Ambrose G. (2013) *Grafik Tasarımda İmge*, (Kemal İz, Çev.). İstanbul: Gezegen Basım.
- Armstrong, H. (2012) *Grafik Tasarım Kuramı*, (Mehmet Emir Uslu, Çev.) Espas Yayınları, İstanbul.
- Atiker, B. (2009) *Hareketli Grafiklerin Evrimi ve Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İçin Bir Uygulama Örneği* (Yeterlik Tezi), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>, veri tabanından erişildi.
- Bardon, A. (2018), *Zaman Felsefesinin Kısa Tarihi*, (Özgür Yalçın, Cev.). İstanbul: Kültür yayınları.
- Benjamin, W. (2018) *Pasajlar* (Ahmet cemal, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Bernet, Rudolph, Iso Kern, Eduard Marbach. (1993). *An Introduction to Husserlian Phenomenology*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Bergson, H. (1901), *Note sur la conscience de l'effort intellectuel*, L'année psychologique, 8. 471-478, [www.persee.fr/doc/psy\\_0003-5033\\_1901\\_num\\_8\\_1\\_3368](http://www.persee.fr/doc/psy_0003-5033_1901_num_8_1_3368)
- Bergson, H. (2017), *Yaratıcı Tekamül*, (Mustafa Şekip Tunç, Çev.). Dergah Yayınları: İstanbul
- Bilgin, B. (2019). "Muhammed İkbâl'in Tasavvuf Anlayışında Zaman Kavramı" [Elektronik Sürüm]. Akademik Bakış Dergisi, 72, 194-208, [http://isamveri.org/pdfdrq/D04344/2019\\_72/2019\\_72\\_BILGINB.pdf](http://isamveri.org/pdfdrq/D04344/2019_72/2019_72_BILGINB.pdf).
- Biro, Yvette (2011). *Sinemada Zaman - Ritmik Tasarım*; Türbülans ve Akış (A.C.Altunkanat, Çev.). İstanbul: Doruk
- Burnett, R. (2012) *İmgeler Nasıl Düşünür*, (Güçsal Pular, Çev.). Metis, İstanbul.
- Cebecioğlu, E. (2009). *Tasavvuf Terimleri ve Deyimleri Sözlüğü*, Ağaç Kitabevi Yayınları, İstanbul.
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe Sözlüğü*, Paradigma, İstanbul
- Ching, F.D.K. (2011). *Mimarlık: Biçim, Mekan ve Düzen*, (Gizem Aydın, Çev.). İstanbul: Yem Yayın
- Colebrook, C. (2013). *Gilles Deleuze* (C. Soydemir, Çev.). Ankara: Doğubatı
- Darwin, C. (2017) *Türlerin Kökeni*, (Bahar Kılıç, Çev.). İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Dinç, M. (2018). *Farklı Kültürlerde İletişim ve Algılama Süreci*, Hiperlink Yayınları, İstanbul.
- Durpe, B. (2014) *50 Felsefe Fikri*, (Elif Gökteke, Çev.). Domingo Yayınevi, İstanbul.
- Eagleton, T. (2017) *Edebiyat Kuramları*, (Tuncay Birkan, Çev.). Ayrıntı Yayınevi, İstanbul.
- El-Muhasıbi, H. (2011). *Kalb Hayatı*, (Prof. Dr. Abdulhakim Yüce, Çev.) lik Yayınları: İstanbul.
- Elçibey, E. ve Kemaloğlu, M. (2014). *Bazı Sufi Akımları Hakkında*, Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi, 1, 4, Erişim: 14/04/2020, <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/285809>



- Erođlu, Ö. (2014). *Sanatta Derin Hislenmenin Felsefesi*, Tekhne Yayınları, İstanbul.
- Ertan, G. (2017) *Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı*, İstanbul: Alternatif Yayıncılık
- Eşli, Meral Özçınar (2012). *Türk Sinemasının Felsefi Arka Planı - Sinemayı Felsefeyle Düşünmek*. İstanbul: Doruk.
- Fisher E. (2012). *Sanatın Gerekliliđi*, (Cevat Çapan, Çev.). İstanbul: Sözcükler Yayınevi.
- Frampton, D. (2013). *Filmozofi - Sinemayı Yepyeni Bir Tarzda Anlamak İçin Manifesto* (C.Soydemir, Çev.). İstanbul: Metis
- Gayret, T. (2018) *Türkiye’de Grafik Ve Animasyon Sanatı Tarihi* (Yeterlik Tezi), <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/>, veri tabanından erişildi.
- Gilles D. (2000) *Nietzsche ve felsefe*, (Ferhat Taylan, Çev.). İstanbul: Norgunk yayıncılık.
- Deleuze, G (2014), *Hareket İmge Sinema 1*, (Soner Özdemir, Çev.). İstanbul: Norgunk.
- Deleuze, G. (1995) *Kantın Eleştirel Felsefesi*, (Hüsen Portakal, Çev.). Payel: İstanbul.
- Hakverdi, G. (2013) *Su, Sis ve Toprak: Yeni Türkiye Sinemasının Film İmgeleri*. Ankara: Dipnot.
- Hawking, S. (2014) *Zamanın Kısa Tarihi*, (Barış Gönülşen, Çev.). İstanbul: Alfa
- Heidegger, M. (1998) *Tekniđe İlişkin Soruşturma*, (Dođan Özlem, Çev.). İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Heidegger, M. (2015) *Varlık ve Zaman*, (Kaan Ökten, Çev.). Bursa: Sentez Yayınları.
- Heidegger, M. (2011) *Moderniteyle Hesaplaşma Teknoloji-Politika-Sanat*, İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Henri B. (2015) *Metafizik Dersleri, Uzay - Zaman - Madde*, (B. Garen Beşiktaşlıyan, Çev.). İstanbul: Pinhan.
- <https://tr.wikipedia.org/wiki/Algı>).
- <https://evrimagaci.org/gozun-evrimi-gorme-goz-kusurlari-gozde-evrimsel-hatalar-ve-cok-daha-fazlasi-145>).

<https://www.scmp.com/lifestyle/technology/science-research/article/1770105/andrew-parker-evolution-light-switch-theory>

[https://tr.wikipedia.org/wiki/G%C3%B6z%C3%BCn\\_evrimi](https://tr.wikipedia.org/wiki/G%C3%B6z%C3%BCn_evrimi)).

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Franz\\_Schubert](https://tr.wikipedia.org/wiki/Franz_Schubert)

<https://islamansiklopedisi.org.tr/suffe>

<https://www.etimolojiturkce.com/kelime/sinema>

<https://www.forbes.com/#393b7fbc2254>

<https://www.shapecollage.com/>

Husserl, E. (2015) *İçsel Zaman Bilincinin Fenomenolojisi Üzerine*, (Mesut Taşlıyan, Çev.). 2015, İstanbul: Avesta Yayın evi

Husserl, E. (2010) *Fenomenoloji üzerinde beş deneme*. (Harun Tepe, Çev.). Ankara: Bilgesu Yayıncılık.

Kozel, S. (2007). *Closer: Performance, Technologies, Phenomenology*. London: The MIT Press.

Kozel, S. (1997) *Meaning in Motion*, Duke University Press.

Krasner, J. (2013). *Motiongraphic Design*. New York/India: Focal Press/ Replika Press.

Kress, Gunther, Theo van Leeuwen. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.

Kuşeyri, İ. (2014). *Tasavvuf İlimine Dair Kuşeyri Risalesi*, (Çev. Prof. Dr. Süleyman Uludağ), Dergah Yayınları, İstanbul.

Küçük, O. N. (2002), "Zaman Düşüncesinin Tasavvufi Açılımı" [Elektronik Sürüm]. *Tasavvuf İlimi ve Akademik Araştırma Dergisi*, 9, 221-238, [http://www.tasavvufdergisi.net/Makaleler/1631412498\\_2002\\_III\\_9\\_KUCUKON.pdf](http://www.tasavvufdergisi.net/Makaleler/1631412498_2002_III_9_KUCUKON.pdf)

Kress, Gunther, Theo van Leeuwen. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.

Kuşeyri, İ. (2014). *Tasavvuf İlimine Dair Kuşeyri Risalesi*, (Çev. Prof. Dr. Süleyman Uludağ), Dergah Yayınları, İstanbul.

- Laura M. (2012) *Saniyede 24 Kare Ölüm: Durağanlık ve Hareketli Görüntü*. Selin Dingiloğlu (çev.). İstanbul: Doruk,
- Leppert R. (2017). *Sanatta Anlamın Görüntüsü* (İsmail Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Levinas, E. (2011). *Tanrı, Ölüm ve Zaman*, (Işık Ergüden, Çev. ). Ankara: Dost Kitapevi
- Maurice Merleau Ponty (2016). *Algının Fenomenolojisi*. (Emine Sarıkartal, Çev.). İstanbul: İthaki
- Maurice Merleau Ponty (2017). *Algının Önceliği*. (Yusuf Yıldırım, Çev.). İstanbul: Alfa
- Maurice Merleau Ponty (2015) *Algının Fenomenolojisi-Göz ve Tin-Görünür ve Görünmez*, (Emine Sarıkartal , Eylem Hacımuratoğlu, Çev.). Say Yayınevi
- Maurice Merleau Ponty (2006) *Algılanan Dünya*, (Ömer Aygün, Çev.). Metis Yayıncılık, İstanbul.
- Max F. (2018) *Homo Faber*, (Sezer Duru, Çev.). İstanbul: Can Yayınları.
- Maxwell, X., Einstein, A., Schörringer, X. ve diğerleri. (1998). *Uzay, Zaman, Özdek I*. (Aziz Yardımlı, Çev.). İdea.
- Mc Luhan, M. (1994) *Understanding Media* Cambridge: Mit Press
- Mc Luhan (2005). *Kadife Karanlık*, İstanbul: Su Yayınları
- Meggs, P. B. (1992). *A History of Graphic Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Publishing.
- Nilsen, V. (2019) *Grafik Sanat Olarak Sinema*, (Mehmet Sarp Solakoğlu, Çev.). Doruk; İstanbul
- Norman F. (2004), *İmge*, (Kemal Atakay, Çev.). Kitap-lık,
- Ossman, S. (1994), *Picturing Casablanca: Portraits of Power in a Modern City*, University of California Press

- Robert, K. Nicolas B. (2006). *Dos Logos*, Die Gestalten Verlag GmbH &Co. KG, Berlin
- Ron B. (2012) *İmgeler Nasıl Düşünür?* (Güçsal Pular, Çev.). 2. Basım. İstanbul: Metis
- Roy A. (2011) *Sinema ve Gerçeklik: Tarihsel Bir İnceleme*. (Zeynep Özen Barkot Çev.). İstanbul: Doruk,
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenebilir Yükselişi*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Sartre, J. P. (2017) *İmgelem*. (Alp Tümertekin, Çev.). İstanbul: İthaki
- Sauvagnargues, A. (2010). *Deleuze ve Sanat* (N.Sarıca, Çev.). Ankara: De Ki.
- Sayın, Z. (2015). *İmgenin Pornografisi*. İstanbul: Metis.
- Sean, D. K. (1999), *What do we see (When we do?)*, Philosophical Topics, 27. 2. 107-128. <https://books.google.com.tr/books?id=-LlfGkaeaLwC>
- Soysal A. (2018). *Heidegger'de Zaman Üzerine*, Monokl, İstanbul.
- Suslakov, B. I. & Yakovlela, L. A. (1998). *Felsefe El Kitabı*, (Serkan Mutlu, Çev.). İstanbul: Yordam Kitapevi.
- Sutton, D. (2013). *Sanat-Oluş*. E. Çaçça (Haz.). Yeni Bir Bakışla Deleuze (M. Özbank, & Y. Başkavak, Çev.) İstanbul: Kolektif Kitap.
- Sütçü, Özcan Yılmaz (2005). *Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi*. İstanbul: Es.
- Şakar, C. (2017) *İmge, Gerçeklik ve Kültür*, İz Yayıncılık; İstanbul
- Talip E. (2011) *Kutül Kulub*, (Çev. Dilaver Selvi) Semerkand Yayınları, İstanbul.
- Taşkıran Ö. N. ve Bolat, N. (2013). *Reklam ve Algı İlişkisi: Reklam Metinlerinin Alımlanmasında Duyu Organlarının İşlevleri Hakkında Bir İnceleme*. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 6(1), 50, Erişim: 20/05/2019, <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/43931>
- Ulus B. (2017) *Beyin Ekran*, Birikim Yayınları.

Yılmaz, Hakan (2011). "Henri Bergson'un Zaman Kavramına Yaklaşımının Çağdaş Anlatı Sinemasına Etkisi" [Elektronik Sürüm]. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 13(2), 62-78. [http://asosindex.com/journal-articleabstract?id=17388#.Ujoi7T\\_z0rw/19](http://asosindex.com/journal-articleabstract?id=17388#.Ujoi7T_z0rw/19) Eylül 2013

Yücel H. (2013) *İmgeden Yoruma*, Ayrıntı yayınları; İstanbul

Watzlawick, P. J.- Helmick, Beavin- Don D. Jackson (1972). "*Une Logique De La Communication*".Paris: Seuil

Wilson, M. Dawn. (2012). *Facing the Camera: Self Portraits of Photographers as Artists*. Journal of Aesthetics & Art Criticism. Vol. 70. No. 1. Denver: The American Society for Aesthetics

## EK UYGULAMA CD

## ETİK BEYANI

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

08/03/2021

İbrahim Halil Özkirişçi

## Sanatta Yeterlik Tezi Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ  
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez Başlığı: Zaman ve Algı Bağlamında Yeniden Anlamlanan İmge: Hareketli Grafikler ve Deneysel Bir Çalışma

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
08.03.2021	126	160798	18.02.2021	%7	1527443471

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (08.03.2021)

İbrahim Halil Özkirişçi

Öğrenci No.: N15257732

Anasanat/Anabilim Dalı: GRAFİK

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
	X		

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Prof. Özden Pektaş TURGUT



## Proficiency in Art Thesis Originality Report

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

Title : Re-Meaning Image In The Context Of Time And Perception; Motion Graphics And An Experimental Study

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
08.03.2021	126	160798	18.02.2021	%7	1527443471

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded
- 4.

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (08.03.2021)

İbrahim Halil Özkirişçi

Student No.: N15257732

Department: GRAPHIC

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
	X		

SUPERVISOR APPROVAL

APPROVED

Prof. Özden Pektaş TURGUT

## YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge\*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ..yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

08/03/2021

İbrahim Halil Özkirişçi

\*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmasını ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

**Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.**





