

ANAMORFİK SANAT UYGULAMALARINA BİR ÖRNEK: "HACİVAT VE KARAGÖZ"

Zeliha KAYAHAN - Naile ÇEVİK**

Öz

Günümüz sanat algısında mekân ve sanat eseri arasındaki ilişki sürekli sorgulanma halindedir. Geçmişin sınırlandırılmış ya da sınırlandırılmaya çalışılmış mekân kavramı özellikle çağdaş sanat anlayışı ile neredeyse sınırsız alternatif olanaklara sahip hale gelmiştir. Sanatçılar sanat eserinin kavramsal boyutunu mekân ile desteklemekte hatta mekâna göre sanat eseri üretmektedir. Bu bağlam ile mekânlar hafıza alanları olarak da tanımlanabilir. Sanatçılar aktarmak istediği düşünceleri sanat aracılığı ile geleceğe taşımaktadırlar. Özellikle kültürel değerlerin sanat ile güncelle taşınması durumu çağdaş sanatın en bilindik karakteristiğidir. Anamorfik sanat, belirli bir bakış açısı ile anlam kazanan bozulmuş görüntülerin oluşturulmasına dayanan bir tekniktir. Bu yöntem, Rönesans döneminden itibaren perspektif araştırmalarının bir uzantısı olarak gelişmiş ve özellikle 17. yüzyılda ilgi görmüştür. Anamorfik sanatın temelinde, izleyicinin algısal deneyimini sorgulamak ve görsel yanılsamalar yoluyla mekânsal farkındalığını artırmak yatmaktadır. Bu araştırma kapsamında, kültürel bir değer olarak Hacivat-Karagöz figürlerinin çağdaş sanat uygulamalarından anamorfik yöntem ile güncelle taşınması amaçlanmaktadır. Mekân algısının değişkenliğine odaklanan anamorfik sanat yöntem ve örneklerinin incelenmesi sonrasında Hacivat-Karagöz figürleri üzerine tasarlanan anamorfik bir çalışma örneği değerlendirilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Sanat, Anamorfik sanat, mekân, Hacivat-Karagöz.

AN EXAMPLE OF ANAMORPHIC ART APPLICATIONS: "HACİVAT AND KARAGÖZ"

Abstract

In today's perception of art, the relationship between space and artwork is constantly questioned. The concept of space, which was limited or attempted to be limited in the past, has become almost limitless with alternative possibilities, especially with the understanding of contemporary art. Artists support the conceptual dimension of the artwork with space and even produce artworks according to space. In this context, spaces can also be defined as memory areas. Artists carry the ideas they want to convey to the future through art. The most well-known characteristic of contemporary art is that cultural values are brought to the present through art. Anamorphic art is a technique based on the creation of distorted images that gain meaning from a certain perspective. This method developed as an extension of perspective research from the Renaissance period and attracted attention especially in the 17th century. The basis of anamorphic art is to question the perceptual experience of the viewer and to increase spatial awareness through visual illusions. Within the scope of this research, it is aimed to bring the Hacivat-Karagöz figures, as a cultural value, from contemporary art practices to the present through the anamorphic method. After examining anamorphic art methods and examples focusing on the variability of space perception, an anamorphic work example designed on Hacivat-Karagöz figures was evaluated.

Key Words: Art, Anamorphic art, space, Hacivat-Karagöz.

*Doç. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Temel Sanat Bilimleri, Ankara. z.kayahan@hbv.edu.tr / ORCID: 0000-0001-9644-9715.

*Prof. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel, Ankara. naile.cevik@hbv.edu.tr / ORCID: 0000-0001-6448-1534.

Giriş

Dinamik yapısı gereği 20. yüzyılda değişen dünya görüşleri sanatsal alanlarda da gelişimlere ve değişimlere yol açmıştır. Sanatçılar bu dönemde farklı ve özgün üretimlere yönelmek için teknolojik olanaklardan sıklıkla yararlanmışlardır. Bu dönemin kaçınılmaz bir yansıması veya sonucu olarak özellikle sanatta düşünce büyük önem kazanmış ve sanatçılar kavram odaklı çalışmalara yönelmişlerdir. Sanatçıları bu dönemde ortak bir akım çatısı altında toplayan ya da onların tümüyle bireysel akımlara yönelmelerini sağlayan yeni manifestolar ortaya çıkmıştır.

Sanatta zaman içinde kavramlar ve biçimler değişerek yeni algılar oluşturabilir. Bu bağlamda, çağdaş sanatta mekânâ yönelik sanat yaklaşımları da dönüşerek farklı mekân anlayışları yaratmaktadır. Genel anlamda mekân, sınırları belli olan boşluk ya da bir yeri tanımlamak için kullanılır. Bir yerin mekân olarak tanımlanabilmesi için onu belirsiz bir boşluk, alandan ayırt edebilecek bir işleve ihtiyacı vardır (Eryılmaz 2007: 7). Leibniz'e göre ise; *"mekân bir varlık değildir, bir ilintidir. Varlıkların birbirlerine göre olan konumlarının teşkil ettiği ilintiler bütünü, mekânı meydana getirir, bu varlıklar ortadan kalkarsa mekân da ortadan kalkar"* (Akt. Samsun 2017: 1285). Sanatsal üretimler ve mekân bağlamında Brian O'Doherty'ye ait "Galeri Mekânının İdeolojisi" başlıklı metni oldukça dikkat çekicidir. Bu metnin temelinde sanat eserinin mimari yapının içerisinde hapsedilmesi ve mekânı iç ve dış olarak ikiye bölen zamansal bir yapılanmadan bahsedilmektedir. Metinde O'Doherty'nin perspektifine göre mekânın ikiye ayrılması ve yapıtı içinde konumlandırması ile şekillenen bir mekân algısı sanatın ve sanat eserinin algılanacağı sınırları ve kuralları da belirlemektedir (Sarı 2016: 49). Postmodern süreçte sanat ile mekân arasındaki ilişki, asamblaj ve enstalasyon gibi tekniklerle yeniden biçimlenmiş hem görsel hem de kavramsal açıdan yeni anlamlar kazanmıştır. Bu çok katmanlı yapı, aidiyet ve kimlik gibi unsurların sürekli bir dönüşüm içinde var olmasına olanak tanıırken sanatçılar mekânı yalnızca bir sanat eserine dönüştürmekle kalmayıp aynı zamanda onu doğrudan sanatsal üretimlerine de dahil ederek bireyin zihninde derin izler bırakabilmektedir. Bu sebeple çağın değişen koşulları bağlamında mekân algısı da değişmiş içinde bulunulan koşullara göre yeni anlamlar kazanmıştır (Madra 2002; Akdeniz 1995: 9-10).

Çağdaş sanatta değişen mekân algısını anlama açısından, özellikle mekânın ön planda olduğu enstalasyon çalışmaları büyük önem taşımaktadır. Geleneksel olarak sanat eserini barındıran ve sunan bir çerçeve olarak görülen mekân, enstalasyon bağlamında yeniden ele alınarak sanatın öznesi haline gelmektedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde, 1960'lı yıllar sanatın, sanat nesnesinin ve sanat mekânlarının anlam ve işlevlerinin sorgulandığı bir dönem olarak öne çıkmaktadır. Bu süreçte sanat eseri, yalnızca galerilerde sergilenen bir obje olmaktan çıkarak galerinin kendisini veya kamusal alanları sanatsal bir ifade biçimine dönüştüren bir anlayışı da benimsemiştir. Böylece sanat hem sanatçı hem de izleyici için bir deneyim alanına evrilerek mekân ile kurulan etkileşimi bir iletişim alanına da dönüştürmüştür. Mekâna yön veren sanatçı, kendi seçtiği öğelerle yeni bir mekânsal deneyim yaratabilir. Bu deneyim, izleyicinin katılımıyla tamamlanır ya da daha güçlü bir etki yaratır (Bingöl, Çevik, Kayahan 2020: 383). Yalnızca sanat eserinin sergilendiği bir alanı temsil etmenin ötesinde mekân, çağdaş sanatçıların elinde kendi başına bir sanat eseri olarak da tasarlanabilen bir yapıt konumunda yer almaktadır.

Bu araştırma kapsamında incelenecek olan anamorfik çalışmalar, sanat ve algı arasındaki ilişkiyi sorgulayan önemli bir görsel ifade biçimidir. Bu teknik, izleyicinin belirli bir açıdan veya yansıtıcı yüzey aracılığıyla anlamlandırabileceği biçimler oluşturarak geleneksel perspektif kurallarını yeniden yorumlamasına odaklanmaktadır. Sanat tarihinde optik illüzyon, perspektif ve mekânsal algının sorgulanması açısından önemli bir yere sahip olan anamorfik sanat, günümüzde hem dijital medyada hem de kamusal sanat uygulamalarında etkili bir araç haline gelmiştir. Bu bağlamda, anamorfik çalışmaların incelenmesi, yalnızca sanatsal bir teknik olarak değil, aynı zamanda izleyici deneyimini ve mekân algısının nasıl dönüştürdüğünü anlama açısından da oldukça önemlidir. Bu makale, anamorfik sanatın tarihsel gelişimini, çağdaş sanat içindeki yerini ve izleyici üzerindeki etkilerini ele alarak sanat ve algı arasındaki dinamik ilişkiye dair yeni perspektifler sunmayı amaçlamaktadır.

Anamorfik Sanat ve Uygulama Yöntemleri

Anamorfoz kelimesi, Yunanca bir ek olan "ana" ve "morphe" kelimesinin birleşiminden oluşmaktadır. Ana eki, geri veya yeniden; morphe kelimesi ise şekil ya da form anlamlarına gelmektedir (Akt. Şenol 2017: 113). Erken Rönesans döneminde Avrupalı sanatçılar tarafından kullanılmaya başlanılan anamorfoz, belirli bir bakış açısıyla ve uygun bir perspektifte görülebilen bir resim tekniği olarak tanımlanabilmektedir. Anamorfik sanatın ilk ortaya çıkışı İtalya olarak bilinmektedir. Bu teknik, döneminde tehlikeli fikirleri veya bilgileri gizlemenin de bir yolu olarak kullanılmıştır. İtalya Mantua'da bulunan Ducal Sarayı'nda Cameradegli Sposi tavanında bulunan ünlü fresk anamorfik uygulamaların ilk örnekleri arasında yer almaktadır (Görsel 1) (Çelik Yılmaz 2019: 37-44).

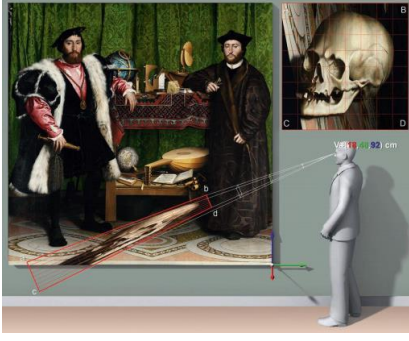


Görsel 1: Andrea Mantegna, Ducale Sarayı, Tavan Freski, 1465, İtalya

Ergün'e göre, anamorfik uygulamalar, bir açıdan bakıldığında algılanan, bakış açısı değiştirildiğinde biçimini kaybeden ve algılanamayan çalışmalardır. Bu çalışmalar öncelikle perspektif ile ilgili olup mekânın tüm yüzeylerinin tasarıma dâhil edilmesiyle oluşturulmaktadır (Ergün 2012: 63). Bu çerçevede, anamorfik eserler yalnızca belirli bir perspektiften görüldüğünde anlam kazanır ve böylece simgesel yapıda kendine bir konum bulmaktadır. İç mekân yüzeylerine uygulanan bu tasarımlar, tek bir açıdan bakıldığında üç boyutlu görünümünü kaybederek iki boyutlu hale gelmektedir. Anamorfik eserlerde sanatçı, izleyicinin algısını yönlendirerek bazen görüntünün ne olduğunu sezdirir, bazen ise nesneyi yüzeyde fark edilmesi güç bir biçimde gizler. Anamorfik eserler teknik olarak zahmetli bir süreç gerektirse de izleyiciler için oldukça ilgi çekici bir deneyim sunmaktadır.

Günümüzde anamorfik teknikler, sokak sanatı, dijital medya ve çağdaş enstalasyonlarda sıkça kullanılmakta kamusal alanlarda etkileşimli sanat deneyimleri yaratmaktadır. Bu bağlamda anamorfik sanat, sadece görsel bir teknik olmanın ötesine geçerek izleyicinin katılımını teşvik eden ve algısal gerçeklik ile illüzyon arasındaki sınırları keşfeden bir ifade biçimi olarak akademik ve sanatsal tartışmalarda yerini korumaktadır. Anamorfik çalışmalar uzatma, yansıtmaya, kanal ve katoprik yöntem olarak dört başlıkta incelenebilir.

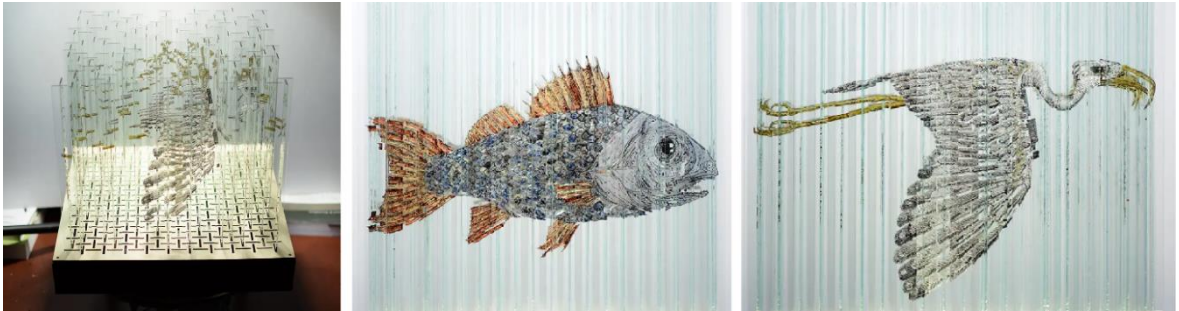
Uzatma Yöntemi: Perspektif kuralları doğrultusunda resmin orantılı bir şekilde uzatılarak çarpıtıldığı yöntemidir. Görüntünün çarpıtılması için tek noktalı perspektif tekniği kullanılır. İç veya dış mekân çizimlerinde birimlerden oluşan yüzeylerin kendi içindeki oranlarını-birimler arası mesafe ve birim boyutunu nasıl belirliyorsak burada da aynı yöntem tekrarlanır (Şenol 2017: 117-119). Bozulmuş örüntü üzerine inşa edilen görsel çalışma, izleyiciye ancak sanatçının belirlediği bakış doğrultusundan algılanabilir hâlde sunulur. Böylece çarpıtılmış yapı, yalnızca bu özel perspektiften bakıldığında gerçek formuna kavuşur. Görsel 2'deki Hans Holbein'e ait eserde yassılaştırılmış bir anamorfik görüntü görmekteyiz. Görüntü bir kafatası ve bu imgenin görülebilmesi için izleyicinin zor bir pozisyona maruz bırakılır. Bu sebeple eser imge, mekân ve eserin bulunduğu mekânın ikiliğini vurgulayan karmaşık bir yapıt olarak algılanabilir (Yılmaz 2013: 80). Resimde ölüm temasını simgelediği düşünülen kafatasının, kompozisyonun genel düzenine neden aykırı bir şekilde yerleştirildiğine dair kesin bir bilgi bulunmamaktadır; bu durum yalnızca çeşitli yorum ve okuma biçimleriyle açıklanmaya çalışılmıştır (Kaya 2020: 1092). Kafatasının normal bir şekilde görülmesi için Görsel 2'de yer alan izleyici konumunda bulunulması bir zorunluluktur. Ancak o zaman kafatasındaki anormalliklerin (yassı olma durumu) ortadan kalkması düşüncesi ile tasarlanmıştır.



Görsel 2: Hans Holbein, Elçiler (The Younger), 207x 209cm, Ahşap Üzerine Yağlıboya, 1533, National Gallery, Londra (Kaya 2020).
Görsel 3: Tim Noble-Sue Webster, Yaban Ruh Hali, Atık Tahta ve Yansıtıcı, 2009 (Şenol 2017: 121).

Yansıtma Yöntemi: Bu teknik, bir yansıtıcı ya da görüntüyü yüzeye aktaran özel bir aygıtın yardımıyla uygulanan anamorfik bir yöntemdir. Gölge anamorfoz diyebileceğimiz ve nihai görüntünün gölgeden oluştuğu çalışmalar yansıtma yöntemi içerisinde yer almaktadır (Şenol 2017: 126). Gölge anamorfoz çalışmalarında sanatçı, genellikle izleyici tarafından doğrudan anlamlandırılmayan formları veya atık malzemeleri kullanır. Bu biçimleri özenle düzenleyerek ışık kaynağı ile duvar arasına yerleştirir ve ışığın bu objelere çarpmasıyla duvarda nesnel bir görüntü oluşmasını sağlar. Görsel 3'te yer alan Tim Noble ve Sue Webster'a ait *Yaban Ruh Hali* adlı eser, sanatçıların gölge anamorfoz tekniğini kullanarak kaotik ve düzensiz görünen atık malzemelerden anlamlı silüetler oluşturduğu etkileyici bir çalışmadır. İlk bakışta rastgele yığılmış hurdalar gibi görünen bu malzemeler, belirli bir açıdan ışıklandırıldığında duvara yansıyan net ve tanımlı bir figüre dönüşmektedir. Sanatçılar, bu yöntemle algının ve perspektifin gücünü vurgularken aynı zamanda düzensizlik içinde gizli olan düzeni ve estetik anlayışını da sorgulamaktadırlar. *Yaban Ruh Hali*, hem malzeme kullanımındaki ironisi hem de izleyiciyi şaşırtan dönüşüm süreciyle çağdaş sanatın dikkat çeken örneklerinden biri olarak izleyiciye farklı bir bakış açısı sunmaktadır.

Kanal Yöntemi: Bu yöntem birkaç farklı şekilde yapılabilir. Bazı örneklerinde ayna kullanımını da içinde barındıran uygulamada resim eşit ölçüde şeritler halinde birimlere bölünüp üçgen kesilmiş bloklara yapıştırılarak blokların en üst bölümüne yerleştirilen bir ayna yardımıyla görüntünün bütün olarak görülmesini sağlamaktır. Ancak tek kanal anamorfoz yönteminde ayna kullanımı sanatçıya bağlıdır, çünkü doğru açıdan aracısız olarak da izleyici görüntüyü anlamlı bir bütün olarak görebilmektedir (Şenol 2017: 122-123). Üretimini kanal yöntemine göre kurgulayan Thomas Medicus, saydam malzeme kullanarak arkalı önlü boyadığı 160 birimi, lazer kesimle hazırlanmış ahşap kaide üzerindeki yuvalara 90 derecelik açıyla ve sıralı biçimde yerleştirmiştir. Her bir görüntü için ayrı bir avantaj noktası belirleyen sanatçı, böylece dört farklı yönelime sahip, arkalı önlü dört ayrı görüntü elde etmiş; aynı zamanda kanal yöntemine yenilikçi bir yorum kazandırmıştır (Şenol 2017: 125; Ata 2015: 79).



Görsel 4: Thomas Medicus, "Emulsifier", 35x35x35 cm, Cam Üzerine Boyama, 2014, İki Farklı Avantaj Noktalarından Görünüm

Görsel 4'te yer alan çalışmada dört farklı görüntünün iki farklı örneğini görmek mümkündür. Sanatçının bu çalışması bir heykel gibi etrafında gezilebilir bir yapıda olmasının yanı sıra eserin izleyici tarafında algılanması sanatçının belirlemiş olduğu açılardan izlenmesini bir anlamda zorunlu kılmaktadır. İzleyici tam olarak belirlenen açıda durmazsa perspektiften dolayı biçim/figür algılanamaz bir hale gelmektedir. Bu sanatsal üretimlerde izleyicinin konumu kaçınılmaz olarak en önemli detay olarak karşımıza çıkmaktadır.

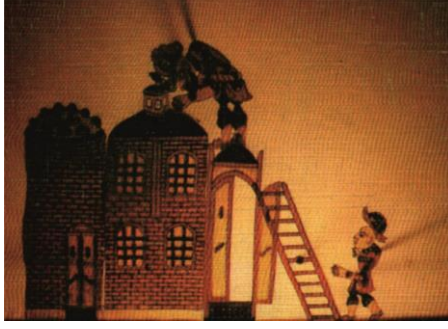
Katoprik (Silindirik Ayna) Yöntem: Katoprik yöntem, düz bir yüzeyde biçimsiz görünen bir görüntünün, resmin merkezine yerleştirilen bir anamorfoskop aracılığıyla bakıldığında gerçek formuyla algılanmasını sağlayan bir tekniktir. *Anamorfoskop; anamorfözle bozulmuş olan görüntünün normal oranlarındaki haline dönmesini sağlayan genellikle silindirik bir ayna ya da lensten oluşan optik bir cihazdır* (Şenol 2017: 120-122). Görsel 5'te yer alan Jonty Hurwitz'e ait eserde bir el imgesinin katoprik yöntemle sergilenmesi yer almaktadır. Sanatçı, anamorfik sanatın sınırlarını zorlayan ve optik illüzyonlarla izleyicinin algısını dönüştüren yenilikçi çalışmaları ile dikkat çekmektedir. Matematik, mühendislik ve sanatı bir araya getiren Hurwitz, özellikle silindirik ve yansıtıcı anamorföz tekniklerini kullanarak yalnızca belirli açılardan veya yansıtıcı yüzeyler aracılığıyla tam olarak algılanabilen heykeller üretmektedir. Çalışmaları, izleyiciyi bakış açısını değiştirmeye zorlayarak gerçekliğin algıya bağlı doğasını sorgulatmaktadır. Mikroskobik ölçekte yarattığı dünyanın *En Küçük Heykelleri* gibi projeleriyle de dikkat çeken sanatçı, sanat ile bilimi birleştiren yaklaşımı ile çağdaş anamorfik sanatın önemli temsilcilerinden biri olarak kabul edilmektedir.



Görsel 5: Jonty Hurwitz, Canlandırma, Bakır ve Krom.

Kültürel Bir Değer Olarak Hacivat-Karagöz Figürleri

Farklı ışık kaynakları kullanılarak iki ya da üç boyutlu bir nesnenin gölgesi veya izdüşümü, herhangi bir yüzey üzerine düşürüldüğünde bu işleme gölge oyunu denir. Gölge oyunu, her toplumun kültürel yapısına göre farklı biçimlerde uyarlanarak geniş bir uygulama yelpazesi bulmuştur (Yücesoy 2013: 1-3). Gölge oyununda temel olan figür yani tasvirdir. Bu bağlamda biçimlendirildiği, içinden çıktığı toplumun dinsel, kültürel ve toplumsal özelliklerinin bir sentezi biçimindedir (Ersan 2011: 8). Karagöz ve Hacivat, Osmanlı döneminden günümüze uzanan köklü bir gelenek olarak gölge oyununun en bilinen karakterleri arasında yer almaktadır. 17. yüzyıldan itibaren gelişerek halk eğlencesi ve kültürel bir anlatı biçimi haline gelen bu sanat, toplumsal eleştiriyi mizahi bir dille sunarak halkın günlük yaşamına, siyasal ve sosyal olaylara ışık tutmuştur. Oyunun Karagöz ve Hacivat adlı iki ana karakterinin gerçekten yaşayıp yaşamadıkları, yaşadılarsa nerede, ne zaman yaşadığı ve bu oyunun ilk olarak nerede ortaya çıktığı kesin olarak bilinmemektedir. Bu konu hakkında elde bulunan bilgiler genellikle Karagözcüler (şekilleri hareket ettirip konuşturup onlara hayat veren kişi/kişiler) tarafından anlatılan çeşitli rivayetlere dayanmaktadır (Öncü 2011: 111). Karagöz, nüktedan ve halktan biri olarak doğrudan ve esprili bir üslupla konuşurken Hacivat daha eğitilmiş ve ağıdalı bir dile sahip, düzeni temsil eden bir figürdür. Bu ikili arasındaki diyaloglar, sınıfsal farklılıkları, kültürel çeşitliliği ve bireyler arasındaki iletişim dinamiklerini yansıtır. Geleneksel tiyatro, anlatı sanatı ve performans kültürünün bir parçası olan Karagöz ve Hacivat, modern tiyatro, animasyon ve dijital sanat bağlamında da yeniden yorumlanarak kültürel mirasın yaşayan bir unsuru olmayı sürdürmektedir.



Görsel 6: Gölge Oyunu, Sahne Önü (Yücesoy 2013)



Görsel 7: Gölge Oyunu Sahne Arkası

Karagöz oyunu dört bölümden oluşur: 1. Mukaddime (Giriş/Öndeyiş), 2. Muhavere (Diyalog/Söyleşme), 3. Fasil ve 4. Bitiş. Hacivat perdenin solundan içeri girip bir semai okur. Semai bitince “Hay! Hak!” nidalarıyla perde gazeline başlar. Bu gazellerde dünyanın faniliği, dış görüntüye aldanmayıp onun ardındaki gerçeği görmenin gerekliliği üzerine öğütler verir (Akın 2013: 37). Karagöz oyununda figürlerin oluşumunda kullanılan malzemeler, figürlere ait şekil ve biçimler, renkler ve oyunlarda kullanılan sesler/müzikler zengin bir sembolik mirasa sahiptir (Çetin, Tarlakazan 2018: 22). Karagöz oyunlarında konularına göre değişik kıyafetler içinde görülebilmektedir ve oyun içinde rol gereği kıyafet değişirse de oyun sonunda daima kırmızının hâkim olduğu bilindik görüntüsü ile izleyicinin karşısına çıkmaktadır (Ersan 2011: 200). Biçimsel olarak incelendiğinde her iki karakter de keskin hatlara, belirgin jestlere ve abartılı yüz hatlarına sahiptir (Görsel 8-9). Hacivat, genellikle daha ince, düzenli ve zarif çizgilere sahipken Karagöz daha yuvarlak hatlı, hareketli ve düzensiz bir forma sahiptir. Kostümleri de karakter yapılarını yansıtır; Hacivat’ın giysileri daha özenli ve süslüken Karagöz’ün kıyafetleri daha sade ve halktan birini temsil edecek şekilde tasarlanmıştır. Renkli cam ya da deri üzerine işlenen detaylı motifler, ışıkla birleşerek sahnede canlı bir görsellik sunmaktadır. Bu figürler hem estetik hem de simgesel açıdan, halk kültürünün mizahi ve eleştirel yanını yansıtan güçlü görsel öğeler arasında yer almaktadır.



Görsel 8-9: Hacivat-Karagöz Figürleri (Şenol, 2017: 121).

Tarlakazan’a göre; Karagöz’ü geleneksel diğer gösteri sanatlarından ayıran en önemli özellikleri; “kendine has tekniği ve sitili ile beraber, toplumun her kesiminden her yaşa hitap etmesidir” (Tarlakazan 2018: 915). Karagöz, saraydan mahalle kahvelerine, çocuklardan yetişkinlere kadar geniş bir izleyici kitlesine hitap eden nadir gösteri sanatlarındandır. İlgiyle izlenmesinin sebeplerinden biri, tasvirlerinin hem gerçek dünyadaki kişilikleri hem de hayal gücünde hayat bulan doğaüstü ve insan dışı varlıkları bir arada sunmasıdır.

Sanat Uygulamalarında Hacivat ve Karagöz

Genel bir değerlendirme ile sanatçılar kendi kültürel değerlerini sanatlarına yansıtmaktadırlar. Bu bağlamda, Hacivat-Karagöz figürleri de kültürel bir imge olarak sanatçılara ilham vermekte ve farklı alanlarda çalışan sanatçıların eserlerinde hayat bulmaktadır. Konu hakkında çalışan sanatçılar arasında Nazan Erkmen de yer almaktadır. Erkmen, birçok kitabı resimlemiş olup 1995’de Hikmet Altınkaynak’ın yazdığı *Karagöz, Bizim Ünlüler* adlı çocuk kitabını kendi illüstratif bakış açısıyla görselleştirmiştir (Görsel 10).

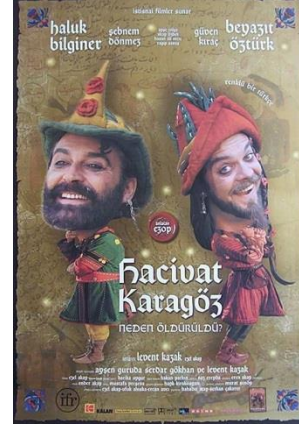
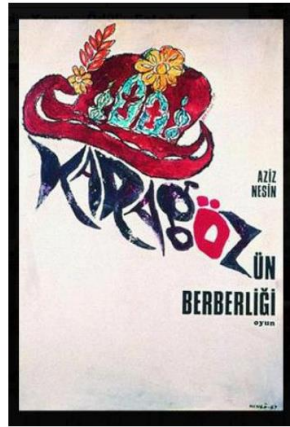


Görsel 10: Nazan Erkmén İllüstrasyonları (Yücesoy, 2013).

Görsel 11: Nuri Abaç, Karagöz Figürlü ve Dansöz, T.Ü.Y.B., 68x67 cm., 1978

Nuri Abaç'ın ilk dönem resimlerinde Anadolu mitolojisinden kaynaklanan gerçeküstü varlıklar görülmektedir. Abaç'ın *Karagöz Figürlü ve Dansöz* (Görsel 11) adlı eseri, geleneksel gölge oyunu karakterlerini çağdaş bir üslupla yeniden yorumlayan dikkat çekici bir çalışmadır. Eserde, Karagöz figürü alışılmış mizahi ve halktan biri kimliğiyle sahnede yer alırken yanında betimlenen dansöz figürü dinamizmi ve estetik duruşuyla kompozisyona hareket katmaktadır. Abaç, resminde geleneksel Türk sanatından öğeleri modern bir anlatım diliyle birleştirerek figürleri stilize edilmiş formlar ve canlı renklerle sunar. Karakterlerin silüetleri hem Karagöz sanatına göndermede bulunur hem de izleyiciyi geçmiş ile günümüz arasında görsel bir yolculuğa çıkarır. Sanatçının kendine özgü fantastik ve masalsı atmosferi, bu eserde de belirgin bir şekilde hissedilir ve geleneksel kültür öğelerinin modern sanatta nasıl yeniden üretilebileceğini gösterir.

Konu hakkında uygulamaları olan bir diğer sanatçı da Mengü Ertel'dir. Birçok disiplinde üretimlerde bulunan sanatçı, 1900'lü yıllardaki Türk tiyatro afişlerinin önemli tasarımcıları arasında yer almaktadır. Ertel ürettiği tiyatro afiş tasarımlarında tek düzeligi aşma konusunda takipçilerini aydınlatacak seviyede örnek çalışmalara imza atmıştır. Bu sayede tiyatro afiş tasarımları önemli derecede ilgi görmüş ve grafik tasarım bağlamında ülkemizde oldukça büyük bir gelişmeye de olanak tanımıştır (Deliduman, Çakmak 2017: 322-323). Ertel'in Görsel 12'de yer alan bu afişi, geleneksel Türk gölge oyununu çağdaş grafik tasarım diliyle birleştiren ikonik bir çalışmadır. Bu afiş, sanatçının karakteristik üslubunu yansıtan dinamik kompozisyonu ve güçlü renk kullanımıyla dikkat çekmektedir. Sanatçı, Karagöz figürünü stilize ederek oyunun eğlenceli ve hareketli yapısını grafiksel öğelerle vurgulamaktadır. Ayrıca bu çalışmada kullanılan canlı renkler, kontrastlar ve tipografik düzenlemeler, afişi hem estetik hem de işlevsel açıdan oldukça güçlü bir anlatım diline sahip olmasını da sağlamaktadır. Geleneksel ile modern yaklaşımı çalışmalarında birlikte kullanarak sentezleyen Ertel, bu afişi ile Karagöz sanatını geniş kitlelere tanıtmayı ve onu çağdaş grafik tasarım anlayışı içinde yeniden yorumlamayı başarmıştır.



Görsel 12: Mengü Ertel, Karagöz Afişi

Görsel 13: Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü? Film Afişi

Kürekeçi'ye göre; gölge oyunu ve sinemanın ortak çıkış noktalarından bir tanesi de insanların kendilerine ve çevrelerine ait nesnelere ait tasvirlerin en gerçekçi hayallerini dışarıdan görme isteği olabilir (2014: 176). Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü? senaryosunu Levent Kazak'ın yazdığı, yönetmenliğini Ezel Akay'ın yaptığı 2005 yapımı bir film. Akay'ın *Anadolu Ortaçağ Üçlemesi* olarak düşündüğü serinin ilk filmi olan bu film, Türk gölge oyununun temel taşlarından Hacivat ile Karagöz'ün hayatından yola çıkarak 13. ve 14. yüzyıl Anadolu hayatını kurgusal olarak ortaya koymaktadır (Wikipedia 2020).

Film, bu figürleri yalnızca birer mizahi halk kahramanı olarak sunmakla kalmaz, aynı zamanda onların yaşadığı dönemin toplumsal yapısını, siyasal gerilimlerini ve kültürel dönüşümlerini de gözler önüne serer. Hacivat ve Karagöz, halk kültüründe hiciv ve mizahın taşıyıcısı olarak bilinir. Filmde ise bu özellikleri, onların zamanın iktidar yapılarıyla olan çatışmalarını ve halk içindeki yerlerini daha derinlemesine anlamamıza olanak tanır. Karagöz'ün halkın içinden gelen, sivri dilli ve doğrudan konuşan tavrı ile Hacivat'ın daha kibar, uyumlu ve eğitilmiş duruşu, toplumsal sınıflar arasındaki farkları yansıtan birer simge haline gelmektedir. Film, kültürel figürleri tarihsel gerçeklik çerçevesinde ele alarak onların yalnızca birer eğlence unsuru olmadığını, aynı zamanda toplumsal eleştirinin önemli birer aracı olduğunu da vurgulamaktadır. Bu bağlamda film, geleneksel figürlerin modern anlatılar içinde nasıl yeniden üretilebileceğine ve onların kökenlerine dair yeni bakış açıları geliştirebileceğimize dair başarılı bir örnek sunmaktadır.

Hacivat-Karagöz Figürlerinin Anamorfik Sanat Uygulamaları ve Bir Proje/Tasarım Önerisi

Karagöz, yaklaşık 500 yıllık yazılı 800 yıllık sözlü bir tarihi geçmişe sahiptir. Bu uzun süreç içerisinde asıl karakterleri ve bu karakterlerin birbiriyle olan ilişkileri çok fazla değişmeden günümüze aktarılan bir yapıya sahiptir (Anameriç 2014: 16). Bu çerçevede, Hacivat ve Karagöz ülkemizin Somut Olmayan Kültürel Mirası olarak tanınmakta ve sanatsal alandaki varlığını günümüzde de sürdürmektedir. Bu çalışmanın amacı; kültürel bir değer olarak Hacivat ve Karagöz'ün sanatsal özelliklerinin vurgulanması ve gelecek nesillere aktarılması için deneysel bir üretim ortaya koymaktır. Bu araştırma; üç kişilik bir sanatçı/akademisyen grubu tarafından hem uygulama hem de teorik anlamda çok yönlü bir kazanım elde etmeyi hedeflemektedir. Bu bağlamda literatür taraması yapılan konu grafik tasarımcı Çağatay Çevik'in tasarımları ile somut hale getirilmiştir. Süreç arşivlenerek alana katkı sağlaması amacıyla hem uygulama hem de teorik anlamda sanat literatürüne kazandırılmıştır.

Araştırma sürecinde öncelikle, üç boyutlu yazılımla sahne oluşturulması planlanmış ve figürlerin biçimsel estetiğinin mekân ile uyumuna dikkat edilmiştir. Araştırmanın ana konusu mekân, anamorfik sanat ve Hacivat-Karagöz figürleri temelinde oluşturulmuştur. Dolayısıyla bu anahtar kelimeler/ kavramlar hakkında kapsamlı literatür incelemesi yapılmış konuyla benzer ilişki kurulan çalışmalar üzerinde çözümlemelerde bulunulmuştur.



Görsel 14: Çağatay Çevik, Hacivat ve Karagöz Anamorfik Uygulama Süreci (Figür tasarımı, Avantaj noktasından görünüm), 2024

Uygulama aşamasında, Hacivat ve Karagöz'ün görselleri dijital ortamda kurgulanmış ve özellikle anamorfik görüntünün yani avantaj noktasından bakış açısının kullanılması prensibi uygulanmıştır (Görsel 14-16). Araştırma kapsamında Hacivat ve Karagöz figürlerinin özellikle belirlenmesi somut olmayan kültürel mirasa dair dikkat çekmek amacı ile düşünülmüştür. Bu noktada dijital ortamda Hacivat ve Karagöz imgelerinin kullanımının yetersizliği projenin hazırlanması açısından önemli bir faktör oluşturmaktadır.

Hacivat ve Karagöz'ün biçim, renk ve gölge unsurları toplumsal hafıza açısından bilinen görsellerine sadık kalınarak tasarlanmıştır.



Görsel 15: Çağatay Çevik, Hacivat ve Karagöz Anamorfik Uygulama Süreci (Figür- mekân bağlantısı), 2024

Boyutsal açıdan Hacivat ve Karagöz figürleri mekân içerisinde görsel vurgunun artırılması ve algının göz hizasında olması açısından ortalama bir insan boyutunda tasarlanmıştır. Anamorfik sanat prensiplerine uygun tasarlanan bu özgün üretimde izleyicinin mekânla bütünleşerek çalışmanın bir parçası olması vurgusunu artırabilmek için mekân içerisindeki kompozisyonun sağ ve sol köşelerine geleneksel Karagöz oyunlarında kullanılan cumbalı ev görselleri ile tasarım tamamlanmıştır (Görsel 16).



Görsel 16: Çağatay Çevik, Hacivat ve Karagöz Anamorfik Uygulama Süreci (Mekân tasarımı, Avantaj noktasından görünüm), 2024

Figürlerin mekân içerisinde havada asılı durması için ızgara sistemli metal platform kullanılmış ve kalın şeffaf misina aracılığı ile figürlerin sarkıtılması sağlanmıştır. Hacivat ve Karagöz figürlerinin anamorfik düzenlemeleri vektörel programda çizilerek katmanları (layer) oluşturulmuştur. Uygulamanın daha sonraki aşamasında 3D Max programında ilk önce mekân kurgulaması yapılmış daha sonra katmanların bağlanacağı metal platform ölçeklendirilmiştir. Hacivat ve Karagöz figürlerinin bilgisayar ortamında hazırlanmış katmanları boyutlandırılan ve metal platformda bağlanacağı noktalar belirlenmiştir. Bilgisayar ortamında hazırlanan sayısal değerdeki tasarım render yapılarak görselleştirme işlemi yapılmıştır. Çalışmanın uygulama aşamasında vektörel olarak hazırlanan çizimlerin lazer CNC ile kesimleri yapılmıştır. Figürlerin uygulanması aşamasında malzeme seçiminde hafifliği nedeni ile folyo kaplanmış dekota malzeme tercih edilmiştir. Mekâna yerleştirilen Hacivat ve Karagöz figürlerinin renk ve boyut açısından daha gerçekçi algılanabilmesi için duvara cumbalı ev görsellerini folyo kaplama yapılarak kurgusal bir mekân algısı yaratılarak nihai sonuca ulaşılmıştır.



Görsel 17: Çağatay Çevik, Hacivat ve Karagöz Anamorfik Uygulama Süreci (Anamorfik görünüm, Avantaj noktası dışı), 2024

Sonuç

Yüzyıllardır sanat kültürel aktarımın en başarılı ve en etkili yollarından biri olmuştur. Kendi çağı içerisinde kendi kültürel değerlerini çalışmalarına yansıtan sanatçılar kültürel miras taşıyıcılarıdır da aynı zamanda. Yazının keşfedilmediği çağlardan günümüze bir tarihi belge konumunda yer alan sanat eseri geçmiş dönemlerin aydınlatılmasında her zaman ana kaynaklar arasında bulunmaktadır. Bu çalışmada; somut olmayan kültür miraslarımızdan gölge oyunu karakterleri Hacivat-Karagöz günümüz sanat anlayışı içinde ele alınmıştır.

Gelişen teknoloji ile Karagöz'ün çağın dinamiklerini yakalayarak geleceğe taşınması amaçlanmaktadır. Bu bağlam ile güncel sanat uygulamalarından anamorfik sanat ile mekân birlikteliği bu çalışmanın uygulama kısmında tercih edilmiştir. Hacivat-Karagöz özelinde üç boyutlu yazılımla özgün/ kurgusal yeni bir anamorfik sahne/mekân oluşturulmuştur. Tasarım ve uygulama çalışmalarının sonucunda özellikle izleyicinin çalışmaya dışarıdan bakan alımlayıcı olması durumu sorgulanmıştır. İzleyicinin bu anamorfik sanat yapıtı karşısında hem kültürel değerlerin farkına varan hem de fiziksel olarak katılımcı bir konuma geçmesine odaklanılmıştır. Konu hakkında yapılan tasarım ve uygulama bölümleri gelecekte konu hakkında çalışmak isteyen sanatçılar/tasarımcılar için farklı bir bakış açısı sunabilecektir.

Yazarların Katkı Düzeyleri: Birinci Yazar %50, İkinci Yazar %50.

Etik Komite Onayı: Çalışmada etik kurul iznine gerek yoktur.

Finansal Destek: Çalışmada finansal destek alınmamıştır.

Çıkar Çatışması: Çalışmada potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Kaynakça

- Akdeniz, Halil (1995). “Plastik Sanatlarda Günümüz Sanat Eğilimlerinin Düşünsel Dayanakları ve Bunun Çağdaş Türk Sanatına Yansıması Üzerine Bir Değerlendirme”, *Anadolu Sanat*, S. 3, s. 9-34.
- Akın, Banu Ayten (2013). “Osmanlı’da İslami Hükümlerin Belirleyiciliğinde Varolabilen Gösteri Türleri; Meddah, Karagöz ve Orta Oyunu”, *Türken Journal of World of Turks*, C. 5, S. 2, s. 33-42.
- Anameriç, Hakan (Eylül 2014). “Bilginin Toplumsallaşmasında Bir Bilgi Kaynağı Olarak Gölge Tiyatrosu: Karagöz ve Hacivat”, Uluslararası Kültürel Mirasın ve Kültürel Bellek Kurumlarının Yönetimi Kongresinde Sunulmuş Bildiri, Üniversite ve Araştırma Kütüphanecileri Derneği, İstanbul.
- Bingöl, Mehtap; Çevik, Naile; Kayahan, Zeliha (2020). “Çağdaş Sanatta Değişen Mekân Algısı ve Sanatçı-İzleyici Etkileşimleri”, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Y. 8, S. 108, s. 379-393.
- Çelik Yılmaz, Nazik (2019). “21.Yüzyıl Sokaklarında Optik Yansımalar”, *Ulakbilge*, C. 7, S. 32, s. 35-51.
- Çetin, Ökkeş Hakan; Tarlakazan, Burak E. (2018). “Hayi Hak, Perdeye Yansıyan Zaman, Türk Gölge Tiyatrosu Karagözün Kökenine Dair İmgesel İzler”, *History Studies, International Journal of History*, C. 10, S. 5, s. 17-41.
- Deliduman, Canan; Çakmak, Sinan (2017). “Kültürel Afiş Uygulamalarında İllüstrasyon”, *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, C. 6, S. 29, s. 311-328.

- [illegible]

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1: Wikipedia (10 Haziran 2011). Andrea Mantegna-Ceiling Oculus. <https://www.theartstory.org/artist/mantegna-andrea/artworks/> [Erişim Tarihi: 27.10.2020].
- Görsel 11: Mutual Art (t.y.). Karagöz ve Dansöz. Erişim adresi: <https://www.mutualart.com/Artwork/Karagoz-ve-Dansoz/B4585D4EED0023C5>.
- Görsel 12: Gökalan, M. ve Sevindik, O. (2022). Mengü Ertel's Design Style (Sample of Poster Designs). *Meriç Uluslararası Sosyal ve Stratejik Araştırmalar Dergisi*, 6 (17), 259- 279.
- Görsel 13: Sinema Türk (t.y.). Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü? Erişim adresi: <http://www.sinematurk.com/film/9081-hacivat-karagoz-neden-olduruldu>.
- Görsel 14-15-16-17: Çağatay Çevik'in Kişisel Arşivi.
- Görsel 2: Kaya, Yunus (2020). “Sanatta Evrimleşen Bakış Açısı: Anamorföz ve Çağdaş Bir Uygulayıcısı Olarak Kurt Wenner”, *Turkish Studies*, Y. 15, S. 2, s. 1079-1099.
- Görsel 3-8-9: Şenol, Tolga (2017). Görmenin Morfolojisi: Soyut-Geometrik Olasılıklar ve Anamorfik Oluşumlar. Sanatta Yeterlik Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Görsel 4: Thomas Medicus (t.y.). Emulsifier. Erişim adresi: <https://www.thomasmedicus.at/en/projects/2014-emulsifier.php>.
- Görsel 5: Jobson, C. (21 Ocak 2013). The Skewed, Anamorphic Sculptures and Engineered Illusions of Jonty Hurwitz. Erişim adresi: <https://www.thisiscolossal.com/2013/01/the-skewed-anamorphic-sculptures-and-engineered-illusions-of-jonty-hurwitz/>.
- Görsel 6-10: Yücesoy, Hülya (2013). Başlangıçtan Günümüze Karagöz Hacivat Figürlerinin İllüstrasyon Sanatındaki Yeri. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Görsel 7: Kültür Portalı (t.y.). Somut Olmayan Kültürel Miras. Erişim adresi: <https://www.kulturportali.gov.tr/portal/somutolmayankulturelmiras>.