



ANKARA
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

sanat ve tasarım DERGİSİ | ARALIK 2020 SAYI: 26



Prof. Süleyman Saim Tekcan'a armağandır.

Bu sayı, Prof. Süleyman Saim Tekcan'a armağan edilmiştir...

**G
S
F**

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

SD sanat ve tasarım DERGİSİ | ARALIK 2020 SAYI:26

Adres: Gölbaşı Yerleşkesi Gölbaşı - ANKARA Tel: (312) 425 76 75 Fax: (312) 425 34 10

E-posta: sanattasarim2017@gmail.com Web Sitesi: <http://www.sanatvetasarim.ahbv.edu.tr>

<http://dergipark.gov.tr/sanattasarim/>



Sahibi

Prof. Dr. Yusuf Tekin
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Rektörü

Editör

Prof. Dr. Mustafa Sever
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

Editör Yardımcıları

Dr. Öğr. Üyesi Serra Erdem
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Arş. Gör. Özge Arslan
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

Yayın Kurulu

Prof. Dr. Fulya Bayraktar
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Prof. Dr. Bülent Salderay
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Prof. Dr. Aysun Altunöz
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Prof. Hakan Pehlivan
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Prof. Muna Silav
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Doç. Dr. Pelin Öztürk Göçmen
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Doç. Dr. Mehtap Pazarlıoğlu Bingöl
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

Ön Okuma ve Düzelti

Arş. Gör. Dr. Berna Çağlar Eryurt
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

Son Okuma ve Düzelti

Öğr. Gör. Özlem Binel Kavukçu
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

Kapak Tasarımı

ve İç Kapak Fotoğrafı

Prof. Çiğdem Demir
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

**İç Sayfa Tasarımı - Uygulama
ve Elektronik Yayın Görevlisi**

Arş. Gör. Behnan Giray Selçuk
Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

İletişim

sanattasarim2017@gmail.com
dergipark.gov.tr/sanattasarim

Hakem Kurulu

Ord. Prof. Dr. Arif Aziz- Azerbaycan Devlet Medeniyet ve İncesanat Üniversitesi
(Azerbaycan)

Ord. Prof. Dr. Ömer Eldarov Azerbaycan Devlet Ressamlık Akademisi
(Azerbaycan)

Prof. Dr. Ayten Koç Aydın – Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Güler Akalan- Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Rahmi Atalay - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Fulya Bayraktar - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Levent Bayraktar - Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi İnsan ve
Toplum Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hatice Demirbaş- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Edebiyat
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Candan Dizdar Terwiel - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ziya Kenan Bilici - Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Dr. Fatma Cana Bilsel - Ortadoğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi

Prof. Dr. Mustafa Bulat - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Alev Çakmakoglu Kuru - Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi
(Türkiye)

Prof. Dr. Canan Deliduman - Karatay Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım
Fakültesi (Türkiye),

Prof. Dr. Ali Demir – İstanbul Teknik Üniversitesi Tekstil Teknolojileri ve Tasarım
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Bekir Eskici- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Gültekin Akengin - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve
Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ali Osman Gündođan - Muđla Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Serkan Güneş - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Mehmet Lütfi Hidayetođlu - Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hülya İzbölükođlu - TOBB Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Rahmi Karakuş - Sakarya Üniversitesi Fen Edebiyat Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Emine Koca - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Milay Köktürk - Pamukkale Üniversitesi Fen Edebiyat Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Aydan Özsoy - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Serdar Öztürk- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Hakan Pehlivan - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hakan Poyraz - Sakarya Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Bülent Salderay - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Mustafa Sever - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Yaşar Selçuk Şener - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Adnan Tepecik - Bařkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Abdullah Tođay - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Zeynep Uludađ - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. M. Demet Ulusoy - Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Gülay Usta - İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Dr. Meltem Yılmaz - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Mustafa Ađatekin- Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Zeliha Akçaođlu - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Şeniz Aksoy - Gazi Üniversitesi Eğitim Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Canan Atalay - Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Şule Atılğan - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Reşat Başar - İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Hatice Bengisu - Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Kaan Canduran - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Rıdvan Coşkun - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Turhan Çetin - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Elif Çimen - Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Çiđdem Demir - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Mümtaz Demirkalp - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Emine Yıldız Doyran - Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Refa Emrali - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Binnur Eraldemir - Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Hayri Esmer - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Emre Feyzođlu - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Veysel Günay - İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Buđru Han Burak Kaptan – Eskişehir Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Suat Karaaslan - Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakóltesi (Türkiye)

Prof. Sibel Kedik - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Prof. Kağan Olguntürk - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Prof. Ferhat Özgür - İstanbul Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Prof. Özden Pektaş Turgut - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Prof. Mümtaz Sağlam - Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Prof. Remzi Savaş - Nişantaşı Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)
Prof. Sevil Saygı - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Prof. Muna Silav - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Prof. Aysen Soysaldı - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)
Prof. Rifat Şahiner - Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)
Prof. Rüchan Şahinoğlu Altinel - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Prof. Tansel Türkdöğen - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Prof. Tefvik Fikret Uçar - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Prof. Pelin Yıldız - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Prof. Kadriye Didem Atış – Sakarya Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)
Prof. Dr. Meltem Katıranlı - Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)
Prof. Dr. Aysun Altunöz - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Prof. Dr. Birsen Çeken - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Dilek Akbulut - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Çiğdem Taş Alicenalp - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Ali Akın Akyol - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Nihan Canbakal Ataoğlu - Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Pelin Avşar - Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Fatih Başbuğ - Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Günseli Bayraktutan - Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Mehtap Pazarlıoğlu Bingöl - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Şenay Boduroğlu Çabuk - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Muharrem Çeken - Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Naile Çevik - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Mustafa Genç - Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Pelin Öztürk Göçmen - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Zeliha Kayahan - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Hürrem Sinem Şanlı- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)
Doç. Dr. Hatice Tozun- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Lale Özgenel - Ortadoğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi
(Türkiye)

Doç. Esra Aliçavuşoğlu - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Doç. Rabia Köse Doğan - Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Tefrik İnanç İlisulu - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve
Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Deniz Onur Erman - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Doç. Naime Didem Öz - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Doç. Lütfi Özden - Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Kurtuluş Özgen - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Doç. Feyza Özgündüğü - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Doç. Serdar Pehlivan - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Funda Susamoğlu - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Doç. Ayşegül Türk - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım
Fakültesi (Türkiye)

Doç. Tolga Savaş - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Melike Taşçioğlu - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Banu Bulduk Türkmen - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Doç. Nurbiye Uz - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Nilay Özsvaşı Uluçay - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi- Bodrum
Denizcilik Meslek Yüksekokulu (Türkiye)

Doç. Burçin Ünal - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Doç. Canan Zöngür - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Akkaya - Trakya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Nalan Okan Akın - Niğde Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Albayrak - Düzce Üniversitesi Teknoloji Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem Taş Alicenap – Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Engin Aslan - Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Güzel Sanatlar
Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Aydın Aşkan - Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Hakan Aşkan - Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Zehra Atabey - Trakya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Hasan Başkıran - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel
Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Gülşah Bayraktar – Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel
Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Yarkın Biçer - Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Rüstem Bozer - Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya
Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Naz Börekçi - Ortadoğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi M. Burcu Codur - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Tansel Çeber - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Duygu Dinçer - İstanbul Aydın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Attila Döl - Niğde Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Abdurrahman Eren – Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Elif Varol Ergen - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Ertuğrul - Anadolu Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Gökтуğ Günkaya - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ali Kayaalp - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Zafer Lehimler- Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Merve Şıvgın - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Özçelik - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Betül Bilge Özdamar – Başkent Üniv. Güzel Sanatlar, Tasarım Ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Sinan Sayın - Başkent Üniv. Güzel Sanatlar, Tasarım Ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Evren Selçuk – Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Seniha Ünay Selçuk – Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ece Akay Şumnu - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Şeyda Eraslan Taşpınar - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi İsmail Tetikçi - Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Halime Türkkan - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Nesli Tuğban Yaban - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Önder Yağmur - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi V. Ertan Yılmaz - Kastamonu Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Selçuk Yılmaz - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Onur Yumurtacı - Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi İlkgül Kaya Zenbilci - Yozgat Bozok Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Aydın Zor - Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

SID



SİD SANAT VE TASARIM DERGİSİ

Adres

Gölbaşı Yerleşkesi Gölbaşı - ANKARA Tel: (312) 425 76 75

Fax: (312) 425 34 10

E-posta: sanattasarim2017@gmail.com

<http://www.gsf.ahbv.edu.tr>

e-ISSN 2149 - 6595

Her hakkı saklıdır. Makalelerin hukuki ve etik sorumluluğu yazarlarına aittir.

TÜBİTAK - ULAKBİM Sosyal Bilimler Veri Tabanı (SBVT) tarafından taranmaktadır.

Yayın İlkeleri

A) Yazım Kuralları

1. Yazım Dili: Dergide yayımlanacak yazının dili Türkçe ve İngilizcedir. Dergi Editörü yayımlanacak yazıların dil bütünlüğünü koruma adına, içeriğinde değişiklik yapmaksızın, her türlü müdahaleyi yapabilir.

2. Özet: Makalenin başında 100-150 sözcükten oluşan Türkçe ve İngilizce (Times 9 punto) "Özet" bulunmalıdır. Türkçe makalenin İngilizce başlığı olmalı ve Abstract'ın üstünde gösterilmelidir. Özetlerin altında, konunun özünü doğrudan bağlantılı Türkçe ve İngilizce anahtar sözcükler (en fazla 5 kelime) bulunmalıdır.

3. Biçim: Yazılar, en çok 6000 kelime olmak üzere, Microsoft Word programında Times yazı tipi kullanılarak, 12 punto ve 1,5 satır aralığıyla yazılmalıdır.

B) Görsel Kullanımı

* Görsel kelimesi makale içerisinde kullanılan Fotoğraf, Tablo, Şekil ve Çizim benzeri materyallere gönderme yapmaktadır.

1. Metinde görsel (fotoğraf, tablo, şekil ve çizim) sayısı en fazla 20 olarak düzenlenmelidir. Görseller, metnin içinde kullanılmasının yanı sıra ayrı dosya halinde de gönderilmelidir. Ayrı gönderilen görseller, metnin içindeki sıra numarasına göre numaralandırılmalıdır.

2. Görseller, 120 piksel/cm veya 304 piksel /inch çözünürlükte, tiff formatında ve çok temiz olmalıdır.

3. Metinde, görsel kullanılması durumunda, görsel künyesi (bilgi) görselin altında verilmelidir.

Sanat eseri için künye bilgisi aşağıdaki gibi olmalıdır:

Sanatçı adı, Yapıt adı (italik), tarih, malzeme/teknik, boyut (örneğe bkz.)

Pablo Picasso, Avignonlu Kızlar, 1907, Tuvale Yağlıboya, 244 x 234 cm.

C) Kaynakça

1. Metin içindeki göndermeler parantez içinde (soyadı, tarih: sayfa no) şeklinde belirtilmelidir. Örnek: (Turani, 1982: 192). Üç satırdan az doğrudan alıntılar, satır arasında ve tırnak içinde; üç satırdan uzun doğrudan alıntılar ise satırın sağından solundan ikişer santimetre içinde, blok halinde, 9 puntoyla, tek satır aralığıyla tırnaksız verilmelidir.

2. Metin içinde kullanılmak istenen **internet kaynakları** dipnot şeklinde verilmelidir. Bunun dışında dipnot **yalnızca açıklamalar** için kullanılmalıdır.

3. Metin Sonu kaynakçasında görsel kaynaklar ayrı başlık altında verilmelidir.

Kaynakça:

Görsel Kaynaklar:

4. Makalede kullanılacak olan İnternet Kaynağı, **Toplam Kaynak Listesinin %10'unu** geçmemelidir.

5. Kaynaklar, metnin sonunda, yazarların soyadına göre alfabetik olarak yazılmalıdır. Kaynaklar, bir yazarın birden fazla yayını olması halinde, yayımlanış tarihine göre sıralanmalı; bir yazara ait aynı yılda basılmış yayınlar ise (1980a, 1980b) şeklinde gösterilmelidir.

6. Metin içinde yararlanılan ve belirtilen kaynakların hepsi, metin sonundaki Kaynakçada da yer almalıdır. Metin içinde belirtilmeyen hiçbir kaynak Kaynakçada gösterilemez. Kaynakçada yazar ve eser aşağıdaki gibi gösterilir:

Kitap

Timur, T. (2000). Toplumsal Değişme ve Üniversiteler. Ankara: İmge Kitabevi.

Çok Yazarlı Kitap

Gülesin, M., Güllü, A., Avcı, Ö. ve Akdoğan, G. (2013). CNC Torna ve Frezelerin Programlanması. Türkiye: Asil Yayınevi

Çeviri Kitap

Hollingsworth, R. S. İlköğretimde Öğretim Yöntemleri (çev. S. Gürkan, E. Gökçen ve M. N. Güler) Gazi Üniversitesi Yayınları. No:214.

Bir Kurumun Yazarı ve Yayımcısı Olduğu Kitap

Devlet Planlama Teşkilatı. (2005). Ekonomik ve Sosyal Göstergeler (1950-2004). Ankara: Devlet Planlama Teşkilatı.

Bir Editör (veya editörler) Tarafından Hazırlanmış Kitap

Sayan, F. ve Yıldız, Ş. (Editörler). (2006). Yaşam Boyu Öğrenme. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü ve Pegem A Yayıncılık.

Bilimsel Dergi Makalesi

Bulut, H. (2001). "Kitle iletişim araçları ve suskunluk sarmalı", Gazi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 32 (1-2), 1382-1385.

Kahraman R. C., Borman, C., Hanımgil, M., Özler, H., Perçin, D., ve Sergen, L. (1993). "Kroner kalp rahatsızlığının belirlenmesinde rol oynayan faktörler", Sağlık Psikolojisi, 12(2), 76- 80.

Yazarı Belli Olmayan Makale

Anonim.(Kasım 1994). "Çocukların yaşamında oyunun rolü", Eğitim ve Bilim,18 (92), 35-47.

Yayımlanmış Tez

Kirazoğlu, F. (2010). Metal-Yalıtkan-Yarıiletken Yapıların Elektrik Özelliklerinin Frekans ve Sıcaklığa Bağlı İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Yayımlanmamış Tez

Küçükkebe, M. (2008). Batı ve Türk Müziği Üsluplarında Anlam Üretme Aracı Olarak Kemanın Sonolojik Analizi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Söyleşi / Röportaj / Doğrudan İletişim

Güllü, A. (2012, 19 Aralık). Ferruh Bozbeyle ile Demokrasi Üzerine Söyleşi. Ferruh Bozbeyle'nin Evi, Ankara.

Ansiklopedi veya Sözlük

Türk Dil Kurumu. (1969). Türkçe Sözlük (Genişletilmiş Baskı). Ankara: TDK

Editörler Tarafından Yayına Hazırlanmış Bir Kitapta Makale ya da Bölüm

Gülmez, M. (2006). "Kesintisiz İnsan Hakları Öğretimi ve Eğitimi". F. Sayılan ve A. Yıldız. (Editörler). Yaşam Boyu Öğrenme. İkinci Baskı. Ankara. Eğitim Bilimleri Enstitüsü ve Pegem A Yayıncılık, s. 84-105. 35

Sempozyum Bildiri Metinleri

• Bildiri/Yayımlanmış

Köklü, N. (1996). "Üniversite öğrencilerinin istatistik kaygı puanlarına etki eden faktörler", A. Yıldız (Ed.).Devlet İstatistik Enstitüsü Araştırma Sempozyumu(ss. 73-84), Ankara.

• Yayımlanmamış

Köklü, N. (Kasım 1996). "Üniversite öğrencilerinin istatistik kaygı puanlarına etki eden faktörler", Devlet İstatistik Enstitüsü Araştırma Sempozyumu, Ankara.

İnternet Kaynağı

• Yazarı Belli Olan Makale

İnternet: Beach, D. (December, 2003). A Problem of Validity in Education Research. Qualitative Inquiry, Vol.9. Web: <http://qix.sagepub.com/cgi/reprint/9/6/859> adresinden 8 Ocak 2007'de alınmıştır.

• Yazarı Belli Olmayan

İnternet: From character to personality. (1999, Dec). APA Monitor, 30 (11). Web: <http://www.apa.org/monitor/dec99/ss9.html> 22 Ağustos 2000'de alınmıştır.

SID

Sunuş

Değerli sanatseverler,

Sanat ve Tasarım Dergisi'nin Aralık 2020/26. sayısı ile sizlere yeniden merhaba diyor, yeni bir sayının coşkusunu ve mutluluğunu yaşıyoruz. Bu sayımızı, Süleyman Saim Tekcan Özel Sayısı olarak hazırladık. Süleyman Saim Tekcan ressam, heykeltıraş, grafiker, özgün baskıcı, gravür sanatçısı, sinema oyuncusu, müzeci... Kısacası, özgünlüğüyle kendi tarzını, üslubunu yaratan bir sanatçı; yani kendi olabilen insandır.

Sanat ve Tasarım Dergisi'nin bu sayısında otuz beş özgün makale yer alıyor; bunlardan ilk on'u Süleyman Saim Tekcan'ı konu ediniyor.

Derginin üç yazısı, Süleyman Saim Tekcan'ın özgeçmişinden kesitler içeren, o'nu okuyucuya tanıtan yazılardır. Abdullah Kasap, el yazısıyla arkadaşı S. S. Tekcan'la ilişkilerini, onun hakkındaki düşüncelerini dile getirirken Özge Saydam Demirkol da Tekcan'ın yaşamını, sanatını, eylediklerini kronolojik olarak anlatıyor. Umut Demirel, Süleyman Saim Tekcan'ın sanat hayatını, yapıtlarını, kurduğu atölyeleri ve müze kurma çalışmalarını irdeleyerek sanatçının Türk sanatına ve eğitimine katkılarını değerlendiriyor.

Dilek Karaaziz Şener ise, Tekcan'ın döngüsel seyir sergisi ve biçemi üzerinde derin yorumlamalarda bulunuyor. Bülent Salderay ve Zeynep G. Çalimli, ortak yazılarında müze kavramını ve Tekcan'ın kurduğu İMOGA'yı (İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi) değerlendirirken sonraki makalede Bülent Salderay ve Yılmaz Çıracıoğlu, at simgesinin Türk kültüründeki anlamını ve Tekcan'ın resimlerine atın nasıl yansıdığını değerlendiriyorlar. Bir başka yazıda Hamide Vural, Süleyman Saim Tekcan'ın hat sanatıyla beraber resmettiği at figürlü özgün baskı çalışmalarını değerlendiriyor. Tekcan'ın Gazi Eğitim Enstitüsü yıllarını Alev Çakmakçı Kuru, bugün birer belge niteliğine ulaşan fotoğraflarla süsleyerek anlatıyor. Zeliha Kayahan ise, Süleyman Saim Tekcan'ın baskı resim örneklerini sunduğu Uygarlıklar Serisi üzerine duruyor. Metin Erksan'ın yönettiği Sevmek Zamanı adlı film, anlam ve sinematografik açıdan Türk sinemasının kült filmlerinden biri olmasının yanı sıra üç başrolden birini Süleyman Saim Tekcan'ın canlandırmasıyla da ayrı bir önem taşır. Serra Erdem, Sevmek Zamanı filmini ve filmin en önemli rollerinden birini canlandıran Tekcan'ın sinema sanatındaki serüveni üzerinde duruyor.

Bu on yazıdan sonra halı, müzecilik, sinema, film, yapay zekâ ve sanat uygulamaları, çağdaş sanatta deneyimler, resim onarımı, bellek ve hafıza, fotoğrafçılık, dokümacılık konularında her biri titiz araştırma ürünü, zengin içerikli, alanına katkı sağlayıcı, özgün yirmi beş yazı geliyor. Okuyucusuyla buluşturılmaktan ayrı bir gurur duyduğumuz bu makalelerin, sanat camiasına önemli açılımlar getireceğine inanıyoruz.

Dergimizde yayınlanmak üzere gönderilen yazılarda nesnellik, bilimsellik, yaratıcılık, özgünlük, kısacası "kalite" arayışımız devam ediyor. Çünkü, her dergi, aynı zamanda bir okuldur. Dergide özgün ve alanına katkı sağlayıcı yazıların yayınlanması, her bir araştırmacının bilgilenebilmesine, örnek almasına ve yeni yazı yazması için esinlenmesine bir vesile olacaktır. Bu çerçevede dergimize yazı gönderen yazarlarımıza, kendilerine gönderilen yazıları nesnel ve tarafsızlıkla değerlendiren hakemlerimize ve siz değerli okurlarımıza teşekkür ediyoruz.

Sağlıklı ve üretkenlik içinde bundan sonraki sayılarımızda buluşmak dileğiyle...

Prof. Dr. Mustafa SEVER

Editör

- 38 “Sıra Arkadaşının Kendi El Yazısından Süleyman Saim Tekcan”
Abdullah Kasap
- 49 “Kendini Yaratan Sanat”
Özge Saydam Demirkol
- 55 “Süleyman Saim Tekcan’ın Döngüsel Seyir Sergisi ve Sanatçının
Biçemi Üzerine Değerlendirmeler ”
*“Evaluations on the Style of the Artist Through Süleyman Saim
Tekcan’s A Cyclical Odyssey Exhibition”*
Dilek Karaaziz Şener
- 83 “Müze Kavramı, Süleyman Saim Tekcan ve Imoga-İstanbul Grafik
Sanatlar Müzesi”
*“Museum Concept, Süleyman Saim Tekcan and Imoga-İstanbul Graphic
Arts Museum”*
Bülent Salderay, Zeynep Gönülay Çalıklı

101 “At Simgesinin Anlamı ve Süleyman Saim Tekcan Resimlerindeki Yansımaları ”

“The Meaning of the Horse Symbol and Its Reflections on Süleyman Saim Tekcan’s Paintings”

Bülent Salderay, Yılmaz Çıracıoğlu

117 “Süleyman Saim Tekcan’ın Hayatı, Sanatı ve Riva Atları”

“Life ,Art and Riiva Horses of Süleyman Saim Tekcan”

Hamide Vural

139 “Süleyman Saim Tekcan’ın Gazi Eğitim Enstitüsü Yılları”

“Süleyman Saim Tekcan’s Gazi Education Institute Years”

Alev Çakmakoglu Kuru

157 “Baskı Resim Alanında Bir Duayen Süleyman Saim Tekcan ve “Uygurluklar Serisi” Üzerine”

“Süleyman Saim Tekcan, A Doyen in the Field of Printmaking and on “Civilizations Series”

Zeliha Kayahan

173 “Süleyman Saim Tekcan”

“Süleyman Saim Tekcan”

Umut Demirel

191 “Türk Sineması’nda Kötü Bir Aşık: Süleyman Saim Tekcan”

“An Evil Lover in Turkish Cinema: Süleyman Saim Tekcan”

Serra Erdem

211 “Avrupalı Ressamların Tablolarında Resmedilen Transilvanya Halıları Olarak Adlandırılan Batı Anadolu Halıları”

“Western Anatolian Carpets Named Transylvanian Rugs Depicted in Paintings of European Painters”

Elif Aksoy

237 “Anadolu Medeniyetleri Müzesi Frig Kostümleri Tasarımı Projesi”

“Anatolian Civilizations Museum Phrygian Costume Design Project”

Ali Akın Akyol, Asuman Alpagut, Gülşen Serdar

- 253 “Anish Kapoor’un Eserlerinde Kültürel Etkileşim”
“*Cultural Interaction in the Works of Anish Kapoor*”
Aykut Ateş, Ali Ertuğrul Küpeli, Meliha Yılmaz
- 277 “Yapay Zekâ ve Sanat Uygulamaları Üzerine Güncel Bir Değerlendirme”
“*A Current Evaluation on Artificial Intelligence and Artworks*”
Özgür Ballı
- 309 “Çağdaş Sanatta Öznel Bir Deneyim; Ütopyaların Bireysel Yansımaları”
“*A Special Experience In Contemporary Art; Individual Reflection Of Utopia*”
Mehtap Bingöl, Naile Çevik
- 331 “Schaumburg Şatosu’na Ait Yağlı Boya Tuval Resimlerinin Onarımı”
“*Restoration of Oil Paintings on Canvas of Schaumburg Castle*”
Berna Çağlar Eryurt

- 355 “Müze Sergilemelerinde Kültürlerarası Etkileşime Örnek: İznik Seramikleri”
“*Example of Cross-Cultural Interactions in Museum Exhibitions: İznik Ceramics*”
Tuğba Diri Apaydın
- 373 “Bilimin Önderliğinde Daha İyi Bir Dünya Arayışı: Popperci Bakış Açısıyla Interstellar Filminin Değerlendirmesi”
“*The Search for A Better World Under the Leadership of Science: Evaluation of Interstellar Film From A Popperist Perspective*”
Emre Doğan
- 395 “Fotoğraflarla Geçmiş Hatırlamak: Güncel Sanat Pratiğinde Bellek ve Hafıza Çalışmaları”
“*Remembering the Past with Photos: Memory and Memory Studies in Contemporary Art Practice*”
Eren Görgülü
- 415 “Yapay Zekâ ile Sanatsal Üretim Pratiğinde Sanatçının Rolü ve Değişen Sanat Olgusu”
“*Artist’s Role and Changing Art Case in Artistic Production Practice with Artificial Intelligence*”
Engin Güney, Hasret Yavuz

- 441 “Kültürel Anlatılardan Amazon Kadınları Mitlerine: Hareketli Çizgi Roman Uygulamaları”
“From Cultural Narratives to Myths of Amazon Women: Motion Comic Book Applications”
Aylin Güngör, Şule Atılğan
- 469 “Oyun-İçi Fotoğrafçılık ve Video Oyunlarında Sanal Fotoğraf Makinesi Arayüzleri”
“In-Game Photography and Virtual Photographic Camera Interfaces in Video Games”
Burcu Nehir Halaçoğlu
- 497 “Resimde Gölgenin Kullanımı ve Burhan Doğançay’ın Yapıtlarında Gölge”
“The Use of Shadow in Painting and Shadow in Burhan Doğançay’s Works”
Özlem Kaçmaz Ateş
- 517 “Geleneksel Üretimlerin Tasarım Odaklı Düşünme Metodu ile Desteklenmesi: Çaput Dokumacılığı”
“Supporting Traditional Productions with Design Thinking Method: Rag Weaving”
Ayşegül Koyuncu Okca, Ezgi Kabukçu

- 537 “Dar Mekânlarda Esnek ve Fonksiyonel Mutfak Tasarımları”
“Flexible and Functional Kitchen Designs in Narrow Space”
Gizem Okçuğil Barışık, Esin Sarman Özen
- 563 “Kurumsal Kimlik ve Logo: Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Örneği”
“Corporate Identity And Logo: Ankara Hacı Bayram Veli University Case”
Zeynep Pehlivan Baskın
- 579 “Kültürel Belleğin Sanatla Yeniden Deneyimlenmesi: Doris Salcedo Örneği”
“Re-Experiencing Cultural Memory with Art: The Example of Doris Salcedo”
Firdevs Sağlam
- 603 “Kültürel Değerlerin Ambalaj Tasarımına Yansımaları: Portekiz Örneği”
“Reflections of Cultural Values on Packaging Design: Portugal Case”
Şirin Şengel, Bilge Kınam

627 “Üç Boyutlu Yazıcıların Çağdaş Seramik Sanatına Yansıması”
“Reflection of Three Dimensional Printers on Contemporary Ceramic Art”
S. Sibel Sevim, Veli Tutaş

647 “Covid-19 Pandemisi Sürecinde Slaktivizmi Yeniden Düşünmek”
“Rethinking Slacktivism During Covid-19 Pandemic”
Zeynep Merve Şıvın

671 “Eğitimde Dijitalleşme Kapsamında Oyunlaştırma Kavramı”
“Gamification In The Scope Of Digitalization In Education”
Görkem Tılıç

697 “Kocaeli Bölgesi Kültürel ve Endüstriyel Mirası Geliştirme Proje Önerileri”
“The Project Proposals for Cultural and Industrial Heritage Development in Kocaeli Region”
Oylum Tunçelli, Uftade Muşkara, K. Taha Hülagü

719 “Eğitim Yapısı Tasarımını Duyular Üzerinden (Yeniden) Düşünmek”
“(Re)Thinking the Education Building Design Through Senses”
Sümeyye Aybike Türk, Reyhan Midilli Sarı

753 “17. Yüzyıl Hollanda Sanatında Gündelik Yaşam Sahneleri: Janr Resmi”
“Daily Life Scenes in the 17Th Century Netherlands Art: Genre Painting”
Meryem Uzunoğlu, İpek Elif Milli

781 “Ontolojik Değişimlerin Endüstri Ürünleri Tasarımı Pratiklerine Yansımaları: Yıldız Tasarım ve Katılımcı Tasarım”
“Reflections of Ontological Shifts on Industrial Design Practices: Star Design and Participatory Design”
Merve Yavuz, Serkan Güneş

Sıra Arkadaşının Kendi El Yazısından Süleyman Saim Tekcan

Abdullah Kasap (1939 -) Isparta Atabey

1960-61 Gazi Eğitim Enstitüsü Mezunu

①

• Serigrafinin ustası, • Jokeysiz atlara
"Nat, bindiren" ve bu güzel atların
Kessamı, heykeltıraşı: Süleyman S. Tekcan;
"Dost-dost diye, niçesine sarıldım,
Benim sadık yarım, kara toprağım..."

Bu büyük ozan Aşık Veysel'in bile dostluk konusunda endişeleri vardır. Aslında dostu bulmak, dost olmak zor iştir... S. Saim gibi bir dostu sahip olanı, benim için çok değerlidir. Çünkü, güvenmeden dost olmak, iş günlüktür, güvenerek dost olmak ise, ömürlüktür. Gerçek dost, hayallerimi, umutlarımı destekleyen, seni yüreklendiren ve aynı değerlere sahip çıkarandır. Dost, insanın sigortasıdır, bazı insanlara, bazılarına şifa gibidir... Tıpkı Süleyman Saim'in çoğumuzun olduğu gibi...

"Kardeşlik zorunlu arkadaşlıktır, Arkadaşlık ise, seçilmiş kardeşliktir. Süleyman Saim de benim için ayren beyledir. Onu anlatmak pek de kolay değildi. Hangi yönünden başlayacağımı şaşırsın!..

Sil 1958 / Ankara... G. E. Enstitüsü Resim İş Bölümünün yetenek sınavları sonucunda kazanan öğrencilerin listesi asılmak üzere... Sınavı giren yüzlerce öğrencide heyecan dorukta... Nihayet listede ismini görenlerin sevincini anlatmada zor... Kazanan 38 öğrenci sınıflarını görmek için G. E. Enstitüsü beyaz mermer merdivenlerini aşarak sınıflara ulaşıyoruz... Trabzonlu Süleyman Saim, Kıbrıslı Ali Atakan ve Isparta'dan (öğren ilk eğr. okulundan) Abdullah Kasap, ilk tanışmamız böylece; sınıfın en arka sırasına yerleşerek gerçekleşiyor. Kısa sürede birbirimizi tanıdık, arkadaşlığa...

2
mızı üç yıl boyunca dostluğa dönmüştürerek, o güzelim yıl-
nın nasıl geçtiğinin farkına varmadan, öğrenerek, tacedun
çıkarak ve örnek bir arkadaşlık ve dostluk sergileyerek
çabucak geçiverdi...

O yılların G.E. Enstitüsü Resim-İş Bölümünün dev eği-
tim ve öğretim kadrosunu anımdan geçmek vefasızlık
olur. Onlar bizim, bu günlere ulaşmamızı sağlayan,
içimizdeki sanat ateşini ve meşalesini yedek unutul-
maz öğretmenlerimizdir... "EĞİTİM; Koveyi doldurmak değil,
ateşi yakmaktır. Bizlere bu aşkı aşılayan ve dalgı-
dalğa yurt saathına yayılmamızı sağlayan öncü ve
eğitici kadrolardır... Bu kadrolarda;

* Refik Epikman, Şinasi Barutçu, Nevide Gökaydın,
Adnan Turani, Necdet Pençe, Muhammed Bekir,
Mustafa Tömekçe, Ziya Uenal, Hidayet Telli, Veysel Er-
üstün, H. Fehmi Özcan, bir ara Selahattin Terhan,
Asistanlar: Müşide Jameli, Burhan Alkar, idiler.
Ayrıca; Pedagoji Bölümünden de psikoloji ve öğretim
metodu derslerimize gelen, Şakrî Selçukoğlu, Sıralıllık,
Muvaffak Nyank-Refik Darlı gibi değerli öğretmenleri-
miz oldu. Çoğunun ebediyete göçtüklarini biliyoruz,
Hayatta olanlara nice sağlıklı ve huzurlu yıllar ve rahmetli
olanlara da "IŞIKLARININ BOLDUMASINI" diliyoruz tümünü
saygı ve minnet duygularımızla anıyoruz...

Bizler, onların öğrencileri olarak, hayatımız boyunca
öğretmenlik ve sanat hayatımızda örnekimiz ve idolümüz
oldular. Onlardan daha iyi olabilmemizin de mücadele-
sini verebildikse ne mutlu!..

O yıllarda ülkemizde tek olan (Aziz Özalp Öğretmen
Okulu ve Eğitim Enstitüsünün işlevini yerine getiren
örnek bir kurum olulduğu ve bu günkü durumlarımızda
o okulumuzun ve öğretmenlerimizin varlığı sayesinde
gelebiliğimizin ONURLU ve BİLİNCİ İŞERİSİNDEYİZ...

Sokrat'ın Atina'daki Felsefe Okulunun dış korpusunda "Kendini
tanı, iç korpusunda da "Matematik bilmeyen okumaz..." sözünü
hatırlıyoruz. Rahmetli Barış Manço'nun bu deki "Adam olacak
çocuk" programını yıllarca izledik. Amaç; yeteneklerin erken
keşfedilmesi ve eğitimin erken başlamasıydı. Süleyman Saim
de henüz okul çağına gelmeden, Trabzon'da olara kenarların-
da çamurla oynayıp, heykeller yapıyor ve programlanıyordu
ve onu anlatan kitaplarından öğreniyoruz (Sungay Akın'ın ve
T. Tekelioğlu'nun). En önemlisi de 8-10 yaşlarında iken,
toplular bir sünnet düğününe katılarak (sünnet olmaz) ve ailesine
sürpriz yapma cesaretinde bulunmuştur. İlk okul 4. ve 5.
sınıflarda ise onu bir matbualele çıkarak okuyordu.
Kısa zamanda bu yerel gazetenin diğeri ve başka işlerini öğrenir...
Pasulan gazetelerin sokak-sokak gezerek satılma işi de
yine ona aittir. Amacı kazandığı paraları biriktirip, kitapçı-
da göberek "GÖZ KORDUĞU", (Rembrandt, Goya ve Rubens'in)
kitaplarını satın alarak inceler. Bizler ise bu tür kitapları
G.E.E. ne geldikten sonra tanışabiliyoruz. Netice olarak "Adam
olacak çocuk" daha o yıllarda amacını belirtmiş ve hedefe
bilinçli olarak yürüdüğünü görüyoruz. G.E.E. Resim-İş bölü-
münde 1. sınıfın sonunda Resim dersinden 34 kişi bitirmeye
sadece 4 kişi doğrudan 2. sınıfa geçtiler. Bu dört kişi; 5. sınıf,
Ramiz Aydın ve İ. Sami Gököz, Nejat Akkan'ın olmaları tesadüf
eseri olmaz, gerek!.. "Tarlada izi olmayanın, harman da yitizi
olmazmış" atasözümüzü doğrularcasına...

G.E.E. deki 3 yıl boyunca birbirimizi anlamanın çalışarak,
birbirimizi karmadan üç arkadaş olarak kusatlı bitirerek
içinde eğitimimizi tamamladık. Mevlânâ'yı çok iyi tanıma-
mıza rağmen, onun görüşlerine uymaya gayret ettik...

"Kusur bulmak için bakma birine,
Kusur bulmak için bakarsan bulursun,
Kusurları örtmeyi, manifest edin kendine;
(İşte o zaman kusursuz olursun...)" (Hz. Mevlânâ)
öğrenme ve öğrenme yıllarımız çok çabuk geçti.
Bu arada "27 Mayıs 1960", ihtilali ile o sanali günlerin
içinde olduk. 28 Nisan'da İstanbul'da öğrenci yürüyüşlerinin

başlamış, Turan Emekçi'nin ölümü bir anda ortamı gerdi.
Ertesi gün 29-Nisan'da da Ankara G.E.E. ve Teknik Öğretmen
Okulu öğrencilerinin Boşevlere yürüyüşü, baki yöneten kav-
vetlerinin bizi engellemeleri, geri dönüşümüz. A. Menderes
bizlerle görüşmek istedi, sonra da bir anda vasa geçti. G.E.E.
nın kız öğrencilerinin "SULT", sesleri üzerine; Menderes'in
"ousturun şu tavukları, sözünü sarfetmesi" Jassıada malike
melerinde gündem oluşturmıştı... Ertesi günü 30 Nisan'da
İstanbul ve Ankara'daki üniversite ve yüksek okul öğrencileri
zorunlu olarak memleketlerine gönderildi, bir ay olmaları da
27-Mayıs ihtilali ordu tarafından gerçekleştirildi. Dönüşür-
müze günler Ankara sokaklarında marşlar, türküler söy-
lerek Haziran ayında kutlayacağımız 19-Mayıs Gençlerin
ve Spor Bayramını sivil kıyafetlerle kutladık. Öte yandan
ülkemizde darbeler döneminin başladığını yıllar sonra
anladık!..

1961... Resim öğrenimini tamamlayıp 28-Haziran'da
kuralları çektilik, 30 Haziran Atatürk Lisesine depo tayinimi-
zin yapılması, iki gün içinde de marşlarımızı okuyarak,
cipar-topar görev yerlerimize dağılmamız telaşlı oldu ve
iletişim kopukluklarına sebep oldu, sadece mektuplaş-
yorduk... Artvin Öğretmen Okulunu çeken arkadaşım, bir süre öğ-
retmenlik yaptıktan sonra vatan görevini tamamlamak üzere
askere gidiyor. Askerlik dönüşü tayini "mezun olduğu okul olan,
Trabzon Öğretmen Okuluna atanıyor. Aynı yıllar ben de Elbistan
Lisesinden İspartan Ş.A.İ.K Lisesine tayin oluyorum. 3 Arkadaşımız
Ali Atakan ise Kıbrıs'lı olduğu için Kıbrıs'ta görev aldı. Maalesef
onu erken bir yaşta kaybettik (Onun gibi 38 kişilik sınıftan sekiz
arkadaşımız da rahmetli oldu. Mekanları Cennet olsun...)

Sınıf arkadaşımız A. Surt Kızıltug'da yedek bulma için İsparta'da
bulunuyordu. Bir gün bana Süleyman Saim'den haber getirdi.
Yerel Trabzon gazetesinde "Süleyman Saim", telaslı tiyatroya dönük
haberini okumuş... G.E.E. de iyim Avci yönetiminde "Kahvehane"
adlı bir oyunda oynadığını biliyoruz ama Trabzon'da da tiyatro ça-
lışmalarına devam ettiğini öğrenmiş olduk... Bu arada SES me-
nuasının açtığı "Keşpele Yarışmasında", ilk on arasında onun da is-
mini görebek sedinyoruz. "Sevmek Zamanı, Sevgili Öğretmenim"
filmlerinde başarılı roller alıyor... Rol arkadaşları; Sami Beçer

Müşfik Kenter, Hülya Köçyigit, Ediz Han gibi yeni sanatlar.
Anak, Yedigöller'in tasarruf bonolu, yilba nedeniyle sinemaya
burakıp, Almanya'ya baskı teknikleri üzerine incelemeler ve yeni
teknikler araştırması ağır basıyor. Almanya'dan dönüşü rahmetli
Şinasi Bozdoğan Öğretmenimizin tavsiye ve önerisi ile Fikirtepe Eğitim
Enstitüsü Resim-İş Bölümüne oluyor. Kuruluş aşamasında olan
bu okula en son teknikleride içeren çalışma alanları oluşturul-
du; Ramiz Aydın, İsmail Avcı, Tüfeyik Karaböyük ve İsa Başlı-
oğlu gibi yetenekli arkadaşlarımızla bir kadro oluşturuyor.
Amaç, baskı ve serigraf konusundaki yenilikleri Öğretmen
adaylara "uygun mekânlarda", öğretebilmek... Çalışmalar
hızlı bir şekilde semeresini veriyor, başarılılar art arda geliyor.
Öncelikle; Sığirtli Çeşme'deki baskı atölyesi, arkasından
Çamlıca Sanat evinin kuruluşu... Her iki atölyede de çok başa-
rılı çalışmalar gerçekleştiriyor, atölyeleri adeta bir OKULA dö-
nüşüyor (Türk Resim Sanatının ustalarının üretim yaptığı ve
fikir alışverişlerinde buldukları bir yuva ortamı...)

Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi kurulması,
en son baskı atölyelerinin kurulması ve en yeni tekniklerle sa-
natçı adaylarına örnek-verimli öğretiminin yapılması, Profesör-
lük unvanının kazanılması. İŞIK ÜNİVERSİTESİ Güzel Sanatlar
Bölümünün kurulması, Jedd Tepe Üniversitesi G.S.B. nin kuruluşu,
ayrıca Büyükşehir heyet veren G.S.F. nin açılması, adanmış
bu yolla canlandırılması... Atölyelerde üretilen eserlerin art-
ması ve yer problemi oluşunca da İMOGA'nın (İstanbul Modern
Grafik Art) oluşturulması kurgulanmaz oluyor...

Sığirtli çeşmede başlayıp, Çamlıca Sanat evinde devam
eden çalışmalar ve üretilen eserler daha sonraki yıllarda
Türk Resim ve Baskı sanatının temelini teşkil etmiş olup;
Baskı teknikleri ve Türkiye'nin ilk ve tek baskı müzesi olan İMOGA,
nın oluşmasının zeminini hazırlamıştır. Her iki atölyede ça-
lışan sanatçılar, Atölye olanaklarının tümünden yararlanarak üre-
tikleri eserlerin belirli bir kısmını atölyeye bırakarak İMOGA fikri-
nin de oluşmasına katkı sağlanmıştır. Ayrıca bu seçkin sanat-
çıların üretim dışındaki sohbetleri adeta Türk Resim Sanatının
o anki fotoğrafını görüntülediği gibi, nerede olmaları...

gerektiğinin de ypl haritasını çizen "OKUL", hüneryetine bürünmüştür. Türk Resim Tarihini sanatına, binlerce öğreneyi yetiştirerek katkı sunmuş, yaptığı eserlerindeki kendine has uslubu, ortlar ve hatlarıyla, "Baskı tekniğindeki buluşuyla", yapışlı boyalar, sulu boyalar büyük boy serigraf baskılarıyla, hele-hele birbirinden alımlı at heykelleriyle une konuşmuş, gönüllere tokt kurmuş olan başına değildir. Sanat konulu tv. programları ile de eğitimi ve paylaşımcı kişiliğinin bir gereğidir. G.E.E. de Sanat Tarihini Öğretmenimiz Nurettin Coşkunlu, "Sanat bir tesadüftür, sanatçı ise bu tesadüfün sık sık tekrarlayan kişisidir...", sözünün doğrulamasını, çalışmalarını, ürettikleri, aklını ve yeteneğini zorlayabilen Süleyman Sa'im Tekcan; Taklit edilemeyen, kendili çizgisini koruyup yenileyebilen bir ekolün yaratıcısı olmuştur. Tabiriki, başarıları merdivenleri eller cepte çıkılmaz, Başarının %99 tar, %1 i de yetenektir. Mümin Bekman "Her şey seninle başlar, adli başarıyı unuttuğın kitobunlar; Başarısızlığa uğradığımız zamanlar da, taş ocağına gider taş ustasını seyrederim. Taş ustası koca balıyozunu taşın aynı noktasına yüz kere vurur, taş beher mısın demez, 101. vuruşta ise taş; tuzlac-buz olur... Taşı kıran 101. vuruş olgılıdır, ondan önceki vuruşlardır der M. Bekman...

BAŞARI: EMEK-TER-CESARET-BİLGİ-YETENEK ve de ÇOK İSTE MEKTİR... Başarının görünüşü güzeldir ama, genellikle tez köktür. **Çok gezen mi? Çok okuyan mı bilir? İkisi birlikte ise Süper olur.**

"Süleyman Sa'im yoğun çalışmalarının yanı sıra "Sanat ve serigraf konulu", konferanslar için çok ülkeden davet almış, dünyaya görmediği ülke kalmamıştır. Bu fırsatları o, bir inceleme-araştırma gezilerine, fırsatını dönüştürmüştür. Sanat alanındaki yenilikleri yakından takip ederek, yeniliklere açık olmayı başarmıştır. Gezdiği ülkelerde, sanat eğitiminin orta dereceli okullarda başladığını görmüş; bu konuya katkı yapmıştır. Düşünce ve görüşlerini İLK FIRSATTA, arkadaşları olan Milli Eğitim Bakanları Anni Akyol'a (rahmetliye) açmış, o da bu görüşe sahip ekmiştir. İncelemeler, hazırlık ve komisyon çalışmalarını sonunda "her ilde bir Güzel Sanatlar lisesi, açılır ve bu liseleri artı yetenek sınavları ile öğrenen olur."

11.19... 19... 88 yılı

Bu liselerin açılmasında önemli bir görevi yerine getiren arkadaşım S. Sa'im Tekcan, ülke güzel sanatlarına yaptığı bu ileri görüş ve katkıdan dolayı ne kadar gururlansam yeridir. 1955 yıllarında sadece (Çapano Eğitim Enstitüsünde) Resim-iş Bölümüne hazırlık amaçlı Resim Seminerini hatırlıyorum. Bu çalışmalar ise daha kapsamlı ~~tar~~ sanatın tüm dallarına hazırlık amaçlı oluşu bir yeni atılım... Yıllar içinde program değişiklikleri yapılmış olsa da "işlevi doğrultusunda yörsertilmeleri", ülkemiz geleceğinin bir teminatıdır diyoruz ve bu okulların açılmasına katkıları olanların unutulmaması için düşünce ve zümmedeyim...

Süleyman Sa'im'in bir başka önemli özelliği de VEFA'da oluşudur VEFA; İstanbulumuzun bir semtinin çok, bir kulübümüzün adıdır ama bazen anlaşılan başka VEFA Lisesi'ne yetiştirildiği öğrencileri ile de çok ulüdür. Müjdat Gezen, Kemal Sunel ve Uğur Dündar Vefa lisesinde sıra arkadaşlarıdır. Her üçünde ayrı-ayrı özelliklerini ve güzelliklerini biliyoruz... S. Sa'im arkadaşımızın VEFA'sı ise; sözlük anlamına yeni katkılar sunacak cinstendir. Söylenen Bursa'da 60 yıllık arkadaşım-dostum Met. Öğretmeni Nuri Özasar, bir akrabasının uludağ Resim Böl. bitiren öğretmen olduğunu, ancak sanatçı olabilmeyi düşlediğini, mesul yaradımı olabileceğimizi sordu. Bu isteği arkadaşım S. Sa'im'e ilettiğimde "benim telefonumu ve adresimi ver, mutlaka bener gelisin, eğer Ben durumunu göreyim-gereğini yaparız", dedi.

Durum genç Resim Öğretmenine iletildi ve kısa zamanda adını dahi sormadığım genç kardeşimiz emin ellere ulaştı. Sonraki gelişmeler ise hepimizi şaşkırtacak cinsten.

* Genç Öğretmene sahip çıkılarak, İMOGA'da çalışmalarını sürdürmesi, İhtiyaçları ve ikametinin ayarlanması, bir süre sonra da Gamliha Sanat Evi'ne, kendi mekânlarında, evlatları yanında barındırması, Eğitiminde hayli ilerleme sağlanıldığını sonra da bir ÖZEL LİSEDE Resim Öğretmeni olarak görev başlaması, yetmedi evlenmesine de ön ayak olarak yurt dışı eğitimi için İngiltereye yola edilmesi VEFA'nın bir başka yönü, anlamı değildir. Pence de VEFA böyle bir şeydir ve hatırladıkça hep o ailenin, kardeşimin katılışını naslığı hep gözlerimi yosartmıştır, İYİ Kİ VARSINIZ ve benim arkadaşım SİNİZ!

Değerli kardeşim S. Saim'in en beğendiğim özelliğini de en sona sorduk. Aslında bu bir özellik değil; mutlak olması gereken ve vaz geçilemeyenimizdir!..

"Atatürkçü olmak, Atatürk'ü sevmek zorunda değilsiniz ama; bu ülkede yaşayan O'na, varlığımızın nedeni olan Atatürk'e sonsuz bir saygı ve minnet borçumuz olduğunun unutmamak gerekir", diyor rahmetli A. Tamer Kışılolu. Atatürk'ü gençlere en güzel anlatan Kemalci, devrimi, memleket aşığı (Ruhun sad, mekomin cennet olsun..)

Bizlerin ve gençlerin en büyük övünçümüz olan varlığımızın ve bu günümüzün mimarı Atatürk'ümüzün hedef ve direktifleri - ilkeleri doğrultusunda ilerlemek ve O'nun istediği olan;

"Benim anladığım gençlik, bu inkılabın fikirlerini benimseyip, gelecek kuzaklara aktaracak kişilerdir..."

Benim nazarımda 20 yaşında bir yohaz ihtiyar, 70 yaşında bir idealistte "güçlü bir GENÇTİR", ... sözüne layık olabilmek ve öğretmen olarak da;

"Yetiyecek çocuklarımıza ve gençlerimize, görecekteki öğrenim süresi ne olursa olsun, ilk önce ve her şeyden önce;

- Millî benliğine,

- Gelenek ve göreneklerine düşman

olan bütün unsurlarla mücadele gereği öğretilmelidir... Çünkü; Çalışmadan, yorulmadan ve öğrenmeden yaşamayı alışkanlık haline getiren milletler; önce haysiyetlerini, sonra hürriyetlerini ve daha sonra da istikballerini kaybetmeye mahkumdurlar...

H. Atatürk

NOT: Yolunuzu aydınlatan, bizi biz yapan, Atatürk ve devrimlerinin ışığını yok etmeye çalışanlara diyoruz ki; Biz, Atatürk'te ve O'nun ışığıyla var olduk, bu ışığı görmezden gelip kısıpalmaya çalışsanlar; Karanlıkta kalıp, muma muhtaç olurlar...

Canım arkadaşım, Dostum ve Seçilmiş Kardeşim;
Süleyman Saim Tekcan!

Bütün bu yaptıklarıyla yetinmeyip "Her gün en yeni eserimi üretmek için tuvalimin başına geçiyorum", demen, 80 yaşında bir sanatçı için, bitmez tükenmez yeteneğinin ve azminin en açık bir göstergesi olup; bizlerin de gurur ve onur kaynağımızdan başka ne olabilir ki!.. Seni tüm özelliklerinle anlatılabilmeye yeteneğine ulaşmanın mümkün değil, acizane bilebildiklerimi yazmaya ~ anlatmaya çalıştım, beni hoş gör!..
Seninle Sıra arkadaşın olabilmenin gururunu ve kıvançını her zaman yaşadım ve yaşayacağım...

Kalan ömrünün;

- * Geçen ömründen daha güzel,
- * O güzelim aile fertleriyle huzurlu ~ mutlu,
- * "Ürettiğin ve üreteceklerinle" görevini yapmış bir sanatçı ile huzuru ile,
- * Ülkemiz müzeciliğine kazandırdığın "İMOGA" nla ve Atatürk'le sonsuza dek yaşamak dilek ve duygularıyla sevgilerini sunuyorum ...

19. Mayıs - 2020 / Bursa
Sıra arkadaşın, Resim öğret.
"Abdullah Kaşap"

Kendini Yaratan Sanat

Özge Saydam Demirkol

Doğanın kucığında çocuk oldu, oyuncuğunu doğada buldu, oynarken yaptıkları sanat oldu. Ruhunu, bedenini doğayla besledi. Kendi oldukça, büyüdü. Büyüdükçe sanat o oldu, o da sanat.

Sanat eğitmeni, ressam, heykeltıraş, gravür sanatçısı, özgün baskı tekniklerinde bir mucit, sinema oyuncusu, dünyanın en iyi grafik sanatlar müzesinin kurucusu. Hayatını sanata, sanat eğitmenliğine adanmış, sanatla büyüyen, bunu yaparken de kendi tarzını yaratan özgün bir bilge, Süleyman Saim Tekcan. Yaratıcılığa iç dürtüsel olarak çocukken yönelen bu sanatçı ruh, yaşamı boyunca sanat yapma isteğine, gerekli kültürel birikimi de ekleyerek ve edindiği bilgileri geliştirip bilgece paylaşarak daha çok sayıda insanın da yaşamını sanatla doldurmaya devam ediyor. Köklerinden kopmadan, kültürünü benimseyip yarattığı özgün eserlerle bu kültürü zenginleştiren Süleyman Saim Tekcan'ın hayatını oluşturan sanat yolculuğunu anlatmak için üzerinde durulacak gerçek, Süleyman Saim Tekcan'ın, yolun kendisi olduğudur. "Sanatçı, kendi olabilen insandır" der Tekcan; seyir eder, duyar, canlandırır, bu döngüde ilerler sanatı, dünyanın en çok at çizen sanatçısı. Zamandan bağımsız, kendini tekrar etmeden yenilenen, yenileyen, keşfeden, keşfini paylaşan, özgürce, süreklilikte üreten, evrenselde kendi olan Süleyman Saim Tekcan.

Küçük bir çocukken, ata binen bir Çerkez kadını olan babaannesi hakkında babasının anlattığı hikayeler kulaklarında, başta at figürleri olmak üzere kızıl çamurdan insan, eşek figürleri, arabalar yapıyordu. Çocukluğunda annesi ile olan yakınlığı, çok sevdiği anıları ileride birer sanat eserine dönüştü. "Oğullar Omuzlarda", "Oğulları Taşıyan Analar" gibi eserleri bu duruma birer örnektir. Eserlerinde büyük yer tutan, Tekcan için çok önemli olan yeşil ve mavi, doğup büyüdüğü yer olan Karadeniz'in ona armağanı oldu. Resimle ilk tanışması okul çağlarında başladı. İlkokuldan başlayarak çok iyi öğretmenlerden eğitim aldı. Atatürk'ün yetiştirdiği öğretmenlerden resim dersleri aldı. Resim derslerinin yanı sıra, eliş derslerinde elinde iğne, patiska, bez üzerinde ilmek açtı, düğme dikti, kanaviçe yaptı. Ortaokulda resim atölyesine girdi, öğretmenlerinin getirdiği modellerin resimlerini yaptı, natürmortlar çizdi. Kayıhan Keskinok gibi değerli isimlerden eğitim aldı.

Resimle birlikte müzik eğitimi de aldı. Korolarda şarkı söyledi. Ortaokulu bitirip öğretmen okuluna gittiğinde ciddi biçimde enstrüman çalıyordu; mandolin çalıyor, flüt üflüyordu. Yaratıcılığa önem veren, Cumhuriyet döneminin öğretmenleriyle hem müzik hem de resim alanında iyi bir şekilde yetişti.

Tekcan daha sonra eğitimine Trabzon Erkek İlköğretmen Okulu'nda devam etti. 16-17 yaşlarında burada öğrenciyken, Trabzon'da Uzun Sokak'ta bir gazete bayiiinde vitrinde Michelangelo, Rembrandt ve gravür sanatının Dürer'den sonra en büyük ustası Goya hakkında 3 kitap gördü. Bugün bile hala sakladığı bu kitaplardan çok etkilendi. Bu dönemde arkadaşı Coşkun Güner'den suluboya yapmayı öğrendi, o dönemlerde çok sayıda suluboya yaptı. Okulun son yıllarında Trabzon'da stajyer öğretmen olarak gittiği Maçka Esiroğlu Okulu'nda folklor ile tanıştı. Müzikle hareketlerin uyumu, kostümlerin estetiği onu çok etkiledi ve folklor oynayan insanların resimlerini yaptı. "Horon" isimli eseri buna bir örnektir.

Dünyada başka bir örneği olmayan, fevkalade bir eğitim veren, Atatürk'ün kurduğu Gazi Eğitim Enstitüsü'nde eğitim aldı. Burada tiyatro çalışmalarına başladı. Devlet tiyatrolarının kurulduğu, merkezi bir kent olan Ankara'da tiyatro sanatçısı İlyas Avcı, Süleyman Saim Tekcan'ın yer aldığı tiyatro kolunu çok önemli tiyatro eserleri ile buluşturdu. Tekcan burada Avcı'dan hem tiyatro oyununun nasıl oynanacağı konusunda hem de diksiyon konusunda eğitim aldı. İlk olarak, "İki Sıkılgan" adlı oyunda başrol oyuncularından biri oldu. Bunu birkaç oyun daha takip etti. Sonraları Trabzon'da öğretmenlik yaptığı yıllarda arkadaşları Burhan Oltan, Haluk Ongan, İsmet Savaşkan ve Rüştü Yanlıoğlu ile birlikte Trabzon'da bir amatör tiyatro kulübü kurdu. Burada Joshua Logan'ın "Zafer Madalyası" adlı oyununda Mr. Roberts rolünde oynadı. Oyun 6 ay boyunca kapalı gişe oynadı.

Öğretmenliğe ilk olarak Artvin Öğretmen Okulu'nda başlayan Tekcan'ın, Artvin'de Artvin atabarıları, Artvin horonları, Artvin oyunları çok ilgisini çekti ve Kafkas oyunlarını çizdi. Burada öğrencileri ile birlikte Ödül isimli bir sanat yayını çıkardı. Çizdiği resimlerin bir kısmı Ödül dergisinde yayınlandı, desenler linolde oyularak dergide basıldı. Tekcan, 1960'lı yıllarda örnek bir dergi olan Kıyı dergisinin de genç kurucularından biriydi. Burada linolle oyduğu resimler basılıyordu. Tekcan, Türkiye'nin çok önemli kültür ve sanat dergilerinden, çok satan, çok ilgi gösterilen Varlık dergisinde de kapak ve yazıların süslemesi ile ilgili çizimler yapıyordu. Erzurum Yavuz Selim Öğretmen Okulu'na tayin olduğunda Erzurum yöresinin folkloruyla ilgilenmeye başladı, linol oyma baskıları Varlık dergisinde yayınlandı.

Trabzon'da Zafer Madalyası isimli oyunun ardından, kültür alanındaki

önemli isimler Tekcan'ın sinemada olmasını önerdiler. Tekcan'ın tiyatrodaki çekilen fotoğrafları Ses Mecmuası'na gönderildi. Ses Mecmuası'nda Süleyman Saim Tekcan ikinci oldu ve bundan sonra çok sayıda teklif aldı. Bu tekliflerden biri Metin Erksan'ın "Sevmek Zamanı" isimli filmiydi. Büyük bir mutlulukla bu teklifi kabul eden Tekcan, 1965'te sinema tarihinin kült filmlerinden, 50 yıl içerisinde Türk sinemasında her yıl yapılan yarışmalarda ilk 10 Türk filmi içerisine giren tek film olan, Metin Erksan'ın "Sevmek Zamanı" isimli filminde "Başar" karakterini canlandırdı, başrol oynadı. Böylece hem ismini sinema tarihine altın harflerle yazdırdı hem de Metin Erksan ile ömür boyu sürecek bir dostluk kurmuş oldu. Tekcan sonraki yıllarda Mimar Sinan Üniversitesi'nde öğretmenlik ve dekanlık yaptığı dönemde burada Metin Erksan'la birlikte görev aldı. Sevmek Zamanı ile aynı yıl, Çiçekçi Kız (Tiyatro sahibi rolünde), Sevgim ve Gururum (Don Juan Arif rolünde), Sevgili Öğretmenim (Öğrenci rolünde) isimli filmlerde rol aldı. Sevgili Öğretmenim adlı filmde bütün o dönemin Ses Mecmuası finalistleri yer alıyordu. Hülya Koçyiğit öğretmen rolündeydi. Ediz Hun, Süleyman Turan, Yusuf Sezgin ile birlikte bu filmde oyuncu olarak yer alan Tekcan, öğretmeninin resmini yapıp ona hediye eden öğrenci rolündeydi. Sinemada çalıştığı yıllarda Işık Lisesi'nde müdür yardımcılığı yapan Tekcan sinema kariyerini noktalamaya ve kariyerine akademik yönde ilerlemeye karar verdi. Trabzon'a döndü ve Trabzon Öğretmen Okulu'nda öğretmenliğe başladı. 1968 yılının Ocak ayında evlendi. Aynı yıl Elvan, 5 yıl sonra da Eda isimli kızları dünyaya geldi. Tekcan Trabzon Öğretmen Okulu'nda öğretmenken İstanbul Atatürk Eğitim Enstitüsü kuruldu. Tekcan 1968-1975 yılları arasında İstanbul Atatürk Eğitim Enstitüsü'nde eğitimci olarak görev yaptı ve bu okuldaki ilk baskı atölyelerini, lito atölyesi, serigrafi atölyesi ve gravür atölyelerini kurdu, birçok iyi ressam ve öğretim görevlisi yetiştirdi. Sonrasında Almanya'ya giden Tekcan, Türkiye'ye döndüğünde Milli Eğitim Bakanlığı'na eğitim enstitülerinde baskı atölyeleri kurulması için bir rapor hazırlayıp sundu ve Anadolu'daki kurumlarda da gravür ve serigrafi atölyelerinin açılmasında etkili oldu, böylece birçok kurumda baskı eğitimi başladı. Bu sıralarda kendine de bir atölye kuran Tekcan, özel bir şekilde kendi çalışmalarını sürdürdü. Türk resmi içerisindeki bütün büyük isimler gelip Tekcan'ın bu atölyesinde çalıştılar. Üretilen çalışmalar çoğaldıkça Tekcan iki özel atölye daha kurdu. Bugün IMOGA Müzesi'nin kuruluşunun gereği olan birçok eğitim bu atölyelerde yapıldı. (Kuyubaşı Aralık Sokak'taki ilk atölye, Söğütlüçeşme'deki ikinci atölye ve Tekcan'ın Çamlıca'da sanat evi olarak kurduğu Artess Çamlıca Sanat Evi). Bedri Rahmi, Nurullah Berk, Neşet Günal, Erol Akyavaş gibi Türk resminin önde gelen yüzlerce ismi Tekcan'ın atölyesine gelip çalıştılar. Tekcan'ın atölyesinde yaptıkları baskı ve ürettikleri eserlerin bir kısmını atölyeye bıraktılar. Bu eserler IMOGA Mü-

zisi'nin kuruluşunun altyapısını oluşturdu. Tekcan'ın kurduğu bu özel atölyeler teknik anlamda dünya çapında atölyelerdi. Buradaki birçok makineyi kendileri yapmışlardı ve bu makineler sanat üretimine ciddi katkı sağladı.

Süleyman Saim Tekcan, İstanbul Atatürk Eğitim Enstitüsü'nde eğitimciyken sol görüşleri gerekçe gösterilerek Şişli Orta Okulu'na sürgüne gönderildi. Şişli Ortaokulu'nda öğretmenken birçok akademi ve teknik üniversite Tekcan'a talip oldu. Tekcan, bunların içerisinde Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, eski adıyla Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'ni seçti, kendisine gelen talep üzerine buraya geçti ve burada öğretim görevlisi oldu. Burada atölyeler kurdu ve grafik bölümünde öğrenciler yetiştirdi. Bugün Türk resim sanatında baskı sanatçılarının çoğu bu atölyelerden yetiştiler. Süleyman Saim Tekcan, Artess isimli atölyesini kurduktan sonra burada serigrafi masalarının sayılarını artırdı ve dünyada daha önce kimsenin denemediği, boyalar kurumadan üst üste basarak kurumayan boyaların birleşmesiyle meydana gelen ara tonları elde etme imkanı veren "Yaş Üstüne Yaş Baskı" isimli serigrafi tekniğini keşfetti. Tekcan'ın yarattığı bu teknik uluslararası literatüre kendi adıyla geçti ve günümüzde de tüm dünyada Süleyman Saim Tekcan'ın adıyla anılıyor. Bu baskı tekniği, dünyanın pek çok yerinden insanların ilgisini çekti. Birçok kişi bu tekniği öğrenmek istedi. Tekcan'ın bienal ve treniyallerde yer alan, serigrafi baskı ile yaptığı "Yaş Baskı Üzerine Yaş Baskı Tekniği"ni birçok sanatçı çözmeye çalıştı. Tekcan birçok ülkenin önemli baskı sanatçılarından çalıştığı akademilerden, Yugoslavya'dan, Almanya'dan teklifler almaya başladı. Kanada'dan, Hollanda'dan öğretim görevlileri Türkiye'ye geldiler, birçok ülkeden Artess'e geldiler ve "Yaş Üstüne Yaş Baskı Tekniği"ni öğrenmeye çalıştılar. Yugoslavya'da Sarajevo Sanat Akademisi ve Ankara'da Bilkent Üniversitesi'nde özgün baskı seminerleri veren Tekcan, Yugoslavya'da Sarajevo Sanat Akademisi'ne özgün baskıdaki yeni buluşlarını ve teknikleri tanıtması için davet edildi. Tekcan'ın eserleri Sarajevo Akademisi Galerisi'nde düzenlenen büyük bir sergide sergilendi.

Yaptığı resimleri, içinde bulunduğu kültürün üzerine kuran Tekcan'ın bütün dönemleri Anadolu kültürleri üzerine kurulmuş dönemlerdir. Bu bazen Roma'dır, bazen Yunan'dır bazen Selçuklular'dan Osmanlı'dır. Tekcan eserlerinde ön plana çıkan At Figürü'nü şöyle anlatır: "At bizim kültürümüzde çok önemli bir motif çünkü at olmasa biz Orta Asya'dan Anadolu'ya glemeyecektik, Anadolu'ya gelip imparatorluk kuramayacaktık." Atın Orta Asya'da olmazsa olmaz olduğuna vurgu yapan Tekcan, "Orta Asya'da atın insanın en yakın dostu olması çok önemli, birlikte bir yaşam içinde bulunmuş olmaları çok etkileyici. Osmanlı'da da minyatürde çok önemli" der.

1989 yılı Tekcan'ın eğitimciliğinde bir dönüm noktasıdır. Tekcan Mimar Sinan Üniversitesi Grafik Bölümü Başkanlığı'na seçildi, dekan oldu, birçok görevler aldı. Akademi dekanlığı döneminde özellikle Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri'nin olmazsa olmaz olduğunu çok iyi bir şekilde keşfetmişti. Çünkü öğrenciler liselerden Akademi'ye hiç resim yapmadan geçiyorlar, kurslarda aldıkları eğitimle Akademi'nin sınavlarını kazanıyorlardı. Bu durum bazı eksikliklere yol açıyordu. Tekcan bu eksiklikleri fark edince Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri'nin kurulmasına öncülük etti. 1989 yılında ilk olarak Erenköy'de Avni Akyol Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi kuruldu. Bir yıl sonra Anadolu Güzel Sanatlar Liseleri Türkiye'de kurulmaya devam etti. Tekcan, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nden emekli olunca Yeditepe Üniversitesi'nin kurucu dekanlığını yaptı. 2007 yılında Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin kurucu dekanlığını yaptı ve Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Metin Erksan'ın görev almasını sağladı. Acıbadem Üniversitesi'nin Güzel Sanatlar Fakültesi'ni kurdu.

Günümüzde ise Tekcan, ilk olarak Kuyubaşı Aralık Sokak'ta, ardından Söğütluçeşme'deki ikinci atölyede ve sonrasında Artess Çamlıca Sanat Evi'nde 35 yıllık bir zaman içerisinde oluşturulan geniş bir özgün baskı resim koleksiyonunu kapsayan, yüzlerce sanatçının ürettiği bu eserlerin sayısının artması sonucunda bu eserlerin sergilenmesi için kurduğu IMOGA'da (İstanbul Museum Of Graphic Arts-İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi) Kurucu Yönetim Kurulu Başkanı olarak çalışmalarına devam ediyor. IMOGA, bugün dünya üzerindeki tüm grafik sanatlar müzelerinin içerisinde en büyük koleksiyona sahip müzedir.

IMOGA, 2020 yılında, Türkiye'nin kültür mirasına ve sanat dünyasına özgün eser, uygulama, yorum veya bilimsel araştırmalarıyla katkı sunanlara minnet ve teşekkür ifadesi olarak verilen, Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın en prestijli ve en yüksek değere sahip ödülü olan "Kültür ve Turizm Bakanlığı Özel Ödülü"ne layık görülmüştür.

Süleyman Saim Tekcan'ın Döngüsel Seyir Sergisi ve Sanatçının Biçemi Üzerine Değerlendirmeler

Öğr. Gör. Dr. Dilek Karaaziz Şener

Makale Geliş Tarihi: 15.10.2020
Yayına Kabul Tarihi: 27.11.2020

Özet

Süleyman Saim Tekcan, Türkiye'de sanat tarihi ve sanat eğitiminde yoğun üretimi, çalışmaları, zengin katkıları ve sanatsal üslubuyla ayrıcalıklı bir değerdir. Tekcan'ın sanat ve sanat eğitimi yolculuğu deneyim, üretim ve paylaşım bağlamları üzerine kuruludur. Makale, sanatçının altmış yıllık sanat yolculuğunun geçmişten bugüne izlerini sürecektir. Bununla birlikte esas yoğunlaşacağımız nokta, 2018 yılında Tekcan'ın sanat üretimini, zaman dizgesine ve üslubuna odaklanarak inceleyen ve sergileyen 'Döngüsel Seyir' adlı sergidir. İstanbul'da Tophane-i Amire Kültür Merkezi, Beş Kubbe Salonunda açılan serginin yapıtları, sanatçının altmış yılı aşan sanat yolculuğuna dair üretimlerini bir araya getirmiştir. Sergi, resim ve heykellerin özel bir izlikle seçilmesi, sanatçının farklı dönemlerine veya yıllara ait yapıtlarını bir araya getirip üslup bağlamında yeniden okumaya açmıştır. Tekcan'ın döngüsel seyrinin bütünsel süreci, böylece, düşünsel bir bağlamla yeniden ele alınmıştır. Bu düşünceyle, Tophane-i Amire binası, sanatçının yapıtlarını yeniden okumaya ve anlamaya yönelik özel bir mekân tasarımıyla sergi için özel olarak kurgulanmıştır. Binanın tarihi ile çağdaş bir sanatçının zaman yolculuğu mekânın atmosferinde bir araya getirilmiştir. Döngüsel Seyir sergisi, sanatçının yapıtlarını okumak, zaman içindeki deneyim, üretim ve paylaşımlarına daha yakından bakmak için önemlidir. Çünkü sergi, Tekcan'ı retrospektif anlayışın ötesine taşıyarak, zaman dizinini ortadan kaldırmış ve yapıtların (resimlerinin ve heykellerinin) birbirlerini zaman içinde nasıl etkilediklerini ön plana çıkarmıştır. Bununla birlikte izleğin somuttan soyuta farklı teknik uygulamalarla nasıl evrildiği, yapıtların nasıl okunması gerektiği, zamanın daha doğrusu yılların Tekcan'ın üslubunda salt sanatsal tutumunun ve duruşunun görsel seyrini nasıl etkilediğine dair yeni saptamaları ve okumaları ortaya çıkarmıştır.

Anahtar Kelimeler: Süleyman Saim Tekcan, Döngüsel Seyir, Sanat Eğitimi, Tophane-i Amire, Sergi

EVALUATIONS ON THE STYLE OF THE ARTIST THROUGH SÜLEYMAN SAİM TEKCAN'S A CYCLICAL ODYSSEY EXHIBITION

Abstract

Süleyman Saim Tekcan is an exclusive figure in history of art and art education in Turkey with his intensive production, works, rich contributions and artistic style. Tekcan's journey of art and art education is founded upon experience, production and sharing contexts. The article will trace the artist's 60 years of art journey from past to present. Besides, the point which we will focus on will be the "A Cyclical Odyssey" exhibition in 2018 which examined and exhibited Tekcan's art production by focusing on his time sequence and style. The art works of the exhibition which was opened in Beş Kubbe Hall of Tophane-i Amire Culture and Art Centre brought together the productions of the more than 60-year art journey of the artist. The exhibition, by selecting paintings and sculptures with a special theme, brought together artworks from different periods and years of the artist and opened them to a re-reading in terms of style. The holistic process of the cyclical odyssey of Tekcan is readdressed in a reflective context. With this idea, the interior of the Tophane-i Amire building was set up with a special space design oriented towards reading and understanding the works of the artist, exclusively for the exhibition. The history of the Tophane-i Amire building and the time travel of a contemporary artist were merged in the atmosphere of the place. A Cyclical Odyssey exhibition is important for reading the works of the artist and having a closer look at his experience, production and sharing because the exhibition brought Tekcan's artworks beyond time, removed the time sequence and brought to the way the artworks (his paintings and sculptures) influence one another in time to forefront. In addition to this, it revealed the new detections and readings about how the sequence evolved from concrete to abstract with different technical applications, how the artworks should be comprehended, and how time or rather years in Tekcan's artistic attitude and standing influenced his visual odyssey.

Keywords: Süleyman Saim Tekcan, A Cyclical Odyssey, Art Education, Tophane-i Amire, Exhibition

Öğr. Gör. Dilek Karaaziz Şener. Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, Ankara.

E-posta: dsener@hacettepe.edu.tr. ORCID: 0000-0001-5111-3724

*İnsan kendi kültürüyle düşünmeli ve sanat
seyrinde kültürünü harmanlayarak yol almalıdır.*

Süleyman Saim Tekcan

Giriş

Süleyman Saim Tekcan, Türkiye Sanat Tarihi ve Sanat Eğitiminde deneyim ve üretimlerini altmış yılı aşkın süredir sanat yaşamında paylaşan ayrıcalıklı bir sanatçıdır. Türkiye’de sanatçı kişiliğinin yanı sıra sanat eğitimindeki rolü, girişimleri, ülkemiz sanatına kazandırdıklarıyla ve eğitimi kimliğiyle ön plana çıkar (Görsel 1). Tekcan, özellikle özgün baskı atölyelerinin ve güzel sanatlar liselerinin kurulması, daha sonra da Türkiye’ye ilk baskı müzesinin kazandırılması için başlattığı girişim ve sonrasında da IMOGA’nın (İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi/Istanbul Museum of Graphic Arts) açılmasıyla ülkemizin sanat müzeciliğinin gelişiminde önemli adımlar attı. Yanı sıra ilk vakıf güzel sanatlar fakültesi ve bilgisayar destekli grafik eğitimi ve öğretiminin başlamasına öncü oldu.



Görsel 1. Süleyman Saim Tekcan, (Döngüsel Seyir sergisi kitabı için çekilen fotoğraflardan) IMOGA Müzesi, Kasım 2017.

¹ Türkiye’nin İlk Çağdaş Özgün Baskı Resim Müzesi olan IMOGA, İstanbul Anadolu yakasında, Acıbadem ile Göztepe arasında, Çamlıca tepesinin eteklerinde konumlandı. Giriş ve altındaki iki kat ile beraber toplam 1100 metre kare sergileme alanı olarak tasarlanan müzede, sürekli koleksiyondaki yapıtlar belli zaman aralıklarıyla dönüşümlü olarak sunuluyor. Binanın birinci katında Artess, Süleyman Saim Tekcan Özgün Baskı Atölyesi çalışmalarına devam ediyor. Ayrıca 2018 yılında kaybettiğimiz Heykeltıraş Ali Teoman Germaner’in atölyesi müzenin ikinci katında yer alıyordu. 2004 yılının bahar aylarında açılan IMOGA’nın nevanterinde yaklaşık 100’ün üzerinde Türkiye’den ve Dünyadan birçok sanatçının 5000’in üzerinde yapıtı sergileniyor. Artess Özgün Baskı Atölyesinde yıllarca çalışan sanatçıların yapıtlarından oluşan koleksiyona ayrıca satın alma ve bağış yoluyla da 200’ün üzerinde yapıt kazandırılmıştır. IMOGA Türkiye’nin Özgün Baskı alanında öncü sanat müzesidir. Bkz. <https://imoga.org/> (Erişim tarihi: 01 Eylül 2020).

Dünyanın en eski şehirlerinden biri konumunu koruyan ve her geçen yıl biraz daha gelişerek, nüfusu artan İstanbul, gerek Asya ve Avrupa arasındaki köprü konumu, gerekse kültürel mozaiki ve dinamiğiyle Türkiye sanatının geliştiği ve dünyanın tanıdığı önemiyle sanatçı için de değerlidir. Süleyman Saim Tekcan, 1974 yılında Türkiye’nin ilk profesyonel atölyesini kurdu. Tüm makine ve donanımlarının Almanya’dan getirildiği atölye uzun yıllar İstanbul ve Türkiye çapından tüm önde gelen sanatçıların çalıştığı, ürettiği ve özgün baskı resmi tanıtan, eğitimini hedefleyen bir merkeze dönüştürmeyi başarmıştır. Artess Özgün Baskı Atölyesi 1984 yılında, Çamlıca eteklerindeki yeni binasına taşınırken bir bakıma IMOGA’nın da ön temelleri de atılmış oldu².

Gelişmiş ülkelerde on dokuzuncu yüzyılda önem kazanan özgün baskıresim “grafik sanatlar”, bizde ancak yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren boya resminden farklı bir sanat olayı olarak kabul görmüştür. Görsel sanatların tüm estetik değerleri bu alanda da geçerli olmasına karşın, kullanılan baskı tekniklerinden dolayı pentürde elde edilemeyen değişik tatlar ortaya çıkarmıştır. Onun içindir ki bu yapıtların sergilenmesi, kendine özgü olarak ele alınmaktadır. IMOGA’da bunun bilinçli bir şekilde organize edildiği, müzenin kapısından girer girmez göze çarpmaktadır. Türk Özgün Baskıresim sanatında yer alan gravürlerin, ağaç baskıların, litografilerin, serigrafilerin sergilendiği aydınlık, ferah alanları, isteyenlerin çalışmasına sunulduğu atölyeleri ve her türlü kuramsal çalışmaların yapıldığı salonları ile IMOGA dünyanın sayılı müzelerinden biri olarak ortaya konmuştur (İçmeli, 2006: 10).

IMOGA günümüzde de öncelikle ait olduğu mevkide Anadolu Yakası’nın Ünalın semtinde hem kentin hem de ait olduğu çevrenin ziyaretçilerini kendine çekmeye devam ediyor (Görsel 2,3). Dünya müzelerine baktığımızda birçoğunun kent merkezlerinde yaratılan alanlarda yer aldığını ve ülkenin gelişmiş bölgeleri olarak belirlenen mekânlarında çekim merkezi olduklarını söylemek mümkündür. Fakat IMOGA’nın kentten uzak bir alanda kurulmuş olması günümüz müzeciliğinin önemli bir hedefini de yerine getirmektedir: Toplumun periferi kanadında bulunan ve yaşayan kitlelerin gelişmesine ve kültürel değerlerle kolektif belleğinin oluşumuna katkı koymak. Bu bağlamda Süleyman Saim Tekcan’ın IMOGA’nın

² Süleyman Saim Tekcan’ın baskıya olan bağlılığı, sırf yaratma sürecinden keyif almasından dolayı değil, aynı zamanda ekonomik, politik ve pratik anlamda ülkesini geliştirmeye yardımcı olma isteğinden dolayı da Artess Özgün Baskı Atölyesi, sanatçılar arasında fikir alışverişi yaptığı bir merkez konumuna geldi. Zamanla atölye, Amerika ve Avrupa’daki baskı merkezlerinde görülen bir anlayış ile sanatçıların bir araya geldiği, sanat hakkında konuşulup, tartışılan ve aynı zamanda da üretim yapılan bir yer oldu. 2004 yılında da atölye bir müzeye dönüşerek, otuz yıllık sürecin işlerini ve sanatçıların belleğini ziyaretçileri, araştırmacıları, sanat eğitimi öğrencileri, koleksiyoncular ve yine sanatçı atölyelerinin olduğu alanlarıyla yeni bir boyuta IMOGA’ya dönüştü. Bkz. IMOGA İstanbul Museum of Graphic Arts-İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi (16 Mayıs – 31 Temmuz 2006 tarihleri arasında Beşiktaş Çağdaş’ta açılan ‘IMOGA BEŞİKTAŞ’TA’ sergisi dolayısıyla hazırlanan sergi kitabı), 2006 İstanbul, s. 4,5.

kurulması kadar, inşa edildiği mevkide de geleceğe dair kültürel değerlerin aktarılması öngörüsünü görmekteyiz. Müze bünyesinde sürekli ve süreli sergi mantığıyla değiştirilerek sergilenen, Türkiye'den ve Dünyadan yaklaşık binin üzerinde yapıt bulunmaktadır. Müze koleksiyonu bağış ve satın alma yoluyla oluşturulmuş ve koleksiyonun zenginleşerek büyümesi hala daha devam etmektedir. Bununla birlikte de sanatçının Türkiye'deki çağdaş ve kültürel hayata olan katkısının çok yönlülüğü ve üretkenliği IMOGA ile farklı bir yöndeki portresini sunmaktadır.



Görsel 2. IMOGA Istanbul Museum of Graphic Arts/İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi sergi alanından görünüm, (Saydamlar: Ali Konyalı) (Solda)

Görsel 3. IMOGA Istanbul Museum of Graphic Arts/İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi sergi alanından görünüm (Saydamlar: Ali Konyalı) (Sağda)

Süleyman Saim Tekcan'ın yapıtları söz konusu olduğunda ise sözün başladığı nokta mutlaka Anadolu uygarlıkları referanslarıdır. Anadolu imgeleri sanatçının yapıtlarında kendine özgü bir biçimle yorumlanır. Bu özgün sanatsal kimliği ile coğrafyasından beslenerek, Anadolu simgelerini uluslararası bienallere taşımış ve böylece dünya ölçeğinde kendine yer edinmiştir. Sanatına kaynaklık eden tüm katmanlar, Türkiye arkeolojisi ve folklorik imgelerle karşımızda durmaktadır. Anadolu'nun üst üste katmanlaşan kültürel zenginliğini Tekcan'ın yapıtlarında görmekteyiz. Kültürlerarası yolculuk, kendi içinde malzeme ve biçim olarak çoğalarak,

somuttan soyuta ve soyuttan somuta döngüsel izlere taşınan etkiler bırakmıştır.

Tekcan'ın sanatsal kimliği, bir "yer" e bağımlı bir bağlama oturduğu ölçüde "yerel" -dir ve bu yerelliğin, ulusallık, din vb. kavramlarla belirlenmediğini özellikle vurgulamak gerekir. Anadolu uygarlıklarından ya da Selçuk, Osmanlı sanatından bir takım kültürel öğeler kullanırken yaptığı bir tür duyumsal arkeoloji'dir. "Bulutnu"ların, çağdaş bir sanatsal müdahaleyle yeniden değerlendirilerek yeni bir duyumsal hayat kazandığı bir arkeoloji (Uçkan, 1996: 14).

Süleyman Saim Tekcan'ın altmış yıllık sanat yaşamında, üretken ve her anın kendi gerçekliğiyle yoğrulmuş yapılan döngüsel seyrinin süreci söz konusudur. Öncelikle resminde somut ve soyutun halleri ince bir çizgi ile ayrılır. Ayrıca coğrafyanın etkileri yapıtlarında ön plana çıkar. Sanatçı yaşadığı çevreden, doğadan Anadolu Uygarlıklarından ve Osmanlı Sanatı'ndan beslenen betimlemelerle kendi özgün üslubunu ve tekniğini oluşturmuştur. Bu bağlamda sanatının yaşadığı coğrafyaya özgü bir duyumsal arkeolojisi olduğunu söylemek mümkündür. Coğrafya sanatçıya, her kültürel katmanının altından yeni simgeleri, sembolleri ve esin kaynaklarını keşfetme olanağı sağlar.

Beslendiği coğrafya ve çocukluğunun ait olduğu kökenleri, biçim verme yoluyla kendi düşünsel dünyasından izleyiciye sunar. Sanatla yoğrulmuş bir bedendir Tekcan. Tutarlı, inançlı ve ne yapmak istediğinin farkında olan, biçim ile oynayan, imge ile hesaplaşan, ifade ile aynı bedeni düşünsel bağlamda düğüm düğüm birbirine ekleyen, sürekli üreten ve kendi döngüsünde tekrara ve aynılığa düşme kuyusunun tuzaklarından uzak duran, bazen de zamanı es geçebilen farklı bir düzlemde yol alır (Karaaziz Şener, 2018: 7).

Süleyman Saim Tekcan'ın 03 - 30 Mart 2018 tarihleri arasında, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Tophane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi³,

³ Tophane-i Amire binası, XV. yüzyılda Bizans döneminde Ste. Claire ve Aya Photini kiliselerinin yer aldığı Metopon adlı bölgede kurulmuştur. Sultan II. Mehmet tarafından fetihten sonra kurulan top döküm merkezi, Osmanlı ordu ve donanmasının kullandığı askeri topların üretildiği yerdir. Bina, 1850'lerden sonra Osmanlı İmparatorluğu'nda silah sanayisinin ve silah ticaretinin merkezi olmuş, 1900'lü yıllarda bir süre eğitim merkezi olarak kullanılmış, 1958 yılında Askeri Müze olarak kullanılması gündeme gelmiştir. 1992 yılına kadar çeşitli düzenlemeler geçiren Tophane-i Amire binası, bu tarihte Mimar Sinan Üniversitesi'ne devredilmiştir. Günümüzde Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Tophane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi olarak hizmete açılan bu tarihi askeri binada Tophane-i Amire Beş Kubbe, Tophane-i Amire Tek Kubbe ve Tophane-i Amire Sarnıçlar olmak üzere üç ayrı sergi mekanı bulunmaktadır. Bkz. Eralp, Tophane-i Amire, XV. Yüzyıldan Günümüze Tarihi Oluşumu, İşlevleri ve İlk Restorasyon Çalışmaları, 1996; ayrıca bkz. <https://www.msgsu.edu.tr/pages/ModalWindowContent.aspx?cid=1429&rcid=1429> (Erişim tarihi: 28 Ekim 2020).

Beş Kubbe Salonu'nda gerçekleşen Döngüsel Seyir sergisi⁴, sanatçının zaman dizgesini zamansızlığa doğru odaklar. Çünkü zaman Kant'ın işaret ettiği gibi "hiçbir şekli kabul etmez"⁵. Sergide, zamanla birlikte her yapıtın kendi sürecindeki düşünsel yapısı ön plana çıkar.

Zaman boyutu benim resimlerimde ilk çağlardan mağara dönemiyle günümüzdeki çağdaş sanat akımları arasında 'zaman dilimi' olarak bütünü kapsayan bir dilim. Yani ben herhangi bir yerdeki bir zaman içerisinde yaşadığımı düşünmüyorum. Benim için bütün zamanların birikimlerinin bir sunusu vardır diye düşünüyorum. Yani ben burada zamanla herhangi bir zaman içerisinde, herhangi bir tiyatronun, herhangi bir sahnesi ya da herhangi bir tarihin bir yapıtı ile ilgilenmiyorum. Zamanın bütünü beni ilgilendiriyor. Bu bütün içerisinde yaşıyorum (Menemencioglu, 1995: 17).

Yaşadığı coğrafyadan edindiği izleri, seçtiği imgeleri zamanda yolculukla -her imge hem kendi zamanında hem de biçimlendiği zamandadır- bugüne getiren, çağdaş bir kimlik, bağlam ve biçime dönüşerek yeniden yorumlanır. Geçmişin kültür imleri geleceğin belleği durumundadır. Bu nedenledir ki serginin bağlamı daha önceki Süleyman Saim Tekcan sergilerinden daha farklı bir bakışa izleyiciyi yönlendirir. Sanatçı ve Döngüsel Seyir sergisi, birbirini sahiplendikçe, sanatın öyküsüne düşülen not zamanla yerini sağlamlaştırır. Her sergi, sanatçısının zamanına açılan kapıdır. Süleyman Saim Tekcan'ın sanat yolculuğu seyrini, belli bir zaman ve coğrafya bağlamında düşündüğümüzde, coğrafya Anadolu ve zaman da Anadolu'nun kültürel katmanlarındaki her bir uygarlığın etkileşim ağlarına takılıdır. Bu özgün bir kimliktir. Çünkü yüzeylerdeki imgeler, geleneksel bir estetik biçim ve kültürel sembol olmaktan çıkarak, teknik ve biçim verme

⁴ Süleyman Saim Tekcan'ın yaklaşık üç yıllık süreci kapsayan bir zaman diliminde üzerinde çalıştığı "Döngüsel Seyir" isimli sergi, 3-30 Mart 2018 tarihleri arasında Tophane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi'nde gerçekleşti. Kuratörlüğünü Dilek Karaaziz Şener'in üstlendiği serginin yerleşimini, Yeşim Demir ve Nevzat Sayın birlikte hazırladı. Sergide, sanatçının geniş zaman aralığından seçilen resim ve heykelleri özel bir izlek ile sunuldu. Tekcan'ın bu sergi için çalıştığı yeni işlerinden, 3,5 metre yüksekliğindeki alüminyum heykel ise ASAŞ Sanat'ın desteği ile atölyelerinde özel olarak hazırlandı. Sergi etkinlikleri arasında yer alan ve ilgiyle izlenen konferans ise 20 Mart 2020 tarihinde Sunay Akın ve Süleyman Saim Tekcan arasında gerçekleşti. Konferansın sonunda Ayla Karacan'ın solo bağlama resitali mekânın ruhunu ezgisel notalara dönüştürdü. Ayrıca Döngüsel Seyir Sergisi için Ayla Karacan'ın hazırladığı "A CYCLICAL ODYSSEY / DÖNGÜSEL SEYİR-SÜLEYMAN SAİM TEKCAN The Music Theme" için bkz. <https://www.youtube.com/watch?v=G0WYBzQG-k8> (Erişim tarihi: 29 Ekim 2020).

⁵ Bkz. Heidegger, Zaman ve Varlık Üzerine, (Çev. Deniz Kanit), İstanbul 2001, s.10'da kitaba önsöz yazar Joan Stambaugh, Heidegger'in varlık ve zaman üzerine düşünsel saptamalarını tanımlarken Kant'ın bu sözünden yararlanır. Tekcan'ın yapıtları ve özellikle resimlerini incelediğimizde, zaman kavramının "öncesi ve sonrası" gibi bildik bir dizin içerisinde yer almadığını görürüz. Döngüsel Seyir sergisinde yer alan 1976 tarihli tuval üzerine yağlıboya tekniğiyle yapılan iki resimdeki imge betimlemeleri, sergi için özel olarak tasarlanan 2018 tarihli "Döngüsel Seyir I" ve "Döngüsel Seyir II" isimlerindeki iki anıtsal heykelde, yeniden ortaya çıkar. Heykellerle ilgili olarak bkz. dip not 5. Değişim daha devingen hale gelen biçim dinamiğinde ve farklı bir malzeme ile yaklaşma isteğinde olan sanatçının duymusal arkeolojiyi olgunlaştırarak ortaya koymasındadır.

noktasında çağdaş bir gözlemcinin teknikleriyle buluşmaktadır. İki lemlere veya anıların derin hüznüne kapılmadan şemaların içinde kaybolmayı değil sorunları resim yüzeyinde (yağlıboya, desen, özgün baskı) çözümleyerek bugüne gelmiştir. Sanat yapıtının kökeni sorusu yirminci yüzyılda düşünürler tarafından çok sorulmuştur. Yapıt, sanatçının faaliyetinden doğar. Sanatçı nereden beslenir ve sanat yapıtı nasıl vücut bulur? Yapıt sanatçının, sanatçı yapıtının kaynağıdır. Heidegger'in de vurguladığı gibi, yapıttan sanata giden adımlar bir döngü değildir; denenen adımların hepsi aynı döngüde yer alırlar (Heidegger, 2001: 10).

Kaynaklardan beslenme, coğrafyasının kültür katmanları arasındaki yolculuklarından esinlenmek, ister kişisel isterse kolektif bellekle taşınan şeyler üçüncü unsur olan sanat ile buluşur. Tekcan'ın böylesi bir önermeyi oluşturmaktaki amacı, iki yola açılıyor ve bu yolları yeniden tek bir noktada topluyor. Birincisi kaynağından beslenen sanatçı oluşu, ikincisi ise kaynağını evrensel dile aktarabilen ve yıllarını zaman dizgesi olarak birinin bir diğeriyle ilintilendirilmesi prensibine sadık kalışıdır. Her iki yolun da birleştiği yön formların özgürleşmesidir. İzler izleri örtmüyor, aksine, izler izlerin peşi sıra farklı deneysel tatlara birbirine ekleniyor. Böylesi bir diyalektik bakış, yani doğası gereği kendi alternatifini yaratan düşünce pratiği, deneysel anlamda farklı teknik hatta malzemede değişkenini yaratıyor daima (Karaaziz Şener, 2018: 10).

Anadolu Uygarlıkları, Rembrandt'a Saygı, Doğadan Bulunmuş Nesnelere, Atlar ve Hatlar Adlı Dönemler ve Biçem Özellikleri

Süleyman Saim Tekcan'ın 1970'li yıllardan 2000'li yılların başına kadar geçen süreçteki temalarını incelediğimizde somuttan soyuta geçen bir biçem tavrının izlerini süreriz. Gazi Eğitim Enstitüsü'nü bitirdikten sonra, 1961-62 yıllarında Artvin Öğretmen Okulu'nda resim öğretmeni olarak görev alır. Erzurum, Trabzon ve sonrasında İstanbul'a tayin oluncaya kadar yapıtlarını bu yerlerin kültürüyle besler. "Kemençe Üzerine (Desen)", "Kemençeci (Serigraf)", "Trabzon Folklorundan (Desen)", "Karadeniz Oyunlarından Bir Estantane (Linolyum)", "Ana-Oğul ve Kızlar (Litografi)", "Armutlu'da Dinlenen Kadınlar II (Tuval-Yağlıboya)", "Aile Yolculuğu (Tuval-Yağlıboya)", "Baştacı Oğullar (Suluboya)" gibi resimlerinin ortak dilini eleştirmen ve sanat yazarları "Yerel Konulu Figüratif Çalışmalar" başlığında sınıflandırır. Bu bağlamda, Germaner, sanatçının, Trabzon folklorundan, Anadolu insanından esinlenerek figüratif çalışmaları ile sanat serüveninin seyrine başladığını vurgulanmaktadır⁶.

⁶ Germaner, Süleyman Saim Tekcan, İş Bankası Kibele Sanat Galerisi Sergi Kitabı, (12 Mayıs- 24 Haziran 2006), İstanbul 2006, s.13, 14'deki bu saptaması önemlidir. Ayrıca Germaner, Sanat Tarihi'nde sanatçıya dair biçem sınıflamasında dönemlerini nasıl belirleyeceğimiz ve üzerinde duracağımız konusunda detaylı bir metodoloji sunar.

Tekcan için Anadolu coğrafyası, tarihiyle, kültür değerleriyle yaşar. Anadolu her katmanıyla apaçık önündedir. Kültür katmanlarının arasındaki yolculuğu Trabzon'daki yıllardan başlayarak bugüne kadar insanıyla, formuyla, kültürel değerleri, idolleri, simgeleri ve hikâyeleriyle yapıtlarının temeline öncelikle tema ve sonrasında da her çağdaş sanatçı da olduğu gibi farklı teknik ve malzeme uygulamalarıyla yerleştirir.

Esas olarak Anadolu Uygarlıkları diye adlandırılan bu tarihsel mirasın katmanları birbirinden farklı kültürlerin üst üste birikmiş formların, sözlerin de tarihidir aynı zamanda. Kuşkusuz ki bu birikim sanat da dahil bütün çağdaş sanat kültür oluşturmalarına aynı zenginlikte, kullanışlı olanaklar sunmaktadır. Fakat gerçek bir sanatçı için durum çok daha heyecan verici ve tarihseldir. Çünkü karşısındaki birikim hem hemen önünde hem de iç derinliklerinde kodlanmış olarak bulunmaktadır ve bu da ona çok daha zengin, yaratıcı, kıskırtıcı duyumsal olanaklar biçiminde yansımaktadır (Kahraman, 2011: 10).

Döngüsel Seyir sergisinde sanatçının yukarıda belirttiğimiz ilk yıllarına ait resimleri sergilenmemiştir. Bunun nedeni ise son yıllardaki üretimleri incelendiğinde yaşadığı coğrafyanın insanı ve kültür formları arasındaki seyrinin kendi olgunluk düzeyinde farklı arayışlar ve deneyimlerle soyutlama biçiminde vücuda gelmesidir. Tekcan, kültür formları arasında dolaşırken ve yeni dünyalar keşfederken kendi kişisel ve ruhsal geçmişinin verileriyle hareket eder. Anadolu ile başlayan süreç sanat biçimine duyumsal bağlamı eklerken aynı zamanda da güncel ile olan ilişkisini de kurarak ilerlediğini, Tophane-i Amire'deki sergisiyle, izleyiciye hissettirmiştir. Heykellerden resimlere ve resimlerden heykellere geçişler, mekânın sonunda yer alan, video ve ses yerleştirmesi, kendi ruhunu her türlü coğrafi ve kültürel veriyle tamamlayan bir sanat serüveninin izlerini taşımaktadır (Görsel 4). Kısaca Anadolu, sanatçının kültürel olanaklarını hissederek, kullanarak bir alfabeye dönüştürdüğü önemli bir kaynaktır.

Tekcan, Türkiye'de bu olanakları zamanında ve yeterince fark edebilmiş, fark ettiklerinden filizlenerek kendisine özgü, modern yeni bir alfabe oluşturabilmiş çok az sayıdaki sanatçılarımızın en baş sırasında durmaktadır. Türk resminde felsefi olarak kendisinden önceki kuşaktan Nurullah Berk, Turgut Zaimoğlu ve hemşerisi Bedri Rahmi Eyüboğlu ve bu gibi isimlerin üzerinde bilinçle yürüyen bir yol iççisidir. Bu yönüyle bir bakıma "Yurt Resimleri" projesi içerisinde yer alan ilk Cumhuriyet ressamlarının düşünsel/görsel belleklerinin takipçisi de sayılabilir aynı zamanda (Kahraman, 2011: 11).



Görsel 4. Balamir Nazlıca tarafından hazırlanan *Unconcealment IV* filminin Döngüsel Seyir sergisinde gösterimi, 2018, İstanbul Tophane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi Beş Kubbe Salonu, (Fotoğraf: Hakan Gerçek).

1980 yılının ikinci yarısıyla birlikte bakış açısını, tekniğini ve merkeze yerleştirdiği tema seçimini Dünya ve Avrupa sanatına doğru çevirir. O dönemde yaptığı resimleri (gravürleri ve serigrafileri) Kahraman, tam da Batı sanatında olması gerektiği gibi yaratıcı ve devrimci bir yararlanma⁷ olarak tanımlar. Rembrandt'a Saygı serisi çağdaş bir dünyada kendi özgün biçimiyle esasında bir yer arayışı olarak yorumlanabilir. Bu dönemin ön plana çıkan en belirgin özelliği devinimdir.

Sanatçı söz konusu bu çalışmalarında Rembrandt'dan yola çıkarak, aslında esas olarak gravür tekniği için kullanılan boyanın geleneksel rengi sepya rengi ile yine Batı resmine ait ışık-gölgeyi soyutlayıp dönüştürerek resimlerine/özgün baskılarına yeni bir dilsel gerçeklik olarak yansır. Burada bizim gibi ülkelerde görülen ve fazlaca rastlanan bir dil/form/kültür kopyacılığından çok Batı sanatı geleneğinden doğrudan teknik, malzeme ve bilgi aktarımından, hatta bu aktarım kaynağı olarak insanlık birikimine yeni, özgün değerler katmaktan söz edilebilir (Kahraman, 2011: 12).

Döngüsel Seyir sergisi için 2016, 2017 ve 2018 yıllarında planlanmaya başlanan yeni resimleri, devinim, ışık, gizem, kozmik titreşimleriyle 1980'li yıllarına kendi güncel zamanından bir bakıştır. Serginin retrospektif bir bağlam içinde zamanı dizmekten öteye geçmesi de esasında bu

⁷ Tekcan, 1986 yılında Profesörlük ünvanı olarak, Grafik Anasanat Dalı başkanlığına getirilir. Bu görevini, Grafik Bölümü başkanı olarak bölümün teknik imkânlarını genişleterek, eğitime yeni dinamik boyutlar katarak sürdürür. Özgünbaskının farklı alanlarındaki arayışları Tekcan'ın kendi adıyla anılan bir serigrafi tekniğinin sürecini de beraberinde getirecektir. Konuyla ilgili olarak bkz. Uçkan, Süleyman Saim Tekcan, İstanbul 1996, s. 56. Ayrıca bkz. Kahraman, Süleyman Saim Tekcan'ın 50 Yılı 'İdoller', İstanbul 2011, s. 12.

yaklaşımıdır. Çünkü sergide yer alan özellikle diptik anlayışla düzenlenen büyük boyutlu resimler -ki bu resimler mekânın anıtsal bütünlüğüne göre sanatçı tarafından planlanarak, tasarlanmıştır- geçmişin ışık, gölge, doku ve katman katman yüzeye gravür tekniğiyle işlenen tavrına pentürle yeni ve çağdaş bir deneyimleme sunar. Diğer bir deyişle geçmişin deneysel arayışları bugünün yeni bakış açısıyla buluşur. Tekcan farklı bir zaman boyutuna yine kendi özgün diliyle geçmiş ve mekânla birlikte daha da anıtsallaşan yağlıboyalılarıyla dil, form, kültür etmenlerinin tam bir döngüsel seyrini yine izleyicinin duyum dünyasına bırakmıştır. Bakışın yüzeye çekildiği ve katmanlar arası yolculukta bu defa sadece geçmiş değil sanatçının öyküsünü de arayacağınız yeni bir arkeolojiye dönüşür (Görsel 5,6). Tüm bu işler sanatçının gözünden içsel imgelerdir. Yaşamış, tanıklık etmiş, bilgi edinmiş, kültürel değerleri içselleştirip kendi dünyasını düşsel imgelerine dönüştürmüştür. Tophane-i Amire sergisinin belki de en önemli sonucu hem ziyaretçilerinin hem de özellikle sanatçının kendi sanat yaşamını karşıdan bakıp izleyebileceği bir görsel imkanı sağlamış olmasıdır.



Görsel 5. İçsel İmgeler Serisinden, 2017, Tuvale marufle kağıt üzeri yağlıboya, 209x109 cm. (Solda)

Görsel 6. İçsel İmgeler Serisinden, 2017, Tuvale marufle kağıt üzerine yağlıboya, 209x109 cm. (Sağda)

Karışık teknik aracılığıyla yaratılan karmaşık doku geçişleri derinlik duyumunu, estetik kompozisyon düzleminde optik perspektife gerek kalmadan oluştururlar. Resme yönelen bakış, bu dokunun gerçekleştirdiği alçak rölyef etkileri sayesinde yakına doğru çekilir, yüzeyde gezinir, daha doğrusu bu rölyefleri izleyerek onlara dokunur, bakışın yüzeye bulunduğu anda da karşı konulmaz bir biçimde içeriye doğru çekilir, bir tür girdap etkisi... Boşluk ve doluluklar arasındaki titreşim, dokusal geçişlerle kitlelerin içine taşınarak girdap etkisini çoğaltır (Uçkan, 1996: 60).

Süleyman Saim Tekcan'ın İstanbul ve İzmir'de neredeyse aynı zamanda açmış olduğu ilk kişisel sergileri 1976⁸ yılıdır ve figüratif anlatımlar yerini soyut formlara bırakmaya başlar. 1976-1991 yılları arasında genel olarak Uygurliklar Serisi adı altında birleştirebileceğimiz bu dönem yapıtları; Türk Çeşitlemeleri, Uygurlik Katmaşığı, Hitit'e Gönderme, Anadolu'dan Gelen isimleriyle kendi içinde çoğalır. Görüldüğü üzere yine coğrafya ve coğrafyanın kültür katmanları somuttan soyuta geçiş sürecinde temanın döngüsel seyrini oluşturmaktadır. Resimlerdeki biçimler, sanatçının imgesel dünyasıyla buluşmakta ve ışığa verdiği önemle kültür emareleri kendi boyutlarını yaratmaktadır.

Soyut eksen, estetik kompozisyonun kurucu öğelerinden biri olarak hep oradadır ve bir çizgi, grafik bir şerit ya da ışık huzmesi olmanın ötesine geçmiştir. Sürekli titreşen bir hareketi taşıyan güç eksenini halinde, resimsel düzlemi katederken onu da titreştirir. Karışık teknik aracılığıyla yaratılan karmaşık doku geçişleri derinlik duyumunu, estetik kompozisyon düzleminde optik perspektife gerek kalmadan oluştururlar. Resme yönelen bakış, bu dokunun gerçekleştirdiği alçak rölyef etkileri sayesinde yakına doğru çekilir, yüzeyde gezinir, daha doğrusu bu rölyefleri izleyerek onlara dokunur; bakışın yüzeye bulunduğu anda da karşı konulmaz bir biçimde içeriye doğru çekilir, bir tür girdap etkisi... Boşluk ve doluluklar arasındaki titreşim, dokusal geçişlerle kitlelerin içine taşınarak girdap etkisini çoğaltır (Uçkan, 1996: 60).

1983-1984 yıllarında yeniden bir yağlıboya sürecine tanıklık ediyoruz. Bu sürecin resimleri soyut ve somut arasındaki ara kesitte yer alır. Natura Mutantis ya da Doğadan Bulunmuş Nesnelere serisi, önceki işleriyle organik bağlar kurar. Bununla birlikte Döngüsel Seyir serisinde yer alan bir grup 2017 tarihli işlerinde de aynı bağ devamlılık gösterir. Gerçeğin Belirdiği An Serisinden adlı bu işler, geçmiş ve geleceğin kesiştiği bir süreçtir (Görsel. 7, 8). "Belirsiz Objelerden Natürmortlar"⁹ serisinin çıkış noktası doğadır. Meşe

⁸ Süleyman Saim Tekcan'ın Döngüsel Seyir serisinde 1976 yılına ait iki yapıtı sergilenmiştir.

⁹ Uçkan 1996 yılında yazdığı sanatçının biyografi kitabında 1984 yılındaki yeni seri için "Belirsiz Objelerden Natürmortlar" tanımlamasını kullanır. Bu serinin önceki işleriyle bazı kurgusal ve tematik bağlar kurmasının yanı sıra yalnızca pentür/özgün baskı ayırımından kaynaklanmayan farklı bir atmosferi, Tekcan'ın sanat serüvenindeki bir sapağı ve bu sapağı aştıktan sonraki sürecin izlerini belirleyen bir çeşit köprü olduğunu söylemektedir. Bkz. Uçkan, a.g.e., s. 78. Bununla birlikte bu sapağın izlerine 2017 yılındaki çalışmalarında yine pentür ile keşiften bir yolda sanatçının rastlaştığını söylemek de mümkündür.

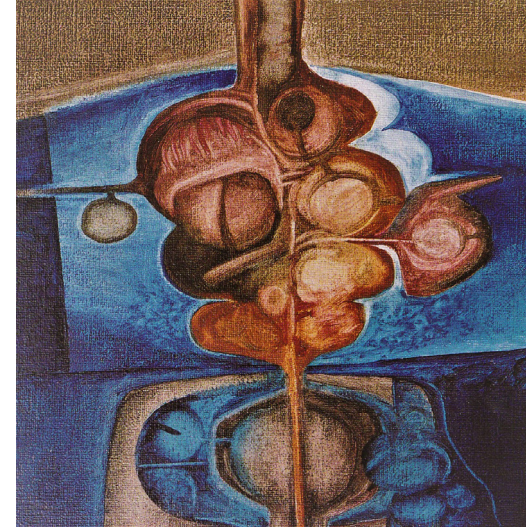
palamutu, yaprak, ağaç dalları, çeşitli meyveler olabilecek bu nesnelere form olarak sanatçının ilgi odağına yerleşir. Uçkan 1996 yılında sanatçıya dair biyografi kitabı yazısında, objelerin küresel, içbükey, dışbükey formları ve onları içine alan zarlar, kovuklar, çukurların kavimsi formları Barok¹⁰ biçim özelliği olarak yorumlar.

Bu resimlerde iç içe geçen kıvrımlarıyla öznel doğa görünümleri kuran barok bakış, bir "duyular mantığı"yla, duyulabilir ve düşünülebilir olan, dış dünya ve iç dünya, madde ve ruh arasındaki sınırı aşan bir hareketle, maddenin içindeki görünmeyen akışkan enerjiyi yakalayarak iç dünyaya taşıyıp zihinsel duyum kitlelerine dönüşmektedir. Doğanın içindeki dönüşüm gücünü yakalayan "duyular mantığı", başka her türlü mantıktan radikal olarak farklıdır ve dolayısıyla zihnin sonsuz kıvrımlarını maddenin kıvrımlarla açılan akışkan doğasına eşleyerek, simülasyon ve göz yanılmasıyla arınmış duyumlar üretecektir (Uçkan, 1996: 82).

Sonuç olarak 1983 ve 1984 yıllarındaki bu işlerin sanatçının öznel beğeni ve tercihini belirlediğini söylemekle birlikte esasında tüm biçimlerin özümsemişi ve formların kâğıt üzerine Lavi tekniğiyle dağıldığı Gerçeğin Belirdiği An Resimleri sanatçının zaman dizisindeki değişen, gelişen ve özgürleşerek öznelleşen arayışlarının ulaştığı noktadır. Artık objeyi değil an'ı resimler. Formlar üst üste yerleşir, aralarından geçen saydam yüzeylerle son dönem işlerinin daha bir kendine ve kendi arkeolojisinin duyumsal izlenim ve izlerine dönüş olduğunu vurgulamak gerekir. Renkten arınan söz konusu Lavi tekniğindeki resimler, saydamlaşan ve bazı yerlerde de -özellikle atların gövdelerinde- daha koyu siyah lekeler halinde daha bir üçlüdür, enerjiktir. Figürler yüzeyde, kıvrım kıvrım formlarıyla akar durur, buluntu nesnelere başlayan sürecin izleri rengin saflaştığı ve monokrom güce dönüştüğü etkilerle oynayan bir mantığın peşinden giderek biçim bulur. Döngüsel Seyir sergisindeki tüm işler, kendisiyle yüzleşen bir deneyimi bize gösterir. Zamanda yolculuk yapmak ve kendi zamanına bakış atmak, yeniden bir hesaplaşma ve deneyim mantığını geliştirmiştir. Hem kendisiyle hem zamanıyla hem de bir ömür boyunca ilgilendiği teknik ve temanın yeniden duyumlandığı kendi sanat öyküsüyle bir yüzleşmenin söz konusu olduğunu söylemeliyiz. Figür, tema, uygarlık emareleriyle birlikte bu son sergide sanatçının kendisi de özgürleşmiştir. Bu nedenle Döngüsel Seyir sergisi altmış yılı geriden bırakan sanatçının artık sapağı, soluk noktası

¹⁰ "Barok çizgi, sonsuza uzanan iç içe kıvrımların, ruhun ve maddenin kıvrımlarının birbirine tekabül ettiği, sonsuz sayıda noktada sonsuz sayıda eğriye dokunan sonsuz bir eğridir. Maddenin akışkan, gövdelerin de belli bir akışkanlık ve katılığı bir arada içerdikleri için esnek oldukları ve birbirlerine nüfuz edebildikleri, en küçük parçası kıvrım olan uçsuz bir sarma labirentidir Barok dünya" Bkz. Uçkan, a.g.e., s. 78, 82. Alıntının yapıldığı orijinal kaynak için bkz. Deleuze, Le Pli (Leibniz et le Baroque), Minuit, 1988, s. 4-9; 169; ayrıca bkz. Buci-Glucksmann, "Le plissé baroque de la peinture", Magazine Littéraire, S: 257, (Eylül 1988), s. 54-56.

veya deneyimlediği bir heyecanın ötesinde ayakları yere basan, kendisiyle konuşan, Sanat Tarihi'ne verdiği yönü tam bir seyir şölenine dönüştüren durak noktasıdır. Zamana atılan sanatçının özgün noktasıdır.



Görsel 7. Düşlediklerim ve Bulduklarım, 1983, Tuval üzerine yağlıboya, 40x40 cm. (Solda)

Görsel 8. Gerçeğin Belirdiği An Serisinden, 2017, Kâğıt üzerine Lavi, 110x60 cm. (Sağda)

1989 yılı ise sanatçının hem eğitimci hem de sanat yaşamında önemlidir. İstanbul Güzel Sanatlar Anadolu Lisesi kurulur; "Anadolu Uygarlıkları" ve "Atlar ve Atlılar" isimli iki sergisi açılır. Teknik olarak serigrafinin kullanılması ve temanın da tek bir figüre yönelmesinin dışında sanatçının yaşamında bir geçiş süreci olarak değerlendirilebileceğimiz bu iki serginin ortak noktası soyut biçimlerin daha bir belirginlik kazanmasıdır.

Sanatçının eserlerini çözümlediğimizde, çarpıcı birleşimler yakalamaktan kendini alamıyor insan. Form ve içerik arketipler olmaktan uzak olsalar da, izleri görülebilirliklerini sürdürüyor. Ortaya çıkan resimlerin, hem organik hem de geometrik olarak doku bakımından zengin yapısı, kimi düşlerde ya da Küçük Asya'nın mekânlarında oluşmuş orijinal formu gizleyen bir tül izlenimi uyandırıyor. Gelenek (öz) ve ifade

(çağdaşlık) arasındaki bu bağıntı, Tekcan'ın ruhunun en iyi ifadesi (Hasanefendiç, 1989: 3).

Anadolu Uygarlıklarını adını taşıyan seri tam bir güçlerin bir araya gelmesidir. Merkeze alınan figürler Ana Tanrıça, güneş kursları, boğa, aslan, geyik idolleri, ritonlar, amforalar, Hitit formlarıdır. Biçem açısından bu dönemin resimlerini yüzeye kaplayan ve merkezde yoğunlaşan koyu lekeler ile üst üste gelen biçimlerin dinamizmi olarak yorumlamak ve kültürel katmanların tam bir harmanı demek doğru olacaktır. Daha sonraki yıllarla birlikte 1989 yılında serigrafi tekniğinde ilk görüntülerine tanıklık ettiğimiz Atlar da katmanlar arasındaki yerini alacaktır. Serigrafi tekniği yeni deneyim alanları sunar. Üst üste binen yüzeyler, formları tekrarlarla çoğaltma ve hareket, hacim kurgusu bu dönemin işlerinde göze çarpar. Boşluktan gelen güçle kültürel değerle kurulan estetik dünya sanatçının resimlerine devingen bir anlam kazandırır. Son yıllardaki yüzeylere baktığımızda daha bir yapı ve doku zenginliği ile değişen ve gelişen bağlamını sanat yolculuğundaki döngüsel seyre dönüştüren formların daha belirginlik kazandığı özgün bir noktaya evrilir.

Tekcan'ın Trabzon folklorundan beslenen figüratif resimleri 1980'li yılların sonunda¹¹ daha özellikli bir temaya yönelir. Atlar. Atlara olan özel ilgi Riva'da geçirmeye başladığı zamanın etkileridir. Riva'da başlayan yeni bir yaşam yine Anadolu yaşam kültürünün temelindeki bir varlığı, atları sanatçının imgelem dünyasına taşır. Hatta Anadolu'dan öncesine Orta Asya'ya kadar uzanan kültürel imgelere kadar ulaşır.

Atlar, Picasso'dan girer Dali'den çıkarlar, Selçuklu sanatının, Osmanlı sanatının içinden geçerler, soluk soluğa gelir, Süleyman Saim Tekcan'ın önünde şaha kalkarlar. Ağızları açılır, konuşacaklar sanırsınız, konuşmaya başlarlar. Tekcan'ın atları bildiğim en çok yükü taşıyan atlardır. Sırtlarında değil, başlarının üstünde koskoca bir tarihi taşırlar. Yaşamı, ölümü, mezar taşlarını, yazıtları, renkleri, biçimleri... Hep bir şeyler söylemektedirler. Sözləri ya göğüslerinde ya başlarının üstündedir. Bir kitaptan okur gibidirler, insanın at hali gibidirler (Saçlıoğlu, 2011: 13).

Atlar ve Atlılar serisi ile başlayan bu özel figürle geçen süreç neredeyse bir ömrü birlikte gidecekleri geniş bir atmosfere dönüşecektir. Döngüsel Seyir sergisinde de atlar serginin yine en çok konuşulan temasıdır. Bu kez yüzeylerden veya üç boyutlu hallerinden çıkararak sanki ait oldukları coğrafya ve kültür katmanından fırlayarak dörtlü sergi mekânını bir uçtan

¹¹ Tekcan, 1980'li yılların sonlarında, artık yurtiçi ve yurtdışı sergilerle, katıldığı bienaller ve aldığı ödüllerle adından söz ettiren, özellikle özgün baskı alanındaki katkılarıyla uluslararası literatüre geçmiş, eserleri uluslararası dolaşıma girmiş bir sanatçıdır. Bkz. Uçkan, a.g.e., s. 92.

bir uca -tıpkı özgür doğalarına uygun bir sürü mantığıyla- koşmaktadırlar. Mekânın tam merkezine yerleştirilen yaklaşık 1,5 metre yüksekliğindeki platform üzerindeki heykeller duvarlardaki resimlerin içinden adeta süzülerek geçmekte ve izleyen üzerindeki bu yanılsama esasında sanatçının seyir defterini görselleştirmektedir (Görsel 9). Resimlerdeki atların içinden geçen farklı malzemelerdeki ışıklı at heykelleri daha önce çinko baskı (gravür)¹² tekniğindeki Atlar ve Atlılar serisini anımsatır. Aynı şekilde ışık nasıl ki gravürlerindeki atları tekil bağlamda saydamlaştırıp anıtlarıyorsa sergi mekânında da tıpkı aynı etki canlandırılmıştır. Mekânın ışığı ile heykel ve yüzeylerin ışığı bu kez izleyene bilinmeyen bir dünyanın ışığını sunmaktaydı. Işığın daha önceki zamanlarda sanatçıya yapıtları için büyüsel bir anlam katması gibi sergi mekânının içinden geçen heykellerin hacimleri daha bir anıtlararak mekânın en sonundaki gerçeğin ortaya çıkış anındaki videoya doğru gitmekteydi. Zaten ses yavaştan işitiliyor ve yapıtların hacimleri mekânın boyutlarıyla birleşiyordu.



Görsel 9. Süleyman Saim Tekcan'ın Döngüsel Seyir sergisinden, 2018, İstanbul - To-phane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi Beş Kubbe Salonu, (Fotoğraf: Hakan Gerçek)

¹² Süleyman Saim Tekcan elek baskı yöntemi içinde geliştirdiği kendine özgü tekniği ile resimlerini oluşturan bir sanatçıdır. Taşbaskı (litogravür), linolyum baskı, ağaç baskı, çinko baskı (gravür), elek baskı (serigrafi) gibi yöntemlerinin tümünü çok iyi bilen ve yıllardır uygulayan sanatçı özellikle elek baskı üzerinde uzun süren araştırmaları sonucunda kendi ifade biçimine en uygun olanı elde etmiştir. Tekcan, 'yaş üstüne yaş baskı' yöntemini geliştirerek uluslararası literatüre kendi adıyla geçmiş bir teknik yaratmıştır. Baskı yaklaşık 4-5 adet serigrafi makinesi kullanılarak ve yaş üstüne yaş baskı yapılarak gerçekleştirilir. Bu yöntemle göre renkler birbirine tutunmaya vakit bulmadan, birbiri üzerine süratli olarak basılır. Baskıda bazen örtücü çoğunlukla transparan renkler, boya kurumasına izin verilmeden baskı makinelerinden geçilir. Ana renkler bir araya geldiğinde ara renkleri oluşturur; çoğu zaman tüm ana renklerin bir araya gelmesinden sonsuz renk ve doku skalası elde edilir. Baskı sırasında baskı boyalarının içerisine katılan geciktiriciler, baskı süresince kurumayı önlediğinden en alttaki basılı renk, en son basılan renkle karışarak yeni bir renk bileşimi oluşur. Açıklama ve bilgi için bkz. Germaner, "Süleyman Saim Tekcan Retrospektifi", Akademist Dergisi, "Süleyman Saim Tekcan 50. Yılı Özel Sayısı", Sayı: 10, Nisan 2011, s. 28, 29.

Anadolu folkloru, uygarlıklar, nesnelere, anıtların idoller, Ana Tanrıçalar, Hitit sembolleri, Atlar ve Atlılar, Riva Atları, Atlar ve Hatlar bu defa sadece yüzeyde değil üç boyutlu yapıtlarla mekanın da tarihsel kimliğine uygun bir biçimde soyuttan somuta, somuttan soyuta bir geçit törenini sunuyordu. Bu defa ışık sadece yapıtların plastik dilinde değil sergi mekânının içinde de dolaşarak Tekcan'ın sanat serüveninin iç ışığını güçlendirecek bir algıyla izleyene sunuluyordu (Görsel 10).



Görsel 10. Süleyman Saim Tekcan'ın Döngüsel Seyir sergisinden, 2018, İstanbul - Tophane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi Beş Kubbe Salonu, (Fotoğraf: Hakan Gerçek)

Lületaşı, Ahşap ve Bronzla Dans Eden Buğulu Bakışlı Atlar

Süleyman Saim Tekcan'ın farklı teknikleri deneyimlemesi için Atlar yeni bir süreci başlatmıştır. Özgün baskı tekniğindeki atların ve hatların buluşması 2000'li yıllarla birlikte yeni bir türe evrilmiştir. Bronz döküm tekniğinde küçük heykel ve rölyef çalışmalarıyla atların ve hatların estetik biçimleri sanatçının özgün üslubuna ve Türkiye Plastik Sanatları söz konusu olduğunda da isminin imzası olacaktır.

İlerleyen yıllarda her serisi ve bu serileri oluşturan yapıtları bizi bir öncesi ile karşılaştırır ve başkayı ifşa eder. Anadolu Uygarlıkları, Selçuklu ve Osmanlı Dönemleri 1990'lı yılların At/Atlar temasıyla "Süleyman Saim Tekcan'ın Simgeleri" ne dönüşmüştür. Tıpkı öncesindeki figürleri gibi onun atları da gücünün farkında, özgürlüğün rüzgârında tekil/ikili-üçlü gruplar halinde boşluğa anlam katar. "Boşluk" öylesine sorun haline gelir ki, bir süre sonra bronzla dans eden At/Ar ile hacmin büyümesine kendini bırakır sanatçı. İnsanlar özgür, kadınlar Tanrıça, Atlar ise ehlileştirilmemiş halleriyle izleyiciyi karşılar (Karaaziz Şener, 2018: 9,10).

Sanatçı, kendi coğrafyasının kültürel formlarına yönelirken diğer yandan da Batı sanatındaki ifade etme teknik ve biçim geleneklerine başvurur. Tekcan'ın her döneminde bu bağlamı bulmak mümkündür. Her dönemim ortak noktası derin ve özgün bir soyutlama duyumu, kültürel arkeolojinin her katmanının bilgece kazılmasıyla özgün bir soyutlama bazen de direkt soyut arayışlara yönelmesiyle sonuçlanır. Anadolu uygarlıklarının, Selçuklu ve Osmanlı sanatının hareket noktasını oluşturan bazı simgesel formlar çağdaş bir teknikle biçimlendirilen işleri soyutlamaya hatta soyuta dayalı kompozisyonlara dönüştürür. Somut biçimler, estetik lekeler, çizgiler, renk ve doku yüzeyleri içinde erir.

Tekcan'ın 1990'lı yıllarda başladığı Atar, Atlılar, Hatlar başlıklı (tuval, baskı, rölyef, bronz heykel vb.) anıtsal etkili dizi çalışmalarına da yine aynı bağamlardan bakmak gerekir. Esas olarak Osmanlı kültüründen (tuğralar, minyatürler vb.) yola çıkarak kurulan çağdaş formlar yine aynı coğrafyanın kültürel mirasına göndermelerden oluşmaktadır (Kahraman, 2011: 13).

Süleyman Saim Tekcan'ın, 2001 yılında, temel aldığı doğa-malzeme ve bu ikilinin birleştiği teknik-tema olgularını yeni malzeme deneyimleriyle sergilediğini görmekteyiz. Özgün baskının ünü ülke sınırlarını aşan, tartışmasız "virtüöz"ü olan sanatçı, bronz yüzey üzerinde Riva Atları'nın dolaştığı sınırları daha da genişletti. Bir sanatçının sanatsal yaşamında gerçekleşen her evrenin öncesinde oluşan zeminin (temelin) varlığından söz edebiliriz. Her yeni oluşum bir önceki adımın renklerinde ve biçimlerinde gizlenen silüetlerde izlerini belli etmektedir. Picasso'nun da belirttiği gibi, bir işe koyduğunuzda ortaya ne çıkacağını önceden kestiremezsiniz. Bu kararsızlığın bir sonucu değildir. Asıl gerçek, çalışma süreci içerisinde yapıtın aldığı biçim ve değişimdir (Penrose, 1967: 14) .

Malzemenin keşfi ve tekniğin deneyimlenmesi ile birleşen seyir, döngüyü önce Atlar ile daha sonrasında ise İdoller, Anadolu Uygarlıkları'nın yine bellekte kalan görüntü ve etkilerinden çıkan soyut formlar ve en önemlisi de Belirsiz Objelerden Natürmortlar (1984) serisindeki sapağından seçilen soyut formlarla biçimlenen anıtsal heykelleri ortaya çıkarmıştır. Heykel¹³ ve

¹³ Heykel ve özellikle de rölyeflerin zamansal aralığında malzemenin keşfi serüveni, Vitra Seramik Atölyesi'nde özel bir sergi için, 01-10 Eylül 2000 tarihleri arasında, bir araya gelen dokuz sanatçının ortak atölyede çalışması sürecine uzanır. 1957 yılında Dr. Nejat F. Eczabaşı tarafından kurulan Vitra Seramik Atölyesi'nde seramik çalışan Merih Akçam, Sadık Altınok, Aydın Ayan, Devrim Erbil, Ender Güzey, Maria Sezer, Süleyman Saim Tekcan, Yunus Tonkuş ve Hanefi Yeter 1-10 Eylül 2000 tarihinde Bodrum Kalesi'nde düzenlenen "Tuvalden Toprağa" adlı sergide buluşmuşlardır. Bkz., Vitra Seramik Atölyesi Tuvalden Toprağa, (Sergi Kataloğu), İstanbul, 2000; "Ressamlardan Seramik Sergisi", Hürriyet Gazetesi, (27 Ağustos 2000, Pazar), İstanbul, 2000; İ. Kamar, "Seramiğin Büyüsü", Milliyet Gazetesi, (28 Ağustos 2000), İstanbul, 2000, s.13; Ö. Durgun, "Nefes Alan Toprakla...", Cumhuriyet Dergi, Sayı:754, (3 Eylül 2000), İstanbul, 2000, s.20.

yağlıboya pentürler Döngüsel Seyir sergisinde zamanın nasıl zamansızlaş-
tığını gösterir ve sanatçının içsel imgelerini farklı malzeme ve teknik olarak
okumakta önemli bir fırsattır¹⁴.

Seramikle olan serüvenim sırasında 'Atlar' a duyduğum tutkudan vazgeçmedim. On-
ları parmaklarımın ucuyla görerek seramik rölyefler halinde biçimlerken, daha çok
insanın görmesi ve paylaşması için bronz olarak çoğaltılması fikri giderek güçlendi.
Sonuç olarak, 'Atlar ve Hatlar' serisinin bronzdan rölyef ve heykelleri ortaya çıktı
(Şener, 2001:8).

Ahmet Ünver, haklı olarak, Tekcan için şu saptamayı yapıyor: Heykelti-
raş yaklaşımıyla yaptığı titiz çalışma sonucu, geleneksel gravür teknikle-
rininkinden bambaşka etkiler elde ediyor (Ünver, 2000: 5). Bu bağlamda
heykelerde tekil olarak ortaya çıkan etki, çoklu bir biçimde sergilenirken,
diğer bir deyişle hacim yaratma/figüre hareketlilik sağlama kurgusu, ya-
pıtlardan mekâna taşınıyor. Sergi kurgusunda da hacimli bir anlam okunu-
yor. Bu kurgu doğrultusunda birbiri ardına sıralanan at figürleri ve soyut
heykeller, resimlere benzer üç boyutlu bir düzende yerleşiyor. Mekânda
dört nala koşan lületaşı, ahşap ve bronz atlar gerçeğin ortaya çıkış anının
simgesi, anıtsal soyut bronz döküm heykelin durduğu noktaya ulaşarak,
vurgulanıyor. Anadolu Uygarlıklarının simgeleri, Osmanlı kaligrafisi ve
Türk Tarihi'nin başlangıcından beri varlığı bilinen mezar taşları sanatçının



Görsel 11. Süleyman Saim Tekcan, Atlar Serisinden, 2010, Polyester üzerine akrilik
kaplama, 190x100x70 cm. (Süleyman Saim Tekcan'ın Döngüsel Seyir sergisinden, 2018,
İstanbul - Tophane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi Beş Kubbe Salonu, Fotoğraf. Hakan
Gerçek)

¹⁴ 15 Aralık 2000 tarihinde sanatçıyla yapılan görüşme ve bkz. Şener, "Bronzla Dans Eden Buğulu Bakışlı Atlar",
Süleyman Saim Tekcan: Bronz Atlar Serisi Kataloğu, İstanbul 2001, s.4-8.

yapıtlarının esin kaynağıdır. Heykellerin genellikle yatay/dikey olarak be-
lirlenen formlarında Ahlat Mezar Taşları'na bir atıf düzeyinin oluştuğunu
söyleyebiliriz. Heykellerin üç boyutlu devingenliği resimlerle karşılıklı ko-
nuşmaktadır (Görsel 11, 12).



Görsel 12. Süleyman Saim Tekcan'ın Döngüsel Seyir sergisinden, 2018, İstanbul - To-
phane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi Beş Kubbe Salonu, (Fotoğraf. Hakan Gerçek)

Döngüsel Seyir sergisi, sanatçının zamansızlığına vurgu yapan bir formatta
ve serginin akışı da bu düşünce üzerinde kurgulanmıştır. Serginin amacı,
Tekcan'ın sanat yaşamını, çok büyük zaman atlamalarıyla ve birbirine bi-
çimsel/kompozisyon/tema bağlamlarında zıtlasmayan, ancak teknik çe-
şitlilikle daha da deneysel bir düzeye aktarılan seyir noktalarını birbirine
okutmak ve izleyiciye apaçık göstermektir. Sanırım bu projede dün ve bu-
günü buluşturan iki odak noktası yaratmak mümkün olmuştur. Birinci-
si heykellerin içinden geçtiği resimlerle kurgulanan mekândaki dinamik
merkezi yapılanma ve ikincisi ise 1976 tarihli iki resmin daha yakın tarihli
eserleri ile buluşmasıdır (Görsel 13, 14).

Anadolu'nun kültür katmanları sanatçının içinden teker teker geçmek-
te, yığınlara dönüşerek patlamaya hazır bir güçle soyuta dönüşmektedir.
Kısaca her yeniden başlama simgeleri kendi gücünü aramaya, formları
katmalarından arındırarak şahsi güncesindeki belleğini oluşturmaya doğru
devinir. Bir bakıma, 1976-2018 arasındaki sürecin tüm girdileri, sanatçının
kendi bünyesindeki tüm birikimleri, yaşamın ve içindeki tüm deneysel
öğelerin gücünü de harmanlayarak bir biriyle bu sergide alış veriş içindedir.



Görsel 13. Süleyman Saim Tekcan, İçsel İmgeler Serisinden, 1976, Tuval üzerine yağlıboya, 66x92 cm. (Solda)

Görsel 14. Süleyman Saim Tekcan, İçsel İmgeler Serisinden, 1976, Tuval üzerine yağlıboya, 92x66 cm. (Sağda)

2017 yılının Kasım ayında İMOGA'da sergi üzerine yaptığımız çalışma sürecinde, "Benim atlarım tümüyle soyut forma dönüşmüş olan atlardır" diye başlar söze ve devamında resim, heykel, desen ve gravürde bir dönem etkin rol oynayan temanın yani "At" figürünün esasında görünenden çok farklı bir dile evrilmiş olduğunu vurgular. "İnsan kendi kültürüyle düşünmeli ve sanat seyirinde kültürünü harmanlayarak yol almalıdır"¹⁵ sözünde, her yapıtın kültürümüzün içinde saklı olan düşünceleri taşıdığı anlamı vardır. Arka plandaki tüm süreçleri görmek açısından Döngüsel Seyir bu vurgu üzerinde kurgulanır.

Döngüsel Seyir sergisinin kurgusunu tamamlamak ve akışını belirlemek için iki yöntem kullanmak mümkündü. Birincisi Tekcan'ın yaşamının farklı dönemlerinde kendisiyle yapılan söyleşilerden yeniden kurgulanmış bir belgesel film gösterimi veya ikinci olarak ise seyirciyi çarpan, düşündüren ve farklı bir boyuta taşıyan kısacık bir film ile sergilemeyi noktalamak.

¹⁵ Döngüsel Seyir sergisi için küratör Dilek Karaaziz Şener ve Süleyman Saim Tekcan'ın yapmış olduğu görüşme notlarından aktarılmıştır. Sergi ile ilgili çalışma Kasım 2017'de başlamış ve Şubat 2018'e kadar devam etmiştir.

İkinci yöntemde karar kılındı. Balamir Nazlıca'nın¹⁶ sanatçıların tutkularını görselleştiren ve belgeleyen video portrelerinden oluşan film serisinden "Unconcealment IV: Süleyman Saim Tekcan"¹⁷ bölümü sergi akışında yerini aldı.

Süleyman Saim Tekcan'ın Döngüsel Seyir sergisi ile Balamir Nazlıca'nın Unconcealment IV- Süleyman Saim Tekcan¹⁸ filminin aynı mekânda buluşmasının sebebi, somut-soyut, düşünce-düş, an-süreç, zaman-zamansızlık bağlamlarının bütünsel bir atmosferde yaratının varlığının sesini duyurmaktır.

Sergi ve film izleyiciyi sanatçının sanatsal çağrısı anında etkiler, izleyici onun gözünden ve ruh halinden geçerek "gerçeğin ortaya çıkış anına" tanıklık eder (Görsel 15).

¹⁶ Balamir Nazlıca, İstanbul'da ikamet eden, profesyonel ses video üretim alanında Soaked adlı müzik projesi ile tanınıyor. Türkiye'nin ilk crowd source videosunu çekerek, müzik videosu alanında önemi ilklere ve başarıları imza atmıştır. Topkapı müzik ile beraber, bir EP, iki albüm ve kendi çekimini üstlendiği video projelerinden sonra, ilk sergisi Unconcealment için çalışmalarına devam ediyor. Nazlıca için bkz. <http://balamirnazlica.com/#5> (Erişim tarihi: 01 Kasım 2020).

¹⁷ Balamir Nazlıca'nın Unconcealment adlı kısa film serisi, sanatçıların tutkularını görselleştiren ve belgeleyen video portrelerinden oluşmaktadır. Alman filozof M. Heidegger'in gerçeklik kavram algısından ilham ve yön alan Unconcealment serisi, sanatçıların yaratı anlarını "video portresi" olarak göstermeyi amaçlar. Sanatçıları ilham anlarında görüntüleyen kısa filmler, onların özlerini yakalamaya odaklanır. Unconcealment videoları, sanatçının şiirsel bir dil ile video portre çekimidir. Süleyman Saim Tekcan'ın video portre çekimi 2017 yılına aittir ve mekân olarak sanatçının İMOGA'daki atölyesi kullanılmıştır. Heidegger'e göre Unconcealment bir keşiftir. Heidegger, tarihi bir kazı yapar gibi gerçeklik kavramının anlamını, hayatımızdaki gündelik yerini araştırırken, Unconcealment kelimesi ile karşılaşmıştır. Kelimenin kökeni Yunanca'da "Alethia" olarak, ilk defa gündelik hayatta kullanılmıştır. Filozof, gerçekliği "Alethia" olarak kabul etmiş ve standart çeviriden çok daha derine inmeyi başarmıştır. Alethia'nın tam karşılığı gerçeklerin ortaya çıktığı ve anlık olarak gözüktüğü, sonra üstünün tekrar kapattığı sürekli döngü anları olarak kabul edilebilir. Heidegger'in çalışmalarının özünde yer alan bu ikili kavram, ilki varlıkların tezahür etmeleri durumuyla dünyaların var olması ve ikinci olarak da dünyaların kendi kendilerini ifşa etmeleri bağlamında tanımlanabilir. Unconcealment en önemli tarihi andır ve Heidegger tarih boyunca var olup kaybolan birbirinden farklı dünyalar olduğuna kanaat getirmiştir. Süleyman Saim Tekcan'ın "Döngüsel Seyir" sergisi ile Balamir Nazlıca'nın "Unconcealment IV- Süleyman Saim Tekcan" filminin aynı mekânda buluşmasının sebebi, somut-soyut, düşünce-düş, an-süreç, zaman-zamansızlık bağlamlarının bütünsel bir atmosferde izleyiciye yaratının varlığının sesini duyurmayı amaçlamaktadır. Sergi ve film izleyiciyi sanatçının sanatsal çağrısı anında etkiler ve onun gözünden ve ruh halinden geçerek "gerçeğin ortaya çıkış anına" tanıklık eder. Unconcealment serisi için bkz. <http://balamirnazlica.com/unconcealment> (Erişim tarihi: 15 Ekim 2020)

¹⁸ Balamir Nazlıca'nın Unconcealment IV- Süleyman Saim Tekcan filmini izlemek için bkz. <http://balamirnazlica.com/unconcealment#5> (Erişim tarihi: 29 Ekim 2020).



Görsel 15. Balamir Nazlıca, *Unconcealment IV- Süleyman Saim Tekcan "Video Portresi"*, 2016, Süre: 3:53. (*Süleyman Saim Tekcan'ın Video Portresi - Videodan detay*).

Sonuç

Süleyman Saim Tekcan'ın Döngüsel Seyir sergisinde sanatçının *Atlar*, *İçimden Geçen Atlar*, *Sudan Geçen Atlar*, *İçsel İmgeler* ve *Gerçeğin Belirdiği An* serilerinden toplan 83 adet resim ve 54 heykeliyle birlikte Balamir Nazlıca'nın *Unconcealment IV- Süleyman Saim Tekcan* kısa filmi (video ve ses yerleştirmesi kurgusunda) sergilendi. Sergide yer alan yapıtlar, 2006 – 2019 yılları arasına tarihleniyordu. Sergileme yöntemi, sanatçının resimlerinin -tarih dizimini gözetmeksizin- birbirlerini nasıl etkiledikleri, nasıl okudukları ve iç içelikleriyle aslında dönemsellikten daha çok sanatsal kaygıların problemleriyle Tekcan'ın farklı bir yönünü aktarmak üzerine belirlendi. Her seri kendi zamanını yaşarken bir önceki ve bir sonrakiyle nasıl bir iletişimle etkilendiğini (teknik, tema, soyu veya somut ilişkisi) iletişimini de kapatmıyor.

Süleyman Saim Tekcan'ın yağlıboya dan laviye, desenden özgün baskılara ve iki boyutlu yüzeyden üç boyutlu heykellere uzanan sanat yaşamının döngüsel seyri, serginin akışındaki zamanı ortadan kaldırmış, daha doğrusu çok uzun bir sürecin kendi içindeki dinamik yapısını kısa bir soluklanmayla yeniden kendi zamansız boyutu ile inşa etmiştir.

Kaynakça

- Anonim. (2000a). *Vitra Seramik Atölyesi Tuvalden Toprağa. (Sergi Kataloğu). İstanbul.*
- Anonim. (2000b). “Ressamlardan Seramik Sergisi”, *Hürriyet Gazetesi, (27 Ağustos, Pazar). İstanbul.*
- Durgun, Ö. (2000). “Nefes Alan Toprakla...”, *Cumhuriyet Dergi, 754 (3 Eylül), İstanbul, 20.*
- Germaner, S. (2006). *Süleyman Saim Tekcan 45. Sanat Yılı. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.*
- Germaner, S. (2011). “Süleyman Saim Tekcan Retrospektifi”, *Akademist Dergisi- Süleyman Saim Tekcan 50. Yılı Özel Sayısı, 10, 21-29.*
- Hasanefendiç, S. (1987). *Süleyman Saim Tekcan. Sarajevo, Yugoslavya: Akademija LikovnihUmjetnosti, Galerija Energoinves Alu Yayınları.*
- Heidegger, M. (2001). *Zaman ve Varlık Üzerine (çev. Deniz Kandır). İstanbul: A Kitap.*
- İçmeli, M. (2006). “Çağdaş Bir Müze İMOGA” *İMOGA İstanbul Museum of Graphic Arts-İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi (16 Mayıs - 31 Temmuz 2006 tarihleri arasında Beşiktaş Çağdaş -'İMOGA BEŞİKTAŞ'TA' sergisi dolayısıyla hazırlanan sergi kitabı). İstanbul: PROMAT Basımevi.*
- Kahraman, E. (2011). *Süleyman Saim Tekcan 50. Sanat Yılı “İdoller”. İstanbul: İMOGA Yayınları.*
- Kamar, İ. (2000). “Seramiğin Büyüsü”, *Milliyet Gazetesi, (28 Ağustos), 13.*
- Karaaziz Şener, D. (2017, Kasım). *Süleyman Saim Tekcan ile Döngüsel Seyir Sergisi Üzerine Söyleşi. İMOGA, İstanbul.*
- Karaaziz Şener, D. (2018). *Döngüsel Seyir: Süleyman Saim Tekcan. İstanbul: İMOGA Yayınları.*
- Menemencioglu, M. (1995). “Süleyman Saim Tekcan ile Bir Söyleşi”, *Sanat Çevresi, 204, 16-25.*
- Penrose, R. (1967). *Picasso: Sculpture, Ceramics, Graphic Work. London: Published by Arts Council of Great Britain.*
- Saçlıoğlu, M. (2011). “Zaman”, *Akademist Dergisi / Süleyman Saim Tekcan 50. Yılı Özel Sayısı, 10, 13 - 17.*
- Şener, D. (2000, 15 Aralık). *Süleyman Saim Tekcan ile Heykel Çalışmaları Üzerine Söyleşi. Ankara Galeri Selvin.*

Şener, D. (2001). *Bronzla Dans Eden Buğulu Bakışlı Atlar - Süleyman Saim Tekcan: Bronz Atlar Serisi. İstanbul: İMOGA Yayınları.*

Uçkan, Ö. (1996). *Süleyman Saim Tekcan. İstanbul: Bilim Sanat Galerisi Yayınları.*

Ünver, A. (2000). *Tekcan'ın Sanatında Dördüncü Boyut. İstanbul: İş Bankası Sanat Galerisi Sergi Kataloğu.*

İnternet Kaynakları

İnternet: Eralp, T. N. (1996). *Tophane-i Amire, XV. Yüzyıldan Günümüze Tarihi Oluşumu, İşlevleri ve İlk Restorasyon Çalışmaları. https://www.msgsu.edu.tr/pages/ModalWindowContent.aspx?cid=1429&rcid=1429*

(Erişim tarihi: 28 Ekim 2020).

İnternet: <https://imoga.org/> (Erişim tarihi: 01 Eylül 2020).

İnternet: <http://balamirnazlica.com/unconcealment> (Erişim tarihi: 15 Ekim 2020).

İnternet: <https://www.youtube.com/watch?v=G0WYBzQG-k8> (Erişim tarihi: 29 Ekim 2020).

İnternet: <http://balamirnazlica.com/#5> (Erişim tarihi: 01 Kasım 2020).

İnternet: <http://balamirnazlica.com/unconcealment#5> (Erişim tarihi: 29 Ekim 2020).

İnternet Kaynakları

Görsel 1. *Süleyman Saim Tekcan, (Döngüsel Seyir sergisi kitabı için çekilen fotoğraflardan) İMOGA Müzesi, Kasım 2017. İMOGA Arşivinden.*

Görsel 2. *İMOGA İstanbul Museum of Graphic Arts/İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi sergi alanından görünüm (Görsel Kaynağı: İMOGA İstanbul Museum of Graphic Arts – İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi -16 Mayıs – 31 Temmuz 2006 tarihleri arasında Beşiktaş Çağdaş'ta düzenlenen “İMOGA Beşiktaş'ta” sergi kitabından, Saydamlar: Ali Konyalı), s. 4'den.*

Görsel 3. *İMOGA İstanbul Museum of Graphic Arts/İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi sergi alanından görünüm (Görsel Kaynağı: İMOGA İstanbul Museum of Graphic Arts – İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi -16 Mayıs – 31 Temmuz 2006 tarihleri arasında Beşiktaş Çağdaş'ta düzenlenen “İMOGA Beşiktaş'ta” sergi kitabından, Saydamlar: Ali Konyalı), s. 8'den.*

Görsel 4. Balamir Nazlıca tarafından hazırlanan *Unconcealment IV* filminin Döngüsel Seyir sergisinde gösterimi, 2018, İstanbul Tophane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi Beş Kubbe Salonu, (Fotoğraf: Hakan Gerçek). IMOGA Arşivinden.

Görsel 5. İçsel İmgeler Serisinden, 2017, Tuval marufle kağıt üzeri yağlıboya, 209x109 cm. Dilek Karaaziz Şener Arşivinden.

Görsel 6. İçsel İmgeler Serisinden, 2017, Tuval marufle kağıt üzerine yağlıboya, 209x109 cm. Dilek Karaaziz Şener Arşivinden.

Görsel 7. Düşlediklerim ve Bulduklarım, 1983, Tuval üzerine yağlıboya, 40x40 cm. Uçkan, Ö. (1996). Süleyman Saim Tekcan. İstanbul: Bilim Sanat Galerisi Yayınları, s. 79'dan.

Görsel 8. Gerçeğin Belirdiği An Serisinden, 2017, Kâğıt üzerine Lavi, 110x60 cm. IMOGA Arşivinden.

Görsel 9. Süleyman Saim Tekcan'ın Döngüsel Seyir sergisinden, 2018, İstanbul - Tophane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi Beş Kubbe Salonu, (Fotoğraf: Hakan Gerçek). IMOGA Arşivinden.

Görsel 10. Süleyman Saim Tekcan'ın Döngüsel Seyir sergisinden, 2018, İstanbul - Tophane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi Beş Kubbe Salonu, (Fotoğraf: Hakan Gerçek). IMOGA Arşivinden.

Görsel 11. Süleyman Saim Tekcan, Atlar Serisinden, 2010, Polyester üzerine akrilik kaplama, 190x100x70 cm. (Süleyman Saim Tekcan'ın Döngüsel Seyir sergisinden, 2018, İstanbul - Tophane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi Beş Kubbe Salonu, Fotoğraf: Hakan Gerçek). IMOGA Arşivinden.

Görsel 12. Süleyman Saim Tekcan'ın Döngüsel Seyir sergisinden, 2018, İstanbul - Tophane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi Beş Kubbe Salonu, (Fotoğraf: Hakan Gerçek). IMOGA Arşivinden.

Görsel 13. Süleyman Saim Tekcan, İçsel İmgeler Serisinden, 1976, Tuval üzerine yağlıboya, 66x92 cm. Dilek Karaaziz Şener Arşivinden.

Görsel 14. Süleyman Saim Tekcan, İçsel İmgeler Serisinden, 1976, Tuval üzerine yağlıboya, 92x66 cm. Dilek Karaaziz Şener Arşivinden.

Görsel 15. Balamir Nazlıca, *Unconcealment IV*- Süleyman Saim Tekcan "Video Portresi", 2016, Süre: 3:53. (Süleyman Saim Tekcan'ın Video Portresi - Videodan detay). Dilek Karaaziz Şener Arşivinden.

Müze Kavramı, Süleyman Saim Tekcan ve İMOGA-İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi

Prof. Dr. Bülent Salderay
Arş. Gör. Dr. Zeynep Gönülay Çalimli

Makale Geliş Tarihi: 15.10.2020
Yayına Kabul Tarihi: 08.12.2020

Özet

Bu çalışmada; müze kavramı ne olduğu ve bu kavram altında Süleyman Saim Tekcan ve onun kurduğu İMOGA-İstanbul Grafik Sanatlar Müzesinin ne olduğu ele alınarak değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda; müze ve müzecilik kavramları, müze türleri, bu yapıların rolünde kişilerin rolleri, Süleyman Saim Tekcan ve İMOGA-İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi irdelenerek değerlendirilmiştir. Bu araştırma, nitel araştırma yöntemleri içerisinde değerlendirilen betimsel bir çalışmadır. Bu kapsam doğrultusunda; Süleyman Saim Tekcan ve İMOGA-İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi araştırma kapsamı içerisine alınmış diğer müze kuran sanatçı kökenli kişiler ve onların müzeleri ise araştırmanın dışında bırakılmışlardır. (1) Türkiye Cumhuriyeti'nde müze kavramı ve müzecilik faaliyetlerinin gelişmesinde ve sürdürülmesinde rol oynayan sanatçı kökenli kişilerin oldukça önem arz ettiği, (2) Süleyman Saim Tekcan'ın da bunlardan biri olduğu ve onun kurduğu İMOGA Grafik Sanatlar Müzesi'nin; sanatçıların üretmesine; toplumun orijinal eserlerle buluşmasına ve yaygın eğitim yoluyla da toplumun gelişmesine destek olduğu ve bu konuda gerçekleştirilmiş önemli bir örnek olduğu sonucuna varılabilir.

Anahtar Kelimeler: Müze, Müzecilik, Süleyman Saim Tekcan, Sanat, İMOGA-İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi

MUSEUM CONCEPT, SÜLEYMAN SAİM TEKCAN AND İMOGA-İSTANBUL GRAPHIC ARTS MUSEUM

Abstract

In this study has been discussed what is museum concept and who is Süleyman Saim Tekcan under the concept and İMOGA-İstanbul Graphic Arts Museum which founded by him. In this way has been examined and evaluated the concepts of museum and museology, museum types, the roles of people in these structures, Süleyman Saim Tekcan and İMOGA-İstanbul Graphic Arts Museum. This research is a descriptive study which is evaluate within qualitative research methods. In line with this scope; Süleyman Saim Tekcan and İMOGA-İstanbul Graphic Arts Museum has been included. But other artists who founded a museum and their museums has not been included in the scope of the research. The results have been obtained in the study: (1) the artists (who founded a museum) played a very important role to development and maintenance of the concept of museums and museum activities in the Republic of Turkey. (2) Süleyman Saim Tekcan is one of them and İMOGA Graphic Arts Museum which founded by him is an important example in this subject and it supports to artists to product art works for the community to recognize to original artworks and to development of the society through non-formal education.

Keywords: Museum, Museology, Süleyman Saim Tekcan, Art, İMOGA-İstanbul Graphic Arts Museum

Giriş

Genel anlamda “Müze” kavramı; tarihi, bilimsel, sanatsal veya kültürel açıdan ilgi çekici nesnelerin depolandığı ve sergilendiği bir binayı kast etmektedir. Genel anlam yapısı içerisinde “Müze” kavramı her ne kadar böyle geçse de temelde, insanlığın ve çevresinin somut ve somut olmayan mirasını biriktiren, koruyan, muhafaza eden, araştıran, tanıtımını yapan, sergileyen, topluma ve gelişimine hizmet eden, kâr amacı gütmeyen, insanların keyif almak, eğitim vermek/almak, çalışma yapmak amacıyla ziyaret ettiği yapılandırılmış kalıcı bir kurumu ifade etmektedir. Bununla birlikte müzeler; bilimsel, kültürel, sanatsal, tarihsel olarak önem arz eden insan yapımı olan ve/veya olmayan tüm nesnelere toplayan, bakım ve korumasını yapan yapılandırılmış enstitülerdir (De Rojas ve Camarero, 2008; Classen, 2007; Falk ve Dierking, 2000; Bennett, 1995; Greenhill, 1992).

Müzelerin sahip olduğu değişik kökenleri, değişime dayalı felsefeleri ve toplumla bağlantılı farklı rolleri vb. unsurları göz önüne alındığında, katı bir sınıflandırmaya sokulmaları pek mümkün görülmemektedir. Genelde bazı müze türleri özel bir izleyici kitlesine hitap eder. Örneğin: çocuklar, belirli topluluklar, üniversiteler veya okullar gibi. Bazı müzeler ise bulunan şehir veya bölgenin, sahip olduğu coğrafi, ekonomik, stratejik, vb. niteliklerinden dolayı belirli sorumluluklara tabidirler (Hubard, 2014; Rentschler, 2007).

Dünya genelindeki müzeler arasında ülke politikası, mevcut koşullar, ihtiyaç ve ülke gereksinimlerine göre şekillenmiş birçok müze yapısı da bulunmaktadır. Özellikle ülkelerin milliyetçi, dini veya politik değerlerini öncelikli olarak ele alındığı müzeler; ziyaretçilerine alışılmadık perspektifler sunarak, sanatsal, tarihi veya bilimsel koleksiyonların alternatif yorumlarla sunularını bu bağlamda zenginleştirebilmektedirler (Classen, 2007; Bennett, 1995).

Müzelerin finansal yapıları, kaynakları da onların gruplandırılmasına yardımcı olabilmektedir. Özellikle istatistiksel çalışmalarda, finansman kaynaklarına göre (örneğin, eyalet, belediye, özel) müzelerin sınıflandırıldığı görülmektedir. Bununla yanı sıra; finansman kaynağına göre sınıflandırma, müze koleksiyonlarının gerçek karakterinin anlaşılmasında, bir anlam karmaşasının yaşanmasına da neden olabilmektedir. Ancak bu genel kanının aksine; istisnai bir şekilde; ulusal hükümet tarafından finanse edilen British Museum, Hermitage ve Louvre gibi kurumlar, ulusal müzeler, aynı zamanda olağanüstü uluslararası koleksiyonlara da sahip olabilmektedirler. Bunun yanı sıra; Avrupa kıtasında, kişiler tarafından finanse edilen, bir takım ulusal antika müzeleri gibi özel koleksiyonları sergileyen müzelerin

de var olduğu bilinmektedir (De Rojas ve Camarero, 2008; Kotler vd., 2008; Bennett, 1995).

Bir diğer taraftan müzeler sınıflandırılırken, sahip oldukları koleksiyonların yapısı, özelliğine göre de sınıflandırılabilirler. Her ne kadar müzelerin sahip oldukları koleksiyona göre analiz edilmeleri, ölçek ve kaliteye dayalı eşitsizlikleri göstermede yetersiz bir yöntem olsa da, bu durum uzmanlaşmış müzeleri ayırt etmede önemli bir değere sahiptir. Belirtilen bu yöntem içerisinde; müzelerin sahip oldukları koleksiyonlara vurgu yapması, bu tür müzelerin varoluş nedeni ile bire bir bağ kurarak hedef odaklı çalışmalarına neden olmaktadır (Rentschler, 2007; Luksetich ve Partridge, 1997; Falk ve Dierking, 1992).

Yukarıda belirtilen etmenler ve kıstaslardan yola çıkarak müze yapıları ele alındığında; müzeler altı temel türe ayrılabilir. Bunlar şu şekilde sıralanabilir: (1) genel, (2) doğa tarihi ve doğa bilimleri, (3) bilim ve teknoloji, (4) tarih, (5) sanat ve (6) sanal müzeler.

Genel Müzeler (1): Genel yapı itibarı ile genel müzeler, bünyelerinde birden fazla konuda koleksiyon bulunduran müzelerdir. Genel müzeler, bu özelliğinden dolayı, çok disiplinli (multi-disipliner) veya disiplinler arası (inter-disipliner) müzeler olarak da değerlendirilmektedirler. Bu tür müzelerin birçoğunun 18., 19. veya 20. yüzyılın başlarında kurulduğu bilinmektedir. Her ne kadar çoğu genel müze yapısı, bu belirtilen tarihlerden önce, özel koleksiyonlarda ortaya çıkmış olsa da; zamanın ansiklopedik ruhunu yansıttığı ifade edilebilir. Bununla birlikte; genel müzelerin ortaya çıkmasında, ticaret yoluyla gerçekleştirilen kültürel temasların etkisinin de rol oynadığı göz ardı edilemez. Öyle ki günümüze kadar gelen süreçte bu durum sahip oldukları koleksiyon yapısını o kadar zenginleştirdi ki! Bazı genel müzelerin, birden fazla uzmanlık kategorisinde gruplandırılmaya hak kazanacak bir dizi önemli özel koleksiyona sahip olduğu görülmektedir. Genel yapı itibarı ile genel müzeler, her ne kadar ilk kuruldukları dönemde ana binalarında genel koleksiyonları sergilemiş olsa da; daha sonraki süreçten kaynaklanan ek alan bulma zorunluluğu, koleksiyonların bölünmesine neden olmuş ve uzmanlaşmış müzelerin büyümesini de bu doğrultuda teşvik etmiştir (Anderson, 1988; Hein, 2006; Luksetich ve Partridge, 1997; Stapp, 1984).

Doğa Tarihi ve Doğa Bilimleri Müzeleri (2): Doğa tarihi ve doğa bilimi müzeleri, doğal dünyayla ilgilenen müzelerdir. Genelde bu tür müzelerin koleksiyonlarını kuşlar, memeliler, böcekler, bitkiler, kayalar, mineraller, fosiller, vb. örnekler oluşturmaktadır. Genelde bu tür müzelerin temel kökenleri, Rönesans, aydınlanma çağı sırasında Avrupa'nın önde gelen kişileri

tarafından oluşturulan merak dolaplarına dayandırılmaktadır. Oxford'da bulunan Ashmolean Müzesi, Londra'da bulunan British Museum ve Paris'teki Ulusal Doğa Tarihi Müzesi, ansiklopedik bir koleksiyonun parçası olarak, doğal dünyadan örneklerin sergilendiği en eski müzelerden bir kaç olarak değerlendirilebilmektedirler. 19. yüzyılda doğa bilimlerinin gelişmesiyle birlikte, doğal dünyadan objelerin sergilendiği müzeler gelişmiş ve sayıları katlanarak artmıştır. Günümüzde, çevresel planlamayı kolaylaştırmak ve ekolojik yapının yorumlanmasına yardımcı olacak bilgiler elde etmek için doğa tarihi ve doğa bilimi müzeleri, hizmet verdikleri alanda biyolojik verilerin kaydını tutmak ve belgelendirmek için bazı yerleşik programlar oluşturmakta ve uygulamaktadırlar (Hein, 2006; Greenhill, 1992).

Bilim ve Teknoloji Müzeleri (3): Bilim ve teknoloji müzeleri genelde, bilimsel fikirlerin ve enstrümantasyonun¹ geliştirilmesi ve uygulanmasıyla ilgili bir koleksiyon sahiptirler. Doğa bilimleri ve doğa tarihi müzeleri gibi bilim müzelerinin de kökenleri Rönesans, aydınlanma çağına dayanmaktadır. Ancak; temel olarak bilim ve teknoloji müzelerinin, 18. yüzyıldaki bazı bilimsel veya bilime ilgi duyan toplulukların koleksiyonlarından veya Hollanda, Haarlem'deki Teylers Müzesi gibi özel koleksiyonların yapılarından geliştiği bilinmektedir. Daha sonraki süreçte ise, bilim müzelerinin bilime dayalı uygulamalarını içermesi ile bu yapıdaki müzeler teknolojik ve bilimsel çabaların gerçek, somut kanıtlarını korumaya ve koleksiyonlarına dahil etmeye başlamışlardır. Ancak; bilim ve teknoloji müzelerinin genel yapıları incelendiğinde, bu türdeki bazı müzelerin sadece bilim ve bunların uygulamalarını göstermeye odaklandığı görülmektedir. Bu tür bir odak yapısı üzerinden hareket eden müzeler, nesnelerin korunması yerine sürecin korunmasını vurgulayan, ön plana çıkaran bir koleksiyonu desteklemektedir. Dünya genelinde, bilim müzeleri özellikle çocuklar ve yetişkinler arasında popüler olarak değerlendirilmektedirler. Daha açık bir ifade ile; bilim ve teknoloji müzeleri ziyaretçilerine bir takım gösteriye dayalı modeller ve etkileşimli ekranlar sunduğundan, ziyaretçiler etkileşime dayalı ve etken oldukları bir müze ziyaretinden, diğer müze ziyaretlerine kıyasla daha fazla keyif alabilmektedir (Greenhill, 1992; Durant, 1992; Oppenheimer, 1968).

Tarih Müzeleri (4): Genellikle tarih müzesi terimi, koleksiyonların toplandığı, çoğunlukla eserlerin kronolojik bir perspektif yapısı oluşturmak için sunulduğu, çeşitlilik sahibi müzeler için kullanılmaktadır. Tarihsel sürecin kapsayıcı doğasından dolayı, bu tür müzeler o kadar geniş yapıda

sanat ve bilim nesnesine sahip olabilirler ki! Bu tür müzeler genel müze yapısı içerisinde de değerlendirilebilmektedirler. Her ne kadar tarihin özel yönlerini ele alan müzeler, ulusal, il bazında veya yerel düzeyde olabilirlerken, genel tarih müzeleri ulusal düzeyde olması nadir bir özellik olarak göze çarpmaktadır. Günümüzde bu müzeler için birçok farklı durum ortaya çıkabilmektedir. Müze içerisindeki eserler, mevcut değilse veya uygunsuzsa, müze küratörleri kronolojik sürekliliği korumak adına, didaktik bir yaklaşımla durumu yorumlamak için, bazen multimedya teknikleriyle yeniden yapılandırmalar, birtakım modeller ve grafikler de kullanabilmektedirler (Hein, 2006; Greenhill, 1992).

Sanat Müzeleri (5): Sanat müzeleri, bazen bazı tanımlamalar içerisinde sanat galerisi olarak da adlandırılmaktadırlar. Bu tür müzeler, öncelikle ziyaretçileriyle yardımsız bir iletişim aracı kullanmakta ve temel perspektif olarak sanat eseri/eserleri ile ilgilenmektedirler. Bu nedenle bu tür müzelerde estetik değer, koleksiyon oluşturmak için eserleri seçerken önemli bir husus olarak ön plana çıkmaktadır. Genel yapı itibarı bu tür müzelerdeki koleksiyonlar, tablolar, heykeller ve dekoratif sanatlardan oluşmaktadır. Ancak; bazı sanat müzeleri, özellikle iyi yapılmış endüstriyel tasarımları teşvik etmek için, ortaya çıktıkları 19. yüzyıldan itibaren endüstriyel sanatları kendi koleksiyonlarına dahil etmişlerdir. Bu bağlamda endüstriyel tasarımları teşvik bu tür müzelerde, estetik yapının ikincil bir işleve sahip olduğu ve nesnelerin genellikle tamamen yabancı bir bağlamda sunulduğu veya ilişkilendirildiği dile getirilebilir. Genelde sanat müzeleri, ziyaretçilere görsel bir mesaj vermek için koleksiyonlarındaki sanat eserlerini sergilemektedir. Her ne kadar diğer müzelerdeki sergilemeden sorumlu küratörler, didaktik sergileme yöntemlerini benimseme eğiliminde olsa da, sanat müzelerinde sergilemeden sorumlu sanat küratörü, özellikle belirli bir konsept çalışmanın sunumuyla ilgilenmektedir. Bu bağlamda sanat küratörü, çalışmanın ambiyansı, uygun ışıklandırma ve arka plan ile eseri ve rengi ön plana çıkarılarak sunumu zenginleştirmeye çalışmaktadır. Her ne kadar bu tür müzelerde sanat eserleri sistematik olarak sergilenmiş olsa da, genellikle çağdaş sanat eserlerinin ayrı bir kurum yapısı altında sergilenme eğiliminin olduğu görülmektedir. Genel yapı itibarı ile bu tür müzeler, halkı sanatla karşı karşıya getirerek sanatın gelişim ve yaygınlaşma sürecine katkı sağlayacak önemli deneysel bileşenlerin oluşmasında etken bir rol oynamaktadır (Hooper-Greenhill, 2000; Edson ve Dean, 1996).

Sanal Müzeler (6): Yapı itibarı ile sanal müze, elektronik ortamda erişilen dijital olarak kaydedilmiş görüntüler, ses dosyaları, metin belgeleri ve diğer tarihsel, bilimsel veya kültürel verilerden oluşan bir koleksiyondur. Sanal bir müze, bünyesinde gerçek nesnelere barındırmaz. Bu özelliğinden dolayı,

¹ Enstrümantasyon: En genel anlamda; ölçülebilir fiziksel girdilerin değerlendirilmesi olarak tanımlayabiliriz.
<http://otomasyondergisi.com.tr/arsiv/yazil/proses-kontrol-ve-enstrumantasyon-nedir/> Erişim Tarihi 25.10.2020

terimsel tanımında sanal müze yapısı, kurumsal bir müzenin kalıcılığına ve onun genel niteliklerine sahip değildir. Aslında, çoğu sanal müze kurumsal müzeler tarafından desteklenmekte ve onların doğrudan, bire bir mevcut koleksiyonlarına bağlıdır. Ancak; internet aracılığıyla sağlanan bağlantı ve multimedya olanaklarıyla, dijitalleştirilmiş temsiller, kullanıcı tarafından belirlenen birçok kaynaktan bir araya getirilerek ziyaretçilere farklı olanaklar da sunabilmektedir. Bu tür sanal müzeler, karşılaştırmalı çalışmalarda/araştırmalarda, belirli bir konu, malzeme veya araştırma için etken bir kıyaslama olanağı sunabilmektedir. Bununla birlikte; birçok sanal müze, bir müzenin kendi resmi web sitesi üzerinden hizmet vermekte ve o müzenin kendi koleksiyonlarını tanıtmak, yorumlamak için bunu bir araç olarak değerlendirilmektedir (Kabassi, 2017; Styliani, 2009).

Yukarıda belirtildiği gibi dünya yapısı üzerinde birçok müze türü bulunmaktadır. Peki var olan bu müzeler, müzeyi ziyarette gelen yerli ve yabancı bir çok insan için bir sosyal ortam veya boş zaman geçirmek için yapılandırılmış rekreasyon² tesisleri midirler? Müzelerin toplumdaki rolü nedir? Bu rol toplum tarafından anlaşılabilir mi?

Dünya genelinde 1970'lerin ortalarına kadar, kamu fonları kamu müzeleri için başlıca bir gelir kaynağını oluşturmaktaydı. Özellikle, özel olarak işletilen müzeler için bu olanak, bu tür müzelerin gelirlerinin önemli bir yüzdesine katkıda bulunuyordu. Ancak; dünya genelinde kamu paralarının harcanmasına yönelik getirilen kısıtlamalar müzelerin durumlarını da etkiledi. Bu nedenden dolayı birçok müze bir kaynaktan beslenmek yerine, birden çok kaynaktan sağlanan finansman akışını çok daha yaygın hale getirmeye çalıştı. Hem gelişmiş hem de gelişmekte olan ülkelerde bu durum, bir müze hizmetinin oluşturulması ve sürdürülmesi için çok önemli birçok yapıyı destekledi (Kotler vd., 2008; Edson ve Dean, 1996).

Müzelerin toplumdaki rolünün, toplum yöneticileri tarafından anlaşılması müzelerin var olması için son derece önem taşımaktadır. Ancak; toplumda yaşayan, bulunduğu topluma katkı sağlamak isteyen idealist kişilerin de müze oluşumlarına katkı sağladığı görülmektedir. Hem dünya hem de Türkiye Cumhuriyeti'ndeki müzecilik tarihi incelendiğinde bunun örneklerini görmek mümkündür. Osman Hamdi Bey (1842- 1910)'in Türk Müzecilik yapısının oluşumu için yaptıkları yadsınamaz. Padişah II. Abdülhamit tarafından Osman Hamdi Bey'in müze müdürü olarak atanması (1881) Türk müzecilik tarihinin milli değerler açısından yeniden ele alınmasına ve şekillenmesine katkı sağlamıştır (Yücel, 1999; Cezar, 1987). Türkiye

Cumhuriyeti'nin gelişim tarihine bakıldığında Osman Hamdi Bey gibi birçok kişinin müzecilik oluşumuna katkı sağladığı görülmektedir. Bürokratından sanatçısına birçok birey ülkenin müzecilik gelişimine katkı sağlamış ve katkı sağlamaya da devam etmektedir. Süleyman Saim Tekcan da bu isimlerden bir tanesidir.

Süleyman Saim Tekcan'ın kurmuş olduğu "İMOGA Grafik Sanatlar Müzesi", Türkiye'nin ilk çağdaş baskı resim müzesi olarak bilinmektedir. İstanbul, Üsküdar'da Ünalın Mahallesinde bulunan müze 1974 yılında Süleyman Saim Tekcan öncülüğünde sanatçı atölyesi olarak temelleri atılmış, 2004 yılında ise müzeye dönüştürülmüştür.

Yukarıda belirtilen bilgilerden hareketle; bu çalışmada, müze kavramı, Süleyman Saim Tekcan ve İMOGA-İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi nedir? Sorusu problem cümle olarak ele alınmış ve sorun çeşitli açılardan irdelenerek yorumlanmıştır.

Yöntem

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemleri içerisinde ele alınan betimsel bir çalışmadır. Betimsel araştırmalar, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırmalardır (Karasar, 1999).

Süleyman Saim Tekcan ve İMOGA-İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi

Süleyman Saim Tekcan, 1940 yılında, Trabzon'da dünyaya gelmiştir. Sanat eğitimini 1958- 1961 yılları arasında Ankara Gazi Eğitim Enstitüsü Resim Bölümü'nde Refik Ekipman, Veysel Erüstün, Şinasi Barutçu gibi hocalardan eğitim alan sanatçı, burada özgün baskı resimle taşıyarak, malzemelerini tanır ve kullanmayı öğrenir. Bugün ise Türkiye'de özgün baskının virtüözünü ünvanıyla anılan, Süleyman Saim Tekcan bu alanın Türkiye'de tanınması, anlaşılması ve bilinmesi konusunda emek harcayan, özgün baskı resim alanında uyguladığı zengin teknik, içerik ve anlatım diliyle, uluslararası sanat çevrelerince tanınan bir sanatçıdır (Bayramoğlu, 2013; Kotan, 2012; Vural, 2015).

Süleyman Saim Tekcan tarafından kurulan İMOGA (İstanbul Museum of Graphic arts) açık ismiyle İstanbul grafik sanatlar müzesi; 2000 m2 kapalı alana sahip 1100 m2 sergileme alanı olan 6 katlı bina çeşitli etkinlik ve amaçlara hizmet etmek üzere kurgulanmıştır. Sürekli koleksiyondaki eserler dönüşümlü olarak sanatseverlere bulduğu bölüm, Süleyman Saim Tekcan Özgün Baskı Atölyesi (üretim ve çalışmaların sürdürdüğü atölyesi) ve Heykeltraş Ali Teoman Germaner'in heykel atölyesi bulunmaktadır. Ayrıca 2008 yılı itibari ile sergileme alanının en alt katı İstanbul Ekslibris

² Rekreasyon: İnsanların boş zamanlarında yaptıkları gönüllü faaliyetlerdir (Tütüncü, 2012: 248).

Müzesi olmuştur (Toprak, 2009: 121). IMOGA Channel ise müzenin altıncı katında 2015 yılında yayın hayatına başlamıştır.³ Bunlara ek olarak, IMOGA 3 boyutlu lazer sanal tur imkanıyla sanal müze kategorisi içinde de yer aldığı söylenebilir.



Görsel 1. IMOGA Baskı Atölyesi, İstanbul.

IMOGA Türkiye'nin ilk baskı resim müzesi olma özelliğinin yanı sıra müze Tekcan göre; mimari yapısı ile Türkiye'de çağdaş müze binası olarak inşa edilen ilk yapı olma özelliğini taşımaktadır. Ayrıca Tekcan kurulan müzelerin binalarının genelini restore edilerek müze haline dönüştürüldüğünü, bir proje kapsamında müze olarak yapılan ilk binanın IMOGA olduğunu belirtmektedir (Şan, 2016⁴; Erten, 2009⁵).

Süleyman Saim Tekcan'ın Müzecilikle Türkiye'ye Katkıları

Tekcan, IMOGA müzesinin kırk yıllık bir birikimle oluştuğundan bahseder. Tekcan kendi sanatsal üretimlerini yapabilmek için 1974 yılında küçük bir yer edinerek ilk özel özgün baskı resim atölyesini kurmuştur. İlk başta yalnız kendi sanatsal üretimi için düşünmüş olduğu atölyesini kısa zamanda döneminin ünlü sanatçılarına ve akademisyenlerine de açmıştır. 1977 yılında Tekcan, atölyenin olanaklarını genişletmek amacıyla daha büyük bir mekan edinerek atölyeyi taşımıştır. 1982 yılında ise "ARTESS Çamlıca Sanat evi" adını verdiği bu atölye, modern anlamda bir baskı resim atölyesinde olması gereken tüm olanakları bünyesinde barındırmıştır. ARTESS Çamlıca Sanat evi, ülkemize pek çok yeni sanatsever ve özgün baskı resim sanatçısı kazandırmıştır (Dönmez, 2008; Sönmez, 2019).

³ Bkz. <https://imogachannel.com/hakkimizda/>

⁴ Bkz. [https://www.izmirdergisi.com/tr/dergi-arsivi/60-36inci-sayi/173-suleyman-saim-tekcan\(Erişim tarihi 10.09.2020\)](https://www.izmirdergisi.com/tr/dergi-arsivi/60-36inci-sayi/173-suleyman-saim-tekcan(Erişim tarihi 10.09.2020))

⁵ Bkz. <http://www.lebriz.com/pages/artist.aspx?artistID=355§ion=555&lang=TR&exhID=0&periodID=&pageNo=0> Erişim tarihi 19.09.2020).



Görsel 2. İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi, İstanbul.

Süleyman Saim Tekcan'ın kendisi için kurduğu atölye ile başlattığı serüven de; atölyesi birçok sanatçının ilgisini çekmiştir. Kısa sürede bir sanatsal üretim ve paylaşım mekanına dönüşmüştür. Bu atölyede, Amerika ve Avrupa'daki baskı merkezlerinde görülen bir anlayış ile sanatçıların bir araya geldiği hem sanatsal paylaşımların yapıldığı hem de üretim yaptığı bir ortam oluşmuştur (Kotan, 2012: 88).

Çağdaş Türk baskı resmine önemli katkı sağlayan; Adnan Çoker, Adnan Turani, Abidin Dino, Avni Arbaş, Bedri Rahmi Eyüpoğlu, Burhan Doğançay, Devrim Erbil, Eren Eyüpoğlu, Ferruh Başağa, Nedim Günsur, Mustafa Ayaz, Hasan Pekmezci, Hasip Pektaş, Hayati Mismar, Hüsamettin Koçan ve Halil Akdeniz gibi birçok değerli sanatçı çalışmalarını Tekcan'ın atölyesinde üretmişlerdir. Bu üretilen işlerden de atölyeye bırakılmasıyla, Tekcan oldukça zengin bir koleksiyonun sahibi olmuştur. Tekcan, ARTESS (Çamlıca Sanat evinde) atölyesinde edindiği bu zengin koleksiyonun çağdaş özgün baskı resim müzesi fikrinin ortaya çıkmasında etken olduğunu belirtir (Baloğlu ⁶ 2011 ; Erten, 2009; Dönmez, 2008; Sönmez, 2019; Yıldırım ve Ayan, 2019).

Tekcan "Bu müze Türk sanatının büyük ustalarının yarattığı bir müze, Süleyman Saim her ne kadar bir bina yaptıysa da, bir müze sadece binayla

⁶ Bkz. <http://www.lebriz.com/pages/artist.aspx?artistID=355§ion=560&lang=TR&exhID=0&periodID=&pageNo=0> Erişim tarihi 19.09.2020).

oluşmuyor, o müzeyi yapan müzenin içindeki sanatçılardır. O müzenin içindeki sanatçıların kaliteleriyle ve eserleriyle müze oluşuyor” demektedir (Erten, 2009). Tekcan’ın atölyesinde biriken kıymetli koleksiyona ek, 2008 yılında Uluslararası Baskı Resim Bienali düzenlemeleri, belirli zamanlarda yurtdışından getirttiği tanınmış sanatçılar, yapılan bağışlarla ve satın alma yolu ile müzenin arşivinde Türk ve yabancı sanatçının ürettiği bini aşkın eser yer almaktadır (Sönmez, 2019; Kıran, 2016). Müzenin grafikeri Cihan Ferah’ın aktardığına göre, Özgün baskının farklı teknikleriyle üretilmiş Türk sanatçıların ve 100 ülkeden 2000’e yakın önemli sanatçının yaklaşık 15.000 eseri müzenin arşivini oluşturmaktadır (Karslı, 2019⁷). Bu doğrultuda, IMOGA müzesi için dünya standartlarında eser koleksiyonuna sahip olduğu ve sadece Türkiye de değil dünyada da sayılı özgün baskı resim müzelerinden biri olduğundan söz edilebilir.

Tekcan “insanlar ancak imkân buldukları zaman bir şeyler yaratabiliyorlar” demektedir (Baloğlu, 2011). Bu noktada, Tekcan atölyesinde sanatçıların çalışmasına ve üretmesine imkan vererek hem kendisine hem de toplumuna çok faydalı olduğundan bahsedilebilir. Ayrıca da bu durumun Türk sanatının gelişmesine de destek olduğu fark edilebilir.

Akdoğan (2001: 229) ise; sanatçının kolay yetişmediğine dikkat çeker. Bir sanatçı, eser verme safhasına gelinceye kadar birçok zorlukla uğraştığını ve zorluklarla yetişen sanatçının, tam topluma faydalı olacağı dönemde basit ihmallerle kaybedebileceğini belirtir. Bu ihmallerden birisi de üretim yapabileceği ortamların olmaması olarak görülebilir. Bu doğrultuda Tekcan ve atölyesi sanatçılara imkan sunarak onlardaki yaratma güdüsünü teşvik etmiştir. Böylece, dönün genç sanatçıların kaybedilmesini beklide engelleyerek bugünün büyük ustaları olması sürecinde aktif rol oynadığı düşünülebilir. Bu doğrultuda oluşturduğu müzeyle hem sanatçılara hem de yetişmekte olan gençlere imkanlar sağlaması sadece Türk sanatına ivme kazandırmakla kalmadığı gibi aynı zamanda toplumsal olarak da olumlu etkisinin de olduğu düşünülebilir.

Bu görüşü desteklerce Tarlakazan’a (2016:532) göre; Tekcan sanatın toplumda yaygınlaşması adına, sanatsever kitlesinin farklı beğenilerine cevap veren çeşitlilik ve boyutta sanat eserinin ortaya çıkabilen bir alan olan özgün baskı resim sanatının Türkiye’de tanınmasına öncülük etmiştir. Böylece sanatsal anlamda başarı elde etmiş büyük ustaların, bu yeni tekniklerle karşılaşarak üretim aşamalarında onlara farklı pencereler açtığı söylenebilir.

Süleyman Saim Tekcan için özgün baskı, yaratım dili için cazibesi olan bir resim türüdür, 1960’lardan başlayarak, sanatçının tüm dönemlerine damgasını vurmuştur (Tarlakazan, 2016: 531). Ancak Tekcan’ın bu alanı tercih etmesi sadece yaratma sürecinden keyif almasından dolayı değildir. İdealist bir eğitimci olarak, gerek kendi sanatsal üretimi açısından deneysel gelişime açık olan üretim imkanlarını sunması gerekse sanat eserinin tekillikten çıkarılarak çoğul paylaşıma olanak tanınması sayesinde; hem ekonomik, politik ve pratik anlamda ülkesini geliştirmeye yardımcı olma isteğinden dolayı sanatçı, tüm sanatsal üretiminde özgün baskı resme öncelik vermiştir (Kotan, 2012: 88). Aynı zamanda idealist bir sanatçıda olan Tekcan için sanat eserlerinin daha çok insana ulaşabilmesi de alınabilir hale gelmesi önemlidir (Kotan, 2012: 101). Bu doğrultuda özgün baskı resim sanatının olanaklarını müze yoluyla ülkesine ve toplumuna daha fazla faydalı olabilmek için araç olarak kullandığı söylenebilir. Bu görüşün paralelinde Şahan’a (2005: 488) göre; sanat müzesinde öğrenme, orijinal eserlerle bağlantı kurmada uyarıcı ve heyecanlı bir yoldur. Bunların dışında orijinal eserlerle iletişim kurmak sadece ziyaretçilerin yeni bir bilgi edinmelerine değil, aynı zamanda kendilerini çevreleyen dünyaya karşı görsel farkındalıklarını geliştirir.

Tüm uygar toplumlarda medeniyetin en önemli ölçütü toplumların kültür ve sanatta ulaştıkları seviyedir. Sanatın geniş kitlelere ulaşabilmesi için her anlamda erişilebilir olması toplumsal gelişme için bir önkoşuldur.⁸

Dünyada gelişmekte olan ülkelerde, özgün sanat eserlerine ulaşmak kültürel zenginliğin çok önemli bir yönünü oluşturmaktadır. Baskı resim sanatı, son yüzyılın tüm Amerika’da, Avrupa’da ve uzak doğu ülkelerinde gelişmekte olan ve değişen ekonomik durumu içinde bu misyonunu taşımış, sanatçıların eserlerini izleyiciye ulaştırdığı, sanatın tüm kitlelere yaygınlaşmasına öncülük etmiş olan çok önemli bir alanı olmuştur (Sönmez, 2019: 61). Kurduğu müzeyle bu misyonu devam ettiren Tekcan, sadece sanatçılar için değil toplumun her kademesinden bireylere özgün baskı resimle tanışma imkanı verdiği söylenebilir. Bu görüşü destekler şekilde; Toprak’a (2009:124) göre; Süleyman Saim Tekcan’ın Türkiye’deki çağdaş ve kültürel hayata olan katkısının evrensel bir boyut taşıdığını belirtir. Türkiye’nin öncü sanat kurumu olan IMOGA’da uzmanlaştığı özgün baskı alanı kadar evrensel bir boyut taşımaktadır. Müzede bu alanda ilgili eğitimler verilmesi de amaçlanmaktadır (Gürler, Doyran ve Yılmaz, 2019; Toprak, 2009).

Baskı resim sanatı ile ilgilenen, eserlerini üretmek isteyen herkese açık olan

⁷ Bkz. <https://haberuskudar.com/uskudarda-sanat-ruhu-imoga> (Erişim tarihi 26.10.2020).

⁸ Bkz. <https://imoga.org/pages/tarihce-history> (Erişim tarihi 16.08.2020).

İMOGA'da aynı zamanda baskı resim eğitimi de verilmektedir ve baskı resim eğitim çerçevesinde her yıl katılım sağlayan ve atölye imkanları doğrultusunda gravür, ağaç, linol baskı çalışmaları yapılmaktadır. Ayrıca Tekcan, sanat eğitimi yapan okulların faydalanması ve sanatla ilgili kültürlerin gelişmesi için bu müzeyi oluşturduğuna dikkat çeker (Toprak, 2009; Tuğal, 2007)⁹. Tekcan'a göre "Türkiye'de çağdaş uygarlık düzeyine ulaşma hedefinde önceliği oluşturan eğitim sadece okullarla sınırlı kalmazdı, bunun için toplumsal bazda sosyal ve yaygın eğitimin gereği kaçınılmazdı" (Tarlakazan, 2016: 532).

Eğitim, müzemizin parçalarından biridir. Çünkü bütün müzeler eğitimin bir parçası olmak zorundadır. Biz o zor görevi de burada işlemiş oluyoruz. Müzedeki çağdaş sanat eğitimi iki amaçta oluyor. Yaygın eğitim dediğimiz programda anaokulları dahil olmak üzere, orta öğretim ve üniversite kademesindeki kişiler buraya otobüsle geliyorlar, geziyorlar, daha sonra onlar gezdikten sonra biz onları atölyemizde ağırlıyoruz. Baskının nasıl yapıldığını, özgün baskı resminin ne olduğunu, hangi tekniklerden oluştuğunu burada örneklerle gösteriyoruz. Bir de gravür okulumuz var. O özellikle burada sanat eğitiminden geçmiş kişilerin gelip çalıştıkları, tekniklerini geliştirdikleri ve yeni teknikler öğrendikleri bir çalışma evresinden oluşuyor (Yücel ve Uçar, 2005: 85).

Bu eğitsel boyuttaki süreci, İMOGA müzesinde keyifli ve öğretici bir sanat eğitimi olarak sunuluyor olması uygulama ve kavrama açısından önemli bir yere sahiptir. Çünkü İMOGA müzesi sanat eğitiminde en önemli izleyici grubu önce çocuklar, sonra da yetişkinlerdir (Sönmez, 2019: 67). Kendisini her şeyden önce sanat eğitimcisi, daha sonra da bir sanatçı olarak nitelendiren Tekcan; Türk insanın yetişebileceği ortamın ancak müzeler yoluyla sağlanacağını bu sebeplerde Türk sanatında bir müze oluşmasının bile başlı başına çok önemli bir olay olduğunu belirtir. Ayrıca insanları müzeleri gezmeye alıştırmak gerektiğine vurgu yapar (Şan, 2016; Baloğlu, 2011; Vural, 2015). Bu görüşü destekler Şahan (2005: 488); müze eğitimi insanları, düşünce ve hisleri birleştiren anlamlı deneyimler sonucu öğrenmeye motive ettiğini belirtir. Aynı konuyla ilgili Çetin (2002: 58-61) ise; müzelerin toplumların kültürel-sanatsal yaşamlarında etkin bir eğitim kurumuna dönüştürülebileceğine işaret eder. Bugün insanların bilgi ve toplumla olan ilişkilerinin değişmesi onun niteliklerinin de değişmesine neden olmaktadır. Nitelikli insan yetiştirilmesi, çağdaş eğitim sisteminin en önemli amaçlarından birisi olduğuna göre, müze eğitimi geçmişte yaşanan sanatsal ve kültürel süreçlerin analizleri ve değerlerin kıvranılmasın da çok

önemli bir rol oynayacaktır.

Belirtilen görüşlerin paralelinde Tekcan "buraya gelen insanların müze kültürünü öğrenmelerini, sanatla buluşmalarını sağlamanın görevimiz olduğunu düşünüyoruz; çünkü sanatla buluşmayan insanın insan vasfı kazanması da mümkün değildir" demektedir. Ayrıca Tekcan her şeyin parayla olmadığını ve aslında zenginlik denilen kavramın kültürle alakalı olduğunu savunur (Erten, 2009).

Özetle, Süleyman Saim Tekcan idealist, eğitimci ve ileri görüşlü kişiliyle içinde bulunduğu topluma fayda sağlamak gayesiyle kurduğu İMOGA, birçok alanda öncü bir kurum olarak kurulma amaçlarını başarıyla gerçeğe dönüştürdüğü söylenebilir. Özgün baskı resim ile önce sanatçıların tanışmasını ve üretmesini sağlamakla kalmamış, sonrasında da toplum orijinal eserlerle teması geçirilmesi sağlandığı görülebilir. Bunlara ek olarak, İMOGA yaygın eğitim yoluyla da toplumun tüm kesimlerinden insanı sanat dünyasının içerisine çekerek ve daha iyi bir toplum ideasını gerçekleştirmesine destek olduğu düşünülebilir.

Sonuç

Müze kavramı ve müzecilik faaliyetlerine ilişkin gelişmeler, her ne kadar dünya geneli ile eş zamanlı olmasa da; günümüzde Türkiye Cumhuriyeti sınırları içerisinde yer alan müzeler ve bu alandaki teoriye ve uygulamaya dayalı gerçekleştirilen çalışmaların kayda değer oranda var olduğu sonucuna ulaşılabilir. Bununla birlikte; devlet destekli müzeler kadar özel destekli müzelerin de bu yapıya destek olduğu sonucuna varılabilir.

Ayrıca; Osman Hamdi Bey'den günümüz Türkiye Cumhuriyeti'ne kadar, müze kavramı ve müzecilik faaliyetlerinde kayda değer gelişmeler olduğu ve bu oluşumda kişisel girişimlerin yadsınamayacak bir rol üstlendiği sonucuna ulaşılabilir.

Belirtilenler ışığında; Türkiye Cumhuriyeti'nde müze kavramı ve müzecilik faaliyetlerinin gelişmesinde ve sürdürülmesinde rol oynayan sanatçı kökenli kişilerin oldukça önem arz ettiği, Süleyman Saim Tekcan'ın bunlardan biri olduğu ve onun kurduğu İMOGA Grafik Sanatlar Müzesi'nin bu konuda gerçekleştirilmiş önemli bir örnek olup; sanatçıların üretmesine; toplumun orijinal eserlerle buluşmasına ve yaygın eğitim yoluyla da toplumun gelişmesine destek olduğu sonuçlarına varılabilir.

⁹ Bkz. https://isikun.edu.tr/j/cv/guzel-sanatlar-fakultesi/saim-tekcan/html-cv/saim_tekcan.htm?30/09/2020%2019:19:04 (Erişim tarihi 12.10.2020).

Kaynakça

- Anderson, D. (1988). "Teaching Introductory Museology", *Curator*, 31, 108-22.
- Akdoğan, B. (2001). "Sanat, Sanatçı, Sanat Eseri ve Ahlak", *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 42(1), 213-245.
- Bayramoğlu, M. (2013). "20. Yüzyıl Türk Resim Sanatında Geleneksel Türk Sanat Örneklerinin Etkisi", *Kalemşi*, 1 (2), 1-40.
- Bennett, T. (1995). *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. London: Routledge.
- Cezar, M. (1987). *Müzeci ve Ressam Osman Hamdi Bey*. İstanbul: Türk Kültürüne Hizmet Vakfı.
- Classen, C. (2007). "Museum Manners: The sensory Life of The Early Museum", *Journal of Social History*, 40 (4), 895-914.
- Çetin, Y. (2002). "Çağdaş Eğitimde Müze Eğitiminin Rolü ve Önemi", *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 8, 57-61.
- De Rojas, C. ve Camarero, C. (2008). "Visitors' Experience Mood and Satisfaction in A Heritage Context: Evidence From An Interpretation Center", *Tourism Management*, 29 (3), 525-537.
- Dönmez, İ. (2008). *Türk Baskı Resminin Gelişim Sürecine Katkısı Olan Kurum ve Sanatçılar*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Durant, J. (ed.) (1992). *Museums and the Public Understanding of Science*. London: NMSI Trading Ltd. Science Museum.
- Edson, G. ve Dean, D. (1996). *The Handbook for Museums*. London and New York: Routledge.
- Falk, J. H. ve Dierking, L. D. (1992). *The Museum Experience*. Washington DC: Whalesback Books.
- Falk, J. H. ve Dierking, L. D. (2000). *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Nashville TN: American Association of State and Local History.
- Greenhill, E.H. (1992). *Museums and the Shaping of Knowledge*. London and New York: Routledge.
- Gürler, Z., Doyran, E. Y. ve Yılmaz, B. (2019). "Özgün Baskı Resim Sanatı Üzerine Bir Araştırma", *Tykhé Sanat ve Tasarım Dergisi*, 4(6), 408-429.

- Hein, G.E. (2006). *Museum Education*. S. Macdonald (Ed.). *A Companion to Museum Studies*. California, Irvine. Blackwell Publishing, 340-352
- Hooper-Greenhill, E. (2000). "Changing Values in the Art Museum: Rethinking Communication and Learning", *International Journal of Heritage Studies*, 6 (1), 9-31.
- Hubard, O. (2014). "Concepts as Context: Thematic Museum Education and its Influence on Meaning Making", *The International Journal Art and Design Education*, 33 (1), 103-115.
- Kabassi, K. (2017). "Evaluating Websites of Museums: State of the Art", *Journal of Cultural Heritage*, 24, 184-196.
- Karasar, N. (1999). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Kıran, H. (2016). "Çağdaş Baskı Resim Sanatına Genel Bir Bakış", *Anadolu Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(1), 54-77.
- Kotan, Ç. (2012). *Süleyman Saim Tekcan Yaşamı ve Sanatı*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kotler, N.G., Kotler, P. ve Kotler, W. (2008). *Museum Marketing and Strategy*. San Fransisco, CA.: Jossey-Bass.
- Luksetich, W.A. ve Partridge, M.D. (1997). "Demand Functions for Museum Services", *Applied Economics*, 29 (1997), 1553-1559.
- Oppenheimer, F. (1968). "A Rationale for a Science Museum. Reprinted from *Curator*" *The Museum Journal*, 11 (3), 206-209.
- Rentschler, R. (2007). *Museum Marketing: Competing in the Global Marketplace*, Butterworth-Heinemann: Oxford.
- Sönmez, M. (2019). *Yaşayan Müze Imoga (İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi)'nin Çağdaş Türk Baskı Sanatındaki Yeri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Stapp, C. (1984). "Defining Museum Literacy", *Roundtable Reports*, 9 (1), 3-4.
- Styliani, S. (2009). "Virtual Museums, a Survey and Some Issues for Consideration", *Journal of Cultural Heritage*, 10 (4), 520-528.
- Şahan, M. (2005). *Müze ve Eğitim*. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(4), 487-501.
- Tarлакazan, E. (2016). "Türkiye'de Özgün Baskı Resim ve Bir Müze "İMOGA", 5. Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu İstanbul. 527-535

Toprak, E. (2009). Türkiye’de Özgün Baskı Resim Sanatının Gelişimini Etkileyen Önemli Kurumlar, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Tütüncü, Ö. (2012). “Rekreasyon ve Rekreasyon terapisinin Yaşam Kalitesindeki Rolü. *Anatolia*”, *Turizm Araştırmaları Dergisi*, 23(2), 248-252.

Vural, H. (2015). “Türk Sanatında At Figürüne İki Örnek” , *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 29-48.

Yıldırım, E. ve Ayan, H. M. (2020). “Eğitim Amaçlı Bir Müze Olarak İMOGA: Eylem Araştırması”, *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 47, 460–481.

Yücel, D. ve Uçar, N. (2005). “Müzecilikte Değişim Rüzgarları: Özel Müzeler”, *Hürriyet Gösteri Dergisi*, 272, 72-91.

Yücel, E. (1999). *Türkiye’de Müzecilik*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

İnternet Kaynakları

İnternet 1: Hakkımızda (2020) Web: <https://imogachannel.com/hakkimizda/> 10 Eylül 2020’de alınmıştır.

İnternet 2: Şan, O. (Nisan, 2016). Süleyman Saim Tekcan, *İzmir Kültür ve Turizm Dergisi*, İzmir. Web: <https://www.izmirdergisi.com/tr/dergi-arsivi/60-36inci-sayi/173-suleyman-saim-tekcan> 10 Eylül 2020’de alınmıştır.

İnternet 3: Proses Kontrol ve Enstrümantasyon Nedir (2020) Web: <http://otomasyondergisi.com.tr/arsiv/yazi/proses-kontrol-ve-enstrumantasyon-nedir/> 12 Eylül 2020’de alınmıştır.

İnternet 4: Erten, Ö. İ. (Aralık, 2009). Süleyman Saim Tekcan. *Lebriz Sanal Dergi*, İstanbul. Web: <http://www.lebriz.com/pages/artist.aspx?artistID=355§ion=555&lang=TR&exhID=0&periodID=&pageNo=0> 19 Eylül 2020’de alınmıştır.

İnternet 5: Baloğlu, H. (Şubat, 2011). Süleyman Saim Tekcan “Bir Şeyin Tekrarı Olan Kopya, Hiçbir Zaman Sanat Olamaz”, *Lebriz Sanal Dergi*, İstanbul. Web: <http://www.lebriz.com/pages/artist.aspx?artistID=355§ion=560&lang=TR&exhID=0&periodID=&pageNo=0> 19 Eylül 2020’de alınmıştır.

İnternet 6: Karlı, F. (Nisan, 2019). Üsküdar’da Sanat Ruhu: İMOGA, *Haber Üsküdar*, İstanbul. <https://haberuskudar.com/uskudarda-sanat-ruhu-imoga> 26 Ekim 2020’de

alınmıştır.

İnternet 7: Tarihçe (2020) Web: <https://imoga.org/pages/tarihce-history> 10 Eylül 2020’de alınmıştır.

İnternet 8: Tuğal, S. (Haziran, 2007) Prof. Dr. Süleyman Saim Tekcan ile söyleşi, *Akademist Dergisi*, Web: <https://isikun.edu.tr/i/cv/guzel-sanatlar-fakultesi/saim-tekcan/html-cv/saim-tekcan.htm?30/09/2020%2019:19:04> 12 Ekim 2020’de alınmıştır.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: <https://imoga.org/pages/tarihce-history> (Erişim tarihi 20.10.2020).

Görsel 2: <https://imogachannel.com/hakkimizda/> (Erişim tarihi 20.10.2020).

At Simgesinin Anlamı ve Süleyman Saim Tekcan Resimlerindeki Yansımaları

Prof. Dr. Bülent Salderay
Öğr. Gör. Yılmaz Çıracıoğlu

Makale Geliş Tarihi: 14.10.2020
Yayına Kabul Tarihi: 09.11.2020

Özet

Bu çalışmada; at simgesinin anlamının ne olduğu ve Süleyman Saim Tekcan'ın resimlerindeki yansımalarının nasıl olduğu ele alınarak değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda: Süleyman Saim Tekcan'ın kendi ismi ile oluşturulmuş resmi web sayfasından, farklı yıllarda yapılmış, at konu ve temasını içeren, at simgesinin net olarak kullanıldığı üç (3) resim çalışması rastlantısal olarak seçilerek irdelenmiştir. Bu araştırma, nitel araştırma yöntemleri içerisinde değerlendirilen betimsel bir çalışmadır. Bu kapsam doğrultusunda; Tekcan'a ait resmi web sayfasından, rastlantısal olarak seçilen üç (3) resim çalışması, araştırma kapsamı içerisine alınmış diğer çalışmaları ise araştırmanın dışında bırakılmışlardır. Süleyman Saim Tekcan'ın "Atlar Serisi" adı altında yapmış olduğu eserlerde at simgesini gerek tek başına gerekse başka simgelerle birlikte kullandığı görülmektedir. Tekcan'ın eserlerine bakan kişi/kişiler, genelde Türk kültüründen yetişen bireyler veya Tekcan'ın Türk olduğunu bilen bireyler olduğu için, eserlerdeki "At Simgesi'ni" ister istemez Kadim Türk Medeniyetlerindeki atın anlamı ile özdeşleştirebildiği; Bu özdeşleştirme ve bağ kurma yapısının, kültür ve inanışlar üzerine etki ederek günümüze kadar geldiği ve böylelikle hem Süleyman Saim Tekcan'ın sanatçı kişiliğine hem de onun eserlerini gören izleyicilerin algıda seçicilik yapısına etki ettiği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Simge, At, Süleyman Saim Tekcan, Sanat, Türk Kültür ve İnanç

THE MEANING OF THE HORSE SYMBOL AND ITS REFLECTIONS ON SÜLEYMAN SAİM TEKCAN'S PAINTINGS

Abstract

In this study has been discussed what is the meaning of the horse symbol and how it is reflected in Süleyman Saim Tekcan's paintings. In this way has been selected and examined 3 painting works, which were made in different years, containing the horse subject and theme, and where the horse symbol were clearly used from taken the official web page that created with name of Süleyman Saim Tekcan randomly. This research is a descriptive study which is evaluate within qualitative research methods. Within the scope; 3 painting works which selected from the official website of Tekcan randomly has been included in the scope of the research. But his other works has not been included in the scope of the research. The results have been obtained in the study: (1) Süleyman Saim Tekcan used the horse symbol alone or together with other symbols in his works that was named of "Horses Series". Persons who looking at Tekcan's works, generally they are familiar with the Turkish culture or they know Tekcan is a Turk, so they can get a connection with the meaning of horse in Ancient Turkish Civilizations Inevitably; (2) the connection has survived until today by influencing culture and beliefs and it effected to both Süleyman Saim Tekcan's artistic personality and selective perception of the audience who saw his works.

Keywords: Symbol, Horse, Süleyman Saim Tekcan, Art, Turkish Culture and Beliefs

Giriş

Türk Dil Kurumu (TDK) sözlüğüne bakıldığında; “sembol” kelimesinin kelime karşılığı olarak “simge” kelimesinin verildiği görülmektedir (TDK Sözlüğü, 2020). Daha açık bir ifade ile Fransızca kökenli olan sembol (symbole) kelimesinin Türkçe’deki karşılığının “simge” olduğu anlaşılmaktadır. Genel anlamı ile simge, bir iz, işaret veya kelimenin ifade ettiği veya temsil ettiği varsayılan bir fikri, nesneyi veya ilişkiyi/bağlantıyı göstermekte ve/veya nitelendirmektedir. Simgeler, birbirinden çok farklı kavramlar ve deneyimler arasında bağlantılar kurarak, insanların bilinen veya görülenlerin ötesine geçmesine olanak tanır. İnsanlar arasındaki tüm iletişim ve veri işleme yapısı simgelerin kullanılmasıyla sağlanır. Simgeler toplum yaşamı içerisinde birçok farklı biçimde insan yaşamına girmekte ve insanın varlık alanını etkilemektedir. Toplum yaşamı içerisinde kelimeler, sesler, jestler, fikirler veya görsel imgeler biçimini alan simgeler, insan iletişimde fikirleri, düşünceleri, duyguları, inançları, vb. karşı tarafa iletebilmek ve iletileni algılamak için kullanılır (Salderay, 2016).

Genel yapı içerisinde simgeler, sözlerden, mimiklerden, fikirler, duygular, düşünceler veya görsel imajlardan elde edilen verilerle anlam bulmaktadır. Simgelerin insan zihninde anlam bulması, anlamlandırılması kişiden kişiye, toplumdan topluma, kültürden kültüre, vb. göre farklılık, değişkenlik gösterebilmektedir (Gordon, 2005; Getty, 2010; The British Museum, 2016).

İnsanoğlunun ilk dönemlerinde, insanın görsele dayalı, somutlaştırılmış iletişime başladığı zamandan itibaren simgeler, insan temel iletişimin en temel yapı taşı oluşturmuştur. Daha açık bir ifade ile simgeler, bir insandan bir diğerine bir toplumdan bir başka topluma mevcut bilginin, duygunun ve düşüncenin aktarımında aracı olmuştur. İnsanlığın kullandığı yazı dili gibi simgeler de bilginin, duygunun ve düşüncenin aktarımında insan iletişimine katkı sağlamıştır. Simgelerin taşıdığı anlamı bilen ve çözümlemesini/anlamlandırmasını doğru yapabilen bilen kişiler ve/veya topluluklar doğru iletişim kurabilmişlerdir. Oluşan bu yapı doğrultusunda; topluluklar ve toplumlar için simgeler; şifrelenmiş/gizlenmiş mesajları ve anlamları aktaran ve kitlesel iletişimi sağlayan yapılar olarak işlev kazanabilmiştir (Getty, 2010; Morrell, 2011; Gendelman, 2015; Salderay, 2016).

Her ne kadar simgeler somut değer taşıyan yapılar olsa da arka planlarında taşıdığı oldukları anlamsal yapı soyuta dayalı yönlerini de ortaya koymaktadır. Daha açık bir ifade ile simgelerde soyut olan duygu, düşünce, tecrübeye dayalı bilgi ve birikim, simgelerin görünen ön planında, görselliğinde somutlaşmaktadır. Ancak: tam anlamı ile soyut ve somut yapının kişi algısı veya toplum algısında doğru bir şekilde birleşimi, simgenin görünen ön

yapısı ile arka yapısının doğru şekilde anlamlandırılmasına birebir bağlıdır. Bu ön plan ile arka planın uyumu, simgelerin görsellerinin ve anlamlarının bağlantılı olarak kişiden kişiye, toplumdan topluma ve/veya nesilden nesile süregelen aktarımını sağlamıştır. Bu süregelen aktarımın sağlanmasında kuşkusuz görsele dayalı öğeleri çoğunlukla içeren sanat, bu süreçte önemli bir rol üstlenmiştir. İnsanlık tarihi sürecinde, sanat alanı içerisinde yer alan görsel sanatların, bu aktarımın gerçekleşmesine sağladığı büyük boyutlu katkı şüphesiz yadsınamaz (Getty, 2010; Morrell, 2011; Salderay, 2016).

Görsel sanatlar, çoğunlukla görsel öğeleri içinde barındıran bir alandır. Bu özelliğinden dolayı simgeler görsel sanat uygulamaları içerisinde sıklıkla görülebilen unsurlardır. Gerek geometrik şekiller gerekse bitki, hayvan, vb. motifler olarak veya her ikisinin bir karışımı olarak simgeler görsel sanat uygulamalarında yer almaktadırlar. Her ne kadar kültürden kültüre, inançtan inanca farklılıklar söz konusu olsa da; bazı kültürlerdeki kültür ve inanç yapısı eskinin izlerini değiştirmemekte, savunmakta ve günümüze kadar getirebilmektedir (Salderay, 2016; Morrell, 2011).

Kültürler, inançlar toplumla var olan değerlerdir. Bu yapılar topluma değer katar ve toplumu zenginleştirirler. Oluşan bu yapı toplumun diğer toplumlardan ayırımını sağlayan özellikleri, nitelikleri oluşturur. Bu noktada; toplumların sahip olduğu değerler somutlaştırdıkları simgelerle anlam kazanır. Özellikle bazı simgeler vardır ki! bunlar o kültürle, inançla, düşünce ile iç içe geçmiştir. Örneğin; Türkler, simge olgusunu birçok topluma kıyasla; yaşamlarında sıklıkla kullanmışlardır. Türklerin kurmuş oldukları uygarlıklarda, oluşturmuş oldukları sayısız medeniyette, ayrı ayrı birçok simgeye yer vermişlerdir. Simgeler, onların yaşamlarının, inançlarının ve kültürlerinin bir parçası haline gelmiştir (Bilgili, 2014; Eliade, 2003; Tanyu, 1980). Öyle ki! kadim Türk medeniyetlerinin izlerini başta Türkiye Cumhuriyeti olmak üzere günümüzde birçok Türk devletinde de sıkı sıkıya kullanıldığını görmek şaşırtıcı olmamaktadır.

Kadim Türk medeniyetlerinin vazgeçilmez bir parçası olan Türk Mitolojisinde birçok farklı öğeden bahsedilse de hayvan öğelerinin sıklıkla anlatılarda yer aldığı görülmektedir. Genelde Türk Mitolojisinde yer alan hayvanlar arasında kurt, köpek, kaplan, aslan, ayı, geyik, at, deve, yılan, ejder, domuz, doğan, şahin, kartal, kaz, kuğu, turna, tavuk, leylek, horoz, sfenks, kanatlı aslan, siren, tek boynuzlu at, tulpar, burak, vb. hayvanların anlatılarına ve tasvirlerine yer verilmektedir. Her ne kadar; hayvan ögesinin kullanımı, Türklerin günümüze kadarki tarih süreci değerlendirildiğinde; zaman zaman farklı hayvanların ön plana çıkarılarak tasvir ve anlatılarda yer aldığı görülse de “At” simgesi her daim, her dönemde kurulan her uy-

garlığın yapısında yer aldığı görülmektedir. “At” Türkler için o kadar büyük öneme sahip bir canlı oldu ki! bugün günümüzde Akhal/Ahal teke olarak isimlendirilen at ırkı dünya literatüründe Türk Atı (Turkish Horse) olarak bilinmektedir (Bıyıklı, 2019; Belek, 2015; Esin, 2001; Youatt, 1831: 19).

Göçebe yaşam ile özdeşleştirilen Türklerde “at”, bir simgeden öte insanın yoldaşı, dostu, arkadaşı, insanın günlük hayatının vazgeçilmez bir parçası olarak görülmektedir. Bunun yanı sıra; genel yapı itibarı ile Türkler, savaş konusundaki becerileri ve yeteneklerinden dolayı tarihçiler tarafından savaşçı bir toplum olarak değerlendirilmektedir. Türkler, atı günlük yaşamın bir parçası olarak görmelerinin yanı sıra; savaşın da vazgeçilmez bir parçası olarak görmüşlerdir. Bu görüşü destekleyecek nitelikte; Türklerde birçok atasözünün olduğu görülmektedir. “At yiğidin yoldaşdır”, “At, adımına göre değil, adamına göre yürür”, “At ölür meydan kalır, yiğit ölür şan kalır”, “Türk çadırda doğar, at üstünde ölür”, vb. bu duruma örnek gösterilecek atasözleri olarak değerlendirilebilir¹ (Bıyıklı, 2019; Karcıoğlu, 2017).

Atasözlerinin yanı sıra; Türklerle ilgili bir çok efsane, destan ve hikayede de at, sahibi ile özdeşleştirilmiş, onun yakın arkadaşı, sırdaşı olmuş, mutluluğunu, üzüntüsünü, zaferini paylaştığı bir keder ortağı olarak ele alındığı görülmektedir. At, Türk kültür ve inancında gücün, kuvvetin, asaletin, zarafetin, zenginliğin, zaferin, dostluğun, yoldaşlığın, güvenin, özgürlüğün, sadakatin, yaşamın, ölümün, muradın, vb. bir simgesi olmuştur (Bıyıklı, 2019; Çatalbaş, 2011; Esin, 2001).

Kadim Türk medeniyetlerinden Türkiye Cumhuriyetine kadar uzanan uzun tarih sürecinde “At” simgesi önemini kaybetmediği dile getirilebilir. Bu doğrultuda; “At” simgesinin, kültürün, inancın, günlük yaşamın bir parçası olarak varlığını sürdürdüğü; zanaat işlerinde, sanat eserlerinde görselleşerek somutlaştığı görülebilmektedir.

Günümüz Türkiye’inde birçok sanatçı atın sahip olduğu fiziksel yapı ve ona yüklenen anlamlardan etkilenerek sanat çalışmalarında bir simge olarak atı kullanmışlardır. Kuşkusuz, “At” simgesinin barındırdığı birçok olumlu anlam, bir simge olarak tercih edilmesinde önemli bir rol oynamıştır. Ancak; atın fizyolojik yapısı ile birlikte; tarihsel ve kültürel birikim ve değerlerin de bu tercihin oluşmasında etken olduğu dile getirilebilir. Günümüz Türk kültürünün ve toplumsal yapısının her aşamasında, sünnet törenlerinden düğünlere, resmi törenlerden spor müsabakalarına kadar her yapıda at olgusu sıklıkla yer almaktadır. Bu kadar iç içeliğin olduğu bir toplumsal

yapıda; bu toplumda yaşayan sanatçıların bundan etkilenmemesi söz konusu olmayabilmektedir.

Heykeltıraşlardan resamlara, müzisyenlerden dansçılara kadar birçok sanatçı atın yapısından etkilenmiş ve çalışmalarında buna yer vermişlerdir. Özellikle atın fiziki yapısından ve ata yüklenen anlamlardan etkilenmiş, eserlerinde at biçimi ve simgesine sıklıkla yer vermiş ve bu özelliğinden dolayı at simgesi ile özdeşleşmiş, tanınmış, önemli bir Türk ressam bulunmaktadır. Süleyman Saim Tekcan, Türk ressamlar arasında at biçimi ve simgesi ile özdeşleşmiş önemli bir sanatçıdır. At ile ilgili hem heykel hem de resim çalışmaları olan Tekcan, “Atlar ve Atlılar (1987)”, “Atlar ve Hatlar (2001)” ve “Atlar, Hatlar ve Süleymannâme (2019)” isimleri altında, farklı tarihlerde açılmış birçok da kişisel sergisi bulunmaktadır.

Süleyman Saim Tekcan’ın birçok eserinde at biçimine, simgesine yer vermesi, farklı dönem eserlerinde bunu süregelen ve istikrarlı bir şekilde kullanması, onun isminin at simgesi ile birlikte anılmasına sebebiyet vermiştir. Türk tarihinde ve kültüründe önemli bir yere sahip olan at simgesinin Süleyman Saim Tekcan’ın eserlerinde görsel anlamda somutlaşması, tarihsel yapı ile günümüz yapısı arasında bir bağın kurulması ve bir etkileşimin oluşmasına zemin hazırladığı da dile getirilebilir.

Süleyman Saim Tekcan’ın eserlerinde yer alan “at simgesi” kadim Türk Medeniyetlerinde atın taşıdığı anlamla özdeşleşmekte midir? Kadim medeniyetlerdeki at simgesinin taşıdığı anlam Tekcan’ın eserlerine bakıldığında anlaşılabilir ve/veya hissedilebilmekte midir?, vb. ortaya çıkan sorunsallardan hareketle bu çalışmada “At simgesinin anlamı ve Süleyman Saim Tekcan resimlerindeki yansımaları nedir? Sorusu araştırmanın problem sorusu olarak ele alınmış ve bu durum çeşitli açılardan ele alınarak değerlendirilmiştir.

Yöntem

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemleri içerisinde değerlendirilen betimsel bir çalışmadır.

Karasar’a (1999) göre betimsel araştırmalar, geçmişte ya da halen varolan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırmalardır. Bailey’e (1987: 38) göre ise betimsel araştırmalar, ele aldığı olguyu, durumu ayrıntılı bir biçimde açıklamayı amaçlayan ve esas olarak “Ne oldu?” ve “Ne oluyor” sorularına yanıt vermek üzere kurgulanmış araştırmalardır. Daha açık bir ifade ile; betimsel araştırmalar, olgunun nedenini açıklamak yerine olgularda neyin olduğunu, nelerin neler ile birlikte olduğunu ortaya

¹ İnternet 1. <https://guzelsoezler.com/at-ile-ilgili-atasozleri-aciklamasi-ve-anlami>

çıkarma yönünde çaba sergileyen araştırmalardır.

Süleyman Saim Tekcan'ın Seçili Resimlerinin At Simgesi Kullanımı Açısından Değerlendirilmesi

Bu bölümde, Süleyman Saim Tekcan'ın kendi ismi ile oluşturulmuş resmi web sayfasından² farklı yıllarda yapılmış, at konu ve temasını içeren, at simgesinin net olarak kullanıldığı 3 resim çalışması rastlantısal olarak seçilerek irdelenmiştir. Resimlerin irdelenmesi yapılırken, resimlerin görünen yapısı (ön yapısı) ile geçmiş Kadim Türk Medeniyetlerindeki ve günümüzdeki at simgesinin anlam yapısı (arka yapı) birlikte ele alınarak değerlendirilmiştir. Bu belirtilen kapsam doğrultusunda; Süleyman Saim Tekcan'ın Atlar Serisinden 1998, 2004 ve 2017 yıllarına ait birer çalışması araştırma kapsamı içerisine dahil edilmiştir.

Resim 1 incelendiğinde, At simgesinin eserin tamamını kapsadığı görül-



Resim 1. Süleyman Saim Tekcan, Atlar Serisinden, 1998, 110x120 cm.

mektedir. Bununla birlikte; eserde görselleştirilen at tasvirinin/simgesinin baş üst kısmında ay simgesini çağrıştıran başka bir simgenin de yer aldığı görülmektedir. Tek renk kullanımına yönelik gerçekleştirilmiş bu çalışmada, tek rengin farklı değer yapıları ile ele alınan tasvirlerin dokusal yapılarının zenginleştirildiği dile getirilebilir. Bununla birlikte; ay tasviri veya uzaya, göğe özgü bir formu çağrıştıran yuvarlak gezegen, uydu, vb. olarak be-

lirilmiş tasvir, at tasvirini tamamlayan. Anlamını güçlendiren öge olarak göze çarpılmaktadır. Resimde ele alınan at simgesi incelendiğinde, atın ön ayaklarının üç, arka ayaklarının ise 2 tane olduğu, toplamda atın beş ayağa sahip olduğu görülmektedir.

Resim 1'de gösterge olarak kullanılan simgelerle alan yazınındaki at simgesinin anlamı karşılaştırdığında; görselde belirtilen simgeleri destekleyecek bir alan yazını ile karşılaşılmaktadır. Ergun (1998), çalışmasında, at, sahibini düşman yurduna gitmemesi için ikna edemeyince, gökyüzüne uçup yıldıza döndüğünden bahsetmektedir. At kadim Türk medeniyetlerine dayalı inançlarda Gök Tanrı'nın simgelerinden biri olarak da görülmektedir. Öyle ki kaman (şaman)'ın, yeraltına veya öteki dünyaya at yardımıyla geçerek dünyalar arası seyahat edebildiği düşünülmektedir. Bununla birlikte; Türkler, atların güneşten yeryüzüne indiğine ve bu varlıkların gökyüzü ile bir bağlarının olduğuna inanmaktadırlar (Eliade, 2003; Esin, 2001; Ögel, 1995). Kadim Türk medeniyetlerine dayalı inançlarda at simgesinin gök, gök tanrı, diğer dünyalarla olan bağı ile ilgili bağdaştırılmasının yanı sıra beş rakamı ile ilgili de bir inanış söz konusu olabilmektedir. Erol Çalışkan (2019: 189) çalışmasında, birçok Türk halk edebiyatı eserinde kahramanın olağanüstü doğumu, çabuk büyümesi, olağanüstü gücü vb. unsurlarda beş sayısının motif olarak kullanıldığına dikkat çekmektedir. Bunun yanı sıra: Esin (2001: 98) çalışmasında büyük ayın, beşinci ayın ikinci yarısında (yaz gündönümünde) gök tanrısı ve Kara-tannya'ya kurban sunmakla başladığından bahsetmektedir. Genelde Türkler tanrıya sundukları kurbanlarında ise atı çoğunlukla tercih ettikleri bilinmektedir (Eliade, 2003). Alan yazınındaki bilgilerle Tekcan'ın Resim 1'de ele aldığı görseller (at simgesi, ay/güneş/gezegen simgesi, atın beş ayaklı olması), Türklerde var olan "Gök Tanrı" inancının at simgesi ve 5 rakamıyla bağlantılı olduğu ifade edilebilir. Bununla birlikte; at simgesinin gök ve gök tanrı ile olan bağının yanı sıra; bunun beş rakamı ile de özdeşleştirilmesi, kadim inanışların eser üzerindeki etkisinin bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Ayrıca; beş rakamının gücü, doğumu, büyümeyi simgelemesinin yanında; mevsim döngüleri ile de ifade edilmesinin, atın hareketli tasviri ile anlam bütünlüğü sağladığı dile getirilebilir.

² <http://www.suleymansaimtekcan.com>



Resim 2. Süleyman Saim Tekcan, Atlar Serisinden, 2004, 180x130 cm.

Resim 2 ele alındığında, At simgesinin eserin tamamını kapsadığı ve merkezi kompozisyon yapısı içerisinde konumlandırıldığı görülmektedir. Bununla birlikte; renge dayalı unsurların eserde yer aldığı, at simgesinin at formunun zarafetine uygun bir yapıda hareket ettiği de görülmektedir. At simgesinde, at formunun baş kısmı küçük, yelesi heybetli ve zarif at yürüyüşü olarak ifade edilmiştir.

Resim 2'de gösterge olarak kullanılan at simgesinin duruş yapısı ile alan yazınındaki benzer at duruşları ve at ırkları karşılaştırdığında; Türklere özgü bir at ırkı ile görselin benzerlik gösterdiği anlaşılmaktadır. Cumakunova (2009) çalışmasında, Türklere özgü Ahalteke/Ahal-teke veya Akalteke/Akal-teke Atı adı altında bir at ırkının mevcudiyetinden bahsetmektedir. Aynı şekilde Belek (2015: 116), Türklere at ve at kültürünün önemine ve tarihçesine değindiği çalışmasında, Ahalteke/Akalteke Atına atıfta bulunarak tarih sürecinde en iyi cins at ırklarını Orta Asyalılar kökenli medeniyetlerin yetiştirdiğine dikkat çekmektedir. Bayburtluoğlu (2019: 8) ve Belek (2015: 116) ise, bu hususta özellikle iki merkezin, Afganistan ve Kuzey-Doğu İran'da kurulan Toharistan/Baktriya Devleti ve Fergana Karahanlı Devletinin oldukça önemli olduğuna vurgu yapmaktadırlar. Beşen

Delice (2015: 544) ise Ahal-Teke adı verilen at cinsinin Türkmen coğrafyasının en kıymetli atı olarak görüldüğünden bahsetmektedir. Bununla birlikte; 12. Yüzyıl şairlerinin bu atların koşusunu "rüzgar hızı" ve "deniz dalgalanması" tasviriyle şiirlerine aktardıklarından bahsetmektedir. Ayrıca; zarafeti ve güzelliğiyle eşi benzeri olmayan Ahal-Teke atlarının "Cennet Atları", "Persiyanın Altın Atları" ve "Nusay'ın Uçan Kanatları" sıfatlarıyla vasıflandırıldığından da çalışmasında bahsetmektedir. Tekcan'ın Resim 2'de ele aldığı eserde kullanılan at simgesinin biçimi, uçar gibi duruşu, rengi ve eserin genelinde kullanılan renkle, alan yazınında Ahal-Teke atlarının 12. yy. şiirlerindeki şiirsel tasvirleri (rüzgar hızı ve deniz dalgalanması) ve vasıflandırıldıkları sıfatlarla (Cennet Atları, Persiyanın Altın Atları ve Nusay'ın Uçan Kanatları) özdeşleştiği dile getirilebilir.

Resim 3 incelendiğinde, 5 tane at simgesinin sürü (iki beyaz, bir siyah, bir kırmızı, bir kahverengi) halinde eserin tamamını kapsadığı görülmektedir.



Resim 3. Süleyman Saim Tekcan, Atlar Serisinden, 2017, 100x140 cm.

Bununla birlikte; at sürüsünün üzerinde oluşturulan kütleli yapı, eser üzerine odaklanan gözü, görsel anlamda yukarı doğru taşırken, kütleliğin sağ ve sol taraflarında yanlarda oluşturulan mavilikle gök yüzünü anımsatan bir etkinin oluşturulduğu görülmektedir. Bu bakış açısı ile eser ele alındığında ise; at sürüsü üzerinde oluşturulan kütleli yapının anıtsal bir yapı, anıt ve/veya bir kitabe havasında tasvir edildiği izlenimi oluşmaktadır. Ayrıca; bu kütleli yapı tasvirinin hemen alt kısmında ve at sürüsünün hemen üzerinde yedi tane noktanın yan yana sıralanarak tasvir edildiği de görülmektedir. Bu bağlamda eser ele alındığında, "beş" ve "yedi" rakamlarının ön planda tutulduğu anlaşılmaktadır.

Resim 3’de gösterge olarak kullanılan simgelerle alan yazınındaki at sürüsü, anıtsal yapı, beş ve yedi sayılarının simgesel anlamı karşılaştırdığında; eserde ele alınan görsel simgeleri destekleyecek anlam içeriğine sahip bir literatürün var olduğu anlaşılmaktadır. Bu bağlamda konu ile bağlantılı olarak; Bilgili (2014: 58), Türklerin, gök ile bağlantılı olarak kutup yıldızını (Demirkazık) göğün çivisi olarak gördükleri ve göğün onun etrafında döndüğünü varsaydıklarını dile getirmektedir. Ayrıca; Büyükayı Takımyıldızını (yitiken ya da yedi hanlar) da kutup yıldızı etrafında dönen, ay ve güneş diskini taşıyan hükümdar arabası olarak düşündüklerinden bahsetmektedir. Öyle ki! bu dönüşlere dayalı hareketlilikten dolayı gündüz, gece ve mevsimlerin oluştuğuna inandıklarını dile getirmektedir. Konuyu destekler nitelikte Tanyu (1980) ise Batı Türkleri’ne göre gök kubbenin bir çadır şeklinde düşünüldüğünden ve yedi kattan olduğundan bahsetmektedir. Çoruhlu (2010) ise at sürülerine atfen; bazı Türk toplulukları ile ilgili inanca dayalı anlatılarında, tanrıların atlarını, dünyanın eksenini teşkil eden ve Demirkazık denen kutup yıldızına ulaşan bir kazığa bağladıklarından bahsedildiğine vurgu yapmaktadır. Konu ile ilgili olarak Ögel (1995) ise Yakut Türklerinin büyük yaratıcıya kurban olsun diye at sürülerini canlı olarak doğu bölgelerine sürdüklerinden bahsetmektedirler. Beş sayısı ile ilgili olarak Esin (2001: 98) ise büyük ayın, beşinci ayın ikinci yarısında (yaz gündönümünde) gök tanrısı ve Kara-tannya’ya kurban sunmakla başladığından ve beşinci ayın bu bağlamda önem taşıdığından bahsetmektedir. Gürsoy-Naskali (1995: 59, 60) ise atların renklerine ilişkin çalışmasında kadim Türk medeniyetlerinde tanrıya kurban edilmek üzere beyaz atların tercih edildiğinden bahsetmektedir. Ayrıca; konu ile bağlantılı olarak, sarı atın güneşi, kahverengi atın Jüpiter’i, zarif beyaz (kır) atın Venüs’ü, kara atın Satürn’ü, alaca atın ise Merkür’ü temsil ettiğine vurgu yapmaktadır. Belirtilenlerden hareketle; Tekcan’ın Resim 3’de ele aldığı eserde kullanılan at sürüsü, atların rengi, anıtsal yapı, beş ve yedi sayısı simgesinin konu ile ilgili alan yazınında kadim Türk medeniyetlerinin gök tanrı inancı ve gök kubbe ile ilgili düşünce ve inanışlarında etken bir şekilde var olduğu dile getirilebilir. Bununla birlikte; at sürüsü, atların rengi, anıtsal yapı, beş ve yedi sayısı simgesinin Türklerin günlük yaşamından inanışlarına varıncaya kadar oldukça etken olduğu ve önem taşıdığı ifade edilebilir.

Sonuç

Süleyman Saim Tekcan’ın yapmış olduğu eserler arasında yer alan “Atlar Serisi’nin”, Tekcan’ın Çağdaş Türk Resim ve Heykel sanatında “At Simgesi” ile özdeşleştirilmesine neden olmuştur. Bu bağlamda Tekcan, Çağdaş Türk Resim ve Heykel sanatında, eserlerinde “At” simgesini görsel olarak kullanan ender sanatçılardan biri olarak tanınmış ve ün salmıştır.

Süleyman Saim Tekcan’ın “Atlar Serisi” adı altında yapmış olduğu eserler incelendiğinde, gerek at simgelerinin görsel anlamda ifade ediliş biçimi, atın rengi, atla birlikte kullanılan ay, kitabe, yazıt, anıt, vb. diğer simgelerin, bu serinin oluşmasında Tekcan’ın Kadim Türk Medeniyetlerinde var olan at simgesi ve bunun taşıdığı anlamla bir bağ kurduğu düşüncesini güçlendirmektedir.

Her ne kadar Süleyman Saim Tekcan’ın “Atlar Serisi” eserlerinde, Kadim Türk Medeniyetlerinde var olan at simgesi ile özdeşleşen anlamların, bir sanatsal kurgu yapısı içerisinde ele alındığı görülsede; bunun ne kadarının bilinçli simgesel yerleştirmeler olduğu, sanatçı tarafından birebir ifade edilmeden, gerçekte bir muamma olarak kalabilmektedir. Ancak; Kadim Türk Medeniyetlerinde atın insanın yoldaşı, sırdaşı, can dostu olarak görülmesi ve insan yaşamının her aşaması ve sonrasında da, atın insanın yanında yer alması “At Simgesi’ni” Türkler için çok özel ve ayrıcalıklı kılmaktadır. Kadim Türk Medeniyetlerinde “At Simgesi” yaşamın her anı ve aşaması için o kadar çok simgeleştirildi ki! İnanıştan kültüre, günlük yaşamdan sosyal yaşama, barıştan savaşa, doğumdan ölüme, yeryüzünden gökyüzüne varıncaya kadar her olgu ve her olay içinde yer almıştır. At simgesinin birçok olgu ve olayla kullanılmasının yanı sıra birçok farklı simge ile kullanılıyor olması da; atın insan yaşamındaki simgesel yapısının kullanım yelpazesini oldukça genişletmiştir. Bu belirtilenlerden dolayı; Süleyman Saim Tekcan’ın “Atlar Serisi” adı altında yapmış olduğu eserlerde at simgesini gerek tek başına gerekse başka simgelerle birlikte kullandığı görülmektedir. Tekcan’ın eserlerine bakan kişi/kişiler, genelde Türk kültüründen yetişen bireyler veya Tekcan’ın Türk olduğunu bilen bireyler olduğu için, eserlerdeki at simgesini ister istemez Kadim Türk Medeniyetlerindeki atın anlamı ile özdeşleştirebilmektedir. Bu özdeşleştirme ve bağ kurma yapısının temelinde, Kadim Türk Medeniyetlerinde atın gerekliliğinin ve öneminin insan ile bağdaştırılması yatmaktadır. Dolayısı ile bu yapı kültür ve inanışlar üzerine etki etmiş ve günümüze de yansımaları olmuştur. İşte bu yansımaların hem Süleyman Saim Tekcan’ın sanatçı kişiliğine hem de onun eserlerini gören izleyicilerin algıda seçicilik yapısına etki ettiği söylenebilir.

Kaynakça

Bailey, K. D. (1987). *Methods of Social Research*. United States of America, New York: 3rd Edition, the Free Press.

Bayburtluoğlu, H. (2019). *Orta Çağ'da Toharistan Bölgesinde Halaçlar*, Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.

Belek, K. (2015). "Eski Türklerde At ve At Kültürü (Dünden Bugüne Kırgız Kültürel Hayatı Örneği)", *Gazi Türkiyat Dergisi*, 16, 111-128.

Beşen Delice, T. (2015). "Türkmen Kültüründe At", *International Journal of Science Culture and Sport (IntJSCS)*, 4, 537-546. DOI: 10.14486/IJSCS425

Bıyıklı, M. (2019). "Türklerde At Kültürü ve Türk Mitolojisinde Atın Yeri ve Önemi", 5. Uluslararası AFRO-AVRASYA Araştırmaları Kongresi, 404-417, Lefkoşa, KKTC.

Bilgili, N. (2014). "Tamgalar", *Hermes Yayınları*, İstanbul.

Cumakunova, G. (2009), "Kızgız ve Türkmen Türkçelerinde Atçılık Terminolojisi", *Modern Türklük Araştırmaları Dergisi*, 6/2, 40-45.

Çatalbaş, R. (2011). "Türklerde Hayvan Sembolizmi ve Din İlişkisi", *Turan Stratejik Araştırmalar Merkezi Dergisi*, 3 (12), 49-60.

Çoruhlu, Y. (2010). "Türk Mitolojisinin Ana Hatları", *Kabalcı Yayınevi*, İstanbul.

Eliade, M. (2003). "Dinler Tarihine Giriş", (Çeviren: Lale Arslan Özcan), *Kabalcı Yayınevi*, İstanbul.

Ergun, M. (1998), "Altay Türklerinin Kahramanlık Destanları Alp Manaş", *Kültür Bakanlığı Yayınları*, Ankara.

Erol Çalışkan, Ş. S. (2019). "Alpmanış destanında sayıların anlamları ve değerlendirilmesi üzerine bir inceleme", *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (14), 183-197.

Esin, E. (2001). "Türk Kozmolojisine Giriş", *Kabalcı Yayınevi*, İstanbul.

Gordon, I. E. (2005). "Theories of Visual Perception", (Third Edition). *Psychology Press*, Taylor & Francis Group, United States of America.

Gürsoy-Naskali, E. (1995). "Türk Kültüründe At ve Çağdaş Atçılık", *Türkiye Jokey Kulübü*, İstanbul.

Karasar, N. (1999). "Bilimsel Araştırma Yöntemi", *Nobel Yayınevi*, Ankara.

Karcioğlu, U. (2017). "Türk Kültüründe Atın Önemi ve Ata Sporlarımızdan Atlı Cirit Oyunu", *ANASAY*, 1 (2), 167-198.

Morrell, M. (2011). "Signs and Symbols: Art and Language in Art Therapy", *Journal of Clinical Art Therapy*, 1(1), 25-32.

Ögel, B. (1995). "Türk Mitolojisi II", *Türk Tarih Kurumu Yayınları*, Ankara.

Salderay, B. (2016), "Algı Psikolojisi ve Görsel Sanatlar", "Hitit Üniversitesi Uluslararası Geçmişten Geleceğe Sanat Sempozyumu, 26-28 Eylül, Kuzey Kampüsü, Çorum-TÜRKİYE.

Tanyu, H. (1980). "İslamıktan Önce Türklerde Tek Tanrı İnancı", *Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları*, Ankara.

Youatt, W. (1831). "The History, Treatment, and Diseases of the Horse: Embracing an Account of His Introduction and Use in Various Countries; General Management Under All Peculiar Circumstances; An Abstract of the Best Veterinary Practice; Useful Medicinal and Other Recipes; Articles of Food, Etc.; With a Treatise on Draught", London: Baldwin and Cradock.

İnternet Kaynakları

İnternet: Gendelman, V. (2015). 25 Famous Company Logos & Their Hidden Meanings <http://www.companyfolders.com/blog/25-famous-company-logos-hidden-meanings> 02 Temmuz 2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Getty, J. P. (2010). *Allegory in Art: Symbols in Art*. https://www.getty.edu/education/teachers/trippack/center_selfguides/downloads/allegory_symbols.pdf 28 Şubat 2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet 1: At ile ilgili Atasözleri-Açıklaması ve Anlamı. <https://guezelseozler.com/at-ile-ilgili-atasozleri-aciklamasi-ve-anlami/> 02 Eylül 2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet: The British Museum (2016). *Art & Design: Symbols*, https://www.britishmuseum.org/PDF/Art_Guide_04Symbols_KS2to4.pdf 28 Şubat 2016 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Türk Dil Kurumu Sözlüğü (2020), <https://sozluk.gov.tr/> 02 Eylül 2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel Kaynakları

Resim 1: Süleyman Saim Tekcan (1998). Atlar Serisinden, 110X120 cm. <http://www.suleymansaimtekcan.com/pPages/pArtist.aspx?paID=355§ion=140&lang=TR&bh-cp=1&periodID=&pageNo=0&exhID=114905> Ekim 2020 tarihinde alınmıştır.

Resim 2: Süleyman Saim Tekcan (2004). Atlar Serisinden, 180X130 cm. <http://www.suleymansaimtekcan.com/pPages/pArtist.aspx?paID=355§ion=140&lang=TR&bh-cp=1&periodID=&pageNo=0&exhID=114902> Ekim 2020 tarihinde alınmıştır.

Resim 3: Süleyman Saim Tekcan (2017). Atlar Serisinden, 100X140 cm. <http://www.suleymansaimtekcan.com/pPages/pArtist.aspx?paID=355§ion=140&lang=TR&bh-cp=1&periodID=&pageNo=0&exhID=551805> Ekim 2020 tarihinde alınmıştır.

Süleyman Saim Tekcan'ın Hayatı, Sanatı ve Riva Atları*

Arş. Gör. Hamide Vural

Makale Geliş Tarihi: 15.10.2020
Yayına Kabul Tarihi: 09.11.2020

Özet

Süleyman Saim Tekcan, baskı sanatında Türkiye'de en önde gelen baskı resim ustalarından biridir. Tekcan, Türkiye'de Özgün Baskıyı üst basamaklara taşınmasına aracı olmuş ve özgün baskıyı kendi tarzıyla yoğurmuş bir sanatçıdır. Sanatçının hat sanatıyla beraber resmettiği at figürlü çalışmaları çok büyük bir üne sahiptir. Bilindiği gibi at figürü geçmişten günümüze Türkler için ayrı bir yere sahiptir. Tarih boyunca duvar resimlerinden, mezar taşlarına, minyatürlerden çağdaş sanatlara sanatın ve yaşamın her alanında yerini bulmuştur. Tekcan'ın da sanat hayatının önemli bir kısmında ön plana çıkmış ve geleneksel değerlerle yoğrularak vücut bulmuştur. Bu makalede Süleyman Saim Tekcan'ın hayatı, Türkiye'ye ve Sanata getirmiş olduğu yenilikleri ve sanat hayatı boyunca en dikkat çeken sanat unsuru Riva atları ele alınmıştır.

Anahtar Sözcükler: Türk Resmi, Özgün Baskı, Süleyman Saim Tekcan, At tasvirleri, Riva atları

LIFE , ART AND RIVA HORSES OF SÜLEYMAN SAİM TEKCAN

Abstract

Süleyman Saim Tekcan, the art of printing is one of the leading masters of printmaking in Turkey. Tekcan, Printmaking in Turkey has been the vehicle to be moved to higher levels and printmaking is an artist who kneads his own style. His horse-figured works, which the artist painted along with the art of calligraphy, have a great reputation. As it is known, the horse figure has special place for Turks from past to present. Throughout history, it has found its place in all areas of art and life, from wall paintings, tombstones, miniatures to contemporary arts. Tekcan has come to the forefront in a significant part of his art life and has come to life by being kneaded with traditional values. This article Süleyman Saim Tekcan's life, the innovations it brought to Turkey and the Arts and art through the life of the most remarkable element of Riva horses were discussed.

Keywords: Turkish Painting, Print Making , Süleyman Saim Tekcan, Horse depictions, Riva horses.

Arş. Gör. Hamide Vural, Güzel Sanatlar Eğitimi Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Bölümü, Ankara.

E-posta: vural.dh@gmail.com. ORCID: 0000-0001-6417-2379

* Bu makale "Vural, H. (2015). Günümüz Türk resminde Süleyman Saim Tekcan ve Riva atlarının sanat eğitimine etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Ankara" isimli Yüksek Lisans tezinden derlemedir.

1. Giriş

Süleyman Saim Tekcan, Özgün Baskı alanında aktif olarak çalışmalar ortaya koyan sanatçı, oyuncu ve eğitimci kimliğiyle de öne çıkan, baskı alanında önemli yenilikler yapmış ve çok fazla üne sahip eserler ortaya koymuş bir sanatçıdır.

Özgün Baskı, hem geleneksel hem de teknolojik olarak yapılan bir sanat türüdür. Dolayısıyla yeniliği de gelenekselliği de bünyesinde barındırır. Özgün baskı sanatının tarihsel gelişimine bakıldığında Sümerlere kadar uzanan bir geçmişi olduğu görülmektedir. Sümerlerin oyulmuş silindir mühürleri kil üzerinde döndürerek elde ettikleri tarihteki ilk baskı uygulamalarından, oyun kartlarını, dini kitapları ve sanat eserlerini çoğaltma tekniği olarak kullanılmasına kadar uzanan süreçte özgün baskı resim, günümüzde birçok farklı tekniği içinde barındıran özgün bir sanat dalı olarak kabul edilmektedir. Tam olarak bilinmese de bugünkü anlamıyla özgün baskının ilk olarak Çin'de MS. 105 yılında kâğıdın icadından sonra kâğıtlara baskı yapılmasıyla başladığı bilgisi mevcuttur (Kıran'dan aktaran Güler, Doyran ve Yılmaz 2019: 410). Özgün Baskı, tarih boyunca çeşitlilik göstermiş şimdikiye değin ulaşabilmiş, deneysel uygulamalara fazlasıyla açık ve sonuçlarıyla sanatçıya da sürpriz veriler veren bir sanat dalıdır. Bu sanat dalında Türkiye'de önde gelen isimlerden biri Süleyman Saim Tekcan'dır ve Tekcan'ın atlarıdır. Baskıda birçok konuyu ele alan sanatçının üzerinde en çok çalıştığı figür atlardır. Geçmişten bu yana ehlileştirilen, yetiştirilen ve hemen hemen her türlü kültürel öğemiz içerisinde yer alan at figürü, Türk tarihinde başrolde yerini almıştır.

Atın ilk önce Türkler tarafından ehlileştirildiği ve onu binek hayvanı olarak kullanan ilk insanların Türkler olduğu, antropolojik ve arkeolojik verilerden çıkarılan sonuçlardır (Çınar, 1993: 14). Gerek binek olarak gerek eti, sütü, derisi yönünden at, medeniyetimiz içerisinde çok önemli bir yere sahiptir ve Türklerin hayatına maddi ve manevi olarak tesir etmiştir. Sporda, plastik sanatlarda, askeriyede, devlet teşkilatının düzeninde, devletlerarası ilişkilerde, efsanelerde, oyunlarda, şöenlerde hatta kız alıp verme ritüellerinde dahi varlık göstermiştir. Bu derece milletle yoğrulmuş bir figür olan at, batılılarca "atlı kültür" olarak adlandırılmamıza da sebep olmuştur. Pek çok batılı kaynakta da Türkler göçebe bir millettir denmektedir. Buradan hareketle Türklerin çok eski tarihlerden itibaren ata büyük önem verdiklerini söylemek mümkündür.

Asya Kıtası'ndaki at ve ata dayalı kültürel değerler, çıkış olarak Orta Asya kökenlidir. Hatta o bölgede yaşamış olan Türklere ait olduğu için, bu konu, bizim açımızdan daha büyük bir önem arz eder. Bu değerler

zamanla kültürel bir alışveriş olarak kendini gösterirken zaman zamanda üstünlüğün, zenginliğin, gücün simgesi haline gelmiştir.

Kültürümüzdeki at faktörü ve sanata etkileri derinlemesine inceleme gerektiren bir konudur. At figürü, bu özelliklerinden ötürü her dönem farklı teknik ve içerikle sanatımıza yansımıştır. Bu süreçte ise yine zarafeti ve kusursuz yapısıyla Süleyman Saim Tekcan'ın da eserlerine konu olmuştur. Hat sanatıyla işlemiş olduğu at figürleri ise baskı alanında dünya çapında azımsanamayacak bir öneme sahiptir. Buna dayanarak S. Saim Tekcan'ın minyatürlerden etkilenerek oluşturduğu at tasvirleri ele alınmıştır.

2. Süleyman Saim Tekcan'ın Hayatı, Kişiliği ve Sanatı

Süleyman Saim Tekcan, Türkiye'de Özgün Baskının Virtüözü unvanıyla anılan, özgün baskının Türkiye'de tanınması, anlaşılması ve alışılması konusunda emek harcayan, özgün baskı resim alanında uyguladığı zengin teknik, içerik ve anlatım diliyle, uluslararası sanat çevrelerince tanınan bir sanatçıdır. Özgün sanat anlayışı ile de ayrıcalıklı bir yere sahiptir. Yaşamını sanata ve baskı sanatının yaygınlaşmasına adanmış olan Tekcan Trabzon'da 1940 yılında doğar. Eğitimci - araştırmacı kimliğiyle de şu ana kadarki tüm yaşamını süsler.

Tekcan 1958-61 yılları arasında Ankara Gazi Eğitim Enstitüsü'nde sanat eğitimine başlar. Refik Ekipman, Hidayet Telli, Şinasi Barutçu gibi pek çok değerli hocanın öğretileri ile sanat hayatına başlar. Tekcan bu yıllar içerisinde arkadaşı Haluk Ongan'la birlikte, ilk özgün baskı denemelerini gerçekleştirir. Konusunu Trabzon folklorundan alan serigraf baskı resimlerini kartpostal haline getirirler ve bu baskılardan biri Tekel'in ürettiği Horon Çayı adlı çay kutusunun kapağında yer alır. Yine bu dönem çalışmalarından iki baskısı da Anonim sıfatıyla Trabzon Tarihi adlı kitabın kapağına basılır (Uçkan, 1996: 18). 1961'de ilk görev yeri Artvin'e atanır. Burada Artvin'in yöresel oyunu Atabar'ı linol baskı tekniğini uygulayarak çıkardığı bir dergide yayınlar. 1964'te Erzurum'a atandığında ise yine o yöreye ait halk danslarının çizimlerini gerçekleştirir. Bu çalışmaları İstanbul ve Trabzon'da bazı dergilerde yayınlanır (Sırmaçek, 1996: 234). Kendisinin 1961 yılında başlayan eğitimcilik serüveni 1968'de İstanbul Atatürk Eğitim Enstitüsünde başlayana denk Türkiye'nin çeşitli illerinde sürer.

Artvin, Erzurum, Trabzon gibi bu günlerin Anadolu kültürü ile yoğrulmuş

birikimleri sanatçının tüm sanatsal yaşamı için önemli bir kaynak oluşturur. Bu dönemin folklorik değerleri 70'lere dek sanatının yegâne kaynağı olur.60-70 arası resimlerinin temelini 'horon' teması oluşturur. Bu coşkulu dans uzun süre sanatçının fırçasına hükmeder hatta bu dönemin etkisiyle Tekcan'ın figürde yalınlığı ve figürün getirdiği hareketi resmi için esas aldığı görülür. Bu süreçte çalışmaları stilize edilmiş figür ağırlıklı, yalın ve sade kompozisyonlardır. Yağlıboya, suluboya, akrilik çalışmalarının yanı sıra ahşap ve seramik duvar rölyefleri tekniklerini de kullanmıştır. Ancak Tekcan o dönemlerde 60'lardan başlayarak üretim ve malzeme çeşitliliği ile tüm sanat yaşamına damgasını vuran onun sanat kimliğinde en önemli yeri olan özgün baskıyı kullanmaya başlar. 70'lerde ise resimdeki içerik değişimi ve Özgün baskıdaki yoğun çalışmaları ön plana çıkmaya başlar.70-71 yılları arasında Almanya'da baskı grafiği üzerine çalışmalar yapar. Bu çalışmalar O'nun sanat yaşamına ve eğitimciliğine yeni bir boyut kazandırır. Almanya dönüşü Marmara Atatürk Eğitim Enstitüsünde baskı atölyeleri kurar ve serigrafi, gravür, litografi derslerine başlar. Tekcan, Anadolu'nun çeşitli kurum ve kuruluşlarında serigrafi, litografi, ve gravür çalışmalarının gerçekleştirilmesi için atölyeler kurulmasına yardımcı olur. Bu süreçte biryandan Çamlica'ya ilk özgün baskı atölyesini kurar. Bu atölye Türkiye'nin pek çok önemli sanatçısına ev sahipliği yapar ve ülkenin en büyük özgün baskı üretiminin yapıldığı önemli bir merkez haline gelir.



Görsel 1. Süleyman Saim Tekcan, Ana, oğul ve kızlar, 1974, Serigrafi, 50 x 70 cm



Görsel 2. Süleyman Saim Tekcan, 1970, Litografi.

Bilindiği gibi Türkiye'de özgün baskı için gerekleri presleri bulmak imkânsızdır. Dışarıdan ithal edilmesi de çok zordur. Böyle olmasına rağmen kendisi batıdaki özgün baskı preslerini aratmayacak presler yaptırmıştır. Bu preslerin projelerini çizmiş, dökümünde başında bulunmuş ve montajını birlikte yapmıştır (İçmeli, 1982: 82).

Tekcan'ı tanıyanlar onun sanat gücünün yanında baskı ustalığının da ne denli mükemmel olduğunu bilirler.1957'lere dek ağırlıklı olarak figüratif çalışan Tekcan soyut çalışmalara yer vermeye başlamıştır. Özellikle 76'dan itibaren özgün baskılarında, çoğunlukla da ipek baskı işlerinde çok renkli kaligrafi çıkışlı eserler yoğunluk kazanmaktadır. Tekcan'ın 70'li yıllardan itibaren yoğunlaşarak çalıştığı özgün baskı denemeleri, yine figür ağırlıklı olmasına rağmen konularında farklılaşır. Sanatçı "Analar ve Çocukları" ve "Takunyalı Kadınlar adında bir seri oluşturur. Bu serideki kadın tiplmesi Anadolu kadını kökenlidir (Uçkan,1992:24). Takunyalı kadınlar dönemi diyebileceğimiz bu dönemdeki işlerde çocuk taşıyan ana ya da at sırtında ana figürleri işlenmiştir. Resimlerin temel yapısı, kompozisyon anlayışı yine Tekcan'ın kendi stiline uygun, ışık gölge oyunlarına realist bir yaklaşımda bulunmayan, soyut dilli bir anlatım taşır. Bu dönemde de figür onun için resim dilinde bir araçtır, resmin kompozisyonunu, hareketini, dinamizmini sağlayan bir yapı taşıdır. Eserlerinde çok renklilikten ziyade tonlamalar (açık-koyu lekeli, boşluk- doluluk esaslı)hâkimdir. Takunyalı Kadınlar serisinde ise doku zenginliği eklenmiştir. Böylece Özgün baskılarında tekniğinin tüm olanaklarını bu amaca yönelik kullanmaya başladığı için mevcut teknik imkânlarla da yetinmeyip kendine özgü teknik uygulamaların keşfine de

girişmiştir.

Bir dönem sonra işlerinde kullandığı yağlıboya, akrilik ve suluboya yerini özgün baskı tekniğine bırakmıştır. İpek baki ve gravürde gittikçe yoğunlaşmış bu yoğunlaşma üretimin beraberinde eğitimciliğinin etkisiyle özgün baskıyı ülke çapında yayma, geliştirme kararını getirmiştir.

Tekcan'ın eserlerinin en büyük özelliklerinden biri ise ister gravür ister akrilik ister yağlıboya olsun her birinde kişiliğinin varlığını bir damga gibi hissettirmesidir. Tüm eserlerinde kişiliğindeki güç sanatını, sanatındaki güç kişiliğini vurgular. Eserlerinin üretiminde tekniği ne olursa olsun uzun bir ön çalışma aşamasından geçerek sonuca varır. Bu süreçlerdeki üretimde tercihi hep siyah beyaz üzerine bir araştırma zemini oluşturur. Bunun nedeni ise siyah beyazın resimsel yetkinlik için zorlu bir sınanma oluşudur. Bu onun işlerini renklerin büyüünden kurtarıp tamimiyle resmin yapısal kurgusunu sağlama almasını sağlar.

70'lerin ortasında sanatçı küçük atölyesini özgün baskının olanaklarını genişletmek ve yaygınlaştırmak amacı ile Söğütlü Çeşme'ye taşır. 1976'da ise Mimar Sinan Üniversitesinde Grafik bölümünde serigrafi atölyesi kurar.80'lere dek süren yoğun eğitimciliği Tekcan'ın üretiminde belirleyici bir dönemi görmemize olanak sağlarken özgün baskı alanına Türkiye için önemli bir örnek teşkil eder. Bu dönem işlerinde yaklaşık tüm dönemlerinde gördüğümüz öz hâkimdir. Bu öz: Kaligrafi, Selçuklu ve Hitit soyutlamaları, mezar taşları, Anadolu motiflerinden oluşmaktadır.



Görsel 3. Süleyman Saim Tekcan, Söğütlüçeşme'deki Atölyesinde, 1980, Sanatçılar İsmail Avcı, Cihat Burak, Elif Naci, Mehmet Nalan, Veysel Erüstün, Malik Aksel, Şinasi Barutçu ile



Görsel 4. Süleyman Saim Tekcan, 1983, Tuvale Yağlıboya.

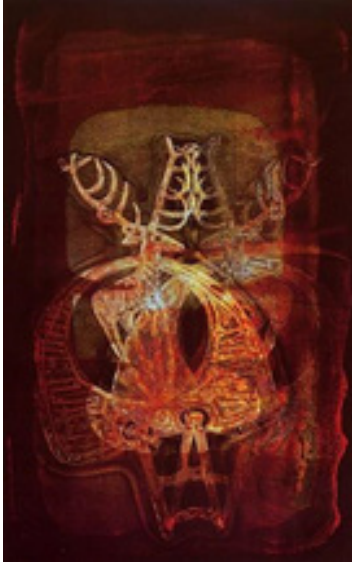
Zamanla çalışmalarında figüratif yaklaşım kompozisyon esaslı, soyut biçimsel ifade ile yer değiştirir. Gravürlerinde renk hemen hemen hiç bulunamazken en tatlı şekilde biçim ve doku yoğunluğuna rastlarsanız. Sanatçının baskılarında geçirdiği dönüşüm ve gelişimleri kesintisiz olarak izleyebilirsiniz. Türkiye'de soyut sanat anlayışı daha çok kübist, yapısal bir kavram içinde gelişmiştir. Tekcan gravürleri ve serigrafileri ile, çağımızın bu yöndeki soyut yaklaşımının Türkiye'de, benim bildiğim ender temsilcilerinden biridir. Dolayısıyla sanatçıyı 20. Yy. da yaygın bir evrensel şema içinde kendi kültürel duyarlılıklarını özgünlükle yansıtan bir sanatçı olarak değerlendirmek gerekir (Erzen, 1982: 8).

Soyutlamaların içinde bizlere anımsatmalar, uyarılar veren öğeler hareket halindedir ve bunlar sanatçının tarihe dokunarak gerçekçi bir düşünce sisteminden, eleğinden geçirip bize sunduğu öğelerdir. Yaşadığı toplumun kökenlerine iner, toplumun yapı dokusuna özenle yaklaşır ve kopuklukları bağdaştırır. Öte yandan kültürel ikilemelerimizin sorunu ve çözümlerini de vurgular. Yaşanılan değer karmaşalarından bizi bir anda çıkartıp kültürel özlemimizin içine yuvarlar. Böylece bununla bizlere değerlerin sanatta ne denli başarılı kullanılabileceğinin mesajını verir.

Çinko ve bakır kalıplarında, gravür tekniklerinin tüm olanaklarını bir arada kullanabilen Tekcan sıvı asidin metali eritmesiyle ortaya çıkan organik ve akışkan biçimleri, biyolojik ve doğal süreçlere çağrışım yapan, çeşitlemesine ve doku zenginliğine olanak veren şekilde baskılarını aktarıyor. Bu gravürlerde doğanın anlatımı, doğanın

kendiliğinden, olduğu gibi sürece girmesiyle sağlanmıştır. Çok ufak ayrıntılar bu dolaysız aktarım sonucunda biçimlerin her zaman değiştiği, peyzajları ve bazen de fantastik varlıkları anımsattığı bir evren yaratırlar (Erzen, 1982: 28)

Tekcan'ın ipek baskıları ise kendisine uluslararası usta vasfını kazandırmıştır. Bu baskı türünde kendine ait teknik kullanımlarının ilk örneklerini vermiştir. 77 yılından itibaren sanatçı Çin, İngiltere, Norveç, İtalya gibi pek çok ülkede bienaller ve sergilerde baskı işleri ile adını duyurmaya başlar. O yıllarda bir dizi soyut yağlıboya işleri de üretir. İşlerinde tekniğinin kusursuzluğu içeriğin önüne geçmez. 1984'te sanatçı birçok sanatçının çalışma yaptığı 500'den fazla farklı eserin üretildiği, özgün baskı arşivi ile uluslararası boyutta önemli birikime sahip olduğu atölyesini Çamlıca'ya taşımış ve 80'lerin ikinci yarısından itibaren ustalık dönemine geçiş yapmıştır. Tekcan özellikle gravür ve serigrafi alanındaki deneme ve araştırma çalışmalarını 1980'li yıllara kadar sürdürür. Sepya ağırlıklı gravür çalışmalarını 1980'li yılların başında gerçekleştirir. Sanatçının 93 yılına kadar gerçekleştirdiği sepya ağırlıklı gravürlerinin içeriği soyut düzenlemelerden oluşmaktadır. Bu süreçte kullandığı kendine has teknik ve yöntemleriyle yurtdışı ve yurtdışında bolca tanınır ve takip edilir. Tekcan'ın 84'te baskılarının yanı sıra yağlıboya çalışmaları da yapar. Bu yağlıboyalar Natürmort temellidir ve objelerin soyut bir anlatım diliyle ifade edilmiş şeklidir. Sanatçı 86'da profesörlüğünü aldıktan sonra Yugoslavya'da özgün baskıdaki yeni keşif ve teknikleri ile ilgili eğitimler verir (Uçkan, 1992: 28).



Görsel 5. Süleyman Saim Tekcan, Uygurliklar Serisi, 1987, Elek Baskı.

1988 yılında yenilikçi işlerine bir başka boyut katar Tekcan'ın (1/1' lik) büyük boy özgün baskıları, bu tekniğin sorgulanmasına da yeni bir yaklaşım getirir. Bu işlerinde klasik seri üretim anlayışından uzak, farklı renk yaklaşımları, soyut yapıtların ustalıklı bütünleştiği işlerle karşı karşıya kalırız. İlk kez bu yıllarda soyut anlatıların yanında at figürü görmeye başlıyoruz. Bu sergideki işler, daha çok gravürlerinde olmak üzere minyatür çıkışlı klasik anlatılar olup, belki de bir dönem sonraki üretiminin düşünsel ve deneysel ön çalışmaları sayılabilir.

1989'da Ankara'da açtığı sergi ise hem özgün baskının Türk sanatseveri tarafından ilgi görmesi, geniş kitlelere yaygınlaşması açısından, hem de Tekcan'ın uzun süreli tematik ve teknik araştırmalarının ulaştığı, sanatçı kimliğini ortaya çıkaran bir uç nokta oluşu açısından belirleyici bir dönem olarak sanatçının yaşamında yerini alır. Anadolu Medeniyetleri ve Atlılar ve Atlılar isimli onar eserlik iki ayrı seriyi kapsar bu dönem. Daha önceki ipek baskılarına göre farklı teknikler de eklenmiştir; yeni oyunlar, röl-yef etki, üst üste transparan etkili renk geçişleri, soyut ve somutu iç içe sunan ana figürlerdeki doku yapılanmaları ile izleyiciye büyük keyif veren eserlerdir. Bu teknikler ile Tekcan'ın ismi dünya özgün baskı literatürüne geçerek farklı ülkelerde baskı eğitimindeki yerini alır. Tekcan'ın uzun seneler tema olarak Anadolu topraklarında yeşermiş tüm kültürel birikimleri eserlerinde hamur eder, sanat eğitimi ve araştırmaları süresince at figürü ise Roma'dan Selçuklu'ya, Osmanlı minyatüründen, ilk çağ duvar resimlerine her dönemde karşısına çıkar ve ilgisini çeker. 80'li yılların sonlarında Karadeniz'in Riva sahillerine gider. Buradaki büyük at çiftlikleri bundan sonraki sanat üretimine damgasını vuracaktır (Günyaz, 1993:40-44).



Görsel 6. Süleyman Saim Tekcan, 1999, Karton üzerine yağlıboya, 100x70 cm.

Tekcan'ın geçmişini sorgularken önemli bir işaret olarak karşımıza çıkan at kavramı, sanatçının kültür kimliğinin görsel bir elemanı olarak karşımıza çıkar. Tekcan bu eserlerinde soyut somut çelişkisine düşmeden soyut alt yapıya figürü araç eder. Kompozisyon kurgusunda güneş kursları, atlar ve Anadolu motifleri yerleşmeye başlar.



Görsel 7. Süleyman Saim Tekcan, 1999, Metal Gravür, 70x50 cm.



Görsel 8. Süleyman Saim Tekcan, 1997, Tuvale Yağlıboya, 90 x120 cm.



Görsel 9. Süleyman Saim Tekcan, 2001, Tuvale Yağlıboya, 100x145 cm.

1989 yılında eğitimcilik hayatına bir meyve daha ekler. Uzun süredir üzerinde çalıştığı Güzel Sanatlar Anadolu Lisesi'nin kurulmasında projenin ilk halkası oluşur. Aynı süreçte Mimar Sinan Üniversitesinde Grafik Bölüm Başkanı olur.

Bu dönemde Grafik eğitimine bilgisayara tabanlı çalışmayı getirir. 90'da gerçekleştirdiği sergisinde ise özgün baskılarının yanı sıra beyaz zeminde mavi ve siyah yağlıboya ile çalışılmış kurgusal ve oldukça iddialı işler çıkar ortaya. Bunlar özgün baskıları ile diyalog içinde olan işleridir.1991 yılında yağlıboya, karışık teknikteki eserleri yer alır. Alt yapısı özgün baskı teknikleri ile oluşturulmuş üzeri renkli ya da kurşun desenli işlerdir.1992 de ise atlar daha coşkulu, daha heyecanlı bir yüzle ve



Görsel 9. Süleyman Saim Tekcan, 2002, Tuvale Yağlıboya, 64 x 80 cm

suluboya olarak karşımıza çıkarlar. Aynı dönemde ipek baskısı serileri de devam eder (Günyaz, 1993:48).

Süleyman Saim Tekcan'ın çalışmalarında yalnızca kendine özgün kişiliği değil, yanı sıra bu ülke sanatlarının yüzlerce yıllık birikiminden süzülme gelmiş ve özümsemiş yansımalar da yatar. O gözlemini, bilincini ve gönlünü Hititler 'den bu yana, özellikle de Selçukludan, Osmanlı'dan kalan birikimlerle değerlendirmeyi hep bile gelmiştir. O nedenle sanatçımızın özgün baskının çeşitli dallarındaki çalışmalarını bu şekilde değerlendirmeye yönelmememiz gerekmektedir. Nitekim onun başlangıç yıllarında kaligrafik öğelerin özellikle de kufi yazı istiflenmesinin çağımız sanatına ustalıklı yansımalarının örneklerini bulmuşuzdur. Daha sonraları, mezar taşları imgesini değerlendiririz. Günümüze yaklaşırken de Hititler' den izlenimlerle çizgilerine yansımalar buluruz. Son yıllarda ise at motifi çevresinde yoğunlaşan belki de yarı folklorik, yarı mitolojik destansı çalışmalar (Günyaz, 1995: 48)

1993'te sanatçı Atlar ve Hatlar serisini ortaya çıkarır. Bu seride gravür ağırlıklı, iç coşkusu daha renkli kaligrafi ve Osmanlı hat sanatının atlarla bütünleştiği ve dokusal içyapısına etki ettiği işleri görmeye başlarız. Sanatçı atı bir zaman metaforu olarak önümüze getirir; sanatçının kimi yerlerde yumuşak kimi yerde sert kontrastla yaptığı geçişler, bazı yerlerde renk yoğunluğu varken bazı yerlerde rölyef etkisi ile oluşturduğu ışık gölge ilişkisi ile oluşan bütünlük at figürlerini zihnimize hareketlendirir.

Gravür tekniğinin getirdiği bir büyük olanak olan kimi yerde oyukları boyayıp yüzeyleri beyaz bırakma, kimi yerde yalnızca yüzeyi boyayıp oluşturulan karşıtlık ve bundan doğan dinamizm oluşturulur. Sanatçı bu olanağı bazen aynı yapıtın değişik yerlerinde, bazen yan yana duran iki ayrı yapıtında başlı başına etkin bir anlatım ögesi olarak kullanır. Böylece, tek bir yapıt içinde bulunan zaman anlatımı, hem sergideki öbür yapıtlarla birleşip ayrı bir ritim yaratır. Sanatçı zamanı anlatmada, renkle güçlendirdiği at metaforuna bir de hat fonksiyonunu katar. Geleneksel grafik sanatlarımız içinde son derece yetkin doruklara ulaşmış "Hüsni Hat"ın gerek at bedenlerine gerekse birer kitabe gibi, atların yanında bir dizi içinde kullanımı, serideki zaman duygusunu güçlendirir. Hele ki kullanılan , 'istif'in "her şey geçicidir" anlamına gelen " huve'l baki " diye okunduğu anlaşılırsa. Huve'l Bakinin değişik istiflerinin arasına sanatçı birde tuğra yerleştirmiş; hat sanatının son ustalarından Emin Barın'ın hazırladığı Süleyman Saim Tekcan'ın tuğrasını. Hem zarif bir imza hem eski yazıyı bilenler için hoş bir türük, hem başka sanatçıya saygı duruşu, hem de zaman kavramının biyolojik, sosyal ve kültürel yaşam boyutu olarak hoş bir vurgu...

Tekcan'ın sanat serüveni içinde ulaştığı bu 'an' nonfigüratif çalışmalarındaki form ve dokulardan Anadolu Uygarlıkları dizisine oradan Atlar ve Atlılar dizisine oradan Atlar ve Hatları'na ulaşmasında hiçbir kopma yok. Ama yine o geçişlerdeki gibi bambaşka netleşmeler, yeni boyutlar, ayrıntılar, yepyeni tatlar var (Ünver, 1993:56).



Görsel 10. Süleyman Saim Tekcan, 2010, Gravür, 26x39 cm.

Osmanlı kaligrafisindeki hareketin canlanması ve o medeniyetteki çok önem arz eden canlıda yanı sıra at 'ta yer alması bir anlamda gizli ve kıymetli bir yüceltme kaygısını da gözler önüne serer. Tekniğindeki olmazsa olmazlar ise eserleri daha da yüceltir. 1994 yılında sanatçı Mimar Sinan Güzel Sanatlar Fakültesi'ne dekan olarak seçilir. 1995'de ise 35 yıllık sanat hayatını onurlandıran ve sadece on adet üretilen orijinal tezhipler ile beraber sunulan "Atlar ve Hatlar" serisi gravürlerini içeren bir yapıt sunar.

Tekcan hep bu toprağın ayrılmaz gayrisiz tüm uygarlıklarının, tüm düşünsel ve sanatsal yaratımlarının uçsuz bucaksız ve doğurgan bağrındadır. Yapıtlarında Hititler, Selçuklular, Osmanlılar, Binlerce yıllık Anadolu insanının günlük yaşamıyla sarmaş dolaş olmuş tüm estetik değerler uç verir. Tekcan'ın sanatı otuz beşinci yıldadır ama beş bin yaşındadır. Öte yandan hazır bir yol değildir, Tekcan'ın sanat yolu; her engebeyi kendi emeğiyle düzlediği her taşı yaşadığı toprakların altından özene bezene çıkarıp döşediği; yordamını tüm dünyada arayıp bulduğu bir yoldur (Ünver, 1996: 56-62) .

Bugün 50 yıllık sanat yaşamını ardında bırakan Süleyman Saim Tekcan belleklerde özgün baskılarıyla yer etmiş olmasına karşın bu uzun sanatsal yaratım sürecinde desen, yağlı boya, suluboya ve bronz heykeller yapmıştır. Süleyman Saim Tekcan çalışmalarında deneye öncelik tanıyan bir sanatçıdır ve özgün baskı alanında kendine özgü bir teknik geliştirmiştir.

Tekcan 1996'da Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Kurucu

Dekanlığı görevini üstlenir. Daha sonraki yıllarda İMOGA (İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi) adıyla 2004 yılında bir müze kurulur. Bu müzede özgün baskı tekniklerinin tümünü içeren ve Türk sanatının da en büyük ustalarının çalışmalarından oluşan koleksiyonu sergilenir ve sanatçı hala burada baskı çalışmaları sürdürülmektedir. Aynı zamanda Işık Üniversitesindeki Öğretim Üyeliğini de yürütmektedir.

Tekcan 'ın izlediği yol geçmişten geleceğe uzanan bir köprü niteliğindedir. Onun yöresel folkloru betimleyip, gravürlerle Riva atlarına dek uzanan ve uluslararası boyuta taşınan sanat serüveni, bu bilincin izlerini taşımaktadır ve bizim kültürümüz üzerine kurulmuş, çağdaş resim diliyle kendimizi dünya resim platformlarında kabul ettirebileceğimize inanmış, inandığı gibi uygulamaya da geçirmiştir. Ulusalla evrenseli, gelenekselle çağdaşlığı birleştirebilmek...



Görsel 11. Süleyman Saim Tekcan, İMOGA, 2010



Görsel 12. Süleyman Saim Tekcan, Gravür, 53x78 cm.



Görsel 13. Süleyman Saim Tekcan, Gravür Baskı.



Görsel 14. Süleyman Saim Tekcan, *Atlar ve Hatlar, Gravür*.

3. Tekcan'ın Çalışmalarının Teknik Özellikleri

Tekcan'ın tekniklerinde kullandığı zenginlik, içeriğin doygunluğu uluslararası çevrelerce kabul görmüş bir kaliteye sahiptir. Çalışmalarındaki bu kaliteye ve teknik özelliklerine ayrıntılı şekilde göz atmak gerekirse;

Tekcan, serigraf baskı resimlerinde farklı elamanları bir arada kullanarak karışık teknik kullanmıştır. Serigrafiler dört-beş adet serigraf makinesi kullanarak, yüzeyler kurumadan yaş üstüne yaş baskı yapılarak elde edilir sanatçı aynı zamanda Kumaşlar, yapraklar, deforme edilmiş kağıtlar, kendi elleri hepsini birer doku aracı olarak görmüştür. Birbirinden farklı bu malzemeler doku ve biçim çeşitliliğine yol açarken gelişi güzel değil, bir dil aracı olacak şekilde kullanılmıştır. Sanatçı baskı alanında Tekcan tekniği diye anılan yaş üstüne yaş baskının oluşturucusudur. Kendi adıyla anılan bu baskı teknik çok boyutluluğu sağlamaktadır.

Çalışmalarında gözlenen üç boyutluluk etkisini transparan renkleri üst üste kullanarak oluşturur. Bu sayede birçok renk, ton, doku aynı anda elde edilir. Boyaların içine katılan geciktiriciler sayesinde renkler birbirine karışmaz ve ton çeşitliliği sağlanır. Sanatçı bu durumu “.. özgün baskı resimlerimde, bıkmadan ve usanmadan transparan renklerle resimleri oluşturmaktayım. Böylece hem derinlik hem de renk zenginliği benim resimlerimde öne

çıkılmaktadır (Koparan, 1991:12) diye ifade etmektedir.

Bilindiği gibi özgün baskı, resimde renk ve kalıp demektir. Çok renkli bir baskıda her renk için ayrı bir kalıp hazırlamak gerekir. Baskıda her kalıbı kaydırmadan üst üste getirme zorunluluğu vardır ve bu güç biri iştir. Sabır ve dikkat ister. Sanatçı bazen baskılarında on iki kalıbı bir araya getirerek bu güç işi başarmıştır... Serigrafide baskının şekli dolayısıyla renkler, genellikle düz ve iki boyutlu bir etki bırakır. Sanatçının serigraf baskılarındaki renkler ise, yan yana gelmiş yüzeysel bir düzenleme değildir. Onun renkleri derinliğine gider, kompozisyonlarına üçüncü boyutu kazandıran, dış dünyanın zenginliklerini gösteren, seyreden kişiyi rahatlatan güce sahiptir (İçmeli, 1982: 6-8) .

Serigrafilerinde sağlanan bu zenginlik gravür baskıları içinde geçerlidir. Tekcan, deneysel çalışmaları sayesinde gravür çalışmalarında özel dokular elde etmiştir. Çinko levha üzerine sürülen kurumamış lak farklı malzemeleri bastırarak farklı dokular elde eder. Tonlamalarındaki çeşitliliği ise aquatint; bakır basım levhasının asitle aşındırılması yöntemidir. Asit bu yöntemle yalnız çizgileri değil, ton bölgelerini de etkiler dolayısıyla oluşan resim tonlamaları yumuşaklığı nedeniyle suluboyayı andırır (Sözen ve Tanyeli, 1992: 16). denilen bir kazı resim tekniğini uygulayarak ulaşır. Mezzotint tekniği ile de kadifeye benzer koyu alana elde eder. Gravürlerinde genelde koyu kahverengi (sepya) tonlarını kullanır.

4. Tekcan'ın Çalışmalarının İçerikleri

Gelenek ve ifade arasındaki bu bağıntı, Tekcan'ın ruhunun en iyi ifadesidir. Tekcan'ın ilk çalışmalarının Türk Çeşitlemeleri üzerinde yoğunlaştığını görüyoruz. Serigraf, gravür, litografi çalışmalarından oluşan ilk sergisinde (1976) temel konular Anadolu kadını ve çocuklardır. O dönem Serigrafilerinde ise genel kompozisyon öğeleri; Anadolu uygarlıkları, Selçuklu, Osmanlı kökenli, Türk motifleri (Güneş kursu, alem, geyik idolleri, tuğralar v.b. şekillerde formlar), kaligrafik düzenlemelerdir. Ancak bunlar soyutlaştırılarak ve çağdaş sanatla harmanlanarak oluşturulmuştur. Özellikle bu idoller ve Anadolu motiflerini 'Anadolu Uygarlıkları' temelli eserlerinde görürüz. Bu motifler Türk çeşitlemelerinde soyutken Anadolu Uygarlıklarında somut hale gelir. Bu çalışmaların asıl felsefesi; geçmişe sahip çıkma ve kültürümüzü yaşatma düşüncesidir. Tekcan düşünsel yapı ile şiirsel dengeyi çok iyi sağlar. Anadolu'nun yüzyıllar öncesine uzanır, tarihsel birikimi ve kültürü alıp harmanlar. Gelenekselliği ile bireyselliği birleştirir çağdaş teknik bir anlatımla öz'e ulaşır.

Folklor, halk sanatı, minyatür gibi salt geleneğe bağlı sanat kalıtları ile, inançsız, köksüz ve biçimsel bir Batı aktarmacılığı ile sanatta çağdaşlaşmanın olanağı yoktur.

Bu iki tutum dışında kültür birikimlerimizin ve geleneğin özümlemesi, Türk halkının yaşama dönük gözlemlerle, bize özgü duyarlılığı, Batı'dan alacağımız yetkin bir teknikle bütünleştirilerek Türk resmi oluşturulabilir (Köksal, 1976: 26).

5. Tekcan'ın Riva Atları Eserleri ve Önemi

At figürü, Tekcan'da olduğu gibi tarihsel gelişim sürecinde sanatçılar tarafından sıkça yorumlanmış Tekcan'da bu durumu şöyle ifade etmiştir;

At, bizim kültürümüzde çok önemli bir yer tutuyor. Minyatürlerde at; minyatürün belki birinci ögesi. At ayrıca hem Anadolu kültürünün simgesi, hem de Avrupa resmine baktığımızda büyük ustalar dahil, figüratif resmin en önemli unsuru yine at oluyor. Örneğin A. Dürer gibi, Leonardo gibi Rönesans resminin ustalarında at resminin temasını görüyoruz. Günümüze kadar birçok sanatçının insanın yanında kullandıkları malzeme, hatta Roma heykelinde ve resminde, Yunan heykel ve resminde, Doğu'ya gidersek Çin, Japon ve Hint resminde at bütün sanatçıların ortak noktası oluyor (Koparan, 1991: 12).

Bununla birlikte at, minyatür sanatında da önemli öğelerden biridir. Mesela; Atı minyatürden çıkardığımızda kompozisyon bozulur. Anadolu kültüründe ata verilen önem ve günlük yaşamdaki yeri, sanatçıyı etkileyen ve onu atlarla ilgili resimsel arayışlara yönelten unsurlardır diyebiliriz.

Sanatçının çalışmalarının ana unsurlarını atın oluşturması süreci ise seksenli yıllara dayanır. Sanatçı Beykoz'da izlediği atları çizimlerine konu almaya başlamıştır. Daha sonra da Karadeniz'deki Riva sahilinde bulunan Riva atlarını... Çünkü at zengin kültürüyle birlikte altın kesim dediğimiz ölçüsü ve estetik boyutlarıyla verimliliği sunuyor.

Atlar dönemim, benim şehirden sıkılıp şehrin dışına gidip bir arazi almam, bir ev yapmam, bir çiftlik arazisi içinde, yanımdaki çiftliklerde yüzlerce atın koşturduğunu görmem, at temasını işlememe neden oldu... ilk çağlarda mağara duvarına çizilen at, minyatürlerdeki at ve günümüzdeki at bunlar çok farklı, ama bunların hepsi benim konum. Ben bütün bu dönemleri özümsemiş bir insan olarak atları çiziyorum. Zaman ve kültür yeniden oluşturmaya sebep olacak alt yapıyı kendi içerisinde taşıyor (Erken, 1995: 12).

Zamanla atlar sanatçının zihinsel ve görsel dünyasını kaplamaya başlar ve Riva atlarını ölümsüzleştirmeyi amaçlar.

1988 yılında sanatçı bu zihinsel dünyasını görsele aktararak iki sergi açar. Bunlardan biri; Riva atlarının temel alındığı 'Atlar ve Atlılar' sergisidir. Bu serginin kompozisyonunda atların yanı sıra insan figürleri ve birtakım idollerin yer aldığını görürüz. Burada atlar, coşkulu, ritmik, leke zenginliğini,

ton ayırımı, çizgisel dokuyu barındıran, Osmanlı tuğralarıyla bütünleşmiş anıtsal figürlerdir. Tekniğinde ise serigrafi ile üst üste basılmış transparan devinimler görürüz ve tarih öncesine vurgu yapan güneş kursu, alemlerle birleşir. Doku zenginliğine figürün içinde büyürken zemin koyu tonlamalarla kaplanır. Tonlamalardaki transparanlık ise atları bir ışık kütleli içinde gösterir ve mistik bir hareketliliği, deveranı size izletir.

'Bizim Kültürümüzden' adını taşıyan diğer bir sergide ise at figürleri birebir büyüklükte özgün baskı çalışmalarından oluşur ve "Riva Atları / Riva Atlarını Boyamak" isimlerini taşır. Buradaki atlar minyatürün içerik ve kompozisyonunun özümsemiş halidir. Figürlere hareketlilik kaydırma, birbirine karıştırma ve tekrarlama tekniği ile kazandırılmış serigraf baskı ve karışık teknikten oluşmuştur.

1993'te "Atlar ve Hatlar" çalışmasını yapar Tekcan. Bu figürlerde Hat sanatı ve kaligrafi gravürle birleşir ve yorumlanır. Hat sanatındaki estetik zenginlik ve ritim Riva atlarıyla buluşur. Serigraf çalışmalarında ise mum kalıplarından bronza dökerek oluşturduğu at formlarını alçak rölyef tekniği kullanarak üç boyutluluk etkisi oluşturur. Zeminde ise kâğıdın boş yüzeyi kullanılır. Bu boşluk zamanda ve mekânda sınırsızlığı temsil eder. Tekcan bu çalışmaları için "gravür tekniğiyle sunmaya çalıştığım yeni atlar dizisi, dokularda derin rölyef etkileri elde ederek gravür kağıdının rölyef imkanlarını ve renk tazeliğini sunmama yardımcı oldu..." der. (Büyükunal, 1993: 2)

Seride kullanılan Hüsn-i Hattın, Her şey geçicidir anlamına gelen Huve'l Baki'nin at bedenlerinde ya da atların yanında bir kitabe gibi kullanılması da seriyi güçlendirir ve Riva atları için çok güçlü bir vurgu oluşturur. Zihinlerde iz bırakır.

Sonuç

Tüm bunlar incelendiğinde hayatı ve sanatıyla Süleyman Saim Tekcan'ın her anlamda Türkiye'de önemli bir yer tutan kıymetli bir sanatçı ve nadide bir eğitimci olduğu gözlemlenmektedir. Ürettiği eserleri, ele aldığı konuları ve atlarıyla, sanatsal olarak Türk değerlerinin ihtişamını, gücünü ortaya koymuş sahip olduğu yetenekleriyle eserlerini zengin üslubuyla donatmış kendi teknikleriyle yoğunlaşarak dünyanın beğenisine sunmuştur. At figürünü hem geleneksellik hem de çağdaşlıkla yorumlamış, Ata yeni bir üslup kazandırmıştır. Eğitimci kimliğiyle ve kurmuş olduğu Müzeyle de öğrencilerinin ve sanatçıların ufkunu genişletmiş, kalıcı bir sanat alanı oluşturmuştur. Bu anlamda sanatı ve eğitimciliği özenle incelenmesi ve getirdiği yenilikleri sanat eğitimi alanında hazmedilmesi gereken büyük bir sanatçıdır.

Kaynakça

- Büyükünal, F.(1993). *Desenler Ve Gravürlerle At, Atlılar. Milliyet*, 43(5), 93-98.
- Çınar, A.(1993). *Türklerde At ve Atçılık. Ankara: Kültür Bakanlığı.*
- Erken, M. (1995). *Deneysel olmanın keyfini alıyorum Cumhuriyet Dergisi*, .23,12-14.
- Erzen, J.(1982). *Süleyman Saim Tekcan'ın Gravürleri, Sanat Çevresi Dergisi* 4(4), 8-11.
- Güler,Z.,Doyran E. ve Yılmaz B.(2019). "Özgün Baskı Resim Sanatı Üzerine Bir Araştırma", *Tyke Sanat Tasarım Dergisi*, 4(6), 408-429.
- Günyaz, A.(1993). *35 yıllık bir öykü. İstanbul: Milli Reasürans Sanat Galerisi.*
- Günyaz, A.(1995). *Süleymanname Gravürleri. Süleyman Saim Tekcan'ın Ders ve Tat Alınarak İzlenecek Son Sergisi. İstanbul: Türkiye İş Bankası.*
- İçmeli, M.(1982). *Usta Sanatçı Süleyman Saim Tekcan. Sanat Çevresi Dergisi* 4(3), 42-46.
- Koparan, E.(1991). *Anadolu Uygarlıklarının Çağdaş Yorumu: Süleyman Saim Tekcan Anons*,9(2), 12-17.
- Köksal, A.(1976). *Tekcan'ın Türk Çeşitlemeleri Milliyet sanat*, 7, 200-202.
- Sırmaçek, A. D. (1996). *Süleyman Saim Tekcan, İstanbul: Bilim Sanat Galerisi.*
- Sözen, M. ve Tanyeli, U. (1992). *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü. İstanbul: Remzi.*
- Uçkan, Ö.(1992). *Süleyman Saim Tekcan, İstanbul: Bilim Sanat Galerisi*
- Ünver ,A.(1993). *Süleyman Saim Tekcan, Süleymanname Gravürleri, Atlar ve Hatlar Sergisi, Tekcan'ın Sanatı. İstanbul: Türkiye İş Bankası.*

Görsel Kaynakları

- Görsel 1: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.
- Görsel 2: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.
- Görsel 3: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.
- Görsel 4: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.
- Görsel 5: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.

- Görsel 6: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.
- Görsel 7: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.
- Görsel 8: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.
- Görsel 9: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.
- Görsel 10: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.
- Görsel 11: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.
- Görsel 12: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.
- Görsel 13: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.
- Görsel 14: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.
- Görsel 15: (<https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan/> 2015'te alınmıştır.

Süleyman Saim Tekcan'ın Gazi Eğitim Enstitüsü Yılları

Prof. Dr. Alev Çakmakoglu Kuru

Makale Geliş Tarihi: 29.09.2020
Yayına Kabul Tarihi: 27.10.2020

Özet

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi Aralık 2020 sayısını özel bir sanatçıya armağan olarak çıkarmaktadır. Derginin bu özel sayısında 1940 yılında Trabzon'da doğan, 1961 yılında o zamanki adıyla Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-İş Bölümü'nden mezun olan yine o zamanki adıyla Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Resim Bölümü'nde lisans eğitimini daha sonra Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde sanatta yeterlilik eğitimini tamamlayan Süleyman Saim Tekcan'ı ve eserlerini, hayatını, sanatçı kimliğini anlatan yazılara yer verilecektir. Bu makalede ise Süleyman Saim Tekcan, Çağdaş Türk Sanatına hem bir sanatçı aynı zamanda bir sanat eğitimcisi olarak yaptığı çalışmaları, ürettiği eserleri yerine onu yetiştiren eğitim kurumu, öğrencilik yıllarını yaşadığı Gazi Eğitim Enstitüsü penceresinden ele alınacaktır. Süleyman Saim Tekcan'ın anılarında, sohbetlerinde yer bulan Gazi Eğitim Enstitüsü, Resim İş Bölümü ile ilgili duygu ve düşünceleri yanında o yıllara ait okul fotoğrafları çalışmamıza ışık tutacaktır.

Anahtar Kelimeler: Süleyman Saim Tekcan, Gazi Eğitim Enstitüsü, Resim- İş Bölümü, Mimar Kemaleddin Binası

SÜLEYMAN SAİM TEKCAN'S GAZİ EDUCATION INSTITUTE YEARS

Abstract

Ankara Hacı Bayram Veli University Fine Arts Faculty Art and Design Magazine publishes the December 2020 issue as a gift to a special artist. In this special issue of the magazine, he was born in Trabzon in 1940 and graduated from Gazi Education Institute's Paint -Work Department in 1961, and he graduated from the Paint-Work Department of the State Fine Arts Academy as it was then called Mimar Sinan University Faculty of Fine Arts. Süleyman Saim Tekcan, who completed his proficiency training in art, and his works, life and his artist identity will be included. In this article, Süleyman Saim Tekcan will discuss his works on Contemporary Turkish Art as both an artist and an art educator, the educational institution that raised him instead of the works he produced, and the Gazi Education Institute, where he lived his student years. In addition to the feelings and thoughts of the Gazi Education Institute, Paint-Work Department, which took place in the memoirs and conversations of Süleyman Saim Tekcan, the school photographs of those years will shed light on our work.

Keywords: Suleyman Saim Tekcan, Gazi Education Institute, Department of Paint-Work , Architect Kemaleddin Building

Giriş

Ülkemizin sanat alanının pek çok konusunda öncü, dünya çapında bir değeri hakkında yazmak, uzmanlık alanı Türk Sanat Tarihinin "Ortaçağ" dönemi olan benim gibi bir sanat tarihçisi için kolay olmadı. Ömrünü sanat ve sanat eğitimine adanmış, binlerce öğrenci yetiştirmiş, özgün baskı alanında çok sayıda kendine has teknik ve üsluplarda eserler üretmiş atölyeler kurmuş, yurt içinde yurt dışında seminerler konferanslar vermiş, ödülleri olmuş, Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesinin yanı sıra Yeditepe ve Işık Üniversitelerinde Güzel Sanatlar Fakültelerinin kurucu dekanlıklarında bulunmuş, İstanbul Grafik Sanatlar Müzesini sanat dünyasına armağan etmiş bu çok yönlü önemli isim hangi açıdan ele alınmalıydı. Hakkında tezler, kitaplar makaleler yazılmış, Süleyman Saim Tekcan'ı anlatan belgeseller videolar da hazırlanmıştı (Elmas,2011:83).

Bunların hemen hepsinde dikkat çeken cümleleri arasında Süleyman Saim Tekcan'ın kendisini "Önce sanat eğitimcisi sonra sanatçıyım.", "Öğretirken öğrendiğimi söylemek istiyorum." sözleriyle ifade ediyor olmasıydı. Ve diyordu ki "Sanat Gazi Eğitimle başladı"¹. İşte bu sözünün uyandırdığı etkiyle sanat eğitimciliğini sanatçılığın önünde tutan Süleyman Saim Tekcan için öğrencilik yıllarının geçtiği Gazi Eğitim Enstitüsünün penceresinden bakmak, yazacaklarım için de çıkış noktası oldu.

Atatürk'ün isteği ile 1926 yılında öğretmen yetiştirmek üzere Gazi İlk Muallim Mektebi adıyla kurulan ve 1932 yılında bu kuruma bağlı olarak eğitim öğretime başlayan Resim-İş Bölümü Türkiye'nin çağdaş sanat hayatına yön veren çok sayıda ismi yetiştirdiği gibi Süleyman Saim Tekcan'ın da sanat eğitimcisi ve sanatçı kimliğinin temelini atıldığı okul olmuştur. Lise yıllarında pek çok dersi iyi olan Süleyman Saim Tekcan'ın Gazi Eğitim Enstitüsüne, Resim İş Bölümüne yönelmesinde zamanın ekonomik şartlarının olduğu kadar yine Gazi Eğitim mezunu değerli sanatçı Kayıhan Keskinok gibi resim öğretmenlerinin etkili olduğu anlaşılmaktadır² (Kotan,2012:2,4).

Süleyman Saim Tekcan ve Gazi Eğitim

Süleyman Saim Tekcan 1958-1961 yılları arasında Gazi Eğitim Enstitüsünde öğrencidir. Günümüzde Gazi Üniversitesi Rektörlüğü olarak kullanılan ve Mimar Kemaleddin Bey tarafından tasarlanmış bu güzel binada Süleyman Saim Tekcan yatılı olarak hayatı boyunca unutamayacağı bir dönem

yaşayacaktır (Fotoğraf 1-2).

Atatürk'ün çiftliğinden verdiği arsa üzerinde yer alan bodrum katla birlikte genellikle dört kata sahip bu yapının, beş katlı olan orta bölümünde giriş aksında gözlemevi olarak kullanılması düşünülen bir de altıncı katı bulunmaktadır. Öğretmen yetiştirmek amaçlı inşa edilen, simetrik bir biçimde plânlanan bu binanın cepheleri kesme taşlar ile kaplı ve üzeri kiremitli kırma bir ahşap çatı ile örtülüdür. Süleyman Saim Tekcan'ın öğrencilik yıllarında bu yapının zemin katında ön bölümde, yan yana dizilmiş büyük derslikler; arka bölümde üç büyük salon halinde yemekhaneler; yan kanatlarda büyük laboratuvarlar bulunmaktaydı. Binada ana girişin tam karşısına, iki kat yüksekliğinde, balkonu ve sahnesi olan büyük bir toplantı salonu -günümüzdeki adıyla Mimar Kemaleddin Salonu- yer almaktaydı (Yavuz,1981:249,251).

O tarihlerde toplantı salonunun iki yanındaki avluların çevresine tuvalet, duş gibi servis mekânları dizilmiş, katlar arasındaki bağlantılar ise girişe göre simetrik bir biçimde yerleştirilen ikisi arka yüzden, ikisi ortadaki avlulardan aydınlanan dört merdivenle sağlanmıştı. Kalorifer kazanı toplantı salonunun, mutfak ve çamaşırliklar ise yemekhanelerin altında bodrum katında yer almaktaydı. O yılların Gazi Eğitiminde bu binanın birinci katında diğer derslik ve laboratuvarların yanı sıra, arka bölümde kitaplık, resim ve müzik atölyeleri, ön bölümde ise girişin üzerinde öğretmen ve yönetici odaları bulunmaktaydı. Diğer iki kat yatakhanelere ayrılmış, gözlemevi ise gerekli araçlarla donatılmadığı için hiçbir zaman kullanılmamıştı. Süleyman Saim Tekcan'ın içinde öğrenciliğini yaşadığı dönemde bu güzel binanın hemen önünde havuzu da olan bir bahçesi, yanında spor salonu, arkada müzik eğitimi binaları (Zuckmayer) yer almaktaydı. Süleyman Saim Tekcan buradaki öğrencilik yıllarını "Bir rüya gibiydi. Beden Eğitimi, Resim, Müzik, Fen, Edebiyat, Matematik, Coğrafya, Tarih Bölümlerinin olduğu, konferans salonları, spor salonları, tiyatro ve müzik amfilerinin bulunduğu müthiş bir atmosfer. Devletin bize tanıdığı olanaklarla fevkalade bir dönem geçirdik. Kızlı erkekli bir yatılı okulda konserler, operalar, tiyatrolar... Sanatla iç içe yaşamının ne büyük bir keyif olduğunu bu dönemde anladım." sözleriyle ifade etmektedir (Kotan,2012:5).

Süleyman Saim Tekcan'ın Gazi Eğitim döneminde diğer öğrencilerle tiyatrolara, konserlere ve operalara gitmelerinin yanı sıra kendisinin de içinde rol üstlendiği oyunları okulda sahneledikleri görülmektedir (Fotoğraf 3). Bu okulda aldığı sanat eğitimi yanında sanatın diğer alanlarında edindiği tecrübeler, duyduğu ilgi, yaptığı çalışmalar ve en önemlisi sahip olduğu yetenekler Süleyman Saim Tekcan'ın ileride çok yönlü bir sanatçı olarak

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=ubx0cmrpGcw>

² <http://www.suleymansaimtekcan.com/pPages/pArtist.aspx?palD=355§ion=555&lang=TR&perio-dID=&pageNo=0&exhID=0>

film dünyasına da yönelmesinde etkili olacaktır. Aslında Süleyman Saim Tekcan'ın Gazi Eğitim Enstitüsü yıllarında sanat alanları beraberinde spor ile de ilgisini sürdürdüğü okulun futbol takımında yer aldığı görülmektedir (Fotoğraf 4).

Süleyman Saim Tekcan'ın öğrencisi olduğu 1958 yılı haftalık ders programı incelendiğinde programın sanat atölyeleri kadar iş atölyelerine de sahip olduğu fark edilmektedir (Tablo 1). Bu ders programında Resim, Grafik, Yazı, Ağaç İşleri, Maden İşleri, Mukavva İşleri, Modelaj, Fotoğraf gibi Atölye derslerinin yanında Sanat Tarihi, Devrim Tarihi, Sınıf Tekniği, Eğitim Psikolojisi, Genel Öğretim Metodu, Özel Öğr. Metodu ve Uygulama gibi Genel Kültür ve Alan teorik dersleri dikkat çekmektedir (Kuru,2017:738).

Ortaokul Lise yıllarında donanımlı resim öğretmenlerinin elinde yetişen Süleyman Saim Tekcan sanatın farklı yönlerini, sanatı ve eğitimini öğrenmeye başladığı Gazi Eğitim Enstitüsündeki eğitim düzeyinin üniversitelerle boy ölçüşecek kadar iyi olduğunu ve bu okuldaki eğitimcilerin hala karşılığı bulunmamış, konularında uzman kişiler olduğunu ifade etmektedir. Süleyman Saim Tekcan'ın öğrenciliği yaşadığı 1958-1961 döneminde Resim-İş Bölümü öğretmenleri olan Refik Epikman (Resim, Desen), Şinasi Barutçu (Grafik), Veysel Erüstün (İş Teknolojisi), Mustafa Tömekçe (Resim, Desen), Hidayet Telli (Mukavva, Cilt), Muammer Bakır (Modelaj), Nevide Gökaydın (Grafik), Nurettin Can Gülekli (Sanat Tarihi, Estetik) ve Hüseyin Özcan (Resim Bölümü Başkanı ve Yazı Dersi) gibi isimlerin her biri Çağdaş Türk Sanatı ve sanat eğitiminde yer almış değerler olarak karşımıza çıkmaktadır (Kotan,2012:4).

Gazi Eğitim Enstitüsü Resim İş Bölümünde böyle güçlü bir eğitim kadrosunda yetişen Süleyman Saim Tekcan Gazi'deki öğrencilik yıllarını "Oradaki yıllar, eğitim yıllarım daha sonraki dönemlerde rüyalarım girerdi ve görürdüm. O kadar çok etkileyen bir okuldu. Okula çok özen gösterilmiş olması da oranın ayrıca önemli bir özelliğiydi." cümleleriyle anlatmakta ve zamanında Atatürk'ün bu okula sıklıkla gelerek öğrencilerle yemek yemesini, hocalarla sohbet etmesini Türkiye'de eğitime ne kadar önem verildiğinin göstergesi olarak değerlendirmektedir (Vural,2015:102-103).

Süleyman Saim Tekcan Gazi Eğitim Enstitüsü mezuniyetinin ardından ileriki yıllarda adı Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi olarak değişecek Devlet Güzel Sanatlar Akademisinde önce öğrenci, sonrasında uzun yıllar hoca olarak çalışacaktır. Tekcan Türkiye'nin güzel sanatlar alanında ilklerini yaşayan ve yaşatan bu iki önemli köklü kurumunu karşılaştırdığında ise önemli sonuçlara ulaşacaktır.

Süleyman Saim Tekcan bu konu ile ilgili düşüncelerini " Mesela Akademi olmayan neler vardı bir düşünelim; Akademi severek çalıştığım kurumdur. Yani uğruna yıllarımı verdiğim, saygı duyduğum, geleneği olan bir kurum. Ama bizim o zamanlar (Gazi Eğitimi kastederek) Resim Dersi içerisinde 'İş Dersi' adı altında bir ders okumamızın da bir mantığı vardı. Metali, bakırı, pirinci, tenekeyi, bronzunu tanıyorduk. Bunları kesen, biçimlendiren aletleri tanıyorduk. Bu metallerin desikasyonunu öğreniyorduk. Bu, eğitimin önemli bir parçasıydı. Ağaç Atölyesi ki, ağaçların yaşlarını, ne yönden kesilmeleri gerektiğine kadar en ince bilgileri alıyorduk. Alçı Atölyesi, Modelaj Atölyesi, Cilt Atölyesi vardı. Tuvallerimizi kendimiz yapıyorduk." sözleriyle ifade etmekte ve Gazi Eğitim Enstitüsünde aldıkları İş eğitiminin, farklı malzemeleri tanımanın ve el becerilerinin gelişmesinin sanat hayatına kattığı değerlerden söz etmektedir. Yine Süleyman Saim Tekcan Güzel Sanatlar Akademisi'nde verilen eğitiminde ise beceriye dayalı çalışmalara fazla önem verilmediğini, hatta bunların aşağılandığı görüşler üretilmediğini belirterek " Kimsenin üretilen işlerin düşünsel boyutunu küçümsemeye hakkı yoktur. Onun yüceliği, işe getirdiği kalite ortadadır. Ancak emeğin veya becerinin getirdiklerini de önemsemek gerekir. Bunlar bir arada oldukları zaman, bana göre, sanat üstün bir düzeye gelebiliyor." demektedir. "Orada (Devlet Güzel Sanatlar Akademisi) mesela, sadece "Resim Bölümü" okursunuz, sadece belki "Grafik" okursunuz, sadece "Heykel" okursunuz, belki sadece "Seramik" okursunuz ama Gazi Eğitim Enstitüsünde bunların hepsini okursunuz. O zaman Gazi Eğitim Enstitüsü üç yıllık bir okuldu. Fakat gece gündüz eğitimin sürdüğünü düşünüyorum. Biz geceleri de atölyelerde çalışıyorduk. Altı yıllık bir eğitim olduğunu düşünüyorum orda. Bu altı yıllık eğitim içerisinde özellikle sanatta olmazsa olan teknolojinin teknik, metal tekniği, ağaç tekniği, tual tekniği, boya tekniği, baskı tekniği gibi daha da birçoklarını sayabileceğimiz teknikleri, denemelerle birçok araştırmalarla geliştirebilecek ortam vardı." Tekcan atölyelerini çok güzel bulduğu Gazi Resim İş Bölümünde eğitiminin de süper olduğu bir dönem yaşadığını ifade etmektedir (Kotan, 2012: 6),(Vural, 2015: 103).

Farklı sanat dallarında ve pek çok teknikte eser üretmesine karşılık Süleyman Saim Tekcan adı sanat tarihinde baskı resim sanatçısı olarak yerini almıştır. Süleyman Saim Tekcan'ın baskı resim ilgisi yine 1958 yılında Gazi Eğitim Enstitüsü'nün birinci sınıfındaki öğrenciliği sırasında Haluk Ongan'la beraber, tesadüfen bir Fransızca kitaptan takip ederek yaptıkları ilk serigrafi denemeleri ve ufak tebrik kartları ile başlamış, ona sonraları bu dalda yaratacağı muhteşem eserlerin beraberinde kazandıracığı özgün teknikler ve yeniliklerin yolunu açmıştır. Gazi Eğitim Enstitüsü Resim İş Bölümünde baskı resimle ilgili edindiği güçlü temelin Tekcan'ın 1970-1971

yıllarında Almanya'da Münih Akademisi'nde özgün baskı üzerine aldığı eğitimle gelişmiş olduğunu da belirtmeliyiz (Kotan,2012:9, 84-85).

Gazi Eğitim Enstitüsü Resim İş Bölümünde sanat eğitimcisi olmak yönünde aldığı eğitim, sanatı kadar hatta öncelikle sanat alanında eğitim sorunlarına çözüm üretme çabasında bulunan Süleyman Saim Tekcan'a ilham vermiştir, kaynak olmuştur. Ülkemizdeki sanat eğitimi sorunlarını çözüme elbette bu konuda yurt dışı tecrübelerinin de katkısı önemlidir. Süleyman Saim Tekcan edindiği tecrübeleri, gözlemleri, birikimleri ile erken yaşta başlanacak bir güzel sanatlar eğitiminin gerekliliği üzerinde durarak ülkemizde Anadolu Güzel Sanatlar Liselerinin kuruluşuna katkı sağlamıştır. Güzel Sanatlar Liselerinin kuruluşu ile Güzel Sanatlar Fakültelerine ve Eğitim Fakültelerindeki Resim Bölümlerine daha nitelikli ve daha yetenekli öğrenci kaynağı oluşturulması sorunu tamamen ortadan kaldırılmasa da önemli bir çözüm kazandırılmıştır.

Süleyman Saim Tekcan'ın öğrencilik yıllarında Gazi Eğitim Enstitüsü'ne denk öğretmen yetiştirmeye yönelik Balıkesir'de Necati Bey ve İstanbul'da Atatürk Eğitim Enstitüsü dışında başka bir kurum henüz bulunmamaktadır. Enstitülerin sayılarının çoğalmadığı, Fakülteleşerek Üniversitelere bağlanmadığı o yıllarda Süleyman Saim Tekcan'ın öğrenciliğini yaşadığı Gazi Eğitim, neredeyse Türkiye'nin çoğu öğretmenini yetiştirmektedir.

Kurduğumuz "Gazi Resim İş Belleğine" Süleyman Saim Tekcan tarafından armağan edilen dönem fotoğraflarına ilk bakışta günümüzde Gazi Üniversitesinin Rektörlük olarak kullanılan Okul binasının genel olarak şeklini koruduğu anlaşılmaktadır. Böyle bir tarihi eserin korunmuş olması bir sanat tarihçisi için sevinilecek aynı zamanda bir Üniversiteye de yakışan bir durumdur. Ancak gerek Süleyman Saim Tekcan hocanın verdiği gerekse bu tarihi bina ile ilgili arşiv çalışmalarımız sırasında edindiğimiz fotoğraflardaki detaylar, görüldüğü kadarıyla geçen zaman mimarı Kemaleddin Bey'in, dönemin Milli Eğitim Bakanı Mustafa Necati Bey'in ve Atatürk'ün armağanı olan bu binanın iç mekân düzenlemelerinde aslında çok şeyin değiştiğini gözler önüne sermektedir. Binanın sade sarkıt lambaların kullanıldığı aydınlatmalarını, koridorların, derslik ve atölyelerin dökme mozaik döşemelerini, ahşap çerçeveli pencerelerin açılma sistemini, ahşap kapılarını artık göremiyoruz (Fotoğraf 5).Yine öğrenciliğin yatılı olduğu o yıllara ait fotoğraflarda yatakhanelerin koğuş halinde, çok sayıda yatağı barındırdığı fark edilmektedir (Fotoğraf 6). Süleyman Saim Hoca ve arkadaşları gibi kaç nesil öğretmenin öğrencilik anılarını biriktirdiği bu güzel binanın en fazla tahribe uğrayan, değişen kısmı ise "Mimar Kemaleddin Toplantı Salonu" olmuştur. 1.Ulusal Mimarlık Dönemi üslubunda süslemesi

yalınlığında, sadeliğin getirdiği klasizmin ağırbaşlılığında olan bu Salon 2014 yılında yapılan restorasyon projesi sonucunda yaptığımız tüm itirazlarımıza karşılık barok süslemelerin karmaşasına büründürülmüştür. Yine 1960'lı yıllara ait bir fotoğrafta Mimar Kemaleddin Salonunun günümüze gelemeyen kapılarını ve bu kapıların açıldığı holü görüyoruz (Fotoğraf 7). Bu fotoğrafta yer alan Toplantı Salonuna açılan üç kapıdan ortadakinin üstünde bir Atatürk büstü, tavandan sallanan yuvarlak bir saat ve ampuller, günümüzde dönemiyle ilgisiz avizelere, Amerikan beyaz kapılara terkedilmişler. Yine o günlere ait bir fotoğrafta Süleyman Saim Tekcan arkadaşlarıyla yemekhanede görülmektedir (Fotoğraf 8). Beyaz örtülü bir masa ve porselen yemek takımları öğretmen adaylarına verilen önemi bir defa daha gözler önüne sermektedir. Süleyman Saim Tekcan bir başka fotoğrafında arkadaşlarıyla binanın hemen önündeki bahçede Atatürk Anıtının önünde yer almaktadır (Fotoğraf 9). Bu Anıt da günümüze ulaşamamıştır. Gazi Üniversitesine ait aynı bahçede bu anıtın bulunduğu yerde artık başka bir Atatürk Anıtı bulunmaktadır. Süleyman Saim Tekcan'ın arkadaşlarıyla içindeki suya girdikleri, eğlendikleri bahçedeki havuzun fiskiyesi, etrafındaki ahşap banklar artık daha farklı görünümler (Fotoğraf 10-11). Bahçede yer alan çitler de yok artık. Gazi Üniversitesi Ana Yerleşkesinde, hala ağaçları ve yeşillikleri olan bu bahçede fotoğraflardaki ağaçlardan hangilerine ve gölgelerine sahibiz bilinmemekle birlikte 1959-60 yılına ait bu fotoğraflardan günümüze Süleyman Saim Tekcan ve arkadaşlarının mutluluğu yansımaktadır.

Sonuç

Bu çalışmada Türkiye Cumhuriyeti'nin Resim Öğretmeni (Görsel Sanatlar Öğretmeni) yetiştirmede öncü kurumu olan Gazi Eğitim Enstitüsüne ve Resim İş Bölümüne 1958-1960 yıllarında bu okulda öğrenciliğini yaşamış, mezuniyeti sonrasında sanatçı/sanat eğitimcisi olarak Çağdaş Türk Sanatına ve sanat eğitimine ürettiği eserler ve yaptığı çalışmalarla öncü bir isim, bir değer olmuş, Süleyman Saim Tekcan'ın gözüyle, onun duygu ve düşünceleriyle bakıldı. Gazi Eğitimin Resim İş Bölümünde O'nun deyişiyle "hala yeri doldurulamamış nitelikteki eğitimcilerden" sanat ve iş atölyelerinin beraberliğinde güçlü bir sanat eğitimi almış olduğu ve bu eğitimin gelecekteki çalışmalarına ve yaratıcılığına özellikle farklı sanat dallarındaki başarısına katkısı ifade edildi. Süleyman Saim Tekcan'ın Gazi Eğitim'deki yılları ile ilgili anlattıkları arşivimizin o yıllara ait fotoğrafları ile belgelendi ve değerlendirildi. Dönem fotoğrafları öğretmen yetiştirmek amacıyla inşa edilmiş Mimar Kemaleddin Bey'in eseri olan bu okul binasının ana çizgilerini korumakla birlikte 1960'lı yıllardaki görüntülerinden günümüze ulaşamayan güzelliklerini de ortaya koydu. Bu Fotoğraflar farkında olma-

mız, sahip çıkmamız gereken maddi ve manevi hazinemizi bir daha gözler önüne sererken aynı zamanda sahip olduklarımızla ne kadar şanslı olduğumuzu da hatırlattı.

Anadolu'nun bağrından çıkmış, Türk kültürünün izlerini taşıyan eserleriyle Türkiye'nin dünya çapında bir sanatçısı olmuş, hayatı boyunca sanat eğitimi, öğretmeyi ve öğretirken öğrenmeyi hiç bırakmamış bir Süleyman Saim Tekcan ve onun yetiştiği Gazi Eğitim Enstitüsü Resim –İş Bölümü, günümüzdeki adıyla Gazi Eğitim Fakültesi Resim İş Eğitimi Anabilim Dalı. Bizlere ise Cumhuriyet Dönemi Türkiye'sinin bu değerlerini yaşatmak ve örnek alınması umuduyla gelecek nesillere armağan edebilmek düşünüyor.

Kaynakça

Elmas, H. (2011). "Türk Resminin Kimlik Arayışında Özgün Bir Sanatçı Süleyman Saim Tekcan", *Akademist Dergisi*, Sayı: 10, 73-87

Kotan,Ç.(2012). *Süleyman Saim Tekcan'ın Eserleri Üzerinden Sanat Yaşamı / Artistic Life Based on the Works of Süleyman Saim Tekcan, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi , Sosyal Bilimler Ens.İstanbul.*

Kuru,Çakmaköğlu,A.(2017). "Resim İş Eğitimi Anabilim Dalı Programlarının Sanat Tarihi Dersleri Açısından Değerlendirilmesi", *Cumhuriyetin Işığında Yükseköğretimde Sanat Eğitimi Uluslararası Sempozyumu,International Symposium on Arts Education in Higher Education in the Light of Republic 23 – 24 – 25 Kasım / November 2016, 726-753*

Vural,H.(2015).*Günümüz Türk Resminde Süleyman Saim Tekcan Ve Riva Atlarının Sanat Eğitimine Etkisi / The Effect of Süleyman Saim Tekcan and "The Horses of Riva" on Arts Education in Contemporary Turkish Image, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi , Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara*

Yavuz,Y. (1981). *Mimar Kemalettin ve Birinci Ulusal Mimarlık Dönemi,ODTÜ Yay.,Ankara.*

İnternet Kaynakları

<http://www.suleymansaimtekcan.com/pPages/pArtist.aspx?palD=355§ion=555&lang=TR&periodID=&pageNo=0&exhID=0>
27.09.2020 tarihinde alınmıştır.

<https://www.youtube.com/watch?v=ubx0cmrpGcw> 27.09.2020 tarihinde alınmıştır.

Fotoğraflar



Fotoğraf 1. Gazi Eğitimin Bahçesinde (1959).



Fotoğraf 2. Sınıf Arkadaşlarıyla (1959).



Fotoğraf 3. Gazi Eğitim'de Tiyatro Çalışması (1959).



Fotoğraf 4. Gazi Eğitim'in Futbol Takımında (1959).



Fotoğraf 5. Gazi Eğitim Enstitüsü, Koridorlar (1960'lı yıllar).



Fotoğraf 6. Gazi Eğitim Enstitüsü, Yatakhane (1960'lı yıllar).



Fotoğraf 7. Mimar Kemaleddin Salonu Kapıları ve Giriş Holü (1960'lı yıllar).



Fotoğraf 8. Gazi Eğitim'de Yemekhane (1959).



Fotoğraf 10. Gazi Eğitim'in Bahçesinde Havuz (1959).



Fotoğraf 9/ Gazi Eğitim'de Atatürk Anıtı.



Fotoğraf 11. Gazi Eğitimin Bahçesindeki Banklarda (1959).

Dersler	1. Sınıf	2.Sınıf	3.Sınıf
Resim	10	8	8
Grafik	-	4	4
Yazı	2	2	2
Ağaç İşleri	2	2	2
Maden İşleri	2	2	2
Mukavva İşleri	2	2	2
Modelaj	2	2	2
Fotoğraf	2	-	-
Sanat Tarihi	2	2	2
Devrim Tarihi	-	-	2
Sınıf Tekniği	-	2	2
Eğitim Psikolojisi	2	1	2
Genel Öğretim Metodu	-	1	2
Özel Öğr. Metodu ve Uygulama	-	-	2
Yardımcı Ders	6	4	-
Toplam	32	32	32

Tablo 1. Süleyman Saim Tekcan'ın Öğrencisi Olduğu Gazi Eğitim Enstitüsü Resim İş Şubesinin 1958 Yılı Haftalık Ders Dağılımı

Baskı Resim Alanında Bir Duayen Süleyman Saim Tekcan ve “Uygurluklar Serisi” Üzerine

Doç. Dr. Zeliha Kayahan

Makale Geliş Tarihi: 21.08.2020
Yayına Kabul Tarihi: 29.09.2020

Özet

Sanat, her birey için başka bir dil ve başka bir ifade alanıdır. Sanatın var olduğu çağlardan bu güne kadar kendini ifade etmenin arayışı içindeki sanatçıların olaylara/olgulara karşı sergilediği duruşu veya tutumu eserleri üzerinden okunabilmektedir. Tarihi birer kanıt niteliğinde olan bu eserler aynı zamanda sanatçı/ tasarımcının içinde yer aldığı kültürün ve toplumun da bir aynasıdır. Süleyman Saim Tekcan, Türk baskıresim sanatının öncülerinden ve önemli isimlerinden biridir. Sanatçının gelecek kuşaklar için ilham verici akademik ve sanatsal yaşamı, çalışmalarındaki özgün sanatsal dili ve teknik kusursuzluğu onun kendi topraklarını ve kültürünü yansıtmaktadır. Tekcan'ın eserleri; geçmişle köklenirken geleceğe uzanan, estetik değerleri kendi özgün düşünceleri çerçevesinde şekillenmiş olarak Türk sanatında yerini almıştır. Bu makalenin amacı; Süleyman Saim Tekcan'ın kültürün baskıresim sanatına yansıtılmasının özgün bir örneğini sunduğu “Uygurluklar Serisi” üzerinde incelemelerde bulunmaktır. Türk baskı resim sanatı kimliğinin oluşum sürecine büyük katkıları olan sanatçının bu serisinde, çağdaş düşünce yapısının uygurluk imleriyle olan etkileşiminde içselleştirilmiş bir sürece tanık olmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Sanat, Süleyman Saim Tekcan, Baskı Resim, Uygurluklar Serisi

SÜLEYMAN SAİM TEKCAN, A DOYEN IN THE FIELD OF PRINTMAKING AND ON “CIVILIZATIONS SERIES”

Abstract

Art is a different language and a different field of expression for every individual. The stance or attitude displayed by the artists who are in search of expressing themselves from the ages of art existed to the events / facts can be read through their works. These works, which are historical evidence, are also a mirror of the culture and society in which the artist / designer is located. Süleyman Saim Tekcan is one of the pioneers and important figures of Turkish printmaking art. The artist's inspirational academic and artistic life for future generations, his unique artistic language and technical perfection in his work reflect his own lands and culture. Tekcan's works; While rooted in the past, it has taken its place in Turkish art with its aesthetic values shaped within the framework of its own original thoughts. The purpose of this article is; To make examinations on “Civilizations Series”, where Süleyman Saim Tekcan presents an original example of reflecting culture on printmaking art. In this series of the artist, who contributed greatly to the formation process of the Turkish printmaking art identity, we witness an internalized process in the interaction of the contemporary mindset with the images of civilization.

Keywords: Art, Süleyman Saim Tekcan, Printmaking, Civilizations Series

Giriş

Sanat, geçmişten günümüze bireyin kendisini ifade etmesinde en etkili yol olmuştur. Bu yolda sanatçı, çevresi ile kurduğu ilişkinin yanı sıra içsel dünyasını biçimler ve renkler aracılığıyla gözler önüne serer. İlkel çağlardaki mağara resimlerinden günümüz dijital sanat üretimlerine uzanan bir yelpazede bu çevresel etkileşimi görmek mümkündür. Tarihsel süreç açısından değerlendirildiği zaman toplumların tecrübe ettiği ekonomik, politik, sosyal, teknolojik vb. her olay veya durumun bir yansıması sanatın geçirdiği aşamalarla birbirine paralellik göstermektedir (Kayahan ve Çevik, 2020: 209). Bu açıdan sanat genel anlamda bir aktarım alanı ve olgusudur. Kültürlerin tarihsel yolculuğunda en etkili somut veriler sanat eserleri aracılığıyla gerçekleşmektedir. Bu veriler, geleceğin sanatını doğrudan/dolaylı bir etkiyle kuşatmasının yanı sıra o toplumun sanat kültüründe şekillendirmekte ve içinde yaşayan tüm bireyleri de etkileyen toplumsal hafızayı oluşturmaktadır. Asya'dan Anadolu'ya uzanan süreçte farklı kültürlerden etkilenmiş Türk Sanatı, Anadolu toprakları üzerinde kurulan pek çok köklü medeniyetin izlerini taşır. İslimiyeli'ne göre; "Dünyanın en büyük kavşağında yüzyıllarca yıl var olabilen bir ülkenin, geçirdiği travmalarla defalarca yara almış nesilleri için sanattan uzaklaşmanın sayısız haklı nedenleri olabilir. Ancak koşullara direnebilmenin ve ayakta kalmanın en insani yolu yine sanattır" (2011:65).

Gombrich Sanatın Öyküsü (1997) adlı eserine şöyle başlar; "Aslında sanat diye bir şey yoktur. Sadece sanatçılar vardır". Kuşkusuz sanat tarihi sanatçıların eseridir. Bu bağlam ile Türk Sanatı tarihi incelendiğinde Türk Sanatının kendi kimliğini bulma sürecine tanıklık etmiş ve bu süreçte tartışmasız yeri doldurulamaz katkılar sağlamış bir sanatçı/akademisyen Süleyman Saim Tekcan karşımızda durmaktadır. "En iyi bildiğim ve yaşadığım şeyi en iyi anlatabilirim" (Tekcan, 2011b:36) diyen sanatçı ülkemizde özgün baskı resim denilince ilk akla gelen isimlerden biridir. Sanatçı kimliğinin yanında sanat eğitimi alanında yapmış olduğu çalışmalar ile toplumun kültürel bilincini artırmaya yönelik girişimlerin öncüsü olmuştur. Yükseköğretim kurumlarında kurduğu bölümler ve atölyeler aracılığı ile ülkemizde sanat eğitiminin kurumsallaşmasına yönelik çalışmaların yanı sıra özellikle baskıresim geniş kitlelere ulaştırılması için eşsiz bir çaba ve özveriyle İMOGA müzesini kurmuştur.

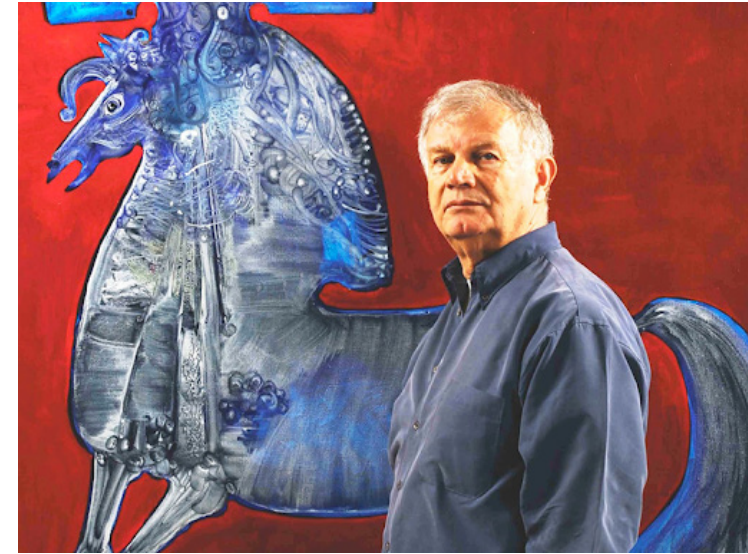
Bir Kanon Olarak Süleyman Saim Tekcan

Baskı resim sanatı ülkemize 1453 tarihinde İstanbul'da kağıt üretiminin başlamasıyla girdiği söylenebilir. Matbaanın bulunması ve Sanayi-i Nefes Mektebi'nde hakkaklık (gravür) atölyesinin açılmasıyla ülkemizde başlayan

baskı resim yolculuğu günümüzde kendi çevresini yaratmış, üniversitelerde bölümleri/atölyeleri olan ve yıllar içerisinde alanında uzman baskı resim sanatçılarının yetiştiği bir saha olarak karşımızda durmaktadır.

Kanon sözcüğü, Yunancada marangozun ölçü çubuğu anlamına gelen sözcükten türemiştir; İngilizcedeki canon bir şeyin ölçülebileceği bir standart anlamında kullanılır. Sanatta bir kültürün veya kronolojik dönemin, bir ülkenin veya bölgenin, bireysel bir sanatçının veya bir konunun kabul edilecek en iyi örneğini ifade eder. Örneğin, Michelangelo İtalyan resminde kanonik figür olarak kabul edilir; Picasso yirminci yüzyılın kanonik ressamıdır; Leonardo Da Vinci'nin Mona Lisa tablosu kanonik bir portredir (Witham ve Pooke, 2018a: 34).

William ve Pooke'nin bu söyleminden yola çıkarak Süleyman Saim Tekcan'ın alandaki özgün tarzı, biçimi ve estetiği ile ülkemizde baskı resim alanında bir kanon konumunda olduğunu söylemek mümkündür.



Görsel 1. Süleyman Saim Tekcan

Tekcan, 1958-61 yılları arasında Ankara Gazi Eğitim Enstitüsü'nde sanat eğitime başlar. Refik Ekipman, Hidayet Telli, Şinasi Barutçu gibi pek çok değerli hocaların öğrencisi olan sanatçı Trabzon folklorundan konu aldığı ilk özgün serigrafik denemelerini gerçekleştirir. Süleyman Saim, burada onun için gelecekte öncelik taşıyacak olan çeşitli, malzemeleri tanır ve kullanmayı öğrenir, emeğin ve becerinin sanat yapıtının oluşumundaki vazgeçilmez rolünü kavrar (Bayramoğlu, 2013: 34). 1961'de Artvin, 1964'te ise Erzurum'a atanır. Sanatçının 1960-70 yılları arası resimlerinin temelini "horon"

teması oluşturur. Bu süreçte çalışmaları stilize edilmiş figür ağırlıklı, yalın ve sade kompozisyonlardır. Yağlıboya, suluboya, akrilik çalışmalarının yanı sıra ahşap ve seramik duvar rölyefleri tekniklerini de kullanmıştır. 1970-71 yılları arasında Almanya'da baskı grafiği üzerine çalışmalar yapar. Almanya dönüşü Marmara Atatürk Eğitim Enstitüsü'nde baskı atölyelerini kurar ve serigrafi, gravür, litografi derslerine başlar. Bu süreçte biryandan da kişisel bir girişim olarak Çamlıca'da ilk özgün baskı atölyesini kurmuştur. Bu atölye o dönemde Türkiye'nin birçok önemli sanatçısına ev sahipliği yapar ve ülkenin en büyük özgün baskı üretiminin yapıldığı bir merkez haline gelir. 1957'lere dek ağırlıklı olarak figüratif çalışan Tekcan soyut çalışmalara yer vermeye başlamıştır. Bir dönem sonra işlerinde kullandığı yağlıboya, akrilik ve suluboya yerini özgün baskı tekniğine bırakmıştır. İpek bakı ve gravürde gittikçe yoğunlaşmış bu yoğunlaşma üretimin beraberinde eğitimciliğinin etkisiyle özgün baskıyı ülke çapında niteliksel/niceliksel olarak yayma ve geliştirme kararını getirmiştir. 1976 yılında Mimar Sinan Üniversitesi'nde Grafik Bölümü'nde serigrafi atölyesi kurar. Bu dönem işlerinde yaklaşık tüm dönemlerinde gördüğümüz öz hâkimdir. Bu öz: kaligrafi, Selçuklu ve Hitit soyutlamaları, mezar taşları, Anadolu motiflerinden oluşmaktadır (Vural, 2015). Daha sonra Tekcan, 1996 yılında Büyükdada'da eğitime başlayan Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'ni kurmuş ve ilk eğitim yılı süresince Dekanlık görevini yürütmüştür. 2007 yılında, Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Kurucu Dekanlığı görevini yürüten sanatçı 2004 yılından bu yana İMOGA-İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi Kurucu Yönetim Kurulu Başkanı olarak çalışmalarına devam etmektedir (İMOGA, t.y).

Türkiye'de özgün baskı için gerekli presleri bulmak imkansızdır. Dışarıdan ithal edilmesi de çok zordur. Böyle olmasına rağmen kendisi Batıdaki özgün baskı preslerini aratmayacak presler yaptırmıştır. Bu preslerin projelerini çizmiş, dökümünde başında bulunmuş ve montajını ustalarla birlikte yapmıştır (1982: 82).

Bir sanatçı için eser üretmek, kendi düşüncesinden, karakterinden, duygusundan, emeğinden, algısından, bakış açısından bir parçayı ortaya koymasına demektir. Bireysel olarak sanatçı istediği amaç uğruna üretebilir, istediği şekilde, istediği kişiler ile eserini paylaşabilir. Ancak eğitim bu üretimin daha fazla sorumluluk ve özveri gerektiren başka bir boyutudur. Yer, zaman, malzeme, çevre ve daha bunun gibi onlarca faktör eğitimi etkileyen bir neden-sonuç ilişkisini içinde barındırır. Süleyman Saim Tekcan bildiği, gördüğü, öğrendiği her bir bilgiyi hiçbir şüphe duymadan paylaşan bir karaktere sahiptir. Tosunoğlu (2011: 7), "Sanattan yorgun düşmüş bir çağın adamı. Çağ yorgun ama o değil" sözüyle Tekcan'ın amaçları uğruna yılmadan çalıştığını en etkili şekilde dile getirir. Sorun çözmede soğukkanlılığını yitirmeyen ve her an üretme halini çekişmeye tercih eden bu dingin kişilik,

ülkemizde kurumlararası geçişleri önemli ölçüde sağlayabildiği gibi, oluşturduğu kurumlarla da her zaman örnek oluşturmuştur (Koçan, 2011: 55).

Elli yıl boyunca kavgasız, kıyımsız, huzurlu bir sanat yaşamı sürdürebilmek, kimse-den nefretle, kinle söz etmemek, kaba silahlara tenezzül etmemek ancak zengin bir özgüvenle olasıdır. Bu sükûnet Süleyman Saim Tekcan'ın yarattığı, dolaştığı, çalıştığı tüm mekânlarda hissedilir. Onun baskı resme olan tutkusu bence içindeki çoğalma ve çoğaltma duygusuyla yakından ilintilidir. O, daha çok alana daha çok insan ulaşabilme duygusuyla ilgili çoğul sevgiyi içine bir imza gibi kazıyabilmiş bir sanatçıdır (İslimyeli, 2011: 64).

Tekcan, paylaşımcı bir sanatçıdır. Alan içerisinde destek almak ve vermenin önemini farkında olarak atölyelerinde birçok sanatçıyla ortak çalışmalar gerçekleştirmiştir. Kendi söylemiyle; "Sanat paylaştıkça çoğalır. Bir sanatçının diğer sanatçıya verebileceği mutlaka bir şeyler vardır. Bu bakımdan ortak sanat alışverişleri, fikir paylaşımları ve üretkenliği artırıcı, yeni arayışlara açık anlayışlar sanatı zenginleştirir (Tekcan, 2011: 37-38). 2004 yılında Türkiye'nin ilk ve tek grafik sanatlar müzesi olan İMOGA, yine bu atölyede çalıştığı sanatçı arkadaşlarının eserleriyle zenginleşmiştir. Sanatta birlikteliğin gücüne inanan sanatçı ilgisi olan herkesin sanatın bir şekilde sevmesine sebep olmuş ve baskı resim alanında yerleşik bir toplumsal bilinç oluşmasına katkı sağlamıştır.

Sanat alanında her teknik kendine has üretim şekillerini barındırır. Sanatçılar tekniğin olanakları ile yeni biçimler, yöntemler, tarzlar keşfetmekte ve bireysel özgünlüklerini ortaya koymaktadırlar. Tekcan, baskıresme dair birçok özgün ve deneysel çalışmalara imza atmıştır. Malzemenin günümüzdeki kadar rahat ulaşamayacağı zamanlarda bile teknikte daha ileri gidebilmek öğrenmek ve öğretmek adına yaşamının uzun zamanlarını atölyesinde geçirmesinin bir sonucu olarak serigrafi alanında kendine özgü bir yöntem de geliştirmiştir. Kendi adıyla anılan bu tekniği yurt içi/yurt dışı birçok platformda uygulamış ve bu teknik ile ödüller almıştır. Elmas (2011) tekniğe dair özellikleri şöyle dile getirir:

Elek baskı her desen ya da renk için ayrı kalıplar kullanılmasını gerektiren bir tekniktir. Tekcan, "yaş üstüne yaş baskı" yöntemi geliştirerek uluslararası literatüre kendi adıyla geçmiş bir teknik yaratmıştır. Baskı yaklaşık 4-5 adet serigrafi makinesi kullanılarak ve yaş üstüne yaş baskı yapılarak gerçekleştirilir. Bu yöntemde göre renkler tutunmaya vakit bulamadan, birbiri üzerine süratli olarak basılır. Baskıda bazen örtücü çoğunlukla şeffaf renkler, boya kurumasına izin verilmeden baskı makinelerinden geçirilir. Ana renkler bir araya geldiğinde ara renkleri oluşturur; çoğu zaman tüm ana renklerin bir araya gelmesinden sonsuz renk ve doku skalası elde edilir. Baskı sırasında baskı boyaının içerisinde katılan geciktiriciler, baskı süresince

kurumayı önlediğinden en alttaki basılı renk, en son basılan renkle karışarak yeni bir renk bileşim oluşturur (Elmas,2011:81).

Kendine mal olmuş bir yöntemle özgün işler oluşturan sanatçı bu çalışmalarını ile grafik sanatlar alanında dünyadaki en yetkin sergilerden biri olan ve 1985 yılında Ljubljana'da düzenlenen Yugoslavya Grafik Bienali'nde dikkat çekmiştir. Aynı nedenle 1987'de Sarayevu Sanat Akademisi'ne davet edilen sanatçı hem burada kişisel bir resim sergisi açmış hem de Akademi'de iki aylık özgün baskı semineri düzenleyerek kendi yöntemini katılanlara öğretmiştir (Germaner, 2006: 24).Adnan Turani 2011 yılında yapılan bir söyleşisinde Tekcan hakkındaki fikirlerini şöyle dile getirir; "Hiçbir toprakta bu kadar fazla kültür ve millet yaşamamıştır. Süleyman, bunlara hâkim ve eserlerinde de göndermeler yapıyor. Geleneği modernle iç içe kullanıyor. Bu anlamda sentezi çok iyi başarmış bir sanatçıdır." (Kaplan, 2011: 61). Şüphesiz ki sanatçı Türk Kültürü'nün sanata yansıtılmasında ayırt edici bir estetiğe sahip başarılı eserleri ile baskı resim alanının mihenk taşlarından biridir. Sanat yaşamı boyunca Yerel Konulu Figüratif Çalışmalar; Rembrandt'a Saygı Serisi; Anıtsal Resimler; Atlar, Atlılar, Hatlar; Bronz Atlar gibi serilere imza atan sanatçı 1976-1991 yılları arasında ağırlıklı olarak Uygurluklar Serisi üzerinde çalışmıştır.

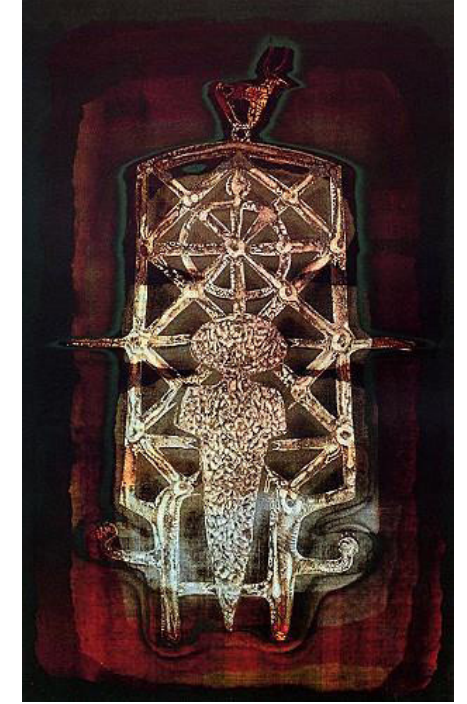
Uygurluklar Serisi Üzerine

Sanatçılar her şeyden yalıtılmış bir ortamda çalışmaz; sanatları kendi zamanlarının bir ürünüdür ve çeşitli ölçülerde tarihsel, toplumsal, ekonomik, felsefi bağlam ve koşullardan etkilenir/beslenir. Çağdaş dünya, inovasyon ve değişim ile karakterize olur, çağdaş sanat da bunu yansıtır (Whitham ve Pooke, 2018a: 95). Bir sanatçı salt sanat yapma da dahil ne niyetle harekete geçerse geçsin sonuçta yeni biçimler/formlar kurar. Yani yeni bir dil oluşturmak ya da oluşmuş olan dile bir yeni halka eklemek için uğraşır (Kahraman,2011:53). Tekcan, sanatçının topluma bağını şöyle ifade eder:

Hangi dönemi ele alırsanız alın, bütün bu dönemlerde Türkiye topraklarındaki uygarlıkların izlerini görebilirsiniz; Çünkü bir sanatçı ancak yaşadığı ülkenin kültürü ile düşünebilir. Düşünce dediğimiz şey kelimelerle oluşan bir şey, insan hangi dili biliyorsa o dille konuşuyor ve o dille düşünüyor. Biz kendi dilimizde geniş bir kelime perspektifi içerisinde boyutlu düşünebilme yetisine sahip olduğumuz için, sanat da o kültürün verileriyle beslenen bir şey olduğu için ve kendi kültüründen beslenmeyen sanatların da ne ulusal ve uluslararası bir kalite kazanması mümkün değil...(Süleyman Saim Tekcan ile yapılan söyleşiden aktaran Elmas, 2011: 83).

Tekcan'ın bu formları kullanmasında ve kompozisyonlarını oluştururken felsefi bir düşünce içerisinde bulunmasındaki amaç; geçmişe sahip çıkmak

ve kültürüyle yaşatmaktır (Benuğur,2000).Sanatçı, 1976-1991 yılları arasında gerçekleştirdiği "Uygurluklar Serisi" çalışmalarında Anadolu Uygurlukları'nın etkisini taşır. Bu uygarlıkların bizlere bıraktığı kültürel miraslar Tekcan'ın eserlerinde geçmişle gelecek arasında kurulmuş bir köprü'nün sağlam ve yıkılmaz temelleri gibidir. Bu sayede sanatçı Anadolu kültürünü temel alarak çağdaş sanat formlarını ortaya koyar.



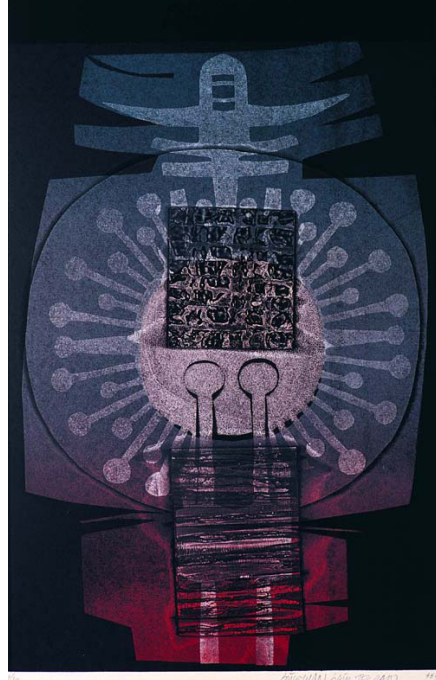
Görsel 2. Süleyman Saim Tekcan, 1989, Elek Baskı, 50x 70 cm (Solda)
Görsel 3. Süleyman Saim Tekcan, 1987, Elek Baskı, 50x 70 cm (Sağda)

Uygurluklar Serisi'nde çoğunlukla serigrafi tekniğini kullanan sanatçının bu çalışmalarında renk olarak daha çok toprak tonlarını; kahveler, kırmızılar ve sarıları görmek mümkündür. Görsel 2'de Hititler'e ait bir geyik figüründen esinle yapmış olduğu çalışmasında sanatçı, yoğun kahve ve kırmızı renklerini kullanmıştır. Merkezde konumlanan geyik figüründe yer alan sarı hatlar imgenin öne çıkmasına sebep olmaktadır. Aynı tonlarda ele aldığı Görsel 3'deki çalışmasında ise Hitit Uygurluğu'nun en bilindik sembollerinden biri olan Güneş Kursu'ndan (MÖ. 2500-2250, Alacahöyük) esinlenmiştir. Dünya'yı ve Güneş'i temsil ettiği bilinen bu simge doğanın çoğalmasını temsil etmektedir. Sanatçı, esinlendiği bu sembolün taşıdığı anlam ile birlikte kendi özgün imgesini sembolün önüne yerleştirdiği soyut insan figürüyle

oluşturur. Bir anlamda geçmişini bugünün insanıyla birleştiren sanatçı geçmiş ile bugün arasındaki bağı eserleri aracılığıyla kurar. Renk sayısı çoğaldıkça, yapıtların resimsel değerleri daha net ortaya çıkıyor. At, geyik ve Hitit Güneş Kursu biçimlerinde çeşitlenen değişik kompozisyon kurguları, baskı tekniğinde uyguladığı yeni yöntemlerle gelişerek ve de çoğalarak özgür formlar şeklinde karşımıza çıkıyor (Kotan,2012:33).



Görsel 4. Süleyman Saim Tekcan, 1987, Elek Baskı (Solda)



Görsel 5. Süleyman Saim Tekcan, 1987, Elek Baskı (Sağda)

Giray'a (1999) göre sanatçı; Üç ayaklı kaideler üzerinde oturan boğa başlı Urartu kazanlarından, Eski Tunç Çağı'nın Kibele'lerine, Alacahöyük ge-yiklerinden Güneş Kursları'na ve ritonlara uzanan Anadolu Sanatı'nın verilerinin esinlerini özgün biçim, kompozisyon ve renk arayışları ile serigrafilerinde yeniden biçimlendiren Süleyman Saim Tekcan, baskı teknikleri içindeki üstün duyarlılığını yansıtan yapıtlar üretir. Görsel 4'te sanatçı, Urartuların dini uygulamalarında kullanıldığı düşünülen üç ayaklı kazanlardan esinlenir. Boğa başı figürüyle desteklenen bu sembolik kaplar sanatçının çalışmasında özgün renk ve doku yaklaşımlarıyla yeni bir görsel estetiğe sahip olur. Görsel 5, diğer üç çalışmaya oranla daha geometrik bir stilizasyona sahiptir. Amorf biçimlerin bulunduğu çalışmada sanatçının

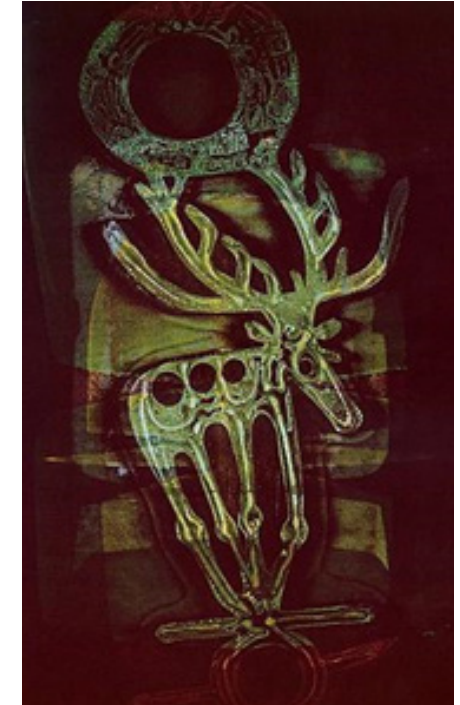
uygarlıklara dair düşünsel imgeleminin çoklu ifadesi gibidir ve biçimler keskin sınırlar ile belirlenmiştir.

Süleyman Saim Tekcan'ın ileriki yıllarda gerçekleştireceği yapıtlarında da görüleceği gibi bu serilerde resimde dengeyi sağlayan dikey ve yatay aksların varlığı ve anıtsallık arayışı ilk bakışta dikkati çeken özelliklerdir. Koyu arka plandan öne doğru gelişen ışıklı biçimler bu serilerin özgün yanını oluşturur. Bunlar çok eski zamanlardan kalma, yıpranmışlık duygusu veren dokulu yüzeylere sahiptirler(Germaner,2006). Kendisiyle yapılan bir söyleşide sanatçı yapıtlarındaki zaman boyutunu şu sözler ile anlatmıştır:

Zaman boyutu benim resimlerimde ilk çağlardan mağara dönemiyle günümüzdeki çağdaş sanat akımları arasında 'zaman dilimi' olarak bütünü kapsayan bir dilim. Yani ben herhangi bir yerdeki bir zaman içerisinde yaşadığımı düşünüyorum. Benim için bütün zamanların bir birleşimi vardır. Bütün zamanların birikimlerinin sunusu vardır diye düşünüyorum. Yani ben burada zamanla herhangi bir zaman içerisinde, herhangi bir tiyatronun, herhangi bir sahnesi ya da herhangi bir tarihin bir yaprağı ile ilgilenmiyorum. Zamanın bütünü beni ilgilendiriyor. Bu bütün içerisinde yaşıyorum (Menemencioğlu'ndan (1995) aktaran Kotan,2012:32-33).



Görsel 6. Süleyman Saim Tekcan, 1987, Elek Baskı. (Solda)
Görsel 7. Süleyman Saim Tekcan, 1987, Elek Baskı. (Sağda)



Sanatçıya özgü serigrafi tekniğine has olan renklerin üst üste uygulanması sonucu renkler arasında oluşan itme-çekme ilişkisinin dokusal yapısı ve ton geçişleri çalışma yüzeyini imgeler ile bütünleştirir. Kompozisyonun enerjisi, imgeler ve renk ile sıkı bir ilişki içerisinde. Sanatçı çalışmalarında rastlantısallığa izin verir.Kotan'a (2012:71) göre bu rastlantısallık; kurgulanmış alt yapı üzerine gelen nüanslardan ibarettir. Sanatçı yapıtını oluştururken önce bir strüktür kurar ve rastlantılar çalışma sürecinde ortaya çıkar, doku ve formlara dönüşür. Bunlar eski uygarlıklara ait, doğadan ya da çevreden önceden zihnin kaydetmiş olduğu izlerdir. Anadolu Uygarlıkları'nın esinlerine yönelen baskılarında Tekcan çok renkli ve katmanlı bir uygulamayı ve bu katmanların ayrı ayrı izlenebileceği bir teknik beceriyi geliştirir (Giray, 1999). Sanatçı Görsel 6'da yer alan çalışmasında Alacahöyük kadın idolünden esinlenmiştir. Yoğun kırmızı ve toprak tonlarını kullandığı çalışmada tekrar eden soyut kadın imgesi verev bir çizgi ile tamamlanır. Görsel 7'de ise sanatçının Hitit Dönemi bronz geyik figüründen esinlenerek yaptığı bir başka çalışmasıdır. Sanatçı geyik figürünün boynuzları üzerine dairesel bir form yerleştirmiştir. Türk mitolojisinde geyik ebediliğin, ölümsüzlüğün, yenilenmenin, dönüşümün sembolü olduğu bilinmektedir. Sanatçının geyik boynuzlarının üzerine yerleştirdiği dairesel form bu bağlam ile Dünya'nın dolayısıyla yaşamın gücüne odaklanma ve dönüşümün görsel bir ifadesi olarak düşünülebilir.

Tekcan geleneğin sürekliliği noktasında dikkat çekmiştir. Fakat onu evrenselletiren, yerel bir geleneğe bağlılığı değil, ona kattığı bireysel çoğaltmalardır. Bu da sanatçının üretmeden çok yaratmaya meyil eden çabasıdır. Onun bireysel tarzı, Orta Asya'dan Anadolu'ya taşınan "Hayvan Üslubu" geleneğini Anadolu uygarlıklarının biçim zenginliği ile harmanlayıp kendine özgü yorumuyla baştan donatır (Kodaman, 2007:387).

Birçok hastalıkları olan bir toplumda yaşıyoruz ama bunlar arasında en az olan şey "sanat hastalığı". Bunları insanlara ulaştırmak lazım çünkü en mutlu ölünen hastalık da sanat hastalığıdır. Eğer insan, sanata bulaşmadan ölüyorsa o insan gerçekten yaşamış sayılmaz. Dünyada bugüne kadar binlerce devlet kuruldu ama onlardan belki yirmi tanesini sayabilirsiniz ki bunlar dabraktıkları sanat eserleri ile akılda kalmışlardır. Sanat bırakmayan devletler, tarihin karanlığına gömüyorlar. Onun için Türkiye yarınlar kalacaksa sanat yapmak, üretmek sanat eseri bırakmak zorundadır (Baloğlu, 2011:134).

Bir sanatçı için kültürel mirası tanımak kadar, korumak ve yaşatmak da önemli olmalıdır. Yöresel olmadan ulusal, ulusal olmadan uluslararası olunamaz düşüncesi; sanatçılar için bir önkoşul niteliğini her zaman korumalı ve bu nitelik yaşatılmalıdır (Benuşur, 2000: 103). Bu açıdan değerlendiril-

diğinde Tekcan, ulusaldan köklenen bir bilinci uluslararası boyuta taşımayı başarmıştır. Uygarlıklar Serisi'nde yer alan her bir çalışma kültürel imgelerin izlerini günümüze taşıyan ancak bugünün aurasına sahip özgün eserlerdir. 1936 yılında felsefeci ve eleştirmen Walter Benjamin, sanat eserlerinin bir "aura"sı olduğunu ileri sürmüştür. Aura kelimesiyle sanat eserlerinin, onların karşısında durduğumuz da "hissettiğimiz" benzersiz ve orijinal bir niteliğe sahip oluşunu kastetmiştir (Witham ve Pooke, 2018b: 125). Tekcan'ın eserlerinin en büyük özelliklerinden biri ise ister gravür ister akrilik ister yağlıboya olsun her birinde kişiliğinin varlığını bir damga gibi hissettirmesidir. Tüm eserlerinde kişiliğindeki güç sanatını, sanatındaki güç kişiliğini vurgulamaktadır (Vural, 2015: 73).

Sonuç

Bu makalede, ülkemizin çağdaş sanat kültürü içerisinde dünya standartlarında yer edinmiş bir sanatçı olarak Süleyman Saim Tekcan'ın özgün üretimleri "Uygarlıklar Serisi" üzerinden incelenmiştir. Toplumsal anlamda sahip olduğumuz ortak geçmiş eserlerinde kültürel olarak yansıtan sanatçının geçmiş ve günümüz arasında kurduğu bağın derinliğini bu seride yer alan üretimlerinde de görmek mümkündür. Makalenin ana temasını oluşturan bu seri, sanatçının Anadolu Uygarlıkları'na ait, Güneş Kursu, geyik, riton ve idol gibi Anadolu'nun kadim uygarlıklarından ve kültüründen beslenen imgelerden esinlenerek serigrafi tekniği ile ortaya koyduğu bir grup özgün çalışmasından oluşmaktadır.

Süleyman Saim Tekcan ülkesinin zengin kültürel mirasının değerini bilen ve kültürel imgeleri eserleri aracılığı ile geleceğe taşımayı başarmış ustabilir sanatçıdır. Kendi özgün değerlerine sırtını dönmüş bir sanatçının evrensel başarıya ulaşamayacağı düşüncesine sıkı sıkı bağlı olan sanatçı, alanında mücadeleci ve yenilikçi tavırlarıyla bilinmektedir. "Uygarlıklar Serisi"nde yer alan çalışmalarında imgelerin çağdaş bir bakış açısıyla yeniden yorumlanmasının yanı sıra tekniğin olanaklarını da özgün ve yaratıcı üslubuyla geliştirerek anlam bağlamında da katmanlı bir ifadeye ulaştığı görülmektedir.

Süleyman Saim Tekcan'ın sanatçı, akademisyen ve eğitimci olarak bütünsel bağlamda ele alınan yaşam öyküsü vebaskı resim alanındaki uzmanlaşma serüveni yeni nesil sanatçılar/eğitriciler için bir ilham kaynağı niteliğindedir. Baskı resim alanında özgün yapıtlar ortaya koyan sanatçının eserlerinde anlatıma öncülük eden görsel dildeki estetik seviyenin yüksekliği onun zaman boyutunu aşan değerde eserler üretmesi biçiminde değerlendirilebilir. Tekcan'ın sanat alanında ve özellikle baskı resim alanında yaptığı özgün üretimlerin ve çağdaş bakış açısının ülkemizin sosyo-kültürel gelişimine yaptığı katkı elbette ki yadsınamaz. Duayen sanatçının kurmuş

olduđu baskı atölyeleri, gerçekleřtirmiş olduđu alıřtaylar ve etkinliklerle ölkemizde baskı resim sanatına yön verecek en önemli adımları atmış ve gelecek nesiller açısından da baskı sanatına en üst düzeyde akademik/ bilimsel katkılarda bulunmuřtur.

Kaynakça

- Baloğlu, H. (2011). "Süleyman Saim Tekcan ile Söyleşi", *Akademist Dergisi/ Süleyman Saim Tekcan 50. Yılı Özel Sayısı*, 10, 131-135.
- Bayramoğlu, M. (2013). "20. Yüzyıl Türk Resim Sanatında Geleneksel Türk Sanat Örneklerinin Etkisi", *Kalemşi*, 1(2), 1-40.
- Benuğur, Ş. (2000). *Plastik Sanatlarda At Figürüne Genel Bir Bakış Ve Süleyman Saim Tekcan'ın "Riva Atları"nın Özgün Baskı resimlerle Yorumu, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.*
- Elmas, H. (2011). "Türk Resminin Kimlik Arayışında Özgün Bir Sanatçı Süleyman Saim Tekcan", *Akademist Dergisi/ Süleyman Saim Tekcan 50. Yılı Özel Sayısı*, 10, 73-84.
- Germaner, S. (2006). *Süleyman Saim Tekcan 45. Sanat Yılı Katoloğu. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.*
- Gombrich, E.H. (1997). *Sanatın Öyküsü (Çev: Bedrettin Cömert), İstanbul: Remzi Yayınevi.*
- İçmeli, M. (1982). "Usta Sanatçı Süleyman Saim Tekcan", *Sanat Çevresi*, 4, 42-46.
- İslimyeli, B. N. (2011). "Süleyman Saim Tekcan'ın Yarım Yüzyılı", *Akademist Dergisi/ Süleyman Saim Tekcan 50. Yılı Özel Sayısı*, 10, 63-65.
- Kahraman, E. (2011). "Sözcükler, Biçimler, Formlar Ve İdealler İçin Savaşan Devrimci Bir Kişilik...", *Akademist Dergisi/ Süleyman Saim Tekcan 50. Yılı Özel Sayısı*, 10, 47-53.
- Kaplan, A. (2011). "Adnan Turani ile Söyleşi", *Akademist Dergisi/ Süleyman Saim Tekcan 50. Yılı Özel Sayısı*, 10, 59-61.
- Kayahan, Z. ve Çevik, N. (2020). "Çağdaş Sanatta Bir Yansıma/Yansıtma Sorunsalı Olarak Otoportre ve "Ben" Kavramı Üzerine Bireysel Söylemler", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 25, 191-213.
- Koçan, H. (2011). "Süleyman Saim Tekcan'ın Üç Boyutlu Portresi", *Akademist Dergisi/ Süleyman Saim Tekcan 50. Yılı Özel Sayısı*, 10, 55-61.
- Kodaman, M. (2007). "Türk Sanatında Bir "İslah-Atçı" Süleyman Saim Tekcan'ın Yapıtını Tekrar Okumak", *Türkoloji Araştırmaları Dergisi*, 2 (3), 386-397.
- Kotan, Ç. (2012). *Süleyman Saim Tekcan'ın Eserleri Üzerinden Sanat Yaşamı, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.*

Tekcan, E. (2011). "Süleyman Saim Tekcan ile Söyleşi", *Akademist Dergisi/ Süleyman Saim Tekcan 50. Yılı Özel Sayısı*, 10, 31-45.

Tosunoğlu, A. (2011). "Bir Adam ve..." *Akademist Dergisi/ Süleyman Saim Tekcan 50. Yılı Özel Sayısı*, 10, 7-10.

Vural, H. (2015). *Günümüz Türk Resminde Süleyman Saim Tekcan Ve Riva Atlarının Sanat Eğitimine Etkisi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.*

Whitham, G. ve Pooke, G. (2018a). *Çağdaş Sanatı Anlamak (çev: T. Göbekçin). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.*

Whitham, G. ve Pooke, G. (2018b). *Sanatı Anlamak. (çev: T. Göbekçin). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.*

İnternet Kaynakları

İnternet: Giray, K. (Ekim, 1999) , Süleyman Saim Tekcan.

Web: <http://www.suleymansaimtekcan.com/pPages/pArtist.aspx?palD=355§ion=550&lang=TR&bhcp=1&periodID=&pageNo=2&exhID=0> adresinden 01.08. 2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet: İMOGA. Web: <https://imoga.org/> adresinden 01.08. 2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel Kaynakları

Görsel 1: <http://aykiriakademi.com/sanat/aykiri-akademi-sanat-gorsel-sanatlar/bir-adam-ve-aytuna-tosunoglu-yaz%C4%B1-akademi-suleyman-saim-tekcan> (Erişim Tarihi: 01.06.2020).

Görsel 2- 3- 4- 5- 6- 7: <http://www.suleymansaimtekcan.com/pPages/pArtist.aspx?palD=355§ion=100&lang=TR&bhcp=1&periodID=&pageNo=0&exhID=0>(Erişim Tarihi: 01.06.2020).

Süleyman Saim Tekcan

Öğr. Gör. Dr. Umut Demirel

Makale Geliş Tarihi: 26.08.2020

Yayına Kabul Tarihi: 29.09.2020

Özet

Süleyman Saim Tekcan, Türk Sanat Eğitimi'nde ve Türk Sanatı'nda birçok yeniliğe imza atmış bir sanatçıdır. Bu çalışmada Süleyman Saim Tekcan'ın sanat hayatı, yapıtları, kurduğu atölyeler ve müze kurma çalışmaları irdelenerek sanatçının Türk Sanatı'na ve Eğitimi'ne katkıları incelenmiştir. Ulusal ve uluslararası literatürde sanatçı hakkında pek çok çalışma yapılmış olmasına rağmen; Süleyman Saim Tekcan, üzerinde daha çok çalışılması gereken bir sanatçımızdır. Süleyman Saim Tekcan, geleneklerinden beslenen ve yetiştiği kültürü çalışmalarına üst üste ekleyerek aktaran bir sanatçıdır. Gerek eserlerinde olsun, gerekse oluşturduğu özgün baskı tekniği, işlediği konular ve oluşturduğu figürler, gerekse de araştırmacı yapısı sanatçıyı diğer sanatçılardan farklı kılar. Ayrıntılı olarak araştırılmayı gerektirir. İşte bu anlayıştan yola çıkılarak, Süleyman Saim Tekcan'ın sanat yaşamı boyunca geçirdiği evreler, yaşam deneyimleri, sanata bakış açısı ve sanatçı duruşu, eserleri üzerinden ele alınmıştır. Bunun yanı sıra sanatçı kurduğu atölyeler ve müze ile ülkede ki müzeciliğin gelişmesine, alışılmış müzecilik anlayışının değişmesine katkıda bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Süleyman Saim Tekcan, Özgün Baskı Tekniği, Linol Baskı, Gravür baskı

SÜLEYMAN SAİM TEKCAN

Abstract

Süleyman Saim Tekcan is an artist who has made many innovations in Turkish Art Education and in Turkish Art. In this study, Süleyman Saim Tekcan's contributions to Turkish Art and education were examined by analyzing his art life, works, workshops which he founded and works of establishing a museum. He is an artist who needs to be studied on more, although many studies have been done about the artist in national and international literature. Süleyman Saim Tekcan is an artist who feeds on his traditions and conveys the culture he grew up in by adding to his work. Both in his works, his original printing technique, his subjects and figures, as well as his investigative structure make the artist different from others. He needs to be researched in detail. Starting from this understanding, Süleyman Saim Tekcan's phases during his life of art, life experiences, his perspective on art and his position as an artist are discussed through his works. In addition to that, the artist has contributed to the changement of ordinary museology perceptive in the country through the workshops and the museum which were founded by him.

Keywords: Süleyman Saim Tekcan, original printing technique, Linol printing, engraving printing

Giriş

Süleyman Saim Tekcan'ın Eserleri Sanat Yaşamı

Süleyman Saim Tekcan, Trabzon'da, 1940 yılında, orta halli bir ailenin oğlu olarak dünyaya gelir. Trabzon'un önemli eğitim kurumlarından olan İskender Paşa İlkokulu'nda 1946-47 öğretim döneminde ilköğretime başlar. Dokuz kardeşin çoğunun sonraki yıllarda eğitimci ve öğretmen olduğu görülür. Tekcan'ın okul müdürü Nafiz Karluk ve sınıf öğretmeni Zihni Kar-san, Tekcan'a örnek olan önemli kişilerdir. Tekcan, ilkokuldan sonra Trabzon Lisesi'nin orta kısmında eğitimine devam eder. Geometri, matematik ve fizik derslerinde başarı gösterir. Karadeniz'in cömert doğasında özgürce yetişmiş olan sanatçı; hem atletik yapısı ve uzun boyu hem de spora olan özel ilgisi ile futbol, basketbol ve voleybol alanlarında başarılı olur. Onun belki de sanatçı olmasına neden olan resimle ilk tanışması ise, bu okulda, resim öğretmenlerinin ona yaptıkları destektir; ki bu destek, hayatını bütünüyle etkiler. Zühtü Ellezoğlu, Kayhan Keskinok, Zerrin Ekiner sanatçıya yön veren bazı öğretmenlerdir. Orta okuldan sonra sanatçı, 1954-55 yılları arasında, öğretmen okulunda eğitimine devam eder. O dönemler öğretmen okulları sanat ve el sanatlarını birlikte ele alan bir eğitim vermektedir. Tekcan da ağırlıklı olarak resim ve müzik derslerine ağırlık verir. 1957-1958 döneminde öğretmen okulunu bitirir. Ancak, liseyi bırakıp Öğretmen Okulu'na devam etmiş olduğundan pişmanlık duymaktadır. Bunun nedeni ise bitirdiği okul nedeniyle Eğitim Enstitüsü dışında başka bir eğitim kurumuna devam etme ihtimali olmamasıdır. Hâlbuki Süleyman Saim, üniversiteye gitmek ve başka alanda eğitimine devam etmek istemektedir. Bu düşüncelerle Eylül ayında liseye kayıt olur ve dışarıdan devam ederek pekiyi derecesi ile liseden mezun olur. Türkiye'de o dönemlerde liseyi pekiyi derece ile bitiren öğrencilere, istedikleri fakültede eğitim şansı verilmektedir. Tekcan maddi olanaksızlıklar yüzünden yatılı eğitim veren Gazi Eğitim Enstitüsü sınavlarına girer ve başarılı olur. (Kotan, 2012: 1-4)

1958-1961 yılları arasında Ankara Gazi Eğitim Enstitüsü'nde sanat eğitimini alır. Bu eğitimde Şinasi Barutçu, Hidayet Telli, Refik Ekipman gibi pek çok değerli hocanın dersleri söz konusudur. Arkadaşı Haluk Ongan ile beraber yıllar içerisinde, ilk özgün baskı denemelerini hayata geçirir. Trabzon folklorundan konusunu alan serigraf baskı resimlerini kartpostal haline getirirler ve adı geçen resimlerden bir tanesi Tekel'in ürettiği çay kutusunun kapağını süsler. Aynı dönem iki baskı çalışması da Trabzon Tarihi isimli kitabın kapağında "Anonim" sıfatıyla yer alır.

Tekcan, 1961 yılında ilk görev yeri olarak Artvin'e atanır. Artvin'in yöresel oyunu Atabar'ı linol baskı tekniğini uygulayarak çıkardığı bir dergide ya-

yımlar. Erzurum'a atandığı 1964 yılında ise, yöresel halk danslarının çizimlerini ortaya koyar. Yaptığı bazı çalışmaları İstanbul ve Trabzon'daki bazı dergilerde yayımlar. 1961 yılında başlayan öğretmenlik yaşantısını 1968 yılında İstanbul Atatürk Eğitim Enstitüsü'nde göreve başlayana kadar çeşitli şehirlerde sürdürür. Artvin, Erzurum, Trabzon gibi bölgelerden edindiği birikimleri sanat yaşamı için önemli bir kaynak oluşturur. Sözgelimi horon, 60-70 yılları arasındaki resimlerinin ana temasını oluşturur. Sanatçının fırsatına uzun süre bu coşkulu dans hükmeder; hatta bu dönemin etkisiyle Tekcan'ın figürde yalınlığı ve figürün getirmiş olduğu hareketi, resmi için esas aldığı görülür. Çalışmaları bu süreçte stilize edilmiş figür ağırlıklı sade ve yalın kompozisyonlar olarak ortaya çıkar. Ahşap ve seramik duvar rölyefleri teknikleri de yağlıboya, suluboya, akrilik boya çalışmalarının yanında kullandığı tekniklerdir. 1960'lı yıllar, üretim ve malzeme çeşitliliği ile bütün sanat yaşamına damgasını vuran, sanat kimliğinde önemli yeri olan özgün baskı resmini uyguladığı yıllardır. Almanya'da 1970-1971 yılları arasında baskı grafiği alanında çalışma ve araştırmalar yapar. Bu çalışma ve araştırmalar, O'nun sanat yaşamına ve eğitimciliğine yeni bir boyut kazandırır. Almanya dönüşü, Marmara Atatürk Eğitim Enstitüsü'nde baskı atölyeleri kurar ve gravür, serigrafi, litografi dersleri vermeye başlar. Anadolu'nun çeşitli kurum ve kuruluşlarında gravür, litografi, serigrafi çalışmalarının gerçekleştirilmesi ve atölyelerin kurulmasına destek olur (Vural, 2015: 68-69).

"Özgün baskının virtüözü" unvanıyla anılan Tekcan, uyguladığı zengin teknik içerikle, uluslararası sanat çevrelerince tanınan bir sanatçıdır. Aynı zamanda Türkiye'nin en büyük özgün baskı resim koleksiyonuna sahip bir sanatçıdır. (Benuğur, 2000: 84). Türk sanatındaki pek çok yenilikte de katkısı olan bir sanatçıdır.

İlk baskı atölyelerinin ve Grafik Müzesi'nin kurulmasına; ilk Vakıf Güzel Sanatlar Fakültesi'nin açılmasına, bilgisayar destekli grafik eğitimi uygulamalarının başlatılmasına öncülük ettiği çalışmaları O'nun üretkenliğinin örneklerindedir. Yağlı boya çalışmalarında geleneği modernleştiren üslubu, heykel rölyeflerindeki özgün denemeleri, özellikle baskı tekniklerindeki buluşları birçok yerli ve yabancı yayımlarda konu edilmiştir (Kodaman, 2007: 387).

Köklerinden beslenen ve yetiştiği kültürü çalışmalarına aktaran bir sanatçıdır Süleyman Saim Tekcan. Gerek eserlerini oluştururken işlediği konular ve oluşturduğu figürler, gerek oluşturduğu özgün baskı tekniği gerekse de araştırmacı yapısı diğerlerinden farklı kılar sanatçıyı (Kotan, 2012: IV). "Tekcan tekniği" adıyla anılan serigrafiyi (ipek baskı) ve geleneksel Türk el sanatları arasında yer alan hat sanatıyla at figürünü birleştiren gravür

baskılarını, geçmişle geleceği kaynaştıran bir anlayışla gerçekleştirmiştir. Atın özellikle Türk kültüründe oynadığı rolden etkilenilerek üretilen bu eserler, minyatür resimlerde yer alan atlardan yola çıkılarak Riva atlarına dek uzanan bir serüvenin sonucudur (Benuğur, 2000:İİ)

Tekcan, geleneğin sürekliliği noktasında dikkat çeker; ama sanatçıyı evrenselleştiren, yerel bir geleneğe bağlılığı değil, ona eklediği bireysel çoğaltmalardır. Bu da sanatçının üretmeye değil yaratmaya meyleden çabasından kaynaklanmaktadır. Orta Asya'dan Anadolu'ya taşınan "Hayvan üslubu" geleneğini Anadolu uygarlıklarının biçim zenginliği ile harmanlayıp kendine has yorumuyla donatması, onun sanatçı tarzıdır. Proto-Türk kökenli ya da Türklerin de dâhil oldukları toplulukların M.Ö. 3000'den itibaren uyguladığı tasvir sanatı tarzı olarak ayırt edilmeye başlayan hayvan üslubuna Tekcan'ın heykel-rölyef, yağlı boya, baskı olmak üzere üç tekniğinde de kararlılıkla devam ettiği görülmektedir. Stilizasyon, soyutlama, vurgu, anatomiyi zorlayan asimetrik hareketler, bükülen kıvrılan figürler, zoomorfik özellikler; münhani, Rumî ve kaligrafi; erken Selçuklu dönemi ve İslam sanatıyla devam eden bu geleneğin hem tanıya götüren verileri, hem de geleneğin içinde modernleşen dinamikleridir Süleyman Saim Tekcan için (Kotan, 2012: 387).

Münhanideki tasarım mantığını tersine çevirmiş olması Tekcan'ın bu geleneğe kazandırdığı en önemli değerlerden biridir. Atlarla ilgili yaptığı çalışmalar, soyutlama ve üsluplaştırma (stilizasyon) ile münhani mantığını da taşır. Bununla birlikte sanatçının, bu anlayışa yeni bir ivme kazandırdığı da görülür. Gelenekte, hayvanın gaga, tırnak, gibi parçaları figür dışında süsleme unsuru olarak ortaya çıkıp yine figür içine başka bir hayvan veya ona ait bir ayrıntı olarak katılır. Sanatçının bu sayede keyfiyetinde, birbirinden bağımsız fakat alakalı değerleri bir araya getirip yeniden tasarlayan yaratıcılık, yeni bir ifade dili kazanır. Tekcan'da figürün içinde figüre ait elemanlar, kompozisyon içinde süsleme unsuru olmakla kalmaz; figürün dışından, figürden ve diğer figürlerden bağımsız kompozisyon elemanları hayvanda ayrıntısal parçalar halini alır (Kotan, 2012: 387).

Siyah ve beyazın egemen olduğu yapıtlar yanında, renk katmanlarının saydam geçişlerini içinde çoğaltan figürsel soyut yorumlara yönelik araştırmalarının da olduğu, bu yönde eserler de ürettiği görülmektedir. Özellikle rengin görsel çekiciliğinden arındırılmış, çarpıcı leke geçişlerini yakalayan tonlamaların ve fırça darbe izlerinin yapıldığı bu uygulamalar, Tekcan'ın üzerinde ayrıcalıklı araştırmalara yöneldiği bir serinin oluşumunu gözler önüne sermektedir. Anadolu uygarlıklarından başlayan konularının, atlar serisine kadar uzandığı görülmektedir. Tekcan'ın yaşamı boyunca eğildiği,

ilgi ile araştırdığı veya baskılara uyguladığı konularda siyah beyaz versiyonlar üzerinde yoğunlaştığı söylenebilir. Sanatçı, çalışmanın tüm aşamalarının izlerinin yakalandığı özgün örneklerin üretiminde farklı görsellikler, ayrımlı varsılıklar yakalamaktadır bu uygulamayla. Dinamik fırça vuruşları ve leke dağılımıyla devingen, lekesele uygulamalar kazandırmaktadır siyah ve beyazın sade, yalın, dingin görselliğine (Şen, 2009: 94-95).

Süleyman Saim Tekcan'ın sanatsal yaşamına Artvin, Erzurum, Trabzon gibi bölgelerde yaşadığı ve edindiği birikimler, önemli bir kaynak oluşturur. 1970'lere dek bu dönemin folklorik değerleri sanatının yegâne dayanağı olur. Sözelimi horon teması 1960-1970 arası resimlerinin temelini oluşturur. Tekcan'ın figürde yalınlığı ve figürün getirdiği hareketli resmi için, bu coşkulu dansı esas aldığı görülür ve bu dans uzun süre sanatçının fırçasına hükmeder. Çalışmaları bu süreçte stilize edilmiş figür ağırlıklı, yalın ve sade kompozisyonlardan meydana gelir. Suluboya, akrilik, yağlıboya çalışmalarının yanında seramik duvar rölyefleri, sıra ahşap çalışmalarından oluşan eserleri de vardır.

1960'lardan başlayarak üretim ve malzeme çeşitliliği ile bütün sanat yaşamına damgasını vuran onun sanat kimliğinde önemli bir yeri olan özgün baskı tekniğini kullanmaya başladığı görülür. Özgün baskı resimdeki yoğun çalışmaları ve 70'lerdeki resimlerinde içerik değişimi, ön plana çıkmaya başlar. 70-71 yılları arasında Almanya'da baskı grafiği üzerine yaptığı çalışmalar, O'nun sanat yaşamına ve eğitimciliğine yeni bir boyut kazandırır. Marmara Atatürk Eğitim Enstitüsü'nde Almanya dönüşü baskı atölyeleri kurar ve serigrafi, gravür, litografi dersleri vermeye başlar. Anadolu'nun çeşitli kurum ve kuruluşlarında serigrafi, litografi, ve gravür çalışmalarının gerçekleştirilmesi için atölyeler kurulmasına yardımcı olur Süleyman Saim Tekcan (Vural, 2015: 68-69).

Betimlemelerinde doğalcı olmanın ötesinde eserlerinde plastik farklılıklar, çeşitlemeler arayan sanatçı, at figürlerinin yanında Osmanlı dönemine ait, eski paraları, mühürleri, eski yazıyı ve tuğraları da kullanmıştır. Biçimler oluşturmada izlenimlerinden yararlanır. Çalışmalarından "Atlar ve Hatlar" serisinde, at figürlerinin yanında, Osmanlı kaligrafi örneklerinden de yararlandığı görülür (Kassap, 2010: 64).

Anadolu'nun yüzyıllarca geçmişine kadar uzanan zengin, tarihî birikiminden ve kültüründen yararlanan Süleyman Saim Tekcan, çağdaş teknik ile sanatın özünü bireysel sanatçı duyarlılığıyla harmanlayarak serigrafi (ipek baskı) tekniğine üst düzey bir estetik kazandırmıştır. Hitit güneş kursları, at, geyik, gibi kaligrafik öğeleri ve minyatür gibi tarihî konuları ele alan çalışmalar yapar (Demir, 2019: 66). İnsanlık tarihi kadar eski olan resmin

bir yüzey sorunu olma durumu görülmektedir. Bugüne kadar resim yüzeyi defalarca deforme edilmiş, kesilmiş ve hatta kimi zaman tamamen terk edilmiştir. Çağımızda resim sanatı hala açık bir deney alanı olarak karşımıza çıkmaktadır (Saray, 2007 Akt: Çevik, 2018: 113).



Görsel 1. Süleyman Saim Tekcan, *Atlar*, 1987 Elek Baskı' 80cm x 90 cm

Çocukluğundan itibaren tutkuyla gözlemediği ve defalarca çizdiği atların Süleyman Saim Tekcan'ın resimlerinde yer almaya başlaması, 1980'li yılların sonuna denk gelir. Özünü yaşam sevinci, yaşama özlem ve bağlılık oluşturur. Daha renkçi, daha dokulu, zarif ve hareketli biçimlerin egemenliği hissedilir bu seride diğerlerine göre. Sanatçının Riva'da bir kır evine sahip olduğu yıl 1990 yılıdır. Evin çevresinde geniş çayırlarda at yetiştirilmektedir. Hareket halindeki atların gözlemlenmesine dayanan çok sayıda desen bu dönemin ürünleridir. 1990'dan günümüze Süleyman Saim Tekcan'ın baskı ve yağlı boya çalışmalarında, hatta heykel ve kabartma çalışmalarında at imgesi, bazen tek başına, ama çoğu zaman bir doku etkisi yaratan eski yazıların eşliğinde yer bulur. At biçimleriyle beraber yazının baskılarda bulunmasının nedeni, Tekcan'ın kendi ifadesiyle, yazının Osmanlı evinde asılı bir görsel nesne olarak yer almış olmasından kaynaklanır. Osmanlı top-

¹ <http://www.suleymansaimtekcan.com/pPages/pArtist.aspx?palD=355§ion=130&lang=TR&bh-cp=1&periodID=204&pageNo=0&exhID=0> siteye ulaşım tarihi: 17.07.2020

lumsal yaşamında yazı, yalnızca ev içlerinde değil, kentlerde, cami, çeşme, sebil gibi mimari yapıtların iç ve dış yüzeylerinde, mezar taşlarında görülür. Toplum içinde özgün baskının yaygınlaşması konusuyla ilgilenen sanatçı, geçmişteki bu alışkanlıktan yararlanabileceğini düşünmüştür. Riva'daki çayırlarda gözlemediği atların alımlı vücutlarını ve zarif hareketlerini yapıtlarına taşıırken diğer yandan bu efsanevi hayvanın Türk insanının yaşamında üstlendiği rolü düşünür. Semra Germaner,² Artess Çamlıca Sanatevi, özgün baskı resim ve Riva atları, Süleyman Saim Tekcan adının karşılığı olan üç unsur olarak arka arkaya hiç düşünmeden sıralanabilir. Sanatçı, doğanın kusursuz yarattığı olan atı konu olarak alarak ona düşün dünyasının gizemini yüklerken doğa-sanatçı ikilisinin birlikte neler başarabileceğine bir kez daha tanıklık etmemizi sağlar. Sınırları içerisinde malzeme-coşku, araç, tinsellik gibi olguları farklı dünyaların atmosferinde soluruz. Ana tema atlar olan rölyeflerin ve heykellerin boşluklarına küfi yazılar eklenmiştir. Boşlukları kaplayan yazılar, bazen bir yazıt şeklinde kartuşlar içerisindeki bazen de serbest bırakılarak boşlukta dolaşan ritimlere dönüştürülürken ana tema atlardan oluşur. Farklı malzeme ve farklı anlatımlar içerisinde çeşitli dönemlerde sanatçının bu bütünlüşmeyi kullanmayı başardığı görülür. Bu yaklaşımıyla sanatçı, gerek öz gerekse biçim olarak tarihî notaları ustalıklı kullanabilme becerisi gösterir. Bronza dökülmüş rölyef örnekleri ise, daha önce serigrafi ve gravür örneklerinde, ortak bir imgenin farklı malzeme denemeleri içerisinde aldığı görüntüler sanatçının sanatına kattığı zenginliğe örnek olarak gösterilebilir (Şener³, 2011:8).



Görsel 2. Süleyman Saim Tekcan, *Atlar*, 2011 Gravür baskı 53 x 78 cm

² <http://www.suleymansaimtekcan.com/Mart 2006 S.2>

³ <http://www.suleymansaimtekcan.com/pPages/pArtist.aspx?palD=355§ion=550&lang=TR&bh-cp=1&periodID=&pageNo=8&exhID=0>

Özgün Baskı Resmi Tanıtması ve Yaygınlaştırması

İnsanların bilgiye olan gereksinimleri, teknik bilgi seviyesi ve tecrübesi, organize olma yetenekleri, hazır bilgiyi yeni formlara adebte edebilme kabiliyeti ile ekonomik olarak yapılabilirlik vb. unsurlar, baskı tekniklerindeki değişimi açıklamaktadır. Gutenberg'in 1450'de değişebilen metal harflerle baskıya imkan veren yüksek baskı tekniği, 1800'lerde buhar gücüyle çalışan baskı makineleri, 1900'lerin başında seri ve kaliteli baskıya imkân veren baskı tekniklerinin geliştirilmesi ve son olarak 2000'li yıllara girerken dijital baskı tekniklerinin gelişmesi baskı sanatlarının yeni bir boyuta taşınmasına neden olmuştur (Kilgour, 1998, Akt: Tunçel, 2020: 308). Kutsal metinlerin, önemli belgelerin ve sanat eserlerinin çoğaltılmasında tarihi süreç içerisinde kullanılan özgün baskı resim teknikleri, her çağda plastik sanatlar üzerinde etki göstermiştir. Özgün baskı resim günümüz grafik sanatkarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Özgün bir fikir taşıyan grafik ürünlerinin geniş kitlelere ulaştırılması sanat eserinin görsel ve estetik değerini yitirmeden çoğaltılmasında özgün baskı resmin önemli bir rol oynadığı görülmektedir (Uçar, 2017, Akt: Tunçel, 2019: 2).

Süleyman Saim Tekcan Türkiye'de özgün baskı resmin tanınması anlaşılması ve alışılması konusunda çaba sarf eden birkaç isimden biridir. Bu sanat dalında yakaladığı özgün sanat anlayışı ile ayrıcalıklı bir yere sahiptir bu birkaç sanatçı arasında. Bunun yanı sıra Mimar Sinan Üniversitesi Özgün Baskı Atölyesi'nin kurulması ve gelişmesine katkıları ile ön plana çıkar. Kurduğu özel özgün baskı atölyesinde ürettiği özgün baskılarının yanında bütün sanatçılara açık bir sanat ortamının hazırlanmasında gösterdiği çabalarla da önemli atılımların yapılmasına öncülük eder sanatçı. Başka bir söyleyişle yaşamını sanata ve özellikle de özgün baskı sanatının gelişmesine ve yaygınlaşmasına adanır (Şen, 2009:93).

Özellikle gravür ve serigrafi alanındaki deneme ve araştırma çalışmaları 1980'li yıllara kadar devam eder. 1980'li yılların başına kadar sepya ağırlıklı gravür çalışmalarına devam eder. Sepya ağırlıklı, içeriği soyut denemelerden oluşan gravür çalışmalarına 1993 yılına kadar devam eder. 1985 yılında profesörlük unvanını alarak Grafik Ana Sanat Dalı Başkanlığı'na getirilir. Tekcan grafik eğitimini bilgisayar destekli olarak başlatır. Sanatçı, "Tekcan Tekniği" adıyla anılan ve dünya sanat literatüründe de yer alan yeni bir tekniğin doğuşunu sağlar. Sarajevo Sanat Akademisi'nde özgün baskı resim alanındaki çalışmalarını ve kullandığı teknikleri tanıtmak üzere misafir öğretim üyesi olarak, Yugoslavya'ya 1987 yılında davet edilmiştir (Benuğur, 2000: 87-92).

1963 yılında Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi'nde Devlet

matbaasından bir taş baskı presi alınarak taş baskı çalışmaları yapılmaya başlanır, Baskı atölyesi donanımının hızlı gelişmesi Süleyman Saim Tekcan'ın okula gelmesi ile olmuştur. Hazırlıklar yapılmış, gravür için taşlar alınmıştır. Bu dönem, baskı donanımını ve olanaklarını Süleyman Saim Tekcan'ın sağlaması ile çok renkli baskıların uygulandığı bir dönem olmuş ve atölyenin tam olarak kurulumu tamamlamıştır (Toprak, 2009:79). Mimar Sinan Üniversitesi'nde Grafik Bölümü'nde serigrafi atölyesini 1976'da kurar. Tekcan'ın 80'lere dek süren yoğun eğitimciliği, üretiminde belirleyici bir dönem görmemize olanak sunmuştur ve bu eğitimcilik, Türkiye için önemli bir örnek teşkil eder. Hemen hemen tüm dönemlerinde gördüğümüz öz, bu dönemde de hâkimdir (Vural, 2015: 74).

Tekcan, 1968 yılına kadar Anadolu'nun çeşitli il ve ilçelerinde görev alır. Trabzon İlköğretim Okulu'ndaki görevinden aynı yıl ayrılarak İstanbul'da Atatürk Eğitim Enstitüsü'nde bir grafik atölyesi kurar. Özgün baskı resim alanındaki yoğun çalışmalarına 1970'li yıllardan başlayarak 1970-71 yılları arasında burslu olarak Almanya'ya gider Tekcan. Özgün baskı resim tekniklerini ve öğretim yöntemlerini araştırmak üzere Münih Akademisi'ne gider. Gravür, litografi ve serigrafi alanında oldukça geniş bir bilgi birikimine sahip olur ve yaptığı araştırmaları bir rapor halinde Milli Eğitim Bakanlığı'na sunar Almanya dönüşünde. Milli Eğitim Bakanlığı, hazırladığı rapor üzerine, baskı atölyeleri kurulması için Tekcan'ı görevlendirir (Benuğur, 2000: 10-11).

Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin 1996 yılında Büyükdada'da kurulması ile eş zamanlı kurulan baskı atölyesi, Süleyman Saim Tekcan'ın kurucu dekanlığı döneminde kendisi tarafından gerçekleştirilmiştir. Üniversite daha sonra Kayışdağı yerleşkesine geçmiş; burada üniversitenin mekânları daha belirgin hale gelmiştir. Baskı atölyesi geliştirilmiş, gravür, litografi ve serigrafi olmak üzere üç farklı atölyede baskı çalışmaları Güzel Sanatlar Fakültesi içerisinde etkin olarak kullanılmaya başlanmıştır. (Toprak, 2009: 94).

2008 öğretim yılında açılan Işık Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Süleyman Saim Tekcan tarafından kurulmuştur. Kurucu dekan olması, oluşturulan baskı atölyesinin de en iyi şartlar altında olmasına imkan vermiştir. 2008-2009 eğitim öğretim yılının ikinci yarısında başlayan Özgün Baskı Resim Dersi, Grafik Bölümü öğrencilerine verilmektedir (Toprak, 2009:92).

Birçok sanat eğitimi veren yüksek okulda olduğu gibi, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi'nde Süleyman Saim Tekcan'ın kurduğu "Grafik Bölümü Özgün Baskı Atölyesi" günümüzde Mimar Sinan Üniversitesi'nde varlığına etkin olarak devam etmektedir. Özgün Baskı Resim Atölyesi, Grafik Bölümü'ne bağlı olup, Batı'da ve Doğu'da gözlenen aynı alandaki gelişmiş

örnekleri aratmayacak bir yapı ortaya koymakta ve bütün sanatsal baskı tekniklerinin olanaklarına sahiptir (Dönmez, 2008: 24). İstanbul Atatürk Eğitim Fakültesi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi ve kendine ait Çamlıca Sanatevi Özgün Baskı Resim Atölyelerini kurmuş olmasıyla Süleyman Saim Tekcan, özgün baskı resim sanatımızda önemli bir yere sahiptir (Dönmez, 2008: 81).

Süleyman Saim Tekcan, 1997 yılından itibaren birçok ülkedeki (İtalya, Çin, İngiltere, İsviçre, Norveç, Yugoslavya) bienal ve sergilere özgün baskı resim işleriyle katılır. Özgün baskı resimlerinin yanında, 1984'te yağlı boya resim çalışmalarına da başlar. 1986 yılında profesörlük unvanı alır ve bir yıl sonra Yugoslavya'da özgün baskıdaki yeni buluşlarını ve tekniklerini tanıtmak üzere, misafir öğretim üyesi olarak görev yapar. 1997 yılında Yeditepe Üniversitesi'nin kuruluşunda bulunur. Güzel sanatlar Fakültesi'nin kurucu dekanlığını yapar. Çok geniş öğretim kadrosuyla çağdaş sanat eğitimine örnek nitelikteki programı uygulama imkânı bulur. Işık Üniversitesi'nin 2007 yılında teklif ettiği projeye olumlu cevap vererek eğitimci kimliğini yeniden ön plana çıkarır. Çok kısa zamanda büyük isimleri Maslak Kampüsü'nde toplamayı başaran sanatçı, Güzel Sanatlar Fakültesi kurucu dekanlığını hayata geçirir. Hem eğitimci, hem de yönetici olarak üç yıl boyunca tek bir gün izin kullanmadan görevini yerine getirir (Kotan, 2012: 11-14). Çamlıca Sanatevi'nden Artess'e, Artess'den İMOGA'ya uzanan özel baskı resim atölyeleri, bugüne kadar birçok sanatçıya ev sahipliği yaparak çalışmalarına olanak verdiği gibi, baskı resim çalışan sanatçıların baskı resim sanatının gelişmesine ve tanınmasına olanak sağlayan sanatçı Süleyman Saim Tekcan'dır. Bu atölyeler sanatçılara baskı resim çalışmalarını yapma olanağı sağladığı gibi, eserlerin düzenli olarak sergilenmesini ve dolayısıyla eserlerin sanatseverlerle buluşmasını sağlamaktadır. Artess, Çamlıca Sanatevi'nin bir uzantısı olarak hem özgün baskı resim üretiminin yapıldığı hem de bu ürünlerin saklanıp sergilendiği bir "Müze" haline dönüştürme amacıyla İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi kurulmuştur. Bu sebeple İMOGA, Artess Çamlıca Sanat Evi'ne göre daha geniş ve kapsamlı bir göreve sahip olmuştur. Sergileme alanı olarak tasarlanan 1100 m²'lik alanda müze koleksiyonuna ait eserlerin dönüşümlü olarak sergilenmesinin yanında, koleksiyon dışında kalan eserlerin de sergilenmesine olanak verilmektedir (Kotan, 2012: 102). Süleyman Saim Tekcan, Çamlıca'ya ilk özgün baskı atölyesini açar. Bu atölye, Türkiye'nin pek çok sanatçısına ev sahipliği yapar ve ülkenin en büyük özgün baskı üretimlerinin yapıldığı önemli bir yer haline dönüşür. Özgün baskı için gereken presleri ülkede bulmak olanaksızdır. Yurt dışından getirilmesi de çok zordur. Böyle olmasına rağmen yurtdışındaki baskı makinelerini aratmayacak presler yapmıştır. Tekcan, pres makinelerinin projelerini çizmiş, dökümünü takip etmiş ve

montajlarında çalışmıştır (Vural, 2015: 72-73).

1974 yılında Süleyman Saim Tekcan İstanbul'da küçük bir yer edinerek kendi sanatsal üretimini yapabilmek için ilk kişisel özgün baskı resim atölyesini oluşturur. Kurum ve devlet matbaalarındaki eski presleri tamir ettirerek, prototip modeller çizerek ustalar ile beraber çalışıp günün şartlarına göre uygun denilebilecek bir atölye ortaya çıkarır. Süleyman Saim Tekcan, 1982 yılında tüm bu uğraşların sonucunda atölye mekânını biraz daha genişleterek, uluslararası boyutta "sanatevi" oluşturma gayreti içerisinde bulunur. Sanatevi, 1984 yılında hizmete açılmış ve o dönemin koşullarında ipek baskı (serigrafi) ve gravür gibi baskı tekniklerinin tümünü içeren modern bir baskı atölyesi olan "ARTESS Çamlıca Sanatevi" oluşturulmuştur. ARTESS'le ülkemize pek çok yeni sanatsever ve özgün baskı sanatçısı kazandırılmıştır. ARTESS, Çamlıca Sanatevi. Ülkemizde Çağdaş Özgün Baskı Resim Müzesi'nin kuruluşunda da öncü olmuş ve uluslararası düzeydeki üretimi ile bu müzenin temellerini meydana getirmiştir. (Yalçın, 2012:91). Süleyman Saim Tekcan, kurduğu atölyeyi diğer sanatçıların da kullanımına sunma isteğindedir. Sanatçılarımızın özgün baskı resim aracılığıyla üretimlerinin hem nicelik hem de nitelik olarak sanatsal anlamda yeni tatlar kazanacağını düşünür. Nurullah Berk bu sayede atölyede çalışma olanağı bulan ilk sanatçıdır. Mehmet Gülyüz, Ali Teoman Germaner, Züftü Müridoğlu, Nedim Günsür, Mehmet Pesen, Emin Barın, Avni Arbaş, Veysel Erüdtün, Cihat Burak, Elif Naci, Neşet Günal, Ferruh Başağa, Gündüz Gölönü daha sonraki yıllarda atölyede baskı resim üretmiş sanatçılara örnektir. İstanbul Kuyubaşı'ndaki bu küçük mekânda atölye çalışmalarını Süleyman Saim Tekcan, 1974 yılından 1977 yılına kadar sürdürmüştür, atölyenin imkânlarını genişletmek amacıyla daha büyük bir mekân edinerek atölyeyi bu mekâna taşımıştır. Bu çabalarının sonucunda 1982 yılında atölye mekânını daha da genişleterek uluslararası bir "sanatevi" kurma çalışmalarının içerisine girmiştir. 1984 yılında hizmete açılan sanatevi, o dönemin koşullarında elek baskı (serigrafi) ve gravür gibi baskı tekniklerinin tamamını içeren ve modern bir baskıresim atölyesinde bulunması gereken bütün olanaklara sahip "ARTESS Çamlıca Sanatevi" adını almıştır. Atölyede zamanla 60'dan fazla sanatçı çalışma fırsatı bulmuş, 500'den fazla farklı özgün baskıresim ortaya çıkmıştır (Kotan, 2012: 89-91). Atölyede ki çalışmalarına karşılık sanatçılar, belli bir bedel ödemek yerine, A.B.D.'deki baskı kuruluşlarında uygulanan sistem gibi kabul gören ressam ve heykeltıraşların baskılarından bir bölümünü atölyeye verirler.

Tekcan'ın baskıya olan bağlılığı, sırf yaratma sürecinden keyif almasından dolayı değil, aynı zamanda ekonomik, politik ve pratik anlamda ülkesini geliştirmeye yardımcı olma isteğinden dolayı da sanatçılar arasında fikir

alışverişi yaptığı bir merkez konumuna gelir. Zamanla burası, Amerika ve Avrupa'daki baskı merkezlerinde görülen bir anlayış ile sanatçıların bir araya geldiği, sanat hakkında konuşulup, tartışılan ve aynı zamanda da üretim yapılan bir mekân olur. Günümüzde ise tümüyle amaca yönelik olarak inşa edilen özel bir binaya taşınan Artess Özgün Baskı Atölyesi, 2004 baharından bu yana, oluşumuna olanak sağladığı daha kapsamlı bir kurumsal yapının çatısı altında üretimine devam ediyor. Ve atölye, otuz yılın deneyimi, eser ve tecrübe birikimi ile yeni bir boyutta tekrar inşa edilmiştir.⁴

İMOGA

İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi (İMOGA), baskı sanatları eserleri barındırması bakımından müze alanında ilk müzedir. Baskı üzerine kurulmuş olan atölye, bir müze konumuna getirilmiş, ulusal düzeyde hizmet vermektedir. İMOGA, Anadolu yakasında, Acıbadem ile Göztepe arasında, yine Çamlıca tepesinin eteklerinde konumlanan bir muhitte, gelişmekte olan Ünalın mevkiinde sunum ve ana üretim binası olarak yapılmıştır. 2000 m2 kapalı alana sahip binanın çeşitli etkinlik ve amaçlara hizmet etmek üzere kurgulanmış altı katı bulunuyor. Giriş ve altındaki iki kat ile beraber toplam 1100 m2 sergileme alanı olarak tasarlanan bölümde, sürekli koleksiyondaki eserler dönüşümlü olarak sanatseverlere sunuluyor. Binanın birinci katında Artess, Süleyman Saim Tekcan Özgünbaskı Atölyesi, üretim ve çalışmalarını sürdürmeye devam ediyor. İkinci katta Heykeltıraş Ali Teoman Germaner'in heykel atölyesi, sanatseverleri karşılıyor. Binanın en üst katında ise, müzenin kapsamlı sanatsal etkinliklerine ev sahipliği yapacak çok amaçlı bir salon bulunmakta.

Dünyadaki karşılığı ile gerçek anlamda bir müze kimliğine yaklaşılması amacıyla mekânda, görsel sanatların yanı sıra, sanatın çeşitli alanlarındaki üretimler için de imkân yaratılıyor. İMOGA bünyesinde yine dünya standartlarında bir eser arşiv sistemi bulunuyor. Tüm envanterin dijital ortamda belgelendiği sistem, yakın gelecekte sanal ortamda da hayata geçecek olan müze sitesinin altyapısını oluşturuyor. Ayrıca, müzenin gerektirdiği yan fonksiyonlar olan çerçeve atölyesi ve fotoğraf stüdyosu da binanın içinde bulunan diğer gereksinimler arasındadır. Yönetim ofisleri, toplantı bölümü ve grafik tasarım ofisinin konumlandığı çatı katı ile müzenin mekânları tamamlanıyor. Tüm katlarda bulunan birer stüdyo daire ise, atölyede çalışmak üzere gelen yabancı sanatçıların, bina içinde misafir edilmelerine olanak sağlıyor. Böylece üretilen eserlerin uluslararası sanat alanında gördüğü kabul ve atölyenin olanaklarının uluslararası boyutta

sanatçılara açılmış olması, İMOGA'yı dünya boyutunda konumlanan bir kurum statüsüne taşıyor.

Yalnızca eser deposu olarak kullanılmayan üretim de yapılan müzede sergilenen eserlerin yanında üretim yapılan mekan olma özelliği de bulunmaktadır. Sanat adına çeşitli etkinliklere ve daima üretime ev sahipliği yapıyor (Çelik, 2012: 33-34).

İMOGA, çağdaş özgün baskı resim sanatı alanına öncü bir etkisi olan, eğitimci ve yenilikçi sanatçı kimliği ile Süleyman Saim Tekcan'ın 1974 yılında kurulan özgün baskı resim atölyesinin ulaştığı son noktadır. Türk ve dünya baskı resim sanatına, üretim ve eğitimi adına katkı verilmesi hedeflenmiştir. İMOGA, gelecek vizyonu oluşturmada kültür ve sanatın, insanlığın iletişimini sağlamada çok önemli bir araç olduğu fikrini benimsemiş ve bunun gelişmesini amaçlamıştır. Baskı resimle tanışmamış önemli sanatçıların, bu teknikle tanışarak üretim aşamasında önünün açılması, sanatın yaygınlaşması adına sanat izleyicisinin farklı beğenilerine cevap verebilecek çeşitlilik ve boyutta sanat eserinin üretilebileceği olanakların oluşturulması kurumun amaçları arasında bulunmaktadır. Kısa sürede oluşturduğu tüm teknik imkânları, özgün baskı resimde ulaştığı üstün bilgi ve tecrübesi ile birlikte sanatçıların katılım ve üretimine sunmuştur Tekcan. İMOGA, çeşitli etkinlik ve amaçlara hizmet etmek için kurgulanmış 2000 metrekarelik kapalı alandan ve altı kattan oluşmaktadır. Giriş ve altındaki iki kat ile birlikte 1100 metre karelik toplam sergileme alanı olarak tasarlanan kısımda devamlı koleksiyondaki eserler değişimli olarak sergilenmektedir. Sergileme alanının en alt katı 2008 yılı itibarı ile Ekslibris müzesine dönüşmüş ve bu bölümde I. ve II. Uluslararası Ekslibris Yarışması'nda sergileme alanı 70'e yakın eser sürekli sergide olmaktadır. Kutularda 10.000'e yakın ekslibris, sanatseverleri beklemektedir. Süleyman Saim Tekcan Özgün Baskı Atölyesi, binanın birinci katında yer almaktadır. Bu atölyede sanatçı üretim ve çalışmalarını sürdürmektedir. Dört adet farklı ebatlarda serigrafi makinası, iki adet gravür presi ile her türlü donanımı içerisinde barındıran baskı resim atölyesinde ayrı bir alanda pozlama yapılabilecek karanlık oda ile asit odası, atölye içerisinde yer almaktadır. Ali Teoman Germaner Atölyesi, müzenin ikinci katında bulunmaktadır ve bu atölyede çalışmalar devam etmektedir. Kapsamlı sanatsal etkinliklere ev sahipliği yapacak çok amaçlı bir salon, binanın en üst katında bulunmaktadır. İki adet gravür presi bulunan bu kat sergi salonu ve kafeterya olarak da kullanılmaktadır. Müzenin bu katında kişisel sergiler gerçekleştirildiği gibi, bugüne kadar birçok uluslararası sergiye de ev sahipliği yapmıştır (Toprak, 2009:121). Süleyman Saim Tekcan'a ait ARTESS Özgün Baskı Atölyesi'nde, yabancı ve Türk sanatçıların gravür, elek baskı, yüksek baskı ve taşbaskı tekniklerinde eserler üretebilecekleri

⁴ <https://imoga.org/pages/tarihce-history> 17.07.2020

imkânlar dâhilinde İMOGA'da özgün baskı resim çalışmaları yapılmaktadır. Bu atölye çağdaş bir teknik donanıma sahip, dünya standartlarında bir serigrafi (elek baskı) uygulayabilme olanağı sunmaktadır. Yabancı sanatçılar ile kurduğu uluslararası ilişkilerle Türk özgün baskı resim sanatını, özgün baskı resim sanatımızı daha çağdaş bir ortamda tanıtma ve paylaşma olanağı sağladığını söylemek mümkündür. İMOGA bu sayede ellinin üzerinde Türk ve yabancı sanatçının ürettiği bini aşkın eserle otuzun üzerinde sanatçının bağış ve satın alma yolu ile koleksiyona katılan iki yüzün üzerinde eser ile dünyanın sayılı özgün baskı resim koleksiyonuna sahip olabilmıştır (Dönmez, 2008: 64).



Görsel 3. İmoga dış görünüş



Görsel 4. İmoga iç görünüş



Görsel 5. İmoga iç görünüş

Sonuç

Türk Baskı Resim sanatına getirdiği teknikler ve kendine has çalışmalarıyla, sergilediği sanatçı duruşu, ürettiği eserler ve yetiştirdiği öğrencilerle sanat ve eğitim camiasının örnek alması gereken önemli sanatçı-egitimcilerimizden bir tanesidir Süleyman Saim Tekcan. Doğup büyüdüğü topraklar, yetiştiği kültürün izlerini barındırmaktadır. Süleyman Saim Tekcan'ın yorumuyla köklerinden aldığı geleneksel Türk sanatı, modern bir biçime dönüşmekle birlikte Türk sanatının izlerini de taşımaktadır. Eserleri geleneksel kültürden besleniyor olsa da Süleyman Saim Tekcan geleneksel kurallardan sıyrılarak çağdaş bakış açısı ve kendine hastavriyle yeniden biçimlemeyi becerebilmiştir. İçinden geldiği kültürü kendine ait özelliklerle yeniden yorumlayabilmiş, kendine has bir sanat anlayışı ile eserler üretebilmiştir. Yalnızca üniversite bünyesinde kurduğu atölyelerde değil, aynı zamanda kendine ait atölyelerle de birçok ulusal ve uluslararası sanatçıyı bir araya getirmiş ve onlara da çalışma imkanı sağlamıştır. Sanatçıda, kurduğu bu atölyelerde üretilen eserlerden ilham alarak bir müze kurma isteği uyanmış ve sanatçı bu arzusunu, 1974 Kuyubaşı'ndaki ilk özgün baskı atölyesinden, 1974 de Söğütlüçeşme ve 1987 de Artess Çamlıca Sanatevi'nden sonra 2004 yılında açtığı uluslararası standartlardaki İmoga Müzesi ile gerçekleştirmiştir. Baskı müzesi, müzeciliğe farklı bir bakış açısı getiren ilk müze olmuştur. Bu müze, sadece sanat eserlerinin saklanıp sergilendiği bir yer değil, sürekli aktif olan, ulusal ve uluslararası birçok etkinliğin düzenlendiği sanat eğitimi veren bir kurum olarak da çalışmalarına devam etmektedir.

Kaynakça

Benuğur, Ş. (2000). Plastik Sanatlarda At Figürüne Genel Bir Bakış ve Süleyman Saim Tekcan'ın "Riva Atları'nın" Özgün Baskı resimlerle Yorumu, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Çelik, Ş. (2012). Türkiye'de Özel Müzecilik ve Baskı Müzesi, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.

Çevik, N. (2018). Disiplinler Arası Etkileşimler Kapsamında Alternatif Malzemeler Ve Seramik-Baskı Resim Yakınlaşmaları Üzerine Bireysel Uygulamalar. Gazi üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Aralık, 111-133

Demir, H. (2019). Baskı Resim Grafik Tasarım İlişkisi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Dönmez, İ. (2008). Türk Baskı Resminin Gelişim Sürecine Katkısı Olan Kurum ve Sanatçılar, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

Kassap, S.(2010). Günümüz Özgün Baskı Sanatında İfade Biçimleri, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Kodaman, M.(2007). " Türk Sanatında Bir "İSLAHATÇI" Süleyman Saim Tekcan'ın Yapıtını Tekrar Okumak ". Turkish Studies / Türkoloji Araştırmaları Volume 2/3 Summer 386-391

Kotan, Ç. (2012). Süleyman Saim Tekcan yaşamı ve sanatı, Yüksek Lisan Tezi, Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Şen, E. (2009). Trabzon Yöresi Sanatçılarının (RESSAMLARIN) Çağdaş Türk Resmindeki Yeri ve Sanat Eğitimine Katkıları, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya

Toprak, E. (2009). Türkiye'de Özgün Baskı Resim Sanatı'nın Gelişimini Etkileyen Önemli Kurumlar, Yüksek Lisan Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Tunçel, O. (2019). "Dijital Çağda Baskı Teknolojileri", Gazi üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Haziran, 361-377

Tunçel, O. (2020). "İlk Kitap Formu: Eski Mezopotamya'nın Kil Tabletleri", Gazi üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi, Issue 25, 305 - 321

Vural, H. (2015). Türk Resiminde Süleyman Saim Tekcan ve Riva Atlarının Sanat Eğitimine Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara

Yalçın, S. (2012). Sanayi Devriminden Günümüze Özgün Baskı Resim Sanatının Önemi ve Yükseköğretimde Özgün Baskı Resmin Sanat Eğitiminin Sosyo-Kültürel Yansıma Açısından İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

İnternet Kaynakları

İnternet: Germaner, S. (2006) Süleyman Saim Tekcan Retrospektifi <http://www.suleymansaimtekcan.com>

İnternet: Şener, D. (2009) Bronz Atlar – I www.suleymansaimtekcan.com

İnternet: Şener, D.(2011) Süleyman Saim Tekcan Retrospektifi, <http://www.suleymansaimtekcan.com/pPages/pArtist.aspx?palD=355§ion=550&lang=TR&bhçp=1&periodID=&pageNo=8&exhID=0> Erişim: 17.07.2020

İnternet: <https://imoga.org/pages/tarihce-history>

Görsel Kaynakları

Görsel 1. <https://imoga.org/pages/about-us-1> Erişim: 17.07.2020

Görsel 2 <https://imoga.org/pages/about-us-1> Erişim: 17.07.2020

Görsel 3 . <https://imoga.org/pages/about-us-1> Erişim: 17.07.2020

Görsel 4 <https://imoga.org/pages/about-us-1> Erişim: 17.07.2020

Görsel 5. <https://imoga.org/pages/about-us-1> Erişim: 17.07.2020

Türk Sineması'nda Kötü Bir Aşık: Süleyman Saim Tekcan

Dr. Öğr. Üyesi Serra Erdem

Makale Geliş Tarihi: 15.10.2020
Yayına Kabul Tarihi: 04.12.2020

Özet

Kısa bir geçmişe sahip olan sinema, günümüzün en önemli, en popüler ve en etkili iletişim araçlarından birisidir. Bir sanat ürünü olarak üretilen film, gönderdiği iletiler ile seyircide ortak görüş ve davranış biçimleri yaratan, kültürel yaşamı direk veya dolaylı olarak etkileyen güçlü ve çağdaş bir iletişim aracıdır. Sinema sanatı, iletiyi izleyiciye ulaştırma yolunda en etkili iletişim aracı olma özelliği taşımaktadır. Gerçek kimliğini 1950-1970 yılları arasında bulmaya başlamış; bu dönem Sinemacılar Dönemi olarak adlandırılmıştır. Bu dönemin en önemli yönetmenlerinden olan Metin Erksan ve yönetmenliğini ve yapımcılığını yaptığı Sevmek Zamanı filmi, anlam ve sinematografik açıdan sinemamızın kültürel değerlerinden olmasının yanı sıra, Süleyman Sait Tekcan da üç başrolden birine hayat vermesi açısından ayrı bir önem teşkil etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Süleyman Saim Tekcan, Metin Erksan, Sevmek Zamanı, Türk Sineması

AN EVIL LOVER IN TURKISH CINEMA: SÜLEYMAN SAİM TEKCAN

Abstract

Cinema, having a short history, is one of the most important, popular and effective means of communication today. Film, produced as a part of an art object, is a powerful and contemporary communication tool that creates common views and behaviors in the audience with the messages it sends, and affects the cultural life directly or indirectly. Cinema art has the characteristic of being the most effective means of communication to convey the message to the audience. Turkish Cinema, which started to find its true identity between 1950 and 1970; this period is called the Filmmakers Period. The film Sevmek Zamanı, which is directed and produced by Metin Erksan one of the most important directors of this period, is one of the cult films of our cinema in terms of meaning and cinematography, as well as having one of the three leading actors, Süleyman Sait Tekcan.

Keywords: Süleyman Saim Tekcan, Metin Erksan, Sevmek Zamanı, Turkish Cinema

Giriş

Cumhuriyet Dönemi öncesinden başlayarak sanat dalları arasına yedinci sanat olarak katılan Türk sineması, gerçek kimliğini 1950-1970 yılları arasında bulmaya başlamıştır. Sinemanın kendi sistemini kurması için zamana ihtiyaç olacaktır. Bu sistemde, işletim, uygulama ve gösterim alanlarında kendini yapılandırmanın ilk aşamasının sıkıntısı vardır. Yapım şirketleri, yapımcı, yönetmen, oyuncular, izleyicileri ile sinema bu ilk dönemde sistemin temelleri olarak ortaya çıkar ve kuruluş aşamasını uygulamaların içinde geçirir. Sinema salonları izleyicilerle sistemi buluşturur.

Türkiye’de halka açık ilk sinema gösterimi ile ilgili kesin bir tarih vermek olanaksızdır. Tarih kitaplarındaki kaynaklara göre sinema gösterimleri Osmanlı zamanında, II. Abdülhamit döneminde saraylarda yapılmaktaydı. “Saraya sinemayı Bertrand adlı bir Fransız’ın getirdiğini öğrenmekteyiz. Bertrand bir taklitçi ve hokkabazdır, her yıl padişahın izniyle Fransa’ya gidip saraya yenilikler getirmektedir” (Scognamillo, 2003: 15).

Sinema merkezi olarak İstanbul’un seçilmesi bir tesadüf değildir. Diğer ülkeler de incelendiğinde sinemanın o ülkenin başkenti veya büyük bir kentinde başladığı görülür. Amerikan sineması için bu merkez Hollywood (bağımsız sinemacılar için New York), İngiliz sineması için Londra, İtalyan sineması için Roma, Hint sineması için Bombay, Fransız sineması için ise Paris’tir.

İstanbul’un özellikleri ve tarihsel oluşumu ile ilgili en uygun bölgenin Pera (Beyoğlu) olması nedeniyle sinema, saray ve konaklardan sonra Beyoğlu’na geçmiştir. Bu dönemde Beyoğlu İstanbul’un kültür ve sanat merkezi kimliğini 19. yüzyılın ikinci yarısında kazanır¹. “Lumière kardeşlerin sinematografı da Türkiye’ye yine önce Pera’dan girdi” (Özön, 1985: 334).

Türkiye’de ilk sinema salonunu açan ve ilk sinema gösterisini yapan, Romanya uyruklu Polonya yahudisi Sigmund Wienberg, Pathé Kardeşlerin Türkiye temsilciliğini üstlenmiştir ve 1897 yılının başlarında Sponeck Bira-hanesi’nde sinemayı İstanbullulara tanıtmıştır.

“İstanbul’da halka açık ilk sinema gösterilerinin yapıldığı Sponeck Bira-hanesi, Tünel’den Galatasaray’a gelirken soldaki Aznavur Pasajı ile Meşrutiyet Caddesi’nin başladığı köşe arasında, Konkordiya Saint Antonie Kilisesi’nin yerinde, Varyete Ti-

¹ Yazarın notu: İlk özel tiyatro binası bu bölgede yapılır Naum Tiyatrosu kurulur. “D grubu” sanatçıları ilk resim sergilerini 1933 yılında Beyoğlu’nda, Narmanlı Yurdu’nun altındaki Mimoza altı şapkacı dükkanında açarlar ve sergiler düzenlemeye başlarlar. Aynı zamanda Beyoğlu’nda açılan büyükelçilikler, kendi kültür merkezlerini de kurarlar ve bu merkezlerde çeşitli sergiler açarlar.

yatrosu, Halep Çarşısı adlı binada idi” (Gökmen, 1989: 14).

Sponeck Bira-hanesi’nde gösterilen en önemli filmlerden biri L’umière Kardeşlerin, Trenin İstasyona Girişi adlı filmidir. Bunu takiben askerlerin yürüyüşü, bir ressamın önündeki tabloda resim yapması ve resim bittikten sonra izleyicileri selamlaması, deniz kıyısı ve bahçe manzaraları, yatakta yatan bir adamın örümcekle savaşması gibi filmler gösterilmiştir. Bu gösteriler Beyoğlu’ndan sonra büyük bir hızla, yerleşik değil fakat gezginci gösteriler olarak İstanbul’un diğer bölgelerine de yayılmıştır.

Weinberg’in yirminci yüzyılda geçtiği ikinci mekan, bugün Dört Mevsim Lokantası-nın (Four Seasons Restaurant) bulunduğu yerdir: Grand rue de Pera 467. Artık sine-ma gösterileri İstanbul’un birçok köşesinde yapılmaktadır. Ama özel olarak yapılan ilk sinema binasının sahibi olarak yine Weinberg karşımıza çıkacaktır. Tepebaşı’nda bugün yerinde Sergi Salonu olan bölgede, temsilcisi olduğu Pathe firmasının adıyla, İstanbul’un ilk sinema salonunu açar. (Bu salon daha sonra Anfi, Asri ve Ses adlarının taşıyacak, ardından Şehir Tiyatrosu’nun Komedi sahnesi kullanılacak, 1971 yılında da yanarak yok olacaktır) (Akçura, 1995: 11).

Sinema, işletmeciliği azınlıkların elinde olmasıyla birlikte Türkiye’ye daha doğrusu İstanbul’a girmiştir fakat henüz bir Türk sinemasından söz etmek mümkün değildir.

İlk Türk sinemacılarından olan Fuat Uzkinay’ın 1914 yılında yedeksubaylığı yaparken Rusların 1876-77 savaşı zaferi anısına Ayastefanos’ta diktikleri anıtın havaya uçurulmasını alıcısıyla saptaması 300 metrelik bir belge film ortaya çıkarmıştır. “Ayastefanos’taki Rus Abidesinin Yıkılışı” adlı bu belge film aynı zamanda ilk Türk filmi olarak tarihe geçmiştir. Bu tarih Türk Sinema Tarihi’nin başlangıcı sayılır. “Kurmaca ilk Türk filmi ise o yılların genç karikatürcüsü Sedat Simavi’nin yönettiği Pençe’dir (1917)” (Teksoy, 2005: 60).

Yine aynı yıl Casus adlı ikinci filmi de çevirmiştir.

Geleneksel Türk Sinema Tarihi bilgilerimize göre 1914 ila 1921 yılları, yani Uzkinay’ın Ayastefanos’taki Rus Abidesinin Yıkılışı’yla Muhsin Ertuğrul’un Türkiye’deki ilk yönetmenlik denemesi olan İstanbul’da Bir Facia-i Aşk arasında altı tane uzun veya orta konulu film ve sayısı saptanması neredeyse olanaksız sayıda kısa ve belgesel filmler çekilmiştir. Ve yine bu geleneksel bilgilerimize göre ilk konulu filmimiz çekimlerine 1916’da başlanıp 1918’de tamamlanan Himmet Ağa’nın İzdivacı’dır (Scognamillo, 2003: 27).

Bu filmin yönetmenliğini üstlenen Weinberg bir şanssızlık yaşamış ve asker çağrılmıştır. Bu gelişme üzerine bu film Uzkinay tarafından bitirilmiştir.

Türk Sinema Tarihi beş ana dönem altında incelenmektedir. Bunlar; İlk Dönem (1914 – 1923), Muhsin Ertuğrul (Tiyatrocular) Dönemi (1923 – 1939), Geçiş Dönemi (1939 – 1950), Sinemacılar Dönemi (1950 – 1970) ve Genç Sinemacılar Dönemi'dir (1970 –).

Bu dönemlerin özelliklerinden kısaca söz etmek gerekirse, ilk dönem sinemanın başlangıcı sayılır; ilk denemeler bu dönemde çekilmiştir. Tiyatrocular dönemi, Muhsin Ertuğrul'un ve O'nun yönetimindeki bir tiyatro topluluğunun tekelinde kalmıştır. Bu dönemin ardından Geçiş Dönemi gelmektedir ve geçiş döneminden sonra yaşanacak olan sinemacılar dönemi ve öncesindeki tiyatrocular dönemi arasında bir köprü görevi görmektedir. Sinemacılar dönemi ise tiyatrocular dönemine bir tepki, karşı akım niteliğindedir. Genç sinemacılar dönemi ise 1970'den günümüze kadar olan dönemdir. Bu makalede bizim üzerinde duracağımız dönem, Metin Erksan'ın da yönetmenlik denemelerine başladığı sinemacılar dönemidir.

Sinemacılar Dönemi

Sinemanın ciddi ve üzerinde durulması gerekli bir iş olarak kabul edilmesi bu dönemde olmuştur. Bu dönemin bu kadar önemli olmasının nedeni ise sinemanın gerçek anlamda bu dönemde başlamasıdır. 1950'li yılların ortalarında sinema sözcüğü Türkiye'de bir iletişim/sanat alanı olarak kullanılmaya başlamıştır. Bu tarihe kadar film yapan kimseler filmci olarak anılmaktalardı. Ne film yapanlar yaptıkları filme sanat gözüyle bakmışlar, ne de yapılan filmler sanatsal açıdan ele alınmıştır. Bu nedenle de filmlerde bir estetik kaygı gözetilmemiş ve felsefi bir kuram geliştirilmemiştir. 1950'lere kadar sinema sanatı diye bir kavramdan da söz edilmemiştir. Sinemacılık adı altında bir çeşit esnafılık yapılmıştır. Bu nedenle bu tarihe kadar film yapanlardan söz edilemeyeceği gibi bir ülke sinemasından da söz edilemez.

İlk defa 50'li yılların ortasından başlayarak bir Türk Sineması kavramı yavaş yavaş gündeme girmiştir. Çünkü artık başta seyircisi olmak üzere, sinema salonları, dağıtıcıları, yapımcıları, teknik kadroları, sanatçıları ve yöneticileri ile, bir Türk sineması varlığı ortaya çıkmıştır. Artık Türkiye'de münferid olarak film yapan kimselerden ya da kuruluşlardan bahsedebilmenin yanı sıra, bütün olarak bir "Türk Sineması" üzerinde de konuşabilmek mümkündür (Dinçer, 1996: 182).

1948 yılında önemli bir gelişme olmuştur; yerli yapımların oranı %25'e düşürülmüştür ve bu da film yapımını karlı bir iş haline getirmiştir. Yeni şirketler, yeni yönetmenler, oyuncular, teknisyenler ortaya çıkmaya başlamışlardır.

Belediye Eğlence Resminde 1948 yılında yapılan indirim yapım evlerinin ve film yapı-

mının birdenbire çoğalmasına yol açtı. Bu bakımdan 1950 yılı nasıl Türk sinemasının sanat yönünden bir dönüm noktası oluşturmuşsa, 1948 yılı da ekonomi-endüstri yönünden bir dönüm noktası oldu; zaten bir bakıma birincisi, ikincisinden kaynaklandı (Özön, 1995: 28).

1960'lı yıllar Türk sinemasının büyük atılım gösterdiği bir dönem olmuştur. Sinemacılar, yaşamı daha gerçekçi, daha içten bir yaklaşımla ele almışlar, ciddi toplum sorunlarını kurcalama cesaretini göstermişler, klasik biçimlerin yanı sıra yeni biçimler de denemişlerdir. Sinemada düşünce ögesi ağırlığını duyurmakla beraber, dramatik anlam taşıyan olay ve durumlar aktarılmıştır. Filmlerde çatışmalara yol açacak düğümleri içeren ilişkilerin dramatik durumlar yaratmasına özen gösterilmiş, seyirci üzerinde sahicilik duygusu yaratılmaya çalışılmıştır.

1960'lı yıllar avantür filmlerin en gelişmişlerinin, melodramların en alalarının ve komedi filmlerinin en doğallarının çekildiği dönemdir. Bu dönem 50'li yılları en iyi somutlaştıracak filmler çekilmiştir. Hiçbir elitist müdahale olmayan filmler, sosyal ve kültürel ortamı somut bir şekilde yansıtmışlardır. Bu dönem sineması 50'lerdeki sinemayı değiştirmemiş, gelişkin bir bağ kurmuştur.

Halkın da yedinci sanatın ürünlerine ve kendi sinemasına olan ilgisinin sonucunda ve bu sayede oluşan önemli pazarın da katkısıyla sinemamız hızlı bir biçimde gelişmeye başlamıştır. 1940'lara kadar çok az bir film sayısı ile yetinen sinemamız, bir dönemde 300'e yaklaşan film sayısı ile 1960'larla birlikte Türkiye'yi dünyanın en çok film yapan birkaç ülkesi arasına taşımıştır. Fakat Türkiye'deki teknik altyapı ve insan malzemesinin bu kadar filme yetişmesine olanak yoktu. Bu da çok fazla ve gereksiz filmin oluşmasına olanak sağlıyordu. Ama televizyonun ülkemize girişinin gecikmesi ve geniş bir kitle için sinemanın çok önemli olması nedeniyle filmler halen kar bırakıyordu ve bu da bilinçsiz yapımı körüklüyordu.

"Ancak tüm bu furya içinde bile, Türk sineması özellikle 1960'larda kendine özgü bir anlatım dilini geliştirdi, belli bir plastiği oluşturdu, hatta siyah-beyaz bir görselliğin oldukça başarılı örneklerini de vermeye başladı. Bu yıllarda ve aslında 1950'lerden başlayarak sinemamızın ilk gerçek klasikleri oluştu" (Dinçer, 1996: 214).

İşte bu klasiklerin en önemlilerinden biri, Metin Erksan yönetmenliğinde sinemamıza kazandırılan Sevmek Zamanı'dır.

Metin Erksan Sineması ve Sevmek Zamanı

Bu dönemde Ömer Lütfi Akad, Atif Yılmaz Batıbeki, Osman F. Seden ve Memduh Ün gibi sinemamızın en önemli yönetmenlerin arasında Metin Erksan² da vardır. Diğer yönetmenlerden farklı olarak Metin Erksan, üniversite eğitimini tamamlamıştır. Bu eğitim, sinema sanatına da sağlam bir zemin oluşturacak şekilde Sanat Tarihi-Estetik alanlarında olmuştur³. “Alman hocalardan ve dönemin seçkin öğretim üyelerinden ders alması sinemayla da ilgili sayılabilecek üniversite eğitiminin ötesinde önemi olan bir gerçekliktir” (Kayalı, 1994: 72-73).

Ernst Diez, Philipp Schweinfurth, Kurt Erdmann, Albert Gabriel gibi, dünyaca ünlü sanat tarihçilerinin öğrencisi olan Erksan, bunun yanı sıra, öğrenciliği esnasında; Halide Edip Adivar, Ahmet Hamdi Tanpınar, Hilmi Ziya Ülken, Arif Müfid Mansel, Kurt Bittel’in derslerini izlemiştir. Erksan, gördüğü temel eğitimden, sinemasındaki çüretkar plastik fikirleri oluştururken büyük ölçüde yararlanmışır. Toplumsal Gerçekçi yönetmenler içerisinde batıyı ve evrensel sanat kalıplarını en iyi bilen sinemacı olması bir ölçüde aldığı bu eğitimle açıklanabilir (Uslu, 2007: 47).

Metin Erksan filmlerinin oluşumunun temel sorusu özgün bir dünya kurma ve sinemaya olan tutkusudur.

Metin Erksan sinemayı bilinçli bir şekilde tercih etmiştir. O dönemde sıklıkla olduğu gibi, başka bir meslek grubundan ya da aslen başka bir iş yapış sinemaya geçenlerden değildir. Sanat Tarihi okumuş, film eleştirileri yazmış ve sinema üzerine düşünmüştür. Sinemayı tarihten, masallardan, edebiyattan, toplumsal gerçeklikten ve günlük ilişkilerinden ayrı tutmamaktadır ve aslında bir “Metin Erksan Sineması” denilen şey bunların hepsinin damıtılmasıyla ortaya çıkmaktadır. Yine bu sinema

² (1 Ocak 1929, Çanakkale- 4 Ağustos 2012, İstanbul), Türk film yönetmeni, senarist, öğretim görevlisi, Onursal Profesör. Pertevniyal Lisesi'nde okudu. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi'nin sanat tarihi bölümünden mezun oldu. 1947'den başlayarak çeşitli dergi ve gazetelerde sinema yazıları yazdı. Üniversite yıllarında sinemayla ilgilenen Erksan, 1950'de Atlas Film için Yusuf Ziya Ortaç'ın Binnaz adlı oyununu sinemaya uyarlayarak sektöre adım attı. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Sanat Tarihi Bölümü'nden 1952'de mezun olan Erksan, aynı yıl Dünya gazetesinde film eleştirileri yazdı. 1952'de senaryosunu Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun yazdığı Karanlık Dünya, Aşık Veysel'in Hayatı-Karanlık Dünya, ilk filmi oldu. Dünya Havaacıları Türkiye'de (1958), Büyük Menderes Vadisi (1959) adlı iki belgesel film yaptı. Edebiyat uyarlamalarına yönelerek kırsal kesim insanların sorunlarını işlediği filmlerle başarı kazandı. Susuz Yaz, 1964Berlin Film Şenliği'nde Altın Ayı Büyük Ödülü'nü, Yılanların Öcü (1961), 1966 Kartaca Film Şenliğinde birincilik kazandı.Kuyu filmi (1968) 1. Adana Film Şenliği'nde birinci oldu. Halit Refiğ ile birlikte Ulusal Sinema anlayışının temsilcisi oldu.1970 yılından sonra ticari filmler yönetti. 1974-1975'te TV için çağdaş beş Türk öyküsünü (Şabahattin Ali'nin “Hanende Melek”, Ahmet Hamdi Tanpınar'ın “Geçmiş Zaman Elbiseleri”, Samet Ağaoğlu'nun “Bir İntihar”, Sait Faik Abasıyanık'ın Müthiş Bir Trenve Kenan Hulusi Koray'ın “Sazlık”) kısa metrajlı filmler durumuna getirdi. İDGSA İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Sinema-TV Enstitüsünde, sonradan Mimar Sinan Üniversitesi Sinema-TV Bölümü adını alan okulda öğretim görevlisi olarak çalıştı. Metin Erksan, 4 Ağustos 2012 tarihinde 83 yaşında vefat etti. https://tr.wikipedia.org/wiki/Metin_Erksan

³ Metin Erksan, İstanbul Üniversitesi Sanat Tarihi Bölümü'nde okumuştur. (Uslu, 2007: 47).

sıklıkla belirtildiği gibi bir“tutku sineması”dır. Karakterleri istedikleri şeye tutkuyla ve hastalıkla bağlıdır, bunun için ölmekten ve öldürmekten çekinmezler... Metin Erksan sinemasında tutku sadece öznel değil, nesnel de bir şeydir; konuların gerçekçi işlenişle toplumsal sorunların yansıtılışı onu bu öznelikten kurtarır. Olaylar düzleminde sık sık klişelerle de karşılaşsak da, Erksan bunları farklı bir düzlemde filme alır. Gerçekçi anlatım, ele alınan konu masalsi bir özellik taşıdığına bile kendini gösterir ve öndeki bireysel çekişmelerin arkasında çok daha geniş, toplumun yakıcı sorunlarının işlendiği bir fon karşımıza çıkar. Tüm bunlar özenle kadrajlanır ve Erksan'ın hareketli kamerası bizi sürekli bu ilişki ve süreçlerde dolaştırır. Özetle Metin Erksan Sineması'nı tutkulu, gerçekçi, duyarlı ve özenli diye tanımlayabiliriz (Sinefil, 2013: 10-11). Metin Erksan yönetmenlik hayatı boyunca çektiği sayısız filmleri ile Türk Sinemamızda çok önemli bir yere sahip olmuştur. Yeşilçam Sineması'nın tamamen dışında kalabilen birkaç sinemacıdan biridir Metin Erksan Entellektüel kimliği Erksan'ı, tamamen ticari kaygı üzerine inşa edilmiş olan bu sinema hareketinin dışında tutmuştur. Erksan; Lütfi Akad, Atif Yılmaz, ve Halit Refiğ ile birlikte bu dönemde Türk Sineması'na özgün bir dil kazandırma mücadelesi içindeydi. Bu dört öncü yönetmenin sinema zekası ve arzusu sonucu ortaya çıkan filmler, Türk Sineması'nın sanat olarak saygınlık kazanması ve gelişmesi açısından son derece önemlidir (Sim, 2004: 174).

İşte “Sevmek Zamanı” filmi de bu çok önemli filmlerden biridir. Filmin konusu kısaca şöyledir; Halil (Müşfik Kenter⁴) adada ustasıyla birlikte boyacılık yapmaktadır. Çalışmaya gittiği bir köşkün duvarında asılı gördüğü bir

⁴ Müşfik Kenter (d. 9 Eylül 1932, İstanbul - ö. 15 Ağustos 2012, İstanbul) Türk tiyatro oyuncusu. Yıldız Kenter'in kardeşidir. Ablası ile birlikte Kent Oyuncuları'nın kurucularındandır. Diplomat Ahmet Naci Kenter ile Olga Cynthia'nın oğlu olarak 1932 yılında İstanbul'da dünyaya geldi. 1947'de Ankara Devlet Tiyatrosu çocuk bölümünde tiyatroya başladı. Ankara Devlet Konservatuarı tiyatro bölümünde eğitim gördü, okulu 1955 yılında “yüksek derece” ile bitirdi ve Devlet Tiyatroları'ndan girdi. Müşfik Kenter, 1959 yılında Devlet Tiyatroları'ndan ayrıldı. Yıldız Kenter ile birlikte İstanbul'a giderek Muhsin Ertuğrul ile çalıştı. Şükran Güngör ve Kâmrân Yüce ile bu dönemde bir araya geldi.1960-1961 yılları arasında Site Tiyatrosu'nu kurdular. 1962'de adını Kent Oyuncuları olarak değiştirdiler. İki kardeş ve Şükran Güngör, 1968'de İstanbul'da Kenter Tiyatrosu'nun binasının inşaatını tamamladılar. Tiyatroyu yapmaları için tüm paralarını ortaya koymaları, büyük bir turne ile Anadolu'yu gezmeleri ve bir koltuk satma kampanyası ile destek toplamaları gerekmişti. İngiliz Kültür Heyeti ve Rockefeller Vakfı'ndan burs alarak Amerika Birleşik Devletleri ve Birleşik Krallık'ta tiyatro araştırmaları yapan ve incelemelerde bulunan Kenter, İngiltere, Amerika Birleşik Devletleri, Fransa, Almanya, Yugoslavya, Kıbrıs gibi birçok ülkede sahneye çıktı. Murathan Mungan'ın Orhan Veli şiirlerinden düzenlediği Bir Garip Orhan Veli isimli tiyatro oyunu 25 seneden fazla süredir sergilenmektedir. Bu oyun aynı oyuncuyla Türkiye'de en uzun süreli sergilenen eserlerden biridir. Mimar Sinan Üniversitesi Devlet Konservatuarı'ndan emekli olduktan sonra, Haliç Üniversitesi Konservatuarı'nda tiyatro bölümünün yöneticiliğini ve Bakırköy Belediyesi Şehir Tiyatrosu'nun genel sanat yönetmenliğini yaptı. Müşfik Kenter, tiyatronun yanı sıra sinemada da oyuncuk yaptı. 1966 Antalya Film Festivali'nde, “Bozuk Düzen” filmiyle “en iyi yardımcı erkek oyuncu” ödülünü kazandı. Yerli, yabancı TV filmlerinde, belgesel ve reklamlarda seslendirme yaptı. Esin Şerbetçi, Mehlika Kenter ve Gülsüm Kamu ile evlenip ayrıldı. Son evliliğini Kadriye Kenter'le yaptı. İlk evliliğinden Mahmut ve Elvan, ikinci evliliğinden Melisa ve son evliliğinden Balam adlı dört çocuğu var. Kenter, 15 Ağustos 2012 tarihinde akciğer kanseri nedeni ile tedavi gördüğü hastanede vefat etti. Kenter'in naaşı, 17 Ağustos 2012 tarihinde Kilyos Aile Mezarlığı'nda toprağa verildi. https://tr.wikipedia.org/wiki/M%C3%BCBC%C5%9Ffk_Kenter

kadın resmine aşık olur. Uzun bir süre boyunca resime bakmak için sık sık evi ziyaret eder. Yine bu ziyaretlerden birinde, fotoğrafını gördüğü kadın, Meral (Sema Özcan⁵), aniden gelir. Halil'in resmine aşık olduğunu öğrenen Meral, bu durumdan çok etkilenir. Aralarında özel bir şeyler düşünür; ancak Halil Meral'in resmine aşık olmuştur, kendisine değil⁶. Diğer taraftan Meral'e aşık olan Başar (Süleyman Saim Tekcan) bu ilişkiyi öğrenir. Halil'e önce şiddet uygular; ancak bu Halil'i Meral'den vazgeçiremez. Meral'in babasıyla konuşan ve sonrasında aralarındaki sınıf farkını ile yüzleştirilen Halil, Meral ile evlenmekten vazgeçer. Bunu fırsat bilen Başar, Meral ile evlenmek üzeredir; ancak Meral bunu yapmaz ve Halil'e gider. Bunun üzerine ikisi de Başar tarafından öldürülür.

Sevmek Zamanı çekildiği dönemde ticari sinema salonlarında gösterilmemiş, sadece İstanbul ve ardından da Kartaca'da iki özel gösterim ile belirli bir sayıda izleyici ile buluşabilmiştir⁷. Yapımcılığını da kendisinin üstlendiği Sevmek Zamanı, ancak yıllar sonra televizyonda gösterilmiş; ve daha geniş izleyici kitlesine ulaşabilmiştir.

"Erksan'ın "Sevmek Zamanı", zamanında sinema salonlarında gösterim şansı bulamamasına rağmen sinemamızda kült olmayı başarmış bir filmidir. Fransız sinema tarihçisi Sadoul, sinemada sert bir sınıf çatışmasının en net görüldüğü metin olarak "Sevmek Zamanı" nı göstermiştir" (Kayalı, 1994: 62).

Sinemamızın kült eserinden biri olan Sevmek Zamanı, yaratıcı konusu ve kaynağını aldığı psikolojik çözümlemeler ile de birçok akademik çalışmanın da konusu olmuştur. Örneğin; Sevmek Zamanı'nda Su imgesinin de belirli bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Meral bir adada, yani etrafı sularla çevrili bir yerde yaşamaktadır. Meral'in Halil'i ilk gördüğü sahnede yağmur yağmaktadır. Başar, Halil ile göl kenarında kavga etmektedir. Başar ve Meral'in evlilik haberini aldığı anda Halil kendini göle vurmuştur. Yine film gölde ikisinin de Başar tarafından öldürülmesiyle son bulur. Arif Can Güngör bir makalesinde bu ilişkiden şu şekilde söz etmiştir;

Doğu-Batı karşıtlığı üzerinden sürdürdüğü, Boyacı Halil'in zengin kız Meral'in res-

⁵ Sema Özcan (d. 10 Temmuz 1943, İstanbul) Türk oyuncu. Özellikle başrol oynadığı 1965 yapımı Sevmek Zamanı filmiyle tanınır. İstanbul Belediye Konservatuarı Tiyatro Bölümü mezunudur. Bir dönem Kent Oyuncuları oyunlarında da rol almıştır. Evlendikten sonra, oyuncululuğu bırakarak Fransa ve Türkiye'de yaşamaktadır. https://tr.wikipedia.org/wiki/Sema_Özcan

⁶ Surete aşık olma, sinemamızda ilk kez Sevmek Zamanı filmi ile işlene de bunun öncesinde Cumhuriyet Dönemi Edebiyatında Nazım Hikmet ve Sabahattin Ali gibi önemli isimlerin kullanıldığı bir tema olmuş; ancak tasavvuf nazarından bu temayı işlemek Erksan'a düşmüştür. (Keskin; 2019: 320)

⁷ Söz konusu film, ilk olarak 22 Nisan 1966'da İstanbul'da Kulüp Sinema 7'de, sonra Aralık 1966'da Uluslararası Kartaca Film Festivali'nde "yarışma dışı" olarak gösterilir. (Yıldırım; 2014: 352)

mine aşık olması üzerine kurulmuş bu aşkın kısmen Meral'in Büyük Ada'daki evinde yani suyun ortasındaki bir adada geçmesi arzusunun sınırlandırılması, hapsedilmesi, bağılantısız yaşanmasına gönderme yapmaktadır. Çünkü Boyacı Halil'in kendi resmine aşık olması ve bu aşkı kendi içinde yaşaması gibi bir doğru ruh haline karşın Zengin kız Meral bu aşkı içinden geldiği Batı toplumunun zihniyeti çerçevesinde somuta dönüştürmeye çalışmaktadır. İsteğine karşılık bulamayan Meral'in evleneceğini öğrenen Halil, bir kayığa Meral'in resmiyle gelinlik giymiş bir manken koyarak gölde amaçsız halkalar çizerek dolaşmaktadır. Manevi bir kırsaldöngünün mekanı olan bu su birikintisi gene imkansız arzuların ölümcüllüğü üzerinden su ile kurulan bir ilişkiyi yansıtır (Güngör, 2014: 79-100).

Sevmek Zamanı filmine öyküleme, karakterler ve bu karakterlerin birbirleriyle olan ilişkileri bağlamında baktığımız zaman ise Doğu-Batı kültürlerinin birbiriyle karşıtlığı ama bunu yanında da bu tezatlıktan ortaya çıkan bağılantılarını görebiliriz.

"Sevmek Zamanı", söyleyiş düzeyinde batılı etkiler taşıyorsa da, öykü, karakterler ve insan ilişkilerinin var oldukları atmosfer itibarıyla doğuya, Anadolu'ya özgüdür. Bu bağlamda, biçim düzeyinde bir okuma bu filmi Batı sanatına bağlıyorsa da, içerik düzeyinde bir okuma Anadolu'ya ve geçmiş kültüre bağlamaktadır. Biçem düzeyindeki okumalar ise, kuşkusuz Metin Erksan'a çıkar. Göz önünde bulundurulması gereken bir başka nokta da, Erksan'ın filmlerinde köylü ya da kentli insanı değil, insanı anlattığı bilinmektedir. Buradan hareketle, "Sevmek Zamanı"nda, bir adım daha ileriye giderek, batılı ya da doğulu insanı değil, insanı anlattığı söylenebilir. "Sevmek Zamanı" ile insanın içsel gerçekliğine dokunmak isteyen Erksan, mekân seçimi, etkili öykü ve öyküleme teknikleri, derinlikli diyaloglar, ince düşünülmüş sahne düzenlemeleri, sürekli derinlik yaratan ışık kullanımı, oyuncuların içinde hareket ettikleri ortamın kişileştirilmesi, yağmurun, sokakların ve tümüyle dış dünyanın insanın iç dünyasını yansıtan unsurlara dönüştürülmesi bağlamında yarattığı atmosfer ile de amacına ulaşmaktadır (Uslu, 2007: 55). Zamanının ve (belki de günümüzün de) yönetmenlerine göre düşünsel hazırlığı daha fazla ve yoğun olan Erksan'ın filmlerinde Türk toplumunu son iki yüz yıldır etkileyen Batılılaşma, sanayileşme, göç ve kadının toplumdaki yeri gibi konuları yüzeysel değil derinlemesine ele alır. Aynı zamanda kendisi için film çektiğini söylese de, Erksan'ın filmleri, melodrama, komedi, korku türlerinin öğelerinin de barındırdığından, yapıldıkları dönemin seyircisini derinden etkileyen yapıtlardır. Bu nedenle Sevmek Zamanı dönemin melodramlarını andırırsa da arka planında güçlü bir Doğu-Batı karşıtlığı teması görülür (Akser, 2001: 104).

Metin Erksan Sineması ve Sevmek Zamanı

Sevmek Zamanı her detayıyla üzerine büyük ölçüde düşünülmüş bir filmidir. Sevmek Zamanı başlı başına bir klasik ve Türk sinemamızda çok önemli bir film olmasının yanı sıra, bu makale için ayrı bir önem teşkil etmektedir; değerli sanatçı ve aynı zamanda çok önemli görevlerde de bulunmuş, bir çok öğrenci yetiştirmiş, Türkiye’de yüzlerce baskının sergilendiği ve korunduğu, Türkiye’nin ilk Grafik Tasarım Müzesi olarak kabul gören İMOGA’nın kurucusu, Süleyman Saim Tekcan, bu filmdeki üç baş rolden bir tanesine hayat vermiştir.

Süleyman Saim Tekcan 1940 yılında Trabzon’da doğmuştur. 1963’te Ankara Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-İş Bölümü’nden lisans diploması almış; İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi (Mimar Sinan Üniversitesi) Resim Bölümü’nden lisans ve Mimar Sinan Üniversitesi’nde Güzel Sanatlar Fakültesi’nde Sanatta Yeterlilik eğitimini tamamlamıştır⁸.

Lisans eğitiminden sonra Almanya’da baskı eğitimi üzerine çalışmalarda bulunan sanatçı bu alanda da öncü çalışmalar sergilemiştir. Çalışmalarında farklı nesnelere de kullanan sanatçı, Türk motiflerine yer vermiştir. Sanata verdiği katkılarının yanı sıra, akademisyen olarak da, yurtiçi ve yurtdışında verdiği seminer ve konferanslarla sanatçı kimliğini kitlelere aktarmıştır. Eğitimi ve sanatçı rollerinin yanında Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Bölüm Başkanlığı, Dekanlık gibi idari görevlerini de sürdürmüştür. Ayrıca 1996 yılında Büyükdada’da eğitime başlayan Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’ni kurarak Dekanlık görevini yürütmüştür. 2004 yılından bu yana İMOGA-İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi Kurucu Yönetim Kurulu Başkanı olarak çalışmalarına devam etmektedir.

Süleyman Saim Tekcan’ın sanatsal üslubundan biraz daha bahsetmek gerekirse, Türkiye’de özgün baskı sanatına dair ilkleri getirmiş bir sanatçı diyebiliriz.

Süleyman Saim Tekcan, yoğun üretimi ve sanat alanında pek çok reformu gerçekleştirmesiyle Türk sanat ortamında çok önemli bir yere sahiptir. Baskı tekniklerindeki buluşları, yağlı boyalarındaki geleneği modernleştiren üslubu ve at imgeleri, sanatçıyı dünya çapında bir çizgiye taşımıştır. Gravürlerindeki teknik yetkinliği yağlı boya çalışmalarında da gösteren sanatçının yapıtlarında özellikle strüktür ve doku öne çıkar. Sanatçı yapıtlarında yaşam ile zamanın bir metaforu olarak nitelendirilebilecek at imgelerini sıkça işler. Süleyman Saim Tekcan yoğun sanatsal üretimiyle, eğitimciliğiyle ve Türkiye’de özgün baskı resmin gelişimine katkılarıyla Türk sanat

ortamında önemli yere sahip bir sanatçıdır. Belleklerde özgün baskılarıyla yer etmiş olmasına karşın bu uzun sanatsal yaratım sürecinde desen, yağlı boya, suluboya ve bronz heykeller yapmıştır. Süleyman Saim Tekcan çalışmalarında deneye öncelik tanıyan bir sanatçıdır ve özgün baskı alanında kendine özgü bir teknik geliştirmiştir. Sanatçı yapıtlarına yaşadığı çevreden, doğadan, Anadolu uygarlıklarından ve Osmanlı sanatından kaynaklanan biçimlerle bir kimlik kazandırmış, ancak onları evrensel sanat ölçütleri içinde ifade etmiştir (Kotan, 2012: 18).

Süleyman Saim Tekcan’ın bunca meziyetlerinin yanında bu makalede bahsi geçen bir diğer rolü de Metin Erksan’ın sinemacı kişiliğini ortaya koyan en önemli filmlerinden biri olan, değeri sonradan anlaşılan ve sinemamızda kült filmler arasına giren “Sevmek Zamanı” filminde Meral’e aşık Başar karakterini canlandırmış olmasıdır. Aslında filmin en önemli yansıtıcısından, filmin afişinden başlayarak Süleyman Saim Tekcan izleyiciyle buluşmuştur. Bu konu ile ilgili Süleyman Saim Tekcan Psikesinema’nın Ocak-Şubat 2017, 9. Sayısındaki söyleşisinde “...Sevmek Zamanı’nın bütün afişlerinde Metin Erksan sadece beni kullanmıştır. Biliyorsunuz afişte sadece benim tüfekli görüntüm vardır. Bu da beni ne kadar çok sevdiğinin göstergesidir, diye düşünüyorum...” (Yıldırım, 2017: 11) şeklinde bahseder.

Film tanıtımında afişin hazırlanması başta gelmektedir. Bir yönetmen, yapımcı ve seyirci olarak afiş, potansiyel seyirciye yönelik bir ön bilgidir; seyirciyi yönlendiren bir çeşit simgedir. Sevmek Zamanı filminin afişinde Başar’ın (Süleyman Saim Tekcan) tüfek tutan fototrafik görüntüsü yer almaktadır. Fotoğraf film afişlerinde en çok kullanılan görüntüleme tekniklerinden biridir⁹. II. Dünya Savaşı’ndan sonra fotoğraf sanatının büyük bir gelişme göstermesiyle, fotoğrafın en iyi kullanıldığı alan afiş çalışmaları olmuştur. Film afişlerinde filmde seçilen sahneler yada filmde rol alan oyuncuların fotoğrafları oldukça sık karşımıza çıkmaktadır.

Film afişlerinin tasarımında dikkat edilmesi gereken ikinci öge tipografidir; çünkü afiş, görüntü ve yazının uyumu ile ortaya çıkmaktadır. İletişimin üst düzeyde gerçekleşebilmesi için tipografinin de görüntü ögesi kadar çekici olması gerekmektedir. Afişte yer alan tüm elemanlar uyum içinde olmalıdır kuralı daima göz önünde tutulmalıdır ve bu nedenle de kullanılan yazı; karakteri, puntosu, rengi itibari ile görüntü ögesi ile uyum içinde olmalıdır.

Film adı afişte yer alan en önemli yazılı bilgidir. Film adı, filmin en kısa ifadesi ve en kısa tanıtım aracıdır; aynı zamanda filmin konusu ve türüyle ilgili bilgi vermektedir. Bu nedenle film adı en önemli yazılı bilgidir ve diğer yazılı bilgilere göre daha büyük puntolarla yazılmalıdır. Film afişlerinde

⁸ <https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan>

⁹ Yazarın Notu: Bu dönemde Türk sinemasında illüstratif film afişlerinin de sıklıkla kullanıldığı görülür.

yer alan diğer yazılı bilgiler ise yönetmenin adı, artistlerin adları, gerekirse senarist, eser sahibi, görüntü yönetmeni, müzisyen, kameramanın adlarıdır. Bu, bize afişlerdeki tipografik yerleşimin varolan hiyerarşinin bir sonucu olduğunu göstermektedir. Filmde rol alan oyuncuların isimleri diğer bir yazılı bilgidir ve rollerinin önemine göre değişik şekillerde vurgulanmıştır. Yönetmenin, başrol oyuncularının isimleri daha büyük puntolarla yazılırken, diğer oyuncuların isimleri daha küçük puntolarla yazılır ya da kimi zaman bu isimler film afişlerinde yer almaz. Oyuncuların isimleri, film adından sonra ikinci derecede önemli yazılı bilgidir çünkü birçok film oyuncusuyla dikkat çekmektedir.

Sevmek Zamanı film afişi dönemin tüm bu özelliklerini bünyesinde barındıran, oldukça ilgi çekici ve başarılı bir uygulamadır. Afişin kompozisyonuna baktığımız zaman filmin renkleriyle doğru orantılı olarak siyah-beyaz olduğunu görüyoruz. Süleyman Saim Tekcan'ın (Başar) tüfek tutan görüntüsü son derece dengeli bir şekilde kullanılmıştır. Tipografik inceleme yapıldığı zaman, yazıların siyah arka plan üzerine beyaz renkte yazıldığını görürüz. Yine tasarımda figür-arka plan ilişkisi olarak geçen bu özellik, filmin afişinde bilinçli olarak kullanılmıştır. "Yüzeysel tasarımın temel prensiplerinden olan figür-arka plan ilişkisi birbirleri arasındaki zıtlık ile belirgin hale gelir. Bir alan içinde bulunan pozitif elemanları figür olarak tanımlıyoruz. Figürü taşıyan görsel alanı ise arka plan veya zemin şeklinde tanımlıyoruz" (Uçar, 2016: 66). Yazılar siyah arka plan üzerine okuyuculuğu en üst düzeye çıkaran ve maksimum kontrast sağlayan beyaz renkte font kullanılarak oluşturulmuştur. Tüm afişteki font kullanımını incelediğimiz zaman kullanılan yazı karakterinin minüskül ve tırnaklı olduğunu görüyoruz. Hiyerarşik açıdan puntolarda değişiklik yapılarak bu fark yaratılmıştır. Afişte en önemli bilgi olan filmin adı, yönetmenin adı ile aynı punto ile yazılmıştır. Bu iki bilgiden sonra filmin başrol oyuncularının isimleri, yine farklı bir punto ile yazılmıştır. Sonrasında ise en küçük puntolarla, senarist ve görüntü yönetmeninin isimleri, yapım ve dağıtım şirketi belirtilmiştir.



Görsel 1. Sevmek Zamanı Film Afişi, 1966

Süleyman Saim Tekcan film afişinin yazı karakterlerinin dışında, filmin açılış sekansında kullanılan yazı karakterlerini de tasarlamıştır. Filmin afişinde Süleyman Saim Tekcan'ın sanat alanındaki eğitimini de göze aldığımız zaman, Erksan tarafından böyle bir seçim yapılmasının tesadüf olmadığı aşikardır.

Filmin açılış sekansını incelediğimizde, Süleyman Saim Tekcan'ın son derece bilinçli bir şekilde yazıları tasarladığını görebiliriz. Afişlerde kurumsal hiyerarşi özellikle film afişlerin tasarımının temeli olarak önem taşıyan kurumsal hiyerarşik düzen, giriş sekansında da aynı düzen ve dikkatle uygulanmıştır.



Görsel 2. Sevmek Zamanı Filmi Açılış Sekansı

Görsel hiyerarşi, kullanıcı akışına ve kullanıcıların karar verme eğilimlerine yardımcı olmak için farklılıklar yaratmaktadır. Süleyman Saim Tekcan bu farklılıkları tamamen tipografik bir tasarım üzerinden, majiskül ve miniskül harfler ve bu harflerin puntoları ile oluşturulmuştur. Arka fonda film karelerinden oluşturulan font üzerine, yine önem sırasına göre, punto büyüklükleriyle oluşturulan hiyerarşik düzen izleyiciye aktarılmaktadır.

Filmde Süleyman Saim Tekcan, kötü bir aşık olan Başar bu karakteriyle bir nevi Batılı kültürün bir yansıtıcısı gibidir. Bir çok makalede de tartışıldığı üzere Sevmek Zamanı doğu-batı karşıtlığını kendi içinde taşıyan ve anlamlandıran bir filmidir. Filmde doğu kültürünü yansıtan boyacı Halil, O'nun tezadı kişiliği ise Başar'dır. Yakışıklılığı, karizması, zenginliği ile batılı bir imaj çizen Başar, Meral'in karşılıksız aşkına zorla karşılık bulmaya çalışırken, bir

yandan da zorba bir kişilik sergilemektedir.



Görsel 3. Sevmek Zamanı Filminden Kareler

İlk önce Halil'i adamlarına dövdürür; Halil'in vazgeçmediğini görünce de bu işi kendi yapar. Filmin sonunda da Halil ve Meral'in hayatlarına son verecektir.



Görsel 4. Sevmek Zamanı Filminden Kareler

Başar filmin sonunda Halil ve Meral'i tüfeği ile öldürür. Başar ve onunla bağdaşlaşan tüfek imgesi filmin afişinden başlayarak, filmin içerisinde de bir çok karede de kendini göstermiştir; ve filmin kilit öğelerinden bir tanesi olmuştur.



Görsel 5. *Sevmek Zamanı* Filminden Kareler

Filmde Meral'e aşık Başar karakterini başarılı bir şekilde canlandıran Süleyman Saim Tekcan'ın üzerine çok düşünülmüş, fazlasıyla emek harcanmış, anlatı ve sinematografik boyutuyla bünyesinde büyük anlamlar taşıyan *Sevmek Zamanı* filmi ile ilgili, *Psikesinema*'nın 9. sayısındaki söyleşide şu şekilde bahseder;

...*Sevmek Zamanı* eğer bugün bir uluslararası Pazar bulup da çıkabilseydi Türkiye'deki gördüğü ilgiden daha büyük bir ilgi göreceğini düşünüyorum. Hem sinema estetiği olarak hem de altta yatan düşünce yapısı olarak çok önemli. Orada bir boyacı ile bir kızın, zengin bir erkekle evlenen bir kadının bu ilişkilerini uluslararası boyutta hem de bizim Türk hikayesinin içinden çekip çıkararak buluşturduğu bir film... Tamamen duygusal, tamamen yaşanmış, altyapısı olan bir hikaye... (Yıldırım; 2017: 7)

Ve yine aynı söyleşiden Metin Erksan'ın yönetmen kimliği ile ilgili sözleri;

...Metin Erksan sinemaya girdi ama kendi altyapısı çok mükemmel birisi olarak girdi. Biraz belki abartılı olabilir ama ben onun bir sinema dehası olduğuna inan-

yorum. Muhteşem bir özelliği vardır, vizörden bakıp bir kadrajı en iyi gören sinema yönetmenlerinin başında geliyor. Çünkü çoğu zaman görüntü yönetmenlerine, kameramanlara bırakırlar, hadi çek şunu derler, sen de şuradan şuraya yürü, derler... Metin Erksan'daki hesap, Eisenstein'inki gibi, her Karenin mükemmel bir resim veya tablo olması gerektiği düşüncesini taşıyan Türkiye'deki belki de ilk yönetmen... (Yıldırım; 2017: 7)

Sonuç

Sinemacılar, toplumsal sorunları gerçekçi bir anlayışla sinemaya aktarmışlardır. Toplumsal sorunları ve Türk insanının gündelik hayattaki problemlerini ele alan filmler bu yılların nitelikli ürünlerini oluşturmuştur.

60'lı yılların ikinci yarısından, siyah-beyaz filmlerden renkli filmlere geçerken sinemamız kendi bölgesinin, Balkanlar ve orta doğunun en popüler sineması haline gelmiştir.

Bu yıllarda çekilen film sayısı gözle görülür bir biçimde çoğalmış fakat Türk sineması, çağdaş teknik bulgu ve gelişmelere yabancı kalmıştır. Özellikle Türk filmlerinin sessiz olarak çekilip sonradan tiyatro oyuncuları tarafından seslendirilmesi, teknik açıdan yetersizlik bu dönemde de göze çarpmaktadır.

1968 yılından sonra yavaş yavaş renkli film dönemine geçilmiş ve 1975'ten sonra siyah beyaz filmler tarihe karışmıştır. Teknik altyapının yetersizliği ve biçimsel olarak rengin bilinçsizce kullanılması bu durumun, sinemada gerçeklik olgusu için bir kazanç sağlamasına engel olmuştur.

Türk sineması bu dönemde kendine özgü gerçeklik anlayışını geliştirmiş, özellikle 1950'lerden itibaren kendi varlığını tanıtabilmiş daha da önemlisi kendi seyircisiyle yakınlık kurmuş ve doğrudan doğruya halka dayanarak var olabilmıştır. Bu dönemde ortaya çıkan yönetmenlerin en önemlilerinden biri olan Metin Erksan, ve onun kült filmlerinden biri olan *Sevmek Zamanı* da bu dönemin var olmasında haklı bir pay sahibidir. Süleyman Saim Tekcan da sanatçı kişiliği ile, Türk sanatına verdiği katkıların yanı sıra, Türk sinemasına kattıkları ile de öncü olmuştur; ve olmaya da devam etmektedir.

Kaynakça

- Akçura, G. (1995). *Aile Boyu Sinema. Yapı Kredi Yayınları: İstanbul.*
- Akser, M. A. (2001). *Türk Film Araştırmalarında Yeni Yönelimler. Bağlam Yayınları: İstanbul.*
- Anonim. (4 Kasım - 23 Aralık 2013). "Metin Erksan Sineması", *Sinefil*, 5, 10-14.
- Diñçer, M. S. (1996). *Türk Sineması Üzerine Düşünceler. Doruk Yayıncılık: Ankara*
- Güngör, A.C.. (2014). "Auteur Kuramı ve Metin Erksan Sineması", *International Journal of Social Science*, Sayı: 30, s. 79-100.
- Gökmen, M. (1989). *Başlangıçtan 1950'ye Kadar Türk Sinema Tarihi ve Eski İstanbul Sinemaları. Denetim Ajans Basımevi: İstanbul.*
- Kayalı, K. (1994). *Yönetmenler Çerçevesinde Türk Sineması. Ayyıldız Yayınları: Ankara.*
- Keskin, S. (2019). "Zatına Mir'at Edindim Zatını: Sevmek Zamanı (1965) Filminin Anlatısal ve Görsel Yaklaşımının Tasavvuf Nazarından İncelemesi", *FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi FSM Scholarly Studies Journal of Humanities and Social Sciences* Sayı: 13
- Jajju B. A. F. ve Yayan, G. (2019). "Süleyman Saim Tekcan Ve Faik Hasan'ın Eserlerinde Yer Alan At Figürünün İrdelenmesi", *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi/JRES*, 6(2), 308-335.
- Kotan, Ç. (2012). "Süleyman Saim Tekcan'ın Eserleri Üzerinden Sanat Yaşamı" *Sosyal Bilimler Enstitüsü, Işık Üniversitesi, İstanbul.*
- Özön, N. (1985). *Sinema Uygulayımı Sanatı Tarihi. Hil Yayınları: İstanbul.*
- Özön, N. (1995). *Karagöz'den Sinemaya: Türk Sineması ve Sorunları. Kitle Yayınları: Ankara.*
- Teksoy, R. (2005). *Sinema Tarihi. Oğlak Yayıncılık: İstanbul.*
- Scognamillo, G. (2003). *Türk Sinema Tarihi, Kabcacı Yayınevi: İstanbul.*
- Sim, Ş. (2009). "Türk Sinema Tarihi'nde İlk Üçleme, Metin Erksan'dan Mülkiyet Üçlemesi: "'Yılanların Öcü', 'Susuz Yaz', 'Kuyu'", *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, Cilt: 1, Sayı: 3, 171-196.
- Uslu, G.E. (2007). "Metin Erksan Sinemasında Toplumsal Gerçekçilik ve Bunun Filmlerine Yansımaları", *Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.*

Yıldırım, T. (2014). "Metin Erksan'ın Sevmek Zamanı Filminin Eleştirel Alımlaması", *Global Media Journal: TR Sayı 5 (9)*, 352-371.

Yıldırım, T. (2017, Ocak-Şubat 2017). Süleyman Saim Tekcan "Sevmek Zamanı" Filminin İzini Sürüyoruz..., İzmit.

İnternet Kaynakları

İnternet: <https://imoga.org/collections/suleyman-saim-tekcan>

İnternet: https://tr.wikipedia.org/wiki/Metin_Erksan

İnternet: https://tr.wikipedia.org/wiki/M%C3%BC%C5%9Ffik_Kenter

İnternet: https://tr.wikipedia.org/wiki/Sema_%C3%96zcan

Görsel Kaynakları

Görsel 1: İnanoğlu, T. (2004). 5555 Afişle Türk Sineması. Kabcacı Yayınevi: İstanbul.

Görsel 2: https://www.youtube.com/watch?v=NOEC06_q1LA

Görsel 3: https://www.youtube.com/watch?v=NOEC06_q1LA

Görsel 4: https://www.youtube.com/watch?v=NOEC06_q1LA

Görsel 5: https://www.youtube.com/watch?v=NOEC06_q1LA

Avrupalı Ressamların Tablolarında Resmedilen Transilvanya Halıları Olarak Adlandırılan Batı Anadolu Halıları

Doç. Dr. Elif Aksoy

Makale Geliş Tarihi: 18.05.2020
Yayına Kabul Tarihi: 30.09.2020

Özet

Transilvanya, Romanya'nın kuzeybatısında eyalet sistemi ile yönetilen bir bölgedir. Uzun yıllar Macar idaresinde kalmış ve 1920 yılında Romanya'ya katıldıktan sonra Latince "ormanlar ötesi ili" (terra ultra silvas) demek olan Transilvanya adını almıştır. Bu bölgede halı dokumacılığı olmamasına rağmen, kiliselerde çok sayıda değerli halılar bulunmuştur. Aslında bu halılar, 15. ve 17. yüzyıllar arasında Batı Anadolu bölgesinde dokunmuş, fakat Transilvanya kiliselerinde buldukları için Transilvanya halıları olarak adlandırılmıştır. Anadolu'dan Avrupa'ya ihraç edilen bu halıların tablolarında resmedilmesi, Batı Anadolu halılarının ne kadar sevildiğinin bir göstergesidir. Bu makalede, içinde Transilvanya halılarının bulunduğu Avrupalı resamlara ait on iki eser örneklem olarak seçilmiştir. Çalışma, literatürden elde edilen verilerin analizi ve yeniden düzenlenmesi yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Çalışmada, ressamaların tablolarında yer alan Transilvanya halılarının nerede ve ne amaç ile kullanıldıkları ve hangi tip Transilvanya halılarını resmettiklerini, yazılı ve görsel kaynaklar desteğiyle ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Ayrıca makalede ressamaların tablolarında kullandıkları renklerin Transilvanya halıları üzerindeki etkileri ve renk dağılımları tespit edilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Transilvanya Halıları, Batı Anadolu Halıları, Seccade, Avrupalı Ressamlar, Tablolar

WESTERN ANATOLIAN CARPETS NAMED TRANSYLVANIAN RUGS DEPICTED IN PAINTINGS OF EUROPEAN PAINTERS

Abstract

Transylvania is a state in the northwest of Romania. It remained under the Hungarian rule for many years, and after joining Romania in 1920, it was named Transylvania, which means "trans-forest province" in Latin (forest ultra-silvas). Although there is no textile industry in this region, many valuable carpets were found in churches. Exported from Anatolia to Europe use of these carpets in the paintings is an indication of how much Western Anatolian carpets are loved. In this article, twelve paintings containing Transylvanian carpets made by European painters were selected as examples. The study was carried out by analyzing and rearranging the data obtained from the literature. In the study, it was aimed to reveal where and for what purpose Transylvanian carpets in the paintings of European painters are used and which type of Transylvanian carpets are more depicted with the support of written and visual sources. In addition, the effects and color distributions of the colors used by the painters of that period on Transylvanian carpets were tried to be determined.

Keywords: Transylvanian Carpets, West Anatolian Carpets, Prayer Rug, European Painters, Paintings.

1. Giriş

Transilvanya (Transylvania; Latince: Transsilvania) bugünkü Romanya'nın merkezinde yer alan tarihi bir bölgedir. Macarca Erdély, Rumence Ardeal olarak isimlendirilen Transilvanya'nın Sırp, Bulgar ve Yunan dillerindeki adı ise Erdel'dir. Transilvanya (Erdel), 1526 yılında yapılan Mohaç Savaşından sonra Osmanlı Devletine bağımlı hale gelmiştir ve 1683'e kadar Erdel Prensiği adıyla iç işlerinde serbest, dış işlerinde Osmanlı İmparatorluğu'na bağlı özerk bir devlet olarak yaşamıştır. 1683 yılındaki II. Viyana Kuşatmasının yenilgi ile sonuçlanmasından sonra Transilvanya, 1691'de Macaristan ile birlikte fiilen Avusturya Arşidüklüğü'nün eline geçmiştir. Bölge, 20. yüzyılın başlarında Macaristan ve Romanya arasında birkaç kez el değiştirmiş, II. Dünya Savaşı sonrasında Romanya'ya ait olmuştur (Roman, 2003: 574).

Transilvanya halı grubu, İslam dünyası dışındaki Osmanlı Anadolu halılarının en büyük koleksiyonlarından birini oluşturmaktadır. Uşak, Manisa, Lâdik, Gördes ve Kula halıları grubuna giren bu halılar, Erdel halıları adı ile de bilinmektedir. 1914 yılında Budapeşte'de açılan bir sergide bu halılar "Erdel-Türk Halıları" adı ile sergilenmiştir. Bu halılar Transilvanya müzelerinde, kiliselerinde ve özel koleksiyonlarda bulunmaktadır. Transilvanya halıları, Transilvanya'ya ticaret yolu ile gelmiş, bir kısmı orada kalmış diğer bir kısmı da muhtemelen diğer Avrupa ülkelerine götürülmüştür. Bu ticaret, 15. yüzyılın ortasından 18. yüzyıl sonuna kadar sürmüştür. Bu dönem, Transilvanya'da özel koleksiyonlarda, müzelerde ve kiliselerde hala korunan klasik Türk halıları dönemine denk gelmektedir.

Bu halıların o dönemde Transilvanya'ya ihraç edilmesi ile ilgili çok az belge bulunmaktadır. Bugüne kadar gelen gümrük, belediye kayıtları ve vasiyetnamelerden, Transilvanya'ya büyük miktarda halı gönderildiği anlaşılmaktadır. 16. yüzyılda halıların kaç yıllık olduklarına dair kayıtlar tutulmuş, 17. yüzyıl vasiyetnamelerine göre halılar, kullanıldıkları yere göre "masa halısı" ve "duvar halısı" olarak sınıflandırılmışlardır (Ölçer ve Franses, 2007:32).

Transilvanya halıları iki kategoriye ayrılabilir. Birincisi İran etkisindeki Transilvanya halılarıdır ki, bu halılar büyük ihtimalle Manisa yöresinde yapılmıştır. İran etkisinde yapılmış halıların ilk üretilenlerinde genellikle Tek Mihrap görülmektedir. Daha sonraları bu halıların çift mihrap ve zemin alanları boş olan seccade türleri de dokunmaya başlanmıştır. Osmanlı bağlantılı Transilvanya halıları ise, Manisa'nın güneyinde yapılmış olup, 17. yüzyıl ikinci yarısı ile 18. yüzyıl başına tarihidir. Bu halıların bazıları Uşak'ta do-

kunmuş olma olasılığı da yüksektir (Ölçer ve Franses, 2007: 89). Kültürel miras olarak Transilvanya halıları, varlığını çeşitli coğrafi, ekonomik ve politik faktörlere borçludur:

1. Transilvanya Prensiğinin zamanın önemli politik güçleri olan Hristiyan Macar ve Habsburg Monarşileri ile Müslüman Osmanlı devleti arasında kalmış olan Macaristan hâkimiyetinde olması,
2. Transilvanya'nın Batı ve Doğu arasında coğrafi konum açısından önemli bir ticaret noktasında olması,
3. Batı Avrupa'da kiliselerdeki Transilvanya halılarının tarihsel ve sanatsal değerinin tam olarak bilinmemesi (Bode, 1902: 1). Dolayısıyla bu faktörler sayesinde Transilvanya halıları günümüze kadar gelebilmiş, kültürel miras olarak kiliselerde ve özel koleksiyonlarda yerlerini almışlardır.

1.1 Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, Batı Anadolu'da dokuma tezgâhlarında ticari bir ürün olarak üretilen ve Transilvanya halıları olarak adlandırılan halıların;

1. Avrupalı ressamın tablolarında nasıl resmedildikleri (yerde, masada, balkonda), halıların nerede ve ne amaç için kullanıldıkları,
3. Tablolardaki Transilvanya halılarının üzerindeki renklerin kaynaklardaki halıların renkleri ile örtüşüp örtüşmediği,
4. Ressamların eserlerinde, hangi tip Transilvanya halılarını daha çok resmettiklerini yazılı ve görsel kaynakların desteğiyle ortaya çıkarmaktır.

1.2. Materyal ve Metot

PARAŞTIRMADA, içinde Transilvanya halılarının bulunduğu dokuz Avrupalı ressama ait on iki adet tablo örneklem olarak seçilmiştir. Çalışma, literatürden elde edilen verilerin analizi ve yeniden düzenlenmesi yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Çalışmada, Avrupalı ressamın tablolarında resmettikleri Transilvanya halıları için görsel kaynaklar ve kitaplar taranmıştır. İnceleme kapsamında 1705 -1752 tarihleri arasında New York'ta yaşamış olan Amerikalı Robert Feke adlı bir portre sanatçısının eserinde de bir Transilvanya halısına rastlanmış, o da makaleye dâhil edilmiştir. Ayrıca görsel kaynaklardan elde edilen beş guruptan oluşan Transilvanya seccadelerinin her bir gurubundan birer örnek seçilmiş, seçilen örneklerin bilgisayar programında çizimleri yapılmıştır.

1.3. Literatür Araştırması

Transilvanya bölgesinde ve dünyanın birçok müze ve koleksiyonlarında bulunan halıların kökeninin Anadolu olduğu araştırmacılar tarafından

doğrulanmıştır. Bazı kaynaklarda bu tip halılar dört gurup altında incelenmiştir (Güller, 1996: 143; Boz, 2013: 140). Aslında Transilvanya Tipli Halılar; Tek Mihraplı halılar, Çift Mihraplı halılar, Seccade Formlu zemini boş halılar, Seccade formlu Sütunlu halılar ve Çift Mihraplı Madalyonlu halılar olmak üzere beş başlık altında incelenmelidir.

Transilvanya'da 200'den fazla örneği bulunan "Transilvanya" tipi halılar, 17. yüzyılın başından 18. yüzyılın ortalarına kadar varlıklarını sürdürmüştür (Ionescu, 2007a: 58). 17. yüzyılın ikinci yarısından itibaren bu halılar, orijinal karakterlerini kaybederek, ana zeminin orta ekseninde bitkisel motiflerden oluşan bir kompozisyona dönüşmüşlerdir (Pasztor, 2007: 113). İlk üretildiği zamanlarda sadece Tek ve Çift Mihraplı halılar, Transilvanya-Tipi halılar olarak kabul edilmiştir. Sonradan Seccade Formlu, Çift Mihraplı Madalyonlu ve Seccade formlu Sütunlu örnekler de, tasarım ve teknik özellikler açısından birbirlerine çok benzedikleri için Transilvanya grubuna dâhil edilmişlerdir (Ionescu, 2007a: 58). Bu halılar, Transilvanya kiliselerine gönderilmeden önce, Macar asilzadelerinin ve soylularının evlerinde iç dekorasyonun bir parçası olarak da çok meşhur olmuşlardır (Batari, 1980: 82-90). Evlerde halıların bir sanat ögesi olarak iç dekorasyonda kullanılması, zenginliğin teşhir edilmek istenmesindedir. Transilvanya halıları, yüksek makam sahibi kişilere hediye olarak gönderilmiş, düğünlerde ve önemli tarihi olayların kutlamalarında pencerelerden sarkıtılmış, duvarlara asılmış, aristokratların cenazelerinde tabutların altına serilmiştir (Pásztor 2007, s. 11- 17). Transilvanya bölgesinde, saray ve zengin konut sahiplerinin mücadelesinde zorunda kaldığı savaşlar ve iç karışıklıklar yüzünden, meydana gelen yangın ve yağmalardan dolayı birçok halı günümüze ulaşamamıştır.

Transilvanya halıları, kilise sıralarında ve kürsülerde kesilerek kullanılmış ve bu halıların hangi aileye veya loncaya ait olduğu belirtilmiştir. Kiliselerde halıların kesilerek kullanılması, parça halılar veya parçaları birleştirilmiş halde halıların bulunması bunun bir göstergesidir (Boz, 2013: 74). Brasov Şehir Arşivi'ndeki bir belgede "Manifaturacılar Loncasının Halıları... Kilise sıraları için kesilmiş 3 adet halı ..." ifadeleri bu yoruma somut bir kanıttır (Eichorn, 1968: 25).

Batı Anadolu halılarının Avrupa'ya ihraç edilmesi ile bağış yoluyla Transilvanya kiliselerine gelen halılar, kiliselerin depolarında bulunmuş ve gün yüzüne çıkarılmıştır (Ionescu, 2012: 11).

Tüm dünyadaki kiliselerde olduğu gibi Transilvanya Kiliselerinde de du-

varlara yapılan resimler (freskler) yerel halk için çok önemli olmuştur. Bu freskler Hristiyanlık dininin dinsel öğelerini işlerler. Hristiyanlıkta fresk ve resim sanatının en önemli temaları Hz. İsa, Hz. Meryem ve Havarilerdir. Transilvanya kiliselerinin duvarlarına yapılan bu freskler zamana yenik düşmüş ve bozulmaya başlamıştır. Din adamları, kiliseye ayine gelen yerel halkın kiliseyi boş, soğuk ve kasvetli olarak algılamaması için, Transilvanya halılarını masa ve sıraların üstüne sermişler ve duvarlara dekorasyon için asmışlardır. Böylece kilisede, halıların kullanılması ile daha sıcak bir görüntü sağlanmıştır.

1610 yılında yayınlanan bir Osmanlı fermanında, seccadelerin Avrupa'ya ihracatı yasaklanmıştır. Bunun nedeni ise, seccadelerin dinsel işlevinin imansız Hristiyanların anlayamayacak olması olarak değerlendirilmiştir (Pavignano 1999, s. 38). 17. yüzyıl Transilvanya halıları tartışmasız en iyi belgelenmiş guruptur. Kilise ve tablolarında bu halıların ortaya çıkması, o dönemde Anadolu'da halı üretiminin devam ettiği ve ticaretinin yapıldığının kanıtı olmuştur (Ionescu, 2014: 70).

Transilvanya halıların ilk grubunu Tek Mihraplı halılar oluşturur. Tek mihraplı halılar Çift mihraplı halıların öncüsüdür. Ticaret yoluyla Anadolu'dan Avrupa pazarına, yani Müslüman olmayan bir coğrafyaya taşınan bu halılar, daha sonraları Tek Mihraplı seccade formundan çıkmış, dekoratif bir objeye dönüşerek Çift Mihraplı olarak yeniden tasarlanmıştır (Steinbrueck, 2006: 30). İlk döneme ait 12 adet Tek Mihraplı halının dördü, Romanya ve Macaristan'da olup, diğer ikisi ise Türkiye'de sergilenmektedir (Ölçer ve Franses, 2007: 75). "Siebenbürger" olarak da tanınan bu halıların bazıları Anadolu'nun çeşitli dokuma merkezlerinde dokunmuş olup, büyük bir kısmı Uşak gurubuna girmektedir. Macaristan'ın şu anda Romanya'ya ait olan dağlık bölgesindeki Protestan kiliselerinde bulunan bu seccadeler, dünya müze ve koleksiyonlarında da yer almaktadırlar (Aslanapa, 1987: 150).

2. Transilvanya Halılarının Kompozisyon Özellikleri

Tek Mihraplı halılar genellikle bir adet büyük, dört adet dar bordürden oluşur. Bordürlerde, sekiz köşeli yıldızlı ve Rumili kartuşlar hâkimdir. Geniş kartuşların içinde deforme olmuş, geometrik biçimli iki adet Rumi motifi, Penç ve Goncalar görülür. Bordürde, zeminin dışında kalan alanlarda ise, bir goncadan çıkmış iki zarif yaprak dikkat çeker. Bu halıların bazılarında alınlık kısım, mihrap bölümünden ayrılarak dikdörtgen bir alan oluşturur. Bu bölüm, ya Rumi motifleri ile ya da stilize edilmiş bitki motifleri ile

süslüdür. Halıların zemin kısmında ise, yine stilize edilmiş bitki motifleri ve mihraptan aşağıya doğru inen bir kandil görülür. Mihrap bölümünde, genellikle Rumi motiflerinden meydana gelen bir kompozisyon oluşturulmuştur. Fakat bazen mihrapta, iri yaprak ve motiflerle tasarlanmış bir kompozisyon da dikkat çeker (Resim 1).



Resim 1. Tek Mihraplı Transilvanya Seccadesi, 17. yüzyıl, 122 x 154 cm, Lutheran Church of Mediaş (Ionescu, 2014: 66) (Çizim: Elif Aksoy).



Resim 2. Çift Mihraplı Transilvanya Seccadesi, 17. yüzyıl, 132 x 172 cm, Museum of Applied Arts, Budapest, Env. No: 7.967, (Ionescu, 2014: 72) (Çizim: Elif Aksoy).

Çift Mihraplı halılar, birinci tip Tek Mihraplı halıların biraz daha gelişmiş halidir. Çift ve Tek Mihraplı Transilvanya halıları, kompozisyon ve motifler açısından birbirlerine benzerler. Bu seccadeler (Tek ve Çift Mihraplı), İran etkisi altında kalmış halılardır (Resim 2).



Resim 3. Seccade Formlu Zemin Kısmı Boş Transilvanya Seccadesi, 17. yüzyıl sonu (Ölçer ve Franses, 2007: 168). 132 x 175 cm, Brukenthal Müzesi, Sibiu, Env. No: M.1618, (Çizim: Elif Aksoy).



Resim 4. Sütunlu Transilvanya Seccadesi, 17. yüzyıl sonu, (Ölçer ve Franses, 2007: 172), 135 x 186 cm, Uygulamalı El sanatları Müzesi, Env. No: 51.114.1 (Çizim: Elif Aksoy).

Seccade formu zemin kısmı boş halılar, Osmanlı motiflerinin etkisi altında kalmış halılardır. Bu halılar Tek Mihraptan oluşurlar. Motifler, diğer iki guruba göre çok daha yumuşaktır ve geometrik formlarından uzaklaşmışlardır. Seccadelerde bir adet geniş, altı adet dar bordür görülür. Dar bordürler, geometrik formdaki motiflerle süslenmişlerdir. Geniş bordürde Penç, Sümbül, yaprak, Lale gibi motifler, mihrapta ise iri Hatayiler, Goncalar, yapraklar ve bazen de Rumilerden oluşan bir kompozisyon dikkat çeker (Resim 3).

Sütunlu halıların zeminde bazen iki ve dört, bazen de altı sütun, mihraptan ayaklık kısmına doğru, dikey olarak inerek, yatay bordürle kesişir. Bu halılardaki motifler, seccade formu Transilvanya halılarında olduğu gibi, Osmanlı motiflerinden etkilenerek tasarlanmışlardır. Bu seccadelerde iki adet dar ve bir adet geniş bordür bulunur. Bordürlerde hem organik hem de geometrik tarzda tasarlanmış bitkisel motifler ile birlikte, kartuşlardan oluşmuş kompozisyonlar da dikkat çeker (Resim 4).



Resim 5. Çift Mihraplı Madalyonlu Transilvanya Halısı, 17. yüzyıl ortası, (Ölçer ve Franses, 2007: 172), 121 x 160 cm, Brukenthal Müzesi, Sibiu, Env.No: M.1621 (Çizim: Elif Aksoy)

Çift Mihraplı Madalyonlu halılarda yine Çift Mihraplı seccadelerde olduğu gibi geometrik ve bitkisel motiflerden oluşan bir kompozisyon görülür. Fakat halıların zemininde, diğerlerinden farklı olarak, bir madalyon bulunur. Bu halılardaki madalyonlar, büyük ihtimalle Yıldızlı Uşak halılarındaki

madalyonların devamı niteliğindedir. Bu seccadeler, ilk iki gurupta olduğu gibi İran etkisinde kalan Transilvanya halıları gurubuna girer. Bordürler biri geniş ve ikisi dar olmak üzere üç adettir. Geniş bordürlerde, ya kartuşlar ya da geometrik tarzda yapılan bitkisel motiflerden oluşan bir kompozisyon dikkat çeker. Bu seccadelerde de motifler açısından zengin bir çeşitlilik görülür. Zeminleri bitkisel motiflerden oluşan bordürler Penç, Lale, yaprak ve Karanfil gibi motiflerle dolgulanmıştır. Halıların zeminindeki madalyonlar bazen Yıldızlı Uşak halılarının köşeli ve geometrik kompozisyonu ile benzerlik gösterir. Bazen de bu madalyonlar, yaprak ve dallarla birbirine bağlanan ve çiçeklerden oluşan baklava şeklindeki motifler topluluğundan oluşur. Mihrapta ise, iri yapraklar, Pençler, Hatayi ve Gonca motifleri görülür (Resim 5).

3. Avrupalı Ressamların Tablolarında Görülen Transilvanya Halıları



Resim 6. Cornelius de Vos, Portrait of Abraham Grapheus (Abraham Grapheus'un Portresi), 1620, 120 cm x 102 cm, (Dilley, 1931:150).

Transilvanya halıları, Avrupa ülkelerine ihraç edilirken hiç kuşkusuz, Transilvanya bölgesinden geçmiştir. Bu halıların birçoğu Fransız, İngiliz, İsveç, Alman ve Amerikalı ressamın tablolarında resmedilmiştir (Ydema, 1991: 48-51). Araştırma kapsamında incelenen ressamın tabloları genelde figürlü kompozisyonlardan oluşmuş olup, sadece bir tanesi natürmort olarak çalışılmıştır. Tablolarda renkler ustaca kullanılmış, figürlerdeki

kiyafetler halıların renkleri uyum içinde verilmiştir. Ressamlar, tablolarında arka plan olarak koyu renk tonları kullanmışlar, figürler ise ışığın geliş yönüne göre daha canlı ve net bir şekilde resmedilmişlerdir. Bununla birlikte eserlerde görülen halılar, hep ön plana yerleştirilmiş, halıların üzerindeki motifler de detaylı olarak çizilmiştir. Ayrıca halılardaki renk tonları, figürlerin kostümleriyle, mekândaki eşya ve objelerle, döşemelik taşlarla birbirlerine yakın tonlarda renklendirilmiştir.

Cornelius de Vos, 1585 ve 1651 yılında Hollanda'da doğmuş, fakat Belçika Antwerp'de yaşamış ressam ve sanat tüccarıdır. Onun en iyi bilinen portrelerinin konusu, aile ve çocuklar ile ilgilidir. Portrait of Abraham Grapheus adlı çalışma, Cornelius de Vos tarafından 1620 yılında yapılmıştır (Resim 6). Resimdeki karakter Abraham Grapheus'tur. Grapheus, tabloda lonca başkanı tarafından giyilen Aziz Luke'un sembolü olan bir dizi gümüş tabak takmaktadır. Figürün sol elinde, lonca üyeleri için önemli rol modelleri olan Apelles, Zeuxis, Raphael ve Albrecht Dürer'i gösteren bir kadeh tutmaktadır. Masada örtü görevini üstlenen ve ilk örneklerden biri olan Tek Mihraplı Transilvanya seccadesi, Cornelius de Vos tarafından ilk kez bu eserde tasvir edilmiştir. Sadece bordürleri görülen halıda kullanılan renkler; kahverengi, krem rengi, kırmızı, siyah, pembe ve yeşil renkleridir. Tablo günümüzde Antwerp'de Royal Museum of Fine Arts'da bulunmaktadır.



Resim 7. Thomas de Keyser, Constantijn Huygens and his Clerk (Constantijn Huygens ve Kâtibi), 1627, 92,4 cm x 69,3 cm (Adams ve Cox, 2011: 11).

Thomas De Keyser, 1596- 1667 yılları arasında Amsterdam'da yaşamıştır. 1627 yılında iç mekânda çalışılmış olan tabloda (Resim 7), Constantijn Huygens'in kâtibinin ona mesaj getirdiğini görmekteyiz. İki figürün arkasındaki duvarda bir goblen, şöminenin hemen üstünde deniz temalı bir tablo asılıdır. Masanın üzerine serilmiş bir Transilvanya halısının üzerinde, kitaplar, bir müzik aleti ve mimari çizimler bulunmaktadır. Masanın arkasında ise, iki adet dünya küresi görülmektedir. Resimde, masa üzerine serilmiş olan çift mihraplı (Ydema, 1991: 48-51) Transilvanya halısı üç bordürden oluşmaktadır. Halının bordürlerindeki motifler ve motiflerin konturları detaylı bir şekilde görülmektedir. Resimde koyu tonlar kullanılmasına rağmen, sol taraftan gelen ışık, figürleri ve ön taraftaki eşyaları net bir şekilde aydınlatmıştır. Halıdaki geniş bordürlerde yıldızlı ve rumili kartuşlar dikkat çekmektedir. Mihrap kısmında Rumilerden oluşan bir kompozisyon, mihrabın dışında kalan alanlar ise, kandil ve stilize edilmiş bitki motifleri ile bezenmiştir. Dokumada koyu yeşil rengi, kırmızı, krem rengi ve siyah renkleri kullanılmıştır. Tablo, günümüzde Londra'da National Galeri'dedir.



Resim 8. Thomas De Keyser, Portrait of a Gentleman (Bir Centilmenin Portresi), 1632, 79 cm x 53 cm.

Thomas De Keyser'in diğeri bir çalışması olan Bir Centilmenin Portresi adlı tablosu (Resim 8) 1632 yılında yapılmış bir iç mekân çalışmasıdır. Işığın resme geliş yönüyle birlikte, ön taraftaki eşyalar ve figür net bir şekilde görülmektedir. Masaya Transilvanya halısı serilmiş olup, onun üzerinde kalem, birkaç kitap ve kâğıt bulunmaktadır. Halının zemin kısmı tam olarak görülmemekle beraber, mihrap kısmı diğeri Transilvanya seccadelerinden farklılık gösterir. Olasılıkla Çift Mihraplı olan seccadede, diğeriinde de olduğu gibi yıldız ve rumili kartuşlardan oluşan geniş bir bordür ve iki dar bordür bulunmaktadır. Ayrıca bu dar bordürler, çok ince bordürlerle çevrelenmişlerdir. Tabloda yerin zemin rengi ile halıdaki renk tonları ahenkli ve uyumlu bir şekilde verilmiştir. Halıda kullanılan renkler siyah, kiremit kırmızısı rengi ve krem rengidir. Eser, Paris'te Louvre Müzesi'nde bulunmaktadır.



Resim 9. Pieter de Hooch, Portrait of A Family Making Music (Müzik Yapan Bir Ailenin Portresi, 1663, 98.7cm x 116.7cm. (Sutton, 1980: 97)

Pieter de Hooch, 1629-1684 yılları arasında Hollanda Rotterdam'da yaşamıştır. Sanatçı, resimlerinde genellikle iç mekân çalışmıştır. Ressam, tablolarında ev sahnelerini işlemiş olup, genellikle salondan antreye doğru açılan açık bir kapı resmetmiştir. Hooch, Portrait of A Family Making Music adlı eserini 1663 yılında yapmıştır (Resim 9). Mekânda yedi figür bulunmakla birlikte, figürlerden üçü oturur halde, diğeri üçü ayakta ve biri kucaktadır. Ayakta duran adam keman, iskemlede oturan figür flüt, onun yanındaki

kadın da telli bir çalgı çalmaktadır. Sol tarafta yerde sehpaye dayalı bir çello, sağ tarafta bir köpek bulunmaktadır. Masanın üzerindeki Seccade formu zemin kısmı boş olan Transilvanya seccadesi, sanki masaya atılmış gibi bir izlenim yaratmaktadır. Buradaki amaç olasıyla halının tam olarak resmedilmesini ve görülmesini sağlamaktır. Karşı duvarda koyu renkte bir goblen halısı asılıdır. Gayet aydınlık olan koridorda ise, ayakta duran kadının kucagında bir bebek, onun önünde bir kız çocuğu bulunmaktadır. Halıda üç adet bordür görülmekle birlikte, halı üslup bakımından Osmanlı etkisindeki Transilvanya halıları gurubuna girer. Büyük ihtimalle Manisa'nın güneyinde dokunmuş olup, 17. yüzyıl ikinci yarısı veya 18. yüzyıl başında yapılmıştır (Ölçer ve Franses, 2007: 89). Bu guruptaki halılarda en sık rastlanan özellik, bordürlerinin geniş olması, çiçek ve yapraklarla bezenmesidir. Halının dar bordürlerinde stilize edilmiş bitkisel motifler görülmektedir. Seccadenin alınlık kısmı geniş dikdörtgen bir bant ile mihrap kısmından ayrılmıştır. Bu alanda, muska motifleri ile stilize edilmiş bitki motifleri bulunmaktadır. Alınlık bölümünün altındaki mihrap kısmında, natüralist tarzda büyük Hatayi motifleri dikkat çekmektedir. Halıda kullanılan renkler kırmızı, sarı, siyah, krem rengi ve kahverengidir. Eser, Ohio'da Cleveland Museum of Art'ta bulunmaktadır.



Resim 10. Caspar Netscher, A Lady with a Parrot and a Gentleman with a Monkey (Bir Maymun ile Centilmen ve Bir Papağan ile bir Leydi), 1664, 35 x 28,2 cm. (Cook, 2016: 340).

Caspar Netscher, 1639-1684 yılları arasında Almanya ve Hollanda'da yaşamıştır. Netscher, resimlerinde doğu halılarını, ipek ve brokarları tasvir ederek, Kuzey Hollanda'da uluslararası bir stil yaratmıştır. Sanatçı, *A Lady with a Parrot and a Gentleman with a Monkey* adlı tablosunu, 1664 yılında resmetmiştir (Resim 10). Resimde pencerede ayakta duran iki figür bulunmaktadır. Resimdeki kadın bir papağanı, adam ise bir maymunu beslemektedir. Bir dış mekân çalışması olan resimde, Çift Mihraplı Transilvanya halısı, pencereden aşağıya doğru sarkıtılmıştır. Geniş bordürde yıldız ve Rumili kartuşlar görülür. Yıldız şeklinde olan kartuşların içinde sekiz kollu bir motif, büyük kartuşların içinde ise geometrik forma dönüşmüş Rumi motifleri göze çarpmaktadır. Rumi motiflerinin dışında kalan alanlarda ise, gonca ve penç motifleri dikkat çekmektedir. İran etkisi altında yapılmış olan bu seccadeler, Tek Mihraplı seccadelerin devamı niteliğindedir. Mihrap alanları olasılıkla yarım madalyonlardan feyz alınarak yapılmıştır. Halının mihrap alanları stilize edilmiş bitkisel motiflerle bezenmiştir. Zemin kısmında ise, mihraptan aşağıya doğru sarkan bir kandil motifi ve onun etrafında da yine bitki motifleri görülmektedir. Halıda göze çarpan renk kırmızıdır. Diğer renkler beyaz, lacivert, mavi ve kahverengidir. Resim, Amerika'da Columbus Güzel Sanatlar Galerisinde bulunmaktadır.



Resim 11. Caspar Netscher, *A Lady at her Toilet* (Tuvalette bir Leydi, 1670, 42,6x33,6 cm. (Perdahcı, 2019: 42)

Caspar Netscher'in diğer bir çalışması, *A Lady at her Toilet* adlı eserdir ve tablo 1670 yılında yapılmıştır (Resim 11). Resimde biri oturur halde diğeri ayakta iki kadın ve onlara hizmet eden genç bir erkek görülmektedir. Resmin arka fonu koyu renkte olmasına rağmen, karşıdan vuran ışık sayesinde figürler detaylı bir şekilde görülmektedir. Tablodaki Transilvanya halısı, masanın üzerinde örtü görevini üstlenmiştir. Seccadede yine biri geniş, iki adet dar bordür görülmektedir. Diğer tablolarındaki halılarda olduğu gibi bu halıda da aynı motifler ve kompozisyonlar kullanılmıştır. Transilvanya seccadelerinin Tek Mihraplı ilk örnekleri 1600'lü yılların başında ressamların tablolarında resmedildiği için geçen zamandan dolayı büyük ihtimalle resimdeki halı Çift Mihraplı Transilvanya Seccadesi olmalıdır. Halıda kullanılan renkler krem rengi, yeşil, siyah, kahverengi ve kırmızıdır. Seccade günümüzde Wellington Koleksiyonunda Apsley House'dadır.

1621- 1706 tarihleri arasında Hollanda'da yaşamış olan Cornelis de Man, bu tabloyu 1666 yılında yapmıştır (Resim 12). *Interior with a Woman Sweeping* adlı eserde koridoru süpüren bir kadın görülmektedir. Odada, geniş bir ahşap dolabın içinde bir yatak, yatağın önünde bir masa, masanın üzerinde bir Transilvanya halısı, beyaz bir örtü, vazo ve gümüş renkte bir kılıç görülmektedir. Masanın yanında bulunan sandalyenin üzerinde ise bir cello dikkat çekmektedir.



Resim 12. Cornelis de Man, *Interior with a Woman Sweeping* (İç Mekânı Süpüren Kadın), 1666, 65 x 58 cm. (Hollander, 2002: 12)

Masanın üzerindeki Çift Mihraplı Transilvanya halısının mihrap ve zemin kısmında stilize edilmiş, geometrik tarzda bitkisel motifler (penç, rumi, gonca ve hatayi) görülmektedir. Geniş bordürde yıldızlı ve Rumili kartuşlardan oluşan bir kompozisyon dikkat çekmektedir. Halıda en göze çarpan renk kırmızıdır. Bunun yanı sıra yeşil, siyah, krem renkleri de kullanılmıştır. Tablo Güney Hollanda'da Delft şehrinde Stedelijk Museum Het Prinsenhof'da bulunmaktadır.



Resim 13. Cornelis De Man, Interior of a Townhouse, 17. yüzyıl ikinci yarısı, 67 cm x 81 cm. (Basset, 2003: 115).

Cornelis De Man'ın diğer bir eseri olan Bir kasaba Evinde İç Mekân adlı çalışması 17. yüzyılın ikinci yarısına tarihlidir (Resim 13). İç mekân çalışması olan eserin yapıldığı tarih kesin olarak bilinmemektedir. Eserde iki kadın ve iki erkek olmak üzere dört figür bulunmaktadır. Kadınlardan birisi ayakta, biri oturur vaziyettedir. Erkek figürlerden biri ayakta, diğeri ise şömineyi yakmak için yere eğilmiştir. Masanın üzerine örtülmüş büyük ebattaki Transilvanya halısının üstünde bir tabak, ibrik ve çaydanlık benzeri birkaç mutfak eşyası bulunmaktadır. Halı, Çift Mihraplı bir seccade olup, hem mihrap kısımları hem de mihrabın dışında kalan alanlar stilize edilmiş bitki motifleri ile dolgulanmıştır. Geniş olan bordürde, diğer tablolarındaki halılardan farklı olarak, sadece yıldızlı kartuşların yan yana geldiği bir kompozisyon görülmektedir. Ana renk kırmızı olan halıda, diğer renkler siyah, krem rengi ve yeşildir. Tablo, günümüzde özel koleksiyonda bulunmaktadır.



Resim 14. Emanuel de Witte, Portrait of a Family in an Interior (İç Mekânda bir Ailenin Portresi), 1678, 69 cm x 87 cm. (Vanhaelen, 2012: 87).

Emanuel de Witte 1617- 1692 yılları arasında yaşamış Hollandalı bir ressamdır. Sanatçı Portrait of a Family in an Interior (İç Mekânda bir Ailenin Portresi) adlı eserini 1678 yılında yapmış olup, eser 69 x 87 cm boyutlarındadır (Resim 14). Esas olarak kiliselerin iç mekân resimleri ile tanınan De Witte, bu eserinde adı bilinmeyen bir aileyi zengin bir şekilde döşenmiş iç mekânda resmetmiştir. Odada ikisi kadın biri erkek üç figür bulunmaktadır. Evin duvarları barok motiflerle süslenmiştir. Masada Çift Mihraplı, zemin rengi kırmızı olan bir Transilvanya halısı görülmektedir. Halıda ikisi dar, biri geniş üç bordür bulunmaktadır. Geniş bordürde yan yana dizilmiş içi Rumilerle süslü bir kompozisyon, dar bordürlerde ise bitkisel motifler dikkat çekmektedir. Ailenin zenginliğini ve varlıklı olduğunu belirtmek için halı masanın üzerinde örtü görevini üstlenerek yakın planda resmedilmiştir. Çift Mihraplı olan seccadede siyah, kırmızı ve krem renkleri kullanılmıştır. Odanın kapısı ardına kadar açık olup, iç mekândan dışarı net bir şekilde görülmektedir. Tablo şu anda Münih'de Alte Pinakothek müzesinde bulunmaktadır.



Resim 15. Robert Feke, Isaac Royall ve Ailesi, 1741, 143 x 197,5 cm (Prown, 1977: 27).

Robert Feke (1705-1752) New York'ta yaşamış Amerikalı bir portre sanatçısıdır. Feke'nin Koloni resimlerinin gelişimi üzerindeki etkisi çok önemlidir ve resimleri gelecek kuşak Koloni sanatçılarının çalışmaları için öncü olmuştur (Foote, 1930: 151-154). Bu resimde sanatçı, Isaac Royall ve Ailesini (1741) resmetmiştir (Resim 15). Isaac Royall Jr. (1719-1781), Harvard Hukuk Okulu'nun oluşturulmasında önemli bir rol oynayan sömürge kökenli Amerikalı bir toprak sahibidir. Resimde sanatçı, koyu tonlar ve pastel renkleri tercih etmiştir. Kadınların giysileri aynı modelde olup, renkleri birbirinden farklıdır. Tabloya yerleştirilen üç kadın figürünün yüz hatları neredeyse birbirine benzemektedir. Masaya Çift Mihraplı madalyonlu bir Transilvanya halısı serilmiştir. Halının motifleri diğer çalışmalarda da olduğu gibi detaylı bir şekilde resmedilmiştir. Halıda biri geniş, iki adet iç ve dış dar bordür bulunmaktadır. Bordürdeki kompozisyon, diğer eserlerdeki Transilvanya halılarından farklılık gösterir. Diğer halılarda genelde yıldızlı ve geniş Rumili kartuşlar yan yana sıralanmışken, bu halıda sadece büyük kartuşlar yan yana gelecek şekilde dizilmişlerdir. Geniş kartuşların içinde altı adet yıldız motifi ve bir eşkenar dörtgenin içinde çiçek motifi, onun içinde de göz motifi görülmektedir. Diğer ressamın tablolarındaki halıların zemininde genellikle bitkisel motifler ve kandil motifleri hâkimken, bu seccadenin zemin kompozisyonunda sadece bir madalyon görmekteyiz. Halıda kullanılan renkler, figürlerdeki kostümlerle uyum içindedir. Resim şu

anda Cambridge'de (Massachusetts) Fogg Art Museum'da bulunmaktadır.

Jan van der Hecke 1620-1684 yılları arasında Belçika'da yaşamıştır. Sanatçı eserlerinde esas olarak hareketsiz yaşamları, natürmortları, manzaraları ve savaş sahnelerini resmetmiş bir Flaman Barok ressamı ve baskı sanatçısıdır. Eser dış mekânda, balkonda resmedilmiştir (Resim 16). Balkonda masanın üzerine bir Transilvanya halısı serilmiş olup, onun üzerinde de ıstakoz, limon, midye, ekmek, vazo içinde çiçekler ve meyveler dikkat çekmektedir. Masa örtüsü olarak kullanılan halının bordüründe Transilvanya halılarının karakteristik yıldızlı ve Rumili kartuşlardan oluşan kompozisyonunu görmekteyiz. Halının zemin kısmı, üzerine konulan yiyeceklerden dolayı görülmemektedir. Seccadede kullanılan renkler kırmızı, krem rengi, yeşil, sarı ve kahverengidir. Tablo, Budapeşte Güzel Sanatlar Müzesinde sergilenmektedir.



Resim 16. Jan van der Hecke, I Still Life with Lobster, Fruits and Roses (Hala Güller, Meyveler ve İstakoz ile yaşıyorum.), Tarihi bilinmiyor, 78,5 cm x 98 cm. (Güller, 1996: 166).

Valckert, 1585-1627 yılları arasında Amsterdam'da yaşamış ressam ve gravür sanatçısıdır. Sanatçı Sivil Muhafızlar adlı eserini 1625 yılında iç mekânda yapmıştır (Resim 17). Sivil muhafızlardan üçü oturur halde diğerleri ayakta. Masaya örtü olarak serilen Tek Mihraplı Transilvanya seccadeninin Transilvanya halılarına özgü karakteristik bordürleri görülmektedir. Tablo, günümüzde Amsterdam müzesinde bulunmaktadır.



Resim 17. Werner Jacobsz van den Valckert, *Civic Guards Company of Captain Albert Coenraetsz Burgh*, 1625, 169.5x 270 cm. (Jaap ve Roper, 2014: 37).

4. Sonuç ve Değerlendirme

Transilvanya halıları, Doğu medeniyetin maddi kültür unsurlarından biri olmanın yanında sanatsal unsurlar da taşır. Transilvanya olarak adlandırılan halılar, Tek Mihraplı, Çift Mihraplı, Sütunlu, Tek Mihraplı zemin kısmı boş ve Madalyonlu desen kompozisyonuna sahip olan ve Batı Anadolu yöresinin dokuma özelliklerini gösteren halılardır. Günümüzde Türkiye’de müze ve özel koleksiyonlarda çok az Transilvanya halısı bulunmaktadır. Bunun nedeni bu guruba ait halıların iç kullanımdan çok Avrupa’ya ihracat yapılması ile ilgilidir. Bu sebeple, halılar müzelerde sergilenmek yerine depolara kaldırılarak unutulmuş ve geçen yıllar nedeniyle bozulmuştur.

Transilvanya halıları olarak literatüre giren, aslında Batı Anadolu halıları olarak bilinen bu halılar, Avrupa’ya gönderilmiş burada da sosyal sınıfı ve gelir düzeyi yüksek kişiler tarafından satın alınmıştır. Transilvanya, Avrupa’nın geçiş noktasında olduğu için tüccarlar, Batı Anadolu’dan getirdikleri bu halıları kiliselere bağışlamışlardır. Zengin zümre ise, halıları şatolarda, evlerde ve saraylarda kullanmış olup, özel günlerde balkondan sarkıtmış, masa örtüsü olarak kullanmış ve ünlü resamlara zenginliklerinin belirtisi olarak halılarla birlikte modellik yapmışlardır.

Transilvanya halıları, kiliselerde bizim kullanım amacımızın tersine, yarıların üstüne serilmiş, ya depolara kaldırılmış (fakat titizlikle korunmuş)

ya da onları bozulmuş duvar fresklerinin yerine (cemaati kiliseye çekmek ve kiliselerin boş, soğuk ve karanlık görüntüsünü yumuşatmak amacıyla) asmışlardır. Belki de duvarda bir nevi resim görüntüsü elde etmeye çalışmışlardır.

Kiliselerde duvarlara asılan ve sıralara yerleştirilen bu halılar, ressamın tablolarında da masada, balkonda ve pencerede görülmektedir. Bunun nedeni bu halıların kiliselerde mekâna yerleştiriliş şekli veya mekânda kullanım şekli ile ilişkili olma ihtimalinin yüksek olmasıdır.

Araştırma kapsamında on iki eser ve dokuz ressam incelenmiştir. İncelediğimiz tablolarda resmedilen Transilvanya halıları, orijinallerine benzer bir şekilde tasvir edilmişlerdir.

Tablolarda resmedilen dokumalardaki renklerin, eserlerdeki diğer objelerle renk armonisi açısından uyum içinde olduğu ve birbirlerine yakın renk ve renk tonları ile çalışıldığı tespit edilmiştir.

Cornelius de Vos, *Portrait of Abraham Grapheus* adlı çalışmasında ahşap rengi, gümüş rengi, altın rengi, beyaz ve kırmızı renkleri tercih etmiştir. Eserde göze çarpan objeler, gümüş ve altın renginde olan eşyalardır. Halı, resimde çok az görünmesine rağmen, halının orijinaline yakın, detaylı bir şekilde resmedilişi, renklerin ustalıklı kullanımı ve motiflerin konturlarının çok düzgün çizilmesi onun ön plana çıkmasını sağlamıştır. Cornelius de Vos 1620 yılında yaptığı eserde, ilk defa Tek Mihraplı Transilvanya halısını resmetmiş, ardından bu halıların tablolardaki resmedilişi, Thomas De Keyser’in dört tuvali ile devam etmiştir.

Thomas De Keyser, *Constantijn Huygens and his Clerk* adlı eserinde tüm objelerdeki renk uyumuna dikkat etmiş, pastel renkleri tercih etmiş, sanatçı renkleri ustalıklı kullanmıştır. Sanatçının diğer bir çalışması olan *Portrait of a Gentleman* adlı eserde, ressam koyu renk tonları kullanmış, renkleri resmin tümüne dengeli bir şekilde dağıtmıştır. Resimde arka plan, siyah tonlarda olmasına rağmen, halıda ve yerin zemin renginde kullanılan siyah ve soğan kabuğu renkleri iyi bir renk armonisi oluşturmuştur.

Pieter de Hooch’un *Portrait of A Family Making Music* adlı eserinde, arka fon siyah bir goblenle süslenmiştir. Halıda kullanılan renkler, resimdeki diğer objeler ve kostümlerin renkleri ile yakın tonlardadır. Resimde özellikle soğan kabuğu rengi; ön tarafta oturan figürün elbise rengi, koridorda ayakta duran çocuğun elbisesi, salondan koridora açılan yer karosunun

renge ve salonda sağ tarafta bulunan dolabın rengi, aynı rengin açık ve koyu tonlamaları ile elde edilmiştir. Dolayısıyla aynı rengin değişik tonlarından yararlanılmıştır.

Caspar Netscher, A Lady with a Parrot and a Gentleman with a Monkey adlı çalışması dış mekân çalışması olup, burada Transilvanya halısı, pence-renden aşağıya doğru sarkıtılmıştır. Eserde koyu tonlar kullanılmasına rağmen, karşıdan gelen ışık, figürlerin ve halının detaylı bir şekilde görülmesini sağlamıştır. Halıdaki koyu kırmızı ve kahve renkleri, eserin arka fonu ile uyum içindedir.

A Lady at her Toilet adlı diğer eserinde de Caspar Netscher, arka fon olarak koyu renk tonlarını tercih etmiştir. Tablodaki tüm renkler, eserin tümüne orantılı bir şekilde dağıtılarak, aynı rengin değişik tonlarından yararlanılmıştır.

Cornelis de Man'ın Interior with a Woman Sweeping isimli çalışmasında sadece tek bir figür bulunmaktadır. İncelenen diğer tablolara göre daha aydınlık bir resimdir. Sanatçı bir yatak odasını betimlemiştir. Koridorda ise bir kadın hizmetli, döşemeyi süpürmektedir. Tabloda ahşap rengine ağırlık verilmiş ve pastel renkler kullanılmıştır. Eserdeki Transilvanya halısı detaylı bir şekilde resmedilmiş ve halıda en çok kiremit kırmızısı rengi kullanılarak tek renk etkisi verilmeye çalışılmıştır. Tabloyu detaylı olarak incelediğimizde kiremit kırmızısı rengin, tuvalin çeşitli yerlerinde az da olsa kullanıldığı dikkat çekmektedir.

Cornelis De Man'ın, diğer bir eseri olan Interior of a Townhouse isimli çalışmada mutfığa benzer bir yer tasvir edilmiştir. Resimde arka planda siyah ve siyah tonları, gri ve gri tonları ve ahşap rengi kullanılmıştır. Sanatçı bir önceki eserde olduğu gibi kırmızı rengi sadece en göz alıcı noktalarda büyük bir alanda kullanmış ve aynı rengin tonlarını da resimde bazı yerlere serpiştirmiştir. Tablodaki renk armonisine dikkat edilmiş, az renk kullanılmış ve aynı rengin tonlarından yararlanılmıştır.

Emanuel de Witte'nin, Portrait of a Family in an Interior adlı eseri bol ışıklı ve canlı bir çalışmadır. Yerdeki karoların, duvarların ve mermerlerin rengi, figürlerin giysileri ile uyumlu olup, aynı rengin tonlamalarından yararlanılmıştır.

Robert Feke, Isaac Royall ve Ailesini resmettiği çalışmada yeşil, mavi, turuncu, krem rengi, kahverengi, siyah ve kırmızı renkler kullanılmıştır. Fi-

gürlerin kostüm renkleri, halıda kullanılan renklerle benzer tonlarda olup, arka planda kahverengi tercih edilmiştir. Madalyonlu Transilvanya halısının, 17. Yüzyılda Feke'nin tablosunda görülmesi, o dönemde halıların Avrupa'dan Amerika'ya gittiğini kanıtlamaktadır.

Jan van der Hecke'in, resmettiği I Still Life with Lobster, Fruits and Roses adlı tablo bir natürmort çalışmasıdır. Masadaki Transilvanya halısının bordürleri detaylı bir şekilde çizilmiş olup, halıdaki renkler yeşil, kırmızı, siyah ve beyazdır. Bu renk paleti, tablodaki diğer objelere orantılı bir şekilde dağıtılmıştır.

Werner Jacobsz van den Valckert, Civic Guards Company of Captain Albert Coenraetsz Burgh'adlı eserinde Amsterdam'ın sivil muhafızlarını resmetmiştir. Resimde on üç figür bulunmaktadır ve muhafızların kostümleri, birkaçının dışında bir örnektir. Eserde koyu renk tonları hâkim olmasına rağmen, kostümlerde ve halıda görülen sarı ve beyaz renkler, orantılı bir şekilde resmin tümüne dağıtılmıştır.

Transilvanya halıları olarak adlandırılan halılar, Batı Anadolu'da dokunarak Avrupa'ya ihraç edilmiştir. Halıların genel karakteristik özellikleri Kula, Uşak, Gördes, Lâdik ve Bergama yörelerine ait halılar ile benzer nitelikte olmalarıdır. Dolayısıyla Transilvanya halıları, Batı Anadolu merkezli halılardır.

Ressamlar, tablolarında genellikle arka planda koyu renkleri tercih etmişler, bir rengin açık ve koyu tonlarını kullanarak, dengeli bir renk dağılımı yapmışlardır. Eserlerde resmedilen Transilvanya halılarındaki renkler, kaynaklarda incelediğimiz orijinal halılardaki renklerle büyük ölçüde benzerlik göstermektedir. Sonuçta ressamlar, halıları orijinallerine uygun ve detaylı bir şekilde, olduğu gibi resmettiklerine göre, renk açısından halıların renginde değişiklik yapmış olmaları ihtimali zayıf bir olasılık gibi görünmektedir. Seçilen tablolarda Tek Mihraplı, Çift Mihraplı, Madalyonlu ve Tek Mihraplı zemin kısmı boş Transilvanya seccadeleri resmedilmiştir.

Kaynakça

Adams, R. ve Cox, R. (Editörler). (2011). *Diplomacy and Early Modern Culture*, UK: Palgrave Macmillan Publisher.

Aslanapa, O. (1987). *Türk Halı Sanatının Bin Yılı*, İstanbul: Eren Yayıncılık.

Bassett, M. L. (2003). *The Paintings And Career Of Cornelis De Man: Art And Mercantile Culture In Seventeenth-Century Delft*, Doctoral Thesis, The University of Michigan, *Philosophy (History of Art)*, Michigan.

Batári, F. (1980). *Turkish Rugs in Hungary*, London.

Bode, W. (1902). *Vorderasiatische Knüpfeppiche aus älterer Zeit = Near Eastern rugs from ancient times*. Sponel, Jean Louis (ed.). Leipzig: Hermann Seemann Nachfolger. p. 1. [...] whilst in Spain, Southern Germany and particularly in Italy, the ancient rugs were expelled from the churches and palaces (because of their poor and worn condition), and found eager buyers from some museums.

Boz, L. (2013). *Transilvanya Bölgesi, Lutherci Mediaş Azize Margaret Kilisesindeki Anadolu Halıları*, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Cook, E. N. (2016). *Godefridus Schalcken (1643-1706): Desire And Intimate Display*, Doctoral Thesis, Faculty of the University of Delaware, Art History, USA.

Dilley, U. A. (1931). *Oriental Rugs and Carpets*, Publisher: C. Scribner's Sons; First Edition edition (1931), London.

Eichorn, A. (1968). *Kronstadt und der orientalische Teppiche*; in: *Forschungen zur Volks und Landeskunde, Kunst des Orients*, 11.

Foote, W. H. (1930). *Robert Feke: Colonial Portrait Painter*, Master Thesis, Harvard University Press, Cambridge.

Güller, K. (1996). *Transilvanya Halıları*, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Hollander, M. (2002). *An Entrance for the Eyes: Space and Meaning in Seventeenth-Century Dutch Art*, Berkeley: University of California Press.

Ionescu, S. (2007). *Chapter V - Collections*. S. Ionescu (Ed.) *Antique Ottoman Rugs in Transylvania*, Roma

Ionescu, S. (2012). *Transylvanian Rugs The collection of St.Margaret's Church in Mediaş*, *International Carpet & Textile Review*, 11, Torino, Italy.

Ionescu, S. (2014). *Early Single and Double-niche 'Transylvanian' Rugs*, *Carpet Collector* 3, 70

Jaap, J ve Roper, L. H.(Editörler).(2014). *The Worlds of the Seventeenth-Century Hudson Valley*, USA: State University of New York.

Ölçer, N. ve Franses, M. (2007). *Tanrı'ya adanmış halılar: Transilvanya kiliselerinde Anadolu halıları, 1500-1750*, İstanbul: Sakıp Sabancı Müzesi Yayınları.

Pásztor, E. (2007). *16th And 17th Century Written Sources on Ottoman Turkish Rugs in Transylvania and the Kingdom of Hungary*, *Otoman Turkish Carpets, in the collection of the Budapest Museum of Applied Arts*, Budapest Museum of Applied Arts, 7-21, Budapest

Pavignano, C. (1999). *Tappeti Classici d'Oriente del XVI e XVII Secolo*, Catalogue of the Galleria Moshe Tabibnia, 38, Milan.

Perdahcı, N. (2019). "A Semiotic Approach To The Transylvanian Rug On The Basis Of Thomas De Keyser's Painting", *International Journal of Arts and Commerce*, 8(3), 37-53.

Prown, D. J. (1977). *American Painting From Its Beginnings to The Armory Show*, New York: Rizzoli Internationals Publication.

Roman, E. (2003). *Austria-Hungary & the Successor States: A Reference Guide from the Renaissance to the Present*. Infobase Publishing. ss. 574-. ISBN 978-0-8160-4537-2. Erişim tarihi: 12 Nisan 2020.

Steinbrueck, K. (2006). *Antique Turkish Carpets Become 'Transylvanian: Cultural Identity and Carpet Taxonomy in Early Twentieth-century Hungary and Romania'* Yüksek Lisans Tezi, University of Illinois at Urbana-Champaign, USA.

Sutton, P. (1980). *Pieter de Hooch: Complete Edition with a Catalogue Raisonne*, Ithaca, New York: Cornell University Press.

Vanhaelen, A. (2012). *The Wake of Iconoclasm: Painting the Church in the Dutch Republic*, USA: Penn State University.

Ydema, O. (1991). *Carpets and their datings in Netherlandish paintings: 1540-1700*. Woodbridge: Antique Collectors' Club. 48-51. ISBN 1851491511.

Anadolu Medeniyetleri Müzesi Frig Kostümleri Tasarımı Projesi

Doç. Dr. Ali Akın Akyol
Asuman Alpagut
Gülşen Serdar

Makale Geliş Tarihi: 13.03.2020
Yayına Kabul Tarihi: 10.10.2020

Özet

Ülkemizde müzeciliğin günümüzde geldiği nokta her ne kadar sergilemeden ileriye gidemiyorsa da gerek üniversitelerin eğitim programlarında, gerek devlet müzelerinde gerekse özel müzelerde süre gelen yeni gelişmeler, müzelerde daha sistemli eğitim faaliyetlerinin yapılmasını zorunlu kılmaktadır. Müzeler, özellikle çocuklarda hayal gücünün, yaratıcılığının ve estetik duygularının gelişmesini sağlarlar. Nesnelere bakmak, nesnelere çalışmak, karşılaştırma yapmak, anımsamak, nesnelere arasında ilişki kurmak, sınıflandırmak, sorgulamak gibi birçok farklı yöntem ile düşünmenin gerçekleşmesine de yardımcı olurlar. Anadolu Medeniyetleri Müzesi Frig Yılı etkinlikleri kapsamında hazırlanan "Çocuklarla Frig Esintileri" isimli kostüm tasarımı projesi ile pilot grup olarak seçilen Ankara Üniversitesi Geliştirme Vakfı Özel İlköğretim Okulu öğrencileri Frig Uygurluğunu tanıtmak misyonunu üstlenmişlerdir. Frig Uygurluğu ile günümüz arasında bağ kurmayı, Friglerin kıyafetleri yardımıyla sosyal ve kültürel yapıları hakkında bilgi edinmeyi amaçlayan proje çalışmalarını kapsamında Friglere yönelik arkeolojik eser ve yayınlar taranmış, gerçeklerine oldukça yakın özel olarak tasarlanan kostümler "Müzeler Haftası Etkinlikleri"nde Kültür ve Turizm Bakanı'nın da katılımı ile kamuoyuna sunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Antik Kostümler, Kostüm Tasarımı, Frig Kostümleri, Müzede Eğitim

ANATOLIAN CIVILIZATIONS MUSEUM PHRYGIAN COSTUME DESIGN PROJECT

Abstract

Although the point that our museum in our country today is not able to move forward from the exhibition, new developments in museums education programs, state museums, private museums and more systematic educational activities in museums are required. The museum allows the imagination, creativity and aesthetic feelings to develop, especially in children. They also help to think through many different methods such as looking at objects, working with objects, making comparisons, remembering, establishing relationships between objects, classifying, questioning. The students of the Ankara University Development Foundation Private Primary School, who was selected as the pilot group with the project of "costume design with children" prepared within the scope of the Anatolian Civilizations Museum Phrygian Year activities, undertook the mission of introducing the Phrygian Civilization. Antique sources were scanned within the scope of project works aiming to make connections between the Phrygian civilization and the present and to learn about the social structures with the help of Phrygian clothes, the costumes which were specially designed very close to the facts were presented to the public in the "Museum Week Activities" with the participation of the Minister of Culture and Tourism.

Keywords: Anatolian Civilizations Museum, Ancient Costumes, Costume Design, Phrygian Costumes, Education in Museum

Doç. Dr. Ali Akın Akyol, Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü, Gölbaşı, Ankara. E-posta: ali.akyol@hbv.edu.tr. ORCID: 0000-0002-4174-575X.
Asuman Alpagut, Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Ankara Kalesi, Gözcü Sokak No:2, Ulus, Altındağ, Ankara. E-posta: asumanalpagut@gmail.com ORCID: 0000-0003-2740-5780.
Gülşen Serdar, Gala-Xi Tekstil Giyim Ltd. Şti, Balgat, Ankara. E-posta: gulsen@gala-xi.com. ORCID: 0000-0002-8886-3278

1. Giriş

Müzeler, çağdaş toplumların en önemli kültürel merkezleridir ve ziyaretçilere çok kültürlülüğü tanıma fırsatı verir. Müzeler insanlar tarafından üretilen eserlerin farkına varılmasını ve kültürler arası iletişimi sağlar. Aynı zamanda insanlık tarihini nesnelere sunarken, yaratıcı düşünceye sahip insanların yetişmesine katkıda bulunur (Akyol ve Köksal-Akyol, 2015: 102). Müzeler okulların amaçlayıp kolaylıkla gerçekleştiremediği, düşünceyi kamçılayan ve geliştiren eğitim yapabilecek güce sahiptirler. Koleksiyonlarında özel değere sahip eserleri sergileyerek, ziyaretçilerde “güzel” duygusu ve beğenin oluşmasını sağlar. Bireyin kendi kültürü ile başka kültürleri tanıması, benzerlik ve farklılıkları görmesi, hoşgörü ile yaklaşması, empatik becerisini, hayal gücü ve yaratıcılığını geliştirmesinde müzelerin etkili olduğu kabul edilir. Ayrıca müzelerin eğitim ortamı olarak kullanılması ile eğitimin kalitesinin arttığı da bir gerçektir (Atasoy, 1999: 32; Gurian, 2006: 12; Kuruoğlu-Maccario, 2002: 277; Paykoç ve Baykal, 2000: 102; Riviere, 1962).

Müzeler, özellikle çocuklarda hayal gücünün, yaratıcılığın ve estetik duygunun gelişmesini sağlayarak; nesnelere bakmak, nesnelere çalışmak, karşılaştırma yapmak, anımsamak, ilişki kurmak, sınıflandırmak, sorgulamak, somut gözlemlerden soyut kavramlara geçmek, bilinenden bilinmeyene uzanmak, belirgin gözlemlerden genellemelere ulaşmak gibi birçok farklı yöntem ile düşünmenin gerçekleşmesini sağlamaktadır (Abacı, 2003: 2; Hooper-Greenhill, 1994: 47). Sınıf ortamında, geleneksel öğretim biçimleri ile zorluklar yaşayan ve öğrenmeyi zor bulan bazı öğrenciler, müze ortamında nesnelere ve çeşitli etkinlikler aracılığıyla daha kolay öğrenebilirler (Hein, 1998: 151).

Müzedeki eğitim, toplumun gelişmesi, estetik olgusunun yerleşmesi, yaşanan anın, geçmişin ve giderek geleceğin açıklanması, yorumlanması, toplumsal değişimlerin yönlendirilmesi ve halkın eğlenirken gelişmesi, zamanın değerlendirilmesine yönelik bir eğitimidir (Atagök, 1999: 224). Müzeler diğer eğitim kuruluşları gibi çağın kendisine yüklediği eğitsel görevin farkına vararak, çağdaş müzecilik anlayışı doğrultusunda aktif öğrenmenin gerçekleştirilebileceği bir öğrenme ortamı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Dolayısıyla müzelerin, artık nesnelere korunduğu ve sergilendiği yerler olmadığı, bir eğitim kurumu da olduğu tüm dünyada kabul görmüştür.

Müzeler, okullarda kitapların ve işlenen derslerin açıkça ortaya koyamadıklarını nesnelere aracılığı ile çocuklara sunar. Koleksiyonlarında sundukları en iyi örneklerle beğeni düzeyini yükseltir, yaratıcılığın gelişimini destekler. Geçmiş birikimleri korur ve topluma bunları sunarken insanlığın doğal geli-

şimini belgeler. İnsanların sanat ürünlerine yönelik çok yönlü düşünmesini sağlar (Artut, 2009: 120). Müzeler nesnelere bakmak, nesnelere çalışmak, karşılaştırma yapmak, anımsamak, ilişki kurmak, sınıflandırmak, sorgulamak, somut gözlemlerden soyut kavramlara geçmek, bilinenden bilinmeyene uzanmak, belirgin gözlemlerden genellemelere ulaşmak gibi birçok farklı yöntem ile düşünmenin gerçekleşmesini sağlar. Sınıf ortamında, geleneksel öğretim biçimleri ile zorluklar yaşayan ve öğrenmeyi zor bulan bazı öğrenciler, müze ortamında nesnelere ve çeşitli etkinlikler aracılığıyla daha kolay öğrenebilirler (Hein, 1998: 151). Bu anlamda müzelerin, eğitim amaçlı yaygın eğitim kurumları gibi kullanılması önem kazanmaktadır.

Ülkemizde 150 yıllık geçmişi bulunan müzeciliğin, günümüzde geldiği nokta her ne kadar sergilemeden ileriye gidemiyorsa da son yıllarda gerek üniversitelerin eğitim programlarında gerek devlet müzelerinde gerekse özel müzelerde süregelen yeni gelişmeler, müzelerde daha sistemli eğitim faaliyetlerinin başladığını göstermektedir (Demirdelen, 2003: 334).

2. Anadolu Medeniyetleri Müzesi’nde Çocuklara Yönelik Eğitim Projeleri

“Sergileyen” ve “gösteren” müzecilik anlayışından “paylaşan” ve “eğiten” müzecilik anlayışına doğru gerçekleşen dönüşümü yaşayan Anadolu Medeniyetleri Müzesi’nde bir “eğitim bölümü” oluşturulmasının gerekliliği 2003 yılında gündeme gelmiş, IV. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi’nde “Anadolu Medeniyetleri Müzesi Eğitim Seksiyonu Projesi” adıyla çerçevesi belirlenmiş bir proje olarak sunulmuş ve ilerleyen yıllarda hayat bulmuştur (Akyol, Koman, Baysuğ, Yılmaz, Thomas-Özel, Demirdelen, 2004: 437). Yıllar içinde müze bünyesinde ve zaman zaman okullarda düzenlenen konferans ve seminerler ile başlayan Anadolu Medeniyetleri Müzesi eğitim etkinlikleri, Müze Müdürlüğü’ne bağlı bir birim olarak çalışan “Müze Eğitim Birimi” tarafından müze eğitiminin amaç ve programları doğrultusunda eğitim çalışmalarını 2002-2009 yılları arasında farklı proje başlıkları altında sergilemiştir (Demirdelen, Alpagut, Demirtaş, 2005: 59). Gerçekleştirilen projeler ile çeşitli gruplara ve müze gönüllülerine arkeoloji ve müze eğitimi konularında eğitimler verilmiş, çocuklar için yıllık çocuk takvimleri hazırlanmış (2007-2009), bir eğitim seti projesi (2006-2009) ile de Anadolu uygarlıkları hakkında eğitim kitapları oluşturulmuştur (Akyol, Paykoç, Dizdar-Terwiel, Köksal-Akyol, Aslan, Gürçay, Denizli, 2012: 174; Akyol, 2016: 44; Denizli, Alpagut, Demirdelen, Metin, Demirtaş, Akyol, 2006: 36; Denizli, Tırpan, Demirtaş, Alpagut, Demirdelen, Metin, Geleri, Çelik, Gündüz, Günay, Yıldız, Bayram, 2007: 37; Denizli, Akyol, Paykoç,

Köksal-Akyol, Dizdar-Terwiel, Aslan, 2010: 17).

Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde gerçekleştirilen müze eğitimi çalışmalarının odağında "Müze Eğitim Birimi" yer almıştır. Müzedeki arkeoloji ve sanat tarihi alan uzmanları, akademisyenler ve gönüllüleri içine alan yıllık, dönemlik ve aylık olarak planlanan eğitim etkinliklerine ait yapılması öngörülen projeler, "Eğitim Birimi Toplantıları"nda görüşülerek programlanmaya çalışılmıştır. Eğitim birimi toplantılarına; müze eğitim birimi üyeleri ile birlikte akademisyen eğitim danışmanları ve sivil toplum örgütleri de katılmıştır. Eğitim toplantılarında oluşturulan programlar aracılığı ile müzeye randevulu olarak gelen okul grupları için daha etkin, daha eğlenceli ve daha bilinçli eğitim etkinlikleri gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. "Anadolu Uygarlıkları" konusunda didaktik bilgiler vermek yerine, müzenin eğitim ortamında (müze eğitim atölyesinde) özellikle çocukların ve gençlerin düş gücü ve yaratıcılığını artırmayı, geçmiş ve günümüz kültürleri arasındaki farklılıklar ve benzerlikleri anlayabilmekten yola çıkan hedefler belirlenmiştir (Akyol, 2016: 43; Hooper-Greenhill, 1994: 47; Onur, 2000: 48). Bir tema çevresinde (Hititler, Frigler, seramik, takı vb.) şekillenen bu projelerde, farklı alanlardan uzman ve bilim insanlarının yönlendirdiği yüz yüze öğrenme yöntemlerini kullanan, ıraksak ve evrensel bakışı destekleyen, yeni bilgilerin üretimine imkân veren, özgün nitelikler taşıyan içerikler/süreçler/sunumlar/çıktılar oluşturulmaya çalışılmıştır (Akyol, 2016: 44; Akyol ve Alpapat, 2012: 1087; Özbek, Akyol, Köksal-Akyol, 2017: 139).

3. Bir Proje Teması Olarak Seçilen Frig Uygarlığı

Frigler, Ege Göçleri ile Anadolu'ya gelen Balkan kökenli boylardan biridir. Tarihçi Herodot ile coğrafyacı Strabon'a göre Frigler, Avrupalı bir kavimdi ve Anadolu'ya gelmelerinden önce "Brigler" olarak anılıyorlardı. Ancak siyasi bir topluluk olarak ilk defa MÖ 750'den sonra ortaya çıkmışlardır. Hint-Avrupa kökenli oldukları halde kısa bir süre içinde Anadolu'lulaşmışlar ve bir yandan Helen, öbür yandan Geç Hitit etkileri altında kalmış olmakla birlikte özgün ve Anadolu'ya bir kültür oluşturmuşlardır. Friglerin maden ve ağaç işçiliğinde, dokumacılıkta ürettikleri eserler Helen piyasasında beğeni kazanmış ve Helenli ustalar tarafından taklit edilmişlerdir. Makara kulpulu bronz tabaklar ve bronz kazanlar; dönemin "teknolojik" bir başarısı olan altın, gümüş ve bronzlardan yaylı çengelli iğneler (fibulalar); değerli madenlerden giysi kemerleri, tokalar ve zengin bezemeli tekstil ürünleri; geometrik desenlerle süslü mobilya eşyası bunlar arasındadır. Frigler, Helenlere ayrıca müzik alanında da esinlenme kaynağı olmuşlardır (Akurgal, 2005: 267-269).

Friglerin bilinen ilk kralı ülkenin başkenti Gordion'a adını veren Gordias'tır. Dağınık Frig topluluklarını siyasi bir birlik altına toplamayı başaran bu kral ve yaşadığı dönemin siyasi olaylarıyla ilgili bilgilerimiz yok denecek kadar azdır. Tarihçi Arianos'a göre Gordias Thelmessos'lu (Fethiyeli) bir kadınla evlenmiş ve Midas adını verdiği bir oğlu olmuştur. Midas Friglerin bilinen tek kralıdır (Araştırmacılar Frig krallarının hepsine Midas denildiğini belirtmektedirler). Midas'ın ünü kendi ülkesinin sınırlarını aşmış, Batı Anadolu kıyılarındaki Yunan kentlerine, hatta kıta Yunanistan'na dek yayılmıştır (Akurgal, 2005: 266).

Anadolu ve dünya kültür tarihinde derin izler bırakan Frigleri, sınırlı sayıdaki yazılı kültür belgeleri ve tam olarak çözülememiş somut arkeolojik buluntuları, mitolojik öyküleri, dekoratif sanatları ile etkiledikleri Helen kültürü üzerinden tanımaktayız. Anadolu'nun diğer halkları gibi Frigler hakkında da görsel bir imge oluşturulabilmiş değildir. Frigler hakkında bilinen en sağlam imge Kral Midas ve onun Helen Mitolojisi'nden takip edebildiğimiz mitolojik öyküleridir. Anadolu Medeniyetleri Müzesi Frig Yılı (2008) eğitim etkinlikleri kapsamında Frig Uygarlığı, bir kostüm tasarımı projesi ile ele alınmıştır.

4. Frig Kostümlerinin Tasarımı

Anadolu Medeniyetleri Müzesi "Çocuklarla Frig Esintileri Frig Kostümleri Tasarım Projesi" çalışmalarına arkeolojik kaynakların taranması ile başlanmış, günümüze ulaşabilmiş arkeolojik buluntuların üzerinde yeralan oldukça sınırlı görsellerden Friglerin giyim kültürüne ait detaylar üzerinde yoğunlaşmıştır (Şekil 1).

Friglere ait giysilerin türleri (asker, sivil, kadın erkek giysilerinin alt/üst bölümleri vb.), kumaş türü, işlemeleri/süslemeleri, dikim tarzı, rengi ile şapka, kemer, kuşak, uzun çorap, ayakkabı, kılıç, kalkan ve mızrak gibi unsurlar ile tercih edilecek aksesuarlar elde edilen kaynaklardan anlaşılmasına çalışılmıştır (Sivas ve Sivas (Ed.), 2007: 234).

Bu veriler üzerinden Projeye destek olan tasarım firmasında (Gala-Xi Tekstil Ltd. Şti.) kostüm ve aksesuarların üretim ve tasarımları için öncelikle eskizler hazırlanmıştır (Şekil 1). Çizilen eskiz ve silüetler arkeoloji ve eğitimcilerden oluşan proje grubunun değerlendirmesine sunulmuş, onayı aldıktan sonra kostümlerin kalıpları yapılmıştır. Amerikan bezinden yapılan kalıplar, pilot grup olarak seçilen ilköğretim kurumu (Ankara Üniversitesi Geliştirme

Vakfı Özel İlköğretim Okulu) öğrencilerine¹ sunulmuş, seçilen öğrenciler üzerinde provaları yapılmıştır (Şekil 2). Bu döneme ait giysileri oluşturan kumaşların doğal (ten rengi keten ve pamuk dokuma ile üzerlerinde pileli şifon ve saten, cinlerde altın renkli jarse kumaşlar) ve çocukların hareketlerini kısıtlamayacak nitelikte olmasına önem verilmiştir. 6 türdeki başlıktan Kybele'nin şapkasında (içi pamuklu kumaşla kaplı), başlık ve giysilerin kenarlarında meander motifli şeritler kullanılmıştır. Ayakkabılar bale pabuçlarından (babet), kılıç ve kalkanlar ise demirden özel olarak imal edilmiştir.

5. Anadolu Medeniyetleri Müzesi Frig Esintileri Kostüm Tasarımı Projesi Çalışmaları

Anadolu Medeniyetleri Müzesi Frig Yılı (2008) ve Müzeler Haftası (18-24 Mayıs 2008) etkinlikleri kapsamında kurgulanan "Çocuklarla Frig Esintileri Frig Kostümleri Tasarımı Projesi" için pilot grup olarak seçilen Ankara Üniversitesi Geliştirme Vakfı Özel İlköğretim Okulu öğrencileri Frig Uygarlığı'nı tanıtmak misyonunu üstlenmişlerdir. Frig Uygarlığı ile günümüz arasında bağ kurmak, Frig Uygarlığı kıyafetleri ile Friglerin sosyal yapısı hakkında bilgi edinmek, Çocukların, müze ortamında Friglerle ilgili drama çalışmalarına katılımlarını sağlamak amacıyla gerçekleşen proje çalışmalarına "Frig Kralı Eşek Kulaklı Midas" temasını içeren drama süreci ile başlamıştır. Günümüze ulaşan arkeolojik kaynaklar taranarak (Şekil 1) Frig uygarlığı hakkında bilgilendirilen proje grubu öğrencileri, okullarında gerçekleşen iki oturum boyunca kendi seçtikleri ve süreç boyunca özümstedikleri tarihi kişilikleri (Tanrıça Kibebe, Kral Midas, Kraliçe Nana, Frig rahibi, Frig komutanı, Frig askerleri, Frigyanın kızları ve erkekleri olarak) kendileri için özel olarak tasarlanan kostümlerle bir duruş haline getirmişlerdir (Şekil 2,3).

¹ Çocuklarla Frig Esintileri Frig Kostümleri Tasarım Projesi Grubu: Hikmet Denizli (Anadolu Medeniyetleri Müzesi Müdürü-Proje Başkanı), Ali Akın Akyol (Proje Koordinatörü), ICOM Türkiye Milli Komitesi (Proje Finansörü), Hikmet Denizli, Emel Yurttagül, Nihal Tırpan, Asuman Alpagut, Banu Aygün, Tolga Çelik (Anadolu Medeniyetleri Müzesi Proje Müze Araştırma Belgeleme Grubu), Prof. Dr. Aysel Köksal Akyol, Ali Akın Akyol (Proje Danışma Grubu), Gülşen Serdar, Ayşegül Serdar, İkbâl Özdek, Nuran Göde, Selma İçlik, İkbâl Bayhan, Hüsnâ Dışbudak (Proje Tasarım Grubu Gala-Xi Tekstil), Prof. Dr. Yetkin Güngör (Ankara Üniversitesi Geliştirme Vakfı Başkanı), Nazlı Yılmaz (Ankara Üniversitesi Geliştirme Vakfı Okulları Özel İ.Ö.O. Müdürü), Neriman Altun, Gamze Altınoklu, İsmail Hayta (Müdür Yardımcıları), Mebrure Sipahi (Teknoloji ve Tasarım Öğretmeni), İlknur Şen (Görsel Sanatlar Öğretmeni), Mesude Özcan (Görsel Sanatlar Öğretmeni), Sevgi Yılmaz (Sınıf Öğretmeni), Gökçe Alpman (Kibebe), Mertcan Yılmaz (Kral Midas), Gözde Atağ (kraliçe), Doğa Koçali (kralın kızı), Yılmaz Oğuzhan Demir (rahip), Yavuz Işık Özduman (komutan), Mert Orhan Ömerbeyoğlu, Atakan Saraçyakupoğlu, Ömer Sayılğan, Alp Fahri Ardiç, Bora Ecer, Furkan Serdar, Emre Serdar Mert Bayhan (askerler), İpek Somuncu, Duru Kaman, İrmak Dilek, Defne Korkmaz, Yankı Alataş, Öykü Ayaz, Göküsü Kendirli, Eylül Özel (halk - kızlar), Andaç Soydar, Berkan Balaman, Umur Şenler, Arda Paksoy, Uğurcan Yeğen, Yüksel Özcan, Defne Akyol, Doğa Tan Akyol, Taç Tuga (halk - erkekler).

Proje grubu, 2008 Yılı Müzeler Haftası Etkinlikleri'nde dönemin Kültür ve Turizm Bakanı ve Ankara Altındağ İlçesi Belediye Başkanı'nın da katıldığı çeşitli platformlarda (Anadolu Medeniyetleri Müzesi ve Altındağ Belediyesi ile Gordion Müzesi'nde) Frigya uygarlığını anlatıp özel tasarım kostümlerini akranlarına ve kamuoyuna sunmuşlardır (Şekil 4).

6. Sonuçlar ve Değerlendirmeler

Bir ülkenin müze-okul işbirliğini gösteren müze eğitim politikasının en önemli halkalarını ulusal kültür politikaları ile ulusal eğitim politikaları oluşturmaktadır. Zincirin bir tarafında müzeler bulunurken diğer tarafında da en kalabalık grubu okul grupları oluşturmaktadır. Milli Eğitim Bakanlığı'nın okullarda tarih eğitimi adına okul dışı etkinlikler için sunduğu tek içerik her yıl Müzeler Haftası'nda (18-24 Mayıs) müzelere yapılan ziyarettir. Eğitim sisteminde arkeolojik objeye yaklaşım ve uygarlıkların maddi kalıntıları üzerinden bir anlatım bulunmadığı için bilgiler öğrencilere ulaşmamaktadır. Buna bilgi donanımına sahip olmayan eğitimciler de eklenince tarih eğitimi sadece kahramanlar tarihi üzerinden sunulabilmektedir. Diğer taraftan müzelerin de uygulanabilir, ihtiyaçlara göre geliştirilebilir bir müze eğitim politikası olmalı, her müzenin ve o bölgedeki tarihi dokuya yakınlık gösteren bir eğitim sistemine yoğunlaşmış okulların da mevcudiyetine göre farklılık göstermelidir. Her okulun kendi koşulları içinde bir müze eğitimi politikası oluşturabilmesi, bir öğretim aracı olarak müzelerden daha fazla yararlanabilmesi için okulların, müzelerin içeriği ve programları konusunda sürdürülebilir planlamalar yapmaları gerekmektedir. Aynı şekilde, müzelerin de öğrenci ve öğretmenlerin gereksinme ve beklentilerine ilişkin politikaları olmalı, ortak çalışmaları sağlayacak eğitim etkinlikleri ve projeleri oluşturabilecek kanallara sahip olmaları da önemlidir. Müze-okul işbirliği ile gerçekleştirilecek kısa ve uzun erimli projelerle çocukların eğitim sisteminde geçmişe bakışları ideale taşınabilecektir. Müze mekanlarında (müzelerde eğitim bölümlerinin bulunması ve oluşturulması), geçmişin maddi kalıntılarına yakın, çeşitlendirilmiş ders malzemeleri ile zamana yayılmış (sadece müzeler haftasıyla sınırlı olmayan) proje bazlı (belli konu başlıklarında çerçevelenmiş ama çocukların içini doldurduğu) çalışmalar yapılmalıdır. Drama gibi metotları da içeren bu türde müze çalışmaları, yaparak öğrenmenin kalıcı niteliğini çocuklara sağlayacaktır.

Anadolu Medeniyetleri Müzesi eğitim çalışmaları kapsamında okul-müze ilişkisinin bir örneği olarak ilköğretim okulu öğrencileriyle "Çocuklarla Frig Esintileri Frig Kostümleri Tasarım Projesi" gerçekleştirilmiştir. Bir çok ilki barındıran bu proje, alanında uzman danışmanlar (çocuk gelişimi, sanat tarihi ve arkeoloji kökenli) ile tasarım grubunun ortak çalıştığı, müzeden

belli bir mali kaynağın ayrılması ile malzeme ve kostüm tasarımı yönünden zenginleştirilmiş, sürece yayılmış bir eğitim çalışması olarak kurgulanmış, ülkemizdeki müzelerin vitrin yaptığı Müzeler Haftası etkinliklerinde resmi program içine alınarak sunumu da gerçekleştirmiştir. Tasarlanan kostümler müzede daha sonraki yıllarda da farklı eğitim projelerinde kullanılmıştır. Projenin ana hedefini oluşturan, müzelerin eğitim çalışmaları ile özellikle çocukların yaşantıya dayalı aktif eğitim/öğretimin gerçekleştiği bir müze ortamının oluşması, Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde gerçekleşen bu proje ile sağlanmaya çalışılmıştır.

Sonuç olarak; müzeler tüm eğitim gruplarının (okul grupları, özellikle de gönüllüler ve STK'lar) çalışmasına olanaklı hale getirilmeli, mekan tasarımı ve sergilemeye önem verilmeli, müzelerde planlı etkinlikleri uygulayabilen eğitim birimleri oluşturulmalı, eğitim planlamasına müze eğitimi de alınmalı, her yaş grubu ve amaca yönelik eğitim paketleri ile müzelerde eğitim çalışmaları sürekli ve sürdürülebilir kılınmalıdır.

Kaynakça

Abacı, O. (2003). *Müze ve Eğitim*. K. Tezcan Akmeahmet (Editör) *Eğitim Ortamı Olarak Müzeler*. İstanbul Yıldız Teknik Üniversitesi Basım-Yayın Merkezi, 1-16, İstanbul.

Akyol, A.A., Koman, E., Baysuğ, A., Yılmaz, M.O., Thomas-Özel, C., Demirdelen, H. (2004). "Anadolu Medeniyetleri Müzesi Eğitim Seksiyonu Projesi". Müge Artar (Ed.). *Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi (ÇOKAUM)*, Yayın No: 11. 437-446, Ankara.

Akyol, A.A., Paykoç, F., Dizdar Terwiel, C., Köksal Akyol, A., Aslan, N., Gürçay, B. ve Denizli, H. (2012). "Çocuk ve Tarih Dostu Kitaplar: Senden Önce Anadolu Projesi Eğitim Kitapları", Ankara Üniversitesi Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Uygulama ve Araştırma Merkezi (ÇOGEM), 3. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu-Bildiriler ve Atölye Çalışmaları, 173-179.

Akyol, A.A., Alpagut, A. (2012). *Educational Projects For The Children At Anatolian Civilization Museum Between The Years 2002-2008*, *Journal of Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Volume: 51 (2012), 1087-1096.

Akyol, A.A., Köksal-Akyol, A., (2015). "Museums and Early Childhood Education", *Global Journal on Humanities & Social Sciences*, 2015: Vol 1, No: 1, 101-108.

Akyol, A.A. (2016). "Alternatif Eğitim Ortamı Olarak Müzeler: Anadolu Medeniyetleri Müzesi Eğitim Projeleri", Ankara Üniversitesi Geliştirme Vakfı Özel Okulları ANKÜ Gelişen Öğrenci Gelişen Öğretmen Sempozyumu, 9 Nisan 2016, *Bildiriler Kitabı Yayın No: 1*, Ankara, 43-59.

Akurgal, E. (2005), *Anadolu Kültür Tarihi*, Tübitak Popüler Bilim Kitapları.

Artut, K. (2009), *Sanat Eğitimi, Kuramları ve Yöntemleri*, Anı Yayıncılık.

Atagök, T. (1999). *Yaşayan Müze ve Eğitim*, *Sanat Dünyamız*, 71, 223-227.

Atasoy, N. (1999). "Çağdaş Eğitimde Müzenin İşlevi". *Yeniden Müzeciliği Düşünmek*. Tomur Atagök (Derleyen). *Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayını: SBE. MZE.99-001*, 31-142.

Demirdelen, H. (2003). "Müze Eğitimi Uygulamaları". *Anadolu Medeniyetleri Müzesi 2002 Yıllığı*, Sayı: XVII, Dönmez Offset, Ankara, 331-341.

Demirdelen, H., Alpagut, A., Demirtaş, N. (2005). "Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nin 2003-2004 Yılı Eğitim Etkinlikleri, Müze Eğitim Atölyesi ve Çocuk Şenlikleri". *Anadolu Medeniyetleri Müzesi 2003-2004 Yıllığı*, Sayı: XVII, DÖSİMM Basımevi, Ankara, 55-85.

Denizli, H., Alpagut, A., Demirdelen, H., Metin, M., Demirtaş, N., Akyol, A.A. (2006). "Anadolu Medeniyetleri Müzesi 2005-2006 Yılı Eğitim Etkinlikleri, Müze Eğitim Atölyesi, III. Müze Çocuk Şenliği ve Roma Hamamı I. Çocuk Olimpiyatları", *Anadolu Medeniyetleri Müzesi 2005 Yıllığı*, Sayı: XIX, DÖSİMM Basımevi, Ankara, 35-85.

Denizli, H., Tırpan, N., Demirtaş, N., Alpagut, A., Demirdelen, H., Metin, M., Geleri, C., Çelik, T., Gündüz, U., Günay, S., Yıldız, B., Bayram, S. (2007), "Anadolu Medeniyetleri Müzesi 2006-2007 Yılı Eğitim Etkinlikleri, Müze Eğitim Atölyesi, IV. Çocuk Şenliği ve II. Çocuk Olimpiyatları", *Anadolu Medeniyetleri Müzesi 2006 Yıllığı*, Sayı: XX, DÖSİMM Basımevi, Ankara, 35-87.

Denizli, H., Akyol, A.A., Paykoç, F., Köksal-Akyol, A., Dizdar-Terwiel, C., Aslan, N. (2010). "Senden Önce Anadolu Projesi Eğitim Kitapları", 7. Eğitimde İyi Örnekler Konferansı. 17-18 Nisan 2010, Sabancı Üniversitesi, İstanbul, s. 17.

Gurian, E. (2006). *Along the Continuum, Museums and Possibilities*. *Open Museum Journal*, 8, 12.

Hein, G.E. (1998). *Learning in the Museum*, Routledge, London.

Hooper-Greenhill, E. (1994). *Museum and Their Visitors*, Routledge, London.

Kuruoğlu-Maccario, N. (2002). "Müzelerin Eğitim Ortamı Olarak Kullanılması". *Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1 (15); 275-285.

Onur, B. (2000). "İletişim ve Eğitim Ortamı Olarak Müzeler" *1999 Yılı Anadolu Medeniyetleri Konferansları*, 47-57.

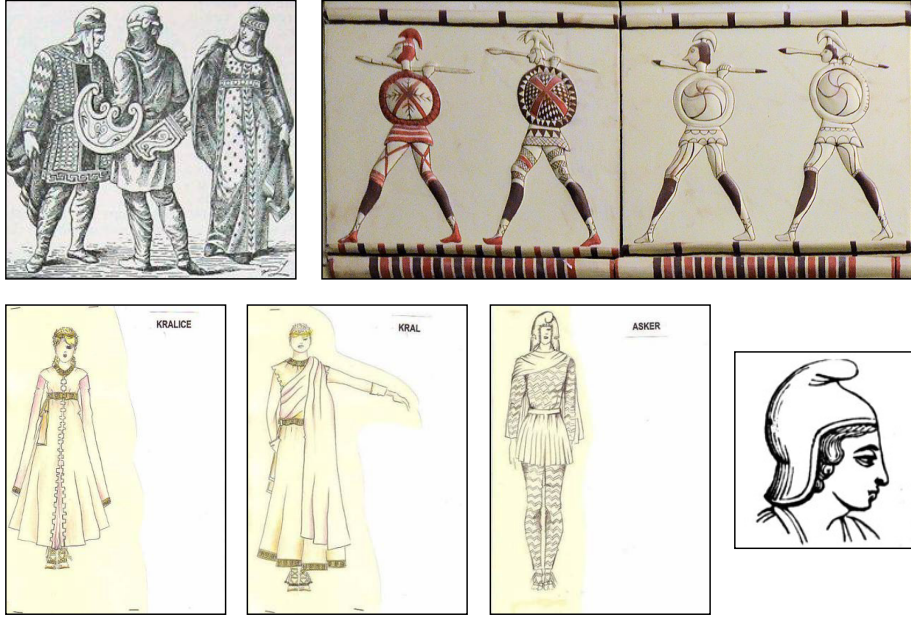
Özbek, G., Akyol, A.A. Köksal Akyol, A. (2017). "Ankara'daki Müzelerin Eğitim İşlevleri Açısından İncelenmesi", *Milli Eğitim – Eğitim ve Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı: 214, 137-154.

Paykoç, F., Baykal, S. (2000). *Müze Pedagojisi: Kültür, İletişim ve Aktif Öğrenme Ortamı Olarak Müzelerin Etkinliğine İlişkin Bir Çalışma*. *Müzecilikte Yeni Yaklaşımlar*, Türkiye Ekonomik ve Toplumsal Vakfı, 102-113. İstanbul.

Riviere, G.H. (1962). *Müzelerin Eğitimdeki Rolü Hakkında UNESCO Bölge Semineri (7-30 Eylül 1958)*, İstanbul Matbaası, İstanbul.

Görsel Kaynakları

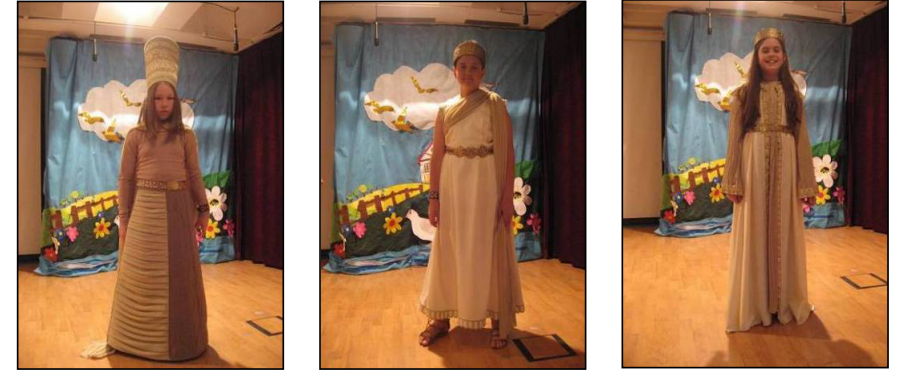
Sivas, H. ve Sivas, T.T. (Ed.). (2007). *Friglerin Gizemli Uygarlığı-The Mysterious Civilization of the Phrygians, Friglerin Gizemli Uygarlığı Sergisi Kataloğu*, Yapı Kredi Kültür Sanat Yayınları, s. 234.



Şekil 1. Antik kaynaklar taranarak dizayn edilen kostümlerin ilk eskizleri (Sivas ve Sivas (Ed), 2007: 234)



Şekil 2. Tasarlanan kostümlerin Ankara Üniversitesi Vakıf Okulu'nda provaalarının alınması



Şekil 3. Tasarlanan Frig Kostümleri (yukarıdan aşağıya): Tanrıça Kibele, Kral Midas, Kraliçe Nana, Rahip, Komutan, Askerler, Kızlar ve Erkekler



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)

Şekil 4. (a) Frig Kostümleri Tasarım Projesi Grubu, (b) Kültür ve Turizm Bakanı'nın katılımı ile Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nde yapılan sunum, (c) Müzeler Haftası Etkinlikleri kapsamında proje grubunun Altındağ Belediyesi'nde sunumu, (d) Proje grubunun Gordion Müzesi'nde Polatlı'dan gelen okullara sunumu, (e) Grubun ulaşımını sağlayan özel otobüs ile (f) Gordion Müzesi'ne gelişi

Anish Kapoor'un Eserlerinde Kültürel Etkileşim

Aykut Ateş
Arş. Gör. Dr. Ali Ertuğrul Küpeli
Prof. Dr. Meliha Yılmaz

Makale Geliş Tarihi: 13.02.2020
Yayına Kabul Tarihi: 30.04.2020

Özet

Bu araştırmanın amacı Anish Kapoor'un çalışmalarında Doğu düşüncesinin ve estetiğinin çözümlenerek Batı sanatı içerisindeki etkisini analiz etmektir. Sanatçının eserleri araştırmanın amacı doğrultusunda amaçlı örnekleme yöntemine gidilerek seçilmiştir. Örneklerden elde edilen veriler betimsel analiz yöntemi ile incelenerek bulgulara ve yorumlara varılmıştır. Kapoor'un sanatsal üretim sürecine bakıldığında 3 farklı temelde gelişim gösterdiği görülmektedir. Bunlar ise: 1970 biçimci anlayış, 1980 sonrası ilk dönem ve 1990-2000 yılları arası olgunlaşma dönemi eserleri olarak adlandırılabilir. Her dönem birbirinin devamı gibi gözüke de ele aldığı kavramlar ve kullandığı dil açısından farklılıklar göstermektedir. Bu noktada sanatçı eserlerinde eklektik bir kimliği ön plana çıkarmaktadır. Kapoor'un eserlerinin özellikle doğup büyüdüğü ülke olan Hindistan'a özgü dinlerin ve Doğu'ya ait kültürün etkisi göze çarpmaktadır. Sonuç olarak kültürler arası bir rol oynayan Anish Kapoor, hem günümüz sanat anlayışı içerisinde başat eserler üreterek Batı anlayışını temsil etmiş, hem de eserlerinde seçmiş olduğu temalar ile Doğuyu temsil etmiş değerli bir sanatçıdır.

Anahtar Kelimeler: Anish Kapoor, Kültür, Enstalasyon, Doğu sanatı, Budizm

CULTURAL INTERACTION IN THE WORKS OF ANISH KAPOOR

Abstract

The aim of this research is to analyze the influence of Oriental thought and aesthetics in Western art in Anish Kapoor's works. The artist's works were selected by going to the aim sampling method. The samples were analyzed with descriptive analysis method and the findings and interpretations were obtained. Kapoor's artistic production process appears to have evolved on three different bases. These include: 1970 formal understanding, the first period after 1980, and the maturation period between 1990-2000. Although each term seems to be a continuation of each other, it is different in terms of the concepts it uses and the language it uses. At this point is the eclectic identity of the artist. Kapoor's works reflect religions and Eastern culture, especially based in India, where he was born and raised. As a result, who plays an intercultural role, is a valuable artist who represented both the concept of the West by producing masterpieces in today's artistic understanding, and East at the point of selection that he has chosen in his Works.

Keywords: Anish Kapoor, Culture, Installation, Oriental art, Buddhism

Aykut Ateş, Doktora Öğrencisi, Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Ankara, E-posta: aykutumates@gmail.com, ORCID: 0000-0003-3226-6949
Arş. Gör. Dr. Ali Ertuğrul Küpeli, Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Ankara, E-posta: aliertugrulkupeli@gmail.com, ORCID: 0000-0003-3485-8489
Prof. Dr. Meliha Yılmaz, Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Ankara, E-posta: mel.yilmaz0637@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7732-2660

Giriş

Doğu ve Batı kavramları irdelendiğinde anlam bakımından keskin sınırlar ile birbirinden ayrıldığı görülmekte, fakat pek çok hususta birbirlerine benzerlikler gösteren girift bir yapıya sahiptirler. Dünya üzerinde ayrı noktalarda konumlanan farklı kültürlerle yoğrulmuş bu iki kutbun inançlarından, sanat anlayışlarına kadar birçok noktada benzerlikler olmasına rağmen, yine de inanç ve sanat anlayışları açısından birçok noktada ayrıştığı da yadsınamaz bir gerçektir. Erzen'e (2012: 125-132) göre batı ve doğu arasında bariz zıtlıklar beraberinde birbirine karşıtı olan kültürleri doğurmuştur. Bu genellemeleri özetlediğimizde Batı'nın yazınsal temelde eleştirel ve analitik, Doğu'nun ise sözel pratiğe dayalı kültüre sahip olduğu söylenebilir. Batı, kendi kültürünü sistematik bir şekilde bilgi ve düşünce noktasında rasyonalist bir felsefeyle 18. yy'dan sonra gelişen endüstri çağı ile kayıt altına almıştır. Bunun yanında aydınlanma çağı ile birlikte insan kendi sanatını bilinçli bir şekilde üretmiş ve kendine dönük eleştirel bir düşünce tarzı geliştirmiştir. Diğer yandan buna bağlı olarak Doğu kültüründe insan, kendine ait eleştirel bir tavır geliştirememiş olsa da yaşamış olduğu dünya ile kendini sürekli bir şekilde konumlandırma ve sorgulama uğraşı içerisinde bulmuştur. Bu tavır her ne kadar eleştirel olmasa da kendi iç dinamikleri doğrultusunda dünyaya ve mutlak gerçeğe karşı muğlak bir konum ortaya çıkarmıştır. Doğu kültürüne ait sanat anlayışı da yine bu ekseninde gelişim göstermiş ve gerçeğin sürekli bir şekilde yer değiştirmesinden kaynaklı olarak dinamik bir yapıya sahip olmuştur. Bu yüzden Doğu sanatına ait örnekler ilk izlenimde gerçekçi bir izlenimden daha çok ipucu niteliğindeki betimlemelerle yapıtın arka yapısında düşünsel bir zeminde ortaya çıkmaktadır.

Bu bağlamda araştırmanın ana konusu olan Anish Kapoor'un eserlerine bakıldığında ise her ne kadar Batı sanatı üretim tekniklerine ve sunum pratiklerine sahip olmuş olsa da içerisinde barındırmış olduğu Doğu kültürü ilişkisinden dolayı ilk izlenimde gerçekçi bir anlam ortaya çıkartılamamaktadır. Anish Kapoor melez kimliği doğrultusunda doğulu tavrını batı üslubuyla sentezleyen ve eserlerini biçim, renk, malzeme kullanımı ile sınırlandırmayan bir sanatçıdır. Çalışmalarında malzeme ile bütünleşen salt renk kullanımı ile seyircinin bilinçaltına göndermelerde bulunarak eser ve algılayıcı arasında organik bir bağ kurmaktadır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı Doğu düşüncesi ve estetiğinin Batı sanatına olan etkisini, Anish Kapoor'un çalışmalarında Budizm, Zen Budizmi ve İslami düşünceler ışığında analiz etmektir. Bu doğrultuda bahsedilen dinlerin felsefi

ve estetik açıdan sanatçının çalışmalarına nasıl tezahür ettiği araştırmada detaylı şekilde incelenmiştir.

1. Kültürlerarası Diyalogta Farklı Malzeme Kullanımı

Kapoor'un eserlerinde tecrübe ile bağdaştırdığı inanç kavramı bariz bir şekilde algılanmakta ve çalışmalarındaki biçimlendirmelerin yönünü tayin etmektedir. Eserlerinin genelinde ne Doğu ne de Batı tam olarak merkezdedir, ancak bu iki kültürün ustaca harmanlanması onun eserlerini farklı ve biricik kılmaktadır. Budist felsefesinin etkilerinin görüldüğü çalışmalarında izleyici esere ilişkin bitmemişlik hissine kapılmakta ve bu bağlamda içsel olarak eseri tamamlama isteği yaşamaktadır.



Görsel 1. Anish Kapoor, Kırmızı'nın Samimi Bir Parçasını Yansıtmı, 1981, Karışık Teknik ve Pigment, 200cm x 800cm x 800cm, Sanatçının Stüdyosu, London

Anish Kapoor'un, 'Kırmızı'nın Samimi Bir Parçasını Yansıtmı' (Görsel 1) adlı enstalasyon çalışmasında zeminde gruplanmış beş heykeli yaratmak için ham kırmızı, arı pigmentte sarı, tahta ve alçı kaplama kullanmıştır. Geometrik, oval, eğimli ve keskin yüzeyler zemindeki pudralı pigment yüzeyine dağıtılmıştır (Bracewell ve Renton, 2011: 12). Kapoor eserlerinde ana renkleri sıklıkla kullanarak rengi başlı başına sanatın sınırlarını genişleten bir ifade aracı olarak öne sürmektedir. Enstalasyonu oluşturan düzen duvarda kullanılan beyaz yüzeyler sayesinde biomorfik formların ön plana çıkmasına yardımcı olmakta ve böylelikle izleyici eserle karşılaştığında, zihnindeki karmaşıklıktan sıyrılarak var oluş kavramı üzerinde yoğunlaşmaktadır.

Çalışmalarındaki renkleri doğal ve en yalın haliyle kullanan sanatçı, izleyicide gizem duygusunu ön plana çıkartma amacındadır. Renk seçiminde de

simgesel bir yaklaşım sergilemektedir. Kapoor özellikle sarı rengi kullanarak kırmızı rengi vurgulamakta ve bu şekilde tutkuyu çağrıştırmaktadır. Zihinsel bir süreç içerisinde zuhur eden bu renklerden özellikle kırmızı renk bir düşün içerisinde imajı yaratmakta ve adeta bir kurban ritüelini anımsatmaktadır (Ötgün, 2009: 64).

Kapoor'un 'Kırmızı'nın Samimi Bir Parçasını Yansıtma' adlı düzenlemesine baktığımızda şekiller pudra ile kaplı olduklarından, seyirciyi bunların kırılganlıkları sebebiyle materyallin ne olduğuna ilişkin sorgulamaya zorlar. 1990'da Interview dergisine konuşan Kapoor pigmenti "inanılmaz materyalliği ile rengin en ham formu" şeklinde tanımlamıştır (Brown, 1996: 152). Anish Kapoor atölyesinde çalışırken okulda öğrendiklerini bir kenara bırakarak öğrenmeye değil öğrendiklerini unutmaya gittiğini vurgulayarak boş bir zihin durumu oluşturmuştur. 2009 yılında Kapoor'un materyallik ile ilgili erken dönem çalışmalarından olan 'Kırmızı'nın Samimi Bir Parçasını Yansıtma' adlı eserinde Mushin kavramı üzerine yoğunlaşmaktadır. Mushin kavramı ise bir kişinin bilinçli olarak değil de basitçe tecrübe ederek ulaşabileceği bir mest olma hali olarak tanımlanabilir.

Bu noktada, Anish Kapoor'un pigment ile yaptığı, 'Kırmızı'nın Samimi Bir Parçasını Yansıtma' adlı çalışma Hintliler tarafından doğa ile birlikte yaratılış gücünün zirveye çıktığı ve üretimin temsil edildiği Holi bayramı ile ilişkilendirilebilir (Arslan, 2014: 182).

Kapoor'un çalışmalarında oluşturduğu iç ve dışbükey formlar yalnızca zihin ardında gizli kalan bir gizem yaratmamakta aynı zamanda da bu gizemi dışı vurarak yaşadığımız dünyayı izleyiciye bir metafor olarak sunmaktadır. Sanatçı, seyirci ile eser arasında o anda bağ kurarak orada olma hissi ve bilinci yaratmayı amaçlamaktadır (Antmen, 2013: 92). Kapoor'a göre (Foreman ve Winston, 2008: 33) saf pigmentin bir ifade gerektirmeyen, tekil ve saf hali izleyicide yüksek bir farkındalık hali uyandırmaktadır. Renkli pigmentler ile nesnelere üzerinde oluşturulan yanıltıcı optik yoğunluk ise seyircide nesnelere doğrudan algılamasını sağlamaktadır. Kapoor kariyeri boyunca yalnızca pigmentin özelliklerini değil boşluğu ve aynı zamanda madde ve madde olmayı keşfederek eserlerinde kullanmasıyla ön plana çıkmaktadır.

Kapoor'un yaratmış olduğu eserlerdeki uzam hakkında "göze görüldüğünden daha büyük" şeklinde konuşmuştur. Bu ifadesini doğrularcasına Kapoor'un oluşturduğu nesnelere, nitelikleri ile birlikte izleyicide uzayda kapladığı yer bakımından göze görüldüğünden daha büyük gelmektedir. Bu devasallık karşısında akıllara şu soru gelmektedir, bizi etkileyen yaratılan form mu, yoksa o devasallık mı? Aslında Kapoor'un

yaratmış olduğu eserlerin büyüklüğü ile etki yaratmak istediği bir gerçektir. Sanatçı çağdaş bir üslupla tabuları yıkarak eserlerinde izleyicinin bilincine dokunup onlarda şaşkınlık ve merak uyandıran çalışmalar ortaya çıkarmayı hedeflemiştir.

Kapoor uzam hakkında: yüzeyin derin bir kara delik içerisinde ani kayboluşu kelimenin tam anlamıyla kişinin ayakları altındaki zemini kaydırır; vücut kontrolünü ve yoğunluğunu kaybeder; ufuksuz ve yersiz bir konumda göz gezinir. Esere doğru attığımız her adım bizi hareketli zemine yerleştirir; her seferinde bakışlarımız bir çerçeve içinde askıya alınır, bir dudak, gölge çizgisinin hemen üzerindeki hoş bir parlaklık ve sonra bütün görüntü kaybolur, bir vertigo hali. Bu sahipsiz ya da 'negatif' uzamın sağlayabileceğinden daha aşırı ve daha keşifsel bir boşluktur (Kapoor, Bhabha ve Tazzi, 1998: 24) ifadesini kullanmıştır.

Kapoor çalışmalarının birçoğunda tüm kullanım haklarının kendine ait olduğu dünyanın en siyah rengi olan Vantablack'i kullanmıştır. 2014 yılında İngiltere kökenli Surrey nanoteknoloji şirketi tarafından icat edilen, ışığın yalnızca % 0.035 oranında geri yansıtan ve sonsuz bir boşluk hissi uyandıran Vantablack, kara deliklerden sonra en karanlık madde olarak bilinmektedir. Vantablack ne tür bir zemin üzerine sürülürse sürülsün, sonsuzluk ve derinlik hissini hiçbir boyut algısı oluşturmadığı bir görsellikte kendini sergilemektedir. İşte bu vertigo hali de boyanın yaratmış olduğu eşsiz derinlik algısından kaynaklanmaktadır (Hammoudi'den Akt., Bingöl ve Çevik: 55-56). Sanatçının Vantablack rengi kullanarak yapmış olduğu çalışmalar izleyicide derin bir boşluk veya yokluk hissini uyandırmaktadır. Bu eser ve izleyici etkileşimi aslında sanatçının Doğu inançlarında sıkça karşımıza çıkan varlık ve yokluk kavramları ile örtüşmektedir. Bir şeyin var olabilmesi yokluğu ile mümkündür felsefesi ile hareket eden bu tür çalışmalar Kapoor'un işlerinde daha çok yokluğun betimlenmesi olarak karşımıza çıkmaktadır.



Görsel 2. Anish Kapoor, Araf'a Düşüş (Descent into Limbo), 1992, Beton ve Dış Cephe Sıvası, 600 x 600 x 600 cm

2. Boşlukta Kaybolan Pigment Yüzeyler

Tarihin izlerini taşıyan binlerce yıllık geçmişse sahip olan antik taşlar, Anish Kapoor'un taş heykellerinin kökenini oluşturmaktadır. 1980'lerin sonunda Kapoor ocak taşı mermer, kaymaktaşı, oniks, granit, kum taşı ve kayaları kullanarak oyuk, gedik ve çukurlarla biçimlendirdiği çalışmalara başlamıştır. Kapoor, bu çalışmalarında düalisttik bir bakış açısıyla madde ve madde olmayan, yer ve gök, karanlık ve aydınlık gibi kavramları irdelediği anlaşılmaktadır.

Kapoor'un düalizm hakkındaki görüşleri şu şekildedir: "Bildiğim en yaratıcı kelime bilmiyorumdur. Eğer biliyorsam ortada bir arzu ve bir sanat yoktur çünkü bilmek sonlu ve yanlıştır. Bilmemek ve arzulamak sonsuz ve doğrunun açığa çıkarılmış halidir. Arzulamak sanattır." (Kapoor vd., 1998: 29).



Görsel 3. Takashi Murakami, Zen Çemberi (Enso), 2016, Ofset Baskı, 172.7 x 172.7 cm

Bu açıklama ile Kapoor'un Budist felsefeye ait olan yarım bırakılma, bilinçli bir şekilde tamamlanma kavramını anladığını ve bunu çalışmalarında temel bir öge olarak faydalandığını düşündürmektedir. Budist tamamlanmamışlık kavramı Budizm ve Zen Budizm'i açısından da incelenmesi gereken bir kavramdır. Zen budizm'inde tamamlanmamışlık dediğimizde ilk aklımıza gelen kavram ve sembol Enso'dur. Japonca'da "çember" anlamına gelen Enso, Zen çemberi ya da aydınlanma çemberi olarak da bilinir. Zen Budizm'inde Enso çemberi iki ortak şekil ile bilinir. İlki yaşamın tümünü ve deneyimlerini temsil eden kapalı bir çemberin fırça darbesi, ikincisi ise küçük bir boşlukla oluşturulmuş birbirine bağlanmayan fırça vuruşudur. İkinci çember yaratmış olduğu boşlukla Budist tamamlanmamışlığı simgeler. Bu

sembol ilk etapta her ne kadar "eksik kalmak" gibi düşünülse de aslında öyle değildir. Zen Budizm'inde varılacak hiçbir yerin, ulaşılabilecek hiçbir şeyin olmadığına yapılan göndermedir. Çünkü tek varılacak yer ve şey akıldır. Kapoor tamamlanmamışlık kavramı ile eserlerindeki bitmemişliği izleyicinin zihninde canlandırdıkları ile tamamlamaktadır.



Görsel 4. Anish Kapoor, Kahin (Oracle), 1990 (Kumtaşı ve pigment), 157x 170x 170 cm

Kapoor, Bhabba (1993) ile yapmış olduğu bir sohbette "Taşın biçim alması sanki taş ocağında gibi olmalı. Yani bir müdahale olmaksızın. Bu yüzden eli reddedip, jestin ötesine geçmek istiyorum." ifadesinde bulunmuştur. Çünkü Kapoor'a göre her taşın kendine göre bir hikayesi vardır. Heykellerini hatırlanmayacak kadar eski çağlarda var olan ana kayalardan tutup çıkartan Kapoor, eserlerinde hiçbir şekilde taşın özünü kaybetmesine müsaade etmemektedir.

Kapoor'un 1989 senesinde kum taşı ile yapmış olduğu "Havva Değil" (Not Eve), "Adem" (Adam) ve "Oracle" (Kahin) adlı çalışmaları sanatçının en dikkat çekici eserleri arasında gelmektedir. Kahin, pigmentli dikdörtgen bir bölge içeren ve yaklaşık olarak 1.70 cm uzunluğunda olan tek bir kum taşı bloğunu içerir. Taş çalışmalarının her biri ayrı bir bireysel anlam içerirken, kullandığı malzemeler çağdaş görünüp aynı zamanda da tarih öncesi devirlere atıf yapan özelliktedir. Kapoor'un yapmış olduğu taş çalışmaları taşın özünü kaybetmeme içsel olarak benzersizliğini koruma prensibiyle oluşmaktadır. O'nun oluşturduğu taş sütunlar aynı Kahin eserindeki gibi arkeolojik, mistik ve manevi bir hava içerirken aynı zamanda da endüstriyel

bir hisse sahip çalışmalarıdır. Kahin eserinde doğal taş bloğun bir yüzüne sürülen pigmentli yüzey, izleyiciyi karanlığın içerisine çekerek bilinmeyen bir duyguyla bir başka evrene geçiş hissi yaratır. Böylelikle seyirci karşılaşılan tedirginlikle kendini sorgulama durumuna geçer. Kapoor'un pigment parçalarına benzer olarak çalışmayı formun ötesine taşıyarak ve galeri uzamının ötesinde bir uzamda mekan ve mevcudiyet hissini ima ederek dışavurum kavramını geliştirir. Kum taşının kullanımı doğadaki evrensel güçleri çağırır ve sonsuzluğun ötesinde bir var oluşa vurgu yapar. Kapoor taş üzerine sürdüğü pigment ile yaratmış olduğu boşluk hissini maddenin ötesine taşıdığını şu sözlerle ifade eder:

Benim için maddeyi farklı bir şekilde yorumlamama vesile olan an, 'olmayan nesne' düşüncesidir, ya da benim tanımladığım şekliyle 'yok-nesne'. Kişi, her fiziki nesnenin bir fiziki olmayan ya da paralel nesnesi olduğunu söyleyebilir. Bu, kulağa geldiği kadar karmaşık değildir. Özünde, nesnelere fiziksel bir madde ya da materyalden yapıyorum ve aslında yapay bir fiziki his yaratan pudra ve pigment ile yer yer kaplıyorum... (Heirston, 2016).

"Oracle" (Kâhin) adlı çalışmasında sanatçı, taşın yüzeyinin koyu bir uzam içerisine kaybolmasını sağlayarak, maddesellik ve maddesellik dışı üzerine göndermeler yapar (Brown, 1996: 152) ve bu şekilde budist boşluk nosyonunun altını çizer (Baas ve Jacob, 2004: 72). Kapoor bir röportajda çalışmalarında kullandığı pigment, taş gibi malzemeler ile yarattığı işlerde mesaj kaygısından ziyade maddenin ruhaniliğinden bahsederek asıl amacını şu şekilde ifade eder:

Maddeyle karşı karşıya gelirsiniz. Yeniden oluşan ve geri gelen-, sizin hiçbir etkinizin olamayacağı entelektüel, şiiysel ve ruhani maddeyle karşı karşıya gelirsiniz. O oradadır ve sonra yine oradadır. Bu derin bir şeydir, belki de asıl içeriktir. Bu en azından benim ilgilendiğim sanatçının çalıştığı şeydir. Bence bu derin içerik, benim bildiğim ve olduğumu düşündüğümde daha fazlasıdır. Bir sanatçı, yaratıcı hayati içinde en azından bir defa bu ana sahip olur ya da daha fazla... (Heirston, 2016).

3. Karanlığın İçerisinden Doğan Formlar

'Varlık' kavramı bilimlerin hep var olanın bir parçası ile uğraşma noktasında birçok sorusundan önce gelir. Ancak bilimlerin varlığın ne olduğu ve nasıl, ne şekilde var olduğuyla ilgilenmez. Yalnız bilimlerin 'varlığı' bir sorun olarak algılamamaları günlük hayattaki her nesnenin de var olduğu anlamına gelmez. Batı felsefesinde Thales, Heraklitos, Pythagoras, Demokritos gibi ilk filozoflar neyin gerçekten var olduğuna dair araştırmalar yapmışlardır.

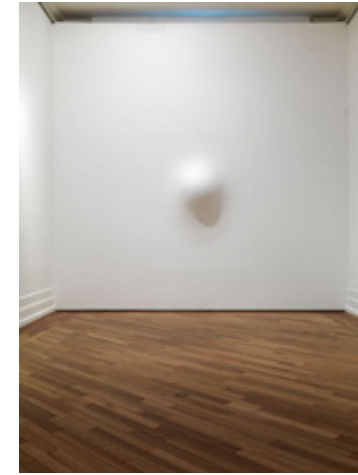
Varlık felsefesinin önemli düşünürlerinden biri olan Parmenides:

Üzerinde konuşulacak bir tek yol var, o da var olan: Bu yol üzerinde ise, var olanın varlığa gelmediğini (yaratılmadığını, doğmadığını) ve yok olamayacağını (ortadan kalkamayacağını), gösteren pek çok veri (gösterge) var; çünkü o hem bütün hem devindirilmmez hem de tamamlanmıştır. O, ne herhangi bir geçmiş zamanda vardı, ne de ileride var olacaktır; çünkü o yalnızca şimdi, bir anda, bütünüyle, bir ve sürekli (kesintisiz) görüşü ile var (Denkel ve Kranz'dan Akt., Özcan, 2009: 117).

İfadesiyle var olmanın söz konusu olmayacağını, varlığın bir bütün olduğunu ve sonradan yok olamayacağını dile getirmektedir.

Hint felsefesinde ise yazılan Veda'lardan hareketle bu evrenin varlık özelliği olmadığı yani "Tanrı ve insanların yokluğunda bu evrende ne vardı? Sorusuna Ridvedalar'da: "Evren var olmazdan önce ne var olan ve ne de yok olan, yani varlık ile yokluk arasında bir şeyin bulunması gerekir. Bu ne var ve ne de yok olan şeyin yaratıcı bir güç olması gerekir." yanıtı verilmiştir (Aster, 2000: 53). Parmenides var olanın varlığından bahsederken Hint felsefesinde kimi çevreler tam tersini ifade ederek yokluğun varlığından bahsetmektedir. Anish Kapoor, 90'lı yılların başında belki de hem yaşadığı hem de doğduğu kültürün düşüncelerinden hareketle çalışmalarında kullandığı kavramlara ek olarak 'varlık ve yokluk' kavramlarına olan ilgisini ve eserlerine taşıdığı dualiteyi bu felsefeler ışığında keşfetmiştir.

Kapoor'un çalışmalarının çoğu hiçliğe doğru yok olsa da 1992 yılında yapmış olduğu "Ben Hamileyken" adlı çalışması onun uzam ve dışbükey formları nasıl çarpıcı bir şekilde kullandığının örneğini taşır. Sanatçı bu çalışmasında eserin adından da anlaşılacağı gibi erkek bedenini bir kadınınkine bağlamaktadır (Kapoor, Bhabha, Loisy ve Locke, 2009: 4).



Görsel 5. Anish Kapoor, Ben Hamileyken, 1992, (Fiberglas, Ahşap ve Boya)

Böylece Oracle çalışmasındaki aynı konsept geçerlidir. Sanat eseri 'eve gidiş'i ya da rahime geri dönüşü ima edebilir. Kapoor'un birçok çalışmasında uzam ile birlikte üretilen boşluk, bu çalışmada boşaltmak ve doldurmanın düalizmine işaret ederek ve izleyiciyi bütünlüğü ya da tamamlanmışlığı tecrübe etmesi için bu iki bölümün ötesindeki bir uzama taşıyarak bir doluluğu dışavurur (Kapoor vd., 2009: 67).

"Ben hamileyken" adlı eser Kapoor'un kariyerinde yeni bir enerji ile ortaya çıkmaya başladığı ve yeni bir oluş hissine sahip olduğu sürecin başlangıcı mahiyetindedir. 1990-2000 yılları arasındaki eserlerindeki dil eril bir enerjiden dişil bir enerjiye geçmektedir. Bu üslup ise daha pürüzsüz, beyaz, soğuk, oval şekiller ve gölgelerle karakterize edilmektedir (Bracewell ve Renton, 2011: 17). Kapoor'un içi oyuk ve karanlık şekilde ele aldığı formlar genellikle Hint kültürüne ait göndermeler içermektedir. Eserdeki oyuk ve onu çevreleyen dikdörtgen Hint Hindu tapınaklarında ki tanrıların bulunduğu kutsal iç mekanları anımsatmaktadır.

Kapoor'un bu dönemdeki sanat eserleri daha yumuşak ve daha femindedir. "Ben hamileyken", doğada sıklıkla genişleyen bir kabuk ya da büyüyen bir göbük formunda var olan yeniden üretim ve doğumu duvardaki şişkinlik vasıtasıyla ima etmektedir. Üretim ve yeniden üretimin sınırsız süreci, bu sanat eserinde gerilimin büyüüp sonra da kendi biricik enerji harmanını içeren ve doğum ya da yeniden doğum döngüsünü devam ettiren bir hayat patlamasıyla salıverilmesi olarak ifade edilebilir (Baume, 2008: 126).

Ben hamileyken çalışması Kapoor'un aynı malzeme, doku ve rengin uygulanmasıyla dış bükey formun iç bükey formun tamamıyla beyaz duvar içerisinde birbirine karışıp kaybolarak yarattığı eserdir. Kapoor'un ince zekasıyla formu ters yüz ettiği bu çalışma duvarın ardından dışarı çıkmayı bekleyen bir şişlik hissi yaratır. Kullanılan malzemenin yarattığı müthiş pürüzsüz yüzey sayesinde izleyici görüntüyü bir araya gelen yüzey ve form arasındaki ikili birlik duygusu ya da başka formların birbirine uydurulması şeklinde algılar. Sanatçı bu şekilde şimdi ve şimdi olmayanı eş zamanlı olarak yansıttığı bir form oluşturmayı başarmıştır.

4. Gökyüzündeki Uzamı Yeryüzüne Yansıtan Ayna

Anish Kapoor'un "Bulut kapısı" (2004-2006) adlı eseri şehri saran yansıtıcı özelliğiyle Chicago, Milenium Park'taki AT&T Plaza'da duygusal formuyla ilgi çekici bir öge olarak yerini almaktadır. Sanatçının bu dönemdeki çalışmaları konumlandığı noktada çevresindeki uzamı ve yansımaları bükerek böylelikle izleyici farklı açılardan bulunduğu eserle merak uyandıran bir perspektifte karşılaşılarak tecrübe edinir. Bulut kapısı 110 tonluk kütlesi ile

hiçbir deformasyon olmadan plazma teknolojisi kullanılarak elle sarılmış ve cilalanmış paslanmaz çelikten 169 levhadan oluşur (Foreman ve Winston, 2008: 91). Kapoor paslanmaz çeliğin aksettiren özelliğini etkili bir biçimde kullanarak iki eşeyli bir form oluşturmuş ve sınırsız bir eser ortaya çıkararak fizikötesine atıfta bulunmuştur.



Görsel 6: Anish Kapoor, Bulut Kapısı, 2004-2006 Paslanmaz çelik, 1000 x 1300 x 2000 cm, Chicago

"Bulut Kapısı" adlı çalışmada yer alan iç bükey ve dış bükeyler iki zıt yönü göstermekte olup mekânı yadsımakta, ayna görünümünde olan çelik levhalar ise yansıttıkları görüntüler ile ise izleyici ve mekânı kucaklamaktadır. Bükülmüş görüntü yukarı ya da aşağı ve içerisi ya da dışarı gibi tanımlara meydan okur ve düalizm'in bu formlarını eritir. Böylece denilebilir ki gerçek gibi görünen sadece bir yanılsamadır çünkü Kapoor düalizm dışının fiziksel tecessümünü sunar.

Sınırlar açık şekilde tanımlandığında şekiller daha kolay anlaşılır, oysa ki, kötü tanımlanmış kenarlar genellikle karmaşık ve tekdüze bir seyire yol açar. Şekil kenarları üç boyutlu yüzeyin üzerinde ve çevresinde dolaşan gözün kılavuzlarıdır ve bütün yapının deneyimlenmesi arzusu yaratırlar. Ancak, görünen şekil izleyicinin konumuna bağlıdır. Bakış açısındaki küçük bir değişiklik şeklin ve konturların algılanışını da değiştirebilir (Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone, ve Cayton, 2015: 146).

Burada üç boyutlu bir çalışmanın temel konturunun ya da silüet şeklinin tek kompozisyonda görülen dış sınırlar olduğu belirtilmekle birlikte ikinci konturların ana konturların farklı yönlerinden geçen şekil kenarları ya da yüzeylere tekabül ettiğine işaret ediliyor. Bununla birlikte özellikle Anish Kapoor'un "Bulut Kapısı" adlı çalışmasında ikinci konturların ihmal edilerek üç boyutlu bir eser üretildiğinden bahsedilmektedir. Yani kompozisyondaki kontur ya da sınır başka şekil veya formların kenarlarıyla bir bağlantıya

temas edebilir, bir nevi atektonik gibi eserler göz hareketinde uzak şekillerin çizgilerini toplayarak biliçaltında belirli bir alana doğru iter. Yakında olmayan formların benzerlikleri birleşerek ilginç görüntüler ortaya çıkar (Ocvirk vd., 2015: 146).

Anish Kapoor Bulut Kapısı ve diğer ayna konseptli çalışmalarında yalnızca içinde bulunduğumuz mekânı yansıtmaz aynı zamanda izleyicilere bir mekân yansımaları yaşatır. Oluşturduğu form ile toplumun içinde bulunduğu farkındalık dışı yaşam örgüsünü Platonvari bir mağara alegorisi ile izleyicinin dikkatini üzerine çeker. Yüzeyde oluşan soyut görüntü dünyayı bir tableau vivant (canlı tablo) şeklinde yansıtır. Bu da gündelik yaşamda farkına varamadığımız ve sürekli bir koşuşturma içerisinde olduğumuz sonsuz başka mekanları ifade eder, tıpkı Kapoor'un Ben Hamileyken eserindeki oyuk olan ve buna benzer diğer eserleri gibi (Antmen, 2013: 95).

Bulut Kapısı, Hint kültüründe en eski düalizm varlıklarından olan kadın ve erkeği aynı formda birleştiren Yoni ve Lingam sembolüne atıfta bulunduğu söylenebilir. Kâinatın oluşumunda iki temel güç olarak ifade edilen Yoni ve Lingam, Bulut Kapısı adlı çalışmada dişil-eril, dış bükey-iç bükey formları bütünleştirerek vermiştir. Dış bükey olan yapı bize erkeği, iç bükey form ise kadını düşünmemizi sağlar (Sağlam, 2017: 2891). Kapoor yapmış olduğu çalışmalarla ilgili olarak maddesizliğe şu şekilde değinilir. "Benim çalışmalarım maddesizliğe ulaşmak ile ilgilidir. Bir sanatçı olarak benim için sorulmuş en önemli sorulardan biri nesnenin durumu, nesnenin belirsizliği sorunudur" (Brown, 1996: 152).

Kapoor'un yansıtıcı yüzeyler kullanarak yarattığı çalışmalarda yaşamın devam etmesini vurgulamakta, ayrıca kendiliğinden oluşan formlar ile doğanın ve dünyanın eserde dışa vurumu sağlanmaktadır. Yansıyan sabit ve devinim içerisinde olan formların uyumu, eseri her defasında yenilenebilir bir anlatım aracına dönüştürmektedir. Çalışmalarında herhangi bir mesaj kaygısı gütmeyişini her fırsatta dile getiren Kapoor, izleyicinin eseriyle bütünleşerek ifade bulmasını amaçlamaktadır. Böylelikle izleyici, Kapoor'un yarattığı devasa ve iddialı çalışmalarıyla sanatçı tarafından yönlendirilmeden fiziksel olanın ötesinde uzamla arasında teslimiyet nesnelere ya da mecralarına geçtiği düşünülebilir.

Kapoor'un Bulut kapısı ve diğer çalışmaları yalnızca estetik ile bağlantılı değildir. O'nun eserleri kullandığı materyal ve yapı bakımından ilişkilendirildiğinde kafa karıştırıcı gibi gözükse de aslında eserlerin nihai sunumuna bakıldığında bu karışıklık çok basit şekil ve formlarla oluşturularak minimalist bir sunum ortaya konulmaktadır. Bu noktada Zen estetiğinde Japonca bir kavram olan 'shibui' ön plana çıkmaktadır. Bu

terim belirgin bir güzellik duygusu, abartısız ve iyi yapılmış, zarif ama güzel görünmeyen süs ve gösterişin aksi olarak tanımlanır. Shibui, bir zarafet ve incelik duygusu oluşturmakla beraber basit bir karmaşıklık, doğal kusuru ve tevazuyu ön plana çıkartmaktadır. Shibui, hilenin eksikliği ya da süsün yokluğudur, shibui'nin doğa üzerindeki doğru yansıması, izleyicinin estetiği öneri ya da oyalanma yoluyla değil de doğal güzelliğin yansıması ve takdiri yoluyla tecrübe etmesini sağladığı için aydınlanma meydana getirmektedir (Graham, 2014: 16-19).

Kapoor'un kamusal sanat eserleri, ölçekleri ve antropomorfik formları nedeniyle binlerce ziyaretçi çekmektedir. Bulut kapısı, yansımanın ikili bir yansıma durumuna izin verdiği ve çoklu tecrübe seviyeleri sunduğundan Indra'nın ağını yansıtmaktadır. Tanrı'nın yeryüzünü aydınlatan yüce ışığı her kristal boncuğun içerisinde aydınlatır. Kristal bocukların her biri yalnızca ağıdaki kristallerden yayılan ışığı değil tüm evren boyunca her bir yansımanın her bir yansımasını da yansıtır. Bu ağın düzeninde yalnızca tek bir inciyle yüzleşmek bile diğer tüm incilerin bireye aksetmesiyle sonuçlanır. Her düğümdeki inci, diğer bütün incilerdeki niteliklerini yansıtır ve bu da gerçek değil, sadece gerçeğin yansımasıdır (Öngören, 2018: 201).

5. Kendini Üreten Nesne Svayambh

Kapoor bir görüşmede "Svayambh" adlı eser hakkında formun kendisinde ısrar ettiğini dile getirmektedir. Bu söylemiyle Kapoor aslında kendini üreten nesne arayışla bu çalışmasını biçimlendirmektedir. Svayambh kavramı bir şeyi yapmaktan ya da bir sonucu zorlamaktan ziyade bir şeyin olmasına izin veren anlamına gelmektedir. Sanskritçe'den çevrildiğinde ise anlamı "insan eliyle üretilmeyen, kendiliğinden oluşan tanrı imajları/görüntüleri." (Gül, 2018). Ya da Kapoor'un isimlendirdiği şekliyle "oto nesne" Svayambh adlı çalışmasında oldukça belirgindir. Kapoor'a göre Svayambh ve diğer çalışmalarında olduğu gibi (Kapoor vd., 2009: 172) basitliği karmaşıklıkla uyumlaştırıp maddeselliği maddesizlikle zıtlştırırken, O'nun, sanatçının elinin mevcut olmadığı ya da ilişkisiz olduğu bir bölgeye girmesine olanak sağlamıştır.

"Svayambh" Nantes Musée des Beaux-Arts için yaratılmış ve daha sonra Münih'te Haus der Kunst için sahaya özgü kurulum ile uyarlanmıştır. Esere ilk bakıldığında galeri salonları arasında asılı duran dev yollar boyunca neredeyse ayrılmaz bir hızla süren sekiz tonluk bir balmumu bloğu göze çarpmaktadır. Kemer altlarını oluşturan boşluklar adeta bir yol üzerinde kaba kuvvetle ilerleyen kırmızı bal mumu bloğuna şekli veren kalıbı olurken, bir taraftan da hareketi kaydeder. Yani Nantes'teki 19. yüzyıl neo-klasik binasında kemerlerin eğriliğini alır ve daha sonra mimariye kırmızı lekeler

bırakır. Eser, sergi alanı ve izleyici arasında bir gerilim yaratırken, mekan ve izleyici arasında ise organik bir iletişim ağı kurmaktadır. Kapoor'un bu tür çalışmalarında daha üst seviyede mental aktiviteyi tetiklemek için eser ve izleyici arasında düzenlemeler ve tasarımlar yaptığı görülmektedir.



Görsel 7. Anish Kapoor, Svayambh, 2007, Balmumu ve yağlı boya, Değişken boyutlarda, Musée des Beaux-Arts, Nantes.

Kapoor'un sanat ile teknolojiyi bağdaştırdığı ve sanatı yenilikçi bir üslupta deneyelliği ön plana çıkararak adeta bir mühendis edasında oluşturduğu düşünülebilir. Svayambh'da Kapoor, izleyiciyi fiziksel dünyanın ötesindeki bir uzama taşır. Açıkça feminen bir özellik gösteren "Ben hamileyken" adlı eserindeki gibi önceki sanat çalışmalarının aksine kan kırmızısı çalışmasının bir cinsiyeti yoktur ve kişinin fiziksel uzamın ötesindeki bir uzama seyahati üstlenebilmesi için içerisinden çıkması gereken fiziksel uzamı temsil ettiği dereceye kadar fizikseldir. Kapoor'un mekâna ilişkin bu tür düzenlemeleri Doğu inançlarının çoğunda var olan öteki dünya inancını yansıtmaktadır. Çünkü sanatçı izleyicide yaşamakta olduğumuz evrenden daha çok metafiziksel bir zeminde şekillenen ve ölümden sonraki yaşanılacağına inanılan öteki dünyayı sunmak istemektedir.

6. İslamik Ayna

"İslamik Ayna" çapı 249,6 çapı ile iç bükey bir aynadır. Toplam 4437 adet parlatılmış paslanmaz çelikten 2241 sekizgen, 2169 kareden ve altıgenlerden oluşmaktadır. Altıgenler, her biri farklı boyutlarda olmak üzere, ayna parlaklığına getirilmiş paslanmaz çeliklerdir. Bunlar, Kapoor'un 2007'de başlattığı devam eden bir grup çalışmanın üretimini yan

ürünleridir. Kapoor'un bu tür çalışmalarının başlangıç noktası basit, ancak özü itibarıyla karmaşık ve çelişkilidir. İçbükey formdaki optikler görüntüyü tersine çevirirken algılayıcıda düz bir aynaya bakarken yaşamış olduğu deneyimi de altüst ediyordu.



Görsel 7. Anish Kapoor, Svayambh, 2007, Balmumu ve yağlı boya, Değişken boyutlarda, Musée des Beaux-Arts, Nantes.

"İslamik Ayna" adlı izleyicide uyandırmış olduğu etki büyüleyicidir. Yapay bir malzeme ile adeta doğadan bir kesit elde edilmiştir. İlk izlenimde çanak anten görüntüsünü akla getiren bu eser, daha yakından incelendiğinde kusursuz bir şekilde kesilmiş elmas parçalarının bir araya getirilerek bir sineğin gözünün mercek altında büyültmüş bir halini anımsatmaktadır. Bu tür çağrışımlar eser ve izleyici arasındaki diyalogu sürekli olarak bir döngüye sokmakta olup, pasif olan izleyici aktif hale getirmektedir. Bunun yanında eser yalnızca görsel duyulara hitap etmemektedir, etrafındaki sesleri bünyesinde toplayarak yansıması bakımında işitsel duyulara da hitap etmektedir. İlk bakışta tahmin edilemeyen pek çok özelliği bünyesinde toplayan bu eser, doğunun otantik havasını yansıtarak her bir izleyici hayrete düşürmektedir.

Eserin sergilendiği Santa Clara Manastırı, Murcia şehrinde sembolik bir konumdadır. İslami temellerle inşa edilen manastır daha sonra Hristiyanlar tarafından yapılan tadilatlar sonucunda 2003 yılında güney kanadını bir müzeye dönüştüren çağdaş restorasyonlarla birlikte varlığını sürdürmektedir. Manastır günümüzde rahibelerin kullandığı özel alan ve kamu alanı olarak kullanımına devam etmektedir. 13. yy' a ait bu İslami kalıntı boyuna

havuzlu bir avlu ve dört küçük bahçe alanı ile saray mahkeme salonundan ibarettir. İslami Ayna gökyüzünü yeryüzüne getiren bir ayna gibi hareket eden, havuzun mimari elamanlarını, seyircilerini ve suyunu yansıtmaktadır (Martinez, 2008).Endülüs'ün zamanında Arapların etkisi altında bulunan bir bölge olduğu ve Anish Kapoor'un da İslami Ayna eserinin özellikle bu bölgede sergilendiği düşünüldüğünde şehrin tarihine kazınmış bir filozof Muhyiddin İbnü'l Arabi akıllara gelir. Onun ayna metaforları da Anish Kapoor'un çalışması ile bağdaştırılabilir.

"İslamik ayna" adlı çalışması düşünüldüğünde bir inanç sistemi olarak İslamiyet ve onu güzel yaşama olarak bilinen tasavvufta ayna düşüncesi vardır. Ayna gösterge olarak kılavuza, rehber, mürşide tekabül eder. Kalp aynanız ve davranışlarınız sizin rehberinizle olan senkronizasyonunuzu aynayla sembollendirir, Ayna size kendinizi en samimi bir şekilde çarpıtmadan gösteren bir araçtır. Ayna kalbınız ve kalbiniz ne durumdadır diye izleyiciye sorular açan, doğru yolu gösteren, gerekli ilacı veren, sadece maddi bir başarıya kilitlenmeyen bir kılavuzdur. Tortularından ve kirinden arınan kalp aynası nasıl beyazlaşırsa insanın da bir kılavuz aynasında hatalarını görmesi, yanlışlarından dönmesi kendi saf aynasında hoş bir seda bırakmasına yardımcıdır. Bu açıdan izleyicide bu enstalasyon düşünce gücü yüksek etkiler bırakabilir. Kalbin bir ayna olarak gösterilmesi şu şekilde bir göstergeye dönüşür:

Kalp yaratılıştan pırl pırl bir aynaya benzer. Küçük ve büyük hatalar ve günahlar sebebiyle parlaklığını kaybeden bu ayna sık sık tövbe ederek parlatılmalıdır. Seçilmiş bir insan olmasına rağmen Peygamberimiz Hz. Muhammed (sallallahu aleyhi vesellem) bile kendisinin günde yüz defa tövbe ettiğini belirtmektedir. (müslim, "zıkr", 42;buhari, "daavat",3). Böylece ümmetine de tövbenin önemini anlatmaktadır. (Durmuş, Durmuş, Demir, Aslan, Kandemir, Karatekin, Karataş, 2017,367)

Kapoor yaratmış olduğu çukur aynadan uzaklaştıkça görüntüyü ters yansıtmayı, yakınlaştıkça düz gözükmesi İbnü'l Arabi'nin şu metaforu ile açıklanabilir: "Büyük bir cisim, küçük aynada küçük görülürken uzun aynada uzun, hareketli aynada ise hareketli görünür. Bazen ayna, özel bir açıdan suretin aksini [büyük cismin küçük aynada görünmesi] veririrken, bazen suretten ortaya çıkan şeyin aynasını verir" (Ögke, 2009: 79). Ayrıca Mevlânâ'nın Mesnevi eseri incelendiğinde ayna metaforunun kainattaki insanın yekdiğeri olarak kullanıldığı görülmektedir. Mevlânâ ayna metaforuna yönelik; "Saf aynayım ben. Paslanmış, kararmış ayna değilim." demektedir. Ezeli Aşk olan Tanrının bir yansımasıdır insan (Bayraktar, 2013: 728). Kapoor, derin şekilde duygusal bir sanatçıdır. Bu duyguyu fiziksel olarak içeren aktif ve dinamik nesnelere üretmektedir. Aynanın rüzgâr ile

birleşerek çıkarttığı yontulmuş ses, "İslamik Ayna" içerisine gömülü olan duygusal tını ile seyircinin ruhunu şekillendirerek serbest bırakır.

7. Köşeye Ateş Etmek

Royal Academy'de sergilenen işler arasında başat eser olarak ön plana çıkan "Köşeye ateş etmek" Kapoor'un bir mühendis takımı ile beraber geliştirdiği bir toptan oluşmaktadır. Hava basınçlı bir kompresör, 2 metre uzunluğundaki bir topla, 11 kg ağırlığındaki bal mumu toplarını odanın karşısındaki köşeye atmaktadır. Toplamda sergi süresi boyunca 20 ton balmumu ateşlenecektir. Bir taraftaki sesli agresyon diğer taraftaki sessiz büyüme parçaya gerilim, duygusallık ve zorlayıcı bir güç vermektedir (Noever, 2009). Köşeye ateş etmek malzeme ile birlikte kendini dışavurum eylemi olarak performans haline dönüştürmektedir. Kendiliğinden ortaya çıkan görüntü sanatçının eli değmeden gerçekleştirmiş olduğu bir sanatsal eylemin sonucudur. Kapoor, bu çalışmada bir insanın kendini kişisel ifadesinin ötesine taşıyarak eserle arasında bağ kurmaya zorlamaktadır.



Görsel 9. Anish Kapoor, Köşeye Ateş Etmek, karışık teknik, ölçüler değişken, 2008-2009, Royal Academy

Sanatçı ortaya çıkan izi "dev bir mermi yarası" olarak tanımlamaktadır. Sonuç gerçekçende her bir top atışıyla gelişen ya da büyüyen manasında etobur görüntüsü vermektedir. İzleyicide bu yaraya neyin sebep olduğu, bu olaydan kimin doğrudan ya da dolaylı olarak sorumlu olduğu ve sonrasında ne olacağı gibi faktörleri düşünmeye yönlendirmektedir. Performansa bir diğer bakış ise teknisyenin topları ne amaçla fırlattığı ve sonraki topu

fırlatmaya ne zaman karar verdiğinin sorgulanmasıdır (Noever, 2009). Kapoor yapmış olduğu bu tip çalışmalarda izleyicinin bilinç altındaki kazılara ulaşmaya çalıştığını ifade ederek asıl amacını şu sözlerle ifade etmektedir:

Yıllar boyunca keşfettiğim şeylerden bir tanesi, söyleyecek çok şeyi olan sanatçıların bir sorunsal olduğudur. Esas olarak, söylenecek hiçbir şey yok. Bence bu son derece önemli. Sanat hakikati açığa çıkarır, ancak hakikatin anlamla hiçbir ilişkisi yoktur. Ancak, söyleyecek bir şey olmaması sürecinde, şeyler meydana gelir” (Heirston, 2016).

Bu noktada sanatçı her ne kadar eserlerimde mesaj verme kaygım yok dese de, çalışmanın Royal Academy'nin duvarlarını topa tuttuğunu düşündüğümüzde akıllara Britanyalıların 1919 yılında Hindistan'da yapılan sistematik Amritsar Katliamı'nı akıllara getirmektedir (Antmen, 2013).

Anish Kapoor Svayambh'daki gibi “ Köşeye ateş etmek” adlı eseri hakkında: “Sonuçta, kendim hakkında konuşuyorum ve bir boşluk olarak gördüğüm hiçbir şey yapmamak üzerine düşünüyorum ama yine de bu da bir şeydir aslında bir şey olmasa da” demektedir (Noever, 2009). Bu performansta strateji temel olarak otomatizmi devreye sokmakta ve kendi kendini gerçekleştirmesine olanak tanımaktadır. Bu bakımdan eser hiçbir şey anlatmayarak ta çok şey anlatabilmeyi mümkün kılmaktadır. Sergilendiği bağlama bağlı olarak eser her defasında anlamsal bir değişikliğe uğramakta ve sürekli bir şekilde yeni anlamları çağırıştırılmaktadır.

7. Sonuç

Kapoor, İngiliz Hintli sanatçı diye anılmakta olup Batıya ait üç boyutlu sanat eseri üretim tekniklerini yakından takip etmekte ve ustaca uygulamaktadır. Bununla birlikte konu seçiminde daha çok Doğu kültüründen ve geleneğinden yararlanmaktadır. Bu doğrultuda uzamdaki hacimle ilgilenen klasik heykelticiliğin tersine, non-figüratif ve seyircinin algıları ile şekillenen bir üslubu seçmektedir. Ayrıca düalist bir felsefeyi benimseyen sanatçı varlık ve yokluk kavramlarını eserlerine ustaca taşımaktadır. Gerçeklik kavramı batı nezdinde somut bir şeyi temsil ederken doğuda ise görünenin arkasında var olmakta ve yoklukta en az varlığın temsili kadar önem arz etmektedir. Kapoor'a göre, eserlerinde var olan yokluk hissi engin bir boşluğu temsil ederken aynı zamanda her şeyi içerir ve izleyiciyi bir geçiş yolu vasıtasıyla başka bir zihin durumuna sürüklemektedir.

Anish Kapoor'un eserleri net bir perspektifte değerlendirilmemesine rağmen minimalist ve dışa vurumcu şekilde değerlendirilebilir. Minimalist bir sanat anlayışı sanatçının eserlerinde daha çok malzeme ve teknik bağlamda ön plana çıkmaktadır. Bu yalın ve sadeleştirilmiş anlayış özünde

pek çok coğrafyanın farklı renk ve izlerini taşımakta olup batılı sanatçıların heykellerinden bariz bir şekilde ayrılmaktadır. Bu heykeller doğunun döngüsel zaman anlayışına atıfta bulunarak ebediyeti ve sürekliliği izleyiciye eş zamanlı sunmakta olup bulunduğu mekandan ve zamandan ayrılarak farklı bir deneyim hissi uyandırmaktadır. Ayrıca sanatçının eserleri Budizm, Hinduizm ve Taoizm gibi doğuya ait birçok farklı dini barındırmaktadır.

Anish Kapoor'un Hindistan'ın Mumbai kentinde doğması doğunun zengin kültürünü eserlerine taşımasına büyük bir etken olmuştur. Sanatçı, pek çok dinin ve inanın ahenkli bir şekilde yaşandığı ve adeta melez kimliğin ortaya çıkmasına vesile olan Hindistan'ın renginden, kültüründen, metaforlarından, alegorilerinden ve mitolojisinden etkili bir şekilde yararlanmışır. Özellikle heykellerinde ve enstalasyon çalışmalarında 'budist boşluk' kavramından yola çıkarak formun uzamla olan bağlantısını ustaca kullanmış ve bu vesileyle eserlere abidevi bir görüntü kazandırmıştır. Hint kültürünün dini sembollerinden biri olan Yoni ve Lingam'dan yola çıkarak oluşturduğu antropomorfik ve iki eşeyli formlar sayesinde heykellerinin fazlaca ilgi çekmiş ve dünyaca tanınırlığına katkıda bulunmuştur. Ayrıca Budizm'in ve ona dayalı diğer mezheplerinden olan mushin, shibui, enso (budist tamamlanmamışlık), svayambh gibi öğretilerden yola çıkarak eserlerinde doğunun zengin kültürünü yansıttığı ortaya çıkmaktadır. Ayrıca “islamik ayna” adlı çalışması düşünüldüğünde bu enstalasyon izleyiciye rehber, kalıp ve kalp gibi biçim ve anlama dair sorular sorar. Sonuç olarak ise kültürler arası bir rol oynayan Anish Kapoor, hem günümüz sanat anlayışı içerisinde başat eserler üreterek batıyı temsil etmiş, hem de eserlerinde seçmiş olduğu temalar ile doğuyu temsil etmiş değerli bir sanatçıdır.

Kaynakça

- Antmen, A. (2013). *Rahimden Mezara. A. Anadol ve M. Soethout. (Editörler). Anish Kapoor. Mas Matbaacılık San. Ve Tic. A.Ş., s. 308-311*
- Arslan, H. (2014). "Holi: Hindu Bahar Bayramı", *Dokuz Eylül Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 39, 181-220.
- Aster, E. V. (2000). *İlk Çağ ve Orta Çağ Felsefe Tarihi. (Çev. V. Okur), İstanbul: İm Yayın Tasarım.*
- Bass, J. ve Jacob, M. J (2004). *Buddha Mind in Contemporary Art. London: University of California Press.*
- Bayraktar, F. (2013) "Mevlânâ'nın İnsan Anlayışı", M. Demirkol ve E. Kala (Ed.). *Uluslararası 13. Yüzyılda Felsefe Sempozyumu (s. 723-730), Ankara.*
- Baume, N. (2008). *Past present future. Boston: The İnstitutue of Contemporary art.*
- Bingöl, M. ve Çevik, N. (2019). "Çağdaş Sanatta Sanatçının İmtiyazında Olan Renkler: Klein Mavisi ve Vantablack", *Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Dergisi (IBAD)*, 48-64.
- Bracewell, M., ve Renton, A. (2011). *Anish Kapoor: Flashback. Manchester: Cornerhouse.*
- Brown, K. (1996). *Ink, Paper, Metal, Wood. San Francisco: Chronicle Books.*
- Durmuş, A., Durmuş, H.I., Demir, D.E., Aslan, İ., Kandemir, A., Karatekin ve Karataş, V. (2017), *Dinim İslam Temel Bilgiler. M. Ş. Aydın(Ed.). Ankara. Diyanet İşleri Başkanlığı Yayınları*
- Erzen, J. N. (2012). *Çoğul Estetik . İstanbul: Metis Yayınları.*
- Foreman, K. ve Helena, W. (2008). *Anish Kapoor: Memory. Berlin: Deutsche Guggenheim.*
- Graham, P.J. (2014). *Japanese Design Art, Aesthetic & Culture. Tokyo: Tuttle Publishing.*
- Gül, A. (2018). *Ansiklopedik Hinduizm Sözlüğü. İstanbul: İz Yayıncılık.*
- Kapoor, A., Bhabha, H. K. ve Tazzi, P. L. (1998). *Anish Kapoor. London: California University Press.*
- Kapoor, A., Bhabha, H. K., Loisy, J. D. ve Locke, A. (2009). *Anish Kapoor. London: Thames & Hudson.*
- Ocvirk, O. G., Stinson, R. E., Wigg, P. R., Bone, R. O. ve Cayton, D. L. (2015). *Sanatın*

Temelleri Teori ve Uygulama, N. B. Kuru ve A. Kuru (Çev.), N. E. Noyan (Ed.), İzmir: Karakalem Kitabevi Yayınları

Ögke, A. (2009). "İbnü'l-Arabî'nin Fususu'l-Hikem'inde Ayna Metaforu", *İlmî ve Akademik Araştırma Dergisi (İbnü'l-Arabî Özel Sayısı-2)(23)*, 75-89.

Öngören, A. (2018). *Alfa ve Omega. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.*

Ötğün, C. (2009). "Eril ve Dişil Yapılanma: Bir Dağ Olarak Anne (Anish Kapoor)", *Gazi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 59-69.

Özcan, M. (2009). "Aristoteles'in Varlık Görüşü", *Kaygı: Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, 13, 113-131.

Sağlam, F. (2017). "Heykelde Uzam Bağlamında Anish Kapoor'un Cloud Gate Çalışmasına Göstergibilimsel Bir Yaklaşım", *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 6 (38), 2879-2897.

İnternet Kaynakları

İnternet: Heirston, K. (2016, 8 Ocak). *Anish Kapoor Mirror's Medium. (K. Heirston, Röportaj Yapan) 22.03.2020 tarihinde <http://www.kimheirston.com/media/artist-interviews/> adresinden alınmıştır.*

İnternet: Kapoor, A. (1993). *Homi Bhaba and Anish Kapoor: A Conversation. (H. Bhaba, Röportaj Yapan) 25.08.2018 tarihinde <http://anishkapoor.com/976/homi-bhaba-and-anish-kapoor-a-conversation> adresinden alınmıştır.*

İnternet: Martinez, R. (2008, Kasım 24). *Anish Kapoor: İslamic Mirror. Haziran 31, 2018 tarihinde e-flux: <https://www.e-flux.com/announcements/38678/anish-kapoor-islamic-mirror/> adresinden alınmıştır.*

İnternet: Noever, P. (2009, Mart 17). *e-flux. Mart 15, 2018 tarihinde <https://www.e-flux.com/announcements/38308/anish-kapoor-shooting-into-the-corner-exhibition-lecture-new-publication/> adresinden alınmıştır.*

Görsel Kaynakları

Görsel 1. <https://longleggedfly.files.wordpress.com/2011/01/dsc08360.jpg> adresinden 21.01.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 2. <http://www.lissongallery.com/artists/anish-kaapor/gallery/948> adresinden 23.01.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 3. https://www.artspace.com/takashi_murakami/enso-tranquility# adresinden 24.01.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 4. <https://blog.saffronart.com/tag/anish-kaapor/> adresinden 24.01.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 5. <https://rerylikes.tumblr.com/post/569526414/anish-kaapor-when-i-am-pregnant-1992-artist> adresinden 25.02.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 6. <http://yochicago.com/the-reason-it-was-called-cloud-gate/36460/> adresinden 25.02.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 7. <http://www.artasiapacific.com/AnishKapoor> adresinden 25.02.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 8. <https://www.factum-arte.com/ind/3/anish-kaapor> adresinden 28.02.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 9. <https://www.artefields.net/art-contemporain/anish-kaapor/> adresinden 01.03.2020 tarihinde alınmıştır.

Yapay Zekâ ve Sanat Uygulamaları Üzerine Güncel Bir Değerlendirme

Arş. Gör. Özgür Ballı

Makale Geliş Tarihi: 15.10.2020
Yayına Kabul Tarihi: 09.11.2020

Özet

Bu çalışma dijitalleşen kültürün oluşmasıyla birlikte varlığını her geçen gün güncelleştirerek ortaya koyan dijital sanatın bugün geldiği nokta ve yarın varacağı uzamlara odaklanmaktadır. Bu bağlamda ele alınan çalışma, dijitalleşen sanatın gittikçe posthuman (insanötesi) olma idealine ulaşma hedefinde olduğu öngörüsü üzerine oluşturulmuştur. Ek olarak, ileri düzey teknolojik gelişmelerle birlikte ortaya çıkan bu yeni kavramlara doğru evrilmeye başlayan sanatsal düşünce biçimlerimizin üzerine yapılan bir araştırma özelliği taşımaktadır. Gelişen teknoloji ve bilgisayar devrimi, 21. yüzyılın yeni arayış içerisinde olan sanat dünyasını ve sanatçıları etkileyerek farklı eserler verme fırsatı sağlamıştır. Teknolojinin gelişimiyle paralel olarak ilerleyen bilgisayar ve yazılım teknolojisi, bu medyuma ilgi duyan bazı sanatçıların yaratımlarını algoritma, yapay zekâ gibi olgular üzerinden kurgulamalarına ve inşa etmelerine olanak sağlamıştır. Bu bilgiler ışığında ele alınan çalışma kapsamında algoritma ve yapay zekâ olgusunun günümüz sanatındaki açılımlar üzerindeki etkinliği tartışılmış ve konu özelindeki sanatsal uygulamalara yer verilerek örnekler üzerinden değerlendirmelerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Algoritma Sanatı, Dijital Sanat, Dijital Kültür, Transhümanizm

A CURRENT EVALUATION ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND ARTWORKS

Abstract

This study focuses on the point the digital art has reached today and the spaces it will reach tomorrow, which reveals its existence by updating every day with the formation of digitalized culture. The study discussed in this context is based on the prediction that digitalized art is increasingly aiming to reach the ideal of being posthuman. In addition, it is a research conducted on our artistic ways of thinking that started to evolve towards these new concepts that emerged with advanced technological developments. The advancing technology and computer revolution have influenced the art world and artists who are in search of the 21st century and provided the opportunity to produce different works. Computer and software technology, which progresses in parallel with the development of technology, has enabled some artists who are interested in this medium to construct and construct their creations through phenomena such as algorithms and artificial intelligence. In the light of this information, the effectiveness of the algorithm and artificial intelligence phenomenon on the expansions in today's art has been discussed within the scope of the study of the subject, and evaluations have been made on the examples by including the subject-specific artistic applications.

Keywords: Artificial Intelligence, Algorithm Art, Digital Art, Digital Culture, Transhumanism.

Arş. Gör. Özgür Ballı, Düzce Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Heykel Bölümü, Düzce. E-posta: ozgurballi86@gmail.com ORCID: 0000-0001-5931-6753

* Bu makale Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalında Prof. Refa Emrali danışmanlığında yürütülen "Günümüz Sanatında Dijitalleşme; Posthümanizm Bağlamında Sanatçının Yerini Alan Algoritma-Post Sanatçı" başlıklı Sanatta Yeterlik Sanat Çalışması Raporu'ndan üretilmiştir.

Giriş

Günümüz dünyasında insan olma tanımını yeniden yapmayı amaçlayan posthümanizm felsefesi içerisinde radikal bir kol olarak nitelendirilen transhümanist düşünceye göre yaratıcılık ve hayalgücü kavramları modern dünyanın temellendiği hümanist dünyamız tarafından kısıtlanmaktadır. Ancak düşünebilen bir algoritma, yeni ve sonsuz olasılıkları keşfetme imkânına sahiptir. Posthuman(insanötesi) ideale gitmek için transhümanist ve benzeri fikirler, gelişmiş teknolojik imkânları kullanarak insanları gerek kavramsal ve zihinsel gerekse somut bir şekilde (Siborg, Android v.b.) yeniden yaratmak istemektedir.

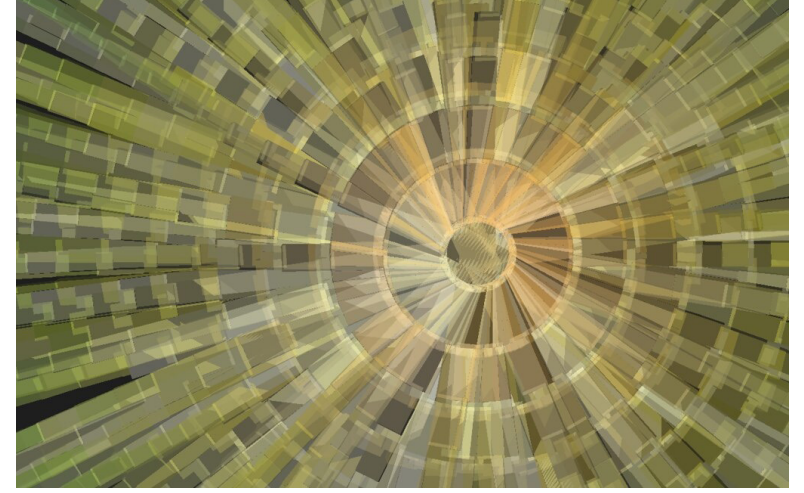
Ulaşılmak istenen bu felsefi idealin en önemli araçlarından biri de yapay zekâ ve algoritma olgularıdır. Günümüz sanat alanı içerisinde ise yeni kavramlar ve kuramlar yaratma potansiyeline sahip yapay zekâ olgusu günümüz ve gelecek dünyamız için önemli bir ilgi alanı oluşturmuştur. Artık yapay zekâlar da tıpkı bir sanatçı beyni gibi kavramsallaştırılmaya çalışılmakta ve bu durum bizleri günümüz sanatı için çok önemli olan öznel kavramını tartışılır bir alan üzerinde değerlendirmeye götürmektedir.

Bahsedilen konuların günümüz sanat üzerine etkisinin araştırılması ve sanatın gideceği yeni yol olduğu öngörülen dijitalleşme bağlamı üzerine yapılan bu çalışmada yapay zekâ ve algoritma olgularının gerek günümüze gerekse geleceğe olan bağlantıları araştırılmaktadır.

Algoritma, Yapay Zekâ, Yaratıcılık ve Sanat

Algoritma, belli bir problemi çözmek veya belirli bir amaca ulaşmak için tasarlanan yol diye rahatlıkla tanımlanabilir. Matematikte ve bilgisayar biliminde bir işi yapmak için tanımlanan, bir başlangıç durumundan başladığında, açıkça belirlenmiş bir son durumunda sonlanan, sonlu işlemler kümesidir. Genellikle bilgisayar programlamada kullanılır ve tüm programlama dillerinin temeli algoritmaya dayanmaktadır.¹

Güncel teknik ve teknolojilerin etkilediği günümüz sanat ortamında da kendine hızlıca bir yer bulmuş ve algoritma sanatı olarak anılmaya başlanmıştır. Bilgisayar tarafından üretilen sanat olarak da bilinen algoritma sanatı, üretken dijital sanatı medyumun verdiği imkânlar üzerinden kendi dilini inşaa ederek otonom bir sistem tarafından üretilen çalışmalarını kapsamaktadır. Fraktal sanat algoritma sanatının en eski ve bilinen örneklerindedir (Görsel 1).



Görsel 1. Mikael Hvidtfeldt Christensen, *Ahtapot / Octopod*, 2015, Structure Synth yazılımı ile üretilen algoritma sanat örneği.²

Genetik / Organik Sanat, Fraktal Sanat, Matematik Sanatı, Yapay Zekâ Sanatı ve temelinde bilgisayar yazılımına bağlı bir algoritma kullanılan birçok sanat oluşumu Algoritma Sanatı başlığı altında toplanabilir.

Ancak Yapay Zekâ Sanatı (Artificial Intelligence Art) algoritma sanatı üst başlığında toplanmış olmasına rağmen fraktal, genetik ve matematik sanatı v.b. gibi alt kategorilerinden onu ayıran ve özgün kılan şey programlanmasına bağlı olarak kendi kendine üretim yapabilme potansiyeli yani yapay da olsa bir zekâ üzerinden işlem yapma kabiliyetidir.

Dijital Sanatın önemli bir bölümünü kapsayacak potansiyeli olan Yapay Zekâ Sanatı türüne geçmeden önce yapay zekâ kavramı hatta zekâ kavramı üzerinde durmamız yerinde olacaktır.

Legg ve Hutter'a göre zekâ üzerinde uzun zamandır araştırmalar yapılıyor olmasına karşın standartlaşmış bir tanım ortada bulunmamaktadır. Bu yüzden kesin bir tanım oluşturmaktansa ancak yakın bir tanımlama yapabilmek mümkün olabilmektedir. Compact Oxford İngilizce Sözlüğü'ne göre zekâ, bilgi ve becerilerin kazanılabilmesini sağlayan yetenektir. Anderson'a göre düşünme, yeni problemleri çözme, akıl ve dünya hakkında bilgi sahibi olma kapasitemizin altında yatan akla zekâ denmektedir (Artut, 2019: 768).

¹ <https://tr.wikipedia.org/wiki/Algoritma> adresinden 24.03.2020'de alınmıştır.

² <https://www.flickr.com/photos/syntopia/1278122565> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Yapay zekâ'nın temeli ve gelecek öngörüsü hakkında kuramları olan Russel ve Norving'tin *Artificial Intelligence A Modern Approach / Yapay Zekâ Modern Bir Yaklaşım* kitabı üzerinden çıkarım yapan Dağ'a göre;

İnsanın kendi mantığına yönelik şüphesi ve onu daha iyi kullanma isteğine yönelik çabası kadim felsefenin en önemli meselelerinden biri olmuştur. İnsanlık düşüncesinin neliğini ve nasıl düşündüğünü anlama çabası içerisinde olmuştur. Asırlar boyu bilim adamları ve filozoflar, kıyas ve mantıksal ilişkilerin neliği üzerinde çalışmalar yapmışlardır. Bu çaba, felsefenin iki önemli alanı olan epistemoloji ve mantık alanlarını doğurmuştur. Aristoteles zihnin çalışma ilkelerini yazıya geçirerek adeta zihnin dökümünü yapmıştır. Doğru düşünmeyi kodlayan ve zihnin çalışma ilkesinin neliğine dikkat çeken ilk filozof Aristoteles, eylemlerin amaçları ile eylemin sonuç bilgisi arasındaki mantıksal bağ tarafından doğrulandığını iddaia etti. Nitekim bilgi ve eylem arasındaki felsefi resmindeki bağlantı meselesinin Yapay Zekâ için hayati önemi vardır. Çünkü zekâ, muhakeme gibi eyleme ihtiyaç duyar (Dağ, 2018: 214).

Yani, zekânın yapaylığı fikri, eski yunanda da olmasına rağmen, benzer fantezi kurgusu neredeyse iki nesildir bilim olarak ciddiye alınmaktadır (Haugeland, 1997: 3). Giderek günümüzde yani modern bilimin ilgi alanına giren bu olgu, tanımlarını da oluşturmaya başlamıştır. Bu tanımların en basit ve anlaşılır olanı, "insanın düşünebilme, anlayabilme, yorumlayabilme ve öğrenebilme yeteneklerini programlamayla taklit etmektir" tarifidir (Tahça, 2009: 1).

En hırslı yorumuyla yapay zekâ, insanlık tarihinin en büyük mühendislik projesidir. İnşa etmek istediğimiz şey, sonuçta bir bilgisayar programından, yani formel bir dilde yazılmış bir metinden ibarettir, ama bu metin o denli uzun ve (herhalde) karmaşık olacaktır ki, yazılması hemen aklınıza gelebilecek diğer de mühendislik projelerinden daha çok adam-yıl alırsa şaşmamak gerekir. Bu programı çalıştırdığımızda insanlar, insanlarca yapıldığında 'zekice' bulduğumuz her şeyi, en zeki insanın düzeyinde (veya daha da üstün şekilde) yapabilecektir (Say, 1998).

Cem Say'ın *Cogito Yayınları-Sayı: 13*'te yayınlanan yazısının yukarıdaki yapay zekâ tanımı alıntısına yine kendisi eklemeye yaparak; "Doğal sistemlerin yapabildiği (zekice olsun veya olmasın) her bilişsel etkinliği (gerekirse bedenleri olan) yapay sistemlere, daha yüksek başarımlı düzeylerinde nasıl yaptırabileceğimizi inceleyen bilim dalıdır " demektedir (Say, 2018: 83). Teknoloji ve Sanat kuramları üzerine çalışmalarıyla bilinen Artut ise, "Yapay Zekâ, mantık, öz-farkındalık, kavrama, akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcılık yeteneklerinin tümünün bilişimsel bir sistem tarafından biyolojik olmayan bir yapı içinde yerine getirilebilmesidir." diye tanımlamaktadır (Artut, 2019: 767).

Bilgisayar bilimin öncüsü ve yapay zekâ kavramının kurucusu olduğu görüşünde olunan Alan Turing, 1936 yılında, bilgisayar biliminin önemli bir eşiği olarak kabul edilen Hesaplanabilir Sayılar: Karar Verme Probleminin bir Uygulaması adlı makalesini kaleme almıştır. Bu metin temelinde, 20.yyın en ünlü matematikçilerinden biri kabul edilen Kurt Gödel'in 1930'ların sonunda yaptığı matematiksel hesaplamaları daha basit bir şekilde yeniden incelemekte ve formüle etmektedir. Bu formülasyonu yapay zekâ kavramına öncülük edecek bir makine ile gerçekleştirmiştir. Bu makine düşünülmenin aksine soyut bir düzenek olan Turing makinesi kavramıyla ortaya atılmıştır. Buradaki "Makine" kelimesi yanıltıcı olabilir. Çünkü bu terimim Alan tarafından sunulduğunda ortada elle tutulur somut bir cihaz yoktur. Makine iki tarafa doğru sonsuz uzunluğa ulaşabileceği öngörüsü ve üzerine hesaplama sembolleri etiketleyebilen bir kâğıt şerit üzerinden somutlaşmıştır. Ayrıca bahsedilen kâğıdı anlamlandırarak şekilde okuyabilen, üzerine yazımsal müdahale eden bir yazıcı ve bir komut tablosundan ibarettir. Yapılan bu deneysel kavramla birlikte, bilgisayar üzerine akademik anlamda çalışılabilecek bilgisayar bilimlerinin doğmasını sağlamıştır. Ayrıca yapay zekâ kavramının teknoloji ile yaratılabilir olma fikrine de ön ayak olmuştur. Alan Turing, bu gelişmelerin ötesine de geçerek "Turing Test" ifadesi ile karşımıza çıkmaktadır. Bu test, yapay zekâ'nın öncüsü olan Alan Turing tarafından geliştirilen ve bir algoritmanın bir insanı kandırıp kandıramayacağı sorusuna odaklı bir deneydir.

Turing şu oyunda başarılı olabilen bir makinenin düşündüğünü kabul etmemizi öneriyordu: "Sorgucu" adını verdiğimiz bir insan, yazılı mesajlaşmaya izin veren bir sistemle A ve B adında iki oyuncu ile yazışmaktadır. A ve B' den birisi kadın, diğeri ise erkektir. Erkek oyuncu sorgucuyu diğer oyuncunun değil, kendisinin kadın olduğuna ikna etmeye çalışır. Rakibi olan kadın da (haklı olarak) kadın olanın kendisi olduğunu savunacaktır. Belirli bir süre sonunda sorgucu oyuncularından hangisinin gerçekten kadın olduğu kanaatine vardığını açıklar. Oyun defalarca oynanır. Bu senaryoda erkek oyuncunun yerine aynı oyunu oynamaya (dişi bir insan taklidi yapmaya) programlanmış bir bilgisayar koyduğumuzda sorgucunun başarı oranı artmazsa bilgisayarın "düşündüğü" sonucuna varmamız gerekir (Say, 2018: 83).

Bilgisayar bilimi ve yapay zekâ kavramı için önemli bir yer kaplayan "Turing Test" in açıklayıcı ifadesi için Artut ise şöyle demektedir;

Alan Turing tarafından 1950 yılında kaleme alınan "Makinelerin İşleyişi ve Zekâ" isimli makalede sonraları Turing Testi olarak bilinen, bir makinenin zeki olup olmadığını test edecek teorik bir deney fikri ortaya atılmıştır. Bu testte makine gerçek bir insan ile soru cevap biçiminde karşılıklı bir iletişim içine girmektedir. Makineye soru sormakta olan gerçek insanın konuşma sonrasında karşısında bir insan olduğuna

ikna olması ile birlikte makinanın insan kadar zeki olduğu sonucu elde edilmektedir. Turing testi yapay zekâ çalışmalarının önemli bir temelini oluşturmaktadır (Artut, 2019: 767).

Böylece, bu fikir hem bilimin hem felsefenin hem de halkın hayal gücünü yakalamış hatta birçok televizyon şovunda ve filminde (örneğin, HBO'nun Westworld, Ex Machina, Terminator serisi, vb.) yeni bir ilgi alanı oluşturmuştur. Günümüzde Turing Test bir adım daha ileri giderek, katılımcıların bir sanat eserini almalarının yaratıcısının kimliği hakkında bilgi sahibi olarak nasıl değiştiği sorusunu sormaktadır.

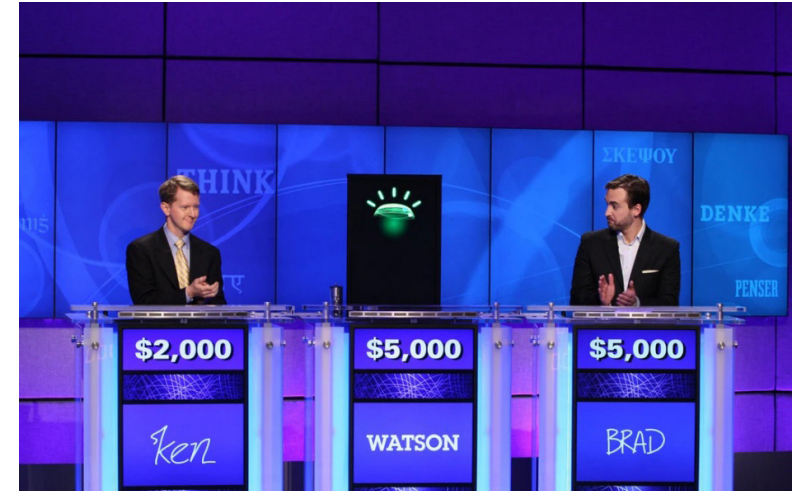
Günümüzde "Yapay Zekâ, dataları işleyerek kendi kendini geliştirebilen ve öğrenebilen bir sis-tem olarak tanımlanabilir. Ancak kuramsal olarak bu tanım yapay zekâ konusunda daha gideceğimiz çok yolumuzun olduğu anlamına gelmektedir. Çünkü yapay zekâ üzerine araştırma yapan bilim adamları, kuramcılar ve araştırmacılar yapay zekâyı üç aşamada değerlendirmektedir. Selçuk Artut' un 2019 'da kaleme aldığı Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları makalesinde şu şekilde açıklanmıştır (Görsel 2).

Yapay Zekâ Türleri	Tanımı	Örnekler
Sınırlı Yapay Zekâ	Tanımlanmış tek bir görevi gerçekleştirmek ve yürütmesini iyileştirmeye devam etmek üzere geliştirilen zekâ	Otonom araçlar, Satranç ve Go gibi oyunları oynayabilen sistemler
Genel Yapay Zekâ	Önceki öğrendiklerinin yanı sıra öğrenmeye dayalı kararlar alabilen, insan zekâsı ile aynı özellikleri ve kabiliyetleri içeren zekâ	Henüz gerçekleşmemiştir. Bilim Kurgu sinemasında örnekleri bulunmaktadır. Bkz: Bıçak Sırtı (Yön: RidleyScott, 1982)
Üstün Yapay Zekâ	En üstün ve en yetenekli insan zekasının ötesinde gelişmiş zekâ	Henüz gerçekleşmemiştir. Bilim Kurgu sinemasında örnekleri bulunmaktadır. Bkz: Aşk (Yön: Spike Jonze, 2013)

Görsel 2. Selçuk Artut. Yapay Zekâ Türleri ve Tanımları Tablosu. 2019.³

Günümüzde yukarıda adı geçenlerden yalnızca Sınırlı Yapay Zekâ uygulamalarını görmekteyiz. Diğer yapay zekâ seviyeleri ise henüz ulaşılamamış olmalarına rağmen gelecekte hedef olarak gösterilmektedirler. Fakat bugün var olan yapay zekâ uygulamaları sınırlı görevler dâhilinde de olsa birçok alanda insanları geride bırakmaya devam etmektedir (Artut, 2019: 772).

Örneğin Turing Testinin felsefesinden ilham alarak yaratılan ve 1964 yılından bu yana yapılan bir tv programı olan Jeopardy; üç kişinin katıldığı ve cevabı doğru soruya dönüştürmeye çalıştığı bir yarışmadır. 2011' de yapılan programına eski 2 jeopardy şampiyonuyla birlikte IBM'in geliştirdiği yapay zekâ algoritması olan Watson da katılmıştır. Ve tahmin edileceği üzere yarışmayı IBM Watson kazanmıştır (Görsel 3). Yani bir yapay zekâ dil kavramı üzerine kurgulanmış bir oyunda dünyadaki tüm insanlardan daha iyi oynar hale gelmiştir.



Görsel 3. IBM Watson, Eski "Jeopardy" Şampiyonları Ken Jennings ve Brad Rutter'ın Watson'a yenildikleri an, 2011.⁴

Rob High' tan aktaran Artut' a göre, Watson, yapılandırılmamış karmaşık verilerden beslenerek doğal dil algılamayı başarmakla birlikte sahip olduğu sürekli öğrenme yapısını takiben ileri seviyede ilişkilendirme analizleri yaparak geçerli manada hipotezler üretebilmektedir (Artut, 2019: 773).

Konu hakkındaki bir diğer ve belki de en bilinen örneği olan Satranç ve yapay zekâ temasıdır. Çünkü "Satranç ve yapay zekâ" kelimelerini 90'la-

³ <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/845090> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

⁴ <https://www.nytimes.com/2011/02/17/science/17jeopardy-watson.html> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

rın sonunda ve 2000'lerin başında sıkça duymuşuzdur. Bunun nedeni ise 1980lerden beri üzerine çalışılmış bir konu olmasıdır. Bunu, yapay zekâ araştırmalarının zekâyla özdeşleşen bir oyun olan satranç üzerinden kendini tanıtmaya ve geliştirme çabası olarak görebiliriz. 7. Yüzyılda bir Hint oyunu olan Chaturanga⁵ (Çaturanga)'dan üretildiğine inanılan Satranç; 64 kareli bir tahtada oynanan iki kişilik bir zekâ ve strateji oyunudur. Dünya çapında milyonlarca kişi tarafından oynanan bu oyun, hamlelerin fazlalığı ve strateji geliştirerek oynandığı için haklı bir şekilde zekâ ile çok özleştirilmiştir.

1980'lerden beri üzerine çalışmalar yapılan Yapay zekâ Satranç algoritmaları 90'ların sonunda en iyi oyuncuyu yenebilecek beceriye ulaşmıştır (Görsel 4). IBM firmasının geliştirdiği Deep Blue yazılımı, 1997 yılında Dünyanın en iyi satranç oyuncusu olarak kabul edilen ve Dünya şampiyonu olan Garry Kimovich Kasparov'u yenmiştir.



Görsel 4. Dünya Satranç Şampiyonu Garry Kasparov' un IBM Deep Blue Satranç yazılımına karşı yaptığı hamle, 1997.⁶

Daha önceki senelerde de Kasparov 'a karşı oynamış ve bir, iki galibiyet dışında başarı elde edememiş bu yapay zekâ satranç oyuncusunun nasıl bu kabiliyete erişmiştir? Konu hakkında Bilgisayar Mühendisliği bölümünde akademisyen olan Cem Say'ın görüşü şu şekildedir:

⁵ Chaturanga: Sanskritçe'de catur=dört ve anga=uzuv, organ ya da kısım anlamına gelir. Bilinen satrancın ilk atasıdır. Hindistan'da oynanmaktadır (Web Kaynağı).

⁶ <https://www.scientificamerican.com/article/20-years-after-deep-blue-how-ai-has-advanced-since-conquering-chess/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Oyun sırasında herhangi bir noktada (en başta da olabilir) sıra bilgisayara geldi diyelim. Makine o andaki oyun durumunu taşların tahtadaki yerleri ve (şu ana dek rok yapıp yapılmadığı gibi bilgileri) "sayfa"nın (bilgisayar belleğinde bir alanı kastediyorum) en üstüne yazar...

...Bu noktada kullanılan (ve usta satranççıların da yer aldığı DEEP BLUE ekibinin 700.000 büyük usta oyunundan yararlanarak binlerce parçaya organize ettiği) formül, "geleceği" tümüyle dikkate almadığından yaprağın yanlış renge boyanmasına, bu da yanlış bir strateji çıkar-sayan bilgisayarın ideal olmayan bir hamle yapmasına yol açabilir elbet. Ama işin (bilgisayar için) güzel yanı şu ki, insan oyuncular da bellek ve zaman kısıtları nedeni ile oyun ağacını sadece kısmen "görebilirler" ve genellikle kim birkaç hamle daha ileriye görebiliyor, yani ağacı birkaç nesil daha derine götürebiliyorsa o kazanır. Deep Blue Kasparov'u böyle yenmiştir (Say, 2018: 116-117).

Örnekler gerek yakın geçmiş tarihlere ya da günümüz uygulamaları ile rahatlıkla çoğaltılabilir. Yani sistemli bir mantık yürütme ile sadece yapay zekânın unutmama kabiliyeti (Sınırlı Yapay Zekâ) sayesinde, insan zihninin ileriye doğru sınırlı düşünme beceri yoksunluğunu kullanan bu algoritma yeni bilgisayar kuramları ile daha da gelişmeye açık olduğunu göstermektedir. 1997 yılındaki bu başarısını 2002 yılında tavla oyununda, 2011 yılında ise scrambler oyunda alanının en iyilerini yenerek gelişim sürecinde olduğunu ve önemli bir potansiyel taşıdığını göstermiştir.

Tarihte her yeni ve öncü icat da olduğu gibi, toplumları günümüzün bakış açısı ile hayal edilesi güç yapılanmalara dönüştürecek hem dış gerçeklikte hem de idrak etme ve bilişsel süreçler kapsamındaki anlayışımızda genişlemeye neden olacaktır. Sanat alanı içerisinde "amaçsal" düzeyde kullanımına verebileceğimiz en önemli girdimiz, "yapay bir zekâ sanat yapabilir mi?" sorusudur. Günümüz ve yakın dönemimizde bu soruya cevaben birçok araştırma ve olumlu gelişme mevcuttur. Konu hakkında çıkarımları olan Cem Say'ın 50 soruda yapay zekâ? isimli kitabında 'Bilgisayar sanat yapabilir mi?' sorusuna; "Eğer, sanat yapmak derken resim, beste, şiir vs. gibi sanat ürünleri ortaya koymayı düşünüyorsanız, evet, yapabilir..." diye cevap vermiştir (Say, 2018: 83). Yapay Zekâ kavramının günümüz sanatı içerisinde ortam (medium) olarak kullanımı ise yine yukarıda yapılan tanımlarda olduğu gibi sanal bir zihin inşa etme üzerinden kurgulanmaktadır. Yani kısaca sanal olarak üretilmiş bir zekâyı entegre edilmiş bir robotun işlemleri belirli bir mantık çerçevesinde zeki ya da zeki olmayan canlılara benzer şekilde yerine getirme kabiliyeti; sanatı yaratacak hatta sanatı derinden etkileyecek potansiyel bir güce sahiptir.

Bu teknikle beraber dijital olanakların getirdiği imkânlar sanatsal bir araç

düzeyinde değil, amaçsal bir perspektifte kullanarak deneysel çalışmaları yeni söylem ve çıkarımları doğurmakta ve tetiklemektedir. Böylece yapay zekâ sanatı, algoritma sanatı üst başlığında olmasına rağmen araç-amaç ve ortam kavramları bakımından özgün ve farklı bir yerde olduğunu ortaya koymaktadır.

Duchamp'ın dediği "Sanata inanmıyorum, sanatçıya inanıyorum" sözleri ile sanat tarihinde tartışılan "sanatçı" kavramına yeni bir boyut kazandırarak, bu kavramın gelecek içinde yerini "post-sanatçı" diyebileceğimiz bir algoritmaya bırakacağı ön görüşünde bulanmamız yerinde olacaktır. 'Sanat' sözcüğünün Türkçe'de de olduğu gibi birçok dilde 'yapay' sözcüğüyle kurulan bağlantısı hatırlanırsa günümüzde de algoritma ile üretilecek olan 'yeni-sanatçıların' bu anlamı kavramsal olarak karşılması oldukça olanaklıdır. Böylece, neredeyse modern sanatın başından beri tartışılan "sanatçı", "sanat eseri" kavramları başka bir uzama doğru evrilmekte ve yeni sorgulama alanları ortaya çıkarmaktadır.

Sanat ve Yapay Zekâ(YZ) üzerine derinleşen tartışmalara baktığımızda, Coeckelbergh, yapay zekâ tarafından üretilen ürünlerin hem sanat hem de objektif ve subjektif kriterler ile ilişkili olabileceğini savunmaktadır (Coeckelbergh, 2017: 290). Tartışma alanında genel olarak eğer sanatı belirleyen nesnel ölçütler varsa, YZ'nin ölçütlere uyan ürünler oluşturmak için kolayca oluşturulabileceğini fikri hâkimdir. Bir ürünün "sanat" olarak kabul edilip edilemeyeceği öznel bir karara dayanıyorsa, YZ tarafından üretilen ürünler de dâhil olmak üzere her şeyin sanat olarak kabul edilme şansına sahip olduğu anlamına gelir. Bu nedenle, "YZ sanat yaratabilir mi?" Sorusu "YZ iyi ve değerli sanat yaratabilir mi?" sorusundan ayrılmalıdır. YZ tarafından oluşturulan ürünlerin geleneksel sanat tanımına dâhil edilmesi gerekip gerekmediğini sormak yerine, YZ tarafından oluşturulan ürünlerin insan sanatçıları tarafından oluşturulan sanat eserleri gibi değerlendirilmesi üzerine düşünülmelidir. Çünkü temelinde YZ'nin sanat öğretmeni, programcısı, yazılımcısı bir insandır ve öğretildiği, programlandığı kadar sanatsal kalitede ürün ve çıktılar vermektedir. Tabi bu tartışmalara ek olarak yaratıcılık kavramı da önemli bir yer tutmaktadır.

Yaratıcılık tanımlanması oldukça güç bir kavramdır. İnsan yaşantısının her kademesinde yaratıcılık üzerine konuşabilmek ve değerlendirme yapabilmek mümkündür. Konu bilgisayar bilimleri, psikoloji, bilişsel bilim, finans, tıp, sanat gibi farklı disiplinlerde çalışan çeşitli araştırmacıların gerçekleştirdikleri çalışmaların odağında yer almıştır. Yaratıcılık, özgün ve kıymetli değerlerin ortaya çıkarılması olarak ifade edilebilmektedir. Stenberg ve Lubart'a göre yaratıcılık orijinal ve makul işlerin meydana getirilmesi yeteneğidir. Amabile'e göre yaratıcılığı anlayabilmek için iki temel soruya

yanıt aranması gerekmektedir. Birincisi yaratıcı davranışı herhangi bir davranıştan farklı kılan nedir? İkinci soru ise yaratıcı kişiye özgü özellikler nelerdir ve yaratıcı kişiler nasıl bir sosyal çevreye sahiptirler? Bu sorulardan da anlaşıldığı üzere yaratıcılık insana özgü bir kavram olarak düşünülmekte ve insanın içinde bulunduğu sosyal bir çerçevede ele alınmaktadır (Artut, 2019: 774).

Yapay zekâ, psikoloji, felsefe ve bilgisayar bilimleri ile ilgili kuramlarıyla tanınan ve Yaratıcı Akıl: Mitler ve Mekanizmalar⁷ adlı kitabın yazarı olan Margaret Boden'a göre, yaratıcılık, insan dehasının harikasıdır. Bu bağlamda hayrete düşüren ve yeni değerler barındıran fikirler sanat eserlerinin üretimindeki en önemli etkidir. Boden, yaptığı tanımda fikirler olarak şiirler, besteler, bilimsel teoremler, yemek tarifleri, koreografi, espri yapma gibi kavramları; eserler olarak ise resim, heykel, buharlı motor, vakumlu süpürge, çömlek işçiliği, origami gibi birçok kavramları ifade etmektedir (Boden, 2004: 1).

Ayrıca Boden, "Sanat eseri, içerisinde insan deneyimlerinin kalıntılarını barındığı ve insanların birbirleriyle olan iletişimlerinden biri olduğundan dolayı: Makineler bu tartışmada yer almamalı mıdır?" sorusunu sormaktadır (Boden, 2004: 3).

Bu tanımlar ve sorular bu sorular düşünüldüğünde bir bilgisayarın yaratıcılık üzerine katkıları güncel bir tartışma konusudur. Temeli insanlara dayanan bu kavram çeşitli fikirlere göre yaratıcılık potansiyeli barındırmaktadır. Boden'in sorusu gibi onlarca yeni soruya cevap verilmesi beklenen yapay zekâ kavramını örnekler üzerinden inceleyerek cevap aramamız yerinde olacaktır. Geçmişte sinema ve edebiyat alanında bilim kurgunun hayalleri ve rüyalarında anlatılan ve özlem duyulan bu kavramın somutlaşması günümüzde sanat üretecek düzeye gelerek varlığını kabul ettirmektedir. Sanatsal ve kavramsal düzeyde sorularla altyapısını geliştirerek ilerleye taşımaktadır.

Günümüz Sanat alanında yaratıcı süreçlerin ele alınmasında insan olmayanların rolü, yani YZ'lerin rolleri giderek daha önemli hale geldiğinden çok fazla dikkat çekmektedir. Artık sanatın nesnel olarak takdir edilmeye başlayan yönleri artmakta ve yeni girişimlerde bulunmaktadır. Artık sanat yaratan yapay zekâ, sezgisel ve empirik yaklaşımlarla beklenmedik datalar oluşturabilmektedir. Eğer "yaratıcılık" tamamen insani bir yetenek olarak görülürse, yapay zekâ estetik açıdan değer taşıyan sanat eserleri ürettiğinde veya sanatsal "Turing Test?" i geçtiğinde sanat anlayışımızı yeniden kavramlaştırmak zorunda kalabiliriz. Günümüzde müzik ve şiirler

⁷ Orijinal ismi: *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*.

oluşturmak için mimari zekâ geliştirme çalışmaları bulunmaktadır. YZ tarafından oluşturulan bu yaratıcı ürünlerin sadece insan çalışmalarını taklit ettiği söylenebilir. Ancak, insan yaratıcılığının gelişmesi de -özellikle sanatsal üretim üzerinden konuşursak- başkalarını, doğayı, vs. gibi taklit etmesiyle başladığını unutmamalıdır.

Günümüz Yapay Zekâ Sanatçıları ve Üretim Biçimleri Üzerine

Yapay zekâ artık varsayımsal bir teknoloji değil, Apple firmasının ürettiği gelişen bir algoritma olan Siri gibi kişisel asistanlar, Google'daki algoritmaya dayalı arama motorları ve kendi kendini süren-otonom- araçlar gibi günlük yaşamımızı temelinden değiştiren bir olgu olarak karşımızdadır. Bu olgu yapay zekânın artan önemi ışığında gelişen ateşli bir tartışma konusudur. Bazı insanlar konu üzerine yapılan eğilimleri olumlu olarak görürken bazıları olumsuz yaklaşmaktadır. Aynı yaklaşım sanat alanı üzerine yapılan çalışmalarda da görülmektedir. Bazı insanlar YZ'nin sanatı farklı bir boyuta taşıyabileceği potansiyelini olumlarken bazıları belki de geleneksel sanatın getirdiği romantizm ile konudan uzak durarak olumsuzlamaktadır.

Yapay zekânın sanat yaratımındaki etkileri yakın zamanda dijital sanat alanından dikkat çekmiştir (Yu, 2016: 117). Ancak yapay zekâyı kullanarak sanat yaratma çabası üzerine günümüzden çok daha önce girişimlerde bulunulmuştur. Örneğin, YZ ve sanat konusunda öncü olarak kabul edilen, sanatçı ve Kaliforniya Üniversitesinde akademisyen olan Harold Cohen'dir. 1973 yılında AARON⁸ adlı bir sanat yaratma programı üzerinde çalışmaya başlamış ancak gerekli donanımı ve bilgisi olmadığı için Stanford Üniversitesi Yapay Zekâ Laboratuvarı'nda misafir öğretim üyesi olarak geçerek ve buradaki bilgiyle yazılım öğrenerek kendi resim yapma tekniğini uygulayan bir algoritmayı yapmayı başarmıştır.

Cohen resim kuramının temellerinde başladı ve sabırla çalıştı. Soyut resimlerle işe başlayan AARON yaklaşık 10 içinde üç boyutlu uzayda taşlar, bitkiler ve insanlar gibi objeleri tatminkâr şekilde konumlandırmayı öğrendi. Cohen'in kendisini de pek yetkin hissetmediği renklendirme becerisini içine sinecek şekilde kodlayabilmesi ise 20 yılı aldı! (Cohen daha sonraları AARON'ın renklendirmede kendisinden daha iyi olduğunu gururla söyleyecekti). AARON'ın resimlerini bilgisayar ekranına çıkarıldığını sanmayın sakın. Cohen AARON'a seçeceği boyaları karıştırmasına ve sonra kâğıda sürmesine el veren öze bir yazıcı inşa etmişti (Say, 2018: 110) (Görsel 5).



Görsel 5. Harold Cohen ve resim yapan AARON isimli algoritmasının çalışmasını sağlayan makinesi.⁹

Sanat eserleri üretmek için ilk ve en karmaşık bilgisayar yazılım programlarından biri olan Aaron'u geliştiren Harold Cohen'in kendisi de soyut resimler yapan bir sanatçıdır. Haliyle yazılımı gerçekleştirdiği programı da geleneksel olarak çalıştığı alan üzerine kurgulamıştır. AARON'un sanat eseri üretme kabiliyeti, data biriktirerek (eserler üreterek) ve bu eserler üzerinden çıkarımlar yaparak gelişmeye başladı. 1980'lerde nesnelere veya insanları 3D uzayda konumlandırmayı öğrendi. 1990'dan itibaren de tuvallerini renklendirecek boya kullanmaya başladı. Dışarıdan bir müdahale ile de olsa gelişen-geliştirilen bu ilk yapay zekâ ile sanat üreten bu program zaman içinde ismini birçok önemli sanat kurumuna duyurdu. Dünyanın birçok büyük sanat oluşumu, kurumu ve müzesi tarafından onay alan AARON'un sanatı özel koleksiyoncular tarafından da kabul görmüş ve yerini almıştır.

Bu kadar dikkat çekmesinin altında programın yani yazılımın tekniği ve felsefesi yatmaktadır. Cohen hiçbir zaman AARON'a herhangi bir görüntü datası eklememiştir. Esasen, hiç insan veya sandalye ya da çiçek görmemiş bir yazılıma yine de bu şeylerin soyut bir temsili gibi görünen bir şeyi boyamasına izin veren temel kurallar koyarak yola başlamıştır.

⁸ AARON: Harold Cohen tarafından geliştirilmiş YZ yazılımıdır. Önceleri C programlama dili üzerinden geliştirilen yazılım 1990'larda Lips programlama diline geçmiştir.

⁹ <https://www.nytimes.com/slideshow/2016/05/09/obituaries/harold-cohens-assisted-artistry.html> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

“Cohen ve AARON’ın içinde buldukları teknoloji insan birlikteliğinde karşılıklı etkileşim içinde gelişen bir durum söz konusudur. İlk başlarda basit ve siyah beyaz çizimler yapan AARON, ileride renkli resimler üretmeyi başarabilmiştir (Artut, 2019: 767).

Basit şekiller ve renksiz çizgiler ile resim yapmaya başlayan AARON, resim kabiliyetini geliştirerek basit çizgi ve şekillerden daha komplike eserler üretmeye başladı. Gittikçe soyut bir ifade dilini kullanarak renk ve şekillerin bir aksiyon halinde ele aldığı keşiflere kadar olgunlaşmıştır (Görsel 6).



Görsel 6. AARON, 040502, 2004.¹⁰

Cohen, bilgisayarın çizdiği sanatı ilk kez 1972 yılında sergilemiş ve bu çalışma toplum tarafından oldukça ilgi çekici bulunmuştur. (...) Cohen makine çizimiyle elle çizmenin farksız olduğunu savunarak, yaptığı sanatın kendisi tarafından oluşturulan bir algoritma/program ile kontrol edilen bir süreç olduğunu belirtmiş aldığı eleştirilere karşı “Makineye kimliğimi veriyorum, aklımdakileri yapıyor” şeklinde açıklamada bulunmuştur (Tuğal, 2018: 204).

Gelişen teknolojilerin dayandığı sınır olan yapay zekâ olgusunda, sanat eserini oluşturma sistemi temelinde makine öğrenimine¹¹ dayandığı fikri üzerine inşa edilmektedir. Makine öğrenimi, kendisine verilen verilerden

¹⁰ <https://newatlas.com/creative-ai-algorithmic-art-painting-fool-aaron/36106/> adresinden 22.04.2020’de alınmıştır.

¹¹ Makine öğrenimi: Bilgisayarların algılayıcı verisi ya da veritabanları gibi veri türlerine dayalı öğrenimini olanaklı kılan algoritmaların tasarım ve geliştirme süreçlerini konu edinen bir bilim dalıdır. Makine öğrenimi araştırmalarının odaklandığı konu bilgisayarlara karmaşık örüntüleri algılama ve veriye dayalı akıllı kararlar verebilme becerisi kazandırmaktır (Web Kaynağı).

yola çıkarak-öğrenerek bir şeyler üretmektedir. Basit bir şekilde örnekleyecek olursak; bir algoritmanın resim çizmesini istiyorsanız, yazılıma milyonlarca resim gösterirsiniz ve o da bunlardan öğrenir-tecrübe ederek algoritmanın sınırları içerisinde bir resim üretebilir. Örneklerden bir diğeri olan “The Next Rembrandt / Yeni Rembrandt” projesi tam da bu problematik üzerine gerçekleştirilmiştir. “Eski büyük sanatçılar hayata döndürülebilir mi?” sorusu üzerinden geliştirilen proje kapsamında, Avrupa sanat tarihinin önde gelen ressamlarından biri olan Rembrandt’ın resimleri incelenmiş ve makine öğrenimi algoritması sayesinde yapay zekâ bir Rembrandt yaratılarak, sanatçının yaratım üslubu ile yeni resimler üretilmiştir.

2014’te Hollandalı finans şirketi ING ve Hollanda menşeli bir reklam ajansı, sanatta yenilik yaratacak bir proje için iş birliği gerçekleştirmişlerdir. Bu inovasyon yaratacak projenin fikrini aynı ajansın kreatif direktörü olan Bart Korsten tarafından düşünülmüştür. Korsten, bu iş birliğiyle üretilecek proje için, teknik ve proje ekibini büyütürken, Microsoft, Delft Teknoloji Üniversitesi, Mauritshuis sanat galerisi ve Rembrandthuis Müzesi ile birlikte çalışmaya başlamış ve Rembrandt’ın sanatını analiz ederek yeni bir Rembrandt yaratmak için bir algoritma geliştirmeye başlamışlardır. Burada yapılmak istenen bir pastiche¹² gibi bir teknik üzerinden gitmek değil sanatçının sanat eserindeki aurası’ni tekrar yakalamaya çalışmak olarak algılanmaktadır. Çünkü bu algoritma Rembrandt’ın kullandığı renkleri, dokuları, insan figürlerinin geometrilerini, fırça hareketlerini, kompozisyon ve boyama metodları gibi bilgileri sanatçıya ait 346 tablo üzerinden analiz etmiş ve bunları data¹³ girdilerine dönüştürmüştür. Yaklaşık bir yıl boyunca analiz yapan algoritmanın ürettiği eser ise Rembrandt’ı hiç aratmayacak türdendir.

<https://www.nextrembrandt.com/> sitesinde geliştirilen projenin alt yapısına, kullanılan tekniğe ve algoritmanın felsefesi hakkında bilgiler yer almaktadır. Kaynak olarak direkt proje sitesinden aldığımız bilgilere göre, projeye kapsamlı bir veri havuzu ve yapı oluşturularak başlanmıştır.

Bu veri havuzu, dünyanın en etkili klasik ressamlarından biri olan Rembrandt van Rijn’i geri getirebilmek ideali için çok önemlidir. Çünkü sanatsal DNA’yı yani bütün resimlerinin içeriğini piksel¹⁴ olarak inceleyerek The Next Rembrandt’ı oluşturulacaktır. Bu verileri elde etmek için, çözünürlüğü

¹² Pastiche: Bir sanatçıyı, sanat eserinin ya da dönemi taklit ederek yeni bir yorumla sunma biçimi, orijinal desen esinlenen ancak tamamen farklı olan yapıt (Tuğal, 2018: 269).

¹³ Data: Veri (İng. ve Lat. datum; ç. data), ham (işlenmemiş) (Web Kaynağı).

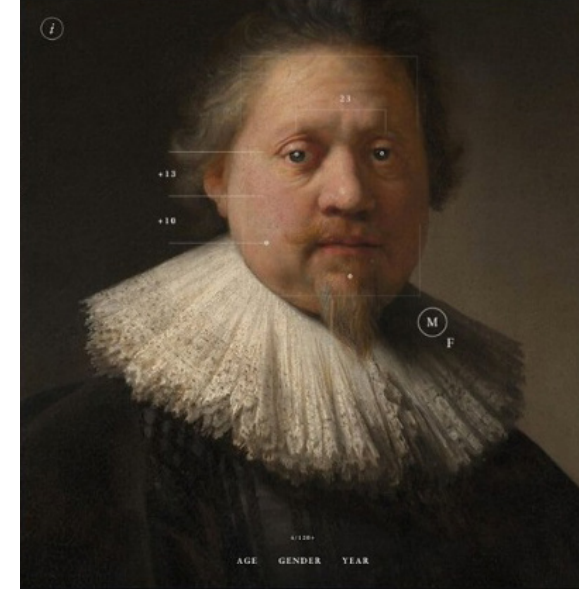
¹⁴ Piksel: Dijital göstergelerde görüntünün elde edilmesi sağlayan ve kontrol edebilen en küçük görsel birimdir (Tuğal, 2018: 269).

ve kaliteyi en üst düzeye çıkararak yapay zekâ kavramında kullanılan derin öğrenme algoritmaları tarafından yükseltile yüksek çözünürlüklü 3D taramalar ve dijital dosyalar gibi çok çeşitli dotalar analiz edilmiştir (Görsel 7). Daha sonra ise oluşturulan bu kapsamlı veri tabanı daha sonra The Next Rembrandt'ı oluşturmak için temel olarak kullanılmıştır.



Görsel 7. The Next Rembrandt projesi kapsamında işlenen data örnekleri, 2014.¹⁵

Hayatı boyunca, Rembrandt çok sayıda başta kendi portresi olmak üzere yüzlerce portre ve grup figür, incil sahneleri ve hatta birkaç da manzara çalışması yapmıştır. Rembrandt, duygulu olmayan portrelerini resmetmesi, yüz vurgusu için sınırlı bir renk paleti kullanması ve ışık ve gölge kullanımını geliştirmesi ile tanınır. Rembrandt'ın bu resimlerindeki verileri kullanarak yeni sanat eserleri yaratmak için, proje ekibi veri havuzunu sadece çizdiği portre tablolarıyla sınırlamıştır. Daha sonra, bu eserlerde insanların demografik bölümlenmesini tanımlayarak ve en büyük resim örneğinde hangi unsurların meydana geldiğini araştırmışlardır. Araştırmalara cinsiyet seçimiyle başlayan proje ekibi sonra yaş ve portrelerin baş yönlerinin tayini hatta mevcut sakal miktarına kadar her şeyi analiz ederek devam etmişlerdir (Görsel 8-9).



Görsel 8. The Next Rembrandt projesi kapsamında işlenen portre analizi örneği, 2014.¹⁶



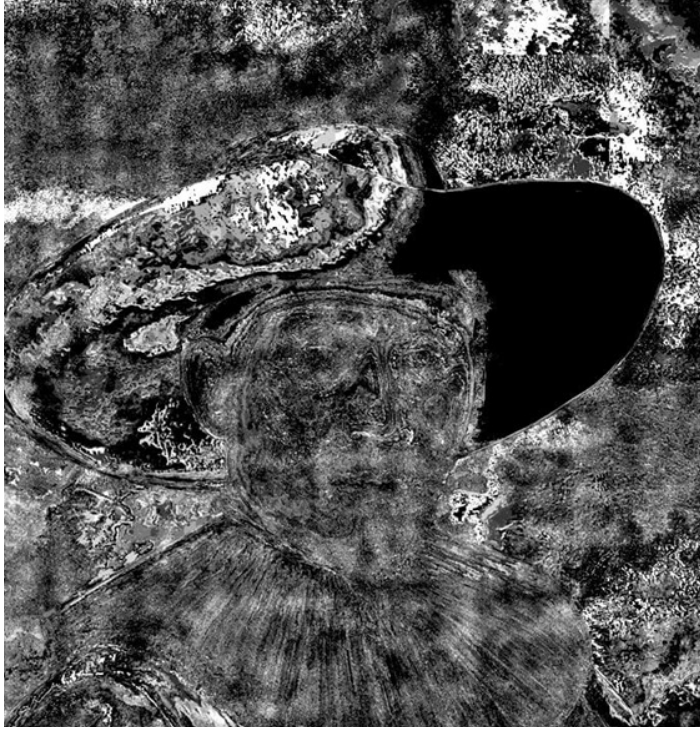
Görsel 9. The Next Rembrandt projesi kapsamında işlenen çoklu figür analizi örneği¹⁷

¹⁵ <https://www.flickr.com/photos/ingroup/25681990573/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

¹⁶ <https://www.flickr.com/photos/ingroup/26284716495/in/photostream/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

¹⁷ <https://www.nextrembrandt.com/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Araştırma sonucunda Rembrandt'ın içerik, şekil ve ışık stiline uygun dijital programlama dili¹⁸ oluşmuştur. Ancak proje uygulayıcıları sadece şekil, renk ve yüz analizleri vs. gibi spesifik 2 boyutta çözümlenen bilgilerle yetinmeyerek, fırça darbeleri ve boya katmanlarından gelen ve dikkate değer bir üç boyutlu bilgiyi de kullanmak istemişlerdir. Bu dokuyu yeniden yaratmak için Rembrandt resimlerinin 3D taramalarını incelemiş ve tuvalin üstündeki karmaşık katmanları analizleri de yaparak, The Next Rembrandt algoritmasına eklemişlerdir. Tuval yüzeylerinin doku desenlerini ve boya katmanlarını bulan iki farklı algoritma kullanarak da bir yükseklik haritası oluşturmuşlardır. Böylece bu bilgiyle, Rembrandt tarafından kullanılan fırça darbelerini taklit etmeyi sağlayan yükseklik-alçaklık verileri algoritmaya dâhil edilmiştir (Görsel 10).



Görsel 10. The Next Rembrandt Algoritmasının eser üretimi sırasındaki Rembrandt'ın fırça izlerini ve boya kullanım bilgisinin yükseklik-alçaklık değerlerini gösteren fotoğraf.¹⁹

¹⁸ Programlama Dilleri / Betik Dilleri: Bilgisayar sistemlerinin yapacağı işler, iş modelleri veya görevlendirmelerin belli mantıksal yapılar, algoritmalar yani talimatlarla tanıtılması (anlatılması) gerekmektedir. Bu talimatlar programlardır. Betik diller ise daha önceden programlanmış rutin işlevleri kapsar, programlama dilinin alt setini oluşturmaktadır (Tuğal, 2018: 269).

¹⁹ <https://www.nextrembrandt.com/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Daha sonra 3B yazıcıda, boya bazlı UV mürekkebinin birden fazla katmanını çıkaran yükseltmiş baskı tekniği kullanılmıştır. Ardından yükseklik haritası çıkarılmış, baskı işleminin her katmanı sırasında tuval üzerine ne kadar mürekkep bırakıldığı belirlenmiştir. Sonunda, Rembrandt'ın stiline uygun bir boyama dokusu oluşturmak için üst üste olmak üzere on üç mürekkep tabakası yazdırılarak oluşturulmuştur (Görsel 11).



Görsel 11. The Next Rembrandt'ın orjinal Rembrandt'a ait fırça izlerinin ve boya katmanlarının taklitini yaptığını gösteren yakın detay fotoğrafı.²⁰

The Next Rembrandt projesi yeni tabloyu oluştururken, Rembrandt'ın benzersiz tarzına sadık kalmıştır. "Işık ve Gölge Efendisi" olarak bilinen Rembrandt, resimlerdeki özellikleri şekillendirmek için yenilikçi aydınlatma kullanımına güveniyordu. Konsantre ışık kaynakları kullanarak, aydınlık öğelere büyük önem veren ve resmin geri kalanını gölgeler içinde bırakan bir "spot ışık efekti" yaratmıştı. Bu verileri de kullanarak Rembrandt tarzında ustalaşmak için Rembrandt'ın geometri, kompozisyon ve boyama malzemeleri kullanımını anlayabilecek bir ek bir yazılım sistemi daha geliştirilmiştir. Bir yüz tanıma algoritması olan bu sistem, Rembrandt tarafından insan özelliklerini boyamak için kullanılan en tipik geometrik desenleri tanımlamış ve sınıflandırmıştır. Daha sonra, stili çoğaltmak ve resimde kullanılacak yeni yüz özellikleri oluşturmak için datalardan yararlanarak öğrenilmiş ilkeler kullanılmıştır. Bu bilgileri inceledikten sonra veriler yazılımla işlenip bir eser meydana getirilmiştir: otuz kırk yaş arasında, be-

²⁰ <https://www.fastcompany.com/3058694/how-art-and-algorithm-came-together-to-create-the-next-rembrandt/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

yaz yakalı ve siyah kıyafetler giyen, şapkalı, keçi sakallı bir erkek portresi ortaya çıkmıştır. “Bir bilgisayara Rembrandt gibi resim yaptırmak!” gibi bir düşünce ile yol çıkılan ve sınırlı yapay zekâ türü ile üretilen bu projenin çıktılarını günümüz sanat anlayışını derinden etkileyebilecek özelliklerdedir (Görsel 12).



Görsel 9. The Next Rembrandt projesi kapsamında işlenen çoklu figür analizi örneği, 2014.²¹

Yapay zekânın sanat arayışı görsel sanatlarla sınırlı değildir. Günümüzde müzik, roman, senaryo ve şiir yazmak için de yapay zekâ geliştirme çalışmaları bulunmaktadır. Edebiyat alanında, YZ bir şairden bahsedecek olursak karşımıza Türkiye’de yaratılmış “Deniz Yılmaz” isimli sanat üreten bir algoritma çıkmaktadır. Yeni-medya sanatçısı Bager Akbay tarafından gerçekleştirilen bu yapay zekâ şaire geçmeden önce yaratıcısı hakkında bilgi edinmemiz yerinde olacaktır. Akbay, çok erken bir yaşta pozitif bilimlerle uğraşmaya başlamış ve liseden sonra eğitimine Tokyo’da devam etmiştir. Türkiye’ye döndüğünde ise Matematik Mühendisliği bölümünden mezun olmuştur. Mezun olduktan hemen sonra kendi bölümünde öğretim görevlisi olarak çalışma hayatına başlamıştır. Akbay bir süre sonra, Avusturya’da dijital sanat okumuş, fiziksel etkileşim, yapay zekâ ve sanat üzerine birçok araştırma yapmış, Türkiye’ye geri döndüğünde yeni-medya, yapay zekâ

²¹ <https://medium.com/@DutchDigital/the-next-rembrandt-bringing-the-old-master-back-to-life-35dfb1653597> adresinden 22.04.2020’de alınmıştır.

ve güncel sanat konular üzerine çalışmalarına devam etmiştir.

Yapay zekâ ve sanat kavramı ile yapay zekâyâ sahip bir şair inşa eden Akbay, Posta gazetesinin “Yurdum Şairleri” köşesinde yazacak şiir yazar bir robot şair yaratmıştır.

Akbay yapay zekânın bu süreçte insan şairlerin geçtiği tüm aşamaları kafaya koymuştu. Gazetede çıkan şiirlere şairlerin bir vesikalik fotoğrafı eşlik ettiğinden yaratılacak yapay karakterin de bir yüzü olmalıydı. Akbay gazetede ki şair fotoğrafları matematiksel olarak birbiriyle kaynaştırıp “ortalama bir şair yüzü” elde etti. Erkek ve kadın resimlerinin ortalaması olduğundan cinsiyeti anlaşılmayan bu yüze Türkiye istatistiklerine göre iki cinsinde kullandığı isimlerin en popüler olan “Deniz Yılmaz” da kimlik sorunu çözülmüş oldu (Say, 2018: 83) (Görsel 13).



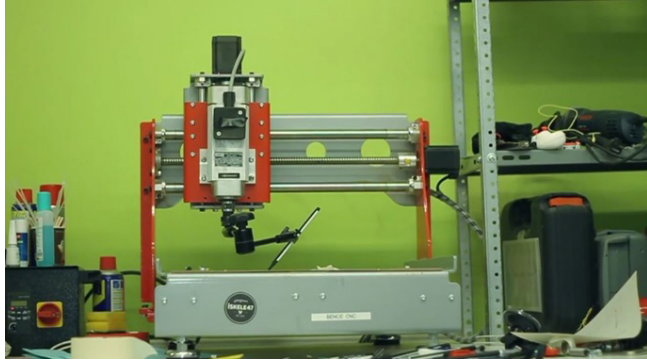
Görsel 13. Bager Akbay, Deniz Yılmaz’ın Portresi, 2015.²²

Sadece yazılım ile değil robot kavramı ile de ilgilenen Akbay, çalışmalarını hızlandırdıktan sonra yarattığı yapay zekâyâ, sanal bedeninin bir uzvu olarak değerlendirebileceğimiz 2 eksenli hareket edebilen robot bir kola entegre ederek bir nevi yazı yazmayı öğretmiş; ardından kelimeler, uyak ve hece ölçüsü bilgilerini geliştirerek “Deniz Yılmaz” algoritmasını bir şaire dönüştürmeyi başarmıştır. Yani artık günümüz sanatında insan, makine, yazılım ve teknoloji doğurduğu yeniliklerin etkileşimi bir bütün olarak değerlendirilebilir bir düzeye gelmiştir.

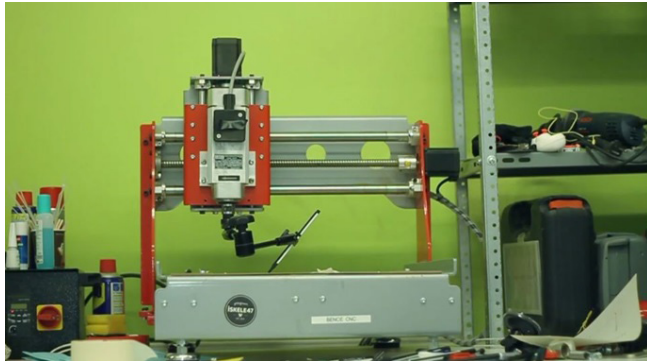
²² <http://www.sanata.com/view/robot-sair-deniz-yilmazin-ilk-siir-kitabi-imza-gunu-tuyaptaydi> adresinden 22.04.2020’de alınmıştır.

Aristo'dan beri Batı dünyası insanı diğer canlılardan ayıranın "ruh" veya "öz" olduğuna inandı. Ruhun kapasitesi en açık haliyle Descartes'in cogito'unda, düşünme ve fikir yürütme yeteneğinde ifade edildi. Hayvanlar makineydi. Aynı şekilde hayvan olmayan, insan yapımı makineler –mekanik saatler, Vaucanson'un dışkılayan ördeği, dikiş makinesi, buharlı motor, telgraf- de düşünemiyordu. Fakat bu ayrım, otomasyon, sibernetik, akıllı bilgisayar, kendi kendine üreten robotlar ve bilgisayarlı Kiyamet makinesinin çağında hala geçerli miydi? (Hong, 2016: 30).

Yapay zekâ özelinde değerlendirildiğinde insan ve teknolojinin bir arada tek vücut haline dönüştüğü birliktelikler fiziksel bir bütünselliğin ötesinde zihinsel bir entegrasyonun varlığını da ortaya çıkarmaktadır (Artut, 2019: 778) (Görsel 14-15).



Görsel 14. Bager Akbay, Deniz Yılmaz algoritmasına entegre robot kol, 2015.²³



Görsel 15. Bager Akbay, Deniz Yılmaz algoritmasına entegre robot kolun şiir yazma anı 2015.²⁴

²³ <https://sayborg.net/yapay-zeka/yurdumun-sair-robotu-deniz-yilmaz-iliginc-hikayesi/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır

²⁴ <https://sayborg.net/yapay-zeka/yurdumun-sair-robotu-deniz-yilmaz-iliginc-hikayesi/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

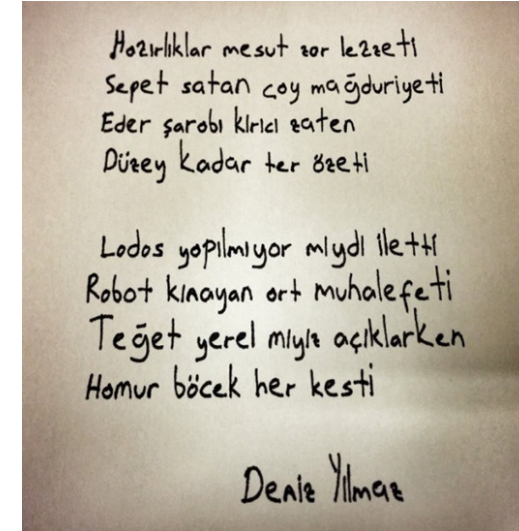
"Yazmak cumburdamak frapan yayınlamak

Kuşbaz ödünlenmek mios adaklamak

Apul hafızlamak kriket kıtırdatmak

Kaniş indüksiyon bitey mıncıklamak"

Akbay, Türkiye'de en fazla kullanılan 'Yılmaz' soy ismi ve gene Unisex olarak en fazla kullanılan 'Deniz' isimlerini seçerek kimlikleştirdiği bu yapay zekâ şair'in bir anlam içermeyen ilk şiirden sonra ona, yeni yollar öğretmesi gerektiğini anlamıştır. Farklı yollar deneyerek insana ait, daha fazla tanımlanabilen cümle ve hece ölçüsü dizilişleri ile gelişmesini sürdürmüş ve şiirlerine devam etmiştir. Ancak yaratıcısı Bager Akbay için bunlar da yeterli gelmemiş, bunun üzerine 12.000 şiirin datası üzerinden Markov Zincirlerini²⁵ kullanmaya başlamıştır. Kullandığı bu yeni 'makine öğrenmesi' yöntemi ile sonuçlar mantıklı ve anlaşılabilir düzeyde gelişmeye başlamıştır (Görsel 16).



Görsel 16. Bager Akbay, Deniz Yılmaz algoritmasının robot kol ile yazdığı şiir, 2015.²⁶

²⁵ Markov Zinciri: Matematikte, (Andrey Markov'un adına atfen), Markov özelliğine sahip bir stokastik süreçtir. Markov özelliğine sahip olmak, mevcut durum verildiğinde, gelecek durumların geçmiş durumlardan bağımsız olması anlamına gelir. Bir başka deyişle, mevcut durumun açıklaması, sürecin gelecekteki evrimini etkileyecek tüm bilgiyi kapsar. Gelecek durumlara belirli bir şekilde değil, olasılıksal bir süreçle ulaşılabacaktır (Web Kaynağı).

²⁶ <https://sanatkaravani.com/robot-sair-deniz-yilmaz/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Hâlihazırda Deniz Yılmaz'ın kendine ait bir Facebook hesabı²⁷ bile bulunmaktadır. Şiirlerini orda paylaşmakta ve büyük ölçüde beğeni toplamaya devam etmektedir.

Bu gelişmelerle birlikte insan sanatçılar gibi bir galeri sanatçısı bile olmuştur. Bu algoritma, Türkiye'de bulunan BLOK art space galerisinin resmi bir sanatçısıdır. Sanat hayatında gittikçe ilerleyen YZ şair Deniz Yılmaz 2015 yılından bu yana somutlaştırdığı binlerce şiirlerinin içerisinden yeni medya kuramcısı ve akademisyen Ebru Yetişkin'in derlediği "Diğerleri Gibi" adlı ilk şiir kitabını çıkarmıştır (Yetişkin, 2016a) (Görsel 17).



Görsel 17. YZ şair Deniz Yılmaz'ın Diğerleri Gibi isimli Şiir Kitabı Ön Kapağı, 2016.²⁸

Yeni medya kuramcısı ve Akademisyen Ebru Yetişkin "Deniz Yılmaz"ı şöyle tanımlamaktadır:

Bugüne kadar dünyada şiir yazan, resim yapan ve roman yazan robotlar tasarlandı. Ancak Deniz Yılmaz'ın şiirlerini ayrıcalıklı kılan, bu şiirlere esas teşkil eden kaynağın, ya da ham madde sağlayan verinin, Posta Gazetesinin "Yurdumun Şairleri" köşesine şiir yazan sıradan insanların üretimi olması. Bu şiirleri okuyarak onlardan biri olmak, bir sanatçı olarak tanınmak isteyen ve vatandaşlık hakkı talep eden bir robot ile onun şiirleri var karşımızda (Yetişkin, 2016b).

²⁷ Deniz Yılmaz'ın Facebook Sayfası <https://www.facebook.com/sairdenizyilmaz>

²⁸ <https://www.goodreads.com/book/show/52176222-di-erleri-gibi> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Geliştirilen her proje ve üretilen her eser yanlarından yeni tartışma konularını olan etik, taklit ve sahiplik kavramlarını da sürüklemiştir. Ancak taklit, beraberinde etik ve sahiplik kavramalarını da çağırır. Etik, sözcük anlamı olarak Yunanca'da karakter anlamında kullanılan 'ethos' sözcüğünden türeyerek ideal ve soyut olanı vurgulamış, bunun sonucu ahlaki kural ve değerlerin incelenmesiyle de ethos'tan türeyerek 'ethics' kavramını ortaya çıkarmıştır (Büte, 2011: 172). Lokal olarak ahlaksal alt yapıdan beslenen ve normların üzerine giderek onları tartışılır kılarak sorgulayan beynelmilel bir duruş olan etik kavramı yapay zekâ kavramı ile etkileşime girdikten sonra yeni tartışma konuları doğurmaktadır. Çünkü Etik, ahlaki problemleri sorgulayarak ona özgü ilkeleri genel bir bakış açısıyla temellendirir (Cevizci, 2015: 18-19).

Her meslek grubunda yer alan bu kurallar, hem ahlaksal, hem de hukuksal açıdan birbirine bağlantılıdır. Örneğin; bilim alanında yapılan bir araştırmada toplanan her veri doğru ve güvenilir olmalıdır. Yapılan araştırma okuyan kişileri yanıltmamalı, verilerin toplanmasından yayınlanmasına kadar geçen süreçte araştırmacı çeşitli kurallara uymak zorundadır. Kendine ait olmayan buluntular hakkında kaynak gösterilmelidir. Kaynak gösterilmeden, atıfta bulunmadan yapılan her alıntı dürüst olmayacak ve etik ilkeleri hiçe sayacaktır (Dinçeli, 2017: 594).

Günümüzde de sanat ve tasarım alanında etik dışı durumlarla oldukça karşılaşmaktadır. Bunun en yaygın ihlali, yapılan bir çalışmanın aynı malzeme, aynı biçim ve aynı kavramla tekrar yapılması ya da bir fikrin izin alınmadan kopyalanması gibi çeşitlendirilebilir. Yapay zekâ ve sanat alanında ise tartışılan etik, dataların bu izne tabi olup olamayacağı konusudur. Konular üzerine kuramsal araştırmalar devam etmekle birlikte, hâlihazırda yapay zekânın bir insan tanımıyla, yani insani değerler ve kurallar üzerinden değerlendirilemeyeceği düşünülmekte, nihai hedefi insana benzemek olan bu olgunun insani kavramlara uygun bir şekilde gelişmesi gerektiği düşüncesi üzerine çıkarımlar bulunmaktadır.

Bir diğer sorun ise sahiplik kavramıdır. Bu konunun önemli bir problemi; Yapay zekânın ürettiği eser yazılımı gerçekleştiren kişiye mi, yoksa yazımla sanat eseri üreten sınırlıda olsa bir yapay zekâ olarak söz ettiğimiz algoritmanın mıdır? Sorusudur. Örneklerde bahsettiğimiz Deniz Yılmaz'ın yaratıcısı Bager Akbay'a göre eserin sahibi yaratılan yapay zekâ sanatçısıdır. Deniz Yılmaz'ın eserlerinin kesinlikle kendisine ait olmadığını söylemektedir. Küratöryel bir şekilde yönetilen günümüz sanat alanında algoritmanın bir bedene sahip olmadan da seçkilere katılabilmesi, birey olma yolunda ilerlemesi gibi etkenlerde düşünüldüğünde, "-yapay zekâya aittir" görüşü çıkarımda bulunmak fikirlerden biridir.

Diğer bir fikirse tahmin edileceği üzere, yazılımın yaratıcısına ait olduğu görüşüdür. Bu görüşü savunan ve örneklerimizde bahsettiğimiz Cohen ise Akbay'ın aksine bu soruya "çıkan eser bana aittir" demektedir. Çünkü Cohen "Ben ona kimliğimi veriyorum, o bana sanatımı veriyor" ifadesiyle bu soruya kesin ve net bir cevap vermektedir. Sanatçılar konu hakkında hem fikir olmasalar da üretilen çalışmaların temelindeki teknoloji sınırlı yapay zekâ kavramından üstün yapay zekâ kavramına evrimleşince daha net ve hem fikir bir görüşte buluşulabilecektir.

Sonuç

Geçmişten bu yana biyolojik sınırlarımızın ötesine geçmek için içinde bulunulan dönemin teknolojik imkânları kullanılmıştır. İnsanların gelişen her teknolojik imkânı sanat alanı içerisinde deneyimleme dürtüsüyle sanat ve yaratıcılık üzerine de yeni çıkarımlar oluşmaktadır. İnsan yaratıcılığını ve keşfini desteklemek için de önemli bir yer tutan yapay zekâ ve sanat olgusu başlığı altında incelediğimiz örnekler, tanımlar, problemler ve çözüm potansiyellerine baktığımızda insana ait olduğu düşünülen bu kavramın tanımının kökten bir değişim geçireceğini rahatlıkla söyleyebiliriz.

Gelişen bu yeni imkânlar sayesinde; sanat, bilim ve felsefe arasındaki sınırları bulanıklaştıran bilim adamları ve sanatçılar, geleneksel fikirlerimizi, anlayışlarımızı hatta dünya hakkındaki algılarımızı genişletmekle birlikte, sanatta, yeni bir inşa ve heyecan verici yeni bir nefes alma sürecinin başladığı düşüncesine bizi rahatlıkla götürmektedir.

Kaynakça

Artut, S. (2019). “Yapay Zekâ Olgusunun Güncel Sanat Çalışmalarındaki Açılımları”, *İnsan&İnsan*, Yıl 6, Sayı 22, Güz 2019, 767-783.

Boden, M. A. (2004). *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*. Second Edition. London: Routledge.

Büte, M. (2011). “Etik İklim, Örgütsel Güven ve Bireysel Performans Arasındaki İlişki”, *Atatürk Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 25(1), 2011:172.

Cevizci, A. (2015). *Etik Ahlak Felsefesi*. İstanbul: Say Yayınları.

Coeckelbergh, M. (2017). “Can Machines Create Art?” *Philos. Technol.* 30,3, (2017), 285–303.

Dağ, A. (2018). *TRANSHÜMANİZM: İnsanın ve Dünyanın Dönüşümü*. Ankara: Elis Yayınları: 115.

Diñçeli, D. (2017). “Sanat ve Tasarım Etiği”. *İdil*, 6 (30), 585-617. Doğubatu Yayınları.

Haugeland, J. (1997). *Mind Design II Philosophy Psychology Artificial Intelligence*, Cambridge: MIT Press.

Headrick, D.R. (2002). *Enformasyon Çağı: Akıl ve Devrim Çağında Bilgi Teknolojileri 1700-1850*. (çev. Z. Kılıç). İstanbul: Kitap Yayınevi.

Hong, S. (2016). *İnsan ve Makine* (çev. D. Kurt). İstanbul: SUB Yayınları.

Say, C. (1998). “Akla Doğru”. *Cogito Yayınları*, Sayı: 13.

Say, C. (2018). “50 Soruda Yapay Zeka”. İstanbul: Bilim ve Gelecek Kitaplığı - 59.

Tahça, M. (2009). *Felsefi Açından Yapay Zeka*. Yüksek Lisans Tezi. Muğla Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla.

Tuğal, S.A. (2018). *Dijital Sanat*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Yu Y. (2016). “Research on digital art creation based on artificial intelligence”. *Revista Ibérica De Sistemas E Tecnologias De Informação* 18B (2016), 116–126.

İnternet Kaynakları

İnternet: Algoritma. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Algoritma> adresinden 24.03.2020’de alınmıştır.

İnternet: Chaturanga. Web: <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87aturanga> adresinden 24.03.2020’de alınmıştır.

İnternet: Data. Web: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Veri> adresinden 24.03.2020’de alınmıştır.

İnternet: Makine Öğrenimi. Web: https://tr.wikipedia.org/wiki/Makine_%C3%B6%C4%9Frenimi adresinden 24.03.2020’de alınmıştır.

İnternet: Markov Zinciri. Web: https://tr.wikipedia.org/wiki/Markov_zinciri adresinden 24.03.2020’de alınmıştır.

İnternet: Yetişkin, E. (2016a). *ROBOT ŞAİR DENİZ YILMAZ’IN İLK ŞİİR KİTABI TÜYAP’TAYDI*. Web: <http://www.sanataak.com/view/robot-sair-deniz-yilmazin-ilk-siir-kitabi-imza-gunu-tuyaptaydi> adresinden 24.03.2020’de alınmıştır.

İnternet: Yetişkin, E. (2016b). *Bizden Biri, Halktan Biri ve Bir Vatandaş Olmaya Çalışıyor... ‘Robot Şair’ Deniz Yılmaz’dan İlk Şiir Kitabı!*. Web: <https://onedio.com/haber/robot-sair-deniz-yilmaz-dan-ilk-siir-kitabi-739614> adresinden 24.03.2020’de alınmıştır.

Görsel Kaynakları

Görsel 1. Mikael Hvidtfeldt Christensen, *Ahtapot / Octopod*, 2015, Structure Synth yazılımı ile üretilen algoritma sanat örneği. <https://www.flickr.com/photos/syntopia/1278122565> adresinden 22.04.2020’de alınmıştır

Görsel 2. Selçuk Artut. *Yapay Zekâ Türleri ve Tanımları Tablosu*. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/845090> adresinden 22.04.2020’de alınmıştır.

Görsel 3. IBM Watson, Eski “Jeopardy” Şampiyonları Ken Jennings ve Brad Rutter’ın Watson’a yenildikleri an, 2011. <https://www.nytimes.com/2011/02/17/science/17jeopardy-watson.html> adresinden 22.04.2020’de alınmıştır.

Görsel 4. Dünya Satranç Şampiyonu Garry Kasparov’ un IBM Deep Blue Satranç yazılımına karşı yaptığı hamle, 1997. <https://www.scientificamerican.com/article/20-years-after-deep-blue-how-ai-has-advanced-since-conquering-chess/> adresinden 22.04.2020’de alınmıştır.

Görsel 5. Harold Cohen ve resim yapan AARON isimli algoritmasının çalışmasını sağlayan makinesi. <https://www.nytimes.com/slideshow/2016/05/09/obituaries/harold-cohens-assisted-artistry.html> adresinden 22.04.2020’de alınmıştır.

Görsel 6. AARON, 040502, 2004. <https://newatlas.com/creative-ai-algorithmic-art-painting-fool-aaron/36106/> adresinden 22.04.2020’de alınmıştır.

Görsel 7. The Next Rembrandt projesi kapsamında işlenen data örnekleri, 2014. <https://www.flickr.com/photos/inggroup/25681990573/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Görsel 8. The Next Rembrandt projesi kapsamında işlenen portre analizi örneği, 2014. <https://www.flickr.com/photos/inggroup/26284716495/in/photostream/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Görsel 9. The Next Rembrandt projesi kapsamında işlenen çoklu figür analizi örneği, 2014. <https://www.nextrembrandt.com/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Görsel 10. The Next Rembrandt Algoritmasının eser üretimi sırasındaki Rembrandt'ın fırça izlerini ve boya kullanım bilgisinin yükseklik-alçaklık değerlerini gösteren fotoğraf. <https://www.nextrembrandt.com/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Görsel 11. The Next Rembrandt'ın orjinal Rembrandt'a ait fırça izlerinin ve boya katmanlarının takilidini yaptığını gösteren yakın detay fotoğrafı. <https://www.fastcompany.com/3058694/how-art-and-algorithm-came-together-to-create-the-next-rembrandt/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Görsel 12. The Next Rembrandt, Portre, 2014. <https://medium.com/@DutchDigital/the-next-rembrandt-bringing-the-old-master-back-to-life-35dfb1653597> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Görsel 13. Bager Akbay, 2015, Deniz Yılmaz'ın Portresi. <http://www.sanatatak.com/view/robot-sair-deniz-yilmazin-ilk-siir-kitabi-imza-gunu-tuyaptaydi> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Görsel 14. Bager Akbay, 2015, Deniz Yılmaz algoritmasına entegre robot kol. <https://sayborg.net/yapay-zeka/yurdumun-sair-robotu-deniz-yilmaz-iliginc-hikayesi/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Görsel 15. Bager Akbay, 2015, Deniz Yılmaz algoritmasına entegre robot kolun şiir yazma anı. <https://sayborg.net/yapay-zeka/yurdumun-sair-robotu-deniz-yilmaz-iliginc-hikayesi/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Görsel 16. Bager Akbay, 2015, Deniz Yılmaz algoritmasının robot kol ile yazdığı şiir. <https://sanatkaravani.com/robot-sair-deniz-yilmaz/> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Görsel 17. YZ şair Deniz Yılmaz'ın Diğerleri Gibi isimli Şiir Kitabı Ön Kapağı, 2016. <https://www.goodreads.com/book/show/52176222-di-erleri-gibi> adresinden 22.04.2020'de alınmıştır.

Çağdaş Sanatta Öznel Bir Deneyim; Ütopyaların Bireysel Yansımaları

Doç. Dr. Mehtap Bingöl
Doç. Dr. Naile Çevik

Makale Geliş Tarihi: 19.09.2020
Yayına Kabul Tarihi: 10.10.2020

Özet

Ütopya kavramı, var olmayan bir toplum tasarısı olduğu kadar, mükemmel bir toplum idealini de yansıtan bir bakış açısını ifade etmektedir. Bu ideal, felsefede, siyasette, tarihte yüzyıllardır pek çok esere konu olmuş ve sanatta da ideal tasarılar ya da düşünceler için kullanılmıştır. Bu düşünsel kurgular sanatta yeni ve özgün ifade biçimlerine dönüşerek bir anlamda varlık bulmuşlardır. Çalışma, bu yönü ile sanatta hayat bulan ütopyik düşüncelere odaklanmakta ve araştırmada bu kapsamda çağdaş sanatçıların yapıtları üzerinden ütopya kavramına yönelik okumalar gerçekleştirilmektedir. Ütopya fikri, her ne kadar gerçekleşmesi imkansız tasarılar ve mükemmellik hayalleri olarak dikkat çekse de sanatta bu kavram daha olumlu bir anlamda geleceğe ışık tutması yönüyle önemli bir değerdir. Bu ütopyik kurgular, ideal bir kent, ideal insanlar, ideal evler, ideal bir doğa gibi farklı konulara dikkat çeken çözüm arayışları niteliğindeki tasarımlardır. Bu bağlamda çalışmada akademisyen-sanatçılar M. B. ve N. Ç.'in öznel bir deneyim olarak ütopyik yaklaşımları da değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Çağdaş Sanat, Ütopya, Resim, Seramik

A SPECIAL EXPERIENCE IN CONTEMPORARY ART; INDIVIDUAL REFLECTION OF UTOPIA

Abstract

The concept of utopia expresses a perspective that reflects the ideal of a perfect society as well as a non-existent society plan. This ideal has been the subject of many works in philosophy, politics and history for centuries and has been used for ideal designs or ideas in art. These intellectual fictions transformed into new and original forms of expression in art and in a sense found their existence. With this aspect, the study focuses on the utopian ideas that come to life in art, and with in this scope, readings on the concepts of utopia are made through the works of contemporary artists. Although the idea of utopia attracts attention as impossible designs and dreams of perfection, this concept in art is an important value in terms of shedding light on the future in a more positive sense. These utopian fictions are designs that attract attention to different issues such as an ideal city, ideal people, ideal houses, an ideal nature. In this context, the utopian approaches of academicians-artists M. B. and N. Ç. as a subjective experience are evaluated in this study.

Keywords: Contemporary Art, Utopia, Painting, Ceramic.

Giriş

Ütopya kavramı geçmişten günümüze tarihte, siyasette, felsefede ve daha birçok bilim dalında konu olmakla birlikte sanat alanında da yine yüzyıllar öncesi mağara resimlerinden günümüze değin kavram ve içerik olarak yer almıştır. Bu anlamda hem sanatın dahil olduğu hem de diğer disiplinlerin birlikteliğinde çok geniş bir alanı içinde barındırması ile ütopya kavramı her dal için ayrı bir ifade biçimine ve sunumuna dönüşmüştür. Her dönemde yeni tanımlamalarıyla bu kavram etkili görsellere ve düşündürücü fikirlere yol açmıştır.

İnsanlık varoluşundan bu yana sürekli gelişen ve değişen yaşamsal özellikleri ile sürekli daha iyi ve daha mükemmel doğru bir arayış içerisinde olmuştur. Bu istek, hem kişisel odaklı hem de toplumsal odaklı olabilmektedir. Sorunsuz ve ideal olana ulaşma arzusu kişileri ütopya kavramına yöneltmiştir. 20. yüzyıl sonrası hızla gelişen teknolojik olanaklar ve dolayısıyla değişen yaşam koşulları, sanatta da ütopya kavramının farklı yansımalarına olanak tanımıştır. Ütopya kavramı ideal olana ulaşma anlamında ilerlerken buna karşılık distopya kavramı ise ideal olmayana yönlendirmektedir. Böylelikle distopya tanımı ütopya kavramının bir anti-tezi olarak ütopya fikrinin tanımlanması aşamasında yardımcı olabilmektedir. Her iki kavramda sanat pratiklerinde etkili olmuş ve hem düşünsel hem de uygulama süreçlerinde sanatçılar için bir çıkış noktası olmuştur.

Bu çalışma kapsamında, özellikle çağdaş sanata odaklanarak sanatsal üretimlerinde ütopya kavramının bir yansıması veya sonucu olarak değerlendirilen çağdaş sanatçılar üzerinden okumalar yapılmıştır. Bu okumalarda temel amaç; ütopyanın sanatla olan kavramsal ilişkisinin çağdaş sanat eserleri üzerinden değerlendirmesinin yapılabilmesidir. Ayrıca ütopya kavramına odaklanan üretimlerinin değerlendirilmesi bağlamında, akademisyen sanatçılar M. B.ve N.Ç.'in resim ve seramik temelli özgün sanatsal çalışmaları bağlamında da öznel bir deneyim olarak bireysel üretimlerine odaklanılmıştır.

Ütopya Kavramı Üzerine

Yüzyıllardır bir ideal olarak insanlar var olmayan fakat daha iyi bir yer olacağı hayal edilen mekanlar düşlemişlerdir. Kurgulanan bu mekân imgeleri, ideal mekân anlayışı çerçevesinde temellenirken, hedeflenen bu mekanların gerçekleştirilme ihtimali ise neredeyse imkansızdır. Bu ideal mekân tasarılarındaki farklılıklar, toplumların yaşadığı coğrafya, iklim koşulları, din, kültür, ekonomik, siyasal ve sosyal yapı bağlamında değerlendirilebilir. Çoğu zaman oluşturulan bu imgeler ideal modeller veya ütöpik modeller

olarak kabul edilmektedir (Mikaeili, 2020:1).

Ütopya sözcüğü Thomas More tarafından 1516'da Yunanca köklerinden türetildiğinde yazarının kendisine yüklediği anlam dışında bir anlama sahip değildir. Ou (olmayan) ve topos (yer) köklerinden türetilen kelime, olmayan yer anlamına gelir. 'İdeal yaşam' veya 'daha iyi bir dünya arayışı'nı simgeleyen ütopyaların Antik Çağ'dan itibaren insanların zihinlerini meşgul ettikleri görülür. Umut ve dönüşüm ütopyanın en temel unsurlarıdır. Antik dönemlerden beri yazılan metinlerde mevcut düzeni değiştirme hayaliyle yanıp tutuşan insanlığın egemen düzenin dışında kalması ve mevcut toplumla olan uyumsuzluğu ütopya metinlerinin çıkış noktalarını oluşturur. Bu bağlamda uzunca bir zaman daha iyi hayatın düşleri olan ütopyalar, geçerliliklerini hiçbir zaman kaybetmemişlerdir (Bayraktar, 2013: 1).

Thomas More'un 16. yüzyılda yazdığı ütopya kavramı, bir anlamda hümanist düşüncenin ürünü sayılmaktadır. More ütopyasında insana değer vermekte, dönemde yaşanan adalet, eşitlik ve insan hakları sorunlarına ilişkin toplumun durumunun iyileştirilmesi konusuna odaklanmaktadır. Ütopyanın ideal olan mekân tasarısını toplumsal eleştiri aracılığı ile yapmayı hedeflemiştir (Mikaeili, 2020: 3). More'un çalışması sonrasında, 'ütopya' sözcüğü edebî/felsefî bir türün adı hâline gelmiş ve More'un eserinden önce ya da sonra yazılması fark etmeksizin, ideal bir devlet ya da toplum kurgulayan her eser/üretim türü bakımından ütopya olarak değerlendirilmiştir (Kurtyılmaz, 2014: 5).

Ütopyalar arzu, uyum, umut tasarımları olarak tüm bu kavramların birlikteliğinde bir ideali tanımlamaktadır. Ütopyalar, edebiyat, resim, mimarlık gibi sanatın pek çok dalı üzerinden sınıflandırılabilmeyle birlikte aynı zamanda olumlu ya da olumsuz idealleri ifade edebilecek kavramlar olarak da ayrılabilirler. Bu sınıflandırmaların yanı sıra feminist, ekolojik, dini, toplumsal ya da teknolojik ütopyalar olarak da ayrılmaktadırlar. Tüm bu sınıflandırmalarda önemli olan ütopyaların sonrasında gelen toplumları eşitlik ve özgürlük fikirleri ile etkilemiş olmalarıdır. Ütopya kavramı bünyesinde taşıdığı umut kavramı ve ideal düşünce yapısıyla geleceğe yönelik insanlığı etkileyecek itici bir kuvvet olmuştur ve bu sebeple ütopya kavramına yönelik tüm tartışmaların ötesine geçerek dünya için vazgeçilmez bir söylem değerindedir (Duman Yüksel, 2012: 10-11).

Kandinsky sanatın ütöpik olanı gerçekliğe dönüştürme gücünü şu şekilde belirtir;

Sanat, tinsel yaşamın bütün öteki alanlarının her zaman önünde yürür. Maddesel olmayan değerlerin kuruluşundaki bu rol, sanat için vazgeçilmez olan ve öteki alanlara oranla çok daha büyük olan bir sezginin doğal sonucudur. Sanat, maddesel

olmayan sonuçlar doğurarak maddesel olmayan değerlerin yedeğini sürekli olarak zenginleştirir. Maddesel olmayandan maddesel de doğduğu için maddesel olgular ve değerler, zamanla sanattan özgür ve sürekli olarak kaynaklanıp yayılırlar. Dün anlamsız görünen bir “düşünce”, bugün etkili hale gelir ve yarın, ondan, maddesel gerçek doğacaktır (Kandinsky, 2002: 198-199; Arapkirli, 2017: 41-42).

Sanata dair toplumun bakışını değiştirebilme yönündeki algı, toplumu ideal düzene ulaştırma ve toplumun mutluluğunu sağlamadaki dönüştürücü gücüne yönelik inanç, sanatın askeri bir terim olan ve ön safhada çarpışan birlik anlamına gelen avangard terimini kazanmasını da sağlamıştır (Arapkirli, 2017: 45). Avangard için malzeme artık eserin sadece vücudu değil, yaratıcı söylemin konusudur (Küçük, 2006: 51). Avangard terimi temel açıdan değerlendirildiğinde statükoyu aşan akımları veya bireysel sanatçıların üretimlerini betimlemek amacıyla kullanılmasının yanı sıra ve modern sanatın gelişmesinde temel bir etki alanı olarak da ifade edilmektedir. Öncü olan yenilikçi söylemler bu anlamda toplumsal bir eleştiri niteliği taşıyan bir diğer anlamda da topluma öncülük edebilecek bakış açıları ortaya koymaktadırlar.

Ütopya aslında bir idealdir. Gerçekleşebilecek bir ideal tasarısı olabilmekle birlikte olumlu anlamlar içermekte ve iyiye doğru yönlendirmektedir. Bu noktada ütopya karşıtı bir kavram olarak distopyanın varlığından söz edilebilir. Aslında karşıt bir düşünce olarak görülmemeli fakat iyi ve ideal olmayan anlamında değerlendirilmelidir. Bu iki kavram birbirlerinin açıklaması bağlamında anlamlı bileşenler içermekte ve ne olup olmadıklarına dair birbirlerini tamamlayabilmektedirler.

Günümüzde distopyayı kaçınılmaz kılan önemli faktörler bulunmaktadır. 21. yüzyılda nüfus artışına paralel olarak değişen ve gelişen teknolojik olanaklar doğrultusunda üretim-tüketim artışının bir sonucu olarak ortaya çıkan yaşam biçimleri bir anlamda sanat ve edebiyatta distopya kavramını açığa çıkarmaktadır. Sanatın ütöpik işlevi aynı zamanda distöpik gerçeklerin itirafı olarak da ifade bulmakta ve gerçekleşmesi uzaklaşan ideal mutluluk hayallerini çok daha uzağa atmaktadır (Arapkirli, 2017: 45). Bu durum özellikle hem dünya savaşlarının tetiklediği hem de sosyal ve politik olaylarla bireylerin kendini ifade ederken radikal yöntemler bulma girişimleri bağlamında distopyanın sanatsal ifadede bir sanatçı seçimi olarak uygulanmasını yaygınlaştırmıştır. Edebiyattan sinemaya müzikten resme animasyondan grafik tasarımına kadar, geleneksel ve çağdaş sanat uygulamalarının zaman zaman distöpik hayal gücüne yer verdiği görülmektedir (Akgül, 2018:286).

Sanat dallarının hemen hemen hepsinde ütopya ve distopya kavramlarına

yönelik açıklamaların uygulamalarda yer aldığı görülürken, bu iki kavramın tanımlanabilme aşamasında birbirlerinin destekçileri olduğu anlaşılmalıdır. Ütopya, geleceğe yönelik ideal toplum düzenine yönlendirmekle birlikte distopya ideal olmayan yerleri açıklamakta ve ütopya kavramına yönelik farkındalığı güçlendirmektedir. Ütopyalar, bir umut ışığı ve aydınlanma sunmaktadır. Ütopya, iyiye, doğruya, gerçeğe giden yolu tanımlarken eşitliğe, özgürlüğe ve hayallerin gücüne işaret eder.

Ütopya Kavramı Özelinde Çağdaş Sanattan Yansımalar ve Sanatçı Okumaları

Geçmişten günümüze insanlar, varlıklarına dair bir anlam bulma ve doğanın gizemlerini çözümlenebilmek adına çeşitli düşünce ve davranış biçimleri geliştirmişlerdir. Öncelikle varoluşundan bugüne kendi varlığının sırlarını çözümlenmeye çalışan insan, böylelikle doğanın bir parçası olarak doğanın gizemlerinin çözümüne de olanak tanımıştır (Kavas, 2019: 95). Mağara resimlerinden günümüze sanat ile birlikte insanlık kendi varlığına ilişkin anlamlar ve ifadeler oluşturmuştur. Kendi bedenini, doğadaki diğer varlıkların yaşamsallığını anlamlandırma, dönüştürme, değiştirme, yönlendirme ya da idealleştirme girişimlerinde bulunmuştur. Genel bir değerlendirme ile ütopya ise var olan düzene ve topluma karşı ideal ve karşı bir dünyanın kurulması önerisini içinde barındırmaktadır. Bu düşünce biçimi ile var olan anlaşılacak istenmiş, daha iyi, daha güzel ya da daha doğru olabilmesi için ötesi düşünülmüş ve ütopyalar oluşturulmuştur. Bu bağlamda ütopya ve sanat var olan durumları idealize etme noktasında birleşmektedirler. Sanatçının bu yol göstericiliği veya öncü tutumu en çok yenedünya düzeni arayışlarıyla ve ütopyalarla örtüşmektedir. “Sanat ve ütopya kavramı birbirinden ayrılamaz, geleceğe ait uyarı metinleridir. Hatta bu nedenle sanatın başlı başına bir ütopya olduğu savı ortaya atılmaktadır” (Dökmen, 2010: 16). Bu açıdan değerlendirildiğinde ütopya kavramından, insan odaklı yaşantıyı daha iyiye götürme ve gelecek için umut vaat ettiği sürece sanat ile ilişkisinde her dönemde veya zamanda bahsetmek mümkündür (Çöklü, 2014: 4).

Jennifer Marsh: Samimi Benzin İstasyonu (Gas Station Cosy)

Yeryüzü, son birkaç yüzyıllık zaman zarfında ortaya çıkan ve geçmiş dönemlerle hiçbir şekilde kıyaslanamayacak derecede sarsıcı etkiler yaratan büyük dönüşümlere sahne olmuştur/olmaktadır. Bu dönem insan hayatının her alanına derinlemesine nüfuz etmektedir (Olgun, 2010: 97). Dünya çapında genel bir değerlendirme yapılacak olursa nüfusta ortaya çıkan artışın yanı sıra teknolojiye bağlı yenilikler ve yaşam standartlarının da değişmesi sonucu tüketici davranışlarında da belirgin bir değişiklik meydana gelmiştir. Bu durum yaşamsal mekanlarda da farklılıklara sebep olmakta ve konut,

dinlenme, eğlenme, çalışma gibi çeşitli alanların özelliklerinin de değişmesi anlamına gelmektedir (Meydan Yıldız, 2017: 4).Değişen yaşam koşulları ve değişen beklenti düzeylerini de beraberinde getirmektedir. Bu durum yine bireylerin özel ve günlük yaşamlarının yanı sıra geleceğe yönelik tavır/ tutumlarında da mükemmellik arayışına yönelmelerine neden olabilmektedir. Bu anlamda ütopyalar gelecek için bir mükemmellik düşüncesi veya hayali bir ürün sayılmaz, belki gerçeklerin dışavurumudur (Mikaeili, 2020: 1).

İçinde bulunduğumuz yüzyıl, insanların ihtiyaçları dışında satın aldıkları ürünlerin çoğaldığı ve farklı bir tüketim kültürünün oluştuğu bir dönemdir. Bu tüketim çılgınlığında, bireyler, yalnızca ihtiyaçları dahilinde tüketmek yerine, bir statü belirleme yarışı içerisinde ya da kendi öz varlığına bir değer yaratma girişimi doğrultusunda alışveriş yapmaktadırlar.

Artık tüketim kavramı yeni kapitalist sistemde haz duygusuyla tıpkı Maslow'un ünlü üçgenindeki gibi fizyolojik ihtiyaçlardan kendini gerçekleştirme ihtiyacına kadar olan her noktasında kendisini özendirmeye çalışan ve her şeyin gerekli olduğu amacını taşıyan hayatın tüm alanlarında ortaya bir zaruri ihtiyaç olarak gösteren yeni bir yaşam mottosu olarak benimsetilmeye çalışılmaktadır (Kırmızıgül, 2020: 219).

Bu tüketim kültürel, teknolojik, yiyecek-içecek gibi her alanda gerçekleştirilmekte ve çoğu insan tüketme doyumsuzluğu yaşamaktadır. Bu sürecin de dolaylı bir sonucu olarak insanlar daha iyiye ulaşmaya, daha mükemmeli aramaya yönelirler. Bu bakış açısı da aslında ütopyanın farklı dışavurumları niteliğindedir. Bu tüketim çılgınlığına bir tepki olarak da ütopyik bir dünya tasarısı, daha iyi, daha güzel ve daha doğruya yönlendirebilir.

Tekstil sanatçısı Jennifer Marsh'ın Samimi Benzin İstasyonu (Gas Station Cosy) isimli çalışmasında Dünya'nın petrole olan bağımlılığına dikkat çekilmektedir. Marsh'ın, terk edilen bir benzin istasyonunun oluşturduğu görsel kirliliğe yönelik bir eleştiri niteliği taşıyan bu düzenlemesi renkli değerleri ile oldukça etkilidir. Tüm bu alan 5000 feet kare renkli kumaşlarla kaplanmıştır. Bu çalışma adeta bir yama özelliği taşımaktadır. Çok sayıda küçük kumaş birleştirilmiştir. Benzin istasyonundaki her bir yer ve hatta benzin pompasına kadar birleştirilen bu küçük kumaş parçaları ile 15 ülkeden gelen profesyonel ya da amatör sanatçıların yarımıyla kaplanmıştır. 50 yıllık bu istasyon, Marsh sayesinde dikkat çekmiş ve atıl mekanlara yönelik bir ilgi odağı olmuştur. Kamusal alanda gerçekleştirilen bu projede işbirliği çok büyük bir önem taşımaktadır. Kullanılmayan bir mekan, mekan-nesne bağlamında ele alan sanatçı bir sanat eserine dönüştürerek görüntü kirliliğini önlemiştir (Yüksel, 2010: 51).



Görsel 1. Jennifer Marsh, Samimi Benzin İstasyonu (Gas Station Cosy), 2008, Tığ İşi, örülmüş kapitone ve birbirine eklenmiş 3000'den fazla fiber panel, 5000 fit kare kumaş.

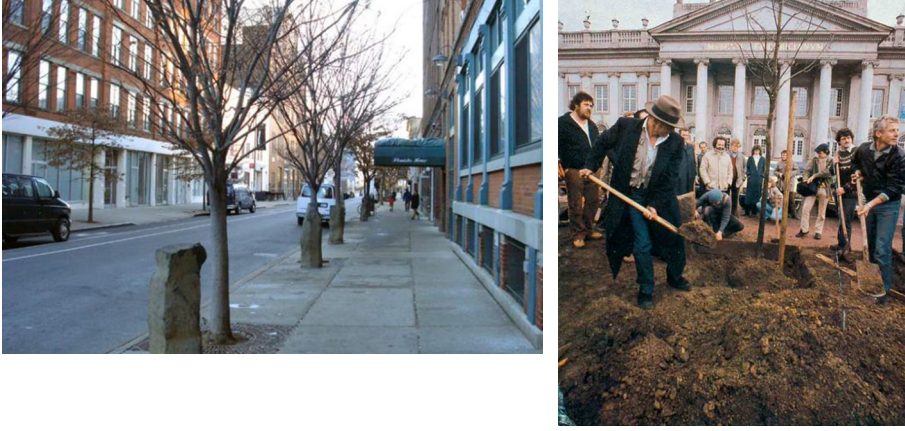
Jennifer Marsh'ın bu katılımlı projesinde, izleyici sadece eseri seyretmekle kalmayıp, aynı zamanda bu renkli görüntü içerisinde dolaşan, yaşayan, tüm o renkli küçük kumaş parçalarının enerjisini alarak yeni bir tutum sergileyen bir boyuta geçmektedir. Bu mekanda ütopyik bir düşünce gerçek bir nesnelige dönüşmektedir. Sanatçı, görüntü kirliliğini önlemekle kalmayıp bu unutulmuş mekana sanat eseri olma özelliği vermiştir. İzleyici burada mekanın tam da ortasında sorgulayan ya da yeni ütopyalar geliştiren bir konumda varlık sergiler.

Bu durum izleyicinin interaktif rolünü sanatçının önerdiği deneyim ile bağlamla etkileşime odaklanan bir pratiği tercih etmeye dönüşür ve yapıtın tanımladığı uzamda, bakan-kişinin nasıl var olacağını sorgulayan ortak var olma kıstasını karşılar (Süvari, 2007: 63-64; Kocagöncü, 2010: iii). Jennifer Marsh'ın bu kamusal alandaki sanat eseri, daha iyi toplumsal koşullar oluşturulabilmesi yönünde ütopya kavramının bir sonucu olarak değerlendirilebilir. Kullanılmayan ve görüntü kirliliği oluşturan bir mekan yeniden değerlendirilmiş, daha iyi bir yaşam bağlamında rengarenk bir görsellikte yeni bir kimlik ile sunulmuştur.

Joseph Beuys: 7000 Meşe Ağacı

Ütopyanın ortaya koymuş olduğu düşünce biçimi daha iyi bir dünya arayışına yönelik bir girişimdir. Bu fikir, çağlar ya da dönemler boyunca değişime ve dönüşüme uğrayarak devam etmiştir. Bu süreçlerin sonucunda dahi bu fikrin geçerliliğini yitirmediği gözlenmektedir. Ütopya, 90'laardan itibaren stratejik bir üslup olarak sanat yapıtlarında gelecek güzel günlere ya da yaşama duyulan özlem içeriği ile varlık bulmuştur. Özellikle sanatçıların toplumsal sorunlara yönelmesi, ilişkilere dayalı çözüm arayışına girmeleri ve toplumsal bir dönüşümü hayal etmeleri ütopyanın daha iyi dünyaları yaşatma fikrine paraleldir. 90'ların 60'lardan farklı sanat yapıtına bakıldı-

ğında, sergi mekânından bağımsız, izleyiciyle beraber var olan ve daha iyi toplumsal koşullar yaratmak adına toplumsal ilişkilere dayalı stratejiler geliştiren yeni bir tür sanat şeklinin ortaya çıktığı görülür (Bayraktar, 2013: 15).



Görsel 2. Joseph Beuys, 7000 Meşe Ağacı (7000 Oak Trees), Documenta 7 Sergisi İçin, Kassel, 1982.

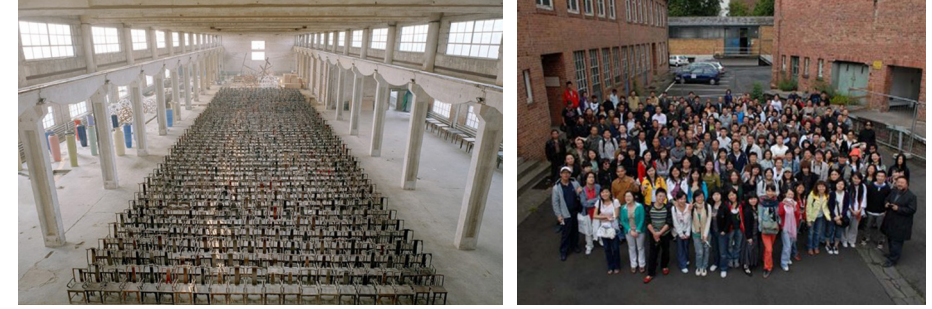
Bu noktada Joseph Beuys'un sanatsal üretimleri dikkat çekicidir ve dönemi içinde değerlendirildiği zaman insan-doğa-mekan ilişkileri bağlamında radikal değişimlere sebep olmuştur. Sanatın bu anlamdaki kapasitesini ortaya koyan sanatçı, gösteri sanatını kullanarak radikal betimlemeler gerçekleştirmiştir (Oğuz, 2015: 73). Beuys'un 1982 yılındaki Documenta 7 sergisi için projesi, gündelik yaşam ve doğanın birlikteliğinde yeni bir yaşam alanı sunabilme kaygısıdır. Bu sergi için sanatçı, Kassel Şehri boyunca 7000 adet Meşe ağacı dikilmesini önerir. Her bir meşe ağacı yanında bir adet bazalt taşı ile beraber dikilecektir. 7000 adet taş Fridericianum Müzesi'nin önüne yığılır. Amaçlanan, bu büyük taş yığınının her bir ağacın dikilmesi ile küçülmeye başlaması ve sonunda yok olmasıdır.

7000 adet Meşe ağacı dikilmesi, bir ütopya olarak kent yaşamı içine doğal yaşamın eklenmesi ile gündelik yaşam ve doğal yaşam arasında bir uyum yaratılmaya çalışılmıştır. Meşe ağaçlarının yanına dikilen her bir bazalt taşı, meşe ağaçlarının da bir sanat eseri olarak izlenebileceğini, değerli olduğunu hatırlatmakta ve insan - doğa arasındaki iletişime dikkat çekmektedir. Joseph Beuys'un Kassel şehrini seçmesinin nedeni ise şehrin ağır endüstri nedeniyle yeşil doğasının tahrip olmasıdır. Beuys'un projesi

ölümünden 8 ay sonra oğlu tarafından son ağacın dikilmesi ile tamamlanmıştır. Beuys'un insan yaşamının sürekliliğinin doğanın sürekliliğine bağlı olduğunun bilinciyle yaşanan alanları ağaçlandırarak, insanlara sürekli birlikteliğin sağlanabileceği bir anlayış sunmuştur (Arapkirli, 2017: 61-62).

Ai Weiwei: Fairytale (Peri Masalı)

Ai Weiwei, bireysel özgürlükleri ön plana çıkaran ve destekleyen muhalif bir sanatçıdır. Sanatçı, küratör, yazar, tasarımcı aynı zamanda sosyal-kültürel bir yorumcu olan Weiwei'nin, bir strateji özelliğine sahip sanatsal pratiklerinde akılcı çözümler oluşturması ve hayata geçirmesi işlerinin ayrılmaz bir parçasını oluşturur. Sanat'ın ütopyik bir bakış açısını ifade edebileceğini savunan Weiwei, işleri ve fikirlerinde ütopya ideali beklentisi üzerine stratejiler geliştirir (Bayraktar, 2013: 58).



Görsel 3-4. Ai Weiwei, Fairytale (Peri Masalı), 2007

Ai Weiwei'in Documenta 12 için hazırladığı Fairytale (Peri Masalı) isimli çalışması üç katmanlı bir projedir. Sanatçı bu üretiminde 1001 Çin vatan-daşını Almanya'ya davet eder ve onların ziyaretleri öncesinde ve ziyaretleri boyunca turistik ve eğitim aktivitelerini planlanması; uygun yaşam alanları ve sağlık koşullarının yaratılması; aşçı-fotoğrafçı-video yapımcısı gibi personellerin ayarlanması; vize işlemleri, uçak biletlerinin satın alınması ve seyahat sigortalarının yaptırılması gibi gereksinim duyacakları yaşamsal aktivitelerin organizasyonu ile ilgilenmek gibi birçok işlemi içinde barındıran devasa bir proje sürecini başlatır (Karabıyık, 2016: 36). Bu fikir oldukça kapsamlı, sosyal ve kültürel etkiler içeren, daha iyi bir dünya, daha iyi bir yaşam için önerilen bir proje niteliği taşımaktadır.

Mutlu Başkaya: Umut Serisi

Toplumsal olarak var olabilmek bir anlamda ütopya ile sanatın birlikteliği ile gerçekleşebilir. Yaşanılan dünyadan daha iyi bir yaşam, daha iyi bir



Görsel 5. Mutlu Başkaya, Umut Serisi, 2015, Düzenleme, 250x50 cm.

Görsel 6. Mutlu Başkaya, Umut Serisi, 2015.

Umut kavramı üzerine çalışan bir diğer akademisyen/sanatçı da Mutlu Başkaya'dır. Sanatçı, evrenselliği yerellikten ele almakta ve yerel kimlik özellikleri gelişen bir süreçte evrenselliğe ulaşabileceğini vurgulamaktadır. Eserleri bu düşünce biçimini ortaya koyan veriler içermektedir (Kanışkan, 2020: 265-268).

Mutlu Başkaya, sıralanan tüm bu toplumsal dinamiklere, küçük hayalleri umuda dönüştürmek adına çamurla dokunuyor. Eserlerindeki mekânı, işin bir parçası niteliğinde ve işle bütünleşen bir şekle getirmiştir. Başkaya'nın yeni işlerine baktığımızda 2007 yılından beri uyguladığı farklı malzeme tercihini (merdiven), seramikle yeni bir boyuta taşıdığını görüyoruz. Aklın sınırlarını (matematik düzen) diğer bir deyişle kural ve kuramın estetik hazzı toprağın doğasıyla birleşen küçük ölçekli mimari tasarımlara dönüşmüştür (Karaaziz Şener, 2016: 68-69).

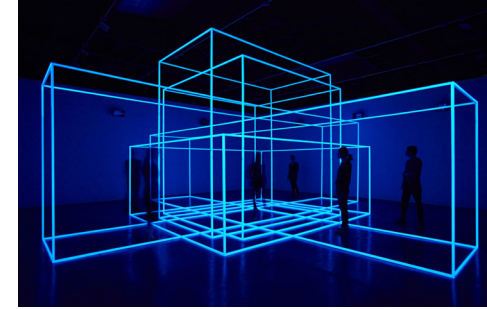
Başkaya, merdivenle çıkılabilecek dünyalar hayal etmektedir. Onun iyiye yönelik dünyası psikolojik, toplumsal ya da sosyal sorunların çözümlerine yönelik önerileridir. Sanatçının merdivenleri umutsuzluk-umut ikilemi yönünde umuda yönelen çizgilerdir. Umudun metaforları olan merdivenler izleyiciyi aşağı ya da yukarıya yönlendirirken aslında zaman kapsülünde gezdirmekte ve alımlayıcı için sorgulayıcı bir süreç başlatmaktadır.

Başkaya'nın merdivenlerinin nereden indiği ya da nereye çıktığı belirsizdir. Nereye ulaşmaya ya da ulaştırmaya çalışmaktadır. Yönlendirmeleri belli olmayan sorular oluşturan bir süreç tanımlar. Bu süreci izleyici yönetirken, tamamen onun bu yönelişi nasıl algıladığı ile ilgili bir durumdur. Merdivenler sanatçının bazı çalışmalarında biçimin çevresinde dolanırken, bazı eserlerinde ise gözden kaybolmaktadır. Baş ya da sonu tanımlı olmayan merdivenleri Başkaya için umudun bir ifadesidir. Günlük politikaların in-

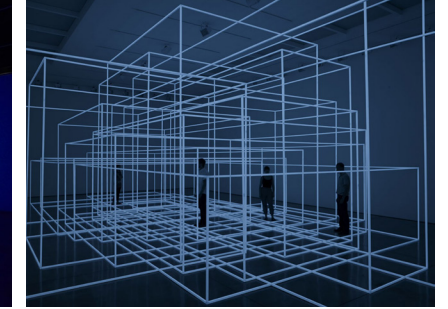
sanlar üzerinde oluşturduğu umutsuzluk ya da umutsuzluk onun eserleri ile umuda dönüşebilmektedir (Kanışkan, 2020: 266).

Antony Gormley: BreathingRoom I-III

Antony Gormley'nin üretimlerinde sade yapısal düzenlemeler, az sayıda malzeme kullanımı ve sınırlı konu seçimi ile ön plana çıkan bir sanatçıdır (Tekin, 2016: 81). Disiplinlerarası nitelikteki üretimleri, üzerinde durduğu kavramların insan ile ilişkisi bağlamında değerlendirilmesi yönüyle izleyicilerin ilgi odağı olmaktadır (Kayahan, 2018: 67). Çağdaş sanat anlayışı ile birlikte yeni ifade olanaklarını ve sorgulamaları da içinde barındıran çağdaş heykel sanatının oluşturduğu plastik dil yeni ifade olanakları ve alternatif malzeme kullanımı ile çeşitlenerek tekrar tekrar yenilenmektedir (Özkul, 2019: 74).



Görsel 7. Antony Gormley, Breathing Room, 2006-2012.



Görsel 8. Antony Gormley, Breathing Room, 2006-2012.

Işık patlamaları ile dikkat çeken yerleştirmede Gormley, içerisinde bulunduğumuz dijital kültüre yönelik bir eleştiri sunmakta ve zihinlerimiz bilgisayar ortamının içerisinde kendine mekan edinmiş durumdadır. Çalışması daha insani ve mekanik olmayan bir mekana yönelik özgün bir girişim olarak, insan ve yaşadığı alan arasındaki ilişkileri sorgulayan bir tavır sergilemektedir.

2006-2010 yılları arasında teknolojinin büyümesine paralel bir ivme göstermiş olan BreathingRoom adını verdiği ve dört yıl içinde proje I-II-III olmak üzere 3 kez sergilediği bu seri hakkında şunları dile getirmektedir;

Şehir insanın sınırlı koşullarını' ifade eden kendi başına mimari bir yapı olduğu söylenebilir. Alüminyum borular kullanılarak oluşturulmuş bu çerçeveli boşluklar gece simülasyonuna geçtiğinde ise gerçek ve sanal arasındaki sınırı belirsizleştirircesine mekân kararıyor, borular ışıktan birer çizgiye dönüşerek adeta bir bilgisayarın ara-

yüzünü çağırıyor. Bu karanlıkta en öne çıkan şey ise teknolojinin metaforu olan ve geometrik bir alan oluşturan ve insanların bu alanda kimleri 'user' olan birer lekeye dönüştükleri ışıktan hatlardır (Erden, 2012: 57-58).

M. B.'ün Bireysel Çalışmaları

M. B.'ün "Ütopyanın Güncesi" başlıklı serisi 2016 yılında gerçekleştirilmiş bir dizi tuval üzerine akrilik boya ile yapılmış resimden oluşmaktadır. Bu seri, aslında öncesinde B.'ün "Sorunsuz Evrenler" serisinin devamı niteliğindedir. Yeni bir evren arayışı içerisinde olan sanatçı için ütopya kavramı bir ilham kaynağıdır. Mükemmel olmayan bir evren ya da evrenler arayışında resim seyahati başlar ve onun arayışlarında zaman ve mekân başka bir boyutta yer almaktadır. Bu seyahat görünmeyen belki de var olmayan bir alandır. Resimlerinde dile getirmek istediği düşünce zamanın yok oluşu esnasında sonsuz bir zaman dilimine ulaşarak yeni yaşam olanakları elde edebilmektir ve soyut bir zamanda, soyut bir evrende var olabilme, deneme girişimidir.



Görsel 9-10. M. B., Ütopyanın Güncesi, 2016, Tuval Üzerine Akrilik Boya, 90x80 cm.

Görsel 9'de kahverengi zemin üzerinde yer alan mavi alan ütopya alanıdır. B.'ün ütopya alanına dair söylemi, olmayan fakat olduğunda ise en iyi yer olacağına inanılan bir zaman-mekândır. Zamansızlıkta beliren bu soyut ütopyası hastalık, yaşlılık, mutsuzluk, savaş, intikam gibi kavramların olmadığı bir özlemi ifade etmektedir. Lekeseli renk değerlerini içeren tuval üzerinde siyah çizgilerle birleşen figürler belirlemekte ve bu ütopyanın gerçekleşebilme ihtimalindeki bir yaşamsallığı ortaya koymaktadır. Yine aşağıdan yukarıya doğru yükselen yeşil monokrom çizgiler ise doğanın ya-

şamsallığını vurgularken olmayan mükemmel yere doğru hareket etmektedirler. Kahverengi zeminde beliren siyah-beyaz yol ise gidilmek/ulaşılmak istenen mekâna doğru yönelen bir yoldur. Bu yolun yeni bir yere ulaşım ulaşamadığı belirsiz bırakılmıştır. Burada umut devreye girerken geometrik düzenlemelerin ışığında bir gerçeklikten kopulamadığının da simgesel bir ifadesi çalışmada yer almaktadır.

Görsel 10'da yer alan kırmızı-siyah düzlem ise var olmayan ancak var olduğu hayal edilen bir mekâna doğru yönelim gösterirken, bir geçiş kapısı ile oraya açılmaktadır. Her yeni geçiş, yeni bir umut, yeni ve sürekli bir mutluluktur. Hedef belirsiz, hedefe giden yol belirsizdir. Belirsizlikler içerisinde beliren bir boşlukta kurgulanan mekân, insanın uzaklaştığı ancak kaybolmadığı/kaybolmayacağı-anılarının yüklü olarak çizgiler ve biçimlerle yenilediği bir yaşam alanıdır. Tuvalin en ön kısmına konumlandırılan ince beyaz şeritler, anıları saklı tutan, geçmişin yok olmayacağı bağlantılar kurmaktadır. Biçimleri konturlayan dinamik siyah çizgiler heyecan yaratmakta, bu dinamizmi dengeleyen keskin geometrik şekiller ise bu hareketi dengelemektedir.



Görsel 11-12. M. B., Ütopyanın Güncesi, 2016, Tuval Üzerine Akrilik Boya, 90x80 cm.

Görsel 11'de boşlukta uçuşan kâğıtlar, bir gerçekliğin yok oluşunu gösterirken, balonların içerisinde kalmış kâğıtlar ise geçmişini silmek istemeyen bireyi ifade etmektedir. Balonun patlaması an meselesidir ve geçmiş, gidilen yeni yerde bir anda yok olabilir. Burada da belirsizlik ve bilinmezlik içeren somut bir ütopya söz konusudur. Var olmayan evrene/evrenlere doğru ilerlerken doğa, geçmiş, işaretler, beklentiler gibi insana

dair her şey beraberinde yol almaktadır.

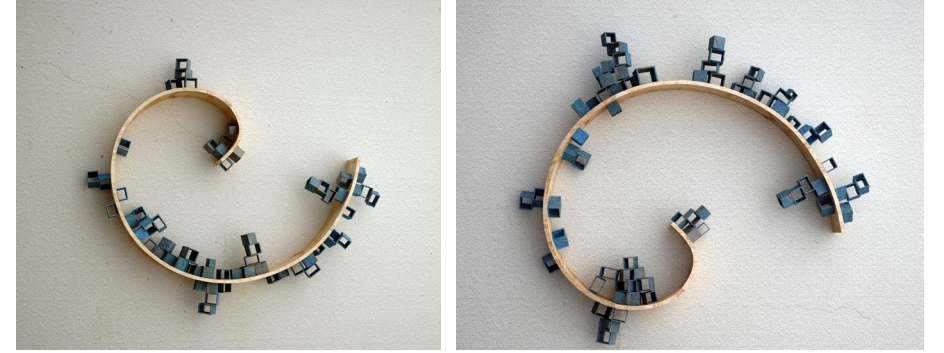
Görsel 12'de bir poşet içerisine hapsolmuş bir gemi bulunmaktadır. Belki de bir gemi ile gidilebileceği düşünülen yeni zaman-mekâna dair yaşantı bir poşet içerisinde gizlenmiştir. Poşetin herhangi bir nesneyi koruyabilmesi uzun süreli bir durum değildir. Belli ki umutların saklanmaya, korunmaya ihtiyacı vardır. En azından korunabileceği kurgulanmış bir dünya, bir toplum olabilir. Birbirini koruyan, empati kuran, gülen, saf insanların birlikteliğinde temiz bir toplum ütopyasıdır şekillenen. Çerçevesizle sınırlanmış boşluklardan, özlem duyulan ütopya geçilmektedir. Karmaşık yaşamlar, düz çizgilerle basitleştirilmektedir. Kendini onaylayamayan bireyin yalnızlığı, uçuşan bir yaprak, bir kâğıt ya da bir balon olarak tuvalde biçim bulur. Geometrik formların dengeli konumlandırılmaları, siyah çizgilerin karmaşasında espası anlamlı kılar. Kaosu sakinleştirmektedir. Gerçek olmayan mekânlarda poşet içerisinde korunmaya çalışan bir maddeler, poşetin şeffaflığı, geçirgenliği ve zayıf yapısıyla yinelenen bir şekilde korunmasız kalır. Her yeni gün daha fazla güvende olmaya çalışırken, kimlik boşluk içinde daha fazla kaybolmaya başlamaktadır. B'in çalışmalarında tanımlanmaya çalışılan daha korunaklı, daha parlak ve daha gerçek bir evren tuvalde biçim göstermektedir.

N. Ç.'in Bireysel Çalışmaları

En ilkel toplumlardan günümüz uygarlıklarına kadar efsane ve mitoslar var olmayan yerler ve hayali karakterlerin fantastik kurguları, gerçeklik boyutunun imkansızlığı sebebiyle ilk ütöpik örnekleri olarak karşımıza çıkmaktadır (Ateşli, 2004: 32). Bu açıdan değerlendirildiğinde genel bir yaklaşımla ütopya güzel bir gelecek tasviridir (Gök, 2018: 85). Geleceği tasvir etmek bu noktada en temel anlayışla bireysel anlamda barınma ve konut kavramlarıyla bağdaştırılabilir.

Birey için barınma mekânı olan ev, koruma ana özelliğinin yanı sıra mekânsal açıdan da yüklenen özel anlamlara sahiptir. Bu özel anlamlar, özellikle geçen yüzyılda aile refahı ile evlerin boyutsal ve mimari özelliklerinin aynı düzlemde değerlendirilmesi olarak da özetlenir (Çevik ve Silav, 2019: 2). İçinde yaşadığımız dönemdeki konutların geçmişteki yaşam alanları ile arasında büyük farklılıklar bulunmaktadır. Günümüzün insanı konut tercihlerini, gelişen teknolojik olanaklar doğrultusunda yapmakta ve gelecekteki gereksinimlerine yönelik beklentileri doğrultusunda seçimler yapmaktadırlar (Arslan, 2006: 66). Bu açıdan değerlendirildiğinde değişen koşullar ve konuta yüklenen yeni anlamlar bireylerin ekonomik, toplumsal/bireysel, teknolojik, düşünsel/dürtüsel vb. tüm zihin, beden ve ruh yansımalarının bir sonucu olarak da değerlendirilebilir.

İnsanoğlunun yaşam sahnesinde yer aldığı antik çağlardan günümüze kadar tanımlanan konut ve onun bir anlamda çoğullaşmış hali olarak değerlendirilebilecek olan kent kavramı bir anlamda toplumsal ve siyasal yaşamın ortak yaşam alanlarını yani kamusal alanları temsil ederler. Kente yüklenen bu geniş anlam onu ütopya kavramının vazgeçilmez mekânı olarak tanımlamıştır/tanımlayacaktır.



Görsel 13-14. N. Ç., Kent Ütopyalari Serisi, 2020, Seramik, Elle Şekillendirme, 70x60 cm.

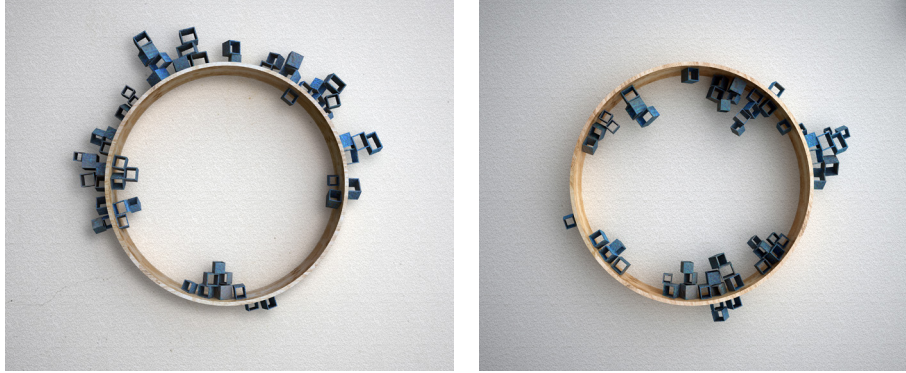
Bu bağlamda N.Ç.'in özgün seramik tasarımlarında öncelikle Neolitik Çağ'dan Sanayi Devrimine daha sonraları günümüze kadar değişen ve gelişen kent formları aracılığı ile içinde yaşayan bireylerin yaşam koşullarının da değişmesinin bir sonucu veya yansıması olarak kent ütopyalarından yansımalar dikkat çekmektedir.

Ütopyalar, bugün gerçekleşmesi imkânsız gibi görünen ama her zaman gerçekleşmesi amaçlanan, döneminin hatalarından ders çıkarmış, kurduğu yenedünya düzeni, sosyal ve fiziksel çevreleri en ince ayrıntısına kadar düşünülmüş, tasarlanmış toplum tasarımlarıdır (Dökmen, 2010: 16). Bu toplum tasarımları geleceğin ideal yaşamlarını ve bir anlamda geleceğin ütopyalarını kendi içinde soyut ve somut anlamları ile birlikte barındırmaktadır. Bu açıdan değerlendirildiğinde ütopya kavramının somutlaştırılması bağlamında mekân kavramı bir gereklilik gibi de değerlendirilebilir.

Bu gereklilik Ç.'in görsel 13, 14, 15 ve 16'da Kent Ütopyalari Serisi'nde ortaya çıkar. Bu seriler ütopya bağlamında değerlendirildiğinde Ç.'in fiziksel çevre olarak kent imgesi özne konumunda yer almaktadır. Özellikle 13, 14, 15 ve 16'da elle şekillendirilen seramik parçalar üzerinde aktif sirlar kullanılmayarak edilgen bir anlam yakalanmaya çalışılmıştır. Özellikle

renklendirmede açık mavi renklerin tonlamaları çamur içine katılan toz boya ile elde edilmiştir. Birbirinden farklı boyutlarda elle şekillendirilen ve konut/ev bağlamında fiziki anlam olarak en küçük öznel parçayı tanımlayan formlar oda biçiminde şekillendirilmiştir. Bisküvi pişirimi yapılan seramiklerin bütün-parça ve boşluk-doluluk ilişkisi kapsamında ahşap zeminlere montajı yapılmıştır. Genel olarak tüm seride kullanılan mavi renk bir anlamda ütopyik kent imgelemine olumlu beklenti/dilek veya istek olarak değerlendirilebilir. Ç., Kent Ütopyaları Serisi üretimlerinde belirsiz bir zamana gönderme yapar ve onun çalışmalarında geçmiş, şimdiki zaman ya da gelecek teması bir anlamda belirsiz bir sürece işaret eder.

Görsel 13 ve 14'de özellikle zeminde kullanılan ahşap parçada kullanılan ve izleyicinin bakış açısına göre değişkenlik gösteren iç/dış büküm aracılığı ile binlerce yıldır mükemmel güzelliğin gizli formülü olduğu düşünülen altın oran kavramına gönderme yapılmaktadır. Ç., özellikle mükemmeliyet temasının bir yansıması olan bu kavram aracılığı ile oluşturulan kent imgesinde ütopyik bir düzen, mutluluk, refah, uyum gibi olumlu temalara odaklanılmıştır.



Görsel 15-16. N. Ç., Kent Ütopyaları Serisi, 2020, Seramik, Elle Şekillendirme, 65x65 cm.

Görsel 15-16'da oluşturulan Kent Ütopyaları Serisi'nde bir anlamda yerleşilen mekân olarak kullanılan ahşap zeminde tam daire formu kullanılmıştır. Bu form Ç.'in resim, baskiresim ve seramik gibi disiplinlerarası süreçte üretimlerini yaptığı çalışmalarda da üzerinde yaşadığımız ve bir anlamda tüm insanlığın ortak mekânı/evi olan dünyaya/yerküreye gönderme yapar. Görsel 15-16'da de yine elle şekillendirilmiş seramik parçalar mavinin tonları kullanarak renklendirilmiş seramik ile tasarlanmıştır. Görsel 15'de kenti oluşturan ev/yuva ve oda kavramlarını temsil eden seramik dizimlerle iç bükey alanda Görsel 16'da ise dış bükey alanda konumlandırılmıştır.

Sonuç

Ütopya kavramı tarihsel süreç içerisinde farklı dönemlerde farklı bakış açıları ile ele alınmış bir dışavurumdur. İdeal olanı tanımlaya çalışan bu kavram, özel olarak sanatta ya da felsefe gibi farklı alanlarda insanlara, toplumlara ya da yaşam koşullarına göre farklılık göstererek çeşitli tanımlamalarla değerlendirilmiştir. Sanatçılar çeşitli ütopyik düşünceleri kimi zaman nesneliliği ön planda tutarak kimi zaman da duyguların vurgulandığı görseller ile biçimlendirmişlerdir.

Bazı eserlerde izleyicilerde algılanan psikolojik etkiler önemsenerek zengin bir ifade dili oluşturulmuştur. Özellikle bazı minimal sanatçıların eserlerinde mekan, eserle bütünleşen bir dinamikte değerlendirilmekte ve varlığını mekanla ilişkilendirerek sürdürmektedir (Döl ve Avşar, 2013: 8, 10). Eserle bütünleşen mekanlar sanatçının kurguladığı daha iyi ve daha ideal olanın tanımı niteliğindedir. İdeal yaşam, ideal bir toplum, ideal bir kent gibi geleceğe yönelik çeşitli bakış açılarının bir sonucu olarak ütopyaya ait kavramlar sanatçıların eserlerinde yeni bir ifade biçimi olarak yer almaktadır.

Thomas More 16. yüzyılda "Ütopya" adlı eserini yazmıştır. More, eserinde ideal bir kent devletini açıklamaktadır. Sonrasında bu kavram birçok kitapta yer alarak geniş bir alana yayılmıştır. Sanatsal, bilimsel, felsefi ütopyalar, var olmayan bir yeri tanımlamaya çalışırken, aynı zamanda geleceğe yönelik planlar da inşa etmektedirler. Bazı ütopyalar ise, bugünü eleştirirken, insanların hayallerini/olmasını istediklerini ifade etmektedirler. Ütopya, toplumsal anlamda eleştiri yapabilmesi doğrultusunda toplumu daha iyiye yönlendirebilecek düşünceleri içermesi açısından önemli bir basamaktır. Sanatta ütopyalar, bireysel söylemler oldukları kadar aynı zamanda toplumu yönlendirebilecek eleştirilerdir.

Sanatsal üretimlerinde sanatçılar ütopyik düşüncelerini farklı malzeme, teknik ya da söylemlerle görselleştirmektedirler. Bu ütopya ideallerine dair oluşturdukları alanlarda hem bireysel bir dışavurum yaşarlarken hem de izleyiciyi düşündürmekte ve çözüm olanaklarını sunmaktadır. Çoğu zaman izleyici ile bütünleşen ve gelişen bir süreçte tanımlanan bu ütopyalar, alımlayıcı ile ilişkisi bağlamında güçlenmekte ve geleceğe dair olabilirlik düzeyi artmaktadır. Sanat pratiklerinde ütopya fikrinin ortaya koyduğu değiştirici/dönüştürücü bakış açısı daha iyiye ulaşma kavramıyla güçlenerek sanatçıların özgün projelerinde açığa çıkmaktadır. Günümüz sanat dinamiklerinde, ütopya, alternatif ve ideal yaşam olanakları sunması anlamında bir farkındalık yaratarak eleştirel bir tavır olarak da değerlendirilebilir.

Kaynakça

Akgül, R. F.(2018). “Grafik Tasarımında Distopya”, *Jass Studies The Journal of Academic Social Science Studies*, DoiNumber:http://dx.doi.org/10.9761/JASSS7800, 70, 281-298.

Arapkırli, S. S.(2017). *Seramik Form ve Yüzeylerde Ütopik Distopik Arayışlar*, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu, Ankara.

Arslan, M. E.(2006). *20. Yüzyıl Teknolojik Ütopyalarının, Hareketlilik, Esneklik / Uyabilirlik ve Teknoloji Kavramları*, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Ateşli, M.(2004). *20. Yüzyıl Resim Sanatında Ütopya ile Heterotopik (Türdeş Olmayan Yer) Yaklaşımlar ve Uzam Sorunsalı*, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Bayraktar, M.(2013). *Günümüz Sanat Yapıtlarında Ütopik Stratejiler: AndreaZittel, Superflex ve Ai Weiwei Üzerine Bir İnceleme*, Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Çevik, N. ve Silav, M.(2019). “Bir Esin Kaynağı Olarak Çatalhöyük Mimarisinin Ev/Yuva Kavramı Özelinde Mekân-Bellek Açısından Değerlendirilmesi ve Bireysel Söylemler”, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, ISSN: 2148-2489, 7 (92), 1-18.

Çöklü, G.(2014). *Konstrüktivizmin Ütopyacı Yönü*, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Dökmen, C.(2010). *Plastik Sanatlarda Ütopik Kentler*, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Döl, A. ve Avşar, P.(2013). “Minimalizm Akımı Kapsamında Nesne Anlayışının Yeniden Değerlendirilmesi”, *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, DOI: 10.7816/idil-02-10-01, 2 (10), 1-11.

Duman Yüksel, Ü.(2012). “İdeal Kent”, *Antikçağdan Günümüze Kent Ütopyaları*, ISSN: 1307-9905, 5, 8-37.

Erden, B.(2012). *Heykel ve Distopya*, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Eser Metni, İstanbul.

Ertung Batu, B. (2019). “Sanat ve Ütopya”, *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, DOI: 10.7816/idil-08-64-02, 64, 1625-1632.

Gök, Y.(2018). *Bir Modernite Eleştirisi Olarak Sanat ve Distopyalar*, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Kandinsky, V. (2002). *Modernizmin Serüveni*. E. Batur, (Haz.). *Yapı Kredi Kültür Sanat*

Yayıncılık, İstanbul.

Kanışkan, E. (2020). “Çağdaş Seramik Sanatçısı Mutlu Başkaya'nın Umuda Yolculuğu”, *Ulakbilge*, DOI: 10.7816/ulakbilge-08-46-04, 46, 260-268.

Karaaziz Şener, D. (2016). “Form ve Kavram Birliğinde Toplumsal Dinamiklere Eleştirel Bakış”, *Seramik Türkiye, Bilim, Sanat, Teknik ve Endüstri Dergisi*, ISSN:1304-6578, 49, 68-69

Karabıyık, A. (2016). “Eşyanın Politikası; Sandalyenin Sanat Nesnesi Olarak Kullanımı”, *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 30, 28-39.

Kavas, F. (2019). *Çağdaş Sanatta Ütopya ve Distopya*, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Kayahan, Z. (2018). “Çağdaş Sanatta ‘Saplantılı Emek Bilinci’”. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 12(22), 63-69.

Kırmızıgül, F.Ç. (2020). “Eko–Dijital Uzamda ‘Tüketim’ Odaklı Sanatçı Okumaları”, *AHBV Sanat ve Tasarım Dergisi*, 25, 215 – 235.

Kocagöncü, S. (2010). *Günümüz Sanatsal Üretimi ve Teorisinde Mikro-Ütopyalar*, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Kurtyılmaz, D. (2014). *Ütopyalar ve Karşı-Ütopyalar Bağlamında Modern Felsefi Düşünce ve Eleştirisi*, Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Bursa.

Küçük, S. H. (2006). “Suyun Yatağını ve Kıyısını Değiştirme Arzusu”, *Rh+ Sanat*, 33, İstanbul.

Meydan Yıldız, S. G. (2017). “Ekolojik Ütopyalar”, *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1 (1), 1-15.

Mikaeili, M. (2020). “Ütopya Kavramın Kökenleri ve Erken Dönem Modern Mimari Üzerindeki Etkisi”, *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, ISSN: 1309-9876, E-ISSN: 1309-9884, 10 (21), 1-12.

Oğuz, D. (2015). “1960-1980 Arası Değişen Doğa Algısı ve Sanatta Doğaya Yöneliş”, *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 14, 67-76.

Olgun, H. (2010). “Ütopya’danDistopya’ya: “Modern Şehircilik” ve Kritiği”, *İdeal Kent*, ISSN: 1307-9905, 1, 96-111.

Özkul, T. (2019). “Disiplinlerarası Süreç Bağlamında Çağdaş Heykel Sanatının Plastik Dil Olarak Kullanılması”, *Çeşm-i Cihan: Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları*, ISSN: 2149–5866

DOI: 10.30804/cesmicihan.6448372, 6 (2), 73-84.

Süvari, G.(2007). *Post-Modernist Süreç İçerisinde Güncel Sanatta Retro-Romantik Yaklaşımlar*, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İzmir.

Tekin, O. (2016). "Antony Gormley'e Yakınlaşabilmek", *Medeniyet Sanat, İMÜ Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, ISSN 2148-8355, 2 (1), 81-95.

Yüksel, B. (2010). *Bir Ütopya Olarak Gerilla Sanatı ve Gerilla Reklamcılığın Yarattığı Distopya*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

Görsel Kaynakları

Görsel 1: <http://craftivism.com/blog/tag/jennifer-marsh/> Erişim Tarihi: 12.09.2020

Görsel 1.2: <https://schinders.wordpress.com/2008/08/11/where-in-the-world-is-ellen-schinderman/> Erişim Tarihi: 09.11.2020

Görsel 2: <https://dersbelgeligi.wordpress.com/hakkinda/yazilar/joseph-beuys-ve-7000-mese/> Erişim Tarihi: 12.09.2020

Görsel 3: https://medium.com/@yijunjiang_61375/the-social-subversion-and-improvement-of-the-relationship-ai-weiwei-fairytales-f187803d11dd Erişim Tarihi: 12.09.2020

Görsel 4: <https://www.artbook.com/blog-ai-weiwei-in-the-media.html>

Erişim Tarihi: 12.09.2020

Görsel 5: Kanişkan, E. (2020). "Çağdaş Seramik Sanatçısı Mutlu Başkaya'nın Umuda Yolculuğu", *Ulakbilge*, 46 (Mart), DOI: 10.7816/ulakbilge-08-46-04, s. 265.

Görsel 6: Arapkirli, S. S. (2017). *Seramik Form ve Yüzeylerde Ütopik Distopik Arayışlar*, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu, Ankara, s. 67.

Görsel 7: <https://www.antonygormley.com/projects/item-view/id/252#p5> Erişim Tarihi: 09.11.2020

Görsel 8: <https://www.antonygormley.com/projects/item-view/id/252#p9> Erişim Tarihi: 17.09.2020

Görsel 9-10-11-12: Mehtap Bingöl Arşivinden.

Görsel 13-14-15-16: Naile Çevik Arşivinden.

Schaumburg Şatosu'na Ait Yağlı Boya Tuval Resimlerinin Onarımı

Arş. Gör. Dr. Berna Çağlar Eryurt

Makale Geliş Tarihi: 20.07.2020
Yayına Kabul Tarihi: 13.09.2020

Özet

Almanya'nın Balduinstein şehrinde yer alan Schaumburg Şatosu, tarihin birçok önemli olayına tanıklık etmiş ve günümüze kadar pek çok kez el değiştirmiş bir yapıdır. 10. yüzyılda inşasına başlanıldığı düşünülen, 19. yüzyılın ortalarında ilave bölümler yapılarak yenilenen şato, 2012 yılında Türk bir firma tarafından satın alınmıştır. Şu an yapının müze olarak kullanılmasıyla ilgili çalışmalar devam etmektedir.

Çalışmaya konu olan üç yağlı boya tuval resmi, şatonun 19. yüzyıl ilk yarısındaki sahiplerinin portreleridir. Bu çalışma kapsamında şato ve portrelere ait bilgilerin yanı sıra tuval resimlerinin bozulmalarının tespiti için kullanılan görsel belgeleme çalışmaları, onarım süreçleri ele alınmıştır. Daha önce onarım geçirdiği tespit edilen alanlar ile temizlik, sağlama, rötuş gibi onarım aşamalarında seçilen yöntem ve kullanılan malzemelere ilişkin açıklamalara yer verilmiştir. Yöntem ve malzeme seçiminde, her malzemenin zaman içinde işlevini kaybedebileceği düşüncesi ile geriye dönüşlü ve minimal müdahale ilkeleri benimsenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Schaumburg şatosu, Tuval resmi, Restorasyon, Konservasyon

RESTORATION OF OIL PAINTING ON CANVAS OF SCHAUMBURG CASTLE

Abstract

Schaumburg Castle, located in Balduinstein, Germany, has witnessed many important events in history and has changed hands many times until today. The castle, which is thought to have started in the 10th century and was renovated in the middle of the 19th century, was purchased by a Turkish company in 2012. Currently, working on the use of the building as a museum are ongoing.

The three oil paintings on the subject of the study are portraits of the owners of the castle in the first half of the 19th century. In this study, information on castle and portraits, as well as visual documentation used to determine the deterioration of canvas paintings, restoration processes are discussed. Explanations about the areas that were determined to have been restored before and the method and materials used in the restoration stages such as cleaning, consolidation, retouching were included. In the selection of methods and materials, the principles of reversible and minimal intervention have been adopted, with the idea that every material may lose its function over time.

Keywords: Schaumburg Castle, Canvas painting, Restoration, Conservation

Schaumburg Şatosu Hakkında

Schaumburg Şatosu (Görsel-1), Rheinland-Pfalz Eyaletinde (Hessen Eyaletinin sınırında) Balduinstein şehrinde bulunmaktadır. "Schowenburg" veya "Schauenburg" adı ilk kez 1197'de şatoda aynı adı taşıyan bir lordluğun merkezi olarak ortaya çıkmıştır. Şatoyla ilgili bilgilere kısıtlı kaynaklardan ulaşılabilmektedir.



Görsel 1. Schaumburg Şatosu

1899 yılında yazılmış bir rehber kitabında şatonun tarihçesiyle ilgili şu bilgilere yer verilmektedir:

"Şatodan ilk olarak 915 yılında Weilburg Manastırına kraliyetin bağışında bahsedilmiştir. 12. yüzyılın sonunda ismi Isenburg malikanesi olarak görülmüştür. Muhtemelen bir Isenburg kontu, bir Amstein kontundan Schaumburg'u çeyiz olarak almıştır. 13. yüzyılın ortalarına doğru, Isenburg kontlarından biri şatoyu Köln Başpiskoposu'na vermiştir. Şato Westerburg Kontları'nın eline geçmiş, bu ailenin bir tarafı Schaumburg'a yerleşmiştir. Westerburg Ailesi'nin finansal koşullarının yetersizliği sebebiyle, şato yabancıların eline geçmiştir. 15. yüzyılın sonuna kadar kraliyet ailesi iyi mülkiyet koşullarına sahip olmadığı için şato, II. Cunos'un çabalarıyla kurtarılmıştır. Cunos'un oğlu Georg (Leiningen-Westerburg hattının kurucusu) kısmen Schaumburg'da ikamet etmiştir. Haleflerinden biri, Wilhelm, şatoyu 1656'da 70.000 florin (Hollanda-Flemenk parası) Peter Melanders'in eşi Kontes Agnes von Holzappel'e satmıştır. Aynı yıl ölen Agnes'ten sonra kızı Elisabeth Charlotte yaklaşık 4 milyon marklık bir servete sahip olmuştur. 1653'te Adolp von Nassau-Dillenburg ile evlenmiştir. Bu evlilikten olan kızı, Lebrecht von Anhalt-Bernburg ile evlenmiştir.

Oğullarından Victor Karl Friedrich, Weilburg Prensi'nin kızı Amelia of Nassau-Weilburg ile evlenmiştir ve dört kızı olmuştur. En büyüğü Prenses Hermine, Macaristan Palatine Arşidük'ü Joseph ile, ikincisi Adelheid Dük Paul Friedrich ile, üçüncüsü Emma Waldeck-Pyrmon Prensi II. George ile evlenmiştir. En küçük kızı Prenses Ida, ablası Adelheid'in ölümü sonrası Dük Paul Friedrich ile evlenmiştir. En büyük prenses Hermine, daha sonra Avusturya'nın Arşidükü olan Stephen'i doğurmuştur. Arşidük Stephen, 1848 yılından ölümüne kadar şatoyu genişletmiştir." (Von Ibell Jr., 1899: 33-35).

Arşidük Stephen, 1850-1855 yılları arasında mimar Carl Boos'un planlarına dayanarak neo-Gotik tarzda şatoyu yeniden inşa ettirmiştir. Ayrıca resim galerisi, kütüphane kurmuş, önemli bir mineral koleksiyonu bırakmıştır. 1862 yılında Lahn Vadisi Demiryolu'nun inşasıyla Schaumburg'a kolayca erişebilir olmuş ve tüm Avrupa soylularının buluşma noktası haline gelmiştir.¹

Rehberin yazıldığı yıllarda şatonun Waldeck-Pyrmont ailesinde olduğu bilinmektedir. 1967 yılına kadar devam eden süreçte şato bu ailede kalmaya devam etmiştir. Josias zu Waldeck-Pyrmont'un ölümüyle şatonun son asil sahibi oğlu ve varisi Wittekind zu Waldeck-Pyrmont, 1983 yılında arazisiyle birlikte şatoyu 15 milyon Alman markına satmıştır. Birkaç kez el değiştiren şato, son olarak 2012 yılında Türk yatırımcı bir grup tarafından satın alınmıştır.²

Şato son şeklini aldığı "U" biçiminde planlanmıştır. "U" planının bir kanadı ahşap yapıdır. Diğer kanatları taş imalattır. Bölgenin harita nirengi noktasıdır ve nirengi direği şatonun kulesine dikilmiştir. Şato, 165.776 m² büyüklüğünde bir arazi üzerine kuruludur. Arazinin, yaklaşık 10.000 m² alanı dışında kalan bölümü, iğne yapraklı ve meşe ağaçlarından oluşan orman bulunmaktadır. Şato, mevcut durumda, 4.500 m² kapalı alana sahiptir. Değişik büyüklüklerde, 120 odası vardır. İçleri, kullanım amacına uygun olarak yeniden elden geçirilmesini gerektirmektedir. Büyük salonları mevcuttur. Örneğin "Şövalye odası" olarak kullanılan odalar (150 ve 400 m²) oldukça geniş mekânlardan oluşmaktadır.³

Şato bütün bu tarihsel geçmişi, konumu ve görkemli mimarisinin yanı sıra içinde barındırdığı mobilyaları, sanat eserleri gibi kültürel değerleriyle de anıt müze niteliği taşımaktadır. Şato halen konaklama ve müze gibi işlevlerle kullanılmak üzere bakım-onarım sürecine alınmış bulunmaktadır.

¹ https://de.wikipedia.org/wiki/Schloss_Schaumburg

² https://de.wikipedia.org/wiki/Schloss_Schaumburg

³ <http://schlossschaumburggmbh.de/schaumburg-satosu>

Schaumburg Şatosu'na Ait Yağlı Boya Tuval Resimleri

Schaumburg Şatosu'nun sahiplerine ait olan ve 19. yüzyılın ilk yarısında yapıldıkları tahmin edilen üç yağlı boya portre bu çalışmanın konusunu oluşturmaktadır.

Tablolar şatonun bugünkü sahibi Bilgiç Ertürk tarafından onarımları yapılmak üzere, 07.01.2019 tarihinde Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü nezdindeki Resim Restorasyonu Atölyesi'ne teslim edilmiştir. Tablolar şase ve çerçevelerinden çıkarılmış olarak tarafımıza iletilmiştir. Tablolar üzerindeki inceleme, belgeleme ve restorasyon çalışmaları 14.02.2019-07.02.2020 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Onarımları tamamlanan tablolar şatoda sergilenmek üzere 24.02.2020 tarihinde teslim edilmiştir.

Diğer bölümlerde belgeleme-onarım süreçleri anlatılırken tanımlamalarında karışıklık olmaması adına eserler kendi içinde numaralandırılmıştır:

1 No.lu Tablo

Şatonun arşivinden alınan bilgiler doğrultusunda, portrelerin kimlere ait olduklarıyla ilgili bilgilere ulaşılmıştır. 1 no.lu kadın portresinin (Görsel-2) arka yüzeyinde "Amalie Fürstin zu Anhalt-Bernburg-Schaumburg geb. Prinzessin Von Nassau" (Görsel-3) yazmaktadır. Bu bilgiden hareketle, portresi yapılan kişinin Nassau-Weilburg Prensi'nin kızı, Anhalt-Bernburg-Schaumburg-Hoym Prensi II. Victor Karl Friedrich'in eşi, Arşidük Stephan'ın anneanesi Amalie Charlotte Wilhelmine Louise von Nassau-Weilburg, Fürstin zu Anhalt-Bernburg-Schaumburg-Hoym (1776-1841) dur.

Kendisine ait olduğu tahmin edilen başka bir portrede de (Görsel-4) benzer giyim tarzına sahip olduğu, fakat bu portrenin daha geç yaşlarında yapıldığı söylenebilir. Eser yağlı boya tekniği ile yapılmış olup, 50x60 cm boyutlarındadır. Koyu bir arka fon üzerine resmedilen portrede resmedilen kişinin kırmızı şeritleri ve pelerini olan bol kıvrımlı sade beyaz bir elbise giydiği, iki sıralı inci taç taktığı görülmektedir. Hafif gülümseyen bir ifadesi vardır. Sağ alt köşedeki boya tabakasına kazınmış (hf) harflerinin (Görsel-5) sanatçının imzası olduğu düşünülmektedir.



Görsel 2. 1 no.lu tuval resmi (Solda)

Görsel 3. 1 no.lu tuval resminin arka yüzeyi (Sağda)



2 No.lu Tablo

Görsel 4. 1 no.lu portreye ait başka bir yağlı boya tablo (Solda)

Görsel 5. 1 no.lu portredeki sanatçı imzası (Sağda)

Şatonun arşivlerinden alınan bilgiler doğrultusunda, 65,5x52 cm

boyutlarındaki erkek portre (Görsel-6) Arşidük Stephan'ın babası Joseph Anton Johann Baptist Von Österreich-Toscana-Habsburg-Lothringen Erzherzog, Palatin von Urgarn (1776-1847)'dir. Döneminin önemli isimlerinden olan Joseph von Österreich, 1796'da 19 yaşındayken Macaristan Palatini (hükümdar yetkisine sahip üst düzey saray mensubu) olmuş, 50 yıldan fazla bu görevde kalmıştır (Goldinger, 1974: 623).

Gökyüzü ve beyaz gri renkli bulutların arka fon olarak kullanıldığı tabloda portresi yapılan kişi kırmızı üniforma üzerine beyaz renk-kürklü pelerini ve madalyalarıyla birlikte resmedilmiştir. 1820 yılında Ressam Johann Peter Krafft tarafından yapılan yağlı boya tablosundaki kıyafeti, pelerini ve madalyaları da benzerlik göstermektedir (Görsel-7). Eserde sanatçının imzasına rastlanmamıştır.



Görsel 6. 2 no.lu tuval resmi (Solda)



Görsel 7. Ressam Johann Peter Krafft tarafından yapılan yağlı boya tablo (Sağda)

3 No.lu Tablo

3 no.lu tabloda koyu renkli arka fon üzerine danteller ve incilerle süslenmiş mavi tonlarında kıyafet giyen genç bir kadın resmedilmiştir (Görsel-8). İnci bileklik ve kolyesi bulunan portrenin yine inci ve taşlarla bezenmiş tacı bulunmaktadır. Saçının arka kısmında başlayarak kolunu ve elini doladığı altın ipliklerle işlenmiş şalı kıvrımlarıyla resme hareket katmıştır. Eser 57,5x76 cm boyutlarındadır. Eserde sanatçının imzasına rastlanmamıştır. Portrenin kime ait olduğuyla ilgili olarak, diğer kadın portresinin kızı, erkek portrenin ise eşi, Arşidük Stephan'ın annesi Hermine von Anhalt-Bernburg-Schaumburg-Hoym, Erzherzogin von Österreich, Palatinissa von Ungarn (1797-1817)'dir. Arşidük Stephan ve ikizini dünyaya getirdikten kısa bir süre sonra hayatını kaybettiği için kendisine ait çok fazla eser bulunmamaktadır.

Eserlerde Tespit Edilen Bozulmalar



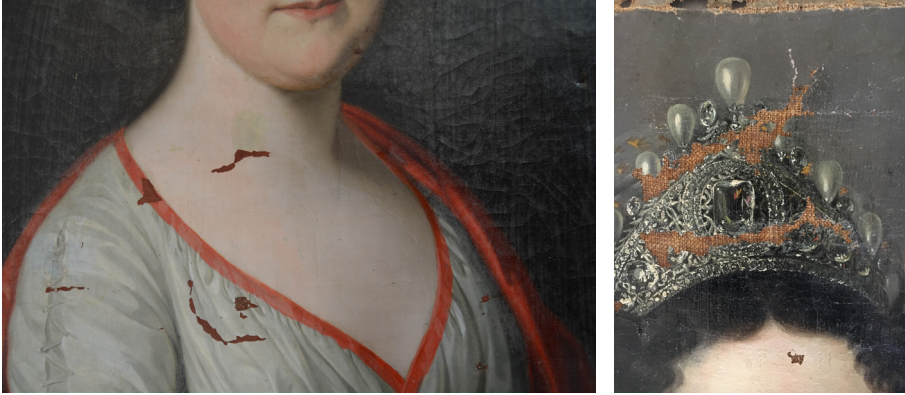
Görsel 8. 3 no.lu tuval resmi

Onarım uygulamalarına başlamadan önce eserlerin detaylı görsel incelemeler ile belgelenmesi ve bozulmaların tespit edilmesi oldukça önemlidir. Eserlerin bozulmalarının tespiti sırasında görünür ışık, yan ve arkadan aydınlatma ayrıca ultraviyole (UV: mor ötesi) ışık kullanılmıştır. Bu yöntemler eserlerle ilgili olarak birçok konuda fikir sahibi olmamıza olanak sağlamaktadır. Bu sayede, eserin daha önce onarım geçirip geçirmediği, vernik tabakasının genel durumu, boya tabakasındaki ayrışma, pullanma

gibi bozulmaların tespiti açık bir şekilde gözlemlenebilmektedir.

Eserler şase ve çerçevelerinden çıkarılarak laboratuvara getirildikleri için bunların durumlarını tespit etme imkânı bulunamamıştır. Eserlerde tespit edilen başlıca problem, nem kaybı sebebiyle kanvaslarında meydana gelen sertleşme ve buna bağlı olarak boya tabakalarındaki dökülmelerdir (Görsel-9,10). Eskimeye ve kurumaya bağlı olarak boya tabakalarında yüksek düzeyde çatlama ve kırılma görülmüş; gevrekleşmeye başlayan boya tabakaları, dokunulduğu anda bile hızla kaybolmaya müsait yapıya dönüşmüştür. Özellikle kanvasların arka ve alt bölümlerinde toz-kir birikimi olarak adlandırılan "iklim cepleri" tespit edilmiştir. İklim cepleri, düzenli olarak temizliği yapılmayan tablolarla kenarlara biriken, havadaki bağlı nemle birlikte sertleşen kirlilerdir.

Tüm tablolarla tespit edilen problemlerden bir diğeri, kanvasın şaseyle bağlantısında kullanılan çivilerin oksidasyonu ile oluşan lekeler (Gör-



Görsel 9-10. Boya tabakasındaki kayıp alanlar

sel-11), deformasyonlara bağlı kanvasta görülen eksik alanlardır. Bu tür eksik bölümler kanvasın şaseye tekrar gerilmesi sırasında problem yaratabilmektedir. Ayrıca yapılan görsel belgeleme (mor ötesi ışık ile) çalışmalarında 1 no.lu tabloda kadın portresinin daha önce onarım geçirdiğine dair izlere rastlanmıştır. Eserin yüz ve boyun bölgesindeki koyu renkli lekeler (Görsel-12), bu alanlarda daha önce renksel bir tamamlama yapıldığını göstermektedir. 3 no.lu tabloda kadın portresinin arka yüzeyine (kanvas liflerindeki sertleşme ve koyulaşma nedeniyle) sağlamaştırıcı(?) benzeri bir malzeme uygulandığını düşünülmektedir.

Koruma ve Onarım Çalışmaları



Tablolar üzerinde gerçekleştirilen koruma ve onarım çalışmalarını şu baş-
Görsel 11. Çivi oksidasyonu sebebiyle oluşan lekeler (Solda)
Görsel 12. Daha önceki onarımlarda yapılan rötuşlar (Mor ötesi ışık altında) (Sağda)

lıklar altında toplamak mümkündür:

Geçici Koruma Uygulamaları

Eserlerin özellikle boya tabakalarındaki dökülme ve ayrılmalar, müdahale edilmezse kayıp bir alana sebep olacağı için öncelikli olarak bu alanlara sağlamaştırma işlemi uygulanmıştır (Görsel-13). İlk aşamada geçici olarak yapılan sağlamaştırma işlemi koruma kâğıdı ile uygulanmaktadır. Koruma kâğıdının amacı, herhangi bir işlemden önce olası dökülmeleri engellemek, dökülmesi muhtemel alanların sabitlenmesini sağlamaktır (Çağlar Eryurt ve Eskici, 2017: 323).

Geçici yüzey koruma uygulamalarında, farklı solvent, ısı ve çözücülerle



Görsel 13. Geçici yüzey koruma uygulaması

geri dönüşümü mümkün organik ve sentetik pek çok sağlamlaştırıcı⁴ kullanılmaktadır. Onarımla ilgili işlemlere başlamadan önce tabloların üzerine spot testlerin yapılması oldukça önemlidir. Bu testler boya tabakasının ısıya, neme ya da herhangi bir çözücüye olan tepkisini ölçmek için gereklidir. Sağlamlaştırıcı ve temizlik işlemi için uygulanacak çözücülerin seçiminde bu testlerin önemi büyüktür. Örneğin, ısıya duyarlı boya tabakasına sahip eser için sıcak masada çalışılması söz konusu değildir.

Her ne kadar geçici yüzey koruma işlemi kısa süreli olarak düşünülse de bazı işlemlerin uzaması sebebiyle, tahmin edilenden daha uzun süreli yüzeyde kalabilir. Sağlamlaştırıcının seçimi bu olasılıklar düşünülerek belirlenmelidir. Uzun süreli yüzeyde kalması öngörülen bir işlem için boya tabakasının kırılma olasılığına neden olabilen organik tutkallar tercih edilmemelidir. Eserlerin geçici sağlamlaştırma uygulamasında Plexisol P550 (1:5 oranında, White Spirit içinde) kullanılmıştır.

Arka Yüzey Temizlik Uygulamaları

Geçici koruma işlemi sonrasında eserlerin arka yüzeyi kuru ve mekanik yöntemlerle temizlenmiştir. İklim cepleri olarak adlandırılan özellikle eserin arka-alt bölümlerinde şase ile kanvas arasına biriken ve ortamdaki nem ile sertleşen kirler için bisturi kullanılmıştır (Görsel-14).



⁴ Yüzey koruma uygulamasında tavşan tutkalı gibi organik tutkallar, Beva 371, Plexisol P550 gibi sentetik yapıştırıcılar kullanılmaktadır. Bknz. Ackroyd, P. (2013). *The Structural Conservation of Canvas Paintings: Changes in Attitude and Practice Since the Early 1970s. Studies in Conservation*, 47 (1), pp. 3-14; Emre, G. (2015). *Yağlıboya Tabloların Koruma ve Onarımında Kullanılan Yapıştırıcılar. Restorasyon ve Konservasyon Çalışmaları*, 18, s. 63-72; Pascual E. and Patino M. (2003). *O Restauro de Pintura. Lisboa: Editorial Estampa*, pp. 106-107.

3 no.lu tablodaki kadın portresinin arka yüzeyine daha önce uygulandığı tahmin edilen sağlamlaştırıcı benzeri tutkalın(?) geri alınması için sulu temizlik yöntemi kullanılmıştır. Suyun yüzeyde bir süre bekletilmesi ve jel hale getirilmesi için metil selüloz kullanılmıştır. Jel yaklaşık 5 dakika süre yüzeyde bekletildikten sonra eski sağlamlaştırıcı tabaka yüzeyden alınmıştır.

Sağlamlaştırma Uygulamaları

Geçici yüzey koruma tabakası kaldırıldıktan sonra, eserlerin boya tabakasında hala dökülmeye meyilli alanların olduğu görülmüştür. Bu alanlar için hem ön yüzeyden lokal olarak boyanın sabitlenmesi hem de arka yüzeyden genel sağlamlaştırma işlemi uygulanmıştır. Arka yüzeyin sağlamlaştırılması için sentetik sağlamlaştırıcılardan BEVA 371⁵ (%5 oranında, White Spirit içinde) kullanılmıştır. Ön yüzeyden boyanın sabitlenmesi için ise Plextol B500⁶ (Toluen içinde) ve Plexisol P550⁷ (1:5 oranında, White Spirit içinde) gibi sentetik konsolidanlar kullanılmıştır.

Özellikle iki kadın portresinin kanvas kenarlarında şaseyle bağlantısı sırasında kullanılan çivilerin oksidasyonu sebebiyle pas lekeleri görülmektedir. Bu paslanma kanvas lifleri için geri dönüşümü mümkün olmayan bir bozulmaya sebep olmaktadır. Liflerin zayıflaması kanvasta kopmalara dolayısıyla eksik parçalara neden olmaktadır. Kanvasın şaseye tekrar getirilmesi sırasında kanvas kenarları için tehlikeli olabileceği öngörülüyorsa kenarlara destek bantları yerleştirilir. Kenar rantualajı olarak da bilinen bu işlem (Görsel-15), gerilecek kısımda 10-15 cm kumaş bırakılacak şekilde kanvasın dört köşe 45o'lik açıyla yerleştirilen şeritlerin yapıştırılmasıdır. Bu işlem sırasında sentetik konsolidanlardan soğuk işlem yapmaya imkân sunan Plextol B500 kullanılmıştır.

⁵ BEVA 371, 1967 ve 1968 yıllarında Gustav A. Berger tarafından yapılan araştırmalar ve Samuel H. Kress Foundation finansörlüğünde geliştirilmiş, %95 poli (vinil asetat) kopolimer ve reçine %5 katı reçine plastikleştirici olarak formüle edilmiştir. Tekstil ve yağlı boya tuval resimlerinin koruma ve onarımında, astarlama, kenar rantualajı, sağlamlaştırma ve geçici yüzey koruma uygulamaları için kullanılmaktadır. Kimyasal stabilite, güçlü yapışma özellikleri, nispeten düşük aktivasyon sıcaklıkları, uygulama sırasında gerekli minimum basınç, çıkarılma kolaylığı önemli özelliklerindedir. BEVA 371 direkt jel olarak veya white spirit-neft gibi petrol esansları farklı oranlarda inceltilerek uygulanmaktadır (Berger, 1970: 36-38; Kronthal, L., Levinson, J., Dignard, C., Chao, E. and Down, J., 2003: 341-362; Nicolaus, 1999, s. 234; Von der Goltz, M., Birkenbeul, I., Horovitz, I., Blewett, M. and Dolgikh, I, 2012: 373-374).

⁶ Plextol B500 (akrilik metakrilat kopolimer emülsiyonu) astarlama, sağlamlaştırma işleri için sıkça kullanılan dispersiyonlardandır. Özellikle soğuk uygulama olanağı sunması, pH derecesinin nötr olması ve eskime özellikleri sebebiyle tercih edilir (Emre, 2015: 68; Mehr, 1981: 12; Horie, 1987: 110; Nicolaus, 1999, 142).

⁷ Plexisol P550, termoplastik bütül metakrilattır. Uygulama için genellikle %5 ila %45 oranında seyreltilir. Neft, ksilen, tolüen ve aseton içinde çözülebilir ayrıca etanol ve izopropanol içinde az miktarda çözünür. Geçici yüzey koruma, sağlamlaştırma ve sabitleme uygulamalarında kullanılmaktadır (Anderson, 2010: 26; Nicolaus, 1999: 232; Pascual-Patino, 2003: 45).

Resim yüzeyinde çok küçük eksik alanı bulunan 2 ve 3 no.lu tablolarda yama işlemi uygulanmıştır. Orijinal kanvasın özelliğine yakın kullanılan kumaşın iplikleri arka yüzeye paralel gelecek şekilde yerleştirilmiştir (Görsel-16). Destek yamaları tuvalin stabilizasyonuna katkıda bulunurlar ve sonraki onarımlar için bir temel oluştururlar (Pascual-Patino, 2003: 94). Bu işlemin gerçekleştirilmesi sırasında çok farklı yapıştırıcılar kullanılmaktadır. Burada önemli olan geri dönüşümü mümkün malzemelerin tercih edilmesidir. Tüm yama işlemleri için akrilik EVA (Etilen Vinil Asetat) reçinelerin sulu bir dispersiyonu olan BEVA Jel kullanılmıştır. BEVA Jel, bazı çözücülerle yumuşamakta kısmen geri dönüşümü sağlanmaktadır. Bu sebeple öncelikle BEVA Jel'in uygulanacağı yüzeye BEVA 371 uygulanmıştır. Birkaç saat beklenildikten sonra yama BEVA Jel ile yüzeye yapıştırılmıştır. BEVA Jel yapışma sırasında ısıya ihtiyaç duymamaktadır, kuruma sırasında preslenmelidir. Kurudukça rengi şeffaflaşmakta ve yüzeyde kalıntı bırakmamaktadır.



Görsel 15. Kenar rantualaj uygulaması (Solda)

Görsel 16. Yama uygulaması (Sağda)

Temizlik Uygulamaları

Temizlik işlemleri geri dönüşümü olmayan ve bu sebeple en dikkat edilmesi gereken uygulama aşamalarından biridir. İşlevini kaybetmiş, şeffaflığını yitirerek sararmaya başlamış vernikler zamanla boya tabakasındaki renklerde değişikliğe sebep olur. Yüzeyden boya tabakasına zarar vermeden kaldırılması gerekmektedir.

Temizlik uygulaması, eserin estetik durumunu yeniden kurulması ve okunabilirliğinin artırılması için olumsuz etkiye sebep olan malzeme ve maddelerin kontrollü olarak yüzeyden çıkarılmasına odaklanmalıdır (Balloi ve Palla, 2017: 68).

Tüm tuval resimlerinin vernik tabakalarında yoğun olmamakla birlikte sararma görülmektedir. Çerçeve izlerinin bulunduğu bölümlerin verniksiz olduğu tespit edildiği için, eserlerin çerçevelerindeyken verniklendiği söylenebilir. Ultraviyole ışık ile yapılan incelemelerde verniklerin bazı bölgelerde daha yoğun uygulandığı tespit edilmiştir.

Temizlik işlemine başlamadan önce her eserin tercihen arka fon ve kenar bölümlerinde testler yapılmıştır. Bu testler duruma uygun solvent ve çözücülerin belirlenmesi için mutlaka yapılması gereken bir işlemdir. Bazı çözücüler çok hızlı reaksiyon vererek verniği çözerken, bazıları hiçbir etki yapmayabilmektedir. Karışımlar bazı çözücülerin etkisini artırırken, çok güçlü bir çözücünün etkinliğini azaltabilir. Temizlik işlemlerinde reaksiyonun çok hızlı olması vernikle birlikte boya tabakasında da etkiye sebep olarak geriye dönüşümü olmayan boya kayıplarına sebep olabilir.

Reaksiyonun çok yavaş olması da işlemin tekrarlanmasına, verniğin çıkarılması için gerekenden fazla çabayla bölgenin aşındırılması anlamına gelir. Bu sebeplerle uygun çözücü ve solventin bulunması oldukça önemlidir. Her eserin vernik temizliğinde çözücüler farklılık göstermiş olup, kimi zaman aynı eserin farklı renksel alanlarında da çözücülerin çeşitlilik gösterdiği söylenebilir. Uygulama sırasında temizlenecek alana bağlı olarak organik çözücüler ve karışımları (özellikle tolüen, aseton, etanol, izopropil alkol, benzil alkol) değişen oranlarda kullanılmıştır.

Dolgu Uygulamaları

Resimsel yüzeyde eksik alanların dolgu malzemeleriyle tamamlanması, rötuşa temel oluşturan oldukça önemli bir aşamadır. Sanat tarihçi ve İtalya'nın önemli restorasyon okullarından Opificio delle Pietre Dure'nin resim konservasyonu bölümünün müdürü Dr. Marco Ciatti (2010: 122) dolgu için şu ifadeleri kullanmıştır: "Dolgu kritik bir adımdır ve yapısal-estetik özelliklere olan ihtiyacı uzlaştırır. Sadece iyi tamamlanmamış bir dolgu üzerinde yapılan mükemmel bir yeniden bütünlemeyi düşünün, sonunda estetik olarak tatmin edici olmayan bir sonuç verir."

Günümüzde dolgu uygulamaları için alçı-tutkal karışımları hala tercih edilse de hazır dolgu malzemelerinin kullanımı giderek artmaktadır. Eserlerin dolgu uygulamalarında Tavşan tutkalı-Bologna alçısı karışımı ile hazır dolgu

malzemesi Modostuc⁸ kullanılmıştır. Tutkal-alçı karışımı kolay şekillenebilir ve uygulanabilir olmasıyla tercih edilmiştir.

Uygulama sırasında dolgu yüzeyinin orijinal yüzeyde görülen fırça darbele-ri, girinti-çukuntuları gibi yüzeydeki dokuyu takip etmesine dikkat edilmiştir. Nitekim restorasyonda tercih edilen düz dolgu uygulaması, rengin yendi- den entegrasyonuna uzaktan bakıldığında çevredeki orijinal renkten daha parlak görünür olmasıyla, burada tercih edilmemiştir. Yapılan uygulamada olduğu gibi yeterince dokulu bir dolgu, orijinal ile rötuş arasındaki ışık saçılımının benzerliğinden dolayı orijinaline daha yakın olacaktır. Amaç mi- metik tamamlama olduğunda, yüzey dokusunu oluşturmak için sanatçının fırça darbesinin taklidi (Bailao, 2010: 5) tercih edilmiştir.

Rötuş Uygulamaları

Dolgulan alanların renksel olarak tamamlanması uzun zamandır önemli bir etik konusu olarak tartışılmaktadır. Bu tartışma hem eserin estetiğine saygı duymak hem de eserin tarihi yönleri arasındaki hassas dengenin nasıl sağlanacağı konusuna odaklanmıştır; 20. yüzyıl boyunca özellikle İtalya'da boyama yöntemlerinin araştırılması ve denenmesinde merkezi bir öne- me sahip olmuştur (Olsson, 2003: 4). Özellikle mimetik tamamlamada "birebir" renklendirme söz konusu olduğu için etik kurallara uygunluğu hala tartışılmakla birlikte, bazı yaklaşımlar⁹ ve uygulamalar¹⁰ bu yöntemin devam ettirildiğini kanıtlamaktadır.

Konservatörlerin hem farklılaştırılmış rötuşta hem de mimetik tamamlama- larda her birinin diğerini bilgilendirdiği ve referans aldığı teknikleri uygula- yarak iki dille konuştukları söylenmektedir (Olsson, 2003: 8).

Sonuç olarak, bu tür uygulamalarda koleksiyonerin istekleri ve konservatö- rün kararı doğrultusunda konservasyon etiklerine uygun şekilde onarımın yürütülmesi önemlidir. Genç kadın portresinin tacındaki alan dışındaki rö-

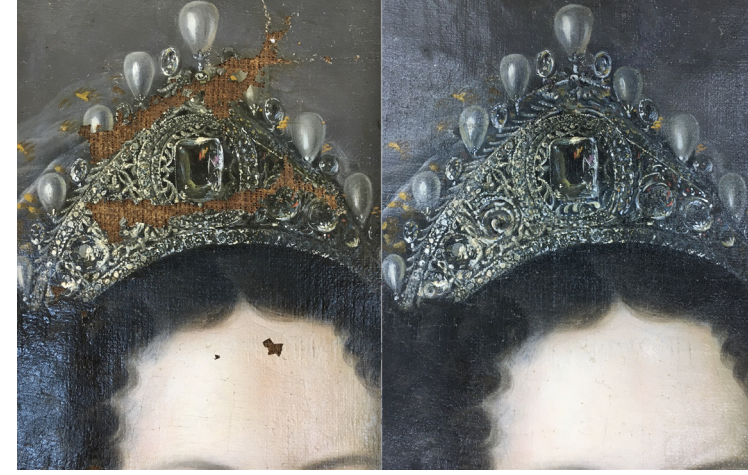
⁸ Modostuc, kireçtaşı, kaolin, polivinilasetat ve akrilik ester içeren, su, aseton ve etanol içinde çözünebilen, kullanıma hazır bir dolgu malzemesidir. Gözenekliliği, optimum kullanım özelliği, dokunun kolay verildiği akıcılığı, mekanik aletler ve sulu rötuş sistemleriyle olan uyumluluğu sebebiyle pek çok konservatör tarafından tercih edilmektedir (Garcia Fernandez-Villa, 2016: 203; Fuster-Lopez, 2012: 592).

⁹ Fransız sanat tarihçi Gilberte Emile-Male, geri dönüşümü mümkün ve farklı malzemelerle sadece kayıp alanın- da uygulama gerçekleştirildiğinde mimetik tekniğin etkili bir çözüm olduğunu savunur (1976: s.100). Portekizli ressam-restoratör Fernando Mardel (1884-1960), mimetik tekniği rötuşun fark edilmesini istemediği için kul- landığını, amacının yanlış bir tarih yaratmak olmadığını, böylece algının rötuşlanmış alanda değil eserde olacağını savunmuştur (Ferreira, vd., 2017: 261).

¹⁰ Bazı uygulamalarda ise kasıtlı bir hasar (vandalizm) söz konusuysa bu hasarın mimetik tamamlama ile yapılm- asına karar verildiği durumlar bulunmaktadır. Ayrıntılı bilgi için bkz. Kuna, A., Bakonyi, T. Gabor, E. (2017). "The Restoration of Three Strongly Damaged Panel Paintings of a 16th Century Siense Predella". 80'li 90'lı yıllarda İtalya'daki kamusal eserlerde de mimetik tamamlamanın yaygınlaştığı görülmüştür (Olsson, 2003: 8).

tuşlanan bölümler küçük boşluklar ve derin çatlakların oluşturduğu hasarlı bölgelerdir. Taç kısmı nispeten simetrik bir görüntü verdiği için mimetik olarak tamamlanmasına karar verilmiştir (Görsel-17).

Rötuş uygulamasında suluboya çeşitleri arasında canlı ton rengi ve par- laklığıyla bilinen Schmincke'nin Horadam serisi (Bailao ve Cardeira, 2017: 250; Garcia Fernandez-Villa, 2016: 203; Silva, Loureiro ve Antunes, 2015: 247-248) kullanılmıştır.



Görsel-17. Rötuş uygulaması (öncesi-sonrası)

Vernik Uygulamaları

Onarım uygulamaları tamamlandıktan sonra esere yüzey koruyucu ola- rak rötuş verniği uygulanmıştır (Görsel 18,19,20). Rötuş sırasında renklerin seçiminde daha belirgin bir sonuca varmak için, dolgu işleminden önce de eserler verniklenmiştir.

Vernik, yüzeyde şeffaf bir film tabakası oluşturarak, resmi, atmosferik ko- şullara karşı korumayı sağlayan bir son kat uygulama malzemesidir. Vernik, yağlı boya tabloda en üst, dış etkenlere maruz kalacak ilk katmandır; do- layısıyla, bozulma olasılığı yüksek olan bu tabakada uygulanacak verniğin seçiminde, geri dönüşlü olmasına dikkat edilmiştir (Çağlar Eryurt ve Eskici, 2017: 326).



Görsel 18. 1 no.lu tuval resmi onarım öncesi-sonrası



Görsel 20. 3 no.lu tuval resmi onarım öncesi-sonrası



Görsel 19. 2 no.lu tuval resmi onarım öncesi-sonrası

Sonuç

Yağlı boya tuval resimleri yapısal olarak farklı tepkiler gösteren malzemelerin bir araya geldiği kompozit malzemelerden oluşmaktadır. Bu nedenle onarım işlemleri sırasında eserlerin özgün yapısal/teknik özellikleriyle uyumlu malzeme ve yöntemlerin seçimine dikkat edilmelidir. Çalışmanın konusunu oluşturan yağlı boya portrelerin 1800'lü yılların başında yapılmış olması sebebiyle, boyalarının yeterince kurumuş olması ve eseri oluşturan katmanların nispeten eski kabul edilmesi onarım uygulamaları sırasında bir avantaj olarak görünse de uygun koşullarda saklanmamış olmaları, her eserin problemlerinin zaman içinde kalıcı hale gelmesine neden olmuştur. Eserlerin nem kaybı sebebiyle kırılgan hale gelmiş olan boya tabakalarının ve kanvas liflerinin esnekliğini yerine getirmek onarım sırasında oldukça zorlayıcı bir aşama olmuştur. Esnekliğini yitirmiş her boya tabakası kolaylıkla kanvasından ayrılabilir, sağlamlaştırma uygulamaları daha yoğun uygulanabilir ya da yeterli olmayabilir. Ayrıca 3 no.lu kadın portresinin arkasına sağlamlaştırma amacıyla daha önce uygulandığı tahmin edilen malzemenin de eserin kanvasını olduğundan daha fazla sertleştirdiği görülmüştür. Bu sebeple, boya tabakasındaki ayrılmaların sabitlemesi, kenar rantualajı, yama, arka yüzeyin sağlamlaştırması gibi yapısal müdahalelerde, onarımın işlev ve esneklik olarak uzun vadede korunması amacıyla bu tür uygulamalar için üretilmiş sentetik reçineler kullanılmıştır.

Bu sonuçlardan yola çıkılarak, yapılan uygulamaların kalıcı olması ve her türlü uygulamada olduğu gibi eser için risk oluşturan restorasyona ihtiyaç duymasının geciktirilmesi için eserlerin periyodik bakımlarının yapılması ve uygun ortam koşullarında saklanması/sergilenmesi en etkili tedbirlerden biri olarak önem kazanmaktadır. İleride yapılacak olası onarımların deneyimli uzman kişilerce yapılması, kullanılan her onarım malzemesinin işlevini kaybedebileceği düşünülerek geriye dönüşlü malzemelerin seçilmesi ve mümkün olan en az müdahaleyle eserin durumunun iyileştirilmesi amaçlanmalıdır.

Kaynakça

- Ackroyd, P. (2013). "The Structural Conservation of Canvas Paintings: Changes in Attitude and Practice Since the Early 1970s". *Studies in Conservation*, 47 (1), 3-14.
- Anderson, A. (2010). Strukturell konservering av måleri på duk, Studie kring den långsiktiga stabiliteten hos Plextol D 360, Plexisol P550 och Beva 371. Göteborgs Universitet.
- Bailao, A. (2010). "Application of a Methodology for Retouching", *CeROArt (Conservation, exposition, Restauration d'Objets d'Art)*, 1-11.
- Bailao, A. and Cardeira, L. (2017). "Mixing and Matching. A Survey of Retouching Materials", 4th International Meeting on Retouching of Cultural Heritage, *Postprints RECH 4*, 248-255.
- Balloi, A. and Palla, F. (2017). *Biocleaning*, Ed. Franco Palla and Giovanna Barresi, *Biotechnology and Conservation of Cultural Heritage*, Springer, 67-84.
- Berger, G. A. (1970). "A New Adhesive for Consolidation of Paintings, Drawings and Textiles", *Bulletin of the American Group. International Institute for Conservation of Historic and Artistic Works*, Vol. 11, No. 1 (Oct., 1970), 36-38.
- Ciatti, M. (2011). "Le fasi finali nel restauro tra teoria e pratica, alcune riflessioni". *Le Fasi Finali Nel Restauro Delle Opere Policrome Mobili*, CESMAR7. 19-20 novembre 2010, Trento, Il Prato. 121-123.
- Çağlar Eryurt B. ve Eskici B. (2017). "Ankara Devlet Resim ve Heykel Müzesi Koleksiyonunda Bulunan, Saip Tuna'ya Ait "Nü" İsimli Tablonun Restorasyonu". *Ege Üniversitesi, Sanat Tarihi Dergisi*, XXVII/2, Ekim 2017, 315-331.
- Emre, G. (2015). "Yağlıboya Tabloların Koruma ve Onarımında Kullanılan Yapıştırıcılar". *Restorasyon ve Konservasyon Çalışmaları*, 18, 63-72.
- Ferreira, C. R., Baptista Pereira, F. A., Candeias, A. and Lorena M. (2017). "Fernando Mardel, a portuguese painter-restorer. Retrospective of his retouching work", 4th International Meeting on Retouching of Cultural Heritage, *Postprints RECH 4*, pp. 256-262.
- Fuster-Lopez, L. (2012). *Filling*, Ed. J.H. Stoner and R. Rushfield, *Conservation of Easel Paintings*, London, UK: Routledge, 586-606.
- Garcia Fernandez-Villa, S. (2016). "Filling as Retouching: The Use of Coloured Fillers in the Retouching of Contemporary Paintings", III. International Meeting on Retouching of Cultural Heritage 2015, *Postprints RECH3*, 201-207.

Gilberte, E. M. (1976). *Restauration des peintures de chevale*. Office du Livre:Friburgo.

Goldinger, W. (1974). *Stolberg-Wernigerode, Otto zu: Neue deutsche Biographie*, Berlin.

Horie, C.V. (1987). *Materials for Conservation: Organic Consolidants, Adhesives and Coatings*, Butterwoths.

Kronthal, L., Levinson J. Dignard C., Chao E. ve Down J. (2003). "Beva 371 and its Use as an Adhesive for Skin and Leather Repairs: Background and a Review of Treatments", *Journal of the American Institute for Conservation*, 42:2, 341-362.

Kuna, A., Bakonyi, T. Gabor, E. (2017). "The Restoration of Three Strongly Damaged Panel Paintings of a 16th Century Siense Predella", 4th International Meeting on Retouching of Cultural Heritage, *Postprints RECH 4*, 264-269.

Mehra, V. (1981). "The cold lining of paintings", *The Conservator Journal*, Volume 5, Issue 1, pp. 12-14.

Nicolaus, K. (1999). *The Restoration of Paintings*. Koenemann, Slovenia.

Olsson, N. (2003). "From Mimetic to Differentiated: Traditions and Current Practices in Italian Inpainting", *AIC Paintings Speciality Group Postprints*, Volume 16, 4-12.

Pascual E. and Patino M. (2003). *O Restauo de Pintura*. Lisboa: Editorial Estampa.

Silva, C., Loureiro L. ve Anrunes, F. (2015). "Inpainting a Urania 19th Century Toy Theatre: Problems and solutions". 2nd International Meeting on Retouching of Cultural Heritage, *RECH2*, 240-260.

Von der Goltz, M., Birkenbeul I., Horovitz I., Blewett M., ve Dolgikh I., (2012). *Consolidation of flaking paint and ground*. Ed. J. H. Stoner and R. Rushfield, *Conservation of Easel Paintings*, London, UK: Routledge, 369-383.

Von Ibell, C. (1899). *Schloss Schaumburg bei Balduinstein a.d. Lahn und Umgebung: ein kleiner Führer für Touristen und Sommergäste*, Diez a.d. Lahn: Meckel.

İnternet Kaynakları

İnternet: https://de.wikipedia.org/wiki/Schloss_Schaumburg. 7 Temmuz 2020'de alınmıştır.

İnternet: <http://schlossschaumburggmbh.de/schaumburg-satosu>. 7 Temmuz 2020'de alınmıştır.

Görsel Kaynakları

Görsel-1: Schaumburg Şatosu, <http://schlossschaumburggmbh.de/schaumburg-satosu> adresinden 07.05.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel-2. 1 nolu tuval resmi, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-3. 1 nolu tuval resminin arka yüzeyi, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-4. 1 nolu portreye ait başka bir yağlı boya tablo

Görsel-5. 1 nolu portredeki sanatçı imzası, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-6. 2 nolu tuval resmi, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-7. Ressam Johann Peter Krafft tarafından yapılan yağlı boya tablo, <https://www.akg-images.co.uk/archive/-2UMDHUQ7W8PSearchResult&ITEMID=2UMDHUQ7W8P9&POPUPPN=1&POPUPIID=2UMDHUQ7W8P9> adresinden 07.05.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel-8. 3 nolu tuval resmi, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-9-10. Boya tabakasındaki kayıp alanlar, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-11. Çivi oksidasyon sebebiyle oluşan lekeler, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-12. Daha önceki onarımlarda yapılan rötuşlar (Mor ötesi ışık altında), Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-13. Geçici yüzey koruma uygulaması, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-14. Arka yüzeyin temizlenmesi, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-15. Kenar rantualajı uygulaması, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-16. Yama uygulaması, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-17. Rötuş uygulaması (öncesi-sonrası), Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-18. 1 nolu tuval resmi onarım öncesi-sonrası, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-19. 2 nolu tuval resmi onarım öncesi-sonrası, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Görsel-20. 3 nolu tuval resmi onarım öncesi-sonrası, Foto: Berna Çağlar Eryurt

Müze Sergilemelerinde Kültürlerarası Etkileşime Örnek: İznik Seramikleri

Arş. Gör. Dr. Tuğba Diri Apaydın

Makale Geliş Tarihi: 26.03.2020

Yayına Kabul Tarihi: 29.09.2020

Özet

Osmanlı İmparatorluğu'nun kendine has üslubunda yapılmış değerli ve özgün İznik seramikleri, bugün İngiltere'nin bilinen sayılı galerilerinde sergilenmektedir. XIX. yüzyılın ikinci yarısından itibaren sistemli ve bilinçli bir şekilde müze koleksiyonlarına katılan İznik seramikleri, İngiltere'de başta Victoria ve Albert Müzesi, British Müzesi, Cambridge Fitzwilliam Müzesi ve Oxford Ashmolean Müzesi olmak üzere birçok müzede sergilenmektedir. İznik üretimi seramikler, bahsi geçen tüm müzelerde farklı yöntemler ve sergileme alanları ile ziyaretçiye sunulmaktadır.

Bu makalenin ana konusu, İngiltere müzelerindeki koleksiyonlarda yer alan İznik seramiklerinin İtalya, İngiltere gibi Avrupa ülkeleri ve İran, Suriye gibi Orta Doğu ülkeler ile ilişkileri temel alınarak galerilerde sergileniş biçimi olacaktır. İspanya'dan Çin'e kadar uzanan İslam kültürünün zenginlik ve genişliğini ortaya koyan sergileme yönteminde İznik seramiklerinin diğer ülke sanatları ile etkileşimi gözler önüne serilecektir.

Anahtar Kelimeler: İznik Seramikleri, Müzede Sergileme, İngiltere Müzeleri, Kültürlerarası Etkileşim

EXAMPLE OF CROSS-CULTURAL INTERACTIONS IN MUSEUM EXHIBITIONS: İZNIK CERAMICS

Abstract

The unique İznik ceramics of the Ottoman Empire exhibition today in the well-known galleries of England. 19th century İznik ceramics, which have been systematically and consciously included into museum collections from the second half of the century, are exhibited in many museums in England, especially the Victoria and Albert Museum, British Museum, Cambridge Fitzwilliam Museum and Oxford Ashmolean Museum. İznik ceramics present to the visitors with different methods and display areas in all the mentioned museums.

The main subject of this article will be the display format of İznik ceramics in collections of British museums, which are exhibited in galleries based on their relationship with European countries such as Italy, England and Middle East countries such as Iran and Syria. The interaction of İznik ceramics with other nations will be revealed in the display method that reveals the richness and width of the Islamic culture extending from Spain to China.

Keywords: İznik Ceramics, Exhibition in Museum, Museums of England, Interaction between Cultures

1. Giriş

Osmanlı İmparatorluğu, yüzyıllar boyunca Batı ile Doğu arasında bir köprü görevini görmüş, pek çok kültürü etkilemiş ve birçok yönden etkilenmiştir. Akdeniz hakimiyetinin sonucunda Osmanlı, Avrupa'nın geçiş kapısı olan Venedik ile sanatsal, kültürel ve ekonomik açıdan yakın ilişkilerde bulunmuştur. Altı yüz yılı aşan uzun bir zaman dilimi içerisinde, yaşanan bazı siyasi ve askeri gerginliklere rağmen iki ülke arasındaki maddi kültür ve sanat alanındaki etkileşim hız kesmeden devam etmiştir. Bu etkileşim sayesinde Osmanlı topraklarında üretilen halı, kumaş, seramik ve metal gibi eşyalar İtalya'da hem zanaatkarların hem de soyluların ilgisini çekmeyi başarmıştır (Sönmez, 2006: 19). Osmanlılar ile Venedikliler arasındaki ticari ağ, sadece taşınabilir nesnelere yer değiştirmesi ile sınırlı kalmamış, aynı zamanda sanat eserlerini süsleyen yeni motif ve desenlerin karşılıklı olarak benimsenmesinde etkili olmuştur. Böylelikle, Osmanlı sanat eserlerini süsleyen geleneksel motifler ile İtalyan kültürüne özgü desenler iç içe geçmiştir (Önder, 2014:76,77).

XIX. yüzyıla gelindiğinde başta oryantalizm akımının etkisiyle Doğu-Batı arasındaki kültürel ilişki zirveye ulaşmıştır. Batı, Doğu'nun desen ve bezeme anlayışını kendi sanat anlayışı ile özümsemeyi başarmıştır. Arts and Crafts Movement (Sanatlar ve El Sanatları Akımı) etkisi bu özümseme de doğrudan rol oynayan faktörlerin başında gelmiştir. Çünkü tek bir tornadan çıkan ve seri makine kullanımını ile üretilen eserleri reddeden bu akım, doğa ile iç içe olmayı benimsemiş ve sanatsal yaratı sürecinde temel prensiplerden birisi olmuştur (Bennette ve Miles 2010: 14). Bu düşünceyle doğru orantılı adım atan William De Morgan, William Morris ve Theodore Deck gibi tasarımcılar ve Doulton, Minton ve Derby gibi seramik fabrikaları İznik, İran ve Suriye seramiklerinden etkilenerek pek çok eseri piyasaya sürmüştür.

Batı ile yakın ilişkiler içerisinde bulunan Osmanlı, aynı zamanda Doğu ile de bağlantısını tarihsel süreç içerisinde kesintisiz sürdürebilmeyi başarmıştır. İran, Suriye, Mısır ve Anadolu topraklarındaki İslam seramik ustalarının Çin porselenleri ile karşılaşması XIV. yüzyılı bulmuştur. Seramik üretim merkezlerine düşen bu yepyeni mavi-beyaz porselenler, desen ve kompozisyon anlayışının değişimine neden olmuşlardır. Fatih Sultan Mehmet tarafından başlatılan Çin porselen toplama merakı neredeyse on bin parçalık bir koleksiyon haline gelmiştir. İznik seramikleri, XVI. yüzyılın ilk çeyreğinde Yavuz Sultan Selim'in Tebriz, Şam ve Kahire fethinden sonra devasa bir zenginliğe ulaşmıştır (Carswell, 1995: 12).

Victoria ve Albert Müzesi, British Müzesi, Cambridge Fitzwilliam Müzesi ve Oxford Ashmolean Müzesi gibi İngiltere müzeleri, İslam eserlerinin sergi-

lendiği galerilere ayrı bir önem vermektedir. Eserlerin ön planda tutulduğu sergilerde, eserlerin birbirleriyle olan tarihsel ve kültürel ilişkileri, benzerlikleri, farklılıkları ve hikâyeleri önem arz etmektedir. Avrupa müzelerinde sıkça karşılaşılan bu sergileme tekniği, bağlamsal sergileme yöntemi olarak adlandırılmaktadır. Bu teknikte eserle çeşitli konular, sanat eserleri üzerinden birbirine paralel, çapraz düzen içinde kıyaslama yapılacak şekilde anlatılmaktadır (Erbay, 2011: 82). İznik seramikleri bağlamsal sergileme yöntemiyle birlikte öğretici sergileme tekniği ile de izleyiciye sunulmaktadır. Seramikler hakkında hazırlanan açıklama panoları ve etiketlerde tarih, yapım ve süsleme teknikleri hakkında da bilgiler bulmak mümkündür. Makalede Osmanlı'nın Doğu ve Batı ile yaşadığı siyasi, sosyal, kültürel ilişkilerin İznik seramiklerine yansımaları üzerinde durulacaktır.

2. Doğu, Batı ile Buluşuyor: Osmanlı - İtalya İlişkileri

Akdeniz kıyıları, gerek Osmanlı İmparatorluğu gerekse Portekiz ve Venedik gibi deniz aşırı ülkeler için her zaman önemli olmuştur. Avrupalı güçler tarafından önemli bir maddi ve kültürel alışveriş kanalı olan bu yollar, XV. ve XVI. yüzyılda üretilen lüks malların Batı'ya ulaştığı ana kapı olmayı sürdürmüştür. Başta tekstil ve seramik olmak üzere bu kanal aracılığıyla gelen pek çok nitelikli ürün, koleksiyoncular ve zanaatkarların ilgisini her daim canlı tutmuş ve prestijli bir ticaret ürünü olarak görülmüştür (Önder, 2014: 80)

XV. yüzyıl ve XVII. yüzyıl arasında Osmanlı İmparatorluğu ve İtalya Şehir Devletleri sanat, siyaset, ekonomik ve kültürel anlamda birbirlerini etkilemişlerdir. Fatih Sultan Mehmet'in tahta geçmesiyle birlikte artan ilişkiler, XVI. yüzyılda halı, kumaş ve seramik gibi sanatsal alanda rekabet boyutuna taşınmıştır. Bu yüzyılda İtalyan Mayolikalılarıyla birlikte en parlak dönemini yaşayan İznik seramikleri, XVII. yüzyılda önce duraklama ardından da gerileme yaşamıştır (Okçuoğlu ve Ilıcalı, 2017: 221-222).

İtalyan Mayolikalı toplayan koleksiyoncular 1850'lerden sonra İznik seramikleri ile tanışmış ve bunları İtalyan Mayolikalılarını tamamlayıcı unsur olarak görmüşlerdir (Atasoy ve Raby, 1989: 72). Avrupa'nın İznik seramikleri ile tanışmasına ait bilinen en erken tarihli kanıt, 1577'de İstanbul'daki Habsburg Büyükelçisinin, Salzburg piskoposuna İznik çinileri siparişini içeren mektuptur (Allan, 1991: 72). Bu tarz belgelerin dışında, İtalyan- Dalmaçyalı bir aile tarafından sipariş edildiği tahmin edilen on adet hanedan arması taşıyan tabak elle tutulabilir örnekler olması açısından önemlidir. Günümüzde bu takımdan dokuz tanesi bütün olarak kalmıştır ve tahrip olan onuncu parça İznik kazılarında çıkarılmıştır (Atasoy ve Raby, 1989: 264,266). Bilinen diğer tabaklar ile birlikte bu takımın, ikisi büyük

servis ve sekizi küçük tabak olmak üzere iki boyda yapıldığı tespit edilmiştir. Tabakların merkezinde yer alan arma, tüm tabaklarda aynı olmakla beraber üzerinde kullanılan bezemelerin farklı olduğu gözlemlenmiştir. Dışa doğru genişleyen enli kenarlarıyla özgün bir form yakalayan tabağın, İstanbul'da Avrupalılara satış yapan bir perakende satıcının ürünlerinden olma ihtimali yüksektir (Atasoy ve Raby, 1989: 737-737). Ashmolean Müzesi'nin ikinci katında bulunan "West Meets East (Batı Doğu ile Buluşuyor)" adlı galerisinde Doğudan Batıya ihraç edilen sanat eserleri teşhir edilmektedir. WA.1888.CDEF.C324 numaralı armalı İznik tabak, 1680-1690 tarihlerinde İngiltere Lambeeth şehrinde yapıldığı tahmin edilen lale ve karanfil gibi Türk desenleri ile süslü İznik imitasyonu WA1963.136.16 numaralı tabak ile birlikte sergilenmektedir. (Görsel 1).



Görsel 1. Armalı İznik Tabak, WA 1888.CDEF.C324, 1575, "West Meets East Gallery" Sergileme Dolabı

Bir diğer teşhir örneği ise, XX. yüzyılın başlarında Haliç'te yapılan kazılardan dolayı "Haliç İşi" ya da "Helezoni Tuğrakeş Üslubu" adı verilen beyaz zemin üzerine mavi spiral çiçek dallardan oluşan ortası çukur bezemeli tabaklarda görülmektedir. Bu seramiklerin İtalya'ya ihraç edilen ilk seramik grubu olduğu bilinmektedir (Atasoy ve Raby, 1989: 110; Okçuoğlu ve Ilıcalı, 2017: 231; Çoraklı, 2019: 35). 1520-1550 yılları arasında tercih edilmiş bu motif, Nurhan Atasoy tarafından Ligurya üretimi bir grup seramikte görülen Haliç işi üslubuna uygun yapılmış bezemeden yola çıkarak bu grup seramiklerin İtalya'ya ihracatının en geç 1560'larda olduğunu tahmin edilmektedir (Atasoy ve Uluç, 2012: 136). XVI. yüzyılın ilk yarısında İtalyan seramiklerinde sık görülen "Tondino" adı verilen özgün biçimdeki tabaklar

İznik tabaklarına form anlamında ilham kaynağı olmuştur. Osmanlı'da görülen bu formun İznik atölyelerine tercih edilmesinin nedeni ise İtalya'dan gelen siparişlerin etkisidir (Çoraklı, 2019: 41). İznik'te üretilen EAX.3274 numaralı seramik tabak, XVI. yüzyılda Osmanlı - Venedik diplomatik ve ticari ilişkilerinin sonucunda meydana gelen kültürel alışverişi göstermesi açısından başarılı örneklerden biridir. Birbirinin çağdaşı olan bu seramik merkezine ait tabaklar, form açısından birbirlerinin taklidi olduklarından galerilerde sıklıkla beraber gösterilmektedir. Form olarak İtalya Tondinoları ile uyuşan Perugia arması bulunan mavi-beyaz WA1899.CDEF. C.432 numaralı tabak ve lüsterli WA1888.CDEF. C.193 numaralı tabaklar ile birlikte sergilenmektedir (Görsel 2).



Görsel 2. Padua, Venedik ve İznik'te Üretilen Seramik Tabaklar, "West Meets East Gallery" Sergileme Dolabı

XVI. yüzyılda Osmanlı ile hem desen hem de form olarak etkileşim halinde olan İtalya'da XVII. yüzyılda İznik'in popülerliği çeşitli üretim yerlerini harekete geçirmiştir. Taklit konusunda çeşitli girişimlerde bulunan Padua'daki Mayolika fabrikası, bu işte en başarılı olanların başında gelmektedir. 1630 civarında üretilen ve büyük ölçüde kıvrımlı bir saz yaprağı, karanfil ve lale tasarımına dayanan tabaklar, bu dönemde üretilen seramiklerin ana tasarımını oluşturmaktaydı (Denny, 2004: 218). Ancak bu tabaklar, İznik seramiklerinden soluk kırmızı rengi dolayısıyla ayrılmaktadır. Galeride EAX.3260 numaralı İznik tabak ile WA1993.441 numaralı Padua üretimi tabaklarda bu ayrım net bir şekilde görülmektedir (Görsel 2).

3. Mavi Beyaz Etkileşim: Çin Seramikleri

Çin porselenleri geleneksel desenleriyle yüzyıllar boyunca birçok ülkeye ilham kaynağı olmuştur. Mesafe tanımayan Çin seramikleri, Asya kıtasını Avrupa'ya bağlayan Osmanlı topraklarında da etkisini göstermiştir. XVI. yüzyılda daha da çeşitlenen Çin taklidi seramikler, XV. yüzyılda üretimde görülmeye başlamıştır (Denny, 1974: 76). Mavi beyaz renkli, sert hamurlu, görünüş olarak Çin seramiklerine benzeyen bu seramik grubu İpek Yolu aracılığıyla Osmanlı topraklarına gelmiş, aynı zamanda savaşlarda ganimet olarak da saray koleksiyonuna girmiştir. Fatih Sultan Mehmet'in Akkoyunlular ile mücadelesi sonucunda İran ve Azerbaycan coğrafyasından pek çok sanatçı, XV. yüzyılın sonunda başkente getirilmiştir. XVI. yüzyılın ilk çeyreğinde ise Yavuz Sultan Selim'in Tebriz, Şam ve Kahire seferlerinde ganimet olarak çok sayıda Çin porseleni ele geçirilmiştir. Zamanla sınırları zorlayan bir koleksiyona dönüşen Çin seramiklerine ait desen ve bezemeler, Nakkaşhane'de saray sanatçıları tarafından başta seramik olmak üzere çeşitli el sanatlarında yaygın bir biçimde kullanılmıştır (Atasoy ve Raby, 1989: 121).

Osmanlı padişahları tarafından tutkuyla biriktirilen Çin porselenleri saray koleksiyonuna girdikten sonra seramik ustaları, XIV. ve XV. yüzyılın Yuan ve erken dönem Ming porselenlerinden etkilenmiştir. Asma yaprakları, dalga-kaya, lotus demetleri, çeşitli hayvan figürleri ve üzüm salkımları motifleri, geleneksel Osmanlı motifleriyle harmanlanmıştır. Nurşen Özkul Fındık'ın üzerinde durduğu gibi üzüm salkımları Çin'de ilk önce Sung seramiklerinde daha sonra ise Yuan seladonlarında ve mavi beyaz tabaklarda ilkel bir şekilde karşımıza çıkmaktadır (Özkul-Fındık, 2001: 213; Crowe, 1978: 207). Asma yaprakları arasında üç adet üzüm salkımı, bu grubun en belirgin süsleme programını oluşturmaktadır. Çin porselenlerindeki temaya sadık alan İznikli ustalar, küçük boşlukları değerlendirmek için yaprak gibi bezemelerle tabağa kısıtlı müdahalelerde bulunmuşlardır. Üzüm salkımları tabağın merkezinde yer alırken, kenarlarda dalga-kaya motifi ya da kıvrık dallı çiçekler tercih edilmiştir (Turan-Bakır, 2007: 293). Çin etkisi olan üzüm desenleri XVI. yüzyılda İznik seramiklerinde de sevilerek kullanılmıştır (Stanley, 2011: 128).

Tarihsel süreçte yaşanan bu etkileşim, British Müzesi'nde önceden adı John Addis Galeri olan, günümüzde ise restore edilerek yeniden açılan The Albukhary Foundation Galeri'de görülebilmektedir. John Addis Galeri'de Godman koleksiyonuna ait G.64 numaralı İznik tabak ve 1968.0422.27 numaralı Ming dönemi tabak yan yana sergilenmiştir (Görsel 3). Günümüzde The Albukhary Foundation Galeri'de ise Ming dönemi aynı

tabak 1949.1115.10 numaralı İznik üretimi tabak ile birlikte sergilenmekte ve dönemin sanat alışverişini izleyiciye aktarmaktadır (Görsel 4).



Görsel 3. British Müzesi, John Addis Galeri, Ming Dönemi ve İznik Üretimi Tabak, 29.11.2016



Görsel 4. British Müzesi, The Albukhary Foundation Galeri, Ming Dönemi ve İznik Üretimi Tabak, 13.02.2020

4. Avrupa ile Etkileşim: XIX. Yüzyıl

XVIII. yüzyılda akademik bir disiplin olarak yeşermeye başlayan oryantalizm akımı, XIX. yüzyılda tüm Avrupa'yı etkisi altına almıştır. Başta Fransa, İngiltere, İspanya gibi ülkelerde emperyalizm akımı ile birlikte kültürel ve sanatsal anlamda Doğu ile yoğun ilişkiler yaşanmıştır. Avrupalı pek çok ziyaretçi imparatorluk topraklarını ziyaret etme fırsatı bulmuş ve ziyaretçiler buradan taşınabilir eser, fotoğraf ve gravür çalışmaları alarak yurtlarına dönmüştür.

XIX. yüzyılda sanayileşen Avrupa'da özgün, mistik ve bozulmamış arama dürtüsüyle 1860'lı yılların başında İngiltere'de makineler ile birlikte ortaya çıkan seri ve ruhsuz üretime karşı el işlerini ve zanaatkârlığı ön plana çıkaran Sanatlar ve El Sanatları Akımı (Arts and Crafts Movement) döneme damgasını vurmuştur. William Morris, John Ruskin ve William De Morgan gibi isimler üretilen tek tip kusursuz ve ruhu olmayan fabrikasyon objeler yerine, eşsiz, tekil ve kendine has özellikleri olan üretimin önemini vurgulayan eserleri bu sanat akımı önderliğinde icra etmeye başlamıştır. Bu objelerin üretim aşamasında Morris ve yakın arkadaşı William De Morgan desen olarak İslam kültürüyle bezenmiş çinilerden ve İznik üretimi seramik yararlanmışlardır (Morris, 1917: 77-79; Diri-Apaydın, 2019: 137).

Özgün İznik üretimi seramikler Avrupa pazarına birçok kopya örnekle dâhil olmaya başlayınca seramiklere olan bu ilgi yalnızca seramik ustaları ile sınırlı kalmayıp büyük imalathanelerin de dikkatini çekmiştir. Theodore Deck bu anlamda en bilimsel ve en başarılı işleri yapanlardan biri olmuştur (Atasoy ve Raby, 1989: 72; Denny, 2004: 221-222). 1860'lı yıllarda Paris Musee de Cluny'de gördüğü İznik üretimi seramikleri kendi eserlerinde tekrar canlandırmış, bununla da yetinmeyip seramikler üzerinde yaptığı çalışmaları bir kitap haline getirmiştir (Deck, 1887: 1-2).

British Müzesi içerisinde yer alan 47 numaralı galeri (Room 47: Europe 1800-1900), XIX. yüzyıl içerisinde İngiltere'nin Avrupa ve Asya kıtası ile kültürel, politik ve ekonomik olarak yaşanan gelişmelerin sanat eserlerine yansımaları gözler önüne sermektedir. Galeride özellikle bu ilişkiyi yansıtan kişiler, kurumlar ve önemli olaylar üzerinde durulmaktadır (Görsel 5). Galeride "Influence of the East: Islam (Doğu'nun Etkisi: İslam)" başlığı altındaki vitrinde merkezde yer alan Godman Koleksiyonuna ait 127 numaralı bitkisel bezemeli İznik tabak, Theodore Deck tarafından 1870 yılında üretilen 1993.0715.1 numaralı ve 1986.1019.1 numaralı dört çiçek üslubunda yapılan tabaklar ile birlikte sergilenmektedir.



Görsel 5. British Müzesi, Europe 1800-1900 Galeri, Theodore Deck ve İznik Üretimi Seramikler



Görsel 6. Fitzwilliam Müzesi, İznik Bardak ve Minton Marka Seramikler



Görsel 7. British Müzesi, John Addis Galeri, İznik Üretimi Tabak ve Doulton Fabrikası Tabakları

Bir diğer örnek ise Cambridge Fitzwilliam Müzesi "Near East (Yakın Doğu)" adlı galeride görülmektedir. Galeride yer alan vitrinlerin bir tanesinde İngiltere ile Osmanlı arasındaki sanat alışverişini gösteren metal ağızlığı sonradan eklenmiş olan İznik üretimi bardak ve Minton fabrikasında üretilmiş bir vazo beraber teşhir edilmektedir (Görsel 6).

İngilizler ile ticari anlaşmalar sonucu İznik üretimi tabak, bardak ve sürahi gibi ürünler ticareti yapılan ürünler arasına girmişti. 1570 yılında dört İngiliz'e Türk üslubunda yapılmış ve "portraits" olarak bilinen renkli toprak çömlek ve diğer toprak kapları ihraç etme hakkı tanınmıştır. Fakat iki ülke arasındaki ticaretin XVI. yüzyılın son çeyreğinde arttığı yapılan gümüş ağızlık ve tutma yerlerinden anlaşılmaktadır (Atasoy ve Raby, 1989: 269). Fitzwilliam Müzesi Yakın Doğu Galerisi'nde yer alan M.16-1948 numaralı bardağın ağzındaki metal kaplamalı kısımda, yapan ustanın isminin baş harfleri yazmaktadır. Ustanın bu eseri, 1592-1593 yılları arasında yaptığı, sürahinin de üzerindeki bezemelerden en erken 1580'li yıllarda üretildiği anlaşılmaktadır (Yenişehirlioğlu, 2004: 379; Read, 1908: 6; Carswell, 1998: 100).

Aradan geçen onca yüzyıla rağmen XVI. yüzyılda dört çiçek üslubu ile üretilen bu seramikler, Avrupa'yı etkisi altına alabilmeyi başarmıştır. XIX. yüzyılda sanayileşmenin etkisiyle başta Stoke on Trent'te ardı ardına açılan Minton, Derby ve Doulton gibi seramik fabrikaları, bu desenleri kendi seramiklerine uyarlayabilmişlerdir. 1793 yılında Thomas Minton tarafından

kurulan Minton Fabrikaları 1867'de tasarımcı Christopher Dresser (1834-1904) ile çalışmaya başlamıştır. Uzak Doğu, Asya ve İslam coğrafyasına ait motifleri seramiklerine yansıtan Dr. Dresser İznik seramiklerinden de etkilenmiştir (Widar,1994: 17-19). Montürlü İznik bardağının yanında yer alan ve Minton Fabrikalarında üretilen LL.70-2016 numaralı koyu opak mavi kulplu vazanın üzeri XVI. yüzyıl süslemesine damgasını vurmuş karanfillerle bezeli olması dikkat çekicidir. Bir diğer örnek ise daha önceden British Müzesi içerisinde yer alan John Addis Galerisi'ndeki vitrinde yer almaktadır. 1815'de John Doulton tarafından kurulan Doulton Fabrikası tıpkı diğer üreticiler gibi İznik bezemelerine kayıtsız kalamamış ve tabaklarında bu desenleri sık sık kullanmıştır. 1878,1230.482 numaralı turuncuya yakın kırmızı zeminli ve FBIs.4 numaralı kobalt mavi zeminli İznik üretimi bahar dalları ile bezeli tabaklar, 1997,1204.2 numaralı Doulton marka tabak ile teşhir edilmektedir (Görsel 7). Doulton üretimi tabak gerek soluk renklerinden gerekse de kalitesiz işçiliği ile İznik üretimi tabaklardan kolayca ayırt edilmektedir.

5. İslam Uygarlıkları Arasındaki Etkileşim: Suriye, İran

Türk tarihi boyunca sıklıkla kullanılan aslan güneş tasviri, güç hâkimiyet ve kudret sembolü olarak karşımıza çıkmaktadır. İran Sanatında sevilerek kullanılan Şîr-i Hurşit figürünün, Hüsrev ile Şirini ve aslan burcunu sembolize ettiği de bilinmektedir. Aslan, güneş kursu ve onun içini dolduran insan yüzünden oluşan kompozisyon genellikle üçlü olarak tasvir edilmektedir (Parlar, 2015: 17-19). 2014 yılı haziran ayında John Addis Gallery'e yapılan ziyarette 45 numaralı "İslam Dünyasında Astroloji" adlı dolapta 1580 yılına tarihlendirilen Godman Koleksiyonu'na ait G. 123 numaralı İznik tabak ile 1242 yılına ait 1870,0709.259 numaralı II. Gıyaseddin Keyhüsrev dönemine ait para birlikte sergilenmiştir (Görsel 8). Günümüzde yenilenen yüzü ile izleyicinin ziyaretine açılan the Albukhary Galeride ise "Reading the Skies (Gökyüzünü Okuma)" adlı vitrinde yine benzer şekilde teşhir edilmektedir(Görsel 9) .

XIX. yüzyıl İngiltere'sinde Antika Meraklıları Cemiyeti (Society of Antiquaries) ve Burlington Güzel Sanatlar Kulübü (Burlington Fine Arts Club) gibi kurumlar aracılığıyla Ulusal İslam Sergileri düzenlenmiştir. 1876¹, 1885² ve 1907³ yılında düzenlenen sergilerde İznik üretimi olduğu bilinen seramikler İran, Suriye ya da Rodos işi etiketiyle müze profesyonellerine ve koleksiyonerlerin beğenisine sunulmuştur. 1860'ların ortalarına kadar hemen hemen tüm İslam kültürüne ait seramikler "İran işi" olarak etiketlenmiştir. British Müzesi Müdürü Sir Augustus Wollaston Franks, John Henderson koleksiyonunda yer alan bir maşrapada Türkçe kitabe



Görsel 8. John Addis Galerisi, G. 123 Numaralı İznik Tabak ve XII. ve XIII. Yüzyıla Ait Sikkeler



Görsel 9. British Müzesi, The Albukhary Galerisi, G. 123 numaralı İznik Tabak

okumuş ve bu seramiklerin Osmanlı İmparatorluğu sınırları içerisinde yapılmış olabileceğini söyleyen ilk kişiler arasında yer almıştır (Atasoy ve Raby, 1989: 69-70). Ancak tüm yapılan bilimsel çalışmalar, söyleşiler ve sergiler seramiklerin İznik üretimi olduğunu gerçeğinin ortaya çıkmasına yetmemiştir. XIX. yüzyıl sergilerinde yanlış üretim yerlerine atfedilen bu seramikler günümüzde Victoria ve Albert Müzesi'nin 137 Numaralı Sergi salonunda teşhir edilmektedir. Ayrıca 1890'lı yıllarda İran'da da Suriye'de üretilen ada çayı yeşili, açık mor ve mavi renkli İznik kopyaları da yine bu vitrinde yer almaktadır (Görsel 10).



Görsel 10. Victoria ve Albert Müzesi, Asya ve Avrupa: Seramik Çalışma Galerisi, 27 ve 28 Numaralı Vitrinler

¹ Ayrıntılı bilgi için bakınız: Robert Murdoch Smith, *Catalogue of Persian Objects in the South Kensington Museum*, 1876, Londra.

² Ayrıntılı bilgi için bakınız: Henry Wallis, *Illustrated Catalogue of Persian and Arab Art, Exhibited in 1885*, Burlington Fine Arts Club: Londra, 1885.

³ Ayrıntılı bilgi için bakınız: Charles Hercules Read, *Exhibition of the Faience of Persia and the Nearer East*, London: the Burlington Fine Arts Club, 1907.

Sonuç

Asya ile Avrupa'yı birbirine bağlayan Osmanlı İmparatorluğu tarih boyunca etkileşimin merkezinde olmuştur. Avrupalı devletler, Osmanlı'nın maddi kültürüne güç, estetik, beğeni, koleksiyon yapma hevesi ve lüks gibi sebeplerden ötürü sahip olma isteğini her daim canlı tutmayı başarmıştır. Bu durum karşısında kültürler arası etkileşim ve aktarım kaçınılmaz olmuştur.

XV. yüzyılda Çin ile başlayan bu etkileşim serüveni XIX. yüzyıl Avrupa'sına kadar kesintisiz devam edebilmiştir. İpek yolu ve savaş ganimetleri sayesinde hayran olduğu Çin hanedanlığına ait mavi-beyaz porselenlerin motiflerini nakkaşhane erken dönem İznik seramiklerine aktarmıştır. Özellikle Yuan ve erken dönem Ming porselenlerinden etkilenen saray sanatkarları asma yaprakları, dalga-kaya, lotus demetleri, çeşitli hayvan figürleri ve üzüm salkımları motiflerini sıklıkla tercih etmiştir.

Osmanlı, hem Doğu Avrupa hem de Batı Avrupa ile ekonomik, siyasi ve kültürel ilişkilerini uzun vadeli sürdürebilmiştir. XVI. yüzyılda İtalya Mayolika ve Tondinoları ile etkileşime giren İznik seramikleri bu alanda sınırları olmadığını adeta kanıtlamıştır. İtalya kültüründen form biçimini alan Osmanlı desen ve kompozisyon açısından İtalyan seramiklerine ilham kaynağı olmuştur. Dalmaçyalı bir aile tarafından verildiği tahmin edilen hanedan armalı tabaklar bu etkileşimin en güzel örnekleri arasında yer almaktadır.

Avrupa'da kültürlerarası etkileşimin bariz örneklerini gördüğümüz diğer ülke ise İngiltere'dir. İki ülke arasındaki resmi ilişkiler XVI. yüzyılın sonunda başlamış ve Osmanlı'nın yıkılmasına kadar devam etmiştir. Elçiler, resmi görevliler ve seyyahlar vasıtasıyla devam eden bu etkileşim XIX. yüzyılda İngiltere'ye damgasını vuran Sanatlar ve El Sanatları Akımıyla sanatçılar tarafından devam ettirilmiştir. William Morris gibi bu akımın öncü sanatçıları, tek düze, gösterişli ama ruhu olmayan eserlere karşı çıkarken, Doğu'nun özellikle de İznik ve İran çini ve seramiklerinin desen ve kompozisyon düzenlemelerinden yararlanmışlardır. Ayrıca İngiltere merkezli Minton, Derby ve Doulton gibi seramik fabrikaları da bu desenlere kayıtsız kalmayarak eserlerinden sıklıkla kullanmışlardır.

Doğu'daki sınır komşularıyla da her zaman kültürel alışveriş içerisinde olan Osmanlı'nın Suriye ve İran seramikleriyle ortak üslup yakalamaları bu etkileşimin kanıtlarındandır. Desen ve form açısından birbirine benzeyen ülkelerin seramikleri özellikle XIX. yüzyıl İngiltere'sinde İznik seramikleri toplayan koleksiyoner ve akademisyen tarafından "Şam işi" ya da "İran işi" olarak etiketlenmiştir.

Tüm bu bilgiler ışığında Osmanlı, farklı ulusların sanatından faydalanmış ve onları da kendi kültürüyle etkilemeyi bilmiştir. Bu ilişkiyi en güzel şekilde yansıtan örnekler ise müzelerin sergi salonlarıdır. Makalede, XIV. yüzyıldan XIX. yüzyıla kadar Osmanlı'nın farklı uluslar ile sanatsal etkileşimi, İngiltere'deki bazı müze koleksiyonlarında yer alan İznik üretimi seramikler üzerinden aktarılmıştır⁴.

⁴ Makalede yer alan görsellerin hepsi yazar arşivinden alınmıştır.

Kaynakça

Allan, J.W. (1991). *Islamic Ceramics*. Oxford.

Atasoy, N. ve Raby, J. (1989). *İznik*. Londra: Alexandria Press.

Atasoy, N. ve Uluç, L. (2012). *Osmanlı Kültürünün Avrupa'daki Yansımaları: 1453-1699*, İstanbul: Armagga Yayınları.

Bennett, P. ve Miles, R. (2010). *William Morris in the Twenty-First Century*, Almanya.

Carswell, J. (1998). *İznik Pottery*, Londra: British Museum Press.

Çoraklı, B. (2019). "İznik Seramikleri ve İtalyan Mayolikaları arasındaki Etkileşimlerin Yansımaları". *Akdeniz Sanat Dergisi*, Cilt 13, Sayı 24, 29-46.

Crowe, Y. (1978). "İznik and Chines Manner: Waves and Wines". *Fifth International Congress of Turkish Art*, Budapeşte, 207-214.

Deck, T. (1887). *La Faience*, Paris.

Denny, W. B. (1974). "Blue-and-White Islamic Pottery on Chinese Themes". *Boston Museum Bulletin*, Vol. 72, No. 368, 76-99.

Denny, W. B. (2004). *Iznik: the artistry of Ottoman ceramics*. Londra: Thames & Hudson.

Diri Apaydın, T. (2019). "İngiltere Müzelerinde İznik Seramik Koleksiyonlarının Oluşumunda Koleksiyonların Etkisi". *Akademik Sanat*, 4 (8) , 134-159.

Erbay, M. (2011). *Müzelerde Sergileme ve Sunum Tekniklerinin Planlanması*. İstanbul: Beta Yayınevi.

Lane, A. (1956). "The Ottoman Pottery of İznik". *Ars Orientalis*, vol. II. 247-281.

Morris, M. (1917) "William de Morgan: Recollections", *The Burlington Magazine for Connoisseurs*, (31), 77-83.

Stanley, T. (2011). "İznik Ceramics Between Asia and Europe, 1470s-1550s". *Arts of Asia*, XLI, (6), November-December, 123-132.

Okçuoğlu, T. ve Ilıcalı, Ö. C. (2017). "İtalyan Mayolika ve İznik Seramiklerinin Teknik, Motif ve Üslup Bağlamında Karşılaştırılması (XV.-XVII. Yüzyıllar)". *Art-Sanat*, (8), 219-249.

Önder, G. (2014). "Ceramics and Carpets: Icons of Cultural Exchange between Venice and the Ottoman Empire in the 16th century", *Diogenes*, (2), 72-90.

Özkul-Fındık, N. (2001), *İznik Roma Tiyatrosu Kazı Buluntuları (1980-1995) Arasındaki Osmanlı Seramikleri*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Parlar, G. (2015). "Orta Çağ Figürlü Sikkelerin Taşdığı Anlamlara Bir Bakış", *TÜBA-KED*, (13), 9-25.

Read, C. H. (1907). *Exhibition of the Faience of Persia and the Nearer East*, Burlington Fine Arts Club: Londra.

Smith, R. M. (1876). *Catalogue of Persian Objects in the South Kensington Museum*, Londra.

Sönmez, Z. (2006). *Türk-İtalyan Sanat ve Siyaset İlişkileri*, İstanbul.

Turan-Bakır, S. (2007), "Osmanlı Sanatında Bir Zirve İznik Çini ve Seramikleri", G. Öney ve Z. Çobanlı (Ed.), *Anadolu'da Türk Devri Çini ve Seramik Sanatı*, Ankara: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, 279-305.

Yenişehirlioğlu, F. (2004). "Ottoman Ceramics in European Contexts". *Muğarnas*, (21), 373-382.

Widar, H. (1994). *Christopher Dresser: a Pioneer of Modern Design*. Phaidon Press: New York

Wallis, H. (1885). *Illustrated Catalogue of Persian and Arab Art, Exhibited in 1885*, Burlington Fine Arts Club: Londra.

Bilimin Önderliğinde Daha İyi Bir Dünya Arayışı: Popperci Bakış Açısıyla Interstellar Filminin Değerlendirmesi*

Emre Doğan

Makale Geliş Tarihi: 14.09.2020
Yayına Kabul Tarihi: 08.12.2020

Özet

Christopher Nolan'ın 2014 yılı yapımlı filmi *Interstellar* (Yıldızlararası), bilimsel bilgiyi temsil ediş biçimiyle pek çok bilimkurgu filminden ayrılmaktadır. Filmin temel mesajı; insanla ve doğayla ilgili problemlerin bilimsel bilgiyle çözülmesi gerektiği ve daha iyi bir dünya arayışının hayatta kalma içgüdüsünün temel izdüşümlerinden birisi olduğudur. Filmin aktarmaya çalıştığı bu mesaj ve ileri sürdüğü bu görüş, 20. yüzyılın önemli düşünürlerinden Karl Popper'in bilim ve siyaset felsefesi başlığı altındaki görüşleriyle benzeşim içermekte ve hatta detaylı bir okuma sonrasında filmin bu görüşler temelinde inşa edildiği düşüncesini ortaya çıkarmaktadır. Bu makalede, Karl Popper'in bilim ve siyaset felsefesiyle ilgili ortaya koyduğu görüşleri, filmin ve filmle bağlantılı olarak Christopher Nolan sinemasının analiz edilmesinde kullanılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Bilim, Bilgi, Sinema, Bilimkurgu, Poppercilik.

THE SEARCH FOR A BETTER WORLD UNDER THE LEADERSHIP OF SCIENCE: EVALUATION OF INTERSTELLAR FILM FROM A POPPERIST PERSPECTIVE

Abstract

Christopher Nolan's film, *Interstellar* (2014); differs from many sci-fi films in the form of representing scientific knowledge. The main message of the movie; problems with human and nature should be solved with scientific knowledge and the search for a better world is one of the basic projections of the survival instinct. This message and the opinion the movie tries to convey, resembles the views of the 20th century thinker Karl Popper under the title of science and politics philosophy and even a detailed reading reveals the idea that the film was built on the basis of these views. In this article, Popper's views on the philosophy of science and politics will be used to analyze the subtext of the film and will be used to analyze Nolan's cinema in connection with the movie.

Keywords: Science, Knowledge, Cinema, Sci-Fi, Popperism.

Doktorant Emre Doğan, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Film Tasarımı ASD, İzmir.
E-Posta: e.dogan91@yahoo.com.tr. ORCID: 0000-0003-3965-2340

* Bu makale, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Film Tasarımı Anasanat Dalı'nda Doç. Dr. Sabire Soyok danışmanlığında yürütülen "Postmodern Dönemde Bilimsel Bilginin Başkalaşımı ve Amerikan Bilim Kurgu Sineması" isimli doktora tezi çalışmamın kapsamında üretilmiştir

Giriş

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında toplumlarası paradigmaya önemli bir kayma yaşatan postmodernite; genel olarak üst-anlatıların gerekli ve gerçekçi bulunmadığı, olgular ve kavramlar arasındaki ayrımların 'blur'laştığı, müphem ve özellikle sosyo-kültürel açıdan kaotik bir dönemi işaret etmektedir. Lyotard'ın (1997: 12) altını çizdiği gibi, üst-anlatılara yönelik genel bir inanmazlık hali olarak zihniyet ve ideoloji üstü bir inşaya başvuran postmodernite, Baudrillard'ın ifadeleriyle gerçeğin geri dönüşü olmayacak bir şekilde öldüğü ve gerçeğin simülakralarının boşlukta salınarak herhangi bir anlamdan yoksun imaj ve enformasyonları yarattığı ve bu yaratımların örgülediği bir periyot olarak değerlendirilebilir (Baudrillard, 2012: 9-20). Aşkınıkların reddedildiği ve 'içkinlik'lere dönüştüğü postmodern dönem; gündelik hayattan sanata, bilimden siyasete yaşamın pek çok alanına sirayet etmiş ve modernist töz anlayışını veya en azından modernist tandanslı pek çok şeyi dönüştürmeyi amaçlamıştır. "Postmodern, 'öte-anlatılara yönelik bir inançsızlık' metafizik felsefenin, tarih felsefelerinin ve totalleştirici düşüncenin herhangi bir biçiminin -ister Hegelcilik, liberalizm, Marksizm olsun, isterse pozitivizm- reddi olarak tanımlanır" (Best ve Kellner, 2016: 325).

1945 sonrası Dünya'nın kültürel ve sosyal iklimi için kullanılan bir kavram olan postmodernite, tüm bu inançsızlık ve ret evreninde moderniteye ait veya moderniteyi inşa eden unsurların eleştirine dayanmaktadır. Başta Jacques Derrida, Jean-François Lyotard ve Richard Rorty olmak üzere kendisini postmodernist olarak tanımlayan veya tanımlamayan (örneğin Jean Baudrillard ve Michel Foucault) tüm düşünürler epistemolojiden sanata, politikadan etiğe kısaca oldukça geniş bir yelpazede moderniteyi hegemonik, monist, anti-çoğulcu, pozitivist ve katı bir şekilde sınırlayıcı olmakla itham etmektedirler. Buna örnek olarak postmodernistlere göre modernist rasyonalite; tutarlılık ve mutlakiyet arayışından ötürü önemli bilimsel gelişmelere vesile olduysa da yine tutarlılık ve mutlakiyet arayışından ötürü hegemonik yapısını devreye sokmuş ve farklılıkları 'tek'e indirgemeye çalışarak büyük sorunlara sebep olmuştur.

Modernist ussalığın tipik bir özelliği olan, tutarlı, tek bir yanıtı ulaşma çabası bir yanda görkemli bilimsel ve teknolojik başarılarla yol açarken -ki bunlar yadsınmamaktadır- öte yanda Hiroşima, toplama kampları, katliamlar, ozon tabakasının delinmesi, savaşlar var. (...) Her şeyi tekilciliğe indirgeyen bu ussalık, sonunda tek din, tek dil, tek tek dil, tek bayrak istemleriyle farklılıklara savaş açmıştır (Büyükdüvenci Öztürk, 2014: 18).

Buna karşın postmodernitede sınırlar daha muğlaktır ve farklılıklar çeşitlilik olarak algılanmakta ve kabul edilmektedir. Modernitenin özünde var olan insanın akıl yoluyla kazanacağı mutlak ve kesin mutluluk, postmodern dönemde yeniden inşa edilen kavramların ve sınırların -akla duyulan şüphenin ve çoğulcu mantığın etkisiyle- daha müphem tasavvur edilmesi sonucunda yerini genel bir belirsizliğe bırakmıştır.

Modernlik, kendi belirsizliğini, geçici bir sıkıntı olarak reddedebiliyordu. Her belirsizlik, bunun tedavisini içeren bir reçeteye tamamlanıyordu. Bunlar sadece başka başka sorunlardı, her biri de çözümleriyle tanımlanıyordu. (...) Halbuki, belirsizliğin kökünün asla kazanamayacağı yönündeki postmodern bilinçle yaşamak ise tamamen farklı bir meseledir. Burada, olumsuzluktan kaçış, kaçmak istenen durumun kendisi kadar olumsuzdur. İşte bu bilincin getirdiği rahatsızlık, tipik postmodern hoşnutsuzlukların kaynağıdır (Baumann, 2003: 303).

Moderniteyi inşa ve dinamize eden en önemli düşüncelerden biri olan bilimsel düşünce; yöntemi, bakış açısı ve özellikle teknoloji ile kurduğu yakın ilişki sebebiyle modernite eleştirilerinde kritik bir noktada bulunmaktadır. Modern epistemoloji ve ampirik pozitivizm tenkiti temelinde başlayan ve önemli bir kırılmaya sebep olan bu durum, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra oluşan yeni dünyada bilim felsefesi alanında büyük bir krizle kendini göstermiştir. Tümevarımcılık, bilimsel etik, bilim-kapitalizm ve bilim-devlet ilişkisi gibi başlıklar altında derlenebilecek eleştiriler, çok kutuplu bir tartışma ortamı yaratmış, bilimsel bilgi ve bilim felsefesi yönelimlerinde fraksiyonların oluşmasına ve dolayısıyla bir karmaşa sürecinin başlamasına sebep olmuştur. Ortaya çıkan krizin birincil önermesi bilim-nesnellik ilişkisinin sorunlar barındırdığı ve bilimin nesnellığe ulaşma konusunda monist yaklaşımının kusurlu olduğudur.

Bilimin her şeyi anlama ve açıklamada tek araç olduğunu ileri süren bu düşünce biçimi, mantıkçı pozitivistlerin elinde o denli ileriye götürülmüştür ki, analitik ve sentetik önermeye indirgenemeyen her önermenin anlamsız olduğu savının ileri sürülmesine neden olmuştur. Bu sav, ne analitik ne de sentetik önermelere indirgenebilen, sanatsal, dinsel, ahlaksal ve aynı zamanda felsefi söylemlerin anlamsız olduğu sonucunu doğurmuştur (Ural, 1986: 17).

Kriz olarak tanımlanan bu kavramsal tartışma ortamından kısaca bahsetmek gerekirse tartışmanın çoğunlukla Karl Popper (1902-1994) ve Thomas Kuhn (1922-1996)'un çalışmaları özelinde seyretmiş olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Viyana Çevresi'nin 1920'lerde bilimi dilsel olarak da metafizikten uzaklaştırmayı amaçlayan mantıkçı pozitivistliği oluşturmasından sonra Karl Popper'in 1934 yılında yazdığı Bilimsel Araştırmanın Mantığı, bu tartışma ortamının ilk kıvılcımlarını yaratmıştır. Popper'in bilim ile

sözde bilimi ayırma hususunda yeni bir yaklaşım biçimi olan 'yanlışlanabilirlik ilkesi'ni ortaya koyduğu ve tümevarımcı yöntemin potansiyel problemlerini analiz ettiği bu eser, bilim insanlarının büyük bir kısmı tarafından takdirle karşılanmış ve yöntemsel olarak kabul görmüştür. Tüm bunların yanında, kuramları kanıtlamaya çalışmak yerine yanlışlamaya çalışmanın bilimsel yöntem ve etik açısından daha sağlıklı sonuçlar vereceğini iddiası Popper'le özdeşleşmiş bir tavır ve bir yaklaşımdır.

Bilim felsefecisi Karl Popper'in vurguladığı üzere, iyi bir kuram ilkesel olarak gözlemlene aksini kanıtlanabilen veya yanlışlanabilen bir dizi tahmin yapabilmesiyle karakterize olur. Öngürülerle uyuşan yeni gözlemlerin yapıldığı her durumda kuram ayakta kalır ve ona olan güvenimiz de artar, ama çelişen yeni bir gözlem bulunduğunda kuramı terk etmek veya gözden geçirmek zorunda kalırız (Hawking, 2016: 22).

Bilimsel Araştırmanın Mantiği'nin karşıtı olarak düşünülebilecek eser ise Thomas Kuhn tarafından 1962 yılında kaleme alınan Bilimsel Devrimlerin Yapısı'dır. Bu eserinde 'paradigma' kavramını ortaya atan Kuhn, bilimin kümülatif ilerlemeci ve rasyonel olduğu düşüncesine karşı çıkmıştır. Kuhn'a göre Kopernik veya Newton devrimleri gibi büyük bilimsel kırılmaların yarattığı bilimsel paradigmalara açtığı anlamsal ve kuramsal boşluğa biriken 'olağan bilim' çalışmaları, gelecek bilimsel devrimin yaratacağı paradigma kaymasına kadar geçerlidir. Bu bağlamda Popperci bilimsel ilerlemecilik veya yanlışları düzelterek doğrunun bulunabileceği düşüncesi saf bir idealizmden ibarettir.

Popper'e göre bilimsel değişim akılcıdır ya da en azından akılcı olarak kalkındırılabilir ve keşfin mantığı alanına girer. Kuhn'a göre, bir 'paradigma'dan diğerine geçiş olan bilimsel değişim aklın kurallarıyla yönetilmeyen ve yönetilemeyen ve bütünüyle keşfin sosyal psikolojisi alanına giren mistik bir dönüşümdür. Bilimsel değişim bir çeşit din değişimidir (Lakatos, 2014: 31).

Bu kutuplaşmadan sonra daha geniş bir yelpazeye dağılan tartışmaya Popper ve Kuhn'un bakış açıları arasında ara yolu bulmaya çalışan Imre Lakatos (1922-1974) da dahil olmuştur. Lakatos'un 1960'lı yılların sonuna doğru geliştirdiği 'bilimsel araştırma programı' fikri, bilimsel bilgiyi Kuhn'un tahriplerinden korumayı amaçlarken, Popper'in yanlışlarını da su yüzüne çıkarmayı amaçlamaktadır (Lakatos, 2014). Tartışmanın bir diğer kutubu olan Paul Feyerabend (1924-1994) anarşist yaklaşımıyla bilimsel bilgiyi hiyerarşik olarak gündelik tecrübelerle kazanılacak bilgilerin seviyesine indirgemiş, batılı bilimin hegemonik yapısına ve doğu bilimlerinin yok sayılan gücüne dikkat çekmeye çalışmıştır (Feyerabend, 2017). Merryl Wyn Davies'in 'bilimsel fundamentalistler' ismini verdiği Richard Dawkins ve New Atheism jenerasyonunun da tartışmanın aşırı bilimci veya aşırı Darwi-

nist bir kanadı olduğunu belirtmek gerekmektedir (Davies, 2001: 68-69). Bunun yanında 1996 yılında Alan Sokal'ın parodi makalesinin Social Text dergisinde yayınlanması sonucunda patlak veren 'Sokal Vakası' tartışmasının günümüze kadar canlı kalmasına neden olmuştur. Tüm bu çalışmalar ve kavramsal tartışma ortamı bilimin kaybettiği aşkınlığını geri kazanmasından çok bilimin 'sözde tektipleştirici' özelliklerinin ön plana çıkmasına sebep olmuştur.

İfade edilen bu tartışma ortamının en bilinen ve en etkili taraflarından biri olan, bu makalenin odak noktası Avusturyalı-İngiliz düşünür Karl Popper, günümüzde bilimsel bilginin üretiminde ve eleştirisinde kullanılan pek çok kuramı ve yöntemi (örn. eleştirel akılcılık, yanlışlama kuramı) inşa etmiştir. 1942 yılında kaleme aldığı Açık Toplum ve Düşmanları isimli eseriyle özgün anti-Marksist liberal bakış açısını ortaya koyan Popper, yarattığı açık toplum-kapalı toplum ikiliğiyle siyaset felsefesi çalışmalarında sıklıkla başvurulan bir şablon inşa etmiş ve totaliter yönelimleri/yönetimleri tarihsel bir altyapı eşliğinde eleştirmiştir. Eserlerinde bilim ve liberalizm ilişkisini sıklıkla vurgulayan ve Popper, üstünlük bir sınıflandırmayla herhangi bir politik cephe içerisine kolaylıkla alınabilecek bir düşünür değildir ve çağdaşı pek çok düşünürün aksine oldukça optimist bir akılcıdır.

1902 yılında Viyana'da dünyaya gelen Karl Popper, Viyana Çevresi'nin etkisiyle bilim felsefesi üzerinde çalışmaya başlamıştır. 1934 yılında yayınladığı Bilimsel Araştırmanın Mantiği isimli eseriyle Viyana ve çevresinde üne kavuşan Popper, siyasi karmaşadan duyduğu endişe nedeniyle 1937'de Yeni Zelanda'ya, 1945 yılında ise Londra'ya taşınmıştır. Bu durum Popper'in ileride yer vereceğimiz politik görüşlerinin bir yansıması niteliğindedir. Yeni Zelanda'da iken yazdığı tek önemli siyaset felsefesi yapıtı olan Açık Toplum ve Düşmanları ile filozofi yelpazesini genişleten Popper, Jean Baudouin'in sıraladığı gibi dönemsel unsurlar ve kendi çalışma alanının ve bakış açısının döneminin felsefe ve kültür çevrelerinin hakim ideolojisine tezatlık içermesi nedeniyle çağdaşları kadar üne sahip olamamıştır (Baudouin, 1993: 8-9). 1994 yılında Londra'da vefat eden Popper, arkasında bilim ve siyaset felsefesi alanında önemli çalışmalar bırakmıştır.

Karl Popper ve Christopher Nolan'ın Düşünsel Kesişimi

Interstellar'ın çözümlemesine başlamadan önce Karl Popper'le bu çalışmanın diğer öznesi yönetmen Christopher Nolan'ın zihniyetlerinin ve bakış açılarının karşılaştırılmasıdır zira bu karşılaştırılma ilerleyen bölümlerde yapılacak film eleştirisi için çıkış noktaları oluşturacaktır.

Christopher Nolan, Interstellar'dan önce çektiği 2000 yılı yapımı Memento

(Akıl Defteri), 2006 yılı yapımı The Prestige (Prestij), 2010 yılı yapımı Inception (Başlangıç) ve özellikle 2005, 2008 ve 2012 yıllarında üçleme olarak çektiği Batman filmleri yani Batman Begins (Batman Başlıyor), The Dark Knight (Kara Şövalye) ve The Dark Knight Rises (Kara Şövalye Yükseliyor) ile uluslararası ününe kavuşmuştur. Bu filmlerle DC Comics'in Bon Kane tarafından yaratılan en eski ve ünlü karakterlerinden biri olan Batman'e eski popülaritesini geri kazandıran Nolan, kendi üçlemesinden önceki Batman filmlerinde var olan fantastik ve fantastikvari unsurları ayıklayışı ve bu sayede filmlere realist bir aura kazandırışı, filmlerde bilimsel bilgiyi kullanış biçimi ve giderek politikleşen alt-metniyle üçlemenin (özellikle ikinci film The Dark Knight'in) kült filmler arasına girmesini ve önemli gişe rakamlarına ulaşmasını sağlamıştır. Christopher Nolan, 2014 yılında gösterime giren Interstellar'dan sonra çektiği İkinci Dünya Savaşı konulu filmi Dunkirk 2017 yılında ve gelecekte günümüze gelen Üçüncü Dünya Savaşı tehdidini önlemeye çalışan bir grup insanın macerasını konu alan filmi Tenet 2020 yılında gösterime girmiştir.

Christopher Nolan'ın 'toplumsal olan her şeye' karşı aldığı tavrını ve bakış açısını ortaya koyduğu Batman üçlemesinin üç önemli karakteri ele alınarak yapılacak küçük bir çözümleme girişimi, yönetmen Nolan'ın ait olduğu zihniyet dünyasını ve ideolojik haritasını çıkarmada önemli bir noktada durmaktadır.

Üçlemede 'iyi ve adil' olanı temsil eden Batman/Bruce Wayne karakteri ailesinden kalma zenginliği müsrifçe harcayarak şehri Gotham'a adeta 'iyilik' dağıtmaktadır. Aralarında efendi-köle ilişkisinin başkalaşmış bir versiyonu bulunan yardımcısı Alfred, kendisine lojistik destek sağlayan çalışanı Fox ve polis komiseri Gordon'la birlikte ikinci filmde anarşist yaklaşımıyla kaos yaratan Joker'e karşı liberal düzeni hayatları pahasına korurlar.

Düzeni tahrip etme noktasında tekrar Joker'e dönersek, onun politik duruşunun anarşizme yakın olduğunu söyleyebilir miyiz? Çünkü Joker'in mevcut toplumsal düzenle açıkça bir derdi vardır. Batman'in düzen arzusu karşısında, Joker kaosu yüceltmektedir (Bölükbaşı, 2013: 7).

Serinin üçüncü filminde ise Nolan, burjuva toplumu eleştirisi yaptığı düşünülürken yine ikinci filmde olduğu gibi 'düzene bağlılığı'nı ortaya koyarak sosyalist yaklaşımıyla şehri ele geçiren Bane'i alaşağı edilmesi gereken bir despot olarak gösterir ve Batman aracılığıyla Bane'in kurduğu düzeni yok eder.

Nolan, burjuva toplumu eleştirisine en fazla yaklaştığı anda bir anda tam terse dümen kırar. Paris Komününü andıran bu halk ayaklanması bir anda bir Soysuzlar

Çetesi'ne, intikamcı bir kitleye dönüşür. Kaos egemen olur ve linç kültürü başlar (Bölükbaşı, 2013: 5).

Burjuvazi, bilim ve devlet üçlününün el ele vererek korumaya çalıştığı bu düzen, üçlemenin tüm filmlerinin sonunda yeniden inşa edilir, bir şekilde sekteye uğrayan/askıya alınan liberal düzenin güvenliği sağlanarak olumlu mesajlar verilir ve insanların 'iyi olana' inancını tazelemek adına 'iyilik simgeleri' türetilir.

2000'li yıllarda çekilen Batman filmleri bir bütün olarak, ekonomi ve siyaset alanındaki kendi elitleri ile onları yok etmek isteyen ölümcül düşmanları artık iyice başına bela olan insanların kasvetli, derin pesimizmini dile getirir (Kellner, 2013: 26).

Christopher Nolan ile Karl Popper arasındaki zihniyetsel, ideolojik ve moral benzerlik/kesişme tam olarak bu noktadan hareketle ortaya çıkarılabilecek bir yapıdadır. Öncelikle söylenilmesi gereken şey Karl Popper'in, her türlü totaliter rejime (kapalı toplum) karşı batı liberalizmini (açık toplum) savunduğudur. Popper'e göre batı liberalizmi, en ideal düzen olmasa da insanlığın pek çok kulvarda ulaştığı doruk noktasıdır ve gerektiği zaman 'katı yöntemlere başvurmak'¹ suretiye bu düzeni savunmak her özgür Dünya bireyinin temel görevidir. "Her şeye, hatta birçok başarısızlığa karşın, bizler, Batılı demokrasilerin vatandaşları, tarihsel deneyimlerden gördüğümüz herhangi bir düzenden (reformlara açık olduğundan) daha adil ve daha iyi bir toplum düzeni içerisinde yaşıyoruz" (Popper, 2016: 8-9). Christopher Nolan'ın da Batman üçlemesinde ve sonrasında Interstellar üzerinden verdiği bu mesaj; her ne kadar kötü ve ahlaksız insanların eline geçtiğinde tehlikeli bir silaha dönüşebilse de liberalizmin ve liberalizmin gölgesinde varlığını sürdüren bilimsel bilginin savunulması ve kurtarılması gerektiğidir. Bu mesaj, İkinci Dünya Savaşı'nın kaderini değiştiren ve Nazilerin mağlup edilmesinde oldukça kritik bir öneme sahip olan Dunkirk Tahliyesi'ni konu alan Dunkirk (2017) üzerinden de verilmiştir. Filmin sonunda, İngiliz ve Fransız askerlerinin kurtarılmasının savaşın seyrini değiştirdiği İngiliz muhafazakar-liberal politikacı Winston Churchill'in konuşmasıyla aktarılmıştır.

Liberalizmle bilim/akılcılık arasında kuvvetli bir bağ olduğuna/olması gerektiğine inanan Popper, açık toplumun (liberal düzenin) kabileci anlayışa son verilmek suretiyle bireyin kendini gerçekleştirmesinde ve bilimsel bil-

¹ Bu cümlede geçen 'katı yöntemlere başvurmak' ifadesiyle Popper'in ünlü 'Hoşgörü Paradoksu'yle ilişkilendirilebilir. Buna göre; hoşgörü düzeninde hoşgürsüzlüğe hoşgörüli davranmak, hoşgürsüzlüğün yayılmasına ve dolayısıyla hoşgörü düzeninin zarar görmesine sebep olacaktır. Bu yüzden hoşgörü düzenini korumak için hoşgürsüzlüğe hoşgürsüz davranmak gerekmektedir. (Web 1 : <https://www.libertarianism.org/columns/paradox-tolerance>. Erişim Tarihi: 10.09.2020).

ğinin özgürce ileriye devinmesinde son derece önemli bir noktada durduğunu belirtmiştir.

Popperci liberalizmi yalnızca siyasi ortama bağlı bir seçime indirgemek eksik bir değerlendirme olacaktır. Bu seçim, daha çok bilimsel söylemlerin üretilmesi ve işleyiş koşulları üzerine yoğun bir düşünmenin ürünüdür. (...) Liberal kanaatlerini, duygusal heyecanlardan çok belirli bir bilim fikrinden almaktadır. Popper'e göre bilimsel etkinlikte liberal pratik aracında temel bir türdeşlik vardır. Her ikisi de ortak bir ahlâkbilimden kaynaklanmakta, benzer yöntemlere başvurmakta ve birbirlerine yakın kurumları içermektedir (Baudouin, 1993: 19).

Anlaşılacağı gibi, Popper'e göre liberalizm sadece siyasi bir kavram veya anlayış değil, gelişim ve ilerleme temelli bir yaşamın başat gerekliliği ve etik izdüşümüdür.

Karl Popper'in liberalizm ve bilim/akılcılık arasında kurduğu ilişki de Christopher Nolan'ın bu konudaki görüşleriyle paralellik taşımaktadır. Bu duruma, Batman üçlemesinde ve 2010 yılı yapımlı Inception'da sermaye sahibinin bireysel bir yönelim ve ekonomik güçle bilime ve bilimsel bilgiyle üretilen araçlara (teknolojiye) ulaşımının yanında ilerleyen bölümlerde analiz edilecek Interstellar'da bireyin (toplumu temsilen) devlet aracılığıyla kamusal bilimsel bilgiye ve araçlarına ulaşımı örnek olarak gösterilebilir.

Aktarılması gereken bir diğer husus, –giriş bölümünde de değinildiği gibi– Karl Popper'in, tıpkı Christopher Nolan gibi çağdaşlarının ve içinde yaşadığı çağın aksine oldukça iyimser olduğudur. Popper'in iyimserliği, kaynağını eleştirel akılcılıktan, bilimsel yöneme ve batı demokrasilerine duyduğu inançtan almaktadır. Popper'in insan aklına ve bilimsel yöneme bu inancı ve bir optimist oluşu kendisini modernist bilgi ve etik anlayışına yaklaştıran ve postmodern bilim anlayışından irayan bir diğer unsurdur.

(...) Ben kendine özgü bir kişiyim – iyimserim. Aydınlar arasında kötümser olma modasının egemen olduğu bir dünyada ben, iyimserlik 'safsatası' yapıyorum. Oysa bana göre çağımız, genelde iddia edildiği gibi kötü değildir; ününün tersine, daha iyi ve daha güzeldir (Popper, 2016: 243).

Christopher Nolan'ın filmografisine bakıldığında, erken dönem filmleri Memento (Akıl Defteri, 2000) ve Insomnia (Uykusuz, 2001) dışında (ki bu filmler de sonunda çözülerek izleyicinin katharsise ulaşması sağlanır) tüm filmlerinin sonunda olumlu mesajlar verme ve 'hareketlenen ortamı yatıştırma' kaygısı güttüğü görülmektedir. Batman üçlemesinde bozulan düzen her defasında tekrar kurularak huzur tesis edilir ve bir arınma yaşanır, The Prestige'de zorlu bir süreçten sonra adalet yerini bulur, Inception'da Cobb

çocuklarına ve ülkesine kavuşur, Interstellar'da insanlık kurtarılır, gelecek adına umutlu göndermeler yapılır, gerçek bir hikayeden esinlenen Dunkirk'te askerler sıkıştıkları ölümcül kıyıda siviller tarafından anayurtlarında geri getirilir ve son filmi Tenet'de de gelecekte günümüzü tehdit eden savaş ihtimali önlenerek barış sağlanır. Nolan'a göre, aklın eksi veya artı yönde derinliği her türlü sorunu yaratabilecek ve çözebilecek kalibrededir.

Son olarak ifade edilmesi gereken nokta; Christopher Nolan'ın bilimsel bilginin temsiline dair tutumudur. Çektiği Batman üçlemesinde ve The Prestige, Inception, Interstellar ve Tenet gibi bilimkurgu filmlerinde epistemolojik bir sınır çizen ve postmodern sinemanın genel karakteristiğinin aksine bu sınırları ihlal etmeyen Nolan; Batman filmlerinde alışlagelmişin aksine fantastik unsurları elimine etmiş ve filmleri bilimsel epistemoloji temelinde kurgulamıştır. Bunun yanında The Prestige, Inception, Interstellar ve Tenet gibi bilimkurgu filmlerinde de fantastik unsurlara yer vermeyen ve kimi zaman tutarlı görünmese de bir neden-sonuç ilişkisi inşa etmeye çalışan Nolan, bu makalenin konusu olan Interstellar'da danışman olarak ünlü bilim insanı Kip Thorne'la birlikte çalışmıştır. Christopher Nolan'ın kendisiyle özdeşleşen bu tavrı; filmlerin gündelik gerçekliğe yakın veya gündelik gerçeklikle kesişen bir yapıya sahip olmasına ve genel olarak bilimkurgu sinemasına ait bir alışkanlık olarak karmaşık bilimsel kuramların ve terminolojinin bilimkurgu filmlerinde indirgenerek temsil edilmesi durumuna bir alternatif olarak görülebilmeye sebep olmuştur. Dolayısıyla Christopher Nolan'ın, bilimin ve bilimsel bilginin yoğun bir şekilde tartışıldığı postmodern dönemde, bilimin ve bilimsel bilginin bireysel ve toplumsal anlamda öneminin altını çizen ve artık güvenilir bir yöntem olmadığı kanaat getirilen tümevarımı devre dışı bırakan Popper üzerinden değerlendirilmesinin çelişkili sonuçlar verme ihtimali düşüktür.

Özetle; bu çalışmanın iki öznesi olan ve aralarında doğrudan veya dolaylı organik bir ilişki bulunmayan düşünür Karl Popper'le yönetmen Christopher Nolan'ın; batı dünyasına, batı liberalizmine, bilim ve liberalizm ilişkisine ve genel olarak bilimsel bilgiye bakış açılarında ciddi kesişmeler ve ortak noktalar bulunmaktadır.

Popperci Bir Distopya Olarak Interstellar

Çözümleme işlemine geçmeden önce filmin olay örgüsünü çalışmanın sağlıklı bir şekilde ilerleyebilmesi için aktarmak gerekmektedir:

Yakın bir gelecekte, insanlık tarım toplumu seviyesine geri dönmüştür ve küfle mücadele edip, mısır yetiştirerek hayatta kalmaya çalışmaktadır. Eski bir pilot olan Cooper da bu Dünya içerisinde yaşam savaşı vermekte ve

ailesi ile birlikte çiftçilik yapmaktadır. Cooper'ın 10 yaşındaki kızı Murph odasında bir hayaletin kendisi ile iletişim kurduğunu düşünmektedir. Bir toz fırtınası sonrasında Cooper Murph'un hayaletinin sırrını çözer ve hayaletin yerçekimsel dalgaları kullanarak gizli bir yerin koordinatlarını kodladığını fark eder. Koordinatlar kapatıldığı düşünülen NASA'yı işaret etmektedir. NASA'da Profesör Brand'le bir araya gelen Cooper ve Murph, gelişmiş Dünya-dışı bir zekânın Satürn yakınında bir solucan deliğini açtığını ve bu solucan deliği kullanılarak başka bir galaksiye gidilebileceğini öğrenirler. Başka bir galaksi, yaşanabilir başka Dünyalar yani insanlık için büyük bir umut demektir. Bu solucan deliğini kullanarak 'Lazarus Görevleri'ni zaten başlatmış olan NASA, dev kara delik olan Gargantua yörüngesinde üç adet potansiyel yaşanabilir gezegen tanımlamıştır. Bu gezegenler, kaşiflerinin ismiyle anılan Miller, Edmund ve Mann'in gezegenleridir. Kızı Murph'e rağmen Brand'in pilotluk teklifini kabul eden Cooper ve beraberindeki üç astronot, potansiyel Dünya'ları araştırmak için solucan deliğinden geçerek uzayın derinliklerine keşfe çıkarlar. İlk önce Miller'in gezegenine giden ve istediğini bulamayan ekip, daha sonrasında Mann'in gezegenine giderler. Dr. Mann gezegeninin yaşama uygun olduğunu söyleyerek yalan söyler ve Endurance'a kenetlenmek için kullanılan ara uzay aracını kaçıtır. Başarısız bir kenetlenme sonrasında kendi ölümüne sebep olan Dr. Mann, Endurance'nin yakıtının azalmasına ve kısmen zarar görmesine sebep olur. Çaresiz durumda olan Cooper ve Profesör Brand'in kızı Dr. Brand, son gezegen olarak Edmund'un gezegenine gitmeye karar verirler lakin Cooper son bir kararla Brand'i Edmund'un gezegenine göndererek kendisini Gargantua'ya bırakır. Gargantua'nın içerisinde kızının kütüphanesinin zamansal modeliyle karşılaşan Cooper, 3 boyut üzeri bu yapının gelecekteki insanlar tarafından inşa edilmiş olduğunu anlar ve Mors alfabesiyle kodlar göndererek kızının yerçekimi ile ilgili Profesör Brand'den kalan problemi çözmesine vesile olur. Filmin sonunda yerçekimi problemini çözen Murph, insanlığın kurtulmasını sağlar.

Interstellar yukarıdaki paragrafta aktarılan sinopsiste de görülebileceği gibi 21. yüzyılın ortalarında kuraklık, kıtlık ve toz fırtınaları gibi felaketlerle mücadele ederek hayatta kalmaya çalışan insanlığın umutsuz Dünya'sında geçmektedir. Herkesin çiftçilik yapmak zorunda kaldığı bu 'alternatif' distopik dünyada küf ve toz fırtınaları nedeniyle buğdaylar ölmüş ve herkes son çare olarak mısır yetiştirmeye başlamıştır. Felaket getirdiği düşünülerek bilimsel ve teknolojik çalışmalara ara verilmiş, görece daha ilkel bir yaşam biçimi benimsenmiştir. İnsanoğlu bilimsel bilginin ışığında ortaya koyduğu gelişimine tur bindirmiş, bir anlamda kendi kazdığı kuyuya düşmüştür.



Görsel 1. Interstellar, Christopher Nolan, 2014

Interstellar'da oluşturulan bu distopyanın nedenselliği ve biçimi, bilimkurgu türünün diğer örnekleriyle kıyaslandığında bazı farklılıklar göstermektedir. Bilimkurgu türünün geneline bakıldığında çok daha biçimci, gündelik gerçeklikten çok daha kopuk ve çok daha karanlık distopyalarla karşılaşılırken (Örneğin, Ridley Scott'ın 1982 yılı yapımı kült filmi Blade Runner veya 1984 ve 1991 yılında James Cameron tarafından çekilen filmler sonrasında franchise edilen Terminator serisi) Interstellar'ın distopyası Nolan'ın sinematografik yaklaşımının bir sonucu olarak gündelik gerçekliğe çok daha yakın ve daha az radikal bir görünüm almıştır. Bu durum, filmin -bilimkurgu türünde üretilen filmlerin genelinin aksine- büyük nükleer savaşlarla ve felaketlerle ilişkilendirilmemesiyle ilgilidir ve filme, güncel bir sorunun bilimkurgusal yorumuyla ilintili bir yapı kazandırmıştır.

Interstellar'ın yarattığı bu distopik evren, günümüz insanlığının pesimist yazgısının nihayete ermiş hali gibidir. Popper, Interstellar'da resmedildiği gibi bir distopyayı veya genel anlamda bu tarz bir distopik geleceği, insanın evrimi süresince deneyimlediği bir şanssızlıkla ilişkilendirmektedir:

Bizlerin şanssızlığı, zekâmızın, etik bilincimizden daha hızlı gelişmesidir. İşte bu üstün zekâmız sayesinde, atom bombalarını ve hidrojen bombalarını yapabilmiz. Fakat her şeyi yok eden savaştan bizleri koruyabilecek bir dünya devleti kurabilmek için, yeterli etik olgunluğa ulaşamamışız (Popper, 2016: 262).

Interstellar'da tasarlanan distopik geleceğin tamirine dair üretilen çözümler ise Popper'in akla ihanet olarak nitelendirilebileceği cinstendir. İnsanlık

kalıcı bir çözüm aramak yerine yazgısını kabul ederek 'daha iyi bir dünya arayışı' nı bırakmıştır. Oysa Popper, doğabilimsel açıdan ne kadar hata yapılırsa yapılırsın umudun kaybedilmemesi gerektiğini söylemektedir. Popper'e göre hata yapmak, yanlışları ayıklamanın önemli bir basamağı, gelişimin bir gereği ve bilimsel yöntemin temel gereksinimidir.

Fakat doğabilimlerle çevremizi bozmadık mı? Hayır! Büyük hatalar yaptık – bütün canlılar hata yapar. Davranışlarımızda istenmeyen bütün sonuçları önceden kestirebilmek zaten olanaksızdır. İşte bizim bütün umudumuz doğabilimlerde: Yöntemi, yanlışları düzeltmektir (Popper, 2016: 8).

Tüm bu görüşler Popper'in insanoğlunun etik olarak bebeklik çağından olgunlaşma çağına geçişi sırasındaki sancılar olarak nitelendirdiği fikri çatısında toplanmaktadır. Bu fikir aynı zamanda düşünürün başyapıtı Açık Toplum ve Düşmanları'nın esas meselesidir:

Burada, uygarlığımızın karşılaştığı bazı güçlükler ortaya serilmektedir - belki, insanlılık ve akılcılığa, eşitlik ve özgürlüğe yöneliyor diye anlatılabilecek olan uygarlığımız, sanki hala bebeklik çağını yaşayan ve insanlığın bunca düşün önderinin bunca sık ihanetlerine uğramış olmasına rağmen, büyümeye devam eden bir uygarlıktır. Bu kitap, uygarlığımızın henüz -sihirli güçlere karşı boynu bükük kabileci veya 'kapalı toplum'dan insanın eleştirme yetileini serbest bırakan 'açık toplum'a geçişin-doğum şaşkınlığından tamamiyle ayılmadığını göstermeye çalışmaktadır. Bu geçiş şaşkınlığının, uygarlığı devirmeyi ve kabileci yaşayışa dönmeyi denemiş olan ve hala da deneyen gerici akımların ortaya çıkmasını olanaklı kılan etkenlerden biri olduğunu göstermeye çalışmaktadır (Popper, 1989: 17).

Bu bağlamda Popper'e göre gelecekte insan etiği zekasına yetişecek ve bebeklik çağında yaşanan bu problemler geride kalacaktır. Popper'in diğer tüm düşüncelerinde olduğu gibi bu düşüncede de geleceğe dönük bir iyimserlik söz konusudur ki bu iyimserlik filmin ontolojik nedenselliğinin en önemli parçalarından birisidir. Filmin başkarakteri Cooper, çizilen bu kabullenilmiş çaresizlik ortamına, dönüşüm yaşayan zihniyet dünyasına ve yaşamın devamlılığı için üretilen reçetelere başkaldırmaktadır. 'Gününün insanı' olmayan Cooper'ın, insan ilişkilerinde, çevresini gözlemleyiş ve algılayış biçiminde kendini ele veren optimist huzursuzluk, filmde karakter tarafından sarf edilen şu cümlelerle ifade edilmektedir: "Artık kim olduğumuzu unutmaya başladık. Bizler kaşıftık, öncüydük. Bakıcı değildik". Cooper tüm bu olanlara rağmen iyimserliğini korumakta ve bilimsel bilgiye ve onun gerekliliğine derin bir inanç duymaktadır. Ona göre hata yapmak -tıpkı bilimsel deneyin mantığında olduğu gibi- doğruya giden yolun basamaklarından biridir. Sahip olduğu bu bakış açısı, Cooper'ı filmin en Popperci karakteri yapmaktadır. Filmin Cooper ve onun gibi düşünen karakterleri

(örneğin Cooper'ın kayınpederi Donald; "Çocukken, her gün yeni bir şey yapıyormuş gibi geliyordu. Mesela bir alet veya bir fikir bulunuyordu. Her gün, yılbaşı gibiydi. Ama 6 milyar insan. Bir hayal etmeye çalışsana. Ve herkes, hepsine sahip olmaya çalıştı. Bu Dünya, o kadar kötü bir yer değil." cümlelerini sarf ederek bu anlamda Cooper'la hemfikir olduğunu göstermiştir.) merkezine taşıdığı ve hikaye örgüsünü onlar üzerinden inşa ettiği düşünülürse, Popperci yaklaşımdan ne kadar etkilendiği ortaya çıkacaktır.

Filmin girişindeki sahnede Cooper, kızı Murph ve oğlu Tom'la birlikte kapatılan Hint Hava Kuvvetleri'ne ait, sahihsiz bir şekilde alçak uçuş yapan sondanın/insansız keşif uçağının peşine düşer. Sondayı kontrol altına alabilmek için arabasını mısır tarlalarına süren Cooper, bu eskimiş teknolojik aygıtı sahip olabilmek adına insanlığın doğa karşısındaki kabullenilmiş mağlubiyetinin bir sembolü olan mısır tarlalarını harap etmekten çekinmez. Eski bir pilot olan Cooper'a göre insanoğlunun kurtuluşu ancak -şimdiye kadar onu felakete sürelese de- yine bilimle gerçekleşebilir. Bunun dışında geçici, ilkel çözümler üretmek ve 'koruyucu nesil'lik gibi misyonlar üstlenmek insan aklına ve gelişimine hakarettir. Bu sahnenin devamında kızının ve oğlunun not durumunu öğrenmek için öğretmenleriyle görüşen Cooper'ın düşünsel yapısı, öğretmenlerle çocuklarının geleceğiyle ilgili ihtilafa düştüğünde daha belirgin bir şekilde ortaya çıkmıştır. Çocuklarının çiftçi olmasını istemeyen ve bilimsel bilginin sebebi olduğu bu kaotik ortamdan yine bilimsel bilgi kullanılarak çıkılabileceğine inanan Cooper, bu ideal için çocuklarının öğretmenleriyle tartışır ve onlara kafa tutar.



Görsel 2. Interstellar, Christopher Nolan, 2014

Filmde Cooper ve zihniyetine en büyük destek NASA'dan gelmektedir. Christopher Nolan tarafından inşa edilen NASA temsili ve zihniyeti -Cooper'ın bakış açısına benzer bir şekilde- bilimsel bilginin erken modern dönemin sonunda ve geç modern dönemin ilk yarısındaki aşkınlığını, yarattığı gelişim ve inanç ortamını yansıtmaktadır. "Bu yüzyıllar yeni bir endüstriyel uygarlığın vazgeçilmez unsurlarından olan bilimin kurumsallaşma dönemini oluşturur" (Bernal, 2009: 439). Filmde Nolan tarafından çizilen olumlu NASA imajı filmin en politik unsurunu oluştururken, Popper'in altı çizilen Batı demokrasilerine ve kurumlarına olan inancını hatırlatmakta ve Popper'le Nolan arasındaki ideolojik benzeşim unsurlarına bir yenisini daha eklemektedir. Popper ve Nolan, -daha önce de belirtildiği gibi- Batı demokrasilerine ve liberal dünya düzenine büyük bir bağlılık ve inanç içindedirler. Hatta bu bağlılık ve inanç -bilhassa Popper özelinde- yapıtlarının olumsuz kategorilendirmeye maruz kalmasına neden olmuştur/olmaktadır.

O (Açık Toplum ve Düşmanları kastedilmektedir), kapitalizmin savunusuna bir katkıdır; çünkü 'açık toplum' ideali, batının liberal-kapitalist toplumlarında az çok bütünlüklü olarak somutlaşmıştır ve Popper'in önerdiği 'parça parça sosyal mühendislik' vs. aslında bu toplumlarda yıllardan beri uygulanmakta olan şeyin yeni adıdır (Milligan, 2007: 173).

Interstellar'ın en Popperci karakteri Cooper uzun vadede geleceği düşünerek kızının tüm olumsuz gayretine rağmen NASA'dan gelen teklifi kabul eder ve 'Lazarus Görevi'²ne katılır. Filmin üzerine inşa edildiği 'Lazarus Görevi' Popper'in bilimsel bilgiye yaklaşımından ve bilimsel bilgiyi ele alış biçiminden fazlasıyla etkilenmiş unsurlardan biridir. Filmde de sıkça bahsedildiği gibi bu görevin asli amacı yeni bir yaşam alanı, yeni bir ev bulmaktır. Cooper bu görevi kabul ederken aldığı bilgilerde NASA'nın kısa vadeli çözümlerden (NASA insan öldürmenin uzun vadeli ve ahlaki bir çözüm olmadığını düşünerek aç insanların buldukları bölgelere stratosferden bomba atmaya reddetmiştir) tamamıyla uzaklaştığını anlar. Yeni bir Dünya bulmak uzun vadeli bir çözümdür ve Popper'e de göre tüm canlıların 'aslında' yaptığı şeydir:

Tüm canlılar daha iyi bir dünya arayışındadırlar. İnsanlar, hayvanlar, bitkiler, hatta tek hücreliler, hepsi her zaman aktiftirler. Durumlarını iyileştirmek ya da en azından olası bir kötüleşmeden kaçınmak için çaba harcarlar. Uykuda dahi organizma, uykuyu hafif tutmak ister. Uykunun derin (ya da hafif) olması, organizmanın aktif olarak ya-

rattığı (ya da organizmayı alarında tutan) bir durumdur. Bütün organizmalar, sürekli olarak sorun çözmekle uğraşır. Sorunlar da, kendi durumunun değerlendirmesinden ve iyileştirmeye çalıştığı çevresinden kaynaklanmaktadır (Popper, 2016: 7).

Alıntıdan da anlaşılacağı gibi Popper'in yaşamın asli eylemi olarak tanımladığı 'daha iyi bir dünya arayışı' Interstellar'da aciliyete dönüşmüştür.

Daha iyi bir dünya bulmaları için, filmin sonuna kadar kim oldukları saklanan 'they' yani onlar tarafından Satürn'ün yakınına yerleştirilen bir solucan deliği (wormhole) aracılığıyla, NASA tarafından Lazarus Görevi kapsamında 12 farklı gezegene gönderilmiş 12 astronotu (Sadece üç astronotun olumlu sinyaller gelmektedir) ziyaret etme planı NASA'nın insanlığın büyük problemini çözmek için geliştirdiği bir çözümdür. Daha önce de belirtildiği gibi Popper, hatalarımızla yarattığımız problemleri arkaikleşerek değil hata yaparken kullandığımız bilimsel bilgilerle çözmemiz gerektiğini düşünmektedir. "Dr. Popper'in argümanı özünde basittir ve en azından öne sürdüğü neden derhal cezbedicidir. Buna göre, toplumsal sorunları tatmin edici bir şekilde çözmek için onları bilimsel bir şekilde ele almak gerekmektedir" (Milligan, 2007: 170). Interstellar'ın -özellikle Cooper ve NASA üzerinden- başından beri kimi zaman örtük kimi zamanda açıkça verdiği mesaj, bilimin etik zafiyetleri nedeniyle yok olma noktasına getirdiği gezegenimizi yine bilimle hayata döndürmektir. Bu durum Popperci terimlerle 'kabileci anlayıştan uzaklaşıp eleştirel akılcılığa başvurmak' olarak tarif edilebilir.

Endurance isimli uzay gemisiyle galaksilerde ve gezegenlerde dolaşan ekip, yaşadıkları güç durumları hayatta kalmak ve hayatı yaşatmak adına çözmeye çalışırlar. Bu problemlerin hepsi Nolan tarafından bir bilimsel düzleme oturtulmuştur ve hepsi kanıtlanmış teorilere veya henüz kanıtlanmamış lakin kanıtlanması muhtemel hipotezlere dayanmaktadır. Christopher Nolan, Interstellar'ı bir hard-science fiction filmi yapmak amacıyla ünlü İngiliz bilim insanı Kip Thorne'u film sürecine dahil etmiştir. Filmin bilimsel danışmanı ve aynı zamanda yürütücü yapımcısı olan Thorne, Interstellar'ın fantastik unsurlardan arındırılmış bilimsel özelliklerini kozmoloji ve fizik gibi bilim dalları temelinde inşa etmiştir. Filmin bu yaklaşımı Popper'in bilim-'sözde bilim' ayrımını anımsatmaktadır. Bilimkurgu filmlerinde çokça kullanılan 'sözde bilim' ve unsurları, Popper'e göre kendini çürütülmeye yani yanlışlanabilirlik ilkesine karşı korumaya almış disiplinler ve unsurlardır. Bir bilim dalının 'sözde bilim'likten ayrılışı o bilimin yanlışlanabilirlik ilkesine karşı gardını indirmesiyle ölçülebilmektedir. Bu bağlamda Popper'e göre Marksizm'in, Psikanaliz'in ve Adler'in kurucusu olduğu bireysel psikolojisi ekolünün bilimsel niteliği tartışmaya oldukça açıktır.

² Lazarus, -filmde de açıklandığı gibi- ismi ve hikayesi Yuhanna İncil'inde geçen ve öldükten dört gün sonra İsa tarafından diriltildiğine inanılan kişidir. Bu isim, filmin gelecek tasarımıda insanlığın içinde bulunduğu ölüm ve aciliyet durumuna gönderme yapmaktadır.

Popper'in görüşüne göre, deneyler aksini kanıtlaması halinde asil bir şekilde yıkılmaya hazırken -gerçi birçok deneyden alınmış- zihnin psikanalitik kuramı öyle kaçamak terimlerle ifade edilmiştir ki deneysel olarak çürütülmeye karşı bağımsızlığı vardır (Lewens, 2019: 27).

Popper'in sürekli altını çizdiği hayatın bir problem çözme işi olduğu düşüncesi tümevarımcılıktan ve tümevarımcılığın bir sonucu olan sağduyudan uzak ve yanlışlanabilirlik testine dahil olabilen bilimsel bilgiye dayanarak yapılmalıdır.

Hayat problem çözmektir. Bütün organizmalar, teknik sorunların çözümünde iyi ya da daha az iyi, başarılı ya da daha az başarılı olan mucit ve teknisyenlerdir. Hayvanlarda, örneğin örümceklerde de bu böyledir. İnsanların tekniği insanların problemlerini çözer, kanalizasyon, su ve besin bulma ve depolama gibi, ki bunları arılar da yapmaktadır (Popper, 2006: 205).

Filmde tartışmaya açılan 'yaşama içgüdü', problemlerin çözümünün 'imkansız değil gerekli olması' üzerinden aktararak insanı yapay zekadan ayıran en önemli ve taklit edilemez unsurlardan biri olarak tanımlanmıştır. Popper'in insana ve akla duyduğu inancın Nolan tarafından sinematografik karşılığı olarak ele alınan yaşama içgüdü, imkansız problemleri çözmeye girişen insanlarla gerektiğinde kendini sorunsuzca kapatabilen yapay zekalar arasındaki farkla hayat bulmuştur.



Görsel 2. Interstellar, Christopher Nolan, 2014

Filmin sonunda zamansal döngüsellikini Terminatörvari bir 'Penrose Merdivenleri' ile 'a priori'ye izin vermeden açıklayan Christopher Nolan, İzafe Teorisinden çokça unsurlar barındıran filmini yine aynı teori üzerinden nihayete ulaştırmıştır. Bu anlamda filmin sonunda Cooper'ın uzay aracına binerek aşık olduğu Dr. Edmunds'un yaşama elverişli gezegeninde tek başına bekleyen Brand'in yanına gitmesi, filmin sonuna doğru verilmeye başlanan optimist mesajların ve gelecek görüşlerinin doruk noktasıdır.

Interstellar da dahil olmak üzere hemen hemen tüm filmlerini optimist bir yaklaşımla nihayete erdiren Nolan, daha önceki paragraflarda da belirtildiği gibi hayatın problem çözmek olduğunu iddia eden Popper kadar optimisttir. "Sorunları çözme girişimleri genelde akıl karıştırıcıdır; bir kötüleşmeye götürür. Bunun sonucunda başka çözüm girişimleri, başka denemeler ortaya çıkar" (Popper, 2016: 7).

Postmodern bilim tartışmalarının çevrelediği ve akla duyulan güvenin ciddi bir biçimde sarsıldığı yirmi birinci yüzyılda Christopher Nolan, -çağdaşlarının aksine- insana ve bilimsel bilgiye dair umutlu mesajlar veren fakat metafiziksel çıkarımlara açık kapı bırakmayan bir film üretmiştir.

Sonuç

Çalışmada ortaya konulduğu gibi yirminci yüzyılda bilim felsefesinin en önemli isimlerinden birisi olan ve bilimsel yöneme yanlışlanabilirlik ilkesini kazandıran Karl Popper'in bilim ve çoğunlukla siyaset felsefesi görüşleri ile Christopher Nolan'ın sinematografisi arasında önemli benzerlikler ve kesişimler bulunmaktadır. Christopher Nolan'ın filmlerini, içinde bulunduğu zihniyet dünyasını ve bakış açısını Popper'in ortaya koyduğu ideolojik harita ile kavramaya çalışmak ve bu etkileşimi gün yüzüne çıkarmak 'entelektüel gişe filmi' üreten yönetmenin daha sağlıklı bir şekilde anlaşılabilmesi açısından önemli bir noktada durmaktadır. Bunun yanında Popper'in karmaşık kuramsal düşüncelerini görsel ve işitsel olarak yüksek bir estetik anlayışı süzgecinden izlemek, düşünürün üstünde önemle durduğu noktaları saptayabilmek açısından önemlidir. Bu etkileşim ve benzeşim tarihsel olarak sadece Nolan'ın Popper'den ilham alabileceği tek taraflı lakin doyurucu ve yoğun bir süreç olarak değerlendirilebilir.

Popper ve Nolan arasında kurulmaya çalışılan bağın en güçlü ögesi olarak görülebilecek 2014 yılı yapımlı bilimkurgu filmi Interstellar, resmettiği fütürist-distopik Dünya betimlemesi, bu dünyanın ve insanlığın kurtuluşu adına önerdiği metot, bilimsel bilgi ve bilim felsefesi temelinde kurduğu hikaye akışı ve bu bilgileri özümsemiş ileri görüşlü karakterleriyle Popper'in bilim ve siyaset felsefesi görüşleriyle daha iyi açıklanabilir ve analiz edi-

lebilir bir yapıya bürünmüştür. Filmin olası kıyametten kurtulma reçetesi, bilimi geride bırakmak değil, Popper'in da altını çizdiği gibi bilimle devam etmektir. İnsanın akıyla yönettiği daha iyi bir dünya arayışını terk etmesi ve arkaikleşmesi, yaşama içgüdüsüne ve rasyonel zekanın gereklerine karşı direnmesi anlamına gelmektedir. İnsanoğlu bilim vasıtasıyla açtığı çukuru ancak bilimle kapatabilir ve kapatmalıdır. Bu anlamda Karl Popper'in temel düşüncesi ve yönetmen Nolan tarafından inşa edilen filmin alt-metni aynı damardan beslenmektedir. Bu iki ismin batı liberalizmine ve batı liberalizminin inşa ettiği kurum ve kavramlara yaklaşım biçiminin sürekli olarak kesişmesi de tespit edilen unsurlardan birisidir.

Interstellar özelinde Christopher Nolan'la Karl Popper arasında bilinçli veya bilinçsiz gerçekleşen bu benzeşim, yirminci yüzyılda alevlenen postmodern bilim tartışmalarında bilimin potansiyel aşkınlığına ve birey ve toplum üzerindeki optimistik etkisine dikkat çeken Popper'in düşüncelerinin pek çok disiplinde ve sanat dalında etkili olduğunun bir kanıtı olarak da düşünülebilir.

Sonuç olarak bilimsel bilgiyi, bilimsel bilginin işlevini, bilimsel bilginin bireysel ve toplumsal manada değerini ve batı liberalizmi ile bilimsel bilgi arasındaki organik bağı değerli ve önemli bulan Karl Popper ile bilimkurgu filmi Interstellar'da ve neredeyse tüm sinematografisinde bu görüşleri paylaşan Christopher Nolan arasındaki tespit edilen bu benzeşim ve kesişim; Popper'in fikirlerini kavrayabilmek, yönetmenin filmlerinin alt-metnini daha gerçekçi analizlerle ele alabilmek ve -bu film özelinde de olsa- bilim felsefesi ile bilimkurgu türü arasındaki dirsek temasını teşhir edilebilmek açısından son derece kritik bir öneme sahiptir.

Kaynakça

- Baudouin, J. (1993). *Karl Popper* (çev. B. Gözkan). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Baudrillard, J. (2012). *Kusursuz Cinayet* (çev. N. K. Sevil). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baumann, Z. (2003). *Modernlik ve Müphemlik* (çev. İ. Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bernal, J. D. (2009). *Tarihte Bilim* (çev. T. Ok). İstanbul: Evrensel Basım Yayın.
- Best, S. ve Kellner, D. (2016). *Postmodern Teori* (çev. M. Küçük). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bölükbaşı, M. (2013). "Christopher Nolan'ın 'Batman Üçlemesi' Üzerine İdeolojik Bir İnceleme", *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 9, 1-10.
- Büyükdüvenci, S. ve Öztürk, S. R. (2014). *Postmodernizm ve Sinema*. Ankara: Dipnot Yayınları.
- Davies, M. W. (2001). *Darwin ve Fundamentalizm* (çev. E. Kılıç). İstanbul: Everest Yayınları.
- Feyerabend, P. (2017). *Bilimin Tiranlığı* (çev. B. Yıldırım). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Hawking, S. (2016). *Zamanın Kısa Tarihi* (çev. B. Gönülşen). İstanbul: Alfa Kitap.
- Kellner, D. (2013). *Sinema Savaşları* (çev. G. Koca). İstanbul: Metis Yayınları.
- Lakatos, I. (2014). *Bilimsel Araştırma Programlarının Metodolojisi* (çev. D. Uygun), İstanbul: Alfa Kitap.
- Lewens, T. (2019). *Bilimin Anlamı* (çev. K. Kaynar). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Lyotard, F. (1997). *Postmodern Durum* (çev. A. Çiğdem). Ankara: Vadi Yayınları.
- Milligan, M. (2007). *Karl Popper'in Pozitivizmi ve Toplum Bilimi* (çev. A. Toraman). O. Geridönmez (Ed.). *Bilim ve Düşünce: Neopozitivizm Eleştirisi*. Birinci Baskı. İstanbul: Evrensel Basım Yayın, 169-181
- Popper, K. (1989). *Açık Toplum ve Düşmanları Cilt 1* (çev. M. Tunçay). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Popper, K. (2006). *Hayat Problem Çözmektir* (çev. A. Nalbant). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Popper, K. (2016). *Daha İyi Bir Dünya Arayışı* (çev. İ. Aka). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ural, Ş. (1986). *Pozitivist Felsefe*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

İnternet Kaynakları

İnternet: Kuznicki, J (Ağustos, 2017). *What did Popper actually believe about speech and tolerance in a liberal, pluralistic society?*. Web: <https://www.libertarianism.org/columns/paradox-tolerance> 10.09.2020 tarihinde alınmıştır

Görsel Kaynakları

Görsel 1. *Interstellar*, Christopher Nolan, 2014 Erişim: <https://i.imgur.com/HqexXTc.jpg> (14.09.2020)

Görsel 2. *Interstellar*, Christopher Nolan, 2014 Erişim: <https://www.imdb.com/list/ls036197115/mediaviewer/rml201150208> (14.09.2020)

Görsel 3. *Interstellar*, Christopher Nolan, 2014 Erişim: <http://moviemansguide.com/main/2017/12/review-interstellar-4k/2/> (14.09.2020)

Fotoğraflarla Geçmişi Hatırlamak: Güncel Sanat Pratiğinde Bellek ve Hafıza Çalışmaları

Öğr. Gör. Dr. Eren Görgülü

Makale Geliş Tarihi: 13.09.2020
Yayına Kabul Tarihi: 08.10.2020

Özet

Tarihsel perspektiften bakıldığında fotoğraf ve bellek arasındaki ilişkiler geçmişten günümüze değin kapsamlı bir şekilde araştırılmış, sorgulanmış ve tartışılmıştır. Fotoğraflar geçmişte yaşanan an'lar ve olaylarla ilgili bilgilerin zaman içinde ele geçirilen taşıyıcıları olmuştur. Roland Barthes'ın da belirttiği üzere 'orada olanların' açık bir kanıtı olarak gerçekliği yansıtmakta, an'a göndermede bulunmakta, an'i temsil etmekte ve geçmişe yaşananlara dair bir anma ve hatırlatma görevi görmektedir. Bu çalışma tarihte yaşanmış olayların fotoğraf çalışmalarına yansımaları Sergey Larenkov, Joe Hedwig Teeuwisse, Shawn Clover, Nick Sullivan ve Seth Taras gibi sanatçıların yeniden/tekrar fotoğrafıma bağlamında ürettikleri eserler aracılığıyla incelemeyi ve değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Fotoğraflar, gerçeğe olan yakınlığı bağlamında izleyiciye yaşanan olayları doğrudan göstermesi sebebiyle bu çalışma adına önemlidir. Bu çalışma içeriği bakımından betimsel modele dayalı nitel bir araştırmadır. Geçmiş ve şimdiki tek bir yüzeyde çift katmanlı bir şekilde tesis eden çalışma kapsamındaki fotoğraflar, geçmişteki gerçekliğe günümüz perspektifinden bakmayı talep etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Fotoğraf, Bellek, Sanat, Yeniden Fotoğraflama.

REMEMBERING THE PAST WITH PHOTOS: MEMORY AND MEMORY STUDIES IN CONTEMPORARY ART PRACTICE

Abstract

From a historical perspective, the relationship between photography and memory have been extensively researched, questioned, and discussed from past to present. Photographs have been the carriers of information about past moments and events that were seized over time. As Roland Barthes puts it, it reflects the reality as a clear proof of "what's there", refers to the moment, represents the moment, and serves as a commemoration and reminder of what happened in the past. This study aims to examine and evaluate the reflection of historical events on photography through the works produced by artists such as Sergey Larenkov, Joe Hedwig Teeuwisse, Shawn Clover, Nick Sullivan, and Seth Taras in the context of re-photographing. Photographs are important for this study as they directly show the events experienced to the audience in the context of their closeness to reality. In terms of content, this study is a qualitative research based on the descriptive model. The photographs within the scope of the work, which establish the past and present on a single surface in a double layer, demand to look at the past reality from the present perspective.

Keywords: Photography, Memory, Art, Re-photographing.

Giriş

Fotoğrafın imgesel ve zamansal dinamikleri onun görülmesiyle birlikte bir tepkime yaratmakta ve geçmişe ait zamansallığa vurgu yapmaktadır. Fotoğrafların fiziki veya zihinsel olarak arşiv görevi görmesi depolama ve geri kazanma ile ilişkilendirilebilir. Fotoğrafik kameranın ilk öncülü olan Camera Obscura, gözlemciye yeni görme biçimleri sunmuş ve insan gözüyle analogik bir benzerlik göstermiştir. Fotoğrafın icadıyla birlikte ortaya çıkan yeni görme biçimi göz ve kamera arasındaki ilişkinin belleğe geçmesine sebep olmuştur. Geleneksel açıdan bakıldığında fotoğrafın kaydetme ve arşivleme işlemi belleğe bağlanan bir yapıyı ifade etmektedir. Bellekle ilişkilendirilen bu görsel algılama ve temsilin daha önce nasıl işlediği hakkında John Berger 'Bir Fotoğrafı Anlamak' adlı kitabında şöyle bahsetmektedir;

Fotoğraf makinesi icat edilmeden önce fotoğrafın yerini ne tutuyordu? Bu soruyu gravür, resim ve yağlıboya diye yanıt verilmesini bekleriz. Daha aydınlatıcı yanıt şu olabilir: bellek. Fotoğrafın dışarıda, uzamda yaptıkları, önceleri düşüncede yapılyordu (Berger, 2016: 71).

Bellek ve fotoğraf ile ilgili bağlamsal kesişimler fotoğraf okumaları açısından önemli bir zemin teşkil etmektedir. Fotoğrafın tarihin akışı içerisinde koparıp aldığı anın deneyimi, bellek tarafından yeniden ele geçirilebilir. Esther Leslie 'Walter Benjamin Fotoğraf Yazıları' adlı kitabında şöyle söylemektedir; "Bir fotoğrafın zamandan bir görüntüyü koparıp sonra onu tekrar dünyaya sunması gibi, bellek de sonradan kavrayış haline gelir. Bellekte saklananlar bir sarsıntının etkisiyle gecikmeli olarak bilgiye dönüşür..." (Leslie, 2019: 46).

Disiplinlerarası bir kavram olan ve bu disiplinlerin (Sosyoloji, Antropoloji, Tarih vb) çalışma alanları içerisinde ele aldığı bir konu olarak bellek, geçmişten günümüze toplumların kültürel mirasını yansıtmada önemli bir kavram haline gelmiştir. Resim, fotoğraf, metin ve farklı bağlamlar aracılığıyla yürütülen bellek çalışmaları, on dokuzuncu yüzyılda fotoğrafın icadı ile birlikte değişime uğramış ve görsel anıların kaydedilebilirliği ortaya yeni bir bellek alanı çıkartmıştır. Bellek, TDK tarafından kendi kendine yetebilecek bir şekilde tanımlanmıştır; Yaşananları, öğrenilen konuları, bunların geçmişle ilişkisini bilinçli olarak zihinde saklama gücü, dağarcık, akıl, hafıza, zihin¹. Ancak genel anlamda incelendiğinde ise görsel, toplumsal, kültürel ve tarihsel bellek gibi farklı kavramların içerisinde de kullanılmaktadır. İsviçreli psikiyatrist Carl Gustav Jung (1875-1961)

'İnsan Ruhuna Yöneliş' adlı kitabında belleği şu şekilde tanımlamaktadır; "Bellek, yani anıların tümü ve önceden algılanıp depolanmış olayları yeniden üretme yetisi" (Jung, 2016: 106). Fotoğrafın icat edildiği yüzyılda yaşanan sanayi devriminin yaşatmış olduğu kültürel değişiklikler belleğin şekillenmesinde etkili olmuştur. Bireyin ve toplumun gerçeklik algısında köklü bir değişikliğe sebep olan fotoğraf ile bireysel ve toplumsal bellek de değişime uğrayama başlamıştır. Bu çalışmada bellek ve fotoğraf ilişkisi bağlamında geçmişte yaşanan olayların günümüz bakış açısıyla yeniden değerlendirildiği fotoğraf çalışmalarına yansımaları incelenecektir. Seth Taras'ın II. Dünya Savaşı'na ait ikonik görüntüler ürettiği 'Know where you stand' (Nerede durduğunuzu bilin) adlı bu proje geçmiş ve şimdiyi birleştiren bir çalışma olarak önemlidir. Yine II. Dünya Savaşı sırasında SSCB ve Nazi Almanya'sı arasında gerçekleşen çatışmaları bugünün mekânlarında yeniden fotoğraflayarak birleştiren Sergey Larenkov'un çalışmaları da önemlidir. II. Dünya Savaşı'nın yarattığı travmaları 'The Ghosts of History - Then&Now, Combined Photos' adlı fotoğraf projesiyle toplumsal belleği tetikleyen Joe Hedwig Teeuwisse ise geçmiş ve şimdiye aynı anda bakmamızı sağlayacak yeni bir pencere açmıştır. Bir diğer çalışma, Shawn Clover'ın 'Fade to 1906' adlı çalışması üzerinden bir yüzyıl geçmiş olan San Francisco depremini günümüze taşıması bağlamında önemlidir. Son olarak ünlü kişilerin geçmişe ait fotoğraflarını üst üste getirerek tek bir katmanda birleştiren Nick Sullivan'ın çalışmaları konu edilmektedir. Sanatçıların yeniden/tekrar olarak fotoğrafladığı bu çalışmalar, hafıza ve toplumsal bellek çalışmaları adına oldukça önemlidir. Bu çalışma tarihte yaşanan ve toplumsal hafızaya kazınan fotoğrafların Sergey Larenkov, Joe Hedwig Teeuwisse, Shawn Clover, Nick Sullivan ve Seth Taras aracılığıyla günümüz perspektifinden incelenmesini ve değerlendirilmesini amaçlamaktadır. Bu çalışma yeniden/tekrar fotoğraflama kapsamında üretilen fotoğraf çalışmalarına odaklanmaktadır. Nitekim bu makale yukarıda açıklamaları yapılan çalışmaların fotoğraf aracılığıyla tekrar hatırlamanın önemi üzerine düşünmeyi hedeflemektedir. Geçmiş ve şimdi'yi birbirine bağlayan fotoğraflar arasındaki ilişkileri ortaya çıkartmak adına çalışmada betimsel modele dayalı nitel bir araştırma yapılmıştır. Metin içerisinde kullanılan eserler kendi bağlamlarına göre sınıflandırılmış ve yeniden fotoğrafladığı zaman bağlamında kronolojik olarak düzenlenmiştir.

Fotoğrafın Gerçekliği ve Bellek

Yirminci yüzyıl içerisinde bellek araştırmaları ve belleğin rolü önemli bir konu haline gelmiştir. Maurice Halbwachs (kolektif bellek) ve Henri Bergson (süre ve bellek) bellek üzerine yaptıkları çalışmalarlarıyla tanınan iki önemli kuramcıdır.

¹ Bknz: TDK www.sozluk.gov.tr

Halbwachs, bellek konusunu felsefesinin merkezine koyan Bergson'un öğrencisi olmuş ve ardından Durkheim'la çalışmıştır. Bergson'un sübjektivizmini, Durkheim'ın toplumsal bilinç kavramı ile aşarak, belleği sosyal bir olgu bağlamında yorumlamaya dayanan çalışmalarının temellerini atmıştır (Assmann, 2001: 39).

Dünyanın kendi içerisindeki varoluşsal dengeyi akış ve devamlılık üzerinden deneyimlediğini savunan Bergson, modern bilimin varlığı kavramada bir yol olarak gördüğü daha küçük parçalara ayırma yaklaşımını fotoğraf ve film yöntemiyle açıklamaya çalışmıştır. Dolayısıyla bilincin fotoğraf makinesi gibi yaşam içerisindeki görüntüleri kare kare alması zaman kavrayışındaki geçmiş ve şimdi ile ilgilidir. Fotoğraf çalışmalarının da üzerinde durduğu önemli konulardan biri olan geçmiş ve şimdi arasındaki ilişkiyi ve eş zamanlılığı Fransız yazar ve filozof Gilles Deleuze şöyle açıklamaktadır; "geçmiş, olmuş olduğu şimdiyle bir arada var olmakla kalmaz; ama (şimdi geçerken) geçmiş kendinde saklı durduğuna göre, her şimdiyle bir arada var olan, tamamıyla bütün bir geçmiş, bütün geçmişimizdir" (Deleuze, 2005: 90).

Geçmişe ait yaşanmışlığın hem bireysel hem de toplumsal olarak kültürel bir bellek oluşturduğu düşünüldüğünde tarihsel süreç bu belleğin en önemli yapısını oluşturmaktadır. Tarih içerisinde yaşanan her olay veya durum toplumsal belleğin oluşmasında etkili olmuştur. "Tarih boyunca geçmişten getirdiğimiz gelenekler, acılar, üzüntüler, sevinçler, direnişler, inançlar, algılar ve düşünceler toplumsal belleğin meydana gelmesinde önemli bir yer kaplamaktadır" (Kula ve Koluçak, 2016: 386). Dolayısıyla on dokuzuncu yüzyıldan itibaren toplumların yaşadıkları olayları veya durumları görsel bir belge olarak sunan fotoğraf, geçmişini somutlaştırmakta, nesneleştirmekte ve gerçekliğe olan yakınlığıyla kültürel yaşam içerisinde insanlık tarihinin yeniden düzenlendiği/yazıldığı bir araç haline gelmektedir. Fotoğraf, kültürel belleği şekillendirmekte ve geçmişe ait zamanı kendi gerçekliğinde yansıtmaktadır.

Bellek yetisi, her yerde insanları, kendilerinin belli olayları unutulmaktan korumaları gibi, tanısız yok olup gidecek olayları yakalayan ve kaydeden başka gözlerin de bulunup bulunamayacağı sorusunu sormaya götürmüştür (Berger, 1988: 79).

Fotoğraf aracılığıyla gerçekleştirilen çalışmaların bellek ile ilişkisi hem gerçeklik bağlamında hem de toplum/kültürel anlamda veri sağlama, hatırlatma ve anma görevi görmektedir. Fotoğraf icat edildiği tarihten itibaren toplumsal ve kültürel belleğin görsel kayıtlarını tutmaya başlamıştır. Kathrin Yacaove 'Benjamin, Barthes ve Fotoğrafın Tekilliği' adlı kitabında fotoğrafın ilk yıllarında daquerreotype'ların gerçeklik ve bellekle olan ilişkisinden şöyle bahsetmektedir;

Fotoğrafik imgelerin kalıcı olarak depolanması ve arşivlenmesi, bellek imgeleri aracılığıyla beynin daha sonra erişebileceği imgesel veriyi depolamasına paralel görülmüştür. Amerikalı fizikçi ve bilim adamı Oliver Wendell Holmes 1859 yılında ilişkiyi dile getirirken meşhur tanımlamayı yapmış ve dagerotipi 'bir belleğe sahip ayna' olarak adlandırmıştır (Yacavone, 2015: 105).

Doğadan yansıyan tüm izleri etkili bir şekilde koruyan bu kalıcı aynanın işlevi belleğe atfedilmektedir. On dokuzuncu yüzyılda fotoğraf üzerine yazılan yazılar genellikle doğayı olduğu gibi yansıtan bu fotoğraf tekniği ile alakalıdır. Tarafsız bir şekilde fotoğraf aracılığıyla doğanın temsil edilmesi William Henry Fox Talbot'un 'Doğanın Kalem', Samuel Mors'un 'Güneş Bilimi' gibi terimleriyle açıklanmaya çalışılmıştır. Dolayısıyla fotoğraf bu yüzyıl içerisinde gerçekliğin bir aynası olarak temelde nesnelliğe vurgu yapılan bir form olarak görülmüştür. Fotoğraf yeni bir görme biçimi olarak doğadan yansıyan görüntüleri gerçekçi bir şekilde iki boyutlu bir yüzeye aktarabilmiştir. Görselliğin gerçeklik ile kurduğu ilişkiyi Zeynep Sayın 'İmgenin Pornografisi' adlı kitabında şöyle açıklar; "Hem görme ışımını ruhun bir tür uzantısı olarak kurgulayan Antik Yunan'da hem de nesneye yansıyan ışığın görüntüye neden olduğunu düşünen kartezyen evrende görünenin kanıtlayıcılığına güvenilmektedir" (Sayın, 2009: 24).

Özneye, mekâna veya nesneye ait fiziksel bir iz barındıran dolayısıyla imgeye ait kalıntıları üzerinde taşıyan fotoğrafın gerçeklikle sağlam bir ilişkisi bulunmaktadır. Nitekim Roland Barthes (1915-1980) 'Camera Lucida' (Fotoğraf Üzerine Düşünceler) adlı kitabının birçok yerinde fotoğraf ve gerçeklik arasındaki ilişkiye değinmiştir;

[...] Fotoğraf'ta o nesnenin orada bulunmuş olduğunu asla yadsıyamam. Burada bir üst üste çakışma vardır: gerçeklik ve geçmişin çakışması [...] O halde Fotoğraf'ın neoma'sının adı şu olmalıdır: 'Bu vardı' [...] Fotoğraf tam anlamıyla göndergenin fişkırmasıdır. Oradaki gerçek bir bedenden çıkan ışınım en sonunda burada olan bana değer [...] Bir tür göbek bağı fotoğraflanan şeyi benim bakışıma bağlar: burada ışık, elle tutulmaz da olsa bedensel bir ortam fotoğraflanmış olan herkesle paylaştığım bir deridir [...] Her fotoğraf orada bulunmanın bir sertifikasıdır (Barthes, 2014: 93-94-98-104).

Fotoğrafik görüntünün son derece önemli ve gerçeklikle bağlantılı olduğunu belirten Barthes, fotoğrafı birbirine bağlanan nesnelere olarak görmekte, gerçeklikle ilişkilendirmekte, izleyiciyle imge arasında gerçekleşen maddi bir ilişkiye vurgu yapmaktadır. Barthes'in özellikle bellek ile ilişki kurmasına neden olduğu kavram ise 'punctum'dur. Fotoğrafın zaman içerisinde alındığı an ile dile getirildiği ve zamanın akışına bağlı olarak sonradan aktarıldığı an arasındaki yarıklık, belleğin bir yansıması ve punctumu

destekleyen bir kesğin ifadesi olabilir. Diğer taraftan John Tagg, fotoğrafik gerçeklik konusunda Barthes'ı destekleyen bir açıklama yapar; "Fotoğraf şunu beyan ediyor gibi gözükür: Bu, gerçekten oldu, kamera gerçekten oradaydı. Kendin gör" (Tagg, 2013: 127). Tagg, fotoğrafik görselin temsili ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi açıklarken şöyle devam eder; "Fotoğrafın yarattığı gerçeklikte, fotoğrafın ideolojik alanında yaşayabiliriz. Fotoğraf bizi içine çektiğçe, biz onun yörüngesine; onun gerçekliğinin yörüngesel alanına düşeriz" (Tagg, 2013: 147-148).

Fotoğraf, göstermiş olduğu nesnesini ve zamanı daha gerçek ve görünür kılmakla birlikte günümüzde manipüle edilebilir ve değiştirilebilir yapıya sahip görsel bir medyum haline gelmiştir. Dijital teknolojilerin gelişmesi, dijital fotoğrafın sunmuş olduğu yeni olanaklar ve fotoğrafa müdahale teknikleri görseller üzerinde gerçekleştirilen manipülasyonları kolaylaştırmıştır. Nitekim kitlelere hızlıca yayılan manipüle edilmiş fotoğraflar belleğin aynası olarak fotoğrafa olan inancın kaybolmasına sebep olmuştur. Koray Değirmenci 'Fotoğrafın İmgeleri' adlı kitabında bu konu hakkında şöyle söylemektedir;

Fotoğrafın gerçeklikle kurduğu ilişki ve daha da önemlisi fotoğrafik imge ve dünya arasında kurulan 'doğal' bağlantı, her ne kadar sayısız çalışmalarda sorgulanmış ve fotoğrafik imgenin 'yapay bir inşa' olduğu yönünde çok sayıda akla yatan açıklamalar olsa da, fotoğrafın betimlediği nesneye ilişkin belirli bir derecede kanıt niteliği taşıdığı şeklindeki köklü inanç bazı yaklaşımlara göre dijital fotoğrafın yaygınlaşması ve baskın imge üretim sistemi olmasıyla birlikte tamamen ortadan kalkmıştır (Değirmenci, 2016: 186-187).

Fotoğraf aracılığıyla yeni bir anlam yaratmak, geçmişle şimdi arasında bir düzlem oluşturmakta ve görüntünün kendisiyle diyalog halinde olmayı talep etmektedir. Fotoğrafın hatırlama sürecini tetiklemesi ve bir nesne olarak hafızayı güçlendirmesi belleğin önemliliğini ortaya çıkartmaktadır. Dijital teknolojilerin ortaya çıkmasıyla birlikte fotoğrafların nesnelere verile ve buradan sayısal temsillere dönüştürülmesi hafıza için yeniden canlandırılabilir bir mekân oluşturmaktadır. Dijital teknolojiler geçmiş ve şimdiye ait fotoğrafları bir araya getirmekte ve bu fotoğrafları izleyiciyle buluşturmaktadır.

Bilgisayarın bize sunduğu gerçekliğin, fotoğraf tarafından vadedilen analogik ve zamansal olarak garanti altına alınmış gerçekliğin saf simülasyonu olan sanal bir gerçeklik olduğu söylenebilir (Batchen, 2000: 140).

Dijital teknolojilerin verdiği imkânları değerlendiren sanatçılar yerinde duramayan bir yaratıcılığı sürekli olarak geliştirmekte ve farklı bağlamlara

taşımaktadır. Dolayısıyla dijital imgelerin sonsuz olasılıklarla yeniden üretilebildiği çağımızda, bilgisayarların fotoğrafik imgeleri değiştirme, geliştirme ve zenginleştirme yetenekleri bir yandan gerçekliğin altını oyarken diğer yandan geçmişte yaşanan olaylara ait görüntüleri günümüze uyarlanabilir bir hale getirmiştir. Farklı zamanlarda çekilen iki fotoğrafı birleştirerek yeni deneysel yollar arayan sanatçılar, anılarla nasıl başa çıkılacağı hakkında farklı olanaklar sunmaktadır. Bu çalışma dijital olanaklardan faydalanarak fotoğraf üretimini geçmiş ve şimdi arasındaki belleği harekete geçiren işler üreten sanatçıların çalışmalarını incelemeyi ve değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda yeniden fotoğraflama/tekrar fotoğrafı olarak örnek teşkil edebilecek çalışmaların araştırması yapılmıştır. Sergey Larenkov, Joe Hedwig Teeuwisse, Shawn Clover, Nick Sullivan ve Seth Taras'ın geçmişle şimdi arasında köprü görevi gören fotoğraf çalışmaları yeniden/tekrar fotoğraflama bağlamında çözümlenmeye çalışılmıştır.

Seth Taras, Sergey Larenkov ve Joe Hedwig Teeuwisse: İkinci Dünya Savaşının Hayaletleri

Savaşı ve ölümü temsil eden güçlü fotoğraflar izleyici için oldukça travmatik, şok etkisi yaratan, rahatsız eden, kaygı ve korku veren durumları içermektedir. İnsana ait her şeyi yıkıma uğratan dünya savaşları, toplumsal belleklerde halen yerini korumaktadır. Savaş dönemlerinde yaşanan insanlık trajedilerin belgesi olarak günümüze kadar gelen çoğu fotoğraf kendi zamanını ve olayın yaşandığı mekânı tasvir etmektedir. "Fotoğraf kendi zamansal ve mekânsal sınırlarıyla kısıtlı ya da içerik açısından ilgili olduğu nesneyi veya olayı temsil eder" (Sekula, 2013: 104). II. Dünya Savaşı daha önceki savaşlar ile karşılaştırıldığında en çok imge üretiminin gerçekleştirildiği bir savaş olmuştur.

İkinci Dünya Savaşı, savaş fotoğrafları bağlamında incelendiğinde yeni bir olgunluk çağına girildiğinden ve artık Birinci Dünya Savaşı'nda olduğu gibi fotoğrafçıların cepheye girmelerinin engellenmediğinden ancak yayın organlarının ya da devletin halkla ilişkiler yönetimlerine teslim edilmesinin zorunlu kılındığından söz etmek mümkündür. Fotoğrafçılar; hükümetler, gazeteler, dergiler ya da ajanslar tarafından görevlendirilmişlerdir. Amerika'daki basında 500.000, İngiliz savaş müzelerinde iki milyon fotoğraf bulunmaktadır (Akova, 2011: 169).

Dönemin fotoğrafçıları tarafından oldukça yoğun bir şekilde gerçekleştirilen fotoğraf üretimi, savaşın görsel olarak belgelenmesine katkı sağlamıştır. İnsanlığa ait dramın bu denli yoğun bir şekilde kayıt altına alınması toplumsal belleğin oluşmasında önemli bir rol oynamıştır. Savaşa dair yıkımın sahnelendiği II. Dünya Savaşı fotoğraflarının gerçekliği, yok oluş anını sap-

tamalarına dayanmaktadır. Geçmişten günümüze kadar ulaşmayı başaran bu fotoğraflar savaşın acımasızlığını belgelemekte ve toplumsal belleği harekete geçirmektedir. Jung, bellek aracılığıyla kurulan bağlantı hakkında şunları söylemektedir; “Belleğin işlevi, bilincimizde kaybolmuş, yüceltilmiş, itilmiş şeylerle aramızda bağlantı kurmaktır. Bellek dediğimiz şey, bilinçaltı içerikleri yeniden ortaya çıkarma yetisidir” (Jung, 2016: 92).

Fotoğrafın dijital teknolojiler ile aynı platformda buluşmasıyla birlikte manipülasyon, montaj ve düzenleme işlemleri artık rahatlıkla yapılabilmektedir. Görüntü üzerinde gerçekleştirilen değişiklikler hakkında Terry Barrett 'Fotoğrafı Eleştirmek İmgeleri Anlamaya Giriş' adlı kitabında şunları söyler; “Fotoğraf üzerinde yapılan değişiklikler estetik, ontolojik, epistemolojik ve sıklıkla etik kaygılara neden olur” (Barrett, 2017: 231). Geçmiş ve şimdi arasında fotoğraf aracılığıyla kurulacak olan bağın sanatçılar tarafından estetik bir kaygıyla ortaya konulduğu düşünülmektedir. Günümüzde çoğu sanatçı fotoğraflık görüntünün kendisine ait olan şimdiki dijital fotoğraf işleme programlarıyla fiiller gibi çekerek bugüne uyarlayabilmektedir. Bu programlar sayesinde rahatlıkla düzenlenebilen iki boyutlu görüntülerin temsil ettiği zaman dilimleri yeniden tanımlanabilmektedir. Macar film eleştirmeni ve yazar Béla Balázs (1884-1949) 'Görünen İnsan' adlı kitabında fotoğraflık gelişmelerin (günümüzde kullanılan teknolojilerin olmadığı bir tarihte) hayal gücü ile olan bağı hakkında şunları söylemiştir; “Günümüzde fotoğraf, göstermenin artık imkânsızlaştığı yerde göndermede bulunacak ve hiçbir yüzeye sığmayan büyüklükleri tamamlayabilmemiz için hayal gücümüzü tetikleyebilecek denli gelişti” (Balázs, 2013: 71). Fotoğrafa ait katmanların bu programlar ile değiştirilebilir ve düzenlenebilir olması fotoğrafın sonsuz şekilde yeniden üretilebileceğinin bir göstergesidir.

Eşzamanlı olarak geçmişi ile şimdiki aynı anda görmemizi sağlayan ve zaman boyutunu kullanan Amerikalı fotoğrafçı Seth Taras, History Channel adına insanların yaşadıkları yerlere ait tarihi anlamaya yönelik başlattığı bir kampanya için görevlendirmiştir. 'Know where you stand' (Nerede durduğunuzu bilin) adlı bu proje II. Dünya Savaşı'na ait ikonik görüntülerin aynı yerden çekilmesiyle üretilmiştir. 6 Haziran 1944 yılında gerçekleşen ve D-Day olarak anılan Normandiya Çıkarması içerisinde bir anne ve çocuk yer almaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. Seth Taras, Know where you stand, Saint Laurent –sur-Mer Normandie, 1944-2004.

BII. Dünya Savaşı'nın kaderini belirleyen cephede her şeyden habersiz anesiyle vakit geçiren çocuğa ait fotoğraf ile Müttefik birliklerinin sahile yaptığı askeri çıkarmadan bir fotoğraf Taras tarafından tek bir düzlemde birleştirilmiştir. Şimdinin fotoğrafında yer alan boş sahil şeridi geçmişe ait askeri hareketliliği kucaklamaktadır. Birbirine oldukça zıt olan bu iki fotoğraf savaş ve barış dönemini aynı anda göstermektedir. Taras, bu fotoğrafa günümüz enstanteneleri üzerine geçmişin hayaletimsi siyah beyaz görüntülerini yerleştirmiştir. Sanatçının oluşturduğu görüntüler arasında Adolf Hitler'in Fransa işgali sırasında Paris'te çekilen fotoğrafı, Hindenburg Zeplin felaketinin ürkütücü görüntüsü, Berlin duvarının yıkılmadan önceki hali gibi tarihe tanıklık eden ikonik görüntüler bulunmaktadır. Tek bir düzlemde yan yana gelen geçmiş ve şimdi zaman kavramının tamamen askıya alındığı bu fotoğraflar gerçeküstü bir anlatı biçimi yaratmaktadır. Tarihin her zaman şimdi'yi nasıl etkileyeceği sorusuna da cevap veren bu fotoğraflar, izleyicinin tarihte iz bırakmış yerleri ziyaret ederken tam olarak nerede durduğu hakkında bilgi vermektedir.

Rus fotoğrafçı Sergey Larenkov, fotoğraflık açıdan belirli bir yere bakma şekliyle ilgili olarak yeni bir kavrayış biçimi geliştirmiştir. Larenkov, II. Dünya Savaşı sırasında SSCB ve Nazi Almanya'sı arasında yaşanan çatışmaları gösteren fotoğraflara ait mekânları yeniden fotoğraflamış, iki ayrı zaman dilimine ait fotoğraf katmanlarını birleştirmiş ve perspektif eşleme yöntemiyle yeniden üretmiştir. Larenkov'un ürettiği bu çalışmaların tamamı II.

Dünya Savaşı esnasında çekilen görüntüleri kaynak olarak almaktadır. II. Dünya Savaşı'ndan günümüze kadar ulaşan sahnelerin dijital tekniklerle yeniden harmanlanması, izleyicinin korkutucu bir zamana bakış atmasına sebep olmakta ve savaşın izlerini günümüze taşımaktadır.



Görsel 2. Sergey Larenkov, Defence of Moscow 1941-2009.

Larenkov, SSCB ve Nazi Almanya'sı arasında yaşanan çatışmaların Berlin, Prag ve Viyana gibi şehirlerdeki yansımalarına odaklanmış ve geçmiş zamanla şimdiki zamanı aynı mekânda bir araya getirmiştir. Savaşın getirmiş olduğu yıkımın insanların yaşadığı şehirlere kadar taşınması binaların siper olarak kullanılmasına sebep olmuştur. Defence of Moscow çalışması (Görsel 2) şehirlere kadar sıçrayan savaşın dehşetini göstermektedir. Gündelik yaşam ile iç içe geçen savaşın gerçekliğine odaklanan bu fotoğraf, savaş alanlarının her yerde olabileceğinin bir kanıtıdır. Şehirlerin savaşta birer savunma alanı olarak düşünülmesi, savaşın dehşetini hisseden insanların yaşadığı yerlerin de etkilenmesine sebep olmuştur.

Berlin, Prag ve Viyana şehirlerinde gerçekleşen tarihi savaş alanlarını ziyaret eden Larenkov, bu yerleri orijinal savaş fotoğraflarıyla benzer açıdan fotoğraflamaya çalışmıştır. Larenkov, fotoğraf arşivlerinden bulduğu eski fotoğraflara ait mekânları keşfetmekte, bu mekânları fotoğraflamakta ve

bu iki görüntüyü Photoshop programı yardımıyla tek bir katmanda birleştirerek savaşın vahşetini izleyiciye göstermeye çalışmaktadır. Larenkov'un Photoshop yardımıyla bugün gördükleri yerler ile geçmişin harmanlanmış tarihi, II Dünya Savaşı'nı belleklerde yeniden canlandıran muazzam bir kolaj çalışması olmuştur. Tarihin belleklerde iz bıraktığı görüntüleri izleyicinin gözlerine geri getiren bu çalışma gerçekliğin, zamanın ve mekânın yeniden tanımlanmasına sebep olmuştur. Fred Ritchin, fotoğraf ve görüntüleme teknolojileri hakkında bilgiler verdiği 'Fotoğraftan Sonra' adlı kitabında gerçeklik ve zaman-mekân kavramlarının yer değiştirmesi konusunda şunları söylemektedir;

Hem bilinçli olarak hem de bilinçsizce, yeni ortaya çıkan görüntüleme muhalif zamana ve uzaya ait perspektifleri, doğrusal olmayan ve göreceli tarihleri içererek, kültürel bakış açılarını, beden, kuantum mekaniği, yapay yaşam ve genetik gibi iç boşlukları karşılaştırarak insanların evreni göreceli olarak analog fotoğrafta erişilemez stratejiler yoluyla anlamasına yardım edecektir (Ritchin, 2012: 142).

Hollandalı tarihçi Joe Hedwig Teeuwisse, II. Dünya Savaşı sırasında çekilmiş fotoğrafların negatiflerini günümüz fotoğraflarıyla birleştirmiş ve geçmişte yaşanan dehşet görüntülerini günümüze taşımıştır. Tarihin hala içimizde/aramızda yaşıyor olduğunu dijital fotoğrafçılık teknikleriyle ortaya koyan Teeuwisse, 'The Ghosts of History Then&Now, Combined Photos' adlı fotoğraf projesiyle geçmişe yeni bir pencere açmıştır. Sergey Larenkov'un çalışmalarına benzer görüntülerin Fransa üzerinden aktarıldığı bu fotoğraflar yine photoshop yardımıyla karıştırılarak birleştirilmiştir. Teeuwisse, fotoğraf arşivlerinden seçtiği orijinal negatifleri sayısallaştırmasıyla başlayan süreç, fotoğrafların çekildiği alanların keşfiyle devam etmiştir. Sanatçı, projenin ismine yakışır bir şekilde modern dünyaya musallat olan savaşın hayaletlerini ürkütücü bir şekilde tek bir fotoğrafta birleştirmiştir. Tarihte yaşanmış ve toplumsal belleğe kazınmış fotoğrafları bugün aynı noktadan yeniden fotoğraflayarak birleştirmek, izleyiciye tarihin her yerde olabileceğini göstermektedir.

Teeuwisse'nin tarihe olan tutkusu ve geçmişe dair bilgisi geçmişe ait fotoğraflarla birleşmekte ve yaşanmış olayların hikâyesini farklı bir şekilde anlatmaktadır. Günümüz fotoğraf düzenleme programları yardımıyla manipüle edilen fotoğraflar bir yandan II Dünya Savaşı'na ait hayaletleri diriltirken diğer yandan modern dünyanın kırılmalıklarını göstermektedir. Geçmiş ve şimdinin oluşturduğu bu yeni katman modern savaşın geleneksel savaş alanının insanların yaşadığı şehirlere kadar girebildiğinin bir kanıtıdır. Tarihin fotoğraflar aracılığıyla kurduğu travmatik ilişkiyi anlatan bu görüntüler geçmiş ve şimdinin paradoksal birleşiminin yansımasıdır. Yıkık dökük

bir şehrin içinden geçmekte olan esirlere ve onlara eşlik eden askerlere odaklanan bu fotoğraf (Görsel 3) ufuk çizgisine doğru uzayıp giden insan yığınlarını göstermektedir. Savaş nedeniyle harabe haline getirilmiş bir şehrin düşmesi sonucunda esir kamplarına doğru gitmekte olan Alman mahkûmlar, elleri enselerinde veya başlarında olacak şekilde belirsizliğe doğru ilerlemektedir. Şimdi'nin içinden geçmekte olan bu hayalet birliği geçmişte yaşanmış bir gerçekliğe aittir. Geçmişte yaşanan şimdi'ye ait gerçekliğin yeniden üretilmesi hakkında Amerikalı eleştirmen Susan Sontag (1933-2004) 'Fotoğraf Üzerine' adlı kitabında şöyle söylemektedir;

Fotoğraflar gerçeği yeniden üretmekle kalmazlar, onu tekrar dolaşıma sokarlar. –bu modern toplumun anahtar değerindeki prosedürlerinden birisidir. Şeyler ve olaylar, fotoğraf görüntüleri halini aldıklarında; güzel ile çirkin, gerçek ile sahte, beğenme ile beğenmeme arasındaki ayrım çizgilerinin ötesine geçen yeni kullanım biçimlerine açılmış, kendilerine yeni anlamlar yüklenmiş olurlar... Fotoğrafik görüntülerin yeniden dolaşıma sokulması, biricik nesnelere klişeler çıkarmaya, klişelerden de özgün ve canlı şeyler üretmeye varır (Sontag, 2011: 207-208).



Görsel 3. Joe Hedwig Teeuwisse, *Ghost of War-France, Taken Prisoner, Cherbourg*, 2010.

Shawn Clover: 'Fade to 1906'

Shawn Clover, bir yüzyıldan daha uzun bir süre önce 1906'da Amerika'nın San Francisco kentinde meydana gelen büyük depremin izlerini günümüz fotoğraf düzenleme olanaklarından yararlanarak yeniden fotoğraflayan Amerikalı fotoğrafçıdır. Clover'ın 1906 yılında gerçekleşen büyük yıkımın tarihi kayıtlarını kentteki aynı noktalardan güncel görüntüleriyle birleştirdiği bu çalışmadaki fotoğraflar 'o zaman' gerçekleşen olayı fotoğrafın 'şimdi' kısmına dâhil edilmesiyle ortaya çıkmıştır. Fade to 1906 projesinin esin kaynağı Dennis Smith'in San Francisco depremine tepkisini anlattığı 'Francisco is Burning' adlı kitaptır. Clover, bu kitaptan esinlenerek oluşturduğu fotoğraf projesi zamanı manipüle etmekte ve geçmişi şimdi ile harmanlamaktadır. Photoshop'u kullanmanın yaratıcı bir yolunu bulan sanatçı, tarihsel ve zamansal değişiklikleri kayıt altına alarak geçmiş ve şimdi arasında gerçekleşen kültürel, sosyal ve mimari değişikliklere odaklanmıştır.



Görsel 4. Shawn Clover, *Fade to 1906* serisinden bir çalışma (Bir kadın, Sacramento Caddesi'ndeki arabasının kapısını açarken, depremde düşen molozların altında ölen atlar sokakta yatmaktadır)

Geçmişe dair görsellerin teknik analizini (fotoğrafçının tam olarak durduğu yer, eşdeğer odak uzaklığı, kameranın açısı ve yüksekliği, güneşin konumu, ışık koşulları vb) hassas bir şekilde yapan Clover, geçmişteki fotoğrafların çekildiği noktayı bulmuş ve aynı perspektiften bu yerleri tekrar fotoğraf çekmiştir. Geçmiş ve şimdi arasındaki farklılığı/benzerliği özellikle mimari açıdan yeniden yansıtan bu proje görsel olarak zamansal değişimin konusunu araştırmaktadır. Sosyal ve kültürel olarak toplumsal belleği harekete geçiren bu çalışma (Görsel 4) doğal felaketlerle karşı karşıya insanın çaresizliğini göstermektedir. Motorlu araçların günümüzdeki kadar yaygın olmadığı bir dönemde ulaşım için kullanılan at arabalarının varlığına kanıt olabilecek bu fotoğrafta, depremin yıkıcı etkisinden kaçamamış atların cansız bedenleri bulunmaktadır. Alternatif bir yöntemle geçmiş ve şimdiyi birleştiren fotoğraf, toplumsal belleğin bir parçası haline gelmiştir. Berger'e göre fotoğraf ve belleğin kurduğu ilişki şu şekildedir;

Fotoğraf geçmişin yadigarları, olup bitenlerin izleridir. Yaşayanlar o geçmişi benimserlerse, geçmiş insanların kendi tarihlerini yaratma sürecinin büyüleyici bir parçası olursa, o zaman bütün fotoğraflar yeniden canlı bir bağlama kavuşacaktır; hapsolmuş anlar olmaktan çıkıp zaman içinde var olmaya devam edecektir. Fotoğrafın, henüz toplumsal ve siyasal olarak ulaşılamamış insan belleğinin kehaneti olması mümkündür. Böyle bir bellek, geçmişten gelen her türlü imgeyi ne denli trajik, ne denli suçluluk dolu olursa olsun kendi sürekliliği içinde kucaklayacaktır (Berger, 1988: 82-83).

Nick Sullivan: Geçmişin İkonik Sahneleri

Esquire dergisinin moda direktörlüğünü yapan Nick Sullivan, onlarca yıl arayla aynı yerden çekilmiş fotoğrafları üst üste getirerek tek bir katmanda birleştirmiştir. Tarihsel görüntülerin mekânsal olarak aynı perspektiften çekildiği ve günümüzdeki benzerleriyle tamamen uyuşan bu çalışmalar, geçmişin kalıntılarını modern konumlarıyla birlikte izleyiciye sunmaktadır. Sullivan, geçmiş ve şimdi arasındaki ilişkinin mükemmel bir şekilde hizalanmasında oldukça kararlıdır. The Beatles, Cary Grant, Pablo Picasso ve Bob Dylan gibi ikonik figürlerin fotoğraflarına ait izleri Londra, Paris ve New York'ta arayan sanatçı, geçmişini fotoğraf aracılığıyla canlandırmıştır. Ünlü kişilerin geçmişe ait anlarına hayat veren bu çalışma, izleyiciyi daha önceki çalışmalarda olduğu gibi zamanda yolculuk etmemize yarayan bir portal görevi görmektedir.

Bob Dylan'ın Central Park'taki fotoğrafından Picasso'nun portresine, Serge Gainsbourg ve Jane Birkin'in Paris gezintisinden The Rolling Stones'un cadde üzerinde yürüyüşe çıktığı görüntülerin ikili çekimlerine odaklanan bu çalışma, fotoğrafta bulunan özne, nesne/mekân bağlamında uyarıcı bir

işlev görmekte ve bakan kişinin belleğini tetikleyerek aynı zamanda hatırlatma görevini yerine getirmektedir. Geçmişte olanı hatırlamak ve çağrıştırmak için yeni bir odak noktası sunan bu ikili fotoğraflar bir olayın anısını doğru açıdan yeniden detaylandırmaktadır. Zamansal olarak birbirine uzak görüntüler fotoğraflar aracılığıyla somut olarak şimdi'ye aktarılmıştır.



Görsel 5. Nick Sullivan, *The Rolling Stones'un Covent Garden'da yürüyüşe çıktığı bir portresi*, 2015.

İkonik karakterlerin hatıra sembolleri gibi işlev gören bu çalışmadaki fotoğraflar duygusal olarak kişilerin gençlik yıllarına bağlıdır. Geçmişe ait tüm izlerin korunarak günümüz açısından tanıklık edildiği Sullivan'ın fotoğrafları bellek ve fotoğraf arasında ilişkiye dayanmaktadır. Fotoğrafların oluşturduğu bu bellek anlayışı, özneye ait tarihin donmuş izlerini taşımaktadır. Günümüz yorumuyla geçmişin hareketli ve sürekli olarak yenilenen yaratımı arasında gezinen bu fotoğraflar hafıza süreçlerini tetiklemektedir. Dolayısıyla bellekle bağlantılı olan fotoğraf, Barthes'in *Camera Lucida*'da annesini hatırladığı kadar keskin bir duyguya karşılık gelebilmektedir.

Sonuç

Sergey Larenkov, Joe Hedwig Teeuwisse ve Seth Taras'ın eserleri yıllar önce yaşayan ve kendilerini savařarak yok etmeye/silmeye çalıřan insanların tarihine, Shawn Clover gemiřte yařanan felaketlere ve Nick Sullivan ise ünlü insanların tarihteki izlerine odaklanmıř, sanatçılar gemiřin řimdiki zamanla üst üste gelmesiyle ilgilenmiřlerdir. Belleğın, yerin, kimliklerin, toplulukların ve tarihin; manzaralar, mimari ve nesnelerin yokluęu ile kurduęu diyaloglar tarihte yařanan trajedileri anlatmakta ve fotoęraflar aracılıęıyla çift katlı bir okuma saęlamaktadır. Genel olarak kamusal alan ierisinde gerekleřen gemiře ait görüntüler, mimarinin yardımıyla anımsatıcı bir görev üstlenmektedir. Gemiřte yařanan bir olayın kaydolma anını, dolayısıyla hayatın ve yařamın gereklięini řimdinin anıyla birleřtiren bu çalıřmalar iki farklı zamanı tek bir boyutta göstermektedir. Fotoęraflarda yansıtılan zamanın çiftte katlanması kültürel belleğın beklenmedik bir řekilde hatırlanmasına yol açmaktadır. Bu hatırlanma izleyicinin gemiřle zamansal ve mekânsal olarak kurduęu bir durumu yansıtmaktadır. Kamusal alanların sürdürülebilirlięi savař fotoęrafları baęlamında zaman ve hafıza anlayıřımızı etkilemiř ve gemiř ile řimdi arasında bir baę kurulmasına yardımcı olmuřtur. Dijital fotoęrafçılık ve bellek arasındaki iliřkileri irdeleyen bu eserler belleğın kaynaęını çift zamanlı olacak řekilde deęiřtirmektedir. Analog fotoęrafta ıřıęın bıraktıęı izleri tanınabilir bir řekilde kaydeden ve koruyan negatif ile ıřıęa duyarlı sensörlere sahip olan ve verileri bir koda çeviren dijital fotoęrafın bir araya gelerek oluřturduęu çift katmanlı bu görüntüler belleęi harekete geirmekte ve fotoęraflar arası zaman boyutunu birleřtirmektedir. Ölüm ve yařamın dijital teknolojiler aracılıęıyla tek bir görüntüde yan yana gelmesi çift zamanlı bir anı temsil etmektedir. Dijital fotoęrafçılıęın sunduęu yenilikler hem manipölasyon olasılıęında hem de erişilebilirlik baęlamında gemiř ile řimdi'yi bir araya getirebilmektedir. Zamanın geiřini dijital olarak bir araya getiren bu fotoęraflar zamanın tahribatını ve gemiřin parçalarını bugün ile eřleřtirmektedir. Görüntüler aracılıęıyla izleyicinin talep ettięi gemiře ait erişimin temsili ancak řimdiki zaman ile anlamlı bir hale gelmekte ve řimdi'nin de ancak gemiřte olan olayların anlaşılmasıyla algılanabilmektedir. Dijital bir imgeye ait bileřenlerin yeniden deęiřtirilebilir, genişletilebilir, düzenlenebilir, eklenebilir, silinebilir ve hatta sıfırdan oluřturabilir olduęu çağımızda gereklięin kısıtlamalarından kurtulan sanatçılar, dijital teknoloji ile toplumsal belleęi tetikleyecek anların birleřtirilmesinde, düzenlenmesinde ve sergilenmesinde yeni yöntemler kullanmaktadır. Dijital fotoęrafın manipölasyon kolaylıęı ve deęiřtirilebilir olması, fotoęrafın doğasını her ne kadar deęiřtirip gemiřteki gereklięi yapaylıęa dönüřtürse de, çift katmanlı bir zamanı tek bir yüzey üzerine inřa eden bu görüntüler, gemiřteki gereklięe günümüz perspektifinden açılan bir boyutu temsil

etmektedir. Gemiř/řimdi arasında yařananları dijital teknolojiler aracılıęıyla bir araya getiren bu çalıřmalar ıřıęında fotoęrafların toplumsal belleğın aktarımında önemli bir araç olduęu açıktır. Fotoęraflar her ne kadar dijital manipölasyona uğrasa da toplumsal belleğın görsel olarak günümüz izleyicisine aktarılmasında önemli bir görev üstlenmektedir.

Kaynakça

- Akova, D. N. (2011). *Savaş Fotoğrafında Gerçeklik. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Fotoğraf Ana Sanat Dalı. İstanbul.*
- Assman, J. (2001). *Kültürel Bellek (çev. Ayşe Tekin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.*
- Balázs, B. (2013). *Görünen İnsan. İstanbul: Say Yayınları.*
- Barrett, T. (2017). *Fotoğrafı Eleştirmek İmgeleri Anlamaya Giriş. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.*
- Barthes, R. (2014). *Camera Lucida (Çev. Reha Akçakaya). İstanbul: Altıkkırbes Yayınları.*
- Batchen, G. (2000). *Each Wild Idea: Writing Photography History. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology Press.*
- Berger, J. (1988). *O Ana Adanmış. İstanbul: Metis Yayınları.*
- Berger, J. (2016). *Bir Fotoğrafı Anlamak. İstanbul: Metis Yayınları.*
- Değirmenci, K. (2016). *Fotoğrafın İmgeleri Temsil, Gerçeklik ve Dijital Çağda Fotoğraf. İstanbul: Doğu Kitabevi.*
- Deleuze, G. (2005). *Bergsonculuk (çev. Hakan Yücefer). İstanbul: Otonom Yayıncılık.*
- Jung, C.G. (2016). *İnsan Ruhuna Yöneliş. İstanbul: Say Yayınları.*
- Kula, N. ve Koluçak İ. (2016). *Sinema ve Toplumsal Bellek: Türk Sinemasında Almanya'ya Dış-Göç Olgusu. ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, Cilt: 6 Sayı: 15.*
- Leslie, E. (2019). *Walter Benjamin Fotoğraf Yazıları. İstanbul: Kolektif Kitap.*
- Ritchin, F. (2012). *Fotoğraftan Sonra. İstanbul: Espas Yayınları.*
- Sayın, Z. (2009). *İmgenin Pornografisi. İstanbul: Metis Yayınları.*
- Sekula, A. (2013). *Fotoğrafik Keşfin Anlamı Üzerine (Viktor Burgin, Fotoğrafı Düşünmek). İstanbul: Espas Yayınları.*
- Sontag, S. (2011). *Fotoğraf Üzerine. İstanbul: Agora Kitaplığı.*
- Tagg, J. (2013). *Fotoğrafın Değeri (Viktor Burgin, Fotoğrafı Düşünmek). İstanbul: Espas Yayınları.*
- Yacavone, K. (2015). *Benjamin, Barthes ve Fotoğrafın Tekilliği. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.*

İnternet Kaynakları

- Helin, P. (November, 2016). *The History Channel Wants You To Know Where You Stand, Web: <https://www.digitalmicdrop.com/2016/11/10/history-channel-wants-know-stand/> adresinden 01.08.2020'de alınmıştır.*
- Hosmer, K. (September, 2012). *Blending in San Francisco's Massive Earthquake, Web: <https://mymodernmet.com/shawn-clover-1906-and-2010-the-earthquake-blend/> adresinden 11.08.2020'de alınmıştır.*
- Mutti, G. (July, 2015). *Changing Cities: The Overlapping of Past and Present, Web: <https://www.anothermag.com/art-photography/7611/changing-cities-the-overlapping-of-past-and-present> adresinden 19.08.2020'de alınmıştır.*
- Noorata, P. (October, 2013). *Sergey Larenkov's Ghosts of World War II, Web: <https://mymodernmet.com/my-modern-shop-sergey-larenkov/> adresinden 19.08.2020'de alınmıştır.*
- Townsend, P. (October, 2015). *Ghosts of War: Storming the Reichstag Building in Berlin 1945, Web: <https://www.flickr.com/photos/brizzlebornandbred/21799455600/in/photostream/> adresinden 24.08.2020'de alınmıştır.*

Görsel Kaynakları

- Görsel 1: <https://www.digitalmicdrop.com/2016/11/10/history-channel-wants-know-stand/>, Erişim Tarihi: 01.08.2020.
- Görsel 2: <https://twistedstifter.com/2012/05/blending-scenes-from-wwii-into-present-day/>, Erişim Tarihi: 05.08.2020.
- Görsel 3: <https://www.flickr.com/photos/hab3045/4937119178/in/album-72157629743161979/>, Erişim Tarihi: 16.08.2020.
- Görsel 4: <https://mymodernmet.com/shawn-clover-1906-and-2010-the-earthquake-blend/>, Erişim Tarihi: 19.08.2020.
- Görsel 5: <https://www.anothermag.com/art-photography/7611/changing-cities-the-overlapping-of-past-and-present>, Erişim Tarihi: 22.08.2020.

Yapay Zekâ ile Sanatsal Üretim Pratiginde Sanatçının Rolü ve Değişen Sanat Olgusu

Dr. Öğr. Üyesi Engin Güney
Hasret Yavuz

Makale Geliş Tarihi: 15.10.2020
Yayına Kabul Tarihi: 08.12.2020

Özet

Geçmişten günümüze üretilen teknolojik yenilikler, kültürel boyutta önemli dönüşümler yaşanmasını sağlamaktadır. Bilgisayar ve dijital teknolojilerin gelişmesine paralel olarak yapay zeka teknolojileri de aynı gelişimi sürdürmektedir. Yapay zeka teknolojileri, teknolojiyle uyumlu yaşam biçimlerinde, kullanım pratiklerinde işlev görmektedir. Aynı zamanda içinde bulunduğumuz teknolo-kültürel yapılanma, sanat yapıtını üretme biçimlerinde değişikliklere neden olmakta, yeni anlatım biçimleri yaratırken sanatsal çalışma alanlarının sınırlarını genişletmekte, sanatçıların algısını ve düşünce yapısını değiştirmektedir. Çalışmada, yapay zeka kavramı insan beyni ile ilişkilendirilerek çözümlendikten sonra yapay zeka teknolojilerinin gelişim süreci ve kullanım alanları incelenerek, sanat ve sanatçı üzerindeki etkileri değerlendirilmektedir. Araştırmanın başlıca amacı değişen toplum yapısının ve teknolojilerin, sanatçıların üretim sürecinde, sanat algısı üzerinde bıraktığı etkiyi ve sanat olgusunu yapay zeka ekseninde incelemektir.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zeka, Sanat, Yazılım, Makine Öğrenmesi, Derin Öğrenme

ARTIST'S ROLE AND CHANGING ART CASE IN ARTISTIC PRODUCTION PRACTICE WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Abstract

Technological innovations produced from past to present enable important transformations in cultural dimension. In parallel with the development of computer and digital technologies, artificial intelligence technologies continue the same development. Artificial intelligence technologies function in life styles compatible with technology and usage practices. At the same time, the techno-cultural structure that we are in causes changes in the ways of producing the artwork, expands the boundaries of the artistic fields of work while creating new expressions, and changes the perception and mindset of the artists. In this study, after the concept of artificial intelligence is correlated with the human brain, the development process and usage areas of artificial intelligence technologies are examined and their effects on art and artist are evaluated. The main purpose of the research is to examine the effect of the changing social structure and technologies on the perception of art and the phenomenon of art in the production process of the artists in the axis of artificial intelligence.

Keywords: Artificial Intelligence, Art, Software, Machine Learning, Deep Learning

1. Giriş

Sanat ve teknoloji, geçmişten günümüze sürekli olarak birbirinden etkilenmekte, birlikte gelişim sağlamaktadır. Günümüzde kültürel dönüşümlerdeki etkisi bilinen yeni teknolojilerin sanatın tanımında, sanatçının algısında, sanat eserinin biçim ve içeriğinde önemli açılımlara imkân sağladığı gözlenmektedir. Yapay zekâ teknolojilerinin sunduğu imkanlar ve otonom sistemlerin oluşturduğu sonuçlar ele alındığında, sanatçının değişen dünya algısıyla yeniden sorguladığı ve yorumladığı bir süreç yaşanmaktadır. Sanat üretiminde araç kullanımı geçmişte tuval, boya, fırça gibi malzemelerden oluşmaktayken bugün sanatçılar makine öğrenmesi ve derin öğrenme algoritmalarını ve yapay zekâ teknolojilerini kapsayan donanımları malzeme olarak kullanmaktadır. Hatta insanın müdahale etmediği yapay zekâ pratiği olan tabloları, şiirleri, besteleri robotlar üretmekte ve bu çalışmalar sergi salonlarını doldurmakta şiir kitaplarında ve müzik albümlerinde yerlerini almaktadır.

Araştırmada öncelikle yapay zekânın genel çalışma prensibini kavramaya dayalı açıklamalar insan beyni ile ilişkilendirilerek yapılacaktır. Bu bilgiler kendi başına müdahalede bulunmadan yazılımların oluşturduklarının “sanat üretimi olup olmadığı” değerlendirilirken gerekli olacaktır. İnsan beyninin yetkinliklerinin taklidi olması dolayısı ile yapay zekâ kavramı, beynin işleyiş mekanizması ile ilişkilendirilerek irdelendikten sonra yapay zekâ teknolojisinin tarihsel gelişimi ele alınacaktır. Bunun sebebi gelişmekte olan yapay zekâ teknolojilerinin sanatta kullanımı ile ilgili gelecekçi önerilerde bulunabilmek için gelişim aşamaları ve günümüzde ulaşılan nokta ile ilgili belli bir kuramsal alt yapının sağlanması gerekliliğidir. “Yapay Zekâ ve Sanat” başlığı öncesinde sanatta kullanılan yapay zekânın yaşamın birçok alanında kullanıldığını ve giderek yaygınlaştığını göstermek için “Yapay Zekâ Teknolojilerinin Günümüzde Kullanım Alanları” örnekler üzerinden değerlendirilecektir. Sonrasında yapay zekânın sanatsal üretimlerini nasıl gerçekleştirdiği açıklanacak ve yapay zekânın sanatta kullanımına örnekler verilecektir. Yapay zekânın sanatta kullanımında sanatçının rolü örneklerle açıklanacaktır.

Sanat olgusu değerlendirilirken eksen olarak belirlenen “kapsamı geniş yapay zekâ konusu” konu başlığının belirttiği sınırlar dahilinde açıklanacaktır. Yapay zekânın sanat olgusu ve sanatçının rolü üzerindeki etkisinin incelendiği konuda makine öğrenmesi, derin öğrenme gibi konular detaylandırılmadan belirli düzeyde değerlendirilecek, yapay zekâ araştırmalarının riskli yanları, bu araştırmalara yapılan yatırım miktarları, yapay zekânın sosyolojik, psikolojik etkileri gibi konu bütünlüğünü bozan

yapay zekâ ile ilgili her alana değinilmeyecektir. Çünkü araştırmacının amacı, dijital teknolojiler ile evrilen toplum yapısı ile paralel değişen sanat olgusu ve sanatçı algısı üzerindeki yapay zekâ çalışmalarının etkisinin incelenmesidir.

Veriler toplanırken; yerli-yabancı literatürden, ulusal tez merkezinden ulaşılabilen tezlerden, internet üzerinden aramalar sonucunda araştırmaya katkı sağlayacak online dergiler ve kitaplardan yararlanılmıştır. Araştırmada kaynaklara, konu ile ilgili (yapay zekâ, yapay sinir ağları, makine öğrenmesi, derin öğrenme vb.) anahtar kavramlardan yola çıkılarak ulaşılmıştır. Kaynaklar incelendikten sonra veriler araştırmacının bölümlerinde ilgili yerlerde değerlendirilmiştir. Araştırma, kuramsal-analitik bir özellik sergilediği için, ilgili konuların açılımlarını destekleyecek literatür ile temel araştırma yöntemi kullanılarak yapılandırılmıştır.

2. Yapay Zekâ

2.1. Yapay Zekânın Beynin Çalışma Prensipleri ve Özellikleri ile İlişkisi

Yapay zekâ (AI), bilgisayar çağının başlangıcından günümüze kadar güncelliğini koruyan ve evrensel boyutta etkileri olan bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapay zekâ Tegmark’a (2019: 60) göre “biyolojik olmayan zekâ”, Gürel’in (2017: 127) ifadesine göre ise “insanlarda, hayvanlarda ve makinelerde zeki davranışın ne olduğunu inceleyen ve insan yapımı aygıtların nasıl bu tip davranışlar sergileyebileceğini bulmaya çalışan bir bilim dalıdır”. “Yapay zekâ çalışmaları genellikle insanın düşünme yöntemlerini analiz ederek bunların benzeri yapay yönergeleri geliştirmeye yöneliktir ve yazılımdan ibarettir” (Aksu, 2018: 298). “Yapay zekânın özü, insan beyninin çalışma mekanizmalarının anlayabildiğimiz kadarıyla taklididir” (Canan ve Acungil, 2018: 57). Yapay zekâ biyolojik olmayan, yazılımdan ibaret olan, insanın düşünme yöntemlerinin analizine ve insan beyninin çalışma mekanizmalarının taklidine dayalı çalışma sahası; insan davranışlarındaki beynin işlevini inceleyen ve bu tip davranışlar sergileyebilecek aygıtlar geliştirmek için sistematik çalışmalar yapılan, nörolog, fizyolog, biyolog, iletişimsel yetiler üzerine çalışan uzmanlar, robotik ve genetik bilimcileri, yazılım mühendisleri gibi farklı disiplin ve alan uzmanlarının birlikte çalıştığı multi-disipliner bir bilim dalı olarak tanımlanabilir.

“Birçok bilim insanına göre, insan beyni 86 milyar nöronu ve yüz trilyon sinapsıyla bilinen evrenin en karmaşık nesnesi olarak tanımlanmaktadır” (Eberl, 2019:133). Sinir hücrelerinin birbirleriyle olan bağlantısının sayısı ise hangi bölgesinin incelendiğine bağlı olarak önemli değişiklikler göstermektedir. Bunun yanı sıra her bir hücre ortalama olarak binin üzerinde

sinaps adı verilen bağlantıya sahiptir. Bu ağdaki toplam bağlantı sayısı 100 trilyonla bir katrilyon arasında değişmektedir (Eberl, 2019: 83). Bu veriler de yapay zekâ çalışma sahasının ne kadar karmaşık bir yapıyı referans aldığı göstermektedir.

Her ne kadar bu gelişmiş sistemden daha hızlı karar verebilen ve daha fazla belleğe sahip bilgisayarlar üretilerek, yazılımlar aracılığıyla bazı hususlarda insanın performans limitini aşan yapay zekâlar üretilse de bunları üretenin ve çalışma prensibinin taklit edildiği yegane yapının insan beyni olduğu ve üretilen makine ve yazılımların insan beynine özgü tüm fonksiyonları yerine getirme yetisine sahip olmadığı bilinmektedir.

Yapay zekânın insan beyni ile kıyaslandığında çok daha hızlı çalıştığı bilinmektedir. "Standart bir laptop saniyede 10 milyar işlem yaparken beynimizdeki nöronlar en çok 1000 işlem yapar. Hızın değil işlevin ön planda olduğu durumlarda ise insan beyni sadece 1000 Hz'lik kapasite ile 10 milyar Hz kapasiteli bilgisayarların yapamadığı birçok şeyi yapabilir" (Demircan, 2019)¹.

Yapay zekâ aynı işlemi milyonlarca kez hatasız yapabilir; ama insanın belli performans limitleri vardır yorulan, uykuya ihtiyacı olan bir varlıktır ve hata yapma olasılığı bir yapay zekâ yazılımına oranla çok daha fazladır. Binlerce farklı melodiyi analiz edebilen, taklit edebilen, verilerden faydalanarak varyasyonlar üretebilen, bunları çok hızlı ve yorulmadan yapabilen yapay zekânın sınırlarını kavrayabilmek için Beethoven ile kıyaslamak yeterli olacaktır. Hayatının son yaratma devresini tam bir sağlıklı içinde geçirirken bütün acılarını, hasretini, neşesini eşi görülmemiş bir sanat eseri haline (senfoniye) ancak Beethoven dönüştürebilir. Duyguları, sezgileri olmayan acı-hasret çekmeyi, neşelenmeyi bilmeyen-deneyimleyemeyen bir yapay zekânın böyle bir eser üretemeyeceği söylenebilir. Onun yapabilecekleri matematiksel verilerin analizi ile sınırlıdır. Yapay zekâ bilinç olgusuna sahip değildir.

Nörologlar ve iletişimsel (cognitive) yetenekler üzerinde çalışan uzmanlar, insan beyninin iki farklı çalışma modu olduğunu belirtmektedir. Birinci sistem, insanların araba sürmek, bisiklete binmek ve koşmak gibi birçok rutin aktiviteyi yapmasını sağlayan ilkel otopilot sistemidir. İlkel otopilot sistemi insanın milyonlarca yıl süren evriminden elde ettiği inanılmaz miktarda veriyle yoğurulmuştur. İkinci sistem ise yeni durumlara adapte olmayı sağlayan sistemdir. İnsan beyni sürekli yeni durumları ve değerlendirir ve yorumlar. Bilinçli olarak düşünür ve karar alır. Bu sistem düşü-

nüp, yorumlayıp karar vermeyi sağlamaktadır. Yapay zekânın temelinde de insanın sistem 2' deki yetkinliklerini taklit ederek makinelerin ve programların öğrenmesini sağlamak yatmaktadır (Koç, 2018: 51-52).

George Gottlob'a göre insan beyninde olduğu gibi "yapay zekânın iki bileşeni olan, nöron ağlarının (yapay öğrenmenin) mantıkla (bilgi temsili ve kurallara dayanan sonuç çıkarımı) birleştirilmesi gerekmektedir" (Eberl, 2019:114). İnsanı insan yapan bilinç, duygular, etik değerler gibi üst işlevleri üreten beyin kabuğunda 20-30 milyar nöron yer alıyor. Bilgisayarda çalışan yazılımları oluşturan nöral ağlar ise günümüzde genellikle 300 sanal nörondan oluşuyor. Bu nöronlar yazılımların içindeki kodlardır. Oysa insan beyninde yazılımla donanım ayrılmaz bir bütündür. Örneğin, anılarınız ve öğrendiğiniz bilgiler nöronlarınız arasında kurulan trilyonlarca sinir ağı bağlantısındaki protein zincirlerine kodlanmıştır (Demircan, 2019)². Yapay zekâ alanındaki gelişmeler bilim insanlarının, beynin çalışma mekanizmasını çözümlenebildiği ve yazılım diline aktararak bilgisayarlar aracılığıyla pratiğe uyarlayabildiği ölçüde gelişim göstermektedir.

2.2. Yapay Zekânın Gelişimi

"İlk yapay zekâ araştırmacıları, insanların bulmacaları çözdüklerinde, masa oyunları oynadıklarında veya mantıksal çıkarımlar yaptıklarındaki gibi adım adım akıl yürütmeye başlayan algoritmalar geliştirmişlerdir" (Chowdhury, 2011)³. 1956 yılında yaz boyunca Dartmouth Çalıştayı olarak bilinen 12 kişilik bir yapay zekâ konferansında katılımcılar "makinelerin dili kullanmasını, soyutlamalar ve kavramlar kurmasını, yalnızca insanların yapacağı problemleri çözmesini ve kendilerini geliştirmesini nasıl sağlayacakları üzerinde çalışmışlardır" (Tegmark, 2019: 62).

John McCarthy bu çalıştayda verdiği konferansın başlığını Yapay Zekâ olarak belirleyince bu isim yaygınlaşmıştır. Bu konferanslar dizisinde araştırmacılar ilk kez, söz gelimi metin analizi, yabancı dilden çeviri ya da oyun oynamak gibi sadece hesap yapmanın ötesine geçen problemleri çözecek bilgisayarlar üstüne tartışmışlardır (Eberl, 2019: 34).

Sayırsız Yapay zekâ programının yazılmasında kullanılan bir bilgisayar dili olan Lisp, McCarthy'nin eseridir. McCarthy, zekâ için gereken dünya bilgisinin Frege ve Russell'in sunduğu mantık diliyle temsil edildiği, bir yargıdan diğerine mantıksal çıkarımlarla ilerleyen programlara zekice işler yaptırılabilirliğini ortaya koymuştur. Her düşünce işini bir tür teorem ispatı olarak gören bu mantıkçı yaklaşımı esas alan bir-

¹ <https://khosann.com/yapay-zekâ-ile-insan-zekâsi-arasındaki-10-fark-nedir/>

² <https://khosann.com/yapay-zekâ-ile-insan-zekâsi-arasındaki-10-fark-nedir/>

³ <https://www.slideshare.net/IndranilChowdhury/artificial-intelligence-9546586>

çok proje yürütmüştür. Dartmouth Çalıştayı'nın bir diğer düzenleyicisi olan Marvin Misky ise Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde öğrencilerine o zamana dek insanların makinelerin yapamaz dedikleri işleri yapabilen programlar yazdırmıştır. Bu programlar, kısıtlı bir dille yazılmıştı, belli konulardaki matematik problemlerini çözebilmekte, bir masanın üzerindeki tahta blokları görmekte, onları belli koşulları sağlayacak şekilde hareket ettirmek için gerekli planları yapabilmekte ve bu konuda oldukça karmaşık İngilizce komutları anlayabilmekteydi (Say, 2019: 87).

Arthur Samuel ise IBM ana bilgisayar için karşılıklı dama oynanabilen bir program yazmıştır. Program başlangıçta dama oyununda izin verilen hamlelerden başka bir şey bilmediği için Samuel karşısında sürekli yenilmiştir. Sonrasında Samuel bilgisayarı kendisine karşı oynatmıştır ve hesaplarının doğru olup olmadığını, eğer değilse değiştirilip değiştirilemeyeceğini kontrol etmiştir. Bu süreçte bilgisayar yeni bilgiler edinerek her hamlede tahminlerini daha da isabetli hale getirmiştir. Bilgisayar çok iyi bir dama oyuncusu haline geldiği için Samuel'in programa karşı bir şansı kalmamıştır. İlk kez bir insan makineye adım adım bir şeyler öğretmiştir ve makine öğreticisinden daha iyi bir hale gelmiştir. O andan itibaren makinelerin insan zekâsına benzer bir performans gösterebileceğine inanılmaya başlanmıştır ve "öğrenen makineler" kavramı herkesin diline düşmüştür (Eberl, 2019: 34).

Dünya satranç şampiyonu Garry Kasparov ile IBM'nin Deep Blue adındaki süper bilgisayarı arasında 1996 yılında oynanan oyunu Garry Kasparov kolayca kazanmıştır. Fakat 1997'de oynanan ikinci oyun zorlu geçmiştir ve oyunu Deep Blue kazanmıştır (Görsel 1). O gün dünya tarihinde bir ilk olmuştur ve bir makine, dünya şampiyonu olan bir insanı yenmiştir (Koç, 2018: 42).



Görsel 1. Garry Kasparov ve IBM'nin Deep Blue adlı Süper Bilgisayarı

İnşılı çıkışlı dönemlerin ardından 1980'lerin ortalarından itibaren devrim yaratan "nöron ağları" kavramının gelişimiyle birlikte ticari alandaki başarılarında da artış olmuştur. 2006 yılında yeni bir canlanma yaşanmıştır (Eberl, 2019: 36). 2010'dan sonra gelişim, hem robot teknolojisi alanında hem de yapay zekâ alanında büyük bir hız kazanmıştır. 2011 yılında Apple, akıllı telefonlarda, bir konuşma anlama yazılımı olan Siri'yi kişisel asistan olarak piyasaya sürmüştür (Eberl, 2019: 39). 2011'de insanlar Jeopardy adlı televizyon bilgi yarışmasında ilginç bir karşılaşmaya tanık olmuştur. Yarışmayı 74 kez kazanarak en uzun süre yenilmeyen yarışmacı ünvanına sahip olan Ken Jennings ve en büyük ödülü kazanan Brad Rutter programa o güne kadar katılmış en iyi iki yarışmacıydı. Rakipleri oda büyüklüğünde IBM markalı ve şirketin kurucusu Thomas J. Watson'un adını taşıyan bir bilgisayardı. Sonunda Watson 77.147 dolarla oyunun galibi olmuştu (Mesko, 2018: 175).



Görsel 2. IBM'nin Süper Bilgisayarı Watson, Jeopardy Bilgi Yarışmasında

Tegmark (2019: 107), satranç şampiyonu Garry Kasparov'u yenen "Deep Blue" bilgisayarı ile Jeopardy isimli yarışma programında dünya şampiyonu insanı yenen "Watson" bilgisayarının ortak özelliklerinin ve avantajlarının "öğrenme yetisi değil, daha güçlü bir belleğe/hafızaya sahip olmaları ve hızlı hesaplama yapabilmeleri böylelikle daha fazla potansiyel pozisyonu analiz edebilmeleri" olduğunu belirtmektedir.

2015 yılında, Google DeepMind düzinelerce bilgisayar oyununda ustalaşabilen, hiçbir talimat olmadan kısa sürede insandan daha iyi oynamayı öğrenen "derin öğrenme" teknolojisini kullanan bir yapay zekâ sistemi yayımladı. 2016 yılında, aynı şirket, farklı tahta pozisyonlarının kuvvetini ölçebilen, Go oynayabilen bir bilgisayar sistemi olan AlphaGo'yu inşa etti (Tegmark, 2019: 109; Koç, 2018: 42). Bu ilerlemeler verimli bir döngünün oluşmasında etkili olmuş ve yapay zekâ alanındaki gelişmelere katkı sağlamıştır. "DeepMind'in uzmanlarının buradaki başarısı, yazılımlarına bir tür içgüdü kullanımını öğretmiş olmalarıdır. Programlarını sadece

insanlara karşı oynanan 150 bin oyuncu aracılığıyla değil, aynı zamanda kendisine karşı da milyonlarca kez oynatarak eğitmişlerdir” (Eberl, 2019: 99). Bir yıl sonra ise AlphaGo Zero adında yeni bir program geliştirilmiştir. Bu yeni programa sadece oyunun basit kuralları öğretilmiştir ve bir yıl önceki şampiyon olan programla yarıştırmıştır. Her defasında diğer programı saniyeler içinde yenmiştir. AlphaGo Zero binlerce yıldır oynanan Go oyununda daha önce kimsenin düşünmediği hamleler ve stratejiler üretmiştir (Koç, 2018: 42).

“Öğrenme becerisine sahip olan yazılım AlphaGo, dünyanın en iyi go oyuncusu Lee Sedol’u açık farkla yenmiştir. Uzmanlar böyle bir başarının gerçekleşmesinin 2025 yılından önce olabileceğini öngörmüyordu” (Eberl, 2019: 18). Bu bağlamda Tegmark’ın “Deep Blue” ve “Watson” bilgisayarı için nitelendirdiği güçlü hafıza ve hızlı hesaplama özelliklerine bir yenisini olan “öğrenme becerisi”nin de eklendiği ve yapay zekâ ile ilgili çalışmalarda ivmeli bir hızla artan gelişim seyri olduğu söylenebilir.

Yapay zekâ, insan zekâsını taklit eder fakat insan gibi öğrenemez. Çünkü insan beyni çağrışımlı yaratıcılıkla çok karmaşık bir konuyu bir anda ilham gelerek öğrenebilir, genellemeler yapabilir ve öğrendiklerini başka problemler, konu ve kavramlara uyarlayabilir. İnsanların sezgileri vardır ve zeki insanlar yetersiz verilerden doğru sonuçlara ulaşabilir. Yapay zekâda ki nöral ağların bir şeyi öğrenmesi için çok büyük miktarda veri gerekir. (Demircan, 2019)⁴. Bu bağlamda da yapay zekâda ki öğrenme becerisi dediğimiz olgunun insan öğrenmesiyle kıyaslanamaz yapıda olduğu söylenebilir.

İnsan beyni katmanlara ayrılmaz. Görme ve işitme merkezi gibi uzmanlaşmış bölümler bile beyin kabuğundaki farklı dokulardan oluşmaz. Beynin alakasız bir bölgesi görme merkezinin işlevini devralabilir. İnsan bilincini oluşturan ayrı bir bölge, doku veya fizyolojik mekanizma da yoktur. “İnsan beyni tematik veya sistematik (hiyerarşik) değildir. Tümüyle çağrışımlı, esnek ve plastiktir”. İşte bu yüzden merak duygusuna sahip olup yaratıcıdır ve ortama en hızlı adapte olan canlı olarak hayatta kalmak için maksimum uyarlanma yetisine sahiptir (Demircan, 2019)⁵. Görmeyen bir şairin etrafımızda olup bitenleri görenlerden daha iyi tasvir edebilip, bu kadar güzel eser ortaya çıkarabilmesi onun iç dünyası, beynin sistematik değil çağrışımlı-esnek olan yapısıyla ve sezgi ile açıklanabilir, aksi takdirde Aşık Veysel göremediği doğayı, sadık yar hissettiği kara toprağı “ondaki aşk olmasa aslında on para etmeyecek güzelliği” bu kadar özel anlatamazdı.

⁴ <https://khosann.com/yapay-zekâ-ile-insan-zekâsı-arasındaki-10-fark-nedir/>

⁵ <https://khosann.com/yapay-zekâ-ile-insan-zekâsı-arasındaki-10-fark-nedir/>

2.3. Yapay Zekânın Kullanım Alanları

Gün geçtikçe farklı uygulama alanlarında kendini gösteren yapay zekâ, denetim sistemleri, sürücüsüz araç tasarımı, dil çeviri sistemleri, otomatik finansal analiz, hava trafik kontrol sistemleri, bireysel eğitim uygulamaları, hukuk için uzmanlık sistemleri, tıbbi teşhis sistemleri, pazarlama analizleri, müzik ilişkilendirme uygulamaları gibi birçok faaliyet alanlarında yer almaktadır. Yapay zekâ iş hayatı, sağlık, eğitim, hukuk ve askeri alanlarda çoktan kullanılmaya başlanmıştır ve örnekleri görülmektedir.

Tıp ve sağlık hizmetleri alanında diğer bütün dönemlerden daha fazla gelişmenin gerçekleştiği günümüzde akıllı telefonlara takılan tıp sensörleri, sanal ve artırılmış gerçeklik, tıpta karar alma aşamasında başvurulan IBM’ nin süper bilgisayarı Watson ve felçlilere yeniden yürüme olanağı veren protez teknolojileri gibi pek çok önemli değişiklikle karşılaşmaktadır (Mesko, 2018: 13-23).

Klinik karar desteği, hasta izleme, koçluk, cerrahi veya hasta bakımına yardımcı olacak otomatik cihazlar, sağlık sistemlerinin yönetimi, risk altındaki hastaları tahmin etmek için makine öğrenimi ve cerrahiye desteklemek için robotik teknolojileri, sağlık hizmetlerinde yapay zekâ tabanlı uygulamalardır (Stone, Brooks, Brynjolfsson, Calo, Etzioni, Hager, Hirschberg, Kalyanakrishnan, Kamar, Kraus, Leyton-Brown, Parkes, Press, Saxenian, Shah, Tambe ve Teller, 2016: 25).

IBM’ nin geliştirdiği süper bilgisayar Watson, kanser araştırmalarında tıbbi teşhis geliştirmede doktorlar tarafından rehber olarak kullanılmaktadır. Yapılan çalışmalar sonucunda, Watson’ın büyük verileri kullanarak benzeri görülmedik özelliklere sahip ilaçların geliştirilmesinde önemli bir potansiyele sahip olduğu görülmüştür (Chen, Argentinin ve Weber, 2016: 688-701).

Diğer bir uygulama, eğitici pozisyonunda olan öğretmenlere ve alternatif olarak kişiye özel program uygulayabilecek yapay zekâ destekli sistemlerin gelişiyor olmasıdır. Yapay zekâ kişisel eğitim zengin ve dijital içerikler gibi özelleşmiş eğitim programlarını kapsamaktadır (Aksu, 2018: 166).

ABD’ nin en büyük hukuk firmalarından Baker Hostetler ise IBM firmasının geliştirdiği “yapay zekâ ROSS” u işe almıştır. ROSS, yasal araştırmacı olarak davaları incelerken makine öğrenme teknolojisini kullanmaktadır. Yapay zekâ teknolojisi kullanılarak geliştirilen “robot yargıç” adli davalardaki ince farkları algılayamadığından henüz hakim ve avukatların yerini alacak kapasitede değildir. Çünkü % 79’ luk doğru kararlar verme yetisi hukuk alanında çok ciddi bir hata oranıdır (Gürel, 2017: 142-143).

Yeni Zelanda Hükümeti, bir süredir mevcut polis ekiplerini modernize etmek adına çalışmalara başlamış ve “Ella” ismi verilen yapay zekâ (Görsel

3) sistemi test edilmesi adına kullanılmaya başlanmıştır. Ella bulunduğu karakolda şimdilik dijital olarak hizmet vermekte, gelen ziyaretçilerin karşılanması, onlara rehberlik edilmesi, ziyaretçilerden toplanan verilerin polislere aktarılması ve acil olmayan telefonların aktarılması gibi görevlerde polis teşkilatına yardımda bulunmaktadır (Göksel: 2020)⁶.



Görsel 3. Dünyanın İlk Yapay Zekâ Robotu ELLA

Diğer bir uygulama, eğitici pozisyonunda olan öğretmenlere ve alternatif olarak kişiye özel program uygulayabilecek yapay zekâ destekli sistemlerin gelişiyor olmasıdır. Yapay zekâli kişisel eğitimci zengin ve dijital içerikler gibi özelleşmiş eğitim programlarını kapsamaktadır (Aksu, 2018: 166).

“ROSS” gibi hukuk davalarında, “Ella” gibi polis teşkilatında kullanılan akıllı asistanların, IBM’nin geliştirdiği süper bilgisayar “Watson” gibi tıbbi teşhis geliştirmede doktor tarafından kullanılan rehberlerin, robotik pilotların, akıllı fabrikalarda çalışan robotların, sürücüsüz otomobillerin, kişisel eğitimci yazılımlarının, üretimi verimli hale getiren yazılımların... ortak noktası yapay zekâdir. Günden güne hızla devam eden dijitalleşme süreciyle yapay zekâ teknolojisi günlük yaşamın her alanına nüfus ederek kültürel değişimlere neden olmaktadır.

⁶ <https://www.technopat.net/2020/03/05/dunyanin-ilk-yapay-zekaya-sahip-polisi-goreve-basladi/>

3. Yapay Zekâ ve Sanat

3.1 Yapay Zekânın Sanatta Kullanımı

Yapay zekâ teknolojisi, sanat alanında yeni olanaklar sunmakla beraber yeni sanatsal ifade alanları açmaktadır. Aslında yapay zekânın sanat üretimi için kullanılması yeni bir düşünce değildir. “Sanatçı Harold Cohen tarafından 1973 yılında yazılan bilgisayar programı AARON, özgün ve sanatsal görüntüler oluşturmaktadır. Aaron’un yazılımı John McCarthy’nin ürettiği LISP programlama sistemiyle gerçekleştirilmiştir” (Wikipedia, 2019)⁷.

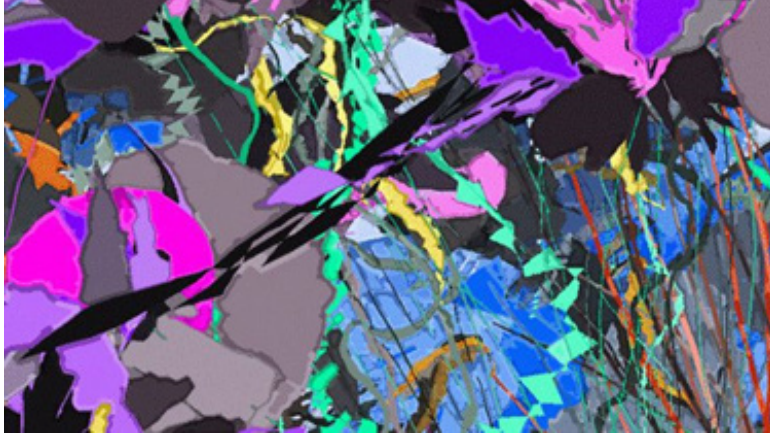
AARON, soyut resimlerle işe başlamıştır ve yaklaşık on yıl içinde üç boyutlu uzayda taşlar, bitkiler ve insanları konumlandırmayı öğrenmiştir. Cohen’in renklendirme becerisini programlayabilmesi ise 20 yılını almıştır. AARON, resim yaparken gerçek boya ve fırça kullanmasını sağlayan yazılım ile birlikte çalışan özel bir mekanizmaya sahiptir (Say, 2019: 110).

Cohen’in oluşturduğu algoritmalarla program çalıştırdıktan sonra, Cohen’in müdahalesi olmadan sonsuz sayıda farklı çizimler yapabilmektedir. İlk aşamada AARON sadece siyah çizgiler çizmekte ve Cohen’in müdahalesinden sonra renkler eklenmektedir (Malina, 1991: 628- 629). “İlerleyen zamanlarda AARON, Cohen’den bağımsız olarak çalışmaya başlamış ve Cohen’in sanatsal tavrından oldukça farklı üretimler gerçekleştirmiştir” (Sağlamtimur, 2010: 219). Bağımsızlığı sadece renklendirme konusunda olan, tam anlamıyla müdahalesiz çalışır hale gelmemiş AARON’un çalışmalarının dünyanın dört bir yanındaki birçok saygın müzede sergilendiği bilinmektedir.



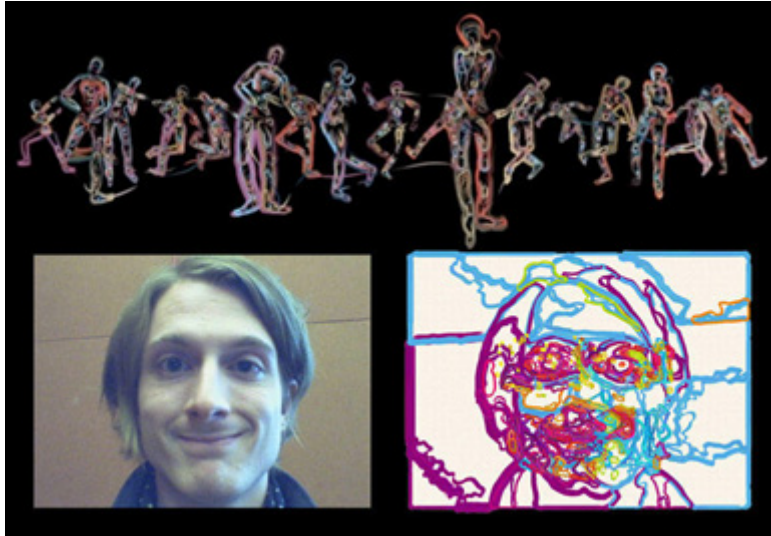
Görsel 4. Harold Cohen’in Tasarladığı AARON’un Renklendirme Aşaması, 1995

⁷ <https://en.wikipedia.org/wiki/AARON>



Görsel 5. AARON'un Cohen'den Bağımsız Olarak Renklendirdiği Çalışma

İngiliz bilgisayar bilimci Simon Colton'un yazmaya 2001'de başladığı The Painting Fool (resim yapan budala) programı ise girdi olarak fotoğraf kütüphaneleri ve başlarda kullanıcılarından aldığı sonrasında ise haber sitelerinden kendi okuduğu haber metinlerinden çıkarsadığı "duygu durumlarını" alıp o duyguya uyumlu resimler üretmektedir (Say, 2019: 110). Bu çalışmalar gerçek ve online galerilerde sergilenmiştir.



Görsel 6. The Painting Fool Tarafından Simon Colton

2019 Haziran ayı başlarında "ilk ultra gerçekçi robot sanatçı olarak kabul edilen Aida" tanıtılmıştır. Mekanik yetenekleri, yapay zekâ tabanlı algoritmalarla birleştiğinde, çizmesine, boyamasına ve hatta heykel yapmasına izin vermektedir. Yapay gözünü ve elinde bir kalem kullanarak insanları çizebilmektedir. Aida'nın çalışmaları ve ilk kişisel sergisi, "Unsecured Futures", 2019 Temmuz ayında Oxford Üniversitesi'nde sergilenmiştir. Aida'nın gerçek bir bilinci, düşünceleri veya duyguları yoktur. Buna rağmen, serginin (insan) organizatörleri, Aida'nın gelişmekte olan teknolojilerin etiği hakkında önemli konuşmalar için bir temel oluşturduğuna inanmaktadır (Bildshahri, 2019)⁸.



Görsel 7. İlk Ultra Gerçekçi Robot Sanatçı AİDA

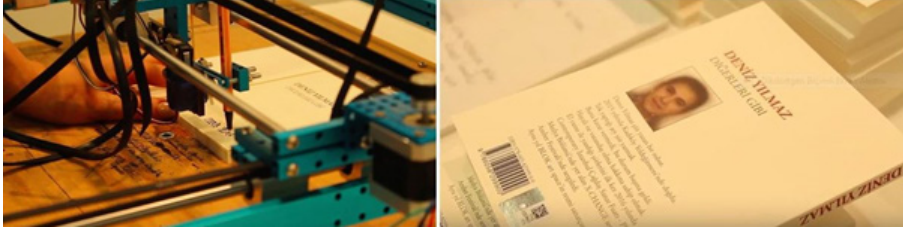
"Yapay zekâyla çalışan bir makine resimler üretmeyi başarmıştır ve ortaya konan ürünler (Görsel 8) birçok insanın beğenisini kazanmıştır" (Baraniuk, 2017)⁹.



Görsel 8. Yapay Zekâ Üretimi Resimler, 2017

⁸ <https://singularityhub.com/2019/06/17/the-rise-of-ai-art-and-what-it-means-for-human-creativity/>
⁹ <https://www.newscientist.com/article/2139184-artificially-intelligent-painters-invent-new-styles-of-art/>

2015 yılında yapay zekâ sanatçısı Bager Akbay tarafından şiirler yazan, adını Deniz Yılmaz koyduğu “robot şair” geliştirilmiştir. Şiirleri üretecek algoritma için çalışmalara basitten başlayan Akbay, sözlükten sadece uyak ve ölçü kaygısıyla seçilmiş sözcüklerin art arda dizilmesiyle bir yere ulaşamayacağını gördüğünde internette bulduğu 12.000 şiir içeren bir siteye yönelmiştir. Robot şair önce Facebook sayfasında sonra da yer aldığı sanat fuarlarında tanınınca bir okur kitlesine ulaşmıştır ve kitap çıkarmıştır (Say, 2019: 111-112). “Sanat eserinin, yapay zekâyı tasarlayan sanatçının ürünü olduğu düşüncesinin aksine Akbay, üretilen işleri robotun eseri olarak değerlendirmektedir. Oluşturduğu yazılımla yapay zekânın şiirleri okuduğunu ve kendisinin ürettiğini ifade etmektedir” (Güldalı, 2019)¹⁰.



Görsel 9. Robot Şair Deniz Yılmaz'ın İmza Günü

Müziğin matematiksel alt yapısı düşünüldüğünde bilgisayarların müzikte de iyi olduğu örnekler görülmektedir. Besteci ve yapay zekâ uzmanı David Cope'un EMI adlı programı, “1983 yılında müzik tarzlarını taklit etme odaklı olarak oluşturulan bir programdır” (Cope, 1992: 69). EMI, Cope'nin veri tabanına girdiği müziği analiz ederek veri tabanından farklı eserlerin kompozisyonunu oluşturmaktadır. EMI, müziği besteleyen veya icra eden hiçbir insan olmadan üretilen ilk albümlerden biri olma özelliğine sahip “Design by Bach” albümünü oluşturmuştur (Garcia, 2015)¹¹.

Google yöneticilerinin tanıttığı, resim tanıma yazılımları Deep Dream'in yarattığı hayali resimler başlangıçta, bilim insanlarına ve mühendislere belli bir görüntüyü derin bir sinir ağının nasıl gördüğünü anlamalarına yardımcı olmak için programlanmıştır. Daha sonra ise algoritma, yeni bir soyut sanat biçimi haline gelmiştir (Oldwood, 2015)¹².

Sadece hayvan resimleri ile eğitilmiş bir yazılıma yalnızca bulut resimleri göstermişlerdir. Derin öğrenme algoritması, tıpkı bulutlarda masal kahramanları, ayın yüze-

¹⁰ https://www.youtube.com/watch?v=v9bXJzXd_uo

¹¹ <https://computerhistory.org/blog/algorithmic-music-david-cope-and-emil/>

¹² <https://www.download3k.com/articles/How-to-Generate-Your-Own-Images-with-DeepDream-Google-s-New-Open-Source-Tool-for-Visualizing-Neural-Networks-01337>

yinde insan suratı gören çocuklar gibi, o bulutlarda gördüklerini balık, köpek ya da kuş olarak yorumlamıştır. Araştırmacılar katmanlar arasındaki geribildirim bağı güçlendirdikçe algoritmanın ürettiği ve görünür kıldığı resimler giderek çılgınlaşmıştır. Gökyüzünde Van Gogh'un resimlerindeki gibi andıran rengarenk anaforlar ortaya çıkmıştır (Görsel 10). Yazılım fotoğrafa içinde kuşlar, kediler, inekler ya da bisikletler belirene kadar müdahale etmektedir. Ortaya çıkanlar, LCD etkisi altında, kendinden geçmiş halde yapılan resimleri andırmaktadır. Bu benzerlik bir rastlantı değildir. İnsanların gördüğü halüsinasyonlar da güçlendirilmiş geribildirimlerin, gözün gördüğü, kulağın duyduğu, sinyallerin aşırı yorumlanmış hallerinden ibarettir. Uyuşturucuların etkisi altındayken insan da aslında var olmayan ama beynin var olduğunu sandığı şeyleri görmektedir. Bir resim tanımaya maruz bırakılan derin öğrenme ağlarının katmanlarında da aynı durum söz konusudur (Eberl, 2019: 107-108).



Görsel 10. Derin Öğrenme Algoritması Deep Dream'in Ürettiği Resim

Sanatçı ya da programcı tarafından tasarlanan yapay zekâlar “insanın zihinsel yönünü taklit ederek öğrenme gerçekleştirmekte ve davranış değişikliği geliştirebilmektedir” (Canan ve Acungil, 2018: 30). Soddu'ya (2018: 72) göre robotun derin öğrenme ile edindiği deneyimi belleğine kaydetmesi sonucu üretim benzersiz ve tekrarlanamaz biçimde gerçekleşmektedir. Mevcut algoritmalar sistemin iyileştirilmesinde yeterli olmadığı zamanlarda da sistem bir dizi “varyasyon algoritması” ile beslendiğinde sistemin özelliği artırılmaktadır. Demircan (2019)¹³, yapay zekânın yeni bir şey öğrenirken eskisini unuttuğunu ve bunun çok büyük dezavantajları olduğunu şu örnekle açıklamaktadır. “Nöral ağlara 1 milyon köpek

¹³ <https://khosann.com/yapay-zekâ-ile-insan-zekâsi-arasındaki-10-fark-nedir/>

resmi göstererek yapay zekânın internetteki köpek fotoğraflarını tanımayı öğrenmesini sağlarsınız. Ancak, köpek diye kedi resimleri göstermeye başlarsanız balık hafızalı bilinçsiz ve unutkan yapay zekâ, köpek resmi diye kedi resimlerini öğrenir". Çünkü yapay zekâda bilinç olgusu yoktur. Fakat yapay zekâ ile sanatsal üretim denemelerinde çoğunlukla bu verilerin çakışmasından oluşan öngörülemez tuhaf yapılar yazılımı tasarlayanların ve izleyicilerin dikkatini çeken özgün tasarımlar olarak nitelendirilmektedir.

Harold Cohen'in tasarladığı AARON'un gelişim seyrinde sırasıyla özgün işler üretebildiği, üç boyutlu uzaya figürleri konumlandırabildiği, müdahale etmeden sayısız çizimler yapabildiği, renkli çalışmalar üretebildiği ve bu çalışmaların saygın müzelerde sergilendiği görülmektedir. Bilgisayar bilimci Simon Colton'un fotoğraf kütüphaneleri ve kullanıcısının yüklediği verilerle, haber sitelerindeki metinlerden beslenen yazılımın da ürettikleri gerçek ve online galerilerde sergilenmiştir. Gerçek bir bilinci, düşünceleri veya duyguları olmayan "Aida" Robot sanatçı olarak kabul edilmiş ve ilk kişisel sergisi Oxford Üniversitesi'nde sergilenmiştir. Yapay zekâyla çalışan makinelerin ürettiği resimler birçok insanın beğenisini kazanmıştır. Yapay zekâ sanatçısı Bager Akbay'ın geliştirdiği "robot şair" Deniz Yılmaz ilk aşamada uyak ve ölçü kaygısıyla seçilmiş sözcüklerin art arda dizilmesiyle bir sonuca ulaşamayınca daha çok veriyle geliştikçe sanat fuarlarında tanınıp çok sayıda okur kitlesine ulaşmıştır ve kitap çıkarmıştır. Besteci ve yapay zekâ uzmanı David Cope'un EMI adlı programı, veri tabanına girilen birçok müziği analiz ederek farklı eserler kompoze etmiş ve hiçbir insan olmadan üretilen ilk albümlerden biri olma özelliğine sahip "Design by Bach" albümünü oluşturmuştur.

Daha da çoğaltılabilecek örneklerin tamamı yapay zekânın sanatsal üretimde kullanıldığı çalışmaların resim galerilerinde, müzik albümlerinde, şiir kitaplarında yerlerini aldığını ve insanlar tarafından beğenilerek takip edildiğini göstermektedir. Görsel ve işitsel algılarının birlikte taklidine dayalı yapay zekâ üretimi multi-disipliner jenaratif üretim pratiklerinden, yazılımları zorlayarak algoritmaların sistemin iyileştirilmesinde yeterli olmadığı durumlarla bilinçli yönlendirmelerle ulaşılan halüsinasyonvari özgün yapay zekâ üretimlerine kadar birçok çalışmanın yapıldığı veya yaptırıldığı görülmektedir. Daha önceleri rastlanmayan teknolojinin etkisinde paralel gelişen bu yapay zekâ üretimlerinin genel özelliklerinin bilinç olgusundan uzak üretim pratikleri olduğu söylenebilir. Yapay zekânın sanatsal üretimde farklı yöntemlerle önceden tahmin edilemeyen özgün sonuçlara ulaşma, yorulmadan sayısız varyasyon üretebilme avantajlarına sahip olduğu ifade edilebilir.

3.2. Yapay Zekânın Sanatta Kullanımında Sanatçının Rolü

Günümüzde sanatçılar, farklı üretim teknikleri kullanarak sürekli gelişim göstermekte ve disiplinler arası çalışmalar ortaya koymaktadırlar. Hızlı veri artışı, yazılım ve donanımların sürekli geliştirilmesi yaratıcılık alanında pek çok avantaj sağlamaktadır. Sanatçılar, tasarladığı çizim robotunu eğiterek robotun sanatsal çalışmalar üretmesini sağlayabilmektedir. Sanatçı gelişen bu süreçte bilimsel bilgiyi kullanmakta, bilim insanları, tasarımcı, programcı gibi farklı disiplinlerle birlikte çalışmakta ve farklı disiplinlerin birleştiği bir alanda işlerini üretmektedir. Bu gelişmeler sanatçının özgünlüğünü ve yaratıcılık sınırlarını zorlamaktadır.

Araştırmanın "Yapay Zekânın Sanatta Kullanımı" başlığı altında incelenen "Deep Dream Algoritması"nın ürettiği ve Eberl'in "insanların gördüğü halüsinasyonlar" ve "uyuşturucuların etkisi altındayken insanda aslında var olmayan ama beynin var olduğunu sandığı şeyler" ile ilişkilendirdiği öncesinde tahmin edilemez üretimler Soddu'nun da belirttiği gibi benzersiz ve tekrarlanamaz yapıdadır. Burada sanatçının aslında benzersiz olana ulaşmak için algoritmaların sistemin iyileştirilmesinde yeterli olmadığı durumları ve Demircan'ın vurguladığı yapay zekânın farklı verilerle ortaya koyduğu yanılgıları (bilinçsiz yapay zekânın köpek resmi diye kedi resimlerini öğrenmesi) kullanarak "merak eden ve daha diyen yegane varlık olma yolunda ilerleyişini" görmekteyiz.

Sanatçı artık tek başına geleneksel yöntemlerle, bilinç/duygu/sezgi gibi insana özgü olgularla ve neşe/hayal/ hüznü/hasret gibi insana özgü derin yaşam tecrübeleri ile tek başına konsantre olup sanat üretmek yerine farklı arayışlara yelken açmış durumdadır. "Resim yapan, tasarım gerçekleştiren, beste yapan ya da şiir yazan yapay zekâlar derin öğrenme ve istatistiğe dayalı yapılarıyla daha önce hiç oluşturulmamış çalışmalar üretmektedir" (Edmonds, 2018: 5). Sanatçı ise ekibiyle birlikte yapay zekâyı üretmektedir. Sanatçı birlikte çalıştığı ekiple bilinç, sezgi, duygu olgularına odaklanmayıp merak olgusuyla hareket etmekte ve özgün tasarımları üretmek yerine bunları üretecek yazılımlar üretilenlerin seyircisi konumuna geçmektedir. Yani artık sanatçı tasarladığı yazılımın oluşturduğu öngöremediği çıktılarını merakla bekleyicisi rolündedir. Bazen de sanatçı etkileşimli sanat projesi üreticisi olarak yapay zekâyı projenin bir parçası olarak kullanmaktadır.

Yeni medya Sanatçısı Refik Anadol, mimar, antropolog, yapay zekâ uzmanı ve veri uzmanı gibi kişilerden oluşan 12 kişilik ekibiyle beraber dünya çapında büyük veri ve yapay zekâyla ilişkilendirilmiş sanat projeleri üretmektedir. Bu ekibin en büyük avantajının herkesin alanındaki uzmanlığını, sanatçının kendi vizyonunun hayata geçirilebilmesi için bir araya gelme çabası olduğunu belirtmektedir. Ürettiği işlerde,

işığı, veriyi ve makine zekâsını beraber kullanarak 21. yy için hikayeler yaratmaya çalışmaktadır. Bunun için ise mimariyi bir kanvas olarak kullanmaktadır. Büyük veri ve algoritmalarla birçok şehirde ve dünyanın farklı yerlerinde kalıcı ve geçici olacak şekilde veri heykelleri ve resimleri üreten ekip, 2017 yılında SALT Araştırma Arşivinden 1 milyon 700 binden fazla belgeyi makine zekâsıyla sınıflayan algoritmalarla görselleştirerek Arşiv Rüyası adlı medya enstalasyonunu oluşturmuştur (Anadol, 2019)¹⁴.

Arşiv Rüyası enstalasyonu, izleyici tarafından etkileşimli olarak deneyimlenebildiği gibi müdahale edilmediğinde “rüyaya dalarak” belgeler arasındaki beklenmedik ilişkileri ortaya çıkarmaktadır (Görsel 11). “Sanatçı bu çalışmayı yapabilmek için, Google Artists and Machine Intelligence (Google Sanatçılar ve Makine Zekâsı) programıyla Google’de konuk sanatçı olarak çalışmış, yapay zekâ teknolojilerindeki gelişmelere başvurmuştur” (Gökçe, 2017)¹⁵.



Görsel 11. Arşiv Rüyası, 2017

New York’taki Artechouse’da gerçekleştirilen Makine Halüsinasyonları “Machine Hallucination” sergisinde ise sanatçının bugüne kadar ürettiği en zorlayıcı hem algoritmik olarak hem de büyük veri olarak büyük bir sonuç ortaya çıkmıştır. Bu projede New York’a dair 113 milyon fotoğrafın yapay zekâ tarafından indirilip yine yapay zekâ tarafından rüyalara dönüştürülme hikayesi izlenmektedir. 18 kanallı video, 32 kanallı ses ile izleyici hikayenin içinde geleceğin sinemasını bir nevi deneyimlemektedir. Anadol’un buradaki amacı ise geleceğin sinemasını deneyimlemektir (Ana-

dol, 2019)¹⁶. Bu bağlamda sanatçının bu zamana kadar deneyimlenmemiş olanın peşinde olduğu da söylenebilir.



Görsel 12. Machine Hallucination Sergisi, 2019

Soddu (2018: 71-72), sanatçının özgünlüğünün artmasında yapay zekâ algoritmalarının önemini vurgulamaktadır. “Yapay zekâ kavramıyla, sanat üretiminde insan yaratıcılığının ve bilişsel zekâsının aşılması durumu vurgulanmamaktadır. Buradaki asıl önemsenen şey, insan benzeri öğrenme, davranış ve karar verme adımlarının taklit edilebilmesidir”.

Yapay sinir ağları, derin öğrenme, makine öğrenmesi ve yapay zekâ algoritmalarının kullanıldığı sanat üretimleri, sanatçının ya da tasarımcının müdahalesinin olmadığı ya da çok az olduğu sistemlerdir.

Sanatçı ya da tasarımcı sistemi kurmakta ve sonucu etkileyecek parametreleri oluşturmaktadır. Bu nedenle sistemin ürettiği sonuçlar tamamen sanatçının elinden çıkmamaktadır. Tasarımcının oluşturduğu sistem, başlangıç durumu ve parametre değerleri sanat eserini biçimlendirmektedir (Tempel, 2017: 1).

“Sanatçının buradaki rolü, sistemi oluşturmak, başlatmak ya da olası ifadeleri üretebilmek için prosedür çerçevesini seçmektir” (Soban, 2006)¹⁷. Yapay zekâ üreten ve kullanan sanatçıların birlikte çalıştıkları ekip ile özgün olarak nitelendirilebilecek çalışmalara daha önce denenmemiş yöntemlerle ulaşmak için sorgulamalarını sürdürdükleri, var olan tüm imkanlardan yararlanarak disiplinlerarası alanlarda bilim insanı gibi araştırma ve merak dürtüleri ile hareket ettikleri söylenebilir.

¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=4aMytkAuZoU>

¹⁵ <http://www.sanatatak.com/view/refik-anadolun-arsiv-ruyasi>

¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=4aMytkAuZoU>

¹⁷ <http://www.soban-art.com/definitions.asp>

4. Sonuç ve Tartışma

Geçmişten günümüze gerçekleşen kültürel dönüşümler ve teknolojik gelişmeler paralelliğinde ortaya çıkan yeni yapılanma insanların sanatı, bilimi ve teknolojiyi bir arada düşünmelerini gerekli kılmaktadır. Bugünün yeni medya teknolojilerinin kullanıldığı sanatsal üretimlerini geleneksel sanat üretim yöntemleri ile kıyaslamak tanımlamak veya değerlendirmek mümkün görünmemektedir. Yapay zekânın kullanıldığı sanat üretimleri de bilgisayar teknolojilerinin gelişmesiyle ortaya çıkan ve sanatçılara yeni açılımlar sunan bir alan olarak değerlendirilmektedir.

Yapay zekâlar bilinç olgusundan uzak yazılımdan oluşan, insan beyninin çalışma prensibinin taklidine dayansa da biyolojik olmayan sistematik bir dille işleyen farklı alan uzmanlarının birlikte ürettiği koda dayalı dijital teknolojilerdir. Yapay zekâ çalışmaları bilim insanlarının, beyinin çalışma mekanizmasını çözümleyebildiği ve yazılım diline bilgisayarlar aracılığıyla uyarlayabildiği ölçüde gelişmektedir. Hıza, belleğe dayalı yarışmalarda insandan daha üstün başarılar gösteren yapay zekânın sanatsal anlamda üretim pratiklerinin "Beethoven ile EMI yapay zekâ uygulaması, Aşık Veyssel ile Deniz Yılmaz adlı şair yapay zekâsı birlikte düşünüldüğünde", insan ile kıyaslanamaz ölçüde ve yapıda olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. İnsana özgü olan bilinç doğadaki fizik yasalarından, diğer canlılardaki içgüdüden, yapay zekâ yazılımlarındaki veri analizlerinden çok daha üstün bir olgudur.

İnsanın ürettiği teknolojiler aslında insanın kendi performans limitini aklı sayesinde aşma çabasıyla alakalıdır. Akılda tutma ve hesaplama düzeyinden daha üstün belleğe ve hıza sahip bilgisayar üretme durumunu, görme mesafesi sınırlı olan insanın aklı sayesinde bu mesafeyi dürbün üretip kullanılarak artırmasına benzetebiliriz. Sanatçılarında yapay zekânın önceden tahmin edilemeyen üretim varyasyonlarına merakını ve bunları değerlendirmesini, bilim insanının daha uzağı görme çabasıyla dürbün üretip çevreyi gözlemeleme deneyimine benzetilebilir. Çünkü sanatçı içinde bilim insanı içinde vazgeçilmez olan gelişimdir.

Üretilen her teknolojik yenilik gibi yapay zekâ teknolojileri de, günlük yaşamda yeni kullanım alanları oluşturmuştur. Eğitim, sağlık, ulaşım, hukuki, askeri ve daha bir çok alanda yapay zekâ uygulamaları görülmektedir. Sürücüsüz araçlar, hastaların kendi sağlıklarını yönetmesine olanak tanıyan yapay zekâ temelli sağlık uygulamaları, hasta bakımına yardımcı olacak otomatik cihazlar, güvenlik alanında dünyanın ilk yapay zekâ polisi, hukuk alanında kullanılan ve çalıştığı şirkette diğer çalışanlarla uyum içinde olan dünyanın ilk yapay zekâ avukatı gibi gelişmeler her geçen gün atmakta ve yeni örneklerle karşılaşılmaktadır. Hayatımızı çevreleyen bu gelişmeler

sanatı da aynı paralellikte değişime uğratmış, yeni sanatsal ifadelerin doğmasına zemin hazırlamıştır. Değişen sanat için yapılan tüm vurgular aynı zamanda sanatçının değişimine de işaret etmektedir.

Yapay zekâ teknolojilerinin gelişmesi ve yaşamımızda yer edinmesiyle birlikte sanatçılar bu teknolojileri sanatsal üretim sürecinde kullanmaya başlamıştır. Kontrol sistemlerini çalışmalarında kullanan sanatçıların, algılabilen, ölçebilen ve karar verebilen, bu karar doğrultusunda hareket edebilen mekanizmalar geliştirdiği, resim yapmak yerine resim yapan robotik çalışmalar ve yazılımlar ürettiği görülmektedir. Sanatçılar, çalışmalarını üretirken robotik ve genetik bilimcilerden, mühendislerden, veri bilimcilerden ve yazılım uzmanlarından destek almaktadır. Makine öğrenmesi ve derin öğrenme teknolojilerini bünyesinde barındıran yapay zekâ sistemleri, sanatçıların kullandıkları donanımlarla iletişim kurmalarına imkan sağlamıştır. Başlangıçta üretim sürecinde sanatçıyla beraber hareket ederken zamanla algoritmasını geliştirmekte belli bir aşamadan sonra sanatçıdan bağımsız olarak hareket ettiği görülmektedir. Yani makine öğrenmesi ve derin öğrenme algoritmalarının kullanıldığı sanat çalışmalarında sanatçının elde etmek istediği planladığı sanatsal süreç değişikliğe uğramakta, sanatçının öngöremediği sonuçlar ortaya çıkmaktadır.

İnsana özgü arayışların hiçbir zaman değişmeyeceği, teknolojik gelişmeler paralelliğinde, gelecekte de insan algısında, toplum yapısında, yaşam pratiğinde birçok değişimlerin yaşanacağı söylenebilir. Bilimsel, teknolojik ve kültürel dönüşümlerin beraberinde getirdiği ortam düşünüldüğünde insanın etkilendiği her şeyden etkilenen sanatın da insanın yeni sorgulamalarıyla şekillenerek, kültürel gelişmeleri bünyesinde barındırarak, mevcut kavramları dönüşüme uğratacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Aksu, H. (2018). *Dijital Dönüşüm Yolculuk Rehberi*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Canan, S. ve Acungil, M. (2018). *Dijital Gelecekte İnsan Kalmak*. İstanbul: Nefes Yayıncılık.
- Chen, Y., Argentinin E. ve Weber G. (2016). "IBM Watson: How Cognitive Computing can be Applied to Big Data Challenges in Life Sciences Research", *Clinical Therapeutics*, 38(4), 688-701.
- Cope, D. (1992). "Computer Modeling of Musical Intelligence in EMI", *Computer Music Journal*, 16(2), 69-83.
- Eberl, U. (2019). *Akıllı Makineler Yapay Zekâ Hayatımızı Nasıl Değiştiriyor* (çev. L. Tayla) İstanbul: Paloma Yayınevi.
- Edmonds, E. (2018). "Algorithmic Art Machines", *Arts*, 7(3), 7.
- Gürel, M. (2017). *Dijital Kehanet*. İstanbul: Destek Yayınları.
- Koç, O. (2018). *Daha İyi Bir Dünya İçin Yapay Zekâ*. İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.
- Malina, R. F. (1991). *Aaron's Code: Meta-Art, Artificial Intelligence and the Work of Harold Cohen*. Pamela McCorduck (Editör). *Leonardo*, Cambridge: The MIT Press, 628-629
- Mesko, B. (2018). *Tıbbın Geleceğine Yolculuk*. İstanbul: Optimist Yayın Grubu.
- Öztuna, B. (2017). *Endüstri 4.0 ile Çalışma Yaşamının Geleceği*. Ankara: Gece Kitaplığı Yayınevi.
- Sağlamtimur Özel, Z. (2010). "Dijital sanat", *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.
- Say, C. (2019). *50 Soruda Yapay Zekâ*. İstanbul: Berdan Matbaası.
- Soddu, C. (2018). "AI Organic Complexity in Generative Art". Soddu, C., Colabella, E. (Ed.). XXI. *Generative Art Conference*, 68-79, Verona.
- Stone, P., Brooks, R., Brynjolfsson, E., Calo, R., Etzioni, O., Hager, G., Hirschberg, J., Kalyanakrishnan, S., Kamar, E., Kraus, S., Leyton-Brown, K., Parkes, D., Press, W., Saxenian, A., Shah, J., Tambe, M. ve Teller, A. (2016). "Artificial Intelligence and Life in 2030. One Hundred Year Study On Artificial Intelligence". Report of the 2015-2016 Study Panel, Stanford University.
- Tegmark, M. (2019). *Yaşam 3.0 Yapay Zekâ Çağında İnsan Olmak* (çev. E. C. Göksoy) İstanbul: Pegasus Yayınları.

Tempel, M. (2017). "Generative Art For All", *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 6(12), 14.

İnternet Kaynakları

- İnternet: Anadol, R. (Aralık, 2019). *Yapay Zekâyı Görsel Şölene Dönüştüren Sanatçı Refik Anadol: İlham Kaynağım Bilim ve Teknoloji*, Web: <https://www.youtube.com/watch?v=4aMytKAuZoU> adresinden 2 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Baraniuk, C. (June, 2017). *Artificially Intelligent Painters Invent New Styles Of Art*, Web: <https://www.newscientist.com/article/2139184-artificially-intelligent-painters-invent-new-styles-of-art/> adresinden 3 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Bildshahri, R. (June, 2019). *The Rise of Art and What It Means For Human*, Web: <https://singularityhub.com/2019/06/17/the-rise-of-ai-art-and-what-it-means-for-human-creativity/> adresinden 10 Ocak 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Chowdhury, I. (October, 2011). *Artificial Intelligence*, Web: <https://www.slideshare.net/IndranilChowdhury1/artificial-intelligence-9546586> adresinden 24 Şubat 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Demircan, K. (Aralık, 2019). *Yapay Zekâ İle İnsan Zekâsı Arasındaki 10 Fark Nedir?*, Web: <https://khosann.com/yapay-zekâ-ile-insan-zekâsı-arasındaki-10-fark-nedir/> adresinden 4 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Garcia, C. (April, 2015). *Algorithmic Music David Cope And EMI*, Web: <https://computerhistory.org/blog/algorithmic-music-david-cope-and-emi/> adresinden 3 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Gökçe, H. (Nisan, 2017). *Refik Anadol'un Arşiv Rüyası*, Web: <http://www.sanatatak.com/view/refik-anadolun-arsiv-ruyasi> adresinden 28 Şubat 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Göksel, C. (Mart, 2020). *Dünyanın İlk Yapay Zekâyâ Sahip Polisi Göreve Başladı*, Web: <https://www.technopat.net/2020/03/05/dunyanin-ilk-yapay-zekaya-sahip-polisi-goreve-basladi/> adresinden 5 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Güldalı, İ. (Yönetmen). (Mayıs, 2019). *Deniz Yılmaz ve Bager Akbay Yeryüzleri 7. Bölüm (Mini Belgesel)*, Web: https://www.youtube.com/watch?v=v9bXjzXd_uo adresinden 2 Mart 2020'de alınmıştır.
- İnternet: Oldwood, G. (July, 2015). *How To Generate Your Own Images With DeepDream, Google's New Open Source Tool For Visualizing Neural Networks*, Web: <https://www.download3k.com/articles/How-to-Generate-Your-Own-Images-with->

DeepDream-Google-s-New-Open-Source-Tool-for-Visualizing-Neural-Networks-01337 adresinden 4 Mart 2020'de alınmıştır.

İnternet: Soban, B. (April, 2006). Generative Art Description by Bogdan Soban, Web: <http://www.soban-art.com/definitions.asp> adresinden 1 Mart 2020'de alınmıştır.

İnternet: Wikipedia, (September, 2019). AARON, Web: <https://en.wikipedia.org/wiki/AARON> adresinden 2 Mart 2020'de alınmıştır.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: Garry Kasparov ve IBM'nin Deep Blue Adlı Süper Bilgisayarı, (1997).

Görsel 2: IBM'nin Süper Bilgisayarı Watson, Jeopardy Bilgi Yarışmasında, (2011). <http://inovasyon101.com/yapay-zekâ-watson-bilgi-yarismasinda-insan-sampiyonlari-nasil-yendi/> adresinden 20 Şubat 2020'de alınmıştır.

Görsel 3: Dünyanın İlk Yapay Zekâ Robotu ELLA, (2020). <https://www.technopat.net/2020/03/05/dunyanin-ilk-yapay-zekâya-sahip-polisi-goreve-basladi/> adresinden 5 Mart 2020'de alınmıştır.

Görsel 4: Harold Cohen'in Tasarladığı AARON'un Renklendirme Aşaması, (1995). <https://www.nytimes.com/slideshow/2016/05/09/obituaries/harold-cohens-assisted-artistry/s/20160509cohen-obit-slide-3VIK.html> adresinden 2 Mart 2020'de alınmıştır.

Görsel 5: AARON'un Cohen'den Bağımsız Olarak Renklendirdiği Çalışma, https://www.bbc.com/turkce/haberler/2015/09/150923_robotlar_sanat adresinden 2 Mart 2020'de alınmıştır.

Görsel 6: The Painting Fool Tarafından Simon Colton, <https://www.courrierinternational.com/article/2014/02/13/ce-logiciel-est-un-artiste> adresinden 2 Mart 2020'de alınmıştır.

Görsel 7: İlk Ultra Gerçekçi Robot Sanatçı AİDA, (2019). <https://singularityhub.com/2019/06/17/the-rise-of-ai-art-and-what-it-means-for-human-creativity/> adresinden 10 Ocak 2020'de alınmıştır.

Görsel 8: Yapay Zekâ Üretimi Resimler, (2017). <https://www.newscientist.com/article/2139184-artificially-intelligent-painters-invent-new-styles-of-art/> adresinden 3 Mart 2020'de alınmıştır.

Görsel 9: Robot Şair Deniz Yılmaz'ın İmza Günü, <https://sanatkaravani.com/robot-sair-deniz-yilmaz/> adresinden 2 Mart 2020'de alınmıştır.

Görsel 10: Derin Öğrenme Algoritması Deep Dream'in Ürettiği Resim, <https://deepdreamgenerator.com/> adresinden 4 Mart 2020'de alınmıştır.

Görsel 11: Arşiv Rüyası, (2017). <https://saltonline.org/tr/1627/arsiv-ruyasi> adresinden 3 Mart 2020'de alınmıştır.

Görsel 12: Machine Hallucination Sergisi, (2019). <https://www.rotka.org/refik-anadolun-new-yorktaki-ilk-buyuk-olcekli-kisisel-sergisi-duyuruldu-machine-hallucination/> adresinden 2 Mart 2020'de alınmıştır.

Kültürel Anlatılardan Amazon Kadınları Mitlerine: Hareketli Çizgi Roman Uygulamaları*

Öğr. Gör. Dr. Aylin Güngör
Prof. Şule Atılğan

Makale Geliş Tarihi: 30.09.2020
Yayına Kabul Tarihi: 28.11.2020

Özet

Bir birey olarak kadınlar, toplumda kendisini var etmeye çalışırken birçok olumlu ve olumsuz geleneksel yaklaşımla karşılaşmaktadırlar. Bu yaklaşımlar, geçmişten günümüze salt anlatı ve mitlerde yer alan "kadın kavramı" ile ilgilidir. Bedeniyle, düşüncesiyle, yaratılışıyla suçlu olarak dünyaya gelen kadınlar, geçmişte feminizm'e sığınarak çoğu problemini aşabiliyorken, bugün yeni medya mecralarında yalnızca bir hashtag açarak seslerinin her alanda duyulmasını sağlayabilmektedirler. Çoğu zaman kadına ya da kadınlık kavramına atfedilen değerler günlük yaşamda anne ve eş gibi sıfatlarla nitelendirilmesi gibi kadınların görsel bir imge olarak sadece belirli kalıplarla yansıtıldığı bir diğer alanda çizgi romanlardır. Dolayısıyla çizgi roman disiplini, kadın karakterlerin nesneleştirilerek birer popüler kültür ikonuna dönüşmesini sağlamaktadır. Bu çalışmada kültürel anlatılarda yer alan "Amazon Kadınları" mitine dayanarak yaratılan "Tomris: Düşler Krallığı Kadınları" adlı hareketli çizgi roman uygulaması Dördüncü Dalga Feminizm bağlamında ele alınmıştır. Bu kapsamda elde edilen veriler ve örnekler üzerinden Türkiye'de kadın çalışmaları ve çizgi roman alanında eksiklik ve önerilere değinilerek araştırma sonuçlandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dördüncü Dalga Feminizm, Amazon Kadını, Kültürel Anlatı, Hareketli Çizgi Roman, Mobil Uygulama

FROM CULTURAL NARRATIVES TO MYTHS OF AMAZON WOMEN: MOTION COMIC BOOK APPLICATIONS

Abstract

Women as an individual, encounter many positive and negative traditional approaches while trying to exist in societies. These approaches are related to the "concept of woman" which is only in narratives and myths from past to present. Whereas in the past, women who were born guilty with their bodies, thoughts and creations were able to overcome most of their problems by taking refuge in feminism, today they can make their voices heard in every field by opening only one hashtag in new media channels. Comics are another area in which women are reflected only with certain patterns as a visual image, such as characterizing the value attributed to women or the concept of femininity with adjectives such as mother and wife in daily life. Therefore, the discipline of comics enables female characters to become objects of popular culture by objectifying them. In this study, motion comic book application "Tomris: Women of the Kingdom of Dreams" created based on the myth of "Amazon Women" in cultural narratives is discussed in the context of Fourth Wave Feminism. In this context, data and samples obtained over Turkey in the field of women's studies and the lack of reference to the comics and research proposal has been finalized.

Keywords: Fourth Wave Feminism, Amazon Woman, Cultural Narrative, Motion Comic Book, Mobile Application

Öğr. Gör. Dr. Aylin Güngör, Giresun Üniversitesi Görele Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü, Giresun. e-posta: aylin.gungor@giresun.edu.tr ORCID: 0000-0001-8204-2092.
Prof. Şule Atılğan, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, Ankara. e-posta: natilgan@hacettepe.edu.tr ORCID: 0000-0002-7375-7480.

*Bu araştırma makalesi "Kültürel Anlatılarda Amazon Kadını: Hareketli Bir Çizgi Roman Uygulaması" adlı sanatta yeterlik tezinden türetilmiştir.

1. Giriş

Her toplumda kadın kavramına dayalı mit ve anlatılar farklılıklar içermektedir. Geçmişte kadınlar, bazen bir cadı olarak nitelendirilmiş, bazen de şehvetin ve günahların kapısını açan arzu nesnesi olarak belirtilmişlerdir. Walter Benjamin'in "kültüre tanıklık eden hiçbir şey yoktur ki, aynı zamanda barbarlığa tanıklık etmesin" (Sagaert, 2017: 58) sözündende anlaşıldığı üzere insan kültürünün yarattığı mitler sayesinde kadının ontolojik yapısı her daim ötekileştirilmiştir. Bu ötekileştirme patriarkal toplumlarda "analık, eş, doğurganlık" gibi tanımlamalarla yapılırken, bugünün modern toplumlarında ise kadının "iş hayatı, ekonomik bağımsızlığı, statü sahibi olması" gibi durumlar geleneksel yaklaşımı benimseyen bazı kesimlerce kadınların belli sınırlamalarla karşılaşmasını sağlamaktadır. Bu sınırlamaların ortadan kalkmasını sağlayan ise; 18. yüzyıldan günümüze kadın özgürlüğü hareketinin öncüsü feminizmden başkası değildir. Modern teorilere bakılarak Feminizm bugün çoğu kişi tarafından desteklendiği gibi, hor görülen bir alan olarak ifade edildiği açıktır. Hatta feminist olduğunu saklayan, bilmeyen, utanan ve feminizmi sadece kadın uydurması olarak gösteren kişiler de mevcuttur. Bu bağlamda "Feminist kimdir?" diye bir sorgulama yapıldığında ister erkek olsun ister kadın, ayırım gözetmeksizin kişiler arasında adaleti ve eşitliği sağlayan kişi olarak tarif edilmektedir (Bennett, 2018: 14). Bu söylemden de anlaşılacağı üzere feminizmin sadece kadınlara ait bir olgu olduğu ifadesi yıkılmıştır. Ayrıca Feminizmin bir kitap bilgisi ya da okula gidildiğinde öğrenilen bir teori olmadığı üzerine de Sara Ahmed farklı açıklamalarda bulunmuştur: "Feminist teorinin, evde yapılan bir şey olduğu ya da toplumun en küçük yapı taşı aile de başlayan bir ev ödevi" olduğunu söylemiştir (Ahmed, 2018: 20). Bu görüşle birlikte sokaktaki kadından önce evlerdeki kadınlara ve kız çocuklarına nasıl davranıldığı sorusu çok geniş bir sosyolojik incelemeyi gerektirmektedir. Öte taraftan feminizm her çağda farklı hareketlerle adlandırılarak ve "dalga" metaforu üzerinden açıklanmıştır. Özellikle Dünyada yeni medya mecralarının ve teknoloji alanlarının gelişmesiyle birlikte kadınların kendilerini ifade etme biçimleri değişerek "Dördüncü Dalga Feminizm" hareketinin yaygınlaştığı görülmektedir. Dolayısıyla kadınlar, geçmişte seslerini duyurabilmek için sokakta eylem yaparak ya da kuruluş ve dernekler aracılığıyla belli başlı kitlelere seslerini duyurabiliyorken, günümüzde ise yeni medya çatısı altında gelişen sosyal medya ortamları aracılığıyla sadece evinden bir hashtag açarak dünyanın bir ucundaki diğer bir kişiye ulaşabilmektedirler. Özellikle 2005 ve 2008 yıllarında ortaya çıkmaya başlayan Dördüncü Dalga Feminizm Hareketi; Facebook, YouTube, Instagram, Tumblr ve feminist bloglarla gençler arasında yayılarak sosyal medya mecralarından toplumsal eşitsizliğe karşı koymaktadır. Başlangıçta çoğu akademisyenin kabul

etmediği bu hareket daha sonra internetin gücü ile sosyal adalete ve sivil haklara odaklanarak Jennifer Baumgardner, Pythia Peay, Cochrane gibi gazeteci, feminist ve yazarlar tarafından ortaya atılmıştır. Nitekim Jennifer Baumgardner; internet aygıtlarının kadınlara, kuvvetli ve etkili bir hareket oluşturmasına izin vererek Dördüncü Dalga Feminizmin teknoloji ile tanımlandığını ileri sürmüştür (Baumgardner, 2011). Popüler bir kadın hareketi olarak Dördüncü Dalga Feminizm'de görülen yeni medyasal ve teknolojik gelişmeler günümüzde çizgi roman disiplininde de yaşanmaktadır. Geçmişte yalnızca basılı mecralardan okunabilen çizgi romanlar, yeni medya alanlarının artmasıyla birlikte tablet ve cep telefonu gibi platformlardan da okunabilmektedir. Hatta bu durum daha da ilerleyerek çizgi romanların tıpkı bir animasyon gibi hareketli bir şekilde izlenebilmesini sağlamıştır. Böylece literatürde "motion comics" olarak ifade edilen hareketli çizgi romanlar, daha çok okura ve hedef kitleye ulaşarak çizgi romanların erkek işi olduğu algısının da yok edilmesini sağlamıştır. Hareketli çizgi romanlar, kısıtlı bir animasyon ile hareketli bir kitabın bir bütünü gibidir, animasyonla karıştırılmamalıdır. "Çizgi roman ile çizgi film arasında işte tam bu noktada net bir ayırım vardır. Her ikisi de çizgi sözcüğünü içerdiği için aynı oldukları düşünülürse, bu çarpık bakış açısı ile fotoğraf ve sinemanın da aynı şey olduğu düşünülebilir" (Samancı, 2004: xxii). Bu nedenle hareketli çizgi romanlar kısıtlı ve basit animasyonu içerirken, çizgi romanlar fotoğraf ya da film karesi gibi sabit resimlenmiş panelleri içerir.

Şüphesiz son birkaç yıldır çizgi romanlarda yaratılan kadın karakterlerin hem cinsiyet olarak kadının temsili hem de görsel ifadesinin alışlagelmiş kalıplar dışına çıkartılmasında Dördüncü Dalga Feminizmin de payı büyüktür. Çünkü geçmişte çoğu çizgi romanda yer alan kadın karakterler, örneğin; "Amazon Kadınları", erkek gözü ile resmedilen seksi ve güzel kadınlar ya da süper kahramanlar olarak pazarda yer bulmuştur. Bu durumun kadının ya da kadınlık kavramının kültürel anlatılarda geçen bereket tanrıçası kütünden tutunda, kadınların cadı olduğunu iddia eden mitlere dayandığı anlayışla arasında hiç bir fark yoktur. Çünkü kadınlar, her zaman erkek aklında gösterilmek istendiği gibi şekillendirilmişlerdir. Fakat Dördüncü Dalga Feminizm ile birlikte yaratılan kadın karakterler salt seksi, güzel, prenses, süper kahraman rolünde değil, ne istediğini bilen ve cinsiyet karmaşası yaşamayan güçlü rollerde gösterilmektedirler. Artık Disney Animasyonlarında dâhi prenseslerin ancak bir prensle evlendiğinde mutlu olabilecekleri hülyası yerine 2011 yılından itibaren Dördüncü Dalga Feminizminde etkisiyle ataerkil klişelerden uzak, kendi seçimleriyle hayatlarına yön veren karakterlere rastlandığı görülmektedir (Parks, 2014). İşte tüm bu bilgilerden yola çıkarak bu araştırmada öncelikle Dördüncü Dalga Feminizm ve kadının medyalaşması süreci anlatılmaya çalışılacak-

tır. Daha sonra ise; Kültürel Anlatılarda yaratılan Amazon Kadın Mitine bağlı olarak Türk Mitolojisindeki kadın tipleri ve hareketli çizgi romanlar ele alınacaktır. Elde edilen veriler sonucunda araştırma farklı disiplinlerin bütünsel bir yaklaşım üzerinden değerlendirilmesiyle eleştiri ve önerilerle sonuçlandırılacaktır.

2.Yükselen Dördüncü Dalga Feminizm ve Kadının Medyalaşması

Feminizmin en güncel dalgalarından biri olan Dördüncü Dalga, kadınların yeni medya ortamlarında teknolojiyi en iyi şekilde kullanarak kendileri ifade etmelerini desteklemektedir. Bunu yaparken aktivist bir yaklaşım sergileyen kadınlar, uğradıkları her türlü cinsel taciz, psikolojik şiddet, internet terörü, saldırı, sözlü ithamlara karşı dördüncü dalga'nında etkisiyle medya unsurlarını kullanmaktadırlar. Kadının özgürlük ve hak talebi yolunda kuruluş hareketiyle başlayan süreci, sokaklardan ve eylemlerden sonra çağın koşulları gereği çoklu medya mecralarına taşınmıştır. Böylece kadınların medyalaşma süreci kendiliğinden başlamıştır. Daha çok Amerika merkezli iddaalarla ortaya atılan Dördüncü Dalga Feminizm, bugün tüm dünya kadınlarını etkisi altına almaktadır. Bu nedenle araştırmanın başlıklarından birinin oluşturduğu bölümde Dördüncü Dalga'nın nasıl ortaya çıktığı, diğer dalgalar dışında kendi içerisinde karşılaştığı problemler, kadınlar üzerindeki etkisi anlatılmaya çalışılmıştır. "Günümüzdeki feminist bilginleri, gazeteciler ve aktivistler feminizmin dördüncü dalgasının tekrarına ulaştığını kabul etmiştir" (Chamberlain, 2017: 1). Özellikle Türkiye'de akademik alanda yeni yeni ismi duyulmaya başlanan Dördüncü Dalga Feminizmi'nin, çağdaş popüler kültür olgusu olarak tüm dünyada kadınlar üzerinde etkisi hissedilmektedir. Diğer feminist dalgalar incelendiğinde, başlangıçta kadınların bir grup olarak kişisel hakları için savaştıkları görülürken, Dördüncü Dalga Feminizm'de ise kadınların bireysel olarak hareket ettiği görülmekte ve problemlerini çözerken bir araya gelip aktivist bir yaklaşım sergilemektedirler. Aslında kadınların bugün bu kadar bireyselleşebilmelerindeki en büyük etki, çağın getirdiği teknolojik koşullar ile birlikte dijital dünyanın hızla gelişmesidir. Çünkü; internet kullanımıyla toplumdaki bir birey olarak kadının kendini ifade etme biçimi ve ortamı değişmiştir. Böylece kadınların internet kültürünün devamı olan sosyal medya ortamları aracılığıyla kısa sürede hemcinslerine ulaşabilmesi ve örgütlenebilmeleri kolaylaşmıştır.

Son yıllarda etkisini daha çok belli eden Dördüncü Dalga Feminizmi'nin, başlangıç noktası ABD'dir ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak ve sosyal medya'nın evrenselleşmesi ile birlikte günümüzde tüm dünya kadınları üzerinde etkisi gözlemlenebilmektedir. Bu yüzden Gazeteci Pythia Peay, 2005'in başlarında, "sosyal adalet ve medeni haklara odaklanan dördüncü

bir dalga'nın varlığını savunmuştur" (Pythia, 2005: 59). Dördüncü Dalga'nın savunucularından olan Jennifer Baumgardner ise, 2011 yılında yayınladığı bir kitabında Dördüncü Dalga'nın başlangıcını 2008 yılına kadar dayandırmıştır. Ve kitapta uzun süredir devam eden bir hareketin yeni bir aşamasını oluşturacak kadar önemli bir hedef ve düşünce sistemi olmasına rağmen, cevabın oldukça basit olduğunu öne sürmüştür. Baumgardner'a göre: "Kişisel olarak, ben Dördüncü Dalga'nın var olduğuna inanıyorum, çünkü var olmakta... Dördüncü Dalga'nın önemli olduğuna inanıyorum çünkü benim neslimin ne kadar emin olduğunu hatırlıyorum" diyerek dördüncü dalga'nın varlığını kesin olarak ortaya koymuştur (Baumgardner, 2011: 182). Ayrıca sosyal medya'nın ve Dördüncü Dalga'nın yayılmasının, siyaseti ve feminizmi değiştirdiğini de ifade etmiştir. Örneğin, geçmiş yıllarda siyaset liderleri gazete vb. kitle iletişim araçları aracılığıyla halk ile bilgi paylaşımı yaparken, bugün anlık olarak fikirlerini twitter, facebook gibi sosyal medya hesaplarından paylaşabilmektedir. Yine kadınlar, Türkiye'de 2013 yılında Sema Gür tarafından düzenlenen "süslü kadınlar bisiklet turu"nu Facebook üzerinden duyurarak sosyal medya aracılığıyla etkinliği hayata geçirmişlerdir (Görsel 1).



Görsel 1. Süslü kadınlar bisiklet turu etkinliği sosyal medyadan duyurularak gerçek bir faaliyete dönüştürülmüştür. Marmaris. 2018

Kuşkusuz sosyal medya mecraları bugün eğlence faktörünün yanı sıra, şiddete maruz kalan, cinayete kurban giden kadınlar için kampanyaların yaratıldığı, seslerini duyurabildikleri ve örgütlenebildikleri bir iletişim kanalı hâline de gelmiştir. Artık siyaset ve feminizm sokaklardan sanal bir

ortama taşınmıştır. Bu nedenle, son yıllarda kadınların politik niyetler için interneti ve sosyal medya mecralarını değerlendirmesi üstüne çok çeşitli incelemeler bulunmaktadır. İnternete dayalı politik aktivizmde kadın ve erkek arasında hep varolan toplumsal cinsiyet ayrımı hakkında araştırmalar yapıldığı gibi kadınların feminizmle ilgili bilgileri öğrenmek ve yaymak için de çalışmalar mevcuttur (Aktaran: Kaya, 2018: 565). Bu çalışmaların içinde siyaseti barındırması elbetteki tüm dalgaların gelişimiyle ve birbirini etkilemesi ile gerçekleşmiştir. Örneğin, günümüzde Dördüncü Dalga'nın savunduğu bazı görüşler, Birinci Dalga'nında içinde yer alan konuları da kapsayarak bütün dalgaların birbiriyle olan ilişkisi de devam etmektedir. Bu bağlamda yeni kuşak feminist hareketi olan Dördüncü Dalga Feminizminin tarihsel gelişimi içinde, diğer dalgalardan da etkilenecek kendi içerisinde "Online Feminizm, Hashtag Feminizm, Slaktivizm" gibi aktivist başka feminizm çeşitlerinin bulunması dalgalar arası bağlantıların olduğunun bir göstergesidir. Bu görüşten yola çıkarak ABD'li yazar Jessica Valenti, 2004 yılında *feministing.com* adlı blogunu kurarak yeni bir dalga olarak Dördüncü Feminizm hareketinin, aktivistlerin birbirleriyle çevrimiçi olarak kolayca iletişim kurmalarını sağladığını ve bu dalganın birçok olgunun ve hareketin bir bütünü olduğunu ifade etmiştir 1992 yılında Rebecca Walker tarafından duyurulan Üçüncü Dalga Feminizmden bu yana, hem teknolojik gelişmelerin çeşitlenmesi hem de kadınların feminist meselelerini mekâna ve zamana bağlı kalmadan çözüme kavuşturabilmesi açısından Dördüncü Dalga Feminizm farkını ortaya koymaktadır (Cochrane, 2013: 41). The Guardian gazetecisi Cochrane, Dördüncü Dalga'nın ortaya çıkışını ve aktivizmin neden bu kadar yükseldiğine dair çalışmalarının bulunduğu "Tüm Asi Kadınlar: Dördüncü Dalganın Yükselişi" adlı kitabını 2013'te yayımlamıştır. Dördüncü Dalganın merkeze alındığı kitapta; tecavüz kültürü, çevrimiçi feminizm, mizah, kesişim ve kapsama gibi konular dört başlık çerçevesinde işlenmiştir. Böylece Cochrane, bireysel olarak toplumda var olan kişilerin yaşadıkları sorunları ele alarak feminizmde yaşanan kişisel tecrübeleri İngiliz aktivizmine yoğunlaşarak bu kitapta anlatmıştır. Bu kadınları, Dördüncü Dalga'nın yapı taşı olarak sunmazken, onların aktivizme yönelen kişiler olarak belirtilmesi dalganın öneminin ortaya çıkmasını sağlamaktadır (Chamberlain, 2017: 2).

Nitekim tüm bunların yaşanmasında ve aktivizmin gelişmesinde, dijital kültürün ve internetin etkilerinin olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Günümüzde sosyal medya ortamlarının insanların hayatlarına girmesiyle birlikte, bilgi praksi ve ulaşılabilirliği başka bir boyut kazanmıştır. Estetik ve güzelliğe düşkün bir varlık olan kadın için, bu teknolojiler bir araç hâlini almıştır. Böylece internet, kadınlar ve feminist aktivistler için yaşadıkları sorunları dile getirebildikleri bir mecra olmuştur. Ealasaid Munro, 2013 yılında yayın-

ladığı ve eleştirmenlerin çoğunun internetin kendisinin Üçüncü Dalgadan Dördüncü Dalgaya geçişi sağladığını söylediği "Feminism: A Fourth Wave" adlı makalesinde, "internetin bir çıkış kültürü yaratarak cinsiyetçiliğe ve kadın düşmanlığına karşı tek kesin şey" olduğunu vurgulamıştır (Munro, 2013: 23). Dolayısıyla bilgisayarlar ve akıllı telefonlar aracılığıyla günümüzde milyonlarca kişi interneti kullanarak ortak mülk hâline getirmiştir. "Dijital devrim" her gün o kadar çok yol katetmektedir ki toplum yapısı da buna bağlı olarak değişmektedir. İster kadın olsun ister erkek, sosyal medya kullanıcıları olarak bu platformda bir şekilde yer almaktadır. Tıpkı bireylerin bir toplumda yer alması gibi sosyal medyada internet ağı üzerinde kurulan bir topluluk olarak insanların hayatlarında bulunmaktadır. Dijital medya, mobil cihazlardan oyun konsollarına, bilgisayarlardan iPad'lere gündelik yaşama maddi olarak ulaşmaktadır. Bu yaşanan dijital gelişmeler bir anlamda Dördüncü Dalga Feminizmine, teknolojiye bağlı olarak bir eleştiri de getirmektedir. Ragan Rök Jons'un *Bluestocking* dergisinde yazdığı "Feminizmin Dördüncü Dalgası Dijital mi?" adlı makalesinde de belirttiği gibi, "dördüncü dalga'nın karşı karşıya kalacağı en önemli sorun dijital medya cihazlarının orantısız erişimi ve sahiplenilmesi olacaktır" demiştir (Jons, 2016). Çünkü; Dördüncü Dalga Feminizmindeki bu teknolojik gelişmelerin herkesi kapsaması ile birlikte, hangi problemin daha önemli olduğu ya da bilginin doğru bir şekilde doğru kişiye ulaşmasında bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Ya da problem yaşayan bir kadının sosyal medyayı kullanarak sesini duyurmaya çalışması bazen bilinçsiz kişilerce alay konusu olarak ifade edilmiştir. Teknolojik yönüyle tanımlanan Dördüncü Dalga Feminizmi, özellikle Facebook, Twitter, Instagram, Tumblr, *Feministing.com* gibi blogların ve sosyal medya mecralarının kullanımı ile kadınların seslerini duyurabildikleri ortamlar olduğu için teknolojiyle karakterize edilmektedir. Erkeklerle oranla kadınların yeni medya mecralarında daha fazla zaman geçirmesi Dördüncü Dalga Feminizmi nasıl etkilediği üzerine bir tartışma konusu hâlini almıştır. Kadınların sosyal medyada aktif bir kullanıcı olması, Dördüncü Dalga Feminizmi açısından onların kendilerini daha kolay ifade edebilmelerine, özgürleşebilmelerine ve yaşam koşullarını kaliteli bir konuma yükseltmelerini sağlamaktadır. Dördüncü Dalga Feminizmin interneti etkili bir alan olarak kullandığı sosyal medya mecralarında yeni nesillerle iletişim sağlama ve tecrübe transferi bağlamında da bugünün 16-35 yaş arası kadınlarına örnek teşkil etmektedir. Ayrıca farklı dinsel, sınıfsal ve etnik kökenden olan kadınların seslerini duyurmasına da olanak sağlayan sosyal medya, İkinci Dalga Feminizmde görülen "kız kardeşlik" olgusunun bir başka versiyonunu, Dördüncü Dalga Feminizmde "dijital kardeşlik" olarak tekrar açığa çıkarmaktadır. Sonuç olarak "Dijital ağlar, feminist grupların ve kadınların desteğe yöneldiği "dijital kardeşlik" olarak [nitelendirilen],

bu tür kültürel formların inşasına katkıda bulunur" (Fotopoulou, 2014: 9). Böylece dünya çapında tüm kadınlar birleşerek yaşadıkları sorunları "ortak bir problem" gibi kabul edip sosyal medya gibi mecralardan seslerini duyurmaktadır.

3. Kültürel Anlatılarda Amazon Kadını Miti

Kadın konusu her zaman evrensel değerler içindeki yerini almış ve ancak erkeklerden sonra gelen ikincil bir hiyerarşide kendine sıra bulabilmiştir. Dolayısıyla kadının, tarih objesi olarak söz hakkı erkeklerden sonra sıralandığı için toplumların yapısında da çoğunlukla erkek egemen bir kültür ön plana çıkmaktadır. Betty Friedan, bu durumu "adı konmayan sorun" olarak ifade etmiştir (Langton, 2000: 132). Oysa, kadının toplum içindeki konumunun değiştiği her kültüre ait mitler, destanlar, efsaneler bulunmaktadır. "Ortak kültürel mirasın ürünü olan mitler, ortaya çıktıkları ulusun özelliklerini içinde toplayarak dünyada gerçekleşen olguları kendilerine özgü bir biçimde yorumlarlar" (Gültepe, 2017a: 11). Aslında Türk kültüründe de kadının yeri İslamiyetteki gibi ataerkil bir yapıda değil, kadının idaresindedir. Genellikle Türk devletlerinde kadınlar, tarih boyunca sosyal hayatta güçlü ve yetenekli olarak önemli roller üstlenmişlerdir. Bu kadınlar, çoğu zaman "Alp kadın, Yiğit kadın" hatta bugün hâlâ varlıkları üzerinde soru işaretleri barındıran savaşçı kadın olan "Amazonlar" olarak ifade edilmişlerdir. Yunanlıların çok eski tarihlerinde Amazonlar için, erkekleri kullanarak acı çektiren körpe, etkiliyici erden kız ve kadınlar olarak ifade etmişlerdir. "Günlük hayatta ve olumlu koşullarda sanki bir nazlı genç kıza dönüşen bu kadınlar, kavga ve harp gibi olumsuz şartlarda ise düşmanlarını merhametsizce mahvetmektedirler" (Gültepe, 2017b: 39). Amazon kadınları miti, çoğu kültürde bulunmakla beraber tarihin her döneminde tartışma konusu olmuştur. "Tarihte uzun yıllarca Amazonlar hakkında söylentiler hariç yazılı bir kaynak olmamasından dolayı bir inak ya da sav olarak varsayılmıştır" (Gültepe, 2017b: 45). Bazı kaynaklarda amazonlarla ilgili bilgilerin sansürlendiği üzerinde de durulmaktadır. "Bu tarihin en önemli sansürüydü. Bir dönem kadınlar erkeklere üstünlük sağlamış, şehirler kurmuş, geniş topraklara hükmetmişlerdi. Bunun bilinmemesi ya da çarpıtılması gerekiyordu" (Karacalar, 2010: 15). Daha sonra ise Anadolu'da kadınlık bilincinin, dişi bilgeliliğinin ve bereket tanrıçası kültünün gelişmesi sonucunda yeni bir anaerkil kavim olan Amazonlar ortaya çıkmıştır. Fakat anaerkilliklerinin yanında savaşçı özellikleri olan bu kadınlar, mitolojiye göre savaşçılıklarının; Harmonia ve Ares adlı uyum perisi ve savaş tanrısının kız evlatları olmalarından dolayı olduğu ifade edilmiştir. "Amazonların tarihi geçmişi ise; İsa'dan önce 12. yüzyıl ile 20. yüzyıl arasında yaşadıkları düşünülmektedir" (Kabağağaçlı, 2003: 20). Bu yüzden Amazonlar hakkındaki bilgiler,

ilk olarak antik dönem metinlerinde ve sanat eserlerinde görülmektedir. Amazon kadınlarının bir kraliçenin yönetiminde kendi uyguladıkları kanunları, gıda ve yurtları vardır. "Efsane ve mitlere dayanan söylencelerde Amazonların ülkesinin tam yeri belli olmamakla birlikte farklı yörelere ait adlar geçmektedir. Bu yöreler arasında Trakya, Skitya, Kafkas Dağları günümüzdeki Türkiye ve Libya toprakları belirtilmiştir" (Sears, 2018: 168). "Fakat literatüre dayanan bilgilerde en çok; "Amisos" olarak nitelendirilen günümüzde de Samsun'da bulunan Terme (Themiskyra) şehridir" (Stone, 2000: 35).

Amazon isminin kökeniyle de ilgili çeşitli savlar vardır. Bazı dil bilimciler "Anadolu'da bulunan çok kadim bir dili kullanmakta olan Amazonların "A", "Yok" anlamında olumsuz ek olarak ve "mazon=göğüs"; (yunan etimolojisinde de) "göğüssüz", "göğsünü kesmiş" kişi anlamında kullanılmaktadır" (Pekyürek, 2011: 9). Fakat bazı ilk çağ sanatçılarının resim ve heykellerinde Amazonların göğüslerinin kesilmemiş olarak tasvir edilmesi bu iddaların üzerinde şüphe oluşturmuştur. Öte yandan Amazon kadınlarında, "sağ meme kadının ok atmasını engelleyebileceği için kızlar kısarak sütüyle beslenerek memelerinin gelişmesi önlenirdi. Diğer söylenceler ise kızların sağ göğüslerini kestiklerini ya da dağladıklarını ileri sürmüştür" (Sears, 2018: 169) (Görsel 2).



Görsel 2. Mozaiklerden oluşturulmuş bir amazon kadınının sağ memesi kapalıdır.

Nitekim Antik dönem sanatı boyunca Amazon kadınlarının, Grek savaşçı tipi ve Doğu savaşçı tipi (İskit, Pers, Anadolu) olarak iki farklı tipte resmedildiği görülmektedir. Grek savaşçı tipindeki Amazonlar, kısa khiton giyimli, zırhlı miğferli, kalkanlı olarak betimlenmiştir. Bu tipteki Amazon figürleri M.Ö. 7. ve 6. yüzyıl siyah ve kırmızı figür vazo resimlerinde karşımıza

çıkılmaktadır. Doğu tipindeki Amazon kadınları ise Trakya savaşçılarınin deltaları, "İskit savaşçılarınin temiren zemberek, ve sivri uçlu şapkalari, Pers savaşçılarınin farklı dokularda işlemeli pantolonları ve Anadoludan gelen savaşçıların "labrysleri" (çift başlı balta) ile gösterilmiştir" (Eraslan, 2014: 67). Günümüze kadar dünyanın birçok yerinde Amazonların varlıkları ortaya çıkmıştır. Örneğin; Libya amazonları, Anadolu amazonları... Bu bağlamda amazonları bir zaman dilimi ya da bir mekanla sınırlamak doğru olmayacaktır. Ayrıca Anadolu'da asırlarca, matriarkal bir grup düzeni içinde var olunmuş ve bu sistemin sembolüne dönüşen Ana Tanrıça'ya çeşitli toplumlar değişik adlarla tapınmıştır. Yine bu toplumlar Ana Tanrıça Kibele'yi birden fazla göğüsle ya da göğüsleri büyük bir şekilde bereketi simgelemek için çeşitli heykelerde göstermişlerdir. Yine Anadolu'da Kybele, Artemis, Demeter vb, gibi inanışlar amazonların ana tanrıça inanışına bağlı olarak gelişmiştir. Ay tanrısı, ilk dönemlerde "Kibele" adıyla isimlendirilmiştir. Daha sonra, bu kelime "Artemise" e dönüşmüştür. Amazonların Ana tanrıça inancından dolayı dünyanın yedi harikasından biri olan Efes'deki Artemis tapınağını inşaa ettikleri ve orada rahibelik yaptıkları söylenceler arasında bahsedilmektedir. "Amazonlar doğal olarak bu sistemin izleridir. Ataerkil yönleri olan Grek mitolojisine bu kadar tesir etmeleri de bu sebebe dayanmaktadır" (Erhat, 2018: 32). Zaten Anadolu kökenli Ana Tanrıça bakire değildir; doğurgan olarak nitelendirilmiştir. Yunan kökenli Tanrıça Artemis ise bakire olarak kabul edilmiştir. "Tüm bu çalışmalarda Amazon kelimesinin hangi lisana ait olduğu ve anlamsal olarak köklerinin ne ifade ettiği hâlâ tespit edilememiştir" (Kabağağaçlı, 2003: 20). Çoğu kaynakta Amazonların, erkekleri ya köle olarak ya da soylarını sürdürmek için kullandıkları da iddialar arasındadır (Görsel 3).



Görsel 3. Aylin Güngör. Köle Erkekler, 2020, Samsun Amazon Köyü.

Tüm bu bilgilerden yola çıkarak Amazon miti, aslında hikâyelerden gerçek hayata dönüşmüştür. Bunun en büyük kanıtı da mitolojinin tozlu sayfalarında yer alan tarihtir. Mitsel imgelerin, insanların, çocukların ve gençlerin anlayabileceği şekilde anlatılması onların kendi kültürlerini daha iyi tanımlarına ve geçmişte insanların ne gibi mücadeleler verdiğine tanık olmalarını sağlamaktadır. Günümüzde Amazonların birçok mite bağlı hikâyelerinin olduğu bilinen bir gerçektir. Amazonlarla ilgili en önemli mitolojik hikâyeler ise Altın Post ve Altın Kemer ve Truva savaşında geçmektedir. Genelde Karadeniz bölgesinde geçen hikâyelerden dolayı Giresun Belediyesi tarafından Giresun Adasına turizmin canlanması ve Amazon kadınları mitosunun doğru öğretilmesi için günlük gemi turları yapılmaktadır. Böylece yerli kültür ve varlıklarına sahip çıkılarak Amazon Kadınlarının tanıtımları doğru bir şekilde yapılmaktadır (Görsel 4).



Görsel 4. Giresun Adasında Canlandırılan Amazon kadınları ve Argonatlar.

4. Hareketli Çizgi Roman Üzerine

Gelişen yeni medya teknolojileri ile birlikte; geçmişte basılı bir ürün olarak satılan çizgi romanlar, günümüzde internetten, tablettten, cep telefonlarından okunabilen hareketli bir animasyon hâline dönüşmektedir. Nitekim sınırlı bir animasyon ile çizgi roman arasındaki çizgiyi dizginleyerek, "hareketli çizgi romanların çeşitliliği hem genel tanımlardan kaçınmaya hem de başka bir yeni medya formatına dönüşmelerine izin vererek "hareketli kitapların" ortaya çıkmasını" sağlamıştır (Morton, 2015: 347). Bu araştırma makalesi için yapılan literatür taraması sırasında hareketli çizgi romanların

İngilizce de "motion comics book" ya da "motion book" olarak tanımlandığı ortaya çıkmıştır. Bu yüzden "hareketli çizgi roman kitaplarının", sadece "motion comics" olarak tanımlanması doğru olmadığı savını ileri sürmek istiyorum. Yoksa hareketli çizgi roman kavramının kullanılması; onun Adobe After Effects gibi programlardan hareketlendirilebilen basit bir video olmasını sağlardı. Dolayısıyla hareketli çizgi roman kitaplarının, okunabilirlik ve izlenebilirlik yönü dikkate alınarak "animasyon ve çizgi roman kitabı melezinden" ortaya çıkan multimedya kitaplara doğru bir dönüşüm geçirdiği unutulmamalıdır. Ayrıca karşılaşılan kaynak azlığı ve yeni gelişmeye başlayan bir alan olması, bu araştırmanın kapsamı açısından hareketli çizgi roman kitapları üzerine çalışmalar yapılması gerektiğini göstermektedir. Bugün hareketli çizgi roman kitaplarında; kaydırma, ses efektleri, yakınlaştırma teknikleri ile birleştirilen çizgi romanlardaki her bir panel sinematik bir özellik kazanarak dijital mecraaya taşınmıştır. Böylece sadece konusuyla değil, içinde barındırdığı hareket özelliği ile de daha çekici ve eğlenceli hale gelen hareketli çizgi roman kitapları, her an her yerden okunabilmektedir. Öyleki bu hareketli çizgi roman kitapları, gelecekte çeşitli alanlara yayılarak, çizgi roman anlatılarının uyarlanması ve iyileştirilmesi için hedef kitlenin müdahale edebildiği birer etkileşimli tasarım ortamı hâline gelecektir. Ya da bu etkileşimli çizgi roman ortamı, görsel imge ve anlatı unsurlarının birleşimiyle yeni hikâye anlatımı paradigmalarına öncülük etmek için ideal olacaktır. İlk hareketli çizgi roman örneklerinin temellerine bakıldığında 1960'larda atılmasına rağmen, hareketli çizgi romanların ortaya çıkma tarihleri 2000'li yıllardır. Örneğin; Broken Saints (2001), yazıların ve karakterlerin statik hareketleriyle yapılmış web üzerinden izlenebilen erken dönem hareketli çizgi romanlarından (Görsel 5).



Görsel 5. Brooke Burgess, Broken Saints, 2001.

Daha sonra 2005 yılında, "Motion comics" terimini ilk kez kullanan çizgi roman olarak, The Dark Night ve Watchmen filmlerinin prömiyerlerine uyum sağlamak üzere DC Comics'in sahibi Warner Bross tarafından Batman: Mad Love ve Watchmen: Motion Comics aynı isimdeki çizgi romana uyarlandı¹ (Görsel 6).



Görsel 6: Dave Gibbons, Alan Moore, Watchmen Hareketli Çizgi Romanı, 2005.

Bu öncü olan hareketli çizgi romanlar dışında, 2010 yılından itibaren Black Panther, Inception: Motion Comics, Thor ve Loki: Kan Kardeşler, Örümcek Kadın: S.W.O.R.D Ajanı, Dark Horse Motion Comics, Marvel Knights: Eternal, Wolverine:Origin, gibi birçok hareketli çizgi roman ve kitabı yayınlanmıştır. Başlangıçta çoğu araştırmacı tarafından önemsenmeyen çizgi roman disiplini, bugün hareketli çizgi roman kitaplarıyla dev bir araştırma alanının varlığını ortaya koymuştur. Bu yüzden "çizgi romanların artık yeni medya uygulamaları, dijital dağıtım ve geleneksel baskının PDF dosyaları ve mobil telefon yazılım uygulamaları gibi dijital resim formatlarına dönüştürülmesiyle açılabilen zengin bir mirası ve dili vardır" (Smith, 2011: 361). Ayrıca dijital ve mobil ortamlarda açılabilen hareketli çizgi roman kitapları, basılı ürünlerin daha az kullanımını sağlayarak çevreyi korumaya da katkı sağlamaktadırlar. Diğer birçok animasyonlu projenin sahip olduğu ayrıntılı ve gerçekçi hareketten yoksun olan hareketli çizgi roman kitaplarının yaratılmasındaki amaç, çizgi roman hissini hiç bir zaman kaybolmamasıdır. Bu yüzden hareketli çizgi roman kitaplarında kullanılan sınırlı animasyon, okuyucuyu çizgi romanın derinliklerine çekmek için yapılmaktadır. Bu yüz-

¹ (Wikipedia, 2019).

den hareketli çizgi roman kitaplarında kullanılan sınırlı animasyon, okuyucuyu çizgi romanın derinliklerine çekmek için yapılmaktadır. Örneğin; bir okuyucu normal bir çizgi romanda, bütün efektleri ve sesleri hayal etmek zorundadır. Fakat hareketli çizgi roman kitaplarında animatörler, bu efekt ve sesleri zaten okuyucu için eklemiş bulunmaktadır. Bu nedenle ustalıklı hazırlanmış bir hareketli çizgi roman kitabında, okuyucu sanki çizgi roman dünyasına girmiş gibi hissedecektir. "Zaten çizgi roman ortamı çeşitli filmlere, televizyonlara, web bilgisayarlara ve interaktif deneyimlere uyarlanmış olsa da, çizgi romanın ortaya çıkışı çizgi roman ortamı ile hareketli görüntü kültürü arasındaki ilişkiyi daha da değiştirmiştir" (Smith, 2015: 2). Günümüzde çağdaş hareketli çizgi roman kitaplarının yaygın etkisi, cep telefonları ve tabletlerden açılabilen mobil uygulamalarda görülmektedir. Örneğin, sadece hareketli çizgi roman kitabı okumak ve yapmak için "Made Fire" adında bir uygulama bulunmaktadır (Görsel 7). Tüm bunların yanı sıra hareketli çizgi roman kitaplarının ortaya çıkışı, çizgi romanların dijital doğasının üretim ve tüketiminin farklı yönlerini kapsamasından kaynaklanmaktadır. Hareketli çizgi roman kitaplarından önce, internette uygulanan "web comics" ve "digital comics"ler ya da ComiXology gibi uygulamalar çizgi romanların e-kitap şeklinde okunmasını sağlamıştır. Bunun sonucunda, dijital çizgi romanlar dijital formata uygun olarak yapılmış, bazıları da basılı yayınlardan uyarlanmıştır.



Görsel 7. Madefire hareketli çizgi roman kitabı uygulaması.

Dijital çizgi romanların e-kitaplaşmasından sonra, video düzenlemelerinde animasyon olarak yer alan motion comicsler, motion books fikrinin doğmasını sağlamıştır. Doğal olarak dijital çizgi romanların e-kitaplaşması, hare-

ketli çizgi roman kitaplarının temelini oluşturmuştur. Örneğin; 2014 yılında İsviçre Lucerne'deki Fumetto International Comics Festivalinde Remco Vlanderen kürotörlüğü ile birlikte "hareketli çizgi romanlar: başlangıçlar" adında ilk defa etkileşimli bir hareketli çizgi roman sergisi düzenlenmiştir. Bu sergide yeni medyanın sunduğu olanaklarla birlikte hareketli çizgi roman kitaplarından, artırılmış gerçeklik çalışmalarına kadar çizgi romanın her türlü mecrada uygulanmış hâli mevcuttur (Görsel 8).



Görsel 8: Fumetto International Comics Festival, (5-13 Nisan 2014), Lucerne, Switzerland.

Ayrıca hareketli çizgi romanlardaki okuyucunun etkisi de unutulmamalıdır. Çünkü; hareketli bir çizgi roman okurken, okuyucu birden fazla görüntüyle karşılaşır ve aralarındaki uzamsal ilişkiyi hipotez etmesi gerekir. Animasyon ve çizgi romanlarda, "canlı aksiyon sinemanın fotografik endeksliğinden uzaklaşan ontolojik kaymalarıyla örtüşebilirken ve bir mekan sürekliliği inşasında ortam makro ve mikro düzeyde önemli sunum farklılıkları sergiler" (Morton, 2015: 352).

Genel olarak çizgi romanlarda dikkat edilmesi gereken diğer konu ise kadın karakterlerin hep aynı erkek gözü ile yaratılmasıdır. Çoğu çizgi roman erkek okura yönelik hazırlandığı için görsel imge olarak kadın karakterler yalnızca seksi ve güzel olarak resmedilmektedirler. Bu durum çizgi romanda yer alan kadın karakterlerin nesneleştirilmesine neden olmaktadır. Son yıllarda özellikle Dördüncü Dalga Feminizm'le birlikte yaratılan kadın karakterlerin artık biraz daha güçlü ve savaştı, kendi ayakları üzerinde durabilen, toplumsal cinsiyet ayrımı yapmayan, belirli kalıplarda çizilmemiş, hemen her gün sokakta karşılaşabileceğimiz tipler olmaya başlamıştır. Örneğin; Kate Redesiuk ve Anna Pode Dworna tarafından yazılan, çizilen

ve renklendirilen “Çirkinler için Süt/ Milk for the Ugly” adlı hareketli çizgi roman uygulaması kadının güzel ve estetik bir varlık olarak anlatıldığı ve sonu mutlu olarak biten klasik hikâyelerden ya da süper kahramanlar tarafından kurtarılan kadın hikâyelerinin olduğu çizgi romanlardan değildir. Bu hareketli çizgi romanda kadınlar, toplumsal cinsiyet baskısı olarak nesneleştirilmemişlerdir (Görsel 9).



Görsel 9. Milk for the Ugly hareketli çizgi roman kitabından bir sayfa görüntüsü

Farklı ülkelerin yapmış olduğu uluslararası çizgi roman çalışmalarında kadın karakterler o toplumu gösterirken, Türkiye’deki çizgi romanlarda savaşçı ve güçlü kadın imgesinin incelendiği karakterler neredeyse yok denecek kadar azdır. Dolayısıyla bu durum gençlerin kendi kültürü yerine başka kültürlerle özenmesini sağlamaktadır. Sonuç olarak hareketli çizgi roman kitapları, modern dünyanın getirdiği dijital ortamdan faydalanılarak üretilmiş yeni medya ortamlarından okunabilen ve izlenilebilen içinde birçok araştırma alanını barındıran, fakat Dünya’da ve Türkiye’de akademik anlamda çok çalışılmamış bir alandır.

5. “Tomris: Düşler Krallığı Kadınları” Hareketli Çizgi Roman Uygulaması

Kültürel değerlerin gençlere ve insanlara aktarımında çizgi romanlar önemli bir yere sahiptir. Fakat bugün çizgi roman pazarında, bu durum sadece

popüler kültür ürünlerinin daha fazla satması için kullanılmaktadır. Bu nedenle “Tomris: Düşler Krallığı Kadınları” adlı hareketli çizgi roman uygulamasında, çizimlerin Amazon Kadınlarını ve Türk dünyasını yansıtarak kız çocukları ve kadınların kendilerine güveninin artması hedeflenmiştir. Ayrıca bu uygulama, ekonomik olarak çoğu insanın tercih ettiği “android ve iOS işletim sistemi” olan mobil uygulama olarak cep telefonlarından ve tabletlerden okunabilmektedir (Görsel 10).



Görsel 10. “Tomris: Düşler Krallığı Kadınları” adlı hareketli çizgi romanın store icon’u

Ayrıca Uygulama Çalışması 15 sahneden oluşarak içerisinde toplam 32 panel bulunmaktadır (Görsel 11). Kadın karakterlerin yüzleri ve elbiseleri önden gösterilirken erkek karakterler sırtı dönük olarak resmedilmiştir. Nasıl ki gerçek hayatta kadınlara karşı toplumsal cinsiyet ayrımı varsa bu hikâyede de erkeklerin tam olarak gösterilmemesi bu durum eleştirilmek içindir. Genelde karakterlerin yaratımında, sanat tarihinde eski antik Yunan Vazolarında bulunan Türk soyundan gelen İskit Amazon Kadınlarından ve Türk kültürü kadın tiplerinden (alp kadın, yiğit kadın) yola çıkarak yaratılmışlardır. Mekan ve bazı silah (ok, kılıç, balta) gibi metaryellerin yaratımında Samsun Amazon Köyünden esinlenilmiştir. Son zamanlarda artan Dördüncü Dalga Feminizm hareketiyle birlikte güçlü kadın imgesinin anlatımı açısından bu hareketli çizgi roman uygulaması Türkiye’de bir ilk olmuştur. Amazon kadınlarının soyundan gelen ilk kadın Türk Hükümdarı olan Tomris Hatun’un hikâyesini insanların, daha iyi anlayabilmesi, okuyabilmesi açısından bu hikâye bir çizgi romana dönüştürülmüştür. Çizgi romanlar, resimli yönleriyle hem daha çok ilgi çekmekte hem de daha fazla akılda kalıcılık sağlamaktadır. Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmeler ve çoğu insanın zamanının olmaması, çizgi romanları basılı yayınlardan elektronik ortama taşımıştır. Böylece çizgi romanlar uygulama (application) ortamında bir animasyon gibi hareketli bir şekilde izlenerek okunmaktadır. “Tomris: Düşler Krallığı Kadınları” Hareketli Çizgi Roman Uygulaması’nın sinopsis’i ise şu şekildedir:

Bir gün genç bir kız fotoğraf çekimi için yürüyüşe gider. Hava yavaş yavaş bozmaya başlar. Manzaranın içinde bir ayna görür. O aynadan fotoğraf çekerken bir geçit açılır. Gözlerini açtığında yardımcısı tarafından uyandırılır. Kim olduğunu hatırlamaz. Bir çadırın içindedir. Dışarıdan at ve savaş sesleri duyulmaktadır. Kadın her şeyi en başından anlatmaya başlar. Onun Tomris Hatun olduğunu ve evlenme teklifini reddettiği için Kral Kiros ile savaştığını söyler. Tomris Hatun, Alp er Tunga'nın torunu olduğu hatırlar. Tomris Hatun'un oğlu savaşta Kral Kiros'un askerlerince uzağa düşürülerek öldürülür. Tomris Hatun'da intikamını alacakken bir kartalla birlikte bir şehrin üstünden uçmaya başlar. Bulutların üzerinde uçarken kartaldan düşer ve rüyadan uyanır. Genç bir kız olarak uyanarak masanın üstündeki telefonu açar, arayan Tomris'tir. Tomris Hatun ondan tüm dünya kadınlarını kurtarmasını ister. Bir virüs yüzünden tüm dünya kadınları yok edilecektir. Fakat kız sosyal medyayı kullanarak tüm dünya kadınlarını kurtarır.

Gerçek hikâye'de Tomris Hatun, oğlunun intikamını Kral Kiros'un kellesini uçurarak almaktadır. Bu bölüm sinopsis'den şiddet içermesinden dolayı çıkartılmıştır. Onun yerine daha kurgusal rüya sahnesi eklenerek fantastik bir yaklaşım ele alınmıştır. Çünkü burada odaklanılması gereken nokta, erkeklerin kadınları yok etmeye ya da tarihten silmeye çalıştığı bir dünyada güçlü kadınların var olarak bu duruma engel olmaya çalışmalarıdır. Özellikle kim olduğunu sorgulayan Umay adında genç bir kızın bu sisteme karşı günümüz yeni medya araçlarını kullanarak kadınların tarihten silinmesini önlemesi araştırma konusu kapsamında ele alınan Dördüncü Dalga Feminizmin doğru yansıtıldığına kanıttır. Böylece hareketli çizgi roman uygulamasını okuyan kullanıcılar hikâyenin sonunda, "Sende Dünya Kadınlarını Kurtarmak İster misin?" #save all women hashtag'i ve sorusuyla karşılaşarak Twitter'dan kadınlar hakkında bu hashtag altında yorum yapıp tüm dünya kadınlarını kurtarmış olacaktır (Görsel 12, 13).



Görsel 11. Tomris: Düşler Krallığı Kadınları Hareketli Çizgi Roman Uygulaması Dijital Çizimler.



Görsel 12. Tomris: Düşler Krallığı Kadınları Hareketli Çizgi Roman Uygulamasındaki Dünyayı kurtarma yazısı



Görsel 13. Dünya Kadınlarını kurtarmak isteyen hedef kitlenin karşılaşacağı Tomris: Düşler Krallığı Kadınları Uygulamasının Twitter hesabı.

6. Sonuç

Bir toplumun ve kültürün mihenk taşı olan kadınlar, hak ettikleri insani kazanımları feminizm aracılığıyla sahip olmuşlardır. Bu açıdan feminizm, geçmişten günümüze var olan politikaları değiştirebilen bir kadın siyasetidir. Eskiden bu siyaset kız kardeşlik kavramıyla sokaklarda yürütülürken, bugün yeni medya mecralarında yalnızca bir hashtag açarak kadınların seslerini istedikleri her alanda duyurabilmelerini sağlamaktadır. Dördüncü Dalga Feminizm aracılığıyla gerçekleşen bu olgu, kadınların her türlü ortamda cesaretlenmesini desteklemektedir. Böylece dijital platformların geçirgenliği, yeni medya alanlarının çeşitlenmesi kadınların kendilerini ifade etme biçimlerinin de değişmesine katkıda bulunmuştur. Artık kadının kendisi, sesi, bedeni ve varlığı ile çevrimiçi ortamlarda yaşayabilen teknolojik bir canlıya dönüşmüştür.

Grafik tasarım alanı içerisinde yer edinen çizgi romanlarda, geçmişte basılı bir ürünken bugün mobil mecralara taşınarak çoklu ortamlardan okunabilmektedir. Bu özellikleriyle çizgi romanlarda çağın gereksinimlerine göre kendilerini yenilemek zorunda kalmışlardır. Çizgi romanın basılı yanı sıra artık mutasyona uğrayarak, onun hem okunabilen hem de izlenebilen hareketli çizgi romanlara dönüşmesine neden olmuştur. Dolayısıyla günümüzde hareketli çizgi roman olarak tanımlanan şey, kısıtlı bir animasyon ile çizgi roman arasındaki dengeyi sağlayarak, çizgi romanların farklı bir yeni medya şekline dönüşmesinin yolunu açmış ve "hareketli çizgi roman kitaplarını" ortaya çıkartmıştır. Araştırılan literatür taramaları sonucunda hareketli çizgi romanların İngilizce kaynaklarda motion comic books yada motion books olarak gösterilmesi onun sadece bir hareketli bir video olmadığını ve kitap olarak ifade edilmesi gerekliliğini de ortaya çıkartmıştır. Hareketli çizgi romanlar, animasyon ve çizgi roman melezinden yaratılan okunabilen ve izlenebilen yönüyle geleceğin kitap formatıdır. Hicivli konular kadar sosyal sorunlarında ele alındığı yayınlar olarak çizgi romanlar, kadın karakterler yerine daha çok erkek ağırlıklı bir sistemden de gelmektedir. Zaten kadın karakterlerin yoğun olarak görüldüğü çizgi romanlarda da seksi bir imge betimleyicisi olarak pornografi ve nesneleştirme unsurları bulunmaktadır. Fakat günümüzde yavaş yavaş kadınların günlük hayatta karşılaştığı problemlere çizgi romanlarda da rastlanmıştır. Toplumdaki dışlanmış kadın karakterler yerine, kuvvetli ve savaşçı kadın kişiliklerden meydana gelen bir hareketli çizgi roman uygulamasının ele alınması detaylı araştırmalardan sonra bu araştırma makalesinin çalışılmasının birincil hedefi olmuştur. Bu kadın karakterlerin yaratımı için ise en iyi örnekler kültürel anlatılarda ve mitlerde bulunmuştur.

Toplumların birer yansıması olan kültürel anlatılar, aslında geçmişte kadınların öncü ve etkin olduğunu savunmaktadır. Hatta sadece kadınlardan oluşan bir toplumun varlığını bile ortaya koyan bu anlatılar, günümüzde daha çok Amerikan vari dizilerde ortaya çıkan Amazon Kadınlarından başkası değildir. Sanat tarihinden mitolojiye, edebiyattan dizilere kadar birçok alanda konu olan Amazon Kadınları çizgi romanlarda da ele alınmıştır. Fakat kültürel miras özellikleri yerine Amazon Ormanlarında yaşayan güzel, seksi ve savaşçı kadınlar olarak resmedilmişlerdir. İşte tüm bu bilgilerden yola çıkarak Türk dünyasını ve kültürel mirasını yansıtacak, kız çocuklarının kendine güveninde önemli olacak, mobil ortamlardan okunabilecek Dördüncü Dalga Feminizm hareketi ile birlikte kadın karakterlerin ağırlıklı olduğu bir hareketli çizgi roman uygulaması bu araştırmanın bilimsel yönünün yanı sıra sanatsal bir ürün olarak ortaya çıkarılan bölümüdür.

Araştırmada bazı problemlere de rastlanmıştır. En azından ülkemiz adına çizgi roman alanında kadınlar üzerine yapılan araştırmaların yetersizliği, kadın karakterler yaratılırken hep aynı bakış açısıyla (erkek gözü) ele alınması, hareketli çizgi roman örneklerinin ülkemizde henüz keşfedilmemiş bir alan olması, ödenek desteğinin olmayışı ile birlikte yazılım süreçlerinin çok iyi geliştirilemeyişi, kültürel miras adına yapılan kadın çalışmalarının özgün bir şekilde ele alınamayışı gibi sorunlardır. Sonuç olarak Çizgi roman disiplini, 21. yüzyılda ya kalıplarını yıkarak evrim geçirecek, ya da kadınlar açısından aynı kalıplaşmış tipleri yaratmaya devam edecektir. Bu bağlamda aynı tiplerin yaratımı sürerse, nesneleştirilen kadın karakterler okuyucu açısından iletişim potansiyelini kaybedecektir. Bu durum bir kaç yıl içerisinde çizgi roman sektöründe baskıya maruz kalmasını sağlayacaktır. Bu noktada çizerlere, senaristlere, akademisyenlere, özel sektördeki iş verenlere, hatta sanat yönetmenlerine kadar büyük bir sorumluluk düşmektedir. Bu bağlantılı küresel ortamda birer okullu olarak akademisyenlerin, geleceğin çizerlerine kendi alanlarında en iyi şekilde uzmanlaşmalarını sağlamaları ya da yönlendirmeleri gerektirmektedir. Belki de gelecekte çizgi romanın tanımı öylesine değişecek ki, çizgi roman dışında birçok farklı şey anlamına gelebilecektir. Bu yüzden çizgi roman üzerine eğitim verilen kurumlarda, karakter yaratma süreçlerinin çok iyi işlenmesi gerekmektedir. Ne çizgi romanın geçmişteki yaratılan karakterleri unutulmalı ne de tamamıyla fantastik karakterler yaratılmalıdır. Geçmiş, günümüzü ve geleceği göz ardı etmeden çizgi romandaki kadın karakterlerin geliştirilmesi sağlanmalıdır. Bu yüzden karakter yaratma süreçlerinin içine kültür, kültürel miras ve feminist gelişmeler dâhil ederek günümüzdeki kadının temsili araştırma ve uygulamaya yansıtılmıştır. Uygulama sonucunda ulaşılan veriler gelecek için yeni alan önerilerine ve farklı disiplinlerin (kadın çalışmaları, grafik tasarım, çizgi roman, mobil uygulamalar gibi) bütünsel olarak birbiriyle

olan gelişimine açıktır.

Teşekkür

“Bu çalışma Hacettepe Üniversitesi Bilimsel Araştırma Koordinasyon Birimi tarafından desteklenmiştir. Proje Kimliği: 9109”.

Kaynakça

- Ahmed, S. (2018). *Feminist Bir Yaşam Sürmek* (çev. B. Sümer Aydaş). Sel Yayıncılık.
- Baumgardner, J. (2011). *F'em!, Goo Goo, Gaga and Some Thoughts on Balls*. Berkely: Seal Press.
- Bennett, J. (2018). *Feminist Dövüş Kulübü Cinsiyetçi İş Ortamında Hayatta Kalma Rehberi* (çev. A. N. Buğalı). İndigo Kitap.
- Cochrane, K. (2013). *All The Rebel Women The Rise of The Fourth Wave of Feminism*. UK: Guardian Book.
- Chamberlain, P. (2017). *The Feminist Fourth Wave Affective Temporality*. Switzerland: Springer International Publishing.
- Eraslan, Ş. (2014). "Antik Dönem Sanatında Amazon Kraliçeleri", *Arkeoloji ve Sanat*, 147, 67-79.
- Erhat, A. (2018). *Mitoloji Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Fotopoulou, A. (2014). "Digital and networked by default? Women's Organisations and The Social Imaginary of Networked Feminism", *New Media & Society*, 1-17.
- Gültepe, N. (2017a). *Türk Mitolojisi Yeni Araştırmalar Işığında*. İstanbul: Kapı Yayınları.
- Gültepe, N. (2017b). *Türk Kadın Tarihine Giriş, Amazonlardan Bâciyân-ı Ruma'a*. İstanbul: Ötüken.
- Kabağaçlı, C. Ş. (2003). *Halikarnas Balıkçısı Anadolu Efsaneleri*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Karacalar, A. (2010). *Amazonlar ve Anaerkinin Çığılığı*. İstanbul: İnkilap Yayınları.
- Kaya, Ş. (2018). "Kadın ve Sosyal Medya", *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 17 (2), 563-576.
- Langton, R. (2000). *Feminism in Epistemology: Exclusion and Objectification*. M. Fricker ve J. Hornsby (Editörler). *Cambridge Companion to Feminism in Philosophy*. Cambridge: Cambridge University Press, 125-145.
- Morton, D. (2015). "The Unfortunates: towards a history and definition of the motion comics", *Journal of Graphic Novels and Comics*, 6 (4), 347-336.
- Munro, E. (2013). "Feminism: A Forth Wave?". *Political Insight*, 4 (2), 22-25.
- Pekyürek, T. (2011). *Amazonlar*. İstanbul: Anonim Yayıncılık.
- Sagaert, C. (2017). *Kadın Çirkinliğin Tarihi* (çev. S. Kenç). Maya Kitap.

- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenebilir Yükselişi*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Sears, K. (2018). *Mitoloji 101 Eski Yunan ve Roma Mitolojisi Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey* (çev. E. Duru). Say Yayınları.
- Smith, C. (2011). "Motion comics: modes of adaptation and the issue of authenticity", *Animation Practice Process & Production*, 1 (2), 357-378.
- Smith, C. (2015). "Motion Comics: The Emergence of a Hybrid Medium", *Writing Visual Culture* 7, 1-23.
- Stone, M. (2000). *Tarılar Kadinken* (çev. N. Arman). Payel Yayınları

İnternet Kaynakları

- İnternet: Jons, R. R. (2016). *Is the '4th Wave' of Feminism Digital?*. Web: <http://bluestockings-mag.com/2013/08/19/is-the-4th-wave-of-feminism-digital/> adresinden 27.09.2020 tarihinde ulaşılmıştır.
- İnternet: Parks, M. (October, 2014). *How Fourth Wave Feminism is Changing Disney's Princesses*, Web: <https://www.highbrowmagazine.com/4388-how-fourth-wave-feminism-changing-disney-s-princesses> adresinden 26.09.2020 tarihinde alınmıştır.
- İnternet: Pythia, P. (2005). *Feminism's Fourth Wave*, Web: <https://www.utne.com/community/feminisms-fourth-wave> adresinden 27.09.2018 tarihinde alınmıştır.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1: <https://suslukadınlarbisikletturu.wordpress.com/2018/10/14/marmaris-suslu-kadınlar-bisiklet-turu-2018/>.
- Görsel 2: <https://www.turna.com/blog/karadenizin-amazon-kadınları>.
- Görsel 3: Bu görsel Aylin Güngör kişisel fotoğraf koleksiyonuna aittir.
- Görsel 4: <https://www.instagram.com/p/BXsz-cvFbcu/>.
- Görsel 5: <http://www.beyazperde.com/diziler/dizi-3108/fotolar-detay?cmediafile=18720621>.
- Görsel 6: <https://www1.naijgreen.com/watchmen-motion-comic-season-1-complete-720p-blu-ray-all-episodes/>.
- Görsel 7: <https://techcrunch.com/2013/10/02/madefire-series-a/>.

Görsel 8: <https://submarinechannel.com/motioncomics/motion-comics-exhibition/>.

Görsel 9: <https://v1.escapistmagazine.com/gallery/view/26/136557/2952.8>.

Görsel 10: <https://apps.apple.com/de/app/tomris/id1506015663>.

Görsel 11: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tomris.duslerkralligikadinlari&hl=tr>.

Görsel 12: Bu görsel Aylin Güngör kişisel çizgi roman uygulaması videosuna aittir.

Görsel 13: https://twitter.com/tomris_g.

Oyun-içi Fotoğrafçılık ve Video Oyunlarında Sanal Fotoğraf Makinesi Arayüzleri

Arş. Gör. Dr. Burcu Nehir Halaçoğlu

Makale Geliş Tarihi: 15.10.2020
Yayına Kabul Tarihi: 27.11.2020

Özet

Görüntüyü ve anı kaydetme, video oyun tarihi boyunca farklı nedenlere bağlı gelişen bir ihtiyaç olarak görülmüştür. Oyuncuların oyun deneyimlerini diğer oyuncularla paylaşma, oyunda karşılaşılan sorun ve çözümleri ortaya koyma, oyunların reklamının yapılması gibi farklı motivasyonlarla başlayan bu sürecin, grafik görüntülerin giderek gelişmesi ve sanal-dünyaların genişlemesiyle, oyun-içi kamera simülasyonlarına evrildiği gözlemlenmektedir. Oyun-içi fotoğrafçılık olarak adlandırılan, giderek popülerleşen bu gelişme, anlatı ve kurgudan bağımsız olarak oyun dünyalarında sanatsal fotoğrafçılığın önünü açarken, aynı zamanda yeni oynanabilirlikler de sunmaktadır. Bu çalışmada, şemsiye bir tabir olan “oyun-içi fotoğrafçılık” teriminin video oyun tarihi boyunca gösterdiği gelişim ortaya konmuş, *Dead Rising 4* (2016) ve *Horizon Zero Dawn* (2017) oyunlarındaki fotoğraf makinesi arayüzleri ve kullanım amaçları karşılaştırılarak, oyun-içi fotoğrafçılığın oyun dünyalarındaki pratik kullanımları üzerine bir incelemede bulunulmuştur. Bu doğrultuda sanal fotoğraf makinesi arayüzlerinin sunduğu yeni potansiyeller ve yönelimler tartışılmış, fotoğraf sanatının sanal ortamda gelişimi video oyunları üzerinden ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun-içi Fotoğrafçılık, Video Oyunları, Sanal Fotoğraf Makinesi, Video Oyun Mekânı.

IN-GAME PHOTOGRAPHY AND VIRTUAL PHOTOGRAPHIC CAMERA INTERFACES IN VIDEO GAMES

Abstract

Saving the image and the moment is seen as a need that has evolved for different reasons throughout video game history. This process is started with different motivations such as sharing experiences between players, revealing the problems and solutions encountered in the game, also advertising the games. As in-game camera simulations evolved with the gradual development of graphic images and the expansion of virtual worlds. This development, which is called in-game photography, lead up to virtual artistic photography and experimental gameplays. In this study, the historical development of “in-game photography” as an umbrella term, has been revealed and practical uses of in-game photography are examined by comparing virtual camera interfaces and purposes in *Dead Rising 4* (2016) and *Horizon Zero Dawn* (2017) games. Thus, new potentials offered by virtual camera interfaces were discussed and aimed to contribute to the development of photography art in virtual environments.

Keywords: In-Game Photography, Video Games, Virtual Photographic Camera, Video Game Space

Giriş

Video oyunları, teknoloji ilerledikçe gelişen oynama biçimleri ve anlatım olanakları sayesinde, oyunların temelinde yer alan interaktivite ve oynanabilirlik¹ gibi kavramların ötesine geçmeye başlamıştır. Bu sınırları genişletme ya da sınırlardan taşma durumu, gerçek hayata dair olguların ve aktivitelerin, sanal-dünyalarda deneyimlenebilmesiyle sonuçlanmaktadır. Bu dönüştürücü oyun oynama² biçimleri, ludolojik altyapının üzerine eklenen farklı disiplinleri ve artistik dışavurumları kullanmaktadır. Video oyun motorlarıyla çekilen animasyon filmler (makinema), video oyun tiyatrosu ve interaktif sinema filmleri gibi oyun kültürüyle bağlantılı olarak gelişmiş ve gelişmekte olan biçimler, yalnızca yeni, potansiyel sanat alanları değildir. Bu biçimler aynı zamanda esinlendikleri disiplinlerin de evrim geçirmesine yol açmaktadırlar. Nihayetinde, Price ve Wells'in (2015: 14) de belirttiği gibi, bir teknoloji var olmaya başladığında hem öngörülen hem de öngörülemeyen şekillerde dönüşüm geçirebilmekte ve sosyal kullanıma sokulabilmektedir. Bunun en çarpıcı örneklerinden biri olan makinema, oyuncuların oyun motorlarını kullanarak çektiği amatör animasyon film çekimlerinin ötesine geçerek, film prodüksiyonunun sanal aleme kaymasına, Unreal gibi gelişmiş oyun motorlarının büyük film şirketleri ve ünlü yönetmenler tarafından sinema filmlerinin üretiminde kullanılmasına zemin hazırlamıştır. İşte oyun-İçi fotoğrafçılık, "oyun olarak düşünülen şeyi daha karmaşık kullanımlara doğru açan" (Moore, 2014: 146), dönüştürücü oyun oynama biçimlerinden biridir ve geleneksel fotoğraf sanatı üzerinde de dönüştürücü bir etki yapma olasılığının olduğu düşünülebilir.

Video oyunlarında kameranın fonksiyonel bir kullanımı vardır; oyuncunun sanal-dünyaya bakış açısı, oynanabilirliğin bir parçası ve interaktivite için bir araç niteliği taşır. Vertov'un mekanik gözü, video oyun dünyasında oyuncunun/izleyicinin dijital gözüne dönüşmüştür. Ancak izleyici kameranın gösterdiklerini pasifize edilmiş halde seyretmek yerine oyun dünyasına katılımlılık³ gösteren, sanal-dünyaya bütünleştirilmiş bir gözlemci⁴ olarak eyleyen bir konuma kavuşmuştur. Dolayısıyla oyuncu kontrolündeki kameranın, oyunun orjinal tasarısı ve kurgusunun dışında serbest bir şekilde kullanılması, bazen oyun motorlarında zaten bulunan özellikler neticesinde, bazen de oyuncuların oyun motoruna sonradan ekledikleri

¹ gameplay.

² transformative playing, oyun kurallarına ve oyunun orjinal tasarısına, öyküsüne dahil olmayan bir aktivitenin, oyun dünyasında, oyuncu insiyatifiyle ve müdahalesiyle gerçekleştirilmesidir.

³ engagement

⁴ embodied observer

modlar aracılığıyla mümkün hale gelmektedir. Kamera kullanımlarıyla ortaya çıkan bu farklı bakış açıları ve eklentiler, oyuncuların oyun dışı deneyler yapmasıyla ve deneyimlerini diğer oyuncuların da görmesi için paylaşımına sokmasıyla sonuçlanmaktadır. İşte oyun-İçi fotoğrafçılığın da oyuncu kültürünün bir parçası olarak, bu deneysellik ve paylaşım ihtiyacından doğduğu söylenebilir.

Şemsiye bir tabir olarak kabul edilen oyun-İçi fotoğrafçılık gerek sonradan eklenen modlar gerekse ekran-çekimleriyle⁵ gelişirken, oyun yapımcı ve geliştiricilerinin de dikkatini çekmiştir. Möring ve De Mutiis'in de (2019: 70) belirttiği gibi, müzeler ve üniversiteler dahi gelişen bu olgudaki potansiyeli fark etmiş ve oyun-İçi fotoğraflar ile bunların üretim süreçleri üzerine çalışıp, oyun-İçi fotoğraf sergilerinin küratörlüğünü yapmaya başlamışlardır. Bu ilgi de döngüsel olarak oyun geliştiricilerinin daha da gelişmiş fotoğraf kamera arayüzleri oluşturmasını, oyuncuların da buna bağlı olarak oyun-İçi fotoğraf çekimlerine daha da çok ilgi göstermesini sağlamaktadır. Neticede fotoğraf kamera arayüzlerindeki bu gelişim sanatsal pratiklerin yaygınlaşmasının da önünü açmıştır.

"Oyun-İçi fotoğrafçılık, geleneksel olarak birbirinden çok farklı iki medyayı (video oyunu ve fotoğraf) birleştiren ara bir fenomen olduğundan, medya çalışmaları, sanat tarihi, medya sanatı, estetik ve görsel kültür gibi alanların da bu konuda çalışılırken dikkate alınması gerekmektedir" (Möring ve De Mutiis, 2019: 70). Dolayısıyla bu çalışmada öncelikle oyun-İçi fotoğrafçılığın kökenleri, oyun ve medya çalışmalarındaki yeri ortaya konmuştur. Buna bağlı olarak oyun-İçi fotoğrafçılığın hem oyun içinde hem de oyun dışında sunduğu estetik ve sanatsal kullanım olanaklarının ortaya konması amaçlanmıştır. Ayrıca gelişen teknolojiyle birlikte daha çok özelliğe kavuşan sanal fotoğraf kamerası arayüzlerinin incelenmesinin, dijital kameranın sanallaştırılması süreci ve gelecek tasarımlarının ortaya konması açısından önemli olacağı düşünülmüştür. Bu nedenle Horizon Zero Dawn [1] ve Dead Rising 4 [2] oyunları örnek olarak seçilmiş, bu oyunlardaki sanal fotoğraf makinesi arayüzleri ve her iki oyunun bu arayüzleri kullanım biçimleri karşılaştırılarak, video oyunlarının fotoğraf sanatıyla ilişkisi sonucunda ortaya çıkan potansiyeller tartışılmıştır.

⁵ Bu çalışmada, Türkçe'ye genellikle "ekran-görüntüsü" olarak çevrilen screenshot kelimesi, "ekran-çekimi" çevirisiyle kullanılmaktadır. Çünkü ekran görüntüsü esasen screen-image kavramına karşılık gelmektedir. Screen-image, ekrandaki görüntünün "harici" olarak yakalandığı bir görüntü iken, screenshot, fotoğraf makinesine işaret edecek biçimde ekrandaki görüntünün "dahili" yöntemlerle "yakalanmasını" ifade etmektedir (Gerling, 2018: 150). Bu bakımdan iki kavram birbirine yakın olmakla birlikte anlamsal ve pratik uygulama açısından farklılık içermektedir.

1. Oyun-içi Fotoğrafçılığın Kökenleri

Oyuncuların oyun oynama edimi esnasında görüntüleri kaydetme davranışının daha çok işlevsel amaçlarla gerçekleştirilen, oyuncuların diğer oyunculara zor bir oyun bölümünün nasıl aşılabileceğini göstermek ya da deneyimin anısını saklamak için kullanılan bir alışkanlık olduğu görülmektedir. Fakat video oyunları açısından oyun-içi fotoğrafçılığın bilgisayar işletim sistemine bağlı bir özellik olan masaüstü görüntüsü alma ile ilişkili olmadığı not düşülmelidir. Oyundan alınan ekran-çekiminin oyun-içi fotoğraf sayılması için, bilgisayar masaüstünün görüntüsünü kaydetmek için kullanılan printscreen özelliği değil, oyunun ya da oyun konsolunun kendisine ait ekran-çekimi yapma özelliğinin ya da "gerçek fotoğraf makinesi gibi oyun dışı araçların" (Möring ve De Mutiis, 2019: 71) kullanılması gerekmektedir. Gerling (2018: 156), video oyunlarından ekran-çekimi alma olayının, ilk defa, Doom [3] oyununa eklenen bir modifikasyonla, oyuncuların kendi arasında oynanışla ilgili tüyolar paylaşması ve oyuncuların başka oyuncuların gözünden oyunu anlaması için kullanılmaya başladığını belirtir. Bu keşfin hemen ardından, oyun motoru kullanarak oyun içi mekân, obje ve karakterlerin yeniden kurgulanmasıyla ortaya çıkan animasyon filmleri, yani makinima kültürü geliştirilmiştir.

Ancak ekran-çekimine dayalı fotoğrafçılığın kökeni ne video oyunları ne de bilgisayar teknolojisidir. Bilgisayar gibi aygıtlara ait görüntülerin dahili sistemler aracılığıyla kaydedilmesine dayanan ekran-çekiminin öncülü, ekrandaki görüntüyü harici aygıtlarla yakalayan ekran-görüntüsü fotoğrafçılığıdır. Gerling (2018: 151), ekran-görüntüsü fotoğrafçılığının, Manuel de Abreu isimli Brezilyalı bir doktorun, 1930'lu yıllarda hastalarının x-ray filmlerinden fotoğraf görüntüsü alma amaçlı geliştirdiği bir tekniğe dayandığını belirtir. Maliyet tasarrufu sağlayan bu yenilik, sağlık sistemi için önemli bir ilerlemeyi temsil etmiştir ve 1936 yılında Alman Siemens firmasının desteğiyle daha da geliştirilerek Brezilya'dan sonra Almanya'da Nasyonal Sosyalistler tarafından kullanılmış, oradan da tüm dünyaya yayılmıştır. Tıp alanıyla ilişkili bir teknik olarak ortaya çıkan ekran-görüntüsü fotoğrafçılığı bundan sonra elektronik aygıtlara, dolayısıyla bilgisayar sistemlerine bağlanan monitörlerdeki görüntülerin kopyalanmasıyla gelişimine devam etmiştir. 1960'ların başında gelindiğinde, "bilgisayar bilimcileri ve geliştiricilerinin konferanslarda göstermesi için ilk interaktif CAD bilgisayarlara ait monitörlerinin fotoğrafları üretilir durumdadır" (Gerling, 2018: 153). Ekrandaki görüntünün yakalanarak kaydedilmesi basılı belgelerin yaygın olarak kullanıldığı yıllarda bilhassa bir gereklilik olarak görülmüştür. Bu nedenle ekran görüntüsü almak bir ihtiyaç olarak gelişmeye devam etmiş, dijital ekran-çekimi yapmaya yarayan klavye

tuşları ilk defa "1980'lerin ortalarında kişisel bilgisayarlarda çeşitli işletim sistemlerinin geliştirilmesiyle ortaya çıkmıştır" (Gerling, 2018: 154). Bu sayede ekranda görülen geçici ve elektriksel görüntülerin yine bilgisayar sistemleri aracılığıyla arşivlenmesi, belirli bir anının dondurulması ve yakalanan görüntülerin farklı ortamlarda yayılıp gösterilebilmesi mümkün hale gelmiştir. Video oyun teknolojisinin bu gelişmelerle yakın zamanlarda popüler bir kültür öğesi ve medya aygıtı olarak yükseldiği dikkate alınırsa, ekran-çekimi teknolojisi ile ekranın sınırlarına hapsedilmiş dijital tasarımlar olan video oyunlarının farklı ama birbirini tamamlayıcı iki gelişme olduğu düşünülebilir. Bu nedenle oyun-içi fotoğrafçılığın da ilk defa "ekran-çekimi fotoğrafçılığı" içerisinde doğmuş olması ve bu fotoğrafçılık türünü kısa sürede kendisine mal edip dönüştürmesi şaşırtıcı değildir. Çünkü "ekran-çekimleri oyuncu ile oyun, makinenin donanımı ile yazılımı, kontrol edilen gövde ve ekranın önündeki ve çerçevenin arkasındaki kişi arasındaki fiziksel ve bütünleşmiş karşılaşmayı temsil etmektedir" (Moore, 2014: 145). Ancak ortaya çıkan, yalnızca oyunsal alanın sınırlarında kalan bir eğlence aracı değildir. Oyun-içi fotoğrafçılıkla, belgesel fotoğrafçılığından, çeşitli artistik dışavurumlara hatta reel hayata dokunan politik mesajların üretilmesine kadar çok farklı ifade biçimleri üretildiği dikkat çekmektedir.

2. Oyun-içi Fotoğrafçılıkla İlgili Tartışmalar

Analog kameradan dijital kameraya geçiş esnasında fotoğraf sanatının yeni sorular ve sorunlarla karşı karşıya kaldığı gibi, dijitalden sanala geçişte de benzer şekilde, sanat, kopyalama hakları, fotoğraf manipülasyonları ve gerçeklik gibi konularda tartışmalar yürütüldüğü görülür. Bu bakımdan Keightley ve Pickering'in (2014), analogdan dijital geçişte fotoğraf pratiklerinin değişimini sosyal ve kültürel anlamda, fotoğraf çekme, depolama, görüntüleme ve paylaşım adı altında dört ana kategoride ele alışı, oyun-içi fotoğrafların dijitalle kıyaslanması konusunda örnek alınabilir. Sanal oyun-içi fotoğraflarla gerçek hayattan beslenen dijital fotoğraflar arasında depolama, görüntüleme ve paylaşım anlamında henüz büyük bir farklılık göze çarpmazken, fotoğraf çekme pratikleri değişen gerçeklik ve mekânlar nedeniyle farklı biçimde değerlendirilmelidir. Keightley ve Pickering (2014:582), dijital fotoğrafın yaygınlaşması ve dijital kameraların kullanımının kolaylaşmasının etkisiyle, insanların rahatlayarak daha doğal pozlar verebildiğinden ve fotoğrafların konularının önemli anlar ve aile yerine daha gündelik hayatın yakalanmasına kaydığında bahseder. Ayrıca özçekim gibi cep telefonu kameralarına dayalı ortaya çıkan pratiklerle de fotoğraf çekenlerin kendilerini öz-anlatısal bir dışavurumla fotoğraf objesi haline getirmesi söz konusudur. Oyun-içi fotoğrafçılık çalışmaları incelendiğinde, geleneksel fotoğraf konseptlerinin örnek alındığı ve

manzara, portre, soyut ve belgesel fotoğrafçılık gibi birçok farklı türün denenmiş olduğu görülmektedir. Fotoğrafçı/Oyuncular oyun dünyalarının bilinmeyen köşelerini, sıradan mekanlardaki sıradışlıkları, oyun oynama edimi sırasında görülmeyen ya da görülüp geçilen ayrıntıları fark ederek fotoğraflamaya çalışmışlardır. Oyun-içi fotoğraf sanatçılarından Leonardo Sang bu deneyimi şu şekilde özetler:

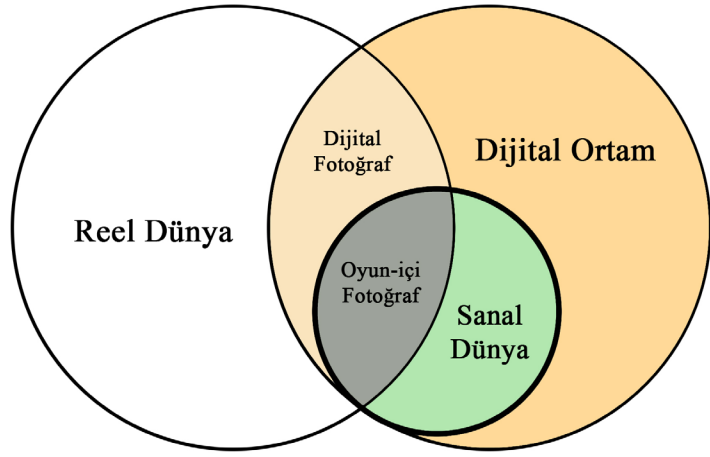
Video oyunlarında fotoğraf çekerken, temelde 'reel-dünyada' kullandığım işlemin aynısını kullanıyorum. Ben sadece "kameramı" etrafımda taşıyorum ve etrafımdaki her şeyi gözlemleyerek etrafta dolanıyorum. İlginç bir şey gördüğümde, her şeyi durdurup kompozisyonuma odaklanıp bir ekran-çekimi alıyorum. Tıpkı dijital fotoğrafçılıkta olduğu gibi, video oyunu fotoğraflarımı sonradan işlemeyi seviyorum. (Sang, 2015)

Bu açıklamada, fotoğraf sanatçısının yanında değil, bir bakış açısı olarak sürekli etrafında taşıdığı sanal kameranın objektifi ile, fotoğraf sanatçısının sanal-dünyayı izleyen dijital gözünün birleşmesi durumu dikkati çekmektedir. Ayrıca oyun-içi fotoğrafçılık, fotoğraf çekme pratikleri ve konuları bağlamında dijital fotoğrafçılığı taklit ederken, gerçek eyleyen yani etten kemikten fotoğraf sanatçısı fotoğraf görüntülerinden bütünüyle kaybolmuştur. Bununla birlikte çekilen görüntü gerçeğin, hayalin, kodların, dijital ışık ve dokuların birbirine karıştığı bütünüyle imkânsız bir tasarı olmasına rağmen belki reel-gerçekliğin değil ama "bir gerçekliğin" temsili haline dönüşmektedir. Orlando ve Brey'in (2015) de belirttiği gibi, oyunlarda bulunan çoklu referans katmanları, gerçek olandan tamamen farklı bir durum, an veya kişinin modelini ortaya çıkarmaktadır. Ancak fotoğrafa bakan izleyiciler ve oyuncular genellikle aradaki farkı unutmakta ya da görmezden gelmeyi seçmektedirler. Sanal-dünyadaki dağların üzerinde hareket eden bulutlar, havada uçuşan partiküller ve ışık oyunları, gerçek olmayan ama gerçekmiş gibi rol yapan mekânlar, dijital bir fotoğraf olarak kaydedildiğinde bir anıya ya da sanat çalışmasına dönüşmekte ve reel-gerçeklikle yarışmaktadır. Ancak sanal-dünyayı aydınlatan ışık, kameranın fotoğrafı oluşturan ışıktan farklı, gerçekte ışık olmayan sahte bir aydınlık yanılsamasıdır. Giddings'in (2013: 42) de değindiği gibi, simüle edilmiş bu fotoğraflar ister kimyasal ister elektronik veya dijital olsun, fenomenal dünyadan gelen ışığın ayarlanmasıyla üretilmemektedir. Aksine, güneşsiz, karanlık bir oda, gerçek bir kamera obscura olan sanal-dünyadaki olayların renderlenmesinden⁶ ibarettir. Sanal fotoğraf gerçeğin yerine geçmek için ya da gerçek gibi görünmek için çaba gösterirken, gerçek görüntüyü değil, dijital görüntüyü simüle etmektedir.

⁶ Dijital bir platformda oluşturulan görüntü verilerinin işlenerek bütünlenmesi.

Dijital ile sanal-dünya fotoğrafçılığı arasındaki farklılık yalnızca fotoğraf çekme pratikleri ya da görüntünün simülasyon derecesiyle değil, kameranın kendisiyle de ilgilidir. Dijital kameralarda gerçek görüntünün sayısal veri olarak bilgisayarın anlayabileceği binary (ikili değer) diline dönüştürülmesi söz konusuysa, video oyunlarında kullanılan sanal kamera sistemlerinde zaten sayısal olarak var olan görüntü, aktarıma gerek kalmadan sanal ortamın içerisinde yeniden tasarlanmakta ve kamera aygıtı da dijital görüntü gibi bir elektrik sistemi olarak var olmaktadır. Çünkü "sanal kamera, gösterdiği görüntüler ile aynı malzemeden, kodlardan yapılmıştır" (Giddings, 2013:43). Bu bakımdan, aslında video oyunlarında en azından fiziksel anlamda bir kamera yoktur. Kamera, video oyun dünyasındaki kodlanmış kurallardan biri, işlevsel, elektriksel bir arayüz konumundadır. Video oyunlarındaki kamera, gerçek hayattaki kameranın bir yansıması, sanal bir taklidi, bir temsilidir ve sanal fotoğraf makinesi ile çekilen görüntü, bu temsilin temsiline karşılık gelmektedir. "Buradaki kafa karışıklığı simülasyonun düzeyiyle ilgilidir çünkü ikili bir simülasyon durumu mevcuttur: eğer fotoğrafçılık dünyanın görüntüsünü simüle ediyorsa, o zaman oyun-içi fotoğrafçılık bir simülasyonu simüle ediyor demektir" (Gerling, 2018: 160).

Poremba'ya (2007: 50) göre ise oyuncular sanal mekanlarda olmalarına rağmen gerçek fotoğraflar çekmektedir. Görüntünün kendisi, algılanan gerçekliğin içeriği nedeniyle farklı bir muameleye maruz kalmaz. Neticede geleneksel ve dijital fotoğraflar da doğadaki bir görüntünün fotografik bir bakışla yeniden biçimlendirilmesi ve sunulmasıdır. Oyun-içi fotoğraflar da şahsi deneyimin ve yaratıcı bakış açılarının izlerini taşımaktadır, sanal-dünyadaki bir görüntünün farklı bir perspektiften başka bir formatta sunulması söz konusudur. Ancak filmlerden alınan ekran görüntülerinde akan görüntülerin bir ânı olduğu gibi yakalanırken, oyunlarda kamera, açılar ve zamanın oyuncu tarafından yeniden düzenlenmesiyle an yeniden yaratılmaktadır. Böylece ortaya, Şekil 1.'de gösterilen ilişki biçimi ortaya çıkmaktadır. Buna göre reel-dünya ile dijital ortamların kesiştiği bölgede, reelin sayısal bir veri olarak bilgisayar ortamına aktarılmasıyla oluşturulan dijital fotoğraflar bulunur. Dijital fotoğraf dijital ortamlarda işlendikten sonra baskı teknikleriyle tekrar reel-dünyanın bir parçası haline getirilebilmekte ya da dijital ortamda depolanabilmektedir.



Şekil 1. Oyun-içi fotoğrafın gerçeklik alanlarındaki konumu⁷

Oyunlar dijital ortamın sınırları içerisinde var olmakla birlikte, dijitalle birbirine karışmayan, kendi kuralları ile ayrı, sanal bir dünya olarak tasarlanmaktadır. Bu sanal oyun dünyaları dijital fotoğrafçılıkla kesiştiğinde ortaya çıkan fotoğraf biçimi oyun-içi fotoğrafçılığın alanıdır. Reel-dünya yerine sanal-dünyadan beslenen oyun-içi fotoğrafçılık, dijital fotoğrafçılık aracılığıyla dolaylı olarak reel-dünyaya da dokunmaktadır. Oyun-içi fotoğraf aynı dijital fotoğraf gibi dijital ortamlarda işlendikten sonra baskı teknikleriyle reel-dünyanın bir parçası haline getirilebilmektedir. Katılımcı bu anlamda fotoğrafladığı sanal görüntüleri kendi gerçekliğine çekebilme fırsatı yakalamakta ancak bu sırada tekinsiz vadinin⁸ sınırlarında, bir algı karışıklığı oluşturmaktadır. Örneğin Firewatch [4] oyununda şipşak fotoğraf makinesi arayüzüyle, hatıra olarak çekilen manzara görüntülerinin, oyunun yapım firması tarafından oyuncuların adresine fotoğraf baskısı olarak postalanabilmesi seçeneği⁹, sanal bir deneyimi gerçek bir hatıra olarak reel-dünyaya çekme çabası olarak yorumlanabilir. Benzer şekilde, 35 mm'lik analog bir kamerayla oyun-içi görüntüleri reel-dünyaya taşıyan İngiliz sanatçı Gareth Damian Martin'in (Görsel 1.) Gamescene'e verdiği röportajda belirttiği gibi;

⁷ Şekil yazar tarafından oluşturulmuştur

⁸ Uncanny valley (Tekinsiz vadi), robotik alanında uzman bir profesör olan Masahiro Mori'nin, insan gibi davranan robotlara insanların verdiği tepkileri inceleyerek, 1970'li yıllarda ortaya attığı bir kavramdır. Mori'ye (1970/2012) göre ilk bakışta gerçek görünen robotun aslında yapay olduğunun anlaşılması sonucu ürkütücü bir hisse kapınılmaktadır. Bu hisle birlikte insan gözünde artık robot tekinsiz vadinin alanına girer. Bilgisayar görüntü teknolojilerinin gelişmesi neticesinde hiperrealist görüntü tasarımları reel-gerçekliğe yaklaştıkça, tekinsiz vadi kavramı robotik alanından bilgisayar animasyon ve video oyun çalışmalarına ihraç edilmiştir.

⁹ <https://www.engadget.com/2016-02-08-firewatch-photos-prints.html>

Analog sürecin "gerçekliği", oyunun gerçek olmayan mekanlarıyla gerçek arasında bir tür geçici bağlantı sağlar ve gerçek görüntü ile gerçek olmayan mekân birbirinden ayrılamaz hale gelir. Bu durum, orijinal oyun alanını tanımayan veya bu konuda hiçbir deneyimi olmayanlar için özellikle etkilidir -ilk tepkileri genellikle görüntüye reel mekânın bir görüntüsüyümüş gibi yaklaşmaktır. Daha sonra mekândaki belirgin gerçek dışılığı baktıkça daha da fark ederek yavaş yavaş çözmeye çalışırlar. Orijinal oyun mekânını deneyimlemiş kişiler bile bazen neyin gerçek olup olmadığı konusunda temellerini kaybederler. (Martin, 2018)



Görsel 1. Gareth Damian Martin, Sanctuaries (Dishonored oyunu), 2017.¹⁰

Sanal ile gerçek arasındaki bu algı bulanıklığının temelinde ise oyun üreticilerinin içine-gömülmeye¹¹ ulaşma ve muhafaza etme ideali, oyuncuların ise kurgulanan hayali reel-yaşama çekme isteğinin bulunduğu düşünülebilir. Çünkü "bir şeyi fotoğraflamak, ona sahip olmak demektir. Bu da insanın kendisiyle dünya arasındaki bilgi, dolayısıyla güç olarak hissedilen belli bir ilişki kurması anlamına gelmektedir" (Sontag, 2008: 20). Bu bağlamda oyun-içi fotoğrafçılık, oyuncuların oyun dünyasını ve sanal-gerçekliği sahiplenme ve onun üzerinde kontrol sahibi olma çabası olarak yorumlanabilir. Oyuncu bu sanal-dünyada gerçekten var olmak ister, o dünyanın gerçek bir üyesiymiş, o dünya gerçekten varmış gibi rol yapar. Sonuçta orada bir hareketlilik, farklı bir yaşantı, reel-dünyanın bunaltıcı gerçekliğine alternatif bir gerçeklik mevcuttur. "Sanal bir dünyayı ziyaret etmek, her şeyin tanıdık geldiği ancak biraz farklı görüldüğü bir aynanın içinden

¹⁰ <https://www.gamescenes.org/2018/04/interview-gareth-damian-martin-the-aesthetics-of-analogue-game-photography.html>

¹¹ immersion

geçmek gibidir. Bu dünyalar, iş ile oyun, bilinç ve bilinçaltı, gerçek ve gerçek dışı arasında bir yerde var olan, sınır mekânlarıdır” (Book, 2003: 20). Bu nedenle bir deneyimin ne kadar gerçek ya da sanal olduğuna olan ilgi kültürel olarak gittikçe daha az önemli hale gelmektedir. İçine-gömülme aracılığıyla yaşanan deneyim oyuncunun zihninde gerçeğin kendisi kadar ikna edici olabilse de sanal alemde deneyimlenen korku, ölüm, risk, tehlike, etik değerler, utanç vb. duyguların tümü, kişi reel-gerçekliğe geri döndüğünde sanalda kalmaktadır. Böylece oyun-içi fotoğrafçılık hayal dünyasını güvenli bir biçimde daha gerçek kılacak, oyuncunun büründüğü rolü bu dünyaya taşınabilir kılacak bir fırsat sunmaktadır. Benzer şekilde oyun-içi fotoğraf makineleri de oyun dünyasına bir tür gerçeklik hissi katmakta, oyuncunun reel-dünyayla sanal-dünya arasında bağlantı kurmasını sağlamaktadır. Çünkü artık fotoğraf çekmek, dijital fotoğraf makineleri ve cep telefonlarıyla birlikte reel-dünyanın vazgeçilmez ve bilindik bir özelliği olarak kabul edilmektedir.

Oyun dünyalarının artan bir biçimde oyuncuların gözünü alacak, büyüleyerek akılda yer edecek ışıklandırma ve tasarımlarla çarpıcı manzara tasarlama eğiliminde olması da bu bağlamda yorumlanabilir. Böylece oyuncunun yalnızca oynanabilirlik ve interaktivite ile değil, manzarayla da oyun dünyasının içine-gömülmesi için çabalanmaktadır. Grafik görüntü teknolojilerinin yeterince gelişmediği 1990 yıllarında dahi bu eğilimin varlığı dikkati çekmektedir. Örneğin *Myst* [5] oyunu yalnızca oynanabilirlikte anlatıyı yakalama çabasıyla değil, sunduğu manzara tasarımlarıyla da ilgi çekmiştir. Daha sonraları bilhassa açık dünya tasarımlarına dayalı oyunların haritaları da oyuncuları etkisi altına alacak biçimde tasarlanmaya başlamıştır. Bu durum, ekran-çekimlerinin yalnızca oyuncuların oyun deneyimini ve oynama biçimlerini paylaşmak için değil, görüntünün büyüleyiciliğinin, sadece güzel ve etkileyici görüldüğü için kaydedilmesine de neden olmuştur. Sanal manzaraların cezbediciliğine duyulan bu ilgi, zaman içerisinde sanal-dünya turizminin gelişmesine, sanal-dünya turistlerinin ortaya çıkmasına, hatta *Second Life* [6] simülasyonunda olduğu gibi yalnızca sanal turizme odaklanılan, gezilip görülmesi ve vakit geçirilmesi için tasarlanan sanal mekanların ortaya çıkmasına ön ayak olmuştur. Ancak reel hayattaki turizmden farklı olarak, zamanda geriye gitmek örneğin 1900'lü yılların Paris kentini, katedralleri, Eyfel kulesini gezmek, alışveriş yapmak, bu süreçte de oyun-içi gezi fotoğrafları çekmek mümkün hale gelmiştir¹². Book (2003), sanal-dünyalarda ortaya çıkan bu turizm anlayışıyla ilgili olarak, sanal turistlerin, aynı gerçek hayattaki turistler gibi seyahatlerini anmak,

¹² <https://secondlife.com/destination/paris-1900>

keyifli deneyimlerin görsel bir kaydını elde etmek ve deneyimlerinin kanıtlarını arkadaşlarına ve ailelerine göstermek için fotoğraf çektiklerini belirtir. Böylece oyun-içi fotoğrafçılık sanal-dünya içerisinde bir işlev kazanmaya başlamıştır. Reel hayatta kameralarla çekilen fotoğrafların, “gezinin yapıldığının, programın yürütüldüğünün, eğlenildiğinin su götürmez kanıtlarını sağladığı” (Sontag, 2008: 25) gibi, keyif aldıkları oyunun ya da turist olarak gezdikleri sanal yerlerin ekran-çekimini yapan oyuncular da benzer bir motivasyon içerisinde. Oyun-içi fotoğrafçılık bu anlamda bir keşfetme, anı biriktirme ve “ben buradaydım”ı başkalarına gösterme aracı haline dönüşür. Ancak sanal-dünyadaki “ben buradaydım”ın ifadesi, gerçek hayattakinden farklıdır. Sanal fotoğraf makinesinin objektifinin karşısına geçen gerçek bir kişi değil, o kişinin simülasyonu, temsili olan avatardır ancak yaşanan deneyim gerçek kişiye aittir. Poremba (2007: 53), sanal ile gerçek olanın sınırlarındaki bu muğlaklaşmayı, Baudrillard’ın (2003) gerçek hayatta görülen somut simülasyonlarla gerçek olan arasındaki sınırı yorumladığı gibi yorumlamaktadır. Ona göre, Las Vegas’taki bir piramit modelinin önünde, yabancı ve bilinmeyen bir ülkede olmanın gerginliğini yaşamadan poz veren gerçek hayattaki turistlerle, ikinci dünya savaşının travmasını yaşamadan bir sahile saldırı düzenleme deneyimini yaşayan oyuncu birbirine benzemektedir. Ancak oyun-içi turizm fotoğrafları yalnızca kişisel bir anı ya da deneyim olmakla kalmamaktadır. “Oyun-içi mekanlara ait turist fotoğrafları, oyun “expoları”, konvansiyonlar ve diğer halka açık popülar etkinliklerde sergilenen konu başlıklarından biri” (Moore, 2014: 149) olarak reel hayata taşınmaktadır. Poremba (2007) bu anlamda oyun-içi fotoğrafçılığın sosyal ve kültürel uygulamalarla birleştirilebilecek bir dijital fotoğrafçılık türü olarak anlaşılmasını istemektedir.

3. Oyun-içi Fotoğrafçılığın Türleri ve Sanat Pratikleri

Oyun-içi fotoğrafçılık her ne kadar “oyun dünyasında çekilmiş fotoğraflar” olarak genellense de kendi içerisinde farklı teknik türlere ve kullanım amaçlarına sahiptir. Oyun-içi fotoğraf türlerinin teknik farklılıkları aynı zamanda fotoğrafın biçimini ve kullanım amacını da şekillendirdiği için teknik, üslup ve içerikle ilgili konular bir arada ele alınmaktadır. Möring ve De Mutiis (2019: 74), oyun-içi fotoğrafçılığı dört türe ayırmayı teklif eder. Buna göre oyun-içi fotoğraf türlerinin ilki, oynanabilirliğin bir parçası olarak simüle edilmiş fotoğraf modu, ikincisi oynanabilirlik dışına atılmış fotoğraf modu, üçüncüsü artistik ekran-çekimi ve dördüncüsü oyun motoruna eklenen fotoğraf modifikasyonlarıyla gerçekleştirilen yaratıcı fotografik çalışmalardır.

Oynanabilirliğin bir parçası olarak kullanılan fotoğraf modu türünde

“oyundaki başarı fotoğraf mekaniğine bağlıdır; oyuncu her seviyede yeterli puanı toplarsa oyunun diğer bölümlerine geçiş yapabilir. Diğer bir deyişle, oyun dünyasının keşfedilmesi, fotoğraf çekmeye bağlıdır” (Möring ve De Mutiis, 2019: 75). Dolayısıyla fotoğrafların estetik olarak nasıl görüldüğünün hiçbir değeri bulunmamaktadır ve sanal fotoğraf makinesi silahın yerine geçen bir oynanabilirlik ögesi olarak, karakteri tamamlayan, oyunun ilerleyişini mümkün kılan bir yer edinmiştir. Bu türde, fotoğraf makinesi genellikle karakterin elinde bulunan bir obje olarak tasarlanır ve kamera özellikleri, gerçek kamera sistemlerinin taklit edilme kaygısı olmadan, oyuncunun oyunda ilerlemesini sağlayacak biçimde belirlenir. Örneğin bir hayatta kalma, korku oyunu olan Fatal Frame II: Crimson Butterfly [7] oyununda fotoğraf makinesi hayaletleri görmeye, yok etmeye ve yakalamaya yarayan bir silah, korku unsurunu güçlendiren bir öge olarak tasarlanmıştır. Kamera sisteminde bulunan lens ayarı, hassasiyet ve uzaklık ayarı gibi özellikler karakterin hayaletlerle etkileşimini arttırmaya yarayan işlevsel bir öneme sahiptir. Benzer şekilde, National Geographic’in desteği ile üretilen Afrika [8] da kamerayı işlevsel bir araç olarak kullanmaktadır. Vahşi yaşam fotoğrafçılığını konu edinen bir simülasyon örneği olan Afrika’da oyuncu, sanal Afrika’daki sanal doğalarında gezinen zürafaları, filleri ve aslanları fotoğraflamaya çalışan bir muhabir rolündedir. Oyuncu/karakterin elinde reel-dünyadakiyle aynı özelliklere sahip fotoğraf ekipmanları bulunur ve oyuncunun görevi, sanal dergiler ve sanal müşteriler için hayvanları ve bitkileri belgelemektir. Kamera özelliklerinin reel-dünyayı taklit eden özelliklere sahip olmasının gerekçesi yine oynanabilirlikle ve oyuncunun oyundaki başarısıyla ilişkilidir. Bu noktada Möring ve De Mutiis’in (2019: 77), pratik temelli yaklaşımla, içerik temelli yaklaşımlar arasında yaptığı ayırımı değinmek gerekebilir. Pratik temelli yaklaşımda oyun-içi fotoğrafçılık oyun boyunca oynanabilirliğin merkezindeyken, içerik temelli yaklaşımda fotoğrafçılık yalnızca bazı görevlerde veya oyun seviyelerinde önemli bir role sahiptir. Örneğin Beyond Good and Evil [9] oyununda kamera, oyuncu/karakterin düşmanlarını haklamak ya da oyunda ilerlemek için kullandığı bir araç değildir. Sanal bir otomatik fotoğraf makinesi olarak tasarlanan kameranın özellikleri ihtiyaca göre kısıtlanmış, oyuncuya yalnızca odaklama, zoomlama ve fotoğraf çekme imkânı tanınmıştır. Kameranın oynanabilirlikteki yeri ise, oyun dünyasında bulunan canlıların bir dokümantasyonunu yapmak ve bunlar hakkında bilgi edinmekten ibarettir. Bu anlamda oyundaki fotoğraf çekme özelliğinin, içerik temelli bir yaklaşımla, oynanabilirliğin bir parçası olmasına rağmen, yalnızca katkı sağlayıcı, merkezde olmayan bir rolü olduğu görülmektedir.

Oynanabilirliğin bir parçası olmayan, oyuna eklenmiş fotoğraf modu türünde ise, fotoğraf çekmek oyunun temel koşullarından biri değildir ve

bütünüyle oyuncunun keyfine bırakılmıştır. Hatta Fallout 4 [10] oyununda olduğu gibi, fotoğraf çekim özelliği oyunun orijinal versiyonunda mevcut değilken, oyun motoruna sonradan mod olarak eklenmiş de olabilir. Bu fotoğraf modları, oyundaki başarıyı ya da karakter gelişimini etkilemese de oynanabilirliği ve oyun dünyalarını estetik amaçlar ya da reklam, belgesel, savaş fotoğrafçılığı gibi etkinlikler için kullanabilmektedir. Bu anlamda TIME dergisinin savaş fotoğrafçılarından Ashley Gilbertson’ın, yine TIME dergisinde fotoğraf editörü olarak çalışan oyuncu Josh Raab’ın yardımlarıyla The Last of Us Remastered [11] oyununda yaptığı deney oldukça dikkat çekicidir. Bir zombi istilasını konu alan oyunda oyuncunun hayatta kalabilmek için virüs bulaşmış insanları öldürmesi gerekmektedir. Ancak Gilbertson oyunda zombileri öldürmek yerine oyunun fotoğraf modu aracılığıyla oyun-içi savaş muhabirliği yapmayı dener. Sonuçta Gilbertson ve Raab (2014), karakterlerin yüz ifadelerindeki yetersizlik, hareketlerdeki ve tepkilerdeki duygu eksiklikleri gibi oyunun orijinal kurgusunu şiddet uygulayarak takip eden bir oyuncunun göremeyeceği ayrıntıları farketmeyi başarır. Bu bakımdan fotoğraf modu, oyun tasarımı üzerine daha etraflı ve farklı açılardan düşünmek için ve oyun tasarımcılarının yeni fikirler üretmesi için bir araç olarak işe yararmaktadır. Ayrıca Lajoie’nin (2015) de belirttiği gibi aksiyonun dondurulmasıyla, oyuncu normalde çekim açıları nedeniyle sahnede görünmeyen ve farkedilmeyen ayrıntıları detaylı olarak gözlemlene fırsatı yakalamaktadır.

Üçüncü oyun-içi fotoğrafçılık türü olan artistik ekran-çekimde ise kullanılan yöntemler sanatçının tarzına, amacına ve bakış açısına göre değişmektedir. Artistik ekran-çekimi türünün, sanat amaçlı da kullanılabilen fotoğraf modu türünden ayrıldığı nokta bu yöntem farklılığıdır. Fotoğraf modu türünde yapılan çekimler yalnızca oyun motorunun bir parçası olan sanal fotoğraf makineleri aracılığıyla gerçekleştirilirken, artistik ekran-çekimi (artistic screenshotting), ekran-görüntüsü (screen-image) almaya yarayan sanal fotoğraf makinesi harici yöntemleri dener. Bu amaçla, “çoğu sanatçı kendi ekran görüntüsü alma stratejilerini ve yöntemlerini geliştirmektedir; bu, klavyedeki bir tuşa basarak oyun içinde ekran-çekimi yapmak veya ekranın önüne yerleştirilmiş bir DSLR kamera ile fotoğraf çekmek kadar basit olabilmektedir” (Möring ve De Mutiis, 2019: 83). Bu bağlamda, daha önce bahsi geçen İngiliz sanatçı Gareth Damian Martin’in, analog kamera ekipmanı kullanarak farklı oyunların ekran görüntülerinden çektiği fotoğraflardan oluşan kitap projesi The Continuous City, artistik oyun-içi fotoğraf türünde değerlendirilebilir.

Dördüncü tür olan modifikasyonlara dayalı oyun-içi fotoğrafçılık aslında artistik türden çok farklı değildir. İki tür de artistik amaçlara yoğunlaşsa da

teknik anlamda farklılıklar bulunmaktadır. Bu teknikte oyun motorunda ve fotoğraf çekimlerinde kodlama sistemlerinin kullanılması, hatta oyun mekaniğinin ve kural sisteminin bütünüyle değiştirilmesi ile oyunun orijinal amacı ortadan kaldırılabilmektedir. Bu haliyle oyun-içi fotoğraf yalnızca fotoğraf karesi içerisine giren görüntüyü değil, oyunun tüm varoluş amacını yeniden biçimlendirmekte, dünyayı değiştiren, merkez bir öge haline gelmektedir. Kodlamalar aracılığıyla yeni sanatsal pratiklerin geliştirilmeye çalışılması, artistik ekran-çekimi türüyle modifikasyona dayalı tür arasındaki farklılığın temelinde yer almaktadır. Örneğin video oyun kültürü ve estetiği üzerine çalışmalar yürüten Kent Sheely, ünlü tarihi fotoğrafları video oyun motorlarında yaptığı modifikasyonlarla yeniden canlandırarak, gerçek tarihi olaylar ile simülasyon yoluyla deneyimlenen olaylar arasındaki anlam kaybını vurgulamayı amaçlamaktadır (Görsel 2.). Sheely (2011), yapılan taklit ne kadar gerçeğine yaklaşırsa da oluşturduğu görüntülerin simülasyon olduğunun bir şekilde belli olduğunun farkındadır. Ancak izleyici bu sayede orijinal fotoğraflardaki ayrıntılara daha fazla dikkat etmektedir.



Görsel 2. Kent Sheely, 2. Dünya savaşına ait ünlü bir fotoğrafın (solda), video oyun motorunda yeniden yaratılarak fotoğraflanması çalışması (sağda), 2009¹³

Sonuç olarak oyun-içi fotoğrafçılık hem oynanabilirliğin bir parçası olan hem de oynanabilirlik dışı olan fotoğraf modlarının, artistik ekran-çekimi ve oyunun modifiye edilmesi gibi fotoğrafın biçim ve varlık amacının belirlenmesini etkileyen farklı tekniklerin bir toplamından oluşmaktadır. Möring ve De Mutiis (2019: 87), bu dört türün, oyun-içi fotoğrafçılıktaki farklılıkları gösterdiği kadar, birbirleriyle örtüştükleri noktaları da ortaya koyduğunu söylemektedir. Onlara göre, çoğu türleştirme pratiğinde görüldüğü gibi, bu kategoriler arasındaki sınır çizgileri sızdırmaz beton duvarlar değil, yarı geçirgen membranlardır. Ayrıca bu türsel ayırımla, sanatsal kaygılarla fotoğraf çekmek ile oyun oynamak için fotoğraf çekmenin ayrımı da yapılabilmektedir. Bu bakımdan, "oyun-içi ekran-

çekimi veya fotografik uygulamalarla görüntü oluşturmayı, özellikle post-modern anlamda, görüntünün inşa ve işleme süreciyle ve fotoğraf estetiğiyle ilişkilendirmek zor değildir" (Poremba, 2007: 53). Ancak, oyun içi-fotoğrafçılık bir "fotoğraf türü" olarak kabul görmüş olsa da sanat olup olmadığı konusundaki mücadele ve tartışma sürmektedir. Sonuçta ortada hem kameranın hem konu mankenlerinin hem de objelerin yani bütünüyle dünyanın, bir ekip çalışması sonucu ortaya çıkmış dijital bir tasarım olması durumu söz konusudur. Zaten birileri tarafından tasarlanmış olan bu görüntü evreninin, yorumla yeni bir tasarım gibi sunulması oyun-içi fotoğrafçılığın sanatsal tartışmalar sırasında karşılaştığı problemlerden biri olarak görülmektedir. Ortaya çıkan çalışma kimin eseridir? Mekânı tasarlayan oyun ekibinin mi yoksa bu mekân farklı bir gözle bakıp yorum katan fotoğraf sanatçısının mı? Ancak Henning'e (2015: 225) göre fotoğrafçılık, görsel imgeler oluşturma sürecinden daha fazlasıdır ve izleyen için farklı türde bütünleştirilmiş deneyim¹⁴ üreten fiziksel nesne inşa etmenin bir aracıdır. O halde oyun-içi fotoğrafçılığın ne gösterdiğinden ziyade, gösterilenle bütünlenen anlam ve duygu yoğunlukları sanatsal ifadenin gelişimi açısından değerlidir. Bu bağlamda Price ve Wells (2015: 18), 1857 yıllarında Easlake gibi sanat eleştirmenlerinin fotoğrafı bir sanat olarak görmediğini hatırlatır. Fotoğraf zamanın geçişine tanıklık eden ancak şeylerin göreceli önemini seçemeyen ve sıralayamayan bir araç olarak değerlendirilmektedir. Bu öngörememe durumu yeni ortaya çıkan hemen her sanatsal üretim aygıtının başına gelmiş gibi görünmektedir. Sinema da sanat için mücadele etmiş, video oyunları da benzer süreçlerden geçerek sanatsal değerini zaman içerisinde kabul ettirmiştir. Oyun-içi fotoğrafçılığın sanatsal anlamda gelişmesinde etkili bir kaynak olan Gamescenes de video oyunlarının sanatı tamamen değiştirme potansiyeli olduğu fikriyle yola çıkmış bir kuruluştur¹⁵. Sonuç olarak oyun-içi fotoğrafçılığın sanat olarak görülüp görülemeyeceği üzerine yapılacak bir tartışmanın, sanal-gerçeklik teknolojilerinin gelişim hızı düşünüldüğünde kesin yargılar içermemesi gerektiğinin altı çizilmelidir.

4. Oyun-içi Fotoğraf Makinesi Arayüzleri: Horizon Zero Dawn ve Death Rising 4

Tüm bu tartışmalar ve türsel ayırımlar ışığında, oyun-içi fotoğrafçılıkta kullanılan teknik unsurların değerlendirilmesi aydınlatıcı olabilir. Her bir teknik araç kendi içinde yaratıcı potansiyeller taşımaktadır ve bu araçların hepsinin birden değerlendirilmesi çalışmanın kapsamını genişletecektir.

¹⁴ embodied experiences

¹⁵ <https://www.gamescenes.org/about-1.html>

¹³ <https://www.kentsheely.com/world-war-ii-redux/index.html>

Dolayısıyla bu çalışmada, oyun içerisine entegre edilmiş fotoğraf modlarına odaklanılmış ve hem oynanabilirliğin bir parçası olarak hem de oynanabilirliğin dışına atılmış sanal kamera arayüzlerinden birer örnek seçilmiştir. Bu sanal fotoğraf makinesi arayüzlerinin, Manovich'in (2002: 246) bilgisayar görüntüleri için yaptığı değerlendirmeye yakın bir anlamda, "hem kurgusal bir evrene açılan illüzyonist bir pencere, hem de bilgisayar kontrolü için kullanılan bir araç" niteliği taşıdığı iddia edilebilir. Video oyunları oyun dünyasıyla oyuncu arasında bağlantı kurmak ve görüntünün, hareketin ardına gizlenen oyun mekaniğinin işleme için arayüzleri kullanmaktadır. "Oyunlar için arayüzler, dokunsal (oyun kumandaları, klavyeler, joystickler ve kuvvet-geri bildirim sistemleri), görsel (görüntü ekranları, başlık sistemleri) ve işitsel (hoparlörler, kulaklıklar) dahil olmak üzere birçok biçime sahiptir" (Watts ve Sharlin, 2008: 290). Sanal fotoğraf makinesi modları da oyuncunun fotoğraf çekme pratiği yapması için bir aracı işlevine sahiptir. Yani fotoğraf makinesi arayüzleri aslında oyun motorundaki bir kodlama sisteminin oyuncunun kontrolüne verilmesine yaramaktadır.

Oynanabilirlik dışında bırakılmış fotoğraf modu arayüzüne örnek olarak seçilen Horizon Zero Dawn oyunu Playstation 4 için 2017 yılında, PC windows işletim sistemi için 2020 yılında piyasaya sürülmüştür. Dolayısıyla fotoğraf modu arayüzü olarak güncel bir sistem olarak değerlendirilebilir. 31.yyda, hayvan-makinelerin işgal ettiği bir doğada geçen oyun, bir kabilenin dışlanmış bir üyesi olan Aloy isimli genç bir savaşçı kadının eski dünyayı araştırması ve kendi kimliğini arayışını konu etmektedir. Oyunun fotoğraf modu ekranında altı ana kamera özelliği, ayrıca çekime yardımcı olacak hareket ve yerleştirmeye odaklanan yedi dış özellik bulunmaktadır (Görsel 3.). Her ne kadar De Mutiis'in (2017) bahsettiği gibi, fotoğraf modu reel bir kameranın alan derinliği, diyafram, renk ayarlarını taklit ederek sanal bir fotoğraf makinesi hissini verse de bunlar sadece kamera aygıtına nostaljik bir yakınlaşma değeri taşımaktadır. Ona göre, fotoğraf modlarına daha yakından bakıldığında, bu modların aslında dijital fotoğrafçılıkta çekim sonrası kullanılan manipülasyon yazılımlarının mantığında çalıştığı görülmektedir. Bu görüşü destekler biçimde, Horizon Zero Dawn fotoğraf modu hem dijital kamera aygıtının hem de fotoğraf işleme araçlarının özellikleriyle donatılmış görünmektedir (Tablo 1.).

Horizon Zero Dawn Fotoğraf Modu Arayüzü Dış Özellikler	
Fotoğraf çekme	
Karakterin bakışlarının kamerayı takip etmesini sağlama	
Ekranın 3tel kuralına uygun klavuz çizgilerine ayrılması	
Kameranın yükseltilmesi (Yukarı Pedestal)	
Kameranın alçaltılması (Aşağı Pedestal)	
Sanal Kamera Arayüzünün gizlenmesi/görünmesi	
Arayüzde yapılan değişikliklere reset atma	
Horizon Zero Dawn Fotoğraf Modu Arayüzü Ana Özellikler	
1. Sahne Özellikleri	
Görüş Alanı Ayarı	1-100'e kadar derecelendirilerek kameranın sahnedeki uzaklaştırılması ya da yakınlaştırılması sağlanmaktadır.
Kamera Döndürme	Kameranın sağ ve sol yana 90 derecelik açıya kadar döndürülmesi
Karakterin gizlenmesi/gösterilmesi	Oyun karakterinin sahnedeki kaldırılması ya da eklenmesini sağlar
Karakterin yüz boyaları/makyajı	Karakterin yüzünün boyanması
Karakter yüz ifadeleri	Normal, Sert, Karışık, Masum, Düz, Kaba yüz ifade seçenekleri bulunmaktadır.
Karakter pozları	Oyunun durdurulduğu andaki karakter pozu dışında, korkusuz, gururlu, tek ayak üzerinde dengede, bağımsız, saf, stilli, zafer işareti yaparak duruş, güçlü, keyifli, kalp yapan el hareketi pozu, dinlenme, dışlanmış, huzurlu, akibeti düşünen, umutlu, kimsesiz, hazır, hayalperest, düşünceli, yatarak yıldızları izleme, kararlı, öfkeli, vazgeçmiş, dedikoducu, mütevazı, kabullenmiş, gerçeküstü, ikilem, kar yağışı izleyen, rahat.
2. Objektif ayarları	
Alan Derinliği	Alan derinliğinin aktive edilmesiyle aşağıdaki özellikler açılmakta, alan derinliği kapalı tutulursa netlik ayarları sabitlenmektedir.
Odak Ayarı	50-150mlik bir objektife göre tasarlanmıştır.
Diyafram	Diyafram aralığı f/1.2, f/1.4, f/2, f/1.2.8, f/4, f/5.6, f/8, f/11, f/16 ve f/22 seçeneklerine sahiptir.
3. Renk ve Işık ayarları	
Parlaklık	%0.40 ile %0.60 arasında değer oynaması yapılabilmektedir
Işık yoğunluğu (Exposure)	-4.00 değeri ile +4 değeri arasında yoğunluk ayarlanabilmektedir.
Renk seçenekleri	Vibrant, Siyah&beyaz, ışık yoğunluklu Siyah&beyaz, Düşük kontrastlı Siyah&beyaz, Sepia, Soluk mavi, Sıcak ışık, pembe tonu, çapraz renk, çapraz renk 2, çapraz renk 3, yaz tonu, Vintage gibi dijital fotoğraf işleme özellikleri bulunmaktadır.
Renk Yoğunluğu	0 ila 1.00 arası bir değer çizgisizlikle ayarlanabilmektedir.
4. Oyun içi doğal ışık ve vakit ayarı. Günün 24 saatine göre zaman değiştirilebilmekte, buna göre sanal güneşin açıları ve kuvveti azalmakta ve artmaktadır.	
5. Fotoğraf eklentileri	
Çerçeveleme	Fotoğraf görüntüsünün çerçeve hatları belirlenir. Yatay, dikey, kare, kalp eklentileri gibi çerçeveleme seçenekleri bulunur.
Logo	Oyunun logosunun eklenme/kaldırılma seçeneği
Yazı	Değiştirilemeyen bir oyuna dair anı yazısı
6. Fotoğrafın dış çevresinin gölge ayarı	
Vignette	Aktive edilebilme ya da kaldırılabilir.
Oran	Vignette oranıyla %0 ile %100 oranında oynama yapılabilmektedir
Yoğunluk	Vignette yoğunluğu %0 ile %100 oranında değiştirilebilmektedir.

Tablo 1. Horizon Zero Dawn oyunu Fotoğraf Modu arayüzü



Görsel 3. Horizon Zero Dawn [1] Oyununun Fotoğraf Modundan bir ekran görüntüsü¹⁶

Oyun-İçi fotoğrafçılıkta oyuncular fotoğraf çekimlerini ya oyun dünyasının büyüleyiciliğine, sanal sahne ve manzaraların estetik görüntüsüne ya da tamamen aksiyon görüntülere ve performansa odaklanarak gerçekleştirme eğilimindedir. Horizon Zero Dawn oyununun fotoğraf modu arayüzünde bulunan karakter pozları ve ifadeleri ile bu iki eğilim birleştirilmiş hem performatif hem de estetik sahnelerin kurgulanabilmesi mümkün hale gelmiştir. Ancak çekimden önce sahneyi kurgulayabilme, fotoğraf sanatının anı yakalama özelliğini ortadan kaldırmaktadır. “Deneyimi doğrulamanın bir yolu olan fotoğraf çekme, aynı zamanda -deneyimi fotojenik olanı aramayla sınırlayarak, onu bir görüntüye, bir anı eşyasına çevirerek- deneyimi reddetmenin bir yoludur” (Sontag, 2008: 26). Dijital fotoğrafçılıkta çekimden sonra görüntünün işlenmesi söz konusuysen, oyun-İçi fotoğrafçılıkta hem çekimden önce hem de sonra görüntünün işlenebilmesi fırsatı doğmaktadır. Bu durum Sontag’ın deneyimi reddetme konusundaki uyarısının da ötesinde, deneyimi ortadan kaldırma ve yönetme biçimidir. Çünkü artık bir an yakalanmamaktadır. An, yaratılmaktadır. Üstelik kamera modunun açılabilmesi için oyun zamanının dondurulması gerekmektedir. Böylece Horizon Zero Dawn oyununun fotoğraf modunda, Möring ve De Mutiis’in (2019: 82) deyimiyle, oyuncuya sanatsal görüntüler üretmek için gereken zamanı ve alanı sunmak için oynanabilirlik koşulları askıya alınmaktadır. Bu durum, oyuncuyu oyunun orijinal konusu ve dünyasının dışına tamamen çıkarmakta, reel-dünyada bilinen popüler

pozlar ve el ifadelerini kullanılmasıyla da oyun-anlatısal ahenksizliğe yol açmaktadır. Bu mantık çatışması, oyuncunun içine-gömülme hissini kaybetmesine neden olacak kadar güçlü bir etki oluşturmaktadır. Buna rağmen, Horizon Zero Dawn’ın fotoğraf modu orijinal, artistik çekimler yapılabilmesi için tasarlanmış, dolayısıyla oyun-İçi fotoğrafçılığın estetik amaçlarla kullanılması arayüz aracılığıyla teşvik edilmiştir.

İkinci örnek olarak seçilen Death Rising 4 oyunu 2016 yılında piyasaya sürülmüştür. Bir klasik olarak görülen Death Rising serisi, oyun-İçi fotoğrafçılığı hem konusal içerik hem de oynanabilirlikte kullanması bakımından tercih edilmiştir. Oyunda, yasadışı deneyler, zombi istilaları ve hükümetin krizle mücadele etme savaşı arasında, bir foto-muhabir olan Frank West’in zombi istilasının ardında yatan gerçekleri ortaya çıkarmak için verdiği mücadele konu edilmektedir. Dünyayı saran zombi istilası sırasında gerçekleşen dramatik, şiddet, vahşet içerikli olaylar, hatta NPCler arasında yaşanan duygusal anlar vs. fotoğrafla kayıt altına alınmaktadır. Ancak fotoğrafı pratiği içerik temelli yaklaşımla, oynanabilirlik sırasında ancak gerektiği zaman kullanılan bir konumdadır; oyuncu zombilerle silahla mücadele etmeye devam etmektedir. Sanal fotoğraf makinesi oynanabilirliğin bir parçası olarak kabul edildiği için, fotoğraf moduna geçildiğinde Horizon Zero Dawn’da olduğu gibi zaman durmamakta ya da yavaşlama gerçekleşmemektedir. Oyun, Sontag’ın (2008: 28) belirttiği, müdahale eden insanın fotoğrafı alamaması, fotoğrafı almakta olanın ise müdahale edememesi kuralına uygunluk göstermektedir.

Oyunda fotoğraf modunun açılabilmesi için bir tuşa basılması gerekir ancak fotoğraf makinesinin kullanılmadığı anlarda dahi makine karakterin üzerinde görülen bir aksesuar olarak taşınmaktadır. Death Rising 4 fotoğraf arayüzü, Horizon Zero Dawn’dan farklı olarak yalnızca ihtiyaç duyulan, oynanabilirlikle bağlantılı özelliklerle donatılmıştır. Sanal fotoğraf makinesi normal görüş, gece görüşü ve spectrum analyzer olmak üzere üç farklı özelliğe sahiptir (Görsel 4.). Ayrıca gerçek objektifi andıracak bir zoomlama özelliği bulunan kamera sistemi, elli çekimi sığdıracak bir oyun-İçi dahili hafızaya da sahiptir. Bunun yanısıra, özçekim özelliğinde, karakterin yüzünde gülümseme, somurtma, dil çıkarma, yanak şişirme ve diş göstererek sırtıma gibi özçekim kültürüne dokunan ifade seçenekleri bulunmaktadır.

¹⁶ Ludonarrative Dissonance (oyun-anlatısal ahenksizlik) kavramı özetle oyun anlatısının oynanabilirlik özellikleriyle mantıksal uyumsuzluk göstermesini ya da oyundaki akışın bozulması sonucu oyuncunun içine-gömülmeden ve oyunun büyüünden çıkmasını (emersion/yüze-çıkış) ifade etmektedir.

¹⁶ Görsel, oyundan yazar tarafından alınmıştır.



Görsel 4. Dead Rising 4 [2] oynanabilirlik içerisindeki Fotoğraf Modu¹⁸

Özçekim de dahil olmak üzere bu özelliklerin hepsi oynanabilirliğin bir parçası olarak tasarlandığı ve oyun dünyasıyla mantıksal bir çatışma oluşturmadığı için Death Rising 4'ün fotoğraf modu içine-gömülmeyi bozmayan, oyun-anlatısal ahenksizliğe neden olmayan bir yapıda değerlendirilebilmektedir. Ayrıca çekilen fotoğrafların oyun mekaniğinde bir karşılığı olduğu görülmektedir. Terör, korku, drama, vahşet, yıkım, kumpas gibi konseptler oyun motoru tarafından fotoğraflara etiketlenmekte, oyun kurallarına en uygun düşen fotoğraf, bir puanla sınıflandırılmaktadır. Oyunun konsepti ve görevleriyle hiçbir ilgisi olmayan görüntüler ise sıfır puan verilerek en düşük sırada değerlendirilmektedir. Bu durum, oyundaki fotoğraf modunun oyun oynamak için olduğuna, sanat için bir araç olmadığına işaret etmektedir. Oyunun akışı, oyuncuyu ortalıkta gezinip artistik fotoğrafları yakalamaya çalışmak yerine oyunu sürdürmeye teşvik etmektedir.

Her iki fotoğraf modunun da eksi yönleri ve artı yönleri olduğu söylenebilir. Horizon Zero Dawn artistik yaklaşımlara ve sanal fotoğraf çekme pratiklerinin geliştirilmesi konusunda daha açık bir yaklaşım sergilerken, Death Rising 4'te olduğu gibi oyun-içi fotoğrafçılığın oynanabilirlikte bir yerinin olması, De Mutiis (2017) uyardığı "fotoğraf modlarının dijital fotoğrafçılığa ait bir manipülasyon aracına dönüşme" riskini ortadan kaldırmaktadır. Bu bakımdan, video oyunlarına özgü bir kavram olan oynanabilirlik, sanal fotoğrafçılığı reel fotoğrafçılığın hakimiyetinden koparıp oyunlaştırarak

özgünleştirmenin bir yolunu açabilir. Ancak oyunlaştırma, oyun-içi fotoğrafçılığın sanatsal gelişiminin engellenmesi gerektiği anlamına da gelmemektedir. Bu anlamda, oynanabilirlikle artistik amaçları bir araya getirecek oyun-içi fotoğraf modlarının geliştirilmesi gereklidir.

Sonuç

Oyun-içi fotoğrafçılık, aynı makinima, video oyun tiyatrosu ve interaktif sinema gibi, oyun dünyalarının amacı dışında kullanımıyla ilişkili dönüştürücü oyun pratiklerinden biridir. Video oyunlarının neredeyse sınırsız olasılık ve imkâna sahip sanal-dünyaların reel-dünyayla bağlantı kurması için uygun bir medya aygıtı olduğu düşünülürse, oyun-içi fotoğrafçılığın sanatsal dışavurum haricindeki alanlarda da geliştirilmeye açık olduğu iddia edilebilir. Dolayısıyla hem sanatsal pratikler hem politik, çevresel, sosyal alanlar, sağlık bilimleri ve eğitim, hem de reklam ve eğlence endüstrisi bu dönüştürücü etkiden faydalanabilir.

Oyun-motoruna yerleştirilen fotoğraf modları dönüştürücü oyun oynama biçimlerini teşvik ederken, aynı zamanda geleneksel bakış açılarını hatta fotoğraf stüdyolarının doğasını değiştirmektedir. Örneğin araba fotoğrafçılığı dijital fotoğrafçılık alanından video oyunlarının alanına doğru kayan popüler türlerden biridir. Sonuçta video oyunlarında bir fotoğrafçının asla ulaşamayacağı arabaların foto-realistik olarak simüle edilmiş versiyonları bulunmaktadır ve "fotoğrafçı film stüdyosundaki gibi yeri, kameranın konumunu, beğendiği arabayı, hatta avatarı (konu mankenini) seçebilmektedir" (Möring ve De Mutiis, 2019: 81). Örneğin Gran Turismo 6 [12] oyunundaki fotoğraf makinesi arayüzü iki farklı modda kullanılmaktadır; biri yolculuk fotoğrafçılığına, diğeri ise yarış fotoğrafçılığına odaklanmaktadır ve yüksek çözünürlüklü, ultra realistik araba çekimleri ile reel hayattaki araba fotoğrafçılığını taklit etmektedir. Ayrıca fotoğraf sanatçısı normalde yakalanması zor ya da maliyetli dinamik bir çekimi kolaylıkla yapabilir. Bu bakımdan oyun-içi araba fotoğrafçılığı reel hayattaki araba fotoğrafçılığından çok daha pratik ve güçlü özelliklere sahiptir çünkü fotoğrafçının, arabanın arka planını, rengini, ışığını, pozunu değiştirmesi için yalnızca düğmelere dokunması yeterlidir, üstelik ortaya çıkan sonuçlar tatmin edicidir¹⁹. Araba satış firmaları ve reklam şirketleri de araba fotoğrafçılığını sanal ortamlara kaydırarak, VirtualRig Studio²⁰ gibi programlarla iş yürütmektedirler. Bu anlamda gerçeklikten sanal-gerçekliğe taşınan ve gerçeği aynı gerçek gibi görünerek sembolize eden bu simülasyon, döngüsel bir biçimde

¹⁸ Görsel, oyundan yazar tarafından alınmıştır.

¹⁹ <https://petrolicious.com/articles/virtual-car-photography-has-never-looked-more-real>

²⁰ <https://www.virtualrig-studio.com/#index>

yine çıktığı noktaya, reel-gerçekliğe dönüşün yollarını aramaktadır. Satışı yapılan araba nesne olarak reel-gerçekliğe aittir; bu arabanın o araba kadar gerçek görünen simülasyonlarının oyun-içi fotoğrafçılık aracılığıyla fotoğraf nesnesi haline dönüştürülüp simülasyonun simülasyonu oluşturulmakta ve bu simülasyonun simülasyonu, gerçek arabaların reel hayatta satışı için kullanılmaktadır. Bu döngüsel ve iç içe geçmiş yapı, Baudrillard'ın (2003: 18) bahsettiği, gerçekle sahte ve gerçekle düşsel arasındaki farkı yok etmeye çalışan simülasyonun sonunda başarıya ulaştığının göstergesi olabilir.

Fotoğraf sanatındaki bu sanala kayma eğilimi bazı açılardan geleneksel fotoğraf sanatının kökten değişmesinin hatta yokoluşunun habercisi olarak da görülmektedir. Giddings (2013: 42), yüz elli yıldır görüntü-üretiminde egemen olan geleneksel fotoğrafçılığın, mekanik ve kimyasal üretim ekipmanlarını ve basılı bir nesne olarak özdeksel ve etkin varlığını ortadan kaldıran dijital bir girdapta kaybolduğunu düşünür. Bu anlamda video oyunu fotoğrafçılığı, ona göre bu aygıtın nihai yokoluşuna işaret etmektedir, çünkü fotoğrafın fotoğrafı olan bu görüntüler asıl aygıtın tanımlayıcı özünü, ışığın kendisini ortadan kaldırmaktadır. Analog fotoğraf makinelerinin artık yalnızca fotoğraf meraklılarınca kullanılması gibi, zaman geçtikçe dijital fotoğrafçılığın da yerini sanal fotoğrafçılığa bırakma riski bulunmaktadır. Bu tartışma Benjamin'in bahsettiği sanat yapıtının teknik araçlar vasıtasıyla yeniden-üretimle ilişkilendirilirse, oyun-içi fotoğrafçılık bir sanat yapıtı olarak video oyun dünyasını yeniden-üreten bir araç olarak değerlendirilebilir. Ancak tasarım anlamında özgün bir simülasyon olan video oyun dünyası, dijitalin doğası gereği asla bir defaya özgü, kopyalanamaz değildir. Benjamin'in (2001) işaret ettiği, insanın kendine özgü atmosferi ya da aurası, şimdi ve buradalık hissi taşımaya rağmen başından beri video oyun ortamında mevcut değildir. Dolayısıyla oyun-içi fotoğrafçılık, bu simülatif, aurasız sanat yapıtına bir aura kazandırma çabası olarak görülebilir. Sanal-dünyadaki bir manzara görüntüsü sanatçının bakışı ve sunumuyla bir fotoğraf yapıtı haline getirildiğinde, Benjamin'in uyardığı o aura yitirilmesi durumunun tersine bir yönelim oluşur; zaman ve mekânda eşsiz, kendine özgü ama biricik olmayan ve simülatif bir yapıt, yani video oyun dünyası, yeniden-üretimle biriciklik kazandırılıp reel-gerçekliğe adım atar. Evet, görüntü dağıtım anlamında yine çoğaltılabilmektedir ancak aynı oyun-içi fotoğraf, o sanatçının yakaladığı gibi yakalanıp sunulamaz. Bu anlamda Giddings'in (2013: 46), fotoğrafın kendisinin bu şekilde simülakra haline gelmesinin yasını tutmak yerine, fotoğrafın doğasının yeniden düşünülmesi ve oyun-içi fotoğrafçılıkla klasik ve dijital fotoğrafçılık arasındaki farklılıkların vurgulanması gerektiği fikri mantıklı bulunabilir. Böylece hem geleneksel hem dijital hem de sanal fotoğrafçılık bir arada, birbirlerini besleyerek gelişebilir, reel hayattaki fotoğraf disiplini örnek alan ve sanal

alemden temsil eden oyun-içi fotoğrafçılık, yaratıcı zihinler açısından yeni fikirlerin denenmesi için bir fırsat olarak görülebilir. Çünkü oyun dünyası fotoğrafları, sanal bir mekâna ait, bir şekilde gerçek görüntülerden oluşturulsa da tuhaf, mekanik ve yeni bir gerçeklik alanıdır. Dolayısıyla bu tuhafıktan yansıyan görüntüler de sanal-dünyanın karanlık, gerçek bir ışık olmayan ışığı üzerinden, farklı bir bakışla değerlendirilmelidir.

Kaynakça

Baudrillard, J. (2003). *Simülakrlar ve simülasyon*, (çev. O. Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Benjamin, W. (2001), *Pasajlar*, (çev. A. Cemal). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Book, B. (2003). "Traveling through cyberspace: Tourism and photography in virtual worlds", *Conference Tourism & Photography: Still Visions-Changing Lives*, Sheffield, UK, <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.538182>

De Mutiis, M. (2017). *Photo modes as a post-photographic apparatus*. M. Keller, J. Vacheron, M. Guyon (Editörler). *Augmented Photography*, Switzerland: ECAL/University of Art and Design Lausanne. ISBN : 978-2-9701157-4-8

Gerling W. (2018). "Photography in the Digital: Screenshot and in-game photography", *Photographies Journal*, 11 (2-3), 149-167, Doi: 10.1080/17540763.2018.1445013.

Giddings, S. (2013). *Drawing without light: simulated photography in videogames*, M. Lister (Ed.) *The Photographic Image in Digital Culture* içinde, 2. Baskı, USA, NY: Routledge, 41-55.

Henning, M., (2015). *The subject as object: photography and the human body*, L. Wells (Ed.) *Photography: A Critical Introduction* içinde, 5.baskı, UK: Routledge, (189-230).

Keightley, E. ve Pickering, M., (2014). "Technologies of memory: Practices of remembering in analogue and digital photography", *New Media & Society Journal*, 16 (4), 576-593. <https://doi.org/10.1177/1461444814532062>.

Manovich, L. (2002). *The language of new media*, UK: MIT Press.

Moore, C., (2014). *Screenshots as virtual photography: Cybernetics, remediation and affect*, P.L. Arrhur ve K. Bode (Editörler), *Advancing Digital Humanities: Research, Methods, Theories* içinde, UK: Palgrave Macmillani, 141-160.

Mori, M. (1970/2012). *The uncanny valley [from the field]*, (çev. K. F. MacDorman ve N. Kageki). *IEEE Robotics & Automation Magazine*, vol.19, no. 2, 98-100, doi: 10.1109/MRA.2012.2192811.

Möring, S. ve De Mutiis, M. (2019). *Camera ludica: Reflections on photography in video games*, M. Fuchs ve J. Thoss (Editörler), *Intermedia Games: Games Inter Media: Video Games and Intermediality* içinde, New York: Bloomsbury Academic, 69-94.

Price D. ve Wells, L. (2015). *Thinking about photography: debates, historically and now*, L. Wells (Ed.), *Photography: A Critical Introduction* içinde, 5.baskı, UK: Routledge. 9-74.

Poremba, C. (2007). "Point and shoot: Remediating photography in gamespace", *Games and Culture*, 2, 49-58. <https://doi.org/10.1177/1555412006295397>

Sontag, S. (2008). *Fotoğraf üzerine* (çev. R. Akçakaya), 3. Baskı, İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.

Watts, C. ve Sharlin, E. (2008), "Photogeist: An augmented reality photography game", *Conference: Proceedings of the International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology*, 288-291, Yokohama, Japan. <https://doi.org/10.1145/1501750.1501818>

İnternet Kaynakları

Banovsky, M. (2015, 8 Ekim). *Virtual car photography has never looked more real*, *Petrolicious*, Web: <https://petrolicious.com/articles/virtual-car-photography-has-never-looked-more-real> adresinden 11 Ekim 2020'de alınmıştır.

Gamescenes: Art in the age of video games. (t.y.). Web: <https://www.gamescenes.org/about-1.html> adresinden 24 Eylül 2020'de alınmıştır.,

Gilbertson A. ve Raab J. (Eylül, 2014). *A war photographer embeds himself inside a video game*, *TIME*, Web: <https://time.com/3393418/a-war-photographer-embeds-himself-inside-a-video-game/> adresinden 10 Eylül 2020'de alınmıştır.

Lajoie, J., (Haziran, 2015). *Playing the photographer in the Last of us remastered: A new frontier of digital photography?*, *First Person Scholar*, Web: <http://www.firstpersonscholar.com/playing-the-photographer-in-the-last-of-us-remastered/> adresinden 8 Eylül 2020'de alınmıştır.

Martin G. D., (2018, 04 Şubat). M. Bittanti tarafından gerçekleştirilen *The aesthetics of analogue game photography* röportajı, *Gamescenes: Art in The Age of Videogames*. Web: <https://www.gamescenes.org/2018/04/interview-gareth-damian-martin-the-aesthetics-of-analogue-game-photography.html> adresinden 10 Eylül 2020'de alınmıştır.

Orlando A. ve Brey, B. (Nisan, 2015). *Press a to shoot: Pokémon snap-shots and gamespace ownership*, *First Person Scholar*, Web: <http://www.firstpersonscholar.com/press-a-to-shoot/> adresinden 8 Eylül 2020'de alınmıştır.

Paris 1900 (t.y.). *Second Life*, Web: <https://secondlife.com/destination/paris-1900> adresinden 10 Eylül 2020'de alınmıştır.

Sang L. (2015, 17 Temmuz). M. Bittanti tarafından gerçekleştirilen Game photography röportajı, Gamescenes: Art in the Age of Videogames. Web: <https://www.gamescenes.org/2015/07/interview-leonardo-sangs-game-photography.html> adresinden 10 Eylül 2020'de alınmıştır.

Seppala T.J. (2016, 8 Şubat). Firewatch Photos will print and ship your in-game snapshots. Web: <https://www.engadget.com/2016-02-08-firewatch-photos-prints.html?guccounter=1> adresinden 5 Eylül 2020'de alınmıştır.

Sheely K., (2011, 14 Kasım). M. Jansson tarafından gerçekleştirilen Videogame photography, between documentation and experimentation röportajı, Gamescenes: Art in the age of Videogames,

Web: <https://www.gamescenes.org/2011/11/interview-kent-sheelys-videogame-photography-between-documentation-and-experimentation.html> adresinden 10 Eylül 2020'de alınmıştır.

VirtualRig studio, (t.y.). Features, Web: <https://www.virtualrig-studio.com/#index> 11 Ekim 2020'de alınmıştır.

Görsel Kaynaklar

Şekil 1.: Şekil yazar tarafından oluşturulmuştur.

Görsel 1.: <https://www.gamescenes.org/2018/04/interview-gareth-damian-martin-the-aesthetics-of-analogue-game-photography.html> adresinden 01 Ekim 2020'da alınmıştır.

Görsel 2.: <https://www.kentsheely.com/world-war-ii-redux/index.html> adresinden 24 Eylül 2020'da alınmıştır.

Görsel 3.: Ekran görüntüsü Horizon Zero Dawn [1] video oyunundan 25 Eylül 2020'da yazar tarafından alınmıştır

Görsel 4.: Ekran görüntüsü Dead Rising 4 [2] video oyunundan 25 Eylül 2020'da yazar tarafından alınmıştır.

Video Oyunları

[1] De Jonge M. (Yönetmen), Guerrilla Games (Geliştirici). (2017). Horizon Zero Dawn [Video Oyunu]. Yayıncı: Sony Interactive Entertainment.

[2] Nickolls J. (Yönetmen), Capcom Vancouver (Geliştirici). (2016). Dead Rising 4 [Video Oyunu]. Yayıncı: Capcom.

[3] Id Software (Geliştirici). (1993). Doom [Video Oyunu]. Yayıncı: Id Software.

[4] Moss O., Vanaman S. (Yönetmen), Campo Santo (Geliştirici). (2016). Firewatch [Video Oyunu]. Yayıncı: Panic.

[5] Cyan (Geliştirici). (1993). Myst [Video Oyunu]. Yayıncı: Broderbund.

[6] Linden Lab (Geliştirici). (2003). Second life [Video Oyunu]. Yayıncı: Linden Lab.

[7] Tecmo (Geliştirici). (2003). Fatal Frame II: Crimson Butterfly [Video Oyunu]. Yayıncı: Tecmo.

[8] Tatsukawa K. (Yönetmen), Rhino Studios (Geliştirici). (2008). Afrika [Video Oyunu]. Yayıncı: Sony Computer Entertainment, Natsume.

[9] Ance M. (Yönetmen), Ubisoft Pictures (Geliştirici). (2003). Beyond Good and Evil [Video Oyunu]. Yayıncı: Ubisoft.

[10] Howard T. (Yönetmen), Bethesda Game Studios (Geliştirici). (2015). Fallout 4 [Video Oyunu]. Yayıncı: Bethesda Softworks.

[11] Straley B., Druckmann N. (Yönetmen), Naughty Dog (Geliştirici). (2014). The Last of Us Remastered [Video Oyunu]. Yayıncı: Sony Interactive Entertainment.

[12] Yamauchi K. (Yönetmen), Polyphony Digital (Geliştirici). (2013). Gran Turismo 6 [Video Oyunu]. Yayıncı: Sony Computer Entertainment.

Resimde Gölgenin Kullanımı ve Burhan Doğançay'ın Yapıtlarında Gölge

Özlem Kaçmaz Ateş

Makale Geliş Tarihi: 23.07.2019
Yayına Kabul Tarihi: 25.09.2020

Özet

Işığın engellenmesi olarak tanımlanan "gölge", sanat tarihi sürecinde her zaman önemli bir yere sahip olmuştur. Resim sanatı tarihinde, başlangıçta basık, hacimsiz gölge imgeler yer alırken; Rönesans dönemiyle birlikte, gölge, hacimlendirmenin, espasın ve perspektifin vazgeçilmez unsuru haline gelmiştir. Modern resim döneminde ve sonrasında gölge, sanatçılar tarafından bilinçli olarak her iki şekilde de resim sanatında kullanılmıştır.

Burhan Doğançay, kent duvarlarının içeriksel ve biçimsel zenginliğinden etkilenerek, yaşamı boyunca bir antropolog gibi duvarları belgelemiş, yeniden kurgulayarak resimlerine ve heykellerine taşımıştır. Bunu yaparken gölgeyi, kimi zaman üçüncü boyut yaratmanın aracı olarak kullanmış, kimi zaman da kaligrafik bir öge olarak yapıtlarının merkezine oturtmuştur. Bu makalede, duvarları kaynak olarak oluşturduğu seriler içerisinde, gölgenin başat rol oynadığı, Hücum Serisi (1972-1977), Kurdeleler Serisi (1972-1989), Koniler Serisi (1972-1990), Çifte Gerçeklik Serisi (1990-2009) ve Kurdeleler Serisi'ni çıkış noktası olarak alan Aubusson halıları ve Gölge heykeller üzerinde yoğunlaşmış, "gölge" bağlamında incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Gölge, Espas, Boyut, Burhan Doğançay, Kaligrafi

THE USE OF SHADOW IN PAINTING AND SHADOW IN BURHAN DOĞANÇAY'S WORKS

Abstract

The "shadow" defined as the obstruction of light, has always played an important role in the history of art. In the history of painting, initially flattened, volumeless shadow images took place; with the Renaissance, shadow became an indispensable element of volume, space and perspective. Shadow was used consciously by artists in both ways during and after modern painting in art.

Burhan Doğançay, influenced by the contextual and formal richness of the city walls, documented the walls like an anthropologist throughout his life; reconstructed and carried them to his paintings and sculptures. In doing so, he sometimes used shadow as a means of creating a third dimension; sometimes placed it as a calligraphic element in the center of his artworks. In this article, within the series formed by welding the walls, Attack Series (1972-1977), Ribbons Series (1972-1989), Cones Series (1972-1990), Double Reality Series (1990-2009) in which the shadow plays the leading role and Aubusson Carpets and Shadow Sculptures which take the Ribbons Series as the starting point are focused on; examined in the context of shadow.

Keywords: Shadow, Space, Dimension, Burhan Doğançay, Calligraphy

1. Giriş

Gölge, resim sanatının temel kavramlarından birisidir. Işığın engellenmesi olarak tanımlanan gölge, resim sanatında modle etmenin (hacimlendirmenin) ve espasın (derinlik) belirgin bir ögesidir. Sanatçıların her zaman ilgisini çeken gölge, geçmişte olduğu gibi, günümüzde de önemini koruması nedeniyle bu makalenin araştırma konusu olarak belirlenmiştir. Bu amaçla, makalede, resim sanatında gölgenin kullanımına ilişkin tarihsel bilgilere yer verilmiştir. Makalede, literatürü tarama yöntemi izlenilerek; tarihsel süreç içerisinde sanatçıların gölge kavramına farklı yaklaşımlar getirdikleri tespit edilmiştir. Bu sanatçılardan, yaklaşımlarıyla devrim niteliğinde yenilikler getiren bazılarına değinilmiştir. Edinilen bilgiler ışığında, resim sanatında önemli bir yer edinmiş olan sanatçımız Burhan Doğançay'ın çalışmalarında, gölgenin çeşitli kullanım yöntemleri, onun eserleri bağlamında araştırılmıştır.

2. Resimde Gölgenin Kullanımı

Leonardo da Vinci tarafından "ışığın engellenmesi" olarak tanımlanan gölge (Stoichita, 2006: 67), resim sanatının doğuşundan bu yana, resimde önemli bir kavram olmuştur. Resim sanatının nasıl başladığına yönelik sorunun cevabı kesinlik taşımamakla birlikte, bazı kaynaklara göre ilk kez M.Ö 50.000 yıllarında sanat eseri ortaya çıkmıştır (Turani, 1983: 29). Günümüze dek ulaşan en eski resimler Güney Fransa (Lascaux) ve İspanya'da (Altamira) bulunan mağaraların duvarlarına buzul çağında (yaklaşık 15.000 yıl önce) yaşayan avcılar tarafından yapılan av hayvanlarının resimleridir ve resim sanatının doğuşuna ilişkin önemli referans noktaları olarak kabul edilir (Gombrich, 1986: 21). Diğer yandan Plinius¹ "Doğa Tarihi" adlı eserinde, Eski Mısır ve Antik Yunan'da bir adamın gölgesinin etrafına bir kontur çizilerek kopyasının bir yüzeye çıkartılmasıyla resim sanatının başladığına dair bir mitem söz eder (Stoichita, 2006: 11). Resmin kökeninin daha eskilerde olduğu artık bilinmekle birlikte, bu durum bize, gölgenin resim sanatının doğuşuna kaynaklık edebilecek kadar hayati bir konu olduğunu ve resim sanatının gelişiminde önemli bir rol oynadığını gösterir. Plinius tarafından ilk olarak yapıldığı düşünülen tasvirin ilkel doğası şu gerçeği içinde barındırmaktadır; ilk resimsel imge olan insan vücudu ve onun tasviri üzerine doğrudan gözlem yapılmamış, bunun yerine vücudun izdüşümü kayıt altına alınmıştır (Stoichita, 2006: 12). Antik Yunan ve Eski

¹ Gaius Plinius Secundus (d.23-ö.79): Yazar ve filozoftur. İnsanlık tarihinin ilk ansiklopedisi sayılan ve 37 ciltten oluşan, "Doğa Tarihi"ni yazmıştır. Bu ansiklopedi, 500'e yakın Yunanlı ve Romalı yazarın bıraktığı 2 bini aşkın kitabın içeriğinden özetlenmiş yoğun bir bilgi derlemesidir. <https://tr.wikipedia.org/wiki/Gaius-Plinius-Secundus> Erişim Tarihi: 2.6.2019

Mısır'da bunun örnekleri görülür.

Gölge, resimde farklı amaçlarla kullanılmıştır. Kimi zaman resimde gölge şeklinde basık (boyutsuz) figürler yer alırken, kimi zaman da resimde ışık ve gölge arasındaki ilişki sayesinde imaj üç boyutlu görsellik kazanır. Bu iki kullanım şeklinin dışında, resimde espas yaratmak ve perspektif kurallarını vurgulamak için nesnelere bir yüzey üzerine düşen gölgeleri yansıtılır.

Eski Mısır papirüsleri üzerinde (İ.Ö. 1400) ve Antik Yunan'da yapılan vazo ve toprak kapların üzerinde (İ.Ö. 600) gölge şeklinde figürler görülmüştür (Stoichita, 2006: 13-14). Bu dönemde modle etme (hacimlendirme) teknikleri henüz gelişmemiştir. Gölgenin izdüşümü, ortaçağda optik konusuyla ilgilenenler tarafından dikkatle incelenmiş olmasına rağmen, aynı dönemin ressamı tarafından neredeyse göz ardı edilmiştir. Bu durum ortaçağ imgesinin mantıksal statüsüne bağlanabilir; çünkü gölge prensipte fiziksel varlığa dönüşmesi arzu edilmeyen bir varlıktır. Bu düşüncenin etkisi, perspektifin keşfiyle birlikte, gölge, ressamların çalışmalarına konu olana dek, hemen hemen Giotto'ya kadar sürmüştür.

Floransa'lı ressam Giotto di Bondone (1267-1337) gölgeyi kullanarak, düz bir yüzey üzerinde derinlik yansımalarını gerçekleştirmiştir. Bu buluş sayesinde sanat alanında yeni bir çağın başladığı düşünülür (Gombrich, 1986: 150). Daha sonra Masaccio (1401-1428), Brunelleschi'nin (1377-1446) geliştirdiği perspektif kuralını ve gölgeyi kullanarak resimde derinlik ve üç boyutluluğu güçlendirmiştir (Gombrich, 1986: 169-172). Masaccio, bu bakımdan bir öncü olmuştur. Onun resimlerinin yuvarlak ve sağlam figürleri açık-koyu ile oylumlanmış ve perspektif vurgulanmıştır (Gombrich, 1986: 195). Rönesans döneminde Leonardo da Vinci (1452-1519), ışık ve gölge arasındaki ilişki sayesinde, resmin yüzeyindeki imajın üç boyutlu görsellik kazandığına, yazılarında pek çok kez değinmiştir. Fikirleriyle bu konuda yaptığı en önemli katkılardan birisi de, cisimlerin gölgeleri ile perspektif alanı arasındaki ilişkiyi (Masaccio'nun daha önce sezgileriyle ulaştığı ilişkiyi) ilk kez kuramsallaştırmasıdır: "Gölge, ışığın engellenmesidir. Bana göre, perspektifteki en önemli unsur gölgelerin görüntüsüdür, çünkü saydam ve katı cisimler gölgeler olmaksızın tam olarak ifade edilemezler" (Aktaran: Stoichita, 2006: 67).

Leonardo da Vinci, yaptığı deneyler sonucu, sadece gölgelerin değil, nesnelere de konturlarının önüne geçilmesini amaçlayan ve yeni bir teknik olan "sfumato"yu öne sürmüştür (Stoichita, 2006: 67).

Leonardo'nun resminde, konturlar yumuşamakta, kitleler XV. yüzyıl Floransa resmine has olan strüktürel sağlamlıktan tamamen uzak, atmosferik kitleler gibi görün-

mektedir. Leonardo'nun ideali açık-koyunun müphemliği, açık-koyunun buğusudur (Venturi, 1954: 57).

Sanatçı, gereğinden fazla ışığın çığıştirdiğini, fazla karanlığın görmemize engel olduğunu, yarı aydınlığın güzel olduğunu düşünüyordu. Leonardo bu yaklaşımıyla, rengin ışıktan gölgeye geçerken giderek erimesi ile konturun ortadan kalktığı "Sfumato" tekniğini geliştirmiştir.

Rönesans ve sonrasındaki dönemde gölge yaygın bir şekilde, yüzey üzerinde üçüncü boyut yaratmanın en etkin yolu olarak kullanılmıştır. Gölge-ışık ilişkisini çok etkili bir şekilde kullanan bir başka sanatçı, Barok resmin büyük ustası Caravaggio'dur. Sanatçı, figürlerin formunu kuvvetli ışık-gölge etkisi altında net bir şekilde belirtmek için, fantastik bir ışık (üniversal olmayan) kullanır. Figürlerin üzerine ya da istenilen noktalara düşürülmüş spot ışık etkisi, güçlü bir tiyatro sahnesi havası yaratmaktadır. Caravaggio'nun XVI. yüzyıl sonunda uyguladığı bu tekniğe "Tenebrizm"² adı verilmiştir. Bu yöntemde, ışık figüre ya da istenilen noktaya odaklanır, diğer yerler gölge içinde bırakılır. Gölge gizemli bir atmosfer oluştururken, gölgelerin içinden fırlayan hareketli, kimi zaman iç içe geçmiş figürler teatral bir etki yaratır (Papila, 2008: 81).

Caravaggio'dan etkilendiği düşünülen ve ışık-gölge ilişkisini ustaca kullanan bir başka önemli sanatçı, Rembrandt van Rijn (1606-1669) dir. Caravaggio'nun ışık-gölgeyi kullanma şeklini tanımlayan Latince kökenli "Tenebrizm" terimi, İtalyanca kökenli "Chiaroscuro" olarak da kullanılmaktadır. Chiaroscuro, ışık ve gölgenin oluşturduğu zıtlık aracılığıyla, üç boyutlu nesnelere hacim kazandırmayı sağlayan bir tekniktir (Turani, 2007: 28). Bu teknik daha çok Rembrandt'ın resimlerinde kullandığı ışık-gölge ilişkisini tanımlamak için kullanılır. Rembrandt, Caravaggio gibi, aydınlık ve karanlığın zıtlık etkisinden yararlanmakla birlikte, Caravaggio ile kıyaslandığında, çok keskin olan kontrastları yumuşatarak ışık ve gölgeyi kullanmıştır.

Pablo Picasso (1881-1973), gölgeyi, "vücut bulmanın" ayrılmaz bir parçası olarak gören eski geleneklere son noktayı koymuştur. Picasso'ya göre, "gölge, sadece üç boyutlu nesnelere yaratmanın bir yolu değildir; bu aynı zamanda onları boyutsuz hale getirmenin bir yoludur" (Aktaran: Stoichita, 2006: 119).

Resim sanatı tarihinde, başlangıçta basık, hacimsiz gölge imgeler yer alırken, Rönesans dönemiyle birlikte, gölge, hacimlendirmenin, espasın

ve perspektifin vazgeçilmez unsuru haline gelmiştir. Sonraki dönemlerde gölge, sanatçılar tarafından bilinçli olarak, her iki şekilde de resim sanatında kullanılmıştır. Gölge, imge yaratmanın doğrudan aracı (siluet) ya da modle etmenin ve espas yaratmanın önemli bir yöntemi olarak, resimde yer almıştır.

Türk Resim Sanatında "gölge" nin kullanımına ilişkin değerlendirme yapabilmek için, resim sanatımızın geçmiş yüzyıllardaki gelişimini belirlemek gerekir. Genellikle Çağdaş Türk resminin alt sınırı 19. yüzyılın sonlarına denk gelmektedir. Çünkü ilk kez Batılı anlamda tuval resmi bu dönemde gerçekleştirilmiştir. Fakat unutulmamalıdır ki, resim sanatımız 18. yüzyıla kadar örneklerini minyatür dalında vermiş ve kökünü Türk İslam geleneğine dayayan kitap ressamlığından, Batılı anlamda resme geçiş birdenbire olmamıştır. Ülkemizde yeni bir sanat anlayışının yerleşmesi, belirli bir süreç içerisinde gerçekleşmiştir (Renda, 1982: 19).

Geleneksel Osmanlı minyatürlerinde istisnalar hariç gölge kullanılmamıştır. 17. yüzyıl başlarında Nakkaş Nakşi, minyatürlerinde zemin olarak kullandığı mimari ayrıntılarda kimi zaman gölgelemelere yer vermiştir. Böylelikle, Batı resminin ayırt edici özelliği olan gölge ve gölge aracılığıyla gerçekleştirilen üç boyutluluk Osmanlı minyatürüne sızmış olmaktadır (Renda, 1982: 32). 18. yüzyılda, dönemin ön plana çıkan iki nakkaşı, Levni ve Buhari'nin yaptığı portreler ve figürler daha oylumlu bir görünüme kavuşmuştur (Renda, 1982: 43). 18. yüzyılda Osmanlı yöneticilerinin bilinçli atılımlarıyla gerçekleştirilen Doğu-Batı kültür alışverişi sonucunda, resim sanatına Batı üslupları aktarılmış ve manzara kompozisyonlarında derinlik kavramı oluşmaya başlamıştır (Renda, 1982: 75). Bu dönemde, Mühendishane-i Berri Hümayun adını taşıyan askeri okulda (1793-94), daha çok askeri amaçlarla yeni resim teknikleri öğretilmeye başlanmıştır. Böylelikle, perspektif kuralları ile nesneyi iki boyutlu yüzey üzerinde modle ederek göstermeyi sağlayan ışık-gölge uygulaması gibi kurallar resim eğitiminin programı içinde yer almıştır (Tansuğ, 1986: 51). Mühendishane'den yetişen ilk önemli ressam olarak Kolağası Hüsnü Yusuf Bey gösterilir (Tansuğ, 1986: 52). Bu dönemde, askeri okul öğrencileri, resim eğitimi için Batı'ya gönderilmiştir. Gönderilen ilk ressamlar arasında, Ferik İbrahim Paşa (1815-1899) ve Ferik Tefrik Paşa (1819-1866) yetenekleriyle ön plana çıkmıştır. 1861'de Paris'e gönderilen Süleyman Seyyid ve Şeker Ahmet Paşa üstün yetenekleriyle resim sanatının gelişimine katkıda bulunmuşlardır. 19. yüzyılın ikinci yarısında, Osmanlı sanat ve kültür alanında önemli bir işlevi olan Osman Hamdi Bey, Paris'te resim eğitimi aldıktan sonra yurda dönerek, Sanayii Nefise Mektebi Ali'yi kurmuştur. Osman Hamdi, Batı sanatına dönük resmimizde insan konusuna, figüre odaklanan ilk ressamımızdır (Erol,

² Tenebrizm, Batı resminde Caravaggio'nun eserlerinden etkilenecek oluşturulan ışık-gölge karşıtlığıdır (Ünsal, 2011: 260).

1982: 131). Büyük ölçüde fotoğraftan yararlanan sanatçı, resimlerinde ışık-gölge ilişkisini etkin bir şekilde kullanmıştır. Türk Resim Sanatının Batılılaşma sürecinde devam eden yenilenme hareketleri sonucunda gölge, diğer kompozisyon elemanları olan figür, renk ve biçim kadar önemli bir unsur olmuştur.

Bu bilgiler ışığında incelediğimiz Burhan Doğançay'ın resminde gölge, hacim ve espas kazandırmanın yanı sıra kaligrafik bir öge haline dönüşmekte ve heykellerinde etkiyi güçlendiren bir eleman olarak karşımıza çıkmaktadır.

3. Burhan Doğançay'ın Yapıtlarında Gölge

Burhan Doğançay, çalışmalarında ışıkla gölgeyi, gerçekte kurguyu sentezlemiş, çıkış noktasını "kent duvarları"ndan alan yapıtlarında, siyasal, toplumsal ve felsefi göndermelerle zamanın kaydını tutmuş, "tarihin nabzı"nın nasıl attığını yansıtmıştır (Çalikoğlu, 2012: 15). Resimden desene, baskı resimden duvar halısına, heykelden fotoğrafa kadar çok farklı teknikleri kullanan sanatçı, yapıtlarının içeriği, malzemesi ve tekniği değişse bile "gölge"yi her zaman çok önemsemiştir. Gölgeyi kimi zaman üç boyut yaratmanın aracı olarak kullanmış, kimi zaman da kompozisyonun temel öğelerinden biri olarak çalışmalarının merkezine oturtmuştur.

Burhan Doğançay, sanatında dönüm noktası yaratan "aydınlanma anı"nın, 1963 yılında New York 86. Caddede dolaşırken gördüğü bir ayrıntıyla gerçekleştiğini ifade eder, "hayatımda gördüğüm en güzel soyut resimdi bu. Duvarda bir afişin kalıntıları vardı ve bu kalıntıların duvar yüzeyinde oluşturduğu gölgeler ona farklı bir doku katıyordu" (Aktaran: Taylor, 2012: 18). Doğançay, üst üste yapıştırılmış, yırtılmış afişlerle, imgelerle, yazılarla, sloganlarla dolu sokak duvarları ile büyülenmiş, yaşamı boyunca dünyanın farklı kentlerindeki duvarların peşine düşmüştür. Modern kent insanının endişelerini, korkularını, arzularını yansıtan, bilgi ve dışavurumun paylaşım platformu olan bu duvarları bir antropolog gibi incelemiş, kaydetmiş ve dönüştürerek kendine mal etmiştir. Yüzlerce imge ve yazıyla örtülü bu yüzeyler, içeriksel zenginliğinin yanı sıra, güneşin, rüzgârın, zamanın, kısaca doğanın dokunuşlarıyla ayrı bir görsel zenginlik ve derinlik kazanırlar. Doğançay için duvarlar, dünyanın dört bir yanından gelen imgeleri, mesajları, işaretleri barındıran, yaşayan, canlı alanlardır. Hem tarihin kırıntılarını hem de o anın tanıklığını, toplumun farklı katmanlarından gelen insanların duygu ve düşüncelerini yansıtır. İçeriği pek çok anlam ağıyla örüntülenebilen duvarlar, aynı zamanda yoğun ve çeşitli görsel zenginlik sunarlar. Doğançay'ın sanatı duvarların görsel ve içeriksel zenginliğinden kaynak alır. Sanatçı duvarlarda çarpıcı soyut bağlantılar, ilgi çekici kolajlar yakalar. "Duvarlarda onu hayrete düşüren ışık-gölge oyunları bulur"

(Flomenhaft, 2001: 60). Yakaladıklarını kendi düşünce ve duygularıyla harmanlayarak, yeni bir kurguyla düzenler. Oluşturduğu kompozisyonlarda yer alan imgeler ağının içeriksel yoğunluğunu, gölge kullanma biçimlerinin verdiği görsel zenginliklerle çeşitlendirir ve kuvvetlendirir. 1960'ların başından itibaren yoğunlaşan bu yaratıcılık dönemi, duvarlardan yola çıktığı birçok seriyi geliştirmesini sağlamıştır. Yaklaşık 14 kategoriye ayrılan seriler içerisinde, gölgenin başat rol oynadığı, Hücum serisi (1972-1977), Kurdeleler serisi (1972-1989), Koniler serisi (1972-1990), Çifte Gerçeklik serisi (1990-2009) ve Kurdeleler serisini çıkış noktası olarak alan Aubusson Halıları ve Gölge Heykeller vardır.

4. Doğançay'ın, Yapıtlarında Gölgeyi Yoğun Olarak Kullandığı Seriler

Üst üste binen afişlerin yırtıldığı, soyulduğu reklam panoları Doğançay'ın resimlerinde başından beri yer alsa da, sanatçı Hücum Serisi'nde, eğimli ışığın çıkıntı yapan afiş parçaları üzerindeki etkisinin özenli bir simülasyonunu yaratır. "Çıkıntılar ve gölgeleri kimi zaman taklitten ibarettir, ama bazen de çıkıntılar gerçektir ve yoklukla varlık, iki ve üç boyut oyununda gözü ve zihni bulandırır" (Taylor, 2012: 25). Sanatçı, duvarın ötesini merak ettiren, betimlenmeyen olayları hayal ettiren, tuvalin ön ve arka yüzü arasında belirsizlik yaratan oyuncu bir yaklaşımla kompozisyonlarını gerçekleştirir. Kırmızı rengin daha ağırlıklı kullanıldığı Hücum serisinde eserler (Görsel 1) iki katmanlıdır ve alttaki katman üsttekine hücum ediyor gibiyken, üstteki katman kıvrılarak alttakinden uzaklaşıyor gibidir. Üstteki katmandan düşen gölgeler şaşırtıcı üç boyutlu etkiler yaratır (Giboire, 2012: 136).



Görsel 1. Burhan Doğançay, *Özgür Olmak İçin Doğmuş*, 1973, Tuval Akrilik, 152.4 x 152.4 cm

Doğançay, gölge izleniminin ön plana çıktığı bazı çalışmalarda, "fümaj" tekniğini kullanmıştır. Sanatçının özellikle 70'li yıllarda gerçekleştirdiği bu çalışmalarda, yanam mumun isisiyle yarattığı bu yumuşak ve transparan üst üste katmanlar, tuvalde farklı resimsel değerler oluştururlar. İsin etkisiyle üç boyut yanılsaması ve Necmi Sönmez'e göre, (2001: 91) "kurgulanmış gölge" oluşur (Görsel 2). Bu gölgeler derinlik ve üç boyut etkisi yaratırlar. Bu çalışmalarda kurgulanmış gölgeler, üç boyutlu uzamı yansıtmazlar, sadece derinlik etkisi yaratan bir illüzyon oluştururlar. Bu yapıtlarda soyut ve gerçek bir arada görülür.



Görsel 2. Burhan Doğançay, Dumanlı, 1974, Kağıda Guaj ve Fümaj, 35.6 x 33 cm

Nesnelerin üzerine düşen ışığın yarattığı gölge, sanatçının duvar konulu ilk resimlerinden bu yana görülse de 1975'ten itibaren ön plana çıkmaya başlar ve 1985 yılına kadar temel resimsel elemanlardan biri haline gelir. Daha önce "kurgulanmış gölge" olarak yer alan gölgeler, Kurdeleler serisinde, derinlik ve üç boyut yaratan "gerçek gölgelere" dönüşür (Sönmez, 2001: 92).

Gölge heykellerin ve kaligrafik elemanların çıkış noktası, 1970'li yılların ortasında başlayan Kurdeleler serisidir. Yırtılmış kâğıtların gölgelerini kullanarak yanılsamalı bir üç boyutluluğu tuvale yansıtan sanatçı, Kurdeleler serisinde, gölgeleri nerdeyse başlı başına bir imge olarak kullanır. Yırtılmış afişlerin, şeritler halinde duvarlardan sarktığı durumlarda, ışığın geliş yönüne göre oluşan uzun, kısa, ince, kalın, kıvrık, düz gölgeler sanatçısı

kaligrafik imgeler yaratmaya yönelmiştir. Bu seride arka plandaki tırtıklı bir yırtığın deliğinin içinden bizim alanımıza fırlayan çok sayıda yırtılmış kâğıt şeridi, kurdelenin kendisi ya da gölgeleri kaligrafiyi anımsatan zarif şekiller oluşturur. Bu seride dokulu duvar yüzeyleri yerine, gri ya da canlı mavi gibi düz renkli veya ışık-gölgeyi simgeleyen beyaz ve siyah renkli zeminler üzerinde çalışmaya başlar. Daha rafine ve soyut bir görselliğe ulaşır. "Işık ve gölgenin oyunu" olarak nitelenen bu çalışmalarda, İslam kaligrafisiyle de³ ilginç bir örtüşme yaşanır (Picaud, 2001: 261). Doğançay'ın sanat yaşamında dev bir adım olan Kurdeleler serisi, Necmi Sönmez'e göre (2001: 94), "sanatçının İslam Kaligrafisine duyduğu derin ilginin izlerini taşır". Doğançay, güçlü güneş ışınlarının, yırtılmış posterler üzerinde yarattığı gölgelerin oluşturduğu güzelliğin büyüsunü fark etmiş, görsel açıdan çok etkili bularak resimlerine taşımıştır. Ama bu tesadüfi karşılaşma, aynı zamanda İslam kaligrafisine gönderme yapan plastik elemanlara dönüşmüştür. Bu dışavurumun yeni dili, sanatçıya yeni kapılar açmıştır. Bu yaklaşımda gölgeler, yüzey üzerinde dans eden gün ışığı gibi, hareketli şeritler oluşturmuştur (Görsel 3).



Görsel 3. Burhan Doğançay, 1985, Tuvalde Akrilik, 101.60 x 81.3 cm.

³ Kaligrafi, Yunanca güzel anlamına gelen "kallos" ve yazı anlamına gelen "graphia" kelimelerinden türemiş, güzel yazının bir ifadesidir. Dünyada en çok ilgi görenler Çin, İbrani, Hint, Japon, Kore, Yunan, Arap ve Batı Kaligrafisidir. Osmanlı imparatorluğu döneminden günümüze kadar gelen Hat Sanatı, bunun en çarpıcı örneklerindedir (Ünver, 2013: 1).

Burhan Doğançay'ın, ışık ve gölge vurgusunun çarpıcı bir biçimde ön plana çıktığı, canlı ve kontrast renklerin kullanıldığı Kurdeleler serisi, Fransa'nın Aubusson şehrinde yaklaşık 500 yıldır dokunan "Aubusson halıları"nın da konusu olmuştur. Buduvar halıları başlangıçta geleneksel konuları yansıtırken, 1936'da Le Corbusier (mimar) ve Leger'in (sanatçı) görevlendirildiği bir komisyon tarafından yeni tasarımlarla gerçekleştirilmeye başlanmıştır. 1947 yılında Picasso, Braque, Matisse, Dufy, Miro, Rouault, Chagall, Sonia Delaunay ve Arp tarafından dizayn edilmiş halılar dokunmuştur (Rona, 2001: 265). Raymond Picaud tarafından kurulan Aubusson Okulunda, oğlu Jean-François tarafından 1970'lerden sonra çağdaş sanatçıların tasarımlarına yer verilmeye başlanmış ve bu çerçevede Burhan Doğançay'ın Kurdeleler serisi, Aubusson duvar halısı dokumalarıyla, farklı bir teknikle yeni bir boyut kazanmıştır (Görsel 4). Picaud, Doğançay'ın sanat yaklaşımıyla ilgili olarak şunları söyler:

Doğançay 30 yıldan fazladır duvar resminin tüm ifade olanaklarını irdeleyen bir sanatçıdır, dünyayı dolaşır ve bir duvarda, duvarla, duvarın içinden süzülerek, özellikle de gölgelerde oluşan tüm şeytanlıkları özümser. Bu görünür ve çekici gölgeler değil midir işin özü? Doğançay yapıtlarında gölgelere, onları yaratan nesnelere kadar önem verir. Doğançay'ın yapıtlarını ilk kez gördüğümde beni en çok etkileyen buydu. Bu ışık-gölge oyunu, düz yüzeyler ve renk geçişleri hepsi kesinlikle duvar halısı kavramı kapsamındaydı (Picaud, 2001: 262).



Görsel 4. Burhan Doğançay, Kurdeleler ve Gölge, 1983, El Dokuması Yün Halı, 142 x 210 cm.

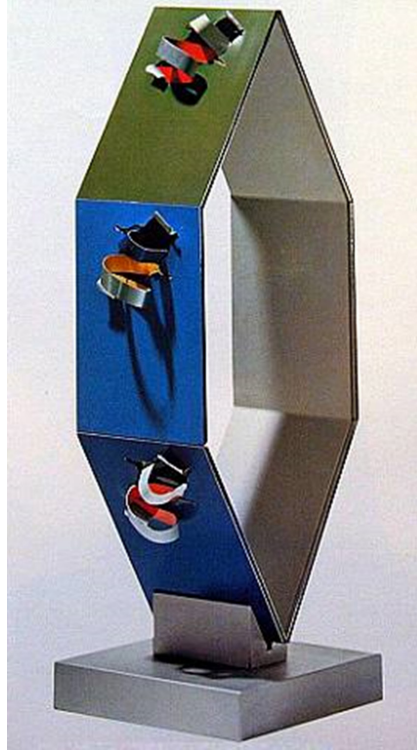
Burhan Doğançay'ın çalışmalarında her zaman ilgi alanı olan gölgeler, Kurdeleler Serisi'nden yola çıkarak oluşturduğu Gölge Heykeller'de, önemli bir plastik öğedir (Görsel 5-6). Aslında Kurdeleler Serisi ile Gölge Heykeller arasında öylesine organik bir bağ vardır ki, hangisinin diğerine kaynaklık ettiğine karar vermek zordur. Çünkü Doğançay, Kurdeleler Serisi'nde, sürekli peşinden koştuğu gölgeleri doğru yakalayabilmek için kalın kâğıttan yaptığı maketlerle çalışmış ve yaptığı maketleri atölyesinin çatısına çıkartarak güneşte gölgelerin nereye, nasıl düştüğünü incelemiş, kaligrafiye benzeyen en iyi gölgeleri elde edince de bunları tuvaline aktarmıştır. Doğançay'ı gölge heykellere yönelten, aslında resimleri için birer taslak olan bu maketlerdir. Doğançay, tuvalinde yanılmalı olarak yakaladığı kurgulanmış gölgeleri, heykelleriyle gerçek gölgelere dönüştürmüştür (Rona, 2001: 269). Levent Çalikoğlu Burhan Doğançay'ın 80'li yıllarda başladığı, 2008 yılında "Contemporary İstanbul" için gerçekleştirdiği Gölge Heykeller sergisi için hazırlanan katalog yazısında şöyle der:

1970'li yılların ortasında beliren 'Kurdeleler' dizisinin açtığı sonsuz olasılık ve imkânlar zincirinin içerisinden süzülen bu gölge heykeller, ilk günden bugüne zamanı ileri saran bir eylemselliğe sahip. Metali bir kâğıt veya afiş gibi yırtmak, sonsuz bir renk planının böğrünü yarmak, tortulu-kaba bir yüzeyden pürüzsüz yağ gibi bir plana ulaşmak, rastlantıya yer bırakmayacak şekilde geometrik formları eğip büküp, olasılıklar zinciri içerisinde en kusursuz harekete kavuşmak, etrafında bir güneş gibi turlayabilecek bir ışık kaynağı ile kendi döngüsünü tamamlayabilecek gölgeler tasarlamak... Burhan Doğançay'ın "Gölge Heykeller" dizisinin bu son örnekleri, biçim-içerik ilişkisine kusursuz bir cevap üreten en yetkin uygulamalar. Formu bir kavram olarak zihninde kurgulayan, sayısız eskiz ve çizimle ideal bir kompozisyon kuran, yüzeyi dikey ve yatay hareketlerle mekansallaştıran bu bakış en olgun zamanını yaşıyor (Çalikoğlu, 2008: 1).

Doğançay'ın ilk olarak 1983-84 yıllarında gerçekleştirdiği Gölge Heykeller serisinde, piramit, dikdörtgen sütun, küp gibi alüminyum formların yüzeyinden, yüzeyi yırtıp dışarı fırlayan renkli kurdelelerin, yüzey üzerine düşen gerçek gölgeleri heykeli tamamlayarak, doğanın spontan dokunuşuyla sanatçının kurgusunun etkileyici birlikteliğini yansıtır. Moyer'in belirttiği gibi, aslında hiçbirimiz gölgeyi bir şeyin parçası olarak algılamayız; bir nesneden söz ederken gölgesini belki görmeyiz bile, ama Doğançay nesneye de gölgeye de aynı değeri yükler (Aktaran: Rona, 2001: 270).



Görsel 5. Burhan Doğançay, 1984, Alüminyum, 148 x 65 x 34 cm (Solda)



Görsel 6. Burhan Doğançay, Baklava, 1984, Alucubond ve Alüminyum, 43.2 x 15.2 x 16,1 cm (Sağda)

Heykellerde oluşan gölgelerin, "o an" a denk düşen, en mükemmel formunu yakalayabilmek için izleyicinin de katılımı gerekir. Bu durum adeta sanatçının önceden kurguladığı heykel formu, güneş ışığının açısı ve izleyicinin bakış yönü arasında oynanan üçlü bir oyunun coşkusuyla şekillenen gölgelerin dans ritüeli gibidir. Gölgelerin ışığa göre değişimi, gölge heykellere kinetik özellik katarak farklı bir sinerji yaratır. Her gün ve her saat değişen bir yapıyla karşılaşmak; ışığın açısıyla değişen gölgeleri yakalamak, izleyenin heyecanını artırır. Rona'ya göre, ışığın olmadığı yerde gölge de yoktur, dolayısıyla ışık Doğançay'ın heykelleri için vazgeçilmez bir öğedir. Ama bu durağan bir ışık, durağan bir gölge değildir. Güneşin doğal hareketi içinde gölgelerin yer değiştirmesi, uzaması, kışılması ne denli değişkense Doğançay'ın heykellerinde de gölgeler sürekli değişir. Sanatçı bunu kimi zaman ışık kaynağını, kimi zaman da heykeli hareketli kılarak elde etmiştir. Doğançay'ın heykelleri bu hareketlilik sayesinde sürekli değişen bir gölgeler dizgesine dönüşür (Rona, 2001: 271). Sanatçı, uzayıp kısalan gölgelerin

kaligrafiyi çağrıştıran soyut biçimleri aracılığıyla heykellerini bütünlemiştir. Çalikoğlu'nun anlatımı ile Doğançay mekânın gizli geometrisini, yüzeyin içerisi ve dışarı diyebileceğimiz iki ayrı yaşam alanının potansiyelini; zihinsel ama eyleme muhtaç bir aktivitenin doğurabileceği sonsuz bilgi ve heyecanı, kelimenin tam anlamıyla aydınlanmacı bir bakışla tartmış, anlamlandırmış ve gölgenin kalp atış ritmini avucunda tutarak mükemmel anları yakalamaya çalışmıştır (Çalikoğlu, 2008: 1).

Burhan Doğançay, Koniler serisinde, gerçek ve kurgu arasında salınan, sınıflandırılması zor bir çalışma dizisi gerçekleştirmiştir. Doğal nedenlerle ya da insanlar tarafından yırtıldığı için afişlerin uçları kendi içinde kıvrılarak, duvar üzerinde koni biçimini alırlar. Bu oluşumlardan etkilenen Doğançay, gerçek renkli kağıtları kıvrarak ya da konileri resmederek tuval üzerinde farklı kompozisyonlar gerçekleştirmiştir. Tuval resmi-kolaj ya da üç boyutlu nesne-kabartma arasında bir yerde duran Koniler Serisi'nin en yetkin üç örneği, 1987'de gerçekleştirdiği Mavi Senfoni, Mimar Sinan ve Muhteşem Çağ'dır (Görsel 7). Sanatçı bu çalışmalarda, Osmanlı mimarisine ait resimlerin olduğu dergi ve gazetelerden alınan sayfaları kullanmıştır. Geçmişin görkemli bir dönemini anlatan bu çalışmalarda sanatçı, "kaligrafide olduğu gibi burada da Osmanlı kültürü ve tarihini kendine özgü biçimde, kendi okuyuşuna göre, dekoratifliğe kaymadan estetik bir yorumla ele almıştır" (Sönmez, 2001: 95). Sanatçı bu çalışmalarda, konileri fümaj tekniğiyle gölgelendirerek resmin derinliğini arttırmıştır.



Görsel 7. Burhan Doğançay, Muhteşem Çağ, 1987, Tuval Akrilik, kolaj, fümaj, 166.4 x 368.3 cm.

Sanatçı, konileri kolaj olarak yerleştirmenin yanı sıra bazı çalışmalarında tamamen boyayla gerçekleştirmiş ve gölgelerle görsel etkiyi arttırmıştır.

Özellikle kırmızı, mavi ve sarıların kullanıldığı parlak renklerle yapılan çalışmalarda yine "fümaj"⁴ tekniğinden yararlanılmıştır (görsel 8).



Görsel 8. Burhan Doğançay, Duvarda Koni, 1972, Tüvale Akrilik, 152.4 x 152.4 cm

Burhan Doğançay'ın gerçekleştirdiği seriler içerisinde, "gölge" nin önemli bir plastik öğe olarak ön plana çıktığı bir başka resim dizisi Çifte Gerçeklik serisidir. Bu çalışmalar günlük yaşamdan objeler ve onların gölgelerinin yorumudur.

Sanatçı, 1990'larda başladığı bu seride, kullanılmış ayakkabılar, eski telefon kutuları ve kabloları, eski anahtarlar gibi günlük yaşamdan objeleri, onları tuval üzerine boyanmış gölgeleriyle birlikte ele aldığı kompozisyonlar kurgulamıştır. Bu çalışmalarda, bir anlamda "gerçek nedir?"i sorgulatma amacı vardır. Doğançay "gerçek" ve "kurgu" gibi iki zıt kavramı aynı potada eriterek, heyecan verici, kışkırtıcı, dokunma duygusu uyandıran bir "bütünlük" yaratmayı başarmıştır (Sönmez, 2001: 96). Sanatçı, Çifte Gerçeklik serisinde, zıtların birlikteliğini estetik, çarpıcı ve düşündürücü biçimde sunarken, gölgeler, yarattıkları espas ve gerçek-hayal zıtlığının bir öğesi olarak önemli bir işlev üstlenirler (Görsel 9-10).

⁴ 1930'lu yıllarda Sürrealist hareketin bazı üyeleri tarafından popülerleştirilen fümaj tekniğinde eserin yüzeyine desenler ve dokular eklemek için genellikle mumdan çıkan duman kullanılır (Giboire, 2012: 154).



Görsel 9. Burhan Doğançay, Telefon Kutuları (39), 1990, Tüvale Akrilik ve Karışık teknik, 112.5 x 160 cm



Görsel 10. Burhan Doğançay, Satılık Ayakkabı, 1990, Tüvale Akrilik ve Karışık Teknik, 101.6 x 127 cm.

5. Sonuç

Gölge, tarihsel süreç içerisinde, resim sanatında farklı şekillerde kullanılmıştır. Işığın engellenmesi olarak nitelenen gölge, ilk çağlarda basık, hacimsiz figürler yaratılmasına olanak sağlarken, özellikle Giotto'dan itibaren espas yaratmaya ve üç boyut yanılması veren figür ve nesnelerin resmedilmesine olanak sağlamıştır. Gölge, modern dönemden itibaren sanatçılar tarafından bilinçli olarak, her iki amaçla da kullanılmıştır. Bu bağlamda, makalede, Burhan Doğançay'ın çalışmalarında gölgenin ne şekilde yer aldığı incelenmiş, gölgenin daha fazla ön plana çıktığı seriler araştırılmıştır.

Kent duvarlarında yırtılmış afişler, graffitiyle boyanmış resim ve yazılar, politik ya da kişisel dışavurum ifadesi olan mesajlar; yağmurun, güneşin, rüzgarın kısacası doğanın dokunuşlarıyla ayrı bir görsellik kazanır. Doğançay, bir belge olarak gördüğü ve görselliğinden çok etkilendiği bu duvarları, çalışmalarına aktarmış, rastlantısallıktan uzak, özenli, teknik açıdan ustalıklı bir çalışma yöntemi izlemiş, yepyeni kurgularla resimlerini inşa etmiştir. Sanatçı, fotoğraflarla belgelediği duvarlardaki işaretleri, imgeleri, afişleri bir araya getirirken renk ve çizginin soyut değerini, ışığın ve gölgenin yarattığı görsel kodlamaları çalışmalarına özenle taşımıştır. Doğançay'ın yapıtları belge niteliği ile estetik düzenlemenin bir arada olduğu hassas tasarımlamanın gerilimini taşır. Sanatçı, çalışmalarının kaynağı olan duvarların belgesel yönünü yeniden kurgulayarak ve kendisine mal ederek yapıtlarına taşırken, estetik ve plastik değerlerden ödün vermemiştir.

Doğançay'ın yarattığı en önemli görsel kodlardan bir tanesi bu makalede incelemeye çalıştığımız "gölge" dir. Kullanma yöntemine göre kimi zaman "kaligrafik" bir etki yaratan, kimi zaman espası güçlendiren "gölge", sanatçının yapıtlarında her zaman en önemli plastik unsurlardan birisi olmuştur. Sanatçının özellikle Hücum, Kurdeleler, Koniler, Çifte Gerçeklik serilerinde ve Gölge Heykellerinde, kurgulanmış ya da gerçek gölgelerin yarattığı derinlik ve kaligrafik etkiler kompozisyonları çok güçlendirmiş, biçim ve içerik açısından zenginleştirmiştir. Tarihsel süreçte pek çok sanatçı, "gölge"yi yardımcı bir öğe olarak farklı amaçlarla kullanmıştır. Fakat Doğançay'ın çoğu yapıtında gölge, kompozisyondaki "ana motif" kadar etkili kullanılmıştır.

Sanat, tarih boyunca bütün toplumların ürettiği ve bir biçim olgunluğuyla ortaya koyduğu bir olgu olarak insanın varoluş dinamiğinin ve bilinçlenmesinin en dolaysız ifadesidir (Erzen, 2011: 31). Bu ifade biçiminin temel öğelerinden birisi olan "gölge" nin sanat tarihi sürecinin araştırılması ve Burhan Doğançay'ın yapıtları bağlamında farklı uygulama yöntemlerinin incelenmesi, sanat ve tasarım alanında yeni yollar geliştirmeye olanak

sağlayabilir. Gölgenin gerektiği yerde ve uygun kullanımı sanat yapıtının etkisini güçlendirmektedir. Bunun en somut örneğini Burhan Doğançay'ın yapıtlarında görmekteyiz. Gölge geçmişte olduğu gibi, gelecekte de, özgün üretimlerin önemli bir ögesi olmaya devam edecek, imgenin biçim ve anlamının zenginliğine ve çeşitliliğine yaptığı katkıyla sanatçıların ilgisini çekecek ve sanat yapıtının etkisini güçlendirecektir. Bu bağlamda, hazırlanan makale, gölge kavramına ilgi duyan sanatçılar için bir kaynak niteliği taşıyabilir.

Kaynakça

Çalikoğlu, L. (2008). *Burhan Doğançay, Gölge Heykeller*. İstanbul: Mas Matbaacılık.

Çalikoğlu, L. (2012). *Kent Kültürünün Yarım Yüzyılı: Tarihin Kaydı ve Duvarların Anatomisi*. E. Eşkinat. (Editör). *Burhan Doğançay, Kent Duvarlarının Yarım Yüzyılı* (çev. B. Kadioğlu, B. Kovulmaz). Münih. Prestel Yayıncılık, 14-17.

Erol, T. Renda, G. (1982). "19. Yüzyıl Türk Ressamları". *Çağdaş Türk Resim Sanatı Tarihi (I. cilt)*. İstanbul: Tıglat Yayınları, 79-170.

Erzen, J. N. (2011). *Çoğul Estetik*. İstanbul: Metis Yayınları.

Flomenhaft, E. (2001). *Doğançay: Bir Kahramanlık Serüveni*. Z. Rona. (Editör). *Burhan Doğançay, Retrospektif*. İstanbul: Duran Kitapları, 59-85.

Giboire, C. (2012). *Doğançay'ın Serileri: İçerik ve Teknik*. E. Eşkinat. (Editör). *Burhan Doğançay, Kent Duvarlarının Yarım Yüzyılı* (çev. B. Kadioğlu, B. Kovulmaz). Münih. Prestel Yayıncılık, s. 36-274.

Gombrich, E.H. (1986). *Sanatın Öyküsü*. (çev. B. Cömert). İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.

Papila, A. (2008). "Rubens'in Resimleri Üzerinden, Barok Dönem Avrupasının Sosyopolitik Bir Analizi". *Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Sanat Yazıları Dergisi*, 18, 79-92.

Picaud, J. F. (2001). *Burhan Doğançay ve Aubusson Duvar Halıları*. Z. Rona. (Editör). *Burhan Doğançay, Retrospektif*. İstanbul: Duran Kitapları, 261-265.

Renda, G. ve Erol, T., (1982). "Türk Resminde Batılılaşma Yönünde İlk Denemeler". *Çağdaş Türk Resim Sanatı Tarihi (I. cilt)*. İstanbul: Tıglat Yayınları, 19-76.

Rona, Z. (2001). *Gölge Heykeller: Burhan Doğançay'ın Gerçek Gölgeleri*. Z. Rona. (Editör). *Burhan Doğançay, Retrospektif*. İstanbul: Duran Kitapları, 265-275.

Sönmez, N. (2001). *Doğançay'ın Duvar Sanatının Evrimi*. Z. Rona. (Editör). *Burhan Doğançay, Retrospektif*. İstanbul: Duran Kitapları, 85-261.

Stoichita, I. Victor. (2006). *Gölgenin Kısa Tarihi*. (çev. B. Aydın). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Tansuğ, S. (1986). *Çağdaş Türk Sanatı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Taylor, B. (2012). *Doğançay'ın Dünyası*. E. Eşkinat. (Editör). *Burhan Doğançay, Kent Duvarlarının Yarım Yüzyılı* (çev. B. Kadioğlu, B. Kovulmaz). Münih: Prestel Yayıncılık, 17-26.

Turani, A. (1983). *Dünya Sanat Tarihi*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Turani, A. (2007). *Sanat Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Ünsal, B. (2011). *Sanat Terimleri ve Kavramları Sözlüğü*. İstanbul: Sev Yayıncılık.

Ünver, M. (2013). *Kaligrafi, Güzel Yazı Sanatı*. Ankara: Asil Yayıncılık.

Venturi, L. (1954). *Resim, Giotto'dan Chagall'a kadar bin resme nasıl bakmalı? Doğuş Matbaası*.

İnternet Kaynakları

Wikipedia.org/wiki/Gaius-Plinius-Secundus. Erişim Tarihi: 02.06.2019.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Eşkinat, E. (2012). *Burhan Doğançay, Kent Duvarlarının Yarım Yüzyılı*. Münih: Prestel Yayıncılık. s. 137.

Görsel 2. Rona, Z. (2001). *Burhan Doğançay, Retrospektif*. İstanbul: Duran Kitapları. s. 139.

Görsel 3. <http://lebriz.com/pages/artist.aspx?section=130&lang=TR&artistID=198> Erişim. 3. Mayıs. 2019.

Görsel 4. Rona, Z. (2001). *Burhan Doğançay, Retrospektif*. İstanbul: Duran Kitapları. s. 267.

Görsel 5. http://www.artnet.com/usernet/awc/awc_workdetail.asp?aid=424600715&gid=424600715&cid=103762&wid=424642517&cur=1 Erişim: 4. Mayıs. 2019.

Görsel 6. Rona, Z. (2001). *Burhan Doğançay, Retrospektif*. İstanbul: Duran Kitapları. s. 270.

Görsel 7. Rona, Z. (2001). *Burhan Doğançay, Retrospektif*. İstanbul: Duran Kitapları. s. 95.

Görsel 8. Eşkinat, E. (2012). *Burhan Doğançay, Kent Duvarlarının Yarım Yüzyılı*. Münih: Prestel Yayıncılık. s. 155.

Görsel 9. Eşkinat, E. (2012). *Burhan Doğançay, Kent Duvarlarının Yarım Yüzyılı*. Münih: Prestel Yayıncılık. s. 225.

Görsel 10. Rona, Z. (2001). *Burhan Doğançay, Retrospektif*. İstanbul: Duran Kitapları. s. 201.

Geleneksel Üretimlerin Tasarım Odaklı Düşünme Metodu ile Desteklenmesi: Çaput Dokumacılığı

Doç. Ayşegül Koyuncu Okca
Ezgi Kabukçu

Makale Geliş Tarihi: 02.09.2020
Yayına Kabul Tarihi: 26.09.2020

Özet

Modern üretim teknolojilerinin hâkim olduğu üretim dünyasındaki yerini gitgide kaybetmekte olan geleneksel üretimler, yalnızca birer üretim biçimi değil aynı zamanda UNESCO'nun da üzerinde önemle durduğu somut olmayan kültürel miraslar arasındadır. Doğduğu toplumların kültürlerinin ayrılmaz bir parçasıdır. Bu çalışmada modern üretimler için kurgulanmış tasarım metotları, somut olmayan kültür miraslarından olan geleneksel sanatların korunması ve yaşatılması için çözüm üretmedeki rolü araştırılmıştır. Modern tasarım metotlarından "Tasarım Odaklı Düşünme Metodu" ve geleneksel üretimlerden "Çaput Dokumacılığı" seçilerek SEBİGED'in 'Çaputa can veren kadınlar' projesinin ekibi ve ilçe içerisinde hala çaput dokumacılığı yapan ustalar ile birebir görüşmeler yapılmış, süreç fotoğraflanarak belgelenmiştir. Çaput dokumanın süreçleri incelenerek tasarım odaklı düşünme metodunun kaybolmaya yüz tutmuş bu geleneksel el sanatını destekleyebileceği noktalarda öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Kültür, Sanat, Geleneksel Sanatlar, Çaput Dokuma, Tasarım Odaklı Düşünme

SUPPORTING TRADITIONAL PRODUCTIONS WITH DESIGN THINKING METHOD: RAG WEAVING

Abstract

Traditional productions, which are losing their place in the world of production, which is dominated by modern production technologies, are among intangible cultural heritages that UNESCO emphasizes. It is an integral part of the cultures of the societies in which it was born. In this study, design methods designed for modern productions, their role in producing solutions for the preservation and survival of traditional art, which are intangible cultural heritages, were investigated. One-on-one interviews were held with the team of SEBİGED's "Women who give life to the diameter" project and the masters who are still shoddy within the district by choosing the "Design Thinking" from the modern design methods and "Rag Weaving" from traditional productions. The process is photographed and documented. By examining the processes of rag weaving, suggestions were made at places where the design-oriented thinking method could support this traditional handicraft, which has disappeared.

Keywords: Culture, Art, Traditional Art, Rag Weaving, Design Thinking.

Doç. Ayşegül Koyuncu Okca Pamukkale Üniversitesi Denizli Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu El Sanatları Bölümü, Denizli.
E-posta: aysegulkoyuncu@pau.edu.tr ORCID: 0000-0003-1060-0280
Ezgi Kabukçu. Yüksek Lisans Öğrencisi, Pamukkale Üniversitesi Arkeoloji Enstitüsü Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü, Denizli
E-posta: ezgikabukcu@gmail.com ORCID: 0000-0001-7245-7649

1. Giriş

Somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) önemli bir parçası olan geleneksel sanatlar insanlık tarihinin başlangıcından beri insanların ihtiyaçlarını karşılamak için el becerilerini, zevklerini ve aynı zamanda yöresel kültürlerini aktardıkları üretimlerdir. Bir ulusun kültürünün ve kişiliğinin en canlı kanıtlarıdır (Başlangıç, 1984: 97).

Bu sanatlar, dönemin şartlarına göre değişim ve gelişim gösteren dinamik bir yapıya sahiptirler. Ortaya çıktığı toplumun duygularını, sanatsal zevklerini ve kültürünü yansıttığı için geleneksel vasfını kazanmışlardır¹. Geleneksel sanatlar özellikle hayatın dönüm noktaları olarak da adlandırılan doğum, evlenme ve ölüm gibi önemli zamanlarda gerçekleştirilen pratikleri ile de toplumunun kültür belleğinin önemli bir parçası olarak bu anlara farklı bir anlam katabilmektedir (Arioğlu ve Aydoğdu Atasoy, 2015: 112-114).

Geleneksel sanatlar yaşayan her kavram için kaçınılmaz olan doğma, değişme ve ölme gibi evrelerden geçmektedir. Günümüz toplumlarının geleneksel sanatlara olan bağlılıklarının giderek azalması ile birlikte kaybolma tehlikesi ile karşı karşıyadır. Uzun süredir devam etmekte olan bu gerileme ve kaybolma gerçeğinin başlıca nedenleri:

- Endüstri devrimi başta olmak üzere devam eden bilimsel ve teknolojik gelişmeler,
- İthalatı destekleyen imtiyazlar ve ekonomik globalleşme,
- Osmanlı Döneminden itibaren lonca vb. sanatkâr birliklerinin bozulması,
- Geleneksel sanatlar ile meşgul olan köy nüfusunun kente göç etmesi ve bu mesleği icra edecek ustaların sayısının azalması,
- Kimi geleneksel sanat ürünlerine artık ihtiyacın kalmaması ile kendi çağlarını tamamlamaları,
- Tüketici ihtiyaçlarının, modanın ve yaşam tarzlarının değişmesi ile geleneksel sanatlara olan talebin azalması sebebi ile üreticilerin mesleklerini devam ettirebilecek düzeyde kazanç sağlayamamaları (Arlı, 1984: 41-51) olarak sayılabilir.

Günümüzde daha yoğun hissedilen hemen hemen her alanda küreselleşmenin geleneksel kültürler üzerindeki olumsuz etkileri hala devam etmektedir.

¹ <https://www.kulturportali.gov.tr/portal/gelenekselelsanatariveturksuslemesanatlari>

Oysa somut ve somut olmayan kültürel mirasın geleceğe aktarılabilmesi için sürdürülebilirliği oldukça önemlidir (Koyuncu Okca ve Öz, 2019: 282). Kitle kültürünün geleneksel kültürün üzerindeki baskınlığının kültürel çeşitliliği azaltması tehlikesinin farkında olan UNESCO, SOKÜM'ün korunması konusunda çeşitli adımlar atmaktadır. Geleneksel sanatlar, 17 Ekim 2003 tarihli Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nde yer alan SOKÜM'ün belirttiği alanların içerisinde yer almaktadır. Sözleşmede geçen koruma bu mirasların ancak yaşatılmaya devam ettirilerek aktarılması ile korunabileceğini belirtmektedir (Oğuz, 2018: 201). Korumanın yöntemleri olarak belirlenen eylemler ise kimlik saptaması, belgeleme, araştırma, koruma, geliştirme, güçlendirme, örgün eğitim yolu ile nesiller arası aktarım ve mirasın farklı yanlarının canlandırılması şeklindedir.

Denizli-Serinhisar'da Çaput Dokumacılığı Örneği

Denizli köklü bir dokuma geçmişine sahiptir. Serinhisar (Kızılhisar) İlçesinde de düz dokuma yaygılar geçmişte yoğun olarak dokunmaktaydı. Serinhisar İlçesinde yerleşim yeri olduğu günden beri dokumacılıkla uğraşmış ve 1970'li yıllara kadar dokumacılık geleneği yoğun olarak yaşatılmıştır. Geçmişte düz dokumaların yanı sıra birçok ailede mekikli dokuma tezgâhları ile de dokuma yapılmıştır (Koyuncu, 2009: 195-196).

Literatürde 'çapıt' olarak geçen (Gülensoy, b.t.y: 32) ancak yöresel ismiyle çaput dokumalar, özellikle kıtlık zamanlarında ve atıkların aşırı artmaya başladığı zamanlarda önemi daha da hissedilen, geri dönüştürme veya geri kazanım alışkanlıklarının en eskilerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Çaput dokumalar eskimiş bez parçası, paçavra, bez anlamlarına gelen çaputların şerit haline getirilip tezgâhlarda dokunması ile ortaya çıkmaktadır. Özellikle yokluk ve savaş yıllarında kurtarıcı olan çaput dokumalar evlerde yolluk, paspas, minder, yastık gibi oldukça geniş bir yelpazede kullanılmıştır. Sanayi dokumalarına ulaşımın kolaylaşması ile çaput dokumaların kullanımı yavaş yavaş ortadan kalkmıştır (Koyuncu Okca, 2018: 195).

Serinhisar halkı için de sanayi ürünleri yerini alana kadar çaput dokumalarının önemli bir geçim kaynağı olduğu bilinmektedir. Bu dokumaların yerel halkın gündelik hayatında geçim kaynağı olarak önemli bir yerinin olmasının yanı sıra, özel günlerinin de vazgeçilmez bir parçasıdır. Evlenecek kızların çeyizi için dokutulmuş olan dokumalar, evlerde kilim, yastık kılıfı, divan örtüsü, seccade olarak, tarlada bahçede çalışmaya giderken veya molalarda üzerine oturmak için kullanılmıştır. Bu dokumalar ayrıca torba ve heybe şeklinde depolama ve taşıma amaçlarına hizmet etmişlerdir. Geçmişte oldukça yaygın bir kullanım alanı olan çaput dokumalar günümüzde çok tercih edilen bir ürün olmamasına rağmen hala yeri geldiğinde kullanılmak

üzere sandıklarda saklanmaktadır. Talebin azalması ile bölgede çaput dokumacılık (Fotoğraf 1) mesleğine devam etmekte olanların sayısı azalmıştır ve günümüzde neredeyse yok denecek kadar azdır. Aynı kaderi paylaşan diğer geleneksel sanatlar gibi çaput dokuma da çeşitli nedenlerden dolayı terk edilmeye başlanmıştır. Ancak yerel ekonominin güçlenmesine yönelik çalışmaların gerekliliği, geri dönüşüme olan duyarlılığın artması ve el emeği olan ürünlere olan talebin artışı gibi etmenler ile geleneksel sanatlara olan ilgi yavaş yavaş artma eğilimi göstermektedir.



Fotoğraf 1. Çaput Dokuma Ustası Burcu Yılmaz-Yatağan

Serinhisar İlçesinde Emine Kobaş tarafından 2014 yılında Serinhisar Bilişim ve Gelişim Derneği kurulmuştur ve halen başkanlığını yürütmektedir. 2017 yılı başında Emine Kobaş'ın hayata geçirmeye başladığı 'Çaputa Can Veren Kadınlar Projesi' geleneksel sanatlara olan ilginin artması yönündeki akımı yakalayıp buna katkı sağlayan önemli projelerden biridir. Projenin ilham kaynağı Emine Kobaş'ın çeyizinde yer alan, kendisine de annesinden kalan ve yıllarca yanından ayırmadığı çaput dokuma kilimdir. Emine Kobaş, annesi Emine Hanım'ın kendi eskilerinden dokuduğu çaput kilimi, evlendikten sonra eşinin işi gereği çok il ve ev değiştirmesine rağmen yanından ayırmamıştır. Kullanılmayacak duruma geldikten sonra da hatıra olarak sandıkta saklanan çaput dokuma, 'Çaputa Can Veren Kadınlar Projesi'nin ilham kaynağı olarak önemli bir noktadadır (Kobaş, 2019). Günümüzde hatıra olarak belki yeri geldiğinde kullanılmak üzere saklanan çaput kilimler fonksiyonel işlevinin haricinde sahibi için saklanmaya ve korunmaya değercek manevi bir değere sahip görülmektedir.

Geçmiş ve günümüz arasındaki kopmamış bir bağdan ilham alan projenin hedef kitlesi Serinhisar'da yaşayan 18-50 yaş aralığındaki çalışmayan, meslek sahibi olmayan, kendi geçimini sağlayacak güvencesi olmayan dezavantajlı kadınlardır. Projenin amaçları kursiyerlerin kendi geçimlerini sağlayabilecekleri bir meslek edinmelerinin yanı sıra ek aktiviteler ile becerilerinin, girişimciliklerinin desteklenmesi, kültürel, sosyal ve ekonomik hayata katılmalarının desteklenmesidir (Koyuncu Okca, 2018: 196). Proje Serinhisar'da yaşayan dezavantajlı 50 kadına meslek edindirme amaçlı çaput dokumacılığı eğitimi verme amacı ile başlamış ve günümüzde Serinhisar Kültür Merkezindeki atölyede kurs olarak devam etmektedir. Proje kapsamında geleneksel tezgâhlar örnek alınarak yaptırılmış tezgâhlar kullanılmaktadır. Projede eğitmen olarak çalışan ustalar: derneğin kurucusu Emine Kobaş, Cumhuriyet Üniversitesi Halıcılık ve Kilimcilik bölümünden mezun usta öğretici Huriye Yatçı ve ilk kursiyerlerden biri olarak başlayıp daha sonra çeşitli eğitim ve formasyonlar ile eğitmen unvanını alan Sıdika Dokumacı'dır.

Eğitimin yanı sıra, proje ekibi Yörk's markası adı altında kimlik kazanarak ürettikleri ürünlerini Serinhisar Antalya yolu üzerindeki Serin Vadi adı verilen mağazada satışa sunmaktadırlar. Satış noktası haricinde farklı festival ve etkinliklerde de katılımcı olarak çaput dokuma ve diğer dokuma ürünlerin tanıtılmasında önemli görevler üstlenmişlerdir.

Çaputa Can Veren Kadınlar Projesi kapsamında ve Yörk's markası adı altında dokunan ürünler ve ürün çeşitlilikleri aşağıda verilmiştir (Fotoğraf: 2-3-4-5-6-7-8-9-10).





Fotoğraf 4-5. Çaput Yastık Kılıfları



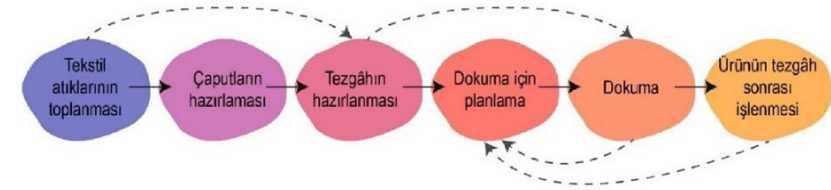
Fotoğraf 6-7-8. Çaput Torbalar



Fotoğraf 9-10. Çaput Yelekler

Bu ürünler dışında proje süresince kıyafetler, araba koltuğu kılıfları gibi farklı ürünler de dokunmuştur. Ürün çeşitliliğine ve tasarımlarına proje ekibi ve kursiyerler kendi araştırmaları ve beğenilerine göre karar vermektedirler. Günümüz kullanıcılarına hitap edebilecek ürünler çıkarma konusunda farklı denemeler, çalışmalar ve etkinlikler proje kapsamında gerçekleştirilmiştir.

Günümüz ürün tasarımı metotlarının çaput dokumacılığına uyarlanabilmesi için öncelikle bu geleneksel sanatın üretim aşamaları projede yer alan eğitmenlerin ve proje haricinde bu mesleği icra eden ustaların deneyimlerinden yola çıkılarak şema haline getirilmiştir. Şema haline getirilirken birbirinden ayrılmış olan adımlar arası sıralama çok katı olmamakla birlikte aktif çalışan bir tezgâhta her dokumada bu aşamaların yapılmasına gerek kalmamaktadır. Şemada gösterilen adımlar dokumaya yeni başlanılacak tezgâh kullanımına göre belirlenmiştir (Şema 1).



Şema 1. Çaput Dokuma Aşamaları

Çaput dokuma ürünlerin üretim aşamaları:

- Tekstil atıklarının toplanması adımı, tekstilin makineleşmediği yıllarda eski, artık kullanılmayacak kıyafetler, kumaşlar ve iplikler kullanılmıştır. Ancak günümüzde tekstil sanayisinin ürettiği katı atıklar geri dönüştürülmek üzere çaput haline getirilmektedir. Çaput olarak kullanılmak üzere genellikle havlu, bornoz, penye atıkları kullanılmaktadır (Fotoğraf 11).
- Çaputların hazırlanması adımı gelen atık kumaşlar overlok makinesinde ya da nadiren geçmişteki usulü ile el makasıyla kesilerek şerit haline getirilmektedir. Zaten şerit halinde gelmekte olan havlu ve bornozların kenarından çıkan atıklar ile hepsi renklerine ve türlerine göre ayrılarak yumak yapılmaktadır (Fotoğraf 12). Bu işlemi dokumayı yapacak olan ustalar ya da dokuma için sipariş verecek olan kullanıcılar gerçekleştirmektedir. Çaputların hazırlanmasındaki şeritlerin enlerini, renklerini, malzemenin cinsini belirleyen etmenlerden biri de aslında ürünün son haline dair ustanın ve kullanıcının beklentisi ve isteği olmaktadır.



Fotoğraf 11-12. Atık Tekstiller-Çaput Yumakları

- Tezgâhın hazırlanması adımı ilk olarak Denizli'den yumak halinde alınan çözgü iplikleri her bir katmanın birbirine karışmasını önlemek amacı ile gazete kâğıtlarının arasına gerilerek 'levant' denilen ahşap makaraya sarılmaktadır (Fotoğraf 13). Tezgâha takılan çözgü ipliği aynı zamanda dokumanın uzunluğunu belirleyen ipliklerdir. Bu işlem Buldan'daki dokuma ustaları tarafından yapılmakta ve Serinhisar'daki atölyeye hazır getirilmektedir. Getirilen çözgü iplikleri atölyede tezgâhın yerel ağızdaki tabir ile 'kücü' telleri denilen çözgü ipliklerinin sistematik hareketini sağlayan delikli tellerden geçirilir (Fotoğraf 14). Çözgülerin dokuma sırasında kayarak karışmasını önleyen tarak aralıklarından dokumanın ilerledikçe sarılacağı 'dişli' adı verilen ahşap silindire dolanarak tezgâh dokumaya hazır hale getirilir (Fotoğraf 15).

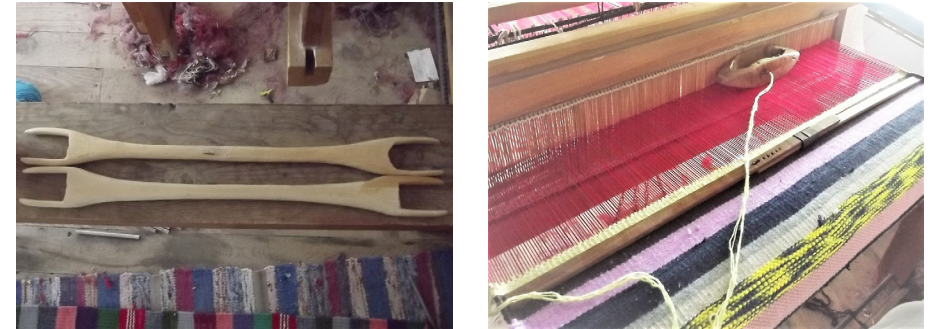


Fotoğraf 13-14-15. Levent Üzerine Sarılı Çözgü İpliği-Gücü Telleri-Dişli

- Dokuma için planlama aşamasında ürünü usta kendi beğenisine ve arzusuna göre şekillendirebilmektedir. Ayrıca sipariş üzerine bir dokuma yapılacaksa istenilen desen ve renkler ayarlanmaktadır. Planlama aşamasında dokumanın boyutuna, renklerine, kullanılacak malzeme çeşitlerine ve desenlerine karar verilmektedir. Eğer usta kendi arzusuna göre bir ürün dokuyacaksa renk ve desen planlaması dokuma sırasında deneme yanılma yöntemi ile de yapılabilmektedir. Usta, kilimde

kullanacağı çaputları yan yana dizerek kullanacağı sırayı belirleyebilmektedir.

- Dokuma aşaması dokumanın ilerledikçe sarıldığı yerde bozulmaması için birkaç sıra çözgü iplik ile dokunmasıyla başlamaktadır. Bu işlem sonrasında çözgü ipliği ile önce zincir sonra ağızlık sıraları dokunarak asıl çaput dokuma işlemine başlanmış olur. Çözgü arasından geçirilecek çaputlar elle geçirilebildiği gibi geniş tezgâhlarda 'çatal ağız' denilen yardımcı alete sarılarak da geçirilebilmektedir (Fotoğraf 16). Dokuma önceden karar verilmiş olan desen ve renklerde dokunabildiği gibi ustalar genellikle desen ve renklere dokuma işlemi sırasında da karar verebilmektedir. Böylece dokuma ustanın yaratıcılığı ve beğeni sonucu doğaçlama olarak oluşmaktadır. Yapılan dokumaların kenarlarının sıkıştırma işlemi nedeni ile eninin çekmemesi ve dalgalanmaması için birer ucu çivili iki parça ahşap çitanın çivisiz uçlarından birleştirilerek yapılmış 'çimbar' adı verilen alet kullanılmaktadır (Fotoğraf 17). Dokuma istenilen uzunluğa ulaştığında ise önce çözgü ipliğinden birkaç sıra ağızlık ve en son zincir ile bitirilmektedir.



Fotoğraf 16-17. Çatal Ağız-Renklerle Karar Verme Aşaması-Çimbar

- Ürünün tezgâh sonrası işlenmesi aşamasında dokumanın tezgâhtan alındıktan sonra göreceği işlemler ürünün ne amaçla kullanılacağına göre değişmektedir. Dokuma konfeksiyona girerek istenilen son ürün haline getirilmektedir. Bu noktada dokumalar farklı malzemeler ile şekillendirilerek farklı ürünlere dönüşebilmektedirler.

Ustaların çaput dokuma yaparken izledikleri adımlar incelendiğinde ürünleri belirleyen en önemli etmenlerin siparişi veren kullanıcının istekleri, ihtiyaçları ve ustanın sipariş üzerine dokuma yapmadığı zamanlarda kendi beğeni ve tercihleri olduğu görülmektedir.

Geleneksel Üretimlerde Tasarım Odaklı Düşünme Metodunun Uygulanabilirliği

Geleneksel sanatların üretimleri sürdürülebilir ekonomik kalkınma ve kırsal ekonomiyi canlandırma açısından önemlidir. Modern üretim tekniklerinde; ürün geliştirmek, daha geniş kitlelere ulaşmak, kullanıcı ihtiyaçlarını daha iyi anlamak gibi birçok farklı sebepten ötürü araştırma geliştirme bölümleri ve bilim dünyası tarafından geliştirilen metotlar kullanılmaktadır. Farklı disiplinlerin bir arada çalışarak geliştirmeye devam ettikleri metotları geleneksel sanat ustalarının takip etmesi ve uygulaması pek mümkün olamamıştır. Bu kopukluk, daha da artan rekabet ortamında geleneksel ustaların ayakta kalmasını zorlaştırmaktadır. Geleneksel el sanatlarını oldukları halde devam ettirme zorunluluğunu hissetmek de el sanatlarının sürdürülebilirliği önündeki bir diğer engeldir. Oysa yeniden zamanı içerisinde yorumlanmayı bekleyen köklü bir birikime sahibiz. Tasarım disiplini içerisinde, kontrollü ve araştırmacı bir şekilde yeniden değerlendirilmeyi beklemektedir (Genç, 2012: 126).

Öte yandan modern tasarım disiplini ve geleneksel sanat pratiklerinin temelinde amacı ortaktır. Her ikisi de nihai kullanıcının yaşamasını kolaylaştıran ve mutlu eden her türlü araç, gereç, sistemlerin üretilmesini hedefler ve kullanıcı ile ilişkisini kurgulamaya çalışır. Aralarındaki en önemli farklılık ise geleneksel sanat üretiminde hammaddeden son ürüne kadar olan süreçte egemen olan tek faktör usta iken, modern tasarım ve endüstriyel üretimdeki süreçte ustanın yerini çeşitli teknolojilerin, farklı disiplinlerin, üründen üretime değişen ve oldukça çeşitli elemanların almasıdır² (Aslier, 1984: 52).

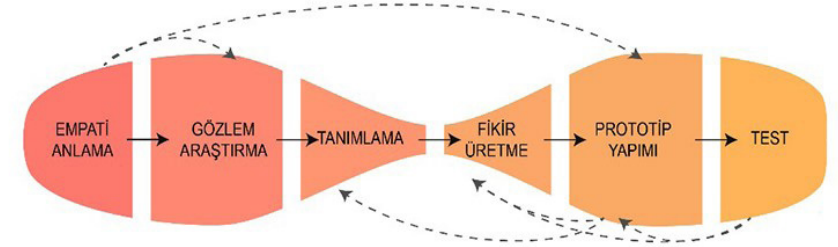
1960'lı yılların başlarında modern tasarım disiplini, teknolojik gelişme ve seri üretime geçişin hızlanmasının etkisi ile tasarımcıların bireysel yetenek odaklı tasarımlarının artık mümkün olamayacağı ortaya çıkmıştır. Tasarlama metotlarına eklenen yeni bir bakış açısı ile odak insan ihtiyaçlarına kaymıştır (Bayazıt, 2014: 5). Kullanıcıya kayan odak noktası sonucunda hedef kitleyi daha iyi anlamak için farklı disiplinler bir arada çalışarak yeni yaklaşım ve metotlar geliştirmeye devam etmektedir.

Günümüzde birçok farklı iş alanına da uyarlanabilen modern tasarım metotlarından biri de 'Tasarım Odaklı Düşünme Metodu (Design Thinking)'dir. Tasarım odaklı düşünme yaklaşımının şekillenmesinde büyük rolü olan uluslararası tasarım ve danışmanlık firması IDEO'nun yönetici kurul başkanı Tim Brown, tasarım odaklı düşünmeyi tasarımcının duyarlılığı ve yöntemlerini kullanarak, insanların ihtiyaçlarını teknolojinin imkânları ve iş

başarısı ile uyumlu bir şekilde karşılamak için kullanılan disiplindir şeklinde tanımlanmaktadır³. Bir başka tanımlama ile karmaşık problemlere yenilikçi çözümler üretmek amacıyla kullanılan metottur. Metot insan odaklı yaklaşım, deneysellik, çok disiplinli takım çalışması, problemlere birleştirici ve bütünsel yaklaşımı benimsemektedir. Metodu uygulamak isteyen tasarımcılar ve farklı disiplinden insanlar için altı adımlık bir süreç belirlenmiştir. Bu adımlar doğrusal olmayıp aslında pratikte oldukça esnek ve değişken olabilmektedir. Bu adımlar: empati/anlama, gözlem/araştırma, tanımlama, fikir üretme, prototip yapımı ve test etme şeklinde sıralanmaktadır (Geissdoerfer, Bocken ve Hultink, 2015: 5). Uygulanacağı projeye göre şekillenebilen bu 6 adım kendi arasında birleşip ayrılarak farklı aşamalar meydana getirebilmektedir.

Diğer tasarım yöntemlerinden ayrılan temel özelliği, tasarım sürecinde kullanıcının ihtiyaçlarının öncelikli olmasıdır. Kullanıcının mevcut ve farkında olmadığı ihtiyaçlarının belirlenmesi ve bu ihtiyaçlara yönelik çözüm üretmek bu yaklaşımın en temel amacı ve tasarımın kısıtlarını belirlemede önemli olan en büyük etmendir (Parlar, Soybor, Burhan ve Davaslıgil 2017: 1102).

Kullanıcının her zaman için odakta olduğu bu altı aşama şemada verilmiştir (Şema 2):



Şema 2. Tasarım Odaklı Düşünme Yönteminin Basamakları

- Empati/Anlama adımı insan odaklı tasarım yaklaşımı için önemli adımlardan biridir. Bu aşamada proje ekibi kendi varsayımlarından sıyrılıp kullanıcının bakış açısını, deneyimlerini anlamaya çalışır. Kullanıcı ile empati kurabilmek için genellikle kullanıcı araştırması yöntemleri kullanılmaktadır⁴.

³ <https://medium.com/@yasminefe/tasarim-odakli-dusunme-design-thinking-1243f468c058>, Erişim Tarihi: 11.09.2019.

⁴ <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>, Erişim Tarihi: 07.09.2019.

² <http://etmk.org.tr/tr/endustriyel-tasarim/>, Erişim Tarihi: 06.09.2019.

- Gözlem ve araştırma adımı sorunun yapısını anlamak adına müşteri ve kullanıcı hakkında araştırma yapılmaktadır. Araştırmacı potansiyel müşterilerin yaptığı etkinlikleri gözlemler onların ilgilerini, eğilimlerini ve gerçek ihtiyaçlarını anlamaya çalışır. Gözlem ve araştırmada en gerçekçi verilere hedef kitlenin tasarlanacak olan ürünlerin kullanılacağı yerlerde gözlemlenmesi ile elde edilebilmektedir (Norman, 2017: 234).
- Tanımlama adımı ise üzerine fikir üretilecek, çözümlenmesine çalışılacak problemin tanımı yapılmaktadır. Bu aşamada dikkat edilmesi ve tekrar hatırlanması gereken en önemli unsur problemin kullanıcı odaklı tanımlanması gerekliliğidir⁵.
- Fikir üretme adımı tüm ekipçe aynı problem üzerine beyin fırtınasının yapıldığı tüm sürecin içinde yaratıcılığa en açık aşamalardan biridir. Her ekip üyesinin fikri eşit derecede öneme sahip olup olabildiğince her üyenin bu aşamada aktif olması ve üretilen her fikrin not edilmesi gerekmektedir. Bu aşamada dile getirilmeyecek kötü fikir yoktur ancak uygulanması olanaksız fikirleri ayıklamak da daha net bir yolda ilerleme için önemlidir (Ingle, 2013: 7-9).
- Prototip yapımı adımı üretilen fikirlerin denenmeye uygun, daha küçük veya birebir ölçekli hali hayata geçirilir.
- Test adımı prototiplerin kullanıcı, teknoloji ve iş başarısı için en uygun çözüm olup olmadığı test edilmektedir.

Projeye göre şekillenen bu aşamalarda kullanılan birçok farklı metot ve yöntem bulunmaktadır. Temelde çözüm üretme amaçlı tüm projeler için uygulanabilen bu metot geleneksel sanat ustaları için de yardımcı bir metot haline getirilebilecek potansiyele sahiptir.

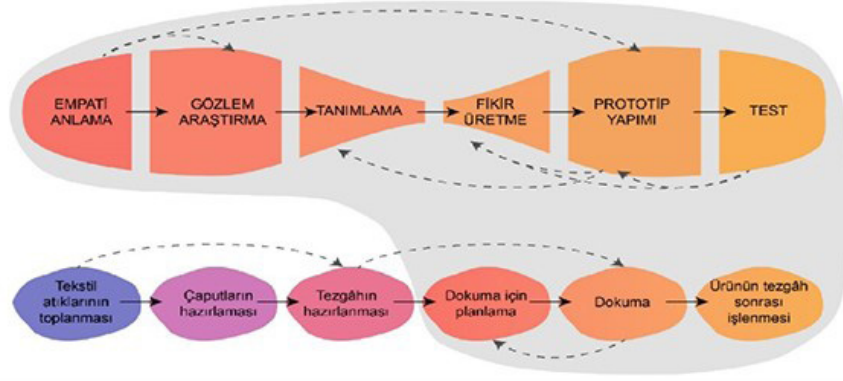
Çaput Dokumanın Tasarım Odaklı Düşünme Metodu ile Desteklenmesi

Kullanıcının ve ihtiyaçlarının odakta olduğu bir anlayışta geleneksel sanatların ortaya çıktığı toplumla iç içe olması ve beraber gelişmelerinden ötürü modern üretim sistemlerine göre avantajlı konuma geçmektedir. Günümüz üretim sisteminin geleneksel üretime göre daha karmaşık hale gelmesi, globalleşme gibi etmenlerin bir getirisi olarak tasarımcıların ürünleri kullanıcı ile bir araya gelmesini zorlaştırmaktadır (Oygür, 2006: 31). Oysaki geleneksel sanat ustaları üretmiş oldukları kullanıcı ile birebir iletişimi

me geçebilmektedir. Ustayla beraber aynı fiziksel ortamda bulunabildikleri için kullanıcının tasarım ve üretim süreçlerinde katılımcı rolünü yüksektir. Geleneksel üretim yapan usta ve atölyeler bu avantajlı konumlarını değerlendirebildikleri takdirde meslekleri ve ürettikleri ürünleri günümüz koşullarına daha uyumlu hale gelebileceklerdir.

Çeşitli noksanlıklar sebebi ile dokuma yapmak için gerekli hammaddele- rin daha dikkatli kullanılması zorunluluğu geçmişte insanları geri dönüşüm yapmaya iten başlıca motivasyonlardan biri olmuştur. Eskimiş artık kendi işlevini yerine getiremeyecek her türlü eşya şerit veya iplik haline getirilerek dokuma tezgahlarında tekrar kullanılabilir eşyalara dönüştürülmüştür. Çaput dokumanın en önemli karakteristik özelliği, geçmişte insanların yaratıcılıklarını kullanarak eskilerinden dokuma malzemesi yapıp yeniden kullanabilecekleri eşyalar hale getirdikleri geri kazanım faaliyeti olmasıdır. Hammaddesinin kaynağının direk kullanan insanlardan gelmesi aralarındaki duygusal bağı desteklemiştir. Evlerde, sandıklarda saklanan çaput dokumanın ilmeklerinde aslında kullanıcının geçmişi saklıdır. Kısıtlı imkânlarla ihtiyaca yönelik üretilmiş yaratıcı ve etkili bir çözüm olması ile uzun süre geçerliliğini korumuştur. Ortaya çıktığı toplumun koşullarının değişmesi ile geri dönüşüm ve elde var olanı değerlendirmenin önemini yitirmesi daha doğrusu toplumun tüketici topluma olan evriminden nasibi olarak gitgide kendisine duyulan ihtiyaç azalmıştır. Ancak günümüzde kısıtlı imkânların sebep olduğu bir geri dönüştürme zorunluluğu olmasa da endüstrinin atıklarının büyük bir problem haline gelmesi ile geri dönüşüm tekrar eski önemine kavuşmalıdır. Bu sebeple çaput dokumacılığı bu atıkların değerlendirilmesi noktasında oldukça avantajlı bir konumdur. Geçmişteki çaput dokuma üretimler incelendiğinde estetik kaygısı ya da yaratıcı dokunuşların kullanılışılığın gerisinde kaldığı görülmektedir. Bugün ise kısıtlı olan eldeki artık malzemelerin yerini büyük tekstil fabrikalarının hayli çok miktardaki atıkları almıştır. Bu noktada çaput dokuma ustasının geçmişteki ustalarından aldığı kısıtlı miktardaki artığı değerlendirme kaygısı yerini daha rahat ve çeşitli üretimler yapabilmelerine olanak sağlayan bir ortama bırakmıştır. Ancak dokuma ustalarının kendi vizyonlarını ve yaratıcılıklarını geliştirebilecek duruma gelmede desteğe ihtiyaçları vardır. Geleneksel üretimin aşamaları ve tasarım odaklı düşünme metodu birlikte incelendiğinde çaput dokumacılığın özellikle dokuma için planlama aşaması ve sonrası için destekleyici olduğu görülmektedir (Şema 3).

⁵ <https://medium.com/@yaseminefe/tasarim-odakli-dusunme-design-thinking-1243f468c058>, Erişim Tarihi: 11.09.2019.



Şekil 3. Çaput Dokuma Aşamaları ve Tasarım Düşünme Metodunun Şematik Olarak Kesişimleri

Tasarım odaklı düşünme adımları çaput dokuma için tekrar ele alındığında 6 adımın hangi noktalarda destekleyici olabileceği yönünde öneriler sunulmuştur.

- Empati/Anlama aşamasında yapılan kullanıcıyı tanıma, onu daha iyi anlama, onunla empati kurma aşaması çaput dokumada ustanın kendini kullanıcı olarak düşünmesi ya da çevresinden ve önceki kullanıcılardan aldığı geri dönüşleri değerlendirerek bir plan oluşturması ile mümkün olmaktadır. Metodun ilk aşamasında ustanın dezavantajı bu aşama için geliştirilen, seçilen araştırma tekniklerini kullanamadığı için geniş bir kitleye ulaşamamasıdır. Geniş bir kitleye ulaşamadığı gibi kendini tekrar eden ürünlerin üretilmesi sonucunda zaman geçtikçe ait olduğu zamana yetişememekte, yakınındaki kitlenin ihtiyaç ve zevklerinden de kopabilmektedir. Geleneksel el sanatının revaçta olduğu zamanlardan bu yana kullanıcının beklentilerinde, alışkanlıklarında büyük değişiklikler meydana gelmiştir. Kullanıcıyı yeniden tanıma dokuma ustasının daha talep edilir ürünler çıkarmasına yardımcı olabilmektedir.
- Gözlem/Araştırma aşaması çaput ustalarının pratiğinde geniş bir tutmаса bile anlama aşamasında müşterinin veya kendi bakış açısının dokumaya yansıtılması için önemlidir. Dokuma ustalarının farklı ne yapabilirim sorusuna cevap ararken bu aşamadan geçtikleri gözlemlenebilmektedir. Tasarım aşaması için önemli bir adım olan gözlem ve araştırma adımı, daha da derinleştirilerek tüm sürece pozitif katkı sağlayacak hale gelme potansiyeline sahiptir.
- Tanımlama aşamasında usta çözmek veya üstesinden gelmek istediği sorunu tanımlamaktadır. Bu sürekli rutin olarak ürettiği ürünlerin dışın-

da bir dokuma yapması gerektiğinde uğradığı adımdır.

- Fikir üretme aşamasında usta tezgâhın başına geçtiğinde mevcut probleme yönelik varsayımlar yaparak bir takım çözüm önerilerini düşünmektedir.
- Prototip yapımı aşamasında usta, nihai ürüne karar verirken farklı fikirleri son ürünün çıkacağı tezgâhlarda denemektedir. Usta dokuma sırasında farklı fikirleri deneyerek kendince ya da müşterinin isteklerine bağlı olarak son ürüne karar vermektedir. Bu uygulama son ürünün dokunacağı tezgâhı, karar verilene kadar meşgul etmektedir. Hatta bazen geri dönülmesi zor olduğu için daha sonradan ustanın aklına gelen fikirlerin denenmesinin önene geçebilmektedir.
- Bu aşama için en basit ve ulaşılabilir kâğıt kalemin kullanılması veya dijital gibi farklı prototipleşme tekniklerinin geliştirilmesi, ustanın farklı fikirlerini daha hızlı denemesini sağlayabilir ve bir sonraki test etme aşamasında rahatlatılabilir.
- Test aşamasında usta ürünü kullanıcıya teslim etmeden önce kendi bakış açısıyla değerlendirmektedir. Bu aşamada farklı fikirlerin prototiplerinin kullanıcıya sunulup fikirlerinin alınması sayesinde kullanıcı ile daha iyi bir etkileşim kurulabilmektedir.

Çaput dokuma pratiği ve tasarım odaklı düşünme metodu karşılaştırıldığında bu metodun geleneksel üretimlerden biri olan çaput dokumanın günümüz koşullarında yozlaşmadan ilerleyebilmesi adına destek olabileceği görülmektedir.

Sonuç

Somut mirasın yanında somut olmayan kültürel mirasın da korunması kültürel çeşitliliğin devamlılığı için hayatidir. UNESCO bunun farkındalığı ile somut olmayan kültürel mirasın korunması adına sözleşmeler çıkartmaktadır. Bu sözleşmelerde vurgulanan koruma kavramı mirasın yaşatılarak aktarılması anlamına gelmektedir (Oğuz, 2018: 203). Koruma adına bilinçli bir şekilde çeşitli çalışmaların gerçekleştirilmesi özellikle kaybolma tehlikesi altındaki somut olmayan kültürel miraslar için elzemdir. Toplumsal değişimler ve küreselleşmenin getirdiklerinden olumsuz etkilenen geleneksel sanatların yaşatılması ve aktarılması için yapılan çalışmalar, bu çalışmalara örnek olabilecek niteliktedir. Günümüzün ekonomik koşulları, tüketici alışkanlıkları gibi farklı etmenlerden dolayı demode ve yetersiz görülen geleneksel sanatların üretimlerinin, günümüze uyarlanması yaşatılması için gereklidir. Kendi özgün değerleri, hikâyeleri, ustaları ile gelecek nesillere

aktarımı için özellikle bu sanatı icra edenlerin desteklenmesi gerekmektedir.

Günümüz tasarım metotlarından biri olan tasarım odaklı düşünme metodu, geleneksel sanatların tüketici ile doğrudan iletişim kurabilme gibi avantajlı yönlerinden hareketle üretilen ürünleri daha cazip hale getirmede yardımcı niteliğindedir. Geleneksel üretimlerdeki kullanıcı ile olan doğrudan ve sürekli iletişim biçimi, çift taraflı bilgi akışına sahip oluşu ile katılımcı tasarım sürecine uygundur. Bu bilgilerin soruşturulması, tasarımların daha meşru ve objektif tabana oturtulmasını sağlayacak ve geleneksel el sanatının sürdürülebilirliğine katkıda bulunacaktır (Server Kesdi ve Güneş, 2018: 204-206). Geleneksel sanatların özgünlüğünün korunarak günümüze uyarlanması ustaların somut olmayan kültürel mirası koruma bilinci oldukça önemlidir. Aynı şekilde bu mirasların yaşatılmasında tüketicilerin de bilinçlenmesi adına yapılacak çalışmalar tüketim eğilimini geleneksel sanatların aleyhine olacak şekilde etkileyebilir.

El sanatlarında zamana direnerek aynıyı tekrarlamak ancak taklit üretimlere yol açar. Zamanla aynı üretim biçiminin taklit edilmesi de zorlaşacağı için bu geleneksel el sanatlarının yok olmasına neden olacaktır. Bu sebeple el sanatını üretenlerin beslendikleri kaynakların odağa taşınması gerekmektedir (Genç ve Tezcan, 2015: 149-151). Geleneksel sanatların değerlerinin tespiti günümüzdeki yerini kavramaya yardımcı olmaktadır. Denizli Serinhisar çaput dokumacılığı örneğinde olduğu gibi çaput dokumanın atık değerlendirme, geri dönüştürme değeri günümüzde hala geçerlidir. Hammadde olarak tekstil atıklarının kullanılması çaput dokumayı geleneksel üretiminin devamlılığı açısından avantajlı bir konuma taşımıştır. Çaput dokumadan yapılan ürünleri kendi geleneksel kimliği ile günümüz kullanıcılarına uygun bir hale getirmede ve ustaların bakış açısını genişletmede modern tasarım metotları büyük bir yardımcı niteliğindedir.

Kaynakça

Arıoğlu, İ. E. ve Aydoğdu Atasoy, Ö. (2015). "Somut Olmayan Kültürel Miras Kapsamında Geleneksel El Sanatları ve Kültür ve Turizm Bakanlığı", *Turkish Studies*, 10, 109-126.

Arlı, M. (1984). *Beypazarı'nda Dövme Bakırcılık*. Ankara.

Aslier, M. (1984). "Çağdaş Tasarımla El Sanatı İlişkileri", *Ulusal El Sanatları Sempozyumu Bildirileri* (s. 52-56), İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.

Başlangıç, S. (1984). "El Sanatlarının Dünü ve Bugünü", *I. Ulusal El Sanatları Sempozyumu Bildirileri* (s. 97-101), İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.

Bayazit, N. (2004). "Tasarımı Keşfetme: Tasarım Araştırmalarının Kırk Yılı", *İtü Dergisi/a*, 3(1), 3-15.

Geissdoerfer, M., Bocken, N. ve Hultink, E. (2016). "Design Thinking to Enhance The Sustainable Business Modelling Process-A Workshop Based on A Value Mapping Process", *Journal of Cleaner Production*, 1-34.

Genç, M. (2012). "Günümüz Halı Tasarımlarında Gelenekten Faydalanma Kriterleri", *Halıcılık ve Kilimcilik Programının Sorunları ve Çözüm Önerileri 118-131*, Ayvacık-Çanakkale.

Genç, M. ve Tezcan, V. (2012). "Gelenek ve Yenilik Kavramlarının Felsefi Tartışması Ekseninde Geleneksel Türk Sanatları Yeniden Düşünmek", *Kalemşi Dergisi*, 3 (6), 135- 156.

Gülensoy, B. (b.t.y.). *Türkiye Giyim Kuşam ve Süslenme Sözlüğü*. İstanbul.

Ingle, B. R. (2013). *Introduction to Design Thinking*. In *Design Thinking for Entrepreneurs and Small Businesses*. Apress, Berkeley, CA.

Kobaş, E. (2019, 20 Ağustos). *Çaputa Can Veren Kadınlar Projesi Üzerine Söyleşi*. Serinhisar Bilişim ve Gelişim Derneği (SEBİGED), Denizli.

Koyuncu, A. (2009). "Serinhisar (Denizli) Düz Dokumalarının Teknik ve Desen Özellikleri-The Techniques and Desing Properties of Flat Weaving in Serinhisar (Denizli)", *II. Uluslararası Türk El Dokumaları (Tekstil) Kongresi ve Sanat Etkinlikleri-Selçuklu Halıları Anısına-II. International Turkish Textile (Hand Wovens) Congress and Art Activity 195-202*, Konya.

Koyuncu Okca, A. (2018). "Bir Geri Dönüşüm Projesi: Çaputa Can Veren Kadınlar-A Recycling Project: Women Breathing Lige into Rags", *XII. Uluslararası Türk Kültürü, Sanatı ve Kültürel Mirası Koruma Sempozyumu/Sanat Etkinlikleri "Türkiye-Makedonya İlişkileri"-XII. International Turkic Culture, Art and Protection of Cultural Heritage Symposium/Art Activity "Turkey-Macedonia Relationa"* (Prof. Dr. H. Feriha Akpınarlı ve Prof. Aysen Soysaldı Armağayı-In Honour of Prof. Dr. H. Feriha Akpınarlı and Prof. Aysen Soysaldı) (31 Ağustos

(August)-06 Eylül (September) 2018 Kocacık-Jupa/Struga Mecedonia, 193-200.

Koyuncu Okca, A. ve Öz, N. D. (2019). "Kaybolmaya Yüz Tutmuş Kültürel Miras: Karapınar Tülü Dokumaları", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 24, 281-299.

Norman D. (2017). *Gündelik Şeylerin Tasarımı*. Ankara.

Oğuz, M. Ö. (2018). *Somut Olmayan Kültürel Miras Nedir?*. Ankara.

Oygür, I. (2006). *Endüstriyel Tasarımcı-Kullanıcı İlişkisinin Türkiye Bağlamında İncelenmesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Parlar, Z., Soyboru, E. K., Burhan, M. S. ve Davaslıgil, S. (2017). "Sistematik Konstrüksiyon ve Tasarım Odaklı Düşünme Yaklaşımı İle Yaratıcı Kavramsal Tasarım Süreci: Küçük Ev Aleti Tasarımı", *Sakarya University Journal of Science*, 21 (5), 1100-1109.

Server Kesdi, H. ve Güneş, S. (2018). "Katılımcı Tasarımın Felsefi Kökenlerine Dair Bir Soruşturma ve Hartmann'ın Yeni Ontolojisi", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 22, 193-209.

İnternet Kaynakları

<https://www.kulturportali.gov.tr/portal/gelenekselelsanatlariveturksuslemesanatlari>, Erişim Tarihi: 05.09.2019.

<http://etmk.org.tr/tr/endustriyel-tasarim/>, Erişim Tarihi: 06.09.2019.

<https://medium.com/@yaseminefe/tasar%C4%B1m-odakl%C4%B1-d%C3%BCnC5%9F%C3%BCnme-design-thinking-1243f468c058>, Erişim Tarihi: 11.09.2019.

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>, Erişim Tarihi: 07.09.2019.

Görsel Kaynaklar

Çalışmada kullanılan fotoğraflar Ezgi KABUKÇU arşivinde yer almaktadır.

Dar Mekânlarda Esnek ve Fonksiyonel Mutfak Tasarımları

Yüksek İç Mimar Gizem Okçuğil Barışık
Dr. Öğr. Üyesi Esin Sarıman Özen

Makale Geliş Tarihi: 10.07.2020
Yayına Kabul Tarihi: 07.11.2020

Özet

Toplum yapısının değişmesine sebep olan sanayileşme, aile yapısını da değiştirmiştir. Geniş aileler küçülerek çekirdek aileye dönüşmüş, bu değişim konutun da şekillenmesine yansımış mekân hacimlerini daraltmıştır. Dar mekânlı bir konut içerisinde her alanın ve detayın özenle düşünülüp tasarlanması, kullanıcının dar alanda hem psikolojik hem de fiziksel açıdan rahat bir şekilde yaşaması çok önemlidir. Donanımıyla en karmaşık detaylara sahip olan ve düzgün bir çalışma alanı gerektiren en önemli alan da mutfaktır. Dar mekânda mutfak konforunu sağlayabilmek için esneklik ve fonksiyonellikten yararlanılmalıdır. Özellikle yaşadığımız çağa uyum sağlaması açısından devamlı olarak değişen kullanıcı ihtiyaçlarına göre tasarlanan ergonomik ve uyarlanabilir mutfaklar gerekmektedir. Bu çalışmada, dar mekânlarda uygulanabilir tüm esnek mutfak tipleri gruplanmış ve örnekler ile incelenmiştir. Esnekliğin dar mekânlı mutfak tasarımındaki önemi anlatılmak istenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dar mekân, mutfak, konut, esnek, fonksiyon

FLEXIBLE AND FUNCTIONAL KITCHEN DESIGNS IN NARROW SPACE

Abstract

Industrialization, which caused the change of the social structure, changed the family structure. Large families have shrunk into a nuclear family and this change was reflected in the shaping of the house, and the space volumes narrowed. It is very important that each area and detail is carefully thought out and designed in narrow space, and that the user is able to live both physically and psychologically in narrow space. The kitchen is the most important area that has the most complex details with its equipment and requires a proper working area. Flexibility and functionality should be utilised in order to ensure the comfort of the kitchen in narrow space. In particular, ergonomic and adaptable kitchens are designed to meet the needs of the customers that are continually changeable with the time. In this research, all flexible kitchen types that can be applied to narrow space have been grouped and examined with examples. The flexibility in the design of narrow spaced kitchen is of the utmost importance in this thesis.

Keywords: Narrow space, kitchen, housing, flexible, function

Yüksek İç Mimar Gizem Okçuğil Barışık.

E-posta: gizemokcugil@gmail.com ORCID: 0000-0002-5274-7056

Dr. Öğr. Üyesi Esin Sarıman Özen .Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi İç Mimarlık Bölümü, İstanbul. E-posta: esin.sariman@msgsu.edu.tr ORCID: 0000-0003-0553-117X

Giriş

1. Konutlarda Dar Mekân Oluşumunu Etkileyen Faktörler

Konutun evrimi sürecindeki en önemli faktör değişen toplum yapısıdır (Ak, 2006). Toplumsal değişim genellikle geçirilen savaşlar, yeni buluşlar, teknolojik gelişmeler ile oluşmaktadır. Bu buluşların en önemlileri Sanayi veya Endüstri Devrimi olarak adlandırılan bu süreçle birlikte İngiltere’de ortaya çıkmış daha sonrasında tüm dünyaya yayılmış; yaşanan tüm bu gelişmeler yeni ve hızlı kentleşmeye sebep olmuştur (Salebi, 2015: 76). Modernist akım ve seri üretim sebebiyle konutlar çabuk ve ucuz olarak inşa edilmiştir. Konut kavramı dönemin ihtiyaçlarına ve kullanıcılara cevap verebilmek için değişmiş, yenilenmiştir (Özturan, 2008). Kentler sadece kendi halkından göçlerle sınırlı kalmayıp diğer ülkelerden de göç almış, megakent veya metropoller olmuştur. Şehir yaşantısı yeni bir kültürün doğmasına neden olmuştur. İnsanlar daha az çocuk sahibi olmaya başlamış, aile kavramı küçülmüş ve çekirdek aileler ortaya çıkmıştır. Geçinebilmek için, kadın ve erkek beraber çalıştıklarından dolayı yaşadıkları evlerde daha az vakit geçirmeye başlamışlardır. Şehirlere yoğunluk artınca arsalar değerlendirilmiş ve konut fiyatları daha da artmıştır. Yeni evliler, yalnız yaşayanlar 1 + 1, stüdyo daireler, tek yataklı kiralık odalar gibi dar mekânlı, çok katlı konutları tercih etmeleri bu tip konutların inşasının artmasına neden olmuştur (Savaş, 2011).

1.1. Sosyolojik Faktörler

20. yüzyılda meydana gelen ve tüm dünyayı derinden etkileyen I. ve II. Dünya savaşları hemen akabinde insanların barınma problemi yaşamalarına sebep olmuş, hızlı ve ucuz seri üretimle toplu olarak konut yapma dönemine geçilmiştir. Bu tip konutların sayılarının artması aynı tipte tekrar eden iç mekân ve bina görünüşlerini meydana getirmiş ve standartlaşmaya sebep olmuştur (Ana Britannica, 1992). Amerika’nın Missouri, St. Louis kentinde, Mimar Minoru Yamasaki tarafından tasarlanan ve 1955 yılında yapımı tamamlanan Pruitt-Igoe toplu konut projesi alışılmış konut anlayışının ötesinde yapılanmasıyla dikkat çekmektedir. Projenin yapım amacı; nüfusun ve çarpık yapılaşmanın yoğun olduğu, tehlikeli bir yer halini alan St. Louis bölgesinin düzenini sağlamaktır (Koh, 2015). Ancak toplu konut uygulaması ile dar gelirli ailelerin konut ihtiyacını ekonomik yollardan çözebilmek adına alışılmışın dışında tasarlanmış küçük m²’li daireleri içeren dikey mimari çözüm olarak sunulmuş, proje uygulamaya konmuştur. Zaman içinde projenin amacına ulaşamamış olduğu görülmüş, yaşam koşullarının bozulmaya başlamasından dolayı yapıldıktan 16 yıl sonra hükümet tarafından yıkılmasına karar verilmiştir. Yıkım nedenlerinin tartışmalı olduğu

Pruitt-Igoe konutları modernizm ve toplu konutlar hakkındaki eleştirileri doğrular mı bilinmez ama bu yapıların ihtiyaç duyulan düzeni sağlamadığı açıktır.

Tarihsel olarak bakıldığında keşifler ve savaşlar toplumların davranışlarını etkilemiş, toplumun yapısı değişmiştir. Toplumların ihtiyaçları sebebiyle birçok konut çeşidi oluşmuştur. Zamanla teknoloji gelişmiş kentler daha da büyümüş, iş imkanları artmış, insanların yaşadıkları konutlarda daha az zaman geçirmelerine yol açmıştır. Toplum yapısının değişmesine sebep olan sanayileşme, aile yapısını değiştirmiştir. Geniş aileler küçülerek çekirdek aileye dönüşmüştür. Bu değişim konutun da şekillenmesine yansımış mekân hacimleri daraltmıştır (Ak, 2006). Batı’da sanayileşmenin verdiği etki ile konut kavramı “toplular konut” olarak evrilmiş, Doğu’da ise “sosyal konut” kavramı doğmuştur (Tapan, 1972). Toplu konutlara Türkiye ölçeğinde bakıldığında ise 1947-1960 yılları arasında Prof. Mimar Kemal Ahmet Aru ve Prof. Mimar Rebii Gorbon’un tasarladığı Levent mahalleleri içerisinde çeşitli tiplerde toplu konutlar yapılmıştır. Bu konutlar II. Dünya Savaşı’ndan sonra oluşan konut sıkıntısını gidermek için Türkiye Emlak Kredi Bankası tarafından inşa edilmiştir. Dairelerin en küçüğü 56 m² dir (Arû ve Gorbon, 1952). Pruitt-Igoe ile aralarında hem ölçek hem de yaklaşım açısından fark bulunan Levent toplu konutlarının insan ve çevre odaklı yaşam koşulları sunan sosyal konutlar olduğu gözlemlenmektedir.

Dünyada 20. ve 21. yüzyılda iş imkanları ve gelişen teknolojinin etkisi, büyük şehirlere göçleri daha da arttırmış olduğu görülmüştür. Kentler sadece kendi halkından göçlerle sınırlı kalmayıp diğer ülkelerden de göç almış, megakent veya metropoller olmuştur. Şehir yaşantısı yeni bir kültürün doğmasına neden olmuştur. İnsanlar daha az çocuk sahibi olmaya başlamış, aile kavramı küçülmüş ve çekirdek aileler ortaya çıkmıştır. Geçinebilmek için, kadın ve erkek beraber çalıştıklarından dolayı yaşadıkları evlerde daha az vakit geçirmeye başlamışlardır. Şehirlere yoğunluk artınca arsalar değerlendirilmiş ve konut fiyatları daha da artmıştır. Yeni evliler, yalnız yaşayanlar 1 + 1, stüdyo daireler, tek yataklı kiralık odalar gibi dar mekânlı, çok katlı konutları tercih etmeleri bu tip konutların inşasının artmasına neden olmuştur (Savaş, 2011).

1.2. Mimaride Yaşanan Dönemsel Gelişmeler

• Modern Mimari

Endüstri Çağı’nın bir sonucu olarak Modern Mimari dar mekânlara fonksiyonel çözümler getirmiş, esnek ve modüler tasarımlar ortaya çıkmıştır. 20. yüzyıldan günümüze doğru mimari akımlarda dar mekân tasarımları

ile ön plana çıkmaktadır.

Modern mimari, çağın malzemesini kullanarak, süsten uzak sadeliğin ve fonksiyonelliğin ön plana çıktığı yapıların inşa edildiği bir dönemi temsil etmektedir. Tasarımlarda geometrik çizgiler ön plandadır. Fabrikalardaki makinelerin hayatı kolaylaştırdığını gören bu dönemdeki mimarlar konut içerisine de bu işleyişi yerleştirerek insanın barınma mekânındaki eylemlerini kolaylaştırmayı hedeflemişlerdir. Öncü mimarlar dönemin en büyük sorunu olan barınma problemine toplu konutlarla ve modüler tasarımlarla çözüm üretmeye çalışmışlardır.

Modern mimarlığın öncülerinden Le Corbusier, "Altın Oran" ve "Fibonacci sayıları"na dayanan "Modüler" (modülör) ismini verdiği bir evrensel boyutlama modeli getirmiştir. Mimariye bir standart getirerek makine çağına uygun seri üretim ile insan bedenine uygun olarak daha verimli alanlar tasarlamak temel amacıdır (Ching, 2004). Bu modeli iç mimaride de kullanan Le Corbusier insan bedenine uygun olan asgari büyüklükleri/ ölçüleri bularak dar mekânlara katkı sağlamıştır.

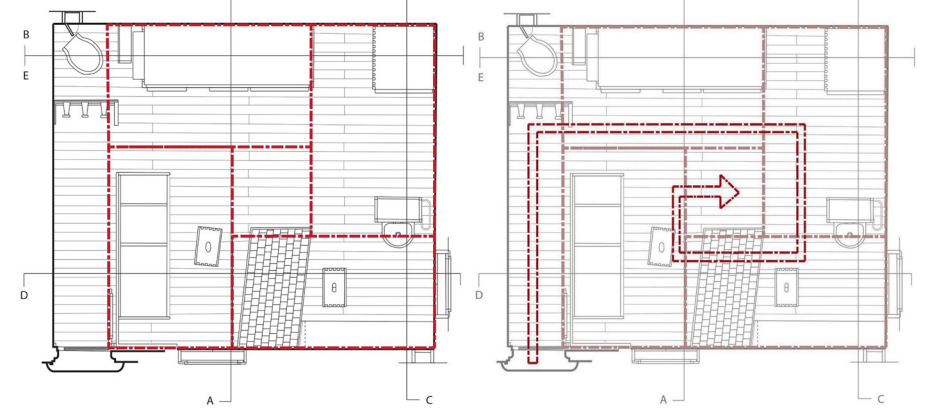
Le Corbusier, Modülör'ü tecrübe etmek için 1952 tarihinde "Le Cabanon" isimli dar mekânlı bir evi planlamıştır (Görsel 1). 13.40 m² bir alan üstüne yerleştirilmiş, 2,26 m tavan yüksekliğine sahip tek bir mekândan oluşmaktadır (Savaş, 2011). UNESCO Dünya Mirası listesindeki en küçük yapı olma özelliğini taşıyan bu yapı "biçim işlevi takip eder" (Form follows function) prensibine dayalı olarak tasarlanmıştır (Cohen, 2009: 63).



Görsel 1. Solda "Le Cabanon" evi ve sağda iç mekânı¹

Mekân işleyişinde sirkülasyona önem verilmiştir (Savaş, 2011). Plan, "Modüler" isimli oran sistemi ile tasarlanmıştır (Corbusier, 2011: 240) (Görsel 2).

¹ http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=4659&sysLanguage=-fr-fr&itemPos=8&itemSort=fr-fr_sort_string1%20&itemCount=79&sysParentName=&sysParentId=64



Görsel 2. "Le Cabanon" planı üzerinde solda Modüler'in şematik gösterimi ve sağda sirkülasyon gösterimi²

Bugün bu tip işlevsel dar mekânlı konutlar metropollerde tercih edilirken eskiden sadece bir mesire yerindeki küçük bir kulübe olarak düşünülmüştür. Günümüzdeki dar mekânlı evlerde fonksiyonelliğin yanı sıra teknolojik cihazlar sayesinde kullanıcılar her zaman yapılan, alışkanlık haline gelen işlerini kolaylıkla yapmaktadırlar. Konutların dar alanlı olmaları planlama ve çözümlenmeleri geliştirmiştir (Savaş, 2011).

1945 tarihinde "Unité d'Habitation" (Konut Üniteleri) adlı konsept ile Brütalizmin yaygın olduğu dönemi de yansıtan "Unité d'Habitation de Marseille" adlı bir toplu konut projesi tasarlanmıştır (Görsel 3).

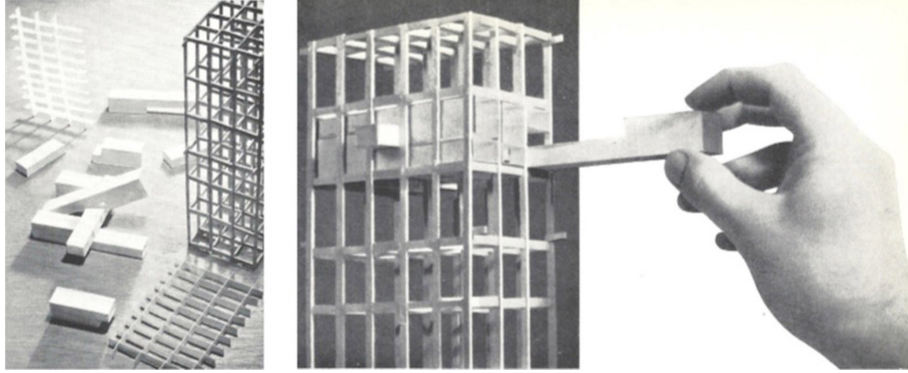


Görsel 3. Unité d'Habitation de Marseille³

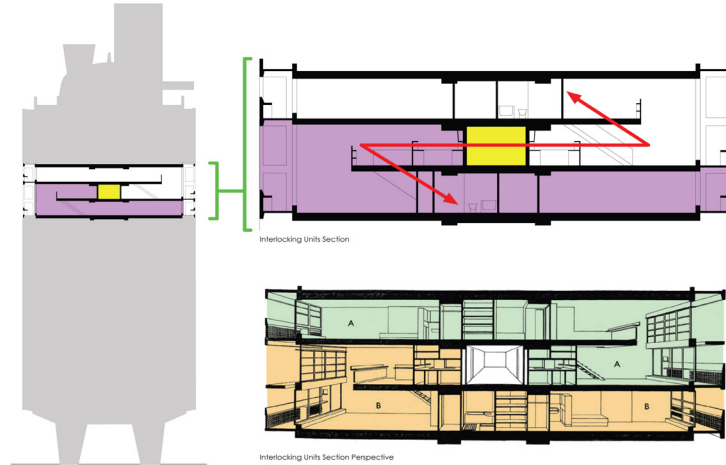
² <http://petitcabannon.blogspot.com/2012/12/cabanon-composition.html>

³ https://www.researchgate.net/figure/Le-Corbusiers-Unite-dhabitation-in-Marseille-residence-plan-and-section_fig8_282854099

Bu felsefe ile birçok ülkede bu tipte konut projeleri inşa edilmiştir. Çok çocuklu ailelerinde konutta barınmalarını sağlamak amacıyla alanların hepsi işlevsel olarak tasarlanmıştır. Mimari açıdan çok önemli bir yere sahip olan bu konut projesi tasarımı binanın tümü ızgara şeklinde bölünmüş ve modüler sistemde birbirine geçen iki parçadan da katlar oluşmuştur (Görsel 4). Şekil Görsel 5'de görülen mor renkli bölüm bir daireyi, beyaz renkli bölüm diğer daireyi temsil eder ortadaki sarı renkli bölüm ise ortak alan yani koridordur (Savaş, 2011). Her bir daire 24 m derinliğinde ve 3,66 m genişliğindedir⁴. Yani bir dairenin alanının; alt kat 87,84 m² ve üst asma kat tahmini 22 m² olup toplamda yaklaşık 109,84 m² olduğu düşünülmektedir.



Görsel 4. Unité d'Habitation, ızgara sistemi ve modüller (Savaş, 2011).



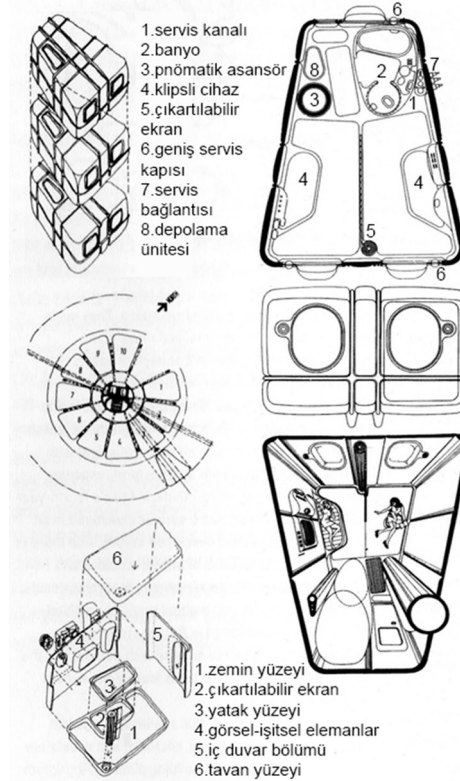
Görsel 5. Unité d'Habitation de Marseille tasarımındaki modüler sistem⁵.

⁴ <https://blog.resellerclub.com>

⁵ <http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=4659&sysLanguage=-fr-fr&itemPos=1&sysParentId=64>

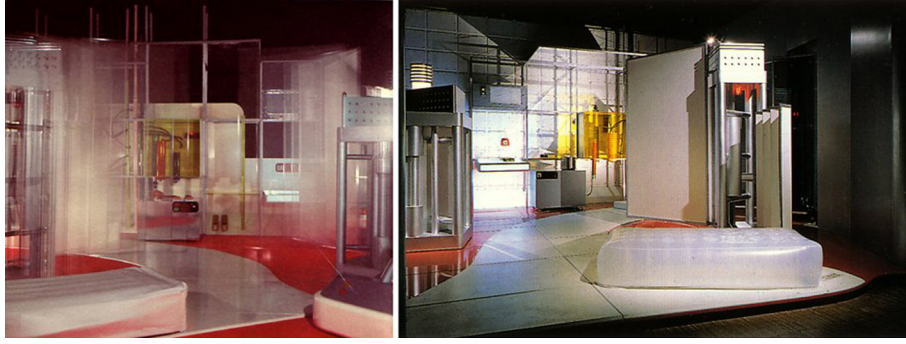
• Archigram

1960'lı yıllarda ortaya çıkan Archigram hareketi avangard bir grup tarafından sunulmuştur. Projelerinin çoğu hayal ürünü olup 60'lı yıllardaki teknoloji ile üretilmeyecek tasarımlardır. Ancak sonraki senelerde üretilen projelere ilham vermişlerdir. Gelecekte insanların yaşam tarzlarının teknoloji ile nasıl evrileceğini göz önünde bulundurarak hareketlilik, uyarlanabilirlik, esneklik kavramlarına önem vermişlerdir. Bu üç kavramı içinde barındıran, sökülüp takılabilen konut birimleri ile dikkat çekmişlerdir. Şehirleşme ve nüfus yoğunluğu göz önüne alınarak Peter Cook tarafından tasarlanmış "Plug-in City" projesindeki Warren Chalk'ın "Kapsül Evleri" dar mekânlı konut örneklerindedir (Görsel 6). Temel bir taşıyıcı üzerine takılabilir olarak tasarlanmıştır (Arslan, 2006). Konut içerisinde gereksiz boşluklar kaldırılmış, az olan boşlukta çok iş görülmesi önemsenmiştir. Uzaya çıkmak için kullanılan kapsüllere benzerdir. Ancak daha kullanışlı ve kullanıcıya mahsustur. Bireysellik kavramının ön plana çıktığı bu dönemde Kapsül evleri bir-iki kişinin kullanımına uygundur.



Görsel 6. Warren Chalk, 'Plug-in Capsule Homes' (1964). (Cook, 1999)

“1990’ı Yaşamak” (Living 1990) adlı geleceğin konutunu tasarladıkları projelerinde seri üretim ile tek tip konut üretimine çeşitlilik getirmek açısından kullanıcı isteklerine önem verilmiştir (Görsel 7) (Arslan, 2006). Konut içerisinde zaman geçirilen alanı hareketli duvarlar sayesinde genişletebilir olarak tasarlamışlardır. Küçük mekânlarda kullanılmayan alanı/odayı daraltarak etkinlik yapılan alanı/odayı daha verimli ve ferah bir şekilde kullanma imkânı sunulmuştur. Yatak ve oturma elemanı, hafif ve kolay kaldırılabilir olarak tasarlanmıştır. Hareketli robotlar kullanıcının yardımcıları olarak temizlik, görüntüleme elemanı ve radyo gibi çok amaçlı olarak düşünülmüştür (Özkuş, 2006).



Görsel 7. “1990’ı Yaşamak” (Living 1990), iç mekân⁶

• Metabolist Mimari

I. Dünya ve II. Dünya savaşının ardından yıkım yaşayan ülkeler şehirlerini yeniden düzenleme yoluna gitmiş, insanların barınma sorunları ortaya çıkmış ve bu sebeple toplu olarak inşa edilen konut adeti yükselmiştir (Wendelken, 2000). Bu konutlar genellikle arsaların değerli olması ve nüfus yoğunluğuna bağlı olarak küçük metrekareli dar mekânlardan oluşmaktadır.

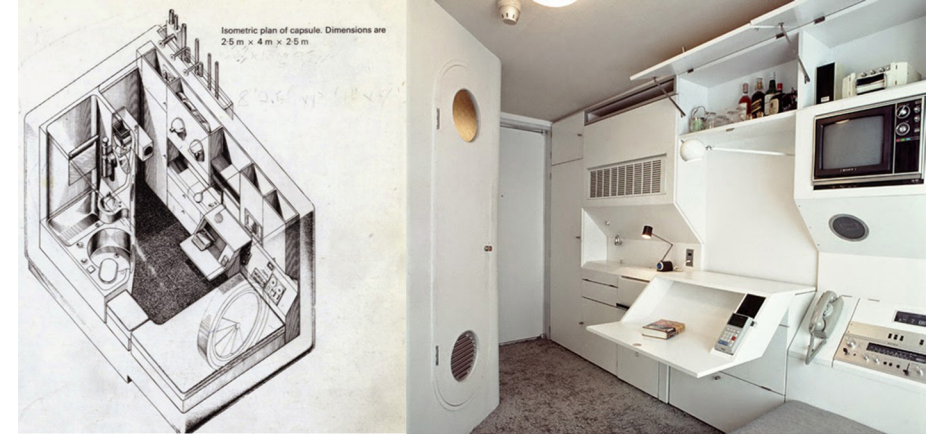
II. Dünya Savaşı’ndan harap bir şekilde çıkan Japonya, Metabolizm hareketinin doğmasına sebep olmuştur (Wendelken, 2000). Metabolistlerin en önemli özelliği tasarladıkları şehirlere veya konutlara bir hayal ürünü olarak bakmamalarıdır. Kente ve topluma uygun projeler ürettiklerini savunmaktadırlar (Kurokawa, 1992).

Metabolist kelimesi, yaşam bilimdeki yaşayan varlıkların metabolizmalarının kent hayatına benzetilmesinden türetilmiştir. Metabolizmadaki gibi değişen ve gelişen kentler dünü, bugünü ve yarını yansıtan bütün yaşayan varlıkları da içine alan bir kavram haline gelmiştir (Lökçe, 2001). Aynı zamanda,

⁶ <http://www.fabiofeminofantascience.org/RETROFUTURE/RETROFUTURE18.html>

üretimin ve tüketimin hızla yapılmakta olduğu bu çağda kenti yaşayan bir yapı olarak görmekte ve ilave edilebilen ve çıkarılabilen yani esnek ve değişebilen bir mekânizma olarak düşünmektedirler (Sharp, 2001).

Kisho Kurokawa tasarladığı Kapsül evleri seri üretim ile yapılmış ancak standardizasyona çeşitlilik getirmiş parça parça takılıp çıkarılan, prefabrik bir yapı gibidir (Görsel 8). Çağın insanlığa teknolojik olarak getirdiği özgürlüğü ve çeşitliliği standart üretim ile harmanlamak isteyen metabolistler sanayi devrinden uzay devrine geçişi yansıtmaktadırlar. Standart olarak üretilmiş işlevsel modüllerle kullanıcının isteklerine göre değişebilen, insan boyutlarına uygun ancak limitli ve yeterli bir alan içerisinde farklı bir ev anlayışı sunulmuştur (Kurokawa, 1992). Kapsül Kulesi, temel bir dikey kolona eklenen kutu şeklindeki evlerin bir araya gelerek oluşturduğu bir binadır. Evler diğer bir kapsül ile genişleyebilir. İçinde yer alan insan kullanımına elverişli modüler hizmet ekipmanları sayesinde eskিয়েce yenilenebilen şekilde sunulmuştur (Arslan, 2006).



Görsel 8. Kapsül evin iç mekân görünüşü; sol tarafta izometrik perspektif sağ tarafta kapatılıp açılabilen masa⁷

• Mikro Mimari

21. yüzyıl konutu örneği olan mikro mimari geçmişte yapılan dar mekânlı konut örneklerinden farklı olarak sadece yaşam alanını küçültmekle kalmayıp aynı zamanda felsefe olarak da fazlalığı reddederek mikro ve kompaktlığı ilke haline getirmiştir. Dünyaya yeni bir bakış açısı sunmuştur. Çağın çevreci malzeme ve imkanlarının kullanıldığı bu projelerde kolay

⁷ <http://artchist.blogspot.com/2015/04/torre-nagakin-kisho-kurokawa.html>

ve hızlı kurulum bu evlerin en önemli özelliklerinden bir tanesidir. Ultra-kompakt olan bu konutların ağırlıkları ve boyutları önemlidir. Sadelik, yalınlık, asgari ve verimli alan kullanımı ve de fonksiyon mikro konut tasarımının temelini oluşturmaktadır.

2001 yılında Prof. Richard Horden, öğrenci ve asistanlarıyla birlikte geliştirdikleri “M-ch, Mikro Kompakt Ev” bir küp şeklinde 2,2 ton ağırlığında ve 26m²'dir (Görsel 9). Kişilerin kısa bir süreliğine barınacakları, yüksek kalitede bir kompakt evdir. Bir veya iki kişi için tasarlanmıştır. Japon mimarisinden esinlenerek tasarlanan iç mekânda kot farkları bulunmaktadır. Vinç, helikopter, tır gibi çeşitli araçlarla taşınabilmekte ve dakikalar içerisinde konut kurulumu yapılmaktadır. Yapımında kullanılan malzemeler ekolojiktir⁸



Görsel 9. M-ch, Mikro Kompakt Ev ve iç mekânı⁹

1.3. Kullanıcının Yaşam Seçimine İlişkin Faktörler

Toplumdaki aile yapısı konutlara şeklini veren en önemli faktörlerden biridir. Geçmişten bugüne aile yapısının hızla değişmesi kullanıcı kimliğinin klasik aile kavramını değiştirmiş bireysel kullanıcılar oluşmuştur. Şehirleşme sonucu aile yapısının daha da küçülmesi, kadınların çalışması, ekonomik güç sahibi olan kadının eğer evli ise ve mutlu değil ise boşanabilmesi, insanların değişen görüşlerine bağlı olarak kariyer planlaması yapması ve aile kurmak yerine yalnız yaşamayı tercih etmesi, erkeklerin boşanması ya da evlenmeyip tek başına yaşamak istemesi, öğrencilerin farklı şehir veya ülkelerde eğitim görmek için maddi olanaklara bağlı olarak tek başına yaşamak istemesi, kimsesi olmayan ya da yalnız yaşayan yaşlılar, evden iş yapan ya da iş yerini ev gibi kullanan kişiler tarafından tercih sebebi olan dar mekânlı konutların talebini arttırmıştır (Görgülü, 2003).

⁸ www.microcompacthome.com

⁹ https://inhabitat.com/micro-mini-home/

1.4. Ekonomik Faktörler

Orta ve düşük gelirli kullanıcıların maddi yönden daha rahat etmelerini sağlayan dar mekânlı konutlar geniş mekânlı konutlara göre daha ekonomiktir. Bu sebeple yeni evli çiftler veya yalnız yaşayan kişiler genellikle dar mekânlı konutları tercih ederler. Sadece mekân büyüklüğü açısından değil ısıtma, aydınlatma gibi başka ihtiyaç duyulan güç kaynaklarında da tasarruf yapılabilmektedir. Çünkü küçük mekânların ısıtılması ve aydınlatılması daha kolay ve ekonomiktir.

Zamandan tasarruf sağlamak isteyen kişiler için dar mekânlı konutlarda evde yapılan iş azalmakta ve kolaylaşmaktadır. Kolay ve pratik yaşamak isteyen insanoğlu keyfi olarak da dar mekânlı konutları tercih etmektedir. Bazı yüksek gelir sınıfına sahip kişiler için ultra konforlu dar mekânlar ekonomik açıdan bir statü göstergesi olmuştur.

1.5. Teknolojik Faktörler

Teknolojik gelişme ve değişme sonucu kullanıcı eylemlerinde çeşitlilik olmakta ve bu yeni eylemler için yeni mekân ihtiyacı doğmaktadır. Örneğin; mutfaklara giren yeni ekipmanlar mutfak için gerekli olan alansal ihtiyacı artırmaktadır veya son zamanlarda oldukça yaygınlaşan bilgisayar kullanımı için ekstra bir çalışma mekânı ihtiyacı vardır. (Gücesan, 2014: 33)

Mimaride hareketlilik, esneklik ve uyarlanabilirlik kavramları teknoloji sayesinde gelişmiş ve bu kavramlar dar mekânlarda kullanılmıştır.

“Şehir Evi” (City Home) konsept projesi dar mekânlar için tasarlanan akıllı sistemler ile donatılmış çok amaçlı bir ünedir (Görsel 10). Amaç; şehirlerdeki dar mekânlı konutların içinde bulunan dolap, masa, yatak, duvar ve diğer nesnelere robotik yetenekler kazandırmak ve konut sakinlerine gittikçe daha popüler olan mikro daireler gibi dar yaşam alanlarında esneklik kazandırmaktır¹⁰.

Teknoloji hayatın bir parçası ve vazgeçilmezi olmuştur. Zamanla değişen hayatlar, metropolleşen şehirler, daha da küçülen daireler ile konutların elektronik ev kavramına doğru evrileceği ön görülmektedir.

¹⁰ www.bizjournals.com



Görsel 10. "Şehir Evi" (City Home) mekânı içerisinde yapılan eylemler¹¹

2. Dar Mekânda Esnek Mutfak Tasarımları

Tasarım ve teknolojinin birleşmesi sonucunda dar mekânlara getirilen esnek çözümler sayesinde mutfaklar, kullanıcıların fonksiyonel, ergonomik, estetik ihtiyaçlarına cevap verebilmektedir. Dar mekânlı konutların her geçen gün arttığı kentlerde esneklik düşünülerek yapılan tasarımlar kullanıcıya büyük bir özgürlük sunmaktadır. Mutfak tasarımları, bugünün ve yarının öngörülen ihtiyaçlarına cevap verebilecek nitelikte ve esnek bir şekilde uygulanmalıdır.

Konut içerisinde en pratik olmamız gereken alan mutfaktır ve esnekliğin maksimum düzeyde tutulması gereken bir mekândır. Esnek mutfak, fonksiyonun iyi bir şekilde çözümlenmesi ile gerçekleşmektedir. Esneklik kavramında bahsedilen mekân çözümlene yöntemlerine göre mutfaktaki esnekliği sağlayan çeşitli tasarımlar mevcuttur.

• Kompakt ve Hareketli Mutfak

Bu bölümde bahsedilecek olan mutfaklar, seyyar, mobil, portatif olarak da adlandırılmaktadır. Ortak özellikleri ise mutfağın kompakt veya hareketli olmasıdır.

Kompakt mutfak kullanıcının isteklerine yoğunlaştırılmış bir alanda cevap verebilen, fonksiyonel, küçültülmüş bir mutfak türüdür. Bu tip mutfaklar

için bir mekân düşünmeye gerek yoktur. Kullanıcı tarafından seçilen kompakt mutfak için gerekli su ve elektrik tesisatının alt yapı olarak yerleştirilmesi ve yerinin belirlenmesi yeterlidir (Karamehmetoğlu, 1990).

"Gali" mutfağı tüm mutfak içi fonksiyonlarının bulunduğu aynı zamanda yemek de yenebilen kompakt bir sistemdir (Görsel 11). Ocak, eviye, buzdolabı ve depolama bölümleri bulunmaktadır. Esneklik kazandırılarak kullanıcı isteğine göre tasarlanabilen kompakt sistemden parçalar çıkartılabilmekte veya eklenebilmektedir. Tasarımcı bu mutfağı tasarlarken insanların sosyal yaşamlarını ve günlük rutinlerini gözlemlemiştir. Sokakta hızlıca sandviç yiyip işe yetişen insanları baz alarak bu rutini konut mekânına adapte etmiş, standart mutfağı revize etmiştir¹².



Görsel 11. "Gali" kompakt mutfak, tasarımcı Ana Arana¹³

Alfred Aeverbeck tarafından tasarlanan "Dönen Daire Kompakt Mutfak" (Revolving Circle Compact Kitchen) adlı dönebilmesi ile esneklik sağlayan bu mutfak tasarımı dar mekânlı konutlar için tasarlanmıştır (Görsel 12). Büyük bir mutfakta olması gereken tüm mutfak donatı elemanlarını içermektedir. Klasik mutfaklarda planlama olarak yatay şekilde sıralanmış dolapların yerine 180° döner bir sistem düşünülmüştür. Bu sayede mutfağın mekânda kapladığı alan daralmakta, kullanıcının daha az adım atarak çalışması sağlamaktadır. Yüksek teknoloji ürünü olan bu mutfağın esnek seçenekleri ile kullanıcı isteğine göre tasarlanmaktadır ve klasik mutfaktan farklı ancak klasik mutfakta bulunan her şeyin yerleşmesine imkân vermektedir.

¹² <http://www.anaarana.com/gali>

¹³ <http://www.anaarana.com/gali>

¹¹ <https://newatlas.com/mit-cityhome/32279/>



Görsel 12. "Dönen Daire Kompakt Mutfak" (Revolving Circle Compact Kitchen)¹⁴

• Modüler Mutfak

Genişlik, derinlik ve yükseklik ölçüleri sebebiyle üç boyutlu olarak düşünebileceğimiz bir modül (birim) olan mutfak dolabı, yanyana getirilerek "modüler mutfak sistemi" ni oluşturur.

Alman markası Stadtnomaden tarafından tasarlanan "Alakart Mutfak" (A la carte Kitchen) sınırlı yaşam alanlarına ve ofislere uyan modüler bir mutfaktır (Görsel 13). Tasarımın temel amacı alan verimliliğidir. Basit ve hafif yemeklerin yapılabileceği kullanıcı isteğine göre birleştirilen modüller ister duvar dibinde ister ada şeklinde birleştirilebilmektedir¹⁵. Alan ayırıcı bir seperatör olarak da kullanılabilir. İstenilen adette modül bir araya getirilebilir. Esnek ve fonksiyonel tasarımı sayesinde çoklu kombinasyonlarla kişisel ihtiyaçlara ve verilen alana uygun bireysel bir mutfak oluşturulabilir. Modüller güçlü mıknatıslarla bir arada tutulur. İki modül arasında kullanıcı isteğine bağlı olarak yerleştirilen kesme tahtası, saksı, küçük bulaşıklık gibi çeşitli aksesuarlar yer almaktadır. Modüllerin tekerlekli veya sabit ayaklı seçenekleri vardır. Tek bir modül ölçüsü kullanılmıştır. Konsept olarak elektrik ve su tesisatının olduğu her yere kurulabilmesi hedeflenmiştir¹⁶.



Görsel 13. "Alakart Mutfak" (A la carte Kitchen)¹⁷

Günümüz modüler mutfağında, esneklik ve fonksiyonellik açısından bazı sınırlayıcı detaylar mevcuttur. Örneğin, tezgah yüksekliğinin her ülke veya kültür için ortalama insan boyu baz alınarak üretilmesi, üst dolapların yine ortalama insan boyuna göre monte edilmesi gibi insan ergonomisi açısından doğru olmayan bir üretim söz konusudur. Çünkü mutfak bir çalışma ortamıdır. Doğru ve sağlıklı pozisyonda durmayan insan bedeninde problem yaşanabilir. Bu sebeple tasarım ya kişiye özel olmalı ya modüler mutfaktaki dolap yükseklikleri ayarlanabilir ya da kullanıcının boyuna göre monte edilmelidir. Maalesef günümüzde modüler mutfaklar bu şekilde üretilmemektedir. Genelde engelliler için yükselip alçalabilen tezgahlar özel olarak üretilmektedir ancak aynı üretim ve tasarım tüm insanlar için geçerli olmalıdır (Görsel 14).

Modüler mutfakta belli bir tipteki modülün üretimde varyasyonlar yapılarak esneklik kazandırılır. Ölçü, biçim, renk, malzeme farklılıkları ile çeşitlilik sağlanmaktadır.

¹⁴ <https://www.homedit.com/compact-circular-kitchen-designed-by-alfred-averbeck/>

¹⁵ www.trendhunter.com

¹⁶ <https://www.busyboo.com/2012/05/20/mobile-kitchen-carte/>

¹⁷ <https://www.busyboo.com/2012/05/20/mobile-kitchen-carte/>



Görsel 14. Válek & Kačena tarafından engelliler için tasarlanan ayarlanabilen tezgahlı ve açığıya inebilen üst dolaplı modüler mutfak¹⁸

2.1. Dar Mekânlardaki Esnek Mutfak Tasarım Çözümleri

Dar mekânda çözümlenecek olan esneklik, mutfak gibi depolama ve iş bakımından yoğun bir bölümün kurgulanmasında en ufak ayrıntının bile düşünülmesini gerektirmektedir. Dar mekânlı mutfak planlamasına yardımcı bazı esnek mutfak çözümleri bulunmaktadır. (Yazıcıoğlu, 2010: 108)



Görsel 15. Mutfakta esnek tasarım çözümleri

Mutfaktaki tüm köşeler değerlendirilmelidir.
Yemek yeme ve çalışma alanı için ek yüzeyler ile ilave çalışma alanları yaratılabilir.
Derin eviye kullanımı işlevsellik sağlayabilir.
Duvara monte edilen aparatlar sayesinde kullanım kolaylığı ve yer tasarrufu sağlanır.
Alt dolap altlarında yer alan bazalar depolama amaçlı değerlendirilebilir.
Dolap içine yerleştirilen mekanizmalar sayesinde düzen ve yerden tasarruf sağlanır.
Dolaptaki eşyaların alımını kolaylaştırır, iş kazalarını engeller.
Cihazları olabildiğince küçültmek kullanıcıya avantaj sağlayacaktır.
Üst üste istiflenebilen, katlanabilen veya duvara asılabilen oturma elemanları tercih edilebilir.
Mutfak I planlı bir dar mekân ise, bir kişi çalışacaksa, dolap derinliği hariç, dolaptan duvara doğru mekân derinliği minimum 105 cm, iki kişi ve daha fazlası çalışacaksa minimum 120 cm olmalıdır (Yazıcıoğlu, 2010). Alt dolap kapakları geniş açılabilir menteşeli olmalıdır (Calley, 2007). Üst dolap kapakları kalkar şekilde açılmalıdır.
Dar mekânlı mutfaklarda dolap ve mekân renkleri açık renklerde tercih edilirse daha ferah bir mutfak algısı oluşur ve görsel esneklik sağlar
Spiralli bataryalar tercih edilmelidir. Bir duş başlığı gibi kullanılabilir olması genellikle dar mekanlarda tezgâh alanından yer kazanmak için yerleştirilen küçük eviyeli mutfaklar için esnek bir çözüm sunar.
15 cm genişliğindeki alt dolaplar, havlular, deterjanlar, tepsiler için depolama bölümü olarak veya katlanır merdiven şeklinde kullanılabilir.
Dolap içi kiler sistemi ile kuru gıdaların bir düzen içinde ve tek bir yerde depolanmasını sağlar.

Çizelge 1. Mutfakta esnek tasarım prensipleri.

3. Dar Mekândaki Bir Mutfak Çözümünün İncelenmesi: Domestic Transformer Örneği

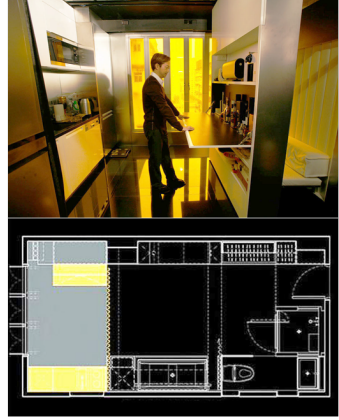
Hong Kong'da yer alan ve 32 m² alana sahip bu dar mekânlı konut, Mimar Gary Chang tarafından yaşadığı konut için tasarlanmıştır. Mekân, tasarımı sayesinde 24 farklı oda şeklini alabilmektedir ve esnek bir şekilde kullanılabilir¹⁹.

¹⁸ <http://www.dijitalajanslar.com/yurume-engelliler-icin-tasarlanan-moduler-mutfak-dolabi/>

¹⁹ www.treehugger.com

Ele alınan örnekte yaşam alanıyla iç içe bulunan mutfak alanı malzeme seçimi, eylem hiyerarşisi, fonksiyonellik, esneklik ve estetik olmak üzere 5 kriter ışığında değerlendirilmiştir. Mekânın kullanıcı odaklı olarak tasarlanması açısından önem taşıyan bu faktörler diğer yandan da dar mekânın kullanım performansını en üst seviyeye çıkarmak amacıyla ele alınmaktadır. Mekânın kullanıcıya tüm bu işleyiş sürecini programlanmış olarak sunuyor olmasının ötesinde, aynı zamanda da renk, doku, form biçim ilişkisiyle de tasarım kurgusunu kullanıcıya aktarıyor olması gerekmektedir. Mekân, kullanıcı için davranışsal olarak yol gösterici ve fonksiyonel, görsel kaliteyi sağlayarak estetik olmalıdır (Ching, 2004). Dar bir mekânda eylem hiyerarşisi ve fonksiyon birbirini tamamlayan iki kriterdir. Tasarımda fonksiyon, problemlerin çözümünde etkin rol oynamalı ve amaca hizmet etmelidir. Eylem hiyerarşileri sağlandığında söz konusu mekâna ait fonksiyonellik de sağlanmış olmaktadır. Bir nesneye birden fazla fonksiyon yükleyerek de mekân verimliliği artırılabilir.

Domestic Transformer örneğine ait mutfak tasarımı ve mekân çözümlenişine ait malzeme seçimi, eylem hiyerarşisi, fonksiyonellik, estetik unsurlar ve esneklik kriterlerinin değerlendirilmesi Çizelge 2'de yer almaktadır.

Proje Adı	Domestic Transformer
Şekil	
Proje Yeri	Çin, Hong Kong
Tasarımcı	Gary Chang
Metraj	32 m ²
Kullanıcı Tipi	Belirli
Malzeme Seçimi	Ahşap, beyaz, gri ve siyah
Eylem Hiyerarşisi	Tezgah dar olduğundan yemekleri <i>hazırlama</i> aşamasında kullanıcı zorluk çekebilmektedir. Bu durumu minimuma indirmek için cihazlar ve eviye ölçüleri küçük tutulmuştur. Ek olarak, mutfak tezgahına, kullanıcı ihtiyaç duyduğunda açılabilen mutfağın karşısına hareketli duvar üstüne bir ek yüzey yerleştirilmiştir. <i>Yıkama</i> için standart bir musluk ve tek gözlü eviye tercih edilmiştir. <i>Pişirme</i> için mutfağa iki gözlü ocak ve mikrodalga yerleştirilmiştir. <i>Depolama</i> alanı hareketli duvar üzerinde bulunan dolap ve raflar ile desteklenmiştir. Buzdolabı ankastre ve tam boy olarak yerleştirilmiştir. Mutfak ile <i>yemek yeme</i> alanı birbirine çok yakındır dolayısıyla <i>servis</i> kolay yapılabilir. <i>Eylem Üçgeni</i> , I veya ihtiyaç halinde paralel mutfak planlamasına göre doğru bir şekilde kurgulanmıştır.
Fonksiyonellik	Mutfağın hareketli duvar ile kapatılabilmesi sayesinde kullanıcı bütün mekânı farklı zamanlarda ihtiyaçları doğrultusunda kullanabilmektedir. Bu da genel mekân içerisinde fonksiyonelliği sağlamaktadır. Kullanıcısı belli olan mutfak tasarımının tezgah ve üst dolap yüksekliği kullanıcının ergonomisine göre tasarlandığı düşünülmektedir. Hareketli duvarda bulunan ek yüzey sayesinde mutfak fonksiyonel olarak kullanılabilir.
Estetik	Mekân içindeki estetik bütünlük malzeme, renk ve mobilya tasarımı ile sağlanmış. Ankastre olarak kullanılan buzdolabı ve mutfak mekân içindeki diğer mobilyalarla uyum içerisindedir. Mobilyaların oran ve orantı açısından ölçüleri uyumludur. Modern bir yapı tasarımı olan bu konutun mekân tasarımı, metropol insanına uygun olarak düzenlenmiştir.
Esneklik	Pencere önünde bir filtre görevi gören sarı şeffaf paneller mekânı koyu ve dar göstermektedir. Ancak, kullanıcı isteği doğrultusunda bu sarı paneller kaldırılabilir. Mekandaki tek pencere boydan boya gün ışığını içeriye alacak şekilde tasarlanmıştır. Zemin ve tavanda yansıtıcı malzeme kullanılmış, bu sayede mekân içindeki görsel esneklik sağlanmaya çalışılmıştır. Mutfağın mekâna uyarlanabilmesi ile esneklik anlayışı getirilmiştir. Esnek mutfak tasarımları açısından modüler veya hareketli mutfak olarak değerlendirilmektedir.

Çizelge 2. Domestic Transformer projesinin esnek mutfak tasarım çözümlerine göre irdelenmesi

Sonuç

Mimari akımlarda dar mekân üzerine geliştirilen tasarımlar çeşitli kavramsal terimleri ortaya çıkarmıştır. Esneklik dar mekânı şekillendiren en önemli kavramdır. İnsan doğası itibarıyla değişen, dönüşen ve esnek yapıda bir varlıktır. Dolayısıyla yaşadığı mekân da aynı özelliklere sahip olmalıdır.

Esnekliğe en çok ihtiyaç duyulan konut içerisindeki mekânlardan biri de mutfaktır. Esnek çözümler sayesinde dar mekân içindeki değişen kullanıcı ihtiyaçlarına yönelik olarak fonksiyonellik ve çeşitlilik artmıştır. Esneklik, kullanıcıya mutfak mekânında kullanım özgürlüğü getirmiştir. Sadece duvar dibinde olan mutfaklar artık mekân içerisinde istenilen yerde konumlandırılabilir. Bu sebeple, inşa edilen dar mekânlı konutların esnek mutfak tasarımları çoğalmalıdır.

Küreselleşen dünya düzeninde metropollerdeki yeni konut anlayışı dar mekân üzerine kuruludur. Hatta metrekare olarak daha da küçülen dar mekânlar mikro mekânlara doğru dönüşmektedir. Nüfus artışının giderek daha da arttığı, aile yapısının değiştiği, tüketimin üst seviyeye çıktığı, internet sayesinde bilgi alışverişinin çok hızlı bir şekilde olduğu, teknolojinin her alanda yaygınlaştığı ve kişiselleştiği bir dünyada dar mekânda inşa edilen konutların durağan ve rijit olarak tasarlanması artık kullanıcıya yetmemektedir. Teknoloji ve akıl çağına hemen adapte olabilen insanoğlu dar mekândaki konforunu ancak dinamik, fonksiyonel ve esnek tasarımlar ile sağlayacaktır. Ayrıca, dar mekânlar esnek tasarımları ile geleceğe yönelik olarak tasarlanmalıdır. Yeniliklerin sürekli ve anlık olarak değiştiği bir dönemde yaşanıldığından ötürü mekânlar geleceğe göre şekillenmelidir.

Bu araştırma kapsamında konutlarda dar mekân oluşumunu etkileyen faktörler, esnek mutfak tasarımları incelenmiş, kullanıcı ihtiyaçları doğrultusunda esneklik ve fonksiyonellik açısından ele alınmış, mutfak ekipmanlarında esnek çözüm önerileri sunulmuş, dar mekânlı bir konut örneği üzerinden mutfak analizi yapılmıştır.

Kaynakça

Ak, N. (2006). "Geleceğin Konutu" Tasarımında Ortaya Çıkan Kavramların Belirlenmesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Ana Britannica Ansiklopedisi. (1992). Türkçe Ansiklopedi (15. Baskı). İstanbul: Ana Yayıncılık.

Arslan, M. E. (2006). 20. Yüzyıl Teknolojik Ütoplarının, Hareketlilik, Esneklik / Uyabilirlik ve Teknoloji Kavramları, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Arû K.A., Gorbon R. (1952). "Levend Mahallesi", Arkitekt Dergisi Arşivi, 5, 174-181, 1952-09-10 253-254.

Calley, E. (2007). Kitchens: Creating Beautiful Rooms From Start to Finish, House Beautiful Design & Decorate, Hearst Corporatin, U.S.A.

Ching, F.D.K. (2004). Mimarlık, Biçim, Mekân ve Düzen. İstanbul: YEM Yayınları.

Cohen, J. L. (2009). Le Corbusier, 1887-1965: The Lyricism of Architecture in the Machine Age. Köln: Taschen.

Corbusier, L. (2011). Modulor 2. İstanbul: Yem Yayın.

Görgülü, T. (2003). "Türkiye'de Konut Olgusunun Aile Yapısı ile Birlikte Gelişimi, Değişimi" Mimar.ist, 7, 50-51.

Gücesan, M. (2014). Esneklik Kavramının Konutlarda İrdelenmesi ve İstanbul Metropolünden Seçilen Örnekler Üzerinden Karşılaştırmalı Analizi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Karamehmetoğlu, A. (1990). Küçük Metrekaredeki Toplu Konutun Gerekliliği ve İç Mekân Düzenlemesinde Kullanılan Donatım Elemanlarının Saptanması, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Koh M. (2015). "The St. Louis Problem: Pruitt-Igoe And The Social Factors That Led To Its Eventual Destruction", <https://thoughtcatalog.com/michael-koh/2014/05/the-st-louis-problem-pruitt-igoe-and-the-social-factors-that-led-to-its-eventual-destruction/>, 2014.

Kurokawa, K. (1992). From Metabolism To Symbiosis. Academy Editions, St. Martin's Press.

Lökçe, S. (2001). "Kisho Kurokawa" İstanbul: Boyut Yayınları Çağdaş Mimarlar Dizisi, (13, 36-37).

Özkuş, B. Y. (2006). Archigram: Tekno-Topya. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Özturan, Ö. (2008). Çağdaş Kent Yaşamında Teknolojik Gelişmelerin Kısıtlı Konut İç Mekân Biçimlenişine Etkileri, Sanatta Yeterlik/Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Salebi, S. (2015). Konutlarda Kısıtlı Mekân Tasarımına Çağdaş Yaklaşımlar, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Savaş, S. (2011). Kısıtlı Mekân-Mobilya Çözümlerinde Çağdaş Yaklaşımlar, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Sharp, D. (2001). "Kisho Kurokawa" İstanbul: Boyut Yayınları Çağdaş Mimarlar Dizisi, (36-37).

Tapan, M. (1972). "Prefabrike Elemanlarla Yapımda Esneklik ve Değişkenlik Sorunu", İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi Yapı Bülteni.

Wendelken, C. (2000). Anxious Modernisms, Experimentation in Postwar Architectural Culture, Putting Metabolism Back in Place/ Düzenleme: Sarah Williams Goldhagen and Rejean Legault.

Yazıcıoğlu, D. A. (2010). Mutfak Tasarım Süreci- Analiz, Karar, Planlama. İstanbul: Literatür Yayınları.

İnternet Kaynakları

Koh M., 2015, The St. Louis Problem: Pruitt-Igoe And The Social Factors That Led To Its Eventual Destruction, [Online] Available from: <http://thoughtcatalog.com/michael-koh/2014/05/the-st-louis-problem-pruitt-igoe-and-the-social-factors-that-led-to-its-eventual-destruction/>, Accessed on 25/11/2015.

<http://www.arkitera.com/haber/5509/modern-mimarligin-oldugu-gun>

<http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=4659&sysLanguage=fr-fr&itemPos=1&sysParentId=64>

<https://blog.resellerclub.com/brutalist-design-is-it-for-you/>

<http://www.microcompacthome.com/>

<https://www.bizjournals.com/boston/news/2015/07/16/mit-grads-want-to-give-your-furniture-superpowers.html>

<https://www.trendhunter.com/trends/a-la-carte-kitchen>

<https://www.busyboo.com/2012/05/20/mobile-kitchen-carte/>

<https://www.treehugger.com/sustainable-product-design/domestic-transformer-24-rooms-packed-into-one.html>

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=4659&sysLanguage=fr-fr&itemPos=8&itemSort=fr-fr_sort_string1%20&itemCount=79&sysParentName=&sysParentId=64

Görsel 2. <http://petitcabannon.blogspot.com/2012/12/cabanon-composition.html>

Görsel 3. https://www.researchgate.net/figure/Le-Corbusiers-Unite-dhabitation-in-Marseille-residence-plan-and-section_fig8_282854099

Görsel 4. Savaş, S. (2011) Kısıtlı Mekân-Mobilya Çözümlerinde Çağdaş Yaklaşımlar. (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İstanbul.

Görsel 5. <http://www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=4659&sysLanguage=fr-fr&itemPos=1&sysParentId=64>

Görsel 6. Cook, P. (Ed). (1999). Archigram. Princeton Architectural Press, New York.

Görsel 7. <http://www.fabiofemiofantascience.org/RETROFUTURE/RETROFUTURE18.html>

Görsel 8. <http://artist.blogspot.com/2015/04/torre-nagakin-kisho-kurokawa.html>

Görsel 9. <https://inhabitat.com/micro-mini-home/>

Görsel 10. <https://newatlas.com/mit-cityhome/32279/>

Görsel 11. <http://www.anaarana.com/gali>

Görsel 12. <https://www.homedit.com/compact-circular-kitchen-designed-by-alfred-averbeck/>

Görsel 13. <https://www.busyboo.com/2012/05/20/mobile-kitchen-carte/>

Görsel 14. <http://www.dijitalajanslar.com/yurume-engelliler-icin-tasarlanan-moduler-mutfak-dolabi/>

Görsel 15. Hafele, Artema, Pinterest

Çizelge 1. Mutfakta esnek tasarım prensipleri.

Çizelge 2. Domestic Transformer projesinin esnek mutfak tasarım çözümlerine göre irdelenmesi.

Kurumsal Kimlik ve Logo: Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Örneği

Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Pehlivan Baskın

Makale Geliş Tarihi: 15.10.2020
Yayına Kabul Tarihi: 07.12.2020

Özet

Küreselleşmenin etkisiyle beraber kurumlar arasında rekabet gözle görülür bir şekilde artmıştır. Benzerlerinden ayrılmak, fark edilebilmek ve bilinirliğin artması için çok disiplinli olarak oluşturulmuş, tutarlı, süreklilik arz eden kurumsal kimlikler, başarılı olmak isteyen kurumlar için anahtar haline gelmiştir. Üniversiteler de bu rekabetçi akademik ortamda kurumsal kimliğin önemini farkına varmıştır. Kurum kimliği sadece logodan, slogandan veya görsel elemanlardan ibaret olmamakla beraber kurumun felsefesini, kültürünü, ilişkilerini de yansıtan, çok sayıda bileşeni olan bir çatıdır. Kurumsal görsel kimlik ise, bu unsurlar arasında hayati bir noktada yer almaktadır. Bu araştırmada üniversitelerde kurumsal kimlik başlığı altında kurumsal görsel kimliğin önemi konusu irdelenmiş, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi'nin logo tasarım süreci anlatılmıştır. Bu çalışma nitel olmakla beraber betimsel ve uygulamalı bir araştırmadır.

Anahtar Kelimeler: Kurumsal Kimlik, Kurumsal Görsel Kimlik, Logo, Üniversite

CORPORATE IDENTITY AND LOGO: ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY CASE

Abstract

With the impact of globalization, competition between institutions has visibly increased. Multidisciplinary, consistent and persistent corporate identities have become the key for institutions to succeed in order to differentiate them selves, be noticed and increase awareness. Universities have also realized the importance of corporate identity in this competitive academic environment. Corporate identity is not only logo, slogan or visual features, but also is a reflection of the philosophy, culture and relations of the institution, an umbrella term with many elements. Corporate visual identity, on the other hand, is a vital one among these elements. In this research, the subject of corporate visual identity was examined within the context of corporate identity in universities. Corporate visual identity of Ankara Hacı Bayram Veli University was examined and logo design process was discussed. While this study is qualitative, it is a descriptive and applied research.

Keywords: Corporate Identity, Corporate Visual Identity, Logo, University

Giriş

Kurumsal kimlik denildiği zaman genellikle akla ilk gelen unsurlar logo, amblem, kartvizit, antetli kağıt gibi kurum ya da kuruluşların görsel kimliklerini oluşturan grafik tasarımı ürünleridir. Aslında bahsedilen, kurumsal kimliğin altında yer alan görsel kurumsal kimliği oluşturan elemanlardır. Tarihsel sürece bakıldığı zaman ilk izleri antik dönemlerde yer alan çömlerlerin altındaki işaretlere kadar götürülebilir. Padişah tuğralarında, şehir sembollerinde, kraliyet armalarında da aynı şekilde izler bulabiliriz. Başlangıçta kurumsal görsel kimlik ile kurumsal kimlik eş anlamlı olsa da bu kavram zamanla genişlemiştir. Günümüzde bahsettiğimiz kurumsal kimlik görseellikten çok daha fazlasıdır. Somut olan şeylerin yanı sıra, soyut birçok elemanı da içinde barındırmaktadır, bir kuruluşun felsefesi, kültürü, iletişimi ya da davranışı gibi. Kısacası kurumsal kimlik, bir kurumun kendisini ifade ederken sergilediği davranış şekli, kurumsal duruşu ve kurumsal bütünlüğüdür. Görsellerin ötesinde, kurumun karakterini yansıtan tüm öğelerdir.

Kurumsal kimlik, yaygın olarak bir kurumun ayırt edici özellikleri olarak tanımlanmaktadır. Baker ve Balmer'ın (1997: 368) aktarımına göre; Birki-ght and Stadler, Olins, Van Riel, gibi kimi araştırmacılar kurumsal kimliğin, kurum içerisinde var olan kimliklerin bir karması olduğunu ileri sürmektedir. Bu durumda yönetim için en önemli konu bu kültürlerin ve kurum üyelerinde sebep oldukları davranış biçimlerinin, kurumun misyon ve ruhu ile uyumlu olmasıdır. Kurumsal kimliğin, kurumsal kültürün en önemli parçası olması yanında, kurumsal kimliği nelerin tanımladığı düşünüldüğünde; kurumsal davranış, piyasa koşulları, kurumsal stratejiler, kurumun sunduğu ürün ve hizmetler, kurumun iletişim öğeleri ve kurumun görsel tasarım öğeleri akla gelen örnekler arasındadır. Çok yönlülük kavramı kurumsal kimlik konseptini doğurmaktadır. Ancak burada dikkate alınması gereken önemli bir nokta, görsel kurumsal kimliğin, kurumsal kimlik içerisinde birçok öğeden sadece birisi olduğudur. Bir kurum yeni kurulduğu dönemde yönetim açısından, kurumsal kimliğin geliştirilmesi ihtiyacı daha azdır; çünkü kurumun kimliği büyük oranda kurucularının kimliği ile özdeşleşecektir. Ancak bu durum kurucuların ayrılması ile, kurum için gerekli vizyonu ve itici gücü sağlayan unsur ortadan kalktığı için, kurumsal kimlik konusunda sorunlar da başlar. Bu durumda yönetim, artık ayrılmış olan kurucuların karakterini yansıtacak bir yaklaşım ile hareket etme sorumluluğunu üstlenir (Baker ve Balmer, 1997: 368). Bu sebeple kurumsal kimliğin oluşumuna sadece yöneticilerin kişisel talep ve arzuları yön vermemelidir. Disiplinler arası yaklaşımla oluşturulmalı, yönetici değişiklikleri olması durumunda da sağlam temellerle ilerlemesi sağlanmalıdır.

Başarılı bir şekilde uygulanan kurumsal kimlik, kurumun tanınırlığını ve itibarını arttırıp kurum içinde aidiyet duygusu oluşturup, motivasyon sağ-larken; başarısız uygulandığı takdirde tamamen dezavantaja dönüşebilir. Kuruluşun itibarına zarar verip tüm marka portföyünü de mahvedebilir. Balmar ve Gray (2003) kurumsal markaların başarılı şekilde yönetilme-sinde kritik faktörlerinden birisini üst düzey yöneticilerin sorumluluğunda görmektedir. En üst düzey yöneticiler kurumsal markalaşma sürecini baş-latmak, geliştirmek ve sürdürmekle sorumludur. Kurumsal markalaşma için tüm organizasyonu kapsayan multi-disipliner bir yaklaşım giderek yaygın-laşmaktadır. Kurumsal markalaşmaya akademik olarak en çok katkı veren disiplinler; işletme, insan kaynakları, pazarlama, iletişim ve görsel iletişim tasarımıdır. Hatch ve Schultz (2003) kurumların güçlü bir kurumsal kimlik yaratmaları için vizyonlarının, kültürlerinin ve görsellerinin uyum içerisin-de olması gerektiğini savunur. Stratejik vizyon, yönetimin kurumla ilgili hedeflerini betimler. Kurumsal kültür kurumun geçmişinden kaynaklanan ortak iç değerleri, varsayımları, davranışları, tutumları ve inançlarıdır (Akt. Curtis, Abratt ve Minor, 2009: 405).

Melewar ve Akel'in (2005: 49) aktarımıyla Melewar ve Jenkins (2002) kurumsal kimliği oluşturan elemanları dört ana başlığa ayırdıktan sonra alt sınıflandırmalar yapmıştır;

1. İletişim ve görsel kimlik
 - Kurumsal iletişim
 - Kontrol edilemeyen iletişim
 - Mimari ve konum
 - Kurumsal görsel kimlik
2. Davranış
 - Kurumsal davranış
 - Yönetimin davranışı
 - Çalışanların davranışı
3. Kurumsal kültür
 - Hedefler, felsefe ve prensipler
 - Milli özellikler

- Organizasyonel betimleme ve tarih
4. Piyasa koşulları
- Sektörün doğası
 - Kurumsal ve pazarlama stratejileri.

Yapılan bu sınıflandırma araştırmacılara göre birtakım değişiklikler gösterse de ortak yaklaşım temelde çok yakındır. Araştırmada kurumsal kimlik kavramı, genel hatlarıyla ele alındıktan sonra üniversitelerde kurumsal kimlik kapsamında Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi'nin logo tasarım süreci ele alınmıştır.

Üniversitelerde Kurumsal Kimlik

Kurumsal kimlik konusunda akademik literatür fazla sayıda olsa da üniversitelerin kurumsal kimliği konusunda literatür son derece zayıftır. Bir üniversitenin kamusal imajı üzerine odaklanan akademik çalışma sayısı limitlidir. Yapılan çalışmalarda görsel kimlik stratejisinin formülasyonu için önemine ve görsel kimlikte bir problem olduğunu saptamanın zorluğuna ve ayrıca kurumun imajı farklı gruplar tarafından farklı şekilde algılanabildiğine de dikkat çekilmektedir. Kurumun imajı o kurumun üyeleri (akademisyenler, öğrenciler, idari kadro) ve kurum dışındaki insanların kuruma olan duygusal ve davranışsal cevaplarından oluşmaktadır (Alessandri, Yang ve Kinsey, 2017: 259).

Üniversiteler ve yüksek öğrenim kurumları tarafından da iş dünyasına yansıyan küreselleşme benimsenmiş ve artık eğitim dünya çapında pazarlanabilecek bir hizmet olarak görülmeye başlamıştır. Rekabet artık sadece ulusal düzeyde kalmamış uluslararası düzeye ulaşmıştır. Bu durum kurumsal imaja yönelik artan bir vurguya sebep olmuş, üniversitelerde de kurumsal kimlik önemli hale gelmiştir. Dünya üzerinde üniversitelerin öğrencileri potansiyel bir müşteri olarak görmesi hem de başarılı öğrencileri ve akademisyenleri çekmek istemesi sonucunda, üniversiteler rekabet güçlerini artırmaya yönelik stratejiler uygulamak zorunda kalmaktadır. Bir dizi benzersiz rekabet avantajı yakaladıktan sonra bu özellikleri etkili ve tutarlı şekilde sürdürmelilerdir. Bu şartlar altında üniversiteler nihayet güçlü bir kaynak olarak kurumsal kimliğin rolünü fark etmişlerdir (Melewar ve Akel, 2005: 41). Gumpert (2000) ise konuya farklı bir açıdan yaklaşmaktadır. Kurumsal kimlik, imaj ve markalaşma sorunlarının daha iyi anlamamız gereken ilginç bir süreç olduğunu söylemektedir. Bunun sebebi sadece markalaşma eforu için harcanan para değil, aynı zamanda yüksek eğitimin geleceğine ışık tutan bir gelişme olarak da düşünülmesi gerekliliğidir. Örneğin akla

gelen sorulardan birisi markalaşma konusundaki merakın yüksek eğitim kurumlarının sosyal enstitülerden standart endüstriyel kurumlara dönüştüğünü gösterip göstermediğidir. Kimileri bunun markalaşma sürecinde en tehlikeli etki olduğunu söyleyebilir. Eğer üniversiteler özellikleri ve karakterleri bakımından benzerleşmeye başlarsa kopyalanması en zor özellikleri olan özgünlüklerini kaybedebileceği iddia edilmektedir (Akt. Stensaker, 2007:14). Bu yaklaşım akla gelebilecek bir soru işareti olmakla beraber günümüzde geçerliliğe sahip değildir. Birbirini taklit ederek değil disiplinler arası oluşturulmuş, üniversitenin kültürünü, davranışını yansıtan ve tutarlı, profesyonelce oluşturulmuş bir kurumsal kimliğe sahip kurumlar diğerlerinden kolaylıkla ayrışacaktır.

Üniversitelerin kurumsal kimlikleri düşünüldüğünde, bilimsel araştırma yöntemleri ile yeni bilgiler keşfetme, eğitim öğretim yolu ile bu bilgileri tutmak, yaymak gibi net bir şekilde tanımlanmış ve iyi anlaşılabilir rolleri olduğu öngörülebilmektedir. Ancak burada sorun; üniversitedeki her akademisyenin bireysel olarak kendi alanlarında uzman olmaları sebebiyle, bu rolü nasıl yerine getirecekleri konusunda, bireysel olarak en iyi bilgiye haiz olduklarını düşünmeleri ile oluşmaktadır. Bu durumda kurumsal kimlik açısından, iyi ihtimalle herkes ortak bir yönde gidecek kötü ihtimalle ise herkes birbirine farklı yaklaşımları dayatma çabası içerisinde olacaktır. Bu durumda sonuç, bir senfoni orkestrasının şef olmadan hatta ortak bir müzik olmadan çıkardıkları seslere benzeyecektir. Öyle ki başarılı bir kurumsal kimlik programı, politik yaklaşım ve iletişim kapasitesi yüksek, üst seviyeden gelen bir yönlendirmeye ve denetime ihtiyaç duyacaktır (Curtis, Abratt ve Minor, 2009: 405). Bu noktada denetimin zorunlu olmasının yanı sıra, zorluğu da devreye girmektedir. Denetimi yapmak zordur, çünkü; bir grup çalışan kurumsal kimliğin önemini farkında değildir ve kişisel kimliklerine uygun davranışlar sergileyebilir; görsel anlamda yeniden kurumsal görsel kimliğe uygun olamayan üretimler yaparak bozulmalara sebep olabilir. Kurumsal kimliğin önemini farkına varılmış olsa dahi konuya tam anlamıyla hâkim olmayan bireyler hatanın nerede yapılmış olduğunu anlamakta güçlük çekebilir ve farkına varmadığı detaylar nedeniyle yine özellikle kurumsal görsel kimliğe uygun olmayan üretimlerde bulunabilir. İlk başta ufak detaylar gibi görünen bu bozulmalar kısa süre içerisinde çığ gibi büyüyerek durumun kontrol edilemez hale gelmesine sebep olabilir.

Kurumsal kimlik, imaj ve markalaşma arasında bir bağ vardır. Mintzberg'e (1983) göre, bunlara verilen önemin; yüksek eğitimin çevreden gelen taleplere ikna edici sembolik cevaplar verebilme kabiliyeti yarattığını ve bir yandan sektörün temel değerlerini koruduğunu söylemektedir (Akt. Stensaker, 2007:15).

Kurumsal Görsel Kimlik

Kurumsal görsel kimlik bir bütünlük içinde kurumun özelliklerini somutlaştırır ve bunu dış dünyaya yansıtır. Bu bileşenler arasında kurumun adı, logosu veya amblemi, renk paleti, yazı karakteri, sloganı gibi elemanlarla beraber, personel için uygulamalar (üniversite için akademisyen, öğrenci cübbeleri vb.), web sitesi, stand tasarımı, promosyon ürünleri gibi parçalar bulunmaktadır. Kurumsal kimliğin en önemli parçası, görsel bileşenlerdir diyebiliriz. Kurumsal görsel kimlik dış dünyada istenilen algıyı oluşturabilmek için, marka değerini artırabilmek için, rakiplerden farklı kılınan tarafları güçlendirebilmek için oldukça önemlidir.

Balmer'a (1995) göre araştırmacılar kurumsal kimliği dört amaç ile bağdaştırır:

1. Kurumsal stratejide bir değişimi sembolize etmek
2. Kurum dahilinde kültürel değişimi de içeren davranış değişiklikleri yaratmak
3. Kurumun kurumsal iletişim stratejilerini desteklemek
4. Kurumun grafik tasarım öğelerinin kullanımı konusunda güncellikleri takip ettiğini göstermek (Akt. Baker ve Balmer, 1997: 369).

Kurumsal görsel kimlik bir organizasyonu ifade eden tüm sembolleri ve grafik öğeleri içermektedir. Fombrun ve Van Riel (2003) kurumsal itibar için beş boyuttan bahsetmektedir, bunlar; görünürlük, ayırt edici özellik, özgünlük, şeffaflık ve tutarlılıktır. Kurumsal görsel kimlik ile kurumsal itibar arasında çok güçlü bir bağ vardır. Bir kurumun kimliği ile etkileşim kurumsal bir imaj oluşmasını sağlamak ve bir kurumun tekrarlanan imajı, kuruma ait itibarı oluşturmaktadır. (Akt. Alessandri, Yang ve Kinsey, 2017:261). Kurumsal görsel kimliğin en temel bileşenlerinden bir tanesi logodur. Bu bağlamda Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi'nin logosunun tasarım süreci ve oluşum aşamaları incelenmiştir.

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Logosu

Ambrose ve Harris (2014: 148) logoyu; "bir şirketin, ürünün hizmetin ya da tüzel yapının karakterini temsil eden grafik sembollere verilen isim olarak, logotype'ı ise ait oldukları örgütü doğrudan ismiyle tanımlarlar ve bu isimler, söz konusu örgütün güçlü yönlerini veya anlayışlarını ifade edecek karakterler kullanarak yazılırlar" şeklinde tanımlar. Dowling'e göre logolar ve semboller, kimliği ifade eden görseller olarak kullanılmaları açısından

önemlidir ve aynı zamanda kalitenin bir işareti olarak kabul görürler. Van Riel (1995) ise güçlü bir kurum sembolünün sadece duygusal bir tepki uyandırmayıp, aynı zamanda resmi kurumsal iletişim görevini de kolaylaştırabileceğini belirtir (Akt. Baker ve Balmer, 1997: 369). Yurt dışında bulunan çok eski tarihlerde kurulmuş üniversiteler ya da yakın tarihte kurulmuş nispeten daha kısa geçmişe sahip olan üniversitelerin logolarına bakıldığı takdirde birbirinden çok farklı yaklaşımlar görülmektedir. Bu çok geniş bir yelpazedir; kraliyet amblemlerinden, ülke, şehir özelliklerinin yer aldığı yoğun semboller içerenlerden tamamen tipografik yalın yaklaşıma sahip logolara kadar uzanmaktadır (Görsel 1).



Görsel 1. Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'nde Bulunan Rassal Yöntemle Seçilmiş Olan Üniversitelerin Amblem ve Logoları

Ülkemizde, Yüksek Öğretim Kurumu'nun (YÖK) istatistiklerine göre 2020 yılında 209 tane üniversite bulunmaktadır¹. Üniversitelerin amblemlerine ve logolarına baktığımız takdirde geleneksel birtakım yaklaşımlar kendisini göstermektedir. Bu yaklaşımlarda; yuvarlak formların sıklıkla tercih edildiği ve kentsel simgelerin, mitolojiden figürlerin, üniversitelerin baş harflerinin ya da imzaların kullanımı göze çarpmaktadır. URAP (University Ranking by Academic Performance) araştırma laboratuvarının 2020-2021 Türkiye sıralamasında ilk ona giren üniversitelerin amblemlerinin ve logolarının bazılarında da bahsedilen yaklaşımlar görülmektedir² (Görsel 2).

¹ <https://istatistik.yok.gov.tr> 10.10.2020 tarihinde alınmıştır.

² <https://newtr.urapcenter.org/cdn/storage/PDFs/8b50jkKg6TRe5zGqg/original/8b50jkKg6TRe5zGqg.pdf> 13.10.2020 tarihinde alınmıştır.



Görsel 2. URAP 2020-2021 Türkiye Sıralamasında Bulunan İlk On Üniversitenin Amblem ve Logoları

1.1. Sosyolojik Faktörler

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi 18 Mayıs 2018 tarihinde, temelleri 1926 yılında atılan köklü bir geçmişe sahip olan Gazi Üniversitesi'nden ayrılan 9 fakülte ile kurulmuş bir devlet Üniversitesidir. Hedefleri arasında, sosyal bilimler ve sanat alanında ihtisaslaşmada öncü bir üniversite olmak vardır. Kurulumuyla beraber kurumsal kimlik çalışmaları ve bu kapsamda da görsel kimlik ve logo arayışı başlamıştır. Adını 15. Yüzyılda Anadolu'da eğitim, öğretim alanında yenilikler yapmış, tevazu sahibi, yeniliklere açık, mütevazı bir yaşam biçimini seçmiş olan Hacı Bayram Veli'den almıştır.

Üniversitenin logo tasarımına başlanırken dikkat edilmesi gereken önemli noktalar, başlıklar halinde belirlenmiştir;

- Sade ve minimal bir tasarım olmakla beraber kesinlikle akılda kalıcı olmalıdır,
- Özgün olmalıdır,
- Renk paleti dikkatle seçilmelidir,
- Her mecrada (web sitesi, uygulamalar, kartvizit, antetli, tabela, açık alan vb.) kendisini gösterecek şekilde tasarlanmalıdır,
- En küçük halinde de en büyük kullanımında da estetik görünmeli ve görsel kayba uğramamalıdır,
- Kurum kültürünü yansıtmalıdır.

Yapılacak olan tasarımın genel hatlarına karar verildikten sonra logonun çıkış noktalarının neler olabileceği değerlendirilmiştir.

Hacı Bayram Veli'nin bilgeliğine, "veli" sıfatına gönderme yaparak üniversitenin ilim, bilim

yuvası olduğuna, aydınlanma yaşandığına dair göndermede bulunmak seçilecek yollardan birisiydi. Yeni bir Üniversite olduğu için modern ve sade bir tasarımla minimum tasarım elemanı kullanarak tipografik bir çalışma yapılması tasarıma yön vermiştir. Gazi Üniversitesi gibi köklü bir kurumdan ayrılmış olduğu için benzer öğeler (renk, yazı karakteri, yuvarlak hatlar vb.) barındırarak tasarlanabilecekken özellikle kaçınılmıştır. Her ne kadar Gazi Üniversitesi'nden ayrılan birimlerle kurulmuş olsa da yeni bir üniversite olması sebebiyle özgün bir yaklaşımın hakim olması uygun görülmüştür. Ayrıca Türkiye'de bulunan çok sayıda üniversitenin logosunda yuvarlak formlar ve yuvarlak formları saran yazılar kullanılmıştır. Bu bağlamda Gazi Üniversitesine benzerlik olmaması için yuvarlak formdan kaçınılmıştır.

Hacı Bayram Veli; tevazu sahibi, yeniliklere açık, sade bir yaşam biçimini (az yemek, az uyku) seçmiş bir zattir. Bu sebeple de tasarlanacak olan logonun sade, özgün ve yenilikçi olmasına özellikle dikkat edilmiştir. Bu süreçte çok sayıda logo alternatifi tasarlanmış ve üniversite yönetimine sunulmuştur. Tasarlanan logolardan elemeler yapıldıktan sonra kare formu, kapağı ve kitaba atıfta bulunan bir form üzerinde yoğunlaşmış, temelde aynı ilkeleri barındıran ama farklı çıkış noktalarıyla denemeler yapılmıştır (Görsel 3).



Görsel 3. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Logo Çalışmaları

“Kitap” ve “kayı” formuyla bilim ve eğitimi işaret ederek atıfta bulunularak logonun son haline karar verilmiş ve üniversite yönetimine sunulmuştur. Üniversitenin logosunu seçmek için bu süreçte farklı tasarımcılar tarafından da çok sayıda logo tasarlanmış ve önerilmiştir. Çalışılan logo da dahil olmak üzere toplam 5 logo yönetim tarafından finale bırakılmış ve demokratik bir yaklaşımla öğrencilerin, akademik ve idari tüm personelin katılımıyla yapılan bir anket çalışması ile seçime sunulmuştur.

Bu süreçte üniversitenin web sitesinde yapılan ankette, bu çalışmaya konu olan ve şu an üniversite tarafından kullanılmakta olan logo en çok oyu almıştır (Görsel 4). Logo hakkında gelen yorumların %81’i olumlu, %13’ü olumsuz ve %6’sı öneri niteliğindedir. Olumlu yorumlar incelendiğinde sade, yalın yaklaşımdan ve modernizminden bahsedilmektedir. Olumsuz yorumların büyük bir bölümü logo ile alakalı olmamakla beraber finale kalan 5 logonun da beğenilmediğini ifade etmektedir. Öneri niteliğindeki yorumlar ise, çoğunlukla ilgili logonun farklı renkte olabileceği yönündedir. Yapılan oylama sonucunda ilgili logonun 1. olmasıyla nihai karar verilmiştir.

Tasarlanan logonun ana renkleri kırmızı ve siyahtan oluşmaktadır. Kırmızı



Görsel 4. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Logosu, Tasarımcı Zeynep Pehlivan Baskın, 2018

rengin tercih edilmesinin sebebi bayrak rengimiz olmasının yanı sıra dalga boyu en uzun renk olmasıdır. Görsel algıda seçilen kırmızı tonun dikkat çekiciliği oldukça yüksektir; logoya eşlik eden üniversite isminin rengi olan siyah renk ile yan yana geldiğinde oldukça dinamik bir görsel ilişki kurmaktadır. Ayrıca sonrasında kurumsal kimliğe uygun şekilde siyah, beyaz

ve özel kullanımlar için özel renk değerleri de belirlenmiştir.

Logonun İngilizce kullanımı, dikey formatı, fakültele, araştırma merkez-



Görsel 5. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Logosu Renk Kullanımları

lerine ve diğer birimlere uygun kullanımı da kurumsal kimliğin devamını sağlamak, birimlerde tasarım birliğini garanti altına almak ve birbirinden bağımsız logo üretimleri yapmalarının önüne geçebilmek için tasarlanmıştır.

Üniversitenin web sitesinde kurumsal kimlik başlığı altında kurumsal görsel



Görsel 6. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Logosunun Dikey Kullanımı, Amblemi, Birimlere Göre Kullanımı

kimliğe dair detaylar verilmektedir. Oldukça kapsamlı bir kurumsal görsel kimlik kitapçığı hazırlanmış olup bu çerçevede detaylı anlatımlar yapılmış, yanlış kullanım örneklerine de özellikle dikkat edilmesi için yer verilmiştir. Kitapçıkta, temel unsurlardan, basılı materyallere ve üniformalara, promosyon ürünlerinden, stant tasarımlarına kadar birçok detay yer almaktadır. Bütün birimlere basılı halinin gönderilmesinin yanı sıra üniversitenin web sitesinde uygun çözünürlüklü örnek çalışmalar yer almakta ve kolaylıkla indirilmektedir. Yanlış kullanımların önüne geçilebilmesi ve gerekli hassasiyetin gösterilmesi için üniversite yönetimi tarafından 2019 yılında kurumsal kimlik yönergesi de yayınlanmıştır. Yayınlanan yönergede kurumsal

kimliğin kapsamı, amacı, kullanımı konusunda detaylı bilgiler verilmektedir. Ayrıca madde 11’de “Üniversitemiz kurumsal kimliğini, kasıtlı olarak bu Yönerge hükümleri ve kılavuza uygun olarak kullanmayanlar hakkında, 2547 sayılı Yükseköğretim Kanunu ve 657 sayılı Devlet Memurları Kanunu’nun ilgili hükümlerine göre işlem yapılır.”³ denilmekte ve kasıtlı olarak doğru kullanılmadığı takdirde yaptırımlardan söz edilmektedir.

Sonuç

Kurumsal kimliğin disiplinler arası yaklaşımla oluşturulması, doğru ve istikrarlı kullanımı, başarılı olmak isteyen kurumlar için zorunluluktur. Günümüzde markalaşma sürecinde kurumsal görsel kimliğin varlığı, güncel ve modern çizgilere ait bir logonun gerekliliği tartışılmaz şekilde kabul görmüştür. Hem yurt içinde hem de yurt dışında etkileşimleri bulunan, uluslararası kurumlar olan üniversitelerin de bütün kurumlar gibi kurumsal kimlik ihtiyacı vardır. Ülkemizde 209 üniversite varken, dünya geneli düşünüldüğünde oldukça büyük bir rekabet ortamı olduğu öngörülebilir. Kurumsal kimliğe ve doğru uygulamalara sahip üniversiteler rekabet üstünlüğü geliştirip, rakiplerinin önüne geçmek için avantaj yakalayabilirler. Güncel tasarım trendlerini takip etmek rakipler arasında fark edilebilir olmak için önemlidir. Logo, amblem gibi kurumsal görsel kimliğin temel unsurlarının güncellenmesi, farklı bir araştırma ve tartışma konusu olacaktır. Kurumsal görsel kimlik kullanımı tutarlılık ve süreklilik arz etmelidir. Uygulamalardaki hataların tespit edilmesinin zorluğunu yenmek üzere, özellikle yeni kurulmuş üniversitelerde oldukça sık aralıklarla denetimler yürütülmelidir. Görsel denetim güçlü bir kurumsal kimliğin vazgeçilemez bir parçasıdır. Etkin bir kurumsal görsel kimlik tasarlanması, bu tasarımın devamlılığının sağlanması ve düzenli denetimlerin yapılması için üst düzey yöneticilere büyük rol düşmektedir.

Ülkemizde üniversiteler arasında rekabetçi ortam sadece tercihler sırasında sürmektedir. Yurt dışındaki üniversitelerin birçoğunun kaynaklarının önemli bir miktarının uluslararası öğrencilerden ve araştırma burslarından elde edilmesi sebebiyle tüm yıl boyunca reklam çalışmalarını sürdürmekte ve kurumsal kimlik çalışmalarına önem vermektedir. Ülkemizde de üniversitelerde kurumsal kimliğin öneminin ve kurumsal görsel kimlik uygulamalarındaki hassasiyetin yakın gelecekte daha çok farkına varılacaktır.

³ [https://api.hacibayram.edu.tr/files/1/Hac%C4%B1bayram%20AHBV/web\(tr-TR\)/Mevzuat/AHB-V%C3%9C%20Kurumsal%20Kimlik%20Y%C3%B6nergesi.pdf](https://api.hacibayram.edu.tr/files/1/Hac%C4%B1bayram%20AHBV/web(tr-TR)/Mevzuat/AHB-V%C3%9C%20Kurumsal%20Kimlik%20Y%C3%B6nergesi.pdf)

Kaynakça

Alessandri, S. W., Yang, S. ve Kinsey, D. F. (2017). "An Integrative Approach to University Visual Identity and Reputation". *Corporate Reputation Review*. 9. 258-270. 10.1057/palgrave.crr.1550033.

Ambrose, G. ve Harris, P. (2014). *Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü*. İstanbul: Literatür Yayınları

Baker, M. J. ve Balmer, J. M. T. (1997). "Visual Identity: Trappings or Substance?". *European Journal of Marketing*, Vol. 31 Iss 5/6 pp. 366–382. DOI <http://dx.doi.org/10.1108/eb060637>

Balmer, J.M.T. ve Gray, E.R. (2003). "Corporate Brands: What Are They? What Of Them?". *European Journal of Marketing*, Vol. 37 Nos 7/8. 972-97.

Curtis, T., Abratt, R. ve Minor, W. (2009). "Corporate Brans Management in Higher Education: The Case of ERAU". *Journal of Product & Brand Managment* 16/8 pp. 404-413 DOI 10.1108/10610420910989721

Melewar, T.C. ve Akeel, S. (2005). "The Role Of Corporate Identity In The Higher Education Sector". *Corporate Communications: An International Journal*, Vol. 10 No. 1 pp. 41-57 Emerald Group Publishing Limited 1356-3289 DOI 10.1108/13563280510578196

Stensaker, B. (2007). "The Relationship Between Branding and Organisational Change. Higher Education Management and Policy", M. Shattock (Ed). *Journal Of The Programme On Institutional Management In Higher Education*. OECD. Vol. 19, No. 1, 13-31.

Van Riel, C.B. (1995). *Principles of Corporate Communications*. London: Prentice Hall

İnternet Kaynakları

İnternet: Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Kurumsal Kimlik Yönergesi. Web: [https://api.hacibayram.edu.tr/files/1/Hac%C4%B1bayram%20AHBV/web\(tr-TR\)/Mevzuat/AHBV%C3%9C%20Kurumsal%20Kimlik%20Y%C3%B6nergesi.pdf](https://api.hacibayram.edu.tr/files/1/Hac%C4%B1bayram%20AHBV/web(tr-TR)/Mevzuat/AHBV%C3%9C%20Kurumsal%20Kimlik%20Y%C3%B6nergesi.pdf) 7.9.2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet: URAP (University Ranking by Academic Performance). Web: <https://newtr.urapcenter.org/cdn/storage/PDFs/8b5ojkKg6TRe5zGqq/original/8b5ojkKg6TRe5zGqq.pdf>. 13.10.2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet: YÖK (Yüksek Öğretim Kurumu). Web: <https://istatistik.yok.gov.tr> 10.10.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'nde Bulunan Rastgele Yöntemle Seçilmiş Olan Üniversitelerin Logoları, ilgili Üniversitelerin web sitelerinden 2019 yılında alınmıştır.

Görsel 2. URAP 2020-2021 Türkiye Sıralamasında Bulunan İlk On Üniversitenin Logoları, ilgili Üniversitelerin web sitelerinden 2020 yılında alınmıştır.

Görsel 3. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Logo Çalışmaları, 2018, Kişisel Arşiv.

Görsel 4. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Logosu, Tasarımcı Zeynep Pehlivan Baskın, 2018, Kişisel Arşiv.

Görsel 5. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Logosu Renk Kullanımları, 2018, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Kurumsal Kimlik Kılavuzu.

Görsel 6. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Logosunun Dikey, Birimlere Göre Kullanımı ve Amblemi, 2018, Kişisel Arşiv.

Kültürel Belleğin Sanatla Yeniden Deneyimlenmesi: Doris Salcedo Örneği

Dr. Öğr. Üyesi Firdevs Sağlam

Makale Geliş Tarihi: 30.08.2020
Yayına Kabul Tarihi: 22.10.2020

Özet

Yaşantılar sonucu elde edilen bilgiler bellekte yerini alarak, zamanla yine yaşama dâhil olur. Bellek sadece ben'le değil ben'in dışında yer alan canlı ve cansız varlıklarla etkileşim sonucu oluşur. Bu etkileşim toplu ve ortak yaşamın getirileri olan değerler, inançlar gibi kültürel yapıları beraberinde getirir. Belleğin nesnelleştirilmesi, onun korunması, canlı tutulmasını ve aktarılmasını böylelikle varlığın devamlılığını sağlar. Bellek kodlara ve göstergelere dönüşerek farklı yollarla nesnellığe kavuşur. Bu yollardan biri olan sanatta belleğe dair izleri, özellikle 20. Yüzyılın sonlarına doğru kültürel bellek temalı çalışmalarda, sıklıkla görürüz. Buna zemin hazırlayan ise modernizmin geçmişi reddetmesi ve yaşanan şiddet olayları, savaşlar ve soykırımlar nedeniyle belleğin yok olmasıdır. Bunların sonucunda galeriler ya da galeri dışındaki mekanlar farklı kültürlerle ait belleğin yeniden deneyimlendiği alanlara dönüşmüştür. Bu çalışmanın amacı kültürel bellek ve sanat bağlamında Doris Salcedo'nun çalışmalarını incelemektir. Sanatçının çalışmalarında Kolombiya'da yaşanan olaylar ve bunun çok yönlü etkisini içeren bellek, metafor ve metonimlerle izleyiciye sunularak belleğin yeniden deneyimlenmesi gerçekleştirilir.

Anahtar Kelimeler: Heykel, Bellek, Kültür, Kültürel Bellek, Doris Salcedo

RE-EXPERIENCING CULTURAL MEMORY WITH ART: THE EXAMPLE OF DORIS SALCEDO

Abstract

The information obtained as a result of the experiences takes its place in the memory and becomes involved in life as time comes. Memory is the result of interactions not only with the self, but with living and inanimate beings outside the self. This interaction brings together cultural structures such as values, beliefs, which are the returns of collective and shared life. The functionality of memory arises not only in recording the past, but also in shaping the present and the future. Objectiveization of memory, its protection, keeping it alive and transferring it to others thus ensures the existence of the existence. Memory turns into codes and indicators, and gains objectivity in different ways. We often see traces of memory in art, one of these ways. Towards the end of the 20th century, we often see works of art, especially about cultural memory. What prepares the ground for this is the rejection of modernism and the disappearance of memory due to the violence, wars and genocides. As a result, galleries or spaces outside the gallery have turned into areas where memory of different cultures is re-experienced. The aim of this study is to examine the works of Doris Salcedo in the context of cultural memory and art. In this context, the concepts of culture and memory and the relationship between them are discussed, and finally, examples from Salcedo's work are examined. In the artist's works, memory is re-experienced by presenting the events in Colombia and its versatile effect to the audience with memory, metaphors and metonyms.

Keywords: Sculpture, Memory, Culture, Cultural Memory, Doris Salcedo

1. Giriş

Duyumsama ve algılama sonucunda ortaya çıkan bilginin, saklanması ve gerektiğinde tekrar kullanılabilmesi bellek yardımı ile gerçekleşir. Bellek geçmişe ait verileri şimdiye ve geleceğe eklemesinden dolayı genişleyen ve yaşayan bir yapıdır. Bellekte yer alan duyumsama süreci ile elde edilen yaşantıların sürekliliği, eklemeler ve çıkarmalarla eksilmesi ya da artması belleği değişen dönüşen ve yaşayan bir yapı haline getirir. Bu yapı sadece birey olarak insan yaşamı için değil aynı zamanda kişinin dâhil olduğu toplumsal yapının işleyişi, sürekliliği ve bu yapıyı oluşturan unsurlar adına da önemlidir. Bellekte yer alan bilgiler, bir araya gelerek toplumsal yapı için ortak bir veriye yani ortak bir belleğe dönüşür. Bu ortak bellek toplumun tüm dinamikleri için geçerli olan dini, sosyal, kültürel gibi değerleri bir arada tutar.

Kültürün birikim ile oluştuğu düşünülürken, toplumlara ait en geniş bilginin burada var olduğu, bu bilginin ise bellekte saklandığı kabul edilir. Diğer bir deyişle toplumları bir arada tutan inançlar, değerler, acılar, mutluluklar ve zaferler gibi toplumsal ve kültürel olgular, bellek aracılığıyla muhafaza edilir. Bu olgular zaman ve mekânla birlikte yer yer değişime ya da dönüşüme uğrasa bile bellekte yerini tutar. Topluma ait ortak değerleri taşıyan kültürel bellek farklı yollarla nesilden nesle aktarılır. Belleğin taşıyıcısı sadece insan zihni değil aynı zamanda insanın ürettiği her şey belleğe ait izleri taşır.

Belleğin aktarımı sözlü, yazılı, görsel ya da tüm bunların bileşiminden olmak üzere farklı biçimlerde gerçekleştirilerek, taşıyıcı unsurlar oluşturulur. Bu biçimlerin tümünü içeren sanat ise belleğin aktarılmasında ve bunun nesnelleştirilmesi adına önemlidir. Doğadan yola çıkan sanatçı buradan elde ettiği kodları içerik ya da biçimsel olarak çalışmalarında ele almış; çok eski dönemlerden itibaren (yazılı kaynakların olmadığı dönemlerde) sanat aracılığıyla, doğa, tanrı, insan ve topluma ait değerleri ve bu değerlerden oluşan etkileşim ve bilgileri çalışmaları aracılığıyla aktarmıştır. Böylelikle sanat hem belleğin taşıyıcısı hem de bellekte yer alan yaşantı örgüleri ile ilgili bize bilgi sağlayan bir yapı olarak işlevsellik kazanmıştır.

Sanat, belleğe ait izleri sürekli içinde barındırmıştır. 1950li yıllar itibarıyla dünyada yaşanan savaş ve şiddet olayları ve bunların toplumlar üzerinde yarattığı etkinin büyüklüğünden dolayı özellikle kültürel bellek 20. Yüzyılın sonlarına doğru birçok sanatçı için birincil olarak ele alınan konular arasında yerini almıştır. Bu çalışmada bellek, kültür ve bu iki kavramın sanatla olan ilişkisi incelenecektir. Bu bağlamda Kolombiyalı bir sanatçı olan Doris Salcedo'nun Kolombiya ve burada yaşanan olayları konu alan çalışmaları

ele alınacaktır.

2. Bellek ve Kültür

Bireysel ya da toplumsal yaşantılarla elde edilen, öğrenilen, kazanılan bilgiler bellekte yerini alır. Bu bilgiler, belirli bir sistematik içinde sınıflanır, işlenir ve gerektiğinde kullanılır. Odacı (2015:129) belleğin, bilinç ve bilinçdışı, zaman ve zaman ötesi, mekân ve mekânlar arasılık üçgeninde algılayan, ayırt eden, birleştiren, soyutlamalar yapan, hatırlatan, aktaran, öğrenen olarak farklı işlevlere sahip olduğunu belirtir. Bellek üzerine tanımlamalara baktığımızda: Nora'ya (2006: 19) göre bellek, zamana ve mekâna, imgeye ve nesneye, dokuya ve kokuya kök salmış olan, muğlaklıkların, hatıra buğusunun ve duygusallığın varlığını sürdürdüğü bir zihni düzleme bakmak; Schacter'e (2010: 80) göre, beynin çevreye düzen verme girişiminin bir parçası; Medin'e (2019: 124) göre ise, kimi zaman yitirilen ve tekrar ulaşılmaya çalışılan bir arayış çabası, kimi zaman bireyin ve toplumların devraldığı ve devrettiği bir hafıza, bazı zamanlar ise unutulmaya çalışılan trajik bir olaydır. Bellek, insanın doğada varlığını sağlama sürecinde kendi dünyasını kurmaya çalışması ve bu sırada elde ettiği, oluşturduğu bilgilerin tümüdür. Belleği bu kadar komplike yapan insana ve topluma dair birçok şeyi barındırması, düzenlemesi ve devamlılığını sağlaması olarak açıklayabiliriz. Bu yüzden insan ve toplum yaşamında belleğin rolü önemli bir noktada durur. Bellek bireye özgü bir özellik olmasına rağmen, bireylerin toplu yaşaması ve bireysel olarak oluşan belleğin çevreyle etkileşimi ile şekillenmesi onu toplumsal bir olguya dönüşmesine neden olur.

Bellek, gerçeklik algısı ile şekillenir ve bu şekillenme tek taraflı değildir. Bellek ve gerçeklik algısı birbirini etkileyen ve bu etki ile şekillenen bir döngü içinde devamlılık gösterir. Toplulukların bakış açısı, kültürleri, inançları gibi ortak değerlerin farklılık göstermesi gerçeklik algısı ile ilişkilidir ve burada gerçekleşen değişimler gelenekselleşmiş olan tüm düşünce, duygu ve değerleri etkiler. Bunun yanı sıra yaşanan dönemin getirileri de belleğin gerçeklik ile arasındaki ilişkiyi şekillendirir. Belleğin özneliği (bu bireysel olabildiği gibi toplumun teklifinden de kaynaklanabilir) içinde barındırması ve yaşanan ana ait değerlere göre farklılık göstermesi toplumlardaki gerçeklik algısında oluşan değişimin nedenini bize açıklar.

Genel olarak kavramın, objektif olayların gerçek dünyası ile sübjektif olayların algılanan dünyası olarak iki farklı açıdan ele alındığını söyleyebiliriz. Belleğin bu iki tür kültürel kullanımı ve bu iki kullanımı arasındaki ilişki felsefi ve epistemolojik tartışmaların kaynağını oluşturur (Kılınçarslan, 2007:1).

Yaşanılan coğrafya, fiziki koşulları ve buna uyum sağlamaya çalışan insanın doğa ya da görünür gerçeklik arasında kurduğu nedensellikler, öznel değerler ve tutumlar, tüm bunların sonucu oluşan toplumsal değerler kendi idealar dünyasında oluşan gerçekliği etkiler. Schudson (2007: 181), belleğin her zaman ve her surette seçici olduğundan dolayı içine aldığı şeyleri çarpıtıldığını, bir görme biçimi aynı zamanda bir görmeme biçimi; bir hatırlama biçimi aynı zamanda bir unutmama biçimi olduğunu belirtir ve şunları ekler: Bellek yalnızca bir kaydetme yöntemi olsaydı, “gerçek” bir anı da mümkün olabilirdi. Fakat bellek yalnızca bir bilgi kodlama, bilgi depolama ve bilgiyi stratejik biçimde bulup getirme sürecidir ve bu sürecin her aşamasında toplumsal, psikolojik ve tarihi etkiler söz konusudur.

“Bellek yalnızca sürekliliği ve aynılaşması üzerinden temellendirilir. Hatırlamak kimliğinin ayrılmaz bir parçasıdır. İnsan geçmişini, kültürünün, dilini hatırlamak ister ve belleğine kodlar. Sadece hatırlamak değil, unutmakta sosyal bir olgudur” (Halbwachs, 1985: 265).

Hatırlamak, herhangi bir yerde, durumda ve zamanda isteyerek ya da istemeyerek bir uyarıcı ile gerçekleşir. Bu şey tesadüfen karşılaşılan sıradan bir nesne, bir ses, bir koku gibi şeyler olacağı gibi var olan, oluşturulan, muhafaza edilip sergilenen nesnelere aracılığı ile de olabilir. Hatırlamak, yaşamın zaman ve mekan kavramı içinde organize olmasına, sürekliliğine yardımcı olur.

Kültür, insana, topluma ve yaşanılan coğrafyaya ait özellikleri ve değerleri içinde barındıran bir kavramdır. Bize toplumsal hayatta yaşanan değişimi izleme olanağı sağlar. Bu yüzden her toplum için kültürel yapının aynı olması beklenemez. Williams (1977: 80), kültür kavramında gözlemlenen farklılıkların üç farklı şekilde kullanıldığını belirtir. Bunlar, bireyin, toplulukların ya da toplumların düşünsel, dinsel ve estetik gelişimini ifade etmek; düşünsel ve sanatsal etkinliklere ve bunların ürünlerine sahip çıkmak; bireyler, topluluklar ve toplumlar için bir yaşam tarzı, etkinlikler, inançlar ve gelenekler oluşturmaktır. Her toplumun yaşam tarzını estetik değerleri, inançları, düşünce biçimleri vb. gibi yapısal elemanlar belirler. Bu elemanlar belleğin özelliklerine paralel olarak, ortak değerlerin oluşturulması, bunun aktarılması ve korunmasında işlevsel bir yapıya dönüşerek ortak belleği oluştururlar. Posner (2003: 4), bir canlının doğal kodlarının gelecek nesillere miras aracılığıyla biyolojik mekanizmalar üzerinden aktarıldığını; bu süreçte evrimsel değişikliklerin (mutasyonlar) mümkün olduğunu belirtir. Diğer taraftan ise geleneksel kodların mutlaka bir nesilden diğerine iletilmediğini vurgular. Bellek ve kültür insana ait tüm duygu, düşünce ve değerlerin birleşimi ile oluşan bir olgu olması bakımından benzerlik gösterir.

3. Kültürel Bellek ve Sanat İlişkisi

Varlığının başladığı yer olan anne karnından itibaren orada olma, ait olma gibi duygular, insan ve dolayısı ile toplum için önemlidir. Ortak yaşantıların ve anıların ürünü olan kültürel bellek ortak mekan ve zamanlarda tekrarlanarak şekillenir ve sürdürülür. Bunlar aynı zamanda hem bireysel hem de toplumsal kimliği şekillendirir. Toplumlara birleştiren ya da diğerlerinden ayıran yaşantılar sadece bellekte kalmaz, temsili olan şeylere dönüşerek toplumsal gerçekliğe kavuşur. Assmann (2015: 94), toplumsal kimliğin grup tarihini hatırlayarak ve kökenine ait hatırlama figürlerini belleğinde canlı tutarak kimliğini koruduğunu aynı zamanda bir tür törenselliğe sahip olan bu kimliklerin ritüel belleğin kodlanmasını sağladığını ifade eder. Kimliğin oluşmasını sağlayan yaşantılar ortak kodlara dönüşür. Bu kodlar, kimliğin göstergeleri olarak işlev görür.

Belleğe ilişkin gerçek, kültüre ve o kültür için ne anlama geldiği, ne düşündürdüğü, ne hissettirdiği ile ilişkilidir. Yani gerçek teklikle değil de çoklukla oluşur. Kültürel bellek hemen hemen onları doğru kabul eden bir grup insan tarafından paylaşılan, yoğun bir biçimde saklanan, anlamların olduğu nesnelleştirmelerde biçimlenir. Çünkü her kültürün paylaştığı yer ve bununla birleşen zaman ve bundan doğan yaşantılar farklılık gösterir. “Kültürel bellek kimliğin biçimlenmesi ve sürdürülmesidir. İnsanlar ortak bir kültürel belleği sürdürdükçe ve devam ettirdikçe var olurlar” (Heller, 2001: 139). Kültür var olduğu sürece ona dair bellekte varlığını sürdürür çünkü ortak paydanın olması topluluğun gerekliliklerindedir. Kültürel bellek belirli bir zaman ve mekânda ortak duygu ve düşünceleri oluşturan yaşantılar ve bu yaşantıların yansımalarını içerir.

Kültürel bellek, kültürün bellek süreçlerine bağımlılığını yansıtır. Kültür sadece olan bir şey değildir; hem tarihsel hem de deneysel olan deneyime dayandığı için zaman ve mekânda genişletilmiş süreçlerle yaratılır; diğer bir deyişle, birikmiş bilginin sinerjisine ve duyumsal dünyaya somutlaştırılmış veya yaşama maruz kalmasına dayanır (Shincariol, 2012: 8).

Kültürel bellek kavramının ön plana çıkması 20. Yüzyılın sonlarına rastlar. Buna zemin hazırlayan ise iki temel unsurdur. Bunlar: yeniyi arayan modernizmin gelenekseli bırakması ve sonrasında yaşanan savaş, şiddet, göç olayları ve bunların etkileridir. Madra (2003: 73), Modernizmin yüceliklerinin ve karşıtlıklarının, postmodernizmin uzlaşmalarını ve çözümlerini barındıran 20.yy Batı düşüncesinin, yüzyılın sonunda bilinen kitlesel göç hareketleri, etnik kimlik manifestoları, kültür farklılıklarının varlığını kabul etmek zorunda kaldığını belirtir. Dünyada yaşanan savaşlar sonucu oluşan fiziksel ve ruhsal yıkımlar, insanların ortak bellek yani diğer bir deyişle

kültürel belleklerinin temsilini canlı tutmaya yöneltmiştir. Farklı bir açıdan bakarsak bu olaylar sonucu oluşan zorunlu bellek ortak belleğin kaybolma korkusunu beraberinde getirmiş, böylelikle kültürel belleğin canlı tutulma ihtiyacını doğurmuştur. Doyuran (2018: 25) dünya savaşlarını, toplu katliamları, devrimleri, ihtilalleri, bunların sonuçlarını, kaybettirdiklerini, verdiği acıları kolektif bellekten silmenin kolay olmadığı gibi, kolektif bellekte saklanan bu olayların, hatırlanma durumunda geçmişle hesaplaşma ve bugünü yönlendirme, yarını hesaplama düşüncesini de beraberinde getirdiğini ifade eder. Winter ise (2006: 55), modern dönemde iki farklı bellek canlılığı olduğunu ifade eder. Birincinin 1890lardan 1920lere kadar geçen yılları kapsadığını, odak noktasının, sosyal ve kültürel de dâhil olmak üzere kimliklerin bilhassa ulusal kimliklerin şekillenmesinde anahtar olduğunu; ikincisinin ise 1970lerde ve 1980lerde ortaya çıktığını, birinci bellek canlılığında şekillenen kimliklerin parçalanması sonucu oluşan karışıklıktan bir çıkış yolu olarak görüldüğünü belirtir. Bu canlılıklarda hem eski hem de yeni belleğin korunması hedeflenmiştir. Yok, oluşların sadece maddesel değil aynı zamanda maddesel olmayanlar için de geçerli olması toplumun varlığını tehlikeye düşür.

Modernizmle vaat edilen yenedünya insana iyilikten başka bir şey getirmeyecekti. Bu dünyanın varlığı ise geleneğin, kültürün ve geçmişte insanı bir araya getiren ortak değerlerin yani ortak belleğin bir kanara bırakılması ile gerçekleştirilebilirdi. Bu süreç modernizmle vaat edilen ütopyanın savaşlarla yıkılması ile sona ermiştir. Barash (2007: 11), tarihinin son zamanlarda belleğe ilgi duymasının esas nedenlerinden birisini, 1980'lerde Nazizm'in iktidara gelmesi ve II. Dünya Savaşı ertesinde Alman ve Avrupa geçmişinin yorumuna dair tarihçilerin yaptığı tartışması olduğunu ileri sürer. Aynı zamanda bu olayları yaşayan ve -belli bir perspektiften-anımsayan nesillerin büyük bir hızla kaybolurken, bu olayların kati tarihsel anlamının ne olduğu sorusunun da önem kazandığını ifade eder. Geçmişini bir kenara bırakan insan yenedünyada aradığını bulamamış, köklerinden kopmuş fakat yeni bir kök salamamıştır. İnançlar ve gerçeklik algısındaki farklılık benin karşısında yer alan doğaya, nesneye ya da insana yüklediği anlamı da farklılaştırır.

Farklılaşmanın, parçalanmışlığın ve bölünmüşlüğün, yapay olmayanın yüceltildiği, kimlik kavramının ontolojisinde, yapısal bir dönüşümü – değişimi beraberinde getirir. Modernitenin bütüncül, düzen, ulusal, homojen, temel değerlerini reddederek; Postmodernizm ile; düzene karşı karmaşayı, homojenliğe karşı heterojenliği, bütünselliğe karşı parçalanmayı, toplumsal dayanışmanın zayıflaması ve kutuplaşması, merkezlesizleştirmeyi; bu parçalanmanın akabinde gelen tekinsizliği, 'öteki'- 'ötekileştirme' şiddetli çatışmaların yaşanmasına zemin hazırlamıştır. Postmodernizm,

farklılık kavramını vurgular. Kişinin kendi kimliğini tanıması, kendinden farklı olana 'öteki' olarak konumlandırması ve kendini 'öteki'nin konumunda tanımlar. Kimlik var olmak için farklılığa gereksinim duyar ve kendi kesinliğini güven altına almak için farklılığı 'öteki'ne dönüştürerek yapar (Connlly, 1995: 93).

Köklerinden kopan bireyler, vaat edilen yeni geleceğin yıkılmasına şahitlik eder. Ne geçmişe ait olan ne de gelecekte yer bulan insanda oluşan gerilim, belleği yeniden temellendirme çalışmalarını da beraberinde getirir. Topluları derinden etkileyen olayların bitmesi farklı disiplinlerin neden ve sonuç üzerine düşünmeye ve tartışmaya itmiştir. Olayların sona ermesi şiddetini ve etkisini azaltmamıştır. Unutulamayacak düzeyde acılar yıkımlar ve yok oluşlar tarih sayfasında ve bellekte yerini almıştır. Sanatçılar yaşanan bu süreci derinlemesine çalışmalarında ele almışlardır. Sancar'a (2007: 39) göre; disiplinler arası bir kavram haline gelen bellek; sanat ve edebiyat çevrelerince metinler ve resimler aracılığıyla bir kültürel miras olarak ortaya çıkan kültürel hafızayı oluşturur ve kültürel hafıza, gündelik olmayan olayları hatırlama organıdır. Kültürün o anlık değil de bir birikim olduğu düşünüldüğünde geçmişe yönelmesi kaçınılmaz olur. Farklı disiplinlerin kültürel belleğe yönelmesi bunun üzerine çalışmalar yapması dönemin siyasal, ekonomik ve kültürel alanlarda oluşan değişimlerin yansıması olarak görülebilir. Sancar (2007: 45), kültürel hafızanın geçmişin belli noktalarına yöneldiğini, geçmişin onda da olduğu gibi kalmadığını daha çok hatıranın bağlandığı sembolik figürlerde yoğunlaştığını ifade eder. Kültürel hafıza için gerçeğin değil de hatırlanan tarihin önemli olduğunu, hatta kültürel hafızada gerçek tarihin hatırlanan tarihe göre efsaneye dönüştüğünü de ekler. Yok, oluş yerinden edilme gibi topluları derinden sarsan kavramlar kültürel hafızada ilk sıralarda yerini almış; gündeliğin dışına çıkan ve diğerlerinden ayrılan acılar yıkımlar göçler sanatın konuları arasına girmiştir. Kültürel belleğin ön plana çıkması geçmişin ve orada yer alan değerlerin önem kazanması ve bunlarla beslenen yapıların, çalışmaların yeni bir anlam kazanması ile ilişkilidir. Ya da kültürün insan ve dolayısı ile toplumla ilgili verileri içermesi ve bunları izleme şansını bize sunması düşünüldüğünde kültürel belleğin üzerinde neden bu kadar durulduğu anlaşılabilir. Erll ve Nünning (2008: 1), kültürel bellek kavramının 1980'lerin sonundan itibaren önem kazanmasının sadece belirli ulusal, sosyal, dini ya da aile anıları üzerine yayınların hızla artması ile değil aynı zamanda farklı araştırma geleneklerini sentezlemek ve geliştirmekte olan sanatın durumuna genel bir bakış sağlamak için daha güncel bir eğilim ile artan yani girişimlerle ilişkili olduğunu ifade eder. Kültürel belleğin ön plana çıkması, biçimsel olarak ele alınmasını, nesnellığe kavuşması gerekliliğini de beraberinde getirmiştir. Kültürel belleğin bir sonraki zaman ve mekana aktarımı sembolleşmesi ile gerçekleşir. Bu semboller ve bunların biçimsel

dili ele alındığı alana göre farklılık gösterir. Heller'e (2001:139) göre bunlar, epik ya da lirik şiir, tarihsel kronolojiler, kutsal yazılar gibi metinler olabildiği gibi aynı zamanda hatırlatmalar için anıtsal yapılar, deneyimlerin birikimi olarak alegoriler, semboller, işaretler, ortak simgeler, heykeller ve binalar gibi anıtlar da olabilir. Ana dair olanlar farklı sanat alanlarında biçimsellikleriyle sembolleşir. Görmez (2017: 10-11), geçmişin fiili bir maddede somutluk gösterdiği gibi, bu somutluğun kazanılmasında göstergelerin geçmiş arayışında bir aracı olmasının da kaçınılmaz olduğunu, şimdinin sanatında veya sanatçılar için var olan belleğin duyumsanabilir göstergeleri sanata değil de hayata ait oldukları anlamına geldiğini ifade eder. Böylece nesnelere bir işaret, bir gösterge haline gelmektedir. Aynı zamanda nesnelere sanat göstergelerine dönüşebilmeleri ile belleğin müdahale ettiği her bir açıklama maddi şeyler içermektedir. Burada gerçekleşen sanatın ya da sanatçının dahil olduğu ve beslendiği yaşam, bunlara çalışmalarında görebildiğimiz, bakışı ya da bunları işleyişi ile oluşan durumdur. "Kültürel bellek kavramı, öncelikle sanatın diyalektik doğasını ortaya çıkardığı için sanatın sosyal ve politik boyutunu algılamaya faydalı bir yoldur" (Shincariol, 2012: 8). Sanatın belleğe dair kodları içerdiği bilinen bir gerçektir. Bunun yanı sıra sanat eseri kültürel hafızayı oluşturan ve temsil eden yapılardan birisidir. Kültürel belleğin ön plana çıkmasına neden olan olaylar ve bunların bellekteki yerine sanatçı da kendi alanı çerçevesinde müdahil olur. Türü (2019: 46) globalleşme süreciyle birlikte, tek-kültürel bir dokuya sahip modernizm'in postmodernizm ile kültürel farklılıklara, değerlere ve farklı düşüncelere kucak açtığını; sanat eserini, etnik kimlikleri, kökenlerine ait değerleri, kendi aidiyetleri üzerinden değerlendirmenin doğru bir yaklaşım olduğu düşünülmeye başlandığını ifade eder. Kültürel farklılıkları kabul etmek, marjinal yaklaşımlara saygı göstermek, kendi kültürüne ait imajlar üretmenin ve sergilenmenin gerekliliği önemsenmeye başlandığını ekler.

4. Doris Salcedo ve Çalışmaları

1958 Kolombiya doğumlu olan Doris Salcedo, Beatriz González, Joseph Beuys ve Marcel Duchamp'ın sanat anlayışı ve çalışmalarından etkilenmiştir. Marcel Duchamp'ın hazır nesne kullanımı, Joseph Beuys'un sosyal heykel fikri ve Kolombiyalı olan Beatriz Gonzalez'in Kolombiya'da yaşanan şiddet ve buna benzer olayları sanatında ele alması, Salcedo'nun çalışmalarında görülen ortak özellikler olarak karşımıza çıkar. Doris Salcedo'nun yerele dönük çalışmaları zamanla ün kazanarak Kolombiya dışına taşmıştır. Salcedo'nun farklı sanat çevrelerinin dikkatini çekmesi Kolombiya ile ilgili çalışmaları sayesinde olmuştur. Sanatçı çalışmalarının çoğunda Kolombiya'da yaşanan, toplumun her kesimini birçok bakımdan etkileyen iç savaş ve şiddet olaylarını ele almıştır. Yaşanan şiddetin etkisi o kadar

büyümüştür ki, bu durum raporlara konu olmuştur. Demokratik Gelişim Enstitüsü 2013 yılında Heller'in editörlüğünü yaptığı 'Kolombiya'da Siyasal Şiddet ve Henüz Olgunlaşmayan Barış Süreci' (2013: 24-25) başlıklı bir rapor yayımlamıştır. Bu raporda, Kolombiya'da yaklaşık 60 yıldır hükümet ile köylü gerilla grupları arasında bir çatışma yaşandığı, 250.000'den fazla insanın hayatını kaybettiği, milyonlarcasının yerlerinden edildiği ve çatışmaya dahil olan bütün tarafların bir dizi insan hakları ihlaline sebep olmakla suçlandığı yer almaktadır. Bu çatışmalar Kolombiya'yı yaşanmaz, şiddet ve acı dolu bir ülke haline getirmiştir. Bu durumlar Kolombiyalı olan Doris Salcedo'yu da yaşanan olaylara hem bir insan hem de bir sanatçı olarak bakmaya itmiştir. Şiddet ve savaşın tüm etkileri ve sonuçları Salcedo'nun çalışmalarının ana teması haline gelmiştir. Salcedo Kolombiya'nın tarihine damga vuran ve sosyo-kültürel bakımdan insanları etkileyen olayları ve bu olaylar içinde şekillenen yaşamları ve ölümleri çalışmalarında ele almıştır. Bu çalışmalar Kolombiya'da özellikle 1950'lerden sonra yaşanan acı olayların aynası olmuştur. Salcedo yaşanan olaylardan doğan hüznü ve acıyı şiddet mağduru kişilerin yakınları ile yaptığı görüşmelerden elde ettiği verilerle biçimselliğe dönüştürmüştür. Schneider (2014: 90), Salcedo'nun, çalışmalarında bitmeyen şiddetin kalıcı toplumsal sonuçlarına değindiğini ve yaşanan bu durumları destekleyen politikayı eleştirdiğini belirtir. Salcedo toplumca yaşanan acının sebebi ve sonucu üzerine yoğunlaşır. Bunlar Kolombiya'nın politikası ve bunun sonucunda yaşanan kayıplar ve acılardır. Salcedo çalışmalarında, yaşanan olaylar bunun fiziksel ve ruhsal yıkımları ile ilgili bize ayna tutar. Burada özellikle durumu yaşayanların gözünden edindiği bilgileri çalışmalarında ele alır. Grynsztejn ve Widholm (2015: 19) bu bilgiyi, toplumun belirli bölümünün görünmezliğini dahil ederek yaşam ve ölüm kavramlarının ötesinde yokluğu tanımlaması bakımından resmi bilgi üreten kurumlarının dışında ve olağandışı bir bilgi olarak tanımlar. Burada işlenen bilgi, savaşın ve şiddetin tarafları ve yakınlarının yaşadığı duygusal ve düşünsel süreçle ilgilidir.

Doris Salcedo çalışmalarında canlı bitkiler, ev mobilyaları, beton, insan kıyafetleri, ayakkabı, saç kılı, deri gibi malzemeleri bir arada kullanır.

İnsan üretimi, sosyal emek olarak kesin bir şekilde kodlanırken, sanatçının stüdyosu manastır, laboratuvar, hastane, sweatshop (yasadışı çalışma koşullarının olduğu yer) ve şantiye arasında bir yerde duruyor. Bazen nesnelere birbirlerine aktarılır, imkânsız malzemeler birleştirilir ve üretir (Comay, 2017: 46).

Bu malzemeler enstalasyona ya da heykele dönüşüm sürecinde sanatçı tarafından seçilmesinden, yapılan her uygulamaya ya da müdahaleye kadar bir anlam taşır. "Parçaların birleştirilme, bükülme, doldurma, katmanlama, yan

yana yerleştirme, birleştirme ve kaynaştırma şekli ve kullandığı malzemeleri manipüle etme yolları, şiddetin çalışmalarında nasıl işlediğini gösterir” (Schneider, 2014: 101). Bunun yanı sıra malzemelerin seçimi ve bir araya getirilmesi anlatmak istediği konunun metaforik yanını oluşturmaktadır. İnsana ait eşyaları betonla doldurması varlık ve yokluk kavramlarını ön plana çıkarması ile ilişkilidir. Bacal (2015: 261-262), Salcedo'nun 1990'lı yıllardan bu yana çalışmalarında kullandığı eski ev mobilyalarının aslında 1940'ların sonundan bu yana kullandığı malzemeler arasında olduğunu ve bunların Kolombiya'yı etkileyen kayıp ve şiddet olaylarına yanıt olarak hem askeri hem de gerilla güçleri tarafından kaçırılan ve infaz edilenler için metaforlar, hem de ortadan kaybolmaları için metonimler (bağlamsal temsil) olduğunu ifade eder. Burada yok olan insanlar ve bunların yaşadığı durumlar kullanılan eşyalara aktararak anlatılır. Salcedo çalışmalarında iki farklı ya da aynı mobilyayı bileştirerek ansamblalar oluşturur. Bu asambajlar aynı zamanda kullanılan malzemelerden dolayı hybrid formlara da dönüşmektedir. Bacal (2015: 262) Salcedo'nun betonu verilen tekil öğeleri sağlamlaştırmasına veya aynı toplam kütle içindeki birkaç parçayı birleştirmesine izin veren hacimsel bir madde olarak kullandığını ve aynı zamanda bu uygulamanın kullanılan eşyaları eski işlevlerinden ayrılarak katı formlara dönüştürüldüğünü ekler.

Doris Salcedo 1989 yıllarından itibaren Untitled yani isimsiz başlıklı bir dizi heykeller yapar. Bu heykellerde ev mobilyaları, metal, elbise ve beton gibi malzemeleri bir arada kullanılır. Burada kullanılmış eşyalar onları kullananlarla yani diğer bir deyişle yaşanmışlıkla ilgili izler taşır. Betonun kapladığı alan oradaki boşluğu doldurup doluluğa işaret etmesi bakımından önemlidir. Alzate ve Olander (2013: 7) 1980'lerden beri Salcedo'nun, çalışmalarında insan vücudunun yokluğu ve varlığı için metafor olarak, endüstriyel ve organik malzemeler de dahil olmak üzere geri kazanılmış nesnelere kullandığını ve 1989 Untitled serisinde (Görsel 1, Görsel 2) eski kıyafetleri, ayakkabıları ve mobilyaları, sanki zaman içinde donmuş gibi betona gömdüğümü ifade eder. Kullanılan her malzeme insanın boşluğunu dolduran ya da varlığını saran bir yapıya dönüşür. “Heykeller mobilyalarla birlikte yaşayan, yataklarda uyuyan, sandalyelere ve masaların etrafına oturan insan vücudunun yokluğuna işaret ediyor” (Huysen, 2019: 3). Kişiselleştirilen cansız malzemeler bedenleri, üzerine yapılan müdahaleler ise yaşanan durumu temsil eder. Streiffert (2012: 21), bu durumu Salcedo'nun “durdurulmuş anlar kaydedilir, geçmiş ve şimdi şiddetli biçimde çatıştıkça, aynı anda zaman hem durdurulur hem de hızlanır sözleriyle açıklar.



Görsel 1. Doris Salcedo, Untitled, 1989, Karışık Teknik, 97.8 x 42.5 x 45.1 cm (Solda)
Görsel 2. Doris Salcedo, Untitled, 1992, Karışık Teknik, 114.3x186.7x50.8 cm. (Sağda)

Doris Salcedo'nun inceleyeceğimiz diğer bir çalışması Unland'dir (Görsel 3). Unland, yerinden edilme duygusuna karşılık olarak sanatçı tarafından üretilen bir kelimedir. Bu enstelasyonda, masa, bebek beşiği, saç kılı, ip ve kumaş gibi malzemeler bir arada kullanılmıştır. 3 parçadan oluşan enstelasyon çalışması, altı tane masanın ikiye katlı biçimde tekrardan birbirine monte edilmesiyle üç masaya dönüştürülmüştür. Her birinin alt başlığı farklıdır ve ayrı bir yaşanmışlığı anlatmaktadır. Ailelerinin öldürülmesine tanık olan yetim çocuklarla yapılan röportajlar bu çalışmayı biçimlendirmiştir.



Görsel 3. Doris Salcedo, Unland, 1995-98, Enstalasyon, Farklı ölçüler

Unland: The Orphanic Tunic çalışması hem az önce belirttiğimiz yetimlerle ilgili hem de Paul Celan'ın yazdığı kayıp ve yok olmayı konu alan bir şiiri ile ilgilidir. Bu çalışmada iki farklı masanın birbirine monte edilmiş ve bu masalardan birinin beyaz ipek kumaş ile kaplanmış ve yüzeye saç kılı ve iplerle müdahale edilmiştir.



Görsel 4. Doris Salcedo, *Unland: the Orphan's Tunic*, 1997, Karışık Teknik, 80 x 245 x 98 cm. (Solda)

Görsel 5. Doris Salcedo, *Unland: the Orphan's Tunic*, Detay (Sağda)

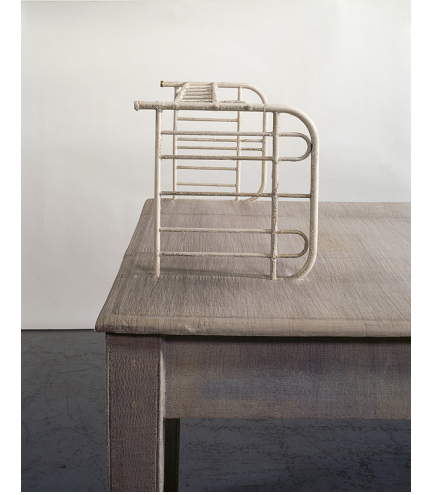
Huysen (2019: 3) masaya ve ipek kumaşa saçın titizlikle dokunması bu çalışmanın sadece yaşamın kalıntılarında bulunan kırılğanlığına işaret ettiğini ve burada somut olan şeyin sadece geleneksel anlamda heykelin olmadığı, aynı zamanda izleyicinin bilincini yavaşça bozacak geçmişin izini sunacak hafızayı ifade edecek ve tanıklık edecek şekilde tasarlanması da yer alır. Böylece, izleyiciyi heykelin maddi varlığının ötesine geçmeye ve eserde ima edilen zamansal ve tarihsel boyutla diyaloga girmeye zorlayan genişletilmiş bir zaman aralığı açar. Saç kılları çok titiz ve ince bir işçilikle masanın ve kumaşın üzerine dikilerek ya da eklenerek yerleştirilmiştir. Seyirci çalışmaya yaklaştıkça yüzeye yapılan müdahaleleri ve bu müdahalelerde kullanılan malzeme ve işçiliği gördüğünde şaşkınlığa sürüklenir. Cansız masa insan bedenine ait saç kılları ile işlenerek, izler oluşturulmuş, yeni bir forma dönüştürülmek istenmiştir. Masanın üzerinde yer alan beyaz ipek kumaş yetim kalan çocuklardan birinin elbisesini temsil eder. "Hayatta kalan kızının ve annenin bedeninin yokluğuna dair iz taşıyan Çocuğun elbisesinin hayat dolu duygusunu Salcedo masanın ahşap yüzeyine antropomorfik öğeleri kaynaştırarak verir" (Schneider, 2014: 124).

Unland çalışmasının diğer bir parçası, 1995 ve 1998 yılları arasında yaptığı *Irreversible Witness*'dir. Bu çalışmada (Görsel 6), iki farklı boyutta masa, bebek beşiği, kumaş ve saç kılları kullanılmıştır. İki masa birbirine birleştirilmiş, diğer çalışmalarda kullanılan masalara göre boyut olarak birbirinden farklıdır ve bize büyük ve küçük, yetişkin ve çocuk gibi şeyleri düşündürür.

Kısa olan masanın üzerine, eski bir bebek beşiği monte edilmiş ve bu kısımda yoğun bir biçimde saç kılı masayı çevreleyecek şekilde eklenmiştir. Schneider (2014: 127), masanın genişliği boyunca soluk kumaşın üzerine hassas bir şekilde dikilen uzun siyah kılların, beşik çerçevesini masaya sabitleyen yerler dışında neredeyse insan saçı gibi algılanmadığını belirtir. yumuşak kumaşın ise belirgin bir şekilde deriyi hatırlattığını ekler (Görsel 7).



Görsel 6. Doris Salcedo, *Unland: Irreversible Witness*, 1995-98, Karışık Teknik, 111.8x248.9x89 cm (Solda)



Görsel 5. Doris Salcedo, *Unland: Irreversible Witness*, Detay (Sağda)

Saçların ipek kumaş üzerine dikilmesi ile oluşturulmak istenilen, orada birinin var olduğunu göstermek yani insan bedenine dair bir algı oluşturmaktır. Bunun yanı sıra saçların kullanılmasıyla yapılan dikişle şiddet ve yaraların tedavi edilmesi gibi düşünceler de akla gelmektedir. "Salcedo'nun çalışmasında çeşitli dokuların ve malzeme izlerinin bir araya getirilmesiyle ortaya çıkan yüzeyler sadece yaralı ve yıpranmış cildin bir etkisini üretmekle kalmaz, aynı zamanda şiddetin bir topografisini bize gösterir" (Schneider, 2014: 128). Çalışmada yer alan malzemeler eskidir ve bunlar bize geçmişe dair yaşantıları hatırlatır. Kullanılmış eşyalar ve üzerlerindeki izler, eşyaların sahipleri ile ilgili tahminde bulunmamıza yardımcı olarak insanların ve onların yaşantılarının metaforlarına dönüşür. Grynsztejn ve Widholm (2015: 13), çalışmada yer alan delme ve dikiş kombinasyonunu, yaralanma ve iyileşme, işin ilk kaynağı olan asla unutulmayacağı veya reddedilmeyeceği trajedinin çözülmemiş doğasını görsel olarak yeniden özetlenmesi olarak açıklar.

Salcedo'nun Unland çalışmasının son parçası ise 1995 yılında yapmış olduğu Audible in the Mouth'tur (Görsel 8). Çalışmanın ismi, Paul Clean'ın An Eye Open isimli şiirinden alınmıştır. Farklı malzeme ve boylardaki masaların asamble edilmesiyle oluşturulur. Masanın üzerine Kolombiyalı kadınların saçları ve ipek iplikler ile bir ağ şeklinde belirli yerlerde yoğunlaşan belirli yerlerde azalan biçimde müdahale edilmiştir (Görsel 9). Schneider (2014: 128), malzemelerin insan üstü bir çalışmayla kompulsif olarak tekrarlanması, bağlanması, eritilmesi ve iç içe geçirilmesi gibi sürekli devam eden müdahalelerin, tekrarlanan ritüel ve teeters kavramından saplantıya doğru uzanan bir özelliği ile ilişkilendirir. Çalışmada kullanılan masaların üzerinde aralıklı olarak oluşturulmuş, yüzeyi bozan bu izler bize yaşanan şiddetin fiziksel ve ruhsal boyutu hakkında bilgi sunar.



Görsel 8. Doris Salcedo, Unland: Audible in the Mouth, 1998,
Karışık Teknik, 80x315 x75 cm (Solda)

Görsel 9. Doris Salcedo, Unland: Audible in the Mouth Detay (Sağda)

Kaybolan ve yok olan hayatların temsili bu çalışma ile verilmek istenir. Uzaktan bakıldığında iki masanın kesilip birleştirilmesi ile oluşan bir mobilyayken yaklaştıkça insana ve onun yaşadığı şiddete dair izleri çalışmada görebiliriz. Bacal (2015: 261) Salcedo'nun belirli materyaller ve duysal bir temas yoluyla, ortadan kaybolmanın spektral varlığını ve onunla birlikte devlet şiddetinin sosyal, politik ve etik yükünü bu çalışmada işlediğini, aynı zamanda devam eden kayboluşlarının boşluğunu dolduran anonim parçaların ötesinde bilinmeyen ve erişilemeyen durumları da ortaya koyduğunu belirtir. Bu çalışmalar, yaşanan şiddetin birer temsili hatırlatıcısı olarak izleyiciye sunulur. O ana dair oluşan bellek sadece

sanatçının değil bu şiddete maruz kalan dolaylı ya da dolaysız olarak etkilenenlerin gözünden anlatılmak istenir. Grynsztejn ve Widholm (2015: 12), Salcedo'nun çalışmalarında görünen tekrarlayan ve eşzamanlı bir etki ile işlenmiş yüzeylerin, çelişkili bir duygu yarattığını ve çoğu zaman şok edici ve zarar verici olayların ardından ortaya çıkan unutmama ve hatırlamada yaşanan iniş çıkışları bize verdiğini belirtir.

Doris Salcedo'nun çalışmalarından bir diğeri Plegaria Muda'dır. Bu çalışma (Görsel 10) Kolombiya'daki toplu mezarları ve iş vaadiyle kandırılan 2.500 genç erkeğin öldürülmesi olayı ile ilgilidir. Bu enstalasyon çalışması özel olarak üretilen 166 masadan oluşur. Masalar insan boyutunda, birbirlerinin üzerine ters çevrilmiş ve aralarında yaklaşık 10 cm bir toprak tabakası konularak sergilenmiştir. Toplu mezarı anımsatması hedeflenen çalışma yerleştirilme biçimi ile mezarlarda oluşturulan düzenden uzaktır ve bununla bize bilinmezliği çağırır. Kern (2016: 15), tanımlanamayan insan vücudunu temsil eden ve tıka basa dolu biçimde yerleştirilen masa çiftlerinin tabutları temsil ettiğini, ürpertici bir toplu mezarı çağırıldığını, genişliği değişen hafif eğri masa ayaklarının ise insan uzuvlarını çağırıldığını ifade eder.



Görsel 10. Doris Salcedo, Plegaria Muda, 2008-2010 Karışık Teknik, Farklı ölçüler (Sağda)

Görsel 11. Doris Salcedo, Plegaria Muda Detay.

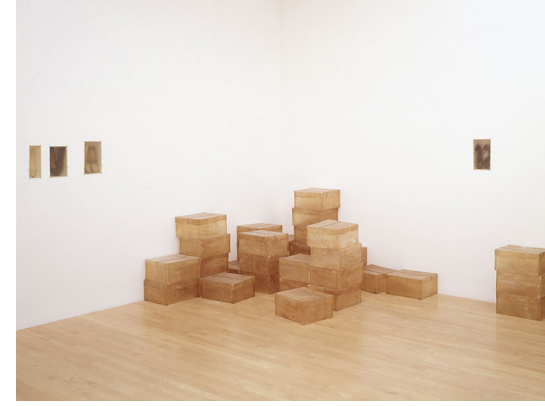
Çalışmaya yaklaştıkça masalardan çimlerin yükseldiğini (Görsel 11) görürüz. Comay (2017: 46), bu çalışmada, masalara yaklaşıp yaklaşmaz ışık, su ve toprakla temas eksikliğine rağmen, ahşaptaki mikroskobik deliklerden büyümemesi gereken bir şeyin büyüdüğünü görünce şaşırabileceğimizi ifade eder. Çim ayrıntılarını görmek için eğilip yaklaştıkça nefesinizin altında sallanan kendi isteğiyle hareket ediyor gibi görünen çimleri görebileceğimizi ekler. Bu çimler, masanın çim çıkabilecek bir yapıyla özdeşleştirildiği algısını bize verir. Grynsztejn ve Widholm (2015: 23), içeride büyüyen, masaların yüzeyinden çıkan, ışık ve yaşam arayan hassas çimleri hem yaşamın yenilenmesini hem de sanki her şey normal değilken devam etmenin acı zulmünü uyandırdığını ifade eder. Çalışmada oluşturulan toplu mezar

ve bunun içinde ölüme karşılık yeşeren otlar ölenlerin bir nevi temsilidir. Burada kimin nerede yattığı ya da gömüldüğü ile ilgili herhangi bir işaret ya da bilgi bulunmaz. Gömülme sırasında her toplumda var olan gelenekler törenler ya da ağıtlar olmadan gömülen bu insanlar oluşturulan çalışma ve onları izlemeye gelen izleyicilerle bir nevi anma ya da tören biçimini alır. Mezarların üzerinde yer alan toprak yığınının yerine düz bir biçimde yer alan masalar, mezarların yerlerinin tam olarak anlaşılmasını fikrini de bize verir.

Salcedo'nun son olarak inceleyeceğimiz çalışması Los Atrabiliarios'tur. Bu çalışma, (Görsel 12) duvara açılmış 43 nişe çift ya da tek olarak yerleştirilmiş eski ayakkabılar ve zemine belirli bir düzen içinde konulmuş 40 ahşap kutudan oluşur. Schneider (2014: 118), Los Atrabiliarios'u kim olduğunu belirtmeden insan varlığının antropomorfik uygulamasını ince bir denge ile verilmiş bir çalışma olarak tanımlar. Bu çalışmada mezarlık alanlarını hatırlatan, içlerinde ne olduğunu hemen anlayamayan ve ölü yakma sonrası bedensel kalıntıların sergilendiği göz hizasına yerleştirilen, nişlerde insan izini taşıyan kişisel eşyaların sergilendiğini ekler. Yok, olan bedenler çalışmada kullanılan ayakkabılarla (Görsel 13) anlatılır. Ayakkabılar burada hem insanın varlığını hem de insanın yok olmasının metaforik anlatımına dönüşür. "Atrabiliarios çalışmasında ayakkabılar seyircinin kaçmaya çalışmak ve travma sahnesini doğrudan değil de melankolik izlerle kafasında canlandırmasını sağlar" (Mackie, 2008: 9). Yarı opak deri ile üzeri örtülen nişlerin çevresindeki dikişler, yaşanan şiddeti ve acıyı temsil eder. Streiffert (2012: 15-16), burada metaforik anlatımın, artık olmayan biri tarafından giyilen ayakkabılar ve yakılan ölü külleri için kullanılan niş ile gerçekleştiğini; böylece bu çalışmada ölüm olayına bir bütün olarak değinildiğini ve birden fazla şekilde sunulduğunu ifade eder.

Toplu mezarlara rastgele gömülen kişilerin tanınması kişisel eşyaları özellikle de ayakkabılar yardımı ile oluyordu. Sergide karşılaşılan ayakkabı ve mevcut durumu sahibi ile ilgili bize fikir verir ve kafamızda o kişi ile ilgili imajlar belirir. "Atrabiliarios" bir kalıntı ve fetiş arasında bir noktada yer alır... Bir kalıntı olarak ölenlerin kalıntıları; bir fetiş olarak, hem özdeşleşmenin hem de reddedilmenin yerini alan bir nesne haline gelirler (Schneider, 2014: 121).

Zemine yerleştirilen kutular, hayvan mesanesi kullanılarak yapılmıştır. Kutuların üzerinde boydan boya atılmış dikişler görülür. Burada kutular yarı saydam bir biçimdedir. Duvardaki nişlerin tersine içleri boştur. Varlık-yokluk boşluk-doluluk kavramları ve bunların bir arada görülebileceği nesnelleştirmelerle birbirlerinin anlamını daha çok kuvvetlendirir.



Görsel 12. Doris Salcedo, Los Atrabiliarios, 1992/2004, Karışık Teknik, Farklı Ölçüler (Sağda)



Görsel 13. Doris Salcedo, Los Atrabiliarios Detay (Solda)

Sonuç

Modernizmle beraber tüm genel geçer doğrular, kurallar reddedilip sorgulanmış; geçmişe, yani eskiye dair olan şeyler yerini yeniye bırakmıştır. Bu süreçte dünya genelinde yaşanan savaşlar ve bunun sonuçları ile farklı bir sürece girilmiş, Modernizmle vaat edilen ütopya için terkedilen bellek yeniden değer kazanmıştır. Bu noktada bazı sanatçılar yaşanan acı, yıkım ve şiddet olaylarını konu olarak çalışmalarında ele almıştır ve farklı mekânlarda sunmuştur. Belirli zaman ve mekânda yaşanan ve belirli bir kitlenin belleğinde yer eden yaşantılar sanat aracılığıyla yeniden deneyimlenmesi için izleyiciye sunulmuştur.

Sonuç olarak, Doris Salcedo, kendi ülkesinde bir döneme damga vuran iç savaş ve uygulanan politikayı çalışmalarında derinlemesine işlemiştir. Binlerce insanın ölmesi, insan hakları ihlalleri, yaşanan şiddetin mağdurları ve onların yaşadığı acı ve üzüntüler Salcedo'nun çalışmalarında nesnellığe kavuşmuştur. Yaşanılan zaman ve mekan bunu yaşayan kişilerin gözünden işlenmiş, Salcedo'nun kendine has üslubuyla oluşturduğu çalışmalarında yeniden deneyimlenebilmiştir. Tek başına sergilendiğinde bile bize insanı ve yaşantıları çağrıştıran kullanılmış ev eşyaları metonim ve metaforlara dönüşmüştür. Eşyalar şiddet mağduru insanların ve bunlara yapılan müdahaleler ise mağdurların yaşadığı durumun hem düşünsel hem

duygusal bakımdan, temsiline dönüşmüştür. Acının şiddetin ve geride kalanların yaşadığı çöküş, travmalar bu çalışmalarda işlenmiş ve bu olayların göstergeleri halini almıştır. Bellekte yer eden acılar hüznler Salcedo'nun çalışmalarında temsiliyet kazanmıştır. Salcedo'nun çalışmaları, bir dönem Kolombiya'da yaşanan ve ortak bellek de yer eden yaşantıların taşıyıcısı ve ileticisi halini almıştır.

Kaynakça

Alzate, G., ve Olander, M. (2013). "Absence and Pain in the Work of Doris Salcedo and Rosemberg Sandoval". *South Central Review*, 30(3), 5-20.

Assmann, J. (2015). *Kültürel Bellek Eski Yüksek Kültürlerde Yazı, Hatırlatma ve Politik Kimlik* (çev. A. Tekin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Bacal, E. (2015). "The Concrete and the Abstract: On Doris Salcedo, Teresa Margolles and Santiago Sierra's Tenuous Bodies". *Parallax*, 21(3), 259-270.

Barash, J. A. (2007). "Belleğin Kaynakları". *Cogito*, 50, 11-22.

Comay, R. (2017). "Material Remains: Doris Salcedo". *Oxford Literary Review*, 39(1), 42-64.

Connolly, W. E. (1995). *Kimlik ve Farklılık: Siyasetin Açmazlarına Dair Demokratik Çözüm Önerileri* (çev. F. Lekeşizalın). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Doyuran, L. (2018). "Tarih İçerikli Belgesel Filmlerde Kolektif Belleğin İnşası (II. Abdülhamid Belgeselleri Örneği)". *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(20), 29-58.

Erll, A. ve Nünning, A. (2008). *Cultural Memory Studies: an International and Interdisciplinary Handbook*. Berlin: Verlag.

Görmez, H. (2017). *Yaşamda Yerinden Edilen Nesnenin Sanattaki Yeni Yeri*, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Grynsztejn, M. ve Widholm, J. R. (2015). *Doris Salcedo*. The University of Chicago Press: Chicago ve London.

Halbwachs, M. (1992). *On Collective Memory*. Chicago: The University of Chicago Press.

Heller, A. (2001). "Cultural Memory, Identity and Civil Society". *International Politics and Society*, (2), 139-143.

Hughes, E. (Ed.). (2013). "Kolombiya'da Siyasal Şiddet ve Henüz Olgunlaşmayan Barış Süreci". *Democratic Progress Institute*

Huyssen, A. (2019). "Memories of Europe in the art from elsewhere". *PORTO ARTE: Revista de Artes Visuais*, 24(42).

Kern, A. (2016). *Doris Salcedo's Sites of Collective Mourning: The Embodied Subject and Ritualized Interactivity*, Doktora Tezi, Texas Christian Üniversitesi, Teksas.

Kılınçarslan, R. Ö. (2007). *Günümüz Sanatında Zaman ve Bellek Kavramlarının Görsel*

Açılımları, Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

Mackie, V. (2008). "Doris Salcedo's Melancholy Objects". *PORTAL Journal of Multidisciplinary International Studies*, 5(1).

Madra, B. (2003). *İki Yılda Bir Sanat Bienal Yazıları 1987-2003*. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.

Medin, B. (2019). "İktidar, Bellek ve Sinema". *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (31), 123-146.

Nora, P. (2006). *Hafıza Mekanları* (çev. M. E. Özcan). Ankara: Dost.

Odacı, S. (2015). "Kültürel Bellek Aktarıcısı Olarak Postmodern Yazarıya da Metinlerarasılıkla Yeniden Kurulan Geçmiş: Buket Uzuner ve Su Romanı Örneği". *Türkbilig*, (30), 129-136.

Posner, R. (2003). "Basic Tasks of Cultural Semiotics". *Semiotics*, 307-353.

Sancar, M. (2007). *Geçmişle Hesaplaşma: Unutma Kültüründen Hatırlama Kültürüne. İletişim Yayınları*.

Schacter, D. L. (2010) *Belleğin İzinde Beyin, Zihin ve Geçmiş* (çev. E. Özgül). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Schneider, M. E. (2014). *Material Witness: Doris Salcedo's Practice as an Address on Political Violence through Materiality*, Doktora Tezi, Harvard Üniversitesi, Boston.

Schudson, M. (2007). "Kolektif Bellekte Çarpıtma Dinamikleri". *Cogito*, 50, 179-199.

Shincariol, L. (2012). *Art's Intervention: Activating Cultural Memory for Social Change*, Doktora Tezi, York Üniversitesi, Toronto.

Streiffert, C. (2012). *Memorials of Suffering-The Human Trace in Artefacts by Doris Salcedo*, Yüksek Lisans Tezi, Lund Üniversitesi, Lund.

Türlü, S. (2019). *Güncel Sanat Pratiği Olarak Kimliği İnşa Etmek*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Williams, R. (1977). *Culture and Society: 1780-1950*. Middlesex: Penguin Books.

Winter, J. (2006). *Notes on the Memory Boom: War, Remembrance and the Uses of the Past*, Bell, D. (ed.), *Memory, Trauma and World Politics*. New York: Palgrave Macmillan.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1 : <https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/untitled-concrete/>

25.06.2020'de alınmıştır

Görsel 2: <https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/untitled-concrete/>

25.06.2020'de alınmıştır

Görsel 3: https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/unland/images/unland_6.html, 15.05.2020'de alınmıştır

Görsel 4: https://www.nomuraaward.com/naa_winner.html, 05.07.2020'de alınmıştır

Görsel 5: <https://mcachicago.org/Publications/Blog/2015/4/The-Permanence-Of-Memory>
25.06.2020'de alınmıştır

Görsel 6: https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/unland/images/unland_3.html, 25.06.2020'de alınmıştır

Görsel 7: https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/unland/images/unland_4.html, 05.07.2020'de alınmıştır

Görsel 8: https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/unland/images/unland_7.html, 05.07.2020'de alınmıştır

Görsel 9: https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/unland/images/unland_5.html, 05.07.2020'de alınmıştır

Görsel 10: https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/plegaria_muda/images/plegaria_muda_4.html, 05.07.2020'de alınmıştır

Görsel 11: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/jul/10/doris-salcedo-review-artist-in-mourning?page=with:img-3#img-3>, 05.07.2020'de alınmıştır

Görsel 12: https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/atrabiliarios/images/atrabiliarios_3.html

Görsel 13: https://www3.mcachicago.org/2015/salcedo/works/atrabiliarios/images/atrabiliarios_5.html, 05.07.2020'de alınmıştır

Kültürel Değerlerin Ambalaj Tasarımına Yansıması: Portekiz Örneği

Doç. Dr. Şirin Şengel
Dr. Öğr. Üyesi Bilge Kınam

Makale Geliş Tarihi: 27.07.2020
Yayına Kabul Tarihi: 09.10.2020

Özet

Ambalaj tasarımı, ürünü dış etkenlerden koruyarak muhafaza eden, taşımayı kolaylaştıran ergonomik yapısı bulunan, tüketiciyle sessiz bir şekilde iletişim kurabilen bir pazarlama aracıdır. Ürünlerin giysisi olan ambalaj tasarımlarının piyasanın rekabetçi ortamında öne çıkarılabilmesi ve farklı olabilmesi için tasarımcılar, yeni biçim ve içerik arayışlarına yönelmişlerdir. Bu arayış sonucunda kültürel öğeler bir tasarım diline dönüştürülmüş; grafik tasarım ve ambalaj tasarımı gibi tasarım alanlarında zengin bir çeşitlilik ve yorumla kullanılmaya başlanmıştır. Kültür ve kültürel öğeler birçok alanda olduğu gibi tasarımcının da üretim sürecinde başvurduğu bir beslenme kaynağıdır. Bu çalışmanın amacı, kültürel öğelerin sembolik bir dil olarak ambalaj tasarımında nasıl kullanıldığını incelemektir. Çalışma tarama modeli kapsamında betimsel bir araştırmadır. Kültürel değerlerin sembolleştirilerek yaygın ve zengin bir çeşitlilikte ambalaj tasarımlarında kullanıldığı Portekiz kültürü ile sınırlandırılmıştır. Bu kapsamda Lizbon ve Porto şehirlerine yapılan ziyaretler çerçevesinde Portekiz'in sembolik değer taşıyan kültürel öğeleri gözlem ve alanyazın ile incelenmiş; ambalaj tasarımları üzerindeki yansımaları örnekler üzerinden ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Portekiz, Tasarım, Sembol, Kültür, Ambalaj Tasarımı

REFLECTIONS OF CULTURAL VALUES ON PACKAGING DESIGN: PORTUGAL CASE

Abstract

Packaging design is a marketing tool that protects the product from external factors with an ergonomic structure that facilitates transportation, communicating quietly with the consumer. Designers have verged into new form and content search in order to highlight and differentiate packaging designs in the competitive market which can be defined as clothes of the products. As a result of this search, cultural elements have been turned into a design language; a rich variety and interpretation has been put into use in graphic design and packaging design. Culture and cultural elements, as in many fields, are the source of nutrition that the designer uses during the production process. The purpose of this study is to examine how cultural elements are used in packaging design as a symbolic language. The study is a descriptive research within the scope of the survey research model. It is limited with Portuguese culture, where cultural values are symbolized and used widely in a wide variety of packaging designs. In this context, within the framework of visits to Lisbon and Porto cities, symbolic value of Portugal's cultural elements were examined through observation and literature; reflections on the packaging designs are handled through the examples.

Keywords: Portugal, Design, Symbol, Culture, Packaging Design

Doç. Dr. Şirin Şengel. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü. Eskişehir. E-Posta: sirinbenugur@ogu.edu.tr. ORCID: 0000-0002-3506-7518
Dr. Öğr. Üyesi Bilge Kınam. Osmangazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü. Eskişehir. E-Posta: bkinam@ogu.edu.tr. ORCID: 0000-0002-2516-3186

1. Kültür Kavramı ve Bir Kültür Yansıtıcı Olarak Ambalaj Tasarımı

Latince Cultura'dan gelen kültür kelimesi ve kavramının alanyazında birçok tanımı bulunmaktadır. TDK'ya (2019) göre kültür; " Tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları yaratmada, sonraki nesillere iletmeye kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü, hars, ekin", "Bir topluma veya halk topluluğuna özgü düşünce ve sanat eserlerinin bütünü" olarak tanımlanmaktadır. Kültür, insanoğlu'nun yarattığı maddi ve manevi her şeydir. Bir toplumun çok uzun yıllar boyunca gerçekleştirdiği ve nesilden nesile aktardığı birikimidir. Gözübüyük'e (2015: 61) göre kültür, tüketici davranışlarını etkileyen faktörlerden biridir. "Bir toplumda, bir grup insan tarafından oluşturulan ve kuşaktan kuşağa aktarılan yaşam biçimi" olarak tanımlanmaktadır. Maddi kültür öğeleri evler, binalar, teknoloji, eşyalar, her türlü araç ve gereçler, giysiler ve takılar gibi somut öğeler iken; manevi kültür öğeleri de dil, din, inançlar, gelenekler, normlar, düşünce biçimleri gibi soyut kavramlardan oluşmaktadır (Koç, 2007: 210).

Kültür süreklidir, değişebilir ve bu nedenle dinamik bir yapıya sahiptir. Kültür öğrenilebilir ve insanoğlunun öğrendiği ya da kazandığı bilgi, gelenek-görenek, sanat, tasarım, dil, din, beceri ve alışkanlıkları içine alır. E.B. Tylor kültürü, bir toplumun üyesi olarak, insanoğlunun öğrendiği (kazandığı) bilgi, gelenek-görenek ve benzeri yetenek, beceri ve alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütün olarak tanımlar (Güvenç, 1996:273). Kültür, yerel, yöresel, etnik kavramları ile ilişkilidir. Kültür tüm bunların birikimiyle oluşmaktadır, bu bağlamda bir tarihi geçmişini olan kentlerin de kültürel birimimleri bulunmaktadır. Kültür, birçok alanda olduğu gibi tasarım süreçlerinde de zengin bir kaynak olarak işe koşulmuş ve tasarımla ilişkili süreçleri derinlemesine etkilemiştir. Kültürün bileşenleri olarak ise belirli bir topluluğun ortak paylaşım ve etkileşimlerine dayalı bir takım değerler öne çıkmaktadır. Kültür belirli bir topluluğa, topluma ya da farklı sosyal gruplara ait olan ve paylaşılan değerler olarak tanımlanmaktadır (Haviland, 2002:36). Kültürün paylaşımı birçok ve farklı alanda farklı etkileşimlerin oluşmasına yol açmaktadır. Bunlar arasında yer alan tasarım, kültürün ve kültürel öğelerin etkili bir biçimde ele alınıp yorumlandığı bir alandır. Bu etkileşim aynı zamanda doğal bir sonuçtur denilebilir. Tasarım da sanat gibi kültürle beslenir. Kültürel dokuyu, kültürel öğeleri tasarım problemlerinin çözümünde kullanır. Tasarım alanı tasarımcının gözlemlerini, fikirlerini, hayata bakış açısını, duygularını, yaşadığı toplumla olan etkileşimlerini tasarımın işlevsellik ilkesiyle birlikte harmanladığı ve üretimlerine aktardığı bir alandır. Tasarım bir iletişim biçimi olarak farklı kültürdeki insanlara üretildiği toplumun özelliklerini yansıtır ve kültürel kodları aktarır. Bu bağlamda tasa-

rımın aynı zamanda kültürel bir ifade ortamı olduğu söylenebilir. Grafik bir dil olan ambalaj tasarımı da kültürel öğelerin, kodların tasarım elemanları ve ilkeleri aracılığı ile alıcıya aktarıldığı bir ortamdır.

Ambalaj, bir ürünü koruyan ve birçok farklı malzemeden yapılan boyut, malzeme ve form açısından farklılıklar gösteren taşıyıcılar için kullanılan genel bir terimdir. Bir ambalaj, ürünün ömrünü uzatır, taşıma maliyetini düşürür ve üzerindeki grafik ve yapısal tasarımı nedeni ile süpermarket rafta diğer ürünlerle rekabete girerek ürünü satmaya çalışır. Ürünün satışını etkileyen en temel unsurlardan biri ambalaj tasarımıdır. Ambrose ve Harris'e (2011:16) göre ürünün pazarlama stratejisinin temel unsuru olan ambalaj tasarımı, ürünün diğer ürünlerden farklılaşmasını sağlayan görsel yüzüdür. Ambalajın tasarımın üzerinde ürün hakkında bilgi verici görsel, yazı ve semboller ürünün rafta kendi kendine pazarlanmasını sağlar. Bunun dışında ambalaj, içine konulan ürünü üretildiği yerden tüketicilere ulaştırılması sırasında dış etkenlerden koruyan ve tanıtan bir malzemedir. Ürünün içeriğine göre kağıt, cam, ahşap, metal, plastik, aseptik esaslı çeşitli ambalaj malzemeleri bulunmaktadır. Ürünü koruması dışında ambalaj, ürünün de rafta kendi kendine pazarlanmasını yapar (Öksüz, 2011: 18,19). İyi bir ambalaj tasarımı, perakende satış başarısının anahtarıdır. İlisulu'ya (2019: 15,16) göre üreticiler ambalaj tasarımı sayesinde tüketiciyle iletişim kurmaktadır. Bu nedenle ambalaj tasarımının ifadesinin doğru, açık ve net olması gerekmektedir. Ambalaj tasarımından beklenen, dört odak noktası; ürünü koruması, taşıma kolaylığı sağlaması, estetik değer taşıması ve doğru işleştirmeyi kurabilmesidir. Tüketiciler ambalajın üzerinde bulunan renkleri, biçimleri, grafik stili görerek tepki vermektedirler. Bu nedenle ambalajın amaca uygun doğru tasarlanması ürünün kendini sattırması açısından çok önemlidir. Öksüz'e (2011: 20) göre ambalajın yüzeyinde uygulanan renk, doku, form, font yüzey tasarımı gibi görsel unsurlar tüketicinin dikkatini çekerek, ürünün satılmasına katkı sağlar. Tasarımda kültürel öğelerin kullanılması da oldukça dikkat çekici ve etkili olabilmektedir.

Meyers ve Lubnier (2004: 56) tüketici için satın alma noktasında ambalajın ürünü temsil ettiğini ileri sürmüştür. Becer'e (2014:15) göre araştırmaların, tüketiciler ürün satın alırken, içeriği yerine ambalajına bakarak karar verdiğini ve ambalajın tek başına bir kalite algısı oluşmaktadır. Ürünü satın en önemli unsurlardan biri onun ambalaj tasarımıdır. Ambalajın ürünü koruma, nakliyesini sağlamanın yanı sıra rekabet ortamında diğer ürünlerden daha ilgi çekici hale getirmesi gerekmektedir. Ürünü pazarda daha cezbedici hale sokmak için ambalaj tasarımında kullanılan malzeme, tasarımın rengi, ürün hakkında bilgi veren imgelerin, lekesel dengenin ve tipografinin doğru çözümlenmesi gerekmektedir. Meyers ve Lubnier (2004:27-29)

tasarımın tüketicinin duygularına hitap eden görseller yaratabilmesi için ambalaj ürününün belirgin konumlandırılması gerektiğini öngörmüştür. Ortalama bir tüketiciye bir üründe neyin cezbedici olduğu sorulduğunda ürünün hoş bir fotoğrafının olması yeterli olduğu kanısı yaratılmıştır. Ambalaj grafiğinin, zayıf bir markayı ya da kaliteli olmayan bir ürünü de olumlu bir imaja dönüştürmesi beklenmektedir. Ambalaj tasarımının üzerinde, ürünle ilgili özelliklerde, marka kimliği, ürün adı, ürün tanımı, tat veya çeşit özelliği, fayda cümlesi, satış metni, promosyon mesajı, kullanma tarifleri, başka ürün veya çeşitlere atıf, yiyecek ürünlerde beslenme dengeleri, ilaç veya kimyasal ürünlerde uyarılar, ebat ve içerik yer almaktadır. Ambalajın ürün hakkında bilgi vermesinin yanında ambalajın duygusal yönü de bilinçaltına yöneliktir. Ambalajın üzerinde yer alan metnin ve logo'nun stili, ikonlar, dokular, renk, fotoğraf, illüstrasyon gibi çeşitli grafik elemanları ürün hakkında tüketiciyle iletişim kurarak duygulara hitap eder. İlisulu'ya (2019:17) göre başarılı bir ambalaj tüketici üzerinde farklı duygular yaratabilmektedir. Ambalaj tasarımı üzerinde kullanılan grafiksel öğelerle doğru kurulan iletişim ve sağladığı marka etkisinin tüketicide bu duygulara yol açtığı söylenebilir.

Başarılı bir ambalaj tasarımının ortaya çıkartılmasındaki temel hareket, vurgu, denge gibi temel tasarım prensiplerini kullanarak, tüketiciyi ürüne yönlendirici tasarımlar oluşturmaktır. Ambalaj tasarımında sözsüz bir iletişim dili olan renk öğesi ambalajın tüketici ile iletişiminde önemli etkenlerden biridir. Becer (2014: 110) ambalaj tasarımında beynin ilk algıladığı renk olup daha sonra form, simge ve diğer unsurların geldiğini ileri sürmüştür. Köse'ye (2009:41) göre tasarımcı renk ile tüketiciye algılatmak istediği bildiriye kodlamaktadır. Algılamada renk biçimden önce gelen ilgi çekici bir görsel unsurdur. Rengin yanı sıra, ambalaj tasarımında kompozisyon, tipografi, fotoğraf, illüstrasyon ve semboller kullanılır. Tasarımcı görsel vurgunun nerede yoğunlaşması ve ambalajın üzerinde yer alacak bilgi ve mesajların doğru hiyerarşik düzenleme içinde gerektiğini belirlerler.

Tüketici satın alma eylemi sırasında çok vakit harcamadan hızlı karar verir, bu doğrultuda tasarımcının ambalaj tasarımında kuracağı doğru görsel bir hiyerarşik algı sürecini hızlı ve etkili hale getirir. Paul Rand "Design: Form and Chaos" (Tasarım: biçim ve kargaşa) adlı kitabında, biçimin kışkırtıcı bir unsur olduğunu ve içeriği güçlendiren de kışkırtıcılık olduğunu ileri sürmüştür (Becer, 2014: 121). Bu bağlamda ambalaj tasarımında görsel hiyerarşinin doğru kullanımı ve estetik bir biçimde tasarlanması ürünü cezbedici hale dönüştürüp kendini pazarlamasını sağlar. Ambalajın üzerindeki görsel öğeler ambalajın sesi ve dili'dir. Tasarımcılar tarafından kültürel dokunun görsel öğelere aynı zamanda ses ve dile dönüştürülerek, oldukça zengin bir

tasarım çeşitliliği ve çok sesliliği ile kullanıldığı örnekler arasında, Portekiz kültürünü sayabiliriz. Zengin bir tarihi birikime sahip Portekiz'in, tasarımda sıklıkla kullanılan kültürel simgeleri arasında çini motifleri, deniz ürünleri, denizcilere yol gösteren kargalar, Belem kulesi ve yakınında bulunan eski dünya atlası, Barcelos şehrinin siyah horozu, şehir silüeti ve mimari doku, kırlangıç kuşu, kraliyet sembolleri, Minho'nun kalbi, sarı tramvayı, kaldırım taşları, geleneksel Portekiz Fado gitarı ve Fado şarkıcıları, günlük hayata dair nostaljik görüntüler ve geleneksel kıyafetleri ile insanlar, ünlü şair ve yazarı Fernando Pessoa sayılabilir (Görsel 1).



Görsel 1. Portekiz'in sembolleri: Barcelos'un horozu (sol üst), Sardalya balığı (üst orta), Fado Müziği (sağ üst), Küp şeklinde taşlarla dekorlu döşenen kaldırımlar (sol alt), kırlangıç kuşu (Andorinha) (alt orta) ve Minho'nun kalbi (sağ alt), 2018.

Portekiz, kültürel zenginliği ile tasarımcılara ilham kaynağı olmuştur. Lizbon ve Porto'da görülen üretimler Portekiz'in yaşam stilini, mimarisini, müziğini, geleneklerini ve diğer kültürel zenginliklerini tasarım diline başarı ile yansıtan ve bunu hemen her alanda ve nitelikli bir biçimde yansıtabilen örneklerdir.

2. Portekiz'in Kültürel Sembollerinin Ambalaj Tasarımına Yansımaları

Avrupa'nın güneybatı ucundaki İber Yarımadasında yer alan ve etrafı İspanya ve Atlas Okyanusu ile çevrili Portekiz, birçok medeniyete ev sahipliği yapmış bir ülkedir. Eski çağlarda İberyalıların yaşadığı yer olan Lizbon'da Fenikeliler'in, Kartacalılar'ın, Romalılar'ın ve Visigotların eline ve 716'da

Arapların idare altına girmiştir. 1147 yılına kadar Hristiyanlar Lizbon'u ele geçirmek için savaşmışlardır (YHA, 2010:2191-2192). 8. yüzyılda Portekiz'e yerleşen Arap fatihleri Lizbon'u geliştirmiştir ve en eski semt olan Alfama Hristiyanlığa rağmen hala Arap karakterini korumaktadır (Ortaylı, 2019: 223). Portekiz'in başkenti Lizbon, denizci ve kaşifçilerin uğrak noktası olmasının yanı sıra kıtalar arası deniz seferleri ile çok kültürlü bir yaşamın da merkezi olmuştur. Lizbon'da Kasım 1755 tarihinde 8.5 ile 9.0 arasında yaşanan depremin yıkıcı etkilerine rağmen Lizbon'un tarihi dokusunu yansıtan Baxia, Chiado ve Bairro Alto mahalleleri günümüze kadar gelebilmiştir. Portekiz'in 2. büyük şehri Porto ise Avrupa'nın en eski kentlerinden biridir. Romalılar tarafından kurulmuştur. M.S. 6. yüzyılda çok önemli bir ticari merkez olan şehir daha sonra Arapların eline geçmiş, M.S.11'de geri alınmıştır (Demirdurak, 2017: 90). Porto 1996 yılında UNESCO tarafından Dünya Mirası ilan edilmiştir. Portekiz'in köklü kültürü maddi ve manevi birçok zenginliği içermektedir. Yüzyıllardır kullanılan, yaşatılan ve sembolik anlamları, Portekiz'in kültürel öğeleri sembolleri, estetik ve cezbedici dekoratif unsurlar olarak ambalaj tasarımlarında kullanılmaktadır (Görsel 2).

Cini - Azulejo



Görsel 2. Casa Grande çikolata markasının ambalaj tasarımlarında illüstratif doku olarak kullanılan Portekiz'in kültürel sembolleri (sol baştan); Fado gitarı, siyah horoz, Minho'nun kalbi, Portekiz evleri, çini, kırlangıç kuşu, sarı tramvay, kaldırım taşları vb. yer almaktadır.

Lizbon ve Porto'yu tarihi bir açık hava müzesine dönüştüren tarihi evlerin ve kimi duvarların cephelerini, çeşmeleri, kiliseleri, manastırları, tren istasyonlarını dekore eden ve yapının bir parçası haline gelen çiniler, Portekiz'in kültürel sembollerinden biridir. Portekizce Azulej ya da İspanyolca Azulejo olarak bilinen çini karoların nasıl geldiğine yönelik bilgiler Arap Müslümanları işaret etmektedir. İber Yarımadası'nın kimi bölümlerinin Morakkolu, Arap bir Müslüman topluluk olarak bilinen Moor idaresinde olduğu ve 15. yüzyılda Portekiz'e geldikleri söylenmektedir. Azulejo'nun kelime kökeni Arapça olan Azul kelimesi Portekizce mavi anlamına ve "cila taş" olarak adlandırılan az-zulayj'den geldiği ileri sürülmektedir. Ana malzemesi kil olan Azulejo fırında 980-1020 derece arasında pişirilir. 5x5 cm ve 15x15 cm arasında çeşitli ölçülerde kare biçimlidir. Yerde, iç ve dış duvarda kulla-

nılmaktadır. 16. ve 17. Yüzyıllarda figüratif motifler kullanılmış; 17. yüzyıldan itibaren sarı ve mavi renkler ve geometrik desenler kullanılmıştır. 17. ve 18. yüzyıllarda ağırlıklı olarak mavi-beyaz renkler ve konu olarak azizlerin hayatı av ve bayram sahneleri betimlenmiştir (Demirdurak, 2017: 57-58; Rona, 1997:178). Lizbon'da tarihi çini eserlerin yer aldığı mimari yapılar arasında, Fronteire Sarayı, 1741'den beri çini karosu üreten Sant Anna'nın Fabrikası, mavi ve beyaz geleneksel fayansın oluşum ve 23 metrelik çini karonun bulunduğu Ulusal Çini Müzesi (Museu Nacional Do Azulejo), Ulusal Sintra Sarayı, Barok tarzı mavi ve beyaz fayansın bir başka güzel örneğinin bulunduğu São Vicente de Fora Manastırı ve 1865 yılından beri çini seramik üreten Viúva Lamego adlı seramik fabrikası yer almaktadır.¹ Ayrıca Benfica ilçesinde yer alan, yapılışı 1640 yılına dayanan Fronteire ya da Fronteire Marquesses Sarayının zarif peyzajlı bahçesinde, sarayın av odası ve yemek odasında bulunan dini temalar, mitolojik figürler, savaş sahneleri ve av sahnelerinden oluşan görkemli çini desenleri buranın "Tileat'ın Sistine Şapeli" olarak adlandırılmasına neden olmuştur. 17. ve 18. yüzyıldan kalma dekoratif karolar, fresklerle kaplanmış paneller ve yağlı boya tablolarıyla görkemli odalar içeren Tileat'ın Sistine Şapeli Lizbon'un en güzel yerleri arasında gösterilmektedir. Douro nehrinin iki kıyısında ve tepelerin üzerinde kurulu Porto'da, binaların dış cepheleri nehrin yol açtığı rutubetten korumak için azulejo ile kaplanmıştır (Demirdurak, 2017: 91-92) (Görsel 3).



Görsel 3. Fronteire Sarayı'nın çini desenleri, Lizbon, 2019. Altta Porto'da bina yüzeylerinin kaplanmasında kullanılan geometrik desenli çini örnekleri, 2018.

¹ <https://www.corinthia.com/lisbon/discover-lisbon/six-places-to-see-portuguese-azulejos-in-lisbon/>

Portekiz'in geleneksel azulejo ve motifleri yüzey süslemesi ya da yüzeyin korunması amacı dışında kültürel bir sembole dönüşmüştür. Bu sembolik öge kimi zaman stilize edilerek kimi zaman olduğu haliyle balık konservele-
rinin, çikolata, kurabiye, sabun ve diğer birçok ürünün ambalaj tasarımında oldukça yaygın ve zengin bir çeşitlilikte kullanılmaktadır (Görsel 4).



Görsel 4: Azulejo çini karo desenlerinin ambalaj tasarımları üzerinde uyarlamaları, 2018

Görsel 4'de bulunan 3'üncü ve 4'üncü sıradaki balık konservele-
rine ait kağıt ambalaj tasarımlarının zemininde geometrik azulejo desenleri kul-
lanılmıştır. Ağırlıklı olarak kahverengi kırmızı, turuncu ve mavi gibi sıcak
ve soğuk renkler kullanılarak retro etkisi veren dekoratif desenler oluşturu-
lmuştur. Ambalaj tasarımlarının ön yüzeyinde ürünün markası (Briosa
logosu) ve ürün içeriğinin bilgileri, azulejo dokusunda bulunan renkler
içeriğine de uygun kullanılarak ayırıcı bir etiketle tamamlanmıştır. Serifli bir
yazı karakteri kullanılarak geleneksel ve klasik bir etki verilmiştir. Ambalajın
arka tarafında ürüne ait üretim, son kullanma tarihi, ürün içeriği, üretici
firmanın iletişim bilgileri bulunmaktadır. İçinde çeşitli çaylar bulunan karton
çay ambalajlarında da zemin dokusu olarak çeşitli desenlerde ama birbirine
uyumlu renkler içeren azulejo desenleriyle tasarlanmıştır.

Balık ve çay ambalajlarında kullanılan bu geleneksel yaklaşım, kültürel de-
ğerlerin modern bir tasarım dili ile kullanılmasına yönelik güzel bir örnektir.
İçeriği balık ya da çay olan bir ambalaj tasarımında yaygın olan ve ilk akla
gelen tasarım anlayışı, içerikle ilgili görsellerin kullanılmasıdır.



Görsel 5: Azulejo desenlerinin bisküvi ambalaj tasarımlarına uyarlanması, 2018

Bu tasarımlarda ise içerik ve kullanılan görsel doku olarak birbirinden ba-
ğımsız olan iki unsur birarada kullanılarak, kültürün tanıtılması ve hatırlatıl-
ması bakımından başarılı bir ambalaj tasarımı olarak karşımıza çıkmaktadır.
Görsel 5'de yine azulejolardan esinlenilerek tasarlanmış "Bites of History"
(Tarihten İsrıklar) adlı kurabiye markası için gerçekleştirilmiş ambalaj tassa-
rımları yer almaktadır. Kurabiye ambalajlarında farklı iki renk kullanımı ile
oluşturulmuş doku, ev yapımı kurabiyeye gönderme yapabilecek danteli
anımsatan yalın çağdaş ve sıcak bir etiket tasarımı göze çarpmaktadır.

Portekiz'in zengin azulejo dokusunu çağdaş bir yorum kazandırarak ku-
rumsal kimlik çalışması kapsamında ambalaj tasarımına yansıtan bir başka
örnek ise Saudade oteli için yapılmış olan tasarımlardır (Görsel 6). Tassa-
rımlar M&A yaratıcı ajansı tarafından Saudade adlı otel için tasarlanmıştır.
Konsept, Portekiz'in binalarını, sokaklarını süsleyen Portekiz çinilerinden
esinlenilmiştir. Başka bir dilde karşılığı olmayan "Saudade" kelimesi bir
şeyi ya da birini özleme hissi anlamına gelmektedir. 500 yıllık üretim ile
geleneksel ve klasik olarak ilişkilendirilen Portekiz çinileri, Saudade markası
için mavi ve beyaz renkleriyle çağdaş bir biçimde yorumlanmıştır.²

² <https://worldbranddesign.com/portuguese-tiles-give-life-to-the-new-collection-of-luxury-amenities/>



Görsel 6. Saudade adlı otel için sabun ambalajlarının üzerinde Portekiz çini desenlerinin grafiksel konsepti, 2019.

Fado

Bazı kaynaklar Fado'nun tarihçesini orta çağa ve daha erken dönemlere kadar gitsede günümüzde 19. yüzyılın ortasına dayandırılmaktadır. Portekiz milliyetinin bir sembolü olarak gösterilen Fado, coğrafyanın zengin ve tipik folkloruna sahip bir müzik türüdür. Fado'nun, Lizbon, Porto ve Coimbra'nın folkloru olduğu söylenmektedir. Fado, üzgün ve nostaljik zamanlarda mutlu ve kutlama zamanlarında en tutkulu duyguların aktarılması için araç olmuştur. Siyah giysiler içinde gitar ve viyola eşliğinde söylenen hüznün ve coşkunun melodisi olan Fado günümüzde Bairro Alto ve Alfama bölgelerinde ağırlıklı söylenmektedir (Portugal, 2016). Fado'da şarkıları Fadista denilen kadın şarkıcılar söyler ve ilk Fado şarkıcısı Maria Severa'nın anısına saygı adına omuzlarına bir şal atarlar (Demirdurak, 2017: 54). Portekiz Fado müziğinin sembolik yanı, tasarımlara da konu olmuştur. Bu müziği simgeleyen Fado gitarı, Fadista ve şal gibi görsel ikonlar, ambalaj tasarımlarında genellikle illüstratif bir yorumla yaygın bir biçimde kullanılmaktadır (Görsel 7).



Görsel 7. Lizbon'un ünlü Ginja likörü ambalaj tasarımında illüstrasyon olarak kullanılan Fado sembolleri, 2019.

Köse'ye (2009) göre ambalajın dilini kolay ve anlaşılır kılan üzerinde taşıdığı resimsel öğe, illüstrasyon ya da fotoğraftır. Frewd la Dekeus "iyi bir resim iyi bir metin gibi" olduğunu ileri süren açıklaması illüstrasyonun, fotoğrafın ambalaj tasarımında etkisini ortaya koymaktadır. Ambalaj tasarımında kullanılan illüstratif öğeler, tüketicinin ilgisini çekmek, aktarılmak istenen mesajı iletmek, ürün hakkında tüketicinin ihtiyacı olan güveni sağlamaya yardımcı olmaktadır (Khoshettekal, 1995:86'dan akt. Köse, 2009: 43). Görsel 9'da yer alan illüstrasyonda, Portekiz kültüründe hüznü ve yası simgeleyen siyah renkte bir elbise içinde şarkı söyleyen bir kadın müzisyenin elinde Ginja içeceğinin vişne meyvesinden esinlenerek gitar enstrümanı oluşturulmuştur. Ginja Lisboa markası ambalaj tasarımının üst kısmında vişne likörüne referans veren kırmızı bir leke içinde okunaklı ve görsele uyumlu bir yazı tipi ile konumlandırılmıştır. Ambalajın alt kısmında "Taste of Portugal" Portekiz tadı ibaresi bulunmaktadır. Sağ taraftaki görselde bez çantanın üzerinde Fado müziği okuyan hüznü bir yüze sahip kadın figürünün çizimi görülmektedir. Illüstratif kadın figürünün sağ ve sol tarafında Portekizce ve İngilizce özgün bir el yazısı fontuyla Fado ibaresi 'patrimônio imaterial da humanidade' insanlığın somut olmayan mirası anlamına gelen kısa bir metin, Fado'nun kültürel değerine vurgu yapmaktadır.

Siyah Horoz (Galo de Barcelos)

Portekiz'in folklorik değerlerinden biri olan Barcelos'un siyah horozu (Galo de Barcelos), Kuzey Portekiz'de yer alan Barcelos belediyesinin sembolüdür. Barcelos'un siyah horozu 15. yüzyıldan kalma bir efsaneye dayanmaktadır. Efsaneye göre Barcelos'da tüm kasaba halkı zengin toprak sahibinin gümüş takımlarını çalan suçluyu aramaktadır. Tam o sırada Santiago de Compostela'a hacca giden bir hacı da Barcelos'dan geçmektedir. Kasaba

halkı bu hacının suçlu olduğunu düşünerek onu mahkemeye gönderir. Hacı masumiyetini beyan etmesine rağmen, mahkeme ikna olmaz ve asılarak ölmesine karar verilir. Hacı suçsuz olduğunu iddia eder ve ölmeden önce son isteğinin akşam yemeği için yenilecek horoz'un dirilerek onu gagalayacağına ya da bir başka rivayete göre horozun öterek şarkı söyleyeceğine inanmalarını ister. Kasabanın ileri gelenleri akşam yemeği için bir araya gelirler. Hacı asılmaya gönderilir. Asılmasından bir dakika sonra hacının söylediği gibi horoz canlanır ve çok düğümlü ipi gagalayarak ya da öterek ölümden onu kurtarır. Nesilden nesile aktırılan bu efsane, Portekiz'in en ilgi çeken horozunu bir şans nesnesi haline getirir. Barcelos'un siyah horozu, seramik ve ahşap gibi malzemelerle üretilen farklı boyutta seçenekleri ve üzerlerindeki süslemeleri ile Portekiz'in simgelerinden biri haline gelmiştir (Görsel 8).



Görsel 8. Galo de Barcelos, Barcelos'un, siyah horozunun mendil, saat ve saat kutusu, yiyecek ambalajı ve çay kutusu üzerinde tasarım uyarlamaları, 2019.

Sardalya (Sardines) Balığı ve Morina (Bacalhau) Balığı

Okyanusa kıyısı olan, deniz mahsulleri cenneti Portekiz'in en önemli kültürel sembollerinden biri de zamanla tasarım nesnelere dönüşen sardalya ve morina balığıdır. Sardalya balığı, Lizbon'da sevginin sembolü olarak bilinmektedir. Efsaneye göre 13. yüzyılda Lizbon'un koruyucu Azizi St. Anthony, İtalya'ya vaaz vermek için gider. Aziz St. Anthony İtalya'da kıyı şeridinde vaaz verirken Rimini halkı onu görmezden gelerek vaazını dinlemez. Ancak o sırada denizden milyonlarca sardalya başları suyun üzerinde onun her kelimesini dinler. Bu efsane, Lizbon'da her yıl haziran ayında düzenlenen ve St. Anthony Şöleni olarak da bilinen Sardalya Festivali'ne de kaynaklık eder. Her yıl Haziran ayında binlerce turist festivali izlemeye gelmektedir. Sardalya balığı ve diğer balık türleri tasarım nesnesi olarak farklı malzeme, teknik ve uygulama biçimiyle Portekiz'in simgelerinden biri haline gelmiştir.



Görsel 9. Balık konservesi ve diğer deniz ürünleri için kağıt ve teneke ambalaj tasarımları 2018.



Görsel 10: Balık konservesi ambalaj tasarımları, 2019.

Görsel 10'de sol tarafta bulunan karton ambalajlar, NósNaLinha adlı ajan-sın Riscos markası için tasarladığı ambalajlardır. İllüstratör Carla Nazareth, Portekiz'in Oporto, Coimbra, Lizbon, Algarve, Minho ve Alentejo adlı bölgeleri için çeşitli karakterler tasarlamıştır. Her bir balık konservesinin üzerindeki illüstrasyon bölgeye göre farklılık gösteren ilgi çekici bir balık karakterine bürünmüştür. Konserve balıklarının çekici bir tasarımla hediye-lik bir ürün olarak sunulması amaçlanmıştır.³ Bir başka örnekte balık konservelerinin ambalaj tasarımları Portekiz'in çini dokularından esinlenilerek geometrik bir stilizasyon ve stilize edilmiş figürler ile gerçekleştirilmiştir (Görsel 11). Ambalaj tasarımları Rui Verissimo firması tarafından Socilink markası için tasarlanmıştır. Socilink, seçilmiş gıda ürünleri satan bir şirket ve son zamanlarda, rafineri ve gürmenin sağlıklı ve farklı ürünler sunmak için

³ <https://www.packagingoftheworld.com/2015/06/riscos-canned-fish.html>

bir araya geldiği yeni bir konserve balık koleksiyonu oluşturmuştur. En iyi ulusal balıkları en saf sızma zeytinyağı ile mükemmel bir şekilde birleştiren dört Portekizli geleneksel tarif ambalaj tasarımının arka yüzeyinde bulunmaktadır. Portekizlilerin geleneği ve kültürü, geleneksel balıkçılığa çağdaş ve çekici bir tasarımla ortaya koyulmuştur.



Görsel 11. Socilink Sardalya balığının konserve tasarımları, 13.07.2019.

Portekiz'in kültürel öğelerinin bir arada ya da farklı ürünlerin ambalaj tasarımlarında kullanıldığı çeşitli örnekler de bulunmaktadır. Örneğin görsel 12'de yer alan bir çikolatanın ambalaj tasarımında, teneke balık konserve kutusu ve üzerinde balık şeklinde çikolata avlayan balıkçı illüstrasyonu kullanılmıştır. Böylece sadece çikolatanın değil Portekiz balıkçılığının ve deniz ürünlerinin de reklamı yapılmıştır.



Görsel 12. Çeşitli çikolata ambalaj tasarımları, 2018.

Görsel 12'de soldaki balık konserve şeklindeki çikolata ambalajında ise Fado müziği, Fado şarkıcısı bir kadın ve siyah horozdan yola çıkılarak tasarlanan illüstrasyonlar kullanılmıştır. Çikolata ambalajlarının, illüstratif imgelerle süslenmiş konserve teneke kutulara tasarlanması çikolatanın eğlenceli ve bir cezbedici ürüne dönüşmesine yol açmıştır. Balık ürünlerinin ambalajında kullanılan diğer yerel unsurlar arasında, yerel kıyafetleri ile betimlenen kadın figürler yer almaktadır (Görsel 13).



Görsel 13. Yerel kıyafetleri ile Portekizli kadın figürleri ile tasarlanan balık ambalajları, 2018.

Lizbon ve Porto'da tasarımları ile cezbedici bir hediyeleşürüne dönüşen balık konservelerinin satışı için tasarlanmış çok farklı konseptlerde dükkanlar bulunmaktadır. Birbirinden farklı tarzlarda oluşturulan bu dükkanlarda balık konserveleri yaratıcı ve özgün ambalaj tasarımları nedeni ile büyük bir ilgi çekmektedir. Son yıllarda balık konservelerinin ambalaj tasarımları için oluşturulan konsept dükkanlar turistler için hediyeleşürün arasında oldukça popüler bir sembol haline gelmiştir. Örneğin geçmişi 1942 yılına dayanan Comur adlı deniz ürünleri konserve üretken markanın 2017 yılında 75. yıldönümü için özel üretilmiş ambalaj tasarımları ve bu ürünlerin satışı için tasarlanan dükkan ve satış noktaları, Portekiz'in kıtalar arası keşif yapan kaşiflerinden esinlenerek oluşturulmuştur. Comur konserve şirketinin yeni konsepti ile tasarlanan mağaza ve satış noktaları Portekiz'in birçok şehrinde ve havaalanlarında bulunmaktadır (Görsel 14).



Görsel 14. Deniz ürünleri konserve ambalaj ve dükkan tasarımları, 2018.

Tramvay

Küp kesimli taşlar ile döşeli dar, yokuşlu sokakları arasında, mahalleler arası ulaşımı sağlayan tramvaylar Portekiz'in önemli sembolleri arasındadır. İlk olarak 1873 yılında at arabaları ile taşınan tramvaylar 1901'de elektrikle taşımaya geçmiş 1936 ve 1947 yılları arasında tramvay hatlarına yatırımlar yapılmış, 1950'lerde 76 km'lik bir pist üstünde 24 tramvay hattı hizmet vermiş ve 1990'lardan sonra hatlarda değişiklik yapılmıştır. Carris (Companhia Carris de Ferro de Lisboa) taşıma firması tarafından işletilen tramvaylar şehrin etrafını dolaşmak için en kullanışlı taşıt ve kentin turistik cazibelerden biri unsur olarak nitelendirilmektedir. Lizbon'da toplu taşıma ağının ayrılmaz bir parçası olan tramvaylar, beş farklı rotada iki farklı tipte hizmet vermektedir. Tarihi "Remodelado" olarak adlandırılan çoğunlukla sarı, turuncu, yeşil ve kırmızı renkli nostaljik tramvaylar eski şehrin turistik noktalar arasında hizmet vermektedir⁴ (Görsel 16). Bazı tramvaylarda "İstanbul için yapılmıştır" yazısı bulunur. Savaş yıllarında İstanbul için imal edilen ancak gönderilemeyen bu tramvaylar Lizbon'da kullanılmaktadır (Demirdurak, 2017: 24).

⁴ <https://lisbonlisboaportugal.com/lisbon-transport/lisbon-tram-guide.html>



Görsel 15. Lizbon'da sarı, yeşil ve turuncu tramvay, 2018.

Lizbonluların Baixa, Graça ve Alfama bölgelerini kapsayan güzergâhta ulaşımı sağlayan 28 numaralı tramvay, dik yokuşları dar yollardan çıkması ve kentin dokusunu yansıtmaması bakımından turistler tarafından da en çok tercih edilen ulaşım aracıdır. Özellikle sarı rengi nostaljik tramvaylar Portekiz'in simgelerinden biri haline gelmiştir. Çeşitli hediyelik ürünleri süsleyen tramvay illüstrasyonları ambalaj tasarımında kültürel bir sembol olarak bisküvi ve çikolata ambalajında, kağıt mendil paketinde, konserve balık ambalajında ve daha birçok ürünün ambalaj tasarımında kullanılmaktadır (Görsel 16).



Görsel 16: Portekiz'in sembollerinin kraker ambalajı, çikolata kutusu ve kağıt mendil ambalajının tasarımlara uyarlanmış halleri, 2019.

Sonuç

Portekiz köklü bir tarihi geçmişe, kültürlerarası büyük bir zenginliğe sahip bir ülkedir. Portekiz'in kültürünü, tarihini, dilini ve etnik yapısını Fenikeliler, Yunanlılar, Romalılar, Cermenler ve Endülüs Emevileri'nin de bulunduğu çeşitli medeniyetler oluşturmuştur. Portekiz, 15. ve 16. yüzyılda kıtalar arası deniz seferleri ile Asya, Afrika ve Güney Amerika'da sömürgeler kurarak topraklarını Brezilya'dan Filipinler'e kadar genişletmiştir. Portekiz, dünyanın önde gelen ekonomik, politik ve kültürel güçlerinden birisi olmuştur. Portekizli kaşifler kıtalar arası deniz seferleri ile ülkeye çok kültürel katmanlı, zengin bir tarihi birikim ve doku kazandırmıştır. Bu kültürel doku ve öğelerin izleri, kent sokaklarından binalarına, sanat eserlerinden tasarım disiplinlerine yansımıştır. Bu çalışmada, coğrafi konumu siyasal yapısı itibari ile ortojenik ve heterojenik kentsel özelliklere sahip olan Portekiz'in, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan ve tasarıma yansıyan maddi ve manevi değerlerinin izleri ambalaj tasarımı ekseninde incelenmiştir. Portekiz'de kültürel değerlerin tasarım diline bu denli etkili yansımaları, yaşamın hemen her alanında tasarım kültürünün oluşmasına yol açmıştır denilebilir. Bu keşif, 2015 ve 2018 yıllarında Erasmus kapsamında Lizbon'a yapılan çalıştay, araştırma ve inceleme ziyaretleri sırasında gerçekleşmiştir. Ziyaretler sırasında tasarıma günlük yaşamda ne denli büyük bir önem verildiği görülmüştür. 2015 yılında Porto'ya yapılan araştırma gezisinde de ambalaj tasarımlarında kültürel öğelerin etkisi ve kullanım zenginliği birçok üründe görülmüştür. Kültür, birçok alanda olduğu gibi tasarım süreçlerinde de zengin bir kaynak olarak işe koşulmuş ve tasarımla ilişkili süreçleri derinlemesine etkilemiştir. Grafik bir dil olan ambalaj tasarımı da kültürel öğelerin, kodların tasarım elemanları ve ilkeleri aracılığı ile alıcıya aktarıldığı bir ortamdır. İncelenen ambalaj tasarımlarında Portekiz'in zengin kültürel dokusunun ve kültürel öğelerin tasarım problemlerinin çözümünde kullanıldığı görülmüştür. Hemen her alanda karşımıza çıkan bu zengin içerikli tasarım anlayışı beraberinde çalışma için bir sınırlandırma ihtiyacını doğurmuş; bu nedenle ambalaj tasarımları ele alınmıştır. Ambalaj tasarımlarında kullanılan renk, tipografi gibi grafik öğelerin yanında, stilize edilen kültürel öğelerin tüketiciyle duygusal bir iletişim kurmada etkili olduğu söylenilebilir. Portekiz'in kültürel öğelerinin ambalaj tasarımlarına yansımaları, kent belleğine ve yaşamına dair geçmişle ilişki kurmamıza yol açmıştır. Kültürel dokuların, kodların ve sembollerin ambalaj tasarımlarında bir tasarım ögesi olarak kullanılması, geçmişle gelecek arasında bir köprü görevini kurmuştur. Geçmişe ışık tutan Portekiz'in kültürel dokuları, öğeleri stilize edildiği ambalaj tasarımlarıyla kültürün belleklerde canlı tutulmasında ve kültürel öğelerin nesilden nesile aktarılmasında önemli bir rol oynamaktadır denilebilir. Bu bakımdan kapsayıcı bir bütün olarak grafik tasarım geçmişi, bugü-

nü ve geleceği görsel bir dille izleyiciye aktarırken aynı zamanda öğretici, hatırlatıcı ve yönlendirici rolüyle de bizlere önemli bir rehberlik yapmaktadır. Yaşanılan bu keşif ve deneyim, tasarımcılara ve tasarım eğitimcilerine yaşadıkları toplumun kültürünü aktarmanın evrensel yolunu bir kez daha hatırlatmaktadır. Kendi kültürünü tanıtmak ve yaymak adına tasarımın evrensel dilini kullanabilmek, ülkenin tanıtımında oldukça etkili bir yöntemdir. Portekiz'in kültürel değerlerinin tasarım ve görsel imgelerle birlikte diğer toplumlar için çekici ve ilham verici bir hale gelmesi, bunun en dikkat çekici örneklerinden biridir denilebilir. Bu görsel güç Portekiz'in tanınır ve bilinir olmasına önemli bir katkı sağlamaktadır. Geçmişten geleceğe kültür ve tasarımla bağlanmak, yerel sembollerle evrensel bir tasarım dili oluşturmak ve çağdaş sentezler üretebilmek, görülebilir olmanın güçlü bir yöntemidir.

Kaynakça

- Ambrose, G. ve Harris, P. (2011). *Packaging the brand: exploring the relationship between packaging design and brand identity*. Switzerland: Ava Publishing.
- Becer, E. (2014). *Ambalaj Tasarımı*. Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Demirdurak, B. (2017). *Portekiz - İyi Zamanlar Ülkesi. Yuvarlak Dünyanın Köşeleri Dizisi-5*. İstanbul: Gita Yayınları.
- Gözübüyük, Ş. H. (2015). *Satın alma davranışları üzerinde ambalajın etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bartın Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bartın.
- Güvenç, B. (1996). *İnsan ve Kültür*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Haviland, William A. (2002). *Kültürel Antropoloji*, (çev. H. İnaç), İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- İlisulu, T. İ. (2019). "Gıda Ambalajı tasarımlarında değişen tüketici beklentileri". *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 10, 16-23.
- Koç, E. (2007). *Tüketici davranışı ve pazarlama stratejileri global ve yerel yaklaşım*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Köse, S. (2009). *Ambalaj Tasarımında Bildiri Oluşturma Aracı Olarak İllüstrasyonun Kullanımı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İsparta.
- Meyers, M, H. ve Lubliner J. M. (2004). *Başarılı Ambalaj, Başarılı Pazarlama. Faydalı Marketing Kitapları*. İstanbul: Rota Yayınları.
- Ortaylı, İ. (2019). *İlber Ortaylı Seyahatnamesi. Kronik Kitap: İstanbul*.
- Öksüz, Z. (2011). *Düşük Kalorili Gıda Ambalajlarının Tüketiciler Üzerinde Psikolojik Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Portugal: *Collection Guides Europe*. (2016). *Editorial Fisa Escudo De Oro*, İspanya: S.A.
- Rona, Z. (1997). "Azulejo", *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi*, 1. Cilt, İstanbul: Yem Yayınları.
- Yeni Hayat Ansiklopedisi. (2010). "Portekiz Maddesi" Cilt 4, İstanbul: YHA

İnternet Kaynakları

- Kültür - Web: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 7.10.2019'de alınmıştır.
- Lisbon's Trams - Web: <https://lisbonlisboaportugal.com/lisbon-transport/lisbon-tram-guide.html> adresinden 11.2.2020'de alınmıştır.
- Portuguese tiles give life to the new collection of Luxury Amenities - Web: <https://worldbranddesign.com/portuguese-tiles-give-life-to-the-new-collection-of-luxury-amenities/> adresinden 14.10.2019'da alınmıştır.
- Rooster of Barcelos - https://en.wikipedia.org/wiki/Rooster_of_Barcelos adresinden 12.09.2019'de alınmıştır.
- Six Places to see Portuguese Azulejos in Lisbon - Web: <https://www.corinthia.com/lisbon/discover-lisbon/six-places-to-see-portuguese-azulejos-in-lisbon/> adresinden 22.10.2019'de alınmıştır.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1: Portekiz'in sembolleri: Barcelos'un horozu, Sardalya balığı, Fado Müziği <http://ibericalanguages.com/top-5-cultural-symbols-of-portugal/> adresinden 08.02.2019'dan alınmıştır.
- Küp şeklinde taşlarla dekorlu döşenen kaldırımlar, kırlangıç kuşu (Andorinha) (Şirin Şengel arşivi 2018) ve Minho'nun kalbi <https://tr.pinterest.com/pin/397864948304295135/> adresinden 08.02.2019'dan alınmıştır.
- Görsel 2: Casa Grande çikolata markasının ambalaj tasarımlarında illüstratif doku olarak kullanılan Portekiz'in kültürel sembolleri (sol baştan); Fado gitarı, siyah horoz, Minho'nun kalbi, Portekiz evleri, çini, kırlangıç kuşu, sarı tramvay, kaldırım taşları vb. yer almaktadır (Şirin Şengel arşivi).
- Görsel 3: Fronteira Sarayı'nın çini desenleri, Lizbon, 2019 <https://www.weheartlisbon.com/en/sights/palacio-dos-marqueses-de-fronteira> adresinden 12.6.2019'da alınmıştır. Altta Porto'da bina yüzeylerinin kaplanmasında kullanılan geometrik desenli çini (azulejo) örnekleri, 2018 (Şirin Şengel arşivi).
- Görsel 4: Azulejo çini karo desenlerinin ambalaj tasarımları üzerinde uyarlamaları, 2018 (Bilge Kınam arşivi).

Görsel 5: Azulejo desenlerinin bisküvi ambalaj tasarımlarına uyarlanması, 2018,

(Bilge Kınam arşivi).

Görsel 6: Saudade adlı otel için sabun ambalajlarının üzerinde Portekiz çini desenlerinin grafiksel konsepti. <https://worldbranddesign.com/portuguese-tiles-give-life-to-the-new-collection-of-luxury-amenities/> adresinden 18.12.2019'da alınmıştır.

Görsel 7: Lizbon'un ünlü Ginja likörü ambalaj tasarımında illüstrasyon olarak kullanılan Fado sembolleri (2019) (Bilge Kınam arşivi).

Görsel 8: Galo de Barcelos, Barcelos'un siyah horozu'nun çeşitli tasarım uyarlamaları <https://www.meiaduzia.pt/en/products/pack-3-special-edition-barcelos-cock> adresinden 24.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 9: Balık konservesi ve diğer deniz ürünleri için kağıt ve teneke ambalaj tasarımları 2018, Porto (Şirin Şengel arşivi).

Görsel 10: Balık konservesi ambalaj tasarımları <https://www.packagingoftheworld.com/2015/06/riscos-canned-fish.html> adresinden 9.07.2019'da alınmıştır.

Görsel 11: Socilink Sardalya balığının konserve tasarımları <https://www.behance.net/gallery/62393515/Conservas-Portuguesas> adresinden 13.07.2019'da alınmıştır.

Görsel 12: Çeşitli çikolata ambalajı tasarımları, 2018, (Bilge Kınam arşivi).

Görsel 13: Yerel kıyafetleri ile Portekizli kadın figürleri ile tasarlanan balık ambalajları, 2018, Porto (Şirin Şengel arşivi).

Görsel 14: Deniz ürünleri konserve ambalaj ve dükkan tasarımları, 2018, (Bilge Kınam arşivi).

Görsel 15: Lizbon'da sarı, yeşil ve turuncu tramvay, 2018, (Bilge Kınam arşivi).

Görsel 16: Portekiz'in sembollerinin ambalaj tasarımlarına uyarlanmış halleri <https://www.packagingoftheworld.com/search/label/Portugal> adresinden 11.11.2019'da alınmıştır.

Üç Boyutlu Yazıcıların Çağdaş Seramik Sanatına Yansıması

Prof. S. Sibel Sevim
Öğr. Gör. Veli Tutaş

Makale Geliş Tarihi: 19.05.2020
Yayına Kabul Tarihi: 30.09.2020

Özet

Sanat, insanın zihnindeki imgeleri eller ve aletler yardımı ile yaratıcı ve özgün biçimde somutlaştırmasıdır. Zamanla gelişen teknolojilerle beraber kullanılan alet ve malzemeler değişmiş, farklı üretim şekilleri ortaya çıkmıştır. Bu üretim şekillerinden birisi de, bilgisayar destekli üç boyutlu modelleme ve üç boyutlu yazıcılar olmuştur. 1980'lerden sonra üç boyutlu yazıcıların modelleme aşamaları tasarım ve üretim tarihinde yerini almış ve sanata etkilerini hızlıca göstermiştir. Prototipler, bilgisayar programları yardımıyla sanal ortamında modellenmesinden sonra bir kalıp tekniği kullanmaya gerek duyulmaksızın çizimin üç boyutlu yazıcıya gönderilerek basılmasıyla gerçekleştirilmektedir. Üç boyutlu yazıcının temel çalışma prensibi plastik, metal, seramik çamuru gibi malzemelerin katmanlar halinde üst üste gelerek formu oluşturması şeklindedir. Hızlı şekilde prototip üretimine elverişli olması ve modellemenin zor olduğu nesnelere daha kısa sürede daha verimli şekilde üretmeyi sağlaması gibi avantajları bakımından gelecekte seri üretimde kullanılması kaçınılmaz görülmektedir. Bu makalede, üç boyutlu yazıcıların temel çalışma prensiplerine değinilmekte; seramik alanındaki kullanım olanakları sorgulanmaya çalışılmakta ve gelecekte çağdaş seramik sanatına yapacağı etkiler değerlendirilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Seramik, Üç Boyutlu Yazıcı.

REFLECTION OF THREE DIMENSIONAL PRINTERS ON CONTEMPORARY CERAMIC ART

Abstract

Art is embodied by the way of creative and original with the help of hands and tools of images in human mind. The tools and materials, which is used with the developing technologies over the time, have changed and different forms of production have emerged. One of these production methods has been computer aided three-dimensional modeling and three-dimensional printers. After the 1980s, the modeling stages of three-dimensional printers, that are quickly showed their effects on art, took their place in the history of design and production. Prototypes are realized by sending it to the three-dimensional printer without need to use a mold technique after modeling in the virtual environment with the help of computer programs and printing the drawing. The basic working principle of the three-dimensional printer is that materials such as plastic, metal and ceramic mud are formed by overlapping in layers and form. It seems inevitable to be used in serial production in the future in terms of its advantages such as being suitable for rapid prototype production and providing more efficient production of objects that are difficult to model.

In this article, basic principles of three-dimensional printers are mentioned; The possibilities for use in the field of ceramics are tried to be questioned and the effects of contemporary ceramic art on the future are evaluated.

Keywords: Art, Ceramics, Three Dimensional Printer.

Prof. S. Sibel Sevim. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik Bölümü. Eskişehir.

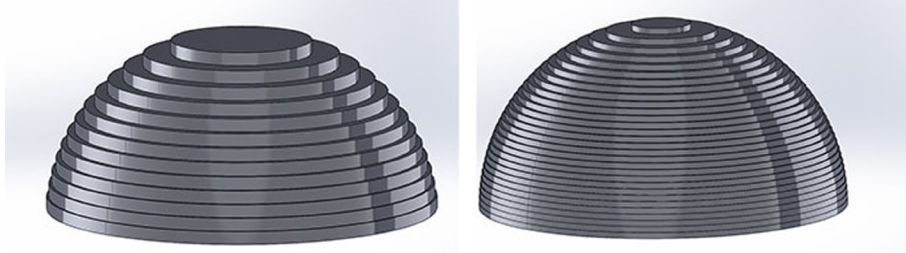
E-posta: sssevim@anadolu.edu.tr ORCID: 0000-0001-7378-027X

Öğr. Gör. Veli Tutaş. Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Makine ve Metal Teknolojileri Bölümü.

Sakarya. E-posta: vtutas@subu.edu.tr ORCID: 0000-0002-7636-0593

1. Giriş

21. yüzyılın bilim ve teknolojisi geçmişten aldığı bilgi birikimi ile durmaksızın değişim ve gelişim halindedir. Bilim ve teknoloji, insan hayatına hızla yerleşmekte, bununla beraber yeni gelişmelerin oluşmasına da zemin hazırlamaktadır. Teknolojik yöntemlerin içerisinde üç boyutlu yazıcılar, prototip üretiminde geleneksel modelleme ve kalıplamanın yerini hızla almaktadır. Bunun sebeplerinin başında geniş bir biçimsel yelpaze yaratması, daha hızlı üretim sağlaması ve bilgisayarda çizilen üç boyutlu modellemenin birebir aynısını üretebiliyor olması gelmektedir. Üç boyutlu yazıcıların temel çalışma prensibi, bilgisayar ortamında oluşturulan üç boyutlu çizimlerin somut nesnelere haline bir aygıt yardımıyla gerçekleştirilmesine dayanmaktadır. Bunun için öncelikle bilgisayar ortamında Autocad, TopSolid, Solidworks, 3ds max gibi üç boyutlu programlar ile oluşturulan üç boyutlu çizimlerin stl gibi 3d yazıcıyı destekleyen uzantılara çevrilmesi gerekmektedir. Çizimler, yazıcıdaki tabla üzerinde farklı malzemeler ile katmanlar şeklinde üst üste yığılarak formu oluşturmaktadır. Bu modellemede malzemenin bir ipin üst üste yerleştirilmesi misali kat kat (Görsel 1) bir araya getirilmesi nihayetinde bilgisayar ortamındaki modelin birebir gerçeğe dönüştürülmesi esasına dayanır.



Görsel 1. Üç Boyutlu Yazıcıların Katmanlar Halinde Çalışma Prensibi¹

İnsan zihnindeki imgelerin gerçeğe dönüştürülmesinde zaman zaman bazı zorluklar yaşanmaktadır. Bu zorluklardan birisi sınırsız hayal dünyasındaki nesnelere somutlaştırılma sürecindeki sınırlı üretim yöntemleridir. Tam bu noktada üç boyutlu yazıcılar devreye girmiştir. Bu yazıcılar; tasarımcının, hayali ve amacına yönelik bilgisayar programını kullanarak üç boyutlu çizimini yapmasına ve üç boyutlu yazıcıda modellemesine olanak tanımaktadır. Temellerinin 1970'li yıllarda atıldığı bu yöntem, Charless Hull tarafından 1984 yılında 3D System adlı bir şirket ile sektör haline gelmiştir (Taşdelen , Uysal, Oran ve Turp, 2018). Elle veya model kalıp yöntemleri

ile yapımı zor olan formları şekillendirmeye izin veren yöntem; inşaat, otomotiv, tekstil, beyaz eşya, seramik, tıp, makina, gıda, takı gibi pekçok alandaki tasarımcıya biçimsel özgürlük sunmuştur.

Tarih boyunca teknolojik gelişmelerin sanat üzerindeki etkisi kaçınılmaz olmuştur. Bu gelişmeler sanatçılara üretim yöntemlerinde yeni olanaklar sunarken, sanata hem kavramsal hem de biçimlendirme açısından yenilikler getirmiştir. Örneğin fotoğraf makinasının icadı ile yok olacağından endişe edilen resim sanatı, aksine daha yaratıcı ve özgün ifade biçimlerini içeren bir yola girmiştir. Üç boyutlu yazıcıların icadı ise heykel, seramik ve mimari gibi sanat dallarına önemli bir yenilik getirmiştir. Bu yenilik; seramik sanatında hızla kendini göstermiştir. Örneğin kalıpla veya elle şekillendirilmesi zor olan modeller, bu üretim yöntemi ile hızla şekillendirilebilmiştir. Üç boyutlu yazıcılar ilk olarak endüstriyel seramik alanında kullanılmış ve ardından sanatsal seramik alanında da kullanılmaya başlanmıştır. Bu tercihte, üç boyutlu yazıcıların tasarımdan modellemeye, modellemeden üretime kadar bütün süreci neredeyse kusursuz bir biçimde tamamlamayı sağlaması etkili olmuştur.

2. Üç Boyutlu Yazıcı Teknolojisinin Tanımı

Üç boyutlu yazıcı teknolojisi, üç boyutlu bilgisayar programları ile oluşturulmuş sanal verilerin gerçek nesnelere dönüştürmeye yarayan cihazlar olarak tanımlanabilir. Model kalıp yöntemleri ve diğer geleneksel üretim yöntemleri ile yapımı zor ve uzun bir zaman dilimine ihtiyaç duyulan tasarımların daha kısa sürede ve aynı zamanda tasarıma uygun bir formda üretmeye yarayan bir üretim yöntemidir.

Yüzyıllardır kullanılan kesme, delme, kalıba dökme, yapıştırma, vidalama vs. gibi ana malzemeden kullanılacak parçaları çıkararak ürün elde etme yöntemine ise bu nedenle "çıkarmalı üretim" (subtractive manufacturing) adı verilir. Ekleme üretiminde nihai ürün, sayısal ortamda tasarlanan üç boyutlu modelin yazıcıya gönderilerek hammaddenin katmanlar halinde birbiri üzerine yığılmasıyla ya da toz zerreciklerinin sertleştirilmesiyle somut hale gelir. Plastik ya da toz yapıda olsun ana maddenin çeşitli yöntemlerle birbirine eklenmesi söz konusu olduğundan bu yöntem eklemeli üretim adını alır (Özdoğdu, 2014: 203).

Üç boyutlu çizimi tamamlanmış tasarımın profesyonel veya amatör bir kullanıcı tarafından kolaylıkla üç boyutlu yazıcıları kullanmasıyla tasarımın gerçek nesnelere dönüştürmesini sağlar.

3B yazıcılarda üretim eklemeli (additive) bir süreçtir. Katman kesitlerinin belirlenen çözünürlükte bir araya gelmesiyle oluşur. Bundan dolayı bu süreçten "katmanlı

¹ Üç Boyutlu Yazıcıların Katmanlar Halinde Çalışma Prensibi: <https://www.mdpi.com/2227-7080/5/3/50> (Erişim Tarihi: 17.5.2020).

üretim" olarak da bahsedilir. Kavram olarak benzer tanımları olmasına rağmen "3 boyutlu yazdırma" daha bireysel, küçük ölçekteki amatör ruhla yapılmış işleri çağırıştırırken, "katmanlı üretim" daha profesyonel ölçekteki işleri çağırıştırılmaktadır (Şahin ve Turan, 2018: 98).

Macintosh ve Windows gibi işletim sistemlerinin de etkisiyle kişisel bilgisayarların yaygınlaşması, üç boyutlu tasarım programlarının gelişimi ve bununla beraber insanların fikirlerini gerçek nesnelere dönüştürme arzusu ile düşük maliyetli üç boyutlu yazıcılar geliştirilmeye başlanmıştır. Bu teknolojinin tüm dünyada hızla yayılması ve insanların evlerinde dahi kolaylıkla hızlı prototipler yapmaları için Reprap isimli bir proje geliştirilmiştir. RepRap, plastik nesnelere basabilen ücretsiz bir masaüstü 3D yazıcı ve insanlık tarihinin ilk genel amaçlı kendi kendini kopyalayabilen üretim makinesidir. RepRap'ın birçok parçası plastikten yapıldığından ve kendi parçalarını yazdırabildiğinden dolayı kendi kitini oluşturarak kendini çoğaltabilir. 2005 yılından itibaren bu teknoloji, insanların evlerine girmiş ve maliyeti düşük olan bu prototip oluşturma şekli hızla yaygınlaşmıştır.

2.1. Üç Boyutlu Yazıcı Teknolojisinin Avantajları ve Dezavantajları

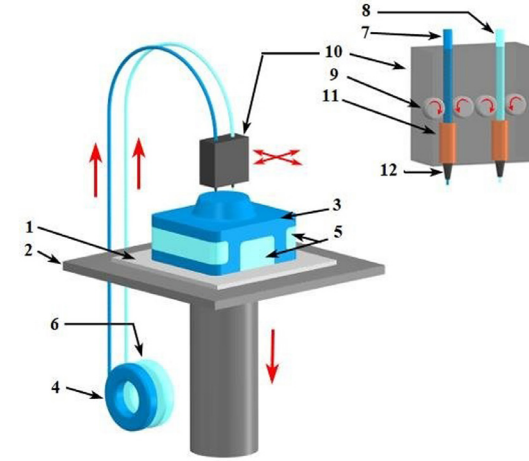
Avantajları	Dezavantajları
Profesyonel veya amatör kullanıcılara kolaylıkla prototip yapma olanağı sağlar.	Üretimde kullanılacak malzeme çeşitliliği sınırlıdır.
Tasarımın, model-kaliba ihtiyaç duymaksızın hızlı ve kolayca somut bir nesneye dönüştürülmesini sağlar.	Oluşturulan prototiplerin fiziksel (renk, doku vb.) özellikleri sınırlıdır.
Bilgisayar ortamında oluşturulan çizimin birebir şeklinin üç boyutlu olarak yapılabilmesini sağlar.	Prototipin boyutu büyüdükçe maliyeti artmaktadır.
Prototipin oluşturulması sırasında gözlemlenerek olası hatalara müdahale edilebilmesini sağlar.	Yüzey hassasiyeti henüz yeterli düzeyde değildir.
Prototipin oluşturulma sürecinde kullanılan malzemeden minimum fire verilmesini sağlar.	Kötü amaçlı kullanıma sebep olabilir. (Silah, tüfek vb. yapımı)
Yatırım maliyeti evde kullanıma dahi uygundur.	İzinsiz çoğaltmalar yapılabilir.

(Yıldırım, Yıldırım ve Çelik, 2018)

2.2. Üç Boyutlu Yazıcıların Çalışma Prensiplerine Göre Çeşitleri

Birleştirmeli yığılma modeli (FDM-Fused Deposition Modelling), seçici lazer sinterlemesi (SLS-Selective Laser Sintering), tarayarak ışınla kütleme tekniği (SLA-Stereo Lithography Apparatus), polijet modeli (Eklemeli Üretim-Additive Modelling), Tabaka yapıştırıcı parça imalatı (LOM-Laminated Object Manufacturing), Bağlayıcı Püskürtme Tekniği (Binder Jet) gibi üç boyutlu yazıcı çeşitleri vardır. Fakat bu makale, seramik malzemesine uygunluğu, yaygın kullanımı, bilinirliği ve çalışma prensiplerindeki farklılıklar dolayısıyla FDM (Birleştirmeli Yığılma Modeli) ve SLS (Seçici Lazer Sinterleme) yöntemleri ile sınırlandırılmıştır.

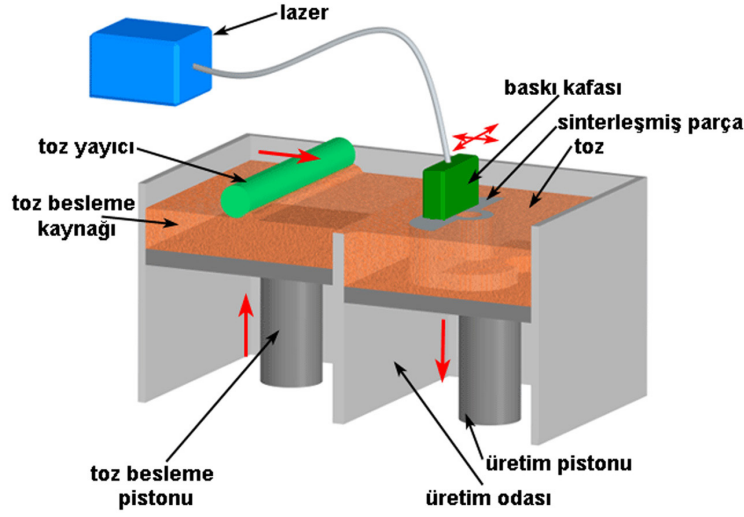
2.2.1. Birleştirmeli Yığılma Modeli (FDM Fused Deposition Modelling)



Görsel 2. Birleştirmeli Yığılma Modeli 3 Boyutlu Yazıcı (Karausu, 2018)

Her bir parçasının numaralandırılmış hali Görsel 2'de görülen birleştirmeli veya eritmeli yığılma modeli olarak dilimize çevrilmiş bu yöntemde oluşturulacak nesne, termoplastik polimer malzemenin üretim tablasının üzerine katmanlar şeklinde biraraya gelmesi ile oluşturur. Baskı işlemi, ekipman yapım platformunda (2) bulunan köpük taban (1) üzerinde gerçekleşir. Basılı parça (3) yapı malzemesi makarası (4) kullanılarak destek malzemesi makarasından (6) gerçekleştirilen parça destekleri (5) üzerine yönlendirilmiştir. Malzeme telleri (4, 6) destek malzemesi filamanından (7) ve yapı malzemesinden (8) geçmektedir, bu da ekstrüzyon başlığında [10] bulunabilen tahrik tekerlekleri (9) yardımıyla yönlendirilmektedir. Sıvılaştırıcılar (11) kullanılarak erime durumuna getirilirler. Yüzeyle serilmeden önce teller ekstrüzyon memelerinden (12) geçer. Polimer

malzeme, ekstrüzyon memelerinde 0.4 mm çapında eritilerek modellenecek nesne inşa edilir (Karasu, 2018: 2). Bu modelleme yönteminin en büyük dezavantajı prototipin formunun açılı olması durumunda alt katmanların üst katmanları taşıyamaması ve polimer malzemenin sarkmasıdır. Bu dezavantajına rağmen kullanımının kolay ve maliyetinin düşük olması sebebi ile en yaygın üç boyutlu yazıcı modelidir.



Görsel 3. Seçici Lazer Sinterlemesi²

Bu teknoloji toz materyalin ısı ve basınç altında kaynaştırarak katı cisimlere dönüştürülmesine dayanmaktadır (Görsel 3). SLS teknolojisinde FDM'den farklı olarak parçalar ham madde olarak kullanılan toz içine gömülü olarak üretilmektedir. Bu nedenle üretilecek bir çok modelde destek malzemesi kullanılmama ihtiyacı duyulmamaktadır. Ancak FDM ile karşılaştırıldığında oldukça yavaş bir yöntemdir. Bunun sebebi ise her katman için düzgün bir toz yüzeyinin serilmesi gerekesidir. Tozun düzgün serilebilmesi için serici kafa oldukça yavaş hareket etmektedir, bu durum da toplam üretim süresini arttırmaktadır. SLS teknolojisi oldukça kompleks şekilleri kolaylıkla üretebilmesi nedeni ile endüstride tercih edilen metotlardan biridir (Şahin ve Turan, 2018: 102). Yüzey hassasiyeti oldukça yüksek olan bu yöntem SLA (Tarayarak ışınla kütleme tekniği) olarak isimlendirilen yöntemde

olduğu gibi lazer ile yapılmasına rağmen bu yöntemden farkı seramik, cam, alüminyum, plastik gibi malzemelerin toz halinde kullanılmasıdır. Oysa SLA yönteminde, akışkan malzemenin lazer ile sertleştirilmesi esasına dayanması ile birbirlerinden ayrılırlar.

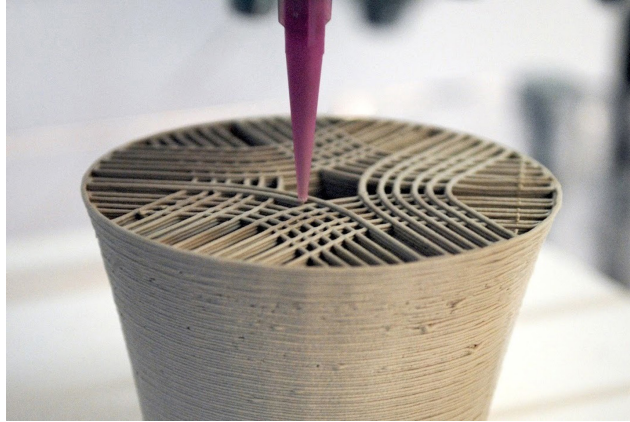
3. Seramik Sanatı ve Endüstrisinde Üç Boyutlu Yazıcılar

Geleneksel üretim yöntemlerinden olan model kalıp ve eksiltmeli yöntemden farklı olarak eklemeli üretim yöntemi olarak tanımlanan üç boyutlu yazıcılar, üretimi zor ve uzun zaman gerektiren parça ve modelleri hızlı ve kolay şekilde biçimlendirme olanağı sunarlar. Bu üretim yönteminin kullanıldığı alanlardan birisi de seramik olmakla birlikte şekillendirilmesi ve çözümlenmesi zor kompleks ürün ve parçaların geleneksel modelleme yöntemlerine başvurmaksızın tek seferde modellenmesine izin verirken sadece prototip değil, endüstriyel bir ürünün veya parçasının da üretiminin yapılabileceği yöntemidir. Bilgisayar destekli program ile yapılan çizimin üç boyutlu yazıcıda birebir aynısının oluşturulmasını sağlamaktadır. Üç boyutlu yazıcılar seramik alanı için de hızlı ve kolay prototip üretiminin yanında bir çok avantaja sahiptir. Üretim sürecindeki avantajlarından birisi tüketiciyi üretime dahil edebilmesidir. Kişisel üretimin önünü açarken, tüketici kendi üç boyutlu çiziminin veya talebinin maliyeti düşük şekilde üretimini yapabilir.

3.1. Seramik Sanatı ve Endüstrisinde Kullanılan Üç Boyutlu Yazıcılar ve Şekillendirme Yöntemleri

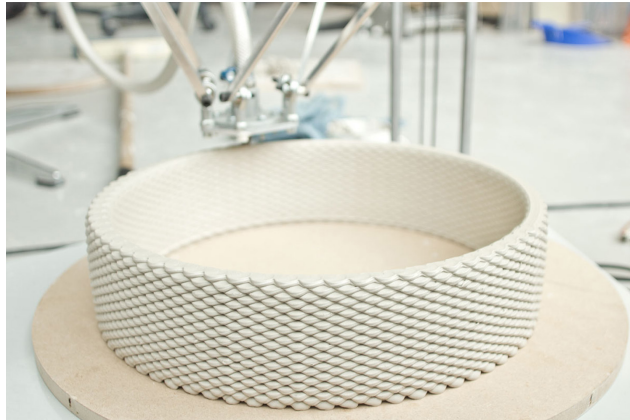
Seramik alanında en yaygın kullanılan üç boyutlu yazıcılardan birisi olan FDM (Birleştirmeli Yığılma Modeli) yöntemi seramik alanı için de son derece uygundur. Görsel 4'de görüldüğü biçimde plastik malzemenin bir başlığın ucunda eritilmesi ve bilgisayar programı kontrolünde katmanlar halinde ürünün oluşturulması esasına dayanan bu yöntem, seramik için kullanıldığında ise eritmeye gerek duyulmamaktadır. Plastik kıvamdan biraz daha sulu kıvamda hazırlanan seramik çamuru yazıcıya bağlı kompresörün sağladığı basınçla başlığın ucundan, ince bir sucuk şeklinde geçerek katmanları oluşturur ve ürünü elde etmemizi sağlar. Yığılma yoluyla oluşturulmuş yarı mamülden şekillendirme suyu uzaklaştırılarak kurutma işlemi gerçekleştirilir. Yarı mamül olarak elde edilen ürün minimum 9000C veya kullanılan harmanın pişme sıcaklığına bağlı olarak daha yüksek sıcaklıklarda pişirilerek seramik ürün elde edilmiş olur.

² Seçici Lazer Sinterlemesi: https://www.researchgate.net/figure/Three-dimensional-printing-Source-Custom-PartNet_fig4_326689200 (Erişim Tarihi: 20.04.2020).



Görsel 4. FDM Yöntemi Seramik Üç Boyutlu Yazıcı³

Üç boyutlu yazıcıların seramik sanatında kullanımına en önemli katkıyı yapan sanatçılardan biri Jonathan Keep' tir. Sanatçı delta model olarak bilinen üç boyutlu yazıcı mekanizmasını, seramik çamuru ile çalıştırılabilir bir hale getirmiştir. Harç Yığıma (FDM) tekniği ile çalışan, JK Delta Ceramic 3D Printer isimli bu yazıcı, herkes tarafından kolaylıkla kolay ulaşılabilir malzemelerden yapılmıştır. Böylece pek çok sanatçı tarafından kolayca yapılabilecek, basitleştirilmiş bir üç boyutlu yazıcının temellerini atmıştır (Özguven, 2015:178).



Görsel 5. Olivier Van Herpt, FDM Yöntemi Yazıcı⁴

Günümüzde seramik endüstrisinde seri üretim adına henüz yaygın kullanılmayan 3B baskı teknolojisinin, seramikte kullanım olanakları üzerine birçok üniversite ve araştırma kurumunda çalışmalar halen sürdürülmektedir. Örneğin Hollanda'da bulunan Design Academy Eindhoven, Dutch Design Week kapsamında mezun öğrencilerinin projelerini sunmakla birlikte bunlar arasında 2015 yılında, bugünlerde 3B baskı teknolojisi alanında adını sıklıkla duyduğumuz Olivier Van Herpt'in "Functional 3D Printed Ceramics" projesini sergilemiştir. Bu proje, büyük boyutlu seramiklerin 3b baskı yöntemiyle basılmasında önemli bir rol oynamış ve 3B baskının seramik alanında adını duyurmasında öncülük etmiştir (Işıktaş, 2018: 1200).

SLS yönteminde cihaz üzerindeki tablaya serilen toz malzemenin, ısı altında lazer gücü ile katılması esasına dayanır. Ürün alt bölümünden üst bölümüne doğru katmanlar halinde, toz materyalin içerisinde gömülü şekilde oluşturulur. Tabla içerisindeki toz malzemenin gerekli kısımları lazer ile sertleştirilir sonra bir süpürücü yardımı ile tablaya yeni toz malzeme doldurulur, tekrar lazer uygulanır ve bu işlem devam ederek katmanlar halinde prototip oluşturulmuş olur. FDM yönteminden farklı olarak destek yapıya ihtiyaç duymaz ve aynı zamanda yanyana veya üst üste ürünler oluşturma olanağı sunar. Bu yöntemin avantajlarından birisi çok küçük parçalar dahi üretilebilir olmasıdır. Toz materyalin içerisinde gömülü olarak oluşturulmuş ürün temizlenir ve yarı mamül elde edilmiş olur (Görsel 6). Kuru haldeki malzeme kullanıldığı için tekrar kurutma işlemine ihtiyaç yoktur. Bu sebeple oluşturulmuş prototipe gerekli olan sıcaklıkta pişirim işlemi gerçekleştirilir.



Görsel 6. SLS Yöntemi Üç Boyutlu Yazıcı ile Modellenmiş Vazo (Huson, 2011)

3.2. Üç Boyutlu Yazıcıların Seramik Endüstrisine Yansıması

Endüstriyel seramik üretim yöntemi, insanın direkt kullanım hizmeti esas alınarak ilerleyen bir yöntem olması sebebi ile ürünlerin sağlık ve hijyen koşulları ile ergonomic ayrıca seri üretime uygun olması gibi bazı

³ FDM Yöntemi Seramik Üç Boyutlu Yazıcı: unfold.be: <http://unfold.be/pages/ceramic-3d-printing.html> (Erişim Tarihi: 02.05.2020).

⁴ FDM Yöntemi Yazıcı: uarkceramics.org: <http://uarkceramics.org/university-of-arkansas-ceramics-blog/2015/4/7/olivier-van-herpt> (Erişim Tarihi: 03.05.2020).

standartlara sahip olmaları gerekir. Tasarımlar yapılırken bu ve benzeri pek çok koşul göz önüne alınarak yapılan endüstriyel üretim yönteminde, yapılacak tasarımın seri üretime uygunluğu için model kalıp yöntemine uygun hale getirilmesi şarttır. Tasarlanması tamamlanan ürünün model ve kalıp yöntemi ile oluşturulması ise uzun ve zahmetli olmasının yanında oldukça zor ve ustalık isteyen bir süreçtir. Üç boyutlu yazıcı teknolojisi bu noktada endüstriyel seramik üretimine dahil olması pekçok avantajı da beraberinde getirmektedir.



Görsel 7. Denby Firması ile Ortak Uygulanan Şekerlikler (Martinez ve Can, 2016)

Tasarlanan seramik ürünün modeli geleneksel modelleme yöntemi ile modellendiğinde tasarım ile prototip arasında bazı biçim ve ölçü gibi farklılıklar olma olasılığı var iken üç boyutlu yazıcı ile oluşturulmuş prototipte bu farklılıklar olmamaktadır. Çünkü yazıcı direkt olarak üç boyutlu çizimi esas alacak, birebir modelleyecektir. Yazıcı modellemeyi çok daha kısa sürede yapacağından modelleme esnasında gözlemlene şansı ile müdahale edilebilir. Bunun dışında geleneksel üretim yöntemleri ile yapımı zor olan seramik tasarımları kolaylıkla yapabileceği sunarak, tasarımcısına daha özgür düşünebilme ve yaratabilme olanağı vermektedir. Endüstriyel üretimde model kalıp yapımı oldukça zahmetli olmasının yanında maliyeti yüksek bir yöntemdir. Bu sebeple işletmeler tasarımlarını yapıp model kalıp sürecine geçerken yüksek miktarda üretim yapacakları varsayımına dayanarak hareket ederler. Oysa üç boyutlu yazıcı teknolojisi; üreticiye ya da tasarımcıya kişisel üretim yapma olanağını tanıırken tüketiciye de tek ve yegane ürüne sahip olma imkanı tanımakta, tüketici üç boyutlu çizimini üreticiye vererek kendi tasarımını üretmesini dahi talep edebilmektedir. Bu durumda üç boyutlu yazıcı teknolojisi sadece prototip oluşturma yöntemi olmaktan çıkarak direkt tüketicinin isteği doğrultusunda da üretim yapabilir. Tüketici; geleneksel yöntem ile üç boyutlu yazıcı üretimlerini kıyasladığın-

da: geleneksel üretim yöntemi ile binlerce üretilen endüstriyel bir tasarım ürününden sadece birine sahip olur iken bu yöntem ile tek ve biricik olarak sahip olduğu tasarım ürünü tıpkı bir sanat eserine sahipmişcesine keyifle kullanabilir.

Bu bağlamda, dijital üretim teknolojilerinin kişiselleşiyor oluşunu, makine tabanlı üretimde insanı yeniden merkeze koyma çabasının bir göstergesi olarak değerlendirildiği görülmektedir. El işçiliğinden uzaklaşarak, üretimin insanla ilişkisini koparan makineler, bu sefer insana yaklaşarak ve zanaat üretimine benzer şekilde tekil üretime izin vererek, kişisel üretimin avantajlarını yeniden sağlamak amacıyla hareket ediyor izlenimi vermektedir (Mühür, 2016: 90).

Bu şekilde seri halde üretilen milyonlarca benzer ürünler yerine, daha kişisel ve özgün ürünler üretebilme olanağı yaratılmıştır. Bu durumun sonucunda yakın bir gelecekte insan; üretim akışına tekrar dahil olarak ve seri üretime bağlı kar amaçlı üretim yönteminden de uzaklaşılacaktır. Bu durum sadece seramik sektöründe değil tasarım unsuru gerektiren diğer sektörler için de geçerlidir.

Üç boyutlu yazıcı teknolojisinin en büyük dezavantajlarından birisi, şu andaki çalışma sistemi ile seri üretime uygun olmamasıdır. Prototip ve kişisel üretim için hızlı ve pratik olan yöntemin seri üretim için geleneksel üretim yöntemleri ile karşılaştırıldığında yavaş olduğu gözlenmekle beraber bu durumun çok yakın bir gelecekte aşılacak istenilen hıza ulaşacağı umulmaktadır. Üç boyutlu yazıcıların bir diğer dezavantajı da kişisel üretim yönteminde eğer üretim bir üreticiye yaptırılacak ise bunun tüketici açısından geleneksel üretim yöntemine kıyasla oldukça maliyetli olma olasılığıdır. Bu sebeplerle üç boyutlu yazıcı yöntemini seri üretim için geliştirilmesi gerekmekte bu haliyle yetersiz kalmakta ve maliyetli olmaktadır. Ancak bu durumun da kısa sürede çözüleceği ön görülmektedir.

3.3. Üç Boyutlu Yazıcıların Seramik Sanatına Yansıması

Sanat; İnsanın zihninde oluşturduğu imgeleri elleri ve bazı araç gereçlerle gerçek nesnelere dönüştürmesi sürecinin bütünü, zihinsel yaratım ile ustalığın birleşimidir. Sanatçının yaratımı, duygu, düşünce, birikim ve hayaller dünyasının zenginliği ile doğru orantılı olmakla beraber imgelerini gerçek nesnelere dönüştürmede kullanacağı araç ve teknikleri ustaca kullanabilme becerisine bağlıdır. Peki sanatın yaratımında anahtar olan araç ve gereçlerin ustaca kullanımı yani yetenek mi yoksa imgelem oluşturma yani zihinde nesnelere canlandırabilme yetisi midir? Bu noktada kuşkusuz sanat ve zanaat kavramlarını ayıran temel şey imge yaratmadır diyebiliriz. Aksi takdirde ustaca oluşturulmuş olan her nesne, sanat objesi olma niteliği

taşıması söz konusudur.

Diğer yandan sanat eseri ile endüstriyel tasarım unsuru bir ürünü birbirinden ayıran en önemli özellik, sanatsal ürünün tek ve eşsiz olması, endüstriyel tasarım unsuru ürünün ise ilk prototip tasarıma bağlı olarak seri üretilmesidir. Sanat objesi, sanatçı tarafından bir yaratım sürecinin sonucu eser özelliğine sahip iken endüstriyel tasarım ürünlerinde temel kaygı; özgün tasarım yanında, işlevselliği, seri üretime uygulanabilirliği ve üretim maliyeti gibi konulara uygunluğuna bağlı üretimlerdir.

İnsanlığın ateşi keşfinden beri, teknoloji durmaksızın bir gelişim göstermiş, sanayi devriminden sonra bu gelişim hızlanmış ve son yüzyılda inanılmaz bir ivme kazanmıştır. Teknolojik gelişmelerin sanata olan etkisi kaçınılmaz olmakla beraber bu etkiyi açıklamak için verilebilecek en iyi örneklerden birisi fotoğraf makinasının icadıdır. Bu icatla beraber resim sanatı başka bir yola girmiş ve fotoğraf sanatı doğmuştur. Böylece fotoğraf sanatı, çağdaş resim sanatının bugünkü haline gelmesindeki esaslardan birisi olmuş ve böylece resim sanatında görülmek istenen ustaca fırça darbeleri önemini yitirerek, doğanın taklidi olmaktan çıkmış sanatçının yeni doğalar yaratabilme şekli ve sonsuz hayaller dünyası haline gelmiştir. Bu duruma paralel olarak bugün her insanın telefonunda bir fotoğraf makinası olduğu düşünüldüğünde fotoğraf sanatının başka bir noktaya evrildiği söylenebilir.



Görsel 8. John Balistreri, İsimsiz, SLS Yöntemi⁵

⁵ John Balistreri: <https://www.pinterest.com/pin/316659417522385878/> (Erişim Tarihi: 02.05.2020).

Diğer yandan seramik sanatını ele alacak olursak; üretiminde elle, torna ile, kalıpla veya şablonla pek çok şekillendirme olanağı sunan zengin bir alandır. Seramik sanatında diğer sanat alanlarında olduğu gibi işlevsellik aranmaz burada önemli olan hangi yöntemle veya nasıl üretildiği değil sonucun estetik kaygı, haz, bir anlatımı içermesi tek ve eşsiz olmasıdır. Seramik sanatçısı eserini üretirken kalıp, torna, elle şekillendirme ya da teknolojinin sunmuş olduğu üç boyutlu yazıcılar gibi gelişmiş teknolojileri kullanabilir. Burada önemli olan anlatım, estetik kaygı, teknik özgünlük ve içerik gibi kavramların sanatı oluşturmasıdır. Sanat objesi yapma kaygısı olan sanatçı, şayet endüstriyel bir üretim yöntemi olan model kalıp yöntemini kullanacak olursa ve aynı kalıptan birden fazla obje ürettiğinde, yaptığı her şey sanat objesi olma özelliği gösterir mi? Kuşkusuz buradaki anahtar kelime zamandır. Çünkü esas kaygı sanat objesi yaratmak olmakla beraber yaratım sahibi olan seramik sanatçısının her kalıpla nesne oluşturması farklı bir zaman dilimini kapsamakla beraber her nesneye bir sanat objesi olma özelliği vermektedir. Sanat objesi olmasının anahtarı tek ve eşsiz olması demektir beraber burada kalıpla üretilmiş her nesneyi sanat objesi olarak tanımlayarak bir düğüm yaratmış olunabilir fakat yaratımı yapanın sanatçı olması ve esas kaygısının sanat objesi yapma kaygısı düğümü çözen noktadır.

Teknolojik gelişmeler ile birlikte üç boyutlu yazıcıların birçok alanda olduğu gibi seramik sanatının üretim sürecine de girerek damgasını vurması, üretim biçimini değiştirdiğinin ve giderek farklı bir biçimde değiştireceğinin kaçınılmaz bir göstergesidir. Üç boyutlu yazıcıların seramik sanatına girmesi ile el becerisinin giderek önemini yitireceğini tahmin etmek zor değildir. Böylece sanatın gerçek kaygısı olan imgelem asıl hedef haline gelecektir. Bu yöntemi kullanacak sanatçının sahip olması gereken yeteneği el becerisi olmaktan çıkarak, dijital bilgi birikimi olma zorunluluğu olacak, belki de bu teknoloji en çok seramik sanatının kullanımına uygun olacaktır. Çünkü seramik sanatı, diğer sanat dalları ile kıyaslandığında çamurun plastik özelliğinden dolayı sanatçılar tarafından kullanımı tercih edilerek, etkili bir ifade aracı olmuştur. Seramiğin plastik özelliği ve farklı çamur yapıları üç boyutlu yazıcılar ile tam bir uyum gösterdiğinden sanatçılar tarafından gelecekte üretim yöntemi olarak bu teknolojinin kullanımının giderek tercih edileceği ön görülmektedir.

Seramik sanatçısının zihninde oluşturduğu imgeyi üç boyutlu bilgisayar çizimi haline getirmesi ile üç boyutlu yazıcı; mükemmelayakın biçimlendirme olanağı sunar. Buradaki en önemli husus; seramik sanatçısının üç boyutlu çizim programları kullanımı konusunda yetkin olmasıdır. Diğer taraftan sanatçının teknolojik dünyaya kendini kaptırması sonucunda el/beyin

koordinasyonunu bertaraf edecek olması göz ardı edilmemesi gereken bir durumdur ve bu noktada dengede durmayı bilmek gerekmektedir.



Görsel 9. Jonathan Keep, Curve Serisi, FDM Yöntemi⁶

Seramik, pişirilmesi gereken bir malzeme olmakla beraber diğer sanat dallarında olduğu gibi şekillendirme nihayetinde sanat objesi ortaya çıkmaz. Seramik sanatında şekillendirme sonunda elde edilen yarı mamülün (pişirimi gerçekleşmemiş şekillendirilmiş çamur) pişirilmesi gerekir ve bu durumda seramik objenin ortaya çıkması konusunda son sözü ateş söyler. Başarılı bir pişirim için yarı mamülün eşit et kalınlığına (Görsel 9-10) sahip olması gerekir ki bu eğer kalıpla yapılmamışsa tam bir ustalık gerektirir. Kalıpla şekillendirme bu özelliği sunmakla beraber yapım süreci oldukça uzun ve meşakkatlidir. Oysa üç boyutlu yazıcı teknolojisi ile şekillendirme oldukça hızlı, şekillendirme süresinde gözlemlenerek müdahale edilebilir ve yapılan üç boyutlu çizime bağlı olarak eşit et kalınlığı sunar. Bunun dışında şekillendirmede çamur katmanlarının içerisinde kesinlikle hava boşluğu bulunmaması gereklidir ki aksi durumda yarı mamül pişirim esnasında olumsuz sonuçlar verebilir. Üç boyutlu yazıcı teknolojisi şekillendirme işlemi sırasında, çamur katmanları arasında hava boşluğu oluşmasına izin vermeyecek biçimde gerçekleşir, böylece sanatçıların kabusu olan pişirim sırasında oluşabilecek çatlamlar ve deformasyonlar gibi olumsuzluklar engellenmiş olur. Bu durum üç boyutlu yazıcıların olumlu özelliklerinden biridir.

⁶ Curve Serisi: http://www.keep-art.co.uk/Singles/curve_01.html (Erişim Tarihi: 02.05.2020).



Görsel 10. John Balistreri, Vase, SLS Yöntemi⁷

4. Sonuç

Sanayi devrimi ile beraber son 200 yıllık zamanda bilim ve teknoloji, dev adımlarla gelişimini sürdürmesi ile beraber bu gelişim binlerce yıllık insanlık tarihinin bütünüyle kıyaslandığında oldukça dikkat çekecek şekilde fark yaratmıştır. Bilim ve teknolojideki gelişmelerden endüstri ve sanat da kendilerine düşen payı alarak, kaçınılmaz değişimlerini sürdürmüştür.

Geleneksel biçimlendirme yöntemlerine sıkı sıkıya bağlı sanatçılara nazaran pek çok sanatçı bu bilimsel ve teknolojik gelişmelerden faydalanarak sanatlarını başka açılımlara götürmektedir. Bu durumda içinde bulunduğu çağ ve üretim olanaklarını takip eden sanatçılar, bilim insanları ile birlikte multi disiplinler bir çalışma sergileyerek, çağını da daha doğru bir biçimde yansıtmış olmaktadır.

Kuşkusuz bu noktada dikkat edilmesi gereken husus üç boyutlu yazıcıların yaygınlaşması ile doğacak niteliksiz üretimlerdir. Her evde amatör kullanıcıların dahi rahatlıkla üretim yapabilmeleri ile kalite ve sanatsal kaygıdan uzak oluşturulmuş üç boyutlu nesnelere; seramik, heykel, mimari gibi üç boyutlu sanat alanlarında, bir kaos ortamı yaratabilir. Oluşabilecek bu kaostan kurtuluş da tabii ki sanatçıların yaratım güçleri ve sahip oldukları sınırsız hayal dünyaları ile gerçekleştirecekleri gerçek sanat objeleri ile

⁷ SLS Yöntemi: <https://www.pinterest.com/pin/157766793170916163/> (Erişim Tarihi: 02.05.2020).

olacaktır. Üç boyutlu yazıcıların seramik sanatı özelinde yapabileceği bir diğer olumsuzluk da, seramik malzeme ile sanatçının elleri arasında kurulan duygusal bağın yitirilmesidir. Teknolojinin sanatla birlikte gelişim ve değişim göstermesine rağmen bu bağın kopma olasılığı sanatçılar ve seramik sanatçıları için ciddi bir kaygıdır. Fakat beklenti, sanatsal dehanın bu durumun üstesinden gelmesidir.

Oluşabilecek olumsuzluklara rağmen üç boyutlu yazıcılar, seramik sanatını biçimsel modelleme zenginlikleri ile başka noktalara taşıyacaktır. Nasıl ki günümüzde cep telefonları ve sağladığı olanaklar yaşamımızın vazgeçilemez bir unsuru haline geldiyse üç boyutlu yazıcılar gibi gelişmiş teknolojiler seramik sanatçıların geleneksel modelleme yöntemlerinin sınırlandırmasından kurtaracak daha özgür vesirsizca düşünerek imgelerini gerçek objelere dönüştürebilmelerine imkan sağlayacaktır. Diğer taraftan üç boyutlu yazıcıların, teknoloji ve modelleme yöntemlerindeki farklılıklara bağlı olarak biçimsel zenginlik sağlamanın yanında yeni bir anlayış ve objelerin formlarında yeni bir dil yaratılmasına da olanak tanıyacak olmasıdır. Olumlu görülebilecek bir diğer durum da üç boyutlu yazıcıların yaygınlaşması ile çok sayıdaki genç nesil sanatçı ve tasarımcı adayının ilgisi çekilerek sanatın daha geniş kitlelere ulaşması sağlanabilecektir. Nasıl ki teknolojinin gelişmesi paralelinde resim sanatı fotoğrafı, fotoğraf sanatı da sinema sanatının doğmasını sağladıysa üç boyutlu yazıcı teknolojisinin de seramik sanatına benzer etki yapması ve sanatın gelişimine sınırsız katkısı olacağı umulmaktadır. Tıpkı yüzlerce yıldır sanat, bilim ve teknolojinin birbirlerinden etkilendiği ve birbirlerinin gelişimine katkıda bulunduğu gibi bu etkileşimin gelecekte de devam edeceği öngörülmektedir.

Kaynakça

İşıktaş, İ. D. (2018). "Tasarımda ve Üretimde Üç Boyutlu Baskı Teknolojisinin Seramik Alanında Kullanım Olanakları", *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 1200.

Karassu, C. (2018). "The 3D printing modelling of biodegradable material", *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng., 2.

Mühür, M. (2016). "3B Yazıcı ile Basılan Seramik Ürünler Üzerine Değerlendirme", *Seramik Türkiye*, 90.

Özgündoğdu, A. F. (2014). "Seramik Üretiminde Çağdaş Bir Biçimlendirme Yöntemi Olarak Üç Boyutlu Yazıcılar", 8. Uluslararası Eskişehir Pişmiş Toprak Sempozyumu Bildiriler Kitabı, 203.

Özgülven, S. (2015). "Seramik Sanatında Üç Boyutlu Yazıcıların Yeni Bir İfade Biçimi Olarak Kullanılması", *İdil Dergisi*, 178.

Şahin, K. ve Turan, B. O. (2018). "Üç Boyutlu Yazıcı Teknolojilerinin Karşılaştırmalı Analizi", *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 98-102.

Yıldırım, G., Yıldırım, S. ve Çelik, E. (2018). "Yeni Bir Bakış-Üç Boyutlu Yazıcılar ve Öğretimsel Kullanımı: Bir İçerik Analizi", *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 165.

İnternet Kaynakları

İnternet: Taşdelen, M. A., Uysal, N., Oran, S., ve Turp, O. (2018). "Geleceğin Üretim Teknolojisi Üç Boyutlu Yazıcılar", <http://www.turkchem.net/gelecegin-uretim-teknolojisi-uc-boyutlu-yazicilar.html> adresinden alındı (Erişim Tarihi: 08.05.2020).

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: Üç Boyutlu Yazıcıların Katmanlar Halinde Çalışma Prensibi

<https://www.mdpi.com/2227-7080/5/3/50> adresinden alındı (Erişim Tarihi: 17.05.2020).

Görsel 2: Birleştirmeli Yiğma Modeli 3 Boyutlu Yazıcı

Karassu, C. (2018). "The 3D printing modelling of biodegradable material", *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*. IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng., 2.

Görsel 3: Seçici Lazer Sinterlemesi

https://www.researchgate.net/figure/Three-dimensional-printing-Source-CustomPartNet_fig4_326689200 adresinden alındı (Erişim Tarihi: 20.04.2020).

Görsel 4: FDM Yöntemi Seramik Üç Boyutlu Yazıcı

<http://unfold.be/pages/ceramic-3d-printing.html> adresinden alındı (Erişim Tarihi: 02.05.2020).

Görsel 5: Olivier Van Herpt, FDM Yöntemi Yazıcı

<http://uarkceramics.org/university-of-arkansas-ceramics-blog/2015/4/7/olivier-van-herpt> adresinden alındı (Erişim Tarihi: 03.05.2020).

Görsel 6: SLS Yöntemi Üç Boyutlu Yazıcı ile Modellenmiş Vazo

Huson, D. (2011). "3D Printing of Ceramics for Design Concept Modelling", *27th International Conference on Digital Printing Technologies*, Minnesota, USA., 5.

Görsel 7: Denby Firması ile Ortak Uygulanan Şekerlikler

Martinez, E. H. ve Can, E. (2016). "Bilgisayar Destekli Üretim Yöntemi Olarak Üç Boyutlu Yazıcılar ve Günümüz Koşullarında Uygulama Örneği", *Sanat Tasarım Dergisi*, 5.

Görsel 8: John Balisteri, İsimsiz, SLS Yöntemi

<https://www.pinterest.com/pin/316659417522385878/> adresinden alındı (Erişim Tarihi: 02.05.2020).

Görsel 9: Jonathan Keep, Curve Serisi, FDM Yöntemi

http://www.keep-art.co.uk/Singles/curve_01.html adresinden alındı (Erişim Tarihi: 02.05.2020).

Görsel 10: John Balistreri, Vase, SLS Yöntemi

<https://www.pinterest.com/pin/157766793170916163/> adresinden alındı (Erişim Tarihi: 02.05.2020).

Covid-19 Pandemisi Sürecinde Slaktivizmi Yeniden Düşünmek

Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Merve Şıvgın

Makale Geliş Tarihi: 15.10.2020
Yayına Kabul Tarihi: 26.11.2020

Özet

İnternetin gündelik yaşamın bir parçası haline gelmesi, hayatın her alanında hissedilen bir dijital dönüşümü de beraberinde getirmiştir. Akıllı teknoloji ürünlerinin yaygınlaşmasıyla gündelik yaşam giderek dijital bir form kazanmış, "dijital devrim" kaçınılmaz olmuştur. Bu süreç, Çin'in Wuhan kentinden tüm dünyaya yayılan Coronavirüs salgını ile hızlanmış, dijital teknolojiler yaşamın merkezine taşınmıştır. Salgın nedeniyle pek çok ülkede zorunlu karantina uygulanması gündelik yaşam faaliyetlerinin, eğitimin, iş yaşamının ve daha pek çok alanın dijital platformlar üzerinden yürütülmesi zorunluluğunu doğurmuştur. Bireylerin birbirleriyle temastan kaçındığı bu dönemde aktivist faaliyetlerin yürütülmesi de neredeyse imkânsız hale gelmiştir. Dijital aktivizmin ivme kazandığı bu süreçte "tembel eylemcilik" anlamına gelen slaktivizm ön plana çıkmıştır. Bu makalede geleneksel aktivistler tarafından eleştirilen bir kavram olan slaktivizmin pandemiyle sekteye uğrayan aktivist faaliyetlere önemli bir alternatif yarattığı ileri sürülmektedir. Pandemi sürecindeki slaktivizm örneklerinin incelendiği çalışmada, slaktivist eylemlerin toplumsal bir meseleyle ilgili farkındalık yaratabilme, kamuoyu oluşturabilme ve karar verici mekanizmaları harekete geçirebilme potansiyelleri bakımından önemli bir aktivizm türü olarak ele alınması gerektiği üzerinde durulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Aktivizm, Aktivizm, Slaktivizm, Sosyal Medya, Covid-19

RETHINKING SLACKTIVISM DURING COVID-19 PANDEMIC

Abstract

Digitalization process which started with the integration of internet to daily living, brought about a digital transformation that is felt in all areas of life. With the widespread use of smart technology products, daily life has gained a digital form, and the "digital revolution" has become inevitable. This process has accelerated with the Coronavirus epidemic that spread from Wuhan, China to the whole world, and digital technologies have moved to the center of life. Mandatory quarantine implementation in many countries due to the epidemic has created the obligation to carry out daily life activities, education, business life and many other areas through digital platforms. In this new normal in which individuals avoided contact, it became almost impossible for the activists to carry out their work. In the process of the digitalization of activism, the term slacktivism, came to the fore. This article argues that slacktivism, a term which is often criticized and pejoratively called "lazy activism" by traditional activists, creates an important alternative to activist activities which are interrupted by the pandemic. Through an examination of various examples during the pandemic, it is emphasized that slacktivism, with its potential to raise awareness about social issues, to create public opinion and to activate decision-making mechanisms, should be considered as an important tool of activism.

Keywords: Digital Activism, Activism, Slacktivism, Social Media, Covid-19

Giriş

2019 yılının Aralık ayında Çin'in Wuhan kentinde ortaya çıkan bir virüs tüm dünyayı etkisi altına alarak, toplumsal yaşam pratiklerinde büyük bir dönüşüm süreci başlatmıştır. Wuhan kentindeki bir balık pazarından yayıldığı düşünülen ve Coronavirüs/Covid-19¹ adı verilen virüs kısa süre içerisinde yayılarak global bir sağlık krizi haline dönüşmüştür. 11 Mart'ta Dünya Sağlık Örgütü tarafından pandemi ilan edilirken, salgının görüldüğü tüm ülkelerde mecbur kalmadıkça dışarı çıkılmamasına yönelik uyarılar ve vatandaşların evde kalmaya teşvik edildiği bir süreç başlamıştır. Salgının yayılma hızının yavaşlatılamaması nedeniyle pek çok ülkede zorunlu karantina uygulaması başlatılmıştır. Salgın nedeniyle yüz yüze iletişimin asgari düzeye indirilmesi iş, eğitim ve alışveriş başta olmak üzere birçok günlük faaliyetin çevrimiçiye taşınması gerekliliğini doğurmuştur. Pandemi önlemleri doğrultusunda örgün eğitim veren okullar uzaktan eğitime geçerek faaliyetlerini çevrimiçi platformlara taşırken, pek çok kurum ve şirket de çalışma hayatını dijital platformlar üzerinden sürdürmeye başlamıştır. Değişen müşteri alışkanlıkları nedeniyle, perakende sektörü de dijital altyapılar aracılığıyla temassız alışveriş sistemini yaygın biçimde kullanır hale gelmiştir. Yaşamın doğal akışındaki diğer pek çok etkinlik de hızlı bir şekilde dijital platformlar sayesinde gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Webinarlar*, Instagram canlı yayınları gibi sanal etkinliklerin gündelik hayata girmesinin yanında yoga ve pilates dersleri, konserler, doğumgünü kutlamaları gibi aktiviteler de 'Zoom', 'Google Hangouts' veya 'Houseparty' gibi görüntülü konuşma platformları üzerinden çevrimiçiye kaymıştır. 2019 yılının Aralık ayında günlük ortalama 10 milyon toplantı katılımcısı olan Zoom uygulamasının, Nisan 2020'de 300 milyon günlük toplantı katılımcı sayısına ulaştığı açıklanmıştır.² Bu rakam dijital platformların pandemi süresinde üstlendiği role işaret ederken, Covid-19 sonrasındaki "yeni normal" dönemin belirleyici dinamiklerinden birinin "dijital devrim" olduğunu da göstermektedir.

Pandemi sürecinde dijital platformların önem kazandığı alanlardan biri de aktivist hareketlerdir. Pandemi ile birlikte miting, yürüyüş, protesto, grev gibi kalabalık grupların bir araya gelerek gerçekleştirdiği aktivist

faaliyetlerin sürdürülmesi için elverişsiz bir ortam meydana gelmiştir. Her ne kadar sosyal mesafe kuralını³ koruyarak gerçekleştirilmeye çalışan eylemler olmuşsa da -Kasım 2020 itibarıyla- halen devam etmekte olan pandemi süreci içerisinde dijital platformlar aktivist faaliyetler için her zamankinden daha önemli bir hale gelmiştir.

Bu süreç dijital aktivizmin bir türü olan slaktivizmin de yeniden değerlendirilmesi gereğini ortaya koymuştur. Kelime anlamı "tembel/miskin eylemcilik" olan kavram, bireylerin bilgisayar başından çevrimiçi eylemlere destek vermelerini tanımlamak için kullanılmaktadır. İmza kampanyalarına katılmak, gönderi paylaşmak, grup kurmak, çeşitli konulara dikkat çekmek için profil fotoğrafını değiştirmek vb. ilk akla gelen slaktivist eylemler arasındadır. Bu türden eylemler, bireylerin bilgisayar başından kolaylıkla gerçekleştirdikleri katılımı kendilerini daha iyi hissederek vicdanen rahatlamalarını sağladığı gerekçesiyle sıklıkla eleştirilmiştir. Çabasız eylemcilik olarak da tarif edilen slaktivizmin, bireyleri pasifleştirerek aktivizme faydadan çok zarar vereceği ileri sürülmüştür. Buna karşın bu çalışmada Covid-19 pandemisi sürecinde slaktivizmin aktivist faaliyetleri canlı tutarak önemli bir rol üstlendiğini ileri sürülmektedir. Slaktivizmin toplumsal bir meseleyle ilgili farkındalık yaratabilme, kamuoyu oluşturabilme ve karar verici mekanizmaları harekete geçirebilme potansiyeli bakımından önemli bir aktivizm türü olduğu düşünülmektedir. Bu potansiyel Covid-19 ile değişen yaşam pratikleri ile görünür hale gelerek, çoğunlukla değersiz/önemsiz bulunan slaktivizmin yeniden düşünülmesi gereğini ortaya koymuştur.

Çalışmada pandemi nedeniyle geleneksel aktivizmin yerini büyük ölçüde almış olan dijital aktivizm kavramı tartışılarak, bir dijital aktivizm pratiği olan slaktivizm üzerine geliştirilmiş olan olumsuz söylem yeniden değerlendirilecektir. Bu bağlamda slaktivizmin pandemi koşulları altında aktivist faaliyetlere sağladığı iddia edilen olumlu etki iklim değişikliği, kadına yönelik şiddet ve ırkçılık karşıtı eylemler üzerinden incelenecektir.

Dijital Aktivizm

Dijitalleşme yaşamın her alanını olduğu gibi aktivist faaliyetlerin doğasını da derinden etkilemiştir. Geleneksel kalıplarından sınırlan aktivistler, dijital teknolojilerin sağladığı imkânlar sayesinde sokak ve meydan gibi kamusal alanlarda gerçekleştirdikleri faaliyetlerini çevrimiçiye taşıyarak, mekân

¹ Dünya Sağlık Örgütü, "Koronavirüs Hastalığını İsimlendirmek". Web: [https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/technical-guidance/naming-the-coronavirus-disease-\(covid-2019\)-and-the-virus-that-causes-it](https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/technical-guidance/naming-the-coronavirus-disease-(covid-2019)-and-the-virus-that-causes-it) adresinden 10 Ağustos 2020'de alınmıştır.

* Web tabanlı seminer

² Ulukan, G. (Temmuz, 2020). Zoom'un Türkiye'deki kullanıcı sayısı, pandemiden sonra 139 kat arttı. Web: <https://webrazzi.com/2020/07/22/zoom-un-turkiye-deki-ucretsiz-kullanici-sayisi-pandemiden-sonra-139-kat-artti/> adresinden 11 Eylül 2020'de alınmıştır.

³ Coronavirüsü kişiden kişiye nefesten yayılan damlacıklar ve temas yoluyla bulaştığı için hastalıktan korunmak için kişiler arasında en az 1,5 metre mesafe bulunması kuralı konulmuştur.

kısıtlamasının olmadığı sanal kamusal alanlar yaratmışlardır. Kamusal alan sanallaştığı ölçüde toplumsal hareketlerin faaliyet alanları genişlemekte ve şekilleri değişmektedir.

Toplumsal mücadelenin sanal ayağında gelenekselden farklı bir eylem biçimine işaret eden, dijital aktivizm kavramı öne çıkmaktadır. Dijital aktivizm, kamuoyunun toplumsal mücadeleye olan ilgisini yeni iletişim teknolojileri sayesinde dijital platformlar yoluyla çekmeye çalışan faaliyetlerdir (Bennett ve Segerberg, 2013; Selander ve Jarvenpaa, 2016).

“İnternet aktivizmi”, “e-aktivizm”, “siber aktivizm” gibi farklı kullanımları olan bu aktivizm türü geleneksel aktivizmden farklı bir örgütlenme ve işleyiş biçimine sahiptir. Sivitanides ve Shah (2011: 2) dijital aktivizm faaliyetlerini değerlendirirken dört temel unsurun göz önünde bulundurulması gerektiğinden bahsetmektedir. Öncelikle bir aktivist faaliyet için (i) altyapı, yani kullanılan dijital teknolojinin doğası oldukça önemlidir. Teknolojik altyapı kalabalık kitlelerin kolayca birbirleriyle iletişim kurmalarını, içerik alışverişi yapmalarını, faaliyetlerini koordine ederek, anlamlı ve etkili bir siyasi hareket oluşturmalarını sağlayan temel koşuldur. Ancak her ülkede bu altyapılar farklı şekillerde tesis edildiğinden, farklı çevrimiçi uygulamalar kullanılabilen ve her ülkede birbirinden farklı dijital aktivizm biçimleri ortaya çıkmaktadır (Sivitanides ve Shah, 2011: 2). Dolayısıyla bir ülkedeki internet hızından, internet erişimi için ödenen faturaya kadar altyapıya özgü farklılıklar dijital aktivizme yönelik bir takım sınırlılıkları ve farklılıkları beraberinde getirmektedir. Öte yandan her ne kadar teknoloji dijital aktivizmin altyapısını belirlese de, bu altyapıya ulaşan kişilerin bu teknolojiyi nasıl kullanacağını belirleyen (ii) ekonomik, (iii) sosyal ve (iv) siyasi faktörler de önem arz etmektedir. Zira ekonomik, sosyal ve siyasi unsurlar, aktivistlerin bu teknolojiye olan erişimini ve hangi koşullarda kullandığını belirlemektedir.

Aktivistlerin ekonomik gücünün dijital ürünleri alım gücünü etkilediğini ve dolayısıyla dijital aktivizm pratiklerine katılımlarını belirlediğini ifade eden Joyce (2010), refah seviyesi daha gelişkin ülkelerde alım gücü yüksek olduğu için dijital aktivizm faaliyetlerine katılımın daha yoğun olduğunu öne sürmektedir. Dijital aktivist faaliyetlerin en önemli araçlarından bilgisayar ve akıllı telefonlara erişim için kullanıcıların belirli bir sosyo-ekonomik düzeyin üzerinde olması gerekmektedir. Her ne kadar akıllı telefon kullanımı giderek yaygınlaşmakta ve farklı bütçeler için alternatif ürünler piyasada yer almaktaysa da, toplumun her kesimi için bu türden dijital teknolojilere ulaşmak henüz mümkün görünmemektedir. Bu teknolojilere erişemeyen kullanıcılar internet cafe vb. arayışlara yönelse de, bunun doğrudan

katılıma göre daha zahmetli ve yine belirli bir maliyet gerektiriyor oluşu, kullanıcıların aktivist faaliyetlere katılımını kısıtlayan bir durum meydana getirmektedir (Joyce, 2010: 5).

Dijital aktivizm hareketlerinin temel unsurlarından bir diğeri olan sosyal unsurlar ise toplumun sosyal ve kültürel değerleridir (Joyce, 2010: 5). Bu norm ve değerler çerçevesinde dijital teknolojinin nasıl kullanılacağı her toplumun ya da topluluğun kendine has özellikleri etrafında şekillenmektedir. Brodock’a (2010: 75) göre teknolojiye kimin erişeceği ve dijital bir aktivist olacağı toplumsal cinsiyet rolleri üzerinden belirlenen eşitsiz bir ilişkinin sonucudur. Uganda’da bir okuldan örnek veren Brodock (2010: 75), bilgisayar laboratuvarına ilk giren öğrencilerin bir bilgisayar karşısında oturma şansı yakalayacağı bir durumda, erkek öğrencilerin koltuk kapmak için sınıfa koşarak girerken, “nazık” ve “hanımefendi” olmaları öğretilen kız çocukların bu yarışa girmeyerek sınıfa yürüyerek girdiklerinden söz eder.

Son olarak dijital aktivizm faaliyetlerinin yürütüldüğü ülkenin siyasi koşulları da bu faaliyetlerin nasıl ve ne yönde gelişeceği noktasında belirleyici olmaktadır. Örneğin vatandaşların aktivist faaliyetlerinin hükümetler üzerinde anlamlı etkisinin olduğu demokratik ülkelerde dijital aktivizm yasal bir çerçeve içerisinde değerlendirilmekteyken, otoriter rejimlerde yasaların belirlediği sınırlar dahilinde bile olsa dijital aktivizm faaliyetleri antidemokratik bir anlayışla engellenebilmekte, mücadele zemini olan iletişim araçlarına erişim engeli koyulmaktadır (Joyce, 2010: 5).

Altyapı, ekonomi, sosyal ve siyasi unsurlar başlıkları altında yapılan değerlendirmeler, dijital aktivizmin kapsamına ve sınırlılıklarına ilişkin bir çerçeve çizmektedir. Giderek dijitalleşen dünyada aktivist faaliyetler yoğun biçimde dijital platformlar üzerinden yürütülür hale gelmiş olsa da dijital aktivizme katılımın adil ve eşit bir biçimde sağlanması için yukarıda açıklanan dört unsur göz önünde bulundurulmalıdır. Dijital aktivizme adil ve eşit katılım sağlandığı takdirde, demokratik bir kamusal alan ideale katkı sağlanmış olacaktır. Bu anlamda dijital aktivizmin doğasını ve katılım koşullarını belirleyen bu unsurlar ışığında dijital aktivist faaliyetleri demokrasi ve demokratik idealler çerçevesinde de değerlendirmek gerekmektedir. Şiddet içermeyen barışçıl eylemler vasıtasıyla hedeflerine ulaşmaya çalışan aktivist hareketler özü itibarıyla değişimi hedefleyen birer demokratik hak arayışıdır. Toplumun tüm kesimlerinin dahil olduğu, özgürlükçü, evrensel insan haklarına dayalı, toplumsal farklılıkları ve zenginlikleri gözeten sivil bir mücadele kültürü yaratılmasına ve demokratik toplum ideale katkı sağlamaktadır. Nihayetinde demokratik toplum yapısına ulaşmak bir

süreçtir ve aktivizm de bu süreç içerisinde organize edilmiş aktivitelerdir (Ricketts'den akt. Tani, 2019: 7).

Dijitalleşme ile demokrasi arasında doğrudan bir bağ vardır. Dijital değişim yönetenlerin seçimlerde hesap verdiği demokrasi anlayışının terk edilmesinden, medya tekeli kaybeden devletlerin merkezîyetçi yapılarının aşılması ve hatta birey-devlet ilişkisinin farklılaşmasına kadar birçok sonuç ortaya çıkarmıştır (Sevki, 2018: 144). Daha da önemlisi dijital teknolojilerin gelişmesi ile bireylerin kimlik oluşumunun tek kaynaktan beslenmesi sona ermekte, onların bilgiye daha kolay sahip olabilmelerinin ve daha hızlı bir şekilde geniş kitlelerle iletişim kurabilmelerinin önü açılmaktadır. Dolayısıyla dijital çağda bireyler için yönetsel süreçlere aktif katılım imkânı doğmuştur. Bu da demokratikleşme yolunda oldukça önemli bir adımdır. Lincoln Dahlberg'in "Dijital Demokrasiyi Yeniden Yapılandırmak: Dört Pozisyona Dair Bir Taslak" başlıklı makalesi dijital teknolojiler aracılığıyla sürdürülen demokrasi arayışına kuramsal bir çerçeve sunmaktadır. Dahlberg dijital demokrasiyi (i) liberal-bireyci, (ii) müzakereci, (iii) karşıt-kamusal ve (iv) otonom marksist olarak dört kategoride sınıflandırmaktadır (2018).

Liberal-bireyci dijital demokrasi yaklaşımı dijital medyayı karar alım süreçlerinde bireyler ve temsilciler arasında bilgi ve görüş alışverişlerinin dolaşımını sağlayan araçlar olarak ele almaktadır (Dahlberg, 2018: 135). Diğer bir deyişle dijital medya kamuoyu oluşturmak için e-oylama, geri bildirim sistemleri, e-posta, çevrimiçi imzalar gibi bağımsız e-demokrasi etkinliklerine zemin sunan ve basit internet dilekçeleriyle bireylerin katılımını cesaretlendiren bir platform olarak değerlendirilmektedir. Bu çalışmanın konusunu oluşturan slaktivist faaliyetlerin de dahil olduğu bu yaklaşımın önemi birey temsilli iletişimde devletin, kuruluşların, siyasal parti ve lobilerin by-pass edilerek, aşağıdan yukarıya bir tasarımla bireyin doğrudan katılımının teşvik edilmesidir (Dahlberg, 2018: 135). Dahlberg'in ikinci kategorisi olan müzakereci dijital demokraside dijital medya çoğunlukla düşük maliyetli, kullanıcı dostu, rasyonel tartışma ve kamuoyunu oluşumuna katkı sağlayan bir araç olarak değerlendirilmektedir (2018: 139). Karşıt kamusal dijital demokrasi yaklaşımında ise sistemli bir dışlanma ve adaletsizlik duygusuyla hareket eden öznelerin dijital medyada kendilerine benzer kişilerle bağlantı kurup, ortaklık inşa ederek bireysel yaklaşımların ötesine geçmesinden söz edilmektedir (Dahlberg, 2018: 140). Son olarak otonom marksist dijital demokrasi anlayışı ise dijital demokrasiyi kapitalist sistemi ve merkezi devleti bypass ederek radikal bir demokratik siyasetin oluşumunu mümkün hale getiren bir yapı olarak ele almaktadır (Dahlberg, 2018: 143).

Dört farklı yaklaşım üzerinden dijital medyada demokrasi olanaklarını sorgulayan Dahlberg'in değerlendirmesine göre liberal-bireyci projeler diğer yaklaşımlara göre daha büyük bir başarı sağlamaktadır. Çünkü liberal-bireyci model söz konusu eylem ve etkinlikleri gerçekleştirmek için aslında en kolay seçenektir (Dahlberg, 2018: 149). Bireysel bir etkinlik oluşu aksiyon almayı hızlandırırken, zahmetsiz ve dahil olması kolay bir etkinlik biçimi olması da bu yaklaşımı dijital medya kullanıcıları açısından cazip hale getirmektedir. Liberal-bireyci yaklaşımın uzun vadede yapısal bir değişim için en doğru seçenek olduğu iddia edilemeyecek olsa da, herhangi bir meseleyi kamuoyuna taşımak ve bu konuda bir farkındalık oluşturmak için oldukça işe yarar bir seçenek olarak görülmektedir. Bu çalışmanın konusunu oluşturan slaktivizm bu yaklaşıma dahil olan önemli bir aktivizm türü olarak değerlendirilmektedir.

Dijital Aktivizmin Bir Türü Olarak Slaktivizm

Gençlerin topluma küçük ve kişisel ölçekte tesir etme amaçlı aşağıdan yukarıya aktivitelerini tanımlamak için kullanılan slaktivizm kavramı ilk kez 1995 yılında Fred Clark ve Dwight Ozard'ın katıldıkları bir seminerde "slacker activism" (tembel/ miskin aktivist) kelimelerini kısaltmalarıyla ortaya çıkmıştır (Christensen, 2011: 4). Slaktivist aktiviteler arasında dijital platformlar üzerinden çeşitli imza kampanyalarına destek vermek, belirli bir meseleyi sembolize eden renk ya da simgeleri paylaşmak, sosyal medyada profil fotoğrafını değiştirmek, Facebook gruplarına katılmak, sosyal medya üzerinden başlatılan kısa süreli boykotlara katılmak, belirli bir konuyu gündeme getirmek için kullanıcıların birbirlerini etiketlemesi gibi çeşitli sosyal medya kampanyalarına katılmak vb. yer almaktadır. Bu etkinliklerin ortak noktası desteğin reel kamusal alanlarda değil bilgisayar başından veriliyor olmasıdır.

Slaktivizm, Clark ve Ozard'ın başlangıçta tanımladığı haliyle pozitif bir çağrışıma sahip olsa da günümüzde kavrama yönelik oldukça eleştirel bir bakış açısının varlığından söz etmek mümkündür. Bu bakış açısına sahip olanlar slaktivizmi geleneksel aktivizmi baltalayıcı, sosyal değişim için yeterli çabayı göstermeden, düşük maliyetli ve düşük riskli dijital faaliyetler olarak tanımlamaktadır (Noland, 2017: 29). Slaktivizme ilişkin bu eleştirilerin çoğunun kavramın geleneksel aktivizm ile kıyaslanmasının bir sonucu olduğunu söylemek mümkündür. Geleneksel aktivizmin örgütlenme ve faaliyete geçme biçimleriyle, dijital aktivizm faaliyetlerin örgütlenme ve yürütülme biçimi birbirinden oldukça farklıdır. Bunun en önemli sebeplerinden biri teknolojik gelişmelerdir. Teknolojik altyapı ile dijital uygulamalar ve sosyal medya sayesinde bireyler çok daha hızlı, kolay ve maliyetsiz

biçimde aktivist faaliyetlere katılabilmektedir. Üstelik bu faaliyetlere katılmanın yolları çeşitlenmiş ve geleneksel sokak aktivizmine alternatif aktivizm biçimleri ortaya çıkmıştır. Tam da bu noktada aktivizme dair daha geleneksel bir bakış açısına sahip olan araştırmacı ve yazarlar, slaktivizmin "gerçek" anlamda aktivist bir faaliyet olmadığını ileri sürmektedir. Örneğin Kristofferson slaktivist faaliyetlerde minimum çaba ve maliyetle bir meseleye destek verilirken, "anamlı bir desteğin" geleneksel aktivizmde olduğu gibi belirli bir maliyet, çaba ve sonunda meseleye katkı sağlayacak somut bir davranış değişikliği gerektiren bir etkinlik olduğunu belirtir (2013: 1150). Schumann ve Klein (2015) ise yaptıkları araştırmaya göre dijital platformlardaki bir imza kampanyasına katılmaya istekli olan slaktivistlerin çevrimdışı ve daha zahmetli etkinliklere karşı gönülsüz olduğunu ileri sürmektedir. Benzer bir eleştiriyi daha keskin bir biçimde ifade eden Morozov (2009)⁴, slaktivizmin oturma eylemleriyle rahatını bozmak ya da tutuklanma veya polis şiddetine uğrama gibi riskleri almak istemeyen tembel bir jenerasyonun ideal aktivizm tarzı olduğunu ifade etmektedir. Morozov'a göre, slaktivist faaliyetler hiçbir politik ve toplumsal etkisi olmadığı halde bireylerde toplum için anlamlı bir etkinlik gerçekleştirdiğine dair bir illüzyon yaratmakta ve basit bir tıklamayla kendilerini iyi hisseden bireyler toplum için gerçek anlamda harekete geçmekten alıkonulmaktadır.

Öte yandan tüm bu eleştirilere rağmen slaktivizm belirli bir konuda farkındalık yaratarak, değişime katkıda bulunmak şeklinde de tanımlanmaktadır (Noland, 2017: 29). Lee ve Hsieh (2013) "Slaktivizm Aktivizme Zarar Verir mi?" başlıklı çalışmalarında kavrama yöneltilen eleştirilerin geçersiz olduğunu ileri sürmektedir. Lee ve Hsieh'in bilişsel çelişki kuramına dayandırdıkları araştırma sonuçlarına göre dijital platformlar üzerinden gerçekleştirilen hafif-siklet çevrimiçi eylemler, başka bir biçimde hiçbir zaman eylemde bulunmayacak insanlar için cazip bir seçenektir. Çalışmada ayrıca çevrimiçi dilekçe imzalamak gibi slaktivist bir faaliyette bulunan bireyin, sonrasında bir başka eyleme katılma olasılığının daha yüksek olduğu da ortaya konulmaktadır. Dolayısıyla slaktivizmin aslında bireylerin bir eyleme dahil olmasını sağlayarak, kolektif eyleme katılmalarının önünü açtığı savunulmaktadır (Lee ve Hsieh, 2013: 3, 7, 9). James Dennis (2014) ise slaktivizmi eleştirenlerin, kavramı tanımlarken "minimum eforla" gerçekleştirildiğini vurgulamaları üzerinde durmaktadır. Dennis'e göre herhangi bir meseleyle ilgili demokratik bir etkinliğin düzeyini o etkinliğe harcanan zaman üzerinden ölçmek sorunlu bir yaklaşımdır. Ayrıca daha çok zaman harcandığında daha etkili sonuçlar alınacağını düşünmek de ger-

⁴ Morozov, E. (Mayıs, 2009). *The Brave New World of Slacktivism*. Web: <https://foreignpolicy.com/2009/05/19/the-brave-new-world-of-slacktivism/> adresinden 14 Ağustos 2020'de alınmıştır.

çekçi değildir. Slaktivizmi basitçe bir beğeni butonuna basmak ya da efor harcamadan yapılan bir etkinlik olarak değerlendirmenin bireylerin sosyal medya kullanımlarına ilişkin indirgemeci bir yaklaşım olduğunu belirten Dennis, sosyal medyanın aktivist hareketler tarafından politik amaçlarla kullanımının görüldüğünden daha derinlikli olduğunu savunmaktadır. Dennis kullanıcıların dijital platformlar aracılığıyla gündemi çok yakından, kolayca takip etme şansına eriştiğini, buna bağlı olarak da gündeme ilişkin güncel içerik oluşturarak aktif katılım sağladığına dikkat çekmektedir. Meselelerin basitçe bir kampanya imzalamanın ya da bir paylaşım yapmanın ötesinde olduğunu belirten Dennis, slaktivizmin hafife alınmaması gereken bir etkinlik olduğunun altını çizmektedir.⁵ David Karpf ise "bir imza neyi değiştirebilir?" türünden eleştirilere, bir imzanın tek başına bir şey değiştirmeyeceğini ancak o imzanın parçası olduğu daha geniş çapta bir kampanyanın, karar verici mekanizmalara ulaşma ve güç dengelerine etki edebilme potansiyeline sahip olması bakımından önemsenmesi gerektiği şeklinde karşılık vermektedir (2010: 32).

Gerçekten de son yıllarda dijital platformlarda yürütülen kampanyalarda Karpf'ın sözünü ettiği türden bir potansiyel olduğu gözlenmektedir. Günümüzde popüler sosyal medya uygulamaları (başta twitter, instagram ve facebook olmak üzere) üzerinden hemen her gün yeni bir kampanya ve eylem başlatılmaktadır. Kadın cinayetleri, çocuk istismarları, her türlü hak ve kimlik talepleri, çevreyle ilgili duyarlılıklar, ticari şirketler ve markalara ilişkin şikâyetler gibi konularda adalet arayışı yoğun bir biçimde sosyal medya üzerinden de yürütülmektedir. Her konuya özgü oluşturulan hashtag** kullanımları ile kamuoyunun dikkati bu konulara çekilmeye çalışılmaktadır. Bu paylaşımlar benzer konularda mağdur olmuş veya bu konuları mesele edinen insanları bir araya getirmekte ve kolektif bir ruh oluşturmaktadır. Hiç de azımsanmayacak bir kamuoyu oluşturma gücüne sahip olan sosyal medya platformlarından yapılan paylaşımlar, kamu vicdanını yaralayan pek çok dava ve olayda önemli rol üstlenmiştir. Örneğin Türkiye'de sadece 2019 yılında sosyal medyanın seyrini değiştirdiği bazı olaylara göz atılacak olursa; bir plazadan atılarak hayatını kaybeden Şule Çet davası (#ŞuleÇet içinAdalet), Giresun'da yüksekten düşerek öldüğü iddia edilen Rabia Naz davası (#RabiaNaz içinAdalet), Kaz dağlarında altın aramak için ağaç katliamı yapılması (#Kazdağınadokunma), ayrıldığı eşi

⁵ Dennis, J. *Click Here to Save the World? Rethinking Slacktivism and Digital Participation*. Political Studies Association. Web: <http://www.psa.ac.uk/insightplus/blog/click-here-save-world-rethinking-slacktivism-and-digital-participation> adresinden 17 Ağustos 2020'de alınmıştır.

** Hashtag kelimesi hash sembolü (#) ve etiket anlamına gelen tag kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır. Bu işaret paylaşılan içeriğin sınıflandırılmasını sağlayarak, sosyal medya uygulamaları içerisinde istenilen konu özelinde arama yapmayı kolaylaştırmaktadır.

tarafından çocuğunun yanında boğazı kesilen Emine Bulut cinayeti (#EmineBulut), Gümüşhane’de define aramak için kurutulan Dipsiz Göl olayı (#DipsizGöl), Pendik’te trafikte içerisinde hamile bir kadının olduğu araca saldıran “baklavacı kardeşler” davası (#SeydiogluBaklavaBoykot), Ankara Üniversitesi öğrencisi Şule Duman’ın ailesi tarafından zorla alıkonulması olayı (#SuleDumanaSesVer) ilk akla gelenler arasındadır. Söz konusu olaylarda zanlılarının gözaltına alındıktan sonra, işlem yapılmadan serbest bırakılması ya da dosyaların uzun süre işleme alınmaması nedeniyle sosyal medyada ciddi bir tepki oluşmuştur. Her olay için oluşturulan hashtag ve sloganlarla defalarca paylaşım yapılarak yetkililere davaların hızlandırılması ve zanlılarla ilgili işlem yapılması konusunda çağrıda bulunulmuştur. Ciddi bir kamuoyu baskısıyla karşı karşıya kalan yetkili merciler, çağrılara kayıtsız kalamamış intihar diyerek kapatılan dosyalar tekrar açılmış, süren davalar titizlikle yeniden araştırılmaya başlanmış ya da aylarca bekleyen dosyalar kısa sürede tamamlanmıştır.⁶ Öyle ki bazı davalarda sosyal medya paylaşımları yüzünden mahkeme heyetinin etki altında kaldığı iddia edilerek davaların gizlilik içinde yürütülmesi talep edilmiştir.⁷ Bu anlamda sosyal medyada yapılan her bir paylaşım genel toplamda dikkat çekebilmek, farkındalık yaratmak ve kamuoyu oluşturmak için önem arz etmektedir. Her ne kadar geleneksel aktivizme kıyasla çabası bir eylem olduğu gerekçeyle eleştiriliyor olsa da, bireysel olarak katılım sağlanan ve destek olunan bu tür eylemlerin sonucunda kolektif bir güç ortaya çıkmakta ve değişim için bir potansiyel yaratmaktadır. Bu potansiyelin önemi geleneksel aktivizm imkânlarının ortadan kalktığı Covid-19 pandemisi sürecinde daha iyi anlaşılmıştır.

Covid-19 Pandemisi Sürecinde Slaktivizm

Covid-19 pandemisi kapsamında dünyanın pek çok ülkesinde karantina ve sosyal mesafe uygulamasına geçilmiş, kalabalık ortamlarda insanların bir araya gelmemesi ve birbirleriyle yakın temasta bulunmaması tavsiye edilmiştir. Dolayısıyla aktivist faaliyetlerin sokakta yürütülmesi neredeyse imkânsız hale gelmiştir. Sivil Toplum Geliştirme Merkezi’nin (STGM) 39 sivil toplum örgütünden 58 temsilcinin katılımıyla gerçekleştirdiği “Covid-19 Sürecinin Sivil Toplum ve Aktivizm Üzerinde Etkilerine Yönelik Tespitler” başlıklı çalışmanın sonuçları da Covid-19 krizinin belirlenmiş hak ihlallerine

⁶ Adaleti Aramanın Yeni Adresi Sosyal Medya. (Aralık, 2019). Web: <https://www.dw.com/tr/adaleti-araman%C4%B1n-yeni-adresi-sosyal-medya/a-51750751> adresinden 21 Ağustos 2020’de alınmıştır.

⁷ Arslan, Ö. (Kasım, 2019). Ceren Damar’ın Babasından Kapalı Duruşma Talebine Tepki. Web: <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/ceren-damarin-babasindan-kapali-durusma-talebine-tepki-41384889> adresinden 19 Ağustos 2020’de alınmıştır, Öztürk, F. (Aralık, 2019). Şule Çet Davası Sonuçlandı. Web: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-turkiye-50660568> adresinden 19 Ağustos 2020’de alınmıştır.

yönelik izleme ve savunuculuk yapılmasının önünde ciddi bir engel teşkil ettiğini ortaya koymaktadır.⁸ Raporda bu süreçte aksayan savunuculuk, kampanya yürütme, izleme ve misyon faaliyetleri gibi aktivist etkinliklerin yürütülmesinde dijital araçların ve çevrimiçi platformların kullanımında artış olduğuna dikkat çekilmektedir.⁹

Dikkat çekici diğer bir çalışma ise kullanıcılarına imza kampanyası düzenleme ve mevcut kampanyalara katılma olanağı sunarak dünyanın en önemli çevrimiçi sivil toplum ve dayanışma platformlarından biri haline gelen “change.org” sitesi tarafından yayınlanmıştır.¹⁰ Covid-19 pandemisinin başlangıcından bu yana dünya çapında 110 milyon kişinin çevrimiçi kampanyalara destek verdiğini ortaya koyan çalışmada, pandeminin dijital aktivizmde yeni bir çağ başlattığı ifade edilmektedir. Çalışmaya göre 2020 yılının Ocak ayında bir önceki yılın aynı dönemine kıyasla çevrimiçi imza kampanyalarında %80, toplam imza sayısında ise %81 oranında artış kaydedilmiştir.¹¹ Bu artışın yanı sıra kampanyaların ses getiriciliği ve sorunların çözüme kavuşturulma oranları da oldukça dikkat çekicidir. Çeşitli ülke hükümetlerinin, imza kampanyalarında dile getirilen taleplere ilişkin düzenlemelerinden örneklere yer verilen çalışmada, pandemi sürecinde çevrimiçi kampanyaların hükümetler tarafından daha çok dikkate alındığının altı çizilmiştir. Change.org sitesinin global direktörü Preethi Herman, pandeminin toplumda var olan birçok eşitsizliği ortaya çıkardığını ve bu problemlere dair değişim taleplerinin salgına yönelik kısıtlamalar nedeniyle her zamankinden daha çok çevrimiçine kaydığını ifade etmektedir. Çevrimiçi hareketlere katılımın son yıllarda yükselişe geçtiğini belirten Herman’a göre kullanıcılar yeni bir şey öğrenmekten çok değişime katkıda bulunmak için sahip oldukları araçları daha aktif ve etkin bir şekilde kullanmaya başlamış durumdadır.¹²

Verilerin de ortaya koyduğu üzere halen devam etmekte olan pandemi sürecinde dijital aktivizm ve slaktivizm faaliyetlerinde pandemi öncesi döneme göre ciddi bir artış yaşanmıştır. Sosyal medyada hemen her gün yeni bir konuya ilişkin kamuoyu yaratılmaya çalışılmaktadır. Kullanıcılar bireysel çabalarıyla kolektif bir güç oluşturmak için dikkat çekmek istedikleri ko-

⁸ Covid-19 Sürecinin Sivil Toplum ve Aktivizm Üzerinde Etkilerine Yönelik Tespitler. Web: http://panel.stgm.org.tr/vera/app/var/files/p/2/p2p_covid_19.pdf adresinden 16 Ağustos 2020’de alınmıştır.

⁹ a.g.e.

¹⁰ Mapping The New Era of Digital Activism/ Pandemic report 2020. Web: <https://reports.changeofoundation.org/pandemic-report-2020> adresinden 16 Ağustos 2020’de alınmıştır.

¹¹ a.g.e.

¹² Barber, H. (Ağustos, 2020). Covid-19 Has Ushered in a New Era of Digital Activism- and global leaders are listening. Web: <https://www.telegraph.co.uk/global-health/climate-and-people/covid-19-has-ushered-new-era-digital-activism-global-leaders/> adresinden 11 Eylül 2020’de alınmıştır.

nuya dair hashtag oluşturmaktadır. Herhangi bir konu etrafında etkileşimi arttırmaya ve içeriklerin daha fazla kişiye ulaşmasına imkân sağlayan hashtag kullanımı üzerinden sloganlar yaygınlaştırılmaktadır. En çok hashtag oluşturulan temalar arasında toplumsal cinsiyet, kadın, engelli, çocuk ve yaşlı hakları, çevre, kentleşme ve adalet ile bireysel olarak yaşanan her türlü eşitsizlik ve haksızlık yer almaktadır. Bu çalışmada küresel çapta en çok hashtag oluşturulan konular arasında yer alan iklim değişikliği, kadına yönelik şiddet ve ırkçılık karşıtı slaktivist faaliyetlere yer verilmiştir.

Covid-19 pandemisinin en çok etkilediği gruplardan birisi olan iklim aktivistleri çevrimiçinde en etkin olan grupların başında gelmektedir. Pandemiye dair yasaklar ve kısıtlamalar başlar başlamaz iklim aktivistlerinin vakit kaybetmeden protestolarını çevrimiçi platformlara taşıyarak, bu platformları sistematik ve etkili bir biçimde kullanmaya başlamıştır. Süreç iklim aktivizmi açısından yeni bir dönemi başlatmıştır. Özellikle iklim protestolarına liderlik eden gençlerin aktivist faaliyetlerini inşa etmek için sosyal medyayı kullanma konusunda son derece etkili oldukları görülmektedir.¹³

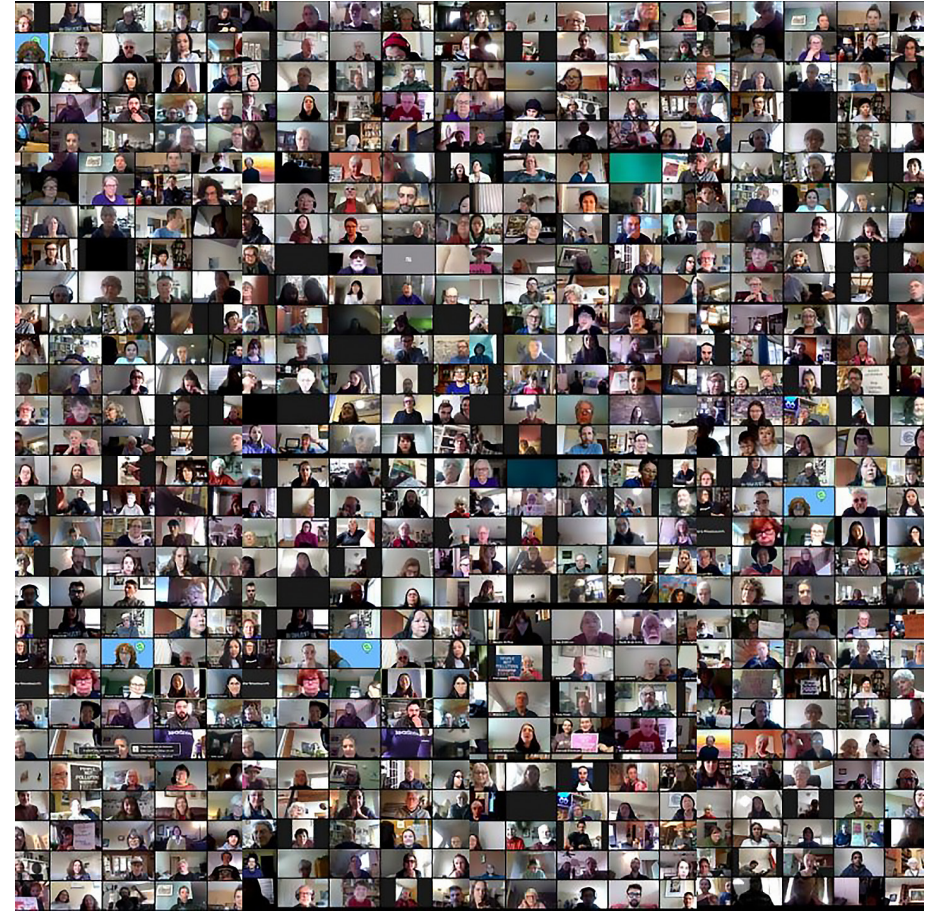
17 yaşındaki genç iklim aktivisti Greta Thunberg'in 2018 yılında başlattığı protestolar ile tüm dünyanın dikkatini çeken iklim aktivistleri geride bıraktıkları iki yıl içinde arkalarına aldıkları muazzam kamuoyu desteği sayesinde en etkili küresel aktivist hareketler arasında yer almıştı. Ancak salgın, iklim aktivistlerini de mevcut protesto taktiklerini değiştirmeye ve sokaklardan çevrimiçi platformlara taşımaya yöneltti. Dünya çapındaki iklim protestolarının lideri durumundaki Greta Thunberg 11 Mart 2020'de twitter hesabından paylaştığı mesajda "iklim ve ekolojik kriz insanlığın karşılaştığı en büyük kriz ancak şu anda farkındalık oluşturmak ve değişim yaratmak için kalabalık gruplar içermeyen yeni yollar bulmamız gerekiyor" diyerek aktivistleri kalabalık gruplar oluşturmamaları ve protestolarını çevrimiçi taşımaları konusunda uyardı.¹⁴ Thunberg 2018'den bu yana Cuma günleri yapılan iklim protestolarına katılanları "dijital greve" (#digitalstrike) katılma çağrısında bulunarak #ClimateStrikeOnline (çevrimiçi iklim grevi), #FridaysforFuture (gelecek için cumalar) etiketlerini kullanmalarını istedi. Bu çağrının da etkisiyle dünyanın dört bir yanındaki iklim aktivistleri ve çevre örgütleri, korona virüs salgını nedeniyle protestoları sokaklardan çevrimiçi taşıdı. Bu bağlamda #FridaysforFuture girişimi tarafından #TalksforFuture (gelecek için konuşmalar) başlıklı haftalık webinarlar

¹³ Lawal, S. (Mart, 2020). Coronavirus Halts Street Protests, but Climate Activists Have a Plan. Erişim tarihi: <https://www.nytimes.com/2020/03/19/climate/coronavirus-online-climate-protests.html> adresinden 11 Eylül 2020'de alınmıştır.

¹⁴ Thunberg, G. Web: <https://twitter.com/GretaThunberg/status/1237711420319465473> adresinden 11 Eylül 2020'de alınmıştır.

gerçekleştirildi. Dünya çapında onbinlerce insan ellerinde çevreci mesajlar içeren eliş pankartlarla çektiikleri pozları #ClimateStrikeOnline hashtagi ile instagrama yükledi.

Bir başka başarılı protesto gösterisini de genç aktivistler Kanada'da yüzlerce kişinin katılımıyla düzenledikleri ilk çevrimiçi iklim toplantısının ekran görüntüsünü viral hale getirerek gerçekleştirmiştir. Bu görsel çevrimiçi faaliyetlerin önemini vurgulamak adına sosyal medya platformlarında pek çok kez paylaşılmıştır (Görsel 1).



Görsel 1. Kanada'da 3 Nisan 2020'de düzenlenen 920 kişi katılımlı ilk çevrimiçi iklim toplantısından bir görüntü¹⁵

¹⁵ Web: <https://dogwoodbc.ca/news/youth-climate-activism-covid/> adresinden 27 Ağustos 2020'de alınmıştır.

Dünyaca ünlü Greenpeace hareketi de pandemi öncesini ve pandemi dönemini tanımlamakta kullanılan “normal” ve “yeni normal” tanımlamalarına atıfta buldukları “Can we really say we want to go back to normal?” (Normale dönmek istediğimizi gerçekten söyleyebilir miyiz?) şeklinde bir soru ile çevrimiçi bir kampanya başlattı. Bu kapsamda “What is a green and just recovery? 5 actions to make it happen” (Yeşil ve adil bir iyileşme nedir? Bunun olabilmesi için 5 eylem) başlığı altında sıraladıkları yöntemler ile destekçilerine çevrimiçi eyleme geçme çağrısında bulundular. Bu yöntemler arasında milletvekillerine çevrimiçi dilekçe göndermek, onlarla sosyal medya üzerinden iletişime geçerek “I want a #JustRecovery that put people and the planet first now. I am not waiting for another #pandemic or climate catastrophe to act” (Hemen şimdi insanları ve gezegeni ön planda tutan #AdilBiriyileşme istiyorum. Harekete geçmek için başka bir #pandemi veya iklim felaketi daha beklemeyeceğim) şeklindeki mesajı göndermek, içinde bu mesajların yazılı olduğu yaratıcı bir fotoğraf çekip instagramda paylaşmak yer almaktaydı. Greenpeace’in internet sitesinde destekçilerine verdiği fotoğraf önerileri arasında: evde hazırlanmış “I Want a Just and Green Recovery!” (Adil ve Yeşil Bir İyileşme İstiyorum!) yazılı pankartın önce elde tutulması sonra balkona veya bahçeye yerleştirilmiş şekilde, “Just and Green Recovery for All!” (Herkes için Adil ve Yeşil İyileşme) yazılmış kaldırım taşlarının yanında ve #JustRecovery (#Adiliyileşme) yazan maskeler eşliğinde fotoğraf çekilmesi yer almaktaydı.¹⁶ Fosil yakıtlarla mücadele ve yenilenebilir enerji kaynaklarının artırılması amacıyla kurulmuş olan bu hareket “İklim krizini ve küresel eşitsizliği daha da kötüleştirerek Covid-19 ile başa çıkamayız - bu iç içe geçmiş krizler içinde #JustRecovery’yi destekliyoruz” şeklindeki bir not ile destekçilerini imza kampanyasına katılmaya çağırmıştır. #JustRecovery hareketine iklim kriziyle ilgili çalışmalar yürüten 350.org web sitesi de bir imza kampanyası ile destek vermiş ve eylem oldukça ses getirmiştir.

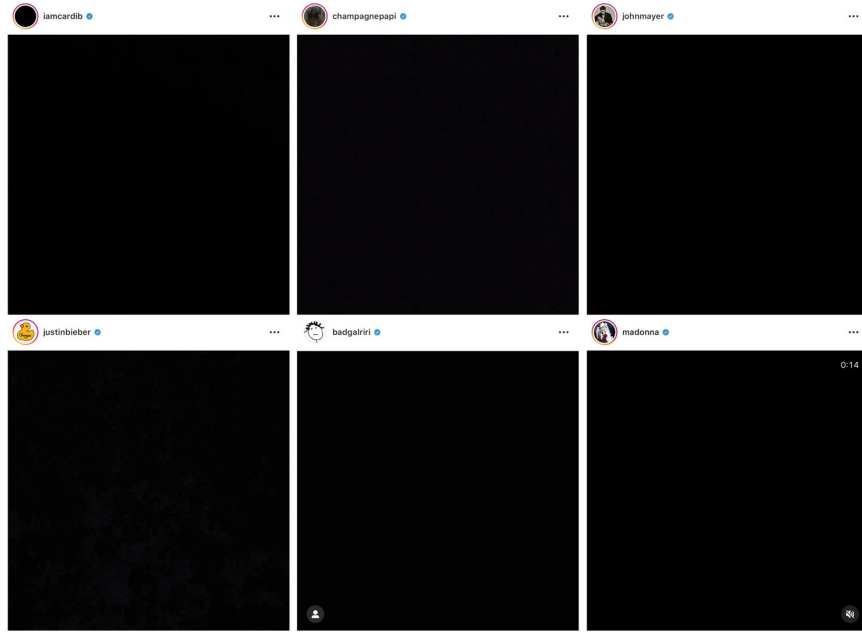
İklim protestolarının hashtag ve fotoğraf paylaşarak slaktivizm aracılığıyla yürütülmesi ve bunun binlerce genç iklim aktivisti tarafından yapılması 23 yaşındaki aktivist Luisa Neubauer’e göre ilham verici ve dünyanın pek çok yerindeki insana ulaşmak için de büyük bir potansiyel taşımaktadır.¹⁷ İrlandalı aktivist Ms. O’Connor ise Neubauer’i destekleyerek çevrimiçi protestolara pandemi öncesi yaptıkları toplantılarda daha önce hiç görmediği pek çok kişinin katıldığından söz etmektedir. Kolay ve zahmetsiz bir katılıma imkân veren slaktivizm aslında bu yönüyle daha çok insanın sürece

dahil olmasını sağlayarak daha geniş bir kamuoyu yaratılmasına zemin hazırlamaktadır.

Pandemi döneminin en önemli slaktivizm örneklerinden bir diğeri de siyahların hayatları önemlidir anlamına gelen “black lives matter” hareketidir. Bu slogan kısa zamanda bir sosyal medya gönderisinden küresel bir fenomene dönüşmüştür. 2013 yılında Alicia Garza, Patrisse Cullors ve Opal Tometi tarafından kurulan hareket, sosyal medyada #blacklivesmatter hashtagi ile yayılmış ve günümüze gelene kadar ABD’deki birçok ırkçı olaya karşı düzenlenen gösterilerde kullanılmıştır. Bu etiket son olarak Amerikalı siyahi George Floyd’un polis şiddeti nedeniyle yaşamını yitirmesinin ardından başlayan ırkçılık karşıtı gösterilerde başrolde yer almıştır. George Floyd’un 25 Mayıs’ta ölümünün ardından çeşitli sosyal medya hesapları tarafından yayınlanan ve kendisine uygulanan polis şiddetini gözler önüne seren 8 dakika 45 saniyelik video kısa zamanda viral olarak dünya kamuoyunun dikkatini ABD’ye çevirmiş, milyonlarca insan tepkisini #blacklivesmatter #justiceforgeorgefloyd #Icantbreathe gibi hashtaglerle göstermiştir. Bu hashtagler eşliğinde instagramda siyah fotoğraf paylaşmak kısa zamanda dünya çapında milyonların katıldığı bir slaktivizm örneğine dönüşmüştür. Öte yandan Amerikan müzik endüstrisinin önde gelen isimlerinin protestolara destek amaçlı aldıkları bir gün süreyle faaliyetlerini durdurma kararı ve bu kararı duyururken kullandıkları #blackouttuesday hashtagi de bir anda milyonların slaktivist protesto yöntemine dönüşmüştür (Görsel 2). #BlackoutTuesday hashtagli gönderiler sadece bir günde Instagramda 24 milyon defa paylaşılmış, #blacklivesmatter hashtagli paylaşımlar ise tiktok’ta 12 milyar defa görüntülenmiştir.

¹⁶ Web: <https://dogwoodbc.ca/news/youth-climate-activism-covid/> adresinden 27 Ağustos 2020’de alınmıştır.

¹⁷ Padilla L. (Temmuz, 2020). What is a green and Just Recovery?. Web: <https://www.greenpeace.org/canada/en/story/37870/what-is-a-green-and-just-recovery-4-simple-actions-to-make-it-happen/> adresinden 16 Eylül 2020’de alınmıştır.



Music stars posted black squares on their Instagram accounts as part of #blackouttuesday.

Görsel 2. Ünlü müzik yıldızlarının #blackouttuesday etiketiyle yaptıkları siyah kare paylaşımlarından bir görüntü.¹⁹

Kadın hareketleri de pandemi döneminde çevrimiçi eylemleriyle ses getirmiş ve güçlü bir kamuoyu oluşturmuştur. Eşitsizliklerin arttığı ve hane içi şiddet olaylarının dünya çapında artışa geçtiği bu dönemde kadın cinayetlerine ve kadınların her türlü mağduriyetlerine karşı farkındalık yaratmak amacıyla birçok slaktivist eylem gerçekleşmiştir. Bunlardan en önde geleni kadın kullanıcıların başlattığı #challengeaccepted (#meydanokumakabuledildi) hashtagi ile siyah beyaz fotoğraf paylaşma eylemidir. 27 yaşındaki üniversite öğrencisi Pınar Gültekin'in vahşice öldürülmesinin ardından kadın cinayetlerine tepki çekmek amacıyla başlatılan eyleme çok kısa bir süre içerisinde milyonlarca kişi katıldı. Kadın cinayetlerinin ardından, öldürülen kişinin siyah beyaz fotoğraflarının basında ve sosyal medyada paylaşılmasına göndermede bulunan katılımcılar "her yeni güne katledilmiş bir kadının siyah beyaz fotoğrafıyla başlamak istemiyoruz" diyerek kendi fotoğraflarını siyah beyaz olarak paylaşmaya başladı. Kullanıcılar

fotoğraflarına #sisterhood (#kızkardeşlik), #womenempowerment (#kadıngücü), #womensupportingwomen (#kadınkadınıdestekliyor) hastaglerini de ekleyerek paylaşırken, sosyal medyadaki başka kadınları da siyah beyaz fotoğraf paylaşmaya ve bu eylemi sürdürmeye davet etti.²⁰

Kadın dayanışması yaratmayı ve kadına yönelik şiddete dikkat çekmeyi amaçlayan Türkiye kaynaklı bu zincir eylem kısa sürede küresel bir kadın hareketi haline dönüşmüştür. Instagram üzerinden başlayan eylem hızla yayılarak, Hollywood yıldızlarına kadar uzanmıştır. Gültekin'in öldürülmesinden sadece yedi gün sonra 28 Temmuz'da #challengeaccepted hashtagiyle 4.5 milyondan fazla Instagram paylaşımı yapılmıştır. Dünya çapında çok sayıda ünlü ismin katıldığı eylemin kaynağının araştırılması ile eylemin Türkiye kaynaklı olduğu ve Türk kadınları tarafından kadına yönelik şiddete dikkat çekmek amacıyla başlatıldığı anlaşılmış, böylece Türkiye'deki kadına yönelik şiddet küresel bir zeminde tartışılmaya başlanmıştır.

Sonuç

Küresel ölçekte büyük bir sağlık krizine neden olan Covid-19 pandemisi yaşamın birçok alanında köklü değişikliklere gidilmesini gerekli kılmıştır. İş yaşamından sosyal yaşama, tüketim alışkanlıklarından gündelik yaşam pratiklerine kadar her alanda yeni bir dönem başlamıştır. Salgın uzun süredir devam etmekte olan dijital dönüşümü de hızla ileri sararak bireylerin analog dünya ile olan bağında ani ve devrimsel bir kopuş gerçekleşmiştir. İnsanların evlerinde daha fazla, kamusal alanlarda daha az bulunmalarını sağlamak ve böylece fiziksel teması asgariye indirmek amaçlı tedbirler, gündelik yaşamda var olan hemen her şeyi dijitale taşımıştır. Dijital dönüşüme ayak uydurma çabasına giren gruplardan biri de toplum yararına hak arama çabası içinde olan aktivistlerdir. Pandemi nedeniyle mücadelelerini sürdürdükleri kamusal alanları terk etmek zorunda kalan aktivistler, faaliyetlerini ağırlıklı olarak dijital platformlara taşımıştır. Önemli bir dijital aktivizm türü olan slaktivizm de bu süreçte ön plana çıkmıştır. Çevrimiçi katılım aracılığıyla eylemcilik anlamına gelen slaktivizm, geleneksel aktivizme göre "zahmetsiz bir katılım" olanağı sağlamaktadır. Bu durum çoğunlukla "çabasız eylemcilik" olarak değerlendirilmiş ve kavram olumsuz bir çağrışıma sahip olmuştur. Bu türden bir eylemciliğin bireyleri tembelleştirerek uzun vadede aktivizme olumsuz bir etki yapacağı öne sürülmüştür. Fakat bu çalışmada pandemi sürecindeki etkinliği nedeniyle, slaktivizmin ve slaktivistlerin aktivist hareket içindeki yeri ve öneminin yeniden değerlendiril-

¹⁹ Web: <https://www.nytimes.com/2020/06/02/arts/music/what-blackout-tuesday.html> adresinden 26 Ağustos 2020'de alınmıştır.

²⁰ Burton, B. (Temmuz, 2020). Women support women in Challenge Accepted photo campaign on Instagram. Web: <https://www.cnet.com/news/challenge-accepted-women-support-women-with-black-and-white-selfies-in-viral-instagram-photo-campaign/> adresinden 21 Eylül 2020'de alınmıştır.

mesi gerektiği öne sürülmüştür.

Sosyal temasın kısıtlandığı bir süreçte bireylerin siyasal katılımları büyük ölçüde elektronik bir biçim kazanmış, bu doğrultuda slaktivizm önemli bir alternatif olarak belirmiştir. Artan imza kampanyaları, sistematik bir biçimde yürütülen hashtag paylaşımları, belirli bir konuya dikkat çekmek için paylaşılan fotoğraflar pandeminin başlangıcından itibaren demokratik süreçler ve aktivist hareketlerin canlı tutulmasına katkıda bulunmuştur.

Çalışma kapsamında pandemi sürecinde sistematik olarak slaktivist faaliyetlerini sürdüren iklim değişikliği, kadına yönelik şiddet ve ırkçılık karşıtı eylemler incelenmiştir. Sosyal medya uygulamaları üzerinden yürütülen ve bireylerin dijital etkileşimi üzerinden milyonlarca ifade edilen paylaşım ve görüntülenme rakamlarına ulaşan bu eylemler, kamuoyunda farkındalık yaratmakta başarılı olmuştur. Dolayısıyla salgın süreci slaktivizmin sembolik bir eylemden öteye gidemeyeceğine ilişkin yorumların da artık geçersiz olduğunu ortaya koymuştur. Gerek yerel, gerekse küresel ölçekte oldukça ses getiren slaktivist eylemler, slaktivizmin işlevsel bir aktivizm türü olarak değerlendirilmesi gerekliliğine işaret etmektedir.

Kaynakça

Bennett, W. L. ve Segerberg, A. (2013). *The Logic of Connective Action: Digital Media and the Personalization of Contentious Politics*. New York: Cambridge University Press.

Brodock, K (2010). *Economic and Social Factors: The Digital (Activism) Divide*, Digital Activism Decoded The New Mechanics of Change, International Debate Education Association: Newyork, 71-85

Christensen, H. S. (2011). "Political Activities on the Internet: Slackivism & Or Political Participation by Other Means?". *First Monday*, Vol. 16, no. 2.

Dahlberg, L. (2018). *Dijital Demokrasiyi Yeniden Yapılandırmak: Dört Pozisyona Dair Bir Taslak içinde Yeni Medya Kuramları*. F. Aydoğan (Editör), Der Yayınları, 131-156

Joyce, M. (2010). *Introduction: How to Think About Digital Activism*, Digital Activism Decoded The New Mechanics of Change, International Debate Education Association: Newyork, 1-15

Karþf, D. (2010). *Online political mobilization from the advocacy group's perspective: Looking beyond clicktivism*. *Policy & Internet*, 2, 7-41.

Kristofferson, K. ve White, K. ve Peloza, J. (2013). *The nature of slacktivism: "How the social observability of an initial act of token support affects subsequent prosocial action"*. *Journal of Consumer Research*, 40 (6), 1149-1166.

Lee, Y.H. ve Hsieh, G. (2013). *Does Slacktivism Hurt Activism? The effect of moral balancing and consistency in online activism*. Paper presented at the SIGCHI Conference on human factors in computing systems, Paris, France.

Noland, A. (2017). "Social Media Activists: Analyzing the Relationship between Online Activism and Offline Attitudes and Behaviors". *The Journal of Social Media in Society* 6(2), 26-52

Selander, L. ve Jarvenpaa, S. L. (2016). *Digital Action Repertoires and Transforming a Social Movement Organization*. *MIS Quarterly*, 40 (2), 331-352.

Sevki, I. (2018). "Dijital Vatandaşlık Katılımcı Demokrasi Kuramına Aktüel Bir Katkı". *Sophos: Uluslararası Bilişim*, Teknoloji ve Felsefe Dergisi (1). 143-161

Schumann, S. ve Klein, O. (2015). "Substitute or stepping stone? Assessing the impact of low-threshold online collective actions on offline participation". *European Journal of Social Psychology*, 45 (3), 308-322.

Sivitanides, M. ve Shah, V. (2011). *The Era of Digital Activism*, Conference for Information Systems Applied Research, CONISAR Proceedings, v.4 n1842, 1-8.

Tani, E. (2019). *Ağ Toplumunda Sokak Aktivizminden Dijital Aktivizme Geçiş, içinde Dijital Aktivizm Üzerine*. H.B. Taşkiran ve M. Mengü (Editörler), Der Yayınları, İstanbul, 1-31

İnternet Kaynakları

İnternet: Adaleti Aramanın Yeni Adresi Sosyal Medya. (Aralık, 2019). Web: <https://www.dw.com/tr/adaleti-araman%C4%B1n-yeni-adresi-sosyal-medya/a-51750751> adresinden 21 Ağustos 2020'de alınmıştır.

İnternet: Advice from activists: How Covid-19 is changing climate activism for young women. (Nisan, 2020). Web: <https://www.unwomen.org/en/news/stories/2020/4/compilation-covid-19-and-climate-activism> adresinden 8 Eylül 2020'de alınmıştır.

İnternet: Arslan, Ö. (Kasım, 2019). *Ceren Damar'ın Babasından Kapalı Duruşma Talebine Tepki*. Web: <https://www.hurriyet.com.tr/gundem/ceren-damarin-babasindan-kapali-durusma-talebine-tepki-41384889> adresinden 19 Ağustos 2020'de alınmıştır.

İnternet: Barber, H. (Ağustos, 2020). *Covid-19 Has Ushered in a New Era of Digital Activism- and global leaders are listening*. Web: <https://www.telegraph.co.uk/global-health/climate-and-people/covid-19-has-ushered-new-era-digital-activism-global-leaders/> adresinden 11 Eylül 2020'de alınmıştır.

İnternet: Burton, B. (Temmuz, 2020). *Women support women in Challenge Accepted photo campaign on Instagram*. Web: <https://www.cnet.com/news/challenge-accepted-women-support-women-with-black-and-white-selfies-in-viral-instagram-photo-campaign/> adresinden 21 Eylül 2020'de alınmıştır.

İnternet: Challenge Accepted. Web: https://en.wikipedia.org/wiki/ChallengeAccepted#cite_note-5 adresinden 19 Eylül 2020'de alınmıştır.

İnternet: Covid-19 Sürecinin Sivil Toplum ve Aktivizm Üzerinde Etkilerine Yönelik Tespitler. Web: http://panel.stgm.org.tr/vera/app/var/files/p/2/p2p_covid_19.pdf adresinden 16 Ağustos 2020'de alınmıştır.

İnternet: Dennis, J. *Click Here to Save the World? Rethinking Slacktivism and Digital Participation*. Political Studies Association. Web: <http://www.psa.ac.uk/insightplus/blog/click-here-save-world-rethinking-slacktivism-and-digital-participation> adresinden 17 Ağustos 2020'de alınmıştır.

İnternet: Dünya Sağlık Örgütü. "Koronavirüs Hastalığını İsimlendirmek". Web: [https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/technical-guidance/naming-the-coronavirus-disease-\(covid-2019\)-and-the-virus-that-causes-it](https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/technical-guidance/naming-the-coronavirus-disease-(covid-2019)-and-the-virus-that-causes-it) adresinden 10 Ağustos 2020'de alınmıştır.

İnternet: Lawal, S. (Mart, 2020). Coronavirus Halts Street Protests, but Climate Activists Have a Plan, Erişim tarihi: <https://www.nytimes.com/2020/03/19/climate/coronavirus-online-climate-protests.html> adresinden 11 Eylül 2020'de alınmıştır.

İnternet: Mapping The New Era of Digital Activism/ Pandemic report 2020. Web: <https://reports.changefoundation.org/pandemic-report-2020> adresinden 16 Ağustos 2020'de alınmıştır.

İnternet: Morozov, E. (Mayıs, 2009). The Brave New World of Slacktivism. Web: <https://foreignpolicy.com/2009/05/19/the-brave-new-world-of-slacktivism/> adresinden 14 Ağustos 2020'de alınmıştır.

İnternet: Öztürk, F. (Aralık, 2019). Şule Çet Davası Sonuçlandı. Web: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-turkiye-50660568> adresinden 19 Ağustos 2020'de alınmıştır.

İnternet: Padilla L. (Temmuz, 2020). What is a green and Just Recovery?. Web: <https://www.greenpeace.org/canada/en/story/37870/what-is-a-green-and-just-recovery-4-simple-actions-to-make-it-happen/> adresinden 16 Eylül 2020'de alınmıştır.

İnternet: Thunberg, G. Web: <https://twitter.com/GretaThunberg/status/1237711420319465473> adresinden 11 Eylül 2020'de alınmıştır.

İnternet: Ulukan, G. (Temmuz, 2020). Zoom'un Türkiye'deki kullanıcı sayısı, pandemiden sonra 139 kat arttı. Web: <https://webrazzi.com/2020/07/22/zoom-un-turkiye-deki-ucretsiz-kullanici-sayisi-pandemiden-sonra-139-kat-artti/> adresinden 11 Eylül 2020'de alınmıştır.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: Web: <https://dogwoodbc.ca/news/youth-climate-activism-covid/> adresinden 27 Ağustos 2020'de alınmıştır.

Görsel 2: Web: <https://www.nytimes.com/2020/06/02/arts/music/what-blackout-tuesday.html> adresinden 26 Ağustos 2020'de alınmıştır.

Eğitimde Dijitalleşme Kapsamında Oyunlaştırma Kavramı*

Öğr. Gör. Görkem Tılıç

Makale Geliş Tarihi: 21.08.2020
Yayına Kabul Tarihi: 10.10.2020

Özet

“Oyun tasarım öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılması” (Deterding ve diğerleri, 2011) olarak tanımlanan oyunlaştırma; eğitim, sağlık ve pazarlama gibi daha birçok alanda yer alan problemlerin çözümünde ve çözüme yönelik hedef davranışların oluşturulmasında güdülenmeyi artırıcı, eğlenceli bir yöntem olarak kullanılmaktadır.

Bu makalede, 21. yüzyıl dünyasındaki gelişmeler ve yüz yüze eğitime ara verilen COVID-19 (Koronavirüs) pandemisinin kullanıma zorunlu koşmasıyla beraber yeni teknolojilerin eğitimden ayrı düşünülemez unsurlar haline geldiğinin altı çizilerek; öğrencilerin öğrenme sürecinde yaşadıkları ilgi, odaklanma ve güdülenme eksikliğinin çözümünde bir yaklaşım olarak oyunlaştırmanın kullanılmasının önemine dikkat çekmek amaçlanmıştır. Bu kapsamda, 12 yıllık zorunlu eğitim (K-12) düzeyindeki öğrenciler için kullanılacak ‘Reading Tree’, ‘ClassDojo’ ve ‘Game On’ isimli 3 dijital oyunlaştırma örneği oyunlaştırma unsurları (dinamikler, mekanikler, bileşenler) ve oyunlaştırma modelleri (D6, Octalysis ve Kanca Modeli) çerçevesinde karşılaştırmalı betimsel analiz yöntemiyle incelenmiş ve önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Oyunlaştırma, Dijital Oyunlaştırma, Eğitimde Oyunlaştırma

GAMIFICATION IN THE SCOPE OF DIGITALIZATION IN EDUCATION

Abstract

Gamification is defined as “using game design elements in non-gaming contexts” (Deterding et al., 2011); It is used as an entertaining method that increases motivation in solving problems and creating target behaviors for solution in many fields such as education, health and marketing.

In this article, it was underlined that with the developments in the world of the 21st century and the COVID-19 (Coronavirus) pandemic, which was suspended from face-to-face education, new technologies have become inseparable elements from education; It was aimed to draw attention to the importance of using gamification as an approach in solving the lack of interest, focus and motivation experienced by students in the learning process. In this context, 3 digital gamification examples named ‘Reading Tree’, ‘ClassDojo’ and ‘Game On’, which can be used for students at 12-year compulsory education period (K-12) were examined by comparative descriptive analysis method within the scope of gamification elements (dynamics, mechanics, components) and gamification frameworks (D6, Octalysis and Hook) and recommendations were made.

Keywords: Gamification, Digital Gamification, Gamification in Education

Öğr. Gör. Görkem Tılıç, Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü, Ankara.
E-posta: gtilic@baskent.edu.tr. ORCID: 0000-0002-0522-4690

* Bu makale Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı’nda Prof. Özden Pektaş Turgut danışmanlığında yürütülen Sanatta Yeterlik tezinden üretilmiştir.

Giriş

21. yüzyılın teknoloji dünyasında, dijital okuryazarlık becerilerine sahip her yaşta bireyin hem davranış ve alışkanlıklarında hem de beklenti ve tatmin düzeylerinde yadsınmaz değişimlerin olduğu görülmektedir. Tüm bu değişimler, bilginin mekân ve zamandan bağımsız olarak her an erişilebilir olduğu günümüzde, mevcut eğitim yöntemlerinin çağın yenilikçi yapısına uygun olarak yeniden düzenlenmesini de bir gereklilik haline dönüştürmektedir. Bu bağlamda eğitim içeriklerinin yalnızca basılı kitaplarla sınırlı kalmayıp hareketli görüntüler, dijital oyunlar, sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla beslenmesi ve bu tür içeriklerin oluşturulmasına yatırım yapılması büyük önem taşımaktadır.

Literatürde birçok tanıma sahip olan 'eğitim' kavramı, bireyin doğduğu andan itibaren aile ve çevresiyle kurduğu etkileşimle başlayıp okul ile devam eden, bilgi, değer ve beceri kazandırmayı amaçlayan dinamik yapı bir süreç olarak açıklanabilir (Yavuz, 2018: 7; Aksu, 2019: 162). Yapılan araştırmalara göre Türkiye nüfusunun %30'unu 2000-2018 yılları arasında doğan Z kuşağı oluşturmakta ve bu kuşağa %50'si Y (1980-1999 yılları arasında doğan), %40'ı X (1965-1979 yılları arasında doğan) ve %10'u Bebek Bombardımanı Kuşağı (1946-1964 yılları arasında doğan) olan 1 milyon öğretmen eğitim vermektedir (Kuran, 2019). Bu kapsamda, Prensky (2001)'nin dijital yerliler olarak tanımladığı, bugünün dijitalleşen dünyası içinde doğup büyüyen ve bu dünyanın dilini ana dili gibi bilen kuşağın dikkatini çekme noktasında eğitimcilere büyük görevler düşmektedir.¹ Bu görevlerin başında ise dönemin yenilikçi teknolojilerini takip etmek ve bunları eğitim sürecine dahil etmeye açık olmak gelmektedir.

Dijital yerlilerin bilgiye erişme ve bilgiyi paylaşma alışkanlıkları teknolojiyle daha geç tanışan kuşaklardan (dijital göçmenlerden) farklılık göstermektedir. Palfrey ve Gasser (2016: 214), dijital yerlilerin araştırma yapmak için kütüphane yerine Google arama motorunu, bir kütüphaneciden yardım istemek yerine ise çevrimiçi toplulukları tercih edeceklerinin yüksek bir ihtimal olduğuna vurgu yapmaktadır. Bu bağlamda eğitimcilere düşen önemli görevlerden bir diğeri de dijital yerlilerin mevcut alışkanlıklarına uyum sağlamak olmalıdır.

Çin'in Wuhan kentinden yayılarak tüm dünyayı etkisi altına alan ve 2020 yılının Mart ayında Türkiye'de ilk vakanın tespit edilmesiyle başlayan COVID-19 (Koronavirüs) pandemisiyle birlikte mevcut alışkanlıklar değişerek

'yeni normal' kavramı hayatın içine girmiş, tüm okullarda zorunlu olarak tam zamanlı uzaktan eğitime başlanılmıştır. Yeni normal, eğitimde dijital araç ve gereçlerin kullanımını bir tercih ya da gereklilik olmaktan çıkartıp zorunluluk haline dönüştürerek her yaş grubundan bireyin sürece hızla uyumlanmasını şart koşmuştur. Kamera ve mikrofon gibi teknik donanımlara sahip olmayanlar eksiklerini tamamlama gayreti içerisine girmiş, yüz yüze iletişimin en alt düzeyde gerçekleştiği bu süreç boyunca tüm öğrenci, öğretmen ve hatta veliler dijital teknolojilere hızla uyum sağlayarak eğitim dönemini aksatmadan tamamlamaya çalışmıştır. Virüsün yayılmasını engellemek amacıyla başlatılan sokağa çıkma yasakları ve 'evde kal' uyarılarıyla beraber birçok çalışan evlerini ofis olarak kullanmaya ve tüm ders ya da toplantıları internet üzerinden dijital ekranlar aracılığıyla gerçekleştirmeye başlamıştır.

Bu süreçte, T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü tarafından geliştirilen Eğitim Bilişim Ağı (EBA) ve TRT bünyesinde konumlanan EBA TV başta olmak üzere çevrimiçi ders yönetim sistemleri (örneğin MOODLE) ve ZOOM, 8x8, MICROSOFT TEAMS gibi görüntülü konuşmaya olanak veren destek uygulamalar sürece uyumlanmanın kolaylaştırıcıları olmuştur. Eş zamanlı yapılan video konferanslar aracılığıyla yerli veya yabancı birçok konuk derslerde öğrencilerle buluşma fırsatı bulmuş, kişisel gelişim odaklı canlı yayın ve podcast programı gibi dijital medya ürünlerinin sayısında hızlı bir artış olmuştur.

Tüm bunlar göz önüne alındığında teknoloji sanalda olsa insanların birbiriyle etkileşim kurmasına olanak vererek iş ve eğitim sürecinin aksamadan yürütülmesine büyük bir katkı sağlamıştır. Öte yandan ani ve plansız bir biçimde ilerleyen bu süreç öğrencilerin odaklanma ilgi ve güdülenme düzeylerinde önemli kayıplara yol açmıştır.

Bu problemde yola çıkılan makalede 21. yüzyıl dünyasında ve COVID-19 (Koronavirüs) pandemisinin kullanıma zorunlu koşmasıyla beraber yeni teknolojilerin eğitimden ayrı düşünülemez unsurlar haline geldiğinin altı çizilerek; öğrencilerin öğrenme sürecinde yaşadıkları ilgi, odaklanma ve güdülenme eksikliğinin çözümünde bir yaklaşım olarak oyunlaştırmanın kullanılmasının önemine dikkat çekmek amaçlanmıştır.

Güdülenme "bireyin ihtiyaçlarını karşılamak için belirlenmiş hedef doğrultusunda davranışlar üretmesini, hedefe ulaşmak için çaba harcamasını ifade etmektedir" (Kocayörük ve Çelik, 2017: 273). Diğer bir tanımla güdülenme "davranışa enerji veren ve amaca yönlendiren bir ihtiyaç ya da istek halinde bulunma durumudur" (Senemoğlu, 2019: 135). Bu doğrultuda "arka planında insan psikolojisini temel alan bir altyapı bulunan"

¹ <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part%20I.pdf> adresinden 23.03.2020 tarihinde alınmıştır.

(Yılmaz, 2016: 27) oyunlaştırma, hem fiziksel hem de dijital ortamlarda “öğrencilerin dikkatini çekme, etkinliklere aktif katılımını sağlama, davranış değişikliği oluşturma açısından güçlü bir araçtır” (Kim, 2015'den Akt; Alsancak-Sırakaya, 2018: 188).

Yöntem

Makalenin amacı doğrultusunda 'amaçlı örnekleme' yöntemlerinden biri olan 'tipik durum örnekleme' ile seçilen ve 12 yıllık zorunlu eğitim sürecindeki (K-12) öğrenciler için kullanılacak dijital oyunlaştırmalarla sınırlandırılan 3 örnek, oyunlaştırma unsurları (dinamikler, mekanikler ve bileşenler) ve oyunlaştırma modelleri (D6, Octalysis ve Kanca Modeli) çerçevesinde karşılaştırmalı betimsel analiz yöntemiyle irdelenmiştir. Bu yöntemde "...veriler, daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır" (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 256).

İncelemelere geçmeden önce oyun ve oyunlaştırma kavramları arasındaki temel farkların anlaşılması önem taşımaktadır.

Oyun ve Oyunlaştırma

İlk kez 2003 yılında Nick Peeling tarafından kullanılmasına karşın (Marczewski, 2018: 12), Gabe Zicherman ve Christopher Cunningham (2011: xiv) tarafından 2010 yılında literatüre kazandırılan 'oyunlaştırma' terimi "oyunsal düşünme ve oyun mekaniklerinin kullanıcıların ilgisini çekmek ve problem çözmek için kullanılma süreci" olarak tanımlanmıştır. Deterding ve diğerlerine (2011) göre ise oyunlaştırma, "oyun tasarım öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılmasıdır"².

Kelimenin literatürde yer bulmasıyla beraber Google arama trendlerinin dünya genelindeki 10 yıllık sürecine bakıldığında özellikle 2010 ve 2012 yılları arasında önemli bir artışın olduğu dikkat çekmektedir. Arama artışındaki en yüksek oranların ise Şubat 2014 ve Kasım 2017'ye ait olduğu görülmektedir.



Görsel 1. 'Gamification' teriminin 2010-2020 yılları arasındaki dünya geneli Google arama motoru trendi³

"Oyunlaştırmadaki amaç oyundaki gibi yeni bir dünya yaratıp kişiyi oraya götürmek değil, oyundaki öğeleri gerçek dünyaya taşıyarak, benzer hisleri gerçekliği terk etmeden yakalayabilmektir" (Arkün-Kocadere ve Samur, 2016: 401)⁴. Oyun ve oyunlaştırma arasındaki bu temel farkın daha iyi anlaşılabilmesi için 'oyun' kavramının tanımını yapmakta fayda vardır.

İngilizce'de 'play' ve 'game' olarak ayrıştırılan fakat dilimize yalnızca 'oyun' olarak çevrilen sözcüğün Türk Dil Kurumu'nda yer alan sözlük anlamına bakıldığında "yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence", "seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes", "hile, ...entrika", "müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü" gibi birden fazla tanımın yer aldığı görülmektedir⁵. Bu çalışma ise 'oyun' sözcüğünün kurallı eğlence etkinliği olarak tanımlanan sözlükteki ilk anlamı ile ilgilenmektedir.

Daha geniş bir tanımla, İngilizce'de 'play' olarak kullanılan 'oyun' sözcüğü belirli kuralları ve sonuçları olmayan fakat kendine özgü amaçları (ototelik) olan (Herger, 2014: 22); 'game' kelimesini karşılayan 'oyun' ise "bir veya daha fazla oyuncu için hazırlanan, oyuncuların bir hedefe ulaşmak için rekabet ettiği, bazı kurallar ve kısıtlamalar içeren bir aktivitedir" (Kendirli, 2019: 51). Bu tanımlardan yola çıkarak evcilik gibi çocukları sınırlandırmadan yaratıcılıklarını besleyen yapılandırılmamış oyunlar 'play'; Tabu, Monopoly, Scrabble gibi kutu oyunları; körebe, istop, saklambaç gibi geleneksel oyunlar ve dijital oyunlar 'game' altında örneklenebilir. Yılmaz (2020: 51), play'in yani serbest oyunların duygu ve kazanımları olmadan game ve gamification (oyunlaştırma) kavramlarından bahsedilemeyeceğinin altını çizer. McGonigal'a göre (2011: 45),

³ <https://trends.google.com/> adresinden 19.07.2020 tarihinde alınmıştır.

⁴ http://www.tojet.net/e-book/eto_2016.pdf adresinden 20.04.2020 tarihinde alınmıştır.

⁵ <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 21.07.2020 tarihinde alınmıştır.

² https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification adresinden 03.11.2019 tarihinde alınmıştır.

İyi bir oyun (game), deneyimi yapılandırmanın ve olumlu duyguları kışkırtmanın eşsiz bir yoludur. Katılıma teşvik eden ve sıkı çalışmaya güdüleyen son derece güçlü bir araçtır. Ve bu araç bir bilgisayar ağının üzerine yerleştirildiğinde, aynı anda on, yüz, bin veya milyonlarca insana ilham verebilir ve onları güdüleyebilir.

Tarih boyunca oyun üzerine çalışmalar yapan birçok araştırmacı ve eğitimci, oyunları çocukları oyalayan serbest bir zaman etkinliğinden öte görerek; çocukların zihinsel, bedensel ve sosyal-duygusal gelişimleri için yaşamsal önem taşıyan ciddi bir eylem olarak değerlendirmişlerdir (Pehlivan, 2014). Bu doğrultuda oyunlaştırma, oyunun eğlenceli ve aynı zamanda ciddi bir eylem olma kabulünden yola çıkarak varolan sorunların çözümünde ve davranışı güçlendirme ya da değiştirme sürecinde oyun unsurlarından faydalanır.

Oyunlaştırma Unsurları ve Modelleri

Werbach ve Hunter (2015: 153) oyunlaştırma unsurlarını dinamikler, mekanikler ve bileşenler olmak üzere üç kategoriye ayırmaktadır. Buna göre:

Dinamikler: “Oyunlaştırılmış sistemde göz önünde bulundurulması ve yönetilmesi lazım gelen ancak hiçbir zaman doğrudan oyuna girmemesi gereken genel unsurlar” olup kısıtlamalar, duygular, hikayeleştirme, ilerleme ve ilişkiler olmak üzere beş başlıktan oluşmaktadır (Werbach ve Hunter, 2015).

Mekanikler: Oyuncuların katılımını sağlayıp hareketi ilerleten temel süreçler olup, meydan okuma, şans, yarışma, işbirliği, geri bildirim, kaynak edinme, ödül, ticari faaliyet, sıra, kazanma durumu olmak üzere 10 ana unsuru kapsamaktadır (Werbach ve Hunter, 2012).

Bileşenler: Oyuncu ile etkileşime giren mekanik ve dinamiklerin arayüz tasarımında gösterilen temsilleridir. Başlıca oyunlaştırma bileşenleri olan puanlar, rozetler ve liderlik tablolarının haricinde, seviyeler, görevler, başarılar, avatarlar, bölüm sonu canavarları, koleksiyonlar, düello, içerik kilidi açma, hediye yollama, sosyal çizelgeler, takımlar, sanal eşyalar da kullanılan diğer oyunlaştırma bileşenleridir (Werbach ve Hunter, 2015).

Bu kapsamda oyunlaştırma tasarımının hedeflenen amaca uygun doğru mekanik ve dinamiklerin yanı sıra hedef kitleye hitap edecek görsel temsillerin kullanılmasıyla başarıya ulaşması beklenmektedir. Bununla birlikte Werbach'ın D6 Modeli, Chou'nun Octalysis Modeli ve Eyal'ın Kanca (Hook) Modeli olmak üzere oyunlaştırma sürecine yol gösterip bu süreci geliştirmeye katkı sunacak modellerin anlaşılması önem taşımaktadır.

D6 Modeli: Pennsylvania Üniversitesi profesörü Kevin Werbach, İngilizce'de her biri D harfi ile başlayan ve 6 adımdan oluşan bir oyunlaştırma modeli önermektedir. Bu modele göre bir oyunlaştırmanın başarılı olabilmesi için atılacak ilk adım ulaşılmak istenen iş hedeflerinin net bir şekilde belirlenmesi, ikinci adım hedef davranışların betimlenmesi, üçüncü adım oyuncuların tanımlanması, dördüncü adım etkinlik döngülerinin planlanması, beşinci adım eğlence unsurlarının kurguya dahil edilmesi, son ve en önemli adım ise oyunlaştırılmış sistemin sorunsuz çalışmasını sağlayacak doğru bir platformda hayata geçirilmesidir (Werbach ve Hunter, 2012) (Görsel 2).

Octalysis Modeli: Oyunlaştırma ve davranış tasarımı üzerine çalışan



Görsel 2. Werbach'ın D6 Oyunlaştırma Modeli (Kişisel Arşiv)

Tayvanlı Yu-kai Chou tarafından 2012 yılında hazırlanan Octalysis Modeli, adını Octagen (Sekizgen) ve Analysis (Analiz) kelimelerinin birleşiminden almıştır. Bu modele göre, oyunlaştırma anlam, başarmak, güçlenmek, sahiplik, sosyal etki, azlık, belirsizlik ve kaçınma olmak üzere 8 esas kuvvete dayanmaktadır (Chou, 2014) (Görsel 3). Buna göre:

1. Destansı Anlam ve Çağrı: “Kişinin kendisinden daha büyük bir şey

yaptığına inandığı ve/veya bu işlemi yapmak için seçildiğini düşündüğü esas kuvvettir” (Chou, 2014: 25).

2. Gelişim ve Başarı: Bireyin sistem içerisindeki zorlukları aşarak hedeflediği yolda emin adımlarla ilerlemesini, becerilerini geliştirmesini ve tamamlama hissinin oluşmasını sağlayan içsel kuvvettir.

3. Yaratıcılık ve Geribildirim Güçlendirmesi: Bireyin mevcut yaratıcı sürecini geribildirimlerle güçlendirdiği kuvvettir.

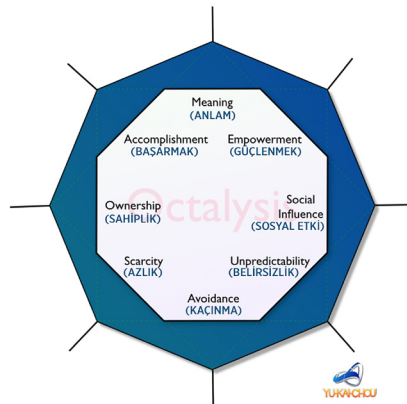
4. Sahiplik Hissi: Kişinin sistemde yer aldığı süreç içerisinde kontrol ettiği ya da sahip olduğu (sanal eşya ve sanal para gibi) şeyleri geliştirme isteğiyle kendi kendini güdülediği kuvvettir.

5. Sosyal Etki ve İlintilik: Başkasında varolan şeyleri elde etme duygusuyla rekabet, kıskançlık, kabul görme, katkı sağlama gibi insanları güdüleyen tüm sosyal unsurları içeren esas kuvvettir.

6. Azlık/Kıtlık ve Sabırsızlık: Bireyin sahip olmayı arzuladığı şeye erişiminin anında gerçekleşmemesi veya o şeyin sınırlı sayıda olmasının getirdiği isteme duygusuyla ilgili bir kuvvettir.

7. Belirsizlik/Öngörülemezlik ve Merak: Ne olacağını bilmemenin verdiği belirsizlik ve merak duygusuyla kişiyi davranışı gerçekleştirmesi için güdüleyen, özellikle kumar oyunlarının arkasındaki başlıca kuvvettir.

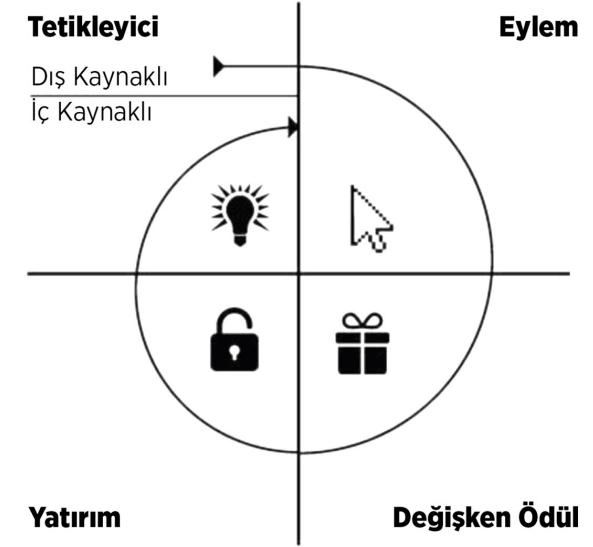
8. Kayıp ve Kaçınma: Mevcut indirimi kaçırmak, seviye atlayamamak, oyundan atılmak gibi olumsuz bir durumla karşılaşmamak üzere gerçekleştirilen davranışların arkasında yatan kuvvettir.



Görsel 3. Yu-kai Chou Octalysis Modeli (Seviye 1)

Kanca (Hook) Modeli: Psikoloji, teknoloji ve işletme konularında danışmanlık yapan eğitimci, araştırmacı, yazar Nir Eyal'ın 'Kanca' ismini verdiği model, yenilikçi iş insanları ve girişimciler için tasarlanmış olup (Eyal ve Hoover, 2015), "alışkanlık yaratma özelliği sayesinde başarıya ulaşmış olan, günlük hayatta kullandığımız pek çok ürün ve hizmetin tasarımının arkasında nasıl bir mantığın yattığını" açıklamaktadır (Eyal ve Hoover, 2015: 21).

Tetikleyici, eylem, değişken ödül ve yatırım olmak üzere 4 aşamadan oluşan Kanca Modeli'ne göre kullanıcıların kancalara maruz kalma sıklığı arttıkça alışkanlık kazanma olasılıkları da artmaktadır (Eyal ve Hoover, 2015: 11) (Görsel 4).



Görsel 4. Kanca (Hook) Modeli

1. Tetikleyici: Bireyi harekete geçirmeye iten iç ya da dış kaynaklı etkenlerdir. Buna göre Instagram bildiri, mesaj veya alarm sesi sonucunda yapılan davranışlar dış kaynaklı; zihinde kendiliğinden beliren ve endişe, merak, can sıkıntısı gibi olumsuz duygularla beslenebilen davranışlar ise iç kaynaklı tetikleyiciler olarak açıklanabilir (Eyal ve Hoover, 2015).

2. Eylem: Tetikleyici sonrasında, yeterli güdülenmeye ve davranışı sergileme yeteneğine sahip olunması durumunda gerçekleştirilen

eylemlerin tümüdür.

3. Değişken Ödüller: Ödül sözcüğü Türk Dil Kurumu sözlüğünde “bir başarı karşılığında verilen armağan” olarak tanımlanmaktadır⁶. Bu kapsamda Eyal ödülleri, ‘kabile’, ‘av’ ve ‘benlik’ ödülleri olmak üzere üç farklı sınıfa ayırıp açıklamaktadır (Eyal ve Hoover, 2015: 121).

Kabile Ödülleri: “İşbirliği, rekabet, statü gibi topluluk ile anlamlı olan ödüller” bu başlık altında toplanmaktadır (Yılmaz, 2016: 107). Facebook ve Instagram gibi sosyal medya platformlarında kullanıcıların birbirlerine yaptığı yorumlar ve beğeniler, YouTube kanalındaki takipçi (abone) sayıları, forum sayfalarındaki üye statüleri (yeni üye, tecrübeli üye... gibi) kabile ödülleri için örnek olarak gösterilebilir.

Av Ödülleri: Kullanıcının bir bilgi veya görsele ulaşmak için devamlı olarak arayış içerisinde olduğu süreçte karşılaştığı içerikler av ödülleri olarak açıklanabilir. Twitter’da sürekli olarak güncellenen iletiler, Pinterest’e eklenen ilham verici görseller veya kumar makinelerinden kazanılması umut edilen maddi getiriler avlanma sürecindeki ödüllere örnek olarak gösterilebilir (Eyal ve Hoover, 2015).

Benlik Ödülleri: Bireyin mevcut engelleri aşip kendisiyle ilgili yeterlilikler kazanarak kişisel tatmin sağladığı ödüllerdendir (Eyal ve Hoover, 2015: 134). Bir öğretmenin tüm sınav kağıtlarını okuyup notlandırması ya da öğrencilerden gelen bütün e-postaları okuyup cevaplandırması sonucunda hissettiği bitirme/başarma duygusu benlik ödülleri kapsamında örneklenebilir.

4. Yatırım: Kanca Modeli’nin son aşaması olan ‘yatırım’, Yılmaz (2016: 106) tarafından “ gelecekte alınacak ödüllerin umudu ile gerçekleştirilen davranış” olarak tanımlanmaktadır. Eyal ve Hoover’a (2015: 165) göre “kullanıcılar bir ürün veya hizmete ne kadar fazla zaman ve emek harcar, ne kadar çok yatırım yaparsa, o ürün ve hizmete o kadar fazla değer verirler”. Instagram’a eklenen her bir içerik (fotoğraflar, videolar, hikayeler) ya da süreç içerisinde takibe alınan diğer kullanıcılar kişinin mevcut Instagram hesabına yapmış olduğu bir yatırım olarak örneklenebilir.

Eğitimde Oyunlaştırma ve Örnekleri

Oyunlaştırma literatüre yeni kazandırılmış bir kavram olmasına karşın, eğitimcilerin basit oyunlaştırma yöntemlerini sınıf içerisinde yıllardır

⁶ <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 27.06.2020 tarihinde alınmıştır.

kullandığı bilinmektedir. Örneğin, ilkokul birinci sınıf öğrencileri için öğretmen tarafından hazırlanan ‘kızzaran elma ağacı/okuma ağacı’ ya da ‘güzel davranış panoları’ gerçek dünya oyunlaştırmalarının en basit uygulamalarıdır. Okuma ağacı ile, öğrenci süreç içerisinde geliştirdiği okuma becerisini elmasını kademeli olarak kırmızıya boyayarak takip edebilmekte ve sonuca adım adım yaklaşmanın verdiği tatmin duygusuyla kendisini güdülemektedir. Öğrencinin elmasının tamamen kırmızı renge boyanmış olma durumu, artık onun yeterli okuma becerisine erişerek bir sonraki zorlu seviyeye geçebileceği yani daha karmaşık cümleleri okuyabileceği anlamına gelmektedir (Görsel 5).



Görsel 5. Okuma Ağacı⁷

Hedeflenen davranışa ulaşmak ya da mevcut davranışı değiştirmek amacıyla uygulanan fiziksel ortamlı oyunlaştırmalarının yanı sıra teknoloji ile beslenen dijital oyunlaştırma uygulamaları da mevcuttur. Bu uygulamalarla, öğrencilerin güdülenme sürecine katkıda bulunmak, öğrenciyi bir akışa dahil ederek konuya olan ilgisinin sürekliliğini sağlamak amaçlanmaktadır (Yılmaz, 2020: 147). Bu kapsamda okuma ağacının dijital bir yorumu olan ‘Reading Tree’ ile örnek incelemelere başlanabilir.

Reading Tree (Okuma Ağacı): Zolomba tarafından geliştirilen ve hem

⁷ <https://tr.pinterest.com/pin/725642558682524924/> adresinden 29.03.2020 tarihinde alınmıştır.

Android işletim sistemli mobil cihazlar hem de www.zolomba.com/readingtree/ web adresi üzerinden İngilizce, Almanca ve Macarca dil desteğiyle ücretsiz erişilebilen 'Reading Tree' isimli uygulama öğrencilerin kitap okuma alışkanlığı edinimine yardımcı olmak amacıyla tasarlanmıştır (Görsel 6). Varsayılan arayüz tasarımı gökyüzü, ağaç, çim zemin ve bir köpekten oluşan, fotografik bir tasarım diline sahip olan bu uygulamanın oldukça basit bir kullanım pratiğinin olduğu, ancak Türkçe dil desteği sunulmamasının yabancı dil yeterliliği olmayan öğrenciler özelinde kullanımı ilk seferde yavaşlatabileceği söylenebilir.

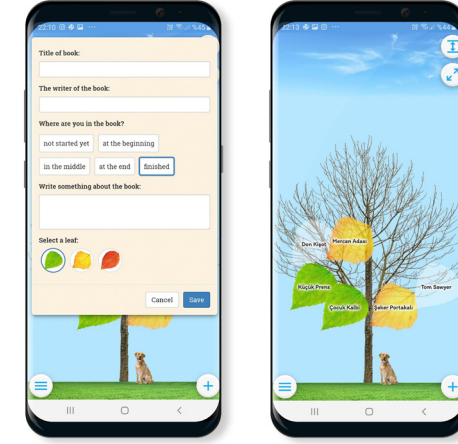


Görsel 6. 'Reading Tree' Uygulama Simgesi Tasarımı (App Icon)⁸

Dijital okuma ağacı olarak tanımlanabilen uygulama, öğrencinin okumayı planladığı, okuduğu ya da okuyup bitirdiği kitaba ait bilgileri sistem içerisindeki panele girip yeşil, sarı veya kırmızı renkli yapraklarla ayrıştırarak ağacın üzerine ekleyebilmesine olanak vermektedir. Bu kapsamda, ağaca eklenen her bir yaprağın öğrencinin bireysel gelişimine yapmış olduğu yatırımların görsel bir sunumu olduğu söylenebilir. Yaprak metaforu ile görselleştirilen kitapların sisteme eklenmesiyle beraber ağacın boyunun giderek uzaması ise benlik ödülleri kapsamında öğrencinin başarıma, bitirme ve ilerleme duygusuyla kişisel tatmin sağladığı güdüleyici bir içsel kuvvetin oluşumu olarak açıklanabilir (Görsel 7).

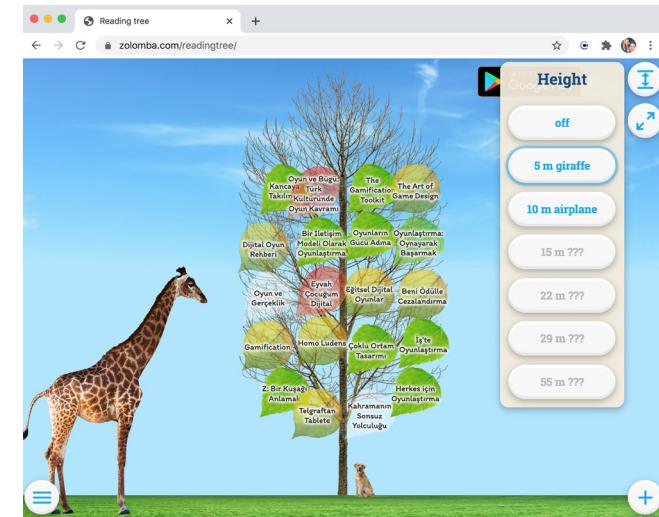
Arayüz tasarımına sonradan eklenebilen 5 metrelik bir zürafa ya da 10 metrelik bir uçak görseliyle ağaç uzunluğunun kıyaslanmasına olanak veren

⁸ <https://play.google.com/store/apps/details?id=zolomba.readingtree&hl=tr> adresinden 17.06.2020 tarihinde alınmıştır.



Görsel 7. 'Reading Tree' mobil arayüz tasarımı (Kişisel Arşiv)

'Reading Tree', yalnızca bireysel değil, öğretmen tarafından oluşturulup tüm sınıfın okuduğu kitapları ekleyebileceği ortak bir okuma ağacı olarak da kullanılabilir. Chou'nun Octalysis Modeli'nde yer alan 'Sosyal Etki' kuvveti göz önüne alındığında öğrencinin sınıf arkadaşlarının okuduğu ya da okumakta olduğu kitapları ağaca eklediğini görerek bu sürece dahil olma ve ağacın büyümesine katkı sağlama arzusuyla güdülenmesi beklenmektedir (Görsel 8). Fakat her öğrenci, okuma eylemini gerçekleştirmek ve bu sürece dahil olmak için aynı heyecana sahip olmayabilmektedir. Bu noktada uygulamanın eğlence unsurları yönünden yetersiz ve geliştirilme-ye açık olduğu söylenebilir.



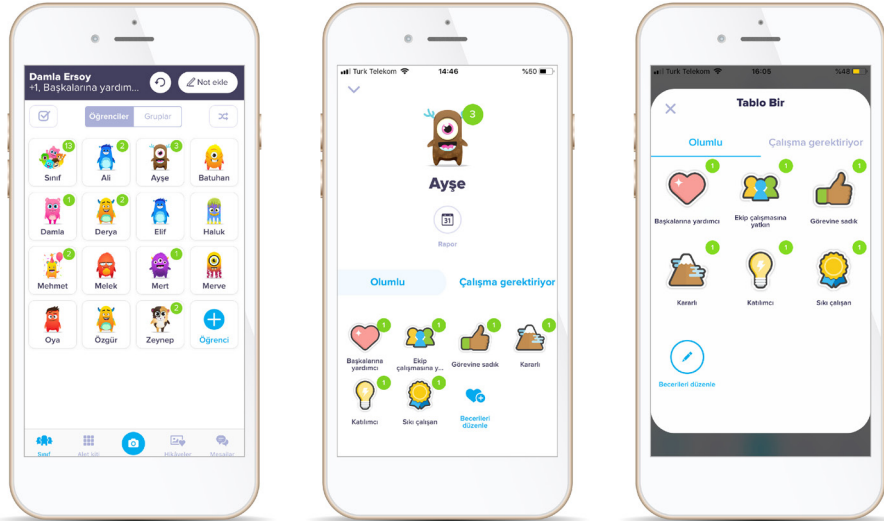
Görsel 8. 'Reading Tree' web arayüz tasarımı (Kişisel Arşiv)

ClassDojo: 2011 yılında A.B.D'de piyasaya sürülen ClassDojo, özellikle ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin davranış değişikliğine yardımcı olan (Yılmaz, 2020: 151), öğretmen-veli-öğrenci arasındaki iletişimi kolaylaştıran ücretsiz bir sanal sınıf yönetimi uygulamasıdır. Uygulamaya hem Android ve iOS işletim sistemli mobil cihazlar üzerinden hem de www.classdojo.com/tr-tr/ web adresinden Türkçe olarak erişilebilmektedir (bkz. Görsel 9).



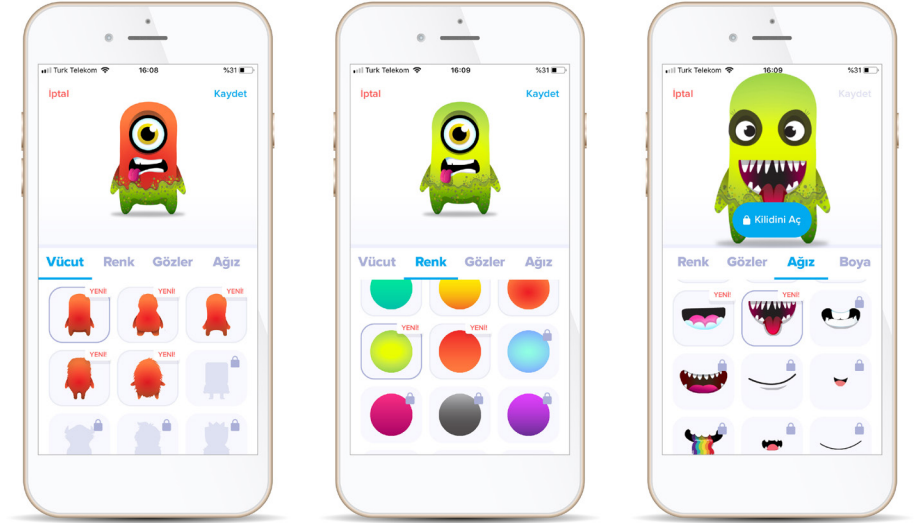
Görsel 9. 'ClassDojo' Uygulama Simgesi Tasarımı (App Icon)⁹

ClassDojo'nun kullanıcı arayüzü tasarımı süslemeden uzak, renkli ve sezgisel yani kullanıcının mevcut dijital deneyimlerine bağlı olarak rahatlıkla algılayıp kullanılabilceği bir tasarım diline sahiptir (Görsel 10).



Görsel 10. ClassDojo'nun eğitimci girişine ait mobil arayüz tasarımı (Kişisel Arşiv)

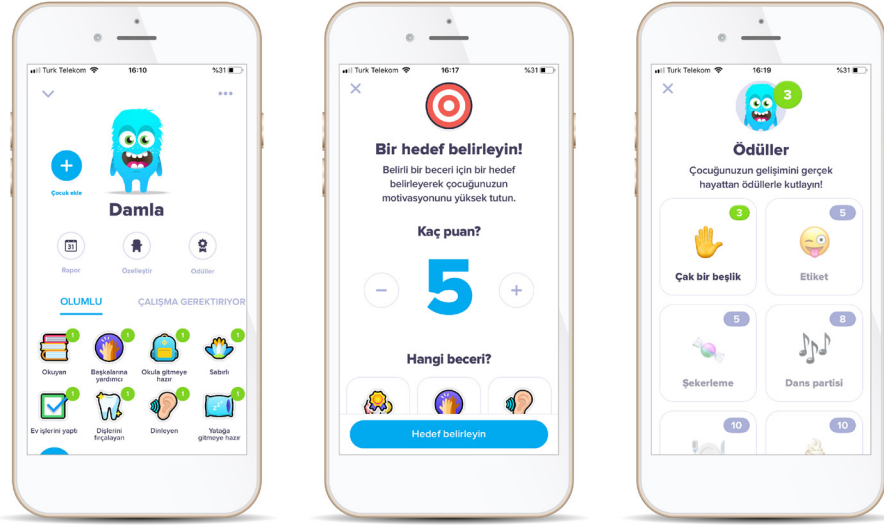
Öğretmenlerin öğrencilerin sınıf içerisindeki davranış ve becerilerine 'olumlu' veya 'çalışma gerektiriyor' sekmeleri yardımıyla çevrimiçi geribildirimler verebildiği Classdojo sisteminde öğrenciler, sevimli canavarlar tiplemesindeki 2 boyutlu avatarlar tarafından temsil edilmektedir. Alınan olumlu bildirimlerin getirdiği puanlarla özelleştirilip geliştirilebilen bu avatarlar zaman içerisinde öğrencide sahiplik hissinin oluşmasına ve bu da beraberinde avatari geliştirme ve diğer avatarlarla rekabet etme arzusuyla kendi kendilerini güdülemelerini sağlamaktadır. Bu sayede öğrencilerin, sınıf içinde gerçekleştirilen etkinliklerde başarılı olmak adına daha çok çaba harcamaları beklenmektedir (Görsel 11).



Görsel 11. ClassDojo avatarlarının özelleştirilmesi (Kişisel Arşiv)

ClassDojo kurgusu ile öğretmenlerin yanı sıra veliler de çocukların ev içi davranış ve becerilerine hedef koyma ve bunları puanlandırma yetkisiyle sisteme dahil edilmektedir. Bu kapsamda dışlarını fırçalayan, ev işlerine yardım eden ya da zamanı geldiğinde uyumaya giden çocuklar velisinden çevrimiçi puanlar veya 'çak bir beşlik', 'aile gezintisi', 'sinema gecesi' gibi gerçek hayatla bağlantılı ödüller kazanabilmektedir (Görsel 12).

⁹ <https://apps.apple.com/us/app/classdojo/id552602056> adresinden 17.06.2020 tarihinde alınmıştır.



Görsel 12. ClassDojo'nun veli girişine ait mobil arayüz tasarımı (Kişisel Arşiv)

ClassDojo hakkında gerek Facebook topluluklarında gerekse uygulama mağazaları ve blog sayfalarında yer alan görüşlere bakıldığında, sistemi kullanmaktan memnun olan birçok kullanıcının olumlu yorumlarının yanı sıra, uygulamayı pedagojik açıdan uygun bulmayarak tartışmaya açan birçok olumsuz yorum da yer almaktadır. Bu görüşler genel hatlarıyla, çocuğun sınıf arkadaşlarından daha fazla puana sahip olmak için yaşayacağı stres ya da hak etmediği bir puanı aldığını düşündüğünde hissedeceği kızgınlık, hayal kırıklığı gibi duygularla baş etme durumu ve bu tür davranışların puan karşılığında yaptırılarak çocukların öz denetim becerilerini geliştirmelerini engelleyeceği yönündedir.

Game On: Sarente firması tarafından geliştirilen, K-12 müfredatı ile uyumlu ve eğitim kurumlarının kendi misyonları doğrultusunda özelleştirebileceği kurgular sunan, Türkiye'nin ilk oyunlaştırma tabanlı ücretli eğitim platformudur. Okulun mevcut yönetim sistemine entegre edilebilen ve yenilikçi yaklaşımlarla eğlenerek öğrenmeyi odağına alan bu platform, öğrencilerin tüm derslerdeki öğrenme deneyimini oyunlaştırmayı kullanarak yaşatmayı hedeflemektedir¹⁰. Bu kapsamda avatar, rozet/madalya/kulüp armaları, puan, liderlik tabloları ve kolaydan zora doğru değişen seviyeler gibi birçok oyunlaştırma unsurundan faydalanıldığı görülmektedir.

Kuruma özel tema, öğrenci seviyesine özel tema ve temaya özel kurgu

olmak üzere 3 temel tema desteği sunan Game On, bu sayede farklı yaş gruplarının seviyelerine ya da eğitim kurumlarının kendilerine uygun bir tema ve seviye kurgusu belirleyip kullanabilmelerine olanak vermektedir.

Görsel 13'de mavi, yeşil, beyaz ve kahverengi renkleriyle öne çıkan ada temalı arayüz tasarımı içerisinde öğrencinin deneyim puanları toplayabileceği 'Kulüpler', 'Projeler', 'Görevler' ve 'Soru/Cevap' adaları görülmektedir. 'Meydan' adası ise adalarda gösterilecek başarılarla bağlantılı olarak açılacak ve öğrenciyi merak duygusuyla güdüleyecek olan kilitli bir bölümdür.

Buzullarla kaplı bir ada olarak görselleştirilen 'Sınıfım' kısmında öğrencilere birbirlerinin mevcut başarı durumunu görüntüleme imkanı sunulmakta, böylece rekabet duygusuyla güdülenmeleri beklenmektedir. Görsel açıdan benzerlik taşıyan 'Duvarım' adası ise öğrencilerin birbirleriyle her konuda iletişim kurabildikleri serbest bir paylaşım panosudur.



Görsel 13. Game On platformuna ait örnek web arayüz tasarımı (Kişisel Arşiv)

Her kullanıcının birer oyuncu olduğu bu platformda, öğrencileri Game On Market'den kişiselleştirebilecekleri ve görsel açıdan kendi yaş gruplarıyla özdeşlik kurabilecekleri 3 boyutlu avatarlar temsil etmektedir. (bkz. Görsel 14).

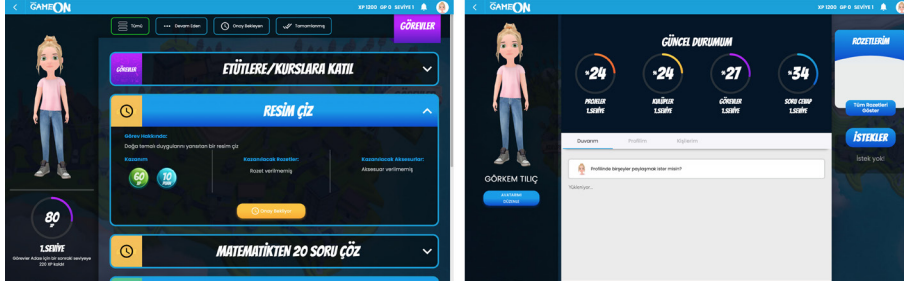


Görsel 14. Game On platformuna ait örnek avatar tasarımları¹¹

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=yDshSpocctE> adresinden 28.06.2020 tarihinde alınmıştır.

¹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=eywwbQdF5ac> adresinden 30.06.2020 tarihinde alınmıştır.

Bu avatarlar yani öğrenciler, platform içerisinde yer alan 'haftasonu 50 matematik sorusu çöz', '3 arkadaşına 50 soru çözdür', 'satranç turnuvasında ilk 3'e gir', 'arkadaşınla müzeye git' gibi farklı içeriklere sahip görevleri tamamlamak ve bir sonraki seviyeye geçebilmek için deneyim puanı (xp) toplamakla yükümlüdür (bkz. Görsel 15).



Görsel 15. Game On platformunun 'görevler' ve 'güncel durum' bölümlerini gösteren arayüz tasarımları (Kişisel Arşiv)

Seviler oyuncuyu akış içerisinde tutan en önemli unsurlardan biridir. 'Akış' kuramı ile bilinen Macar asıllı psikolog Mihaly Csikszentmihalyi (2018: 118), kişinin aynı şeyi aynı seviyede uzun süre yapmaktan zevk almayacağını altını çizer. Bu kapsamda, beceri durumuna göre kolaydan zora doğru değişen görevlerle beraber, öğrencinin platform içinde kalma isteğinin güçlendirilmesinin amaçlandığı söylenebilir.

Verilen görevlerdeki başarılarla bağlantılı olarak, avatara çeşitli aksesuarlar eklemek, rozetler ve sürpriz madalyalar kazanmak mümkündür (bkz. Görsel 16). Kanca Modeli'nde bahsedilen yatırım aşaması ve Octalysis Modeli'ndeki 'sosyal etki' ve 'sahiplik' esas kuvvetlerinin devreye girdiği bu durumda, 'yatırım' öğrencinin avatarının gelişimi ve kazanımları için harcadığı emek ve zaman; 'sahiplik' bu yatırıma bağlı olarak ona beslediği hisler; 'sosyal etki' ise diğer öğrencilerde varolan rozet, madalya, aksesuar gibi sanal kazanımları elde etmek için rekabet ve kıskançlık gibi duygularla beslenen güdüleyici unsurlardır. Buradaki somut hedef, öğrencinin platforma gönüllü ve sürekli katılma isteğini artırmaktır.



Görsel 16. Game On platformuna ait rozet ve madalya tasarımları¹²

Sonuç

"Bugünün öğrencilerine dün öğrettiğimiz gibi öğretirsek, yarınlarından çalmış oluruz".

(Dewey, 1944'den Akt: Pilgrim, Bledsoe ve Reily, 2012)¹³

Günümüz eğitimcileri tebeşirli siyah tahtalardan, dokunmatik siyah ekranlara doğru uzanan ve her gün farklı bir teknolojiyle tanışılan yenilikçi yolculuğun değerli bir parçasıdır. Bu yolculukta eğitimcilerin, geleneksel eğitim yöntemleriyle sınırlı kalmadan güncel araç-gereç ve yöntemleri özümseyip kullanması gerek kendileri gerekse öğrenciler için birçok faydayı beraberinde getirmektedir. Bu faydalar, öğrencilerin problem çözme yeteneklerinin ve iletişim becerilerinin geliştirilmesi, ders içi ve ders dışı başarıların ölçülmesi, ilgi, dikkat ve güdülenme düzeyinin artırılması, soyut kavramların somutlaştırılarak anlamlandırılması, anlık geri bildirim verilmesi, etkinliklerin öğrencinin seviyesi ve ihtiyaçları doğrultusunda özelleştirilmesi, içeriğin daha eğlenceli ve tekrarlanabilir olmasına olanak sunulması, derse etkin katılımın sağlanması ve zamanın verimli kullanılmasına fırsat verilmesi olarak özetlenebilir (Özdemir ve Özdemir, 2019).

İster dijital ister gerçek dünyada olsun güdüleyici eğitsel kurgular üzerine inşa edilen oyunlaştırma tasarımları, öğrenme deneyimine yardımcı olacak ve öğrencinin eğitim yolculuğundaki öğrenme arzusunu ihtiyaç, merak, keşif, eğlence gibi duygularla besleyecek çağdaş yaklaşımlardan birisidir. Kapp, Blair ve Mesch'e (2014: 101) göre oyunlaştırma, öğrencileri hedefe giden yolda ilerlemeleri için cesaretlendirmek, güdülemek, yenilikçi düşünmeye teşvik etmek, yeni bir beceri oluşturmak ve tekrar yoluyla bilgi edinimlerini kolaylaştırmak için kullanılabilir.

¹² <https://www.youtube.com/watch?v=eywwbQdF5ac> adresinden 30.06.2020 tarihinde alınmıştır.

¹³ <http://www.rhartshorne.com/fall-2012/eme6507-rh/mblackburn/multimediaclassroom/NewTechnologiesInTheClassroom.pdf> adresinden 05.08.2020 tarihinde alınmıştır.

Bu makale kapsamında Reading Tree, ClassDojo ve Game On isimli dijital oyunlaştırmalar incelenmiş olup, incelenen örneklerin tümünde öğrencileri pozitif duygularla besleyen ve harekete geçmeleri için güdüleyen unsurların yer aldığı görülmüştür. Örneklerin ortak özelliklerinden bir diğeri ise canlı renklerin hakim olduğu sezgisel kullanıcı arayüz tasarımlarına sahip oluşlarıdır. Öte yandan fotografik bir tasarım diliyle diğerlerinden ayrılan Reading Tree uygulamasının bünyesindeki eğlence unsurlarının eksikliği/ yetersizliği dikkat çekmektedir. Bu doğrultuda sistemin çeşitli oyunlaştırma bileşenleriyle desteklenerek daha ilgi çekici ve eğlenceli hale getirilmesi önerilebilir. Bu önerilerden biri, bitirilen her kitap sonrasında yıldız kazanma ve belirli bir yıldız sayısına erişen öğrencinin 'Kitap Kurdu' statüsüne yükselmesi olarak örneklenebilir.

Dünyayı etkisi altına alan COVID-19 pandemisiyle birlikte Mart 2020'de Türkiye'de verilen kısa bir eğitim arasından sonra, K-12 düzeyindeki tüm okullarda ilk kez zorunlu olarak tam zamanlı uzaktan eğitime başlanılmıştır. Büyük endişelerin hakimiyetiyle beraber, öğrencilerin arkadaşlarından uzak, evde geçirdikleri süreç boyunca içeriğe odaklanmaları ve ders çalışma konusunda güdülenmeleri daha da zorlaşmıştır. Bu kapsamda, dijital oyunlaştırma uygulamalarının kullanılmasının, öğretmenlerin ders içeriklerini ve etkinliklerini daha eğlenceli ve tamamlayıcı hale getirmelerine ve aynı zamanda öğrencilerin istenen davranışları gerçekleştirmeleri konusunda güdülenmelerine yardımcı olacağı söylenebilir.

Salgının gerek iş gerekse eğitim hayatına getirdiği zorunlu yeniliklerle beraber oluşan çevrimiçi çözümlerin bir kısmının devamlı hale gelebileceği ve bu sayede farklı içerikleri konu alan yeni dijital oyunlaştırma tasarımlarının hazırlanıp mevcut eğitim sistemiyle bütünleştirilme ihtiyacının doğacağı öngörülebilir. Bu kapsamda alanında uzman kişilerin işbirliğiyle güncel teknolojileri takiben hazırlanacak dijital oyunlaştırma deneyimleri, eğitim alanına verilecek en önemli katkılardan biri olacaktır. Diğer taraftan ekonomik yetersizlikler sebebiyle gerekli ekipmanlara sahip olamayan ya da yaşadığı yerin altyapı eksikliğinden kaynaklı erişim engeline takılan öğrencilerin eğitiminde fırsat eşitliği yaratma konusunda devletin gerekli olanakları ivedilikle sağlaması, çözülmesi gereken en büyük sorunların başında gelmektedir.

Kaynakça

Aksu, H. (2019). *Dijitopya: Dijital Dönüşüm Yolculuk Rehberi*. 2. Baskı İstanbul: Pusula Yayınları.

Alsancak-Sırakaya, D. (2018). *Oyunlaştırarak Ölçme ve Değerlendirme*. N. Önal (ed.). *Etkinlik Örnekleriyle Zenginleştirilmiş Eğitimde Teknoloji Uygulamaları*. 2. Baskı. 186-215. Ankara: Pegem Akademi.

Chou, Y. (2014). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. CA: Octalysis Media.

Csikszentmihalyi, M. (2018). *Mutluluk Bilimi Akış*. (Barış Satılmış. Çev.) Ankara: Buzdağı Yayınevi.

Eyal, N. ve Hoover, R. (2015). *Kancaya Takılınca: Alışkanlık Yaratan Ürünler Geliştirmenin Sırları*. (çev. B. Akat). Ankara: Elma Yayınevi.

Herger, M. (2014). *Enterprise Gamification: Engaging People by Letting Them Have Fun*. iBook. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Kapp, K. M.; Blair ve L. Mesch, R. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. iBooks. San Francisco: Wiley.

Kendirli, T. (2019). *Dijital Oyun Endüstrisi Terminolojisi*. İstanbul: Abaküs Yayınları.

Kocayörük, E. ve Çelik, B. (2017). *Öğrenme*. N. Aral ve T. Duman (Ed.) *Eğitim Psikolojisi*. s. 270-291. Ankara: Pegem Akademi.

Kuran, E. (2019). *Z: Bir Kuşağı Anlamak*. İstanbul: Mundi Kitap, Can Sanat Yayınları.

Marczewski, A. (2018). *Gamification: Even Ninja Monkeys Like to Play: Unicorn Edition*. UK: Gamified UK.

McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken*. NYC: The Penguin Press. iBook.

Özdemir, M. ve Özdemir, O. (2019). *Öğretim Teknolojileri ve Öğretim Süreci*. T. Y. Yelken. (Ed.) *Öğretim Teknolojileri*. 1-24 Ankara: Anı Yayıncılık.

Palfrey, J. ve Gasser, U. (2016). *Doğuştan Dijital: Dijital Yerlilerin İlk Kuşağını Anlamak*. (Çev: Nagihan Aydın). İstanbul: İKÜ Yayınevi.

Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Senemoğlu, N. (2019). *Eğitimin Psikolojik Temelleri*. *Eğitim Bilimine Giriş*. 15. Baskı.V. Sönmez (Ed.). 113-142. Ankara: Anı Yayıncılık.

Werbach, K. ve Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Werbach, K. ve Hunter, D. (2012). *How Game Thinking Can Revolutionize Your Business: For the Win*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Yavuz, M. (2018). *Eğitim ile İlgili Temel Kavramlar*. *Eğitim Bilimine Giriş*. M. Yavuz (Ed.) Ankara: Anı Yayıncılık.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. 9. Baskı. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yılmaz, A. E. (2016). *Herkes İçin Oyunlaştırma*. İstanbul: Abaküs Yayınları.

Yılmaz, A. E. (2020). *Oyunların Gücü Adına: Oyunlaştırma Bilimine Giriş*. İstanbul: Epsilon Yayınevi.

Zichermann, G. ve Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. CA: O'Reilly Media.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. 'Gamification' terimi 2010-2020 yılları arasındaki dünya geneli Google arama motoru trendi. <https://trends.google.com/> adresinden 19.07.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 2. Werbach'ın D6 Oyunlaştırma Modeli, Kişisel Arşiv.

Görsel 3. Yu-kai Chou Octalysis Modeli (Seviye 1). Chou, Y. (2014). *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. s. 24.

Görsel 4. Kanca (Hook) Modeli. Eyal, N.; Hoover, R. (2015). *Kancaya Takılınca: Alışkanlık Yaratan Ürünler Geliştirmenin Sırları*. Ankara: Elma Yayınevi, s. 14.

Görsel 5. Okuma Ağacı. <https://tr.pinterest.com/pin/725642558682524924/> adresinden 29.03.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 6. 'Reading Tree' Uygulama Simgesi Tasarımı (App Icon) <https://play.google.com/store/apps/details?id=zolomba.readingtree&hl=tr> adresinden 17.06.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 7. 'Reading Tree' mobil arayüz tasarımı, Kişisel Arşiv.

Görsel 8. 'Reading Tree' web arayüz tasarımı, Kişisel Arşiv.

Görsel 9. 'ClassDojo' Uygulama Simgesi Tasarımı (App Icon). <https://apps.apple.com/us/app/classdojo/id552602056> adresinden 17.06.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 10. ClassDojo'nun eğitimci girişine ait mobil arayüz tasarımı, Kişisel Arşiv.

Görsel 11. ClassDojo avatarlarının özelleştirilmesi, Kişisel Arşiv.

Görsel 12. ClassDojo'nun veli girişine ait mobil arayüz tasarımı, Kişisel Arşiv.

Görsel 13. Game On platformuna ait web arayüz tasarımı örneği, Kişisel Arşiv.

Görsel 14. Game On platformuna ait örnek avatar tasarımları. <https://www.youtube.com/watch?v=eywwbQdF5ac> adresinden 30.06.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 15. Game On platformunun 'görevler' ve 'güncel durum' bölümlerini gösteren arayüz tasarımları, Kişisel Arşiv.

Görsel 16. Game On platformuna ait rozet ve madalya tasarımları. <https://www.youtube.com/watch?v=eywwbQdF5ac> adresinden 30.06.2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Prensky, M. (2001). Digital Natives Digital Immigrants. Part I. On the Horizon, MCB University Press, 9 (5). Web: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part%20I.pdf> adresinden 23.03.2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Türk Dil Kurumu Sözlüğü, 'Ödül' Sözcüğü. Web: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 27.06.2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Türk Dil Kurumu Sözlüğü, 'Oyun' Sözcüğü. Web: <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 21.07.2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Google Trends. Web: <https://trends.google.com/> adresinden 19.07.2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet Kaynakları

İnternet: Arkün-Kocadere, S. ve Samur, Y. (2016). Oyundan Oyunlaştırmaya. Eğitim Teknolojileri Okumaları-2016. A. İşman, H. F. Odabaşı ve B. Akkoyunlu (Editörler) Ankara: TOJET. s. 397-415. Web: http://www.tojet.net/e-book/eto_2016.pdf adresinden 20.04.2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Deterding, S.; Dixon, D.; Khaled, R.; Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011. Web: https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification adresinden 03.11.2019 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Pilgrim, J.; Bledsoe, C.; Reily, S. (2012). New Technologies in the Classroom. Delta Kappa Gamma Bulletin, 78, 16-22. Web: <http://www.rhartshorne.com/fall-2012/eme6507-rh/mblackburn/multimediacproject/NewTechnologiesInTheClassroom.pdf> adresinden 05.08.2020 tarihinde alınmıştır.

İnternet: GamFed Turkey. I. Play-Game-Gamification Summit: Sarente Game on: Eğitimde Oyun Zamanı-Göksel Kesim. Web: <https://www.youtube.com/watch?v=yDshSpoccttE> adresinden 28.06.2020 tarihinde alınmıştır.

Kocaeli Bölgesi Kültürel ve Endüstriyel Mirası Geliştirme Proje Önerileri

Dr. Öğr. Üyesi Oylum Tunçelli
Dr. Öğr. Üyesi Uftade Muşkara
Dr. K. Taha Hülagü

Makale Geliş Tarihi: 18.06.2020
Yayına Kabul Tarihi: 13.09.2020

Özet

Sanayi devriminde itibaren yüksek güçlü makineler ile geliştirilen üretimler, zaman içerisinde değişen teknoloji ile günümüzde yaşamlarını sürdürmemişler ve kapatılarak atıl duruma gelmişlerdir. Zamanında ülke sanayiinde çok önemli bir yeri olmuş olan bu üretim merkezlerinin belgelendirilerek, kültür mirası ve endüstriyel dönüşüm projeleri ile kent belleğine ve kültür yaşamına kazandırılması büyük önem taşımaktadır. Kocaeli bölgesi, Türkiye'nin önemli endüstriyel alanlarından biridir. Türkiye'nin en büyük endüstriyel dönüşüm projesi ile hayata geçirilen SEKA Kâğıt Müzesi ve Kocaeli Bilim Merkezi, kültürel miras ve endüstriyel dönüşüm kavramları çerçevesinde değerlendirilmektedir. Çalışma kapsamında, bu yapıya ilişkin kültür mirası oluşturma süreçlerinde yapılan uygulamalar ve etkinlikler tek bir çalışma altında toplanmıştır. Bu çerçevede SEKA Kâğıt Müzesi ve Kocaeli Bilim Merkezi'nin tarihsel süreçteki kimlik değişimi değerlendirilerek sürdürülebilir koruma iş planları üzerine öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Endüstriyel Dönüşüm, SEKA Kâğıt Müzesi, Kocaeli Bilim Merkezi, Kültürel Miras, Müzecilik.

THE PROJECT PROPOSALS FOR CULTURAL AND INDUSTRIAL HERITAGE DEVELOPMENT IN KOCAELİ REGION

Abstract

The production dynamics that depended on high-powered machines in era of industrial revolution have not been able to survive because of technological developments. Many factories have been closed and now become idle. It is important to document these production centers, which had a very important role in the history of industrialization of a country. Accordingly, we should consider them as crucial ingredients of the collective memory. Therefore, the industrial areas should gain a new meaning in the cultural life with the cultural heritage and industrial transformation projects.

Kocaeli region has always been one of Turkey's most important industrial bases. Seka Paper Museum and Science Center, the Turkey's largest industrial heritage transformation project, is accepted within the scope of industrial heritage studies. In this study, we aim to collect various activities held by the Museum and the Science Center. Considering the area as an active cultural place we have also recommended further applications for sustainable heritage management.

Keywords: Industrial Transformation, SEKA Paper Museum, Kocaeli Science Center, Cultural Heritage, Museology

Dr. Öğr. Üyesi Oylum Tunçelli. Kocaeli Üniversitesi, Hereke Ö.İ.U. MYO, Fotoğrafçılık ve Kameramanlık Bölümü, Kocaeli. E-posta: oylum.tuncelli@hotmail.com ORCID: 0000-0002-0790-7655

Dr. Öğr. Üyesi Uftade Muşkara. Kocaeli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Taşınabilir Kül. Varl. Koruma Onarım Bölümü, Kocaeli. E-posta: uftadem@gmail.com ORCID: 0000-0002-4709-8821

Dr. K. Taha Hülagü. Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Kültür ve Sosyal İşler Dairesi Başkanlığı, Müzeler Şube Müdürü, Kocaeli. E-posta: kemaltahahulagu@kocaeli.bel.tr ORCID: 0000-0002-9422-6929

Giriş

Sanayi Devrimi, Rönesans ve Reform hareketleri sonrası oluşan özgür düşünce ortamının ortaya çıkardığı teknik ve bilimsel alandaki gelişmelerin sonlarında 18. yüzyılda ortaya çıkmıştır. Kömürün kullanılmaya başlamasından sonra büyük fabrikaların ortaya çıkışı Sanayi Devrimi'nin ilk aşamasıdır. Kömür, buhar ve demirin birlikte kullanımıyla "demiryolu çağı" başlamış, trenler ortaya çıkmış, demiryolu sayesinde çok uzaklara taşınabilen mallar ve kömür, sanayi devriminin yayılmasına yol açmıştır. 18. yüzyılda Avrupa'da başlayan üretim dönemi, ülkelerin hem ekonomik hem sosyal hayatlarında büyük bir değişime neden olmuştur. Sanayileşme sebebi ile kırsal yaşam alanlarında gelişen iş gücü kaybı insanların nüfus yoğunluğunu fabrikaların kurulduğu kentlere yönlendirmiş ve böylece kentsel nüfusun daha yoğun olduğu dönem başlamıştır.

Baş döndürücü bir hızla gelişen teknolojinin öncülük ettiği gelişim süreci hem küresel anlamda dünya ekonomisinde hem de ulusal ekonomilerde yapısal değişimleri ortaya çıkarmıştır.

Avrupa'da ortaya çıkan sanayi devrimi dünyanın her bir ülkesinde fiziki ve sosyal dinamiklerine göre birbirinden farklı şekillenmiştir. Türkiye Cumhuriyeti de yeni kurulduğu dönemde ekonomik bağımsızlığını sağlayabilmek için sanayi alanında yatırım yapmayı planlamıştır. Bu doğrultuda hazırlanan Birinci Beş Yıllık Sanayileşme Planı çerçevesinde belirlenen öncelikli alanlar arasında kâğıt ve selüloz üretimi de gelmektedir. Böylelikle kurulan ve uzun yıllar ülke ekonomisine katkıda bulunan İzmit SEKA Kâğıt Fabrikası, eğitim alanındaki faaliyetlerinin yanı sıra sosyal ve kültürel alanda şehir yaşamında öncülük etmiş ve kent belleğinde önemli izler bırakmıştır.

20. yüzyılın ilk yarısında, yaygınlaşan yenilikler ile gelişen teknoloji, son 25 yılda bilgi işlem hızının çarpıcı ölçülerde artması ve dünyada "bilişim" adında ayrı bir bilim-disiplin ve iktisadi faaliyet alanı yaratmıştır. Bu değişimler doğrultusunda üretimler niteliklerini değiştirmiş, ağır sanayi fabrikaları işlevlerini yitirmeye başlamıştır. Avrupa'da birçok ülkede yaşanan ekonomi ve üretimdeki dönüşüm süreci ülkemizde İzmit SEKA Kâğıt Fabrikası'nda da etkisini göstermiştir (Muşkara ve Tunçelli, 2019). Özelleştirme Yüksek Kurulu'nun 14.09.1998 tarih ve 1998/71 sayılı kararı ile SEKA İzmit işletmesinin kapatılması kararı verilmiş, 10 Mart 2005 tarihinde yapılan protokol ile çalışanları ve tüm varlıklarıyla beraber Kocaeli Büyükşehir Belediyesi'ne devredilmiştir. (Cengizkan, 2006: 9-12) Bu devirle birlikte kamu yararına ve kamu belleğine katkı sağlamak amacıyla endüstriyel miras kapsamında değerlendirilen alan büyük bir proje kapsamında Kâğıt Müzesi ve Bilim Merkezi olarak yeniden işlevlendirilmiştir.

Araştırmada, Türkiye'nin en önemli endüstriyel dönüşüm projesi olarak SEKA Kâğıt Müzesi ve Kocaeli Bilim Merkezi başlığı altında üretilen ve toplumsal katkısı olan çalışmalar incelenmiş, günümüz yaşam koşullarında bir endüstri mirası olarak bilimsel, kültürel ve sanatsal alanda işlevini aktif olarak sürdürebileceği proje önerileri geliştirilmiştir.

Kocaeli Seka Kağıt Fabrikası'ndan Endüstriyel Dönüşüm Projesine; Seka Kâğıt Müzesi ve Kocaeli Bilim Merkezi

Ülkemiz coğrafyasında kâğıt üretimi, Osmanlı Devleti'nin son dönemlerinde ve Cumhuriyetin ilk yıllarında ithal edilerek karşılanmıştır. 1920'li yılların sonundan itibaren dışa bağımlılığı ortadan kaldırarak yerli kâğıt üretim fikri gelişmeye başlamış ve bu doğrultuda incelemeler yapılmıştır. İktisat Vekaleti tarafında en hızlı şekilde ülkede üretim gücünün ve yerli üretim mallarının tüketiminin artırılmasına yönelik bir sanayi programının hazırlanmasına karar verilmiştir (Dölen, 2015: 329).

Devlet tarafından sanayileşmeyi hedefleyen Birinci Sanayi Planı'nda selüloz ve kâğıt fabrikası kurulumu için çalışmalar başlamıştır. Bu çalışmalar kapsamında yapılan etütlerde Kocaeli şehri öne çıkmıştır. Osmanlı döneminden itibaren jeopolitik konumu itibarıyla önemli olan Kocaeli tersane, liman ve demiryolu ile çeşitli ulaşım ağları üzerinde bulunmaktadır. Özellikle İstanbul'a yakınlığıyla Anadolu'dan İstanbul'a sevk edilen mamullerin transferini kolaylaştırmaktadır. İzmit Kâğıt Fabrikası adı ile kurulan fabrika zaman içinde büyüyerek ikinci, üçüncü ve dördüncü fabrikalarını da kurmuş birden fazla fabrikanın kurulmasıyla ismi selüloz ve kâğıdın ilk kelimelerinden oluşan SEKA (Selüloz ve Kâğıt Fabrikası) olarak değiştirilmiştir. (Hülagü, 2019: 103-104)

Sümerbank müessesesi, kâğıt fabrikası kurma görevini Fransa ile Almanya'nın değişik kâğıt fabrikalarında çalışarak deneyim kazanan kimyager ve mühendis Mehmet Ali Kâğıtçı'ya vermiştir. SEKA Kâğıt Fabrikası'nın 14 Ağustos 1934'te Başbakan İsmet İnönü tarafından temeli atılmış, 6 Kasım 1936 tarihinde de fabrika faaliyete geçmiştir. 1955 yılında yürürlüğe giren, Türkiye Selüloz ve Kâğıt Fabrikaları İşletmesi Kanunu ile SEKA kurulmuş, uzun yıllar faaliyet gösterdikten sonra 1998 tarihinde İzmit işletmesinin kapatılmasına ve arazisinin sosyal yaşam alanlarına dönüştürülerek Kocaeli Büyükşehir Belediyesi'ne devri kabul edilmiştir.

SEKA işletmesinin lokasyon olarak İzmit'te kurulmasının en önemli sebebi bölgenin coğrafik özelliklerinin fabrikanın gereksinimlerini tam olarak karşılayabilmesi ve üretilen maddenin pazarı olan İstanbul'a çok yakın olmasıdır. İşletmenin yeri amacıyla yapılan bu seçim ile sadece SEKA işletmesini karlı çıkarmıştır. Küçük ölçekli bir kent olan İzmit'te fabrikanın kurulması

ve üretime başlaması ile büyük değişimler yaşanmıştır. Kent, ülke nüfusun-
daki ortalama artış rakamının iki katında bir oran ile büyümüş ve SEKA,
İzmit kentinin sosyal yaşam gelişimini belirleyen en önemli işletme haline
gelmiştir. Kocaeli şehrinde bir istihdam kaynağı olarak varlığını sürdüren
işletme aynı zamanda güçlü bir sosyal yaşam kaynağı olmuştur. Sinema,
tiyatro, radyo, yazlık tesisleri ve spor kulüpleri ile ortak yaşam alanlarında
etkin rol üstlenen SEKA işletmesi kent kimliği için günümüzde halen devam
etmekte olan önemli bir aidiyet kavramı yaratmıştır.

SEKA Kâğıt Fabrikası, endüstriyel mirasın korunması projelerinde sürdürü-
rülebilirlik kriterleri arasında belirtilen bütüncül yaklaşım ve yerel pay-
daşların katılımının sağlanabilmesi açısından gerekli olan tüm özelliklere
sahiptir. Dönüşüm projesi kapsamında ana fikir, SEKA Fabrikası'nın yer
aldığı bölgenin kamusal işlevlerle yeniden kurgulanarak kent ve kentliyle
güçlü bağların kurulması ve bölge boyunca yeşil sürekliliğin sağlanmasıdır.
SEKA Kent Parkı olarak yürütülen proje üç etap olarak kurgulanmıştır. İlk
etap 2007 yılında tamamlanmış ve sahil kesiminde bulunan liman bölgesi
kamusal işleve sahip ve körfez boyunca yeşil alan sürekliliğini sağlama
amacına yönelik olarak çok amaçlı parka dönüştürülmüştür (Oğuz, Saygı
ve Akpınar 2010: 161).

İkinci etap, 1. Kâğıt Fabrikası'nın yeniden şekillendirilerek dönüştürülme-
sine yöneliktir. Fabrika binasından kalan yapının mimari özelliklerinin en-
düstriyel mirasa ait izlerini korunması hedeflenmiştir. Süreç içerisinde müze
alanı ve bilim merkezi olarak düzenlenecek alanda eğitim ve kültür amaçlı
kullanılacak alanlar belirlenerek 2009 yılında Kocaeli Büyükşehir Belediyesi
yürütücülüğünde KA.BA Eski Eserler Koruma ve Değerlendirme Mimarlık
bünyesinde 1. Kâğıt Fabrikası'nın koruma onarım ve yeniden işlevlendirme
projesi çalışmaları başlatılmıştır (Muşkara ve Tunçelli 2019: 251). SEKA Kâ-
ğıt Müzesi olarak kullanılan alanda, kapatılma kararının ardından neredey-
se 10 yıl sonra gerçekleştirilen projede yapının içinde sergilenecek durumda
kalan tüm unsurlar korunmuş, fabrika kurucusu, üretimleri, çalışanları ve
sosyal yaşam belgeleri fotoğraf, görüntülü ses kayıtları ve projeksiyonlar ile
müze gezi güzergahı boyunca ziyaretçilere sunulmuştur. TÜBİTAK ortaklığı
ile geliştirilen Bilim Merkezi'nde klasik müze kavramının aksine ziyaretçi-
lere aktif şekilde gezebilecekleri, dokunabilecekleri, deneyebilecekleri ser-
giler ve dinamik ortamlar sunulmuştur (Görsel 1-2). Ortalama olarak 250
deney düzeneği ve özel tasarım galerilerin yanı sıra bilimsel çalışmaların
yapıldığı atölyeler, bilimsel gösteri ve söyleşilerin yapıldığı sahneler, sergi
alanları, kütüphane, araştırma ofisleri, bilim kafe yer almaktadır.



Görsel 1. "Görsel algı deney düzeneği" Kocaeli Bilim Merkezi



Görsel 2. "Makine salonu" SEKA Kâğıt Müzesi

Endüstriyel Kültür Mirası Olarak Bilinirliği ve Kent Belleğini Geliştirme Çalışmaları

Dönüşüm projesi kapsamında, SEKA kompleksi ziyaret alanlarının yanı sıra bir dokümantasyon merkezi de oluşturulmuştur. Burada SEKA'da bulunan belgelerle birlikte İzmit SEKA Kâğıt Fabrikası'na ait görsel ve yazılı belgeler toplanmakta ve dijital ortamda kayıt edilmektedir. Arşiv araştırmacıların kullanıma açıktır ve bugüne kadar 1000'den fazla araştırmacıya kaynak sağlanmıştır. Ulusal ve uluslararası toplantılarda SEKA dönüşüm projesinin önemi anlatılmıştır. Bu çalışmalar arasında SEKA Kâğıt Fabrikası'nın Kocaeli

Bilim Merkezi ve Kâğıt Müzesi'ne dönüşümünü değerlendiren Çakır ve Gönül'ün 2015 yılında mekânsal bellek göstergeleri üzerinden yaptıkları inceleme çalışmasında, SEKA Kâğıt Fabrikası'nın, Kâğıt Müzesi ve Bilim Merkezi'ne dönüşümü projesi ile mimari kimliğin, özgünlüğün, estetik ve anı değerlerinin korunarak Müze'de mekânsal bellek sürekliliğinin sağladığı belirtilmiştir.

Pek çok kültürel ve bilimsel organizasyonda kurumsal ve bireysel çalışmalara konu olan SEKA, Bilim Merkezi ve Kâğıt Müzesi bünyesinde, yöneticileri tarafından da pek çok ulusal ve uluslararası organizasyonda etkinlik gerçekleştirilmektedir:

- Türkiye'de bilim ve teknolojiyi yaygınlaştırmak ve geliştirmek amacıyla Türkiye Bilim ve Teknoloji Merkezleri (TÜBİTEM) tarafından düzenlenen Uluslararası Bilim Merkezleri Sempozyumlarına katılım sağlanmış ve Dr. Kemal Taha Hülagü'nün sunumunda bilim merkezlerinde sürdürülebilirlik kapsamında Kocaeli örneği değerlendirilmiş, bilim merkezleri ve okul dışı öğrenme konusunda bilgi paylaşımında bulunmuştur. Ayrıca Mart 2021'de yapılacak TÜBİTEM Sempozyumu'nun bir sonraki ev sahibi olarak Kocaeli Bilim Merkezi olarak belirlenmiştir.
- HERITAGE İSTANBUL Restorasyon, Arkeoloji ve Müzecilik Teknolojileri Fuarı ve Konferansı'nda atölye ve panel etkinlikleri ile kamuya açık uluslararası organizasyonlarda da varlığını sürdürmekte ve bilinirliğini arttırmaktadır.
- Hollanda'da 2014 yılında, İtalya'da 2015 yılında, Viyana'da 2016, Portekiz'de 2017, İsviçre'de 2018 yılında düzenlenen ve dünyanın önde gelen bilim merkezleri ile müze temsilcilerinin katıldığı Avrupa Bilim Merkezleri ve Müzeleri Birliği (ECSİTE) konferanslarına Kocaeli Bilim Merkezi'ni temsilen Dr. Kemal Taha Hülagü ve ekibi katılarak bilim merkezi ve müzelerin geliştirilmesi ile ilgili çalışmalar, workshoplar ve sunumlar gerçekleştirmiştir.
- NAMES (Kuzey Afrika ve Ortadoğu Bilim Merkezleri Birliği) ve TÜBİTAK ortaklığıyla 2014 yılında gerçekleştirilen sempozyumda, Kocaeli Bilim Merkezi'ni temsilen Dr. Kemal Taha Hülagü "Bilim Merkezlerinde Öğrenim Programlarının Eve Taşınması, Evde Bilim İle Öğrenme" kapsamında sunum yapmıştır.
- Amerika New York Ulusal Doğa Tarihi Müzesi, NASA Goddard Uzay ve Havacılık Merkezi, Amerikan Ulusal Havacılık Müzesi ziyaret edilmiş ve iş birliği kapsamında bilgi ve deneyim alışverişi sağlanmıştır.

Bu tür ulusal ve uluslararası etkinlikler, endüstriyel miras alanının ve dö-

nüşüm projesinin tanıtımı ve sürdürülebilir miras yönetimi açısından önem taşımaktadır.

2010 yılında ziyarete açıldıktan sonra, kentin kültür ve sanat hayatına katkı sağlamak amacıyla farkı yaş gruplarına yönelik birçok etkinlik düzenlenmiş, çevre üniversiteler ile özellikle eğitim alanında katkı sağlamaya yönelik ortaklıklar yapılmıştır. Kocaeli Bilim Merkezi ve SEKA Kâğıt Müzesi, kurumsal mekanlarında geliştirdikleri eğitim ve atölye çalışmaları ile ziyaretçilerine deneyimler yaşatmaya devam etmektedir. Bilim merkezi çatısında Sanayi 4.0 Mucit Dünyası ve Robotik Kodlama eğitimleri verilmekte, gökyüzü gözlem geceleri ve Robotics Turnuvası gibi etkinlikler ile tasarım proje yarışmaları gibi organizasyonlar yapılmaktadır. Kâğıt Müzesi, açtığı kâğıt hamuru, ahşap, origami, kirigami, keçe atölyeleri ile köy okulları için geliştirilen proje kapsamında yaptıkları etkinlikler ile kentin kültür ve eğitim alanına katkı sunmaya devam etmektedir.

Kocaeli Bilim Merkezi ve SEKA Kâğıt Müzesi kamusal alan tanımı dışında SEKA park ile bütünleşik yaşayan mekanlar olarak ziyaretçi sürekliliğini sağlamayı başarmaktadır. Bahsedildiği şekilde köy okulları projesi bilim merkezi ve müzenin etkileşimli olarak hareket kabiliyetini ve erişim kapsamını güncellemektedir.

Seka Kağıt Müzesi Sanat Projeleri

Bilim Merkezi ve müze alanları endüstriyel dönüşüm projesinde kültürel alan olarak tasarlanan geçici sergi salonu güncel ve geleneksel sanat üretimlerine ev sahipliği yaparak kentin kültür hayatına katkıda bulunmaya devam etmektedir. Geçici sergi salonunda sergilenen eserler ve uluslararası fuarlarda üretilen atölye çalışmaları çıktıkları ile ziyaretçilerine sanat nesnelere ile karşılaşabilme fırsatı yaratmaları açısından oldukça önemlidir. Endüstriyel dönüşüm mekanı olarak disiplinler arası akademik araştırmalara konu olan, TÜBİTAK projeleri ile eğitim, kültür, bilim ve tarih alanında katkı vermeye devam eden eski SEKA Kağıt Fabrikası, sanatsal üretimlerin sergilenme mekânı olarak da çağdaş bir alan olarak varlığını sürdürmektedir.

Kâğıt Müzesi içerisinde bulunan geçici sergi salonu çağdaş bir sergileme alanı yaratarak pek çok kişisel ve karma sergiye ev sahipliği yapmıştır. Sergi salonun içinde yer alan sahne kısmı sergi ile eşzamanlı performans gösterilerinin de gerçekleştirilmesine imkân sağlamaktadır. Fotoğraf, grafik, seramik, sahne tasarımı, heykel, resim ve geleneksel el sanatları gibi farklı disiplinden sanatçılar ve akademisyenler atölye çalışmaları ile ziyaretçiler için etkileşimli sanat eğitimleri yapmaktadır. Müze içi sergi salonunda ve gezici eğitim atölyesi çalışmaları ile pek çok alanda gerçekleştirilen ürünler

SEKA kültür mirası ruhundan beslenerek günümüz çağdaş yöntemlerinin birlikte kullanımı ile ortaya çıkartılarak değer kazanmaktadır. Müze içerisinde sergilenen eserlerden bazıları SEKA Kâğıt Müzesi ziyaretçi salonlarına, Bilim Merkezi ve müze karşılama salonuna yerleştirilmiştir. Bu eserler ileride oluşturulabilecek olan "SEKA sanat koleksiyonuna" doğru geliştirilebilir. Günümüzde pek çok çağdaş ve geleneksel müzenin içinde var olan sanat koleksiyonları, müzelerin gücünü ve işlevini arttırarak onların kültür miras değer faktörlerini geliştirmiş, kültürel aidiyet ve bellek kavramlarının güçlendirerek yerlerini sağlamlaştırmıştır.

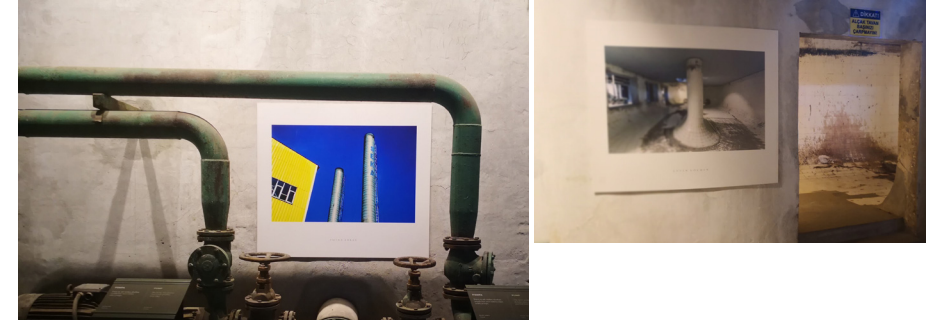
Düzenlenen iki sanatsal çalışma, mimari fotoğraf sergisi ile kâğıt üretimi ve fotoğraf baskısı atölye çalışması bu tür dinamik etkinlikler için örnek oluşturmaktadır.

Bir Kent Bir Mekân; Fotoğraf Sergisi



Görsel 3. SEKA Kâğıt Müzesi, mimari fotoğraf sergisi, "Bir Kent Bir Mekân"

Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ve Kocaeli Büyükşehir Belediyesi'nin gerçekleştirdiği protokol çatısı altında üretilen SEKA Kâğıt Müzesi Mimari Fotoğraf sergisinde SEKA Kâğıt Fabrikası, geçmişte kuruluş aşamasında tercih edilme sebebini oluşturan lojistik önceliklerini içeren deniz, kent merkezi ve kentin görsel imgeleri ile bir arada sunulmuştur (Görsel 3-4). Fotoğraflar, müze içi gezi salonlarını, kentsel bellek ve bilgilendirme niteliği taşıyan sergileme alanlarını ve müze dönüşüm projesi kapsamında geliştirilmiş mimari formların yorumlarını içermektedir. Bu projede üretilen fotoğraflar 12-26 Aralık 2017 tarihinde Kâğıt Müzesi'nde sergilenmiştir. Sergiden sonra müze içerisinde kalıcı eser olarak alınarak müze seyir nesnesine dönüştürülmüştür. Bu hali ile SEKA Kâğıt Müzesi sergileme alanları, endüstriyel dönüşüm projesinin belgeleri olma özelliğinden çıkartılarak çağdaş müzeciliğin bir göstergesi olan güncel eser sergilemesini de içinde barındırdığı mekanlara dönüşmüştür.



Görsel 4. SEKA Kâğıt Müzesi içi kalıcı sergilenen fotoğraflar

SEKA Fabrikası endüstriyel dönüşüm kapsamında yenileme çalışmaları, sanatsal sempozyumlarda sunulan bildiri üretimleri olarak da yer almıştır. "Endüstriyel Dönüşümün Fotoğrafik Belgesi" isimli bildiride yapılan fotoğraf üretimleri katılımcılara aktarılmış kültürel miras ögesinin sanatsal sunum nesnesine dönüşümüne değinilmiştir (Tunçelli, 2019: 589). SEKA Kâğıt Müzesi oldukça zengin bir dokümantasyon merkezine sahiptir. Geçmişin tarihsel ve kültürel mirasını içinde barındıran müzede, fabrika dönemindeki sosyal ve günlük hayatın akışını ortaya koyan anılardan parçalara yer verilmektedir. Müze içerisinde var olan atölyeler ve sergileme alanları bu müzenin sadece seyirlik bir işlevinin olmadığını aynı zamanda kültür hayatına katkı sağlamaya devam ettiğinin göstergesini oluşturmaktadır.

HERITAGE İSTANBUL Restorasyon, Arkeoloji ve Müzecilik Teknolojileri Fuarı Atölye Çalışması; Kâğıt Üretimi ve Fotoğraf Baskısı

2019 yılında Uluslararası Heritage Restorasyon, Arkeoloji ve Müzecilik Teknolojileri Fuarına “Kâğıt Üretimi ve Fotoğraf Baskısı” atölyesi ile katılan Kocaeli üniversitesi öğretim üyesi Dr. Oylum Tunçelli, SEKA kâğıt fabrikası mirası ile SEKA Kâğıt müzesinde bulunan el yapımı kâğıt atölyesinde ürettiği kâğıtlara deneysel yöntemler ile fotoğraf baskısı üretimi gerçekleştirmiştir. Atölye kapsamında kâğıt müzesinde üretilen el yapımı kâğıtların üretim aşamaları sözlü olarak aktarılmış, önceden hazırlanmış kâğıtlar katılımcılar ile paylaşılarak cyanotype (doğrudan güneş ışığı kullanılarak yapılan baskı yöntemlerinden biridir) yöntemi ile fotoğraf üretimi gerçekleştirilmiştir (Görsel 5). Katılımcılar tarafından oldukça ilgi çekici bulunan yöntem geçmiş yılların geleneksel yöntemi ile yapılan kâğıt ve baskı yönteminin bir arada sunulması açısından sanat alanında deneysel bir üretim biçimi yaratmıştır.



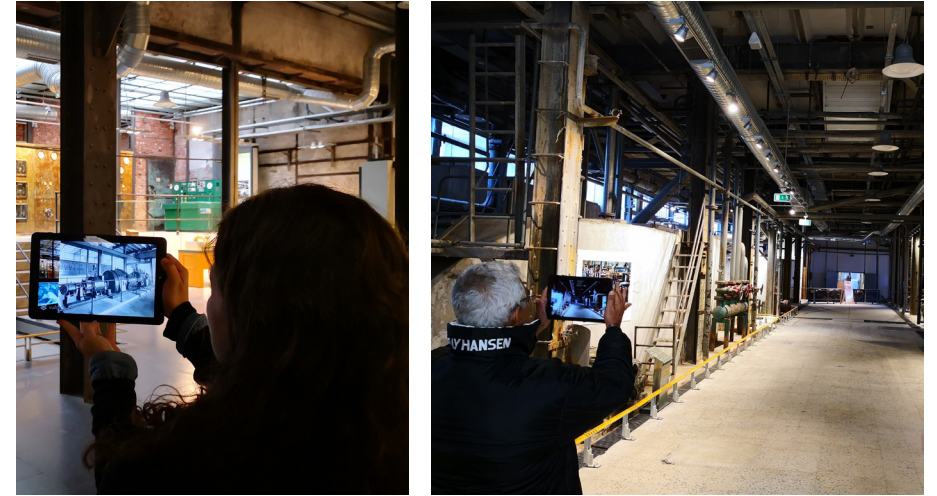
Görsel 5. Heritage Fuarı atölye çalışması “Kâğıt üretimi ve Fotoğraf baskısı”

SEKA Kağıt Müzesi ve Bilim Merkezi Bilimsel Uygulamalar ve Projeler

SEKA Kâğıt Müzesi Arttırılmış Gerçeklik Mobil Uygulaması

Günümüz teknolojisi kültürel mirası izleme, algılama ve sergileme modellerinde yeni yöntemler oluşturulmaktadır. Bu fikirden yola çıkarak SEKA Kâğıt Müzesi’nde yeni medya yöntemleri ile sergileme uygulaması gerçekleştirilmiştir. Kocaeli Üniversitesi Dr. Öğretim Üyesi Üftade Muşkara ve Öğretim Görevlisi Dr. Oylum Tunçelli tarafından gerçekleştirilen bu uygulamada

arttırılmış gerçeklik (AR) teknolojisi kullanılmıştır. Oldukça büyük bir alan üzerine kurulan SEKA Kâğıt Müzesi’nin 16 teşhir salonunda giriş kısmında Kocaeli tarihi, fabrikanın kurucusu Mehmet Ali Kağıtçı için düzenlenmiş bölüm, kâğıdın tarihi ve üretim aşamaları, sosyal yaşamın belgeleri gibi farklı konu başlıklarında sergiler bulunmaktadır. Müzenin restorasyon planlarında, SEKA Kâğıt Fabrikası Kocaeli kültürel mirası katmanlarının yansıtıldığı farklı sergilerin olması ve müzenin büyüklüğü gözetilerek konu ile ilgili bilgiye kolay ulaşabilmesini sağlamak amacı ile örnek AR uygulaması tasarlanmıştır. Bu uygulamada Kâğıt Müzesi’nin kullanımı ve kültürel değerleri ziyaretçilere hızlı bir şekilde aktarabilmek ve kullanıcı kolaylığı gözetilmiştir.



Görsel 6: AR uygulaması örnek görüntüleri

AR uygulaması, müze ziyaretçilerinin güncel halini gördükleri müze mekanlarının eski zamanına dair görsel ve işitsel bilgilere kolayca ulaşmalarını sağlamaktadır. Yapılan anketlerde kullanıcılar eş zamanlı olarak deneyimledikleri eski görselleri çok etkileyici bulduklarını anlatmışlardır. Katılımcılar deneyimlerini “zamanda yolculuk yapmak” olarak tarif etmiştir. Fabrika binasının içinde farklı kültürel miras katmanlarının bütüncül bir yaklaşımı ile değerlendirilmesi ve çok yönlü üretim biçimleri ile aktarılması “SEKA Kâğıt Müzesi” kent belleği ve kültürel aidiyet kavramının günümüz koşullarında güncel teknolojiler çerçevesinde yeniden işlevli hale gelmesi açısından önemli bir çalışmadır.

Bilim Merkezlerine Düzenek Seçimi İçin Çok Ölçütlü Bir Model Önerisi

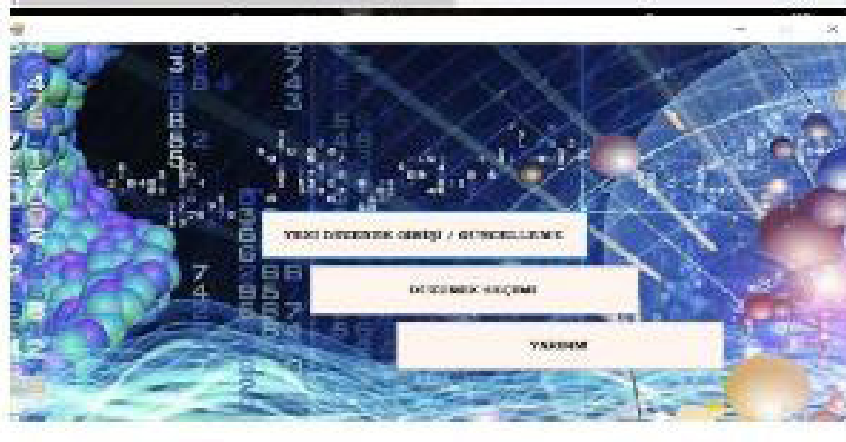
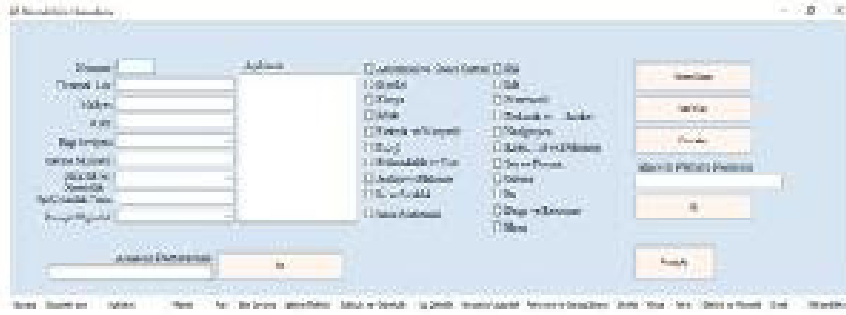
Bilim merkezleri bilgiyi bizzat kaynağından öğrenmeyi sağlayarak, bilime ve teknolojiye olan merakı artırmak üzere tasarlanmış uygulamalı deneysel ve deneyimlemeye dayalı, bilim kültürünü artırmaya yönelik kurulmuş bilimsel temalı merkezlerdir. Günümüzde bilim merkezleri sergi ve deney düzeneklerini alırken öncelikli olarak bütçelerini yani maliyetleri göz önüne almaktadırlar. Bu tercihler yapılırken genellikle sergilerin eğiticiliği ve ilgi çekiciliği, maliyeti, temaların hitap edeceği kitleye uygun olması, serginin alanı ve bunun gibi kriterler ayrı ayrı değerlendirilmektedir. Fakat literatürde bu konulardaki çalışmalar incelendiğinde sayılan kriterlerin bir bütün olarak değerlendirildiği bir çalışmaya rastlanmamaktadır. Buradan hareketle, Kocaeli Büyükşehir Belediyesi, Müzeler Şube Müdürü Dr. Kemal Taha Hülagü'nün disiplinler arası bir yöntem ile hazırladığı doktora tezi çalışmasında, bilim merkezlerine uygun sergi ve deney düzeneklerinin seçimini portföy oluşturma bakış açısıyla, çok ölçütlü olarak ve bütünsel bir yaklaşımla modelleme sağlayarak faydayı maksimize eden bir matematiksel model önerisi geliştirmiştir (Hülagü, 2018). Hülagü'nün bu model önerisinde, dünya genelinde ve ülkemizdeki bilim merkezleri araştırılarak bilim merkezlerini oluşturan temel birimler belirlenmiş ve elde edilen bilgiler doğrultusunda düzenek ve sergi seçimi için çok ölçütlü bir matematiksel model önerisi hazırlanmıştır.

Önerinin içeriğinde her sergi için ayrı ayrı fayda- maliyet analizi yapılmakta ve seçim aşamasında kullanılacak bir oran elde edilmektedir. Sergiler için toplam fayda, sergi bazında uzman görüşü ile elde edilen "Eğitici ve Öğretici", "Bilim Merkezi Ana Temasına Uygunluk", "İlgi Çekicilik Puanı" ve düzenek için hangi 97 bilim alanları ile ilgili olduğunu belirten normalize edilmiş alan (Astronomi, Biyoloji, Kimya ve Renk gibi...) puanlarının toplamından oluşmaktadır ve ilgili değerler uzmanlar tarafından yapılan değerlendirmelerle belirlenmektedir. Serginin hangi alanla ilgili olduğunu belirten alan puanı ise her düzenek için kaç tane bilim alanı ile ilişkili olduğu değerlendirilerek, sergi-bilim alanı ilişkileri belirlenmiş; ilişkili olduğu bilim alanı sayısı ile orantılı bir değer elde edilmiştir. Fayda/Maliyet analizinde toplam maliyet ise her bir düzenek için "Satın Alma Maliyeti", serginin gerektirdiği "Alan" ve "İşletme Maliyeti"nden oluşmaktadır. Önerilen modelde her sergi için ayrı ayrı hesaplanan fayda/maliyet oranları büyükten küçüğe doğru sıralanmaktadır. En büyük değere sahip düzenek doğal olarak maliyeti düşük, yani satın alma maliyeti, gerektirdiği alan ve işletme maliyeti düşük olan ve fayda değeri yüksek olan yani "Eğitici ve Öğretici", "Bilim Merkezi Ana Temasına Uygunluk", "İlgi Çekicilik Puanı" düzeyi yüksek olup; olabildiğince çok sayıda bilim alanı ile de ilgisi

bulunan düzenektir. Seçim sürecinin izleyen adımında satın alma bütçesi, alan veya toplam işletme bütçesi kısıtlarından herhangi birisi dolana kadar oluşan listeden sırayla seçim yapılmaktadır. Problem sırt çantası modeli olarak 0-1 tamsayılı programlama modeli şeklinde MATLAB'da kodlandığında 3-6 saniye aralığında bir çözüm süresi sonunda baskın çözümler kümesi elde edilebilmektedir. Fayda-maliyet analizi ile elde edilen çözüm, matematiksel programlama çözümü ile karşılaştırıldığında benzer sergilerin portföye alındığı görüldüğünden önerilen sezgisel yöntemin de sergi seçimi için güvenilir biçimde ve etkin olarak kullanılabilceği söylenebilir.

Nüfus artış oranı ve göç oranlarının düşük olduğu ülkelerde/bölgelerde kurulu olan bilim merkezlerinde ziyaretçi sayısının zaman içerisinde azaldığı bilinmekte ve bilim merkezine olan ilgiyi aktif tutmak amacıyla farklı bilim merkezlerinin sergi ve düzeneklerinden yararlanmak üzere gezici sergiler tasarlanmaktadır. Önerilen modelin kullanım alanı, yeni bir bilim merkezinin kurulma aşamasındaki sergi seçimi olarak belirtilmekle birlikte; gelecekte yaygın kullanım alanı olacağı tahmin edilen gezici sergi içeriğine karar vermek üzere de kullanılabilir. Önerilen modelde katalogta yer alan sergilerin eğitici düzeyleri, ilgi çekicilik düzeyleri ve bilim merkezi ana teması ile uyumluluk düzeyleri uzman yargıları ile tanımlanmış ölçümler doğrultusunda belirlenmektedir. Gelecekte yapılabilecek bir çalışma olarak, sözü edilen değerlendirmelerin güvenilirliğini geliştirmek amacıyla dilsel değişkenlerin kullanılması ve modelin bulanık olarak çözülmesi söylenebilir. Önerilen modeller bilim merkezine sergi seçimi işinde kullanılabilir gibi, müze arşivlerinden geçici veya kalıcı sergiler oluşturmak amacıyla eser seçimi işinde de kullanılabilir (Hülagü, 2018).

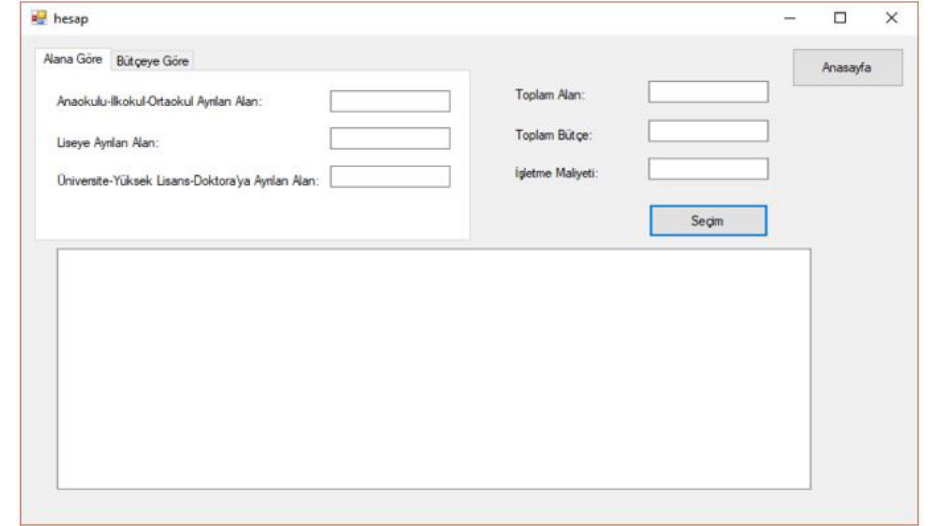
Ayrıca Hülagü, müzecilik alanında çalışan bir Endüstri Mühendisi veya matematiksel modellemeye anlayan bir çalışan olmayabileceğini belirterek matematiksel modelleme bilgisine gerek duyulmadan anlaşılabilir bir bilgisayar yazılımı oluşturmuştur. Yazılımının oluşturulmasında, C# programlama dili, Microsoft Visual Studio 2017 ve veri tabanı için de Microsoft Access Database kullanılmıştır. Programın Ana Menüsü; veri görüntüleme, giriş, düzeltme ve silme ekranı Görsel 7'de görülmektedir.



Görsel 7. Programın Ana Menü ve Veri Giriş Ekranı

Görsel 7'de görülen veri giriş ekranında, sergiler veya müzedeki eserlerin özellikleriyle girerek sergi veri tabanı oluşturulur. Bu kısımdan sonra son karar vericiye fayda/maliyet analizine göre seçilecek düzenekler listelenecektir.

Yazılımda kullanıcıya/karar vericiye esneklik ve daha büyük yarar sağlamak amacıyla farklı eğitim düzeylerinden gelebilecek ziyaretçiler için seçilecek düzeneklerin alan veya bütçeleri için sınırların belirlenmesi de mümkün olmaktadır. Görsel 8'deki veri giriş ekranına göre karar verici; hangi eğitim düzeyine ayırmak istediği alanı, bütçeyi belirledikten sonra seçim tuşuna bastığında; veri tabanına daha önce girilmiş olan sergilerin ve düzeneklerin arasından seçim yapıp son kullanıcıya öneriler sunmaktadır.



Görsel 8. Karar verici veri giriş ekranı

Hülagü'nün uyguladığı örneğe göz attığımızda; daha önce katalogta yer alan 75 tane düzenek bilgisi veri tabanına girilerek programa;

Anaokul, ilkokul, Ortaokul'a Ayrılan Alan: 450 m²

Lise'ye Ayrılan Alan: 750 m²

Üniversite-Yüksek Lisans-Doktora'ya Ayrılan Alan: 300 m²

Toplam Alan: 1500 m²

Toplam Bütçe: 50000 Euro

Toplam İşletme Maliyeti: 3000 Euro

Bilgileri girilerek, düzenek seçimi yapıldığında; görsel 9'da görülen sonuçlar elde edilmektedir.

Fayda/maliyet analizi kullanılarak basit bir yaklaşımla Bilim Merkezleri için belirli bir temaya yönelik kalıcı veya gezici sergiler oluşturmak mümkün görülmektedir. Önerilen modelde yer alanların dışında maliyet bileşenleri ve fayda bileşenleri eklemek de mümkün olduğundan modelin uygulama kolaylığının yanı sıra esnekliğinin de yüksek olduğu söylenebilir (Hülagü, 2018).

Numara	Düzenek Adı	Maliyet	Alan	Bilgi Seviyesi	İçtme Maliyeti
7	Haft Puzzle	153	20	Anaokulu-İlkokul-Ortaokul	150
5	Plasma Topu	756	2	Lise	75
32	Yakıt Hücrelerinin sözü	760	10	Lise	50
69	Hücreleri Tanyalım	500	3	Anaokulu-İlkokul-Ortaokul	5
31	Yakıt Hücreleri Soru Cevap	1200	5	Lise	100
34	Enerji kıyaslama cetveli	2250	4	Lise	50
4	Damlacı	657	3	Anaokulu-İlkokul-Ortaokul	50
44	İçki Tablosu	2869	19	Anaokulu-İlkokul-Ortaokul	100
27	Enerji Dedektifi	3300	5	Anaokulu-İlkokul-Ortaokul	50
37	Otomobil tasarımı	2450	4	Anaokulu-İlkokul-Ortaokul	50
20	Sıcaklıkla Yüzleş	3350	3	Lise	150

Görsel 9. Yazılım seçim sonucu ekran görüntüsü

Sonuç olarak, bu yazılım sayesinde bir müzede matematiksel modelleme bilgisine ihtiyaç duyulmadan kolay bir şekilde son karar vericiye alanı ve bütçesine uygun seçimler yapılmasına olanak sağlanmaktadır. Ayrıca bu program sadece Bilim Merkezleri için değil ufak bir revizyon yapılarak diğer müzeler için de sergi oluşturulması ve bu sergilerin seçilmesi için çözüm listesi oluşturulmasında faydalı olacaktır.

Kocaeli Bilim Merkezi ve Kağıt Müzesi Teknoloji Temelli Proje Önerileri

Kentlerde kültür ve teknoloji temelli gelişim programlarında önemli bir rolü olan yarışma ve festival organizasyonları hem kurumların ellerindeki imkanları verimli kullanmalarını desteklemek hem de üretim yapan bireyleri teşvik etmek açısından oldukça faydalıdır. Yarışma ve festival organizasyonları, alanlarında uzman kişiler tarafından organize edilerek hazırlanan temalar ile kent kültürüne önemli katkılar sağlamaktadır. Müzeler, bilim merkezleri ya da bağlı oldukları üst kurumlar çatısı altında hazırlanacak organizasyonların amacı, şehirde bulunan kültür öğelerinin, kullanılan yeni teknolojiler ile bilinirliğinin geliştirilmesine ilişkin yeni ve yaratıcı tasarımların geliştirilmesini teşvik etmek, şehir yaşamına dair dijital kültür belgeleri oluşturmak ve organizasyon sonunda değerlendirme kurulunun seçtiği fikir ve projelerin kullanım haklarının kurum tarafından ödüllendirmesi şeklinde gerçekleştirilmektedir. Bu girişimlerin her biri elde olan kaynakları etkin kullanmak açısından önem taşımaktadır.

Özellikle Kocaeli Bilim Merkezi içerisinde yapılacak yeni düzeneklerin ve dijital görüntüleme ve izleme platformlarının eklenmesi ile güncel görüntüleme teknolojileri ile bilim dayanaklı sanat üretimleri müze içerisinde varlığını sürdürülebilir hale gelecektir. Dijital teknoloji ile üretilen görüntüleme sanatı örnekleri günümüz görüntüleme teknolojilerinin geldiği yerin deneyimlenmesi açısından izleyenlere değerli bir deneyim sunacaktır. Kültür kavramlarının teknolojik ekipmanlar ile izlenebilir hale gelmesi teknolojinin insanoğluna kattığı en büyük faydalardan biridir. Özellikle bilim merkezleri ve müzelerin ziyaretçilerine sundukları dijital algılama modelleri öncelikli olarak tercih edilmelerini sağlayacaktır.

Sonuç

SEKA Kâğıt Fabrikası sadece yeni kurulan Türkiye Cumhuriyeti'nin ilk sanayi kuruluşlarından biri olması açısından değil aynı zamanda ürettiği ham maddenin sonucunda ortaya çıkan kâğıdın bilim ve kültür hayatına olan katkıları gibi, kurulduğu kentin sosyal yaşamını şekillendirmesi açısından da önemlidir. Kocaeli için ekonomik alandaki katkısından kentin sosyal yaşam alanındaki büyük etkisine kadar kentin kimliğini oluşturan unsurları yaratmış, tarihsel bir arşiv oluşturarak mirasını günümüze ulaştırmıştır. SEKA Kâğıt Fabrikası, üretimin başladığı zamandan, kapatılma kararının çıkması ve ardından endüstriyel dönüşüm projesi olarak kültür parka dönüştürülerek kentlilerin kullanılmana yeniden açılmasına kadar geçirdiği süreçte Kocaeli kenti için önemini her daim muhafaza etmiştir.

Endüstriyel dönüşüm projesi kapsamında SEKA Kâğıt Müzesi kendi içinde İzmit Kâğıt Fabrikası'nın mirasını taşıyan pek çok unsuru buluşturmaktadır. Bu yapılar sanayi toplumunun kolektif belleğinde, endüstriyel gelişmelerin kanıtı olarak durmaya devam etmektedirler. Fakat aynı zamanda, günümüzde endüstri miraslarının kültürel miras olarak kabul edilmesinin nedeni, onların "sanat değerinin" farkına varılmasıdır; kişinin çevre algısında/ilişkisinde değişimlere yol açıyor olmalarıdır. Endüstriyel dönüşüm projelerinde gelişen teknolojinin, gerçek / sanal dünya, hibrit program ve formlar, insan ihtiyaçlarının teknolojiyle dengelenmesi gibi farklı araştırma alanları bir arada bulunmaktadır. Günümüz yaşam ölçeğinde, strüktürel ve teknolojik verimlilik arttıkça ortaya çıkan "değer" faktörü oldukça önemli bir hale gelmiştir. Bir endüstri alanının kültürel değerini belirleyen faktörler; gelişme değeri, göreceli sanat değeri ve kullanım değerinin olması şekilde tanımlanmaktadır. Bu tanımdan yola çıkarak endüstriyel dönüşüm projesi olan SEKA Kâğıt Müzesi ve Kocaeli Bilim Merkezi kapsamında ilişkili olarak üretilen bağlamlar ve yenilenmiş mekân içerisinde sunduğu olanaklar ile geliştirilen çalışmalar "gelişme değeri", "göreceli sanat değeri" ve "kul-

lanım deęeri" ierięine paralel bir retim ortaya ıkartarak kltr mirası kavramına katkıda bulunmaktadır.

alıřma ierisinde Kocaeli SEKA Kâğıt Fabrikası'ndan dnřtrlen SEKA Kâğıt Mzesi ve Kocaeli Bilim Merkezi rneklendirilerek retilmiř bilimsel tez, proje, sanatsal retimler derlenmiřtir. Son kısımda ise gnmz kořulları dikkate alınarak gelecekte iřlevlerini teknoloji unsurlarını etkin kullanarak yapılabilecek proje nerileri belirlenmiřtir. Gnmz kořullarında zellikle iinde bulunduęumuz dnya genelinde salgın hastalık sebebi ile her bir yař grubunun evine kapanmak zorunda kaldığı bu dnemde, insanlık tarihi boyunca geliřtirilen retimler bireylere teknoloji sayesinde evlerinde ulařabilecekleri řekli ile deneyimlemeleri ncelikli hale gelmiřtir. Yaratılan teknoloji ierikli rnler mekanlara yerleřtirilerek oluřturulacak yeni dzeneklerin yanı sıra online olarak dijital ortamda izlenebilecek programlar sayesinde gvenli alanlarda da ulařılabilir olacaktır.

Kaynakça

Cengizkan, N.M. (2006). "Endüstri Yapılarında Yeniden İşlevlendirme: "İş'i Biten Endüstri Yapıları Ne "İş'e Yarar?"", TMMOM Mimarlar Odası Ankara Şubesi Dosya 03. Bülten 9.

Dölen, E. (2015). *Dünyada ve Türkiye'de Kâğıtçılığın Tarihiçesi*. Kocaeli: Kocaeli Büyükşehir Yayınevi.

Hülagü, G.Ş. (2019). *Atatürk Döneminde Kocaeli'nde Ekonomik Gelişmeler (1923-1938)*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kocaeli

Hülagü, K.T. (2018). *Bilim Merkezlerine Düzenek Seçimi İçin Çok Ölçütlü Bir Model Önerisi*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Kocaeli Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kocaeli.

Muşkara, Ü. ve Tunçelli, O. (2019) "SEKA Kağıt Fabrikası Endüstriyel Mirasın Dijital Yöntemlerle Aktarılması", *Planlama* 2019;29(3) | doi: 10.14744/planlama.2019.36002

Oğuz, D, Saygı, H. ve Akpınar, N. (2010) "Kent İçi Endüstri Alanlarının Dönüşümüne Bir Model: İzmit/SEKA park". *Coğrafi Bilimler Dergisi*

Tunçelli, O. (Nisan 2019). "Endüstriyel Dönüşüm Projesinin Fotoğrafik Belgesi", *Gaziantep Üniversitesi Uluslararası Sanat ve Estetik Sempozyumu*

İnternet Kaynakları

Arkiv, <http://www.arkiv.com.tr/proje/seka-kagit-muzesi-ve-kocaeli-bilimmerkezi/>

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: Kocaeli Bilim Merkezi. <http://www.kocaelibilimmerkezi.com/>, 1 Haziran 2020 tarihinde alınmıştır

Görsel 2: Kocaeli Bilim Merkezi. <http://www.kocaelibilimmerkezi.com/>, 1 Haziran 2020 tarihinde alınmıştır

Görsel 3: Bir Kent Bir Mekân fotoğraf sergisi afiş görseli

Görsel 4: Oylum Tunçelli, SEKA Kâğıt Müzesi içi kalıcı sergileme örnek görselleri

Görsel 5: Oylum Tunçelli, Heritage Fuarı "Kâğıt üretimi ve fotoğraf baskısı" atölye çalışması

Görsel 6: Oylum Tunçelli, SEKA Kâğıt Müzesi AG uygulaması örnek görüntüleri

Görsel 7: K.Taha Hülagü, *Bilim Merkezlerine Düzenek Seçimi İçin Çok Ölçütlü Bir Model Yazılımı*, Programın ana menüsü ve veri giriş ekranı görüntüsü

Görsel 8: K.Taha Hülagü, *Bilim Merkezlerine Düzenek Seçimi İçin Çok Ölçütlü Bir Model Yazılımı*, Karar verici veri giriş ekranı görüntüsü

Görsel 9: K.Taha Hülagü, *Bilim Merkezlerine Düzenek Seçimi İçin Çok Ölçütlü Bir Model Yazılımı*, Yazılım seçim sonucu ekran görüntüsü

Eğitim Yapısı Tasarımını Duyular Üzerinden (Yeniden) Düşünmek*

Arş. Gör. Sümeyye Aybike Türk
Doç. Dr. Reyhan Midilli Sarı

Makale Geliş Tarihi: 15.04.2020
Yayına Kabul Tarihi: 08.11.2020

Özet

Tarih boyunca pek çok eğitimci duyuları kullanmanın ve geliştirmenin önemine dikkat çekmiştir. Rousseau, çocukların kuvvet ve muhakeme yönünden yetişkinlere oranla zayıf olmalarına rağmen, duyuları kullanma konusunda onlar kadar başarılı olduklarını belirtmiştir. Montessori, duyu organlarını çocuğun çevresi ile kurduğu iletişim aracı olarak kabul etmiş ve aklın gelişmesinde rol oynadığını savunmuştur. Steiner ise duyu organlarının beşten fazla olduğunu savunmuştur.

Mimarlık tüm duylardan sorumlu çok boyutlu bir disiplindir. İnsanoğlu hareket ederken görür, duyar, dokunur, koklar ve tadar. Böylelikle mimarlık hayat bulur. Bir mimari yapı, mekânın duylara hitap eden düzenlemeleri sonucu, duylar vasıtasıyla algılanır ve deneyimlenir. Tüm duylara hitap eden bir mekân çevrenin algılanması ve anlaşılandırılmasında etkin rol oynamaktadır.

Çocukların günlük yaşamlarının çoğunu içerisinde geçirdikleri eğitim yapıları; duyuları kullanmada, geliştirmede ve deneyimlemede önemli bir kurum olarak karşımıza çıkar. Bu çalışmada eğitim mekânlarındaki yapı bileşen ve öğelerinin görme, işitme, dokunma, koklama ve tatma duyularını etkileyen/harekete geçiren mimari biçimlenmelerinin tartışılması ve öneriler sunulması hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Duyular, Eğitim Mekânları, Eğitim Yapıları

(RE)THINKING THE EDUCATION BUILDING DESIGN THROUGH SENSES

Abstract

Throughout history, many educators mentioned the importance of using and developing the senses. Rousseau pointed out that although the children are weaker than adults in terms of strength and reasoning, they are as successful as adults in using the sensation. Montessori developed sensuous materials for children in early childhood. Steiner claimed that the sense organs were not five. According to Steiner, human development divided into three as physical, intellectual, and spiritual hence there are four senses in each developmental stage.

Architecture can be considered as a multi-dimensional discipline responsible for all senses. As the human body moves, it sees, hears, touches, smells, and tastes. Thus, architecture comes to life. An architectural structure is experienced as a result of the arrangement of the space that addresses all sensory perceptions. A place that addresses all senses plays an active role in the perception and meaning of the environment.

Schools for children where spend most of their daily life; it is a substantial institution in using, developing, and experiencing the senses. This study aims to reveal the characteristics of the spatial components and elements that affect the perception of space that stimulate the senses of sight, hearing, touch, smell-taste in learning spaces.

Keywords: Senses, Learning Spaces, Educational Buildings

Arş. Gör. Sümeyye Aybike Türk. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Trabzon. E-posta: aybike@ktu.edu.tr ORCID: 0000-0003-4839-1867

Doç. Dr. Reyhan Midilli Sarı. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Trabzon. E-posta: rmidilli@ktu.edu.tr ORCID: 0000-0002-9069-5656

* Bu çalışma Uluslararası Okul Yöneticileri Konferansı'nda sözlü bildiri olarak sunulmuş ve yalnızca özet bildiri olarak yayımlanmış olan "Duyuların Öğrenmeyi Destekleyen Mekânsal Biçimlenmeleri: Karşılıklı Görsel Bir Analiz" başlıklı çalışma temel alınarak geliştirilmiş ve genişletilmiştir.

1. Giriş

“Her etkileyici mimarlık deneyimi çokduyulu bir deneyimdir: göz, kulak, burun, ten, dil, iskelet ve kasın her birinin, mekân, madde ve ölçekle ilgili niteliklerin ölçülmesinde eşit payı vardır.”

Juhani Pallasmaa

İnsanoğlu doğduğu andan itibaren dünyayı algılamak için duyularını kullanmaya başlar. Bebeğin, anne karnındaki karanlık rahmi terk edip aydınlık dünyaya karşılaşmasıyla görme; rahmin içindeki alışılmış su sesinin yerini hiç bilinmeyen seslere bırakmasıyla duyma; göbek kordonundan ayrılıp akciğerlere oksijen dolmasıyla koklama; amniyon sıvısının içinden çıkıp teninin havayla temas etmesiyle dokunma ve dilinin anne sütüyle buluşmasıyla da tatma duyuları faaliyete geçmektedir. Bebek, faaliyete geçen bu duyular vasıtasıyla farklı bir dünyaya adım attığını anlayabilmektedir. Dolayısıyla duyular; çevreyi anlama, algılama, kavrama, yorumlama ve anlamlandırma sürecinde önemli bir role sahiptir.

Duyular, tarih boyunca pek çok eğitimcinin de dikkatini çekmiştir. Rousseau (2014:110-111) ve Montessori'ye (2016: 121) göre ilk oluşan ve olgunlaşan melekeler duyu organlarıdır. Rousseau duyuları devamlı olarak kullanmanın onların gelişmesini sağladığını belirtmiş ve çocuklara önerdiği oyunlarla onları ölçmeye, mesafeleri tahmin edip belirlemeye dolayısıyla günlük yaşam içerisinde duyuları bilinçli bir şekilde kullanarak hayatı anlamlandırma teşvik etmiştir.

Montessori'ye (2016:121) göre ise çocuk, doğduğu andan dünyayı algılama güdüsüyle hareket etmekte ve duyu organları çocuğun çevresi ile kurduğu iletişim aracı olarak faaliyet göstermektedir. Montessori, duyu gelişimine verdiği bu önemi, erken çocukluk döneminde kullanılmak üzere tüm duyulara hitap eden ve onları geliştirmeye yönelik hazırladığı çeşitli materyallerle göstermiştir.

Loris Malaguzzi'nin öncüsü olduğu Reggio Emilia metodunda da çocuğun duyularına hitap etmek ve bütün duyularını geliştirmek önemlidir. Bu nedenle Reggio Emilia okullarında çeşitli malzemelerin varlığıyla çocukların farklı renk ve şekilleri fark etmeleri, bu nesnelere nasıl kullanacaklarını düşünmeleri ve nesnelere koku ve dokularını ayırt edebilmeleri amaçlanmış çoklu duyumsal ortamlar dikkat çekmektedir (Valentine, 1999: 10).

Sanatın ve doğanın eğitimin merkezinde olduğu Waldorf eğitim metodu da insan gelişimi beden, akıl ve ruh gelişimi olarak üçe ayrılmış ve her bir gelişim evresinde dört tane olmak üzere toplamda on iki adet duyu

olduğu iddia edilmiştir (Gelder, 2004: 56). Waldorf okullarında uygulanan, müziğin tonları ve aralıklarını kolların ve beden hareketleri ile dışarı vurmayı sağlayan ritmik hareketler içeren öğretici aktivitelerin (Ogletree, 2014: 4) çocukların bu on iki duyularından birkaçını geliştirmeye yönelik olduğu söylenebilir.

Mayer'in (2009: 24) görmeye ve işitmeye odaklı materyal sunumlarını içeren “Çoklu Ortamla Öğrenme Kuramı” eğitimde birden fazla duyu kullanımının bilişsel açılımını yapmaktadır. Çok duyulu ortamlarda öğrencilerin daha iyi öğrenmelerini sağlamak amacıyla ses, animasyon, video, grafik, film, müzik, slayt gibi görme, işitme veya her iki duyuya birden hitap eden materyaller bulunmaktadır. Bu materyaller; bilgisayar ortamında sunulmasını içermektedir (Kuzu, 2011: 8). Rogers (2002: 29), çoklu ortamlar ile insanın doğal öğrenme süreci arasında benzerlik olduğunu belirtmiş, çoklu ortamlarda öğrenciler arası etkileşim düzeyinin yüksek, öğrenme süreçlerinin esnek ve bireysel farklılıkların göz önünde bulundurulduğunun altını çizerek bu ortamların öğrenmeyi kolaylaştırdığını savunmuştur. Çocuklara, yaşlılara ve fiziksel veya zihinsel engelle sahip bireylere yönelik tasarlanmış duyu bahçeleri ise bireylerin sağlığını iyileştirmek, doğayla etkileşim kurarak iyileşmelerini sağlamak amacıyla tüm duyuları uyarak duyumsal bir tecrübe yaratmaktadır (Raveendra, 2014: 289).

Yukarıda değinilen kavramlar bağlamında duyumsal ortamların öğrenme, gelişme, sosyalleşme ve iyileşme üzerinde etkili olduğu söylenebilir. Çocuklar için içinde yaşadığı evden sonra en uzun süre deneyimlediği ilk mekân olan eğitim mekanları da bu noktada önemli bir rol almaktadır. Bir eğitim yapısının tüm duyuları uyurabilecek şekilde düzenlenmesi çocukların eğlenme ve öğrenme eylemlerini bir arada gerçekleştirmesine, duyusal sınırlılıkları olan çocukların gelişmesine, sosyalleşmesine ve iyileşmesine yardımcı olması sağlanabilir. Bu bağlamda bu çalışmanın amacı; söz konusu gelişime ve öğrenmeye katkı sağlayabilecek biçimde eğitim mekanlarında;

- Mekân kurgusunun (biçim, form, ölçek, mekân örgütlenmesi vs.),
- Mekân bileşenlerinin (duvar, çatı, pencere, merdiven vs.),
- Ve mekân algısını etkileyen öğelerin (renk, ışık, ses, doku, malzeme, doluluk-boşluk, geçirgenlik vs.) beş duyuyu uyurabilecek, beş duyuya hitap edebilecek biçimde nasıl ele alınabileceği üzerine tartışmak ve öneriler sunmaktır.

Çalışmada söz konusu amaca ulaşmayı kolaylaştıracak olması nedeniyle betimsel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Böylelikle duyular ve mimarlık

arasındaki ilişki durumu literatür aracılığıyla ortaya konulmuş, eğitim mekanları özelinde olmak üzere duyu ve mimari arasındaki ilişki analiz edilerek yorumlanmış hem günümüzdeki hem de gelecekte tasarlanacak eğitim yapıları için öneriler oluşturulmuştur.

1.1. Duyular ve Mekân İlişkisi

İnsan, çevresini duyu organlarının kapasitesine ve çevresindeki değişkenlerin ilettiklerine bağlı olarak "seçerek" algılamaktadır. Duyular vasıtasıyla toplanan ve beyne iletilen veriler anlamlandırılmakta ve bir algı bütünlüğü oluşmaktadır. Bu algısal seçim sürecinde algıyı etkileyen kişi algılama eşiği, çevresel uyaranların örgütlemesindeki seçiciliği, ilgi alanları gibi birtakım parametreler vardır (Gezer, 2012: 2). Morgan (1993: 265), kullanılan duysal bilginin duyum ve algı olarak iki düzeyde işlendiğini belirtmiştir. Ona göre duyum denilen; duyu organları ile fark edilen bir ışığın parlaklığı, bir ses tonunun perdesi veya iğne battığında duyulan acı gibi hislerdir. Duyumlar bir yorumlama sürecinden geçmekte ve yerine göre bir dizi ses duyumu melodi, soğuk ve ıslak bir duyum ise yağmur olarak yorumlanabilmektedir. Bu duyumların yorumlanarak anlamlı hale getirilmesi süreci ise algıyı oluşturmaktadır.

Bir mekânın algılanmasında ise öncelikle mekânın veya mekândaki nesnelerin rengi, dokusu, malzemesi gibi fiziksel ve mekânsal özelliklerinin, algılayıcı özünde uyandırdığı duysal etkenler etkili olmaktadır. Bir mimari mekândaki algı çeşitlilik sunarak yeni mimari deneyimlerin oluşmasına imkân tanıyabilmekte ve mekân ne kadar çok duysal çeşitlilik sunarsa o kadar farklı deneyimler oluşturabilmektedir (Asar, 2013: 15; Lang, 1987: 117).

Bachelard'a (2017: 83) göre tek bir duyu tek başına yeterli bilgi kaynağı olamamakta, ancak diğer duyularla ilişki kurulduğu takdirde mekânsal algı güçlenmektedir. Zaten mekân da boşlukları, sınırları, formu, akustiği, rengi ve dokusu gibi beden ve duyuların algıladığı birtakım özelliklerin toplamı vasıtasıyla kavranmaktadır. Bir çevrenin geometrik yapısı, bulunulan mekândaki kişisel konum, derinlik veya yakın çevredeki nesnelerin yerleri duysal algılarla ilişkilidir. Dolayısıyla bir mekânın algılanması ve anlamlandırılmasında tüm duyu etkilidir.

1.1.1. Görme Duyusu ve Eğitim Ortamı

Algılama tüm duyu etkileşimi sonucu gerçekleşmektedir, fakat görsel algılama en etkili ve güçlü olandır (Çukur ve Delice, 2011: 28). Platon, "görme"yi insanlığa bahşedilmiş en büyük armağan olarak kabul etmiştir

(Pallasmaa, 2016: 19). Ayna (2018: 58), görme duyusunun günümüzün en baskın ve en hızlı veri üretiminin bir parçası olduğunu belirtmiş, dolayısıyla görme duyusunu en yoğun akış hızına bağlı duyusu olarak nitelendirmiştir. Görme duyusu mimarlık ortamında da çoğu zaman mekân deneyiminin önüne geçmekte ve deneyimin tüm içeriğinin görsel ifadesi üzerinden takip edildiği, aktarıldığı ve izlendiği bir temsil ortamı olmaktadır. Dolayısıyla mekânsal algının görme duyusu ile başladığını söylemek yanlış olmayacaktır.

Vitruvius bir yapının işlevsellik, sağlamlık ve estetik olmak üzere üç temel unsura sahip olması gerektiğini belirtmiştir (Vitruvius, 2005: 10). Burada estetik unsur temelde "görme" ile ilişkilidir. Çünkü Pallasmaa'nın (2016: 23) belirttiği gibi uzun yıllar boyunca mimarlığa bir göz sanatı olarak bakılmıştır.

Bir yapının biçimi iki boyutlu düzlemde mekân organizasyonu oluşturma, üç boyutlu düzlemde ise yapı kabuğu ve formu tasarlama anlamına gelmektedir. Bu aynı zamanda yapının sembolik anlamına da işaret etmektedir. Bir eğitim yapısı biçimiyle dışarıdan bir eğitim yapısı gibi gözükürken, içeriden en temel işlevi olan eğitim faaliyetlerini gerçekleştirebilir. Fakat eğitim yapısının görme duyusuna hitap etmesi eğitimin kalitesini de etkilemektedir. Al'ın (2014: 230) çalışmasına göre öğrencilerin okullarının dış görünüşünden memnun olmaları ile başarıları arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Duke (1998: 23) ise davet edici okul ortamının öğrencilerin devam düzeyinin artmasında ve başarı oranlarının yükselmesinde rol oynadığını belirtmiştir.

İnsan, bir yapıyla karşılaştığı zaman yapının biçimini görme duyusuyla algıladıktan sonra yapı ile kendisi arasındaki ilişkiyi anlamaya çalışır. Yani kendi bedeni ile yapıyı kıyaslar. Böylelikle mimari ürünü ölçeklendirir. Yani birey görme duyusu ile kişisel mekân deneyimini bir diğer deyişle algıyı başlattığı an nesnelere adına ölçüleri devreye sokmaktadır. Artık kurulan bu görsel ilişki biçimi "ölçek"li hale gelmeye başlamaktadır (Asar, 2013: 31). İnsan bedeni ve mimari arasındaki ilişkiyi inceleyen Leonardo da Vinci yaptığı çizimlerle insan anatomisinin nasıl biçimlendiğini çözümlenmiştir. Böylelikle oturma, uzanma, yatma, yürüme gibi eylemlere hizmet eden nesnelerin uzunlukları, yükseklikleri, genişlikleri kısacası ölçeği hakkında fikir edinmiştir. Ernst Neufert, yapı, donatı, mekanlar arası ilişkiler, esaslar ve standartları insan ölçeğinde ve boyutlarıyla açıklamıştır. Le Corbusier ise insan bedeninin oranına dayanan ve yapı elemanlarına benzeyen modüler bir teori geliştirmiştir. Bu bağlamda insan ölçeği, mimari yapının en temel yapı taşıdır denilebilir. Eğitim yapılarının, en kalabalık ve aktif kullanıcısı

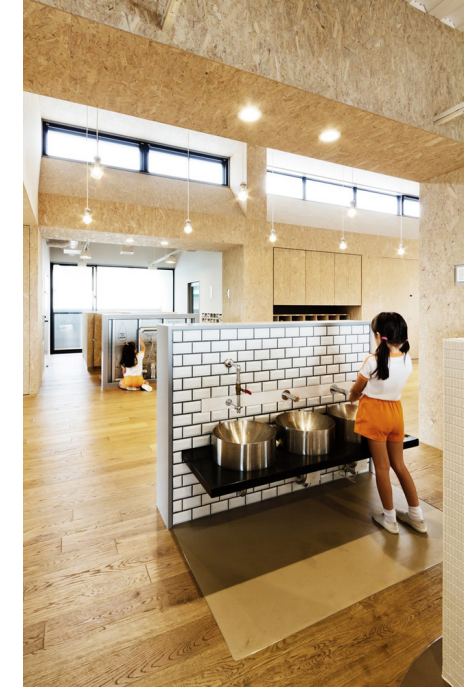
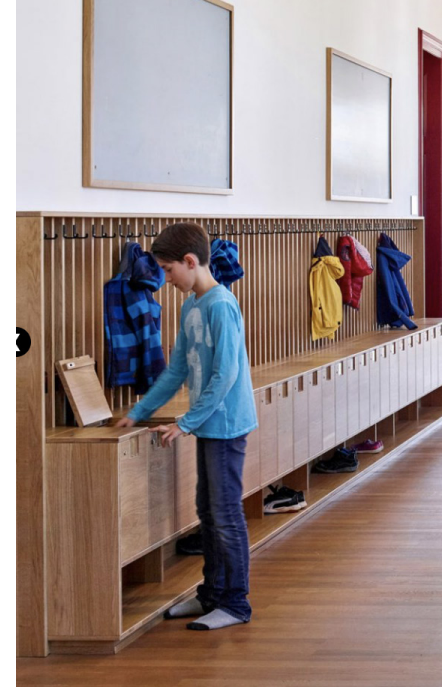
olan çocuklara hissettirdiği duygular oldukça önemlidir. Çukur ve Delice (2011: 29), çocukların boyutlarının dikkate alınarak tasarlanan çevrenin çocuklarda güvenlik ve kendilerine saygı duygularını arttırdığını belirtmiştir. Bu bağlamda bir eğitim yapısının birincil kullanıcısı durumundaki çocuk ve çocuk ölçeği temel alınarak tasarlanması gerekmektedir. Bugün yoğun kent nüfusu, azalan arsa stoku vs. sebeplerden dolayı çoğu eğitim yapısı çok katlı, çevreye uyumsuz ve kentsel bağlamdan uzak tasarlanmaktadır. Oysa yukarıda belirtildiği gibi çocuk için gününün çoğunu içinde geçirdiği okulların ölçeği okula duyulan sevgi, aidiyet ve güven gibi duyguların pekişmesi açısından önem teşkil etmektedir. Tıpkı yetişkinlerde olduğu gibi çocuk için de yapının onu karşılayan ölçeği yapıyı algılama bakımından önemlidir. Dolayısıyla bir eğitim yapısından beklenen çocuğu ezmeyen, korkutmayan, onun algısını ve çevreyi kavramasını kolaylaştıran çocuk ölçeğinde tasarlanmış bir büyüklüğe sahip olmasıdır (Görsel 1).



Görsel 1. Çocukların görme duygusunu destekleyen yapı ölçeği, Glyfada Anaokulu, Yunanistan (Üstte) Mwabwindo Okulu, Zambiya (Altta)

Ölçek, yapıların yanı sıra donatılar için de gerekli bir tasarım girdisidir. Bir mekânın algılanabilmesi için algılayan öznenin söz konusu mekânla ilişki kurması, mekânın ise özneye sosyal ve psikolojik olarak çağrışımında bulunabilmesi gerekmektedir. Mekâna olan aidiyet duygusu da ancak bu şekilde artmaktadır. Dolayısıyla mekân algısı kişinin mekânla öncelikle görsel ilişki kurması ile başlamaktadır (Gezer, 2007: 33).

Çocukların boyutlarına uygun donatı seçimi onların yeteneklerini erkenden keşfetmelerine yardımcı olmakta, çevrelerini kolay algılamalarına ve kullanmalarına, bir yetişkine ihtiyaç duymadan özgürce kendi işlerini başarmalarıyla özgüvenlerinin pekişmesine yardımcı olmaktadır (Montessori, 1997: 119; Gür ve Zorlu, 2002: 23). Çocuk ölçeğinde ve erişebilir yükseklikte tasarlanmış donatılar çeşitli yeterliliklere sahip çocukların seçecekleri aktivitelere özgür bir biçimde katılmasına imkân tanımaktadır. Masa ve sandalyelerin, askılıkların, dolapların, sergileme alanlarının çocuğun boyutlarında tasarlanması çocukların çevrelerini gör(ebil)me duygusunu desteklerken, çevrelerinden ve birbirlerinden haberdar olarak mekânı görsel süreklilik içerisinde algılamalarına da yardımcı olmaktadır (Görsel 2).



Görsel 2. Çocukların görme duygusunu destekleyen donatı ölçeği St. Johann İlkokulu, İsviçre (Solda) NFB Anaokulu, Japonya (Sağda)

Donatı ölçeği, çocuklarda özgürlük, aidiyet, özgüven gibi duygularının gelişmesine hizmet ederken, görme yetersizliğine sahip çocuklar için de yardımcı öge olarak kullanılabilir. Kendi ölçeğinde tasarlanmış bir donatıyı göremese de dokunma duygusu ile nesnelere tanıyabilir, algılayabilir. Örneğin; kendi ölçeğinde tasarlanmış bir askılığa kıyafetlerini asabilir veya askıdan alabilir, göz hizasında yerleştirilmiş duvar panoları, sergileme elemanları ile yönünü tayin edebilir veya dokunarak söz konusu nesnelere hakkında fikir sahibi olabilir.

Görsel algılama sürecinde ölçek kadar önemli bir diğer bileşen de renktir. Renk, düşünceleri etkileme, hareketleri değiştirebilme, kan basıncını artırabilme hatta iştah üzerinde bile etkili olabilmektedir (Skinner, 2001:6). Sıcak renkler fiziksel etkinlikleri arttırmakta, mekânı küçük, ses düzeyini yüksek, mekânda geçirilen sürenin ise kısa algılanmasına sebep olmakta; soğuk renkler ise dikkat ve konsantrasyonu arttırmaktadır (Güller ve Kaya, 2007: 580). Renk öğrencilerin davranışlarını, hareketlerini, öğrenme performanslarını ve dikkat sürelerini de etkilemektedir (Martin, 2006: 99). Bu nedenle eğitim yapılarında kullanılan renklere, bu renklerin kullanıldıkları yerlere ve renk kombinasyonlarına dikkat edilmelidir.

Görme duygusu üzerinde etkili bir uyaran olan renk, eğitim yapılarının pek çok noktasına dahil edilebilir. Renk, işlevleri birbirinden ayırma ve vurgulama, ölçeğe dikkat çekme, hareket kazandırma ya da sakinleştirme, yön bulma, simgesel anlam veya kimlik kazandırma gibi amaçlarla eğitim yapılarında kullanılabilir. Örneğin uygun renk kombinasyonlarını koridor zeminlerinde, duvarlarında veya tavanlarında uygulanması ile koridor üzerindeki aktivite alanları dikkat çekici hale getirilip, işlevsel olarak da bir ayırım oluşturulabilir. Okul cephelerinde veya sınıf düzeyine göre duvar yüzeylerinde kullanılan renk uygulaması ile okul dikkat çekici hale getirilebilir, okula olan aidiyet duygusu artırılabilir, görsel olarak mekanlara zenginlik katarak öğrenmeye pozitif katkı sunulabilir.

Renk mekanların dinamiklerini de değiştirir. Örneğin hareket gerektiren aktivitelerin yapıldığı mekanlar daha canlı, konsantrasyon gerektiren mekanların renkleri daha sade ve yumuşak tonlar içerebilir. Renk, mekanlar arası yönlendirme sağlayıcı bir tasarım elemanı olarak da kullanılabilir. Örneğin sınıf kapılarının, girişlerinin veya sınıfların buldukları katların yaş gruplarına göre renklere ayrılması öğrenciler arasında yönlendirme, aidiyet duyma veya kimlik kazandırma gibi duygular oluşturabilir. Renk; mekanlar arası hacimsel farklar yaratma, derinlik etkisi katma gibi amaçlarla da eğitim ortamlarına görsel ve işlevsel zenginlik katılabilir (Görsel 3).



Görsel 3. Çocuğun görme duygusunu destekleyen renk düzenlemeleri, Hayarden İlkokulu İsrail (Üstte) Solbe Öğrenme Merkezi Amerika, (Alttta Solda) De Dijk Okulu Hollanda (Alttta Sağda)

Işık, görsel algılama sürecini etkileyen, kullanıcıların görsel ihtiyaçlarını etkin, konforlu ve minimum enerji tüketerek kullanmaları için gerekli ve önemli bir tasarım parametresidir. Eğitim yapılarında etkin doğal ışık kullanımıyla öğrenme performansı yükselmekte, çalışanların ve öğrencilerin motivasyonu ve çalışma üretkenliği artmaktadır (Erlalelitepe, Aral ve Kazanmaz, 2011: 48). Eğitim ortamlarında doğal ışık kullanımı öğrencilerin algılarını ve yaratıcılıklarını arttırmakta, sağlık ve üretkenlik seviyelerini yükseltmektedir (Dahlan ve Eissa, 2015: 3).

Sınıflarda ve koridorlarda bulunan pencerelerin çocukların gün ışığından maksimum derecede faydalanabileceği şekilde tabandan tavana veya

duvardan duvara uzanacak biçimde yerleştirilmesi ile iç-dış mekân ilişkisi kurulması ve çocukların doğayı, doğa olaylarını ve mevsimleri görmesi/gözlememesi sağlanabilir. Işıkla ilgili bir diğer mekânsal düzenleme ise sınıfların koridor tarafında yer alan duvarlarının üst kısımlarında bırakılan şeffaf açıklıktır. Böylelikle koridorların da doğal yollarla aydınlanması sağlanabilir. Veya sınıf kapılarında saydam yüzey kullanılmasıyla yine koridora taşınan doğal ışık miktarı artarken aynı zamanda koridor ve sınıf arasındaki süreklilik de vurgulanabilir. İç mekânlarda kullanılan saydam duvarlar, cam bölücüler, galeriler, atriumlar, çatı ışıklıkları da günışığının içeri taşımaya yardımcı mekânsal bileşenlerden sayılabilir (Görsel 4). Bu düzenlemeler ile görsel anlamda sürekliliğin, okunabilirliğin ve algılanabilirliğin de artması mümkündür.



Görsel 4. Çocuğun görme duygusunu destekleyen doğal aydınlatma a.Fayetteville İlkokulu, Amerika (Üstte) King's College Müzik Okulu, İngiltere (Altta)

Görsel algılanabilirliğin/okunabilirliğin artmasını sağlayan doğal ışıktan yararlanma yolları arasında mekânlar arası saydamlığın sağlanması da sayılabilir. Mekânlar arası saydamlığı sağlamak yalnızca gün ışığının içeri taşınmasını değil aynı zamanda öğrenmenin de görünürliğini vurgulamakta ve okul tasarımının önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Laboratuvar, atölye gibi önemli çalışma alanlarının saydam yüzeylerle görünürliğini arttırmak öğrenmenin amacını halka göstermekte ve iletmektedir (Nair, Fielding ve Lackney, 2009: 65). Saydam düzenlenmiş eğitim mekânları öğrencilerin birbirlerini görerek, birbirlerinden etkilenerek öğrenmelerine de yardımcı olmaktadır (Uludağ ve Odacı, 2002: 2). Bunların yanı sıra saydamlık; çocukların öğretmenler tarafından görsel denetiminin daha kolay olmasına yardımcı olurken, öğrenme eyleminin gerçekleştiği mekânın dışında kalan diğer öğrencinin de dolaylı yoldan öğrenmesini sağlamaktadır. Okulların giriş mekânlarından öğrenme mekânlarına doğrudan geçişin sağlanması, mekânların saydamlık ilkesiyle görünür kılınması, mekânlar arası geçişlerde opak duvarlar yerine donatı, cam bölücü, kot gibi saydamlığı destekleyici alternatif bölücülerin kullanılması mekânların görsel olarak okunabilirliği arttırmaktadır (Şen, 2019: 417).

Mekânlardaki saydamlık aynı zamanda mekânlar arası sürekliliği sağlayan açık plan düzeni ile de sağlanabilmektedir. Belirgin bir sınır içerisinde değişime açık, esnek, alternatifler barındıran ve akışkan bir mekânsal tasarım yaklaşımı ile mekânın akıcılığı, algılanabilirliği ve ulaşılabilirliği sağlanmış olacak hem görsel hem de işlevsel bir saydamlık oluşabilecektir (Elmalı, 2005: 7). Sınıf veya koridordaki birtakım alanların işlevlere göre raf, masa, sandalye, kitaplık gibi donatılarla, kotlarla veya alçak duvarlarla ayrılması ile yani açık plan düzenlemesi ile çocukların özgür bir form içerisinde özgürce hareket etmeleri sağlanabilir. Bu görsel özgürlük aynı zamanda görsel sürekliliği sağlarken, çocukların ve öğretmenlerin güven içerisinde hareket etmelerine de imkân tanımaktadır. Çocuklar birbirlerini görerek öğrenmekte, göz teması kurabilmekte ve iletişim halinde olabilmektedir. Böylelikle görme duyusunun etki alanı artırılarak gözün ulaştığı sınırlarla birlikte öğrenmenin de sınırları genişletilebilmektedir (Görsel 5).



Görsel 5. Çocuğun görme duyusunu kısmi sınırlandıran bölücü duvarlar/elemanlar a.Hollis Montessori Okulu, Amerika (Üstte) Hanozona Anaokulu, Japonya (Altta)

1.1.2. İşitme Duyusu ve Eğitim Ortamı

Mekanla olan deneyimlerde işitme duyusu genellikle hafife alınmaktadır. Oysa ses, içinde bulunulan mekânı görselleştirebilmek için gözleri uyaran unsurdur (Hadjiphilippou, 2013: 5). Pallasmaa'ya (2016: 62) göre ses olmadan mekânın özünün olması imkansızdır. Örneğin, bir filmin müziği o an gösterilen sahneye yaşam hissi verebilmektedir. Sessiz filmlerde ses eksikliğini gidermek için aktörlere daha fazla hareket içeren rol vermeleri bu nedenledir.

Duyuma eylemi aslında mimari mekanla çok yakından ilişkilidir. İnsan bir mekânı duyduğu sesler yoluyla daha güçlü algılayabilmektedir. Beden hareket ederken ayağının altından çıkan ses, mermer bir zeminden mi yoksa çakıl taşlı bir yoldan mı yürüdüğü hakkında fikir verebilmektedir. Duyuma eylemini gerçekleştirmekle yükümlü olan kulaklar bir nesnenin uzaklığı

veya bir mekânın uzunluğu, genişliği, biçimi, boşluğu gibi birçok özelliği hakkında ipucu vermektedir. Veya görme duyusu kısıtlı veya zayıf olan bireyler için de işitme; bir işaret ögesi olarak birincil derecede önem kazanan bir duyu haline gelmektedir. Birçok nesne ve olay ses vasıtasıyla görünür kılınabilmektedir. Belir (2012: 28) görme engelli bireylerle yaptığı deneysel çalışmada, iç mekân düzenleme ögesi olarak kullanılan havuz, fiskeye sesi gibi seslerin giriş kapısını bulmayı kolaylaştırdığını tespit etmiştir.

Her ne kadar sesin görünür olmadığı konusunda hemfikir olursa da ses, bireylere bedeninin her bir parçasının dahil olduğu mekânsal bir deneyim sunmaktadır. Bu sunu, içinde bulunulan mekânın şekli, kullanılan malzemeleri ve tüm bunların nasıl bir araya getirildiği ile ilişkili görsel bir algı oluşturmaktadır. Örneğin, ıssız ve boş bir evin içinden çıkan sesin sertliği, ev sahiplerinin çeşitli eşyalarıyla donatılmış, yaşanmışlığa sahip bir evin sesinin yumuşaklığıyla yarışmamaktadır (Pallasmaa, 2016: 63).

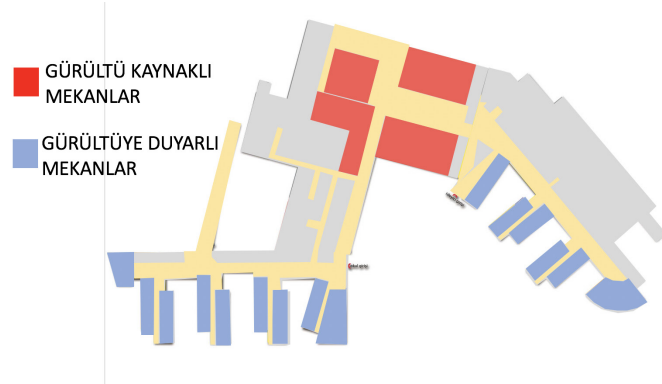
Daniel Libeskind'in Berlin Yahudi Müzesi'nde boşluk adını verdiği bazı odalara bakır plakalar yerleştirmesi ile üzerlerinde yürürken çıkan seslerle Yahudi soykırımının hatırlanması ve ziyaretçilerin toplama kamplarındaki insanların çığlıklarını zihinlerinde canlandırmalarını sağlaması da işitsel deneyim, duyma ve mimari arasındaki ilişkiye somut bir örnektir (Agapio, 2019: 23).

Pallasmaa'ya (2016: 64) göre kulaklar, günlük hayatın arka planında devam eden sürekli gürültüden dolayı "kör"dür. Ses, gürültüye dönüştüğü andan itibaren fiziksel ve psikolojik birtakım rahatsızlıklara sebep olmaktadır. Hatta sürekli bir gürültü baş ağrısına ve strese bağlı birçok semptomu neden olabilmektedir. Doğal olmayan her ses vücutta olumsuz etki yaratabilmektedir. Benzer şekilde, Uludağ ve Odacı (2002: 2) gürültünün öğrencilerin motivasyon ve konsantrasyon bozukluğu yaşamalarına sebep olduğunu belirtmiştir. Bir sınıfta öğrenci bulunmadığı zamanlarda dahi arka planda oluşan gürültü öğrencilerdeki konuşma gelişimini olumsuz yönde etkilemekte ve akademik performansı, okuma ve telaffuz yeteneğini, konsantrasyonu, dikkati ve davranışları etkilemektedir (Polat ve Kırıkkaya, 2004: 4). Gürültü, öğrenme eylemini bölebilmekte, hatta ortadan kaybolduktan bir süre sonra dahi dikkat dağınıklığına sebep olmaya devam edebilmektedir. Öğrenme ve gürültü arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalar, iyi çözümlenmiş akustik sistemin öğrencilerin başarılarını arttırdığını ortaya koymaktadır (Martin, 2006: 97).

Gürültünün insan yaşamını bu denli etkileyebilmesi nedeniyle okul yapılarının gürültüden, araç ve yaya trafiğinden uzak, nispeten sessiz ve konsantrasyonu bozacak etkenlerden yalıtılmış bölgelerde konumlandırılması

gerekmektedir. Avşar ve Gönüllü (2005: 1258) farklı trafik yükü seviyelerinden elde edilen gürültü verilerini ölçmüşler ve tek yöndeki şeridin bile 55dB'den¹ daha yüksek bir gürültü seviyesine ulaştığını saptamışlardır. Abakay ve Bulunuz da (2018: 61) şehir merkezinden, trafik ve insan kaynaklı çevresel gürültüden uzak okulların gürültü düzeyinin kabul edilebilir değere sahip olduğunu belirtmişlerdir. Bu nedenle eğitim yapılarının planlama/tasarlanma aşamalarında bağlamsal verilerin dikkate alınması ve bu verilere göre konumlandırılması gerekmektedir.

Gürültü kontrol yönetmeliğine göre okulda bulunan sınıf, okuma odası, konferans salonu, yönetim, laboratuvar, revir gibi mekanlar gürültüye duyarlı mekanlar olarak kabul edilmiştir. Buna karşılık sirkülasyon alanları, avlular, atölyeler, müzik odaları, mutfak, spor salonu ve otopark gibi mekanlar da gürültü kaynağı olan alanlar olarak tanımlanmıştır (Gürültü Kontrol Yönetmeliği, 1986: 8)². Mekanlar arasındaki bu karşıtlıktan yola çıkarak eğitim yapılarının organizasyonunda gürültüye duyarlı ve gürültü kaynaklı mekanların birbirinden uzak konumlandırılması yararlı olacaktır (Görsel 8). Böylelikle işitme duyusunu olumsuz yönde uyararak öğrenmenin verimliliği azaltan etkenlerden de bir adım daha uzaklaşmış olacaktır.



Görsel 6. Çocuğun işitme duyusunu destekleyen gürültü kaynaklı-gürültü duyarlı mekân ayrımı organizasyonu, Terakki Vakfı Okulları Türkiye

Kavraz (2019: 303) eğitim mekanlarında optimum akustik koşullarının sağlanabilmesi için hava ve strüktürel doğuşlu gürültünün kontrol altına alınması gerektiğinin belirtmiştir. Strüktür doğuşlu gürültüler yapının strük-

türel bölümleri ile temas sonucu oluşan ses titreşimleri olarak açıklanırken, hava doğuşlu gürültüler okul-yakın çevre planlaması, mimari planlama ve iç-dış mekan kaplama malzemesi olarak sıralanmıştır. Bu bağlamda mimari planlama ile gürültü seviyesinin optimum seviyede tutulması sağlanabilir. Örneğin; gürültü düzeyi yüksek mekanların gürültü düzeyi düşük mekanlardan uzaklaştırılmasının yanı sıra, birtakım engellerle de istenmeyen seslerin düşürülmesi sağlanabilir. Mimari mekân oluşumunda bu engeller doluluk-boşluklar veya bölücü duvarlar olabilir. Bir mekânda gerçekleştirilen eylemi yekpare bir duvar yerine bölücü bir duvar veya cam eleman ile bölmek sesi kesmenin yanı sıra hem sınıfta gerçekleştirilen eylem çeşitliliğini arttırmakta hem de öğrencinin kısıtlanmış, hapsedilmiş hissini ortadan kalkmasını sağlamaktadır. Böylesi bir düzenleme aynı zamanda görsel süreklilik sağlayarak görme eylemini de tamamen yok etmediği için mekandaki deneyimin birden çok duyuya hitap etmesine yardımcı olmaktadır. Gözün ve kulağın faaliyetlerini kısmi olarak engelleyen düzenlemelerden bir diğeri de şeffaf veya katlanabilir sınıf kapılarıdır. Katlanabilir sınıf kapıları ile gerektiğinde koridorun sınıfa dahil edilmesi ile sesli ve sessiz çalışmaların birbirinden ayrılmasına yardımcı olarak mekanlara esneklik kazandırabilir. Raf, kitaplık, dolap, sergi elemanı vs. gibi çeşitli bölücü elemanlarla birbirinden ayrılmış aktivite alanları da esnek organizasyona sahip olmalarının yanı sıra sesi absorbe ederek işitme duyusunu olumlu yönde etkileyebilir (Görsel 7).

Eğitim yapılarından beklenen sınıf içerisinde konuşulanların anlaşılması, konsantrasyonun ve öğrenme performansının yüksek olmasıdır. Bu ise çoğunlukla akustik kaliteyle ilişkilidir. Sınıf içerisindeki akustik kaliteyi etkileyen etmenlerden biri sınıf-sıra geometrisidir. Sesin şiddeti ses kaynağından uzaklaştıkça azalmaktadır. Sıraların geleneksel biçimde sıralandığı bir sınıfta oluşan gürültü nedeniyle arka sıralardaki öğrenciler için gürültü daha baskın olacak ve öğretmenin konuşmasının anlaşılabilirliği azalacaktır (TMMOB, 2015)³. Dolayısıyla bu öğrenciler öğretmeni verimli bir şekilde dinleyemedikleri için öğrenme başarıları da etkilenecektir. Bu nedenle özellikle geleneksel biçimde sıralanan sıraların arkasında kalan duvarların, döşeme malzemelerinin uygun ses yutucu malzemelerle kaplanması ortamdaki ses kalitesini arttıracaktır. Bunun yanı sıra sınıf içerisini çeşitli bölücü elemanlarla bölerek farklı aktivite alanları oluşturmak ve büyük hacimli mekanlar oluşturmaktan kaçınmak da ortam gürültüsünü azaltacak uygulamalardandır.

¹ Birçok ülkedeki yönetmeliklere göre eğitim yapıları için maksimum dış mekân gürültü seviyesinin 55dB olması gerekmektedir. Dış ortam gürültü seviyesinin 55dB'den fazla olması, eğitim verimliliğinde azalmaya neden olacağı anlamına gelmektedir (Avşar ve Gönüllü, 2005:1255).

² Gürültü Kontrol Yönetmeliği Web: www.mo.org.tr/mevzuatDocs/gurultukontrol-yonetmeliği adresinden 19 Mart 2020'de alınmıştır.

³ TMMOB Makine Mühendisleri Odası İzmir Şubesi, 2015. Web: <http://www.iccevrekalitesi.net/pdf/3.pdf> adresinden 10 Temmuz 2019 tarihinde alınmıştır



Görsel 7. Çocuğun işitme duyusunu destekleyen saydam mekanlar St. Andrew's Scots Okulu, Arjantin (Üstte) Lisle İlkokulu, Amerika (Altta)

Mekarlarda kullanılan malzeme seçimleriyle de işitme duyusu uyarılabilir. Ahşap, halı veya mermer, granit gibi farklı akustik seslere sahip malzemeler, mekanları tanımlı hale getirerek görme duyusunu desteklerken, üzerinde yürürken ya da dokunulduğunda çıkan seslerle de işitme duyusunu destekleyebilir ve yönlendirici olabilirler. Okulların zeminlerinde, duvarlarında, kapılarında, merdivenlerinde, donatılarında hatta merdiven küpeştelere bir nevi malzeme akustiği oluşturularak dalgın ya da görme yetersizliği olan öğrencilerin bu seslerle okulun hangi köşesinde bulduklarını tespit etmelerine, yönlendirmelerine veya mekânsal izleri takip etmelerine de yardımcı olunabilir (Görsel 8).



Görsel 8. Çocuğun işitme duyusunu destekleyen zemin malzeme kaplaması Nia Okulu, Meksika

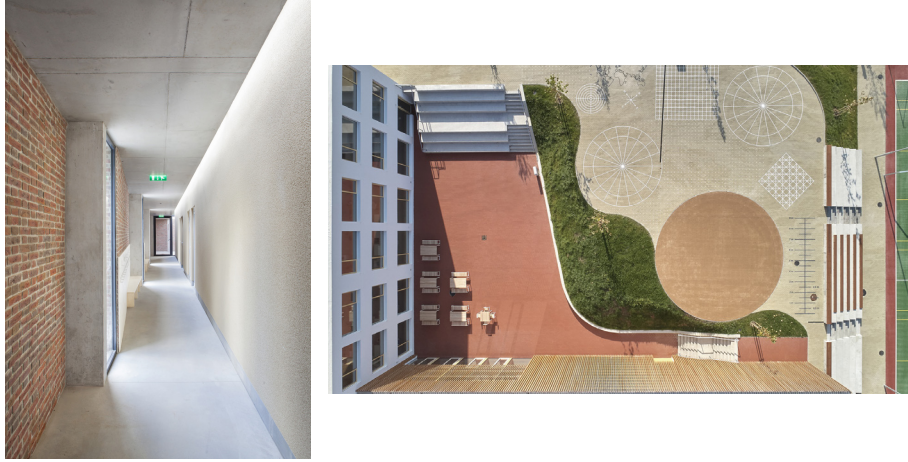
1.1.3. Dokunma Duyusu ve Eğitim Ortamı

“Dokunma” duyusu en fazla kullandığımız duylardan biridir. Fakat bir nesneye çoğunlukla ellerden önce gözlerin dokunması, zihnin, dokunma duyusuna ihtiyaç duymadan o nesne hakkında hüküm vermesine yol açabilmektedir. Öte yandan o nesneye dokunduktan sonra verilen hükümler daha sağlam olabilmektedir (Rousseau, 2014: 119). Bir yüzeyin pürüzünü hissetmek, ağırlığını, yoğunluğunu, dokusunu veya bir mekânın sıcaklığını değerlendirmek dokunma duyusuyla ilişkilidir. Dokunma duyusu diğer duyların uzaktan verdiği hükümleri tamamlayan bir duyu olarak faaliyet göstermektedir (Agapiou, 2019: 30).

Tıpkı yeni doğan bebeklerde olduğu gibi bir nesneyi anlamak için kavrayabilen ve tutabilen bir organ olan eller kullanılır. El, çevreyi algılamak için kullanılan vücudun birincil kısmıdır. Bunun yanı sıra beden yani ten de içinde bulunan çevreyi algılamak için kullanılabilir. Parlak bir güneş ışığını, serin bir rüzgârı veya yoğun bir nemi insan bedeni/teni algılayabilmektedir. Veya bir kapıyı açarken kapının ağırlığı, bir merdivenden çıkarken ise merdivenlerin yüksekliği beden ile algılanmaktadır. Yani beden veya diğer bir ifadeyle ten, görsel olarak farklı görünmeyen nesnelerin yoğunluğunu, dokusunu, sıcaklığını veya ağırlığını ölçme yeteneğine sahiptir (Agapiou, 2019: 28).

Dokunma duyusuyla ilişkili en birincil mimari öge malzemedir. Eğitim yapılarında kullanılan malzeme de çocuklarda dokunma duyusunun

geliştirilmesi için başvurulan etkili bir mimari tasarım ögesidir. Moneim'e (2019: 10)⁴ göre, her malzeme farklı bir dokunma hissi vermekte, dolayısıyla da farklı bir etki yaratmaktadır. Okullarda ise farklı dokulardaki malzemeler zeminlerde, duvarlarda, yapı bileşenlerinde ve sergileme elemanı, oturma elemanı, depolama elemanı gibi donatılarda ve okul bahçelerinde kullanılarak çocukların görsel gelişimlerinin yanı sıra dokunsal gelişim alanları da desteklenebilmektedir. Duvarlarda veya zeminde kullanılan farklı dokulardaki malzeme çocuklara okulun hangi köşesinde olduklarını hatırlatırken aynı zamanda görme engelli çocuklar için de kılavuz iz rolünü üstlenebilir. Benzer şekilde zeminde değişik dokuların kullanılması mekânlara görsel zenginlik kazandırabilmekte, belirli alanları daha tanımlı hale getirerek çocuklara farklı mekanlar sunabilmekte ve malzeme aracılığıyla sert, yumuşak, pürüzlü gibi kavramlara ilişkin gelişimin desteklenmesini de sağlayabilmektedir (Görsel 9).



Görsel 9. Çocuğun dokunma duygusunu destekleyen duvar, zemin, bahçe elemanları. La Couyere Okulu, Fransa (Solda) Amos İlkokulu, Çek Cumhuriyeti (Sağda)

Okul bahçelerindeki yeşil öge kullanımı çocukların dokunsal gelişimini sağlayan bir diğer düzenlemedir. Al Arasi (2013: 9), yeşil alanların büyük veya küçük fark etmeden insan sağlığı ve psikolojisi üzerinde önemli etkiler bıraktığını belirtmiştir. Al Arasi, özellikle çocukların oynamalarına, keşfetmelerine ve fiziksel aktivitede bulunmalarına olanak sağlayan yeşil alanların çocuklar için çok daha önemli olduğunun altını çizmiştir. Okul bahçelerindeki yeşil alanlar bu özellikleri nedeniyle hem çocuklara doğal alan sunmakta hem de çocukların doğayı gözlemlemelerine, bitkilerle ve toprakla temas halinde bulunarak öğrenmelerine ve dokunma duyularını geliştirmelerine imkân tanımaktadır (Görsel 10).

Okul bahçelerindeki yeşil alanların yanı sıra su ögesi de çocuklar için güçlü bir uyarandır. Su, kum, çamur ve hamur gibi materyallerle oynamak çocukların dış dünyayı tanımalarına ve deneyim kazanmasına yardımcı olmaktadır. Su aynı zamanda çocuklar için kum veya toprakla birleşince elle işlenebilir hale gelen doğal ve temel bir oyun malzemesi haline gelmektedir. Çamur haline gelen bu materyal çocuğun yaratıcı yeteneğinin gelişmesini ve kendini yönetme becerisi elde etmesini sağlar (Alexandar ve Hines, 1994: 870). Su ögesinin dokunma duygusunun yanı sıra işitme duygusunu da uyarması ve güçlü bir uyarıcı tasarım ögesi olması nedeniyle eğitim yapılarının gerek iç gerekse dış mekanlarında kullanılması önemsenmelidir (Görsel 10).



Görsel 10. Çocuğun dokunma duygusunu destekleyen su ögesi, ağaç ve ekim-dikim alanları. Hokusui Anaokulu, Okulu, Japonya (Sağda Altta) Fuji Anaokulu, Japonya (Sağda Üstte) Saint Stephen of Hungary Okulu, Amerika (Solda)

Benzer şekilde toprak ve kumla oynamak, onlara dokunmak da çocukların fiziksel ve ruhsal gelişimi açısından değerlidir. Su, toprak, kum, çamur, kil ve çeşitli bitki parçaları (dallar, yapraklar vs.) gibi doğal malzemeler çocukların hayal gücünü geliştirmekte ve yaratıcılıklarını harekete geçirmektedir (Sarı, 2002: 21; Yavuzer: 1984: 60). Çocukların bakımından sorumlu olduğu bitki ve hayvanların varlığı da hem çocukların gelişimini desteklemekte hem de sorumluluk duygularının gelişmesini sağlamaktadır. Bu nedenle eğitim yapılarında kum havuzu, bitki ekim-dikim alanları, hayvan bakım alanları

gibi çocukların hem bilişsel hem de dokunsal gelişimlerini destekleyen öğelere yer verilmesi önemlidir.

1.1.4. Koklama-Tatma Duyusu ve Eğitim Ortamı

Rousseau'ya (2014: 133) göre besinler kokusuna göre değerlendirilmekte, güzel kokanlar iştahla yenirken, kötü kokanlardan uzak durulmaktadır. Yani koklama ve tatma duyusu arasında güçlü bir ilişki bulunmaktadır. Yavaş (2019: 12) ise tatma duyusunu tetikleyici pek çok öncül duyu bulunduğunu belirtmiştir. Örneğin, kızarmış bir ekmeği görmek, kıvamında yapılmış bir kremaya parmak dokundurmak, tarçınlı bir kekteki tarçını koklamak veya kızarmış patatesin çıtırtılarını duymak gibi. Yani tüm duyular tat almaya yardımcı duyular olurken, bu duyuların herhangi birinin eksikliği tat alma deneyimini mahrum bırakacak gibi bir his yaratmaktadır. Dolayısıyla tat alma duyusunun tüm duyuları kapsayan kümülatif bir duyumsama olduğu varsayılmıştır (Yavaş, 2019: 12). Tatma duyusunun hem kümülatif bir duyu olduğu varsayısı hem de koklama duyusu ile arasındaki güçlü ilişki kabulü nedeniyle çalışmanın bu bölümünde koku ve tat duyularına ilişkin açıklamalar birlikte verilmiştir.

Koku duyusu görsel ve işitsel duyular kadar kuvvetli kabul edilmese de duyuların en ilkel ama en önemlisi olarak görülmektedir. Koklama duyusu diğer duyulardan daha gelişmiş bir duyudur ve insan da dahil olmak üzere tüm canlılar hayatta kalmak için koklama duyusunu kullanmaktadır. Diğer duyulardan farklı olarak ayrıca koklama duyusunun beyinle doğrudan bir ilişkisi bulunmaktadır (Moneim, 2019: 9)⁴. Koklama duyusunun beyinle olan bu doğrudan ilişkisi kokuların birtakım anıları hatırlatabiliyor olması gibi koku-anı arasındaki o güçlü ve değişik bağı da açıklamaktadır.

Koklama, anılar ve hafıza üzerinde etkili bir duyu olarak kabul edilmektedir. Bilindik bir kokunun bir anı veya bir mekanla ilişkilendirilmesi koklama duyusunun gücünü göstermektedir. Örneğin "hastane kokusu" ifadesi pek çok kişi için ortak bir çağrışım yaratmaktadır. Koku, mimaride duyguları harekete geçirmek, rehberlik yapmak veya dikkat dağıtmak için kullanılabilir. Bazı şehirlerin kokularının olduğunun düşünülmesi de mimari ile ilişkiye örnektir (Hadjiphilippou, 2013: 7). Pallasmaa (2016: 67), bir insan için özel bir kokunun hafızadan silinmiş bir anıyı uyandırabileceğini, dolayısıyla burnun unutulmuş bir görüntünün gözlerde tekrar canlanmasına yardımcı olduğunu belirtmiştir.

⁴ Moneim, W.A., 2019. Does Design Affect Our Senses? Web: https://scholar.cu.edu.eg/sites/default/files/w_moneim/files/architecture_and_human_behavior_colored.pdf adresinden 11 Temmuz 2019'da alınmıştır.

Eğitim yapılarının koku ve tat ile ilişkilmesi konusunda açık-yarı açık mekanların dizilimi önem kazanmaktadır. Örneğin bir sınıfın açık veya yarı açık mekanlarının bulunması ve dersin bir bölümünün bu mekanlarda devam etmesi ile çocukların dışarıdaki yağmur, toprak, çiçek gibi doğal kokuları teneffüs etmeleri sağlanabilir. Aynı zamanda okul bahçelerinin çeşitli peyzaj elemanlarıyla donatılması çocukların farklı bitki ve çiçeklerin kokularını algılamalarını sağlarken, doğayı sevmeyi ve bitkilerin büyürken geçirdikleri sürece tanıklık ederken sabretmeyi öğrenmelerine yardımcı olur (Görsel 11). Bazı araştırmalar doğal nitelikli, peyzaj değerleri yüksek okul bahçelerine sahip olan çocukların daha yaratıcı olduklarını ve öğrenme ve algılamalarının daha etkin olduğunu göstermiştir (Lindholm, 1995: 268; Fjortoft ve Sageie, 2000: 93).



Görsel 11. Çocuğun koklama/tatma duyusunu destekleyen mekân-doğa içiçeliği Hanazono Anaokulu, Japonya

Murphy ve Thorne'un (2010: 52) çalışmalarına göre gelişim süreçlerinin farklı olması sebebiyle çocuklar yetişkinlere oranla daha fazla havayı solunumda kullanmaktadırlar. Aynı zamanda iç mekandaki karbondioksit seviyesinin artması durumunda öğrencilerde konsantrasyon ve performans düşüklüğü yaşanmakta, uyuşukluğa ve gün sonunda daha yorgun hissedilmesine neden olmaktadır. Buradan hareketle eğitim yapılarında temiz hava kalitesinin önemi ortaya çıkmakta ve doğal ve yapay havalandırma sağlayan pencere sayıları, oranları, konumları ve kullanım biçimleri önem kazanmaktadır. Pencerelerin, öğrencilerin güvenliğini tehlikeye sokmayacak biçimde açılabilir nitelikte ve içeriye yeterli oksijeni

taşıyabilecek büyüklükte tasarlanması, karşılıklı havalandırma için tepe pencerelerinin de kullanılması yararlı olmaktadır. Bunun yanı sıra okulların mekân organizasyonu da koklama duyusuyla ilişkili olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, tuvaletlerden gelebilecek kökü kokuların veya yemekhaneden/kantinden gelebilecek yemek kokularının öğrencileri rahatsız etmemesi için -ki aslında tuvaletlerden kökü koku, yemekhane ve kantinlerden de yemek kokusu gelmemelidir- söz konusu mekanların sınıflardan ve birbirlerinden uzakta konumlandırılması uygun olacaktır. Böylelikle mekanlardaki temiz hava miktarı artırılarak öğrencilerin konsantrasyonu ve performansının artması sağlanabilir.

Koklama duyusu beynin hafıza ve duygulara yönelik kısmında işlenmektedir. Dolayısıyla koku ruh halini etkilemekte ve hatıraları uyarmaktadır (De Lollis, 2006:1). Koklama duyusunun insan psikolojisi üzerindeki bu güçlü etkisi gıda, kozmetik, alışveriş gibi birçok hizmet sektöründe de kokunun marka tanımlayıcı bir kimlik unsuru olarak kullanılmasına neden olmuştur. Hatta benzer ürünlerin hoş kokulu mekanlarda daha çok tercih edildiğini ispatlayan çalışmalar bulunmaktadır (Lianne, 2006: 55). Yani, koku bir mekândan olumlu yönde etkilenme konusunda da etkilidir. Bu bağlamda bir okul yapısının kimliğini oluşturan, güzel koku veren bitkilerin ve ağaçların okul bahçesinde, giriş mekanlarında, koridor ya da fuayelerde, yarı-açık mekanlarda yer alması sağlanarak mekanlara görsel zenginlik de kazandırılabilir. Ağaç ve bitkilerle uyarılan koku duyusu aynı zamanda mekanların konumunu belirlemeye ve çocukların bu bitkilerin dokularını keşfetmelerine imkân tanıyabilir. Okul giriş kapısının yakınlarına konumlandırılan hoş kokulu bitkiler ise okulun koku kimliğine yardımcı olurken, okulların çocukların hafızalarında uzun süre yer etmesi sağlanabilir.

2. Değerlendirme

Birey, kendisini çevreleyen ortam hakkındaki bilgileri duyuları yoluyla edinerek mevcut ortamın toplam izlenimini elde etmektedir. Bu toplam izlenim, çevrenin algılanması ve tanınmasıyla ilgili olup, duyular kullanılmadan elde edilmesi mümkün değildir. Bir mimari yapı, insan bedeninin tüm duyuları vasıtasıyla algılanmaktadır. Dolayısıyla mimarlıkta bir veya birden fazla duyunun ihmal edilmesi doğru değildir. Ruhta iyi etkiler bırakabilmek duyuları etkileyen ışık, ses, renk, form, biçim ve bunların birbiriyle ilişkisi gibi tüm parametrelerin etkili bir şekilde kullanılmasıyla mümkündür (Zaredar, 2015: 138).

Çocukların vakitlerinin büyük çoğunluğunu içinde geçirdikleri öğrenme ortamlarının çocukların merak etme ve keşfetme duygularını destekleyecek, hareket ihtiyacını karşılayacak ve yaratıcılıklarını geliştirerek tüm duyularının

gelişmesini sağlayacak biçimde ele alınması ve tasarlanması gerekmektedir. Bu çalışmada duyuların eğitim mekânlarında mimari tasarım ögesi olarak nasıl kullanılabileceği veya bir diğer deyişle mimari tasarım öğelerinin tasarım vasıtasıyla duyuları nasıl uyurabileceğine ilişkin öneriler sunulmaya çalışılmıştır.

Cephe kurgusu ve hareketleri, yapı ögesi hareketleri, cephe malzeme kullanımı gibi detaylarla yapı biçimi; çocuk boyutlarına uygun kat ve mekan yükseklikleri ile yapı ölçeği; özgüven kazanmalarına yardımcı olacak, onların boyutlarına uygun askılıklar, sergileme elemanları, masa, sandalye, dolap gibi donatı tasarımları; işlevlere, mekanların dinamiğine veya hacimsel farklara göre ayrılan zeminde, duvarda, cephede veya donatıda kullanılan renkler görme duyusunu uyaran mekânsal öğeler olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca çatı pencereleri, geniş ve boydan pencereler, şerit pencereler, cam kapılar, şeffaf iç koridor cepheleri ve galeriler/atriumlar ile doğal ışıktan maksimum yararlanılarak, cam kapılar, saydam duvarlar, saydam bölücü duvarlar, mekanlar arası kot kullanımı ve açık plan ile de mekanlar arası saydamlık oluşturularak görme duyusu uyarılabilir.

Yoğun araç ve yaya trafiğinden yalıtılmış, doğaya yakın okul konumu seçimi, gürültüye duyarlı-gürültü kaynaklı mekanları birbirinden ayıran mekân organizasyonu, bölücü duvarlar, bölücü cam elemanlar ve çeşitli donatı kullanımları ile sesi absorbe etmeyi sağlayan doluluk-boşluklar yaratılarak işitme duyusu dengeli bir biçimde uyarılabilir. Bunların yanı sıra katlanabilir sınıf kapıları ve esnek mekân organizasyonu ile sağlanan saydamlık, farklı seslerin oluşmasını sağlayan zemin, duvar, kapı, küpeşte ve donatı malzemesi seçimleri, sınıf-sıra geometrisi, duvar ses yalıtımı, ses yutucu döşeme malzemesi kullanımı ve büyük hacimlerden kaçınma ile sağlanan akustik kalite işitme duyusunu uyaran/destekleyen kriterler olarak sıralanabilir.

Çocukların mekân ilişkilerini anlamalarını sağlayan duvar, zemin, bahçe veya donatı gibi farklı yüzeylerdeki farklı malzeme seçimleri, bahçede ve iç mekânda kullanılabilen yeşil öge, bahçedeki küçük çeşme, gölet, kapalı yüzme havuzları gibi su ögesi, ekim-dikim alanları ve kum havuzu gibi toprak/kum ögesi ile bakımından çocukların sorumlu olduğu çeşitli hayvan ve bakım alanlarının varlığı ile dokunma duyusu uyarılabilir.

Çocukların dış mekandaki kokuları almalarını sağlayan sınıf-yarı açık mekân-açık mekân, sınıf-bahçe ilişkisi, bahçedeki ve iç mekandaki güzel kokulu yeşil öge kullanımı, havalandırmayı sağlayan yeterli büyüklükte ve güvenlikte tasarlanmış (tepe) pencereler(i) ve koku bakımından birbirini

rahatsız edebilecek sınıf-yemekhane, sınıf-kantin, yemekhane-WC, sınıf-WC gibi mekanların uygun konumlarda organize edilmesi ile koklama/tatma duyusunun uyarılması sağlanabilir (Tablo 1).

GÖRME		İŞİTME	
Yapı Biçimi/Kabuğu	<ul style="list-style-type: none"> • Cephe kurgusu ve hareketleri • Yapı ögesi hareketleri • Malzeme kullanımı 	Okulun Konumu	<ul style="list-style-type: none"> • Yoğun araç trafiğinden uzak • Yoğun yaya trafiğinden uzak • Doğaya yakın olma
Yapı Ölçeği	<ul style="list-style-type: none"> • Kat yükseklikleri • Mekân boyutları 	Mekân Organizasyonu	<ul style="list-style-type: none"> • Gürültüye duyarlı-gürültü kaynaklı mekân ayırımı
Donatı	<ul style="list-style-type: none"> • Çocuk boyutlarına göre askılıklar ve sergileme elemanları/ alanları • Çocuk ergonomisine uygun masa, sandalye, dolap vs. 	Doluluk-Boşluk	<ul style="list-style-type: none"> • Bölücü duvar • Bölücü cam eleman • Donatı kullanımı
Renk	<ul style="list-style-type: none"> • Zeminde renk • Duvarda renk • Cephede renk • Donatıda renk 	Saydamlık	<ul style="list-style-type: none"> • Katlanabilir sınıf kapıları • Esnek mekân organizasyonu
Işık	<ul style="list-style-type: none"> • Çatı pencereleri • Geniş ve boydan pencereler • Sınıf ve koridor arasında kalan şerit pencereler • Cam kapılar • Şeffaf iç koridor cepheleri • Galeriler /Atriumlar 	Malzeme Seçimi	<ul style="list-style-type: none"> • Zemin malzemesi • Duvar malzemesi • Kapı malzemesi • Merdiven malzemesi • Küpeşte malzemesi • Donatı malzemesi
Saydamlık	<ul style="list-style-type: none"> • Cam kapılar • Saydam duvarlar • Saydam bölücü duvarlar • Donatı kullanımı • Kot Kullanımı • Açık Plan 	Akustik	<ul style="list-style-type: none"> • Sınıf-sıra geometrisi • Duvar ses yalıtımı • Ses yutucu döşeme malzemesi kullanımı • Büyük hacimlerden kaçınma
DOKUNMA		KOKLAMA/TATMA	
Malzeme Seçimi	<ul style="list-style-type: none"> • Duvar malzemesi • Zemin malzemesi • Bahçe malzemesi • Donatı malzemesi 	Açık/Yarı Açık Mekân Tasarımı	<ul style="list-style-type: none"> • Sınıf- yarı açık mekân ilişkisi • Sınıf-bahçe ilişkisi
Yeşil Öge Kullanımı	<ul style="list-style-type: none"> • Bahçede yeşil öge kullanımı • İç mekânda yeşil öge kullanımı 	Yeşil Öge Kullanımı	<ul style="list-style-type: none"> • Bahçede kullanılan güzel kokulu yeşil öge kullanımı • İç mekânda kullanılan güzel kokulu yeşil öge kullanımı
Su Ögesi Kullanımı	<ul style="list-style-type: none"> • Bahçede küçük çeşme kullanımları • Bahçede küçük gölet kullanımı • Kapalı yüzme havuzları 	Havalandırma	<ul style="list-style-type: none"> • Yeterli büyüklükte ve güvenlikte pencere kullanımı • Tepe penceresi kullanımı
Toprak/Kum Ögesi Kullanımı	<ul style="list-style-type: none"> • Ekim-dikim alanları • Kum havuzu 	Mekân Organizasyonu	<ul style="list-style-type: none"> • Sınıf-yemekhane ayırımı • Sınıf-kantin ayırımı • Yemekhane-WC ayırımı • Sınıf-WC ayırımı
Hayvan Bakımı	<ul style="list-style-type: none"> • Bakımından çocukların sorumlu olduğu çeşitli hayvan ve hayvan bakım alanları 		

Tablo 1. Eğitim Ortamlarındaki Duyuları Uyarıcı Mekân Bileşen ve Öğeleri

3. Sonuç

Her mimari deneyim duyularla gerçekleşmektedir. Bir çocuğun yaşamını etkileyen, en önemli kurum olan eğitim yapılarının çocuğun hayatında önemli bir deneyim olduğunu belirtmek gerekir. Bu bağlamda duyulardan bağımsız, neredeyse hiçbir duyuyu uyarmayan bir mekânın eğitim verimliliği tartışılabilir. Duyuların dengeli bir biçimde uyarılarak zengin, kapsayıcı, öğrenmeyi, gelişmeyi ve sosyalleşmeyi destekleyen öğrenme ortamları oluşturmak mümkündür.

Bu çalışmada önemli bir öğrenme ortamı olan okulların nasıl daha zengin uyarılara sahip olabileceği tartışılmaya çalışılmıştır. Çalışma sonucunda elde edilen ve Tablo 2’de sıralanan bu mekân bileşen ve öğelerinin bazılarının birden çok duyuya hitap edebildiği, birden çok duyuyu uyurabildiğini görmek mümkündür. Roberts (2007: 107) duyuların bir arada işletildiği ve aynı anda uyarıldığı zaman sonuçların çok daha güçlü olduğunu savunmuştur. Buradan yola çıkarak çalışmada söz edilen mimari bileşen ve öğelerinin birinin bile kullanılmasının birden çok duyuyu uyarıp mekanlara zenginlik katabildiği veya farklı duysal kısıtlılıklara sahip bireylerin mekân algılarına yardımcı olabileceği söylenebilir. Örneğin; yeşil öge kullanımı ile görme, dokunma ve koklama duyuları desteklenerek, görme kısıtlılığı olan bir çocuğun mekânı koklayarak veya yeşil ögeye dokunarak yönünü tayin etmesi sağlanabilir. Hiçbir duysal kısıtlılığa sahip olmayan çocuk ise yeşil öge kullanımı ile görsel estetik algısını güçlendirebilir, mekânı koklayarak hafızasına yerleştirebilir veya bitkilere dokunarak dokunsal uyarılarını geliştirebilir. Bunun yanı sıra çalışmada değinilen mekân bileşen ve öğelerinin pek çoğunun görme duyusunu uyardığı görülmektedir. Bunun nedeni Bachelard’ın (2017: 83) belirttiği gibi, çevrenin algılanmasında birincil rolü görme duyusunun üstlenmesidir.

Çocukların küçük yaşlarda edindikleri deneyimler, ilerideki algılarına zemin hazırlamaktadır. Okullarda gördükleri, kullandıkları, deneyimledikleri mekanlar önemli bir referans noktası halini almakta ve hafızalarında uzun süre yer etmektedir. Belki de bu yüzden her çocuk ilk okulunu ve ilk sınıfını çok net hatırlar. Bu hatıranın kalıcılığı duyuların çeşitliliği ile artırılabilir, etkisi ise yine duyuların çeşitliliği ile güçlendirilebilir. Eğitim yapısının çocuğun zihninde kalmasını sağlamak, öğrenmeyi verimli kılmak, sosyalleşmeyi güçlendirmek, okulu, toplumu ve çevreyi sevdirmek, güzel ve anlamlı hatıralar bırakmak için bu yapıların olabildiğince çok duyuya hitap etmesi sağlanabilir. Bu nedenle eğitim yapılarının duysal hassasiyetle tasarlanması ve çocuğun duyularının dengeli bir biçimde uyarılması gerekmektedir. Ancak bu şekilde eğitim mekanının ve verilmesi öngörülen eğitimin kalıcı

hafızada yer etmesi sağlanacak, eğitim ortamı ise gerçek bir çoklu duyuşal ortama dönüşecektir.

Mimari Bileşen ve Öğeleri	Görme	İşitme	Dokunma	Koklama/ Tatma
Kütlesel Biçim ve Kurgu	✓			
Yapı Ölçeği	✓		✓	
Donatı Boyutu	✓		✓	
Renk	✓			
Işık	✓		✓	
Saydımlık	✓	✓		
Konum	✓	✓		
Mekân Organizasyonu		✓		✓
Doluluk-Boşluk	✓	✓		
Malzeme Seçimi	✓	✓	✓	
Akustik		✓		
Yeşil Öge Kullanımı	✓		✓	✓
Su Ögesi Kullanımı	✓	✓	✓	
Toprak/Kum Ögesi Kullanımı	✓		✓	
Hayvan Bakım Alanı	✓		✓	
Açık/Yarı Açık Mekân Org.	✓	✓	✓	✓
Havalandırma			✓	✓

Tablo 2. Mimari Bileşen ve Öğelerin Duyularla İlişkisi

Kaynakça

Abakay, H. ve Bulunuz, M. (2018). "Okul İçi ve Okul Dışı Gürültü Düzeylerinin Karşılaştırılması", *Academy Journal of Educational Sciences*, 2, (1), 53-65.

Agapiou, N. (2019). *Sensing Architecture*. Cyprus: University of Nicosia.

Al, S. (2014). *Eğitim Yapılarının Fiziksel Konfor Koşullarının Öğrenci Başarısına Etkisi*, Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.

Al Arasi, H. (2013). *A Study of Children's Perception of Their Local Living Environment*, Yüksek Lisans Tezi, Faculty of Geo-Information Science and Earth Observation of the University of Twente, The Netherlands.

Alexander G.M. ve Hines M. (1994). "Gender Labels and Play Styles: Their Relative Contribution to Children's Selection of Playmates", *Child Development*, 65 (3), 869-879.

Asar, H. (2013). *Mimari Mekân Okumasında Algısal Deneyim Analizinin Bir Yöntem Yardımıyla İrdelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Avşar Y. ve Gönüllü, M.T. (2005). "Determination of Safe Distance Between Roadway and School Buildings to Get Acceptable School Outdoor Noise Level By Using Noise Barriers", *Building and Environment*, 40, 1225-1260.

Ayna, A. (2018). *Görmeyen Bireylerin Mekân Algısı ve Deneyimleri Çerçevesinden Mekânsal Çok-Duyululuk*, Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Bachelard, G. (2017). *Mekânın Poetikası*. İstanbul: İthaki Yayınları.

Belir, Ö. (2012). *Görme Engellilerin Mekân Okumasına Etki Eden Parametrelerin Saptanması*, Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Çukur, D. ve Delice, E. G. (2011). "Erken Çocukluk Döneminde Görsel Algı Gelişimine Uygun Mekân Tasarımı", *Aile ve Toplum Eğitim Kültür ve Araştırma Dergisi*, 7(24), 25-36.

Dahlan, A. ve Eissa M. (2015). "The Impact of Daylighting in Classrooms on Students' Performance", *International Journal of Soft Computing and Engineering*, 4 (1), 1-4.

De Lollis, B. (2006). *Hotels Wish Guests A Nice-Semlling Stay, USA: Today*.

Duke, D.L. (1998). *Does it Matter Where Our Children Learn?* (ERIC Document Reproduction Service No: ED 418578).

Elmalı, D. (2005). *Mimaride Saydamlık-Opaklık Kavramları ve Cephelerin Algılanmasına*

Etkileri, Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.

Erlalitepe, İ., Aral, D. ve Kazanasmaz, T. (2011). "Eğitim Yapılarının Doğal Aydınlatma Performansı Açısından İncelenmesi", *Megaron*, 6(1), 39-51.

Fjorto, I. ve Sageie, J. (2000). "The Natural Environment As A Playground For Children: Landscape Description and Analysis of a Natural Landscape", *Landscape and Urban Planning*, 48(1/2) 83-97.

Gelder, T.V. (2004). *Observing with twelve senses. A World to Discover*, Netherlands: Leonardo da Vinci.

Gezer, H. (2007). "Mekân ve Mekânın Algılanması", *Mimarlıkta Malzeme Dergisi*, 3(7), 33-42.

Gezer, H. (2012). "Mekânı Kavrama Sürecinde Algılama Bileşenleri", *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11 (21), 1-10.

Güller, E. ve Kaya, S.İ. (2016). "Mekân Renklerinin Zihinsel Engelli Çocukların Mekânı Algılamasındaki Etkisi", *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 36 (3), 577-596.

Gür Ş.Ö. ve Zorlu T. (2002). *Çocuk Mekanları*. İstanbul: Yem Yayınları.

Hadjiphippou, P. (2013). *The Contribution of the five human senses towards the perception of space*. Department of Architecture. University of Nicosia.

Kavraz, M. (2019). *Eğitim Yapılarının Gürültü Kontrolü ve Mimari Akustik Açısından Tasarım İlkeleri*. S. Al Şensoy (Editör). *Eğitim Yapıları ve Tasarımı*. Birinci Baskı. Ankara. Pegem Akademi, s. 299-320.

Kuzu, A. (2011). *Çoklu Ortam Uygulamalarının Kuramsal Temelleri*. Ö. Özgür Dursun ve H. Ferhan Odabaşı. (Editörler). *Çoklu Ortam Tasarımı*. Ankara. Pegem Akademi.

Lang, J. (1987). *Creating Architectural Theory: The Role of Behavioral Sciences in Enviromental Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

Lianne, G. (2006). "The Sweet Smell of Shopping", *Macleans's*, 119 (7), 55.

Lindholm, G. (1995). "Schoolyards: The Significance of Place Properties to Outdoor Activities in Schools", *Environment and Behavior*, 23(3), 259-293.

Martin, S.H. (2006). *The Classroom Environment and Children's Performance-Is There a Relationship*. Spencer, C. ve Blades, M. (Editörler). *Children and Their Environments*. Cambridge. Cambridge University Press.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.

Montessori, M. (1997). *Çocuk Eğitimi: Montessori Metodu*. İstanbul: Özgür Yayınları.

Montessori, M. (2016). *Çocuğun Keşfi*. İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Morgan, C. T. (1993). *Psikolojiye Giriş*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Psikoloji Bölümü Yayınları.

Murphy, C. ve Thorne, A. (2010). *Health and Productivity Benefits of Sustainable Schools: A Review*. Watford: Brepress,

Nair, P., Fielding, R. ve Lackney, J. (2009). *The Language of School Design: Design Patterns for 21st Century School*. Minneapolis: DesignShare.

Ogletree, E. J. (2014). *Eurythmy in Waldorf Schools* (ERIC Document Reproduction Service No: ED410023).

Pallasmaa, J. (2016). *Tenin Gözleri*. İstanbul: Yem Yayınları.

Polat, S., ve Kırıkkaya, E.B. (2004). *Gürültünün Eğitim-Öğretim Ortamına Etkileri, XIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı, İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Temmuz, Malatya*.

Roberts, K. (2007). *Lovemarks Markaların Ötesindeki Gelecek*. İstanbul: MediaCat Kitapları.

Rogers, P.L. (2002). *Designing Instruction for Technology-Enhanced Learning*. America: Idea Group Publishing.

Rousseau, J.J. (2014). *Emile: Bir Çocuk Büyüyor*. İstanbul: Selis Yayınları.

Sarı, Ş. (2002). "Bir Oyun Aracı Çamur", *Çocuk Çocuk*, 16, 21-22.

Skinner, V.J. (2001). *Cashing in on the "Simple Magic" of Color*. USA: Inner Light Creation.

Şen, D.E. (2019). *Eğitim Yapılarında Saydamlık*. S. Al Şensoy (Editör). *Eğitim Yapıları ve Tasarımı*. Birinci Baskı. Ankara. Pegem Akademi, 411-440.

Raveendra, Y. (2014). "Sensory gardens for disabled: A review", *HortFlora Research Spectrum*, 3(3), 288-291.

Uludağ, Z. ve Odacı, H. (2002). "Eğitim Öğretim Faaliyetlerinde Fiziksel Mekân", *Milli Eğitim Dergisi*. Kış-Bahar, Sayı: 153-154.

Valentine, M. (1999). *The Reggio Emilia Approach to Early Years Education*. Scotland: Scottish Consultative Council on the Curriculum.

Vitruvius. (2005). *Mimarlık Üzerine On Kitap*. İstanbul: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı.

Yavaş, H. (2019). *İstanbul Üzerine Duyusal Bir Deney: Sinestezik Deneyimlerle Çoklu Mekân Tarifleri*. İstanbul: Aura İstanbul.

Yavuzer, H. (1984). *Ana-Baba ve Çocuk*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Zaredar, A. (2015). "Considering the Five Senses in Architecture", *Current World Environment*, 10 (Special issue1) 138-143.

İnternet Kaynakları

İnternet: Moneim, W.A. (2019). *Does Design Affect Our Senses?* Web: https://scholar.cu.edu.eg/sites/default/files/w_moneim/files/architecture_and_human_behavior_colored.pdf adresinden 11 Temmuz 2019'da alınmıştır.

İnternet: Gürültü Kontrol Yönetmeliği Web: www.mo.org.tr/mevzuatDocs/gurultukontrol-yonetmeliği adresinden 19 Mart 2020'de alınmıştır.

İnternet: TMMOB Makine Mühendisleri Odası İzmir Şubesi, 2015. Web: <http://www.iccevekalitesi.net/pdf/3.pdf> adresinden 10 Temmuz 2019 tarihinde alınmıştır.

Görsel Kaynaklar

Görsel 1. (Üstte) <https://www.archdaily.com/881261/public-nursery-in-glyfada-klab-architecture> (Altta) <https://www.archdaily.com/936240/the-mwabwindo-school-selldorf-architects>

Görsel 2. (Solda) <https://www.world-architects.com/en/zmik-basel/project/lernlandschaften> (Sağda) <https://www.archdaily.com/800915/nfb-nursery-hibinosekkei-plus-youji-no-shiro>

Görsel 3. (Üstte) <https://www.dezeen.com/2019/02/11/hayarden-school-for-children-of-refugees-tel-aviv/> (Altta Solda) <https://www.dezeen.com/2019/08/26/solbe-learning-center-supernormal-massachusetts-learning-centre/> (Altta Sağda) <https://www.archdaily.com/94093/school-de-dijk-drost-van-veen-architecten/>

Görsel 4. (Üstte) <https://www.archdaily.com/776191/fayetteville-montessori-elementary-school-> (Altta) <https://www.archdaily.com/936960/music-school-kings-college-school-wimbledon-hopkins-architects/>

Görsel 5. (Üstte) <http://www.hpbmagazine.org/Case-Studies/Hollis-Montessori-School-Hollis-NH/> (Altta) <https://www.archdaily.com/631358/hanazono-kindergarten-and-nursery-hibinosekkei->

Görsel 6. [https://galeri3.arkitera.com/var/albums/arkiv-2/proje/sepin-mimarlik/terakki-vakfi-okullari-tuzla-tepeoren-kampusu-lise-yapisi/z%20\(2\).jpg.jpeg](https://galeri3.arkitera.com/var/albums/arkiv-2/proje/sepin-mimarlik/terakki-vakfi-okullari-tuzla-tepeoren-kampusu-lise-yapisi/z%20(2).jpg.jpeg)

Görsel 7. (Üstte) <https://www.archdaily.com/934479/st-andrews-scots-school-rosan-bosch-studio/> (Altta) <https://www.archdaily.com/933383/lisle-elementary-school-perkins-and-will/>

Görsel 8. https://images.adsttc.com/media/images/5dce/0d6b/3312/fdf3/3700/0360/slideshow/Nia_School_F

Görsel 9. (Solda) <https://www.archdaily.com/878549/primary-school-la-couyere-atelier-56s-architectes/> (Sağda) <https://www.archdaily.com/935739/elementary-school-amos-soa-architekti/>

Görsel 10. (Sağda Altta) <https://www.archdaily.com/623479/hakusui-nursery-school-yamazaki-kentaro-design-workshop/> (Sağda Üstte). <http://landezine.com/index.php/2009/07/fuji-kindergarten/> (Solda) <https://www.archdaily.com/935988/saint-stephen-of-hungary-school-hma2-architects/>

Görsel 11. <https://www.archdaily.com/631358/hanazono-kindergarten-and-nursery-hibinosekkei-youji-no-shiro/>

17. Yüzyıl Hollanda Sanatında Gündelik Yaşam Sahneleri: Janr Resmi*

Doç. Meryem Uzunoğlu
İpek Elif Milli

Makale Geliş Tarihi: 04.06.2020
Yayına Kabul Tarihi: 15.11.2020

Özet

17. yüzyılda Hollanda'da ortaya çıkan belirli bir tür olarak gündelik yaşam sahneleri, sıradan insan faaliyetlerinin başka herhangi bir gerekçeye yaslanmaksızın tasvir edildiği sanat eserlerini tanımlamaktadır. Günlük yaşamın çeşitli boyutlarıyla ele alındığı janr resimlerinde genellikle ev içi sahneleri, meyhaneler, tavernalar, yeme-içme ritüelleri, festivaller, eğlenceler, pazar yerleri ve çalışma alanları bazen vakur, bazen de komik bir üslupla betimlenmiştir.

İlk bakışta gerçek hayatın bir yansıması gibi görünen janr resimlerinde çoğunlukla daha derin bir anlam gizlidir. Bu resimlerde genellikle "öteki" üzerinden verilen mesaj bir uyarı ve ders niteliğindedir. Hem didaktik yaklaşımın hakim olduğu hem de alegorik ve sembolik anlatımın benimsendiği janr resimleri 17. yüzyıl Hollanda'sında sınıf, statü ve cinsiyet farklılıkları konusunda okumalar yapmaya olanak sağlamak ve söz konusu dönem coğrafyada yaşamın nasıl aktığından çok, bireyin yaşamı nasıl algıladığı hakkında fikir vermektedir.

Anahtar Kelimeler: Janr Resmi, Gündelik Yaşam, Festivaller, Ev İçi Sahneleri, Meyhane Sahneleri

DAILY LIFE SCENES IN THE 17TH CENTURY NETHERLANDS ART: GENRE PAINTING

Abstract

As a specific genre emerged in the 17th century in Netherlands, daily life scenes describe works of art depicting ordinary human activities without any excuse. In the genre paintings, in which daily life is handled in various aspects, generally domestic scenes, taverns, inns, food and drink rituals, festivals, merrymakings, market places and working areas are described sometimes in a graceful, sometimes funny style.

Although genre paintings may seem like a reflection of real life at first glance, frequently a deeper meaning is hidden in them. In these paintings, the message usually given over "the other" is a warning and a lesson. Genre paintings, both in didactic and allegorical and symbolic approaches, allow to read in 17th century Holland on class, status and gender differences and give an idea about how the individual perceives life rather than how life flows in that period and geography.

Keywords: Genre Painting, Daily Life, Festivals, Domestic Scenes, Tavern Scenes

Doç. Meryem Uzunoğlu. Uludağ Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Bursa.

E-posta: meryemuzunoglu@uludag.edu.tr ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3511-2427>

İpek Elif Milli. Nilüfer Belediyesi Kültür Müdürlüğü Görsel Sanatlar Bürosu, Bursa.

E-posta:ipekmilli@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0078-7451>

* Bu makale, 12.07.2019 tarihinde Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü tarafından kabul edilen "Erken Modern Dönem Avrupa'sında Toplumsal Statü Göstergelerinin Janr Resmindeki Yansımaları" adlı yüksek lisans tezinden türetilmiştir.

Giriş

17. yüzyıl Hollanda'sının bir portresini sunan janr resimlerinde köy ve kasaba manzaraları, bulutlar, ağaçlar, çeşit çeşit hayvanlar, zengin ve fakir evleri, yiyecek ve içecekler ile birlikte her yaştan, her statüden insan figürü ince ince detaylandırılarak tasvir edilmiştir. Bu nedenle yakın zamanlara kadar Hollanda Janr resminin en önemli karakteristiğinin betimleyicilik olduğu düşünülmüş ve bu eserlerin 17. yüzyılda Hollanda'daki yaşamın görsel bir açıklaması olduğu fikri genel kabul görmüştür.

Bu resimler biçim ve kompozisyon açısından duyarlı ve yenilikçi olmasına rağmen Hollandalı sanatçıların resim yüzeyinde hiçbir ayıklama yapma gereksinimi duymadan her şeyi açıklama dürtüsü ve sıradan konulara ilgisi, 19. yüzyıla değin Hollanda sanatının küçümsenmesine neden olmuştur. Alpers (1984: 19-20) böyle bir önyargının ardında İtalyan sanatının kriterleri üzerinden şekillenen sanat tarihi disiplininin belli kanonlara uymayan alternatif modelleri ötekileştirme eğiliminin yattığını ifade etmektedir. Köklü bir geleneği olan Kuzey sanatı ile İtalyan sanatının temsil tarzları arasında çok eski tarihlerden beri belirgin farklılıklar bulunmaktadır. Hollanda sanatı insan eylemlerinin taklidi olarak değil, dünyayı tanımlamanın görsel bir yolu olarak yapılandırılmıştır. Hollandalılar için resim dünyanın yeni ve kesin bilgisine giden yol olarak işlev görmektedir. İtalyan sanatında öne çıkan "anlatı"ya karşın Hollanda sanatı "açıklama" edimine yaslanır. Geometrik perspektifin keşfi üzerinden bir efsane yaratan İtalyan sanatının aksine Hollanda resimlerinde izleyici tek bir konumda sabitlenmez. Janr resimlerinde tasvir edilen dünyanın önceden belirlenmiş bir çerçeve ile sınırlandırılmış izlenimi uyandırmayışı -ideal temsil sanatını pencere metaforu ile açıklayan- Alberti'nin ortaya koyduğu kurallarla ters düşer. Bu resimlerdeki müthiş yüzey duygusu, pencereden ziyade ayna hissi uyandırır.

Günümüzde 17. yüzyılın Hollanda sanatının "altın çağı" olarak nitelendirilmesinde etkili olan janr resimlerine sanat tarihinin birkaç yüzyıl boyunca ilgisiz kalmasının nedeni, bu resimlerin İtalyan sanat geleneğine ait terimlerle okunmasıdır. Böyle olunca yukarıda bir kısmı ifade edilen farklılıklar bir değer olarak değil, eksiklik olarak görülmüş ve 20. yüzyıla değin Hollanda janr resmine düşük bir statü atfedilmiştir. Modern sanat deneyimi ile birlikte yüzyıllar içinde geliştirilen Batılı sanat kanonları aşılmış; yapısalcı ve post yapısalcı düşünürlerin sanat yapıtının anlamına yönelik sorgulamaları ile birlikte farklı okuma yöntemleri gündeme gelmiştir. Batı sanatında resim yapmak için "yüce" bir nedene olan gereksinimin ortadan kalkması ve "öteki" üzerinden anlamı açmayı ve çoğaltmayı

öneren yapıbozumcu yaklaşım 17. yüzyıl Hollanda Janr resmine yönelik önyargıların kırılmasında etkili olmuştur. Hollanda sanatını sadece yaşamın tam ve eksiksiz bir portresini sunan belgeler olarak değil, dünyayı tanımlamanın görsel bir yolu olarak da ele alan alternatif sanat tarihi yaklaşımları çoğalmıştır.

Batı'da özellikle de Hollanda sanat tarihi çevrelerinde son yıllarda 17. yüzyıl Hollanda Janr resmini çeşitli yönleriyle ele alan araştırmalar yaygınlaşmıştır. Yaşamla dolaysız bir bağ kurma eğiliminde olan günümüz sanatı için tarihsel bir moment sağladığı düşünülen Hollanda Janr resmi üzerine yapılacak araştırmaların Türkiye'deki sanat literatürüne de katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Literatür taraması ve eser incelemesi yöntemleri ile yapılandırılan bu makalede 17. yüzyıl Hollanda Janr resmine yönelik genel bir perspektif sunmak amaçlanmaktadır. Bu bağlamda janr resminin tarihsel kökenlerine ve sanatsal bir ifade biçimi olarak ortaya çıkmasında etkili olan toplumsal, kültürel, dini ve ekonomik yapıya değinilecek; portre, manzara ve natüremort resimler ile gündelik yaşam sahneleri arasındaki benzerlik ve farklılıklar incelenerek janr resimlerindeki biçimsel yapı ve anlatım dilinin karakteristikleri üzerinde durulacak; Hollanda'nın farklı kentlerindeki okullarda kümelenmiş sanatçıların farklı konularda uzmanlaşarak tür içinde alt kategoriler oluşmasına ve janr resminin gelişmesine sağladıkları katkı açıklanacak; didaktik anlatım ve alegorik kurgular üzerinde durularak dolaylı ya da doğrudan, eleştirel ya da onaylayıcı bir yaklaşımla sunulan gündelik yaşam sahnelerinde çoğunlukla "öteki" üzerinden oluşturulan anlamın izi sürülecektir.

1. Janr Resminin Tanımı ve Kökenleri

Erken 17. yüzyılda Hollanda'da kökenleri eski Hollanda resmi ve Caravaggioculuk'a dayanan önemli bir resim ekolü gelişmiştir. Efal (2014: 348) bu resim türünün tarih ve kahramanlık konularından ziyade günlük yaşama ait görüntüler, insan alışkanlıklarını tanımlayan, çoğu zaman da ahlaki zayıflığı vurgulayan konular ile karakterize edildiğini ifade etmektedir. Neşeli toplantı, açık hava partisi, sohbet görünüşleri, genelev sahnesi, meyhanedeki askerler 17. yüzyıl Hollanda sanatında günlük yaşamı temsil eden resimlerin konularından bazılarıdır. Bu dönemde üretilen tarih resimlerinin gölgesinde kaldığı için önemsiz görülen bu oldukça sıra dışı resimlerin 19. yüzyıldan itibaren 'janr resmi' olarak tanımlanması yaygınlaşmıştır. Bu genel terim, günlük yaşamdan alınan tanıdık durumları tanımlamasına rağmen, çok çeşitli eserlere atıfta bulunabilir. Öyle ki janr resimleri bazı durumlarda anonim grup portresi olarak anlaşılabilir. Kural olarak janr ressamı gerçek insanları değil, karakteristik tipleri ve durumları

tasvir etmektedir: genç bir kızı baştan çıkararak yaşlı bir adam, kavga eden ve içki içen köylüler, çalışkan ev hanımları, genelevdeki hafif kadınlar bunlardan bir kaçıdır (Kiers ve Tissink, 2000: 169).

Bu resim konularına atıfta bulunan 'janr resmi' (peinture de genre) terimi ilk kez 18. yüzyıl Fransız sanat eleştirisinde kullanılmaya başlamıştır. Eyal'e (2014: 348) göre bu terim 18. yüzyıl Fransız yazarlarının 17. yüzyıl (çoğunlukla) Hollanda resimlerini referans almak, tanımlamak ve bunları kendi zamanlarındaki resim üretimiyle ilişkilendirmek için kullandıkları geriye dönük bir kelime olarak literatüre girmiştir. Bu yeni 'tür resmi' kategorisi, manzara, natürmort ve günlük yaşam sahneleri gibi küçük resim kategorilerini (türleri) kapsamaktadır. Öte yandan 18. yüzyılın erken dönemlerinde yazılan sanat eleştirilerinde bu türler açık bir kategori olarak ele alınmamıştır. Bu metinlerde kullanılan 'tür' kelimesi genellikle 'çeşitlere' atıf yapmaktadır.

Genel hiyerarşinin en altında bulunan veya tamamen onun dışında kalan konuları ifade eden "peinture de genre" terimi 1757'de yayınlanan Encyclopedia'nın yedinci cildinde Claude-Henri Watelet tarafından yazılan ve Diderot ve d'Alembert tarafından düzenlenen 'Peinture' makalesinde açıkça kullanılmaktadır. Bu nedenle Eyal (2014: 349), tür resmine yönelik spesifik sınıflandırmanın 1750 civarında oluştuğunu iddia etmektedir. Diderot'nun daha sonraki yazılarında 'peintres de genre' terimi bağımsız bir ifade olarak kullanılır. Diderot bu metinlerde çiçek, meyve, hayvanlar, ağaçlar, ormanlar, dağlar üzerine yoğunlaşan ve aynı zamanda kamu ve ev yaşamından sahneler boyayan sanatçıların ayırım gözetmeksizin tür ressamı (peintres de genre) olduklarından bahsetmektedir.

Margaret A. Sullivan (2011: 127) günlük yaşam sahnelerinin ilk kez bağımsız bir konu olarak 16. yüzyılın ortalarında Yaşlı Pieter Brughel ve Pieter Aertsen gibi sanatçıların eserlerinde ortaya çıktığını ifade etmektedir. Ancak başlangıçtaki itici güç ve yaratıcı sürecin net olmayışı bu konuların 17. yüzyıl Hollanda resmine referans veren Janr resmi kapsamında değerlendirilmesini engellemektedir. Aslında sanatçıların çevrelerindeki motifleri resimlerine dahil etmeleri çok daha erken dönemlere dayanmaktadır. 15. ve 16. yüzyıllarda genellikle belirli bir konuyu temsil eden seri resimlerde gündelik sahnelerin tasviri oldukça yaygındır; köylü yaşam sahneleri dört mevsimin; yemek ve müzik yapma sahneleri ise beş duyunun temsilidir. Yedi ölümcül günah veya yedi erdem gibi temalar, İncil hikayeleri ve atasözleri de Kuzeyli sanatçılara günlük yaşam sahnelerini tasvir etme fırsatı vermiştir. Fakat 17. yüzyıla kadar günlük eylemler veya olaylar neredeyse hiçbir zaman bir resmin ana konusu olmamıştır (Kiers ve Tissink, 2000:

169). "Alegoriden Türler" adlı çalışmasında Ilja Veldman bu alegorik serilerin 17. yüzyıl gündelik yaşam sahnelerinin kökenleri olduğuna değinmektedir. Ancak birer Janr resmi olarak gündelik yaşam sahneleri, sıradan insan faaliyetlerinin başka herhangi bir gerekçeye yaslanmaksızın tasvir edildiği sanat eserlerini tanımlamaktadır (aktaran Sullivan, 2011: 127). Gündelik yaşamın bağımsız bir resim konusu haline gelmesi ise 17. yüzyıla tekabül etmektedir. Bu tür eserler, sanatçı tarafından yerinde kaydedilmiş anlık görüntülere benzemektedir. Bununla birlikte, özenle kompoze edilmiş olan bu görüntülerin gerçekliğin sadık birer temsili olduğu, tartışmalı bir konudur (Kiers ve Tissink, 2000: 169).

Sanat tarihi çevrelerine göre 16. yüzyılda Anvers'te başlayan bu yeni konu eğilimi Kuzey ülkelerindeki bir dizi yeni gelişmeye bağlanmaktadır. Janr resminin kökenine yönelik araştırmalarda bu gelişmeler genellikle üç kategoride değerlendirilmektedir. Larry Silver her kategorinin aynı zamanda farklı bir bakış açısını ifade ettiğini belirtmektedir. Bunlardan ilki dinle ilgilidir. Bu görüşe göre Protestan reformunun dini imgelere olumsuz bakışı sanatta alternatif konulara talep oluşmasına neden olmuştur (aktaran Sullivan, 2011: 127). Calvinist öğretinin etkisindeki 17. yüzyıl Hollanda'sında sanatı, inancın ilkeleriyle karşılaştırmaktansa toplumsal yaşamın dinamikleri üzerinden ahlaki mesajlar vererek dine çağrı yapma eğilimi yaygınlaşmıştır (Alpers, 1984: 26). İkinci görüş yeni türlerin ortaya çıkışını sosyal ve ekonomik gelişmelere bağlamaktadır. Kuzey Avrupa'da ticaret burjuvazisinin büyümesi ve güçlenmesi sanat üretiminin ve pazarlamanın yeni yollarını da beraberinde getirmiştir. Üçüncü görüşe göre ise yeni türlerin ortaya çıkışı hümanizmanın yayılmasından kaynaklanan kültürel gelişmelerle ilgilidir. Antik dünyadan miras kalan hiciv edebiyatı ve Stoacılık, hem sanatçılara hem de izleyici kitesine sıradan ve günlük işleyişin sanatsal temsilleri için motivasyon ve modeller sağlamıştır. Bu bağlamda Yaşlı Pieter Brughel'in atasözlerini tasvir ettiği tablolar, tarlada çalışan köylü görünümünün erken örnekleri olarak incelenebilir. Resim alanındaki bu yeni arayışları Antikite ilgisi ile birlikte Pliny'nin Doğal Tarih kitabında bahsedilen resimsel türler öykünme ve Desiderius Erasmus'un Deliliğe Övgü veya Sebastian Brant'ın Aptallar Gemisi gibi klasik esintili edebi eserlerinin görsel eşdeğerleri olarak değerlendirmek de mümkündür (Silver'dan aktaran Sullivan, 2011: 127).

2. Janr Resmi ve Diğer Türler Arasındaki Etkileşim

16. yüzyılın sonlarından itibaren dini ve mitolojik konular, tarih ve portre resmi dışında ölü-doğa, manzara ve günlük yaşam sahneleri de resim sanatı içinde ayrı birer tür olarak belirmeye başlamıştır. Ayrıca bu türler arasında

hiyerarşik bir sıralama oluşmuştur. Buna göre dini ve tarihi konular ilk sıralarda yer almakta, onları portre resimleri takip etmektedir. Günlük yaşam sahneleri, görünür dünyanın ne anlam ne de ahlaki mesaj olarak yeniden üretimi olmadıkları gerekçesiyle daha az değerli kabul edilmişlerdir (Krujssen, 2013–2014: 249). Ölü-doğa ve manzara türleri ise bu hiyerarşinin en altında yer almaktadırlar.

Claus Kemmer tür ve tarih resmine yönelik karşılaştırma çabalarının her zaman 'ideal' ve 'doğa' arasındaki ilişki ile ilgili olduğunu ifade etmektedir. Kemmer (1998: 92), 17. yüzyıl Hollanda Janr resmi üzerine yaptığı çalışmada Gerard de Lairese'in 1707'de kaleme aldığı "Groot Schilderboek" adlı eserinde, tür resmine klasik bir biçim verme çabası içinde olduğunu iddia etmektedir. De Lairese tarih resmini bazı olayların temsili olarak tanımlarken hareket halindeki figürlerin tasviri açısından 'tarih' ve 'tür' eşit konumlandırmaktadır. Ancak 'antik' ve 'modern' kavramları üzerinden yaptığı 'üslup' ve 'retorik' karşılaştırması 'tarih' ve 'tür' resimleri arasında hiyerarşik bir dizilimin varlığını ima eder. De Lairese'e göre 'antik' konuları tasvir eden tarih resimleri 'antik' bir tarzda boyanmak zorundadır. Diğer yandan, tür resimleri şimdiki zamanı temsil etmeye çalışmalıdır. Edebi kaynaklara dayanmadıkları gibi kahramanları da belirli kişiler değildir. Bir tür ressamının resimsel icatları seçilen ortam tarafından belirlenir ve daha düşük veya orta sınıf bir yapıda olabilir. Kemmer türlere yüklenen bu işlev ve özelliklerin retorik bağlamında düşükten ortaya, yüksek veya zarif bir tarza yükselen hiyerarşik bir sisteme işaret ettiğini ifade etmektedir. Ayrıca "doğadan daha kötü", "doğada olduğu gibi" ve "doğadan daha iyi" gibi çeşitli taklit dereceleri arasında da hiyerarşik bir dizilim olduğundan bahsetmektedir. Buna göre 'modern' konular ilk iki kategorinin uzmanlık alanına girerken, 'antik' temalar yüksek bir mertebede görülmektedir.

Tür resimleri işlev ve retorik açısından incelendiğinde zaman zaman gündelik yaşam sahneleri ile ölü-doğa, manzara ve portre türlerini belirleyen sınırların belirsizleştiği görülebilir. Bir resim aynı anda hem gündelik yaşam sahnesi hem de diğer türlerden biri olarak kategorize edilebilir. Ölü-doğa ve manzara resimleri bazen içlerinde barındırdıkları figürler nedeniyle günlük yaşam sahneleri ile karıştırılmaktadır. Örneğin, Aalbert Cuypp'ın (1620-1691) kırsal konuları ele alan eserleri (Görsel 1) hem bir manzara hem de janr resmi olarak yorumlanabilir.



Görsel 1. Aelbert Cuypp, Binici ve Köylü ile Nehir Manzarası, 1650, Tuvalle Yağlıboya, 123 x 241 cm, Ulusal Galeri, Londra



Görsel 2. Adrian van de Velde, Çiftlik, 1666, Tuvalle Yağlıboya, 63 x 78 cm, Staatliche Museen, Berlin

Ölü doğa ya da manzara resimlerinde kullanılan figürler, kompozisyonda yer alan mekân öğeleri ya da nesnelere daha fazla bir önem taşımazken, günlük yaşam sahnelerinde betimlenen figürler genellikle sosyal ve psikolojik boyutlarıyla ele alınmaktadır (Kiers ve Tissink, 2000: 265). Adrian Van

de Velde, içinde hayvanların ve insan figürlerinin önemli rol oynadığı küçük doğa manzaraları resmetmektedir. Sanatçı "Çiftlik" isimli çalışmasında (Görsel 2) kırsal kesimde sıradan bir anı tasvir etmiştir. Eserde farklı türlerde yemyeşil ağaçlarla çevrili çiftlik evinin bahçesinde hayvanlar yemlenmekte, su içmekte ve gölgede dinlenmektedir. Daha ileride ise bir kadın sırtı seyirciye dönük bir şekilde iki ineğin yanında eğilmiş, süt sağmaktadır. Biraz solunda bir erkek, elinde sepetle ağacın dibinde durmuş onu izlemektedir. Herkes kendi halindedir. Resme sakin ve huzurlu bir hava hâkimdir. Tüm elemanlar birlikte, ışık ve gölgenin olağanüstü ince etkileşimi ile daha da artan bir bütünlük oluşturur, merkezdeki ağacın parlak ışıklı gövdesi çarpıcı bir vurgu sağlar. Öte yandan bu gündelik yaşam sahnesinde ağaçların gölgesi, küçük figürlerin manzara içinde öne çıkmalarını engellemekte ve resmin bir kır manzarası olarak kategorize edilmesinin önünü açmaktadır. Janr resmi, genellikle tekil figürlerin önemli rol oynadığı, sıradan olayların tasviridir. Tipik bir manzara ise önemli bir figüratif öge içermez. Ancak Vermeer'in "Küçük Sokak" resminin (Görsel 3) hem kentsel bir manzara hem de bir janr resmi olduğu iddia edilebilir.



Görsel 3. Jan Vermeer, Küçük Sokak, 1657-58, Tuvale Yağlıboya, 54,3 x 44 cm, Rijks Müzesi, Amsterdam.



Görsel 4. Willem Kalf, Bardaklar, İstakoz ve İçki Boynuzu ile Ölüdoğa, 1653, Tuvale Yağlıboya, 86,4 x 102,2 cm, Ulusal Galeri, Londra.



Görsel 5. Sir Nathaniel Bacon, Sebze ve Meyvelerle Aşçı Natürmortu, 1620-5, Tuvale Yağlıboya, 151 x 247,5 cm, Tate Galeri, Londra.

İç mekân veya natürmort resimleri ise yapay düzenleme öğeleri içeren sahnelerdir. Eğer kompozisyonları özellikle tasarlanmış izlenimi uyandırmıyorsa natürmortlar da "janr" resmi olarak düşünülebilir. Willem Kalf'ın "Bardaklar, Istakoz ve İçki Boynuzu ile Ölüdoğa" isimli çalışmasında (Görsel 4) kurgusallığın açık oluşu eserin natürmort olarak sınıflandırılmasını kolaylaştırır. Ancak Nathaniel Bacon'ın "Sebze ve Meyvelerle Aşçı Natürmortu" isimli çalışması (Görsel 5), resim yüzeyinin büyük bir bölümünü kaplayan sebze ve meyvelerin bir satış tezgahı izlenimi uyandıracak şekilde kompoze edilmesi nedeniyle gündelik yaşam sahnesine dönüşür.

3. Janr Resminin Konuları

Janr resimleri 1600-1650 yılları arasında Hollanda'da büyük bir popülerlik kazanmış ve geniş bir izleyici kitlesine ulaşmıştır. Hollanda janr resminde, kilise sanatında olduğu gibi köklü bir ikonografik geleneğin daralan sınırları içinde tekrarlanan kanonik sahneler yoktur. Bu anlamda janr resmi nispeten serbest biçimsel geleneklere sahip, sürekli değişen ve gelişen bir türdür. Janr ressamı arasında canlı bir fikir alışverişi olsa da bu belirli sanatçıların mekansal çözümlenmeleri ya da kompozisyon araçlarının taklit edilmesi veya uyarlanmasından ziyade ortak bir sorunun birbirinden bağımsız bir şekilde ortaya çıkmış benzer çözümlenmeleri şeklinde olagelmıştır (Brown, 1984: 51). Janr resminin ayırt edici özellikleri daha geniş bir konu yelpazesi, daha az motif ve sınırlı bir renk paleti kullanarak ince boya katmanlarını hızlı bir şekilde uygulamak suretiyle elde edilen hızlı üretim tekniğidir. 17. yüzyılın erken dönemlerinde ikonografi, teknik ve kompozisyon açısından mevcut geleneklerden kopmayı başaran Kuzey Hollandalı genç sanatçılar, sadece belirli türlerde değil neşeli sohbetler, buz pateni sahneleri, ziyafet ya da kahvaltı görünümüleri gibi alt türlerde de uzmanlaşmaya başlamışlardır (Rasterhoff, 2017: 197). Bazı konular 17. yüzyıl boyunca tekrarlanırsa da bazıları güncel olaylarla ilgili modalar olarak kısa sürede popülerliğini yitirmiştir. Örneğin İspanya'ya karşı yapılan savaş sırasında muhafız salonlarında oturan, kumar oynayan ve içki içen asker sahneleri Amsterdam'da 1620'lerde ve 1630'larda büyük bir ilgi görmüş, daha sonra etkisi azalmıştır (Brown, 1984: 51). 17. yüzyıl Hollanda sanatında janr resminin her biri farklı konulara yönelen en önemli temsilcileri beş okul etrafında toplanmıştır:

1. Utrecht Okulu'nda Hendrik Terbrugghen (1588-1629) ve Caravaggio'nun takipçilerinden Gerrit van Honthorst (1592-1656);
2. Haarlem Okulu'nda sarhoşluk sahnelerinde uzmanlaşmış Adriaen Brouwer (1605-38); köylüleri evde veya meyhanede betimleyen Adriaen Van Ostade (1610-85); Jan Steen (1626-79) ile ev ve hanların içinde

kalabalık sahneler boyayan Gerard Terborch (1617-81) ve genç David Teniers (1610-90);

3. Leiden Okulu'nda çok sayıda küçük figürlerin bulunduğu sahneler resimleyen Gerard Dou (1613-1675) ile öğrencisi Gabriel Metsu (1629-67), zenginlerin sosyal zevk ve aşırılıklarını tasvir eden Frans van Mieris (1631-81);

4. Delft Okulu'nda asker ve köylü manzaraları boyayan Pieter de Hooch (1629-84);

5. Dordrecht Okulu'nda ise erken dönemlerinde zengin evlerinde çalışan hizmetçilerin hayatlarını betimleyen Nicolaes Maes (1634-93) dikkati çekmektedir.¹ Bu sanatçılar 17. yüzyıl Hollanda'sında yaşamın ne anlam ifade ettiğini ve insanların nasıl yaşadıklarını gösteren bir çerçeve sunmaktadırlar. Günlük yaşamın çeşitli boyutlarıyla ele alındığı janr resimlerinde genellikle ev içi sahneleri, meyhaneler, tavernalar, yeme-içme ritüelleri, festivaller, eğlenceler, pazar yerleri ve çalışma alanları bazen vakur, bazen de komik bir üslupla betimlenmiştir. Figürlerin kılık kıyafeti, beden dili ve davranışları ile içinde buldukları mekân, birer sınıf ve statü göstergesine dönüşmüş ve çoğunlukla hâkim sınıfın bakış açısını görünür hale getirmiştir.

Protestanlığı benimseyen coğrafyalarda dini resimlerden daha popüler hale gelen janr resimlerinde kullanılan simgesel anlatımın çerçevesini Kalvinci bir ahlak anlayışı belirlemektedir. Tanilli (1992: 123) bu tür resimlerde zenginliğin yüceltilmesi, fakirliğin ise aşağılanmasını Kalvin ahlakıyla ilişkilendirmektedir. Zengin ile fakiri, sınıfsal ve ahlaki açıdan ayırtan Calvin öğretisi, 17. yüzyıl gündelik yaşam sahnelerinde eğlence, kendinden geçme, gülme ve her türlü dünyevi zevkin ahlaksızlık göstergesi olarak kabul edilmesinde etkili olmuştur. Bu resimlerde betimlenen ideal ev kadını ve soylu çocuk betimlemeleri çoğunlukla Meryem Ana ve çocuk İsa tasvirlerinin yerini almıştır.

Toplumsal normlar, çevre ve ahlaki değerlerin irdelendiği günlük yaşam sahnelerinin içeriği genellikle net bir alegoriye dayanmaktadır. Janr resimleri hem hayatın çeşitli yönlerine; aşka, güzelliğe ve göreve olan sadakate dair idealleri tanımlamakta, hem de bu kavramları görselleştirmektedir. Dünyevi zevklerin beyhudeliği, ahlak bozukluğunun getirdiği tehlikeler, içki ve tütün ürünlerinin zararları, İncil okurken kafasını sallayan kadının umursamazlığı janr resminde çeşitli konular aracılığı ile sunulan iletilerden bazılarıdır. Öte yandan bu resimlerde kaba saba olan ve ahlaki zafiyet

¹ <http://www.visual-arts-cork.com/genres/genre-painting.htm#definition>

içinde bulunanlar genellikle toplumun alt tabakalarına mensup kimselerdir. İzleyiciden onları ötekiler olarak konumlandırmaları beklenir. Mojer (1967: 8), toplumsal konumunu gittikçe güçlendiren ve geçmişle bağlarını koparmak isteyen orta sınıf üyeleri için köylülerin ilkel ve kaba varlıklar olarak tasvir edildikleri resimlerin neşeli masalları, oyun oynayan yaramaz çocukları izlemek kadar cazip olduğunu ileri sürmektedir. Gerçekten de Hollanda janr resimlerinde betimlenen köylüler, aynı dönemde diğer ülkelerde üretilen benzer türdeki eserlerde temsil edilenlere nazaran daha kabadırlar. Öyle ki feodal İspanyol ressamı, İtalyan aristokrasisine hizmet eden sanatçılar veya Fransız Le Nain kardeşlerden ya da Barok'un en seçkin ustalarından hiçbiri, köylüleri Hollanda burjuva sanatçıları gibi düşük bir konumda tasvir etmemişlerdir.



Görsel 6. Adriaen Brouwer, *Kartlar İçin Kavga Eden Köylüler*, 1630, Panele Yağlıboya, 26,5 x 34,5 cm, Gemäldegalerie Alte Meister, Dresden, Almanya.

Haarlem okuluna mensup olan Adriaen Brouwer alt tabakaya mensup yoksul insanların günlük yaşamlarından kesitler sunan resimler yapmaktadır. Bu resimlerde betimlenen insanlar genellikle ahlak yoksunu, kaba ve ilkel görünümlüdürler. Brouwer'in "Kartlar İçin Kavga Eden Köylüler" resminde (Görsel 6) mekân, muhtemelen yoksul insanların uğrak yeri olan bir meyhanedir. İki plandan oluşan kompozisyonda iki ışık kaynağı bulunmaktadır. Bunlardan biri arka planda yer alan şöminede yanan ateştir. Diğerinin

kaynağı ise kadrain dışında kalmıştır. Sağ ön plandan sahneye sızan bu ışık bu loş mekânda resme konu olan olayı aydınlatmaktadır. Kompozisyonun merkezinde yer alan üç figürden ikisi şiddetli bir kavgaya tutuşmuştur. Ortadaki genç adam ayağa kalkmış bir eliyle oyun arkadaşının saçlarını kavrayıp kafasını yere doğru bastırırken öfkeyle yukarı kalkan diğer eli hedefe inmek üzeredir. Solda betimlenen üçüncü figür ise elindeki bıçağı kınından çekmiş, müdahaleye hazırlanmaktadır. Fıçıdan bozma bir sehpanın üzerinde duran iskambil kağıtları ile yerdeki toprak testi kavganın nedeni hakkında fikir vermektedir. Belli ki iskambil oynayan köylülerden biri hile yapmaya yeltenmiş alkolün tesiriyle öfke kontrolünü kaybeden diğeri ise şiddete başvurmuştur. Oysa kumar oynamanın yanı sıra, sigara içmek, sarhoş olmak ve kavga etmek üst sınıfların ahlaki açıdan yanlış bulunduğu davranışlardır. Varsıl olanlar, resimde tasvir edilen bu düşük ahlaklı "ötekiler" üzerinden hem kendi toplumsal statülerini hem de ahlaki duruşlarını görünür hale getirmektedirler.



Görsel 7: Nicolaus Knüpfer, *Genelev Sahnesi*, 1650, Panele Yağlıboya, 60 x 74.5 cm, Rijksmuseum, Amsterdam.

1630'dan itibaren Utrecht'te çalışmaya başlayan Alman kökenli sanatçı Nicolaus Knüpfer'in (1609-1665) genelev sahnesinde (Görsel 7) yarı çıplak kadınlar ve alkolün tesiriyle kendinden geçmiş sersem erkekler betimlenmiştir. Dört sütunlu büyük yataktaki kadınlardan biri ayağıyla tüylü bir şapkayı dengede tutmaya çalışırken bir eliyle yanında uzanmış olan

adamın kıyafetinin altından bacağına okşamaktadır. Genç adam ise elindeki kadehi yukarı kaldırmış diğer taraftaki, göğüsleri çıplak olan kadınla ilgilenmektedir. Yatağın hemen önünde üzerine Türk halısı serilmiş büyükçe bir masaya çıkmış olan iki erkek ise pencereden dışarı bakmaktadır. Belli ki dışarıda cereyan eden ama izleyicinin göremediği olay içerideki garip aşk oyunundan daha merak uyandırıcıdır. Knupfer, günahkâr bir yaşamı tasvir etmek için alkol, kumar, seks ve müziğin etkisinde kendinden geçen hovardaları kullanmıştır.

16. yüzyıldan itibaren Hollanda'da genelev sahneleri, meyhane ve han tasvirleri boyama geleneği oldukça yaygınlaşmıştır. Ancak bu tür eserlerin Calvinist Hollanda'da moda olması paradoksal görünmektedir. Öte yandan Knupfer'in ki gibi hovardalık temsillerinin olumsuz örnekler olarak hizmet etmesi amaçlanmış olmalıdır. Bu resim, parasını içki alemlerinde fahişelerle çarçur eden "Müsrif Evladın" İncil'deki hikayesi üzerinden okunabilir. Dolayısıyla resmin fahişeler arasında müsrif evladı temsil ettiği düşünülebilir. Ayrıca tarih resimlerinin yanı sıra tiyatro benzeri sahneler de boyayan Knupfer'in bir oyundan bir bölüm tasvir etmiş olması da mümkündür. Bu yaklaşım figürlerin üzerindeki şık kostümleri ve ön planda -muhtemelen sahnenin kenarında duran- iki figürü açıklamaktadır (Kiers ve Tissink, 2000: 170).



Görsel 8. Gabriel Metsu, Amsterdam'da Sebze Pazarı, 1661-1662, Tuvalet Yağlıboya, 97 x 81,3 cm, Louvre Müzesi, Paris.

Janr resimlerinde erkekler genellikle meyhanede eğlenirken veya dışarıda çalışırken, kadınlar ise ev içinde çocuklarıyla ilgilenirken ya da yemek pişirirken gösterilmişlerdir. Nadiren erkek figürlerin yer aldığı ev içi sahneleri, özel ve kamusal alanların birbirinden ayrıldığı şehir yapılanmasını yansıtmaktadır (Brenner, Riddell ve Moore, 2007: 79-85). Kırsal alandaki dış mekan betimlemelerinde kadınlar tarlada eşleri ile birlikte çalışsalar da kent yaşamının tasvir edildiği resimlerde yanlarında bir refakatçi olmadan tek başına alışveriş yapan kadınların düşük ahlaklı oldukları imlenmektedir. Gabriel Metsu "Amsterdam'da Sebze Pazarı" adlı eserinde (Görsel 8) sıradan insanların günlük yaşamlarından bir kesit sunmaktadır. Ön planda bulunan figür grubunun arkasında yer alan kayıklar ve geri planda betimlenen sıralı evler bu sebze pazarının kanal boyunca kurulmuş olduğunu düşündürmektedir. Resimde, yetiştirdikleri ürünleri satmak için kent merkezine gelen köylüler, varlıklı evlerin hizmetçilerine mallarını satmaya çalışmaktadır. Hararetli pazarlıkların yapıldığı sahnede alt sınıflara mensup yoksul insanlar kaba saba, laubali ya da sıradan hal ve tavırlar içinde betimlenmişlerdir. Resmin merkezinde yer alan beyaz giysili genç kadın tüm dikkatini alacağı ürünlere vermiş gibi görünse de kırmızı kostümlü laubali adamın aşırı ilgisine kayıtsız değildir.



Görsel 9. Frans Hals, Gülen Balıkçı Çocuk, 1630-1632, Tuvalet Yağlıboya, 72 x 58 cm, İrlanda Ulusal Galerisi, Dublin.



Görsel 10. Jan Steen, Fırıncı ve Karısı, 1658, Tuvale Yağlıboya, 37,7 x 31,5 cm, Rijksmuseum, Amsterdam.

Janr resimlerinde genellikle sokaklarda ya da tarlada betimlenen yoksullar, ürünlerini satarken gülümsemektedirler. Çünkü geçimlerini sağlayabilmek için "karşılarındakileri" ikna etmeleri gerekmektedir. Berger (2013: 103-104) bu resimlerin (Görsel 9) izleyiciye iki şeyi bir arada söylediğini ifade etmektedir: Yoksullar mutludur, varlıklılar ise dünya için bir umut kaynağıdır. 17. yüzyıl Hollanda Janr resminin en önemli temsilcilerinden biri olan Jan Steen ise "Fırıncı ve Karısı" adlı resimde (Görsel 10) yeni pişmiş ürünlerini gururla sunan fırıncı bir çifti betimlemiştir. Kompozisyonun merkezinde yer alan genç erkek figürü çeşit çeşit ekmek ve çöreklerin bulunduğu tezgâhın yanında durmuş izleyiciye bakmaktadır. Genç adamın gülümseyen yüzünde mutluluk ve gurur ifadesi bulunmaktadır. Gömleğinin açık yakası ve sıvanmış kolları yanan fırının etkisiyle içerisinin ne kadar sıcak olduğunu düşündürür. Gerek genç adamın sol elinin kızarmış olması gerekse biraz arkada betimlenmiş olan eşinin çöreği parmak uçları ile tutuyor oluşu ürünlerin fırından henüz çıktığını imlemektedir. Kompozisyonun sağ tarafında fırıncının hemen arkasında bulunan küçük çocuk ise çöreklerle doğru bir hamle yapmış gibidir. Steen yaşamlarını fırıncılık yaparak sürdüren bu insanların günlük yaşamından bir kesit sunarken "iş" i yüceltmektedir. Fırıncı ve eşi işlerini en iyi şekilde yapmış olmanın mutluluğu ile ürünlerini sergilemektedirler.



Görsel 11. Nicolaes Maes, Tembel Hizmetçi, 1655, Tuvale Yağlıboya, 70 x 53 cm, Ulusal Galeri, Londra.

Öte yandan erken modern dönemde statülerini sağlamlaştırma ihtiyacı duyan kent soylular ve yeni toprak zenginleri, satın aldıkları Janr resimleri aracılığıyla -geçmişleriyle aralarına mesafe koyarak- ötekileştirdikleri alt sınıflar üzerinden erdemlilik mesajı vermektedirler. Bu resimlerde kent soyluları kendilerini, canlandırılanlar üzerinden değil verilen ahlak dersi üzerinden okumaktadırlar. Nicolaes Maes'nin "Tembel Hizmetçi" adlı eserinde (Görsel 11) genç bir hizmetçi sağ tarafta mutfak dolabının önünde yere çökmüş hafifçe yana eğdiği başını sol eline dayamıştır. Hizmetçi kız belli ki çömeldiği yerde uykuya dalmıştır. Hemen önünde, taş zemine yayılmış birçok kap kacak bulunmaktadır. Sol tarafta elinde bir sürahi tutan başka bir hizmetçi kadın eliyle arkadaşını işaret ederken gülümseyerek izleyiciye bakmaktadır. Bu esnada dolabın üzerindeki kedi ise tabağın içinde duran kızarmış ördeğe dişlerini geçirmiş kemirmektedir. Sol arka planda bulunan basamaklarla salona geçilmektedir. Salonun köşesindeki bir masanın etrafında oturmuş olan iki kadın ve bir erkek kendi aralarında sohbet etmektedirler. Karşı duvardaki pencerenin buğulu camlarından sokaktaki binaların silüeti görünmektedir. Ancak kadınların yüzünü aydınlatan ışık kaynağı, sağ tarafta bulunan başka bir penceredir. İzleyiciye sırtı dönük olan erkek figürü ise gölgede kalmıştır. Soldaki duvarda asılı olan harita Hollanda burjuva evlerinde çok yaygın olarak kullanılan bir motiftir. Resimde iç içe

geçmiş iki mekânla birlikte iki farklı gerçeklik tasvir edilmektedir. İş ve çalışmanın yüceltildiği bu eserde tembellik yapma ve işleri aksatmanın ahlaki bir zaaf olduğu ördeği kapan kedi metaforu ima edilmektedir.

Üst sınıfların yaşam tarzına duyulan özlem 1600'lerin sonlarından itibaren janr resminde rafine konuların öne çıkmasına neden olmuştur. Zarif bir şekilde döşenmiş iç mekanlarda boş zamanlarının tadını çıkararak zarif jestler yapan güzel giyimli figür tasvirleri 17. yüzyılın sonlarına doğru iyice yaygınlaşmıştır. Casper Netscher monografisinde Marjorie Wieseman, orta sınıfın en çok talep ettiği konuların Hollanda kültürünün olumlu yönlerini gösteren sohbet görünüşleri, zevkli veya iç gıcıklayıcı aşk ve kur yapma sahneleri ve aylak zenginlerin diğer uğraşları olduğunu ifade etmektedir (aktaran Aono, 2007-2008: 237). Üst sınıfların tasvir edildiği günlük yaşam sahnelerinde, şaşıklı iç mekânlarda ya da sahip oldukları uçsuz bucaksız toprakları gösteren derin espaslarda betimlenen figürler, gösterişli kıyafetler içinde ancak, ruh hallerini gizleyen vakur ifadelerle pozlandırılmışlardır. Leppert'a (2009: 246) göre Batı kültüründe ölçülülük hem sadece üst sınıflar için mümkündür hem de bu sınıfların görevidir. Hareketleri planlı ve belli kurallara tabi olan bu insanlar her zaman zarif ve şık görünümündürler. Burjuvazinin temsil edildiği resimlere büyük ölçüde sükunet hakimdir. Belirleyici karakteri zarafet olan bu figürlerin yüzlerinde genellikle bir maske bulunmaktadır. Bu nedenle yüzden yola çıkarak kişinin iç dünyası hakkında okuma yapabilmek çok güçtür. Tasvir edilen ayrıcalıklı kişilerin öznelliğine yönelik göndermeler yürüyüş biçimi, beden duruşu ve kılık kıyafet gibi dışsal özellikler aracılığıyla yapılır. Kişinin ruhunun aynası olduğu düşünülen yüz ise bu resimlerde tam olarak ifadesizliği ifade etmektedir. Esaias van de Velde'nin "Sarayın Önünde Bahçe Partisi" isimli eserinde (Görsel 12), görkemli bir sarayın bahçesinde gösterişli kıyafetler içindeki kadınlı erkekli bir grup betimlenmiştir. Üzeri çeşitli yiyeceklerle donatılmış şık bir masasının etrafında tasvir edilen bu figürlerin hareketleri son derece ölçülüdür. Bu ölçülülük resmin kurgusuna da yansımış, sanatçı altın kesit kuralını uygulayarak hem figürlerin mekânla olan ilişkisini hem de arka plandaki ağaçlar ve saray silüetinin sınırladığı yeryüzü ve gökyüzüne ayrılan alanları üçte bir oranına uygun olarak organize etmiştir. Eserin ismi bir eğlence anının tasvir edildiğini ima etse de bütün resme sükunet havası hakimdir.



Görsel 12. Esaias van de Velde, Sarayın Önünde Bahçe Partisi, 1614, Panele Yağlıboya, 29 x 40 cm, Mauritshuis, Hollanda.

4. Janr Resmi ve Sembolizm

1960'lardan itibaren 17. yüzyıl Hollanda janr resmini açıklamak için özellikle Hollandalı sanat tarihçileri arasında ikonolojik yöntem kullanılmaya başlamıştır. Simgesel yorumlama olarak da nitelendirilen bu yöntem, resimlerdeki gizli anlam ve edebi imaların katmanlarını deşifre etmeye ve tür resminin önemini 'öğretmek' ve 'haz almak' kavramlarıyla ilişkilendirmeye çalışmaktadır. Bu araştırmalar neşeli, kaba ev ve meyhane sahnelerinin çoğunlukla günaha karşı bir uyarı, ölümü hatırlamak, izleyiciyi Tanrı'dan korkan bir hayat sürmeye zorlamak gibi öğretici dersler olarak tesis edildiğini ortaya koymaktadır (Sluijter, 1991: 175-176).

Öte yandan janr resimlerinin tamamının bir mesaj ilettiğinin iddia etmek mümkün değildir. Gizli bir anlam ekleme niyeti olmaksızın günlük yaşamın çeşitli görünüşlerini ölümsüzleştiren pek çok janr sanatçısı bulunmaktadır. Hollanda Janr resmine hâkim olan didaktik anlatım 17. yüzyılın ortalarına doğru azalmış; alegorik ve sembolik betimlemeler yaygınlık kazanmıştır. İlk bakışta gerçek hayatın bir yansıması gibi görünen janr resimlerinde çoğunlukla daha derin bir anlam gizlidir (Kiers ve Tissink, 2000: 169). Bu nedenle janr resmini gündelik gerçekliğin salt bir yansıması olarak

değerlendirmek mümkün değildir. Janr resimlerinin, ölü doğaların ve hatta manzaraların pek çoğu görünenin ötesinde gizli anlamlar, örtülü semboller ve ahlaki mesajlar içermekte ve resimlerin gerçekçi görünümünde gizlenen 'mesaj' genellikle kolayca formüle edilebilir bir uyarı ve örnek bir ders niteliği taşımaktadır (Sluijter, 1991: 176). Örneğin şarkı söyleyen, çiçek koklayan, dövüşen, yemek yiyen insanları konu alan resimler, sadece günlük yaşam sahnelerinin betimlenmesi olarak okunabileceği gibi, beş duyuya gönderme yapan eserler olarak da yorumlanabilir. Aynı şekilde aşçıların, avcılarının, balıkçıların ele alındığı bir resim dört elementin simgesi olarak değerlendirilebilir. Sanatçının niyetinin belirsiz oluşu, bu resimleri çoklu okumalara müsait hale getirmektedir (Ülde, 2010: 21-22). Caspar Netscher'in "Baloncuk Üfleyen Çocuk" isimli resmi sevimli bir portre olabileceği gibi dünyevi varoluşun geçiciliği anlamına da gelebilir. Bunun gibi örnekler Hollanda resminin ardındaki Kalvinist öğretilere işaret etmektedir. Kalvinist gelenek ise tüm insan faaliyetlerini ahlaki açıdan ele alıp yargılamaktadır.



Görsel 13. Jan Steen, Dans Eden Çift, 1663, Tuvale Yağlıboya, 102,5 x 142,5 cm, Washington Ulusal Sanat Galerisi, ABD.

Jan Steen'in resimleri yemek masasında birbirine iltifat eden samimi aile görüntülerinden köy festivallerine değin çok çeşitli konuları yansıtmaktadır. Sıradan insanların gündelik yaşamlarının görselleştirildiği bu resimlerin iletisi, atasözü ve deyimlerdeki ahlaki mesajları çağırır. Sanatçı "Dans Eden Çift" isimli eserinde (Görsel 13) iki müzisyenin nameleri eşliğinde genç

bir çiftin dans ettiği, asmalarla kaplanmış çardakta toplanmış insanların yiyip içtiği, neşele sohbet edip eğlendiği, çocukların oyun oynadığı bir sahne betimlemiştir. Soldaki masanın etrafında oturan figürlerden kimi kendi aralarında sohbet etmekte kimi de etrafına aldırmandan flört ederken ön tarafta oturan bir kadın kucağına aldığı küçük çocuğu eğlendirmektedir. Arka planda sokaktan geçen satıcı, çardaktaki bu neşeli kalabalığı ilgiyle izlemektedir. Sağ tarafta oturmuş içkilerini yudumlarken ortada dans edenleri seyreden çiftin hareketi izleyicinin bakışını merkeze yönlendirir. Bu hareketli sahne tüm bileşenleri ile belirgin bir anlam taşıyormuş gibi görünse de yere saçılmış çiçekler, yumurta kabukları ve sabun köpüğü gibi klişe semboller dünyevi zevklerin gelip geçiciliğini imlemektedir.



Görsel 14. Gerrit Dou, Soğan Doğrayan Kız, 1646, Panele Yağlıboya, 20,8 x 16,9 cm, Staatens Müzesi, Kopenhag.

Leiden okulunun kurucusu olan Gerrit Dou, titiz bir fırça işçiliğiyle gerçekleştirdiği resimlerinde detaycı bir yaklaşım sergilemektedir. Zengin evlerinde çalışan hizmetlilerin mutfaktaki aktiviteleri sanatçının sık sık kullandığı bir konudur. Dou bu resimlerde itina ile boyadığı nesnelere üzerinden sembolik bir dil geliştirmiştir. Gerrit Dou'nun "Soğan Doğrayan Kız" isimli eserinde (Görsel 14) betimlenen boş kuş kafesi erdemini kaybolmasını simgeler; ölü tavuk ise ikili bir anlama sahiptir –

Hollanda dilinde vogel (kuş) kelimesi aynı zamanda “çiftleşme” anlamına gelmektedir. Resimdeki mum, havan, tokmak ve sürahi gibi objelerin birçoğu cinsel çağrışımlara sahiptir. Hizmetçi kız -17. yüzyılda bir afrodisyak olarak kullanılan- soğanları doğrarken doğrudan izleyiciye bakmaktadır. Resimde kullanılan objelerin muhtelif boyutlarda oluşu iki figürün ima ettiği, daha geniş bir anlamla birleştirilebilir: küçük çocuk masumiyeti genç kız ise deneyimi imlemektedir. Öte yandan izleyicinin bu sahneyi görmesi perdenin yukarıya doğru kaldırılmasıyla mümkün kılınmıştır. 1640'larda bir yanılısma aracı olarak yaygın bir şekilde kullanılan yukarıya çekilmiş perde, burada mahrem alanı ima etmektedir. Sonraki bir tarihte Pierre Louis Surugue tarafından resim yüzeyinde yapılan bir kazıma sonucu ortaya çıkan metin, bu sahnede yer alan nesnelere aracılığıyla yapılan erotik çağrışımları desteklemektedir. Muhtemelen Cupid olarak betimlenen küçük çocukla hizmetçi kız arasında geçen hayali bir diyalog olan bu metinde “Kusursuz yahni hazırlama sanatında bilgili olduğuna inanmaya hazırım. Ama hazırladığın güveç için hissettiğim iştahdan daha fazlasını senin için hissediyorum...” denmektedir.²

Sonuç

17. yüzyıl Hollanda Janr resminin toplumsal gerçekliğin bir yansıması olarak kültürel, dini ve ekonomik kurumların toplum ve bireyler üzerindeki etkilerinin gözlemlenebileceği birer belge niteliğinde olduğu ifade edilebilir. Öyle ki biz bu resimler aracılığıyla, söz konusu dönemde Hollanda'daki gündelik yaşam içinde kullanılan çeşitli nesnelere, alet edevat, giyim tarzları, yeme içme alışkanlıkları, boş vakitleri değerlendirme, dini ritüeller, sosyalleşme biçimleri ve daha pek çok şey öğrenebiliriz. Ayrıca izleyiciyi kendi dünyasına alan janr resimleri belli bir zaman ve kültüre ait dünya algılarının nasıl şekillendiği hakkında da okumalar yapmamıza olanak verir. Öteki üzerinden yapılan tasvirler toplumsal cinsiyet, sınıf ve statü farklılıklarının günlük yaşamın organizasyonu üzerindeki etkilerini açığa çıkartır. Ancak 17. yüzyıl Hollanda janr resmine sadece gerçekçilik ilgisıyla bakmak bu resimlerin ifade ettiği özel anlamı dışlamak anlamına gelecektir. Kimi zaman eğlenceli kimi zaman eleştirel modda olan bu resimlerde bazen açık bazen de gizli olarak verilen ahlaki mesajlar janr ressamlarına sanatçı kimliklerinin ötesinde toplumsal bir misyon yüklenmesine neden olmaktadır. Bununla birlikte Hollandalı sanatçıların tutkuyla resim yaptıklarını ve çevrelerini saran dünyada görebildikleri her şeyi tasvir ettiklerini unutmamak gerektir. Çünkü görsel kültürün yaşamın merkezinde olduğu Hollanda'da resim yapmak dünyayı anlamının ve açıklamanın önemli bir yoludur. 17. yüzyılda

özel ve kamusal alanların hemen hepsinde birer resmin bulunduğu dair belgeler de bunun kanıtıdır.

Bilhassa alegorik resimlerde var olan sembolik ve metaforik çağrışımlar üzerinden yapılan yorumlar janr resimlerinde imge ve anlam arasında olduğu varsayılan boşluğa işaret etmektedir. Oysaki bu eserlerdeki dolaylılık aynı zamanda Hollanda resminin karakteristiği olan temsilin kendisinin kararsızlığı ile de ilişkilendirilebilir. Bazen janr resimlerine eğitilmiş bir zihnin ürünü olmaktan ziyade duyarlı bir ruh ve dikkatli bir göze hitap eden yetenekli bir elin çalışması olarak bakmak simgesel modun konuşlandığı sosyal, sanatsal ve kültürel zemini anlamayı kolaylaştırıcaktır. Sanatın sosyal yapının tezahürü olduğu gerçeğini dışlamasak da bu resimlerin üretildikleri dönemden bu yana yüzyıllardır kendi gerçekliklerini yaşadıklarını ve karşılaştıkları her izleyici ile birlikte yeni anlamlara açıldıklarını göz ardı etmemek gerekmektedir. Çünkü kültürel mirasın bir parçası olan sanat yapıtlarının söylediklerinden bağımsız olarak kendilerine ait birer yaşamı vardır. Onlara yapılan yorumlar ya da eleştiriler kültürel değişimin yansımaları olarak değer taşımalarını engellemez. Öte yandan anlam dediğimiz şey son kertede algı ile ilgilidir. Algımız değiştiğinde olaylara ya da olgulara farklı anlamlar yüklememiz kaçınılmaz olacaktır. Oysa ki 'sanat', her zaman kendi gerçekliğinde yaşamaya devam eder.

² <https://www.rct.uk/collection/search#/23/collection/406358/a-girl-chopping-onions>

Kaynakça

Alpers, S. (1984). *The Art of Describing Dutch Art in the Seventeenth Century*. USA: The University Of Chicago.

Aono, J. (2007-2008). "Ennobling Daily Life: A Question of Refinement in Early Eighteenth-Century Dutch Genre Painting". *Netherlands Quarterly for the History of Art*. 33 (4), 237-257. <https://www.jstor.org/stable/25608495>

Berger, J. (2013). *Görme Biçimleri*. Yurdanur Salman (Çev.). İstanbul: Metis.

Brenner, C., Riddell, J. ve Moore, B. (2007). *Genre Painting*. Ulrike Mills (Editör). *Painting in The Dutch Golden Age: A Profile of The Seventeenth Century*. Washington: National Gallery of Art. s.79-85.

Brown, C. (1984). *Scenes of Everyday Life Dutch Genre Painting of the Seventeenth Century*. London: Faber and Faber.

Efal, A. (2014). *Generic Classification and Habitual Subject Matter*. Rens Bod, Jaap Maat, Thijs Weststeijn (Editörler). *The Modern Humanities: Volume III. The Making of the Humanities*. Netherlands: Amsterdam University Press. s.345-357. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt12877vs.25>

Kemmer, C. (1998). "In Search of Classical Form: Gerard de Lairese's "Groot Schilderboek" and Seventeenth-Century Dutch Genre Painting", *Netherlands Quarterly for the History of Art*, 26 (1/2), 87-115. <https://www.jstor.org/stable/3780872>

Kiers, J. ve Tissink, F. (2000). *The Golden Age of Dutch Art*. London: Thames & Hudson.

Kruijssen, S. (2013–2014). "The Middle Classes and Contemporaries as Dramatis Personae: David Wilkie and the Emancipation of Genre Scenes in Europe", *Netherlands Quarterly for the History of Art*, 37 (3/4), 249-266. <https://www.jstor.org/stable/24364790>

Leppert, R. (2009). *Sanatta Anlamın Görüntüsü*. İsmail Türkmen (Çev.). İstanbul: Ayrıntı.

Mojzer, M. (1967). *Dutch Genre Paintings*. New York: Taplinger Publishing.

Sluijter, E. J. (1991). *Didactic And Disguised Meanings?*. David Freedberg and Jan de Vries (Editörler). *Art in History History in Art: Studies in Seventeenth-Century Dutch Culture*. USA: Getty Center for the History of Art and the Humanities. s. 175-208.

Sullivan, M. A. (2011). "Bruegel The Elder, Pieter Aertsen, and The Beginnings of Genre", *The Art Bulletin*, 93 (2), 127-149. <https://www.jstor.org/stable/23046590>

Rasterhoff, C. (2017). *Painting and Publishing as Cultural Industries*. Netherlands: Amsterdam University Press.

Tanilli, S. (1992). *Yüzyılların Gerçeği ve Mirası III*. İstanbul: Cem.

Üldes, M. Y. (2010). "17. Yüzyıl Hollanda Resmi Sanatında Toplumsal Önyargının İfadesi: Hizmetçiler", *Artist Modern Dergisi*, 18, 17-29.

İnternet Kaynakları

İnternet: <http://www.visual-arts-cork.com/genres/genre-painting.htm#definition>. (Erişim Tarihi: 13.05.2020) Lloyd, C. *Enchanting the Eye: Dutch Paintings of the Golden Age* <https://www.rct.uk/collection/search#/23/collection/406358/a-girl-chopping-onions> (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel Kaynaklar

Görsel 1: <https://www.wikiart.org/en/aelbert-cuyp/river-landscape-with-horseman-and-peasants-1660> (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel 2: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3c/The_Farm_1666_Adriaen_van_de_Velde.jpg (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel 3: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/Johannes_Vermeer_-_Gezicht_op_huizen_in_Delft%2C_bekend_als_%27Het_straatje%27_-_Google_Art_Project.jpg (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel 4: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/10/Willem_Kalf%2C_Still_Life_with_Drinking-Horn%2C_c._1653%2C_oil_on_canvas%2C_National_Gallery.png (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel 5: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/bacon-cookmaid-with-still-life-of-vegetables-and-fruit-t06995> (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel 6: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2d/Adriaen_Brouwer_-_Peasants_Brawling_over_Cards.jpg (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel 7: http://1.bp.blogspot.com/-6ssiilChUVk/TZzE_IdD6hI/AAAAAAAAARA/TI2EZf_d-C4/s1600/Kn%25C3%25BCpfer%252C+Nicolaus+-+Brothel+scene.jpg (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel 8: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/72/Metsu_LeMarch%C3%A9AuxHerbesDAMsterdam.jpg (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel 9: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/fff/Hals%2C_Frans_-_Fisher_Boy_-_1630-32.jpg (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel 10: <https://www.wikiart.org/en/jan-steen/baker-oostwaert-and-his-wife> (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel 11: <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/nicolaes-maes-the-idle-servant> (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel 12: https://www.wga.hu/support/viewer_m/z.html (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel 13: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/49/Jan_Steen_-_The_Dancing_Couple_-_Google_Art_Project.jpg (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Görsel 14: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ea/Gerrit_Dou_-_Girl_Chopping_Onions_-_Google_Art_Project.jpg (Erişim Tarihi: 13.05.2020)

Ontolojik Değişimlerin Endüstri Ürünleri Tasarımı Pratiklerine Yansımaları: Yıldız Tasarım ve Katılımcı Tasarım

Arş. Gör. Merve Yavuz
Prof. Dr. Serkan Güneş

Makale Geliş Tarihi: 15.05.2020
Yayına Kabul Tarihi: 24.10.2020

Özet

İnsanın insan için tasarladığı tasarlama sürecinde bazı bireysel, toplumsal ve kültürel değerleri cisimleştirdiği ürünler ihtiyaç karşılama işlevlerinin yanı sıra arzu tatminine yönelik iletişimsel birer aygıttır. Bu karmaşık durum bilen özne ile bilinen nesne arasındaki bağıntıya ilişkin sorular ortaya çıkarmaktadır.

Tarihsel sürece bakıldığında potansiyel sorunları barındıran özne-nesne ön kabulleri ve paradigma değişimlerine bağlı olarak gelişen yeni tasarım yapma biçimlerinin ilk dönem tasarım pratiklerini ortadan kaldırmadığı görülmektedir. Bu bağlamda endüstri ürünleri tasarımı günümüzde farklı ontolojik kabullere bağlı olarak, farklı epistemolojilerin ve metodolojilerin aynı anda kullanıldığı çok paradigmatlı bir bilim dalı ve pratik olmayı sürdürmektedir.

Çalışmada, felsefede özne-nesne düalizmi ile başlayan ontolojik tartışmaların endüstri ürünleri tasarımı pratiğindeki görünüşleri ve disiplinindeki farklı epistemoloji ve metodolojilere yansımaları, yıldız tasarım ile katılımcı tasarım üzerinden karşılaştırmalı yöntem ile tartışılmıştır. Yıldız tasarımın varlığa yaklaşımı Lukacs'ın ontolojisi ile ilişkilendirilirken, katılımcı tasarımın felsefi kökenleri Heidegger ontolojisi ile açıklanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Endüstri ürünleri tasarımı, katılımcı tasarım, yıldız tasarım, ontoloji, paradigma

REFLECTIONS OF ONTOLOGICAL SHIFTS ON INDUSTRIAL DESIGN PRACTICES: STAR DESIGN AND PARTICIPATORY DESIGN

Abstract

The products, designed by humans for humans, in which some individual, social and cultural values are embodied have functions to fulfill the needs as well as communicative functions to satisfy the desires raises questions about the relationship between the knowing subject and the known object.

In the historical process, it is seen that the new design practices that developed in consequence of the changes in subject-object presuppositions and paradigm shifts did not eliminate the previous design practices. Industrial design continues to be a multi-paradigmatic science and practice in which different epistemologies and methodologies are used simultaneously based on different ontological assumptions. In the study, the appearances of ontological discussions of philosophy, which started with subject-object dualism, in industrial product design practice and its reflections on epistemology and methodology are deliberate over star design and participatory design through the comparative method. While star design approach to realm of existence is associated with Lukacs' ontology, the philosophical origins of participatory design are expressed through Heidegger's ontology.

Keywords: Industrial design, participatory design, star design, ontology, paradigm.

1. Giriş

Bu makalede tasarım pratiğindeki farklı paradigmalardan ontolojik ve epistemolojik tezler ışığında eleştirilmesi hedeflenmektedir. Bu yolla Findeli'nin tasarım yazınında gördüğü temel eksikliğe, birincil amacının nesnelere inşası ve üretimi olduğunu iddia eden tasarım alanının, nesne dünyasının özünü ve anlamını anlamaya çalışmak için herhangi bir eğilim göstermediği (2001), eleştirisine mütevazı bir katkı sağlamak amaçlanmaktadır. Findeli tasarım alanındaki felsefi çalışma eksikliğine 2001 yılında işaret etmiş olsa da, günümüz yazınına bakıldığında bu eksikliğin devam ettiği görülmektedir. Tasarım yazınındaki felsefi çalışmalar ağırlıklı olarak giderek popüler bir pratik olan katılımcı tasarım metodu üzerine yapılmış, yıldız tasarım pratiği üzerine ise çalışma kapsamında yürütülen araştırma neticesinde herhangi bir çalışmaya denk gelinmemiştir.

Bu nedenle makalede, dayadıkları bilim felsefeleri olmak üzere, yıldız tasarım ile katılımcı tasarım paradigmaları arasında karşılaştırmalı yöntem uygulanmıştır. Çalışmada yıldız tasarım ile katılımcı tasarım pratiklerinin seçilmesindeki temel neden, bunların özneye ve nesneye ilişkin kabuller açısından birbirlerine en uzak duran iki tasarım pratiği olması, yıldız tasarım pratiğine ilişkin yazında felsefi herhangi bir çalışma olmayışı ancak katılımcı tasarım pratiğinin karşılaştırma için gerekli teorik referanslara sahip olmasıdır.

Katılımcı tasarım teorisi, kökenleri itibarıyla katılımcı tasarım pratiğini incelemektedir. Ancak yıldız tasarımın pratiği, yıldız tasarım teorisini incelemektedir. Bu nedenle yıldız tasarım teorisine ilişkin yazında bilim felsefesine dayalı bir yaklaşım geliştirilmediği görülmektedir. Çalışmada yıldız tasarım paradigması Lukacs'ın ontolojisi üzerinden, katılımcı tasarım paradigması ise Heidegger'in ontolojisi üzerinden ele alınmış, bu ontolojik farklılıkların epistemolojik ve metodolojik yansımaları açıklanmıştır.

Bu çalışmanın temel amacı tasarımın özünü anlamaya katkıda bulunmaktır. Temel dayanağını bilim felsefesi olarak ele alan bu çalışma aynı zamanda felsefede özne nesne arasındaki etkileşimin bir ürünü olan bilgi kavramının açıklanmasını gerekli kılmaktadır. Bu nedenle çalışmanın bir sonraki kısmında düşünce tarihinde önemli yer kaplayan bilgi yaklaşımları ile bilim felsefesi kısaca açıklanmıştır.

2. Felsefede Özne ve Nesne, Bilim Felsefesi

Bilginin ne olduğu ve gerçek bilgiye nasıl ulaşılabileceği konusu eski çağlardan itibaren düşünce tarihinde tartışılan temel konulardandır. 17. Yüzyılda

deneye dayalı doğa bilimlerinin ortaya çıkışıyla, o zamana kadar felsefenin konusu olan bilgi, felsefeden bağımsız kuramsal bir etkinlik türü haline gelen bilimin de konusu olmuştur (Lektorski, 2016: 13). Böylece bilimsel bilgi, bilginin yapısı, içeriği ve gizil gücü yanında, bu bilginin günlük bilgiyle doğrulanma ve ilişkilendirilme yolları da filozofların incelemelerine konu olmuştur (Lektorski, 2016:13-14). Düşünce tarihinde bu dönem modern felsefe olarak adlandırılmaktadır. Modern felsefe, özne merkezli bilgi anlayışının belirginleştiği bir dönem olarak da öne çıkmaktadır.

Modern felsefenin kurucusu olarak kabul edilen Descartes'a göre bilgiye ulaşmanın tek yolu zihindir, zihin her şeyden önce gelir ve onu saf düşünceden uzaklaştıran duylardan arındırılmalıdır (Kant, 1783/2002: 62). Descartes'ın idealizminde düşünen varlıklardan başka hiçbir varlık yoktur; görüde algıladığımızı inandığımız diğer şeyler, sadece düşünen varlıklarda olan ve aslında kendi dışında başka bir varlıkta karşılığı olmayan tasarımlardır (Kant, 1783/2002: 63).

Kant Descartes'ın idealizminde maddi dünyanın varlığının inkâr edilmesini sorunlu bir yaklaşım olarak görür ve kendi yaklaşımını transandantal idealizm olarak adlandırır (1783/2002:62). Kant'a göre, "Şeyler bizim dışımızda bulunan duyu nesnelere olarak bize verilir; ne var ki, onların kendinde (numen) ne oldukları konusunda bilgi sahibi olamayız..." Kuşkusuz bizim dışımızda nesnelere vardır, kendinde ne oldukları bilgimizin dışında olmakla birlikte, duyusalığımız sayesinde biz ancak nesnenin bize görüldüğü kadarını (fenomen) bilebiliriz (Kant, 1783/2002:63-64). Kant, fenomen-numen ayırımında bilimsel bilginin olanaksız olduğunu iddia etmez, ancak nesnenin bilgisine olan erişimin fenomen dünyasıyla sınırlı olduğunu ifade eder. Kant'ın bu yaklaşımının bir anlamda bilime sınır çizme uğraşı olduğu söylenebilir.

Kant'a göre gerçekliğe, doğuştan gelen (apriori) yetiler sayesinde, ancak yaşam deneyimine bağlı (aposteriori) deneyler aracılığıyla ulaşılabilir (1783/2002:15). Kant kişisel deneyimler ile ulaşılan bilgilerin öznel ve göreceli olduğunu ancak deneylerin ortak bilince yönelik olarak tasarlanması, yani herkes için ve her yerde aynı şekilde gerçekleşebilecek şekilde tasarlanması ile bilimsel bilgiye nesnel biçimde de ulaşılabileceğini iddia eder (1783/2002:88-89).

Bilim dünyası da 20. yüzyıla kadar nesnel bilgi dünyasının varlığından kuşku duymamıştır (Lektorski, 2016:15). Ancak Newton fiziğinin Einstein tarafından çürütülmesi ile nesnel bilginin olanaklılığı üzerine tartışmalar derinleşmiştir. Özünde fizikçi ancak aynı zamanda bir bilim filozofu olan Kuhn'un 1962'de yayınlanan Bilimsel Devrimlerin Yapısı kitabı, bilimsel yöntemlerle

genel geçer bilgiye ulaşılabileceği iddiasında olan bilim dünyasında geniş yankı bulmuştur. Kuhn kitabında bilim insanlarının da öznellikten kaçamayacağı, varlığa ilişkin bakış açısını belirleyen paradigma kavramı üzerinden açıklamıştır (1962/1996:x-4). Kuhn'a göre bilim birikerek ve yanlışlardan arınarak değil ancak paradigmanın kısmen ya da tamamen farklı bir yeni-siyle değişmesiyle, bilimsel devrimler yoluyla ilerler (1962/1996:92).

Bir paradigma kendisine temel aldığı üç bilgi türünden oluşur: Gerçekliğin/ varlığın doğasına ilişkin ontolojik, edinilmek istenen bilgiye ilişkin epistemolojik ve bilgiye nasıl ulaşılabileceğine ilişkin metodolojik (Dikeçligil, 2010). Bir paradigmadaki bu sayıltı çeşitleri ve sorgulamaları Tablo 1'deki gibidir.

Ontolojik Sayıltılar	Epistemolojik Sayıltılar	Metodolojik Sayıltılar
Gerçekliğin doğası nedir?	Bilginin kaynağı?	Araştırma Süreci Nedir?
Olgular arasındaki ilişkiler nasıldır?	Ne kadar bilebiliriz?	Araştırmanın amacı nedir?
İnsanın doğası nedir?	Bilim Nedir?	Araştırma raporunun dili?
Toplumun doğası nedir?	Bilgi edinmenin amacı nedir?	Araştırmada değerlerin rolü.
Birey-toplum/yapı ilişkisinin doğası nedir?	Bilen ve bilinen arasındaki ilişki.	

Tablo 1. Paradigmalarındaki sayıltılar (Dikeçligil, 2010)

Her ne kadar doğa bilimlerinde devrim gerçekleştikten sonra önceki paradigma geçerliliğini yitirse de Neuman'a (2006:120) göre sosyal bilimlerde farklı paradigmaların aynı anda yaşaması olanaklıdır. Endüstri ürünleri tasarımı da farklı paradigmaların aynı anda yaşadığı bir bilim dalıdır ve çalışma kapsamında yıldız tasarım ile katılımcı tasarım paradigmalarının karşılaştırmalı yöntem ile irdelenmesine Dikeçligil'in (2006) söylemiyle "unutulan ontolojiden" başlanmıştır. Varlığa karşı olan bu unutulmuş, Heidegger'e göre, günümüzde çatı bir metafizik anlayışı oluşturmuş, buna karşı metafiziğin ve daha sonra bilimin temelini tesis eden ontoloji ihmal edilmiştir. Bu nedenle çalışmanın bir sonraki kısmında yıldız tasarım ve katılımcı tasarımla ilişkilendirilen Heidegger ve Lukacs ontolojileri kısaca açıklanmıştır.

3. Heidegger ve Lukacs Ontolojileri

Modern çağ filozofları, mevcut olanı anlamaya değil ancak onu öznelliğe indirgeyerek denetlemeye çalıştıkları anda gerçekliği kendileri tasarlamaya başlamışlar ve varlıktan uzaklaşmışlardır (Heidegger, 1998:17-18). Modern bilim de bu anlamda özne olarak insanın bir eseridir, modern insan doğayı daha fazla öğrenmek için araştırırken onu karşısına alır (Heidegger, 1998:19). Çünkü bilim adamının algısında doğa öznenin bir inşasıdır; bilim adamı şeylerin oldukları şekilde mevcut olmalarına izin vermez (Heidegger, 1998:19). Her şeye kullanım için el koyan bir talebi dayatır ve hiçbir şeyin kendinde olduğu şekliyle görülmesine izin vermez (Heidegger, 1998:22).

Heidegger modern felsefenin ve modern bilimin özneyi merkeze koyan yaklaşımına karşı çıkarak Greklerin varlığa bakışını örnek gösterir ve varlığın bir bütün olarak ele alınması gerektiğini ifade eder (1998:16-17). Heidegger'e (1998:31) göre insan kendini, bilincinin farkında bir özne olarak değil, varlık ile ilişkisi temelinde ve bu ilişki bakımından tanımlayabilir (1998:12). Bu hakikat varlığın gizini açmasıdır. İnsan bu gizini açmayı açığa çıkaramaz ya da ne zaman olup biteceğini bilemez ancak bu gizini açma insanın varlıkla olan ilişkisinde sürekli olarak olagelir (Heidegger, 1998:31-32).

Katılımcı tasarım sürecinde varlığa ilişkin bilgi, varlığın oluş hali içerisinde yakalanmaya çalışılır. Bu süreç, hem tasarımcı hem de kendi uzmanlıkları çerçevesinde iş gören diğerleri için varlıkla ilişki sırasında hakikatin açığa çıkarıldığı bir süreçtir. Bu bilgi üretim süreci, katılımcıların kendilerini de yeniden ürettikleri ve süreç içinde yeniden var-oldukları bir değişim sürecini de içerir.

Lukacs (2018:13) ise ontolojide sürekli olarak Latince şu terimi tekrarlar: "tertium datur" (üçüncü bir yol vardır). Lukacs, Toplumsal Varlığın Ontolojisi kitabında hem varlığı özne merkezli ele alan idealizmi hem de onu epistemolojiye indirgeyen Heidegger ve Hartmann gibi düşünürleri eleştirmekte ve varlığın Marks'ta olduğu gibi özne-nesne diyalektiği açısından ele alınması gerektiğini savunmaktadır (2018:13-16). İnsan, nesne ve doğaüstü arasındaki ilişkiler 17. yüzyıl öncesinde metafizik başlığı ile ilişkilendirilirken, söz konusu hususlar zamanla ontoloji başlığı altında irdelenmeye başlamıştır. Lukacs'ın (2018:16) ontolojisi 1920'lerde Heidegger ve 1930'larda Hartmann'ın ontoloji üzerine ilk defa yoğun bir düşünce sistemi geliştirildiği bir dönemde şekillenmiştir. Lukacs, diyalektiği yeniden tanımlama çabalarını ontoloji ile birleştirmiştir.

Lukacs ontolojide üç temel varlık alanı tarif eder (2018:20-26); organik

doğa, inorganik doğa ve toplumsal varlık. Düşünür bu anlamda Hartmann'ı takip eder. Hartmann Ontolojide Yeni Yollar 'da (Neue Wege der Ontologie) varlığı inorganik varlık, organik varlık, psişik varlık ve tinsel varlık olmak üzere dört katmanda ele almıştır. İnorganik varlık cansız varlıkları kapsayan, mekanik nedenselliğin hâkim olduğu katmandır; organik varlık ise organik sistemlerin, canlı metabolizmaların katmanıdır. Diğer iki katman ise insan ile ilişkilidir: Psişik varlık katmanında organik varlıkta novum olarak bilinç ortaya çıkar; tinsel varlık ise bu bilincin ortaklığını, kültürel ve tarihsel topluluk bilincini içerir. Lukacs tinsel ve psişik varlık katmanlarını tek bir alanda "toplumsal varlık" alanında birleştirir; ona göre bu unsurlar arasında kesin bir ayırım yapmak mümkün olmadığı gibi, insana dair olan herhangi bir varlık unsurunu salt bireysellik üzerinden ele almak da mümkün değildir. Dolayısıyla insan ile ilişkili olan tüm faaliyetler hem birbirleriyle bağlantılı hem toplumsal niteliktedir.

Lukacs'a (2018: 21) göre üç temel ontolojik alanın arasında bir tabiiyet ilişkisinden bahsedilemeyeceği gibi mutlak bir kopukluktan da bahsedilemez. İnsanlar birbirlerinden ayrılamayacak şekilde biyolojik ve toplumsal varlıklardır. İnsanla ilişkili olan her konuda biyolojik varlık ile toplumsal varlık diyalektik bir birlik içindedir. Lukacs (2018: 21) insanın ontolojik konumunu anlamak için emek ve erekbilim kavramlarına özel bir öncelik verir. Ona göre doğada nedenselliğe dayalı birliktelikler ve süreçler varken görüngüleri sonuçsal bir amaca göre açıklamaya yer yoktur. Emek faaliyeti ve onunla eş zamanlı gelişen konuşma ile birlikte ileriye dönük tasarımlar yapılır ve bu tasarımlara uygun olarak emek süreci gerçekleşir. Lukacs'a göre hayvanların bilişleri, nedensel-biyolojik bir kuralılığın uzantısı iken, insanlar tasarımla emek faaliyeti yürütür, doğayı bu tasarımlara, koyutlamalara (setzung) uygun olarak dönüştürürler. Lukacs'a göre doğanın içinden gelişen insan tasarımla doğadan uzaklaşır.

Nihayetinde Heidegger'in ontolojide esas çıkış noktası eyleyen insandır. Özne pozitif faaliyeti üzerinden kendisini ortaya koyar- var olur. Lukacs'ın ontolojisinde ise çıkış noktası özne-nesne, insan-doğa ve birey-toplum ilişkileridir. Özneleri ilişkisellik üzerinden tanımlar (2018: 27). İnsan faaliyetlerini daha sonra bu ilişkisellik üzerinden değerlendirir. Ancak bu değerlendirme sürecinde insanın etken ve düşünen bir varlık olduğunu vurgular; toplumsal varlığın temelinde insanın emek yoluyla doğayı dönüştürmesi olduğunu belirtirken, emek süreci ve üretim içinde "öznel" faktörün belirleyici bir öneme sahip olduğunu sürekli vurgular (Lukacs, 2018:28). Tam da bu nedenle bir yandan tüm insan faaliyetlerinin ontolojik bir temeli olduğunu belirtirken, diğer yandan da bu temelin hem nedensellik unsurunu hem de tasarımsal unsuru içerdiğini sürekli

olarak vurgular. Çalışmanın beşinci bölümünde ayrıntılı olarak açıklandığı gibi yıldız tasarımcı ürünlerinde belirleyici faktör de tasarımcıların öznel-eşsiz deneyimleridir. Aynı zamanda ürünün hedef kitlesi kendilerinin de içinde bulunduğu toplumsal varlıktır ve ürünlerin persona kurgusundan kullanım deneyimine kadar ürün, bu toplumsal varlık göz önüne alınarak tasarlanmaktadır.

Literatürdeki söz konusu felsefi okumalar bağlamında yıldız tasarım pratiğinin özünün Lukacs'ın ontolojisi ile olan benzerlikleri dikkat çekmektedir. Katılımcı tasarım metodunun çıkış noktası olan Heidegger ontolojisi ile ilişkisi ise önceden yapılmış akademik çalışmalar ile ortaya konulmaya çalışılmıştır. Karşılaştırılan tasarım pratiklerinin ontolojik yaklaşımlarının netleştirilebilmesi için çalışmanın bir sonraki aşamasında "tasarımda özne nedir" sorusunun yanıtı aranmıştır.

4. Tasarımda Özne – Tasarımcı ve Persona

Personalar, hedef kullanıcıların kurgusal, somut ve özelleşmiş temsilleridir (Pruitt ve Adlin, 2006: 11). Bir persona, ortak davranış özelliklerini paylaşan hedef kullanıcıların toplamını temsil eder (yani gerçek kullanıcıların varsayımsal bir arketipidir). Persona tasarımcıların ürün tasarımı sürecinde kullanması için, potansiyel kullanıcılara yönelik yalın bir temsil sağlar.

Hem katılımcı tasarımda hem de yıldız tasarımcıda, tasarım sürecinin zorunlu bir bileşeni olarak persona kavramı karşımıza çıkmaktadır. Ancak bu iki tasarım sürecindeki temel farklılıklardan biri personaya ilişkin kurgunun tasarlanması sürecinde yatmaktadır. Yıldız tasarımcı, personayı kişisel deneyimlerinden çıkarımlar yaparak kurgularken; katılımcı tasarım sürecinde gerçek kullanıcılar sürece dâhil edilir. Gerçek kullanıcılar dâhil edilse dahi, tasarlanan ürünün tek kullanıcıları katılımcılar olamayacağından, persona kurgusu zorunludur. Bu durumda persona, sınırlı sayıda gerçek kullanıcının eksik genellemesi yoluyla ulaşılan bir kişi olacaktır. Bu durumda özneye dönük tasarım bilgisinde ontolojik varsayımların temsil sorunu yaratmasının kaçınılmaz olduğu söylenebilir (Güneş ve Güneş, 2018).

Tasarımda paradigma değişimindeki temel etkenlerden birinin de ürünün ticaribaşarısının sağlam temellere dayandırılması çabasında personayı gerçek bireye yaklaştırma istemi olduğu söylenebilir. Gerçek kullanıcı hakkındaki somut bilginin, tasarımı başarıya götüreceği noktasında öncelikle kullanıcı araştırmaları kavramı ve nihayetinde kullanıcıların sürece etkin bir şekilde dâhil edildiği katılımcı tasarım metodu ortaya çıkmıştır. Yıldız tasarıma ilişkin olarak Forty (1986), tasarımın tamamıyla tasarımcının yetki alanı dâhilinde bir kavram olarak kabul edilmesini eleştirmektedir. Ona göre

tasarımcılar yaptıkları işi, ideolojinin tasarımın belirleyicisi olduğunu inkâr etmek pahasına, tüm güç onların ellerindeymiş gibi tanımlamaktadırlar. Oysa Forty'e (1986) göre bir ürünün başarısı için tamamen tasarımcının yaratıcılığına güvenilemez ve hiçbir ürün, onu kullanması öngörülen insanların ortak özelliklerine yönelik fikirler içermedikçe başarılı olamaz. Bu fikirler, tasarımcılar tarafından bir dereceye kadar öngörülüp kullanılabilse de tamamen onların kontrolleri dışındadır.

Bu çalışmada yıldız tasarım ve katılımcı tasarım yaklaşımlarının ürünün başarısındaki rollerine hiyerarşik biçimde yaklaşılmamaktadır. Forty'nin eleştirisini çürüten ürün örnekleri olduğu gibi, katılımcı tasarımın başarıya katkıda bulunduğunu destekleyen örnekler olduğu da görülmektedir. Çalışmada aynı anda yaşayan farklı paradigmalardaki ontolojik kabullerin, epistemolojide ve metodolojide yarattığı farklılıkların ortaya konulması amaçlanmıştır.

5. Yıldız Tasarım

Yıldız tasarımcılar (superstar designers), Marc Newman, Philippe Starck, Michael Graves gibi bağımsız çalışan veya sahip olduğu bağımsız bir danışmanlık firmasında çalışan tanınmış tasarımcılardır (Maciver, 2011). Alessi, Adidas, Target gibi müşteri firmalarca proje temelli olarak işe alınırlar ve çoğunlukla firma bünyesindeki tasarım ekibince desteklenirler. Maciver'a (2011) göre yıldız tasarım eğiliminin tetikleyicisi pazarda gücün üreticiden kullanıcıya kayması, kullanıcıların ürünlerin ortak yaratıcısı konumunu almaları ve tasarımın kitle pazarına elverişli hale gelmesidir. Buna rağmen Maciver (2011), tasarımda kullanıcı katılımının en düşük olduğu tasarım sürecinin yıldız tasarımcılarda olduğunu belirtmektedir.

Kullanıcı katılımının düşük olması, kullanıcı temsilinin olmadığı anlamına gelmemektedir. Bireysel tasarımda, tasarımcının gizemli, yaratıcı bir deha olduğuna ilişkin romantik bir algı vardır (Coyne ve Snodgrass, 1993). Oysa nihayetinde ürün öncelikle kullanıcı için tasarlanmaktadır ve tasarımcı, ürünün kullanılacağı çevreden etkilenen ve onu etkileyen toplumsal varlıktan bağımsız değildir. Rodgers'ın otuzdan fazla yıldız tasarımcı (Nick Crosbie, Karim Rashid, Ron Arad, Scott Henderson, Florence Doléac ve Olivier Sidet, Marcel Wanders vb.) üzerinden yaptığı araştırmanın (2006) sonucunda kültürel sermaye diğer bir ifade ile kültürel DNA'nın tüm tasarımcıları etkilediği ve tasarlanan ürünün gelişimine katkıda bulunan en önemli etken olduğu açığa çıkmıştır. Tasarımcıların ve hatta süper yıldız tasarımcıların bilinçli ya da istemsiz olarak yaratıcı ya da gelişigüzel biçimlerde kültürel DNA'larını tasarım süreçlerinde kullandıkları görülmektedir. Rodgers'a (2006) göre herhangi insan yapımı bir nesne, diğer insan yapımı nesnelere

içeren bir ekosistemde doğar. Bu ekosistem aynı zamanda bireyin o nesnelere ve mekânlarla olan etkileşimlerini ve deneyimlerini de içerir. Tasarım söz konusu olduğunda görünen o ki bu nesnelere ve deneyimler tasarımcıların günlük yaşamları ve kültürleriyle ilişkili olmak durumundadır (Rodgers, 2006). Tasarımcının gerçekliği zihnin ideleri ile sınırlanmamış, var olduğu ekosistemin sağladığı bilgilerle genişlemiş, toplumsal bir varlık olması ile şekillenmiştir.

Durgee'ye (2006) göre Philippe Starck ve Raymond Loewy tasarımda mükemmellik için özel sezgilerle kutsanmış gibi hissettirmektedir. Şiirsel bir övgü olsa da bu ifade özünde Descartesçi bir yaklaşıma işaret etmektedir. Kara kutu olarak görülen yıldız tasarım sürecinin dinamiklerini biraz olsun anlamak için yıldız tasarımcının kültürünün, kişisel deneyimlerinin ve ilgilerinin; kurguladığı personaya ve tasarladığı ürüne etkisini Philippe Starck'ın limon sıkacağı tasarımı üzerinden örneklemek açıklayıcı olacaktır. Limon sıkacağı tasarımının nasıl ortaya çıktığı sorulduğunda Starck'ın verdiği yanıt şöyledir: Bir gün restoranda mürekkep balığı şeklinde limon sıkacağı imgesi zihnimde canlandı ve çizmeye başladım. Peki, bu fikir o gün restoranda kalamar yiyen diğer kişilerin değil de neden Starck'ın aklına gelmişti? Lloyd ve Snelders (2003) "What was Philippe Starck Thinking Of" adlı çalışmalarında bu süreci ayrıntılı olarak açıklamaktadır. 1950'lerde henüz çocukken Philippe çoğunlukla uçak tasarımcısı olan babasının çizim tahtasının önünde uyuyakalmaktadır. Babası odadan çıktığında Philippe sık sık onun çalışmalarına göz atar ve kendi uçağında uçmayı hayal eder. Babasının vefat ettiği gençlik yıllarında, modern şeylere olan ilgisi (ne de olsa 1960'larda uçmak modern bir şeydir) devam etmektedir. Bilim kurgudan ve gelecek kurgusu da ilgi alanlarındandır. Godzilla ve Yasak Gezen en sevdiği filmler arasındadır. Neredeyse her kitabını okuduğu en sevdiği yazar Philipp Dick'in şu pasajları okuduğu günden bu yana aklındadır;

Pimi inceleyen Paul şöyle devam etti: 'Herkes bu reaksiyonu kolayca anlayabilir, işte biçimsiz hale gelene kadar erimiş bir metal parçası. Hiçbir şey ifade etmiyor. Herhangi bir tasarıma ya da kasıtlı bir amaca sahip değil. Safi amorf. Formdan mahrum, safi bir içerik olduğu dahi söylenebilir'.

Philippe, bilim kurgu karakterlerine bakmaktan hoşlanır ve zamanının çoğunu karakterleri ve nesnelere, özellikle ona babasını hatırlatan uzay gemilerini yeniden çizerek geçirmektedir. Organik evrim fikri onu büyülemektedir.

30'lu yaşlarında Philippe yıldız tasarımcı haline gelmiştir. İtalyan mutfak eşyaları üreticisi Alessi'den tasarım hizmeti teklifi alır. Alessi ile buluştuktan

sonra, İtalya'nın Capraia adasında kısa bir mola verir, siparişi beklerken limon sıkacağı tasarımı zihnini meşgul etmektedir. Geleneksel limon sıkacakları üzerine düşünürken tabak altlığına eskiz yapmaya başlar. Yemeği geldiğinde (bebek mürekkep balığı) kalemını bırakır, çatalıyla balığı ağzına götürürken durup bakar ve bunun sorunun çözümü olduğunu fark eder.

İlk önce mürekkep balığından geleneksel bir limon sıkacağı yapmaya çalışır, ancak bunun işe yaramayacağını anlar ve mürekkep balığı evrilmeye başlar. Eskizleri ona eskiden okuduğu eski çizgi romanları hatırlatır O sırada nereden okuduğunu hatırlamadığı "safi amorf" kelimeleri aklına gelir. Nihayetinde limon sıkacağına nasıl olacağı zihninde netleşir.

Ertesi sabah Alessi'yi arayıp, limon sıkacağı tasarladığını söyler ve sonrasında eleştiriler başlar. Bu ürün çalışmaz, limon sıkacağı işlevini yerine getirmiyor, kim bir Paella'nın tadını çıkarırken ağzına limon çekirdeği gelsin ister? Philippe bir süre düşündükten sonra ürününü sağlamlaştırma şöyle bir persona kurgusu geliştirir:

Bazen ürünü "neden" tasarladığınızı seçmeniz gerekir. Bu durumda, ürün limon sıkma işlevini yerine getirirse de asıl amacı limon sıkmak değildir. Bazen daha mütevazı bir servise ihtiyacınız olabilir: bir gece yeni evli bir çiftin evine damadın ebeveynleri yemeğe gelirler. Damat ve babası salonda futbol izlerken ilk kez damadın annesi ve gelin birlikte mutfağa giderler. Ortamda bir gerginlik vardır. Bu limon sıkacağı o ilk diyalogu başlatmak içindir.

Starck'ın bu kurgusu, Descartes'ın kanatlı atı gibi değildir. Tasarım bilgisi, yalnızca nihai sonucun ne olduğunu bilmekle ilgili değildir, çoğunlukla sonucun değerlendirileceği koşulların inşasıyla ilgilidir. Bu tür yargı, insan doğası faktörlerine, insanlar arasındaki dinamiklere ve bu sonuçları üreten uygulamalara dayanır (Poldma, 2015). Starck personayı kurgularken toplumsal bir varlık olarak kişisel olarak da deneyimlediği ikili ilişkilerdeki iletişim zorluğunu temel almıştır. Böyle bir senaryonun gerçekleşeceği kesin olmasa da ürünün asıl amacının iletişime zemin oluşturmak olduğu söylenebilir. Starck tam da Lukacs'ın ontolojisindeki gibi hem eşsiz özne hem de toplumsal bir varlık-birey olarak tasarımını gerçekleştirmiştir. Düşüncenin nesne ile olan ilişkisi ve düşüncede şeylere dair bir izlenim oluşturma yetisi tasarımın en önemli özelliğidir (Ulger, 2014). Starck kişisel deneyimleri, babasının uçak tasarımcısı olması, bilim kurguya ve çizgi romanlara ilgi duyması, en sevdiği yazar, okuduğu kitaplar ve dahası, onun o gün restoranda mürekkep balığı yerken başka kimsenin aklına gelmeyecek bir fikir ortaya çıkarmasını sağlamıştır.

Katılımcı Tasarım

Katılımcı tasarım kökenleri itibarıyla sosyal bilimlerden alınan bir yöntemdir. Bilimde daha iyi bilinen ve kabul görmüş model ve kuramlar başka bir bilimde analogiler aracılığıyla kullanılmaktadır. Analogiler sadece metotları değil aynı zamanda değerleri de taşımaları bakımından önemlidir (Keler, 2016). Katılımcı tasarım da tasarımın bilimselleştirilme çabasında metot geliştirilmesinde analogi yöntemi ile katılımcı demokrasi kuramının işyeri demokrasisine yansması temel alınarak ortaya çıkarılmıştır. Katılımcı demokraside bir karardan etkilenen herkesin kararın verilmesinde rol alması esas alınır. İşyeri demokrasisinde ise tüm çalışanların çalışma şartlarına etkisinin, iş düzenlemeleri ve karar vermedeki katılımları yoluyla sağlanmasını esas alınır (Spinuzzi, 2005). Ancak bilgisayar teknolojilerinin kendilerinin nasıl tasarlanacağını bilmedikleri için, işçiler bu teknolojileri basitçe reddetme pozisyonuna gelmiş ve böylece ilk olarak İskandinav'da çalışanların da bu sürece katılımını sağlayacak üçüncü bir yol önerilmiştir (Spinuzzi, 2005). Katılımcı tasarım başlarda Marksist bir yaklaşımla işçilerin güçlerinin artırılması ve işyerinde demokrasinin sağlanması amacıyla yola çıkmış, temel metodolojik prensipler aynı kalsa da zamanla kullanıcıların katılımının sağlandığı demokratik bir ürün tasarım süreci yaklaşımına evrilmiştir (Spinuzzi, 2005).

Schuler ve Namioka'ya (1993) göre katılımcı tasarım tam da uzman – bireysel tasarım kültürünün karşısında yerini almaktadır: Bireysel modelde aranılan kişi bir uzmandır. Tasarım problemi, nihayetinde sonucu üretecek bir uzmana sunulur. Bu yaklaşımda nihai sonuçtan etkilenecek olanlar kayıtsız ve sabırlı bir şekilde onları aydınlatacak uzmanı beklemelidirler. Katılımcı tasarım ise aksine etkin katılımı gerektirir. Yine de bu uzmanlığa karşı olmak anlamına gelmemektedir. Bununla birlikte, katılımcı tasarımda, bu özel uzmanlık, tartışmasız bir güç ve otorite kaynağı değil, başka bir kaynak haline gelir. Katılımcı tasarımda uygulayıcılar ve kullanıcılar arasında bir ortaklık kurulmalı ve her ikisi de projenin başarısı için sorumluluk almalıdır.

Grove McNeill (1988), tasarımın birdizayırık faaliyet olarak görülebileceğini ve uzmanlık seviyesinin tasarımcının çalışma biçimini etkilediğini ifade eder. Katılımcılar belirli anlarda birlikte çalışır ancak sonrasında bölünürler ve tasarlama işi yine uzmanlarca yapılır. Ancak katılımcı tasarım sürecindeki oluş hali hem tasarımcı hem de kendi uzmanlıkları çerçevesinde iş gören diğerleri için üretim sürecinde kendilerini de yeniden ürettikleri ve süreç içinde yeniden var-oldukları bir değişim sürecini de içerir.

Katılımcı tasarımın en temel motivasyonu demokrasidir (Schuler ve Namiona, 1993). Şöyle ki bir karar veya olayın nihai sonucundan etkilenen her birey, o sonucu etkilemede fırsat sahibi olmalıdır. Tasarım olgusu, içinde farklı boyutları ve disiplinleri barındıran karmaşık bir yapıya sahip olduğundan, çok boyutlu bir tasarım süreci; farklı disiplinleri ve farklı düzlemlerden insanları, tasarımcı ile kullanıcıyı birlikte çalışmaya yönlendirebilmelidir (Petric, Mayer, Jonti ve Ucelli:2002, Aktaran: Baba, 2010). Farklı disiplinleri bir araya getirdiği için sosyal bir değeri de olan kullanıcı katılımı kavramı, tasarım süreci içerisinde yer almakta ve kullanıcının süreç sonrası deneyimlerini de kapsamaktadır (Baba, 2010).

Katılımda sosyal etkileşimin sağlanması elzemdir. Öyleyse katılımcı tasarımdaki esas amacın, bireysel çaba ile başarılamayacak bir sonucun, sosyal etkileşimle- süreçten tüm etkilenenlerin katılımı ile elde edilmesinin yattığı söylenebilir. Bu ilkenin temeli ise Heidegger'in ontolojisinde yatmaktadır. "Gündelik nesnelere ile gerçekleştirdiğimiz eylemlerden tarihsel okumalara kadar Dasein'in içinde bulunduğu bütün durumlarda çalışan hermenötik döngüde amaç ideal bir bilgiye ulaşmak değil olası tefsirlerin temel koşullarını gerçekleştirmektir" (Heidegger, 2011: 161-162; Aktaran: Kesti ve Güneş, 2018). Tasarımcının bilgisinin temeli kişisel deneyimlerinde bulunamaz ancak varlıkları oluş halinde gözlemlemesi, dahası bu oluş halinin içinde bulunması ile pratik ile sağlanabilir. Pratiğin bir parçası olarak bilgi, sosyal yapıları ve süreçleri üretmek ve yeniden üretmek hem de onların bir üretimi biçiminde sosyal olarak anlaşılmalıdır (Ehn, 1988: 60, Aktaran: Kesti ve Güneş, 2018).

7. Sonuç

Çalışmada endüstri ürünleri tasarımındaki iki farklı paradigma, felsefede özne nesne ilişkisi ve ontoloji açısından tartışılmıştır. Literatür araştırması kapsamında yıldız tasarıma ilişkin bir ontolojik kabule rastlanmamıştır. Yıldız tasarım yazını üzerinden yapılan çıkarımlar ile söz konusu pratiğin ontolojisinin felsefede Lukacs'ın ontolojisiyle örtüştüğü açığa çıkmıştır. Katılımcı tasarımın ise hali hazırda çoğunlukla Heidegger ontolojisi olmak üzere Hartmann ontolojisi üzerinden de tartışıldığı görülmektedir.

Çalışma içeriğinde ayrıntıları ile izah edilen Lukacs ontolojisi ve Heidegger ontolojisinin pratikte epistemoloji ve metodoloji farklılaşması açısından tasarıma etkisi aşağıdaki gibi (Tablo 2) özetlenmiştir.

	Ontoloji	Epistemoloji	Metodoloji
Yıldız Tasarım	Lukacs'ın Toplumsal Varlığı	Bilgi öznel ve toplumsaldır, paylaşılabilen ve iletilebilen deneyimler, kavramlar, değerler, inançlar ve çalışma biçimleridir.	Öz İletişim
Katılımcı Tasarım	Heidegger'in Dasein'1.	Bilgi bilen ve bilinenin etkileşimi sırasında oluşur.	Hermenötik

Tablo 2. Yıldız tasarımcı ile katılımcı tasarım paradigmasında sayılılar

Ontoloji bilginin konusu olan gerçekliğin doğasına ilişkin iken, epistemoloji edinilmek istenen bilginin mahiyetine, metodoloji ise söz konusu bilgiye nasıl ulaşılabileceğine ilişkindir.

Saint-Exupéry ve arkadaşları (2000), bilgiyi, paylaşılabilen ve iletilebilen deneyimler, kavramlar, değerler, inançlar ve çalışma biçimleri olarak tanımlar. Bu anlamda bilgi de varlık gibi hem öznel hem toplumsaldır. Özne bilgiyi bir içsel iletişimle elde eder. Bu iletişim süreci içsel olduğu ve çoğunlukla başkalarına tam anlamıyla iletilemeyeceği için "kara kutu" mahiyetindedir. Çünkü kişisel deneyimler, düşünceler ve akıl yürütme biçimleri başkaları için erişilebilir değildir. Yıldız tasarımcı pratiğinde bilginin, Lukacs'ın ontolojisindeki eşsiz ve toplumsal birey tarafından, öz iletişim yöntemiyle elde edildiği düşünülmektedir.

Heidegger'in hermenötik¹ epistemolojisinde ise bilen ve bilinen arasındaki bir yabancılaşma yadsınarak, bilginin bilenden, bilenin ise bilinenden uzaklaşması engellenir (Küçükcalp, 2003). Bilginin etkileşim sırasında oluşması ve yorumlama ile elde edilmesini öngören bu yaklaşım, ontolojiyi epistemolojiye indirgediği için eleştirilir. Katılımcı tasarımda, tasarımcı ile sonuçtan etkilenenlerin süreçte birlikte yer alması bilginin varlığı- oluşumu ile bilginin elde edilmesi arasındaki ayrımı ortadan kaldırır. Ancak bilginin

¹ Sosyal, kültürel ve tarihsel her türlü veriyi analiz etme ve yorumlamada hermeneutik düşünme veya bilişsel tutum, tikelden/bireysel olandan bütüne ve bütünden bireysel/tikel olana giden bir hareket ortaya koyar. Günümüzde hermeneutik daire olarak bilinen bu düşünme biçimi, bireysel olanın sadece bütün aracılığıyla anlaşılabilirliği ve bireysel/tikel olanın her açıklamasının bütününlü anlaşılmasını gerektirdiği kabulüne dayanmaktadır (Gadamer, 2009: 43-44; Aktaran: Coşkun, 2018).

yorumlanması ve nihayete ulaştırması yine tasarımcının kontrolündedir.

Tasarım pratiğine bakıldığında ise ontolojik, epistemolojik ve metodolojik farklılıklara rağmen; tasarım süreci her ikisinde de bireysel tasarımı gerektirdiği için faaliyetlerin doğasının tam olarak değişmediği varsayılabilir. Bu anlamda ontoloji, epistemoloji ve metodolojideki belirgin farkların, tasarım yapma biçimine yansımadağı; son ürüne yansıyan tasarım kararlarında bilginin elde edilme ve bilgiden çıkarım yapma biçiminin değiştiği ancak bunun tasarımcının iş yapma biçimini ancak dolaylı olarak etkilediği söylenebilir.

Endüstri ürünleri tasarımında, farklı ontolojik kabullere dayanan yıldız tasarım ve katılımcı tasarım paradigmasının bir arada var olabilmelerinin nedeni, birinin bir diğerinin ortadan kalkmasını sağlayacak gerekçeleri üretmemesidir. Tekeli'ye göre genel olarak modernitenin tek ve üstün çözümlere yönelmiş dünyasının eleştirilmesi üzerinde post modernitenin oluşmaya başlamasıyla birlikte bir paradigmanın diğerine göre üstünlüğünü savunmanın gerekçelerini üretmek zorlaşmıştır. Çok paradigmalılık, Tekeli'nin ifadesi ile "sosyal bilimlerin alanının evrensel geçerliliği olan doğruluk iddialarından uzaklaşması" (2006) olarak yorumlanabilir. Tasarım alanında ise bu çok paradigmalılığı, üzerine uzlaşmış bir hakikatin olmayışının yanı sıra piyasa gereklilikleri de desteklemektedir. Firmaların bağımsız ve proje temelli istihdam ettikleri yıldız tasarımcılardan beklentileri, pazara yön verebilecek yenilikçi fikirlerdir. Bu tanınmış tasarımcılar aynı zamanda firma için bir reklam kaynağıdır ve maliyetleri yüksektir. Katılımcı tasarımda ise amaç pazarı yönlendirmek değil, kullanıcı ihtiyaçlarını en etkin biçimde belirlemektir. Bilim alanına Henri Poincaré'nin konvansiyonalizmi çerçevesinde yaklaşırsa, her paradigmanın bir uzlaşma olduğu ve varlığını belli kullanımlarda işe yaradıkça sürdürebileceği söylenebilir (Tekeli, 2006).

Kaynakça

- Baba, E. C. (2010). "Tasarım Sürecinde Katılımcı Yaklaşımlara Dair Bir Değerlendirme İstanbul Levent Bölgesinde Alan Çalışması", *Tasarım+ Kuram dergisi*, 6(9-10), 21-53.
- Coşkun, S (2018). "Sosyal Bilimlerde Metodoloji Problemi", *Dört Öge*, (13), 59-72.
- Coyne, R. ve Snodgrass, A. (1993). "Cooperation and individualism in design", *Environment and Planning B: Planning and Design*, 20(2), 163-174.
- Dikeçligil, B. (2010). "Bilimsel Paradigmaların Oluşumunda Ve Dönüşümünde Sosyolojik Bağlam", *Toplum Bilimleri*, 4(7), 53-61.
- Dikeçligil, F. B. (2006). "Sosyal Bilimler Epistemolojisinde Sorunların Kaynağı: Ontolojiji Unutmak", *Toplum Bilimleri*, 47-67.
- Durgee, J. F. (2006). "Freedom for Superstar Designers? Lessons from Art History", *Design Management Review*, 17(3), 29-34
- Findeli, A. (2001). "Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, And Ethical Discussion", *Design Issues*, 17(1), 5-17.
- Forty, A. (1986). *Objects of Desire: Designs and Society 1750-1980*. Londra: Thames and Hudson.
- Gero, J. S. ve Mc Neill, T. (1998). "An Approach to the Analysis of Design Protocols", *Design Studies*, 19(1), 21-61.
- Güneş, S. ve Güneş, Ç. (2018). "Design and New Ontology", *Online Journal of Art and Design*, 6(3), 90-105.
- Heidegger, M. (1998) *Tekniğe İlişkin Soruşturma* (Çev. D. Özlem) (İkinci Basım). İstanbul: Paradigma Yayınları, 85.
- Kant, I. (2002). *Gelecekte Bilim Olarak Ortaya Çıkabilecek Her Metafizığe Prolegomena* (Çev. Kuçuradi, I. ve Örnek, Y.). Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu Yayınları, 153.
- Keler, R. H. (2016). *Values, Practices, and Philosophy of Science*, Doktora Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kesti, H. S. ve Güneş, S. (2018). "Katılımcı Tasarımın Felsefi Kökenlerine Dair Bir Soruşturma ve Hartmann'ın Yeni Ontolojisi", *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (22), 193-209.
- Kuhn, T. S. (1996). *The Structure of Scientific Revolutions (Third Edition)*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 212.

- Küçükaltı, K. (2003). *Modern Epistemolojik Kriz ve Postmodern Epistemoloji*. Bilimname: Düşünce Platformu, 1-2.
- Lektorski, V. A. (2016). *Özne, Nesne, Biliş* (Çev. Ş. Alpagut). İstanbul: Yordam Kitap, 366.
- Lloyd, P ve Snelders, D. (2003). "What Was Philippe Starck Thinking of?", *Design Studies*, 24(3), 237-253.
- Lukacs, G. (2018). *Toplumsal Varlığın Ontolojisi: Hegel Marx Emek* (Çev. D. Kılıç). İstanbul: Nota Bene Yayınları.
- Maciver, F. (2011). *Comprehending the Evolving Leadership Role of the Consultant Designer in the New Product Development Process in Mature Product Categories*, Doctoral Theses, Technological University Dublin, Dublin.
- Neuman, W. L. (2006). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri Nitel ve Nicel Yaklaşımlar* (Çev. Özge, S.). İstanbul: Yayın Odası Yayınları, 355.
- Poldma, T. (2015). "The Dynamics of Theory and Practice in Design Learning: Contexts, Service and a Discipline in Evolution", *The Journal of Interior Architecture Special Issue 1*, 92-109.
- Pruitt, J. S. ve Adlin, T. (2006). *Persona Conception and Gestation, The Persona Lifecycle; Interactive Technologies*. Morgan Kaufmann: San Francisco: USA, 162-271.
- Rodgers Paul, A (2006). "Learning from "Superstar Designers", *Design Computing and Cognition*. Amsterdam: Springer.
- Sainter, P., Oldham, K., Larkin, A., Murton, A. ve Brimble, R. (2000, September). "Product Knowledge Management within Knowledge-Based Engineering Systems", In *Design Engineering Technical Conference*, Baltimore, Setembro.
- Schuler, D. ve Namioka, A. (Editörler.). (1993). *Participatory Design: Principles and Practices*. CRC Press.
- Spinuzzi, C. (2005). "The Methodology Of Participatory Design", *Technical Communication*, 52(2), 163-174.
- Tekeli, İ. (2006). "Çok Paradigmali bir Sosyal Bilim Alanında Yaşamak". *Felsefe ve Sosyal Bilimler-Muğla Üniversitesi Felsefe ve Sosyal Bilimler Sempozyumu Bildirileri*, 145-157.
- Ülger, E. H. (2014). "Tasarım" Kavramı Üzerine Felsefi Meditasyonlar", *Türk Felsefe Derneği Yayını*, 179.