

# GRAFİK TASARIMDA SÜRREALİZM: INCEPTION FİLM AFİŞİ ÖRNEĞİ

Levent MERCİN<sup>1</sup>  
Cihan TİKİT<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prof. Dr. Öğr. Üyesi, Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, levent.mercin@dpu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-2345-6789

<sup>2</sup>Doktora Öğrencisi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Sanat ve Tasarım ASD, cihan15985@gmail.com, ORCID: 0000-0002-8684-3353

Mercin, Levent ve Tikit, Cihan. "Grafik Tasarımda Sürrealizm". ulakbilge, 64 (2021 Eylül): s. 1155-1170. doi: 10.7816/ulakbilge-09-64-03

## ÖZ

20. yüzyılın savaşlarla sonuçlanan bilimsel, toplumsal ve siyasi gelişmeleri sanat alanına, geleneğin reddiyle temellenen akımların oluşumu olarak yansımıştır. Bu sanat akımlarından biri de Sürrealizm'dir. Akılcılığa ve geleneksel düşünce biçimine karşı çıkarak bilinçaltının gerçeğine ve sanatsal ifadesine yönelik Sürrealizm; edebiyat, resim, heykel, fotoğraf, mimari, moda, grafik tasarım gibi birçok sanat alanında etkisini sürdürmektedir. Bu çalışmada, Sürrealizm'in grafik tasarım alanları üzerindeki etkisi ve önde gelen Sürrealistlerin grafik tasarım eserleri incelenmiştir. Ayrıca "Inception" adlı filmde kullanılan afişler, göstergebilimsel çözümleme yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Elde edilen verilere göre filmin konusu rüyalardan sırları ve fikirleri çalan bir ekibin farklı bir görevde yaşadıkları maceralardır. Göstergebilimsel açıdan *Başlangıç* film afişinin ön planında gerçekçi bir mekândan başlayıp gerçek dışı bir mekâna belli belirsiz geçişle gerçeklik ve gerçeklik algısındaki dönüşüm karmaşasına gönderme yapılmıştır. Sürrealist etkiler barındıran bu düzenleme, gerçek ve kurgu, gerçek ve düş, gerçek ve yanılsama, yaşam ve ölüm gibi zıtlıklar olarak yorumlanabilir. İncelenen afişlerde yazılı ve görsel öğelerin estetik bir bütünlük oluşturacak ve filmin içeriğini izleyiciye yansıtacak şekilde kullanıldığı, afişteki öğelerin dikkat çekmede başarılı olduğu dolayısıyla afiş tasarımının amacına ulaştığı belirtilebilir. Filmin konusu metinlerarasılık bağlamında incelendiğinde ise, filmin kadim öğretilerle bağlantısı olduğu anlaşılmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Sürrealizm, grafik tasarım, göstergebilimsel çözümleme, metinlerarasılık

*Makale Bilgisi:*

Geliş: 12 Temmuz 2021

Düzeltilme: 14 Ağustos 2021

Kabul: 21 Ağustos 2021

## Giriş

Sürrealizm, 20. yüzyılın başlarında Avrupa'da ortaya çıkmış, bir kültür ve sanat hareketidir. Dada akımına dayanan Sürrealizm, zaman içinde farklı yönelimler kazanmıştır. O dönemlerde resim ve grafik tasarım alanlarını yoğun olarak etkileyen akımın yansımaları günümüzde de devam etmektedir. Ayrıca Sürrealizm, yalnızca bir sanat akımı olarak değil, bir düşünce biçimi olarak da etkisini sürdürmektedir. Grafik tasarım ürünlerinden biri olan afiş, imge ve/veya söz ile bir anlam aktarımını amaçlar. Afiş tasarımlarında mesajı açık ve net bir şekilde ifade etmek için farklı teknik ve üsluplar kullanılmaktadır. Tasarımcılar kimi zaman yaşadıkları dönemin sanat anlayışı doğrultusunda kimi zaman da farklı sanat anlayışlarından etkilenecek çalışmalarını oluşturmaktadır. Üretim ve tüketim toplumu genellemesinde afiş bir ürünün tanıtımı yanında sosyal, siyasal ve kültürel olayların halka duyurulmasında da etkin ve önemli bir rol oynar. Afişler, işlenilen konulara göre reklam afişleri, sosyal içerikli afişler ve kültürel afişler olarak gruplandırılabilir (Mercin, 2010: 3). Kültürel afişlerden biri olan film afişlerinin en önemli işlevi izleyiciye film hakkında tanıtıcı bilgi vermektir. Film afişlerinin biçimini ve içeriğini etkileyen birçok etken bulunmaktadır. Siyasal, ekonomik, sosyal, kültürel, teknolojik değişimler ve sanata yön veren sanat akımları, filmleri etkilediği gibi film afişlerini de etkilemektedir.

Yukarıda ifade edilen noktadan hareketle bu çalışmada, hem literatür taramasına hem de göstergebilimsel açıdan afiş tasarımı analizine dayalı olarak Sürrealizm akımının grafik tasarım alanları üzerindeki etkisi ve önde gelen Sürrealistlerin grafik tasarım eserleri incelenmiştir. Becer (2011: 201) afişlerin "tasarım ve sanat kaygısının eşit ağırlıkta olduğu grafik ürünler" olduğunu belirtmektedir. Bu doğrultuda araştırma kapsamında Başlangıç filminde kullanılan afişler, göstergebilimsel çözümleme yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Böylelikle filmlere ait duyuru ve ön bilgilendirme görevini üstlenen afişlerde kullanılan yöntemler ve filmin içeriğiyle bağlantıları ele alınmıştır. Bu çalışma, Sürrealizmin grafik tasarım alanlarındaki etkisinin belirlenmesi açısından önemlidir. Yanı sıra film afişlerinin izleyiciyle film arasındaki ilk iletişimi sağlaması açısından afiş tasarımı kullanılan öğelerin filmi ne derece yansıttığı ve filmin içeriğiyle kurduğu bağlantılarını ortaya koyması bakımından da önem taşıdığı düşünülmektedir.

## Sürrealizm

Sürrealizm, 20. yüzyılın başlarında, Avrupa'da ortaya çıkmış bir düşünce ve sanat hareketidir. Dadaistlerden ayrılan Fransız edebiyatçıları Andre Breton, Paul Eluard, Louis Aragon tarafından kurulan akım, Dadaizm'in Nihilist anlayışından farklı olarak, yeni bir dünya kurma ümidiyle şekillendirilmiştir.

Sürrealizm temel ilkelerini, 1910'larda ortaya çıkan Dada akımı aracılığıyla belirlemiş ve zaman içinde farklı açılımlar kazanmıştır. Uygarlığının tüm kurumsal yapılarını, mantığını ve iletişim biçimini kökten reddeden Dada, akıl ilkeleriyle temellendirilen ve bu yolla ilerlemeye duyulan inancın savaş ve yıkımla sonuçlanmasına gösterilen bir tepki hareketidir. Dadaistler aklın karşısına akıldışı olanı, denetimsizliği, rastlantısallığı ve doğaçlamayı koymuştur. Dadaizm, var olan estetik beğenileri sorgulayan, retinal hazı reddeden, sanat karşıtı tavırlarıyla sanatta yeni tanımları gündeme getiren, kışkırtıcı ve dönüştürücü güçlüyle Sürrealizm başta olmak üzere birçok yeni akımın öncüsü olmuştur.

Dada gibi akılcılığı yadsıyan Sürrealizm, bilincin gerçeklerini reddederek bilinçaltının gerçekliğine yönelmektedir. Mantıksal, ahlaksal ya da sosyal kalıplara ve bu doğrultuda oluşturulmuş sistemlere başkaldırıyı savunmaktadır. Aklın ilkeleriyle inşa edilen ve savaşla, yıkımla sonuçlanan dünyanın yerine bilinçaltı yoluyla yeni bir dünya inşa etmek Sürrealistlerin amaçlarından biridir. Rüyaların, düşlerin, halüsinasyonların, içgüdülerin, arzuların, yaşamın ve ölümün iç içe geçtiği Sürrealist eserlerde, nesnelere kimi zaman sıra dışı biçimlerde betimlenmekte kimi zaman da doğal ortamlarından çıkarılarak şaşırtıcı, düşsel bir ortama taşınmaktadır.

Sürrealizmin gelişiminde Dada'nın yanı sıra döneminin pozitivist ve materyalist anlayışına bir tepki olarak sezgilerine, düş gücüne yönelen ve gizem, rüya, cinsellik, korku, tedirginlik konularını ele alan Sembolistlerin gizemli dili; optik oyunlarıyla G. Archimboldo; gravürlerinde çekmece, yay, gönye gibi araçlardan oluşan figürler resmeden G. Battista Bracelli; dinsel konuları/hurafeleri fantastik ve gerçeküstü bir anlatımla, büyü, gizemli ve alegorik bir yapı içinde betimleyen H. Bosch ve Grünewald; egzotik resimleriyle düş dünyasını yansıtan H. Rousseau; Nerval, Andersen, W. Blake, Goya gibi Romantikler; iç dünyalarını resmeden V. Van Gogh ve E. Munch gibi sanatçılar; ıssız, tekinsiz, insansız mekanlarda, birbiriyle ilgisiz nesnelere ve çarpıtılmış yapıların yer aldığı Chirico'nun eserleri vd. eserlerinin ilham kaynakları olmuştur (Passeron, 2000: 23-25). Sürrealizm, diğer akımlardan farklı olarak, gerçeğin dönüştürülmesi ya da yeniden sunumuyla yetinmez. Gerçeğin başka bir gerçekle yer değişmesini ister (Kahraman, 2005: 134). Sürrealist imgeyi şekillendiren sanatçının hayal gücü, düşleri ve iç sesidir. Bu bir tür içsel yolculuktur. Vahşetin yarattığı enkazın arasından yeni algı kapıları açarak özgürleşmeyi öneren

Sürrealistler için içsel yolculuk, bir varoluş biçimidir.

Reverdy, Sürrealist imgenin benzetmeden değil, birbirine uzak olan iki gerçekliğin yakınlaşmasından doğduğunu belirtmektedir. "Yakınlaşan iki gerçekliğin ilişkileri ne kadar uzak ve doğrusya imge de o kadar güçlü olacak- o kadar heyecan gücüne ve şiirsel gerçekliğe sahip olacaktır" (Batur, 2009: 333). Sürrealist nesne, nesnel gerçekliğinden ve işlevselliğinden arındırılmıştır. Duchamp'ın sanatsallaştırdığı 'hazır nesne'den farklı olarak imal edilmiş düşsel nesnelere (Artun, 2013). Günlük hayatta karşılaşılan sıradan nesnelere sıra dışı bir bakış açısıyla yaklaşan Sürrealistler, nesnelere büyüleyici yönler bulmaktadır. Değer verilen anlara, olaylara, insanlara dair izler taşıyan, anıları canlandıran nesnelere özel anlamlar yüklemek, sıradan bir eylem gibi görünmektedir. Ancak Sürrealistler için nesnenin işlevsel yönünün ya da bireysel yaşamışlıklarla atfedilen bilinçli anlamlandırmanın bağlayıcılığı yoktur. Sürrealist imge, rastlantıyla keşfedilen ve farklı bir bağlama taşınıp yeni bir anlama/anlamsızlığa ilham olan ve adeta kendini yaratan şaşırtıcı bir varlığa benzetilebilir. Bu noktada rastlantısallığın bilinçsiz de olsa bir seçim içerdiğini belirtmek gerekir. Ancak seçimi yönlendiren sanatçının bilinçaltıdır. Üretilen eserin özgünlüğünde yine bilinçaltının etkisinin vurgulanması gerekmektedir. Bu anlamda sanatçının benliğinin gizli yanlarının eserle açığa çıktığı ve okunabileceği yorumu yapılabilir.

Sürrealistlerin amacı Freud ve psikoanalitik araştırmaların açığa çıkardığı psişik dünyayı araştırmak ve "görünüşte birbiriyle çelişen hayal ve gerçeklik durumlarını bir tür mutlak gerçekliğe, gerçeküstüne" (Honour ve Fleming, 2016: 809) dönüştürmektir. Sürrealist manifesto da Sigmund Freud'un çalışmalarının etkisi altında Psikanalizin sanatsal yorumu gibi kaleme alınmıştır (Turani, 2007: 612). Düşünsel alt yapısı Freud'un kuramına dayanan Sürrealizm, bilinçaltı imgelerin yüzeye çıkabilmesi için zihni bilincin denetiminden ve sansüründen özgürleştiren Freud'un yöntemlerine yönelmiştir.

Freud'un psikoterapi tekniği olarak psikoanaliz (içgörü terapisi), hastaların zihinsel süreçleriyle bilinçaltı unsurları arasındaki bağlantıları ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Bilinçaltının içeriği çocukluğa uzanan bağlantısız görsel imgeler ve sözler, düzensiz düşünce parçacıkları ve izlenimsel deneyimlerden oluşmaktadır. Günlük yaşamda bilincin sansürüyle açığa çıkamayan bilinçaltı içeriği, uyku halindeyken de kısmen sansürlenir ve kendini simgelerle, benzetme ve metaforlarla ifade eder. Simgesellik, bilinçaltının bir özelliğidir ve benzer şekilde mitlerin, efsanelerin, masalların da kullandığı dildir. Bilinçaltı açığa çıkarılmaya başlandığında ise bilinmeyenler bilinen öğelerle anlaşılır hale getirilir. Bilinçaltı yığımlarının bilince getirilerek yapılandırılması, geçmişle bugünün bağlantılarının keşfedilmesini, farkındalığı dolayısıyla anlamlandırmayı sağlamaktadır (Harrison ve Wood, 2016: 39-48).

Sürrealizm bilinçaltı gerçekliği sanatın öğeleriyle açığa çıkarmaktadır. "Sürrealite bir dış dünya realitesi değildir, tersine, bir üst-gerçeklik olarak bir iç-gerçekliktir, bir ruhsal-gerçekliktir" (Tunalı, 2011: 209). Bilinçaltına bastırılan ve keşfedilmeyi bekleyen tüm travmalar, çocukluk anıları, yasak duygular, dürtüler nasıl rüyalarda, düşlerde, dil sürçmelerinde açığa çıkıyorsa sanatta da açığa çıkmalıdır. Bu durum sanatın katharsis yönünü dile getirmektedir.

Sürrealistler Freud'un bilinçaltına inmek ve bastırılmış duyguları serbest bırakmak için kullandığı terapi yöntemini (serbest çağrışım) sanat alanına uyarlamışlardır. Otomatizm adını verdikleri bu yöntem Breton'un tanımıyla "...düşüncenin aklın her türlü denetiminden uzak ve tüm estetik ya da ahlaki kaygıların dışında derhal ifadesidir" (Passeron, 2000: 266). Masson ve Miro'nun katkılarıyla Çin, Japon kaligrafisi ve çizim sanatından etkilenecek geliştirilen Otomatizm, "bir tür rüya kayıt etme eylemi" (Puchner, 2012: 332), "düşüncenin fotoğrafı" (Saygın, 2003: 158) düşünceyle uygulamanın anlık birleşmesi, doğaçlama üretim tekniği olarak ifade edilmektedir (Antmen, 2010: 135-136). Otomatizmle bilincin kontrolünden kurtulan sanatçının yaratım sürecinde şans ve rastlantısallık ön plana çıkmaktadır. Rastlantısallık faktörü, geleneksel anlayıştaki yetenek fikrinin terk edilmesi anlamına da gelmektedir (Harrison ve Wood, 2016: 529).

Sürrealistlerin kullandığı bir diğer yöntem Oneirizm yani düşçülüktür. Sürrealistler Freud'un düş yorumlarından etkilenecek düşleri, zihnin farklı boyutlarda açıklamayı sağlayan unsurlar, bilinçdışı isteklerinin, bastırılmış eğilimlerinin bir göstergesi olarak kabul ederler (Yılmaz, 2006: 132). Uyanıkken ya da derin uykuda görülen düşlerdeki olaylar ve nesnelere arasındaki ilişkileri kimi zaman olduğu gibi kimi zaman da bilinçli bir şekilde dönüştürerek yarattıkları düşsel imgeler, insana dair bütünsel bir tanımlama yaklaşımı olarak da yorumlanabilir. Sürrealistlerin anlatı yollarından biri de mizahtır. Mizah görünüşte masum çizgi ve esprileriyle doğrudan söylenmesi tehlikeli ya da olanaksız mesajları, eleştirileri iletmenin bir yöntemidir; "Mizahın gerçek amacı ahlaksızlıkları düzeltmektir" (Botton, 2011: 48). Mizah, düşselle gerçek olanı karıştırarak, her şeye gülünç ve tuhaf bir yenilik, alaylı bir önem kazandırır (Duplessis, 1991: 24-26). Sürrealizmin sıra dışı, şaşırtıcı, düşsel anlayışını destekleyen unsurlardan biri olarak mizah, bilincin kabul ettiği gerçeklik algısını sarmaktadır. Mizah, olgu ve olaylardaki absürtlükleri, yanlışlıkları, farklı gerçeklikleri göstererek toplumsal önyargıları eleştirebilmeyi sağlamaktadır.

## Grafik Tasarımda Sürrealizm

Sürrealistler kendi teknik ve yöntemlerini kullanmışlar, ortak bir üslup geliştirmemişlerdir. Bununla birlikte genel hatlarıyla Otomatisler ve Vertistik Sürrealistler olarak gruplandırılmaları da mümkündür. Otomatisler metinlerin/biçimlerin serbestçe oluşumuna izin vermişlerdir. Vertistik sürrealistler ise imgelerinin bilinçaltının dilini yansıtmayı önemsemişlerdir (Thomson, 2014: 7). Gerçekçi betimleme tekniğini kullanan Sürrealistler, imge ve kurgularındaki sıra dışılıkla bu gerçeklik algısını kırmaktadır.

Otomatik Sürrealist çizimin öncülerinden André Masson, zihnini serbest bırakıp rastlantısal “gezgin çizgiler” ile eserler üretmiştir (Passeron, 2000: 39). Masson’ın trans benzeri bir ruh halinde ürettiği eserler soyut gibi görünmektedir. Ancak incelendiğinde (Resim 1) biyomorfik, organik şekiller, insan ve hayvan uzuvları, mimari öğeler, mitolojik yaratıklar, tensel hazları ve şiddeti içeren imgelerin varlığı görülmektedir (Thomson, 2014: 27-29). Ressam, heykeltıraş, yazar, sahne ve kostüm tasarımcılığı yapan André Masson, illüstrasyonları, kapak ve afiş tasarımlarıyla da grafik tasarım alanında önemli eserler üretmiştir.



**Resim 1: André Masson, Resmi Sürrealist dergi Minotaure kapak resmi,1939 (Bağlantı 1, 2020)**

**Resim 2: André Masson, Acéphale dergisinin ilk sayısının kapak resmi, 1936 (Bağlantı 2, 2020)**

**Resim 3: Bir Komplo adlı tiyatro oyunu afişi, 2020 (Bağlantı 3, 2020)**

Acéphale dergisinin ilk sayısının kapak resmini çizen Masson (Resim 2), Leonardo da Vinci’nin klasik akıllı temsil eden ünlü Vitruvius Adamı çizimini Sürrealist bir üslupla yorumlamıştır (<https://en.wikipedia.org>). André Masson’ın çiziminin kullanıldığı sağdaki afiş (Resim 3) 2020 yılında Fransa’da sahnelenen bir tiyatro oyununa aittir.

Max Ernst, sanatsal Freudculuk denilebilecek tarzın ilk ve en başarılı uygulayıcısı kabul edilmektedir (Honour ve Fleming, 2016: 810). Ernst Sürrealizme katıldıktan sonra, grafik tasarıma uyarlanan yeni teknikler geliştirmiştir. Sürrealist kolajın mucidi Ernst, Sürrealist kolajın işleyişini “görünüşte ilişkisiz iki gerçekliğin, hiç olmadık bir düzlemde eşleşmesi” olarak açıklamaktadır (Altınyıldız Artun, 2014). Sanatçı, biriktirdiği bilim dergileri, anatomi kitapları, kataloglar vb. ahşap baskı illüstrasyonlardan fantastik görüntüler yaratmıştır. Ernst, görünüşte birbiriyle ilgisiz öğeleri yine ilgisiz bir bağlamda oyun mantığıyla bir araya getirerek yarattığı kolajlarıyla romanlar oluşturmuştur. Ernst, Repetitions (Tekrarlar, 1922), Les malheurs des immortels (Ölümsüzlerin Kederi/Talihsizlikleri, 1922), La femme 100 Tetes (100 Başlı Kadın, 1929), Une semaine de bonte (Bir Hafta İyilik, 1934) vd. kolaj romanlarıyla efsanelerin, mitlerin rüyalarla harmanlandığı, bastırılmış gerçeklikten doğan Sürrealist bir dünya yaratmıştır. Ernst, ‘görsel simya’ adı verilen bu yöntemle sıradan malzemeleri sihirli, şaşırtıcı görüntülere dönüştürmüştür (<https://www.metmuseum.org>). Ernst romanını (Resim 4, 5) eski katalog ve kısa roman illüstrasyonlarından oluşturmuştur. Roman, aslan başlı bir baron, kuş başlı insanlar (Ernst’ün alteregosunu temsil etmektedir), dev kanatlı kadınlar gibi insan-hayvan birleşimi yaratıklar, odalarda beliren yılanlar, sokaklarda yarasalar, ejderhalar vb. gizemli ve ürkütücü imgelerden oluşan 182 kolaj eseri içermektedir. Haftanın her gününü temsilen yedi bölüme ayrılan roman, Ernst’ün yedi ölümcül unsurunu ifade etmektedir. Suç, işkence, infaz, tecavüz, dehşet, nefret, kıskançlık gibi temaları içeren roman, kâbusu andıran kompozisyonlardan oluşmaktadır (<http://www.all-art.org>).



**Resim 4, 5: Max Ernst, Une semaine de bonte (Bir Hafta İyilik), 1934 (Bağlantı 4,5, 2020)**

**Resim 6: Max Ernst, Minotaure dergisinin 11. sayısının kapak resmi, 1938 (Bağlantı 6, 2020)**

Farklı bağlamlara ait grafik öğelerin bir araya geldiklerinde yarattığı büyüsel etkiyi keşfeden Ernst, Minotaure dergisinin 11. sayısının kapak resminde de (Resim 6) bu tekniği kullanmıştır. Yeşil rengin tonlarının hâkim olduğu kompozisyon zıt renkteki yazıyla dengelenmiştir. Yatay ve dikey elemanlardan oluşan merkezi kompozisyona derinlik algısı yaratan yazıyla hareket kazandırılmıştır. Ernst, Masson ve birçok Sürrealist eserlerinde insan-hayvan birleşimi yaratıklar görülmektedir. Mitolojik varlıkların ve ilkel kavimlerdeki büyü, ritüel gibi mitolojik öğelerin, ilginç esin kaynakları olduğunu düşünen Sürrealistler, onları imgelerini zenginleştirmek için kullanmışlardır.

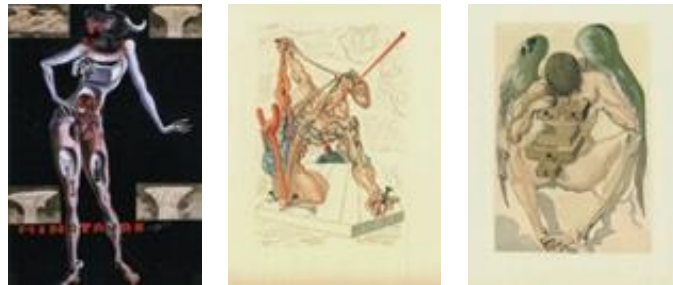
Ernst, sanat ve tasarım alanlarına teknik olarak üç önemli buluş kazandırmıştır: frotaj (sürtme), grataj (kazıma), ve decalcomania (çıkartma). Ernst'in kolaj kullanmadığı eserlerinde de figürler ve şekiller kolajlarındaki gibi buldukları alanla uyuşmamaktadır. Sanatçının gizemli resimleri, heykelleri, illüstrasyonları, kolaj romanları, afişleri vd. Freudcu imgelerin ve çocukluk anılarının çağrışımlarından oluşan bilinçaltı otobiyografisi ya da kişisel mitleri olarak yorumlanabilir.

Freud'un yazılarını ilgiyle takip eden Sürrealist Salvador Dali, Sürrealizme "paranoya-kritik" adı verilen bir yöntemi yaratarak katkı sağlamıştır. Dali bu yöntemde, bilinçaltı gerçekliğin görüntülerini yakalamak için uyku ve uyanıklık arası bir ruh haliyle saatlerce hareketsiz kalıp tuvaline bakar. Bu bekleme seanslarıyla bilinçte beliren imajları doğrudan tuvale yansıtır (Passeron, 2000: 60).

Derinlik etkisi veren düşsel mekanlarda farklı doğa unsurları, nesne ve hayvan birleşimlerinden oluşturduğu fantastik yaratıklar, ayrıntı içinde gizlemiş imgeler ve bütün olarak algılandığında oluşan yeni imgeler (kadın yüzü gibi algılanan meyve kasesi), bir şeyi gösterir gibi yaparak aslında hiç de ilgisi olmayan başka şeyleri göstermek, yanılsamalarla şaşırtmak Dali'nin eserlerinin belirleyici unsurlarıdır. Başkalaştırılmış imgeler ya da dönüştürülmüş imgeler olarak adlandırabileceğimiz görsel kaosta beliren bu imgeler Sürrealizmin benimsediği şaşırtıcı nesne birlikteliklerinin/karşılaşmaların yaratıcı örneklerini oluşturmaktadır.

Edilgen Otomatizmin yerine zihnin paranoyak ilerleyişini koyan Dali, "el boyaması rüya fotoğrafları" yakalamak istediğini belirtmiştir (Honour ve Fleming, 2016: 810-811). Dali Freud'un yanı sıra bilimsel çalışmalardan da etkilenmiştir. Çağın bilimsel çalışmalarından yola çıkarak oluşturduğu eserlerinde hem ikonografik figürler hem de dinsel imgeler görülmektedir.

Sürrealist dergi Minotaure'un kapağında (Resim 7) yer alan Minotaure, dürtülerin yüceltilmesini ifade etmektedir. Minotaure, mitolojik bir karakterdir ve Dali gibi birçok sanatçının eserlerinde görülmektedir. Dali'nin mitolojiye ilgisi, Freud'un mitlerin insan ruhuyla ilgili temel gerçekleri ortaya çıkardığı görüşüne dayanmaktadır. Mitolojik imgeleri resimlerinde sıklıkla kullanan Dali, Oedipus, Medusa gibi mitsel karakterlerin yer aldığı 16 baskıdan oluşan 'Mitolojiler' serisi yapmıştır (<https://www.artsy.net>).



**Resim 7: Salvador Dali, Minotaure dergisi kapak resmi, 1936 (Bağlantı 7, 2020)**

**Resim 8,9: Salvador Dali, İlahi Komediya şiiiri için illüstrasyon, 1959-1963 (Bağlantı 8,9, 2020)**

**Verilerin Toplanması**

Dali, Dante Alighieri'nin epik şiiri İlahi Komedyaya için 101 sulu boya illüstrasyon (Resim 8, 9) yapmıştır. Sulu boya illüstrasyonlar gravüre dönüştürülmüştür. Şiir Cehennem, Araf ve Cennet'teki ruhları ziyaret eden bir adamın yolculuğunu anlatmaktadır. Dali'nin Orta Çağ metnini yorumladığı illüstrasyonlarında koltuk değnekleri, deriyi delen kemikler, yumuşak ya da kristalleşmiş bedenler, çiviyle zemine çakılmış uzuvlar, bedenden dökülen iç organlar ya da çıkan çekmeceler gibi sanatçıya ait Sürrealist imgeler yer almaktadır (<https://sites.dartmouth.edu>).

Dali, Don Kişot adlı roman için 10 sulu boya illüstrasyon (Resim 10), Shakespeare'in Macbeth oyunu için 12 siyah beyaz illüstrasyon (Resim 11), Lewis Carroll'un Sürrealist öyküsü Alice Harikalar Diyarı'nda için guaj ve mürekkep karışımının yanı sıra dört renkli bir gravür kullanarak 12 illüstrasyon (Resim 12), 1963-1964 yıllarında Eski ve Yeni Ahit'ten sahneleri tasvir eden 105 sulu boya, 1947'de Montaigne Denemeler, 1975'te Romeo ve Juliet de dahil olmak üzere 100'den fazla kitap resimlemiştir (<https://www.parkwestgallery.com>).



**Resim 10: Salvador Dali, Don Kişot adlı roman için illüstrasyon, 1945 (Bağlantı 10, 2020)**

**Resim 11: Salvador Dali, Macbeth oyunu için illüstrasyon, 1946 (Bağlantı 11, 2020)**

**Resim 12: Salvador Dali, Kraliçenin Kroket Sahası, 1969 (Bağlantı 12, 2020)**

Ayrıca Dali, fotoğraf, illüstrasyon ve kolajlardan oluşan Les Diners de Gala adlı Sürrealist yemek kitabı (Resim 13), The Wines of Gala adlı Sürrealist şarap rehberi (Resim 14), James Bond filmi için 78 karttan oluşan Sürrealist tarot destesi (Resim 15) yapmıştır.



**Resim 13: Salvador Dali, Sürrealist yemek kitabı, 1973 (Bağlantı 13, 2020)**

**Resim 14: Salvador Dali, Sürrealist şarap rehberi, 1978 (Bağlantı 14, 2020)**

**Resim 15: Salvador Dali, Les Diners de Gala adlı Sürrealist tarot destesi, 1973-1984 (Bağlantı 15, 2020)**

Fantastik kompozisyonlarını titizlikle resmeden Dali; tuval resimleri, baskı, illüstrasyon, logo ve kapak tasarımlarının yanı sıra fotoğraf ve fotomontaj gibi yöntemlerle eserler, Bir Endülüs Köpeği (1929) adlı Sürrealist film, İstakoz Telefon (1936), Mae West Dudakları (1972), Newton'a Saygı (1977) gibi Sürrealist obje ve heykeller; reklam filmi, takı, kıyafet vb. tasarımları da yapmıştır. Dali'nin birçok alanda ürettiği eserler, sanatçının üretken dehasının yanı sıra Sürrealizmin yaratıcığı kışkırtan yönünü göstermesi bakımından da önem taşımaktadır.

Bir başka Sürrealist Rene Magritte'in eserlerinde Otomatizm'in etkisi görülmez, taslak çizimlerle ve akademik kompozisyon kurallarına uygun çalışmıştır. Eserlerinde poster, reklam vb. tasarımcısı olarak çalıştığı sırada öğrendiği tekniklerin yanı sıra grafik tasarımın iletişimsel yönünü de kullanmıştır. Sade ve gerçekçi bir resim dili kullanan Magritte, nesnelere ve nesnelere arası ilişkilerinde yakaladığı çağrışımlarla eserlerini inşa etmiştir.



**Resim 17: Magritte, Reklam afişi, 1925 (Bağlantı 17, 2020)**

**Resim 16,18, 19: Magritte, Sanatçı tanıtım afişi, 1926 (Bağlantı 16,18,19, 2020)**

Magritte, Paris'e taşınmadan ve Sürrealistlerle tanışmadan önce Brüksel'de serbest bir ticari sanatçı olarak Art Deco tarzında afişler ve reklamlar (Resim 16, 18, 19), yaklaşık 40 nota albümü kapağı (Resim 17) tasarlamıştır. Magritte'in ilk resimlerinde Chirico etkisi hissedilmektedir. Issız mekanlarındaki sıradan nesnelere tedirgin edici bir etki yaratmaktadır. İlerleyen tarihlerdeki resimlerinde ise ilgisiz nesnelere bir araya getirip Sürrealist imgeler yaratmıştır. Grafik sanatçısı yönünü de kullanarak, az unsurla derinlikli bir ifadeye yönelmiştir. Ancak nesneye duyduğu ilgi tüm resimlerinde devam etmiştir. Magritte'in eserlerinde gerçek nesnelere ve kişiler tuhaf, imkânsız bir uzamda bir araya gelmektedir. "Gizli şeylere yönelik bir saplantısı" olduğunu belirten Magritte, eserlerine şifre gibi isimler koymuştur (Thomson, 2014: 38-43). Ayak parmaklarıyla birleşen ayakkabı (Resim 20), kadın göğüslerine dönüşen gecelik gibi betimlediği melez objeler gizli olana işaret eden görsel metaforlarıdır. Magritte, elma, yumurta, kaya, kuş, şemsiye, tiyatro perdeleri, Ay, bulut, kadın gibi farklı kombinasyonlarda ve kompozisyonlarda uyguladığı birçok tanınabilir kişisel nesne geliştirmiştir. Tekrarladığı esprili, illüzyonist nesnelere bir tür devam eden anlatı yaratmıştır. Sıradan olanı dönüştürerek şaşırtan Magritte, Pisa Kulesi (Resim 21) gibi popüler imgeleri Sürrealist kompozisyonun bir ögesine dönüştürmüştür. Kulenin dengesiz duruşunu kuş tüyüyle destekleyerek fizik yasalarını mizahi bir yaklaşımla sorgulamaktadır. Kule gibi sivri nesnelere Freud sembolizminde eril gücü ve otoriteyi temsil etmektedir. Kulenin eğilmesini tüy gibi hafif bir nesneyle önlemeye çalışmak, bu gücü ya da güce önem vermeyi küçümseyen mizahi bir yaklaşımı da barındırmaktadır.



**Resim 20: Rene Magritte, Kırmızı Model, 1935 (Bağlantı 20, 2020)**

**Resim 21: Rene Magritte, Bir Yolculuğun Anısı, 1955 (Bağlantı 21, 2020)**

**Resim 22: René Magritte, İmgelerin İhaneti, 1928-1929 (Bağlantı 22, 2020)**

Sinemada, gazetede ya da herhangi bir grafik tasarım ürününde imge ve beraberinde sunulan başlık ve/veya metin birbirlerinin yorumlanmasını kolaylaştırır. Kimi zaman metin imgeyi açıklar, imgenin yorumuna rehberlik yapar. Kimi zaman da imge metni anlamlandırıp düşüncüyü yönlendirir. Dolayısıyla anlam bütünlüğü sağlanır (Yücel, 2013: 183-185). Magritte'in İmgelerin İhaneti (Resim 22) adlı eserinde ise imge ve metin/başlık uyumsuzdur. Pipo resminin hemen altında 'Bu bir pipo değildir' (Ceci n'est pas une pipe) yazmaktadır. Sanatçının vurgusu bir pipo resminin gerçek piponun temsili olduğudur. İmge/görüntü ve/veya kelime/metin belirli bir gerçek nesneyi temsil edebilir ancak temsil ettiğini tamamıyla ifade edemez. Magritte'in eserlerinde nesnelere nesnelere adları arasında anlam bütünlüğü olmadığı gibi imgeler de gerçek hayattaki nesnelere tam bir benzerlik taşımamaktadır. Magritte resimlerindeki nesnelere toplumsal kimliklerini tümüyle yitirdiğini belirtir (Torczyner, 1992: 30) Nesnelere Magritte'in kendi imgelerine

dolayısıyla Magritte'in verdiği kimliğe bürünmektedir. Toplumsal kimliklerini yitiren nesnelere fiziksel yapısını, boyutlarını, bağlamlarına da değiştiren Magritte (Resim 23) böylelikle nesnelere işlevsel özelliklerini sorgulamaktadır. Dönüşüm yaşamın kanunudur ve sanatçının eserleri de dönüşümü farklı şekillerde yansıtmaktadır.



**Resim 23: René Magritte, Kişisel Değerler, 1952 (Bağlantı 23, 2020)**

**Resim 24: René Magritte, Düşlerin Yorumu, 1930 (Bağlantı 24, 2020)**

**Resim 25: René Magritte, İnsanın Yazgısı-1, 1933 (Bağlantı 25, 2020)**

Magritte algı, gerçeklik ve yanılsama gibi temalarıyla gerçek ve temsil farkına dikkati çekmektedir. İmgelerin İhaneti'nde resimdeki pipo olmadığını belirtirken Düşlerin Yorumu (Resim 24) eserinde ise altı nesnenin adlarını farklı yazarak dil ve görsel temsil geleneklerini sorgulamaktadır. Adlandırmalar uzlaşımaya dayalıdır. Foucault'ya göre "(...) gördüğümüz şeyleri istediğimiz kadar anlatalım, görünen şey hiçbir zaman söylenen şeyin içine sığmaz" (2006: 36). Dil ve imge birbirlerine indirgenemez. Sözcük nesneyi gösteremediği gibi nesne de sözcükle tam ifade edilemez. Sözcük ve imge gerçeği temsil edebilir onun yerine geçemez. Dilin ve/veya imgenin gerçeklikle tamamen örtüşebileceği düşüncesi bir yanılsamadan ibarettir. Magritte'in kurgusunda (Resim 25) kurgu gerçeğe gerçek de kurguya dönüşmektedir. Eserleri sanat ve gerçeklik hakkındaki varsayımlara meydan okumaktadır. Tanıdık olanı yabancılaştırarak görünenin doğasını sorgulamaktadır. Magritte, görsel algı alışkanlıklarına aykırı biçimde nesnelere müdahale ederek sebep-sonuç ilişkilerinin kurulamadığı gizemli, melez biçimler yaratmıştır. Diğer Sürrealistler akılla kavranan gerçeği reddedip bilinçaltının gerçeğine yönelirken Magritte ise gerçeklik olarak kabul edileni sorgulamaktadır. Şok etkisi yaratan tezatları, mizahi yaklaşımı, görsel illüzyonları ve melez imgeleriyle Magritte, Minimalizm, Kavramsal Sanat, Yeni Gerçekçilik, Pop Art gibi akımların yanı sıra grafik tasarım alanlarının da ilham kaynağı olmuştur. Andre Masson, Yves Tanguy, Marc Chagall, Pablo Picasso, Salvador Dali, Pierre Roy, Paul Delvaux, Joan Miro, Max Ernst, Rene Magritte gibi birçok Sürrealist, sanatın farklı alanlarında eserler üretmiştir. Başta edebiyat, resim ve heykel olmak üzere mekân, sahne ve kostüm tasarımları, peyzaj, moda, müzik, tiyatro, sinema, reklamcılık, grafiti, baskı sanatları, illüstrasyon, fotoğraf, afiş, kitap ve dergi kapağı tasarımları gibi birçok alanda Sürrealizmin etkisi devam etmektedir.

### **Afiş Tasarımı**

Güzel sanatlar alanında "asıl yapıtın gerçekleştirilmesi sırasında yönlendirici olan proje, çizim, maket vb'nin tümüne tasarım denir" (Eczacıbaşı, 2008: 1476). Becer de tasarım olgusunun bütün sanatların temelinde olduğunu ve tasarlama eyleminin oluşturulacak yapının organizasyonu ile ilgili tüm faaliyeti içerdiğini belirtmektedir (2011: 32). Genel bir tanımla tasarım, var olan sorunun tanımlanmasıyla başlayan bir sorun çözme sürecidir. Tasarımın yaratıcı bir insan eylemi olarak ele alınması XIX. yüzyılın ortalarına rastlamaktadır. XX. yüzyılda bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle tasarım ve teknoloji kavramları bütünleşmeye başlamış, grafik tasarım alanları da gelişmelerden yoğun olarak etkilenmiştir. Afiş, insan yaşamının vazgeçilemeyecek görsel iletişim araçlarından biridir. Çünkü afişler, görsel iletişim kurmak amacıyla sosyal konulara dikkat çekmek veya farkındalık oluşturmanın yanında bir ürünü tanıtmak veya pazarlamak, bir etkinliği duyurmak veya bilgi vermek için de tasarlanırlar (Mercin, 2017: 217). Afişin işlevi, bir ürünün/fikrin tanıtımını yaparak hedef kitlesini bu ürüne/fikre yönlendirmektir. Toplumun yoğun olarak giriş ve çıkış yaptığı alanlarda yer alan afişler, sürekli hatırlatıcılık yönüyle etkili bir iletişim aracı olarak varlığını sürdürmektedir. Estetik açıdan nitelikli tasarlanmış afişler şehirlerin çevre düzenlemesine de olumlu katkılar sağlamaktadır (Tepecik, 2002: 74). Afiş, yapıldığı dönemin sanat akımının özelliklerinin yanı sıra toplumun sosyal, siyasî ve kültürel özelliklerini de yansıtmaktadır. Bu yönüyle belge olma özelliği taşımaktadır.



Afişlerin gelişimi baskı teknikleriyle yakından ilişkilidir. Çeşitli duyuruların ve imgelerin basılı kâğıtlar aracılığıyla geniş kitlelere iletilmesi, Gutenberg'in 1450'lerde matbaa makinesini geliştirmesinden sonra gerçekleşmiştir. XVI. yüzyılda resimli kitapların en güzel örnekleri ressam, matematikçi, ağaç baskı sanatçısı ve grafik tasarımcı Albrecht Dürer'e aittir (İstek, 2004: 78). Dürer'in çağdaşlarından ve Sürrealizm'in ilham kaynaklarından Grünewald da gravür baskı çalışmaları yapmıştır. Barok akımın öncülerinden Hollandalı ressam Rembrandt XVII. yüzyılın, Romantizmin önde gelen ressamlarından Goya XVIII. yüzyılın önemli baskı ustaları arasında gösterilmektedir (<https://tr.wikipedia.org>). Gutenberg ve Dürer'in çabalarıyla gelişen grafik tasarım, XIX. yüzyılın başlarında büyük bir gelişim sürecine girmiştir. Bu yıllarda sanatçılar, Fransa'da açılan Japon sanatıyla ilgili sergiler sayesinde Japon estamplarını tanıma fırsatı bulmuştur. Mançi, Monet, Van Gogh, Toulouse-Lautrec, Gauguin, Degas gibi birçok sanatçı Japon gravürlerindeki grafik geleneğinin ve geleneksel yerleştirme sisteminin etkilerini çalışmalarına yansıtmuşlardır (Becer, 2011: 92-93). I. Dünya Savaşı döneminde afişe duyulan ilgi doruk noktaya ulaşmıştır (Resim 26). Özellikle Amerika'da afiş kampanyaları işçileri daha fazla üretim yapmak için teşvik etmeyi, sivilleri surları açığa vuran konuşmalar konusunda uyarmayı, tüm vatandaşları düşmana karşı savaşmak için cesaretlendirmeyi amaçlamıştır (Akarcılı, 2003: 250).

Afişler, XX. yüzyılın ilk yıllarına kadar taş baskı yöntemiyle üretilmiştir. Fransız grafik tasarımcı Jules Cheret'in üç renkli taş baskısı afiş alanda bir devrim yaratmıştır. Bu teknikle sanatçılar, kırmızı, sarı ve mavi renklerini kullanarak birçok renk elde etmişlerdir. Cheret, tiyatro oyunları ve müzikaller için yaptığı afişlerinde kendine özgü kadın figürlerine yer vermiş ve resimli afişin öncüsü olmuştur. Afişin kullanım boyutlarıyla ilgili de önemli çalışmalar yapan Cheret, bugünkü billboardları anımsatan boyutları 1,5 metreye varan afişleri ilk uygulayan sanatçı olmuştur (Heller ve Chwast, 1988'den akt, Dağarslan, 2011: 213).

Chéret'nin afişlerinde resimsel değerler (Resim 27), Toulouse-Lautrec'in afişlerinde (Resim 28) ise grafik dil baskındır. "Bu nedenle Jules Chéret ilk afiş sanatçısı, Henri de Toulouse-Lautrec ise 'afişin babası' olarak anılır" (Taşcıoğlu ve Siretli, 2016: 188). Afişi sosyal ifadenin bir aracı olarak kullanarak ona güzel sanatlarda özel bir konum kazandıran Empresyonist Lautrec'in yanı sıra II. Dünya Savaşı sürecinde yapılan Ekspresyonist afişler; soyut afiş çalışmalarının öncüsü El Lissitzky; işlevselliği ön plâna çıkararak sanatın tüm formlarını etkileyen ve endüstriyel dönemin ihtiyaçlarına karşılık veren Bauhaus; mimarlık, dekorasyon, eşya tasarımı, kitap kapağı ve afişlerde yenilikçi bir anlayışı başlatan Art Nouveau; dikey ve yatay düzlemlerde oluşturdukları biçimlerle yalınlığı esas alan De Stijl; hareket ve dinamizme öncelik veren Fütüristler (Güler, 2002: 26); tipografi alanını önemli ölçüde etkileyen, kolaj ve fotomontaj teknikleriyle şaşırtıcı kompozisyonlar tasarlayan Dadalar; nesneye yaklaşımı, kolaj ve bilinçaltı imgeleriyle Sürrealistler afiş tasarımlarını besleyen sanatsal kaynaklardan birkaçıdır.



**Resim 26: JM Flagg, 1. Dünya Savaşı, Propaganda Afişi, 1917 (Bağlantı 26, 2020)**

**Resim 27: Jules Cheret, Le Biche au Bois, 1886 (Bağlantı 27, 2020)**

**Resim 28: Henri de Toulouse-Lautrec, Tournée du Chat Noir (Kara Kedi Turu), 1896 (Bağlantı 28, 2020)**

Afişler insanların bir arada olduğu ortamlarda, billboardlarda, duraklarda, binaların dış cephelerinde, vitrinlerde ve kapalı mekanlarda sergilenerek etki oluşturmaktır. Afişleri içeriklerine göre üç ana grupta ele alınmaktadır. Bunlar: reklam afişleri (ticari afişler), sosyal afişler ve kültürel afişlerdir. Reklam afişleri, bir ürünü/hizmeti tanıtan afişlerdir. Ürün hakkında bilgi veren bu tür afişler moda, endüstri, kurumsal reklamcılık, basın-yayın, gıda ve turizm sektörlerinde yaygın olarak kullanılmaktadır. Reklam afişlerinin diğer afiş türlerinden temel farkı hedef kitlenin karar verme sürecini etkileyerek, onları alıcı hale getirme amacını taşımasıdır. Sosyal afişler eğitim, sağlık, sivil savunma, tüketici hakları gibi konuları içeren uyarıcı ve eğitici nitelikteki afişlerdir. Kamu kurumları, sivil toplum kuruluşları, dernekler gibi örgütler tarafından ticarî amaç gütmeyen hazırlatılan sosyal afişlerdeki temel amaç, kamu yararı gözetilerek yaşam kalitesini

artırmak, toplumsal ve evrensel faydaya yönelik belirli değerleri bireylere kazandırmaktır (Tikit, 2019: 31). Bir düşünceyi ya da siyasi bir partiyi tanıtan afişler de sosyal afişler kapsamına girmektedir. Kültürel afişler, seminer, konferans, festival, konser, tiyatro, film gibi kültürel etkinlikleri tanıtarak insanların ilgisini bu tür organizasyonlara yönlendirmeyi amaçlayan afişlerdir. Hedef kitlesinin özelliklerinin diğer afiş türlerinin hedef kitlelerine kıyasla daha belirgin olması, tasarımcıya mesajını oluşturmakta kolaylık sağlamaktadır. Kültürel afişler, kültürel aktivitelerin tanıtımını yaparak toplumun kültür seviyesinin yükselmesine de katkı sağlamaktadır (Elden, 2009: 254). Kültürel alanda tasarlanan afişlerin büyük bir kısmını film afişleri oluşturmaktadır. Bunun temel nedeni sinema severlerin gittikçe çoğalması ve medyada yer alan sinema haberlerini takip etmeleridir (Karamustafa, 1978'den akt, Ağsakallı, 2014: 16). Film afişleri grafik sanatının imkânlarının sinema sanatı adına kullanıldığı etkili bir iletişim aracıdır.

### Film Afişinin Göstergibilimsel Çözümlemesi

Araştırmanın bu bölümünde, çekimleri 19 Temmuz 2009 tarihinde Tokyo'da başlayan ve 8 Temmuz 2010 tarihinde gösterime giren 'Inception (Başlangıç)' filminin afişi, göstergibilimsel yöntemle incelenmiştir.

#### Filmin Künyesi

**Yapım:** 2010 ABD

**Tür:** Bilim Kurgu, Aksiyon, Casusluk, Dram, Gerilim, Macera, Suç, Psikoloji

**Yönetmen:** Christopher Nolan

**Senaryo:** Christopher Nolan

**Yapımcı:** Christopher Nolan, Emma Thomas

**Görüntü Yönetmeni:** Wally Pfister

**Müzik:** Hans Zimmer

**Oyuncular:** Leonardo DiCaprio, Marion Cotillard, Ellen Page, Cillian Murphy, Joseph Gordon-Levitt, Ken Watanabe, Tom Hardy, Michael Caine

**Dağıtım:** Warner Bros.

**Web sitesi:** www.baslangicfilm.com

**Süre:** 142 dk

**Türkiye'de Gösterim Tarihi:** 30 Temmuz 2010

**Filmin Teması:** Rüyalardan sırları, fikirleri çalan bir ekibin farklı bir görevde yaşadıkları...



Resim 29: Inception Türkçe Film Afişi (Bağlantı 29, 2020)

Resim 30: Inception İngilizce Film Afişi (Bağlantı 30, 2020)

### Filmin Konusu

Cobb ve ekibi bilincin en zayıf olduğu rüyalarda saklı değerli sırları öğrenip, çalma işindedir. Cobb üstün yeteneğini rakiplerinin sırlarını ele geçirmek isteyen şirketler için kullanmaktadır. Ülkesinde işlediği bir suç nedeniyle uzun süredir göremediği çocuklarının yanlarına dönmeye izin verilmeyen Cobb'a, uzmanı olduğu fikir çalma işi yerine "fikir yerleştirme" görevi teklif edilir. Görevi başarırsa bütün suçları yok saydırılarak yeni bir başlangıç (Inception) fırsatı verilecek, çocuklarının yanına dönmesi sağlanacaktır. Yeni hayat için sunulan son görevinin önündeki en büyük engel, Cobb'un düşmanı yani bilinçaltında yaşadığı karısıdır. Film, deniz kenarında baygın hâlde yatan Cobb'un, silahlı görevlilerce yakalanıp yaşlı bir adamın (Saito) önüne oturtulmasıyla başlar. Bu türden giriş, son dönemde sıkça karşılaşılan filmin sonlarına doğru neticelenecek olayları 3-5 dakika gösterip izleyende merak duygusunu arttırmaya yöneliktir.

Çok güçlü bir şirket Fischer'a babasından miras olarak kalmıştır. Fischer'in rakibi Saito, Cobb'dan

Fischer'i şirketi gönüllü olarak dağıtmaya ikna etmesini ister. Bunun için rüyalar yoluyla bilinçaltına girip fikir yerleştirmesi gerekmektedir. Bilinçaltına ekilen fikir ve duygu zamanla gelişip bilinçli eylemleri yönetecektir. Bu nedenle Fischer'da oluşturulmaya çalışılan şey babasının isteğine yönelik bir duygu ve devamında fikirdir. Ancak Fischer, bilinçaltı eğitim almıştır ve zihninde hırsızlara karşı korumalar vardır. Ölen karısına özlem duyan Cobb'un kabullenemediği anıları, uzmanlık alanı olan bilinçaltı görevlerinde karşısına düşmanı olarak çıkmaktadır. Bu sefer görev fikir çalmak değil fikir yerleştirmek olduğundan bilinçaltının daha derin katmanlarına inmeleri gerekmektedir. Bu rüya içinde rüya onun da içinde rüya yaratmak anlamına gelmektedir. Plan düşündükleri gibi gerçekleşmezse sonsuz bir uykuda ya da arafta kalma tehlikesi söz konusudur. Üç katmanlı rüya geçişinde uyanma zamanları, her katmanda genişleyen zamana göre dikkatli hesaplanmalıdır. En derindeki katmanda katlanan zamannın yılları bulma ihtimali vardır. Rüya boyutu için zamanın hesaplanmasının yanı sıra mekânın da inşa edilmesi gerekmektedir. Yaratılan simülasyon boyutta mekânlar gerçekliktekiyle farklı olmalıdır. Ancak Cobb'un anıları ve karısının bilinçaltı yansımaları, rüya mekânını inşa etmesinde sorun çıkarmaktadır. Bu görev için Ariadne seçilir. Ariadne hızlı öğrenen, zeki ve yetenekli bir mimardır. Cobb rüyada nasıl mekân inşa edeceğini bir rüya içinde anlatırken Ariadne buldukları mekâna müdahale etmeye başlar. Bu sahnede yeni mimar mekânı Sürrealist biçimde dönüştürür. Ariadne her rüya katmanı için farklı mekânlar inşa eder. Mekânlar, gerçeklik algısının yitirilmemesi için, gerçek dünyadan farklı tasarlanır. Ariadne, rüyanın son katmanın mekânını labirent şeklinde tasarlar. Ekibin katmalı rüya için güçlü kimyasallara ihtiyacı vardır. Bu görev için Yusuf'un iş yerine görüşmeye giderler. Yusuf işindeki uzmanlığını kanıtlamak için ekibi bodrum katına indirdiğinde uyuyan on iki kişi ve onları kontrol eden yaşlı bir adam görürler. On iki kişi her gün rüya paylaşmak için buraya gelmektedir. Yaşlı adam onların tek gerçeğinin rüyalar olduğunu söyler. Ekibin tümü gerçeklik algılarını yitirmemek için totem kullanmaktadır. Cobb'un totemi karısının kullandığı topaçtır. Topaç, izleyicinin de rüya ve gerçek dünyanın iç içe geçtiği sahneleri anlamasına yardım etmektedir. Alınan tüm tedbirlere rağmen Cobb'un karısı Mallorie, Cobb'un görevlerinde karşısına düşmanı olarak çıkmaktadır. Karısıyla ortak anılarının bir parçası olan tren, rüya mekânlarında ansızın belirir. Mallorie, Cobb'un suçluluk duygusunun bilinçaltı bir yansımasıdır. Cobb karısının zihnine gerçekliği sorgulama fikrini yerleştirmiştir. Mallorie gerçeğe rüyayı ayırt edemediği için intihar etmiştir. Cobb, Ariadne ile bilinçaltına iner ve karısına suçunu itiraf eder. Kabullenme, karısının yansımasından kurtulmasını sağlar. Filmin son dakikalarında ilk dakikalardaki sahneye dönlür. Cobb ve Saito masada karşılıklı oturmaktadır. İkisi de üzgün ve yaşlıdır. Birlikte olanları hatırlamaya çalışırlar. Ölürlerse gerçek yaşama döneceklerdir. Cobb yolculuğun başladığı uçakta uyanır. Ekibi, Saito ve Fischer uçaktadır. Saito sözünü tutar ve Cobb evine ve çocuklarına kavuşur. Ancak gerçek dünyada olup olmadığını anlamak için kullandığı topaç masada dönmeye devam etmektedir. Cobb topacın durmasını beklemeyiz. Son sahnenin gerçek mi rüya mı olduğunu belirsizdir. Çocuklarına kavuşan Cobb için gerçekliğin önemi kalmamıştır.

### Afişte Gösteren-Gösterilen

Benzer görselin kullanıldığı iki afişte de gerçek hayatta görülebilecek binaların, otomobillerin, ağaçların vb. olduğu bir cadde, afişin üçte birlik kısmından itibaren gerçek hayatta olamayacak bir dönüşümle dikeyleştirilmiştir. Türkçe afişte (Resim 29) caddenin dikleşmeye başladığı köşe noktasında yoğun olan ışığın afişin üst noktasına doğru etkisi azalmakta afişin alt noktasına doğru da etkisi belirgin bir şekilde kaybolmaktadır. İngilizce olan afişte (Resim 30) dikleşen görüntü gökyüzünü kapatacak kadar eğim değiştirmiştir.

- Dikeyleşen cadde gerçeklikten kopuş, yanılısma, düşsel bir dünyaya geçiş, uyanık durumdan uykuya geçiş olarak yorumlanabilir. Afişin alt noktasındaki siyah alan karanlığı, belirsizliği, geceyi (uykuyu) çağrıştırmaktadır. Yol, birçok inançtaki gibi kader olarak yorumlanırsa yaşamın başlamadığı zamanı (doğum öncesini) çağrıştırmaktadır. Yolun düz olduğu kısım gündüzü ya da yaşam sürecini betimliyor olabilir.

- Türkçe afişte merkezi perspektif kullanılmış, izleyicinin doğrudan kahramanla karşı karşıyaymış ve göz teması kuracakmış gibi bir etki yaratılmıştır. Rüyanın çökmeye başladığı diğer afişte ise izleyicinin bakışını yakalayan figür yoktur. İzleyici, olayı izleyen ya da kahramanlardan habersiz olaya dahil olmak üzere gibi bir konumda bırakılmıştır. Her iki afişteki figürlerin tedirginliği izleyicide merak duygusu yaratmaktadır.

- Türkçe afişteki ışığın yoğun olduğu alan, gerçekçi görüntüden düşsel görüntüye geçişi belirsizleştirmektedir. Işıktan itibaren başlayan görüntüsel değişim bir dönüşümü, bitişi ve yeniden başlangıcı ifade etmektedir.

- İngilizce afişteki patlama görüntüsünün olduğu alan, yolun gökyüzüne doğru eğiminin başladığı noktadadır. Bu noktadan itibaren görüntü sıkışıklık, baskı, hapsedilme hissi yaratmaktadır.

- Her iki afişte yer alan ağaç, doğayı, yaşamı, yaşama bağlılığı vb. çağrıştırmaktadır.

- Her iki afişte farklı beden duruşlarına sahip, farklı tarzlarda giyinmiş biri kadın altı figür caddede durmaktadır. Başka figürler ya da yaşanan bir mekân olduğuna dair herhangi bir hareketlilik görünmemektedir. Figürlerin birkaçı silahlıdır. Türkçe afişte kaygılı ve bir olay olacaktı gibi tetikte duran figürler, İngilizce afişte daha telaşlı bir şekilde çevreye bakmaktadırlar. Silahlar da tehlikeyi bildiklerini ve hazırlıklı olduklarını göstermektedir. Figürler belirsizlik karşısında buldukları mekânı algılamaya çabalamaktadır.

- Figürlerin kaygılı hali, gerçekliğin zihinsel olup olmamasından bağımsız olarak, belirsizliğin yarattığı rahatsızlığı ifade etmektedir. Bu belirsizlik izleyicide merak duygusu yaratmaktadır. Figürlerin harekete hazır duruşları filmin hareket ve heyecan dolu sahnelerine gönderme yapmaktadır.

Türkçe afişteki "Olay yeri zihniniz" ifadesi, mekânın rüya ya da düş gibi zihinsel bir gerçeklikte olduğunu ifade etmektedir. İngilizce afişteki "The dream is real" ifadesi de rüyadaki gerçeklikte olduklarını belirtmektedir. İngilizce afiş, Türkçe afişteki görüntünün devamındaki sahne gibi görünmektedir. Arka planda mekân/rüya çökmeye başlamıştır.

- Her iki afiş filmin kurgusunun temelini oluşturan gerçeklik, rüyalar, paradoks vb. olgularının görsel bir özeti gibidir. Gerçek hayatta olabilecek bir görüntüyle düşsel bir görüntünün birleşimi, bilinç ile bilinçdışı birleştiren Sürrealist bir yaklaşımı yansıtmaktadır.

### Afişte Temel Anlam-Yan Anlam

İki afişte soğuk renklerin baskın olduğu, gri-mavi tonlar ağırlıklı olarak kullanılmıştır. Filmin adı kırmızı renkle ve büyük fontla öne çıkarılmıştır. Filmle ilgili diğer bilgiler koyu zemin üzerine beyaz, gri ve mavinin açık tonlarıyla, önem derecesine göre yazı karakteri boyutları değiştirilerek kullanılmıştır. Afişlerde kullanılan yazı orta bloklaşma biçimindedir. Türkçe afişin üst kısmında filmin başrol oyuncusunun adı, filmin oyuncularını, filmin sloganını, afişin alt kısmında ise filmin yönetmeni, prodüktörü, web sitesinin adresi, sponsorları gibi bilgiler yer almaktadır. İngilizce afişte slogan dışındaki tüm bilgiler afişin alt kısmına yerleştirilmiştir.

- Filmin adı hareketliliği, dinamizmi, azmi, kararlılığı ifade eden ve zamanı unutturduğu düşünülen kırmızı renktedir. Kırmızı rengin öne çıkmasını sağlayan gri-mavi renklerdeki soğuk tonlar derinlik etkisini arttırmaktadır. Gri-mavi renkler soğuğu, sisi, düşleri, belirsizliği ifade etmektedir.

Türkçe afişte merkezi kompozisyon kullanılmıştır. Yol afişi simetrik olarak ikiye bölmektedir. Başrol oyuncusu afişin üçte birlik kısmında ve orta noktasında yer almaktadır. İngilizce afişte sadece başrol oyuncusu önden görünmektedir. İlk afişte merkezi noktadaki konumuyla öne çıkarılan başrol oyuncusu, İngilizce afişte diğer oyuncularından izleyiciye dönük duruşuyla ayrılmaktadır.

- Türkçe afişte merkezi perspektif kullanılmış, izleyicinin doğrudan kahramanla karşı karşıya olmuş ve göz teması kuracakmış gibi bir etki yaratılmıştır. Rüyanın çökmeye başladığı diğer afişte ise izleyicinin bakışını yakalayan figür yoktur. İzleyici, olayı izleyen ya da kahramanlardan habersiz olaya dahil olmak üzere gibi bir konumda bırakılmıştır. Her iki afişteki figürlerin tedirginliği izleyicide merak duygusu yaratmaktadır. Afişlerin üst kısmında "Olay yeri zihniniz" ve "Rüya gerçektir" sloganlarıyla filmin içeriğine gönderme yapılmıştır.

- Sloganlar zihinsel gerçekliği vurgulayarak görseli çözmeye çalışan izleyiciye ipucu vermektedir. Görsellerde gerçekçi mekânla düşsel mekân bir aradadır. Bu düzenleme, gerçek ve kurgu, gerçek ve düş, gerçek ve yanlısı, yaşam ve ölüm gibi zıtlıklar olarak yorumlanabilir.

### Filmin Konusunun Metinlerarasılık Bağlamında İncelenmesi

Filmin ana konusu olan rüya ve bilinçaltı, Freud'un insan davranışlarını açıklayabilmek ve psikolojik rahatsızlıkları tedavi etmek amacıyla oluşturduğu psikanaliz kuramının da ana konusudur. Freud insan davranışlarının kökenini, toplumun kabul etmeyeceği duyguların, dürtülerin depolandığı bilinçaltında aramaktadır. Bilinçaltına yerleşen bu bastırılmış duygular ve dürtüler bilincin sansürüyle sembolleşerek rüyalarda, dil sürçmelerinde vb. kendini göstermektedir. Bilinçaltı eğitimi alan Fischer'ın zihninde hırsızlara karşı korumalar vardır. Korumalar Freud'un belirttiği bilincin sansür mekanizmasının somutlaması gibi görünmektedir. Filmin bir sahnesinde Yusuf'un yanında çalışan yaşlı bir adam, rüya görmek için gelenlerin tek gerçeğinin rüyalar olduğunu söyler. Bu düşünce Platon'un, kişinin rüyada gerçek bilgiye ulaşabileceğine dair görüşüyle benzerlik göstermektedir. Kadim öğretilerde ve kutsal metinlerde bu dünya hayatının gerçek olmadığı, insanların uykuda oldukları sıkça tekrarlanmaktadır. Ahiret, diğer boyut vb. kavramlarda bedene mahkûm ruhun uyanışı vurgulanmaktadır. Ayrıca kimyasallarla rüyadaki yaşama geçmek, Aldoux Huxley'in *Cesur Yeni Dünya* adlı romanında da işlenen bir konudur. Romanda rüya/uyku gerçeklikten kaçmanın bir yoludur ve insanlar 'soma' adlı ilacı içip sahte mutluluklar yaşarlar. Filmin bu sahnesinde de insanlar

rüyalarındaki mutlulukları gerçek yaşama tercih etmektedir. Cobb ve karısı Mallorie'in simülasyon dünyasında yaşadıkları Robert Nozick'in "sonu gelmez zevk veren deneyimler sunabilen bir 'deneyim makinesi'nin içindeki yaşamın tercih edilip edilmeyeceğini" sorduğu düşünce deneyinin uygulanmasına benzemektedir. Deneyim makinesi, beyne bağlı elektrotlarla bir tankın içinde kalınan durumu ifade etmektedir. Bu elektrotların beyne uyarmaları sayesinde "büyük bir roman yazdığımızı, arkadaş edindiğimizi veya ilginç bir kitap okuduğumuzu düşüneneceğiz ve hissedeceğiz (...). Yaşam boyu bu makineye bağlı kalmayı ve yaşam deneyimlerimizin baştan programlanmasını kabul eder miyiz?" (Öztürk, 2018: 119) Nozick, deneyimler ne kadar mutluluk verici olursa olsun, böyle bir hayatın seçilmeyeceğini iddia etmektedir. Cobb'un davranışları Nozick'in iddiasını doğrularken Mallorie'in davranışları yanlışlamaktadır. Filmin birçok sahnesinde rüya içerisinde rüya olgusunda ruhun sonsuz bir boşlukta, arafta kalabileceği tehlikesinden bahsedilmektedir. Uykuda bedenden ayrılan ruhun geri dönmeyebileceği görüşüne ilk insanların kalıntılarında ve kadim öğretilerde rastlanmaktadır. Araf kavramı kutsal metinlerde de geçmektedir. Kuran-ı Kerim'de Araf, 206 ayetten oluşan 7. süredir. Cobb'un karısıyla yarattıkları simülasyon dünyayı da araf olarak nitelendirir. Kendilerini tanrı gibi hissettikleri rüya zamanıyla elli yılın sonlarında Cobb, hiçbir şeyin gerçek olmasından rahatsız olur. Cobb için böyle yaşamak imkansızlaşırken karısının gerçekliği, yarattıkları dünya yani araf olmuştur. Bu sahnelerde de gerçeklik sorgulanmaya devam edilmektedir. Her gün 12 kişi Yusuf'un hazırladığı kimyasallarla rüya alemine geçmektedir. Uyku süresini belirleyen kimyasalları hazırlayan Yusuf karakteri Yunan mitolojisindeki düşler tanrısı Morpheus'u ve/veya onun babası uyku tanrısı Hypnos'u çağırıştırılmaktadır. 111 ayetten oluşan Yusuf süresi, Kuranı Kerim'in 12. süresidir. Ayette belirtildiği üzere Hz. Yusuf 12 kardeştir ve kutsal metinlerde adı geçen bir peygamberdir. Hz. Yusuf'un peygamberliği rüyasında müjdelenmiştir. Hristiyanlıkta İsa peygambere inanan 12 havariden bahsedilmektedir. Olympos'taki tanrı sayısından Asya uygarlıkları ve günümüzdeki takvimlere kadar birçok alanda karşılaşılan 12 sayısı, filmin kadim öğretiler ve dinlerle bağlantılı yapısını göstermektedir. Filmin kadim öğretilerle başka bir bağlantısı da labirent sembolünün kullanılmasıdır. Labirent bilinçaltının karmaşık yapısını, hakikat arayışını, yeniden doğuşu, bir dünyadan diğerine geçişi temsil eden bir semboldür (<https://www.symbolic-meanings.com>). Mircea Eliade labirentin "ölümsüzlüğe ve mutlak gerçekliğe ulaşmayı" simgelediğini ve tarih öncesi kültürlerde yetişkinliğe geçiş ritüellerinde labirent ayinleri yapıldığını belirtmektedir (<https://okuryazarim.com>). Girit, Roma, Maya, Mısır, Hindistan gibi birçok uygarlıkta kullanılan labirent sembolizmi, meditasyon, konsantrasyon, içsel yolculuğun kutsal yolunu temsil etmektedir. Filmde Ariadne, görevlerinin sonuçlanacağı rüyanın en alt katmanı labirent şeklinde inşa ettiğini belirtir. Görevi tamamlamaları ve bir anlamda yolculukları, bu labirenti geçmelerine bağlıdır. Cobb için görevi başarmak yani labirenti geçmek çocuklarına ulaşmak anlamına gelmektedir. Cobb'un labirenti geçmesinin önündeki en büyük engel suçluluk duygusudur. Suçluluk duygusuyla karısını bilinçaltında yaşatmaya devam etmekte, rüyalarında onunla konuşmaktadır. Karısının yanına gitmek için kullandığı asansör, bilinçaltına inişi temsil eden bir semboldür. Cobb'un karısının yansımından kurtulmasının tek yolu kendisini rahatsız eden suçluluk duygusuyla yüzleşmesidir. Bilinçaltının derinliklerindekiyle yüzleşme Freud'un, psikolojik rahatsızlıkları tedavi etmek amacıyla kullandığı bir terapi yöntemidir. Cobb'un yüzleşmesi filmin sonlarına doğru Ariadne'in yardımıyla gerçekleşir. Labirentin mimarı Ariadne, Yunan mitolojisindeki bir anlatıya doğrudan gönderme yapmaktadır. Minotor efsanesi olarak bilinen anlatıda Theseus, Girit Adası Kralı Minos'un ünlü labirentine hapsedilir. Ariadne verdiği ip yumağıyla Theseus'a yardım eder ve onu labirentten kurtarır. Ariadne'in işe alınırken çizdiği labirent, kral Minos'un labirentidir. Filmde Cobb'un bilinçaltına erişebilen Ariadne, suçluluk duygusundan kurtulmasına yardım etmiştir. Başka bir ifadeyle psikanalizdeki terapistin rolüne bürünmüştür. Cobb Ariadne'yi üniversitedeki hocası aracılığıyla bulmuştur. Bu sahnede hocanın sınıfındaki tahtada M. C. Escher'in çizimleri görülür. Sanatçının matematiksel örüntüler ve simetri barındıran paradoksa ilişkin eserleri bakanlar için bir yandan gerçekliği bir yandan da düşsel bir boyutu simgelemektedir. Rüya mekanlarının tasarım mantığına da uygundur. Ariadne eğitimi esnasında da iki aynayı karşı karşıya getirerek Escher'in de betimlediği sonsuzluk paradoksuna gönderme yapmaktadır.

Arthur, Ariadne'ye rüya mekânlarının tasarımı anlatırken Penrose Merdivenleri'nden bahseder. Penrose Üçgeni'nin bir versiyonu olan merdivenler, sonsuza kadar çıkılacak kesintisiz bir döngü oluşturmaktadır. Merdivenlerin yaratıcısı Roger Penrose, Escher'in çalışmalarından ilham aldığını belirtmiştir. Gerçekte kullanılması imkânsız bu merdivenler, rüya mimarisi için oldukça işlevseldir. Filmde M. C. Escher tarafından yapılan Penrose Steps Litography adlı esere görsel gönderme yapılmıştır (<https://en.wikipedia.org>).

Fischer'in babasıyla sorunun kökenini Oedipus kompleksiyle ilişkilendirilebilir. Freud'un Yunan mitolojisinden esinlendiği Oedipus kompleksi, erkek çocuğun babasını saf dışı bırakıp annesini sahiplenme düşüncesiyle ilgilidir. Çocuk bunun imkânsızlığını fark ederek babasıyla özdeşim kurarsa üst benliği sağlıklı oluşmaya başlar. Başarısız olursa normal bir olgunluk ve erişkinliğe ulaşamaz. Karşı cins ebeveynle yaşanan

bu durum, kız çocuklarında Elektra kompleksi olarak adlandırılmaktadır. Freud dinin ve uygarlığın kökenini Oedipus kompleksiyle açıklamaktadır. Fischer ölen babasını hayal kırıklığına uğrattığını düşünmektedir. Fischer, Cobb ve ekibinin aracılığıyla, bilinçaltının en derin katmanında babasıyla tekrar konuşur. Bu duygusal diyalogda Fischer, babasıyla kuramadığı samimi bağı kurar. Babasının kendi yolunu çizmesi öğüdüyle özgürlüğüne kavuşur. Böylelikle Oedipus kompleksini de başarıyla aşmış olur.

### Sonuç

XX. yüzyılın başlarında Avrupa'da ortaya çıkan Sürrealizm, aklın sınırları başta olmak üzere tüm sınırların ihlal edildiği kuralsızlığın hüküm sürdüğü bir oyun alanında gezinir. Sürrealistler Otomatizm (Freud'un serbest çağrışım yönteminin sanatsal uyarlaması), Oneirizm (düşçülük), Sürrealist kolaj (birbiriyle ilgisiz imgelerin rastlantısal birlikteliği), Sürrealist imge (birbiriyle ilgisiz imgelerin sıra dışı, şaşırtıcı birlikteliğinden oluşan melez imge), mizah (gerçeklik algısının eleştirel ve/veya ironik biçimde sarsılması) aracılığıyla bilinçaltının sınırsız evrenini sanatın diliyle ifade etmektedir. Sürrealist imgeler, ilginç, şaşırtıcı, sıra dışı yapısıyla insanların dikkatini çekebilecek ve merak uyandıracak etkiye sahiptir. Dolayısıyla grafik alanları ve afişler için de vazgeçilmezdir. Bir iletişim aracı olarak afişler, tanıtım ve bilgilendirme amaçlı hazırlanan grafik tasarım ürünleridir. Resim sanatının etkisindeki ilk afiş tasarımlarından günümüzün iletişimsel ve düşünsel yönünün önemsendiği afişlere değin hedef kitlenin dikkatini çekmek, tasarımların öncelikli amaçlarındandır. Sinema severlerin filmle ilgili ilk bilgiyi edindikleri film afişinin de izleyicide merak, ilgi ve seyretme isteği uyandırması beklenmektedir. Bu doğrultuda afiş tasarımında yazılı ve görsel öğelerin estetik bir bütünlük oluşturacak ve mesaja dikkat çekecek bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Sürrealist imgeler izleyicinin dikkatini çeken etkili afişler tasarlanmasına olanak sağlamaktadır. Bu araştırmada göstergebilimsel çözümlemesi yapılan Başlangıç adlı filmin afişlerinde de Sürrealist imgeler yer almaktadır. Yapımcılığını, yönetmenliğini ve senaristliğini Christopher Nolan'ın üstlendiği Başlangıç adlı film, son 25 yılın en iyi filmleri arasında gösterilmiş, dört dalda Oscar ödülü almıştır. Nolan, psikoloji, felsefe, edebiyat, mitoloji, din gibi birçok alandan beslenen filmin senaryosunu on yılda tamamlamıştır. Başlangıç filminde temel olarak, rüyalarda fikir çalma işinde uzman bir ekibin fikir yerleştirme görevlerinde yaşadıkları ele alınmaktadır. Rüya, bilinçaltı gerçekliğin simgesel bir dille açığa çıktığı önemli alanlardan biridir. Bilinçaltı, Freud'un psikoanaliz kuramının ve Sürrealizmin odak noktasını oluşturmaktadır. Filmde, kahramanların görevlerini tamamlaması Cobb'un bilinçaltı sorunlarını çözmesine ve Fischer'in bilinçaltı katmanlarındaki engelleri aşmalarına bağlıdır. Bilinç ve bilinçaltı alanlarda geçen kurguda, gerçek mekânlarla yaratılmış rüya mekânları, gerçek zamanla rüya zamanları iç içe geçmektedir. Zaman-mekân algısını sarsan bu yapı, afişin görselinin ve sloganın ana unsuru olarak görülmektedir. Afişlerdeki "olay yeri zihniniz" ve "rüya gerçektir" sloganları filmin içeriğine dair ipuçları vererek, izleyicide merak duygusu yaratmaktadır. Film afişlerinde oyuncular, rüya mekânında görülmektedir. Bu doğrultuda, afişteki sloganın ve görselin uyumlu olduğu belirtilebilir. Görsel efektlerin başarıyla kullanıldığı filmin afişlerinde de fotografik unsurlar dijital ortamda bir araya getirilerek oluşturulmuştur. Filmin ana konusunu içeren bir sahnenin yansıtıldığı afiş görselleri Sürrealist etkiler taşımaktadır.

Araştırma sonucunda, incelenen afişlerin Sürrealist etkiler barındırdığı, afişlerde yazılı ve görsel öğelerin estetik bir bütünlük oluşturacak ve filmin içeriğini izleyiciye yansıtacak şekilde kullanıldığı, afişteki öğelerin dikkat çekmede başarılı olduğu dolayısıyla afiş tasarımının amacına ulaştığı belirtilebilir.

### Kaynaklar

- Ağsakallı, Mehmet Salih. "Sürrealizm Akımının Afiş Tasarımına Etkisi ve Uygulama Örnekleri", Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, 2014.
- Akarcı, Sezer. "2. Dünya Savaşında İletişim ve Propaganda". Ankara: İmaj Yayınevi, 2003.
- Antmen, Ahu. "20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar". 3. Basım. İstanbul: Sel Yayıncılık, 2010.
- Batur, Enis. "Modernizmin Serüveni". 8. Baskı. İstanbul: Alkım Yayınları, 2009.
- Becer, Emre. "İletişim ve Grafik Tasarım". Ankara: Dost Kitabevi, 2011.
- Botton, Alain de. "Görmek ve Fark Etmek". 6. Baskı. Çev. Ayşe Ece, Ahu Sıla Bayer, Ahu Antmen, İstanbul: Sel Yayıncılık, 2011.
- Dağarslan, Sinan. "Kültürel Afişlerde Fotoğrafın ve İllüstrasyonun Kompozisyon Ögesi Olarak Kullanımı". Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Antalya: Akdeniz Üniversitesi, 2011.
- Duplessis, Yvonne. "Gerçeküstüçülük". Çev. İsmail Yerguz, Esen Çamurdan. İstanbul: İletişim Yayınları, 1991.
- Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. 3. Cilt. 2. Basım. İstanbul: Yem Yayınları, 2008.
- Elden, Müge. "Reklam ve Reklamcılık". İstanbul: Say Yayınları, 2009.
- Fleming, John ve Honour, Hugh. "Dünya Sanat Tarihi". Çev. Hakan Arabacı. İstanbul: Alfa Yayınları, 2016.

- Foucault, Michel. "Kelimeler ve Şeyler". Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. Ankara: İmge Kitabevi, 2006.
- Güler, Tuğcan. "1980-90 Döneminde Türkiye'de Grafik Tasarımın Parçalarından Afişin Sosyo-Ekonomik ve Kültürel Boyutu", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, 2002.
- Harrison, Charles ve Wood, Poul. "Sanat ve Kuram 1900-2000 Değişen Fikirler Antolojisi". 2. Baskı. Çev. Sabri Gürses. İstanbul: Küre Yayınları, 2016.
- İstek, Ragıp. "Görsel İletişimde Tipografi ve Sayfa Düzeni". İstanbul: Pusula Yayınevi, 2004.
- Kahraman, Hasan Bülent. "Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri...". 3. Baskı. İstanbul: Agora Kitaplığı Yayınevi, 2005.
- Mercin, Levent. "Görsel İletişim Tasarımı ve Animasyon". Pegem Akademi Yayınları. Ed: Levent Mercin. Elektronik Kitap. 978-605-318-398-3 E-ISBN, ss. 197-220. (Bölüm Yazarı), 2017.
- Mercin, Levent. "1992'den Günümüze Yaz Olimpiyat Oyunları Afişlerinin İncelenmesi". Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi (DÜSBED) ISSN: 1308-6219, yıl-2 s.4, 2010.
- Öztürk, Serdar. "Sinema Felsefesine Giriş, Film-Yapımı Felsefe". Ankara: Ütopya Yayınları, 2018.
- Passeron, Rene. "Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi". 4.Baskı. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2000.
- Puchner, Martin. "Marx ve Avangard Manifestolar Devrimin Şiiri". İstanbul: Altıkkırkbeş Yayıncılık, 2012.
- Saygın, Zeynep. "İmgenin Pornografisi". İstanbul: Metis Yayınları, 2003.
- Taşçıoğlu, Melike ve Siretli, Aydan. "Grafik Tasarımda Litografinin Yeri ve Henri de Toulouse Lautrec'in Afiş Tasarımları". Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi, e-ISSN 2149-6595, 187-202. 2016.
- Tepecik, Adnan. "Grafik Sanatlar Tarih-Tasarım-Teknoloji". Ankara: Detay ve Sistem Ofset, 2002.
- Thomson, Laura. "Sürrealistler-Ayrıntıda Sanat". Çev. Ali Bertkay. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2014.
- Tikit, Cihan. "İletişim ve Reklam: Sosyal İçerikli Reklamların Bilinirliğinin ve Etkisinin İncelenmesi", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi, 2019.
- Torczyner, Harry. "Rene Magritte-Gerçek Resim Sanatı". Çev. Nil Boyacı. İstanbul: Düzlem Yayınları, 1992.
- Tunalı, İsmail. "Felsefenin Işığında Modern Resim". 8. Baskı. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2011.
- Turani, Adnan. "Dünya Sanat Tarihi". 13. Baskı. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2007.
- Yılmaz, Mehmet. "Modernizmden Postmodernizme Sanat". Ankara: Ütopya Yayınevi, 2006.
- Yücel, Halime. "İmgeden Yorum". İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2013.

### İnternet Kaynakları

- Artun, Ali. "Paris'te Üç Sergi I: Sürrealist Nesne". (11.12.2013) 28.12.2020  
<http://www.e-skop.com/skopbulten/pariste-uc-sergi-i-surrealist-nesne/1690>
- Altınıyıldız Artun, Nur. "Mimarlığı Baştan Çıkarmak". (21.05.2014) 28.12.2020  
<https://www.e-skop.com/skopbulten/skopderginin-surrealizm-ve-mimarlik-sayisi-yayinlandi-sunus-mimarligi-bastan-cikarmak/1967>
- <https://sites.dartmouth.edu/library/2014/08/29/dali-psychoanalysis-dantes-divine-comedy-2/> 30.12.2020
- <https://www.parkwestgallery.com/divine-comedy-classic-books-salvador-dali-illustrated/> 30.12.2020
- <https://tr.wikipedia.org> 30.12.2020
- <https://www.symbolic-meanings.com/2008/01/24/symbolic-meaning-of-labyrinth/#:~:text=Native%20Americans%20used%20the%20labyrinth,cardinal%20directions%20and%20their%20tributes> 30.12.2020
- <https://okuryazarim.com/labirent-sembolu-ve-anlamlari/> 01.01.2021
- [https://www.metmuseum.org/art/metpublications/max\\_ernst\\_a\\_retrospective](https://www.metmuseum.org/art/metpublications/max_ernst_a_retrospective) 01.01.2021
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Acephale> 01.01.2021
- [http://www.all-art.org/art\\_20th\\_century/ernst\\_Max1.html](http://www.all-art.org/art_20th_century/ernst_Max1.html) 01.01.2021
- <https://www.artsy.net/artist-series/salvador-dali-mythologies> 02.01.2021
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Penrose\\_stairs](https://en.wikipedia.org/wiki/Penrose_stairs) 02.01.2021

### Görsel Kaynakları

- Bağlantı 1: <http://www.cocosse-journal.org/2014/06/albert-skira-teriade-minotaure-1933-1939.html> (Erişim tarihi: 28.12.2020)
- Bağlantı 2: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/a/ae/Acephale1.gif> (Erişim tarihi: 28.12.2020)
- Bağlantı 3: <http://espacelibre.qc.ca/articles/saison-2019-2020/affiche-une-conjuration> (Erişim tarihi: 28.12.2020)
- Bağlantı 4,5: [http://www.all-art.org/art\\_20th\\_century/ernst\\_Max1.html](http://www.all-art.org/art_20th_century/ernst_Max1.html) (Erişim tarihi: 28.12.2020)
- Bağlantı 6: <http://www.cocosse-journal.org/2014/06/albert-skira-teriade-minotaure-1933-1939.html> (Erişim tarihi: 28.12.2020)
- Bağlantı 7: <http://www.cocosse-journal.org/2014/06/albert-skira-teriade-minotaure-1933-1939.html> (Erişim tarihi: 28.12.2020)
- Bağlantı 8,9: <https://sites.dartmouth.edu/library/2014/08/29/dali-psychoanalysis-dantes-divine-comedy-2/> (Erişim tarihi: 28.12.2020)
- Bağlantı 10: <https://www.wikiart.org/en/salvador-dali/don-quixote-and-the-windmills> (Erişim tarihi: 29.12.2020)
- Bağlantı 11: <https://www.parkwestgallery.com/divine-comedy-classic-books-salvador-dali-illustrated/> (Erişim tarihi: 28.12.2020)
- Bağlantı 12: <https://www.thisiscolossal.com/2016/09/salvador-dali-alice-in-wonderland-illustrations/> (Erişim tarihi: 28.12.2020)
- Bağlantı 13: <https://www.thisiscolossal.com/2016/10/les-diners-de-gala-dali/> (Erişim tarihi: 29.12.2020)
- Bağlantı 14: <https://www.thisiscolossal.com/2017/11/the-wines-of-gala-salvador-dali/> (Erişim tarihi: 29.12.2020)

- Bağlantı 15: [https://cimgl.ibsrv.net/cimg/www.dornob.com/750x566\\_85/45/Dali-Tarot-574045.jpg](https://cimgl.ibsrv.net/cimg/www.dornob.com/750x566_85/45/Dali-Tarot-574045.jpg) (Erişim tarihi: 29.12.2020)
- Bağlantı 16,17: <https://www.dailyartmagazine.com/rene-magrittes-art-deco-music-covers/> (Erişim tarihi: 29.12.2020)
- Bağlantı 18,19: <https://www.openculture.com/2013/09/rene-magrittes-early-art-deco-advertising-posters-1924-1927.html> (Erişim tarihi: 29.12.2020)
- Bağlantı 20: <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte> (Erişim tarihi: 29.12.2020)
- Bağlantı 21: <https://latander.livejournal.com/393496.html?page=1> (Erişim tarihi: 29.12.2020)
- Bağlantı 22: <https://bit.ly/2WF1e1W> (Erişim tarihi: 29.12.2020)
- Bağlantı 23: <https://www.arthipo.com/tr-tr/rene-magritte-kisisel-degerler.html> (Erişim tarihi: 30.12.2020)
- Bağlantı 24: [https://www.researchgate.net/figure/The-Interpretation-of-Dreams-1930-By-Rene-Magritte\\_fig3\\_306040740](https://www.researchgate.net/figure/The-Interpretation-of-Dreams-1930-By-Rene-Magritte_fig3_306040740) (Erişim tarihi: 30.12.2020)
- Bağlantı 25: <https://totallyhistory.com/wp-content/uploads/2013/01/The-human-condition-magritte.jpg> (Erişim tarihi: 28.12.2020)
- Bağlantı 26: <https://allthatsinteresting.com/world-war-1-propaganda-posters#5> (Erişim tarihi: 28.12.2020)
- Bağlantı 27: <http://havingalookathistoryofgraphicdesign.blogspot.com/2012/06/cheret-and-grasset.html> (Erişim tarihi: 28.12.2020)
- Bağlantı 28: <https://artisticafineart.com/products/tournee-du-chat-noir-1896-by-henri-de-toulouse-lautrec> (Erişim tarihi: 28.12.2020)
- Bağlantı 29, 30: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Ba%C5%9Flang%C4%B1%C3%A7> (Erişim tarihi: 28.12.2020)

## **SURREALISM IN THE GRAPHIC DESIGN: INCEPTION MOVIE POSTER EXAMPLE**

**Levent MERCİN, Cihan TİKİT**

### **ABSTRACT**

The scientific, social and political developments of the 20th century, which resulted in wars, were reflected in the field of art as the formation of movements based on the rejection of tradition. One of these art movements is Surrealism. Surrealism, which turns towards the reality and artistic expression of the subconscious by opposing rationalism and traditional way of thinking, continues its effect on many art fields such as literature, painting, sculpture, photography, graphic design. In this study, the influence of the Surrealism movement on graphic design and the graphic design works of the leading Surrealists were examined. The posters used in the movie 'Inception' were analyzed using the semiotic analysis method. According to the data obtained, the plot of the film is the adventures of a team who steal secrets and ideas from dreams, on a different mission. In terms of semiotics, it is referred to the transformation complexity in the perception of reality and reality with a vague transition from a realistic space to an unrealistic space in the foreground of the movie poster. This regulation, which has surrealist effects, can be interpreted as contrasts such as reality and fiction, reality and dream, reality and illusion, life and death. It can be stated that the written and visual elements in the posters examined are used in a way to create an aesthetic integrity and reflect the movie content to the audience, and the elements on the poster are successful in attracting attention, so the poster design has achieved its purpose. When the plot of the movie is examined in the context of intertextuality, it is understood that the movie ties in with very old doctrines.

**Keywords:** Surrealism, graphic design, semiotic analysis, intertextuality