

yedi

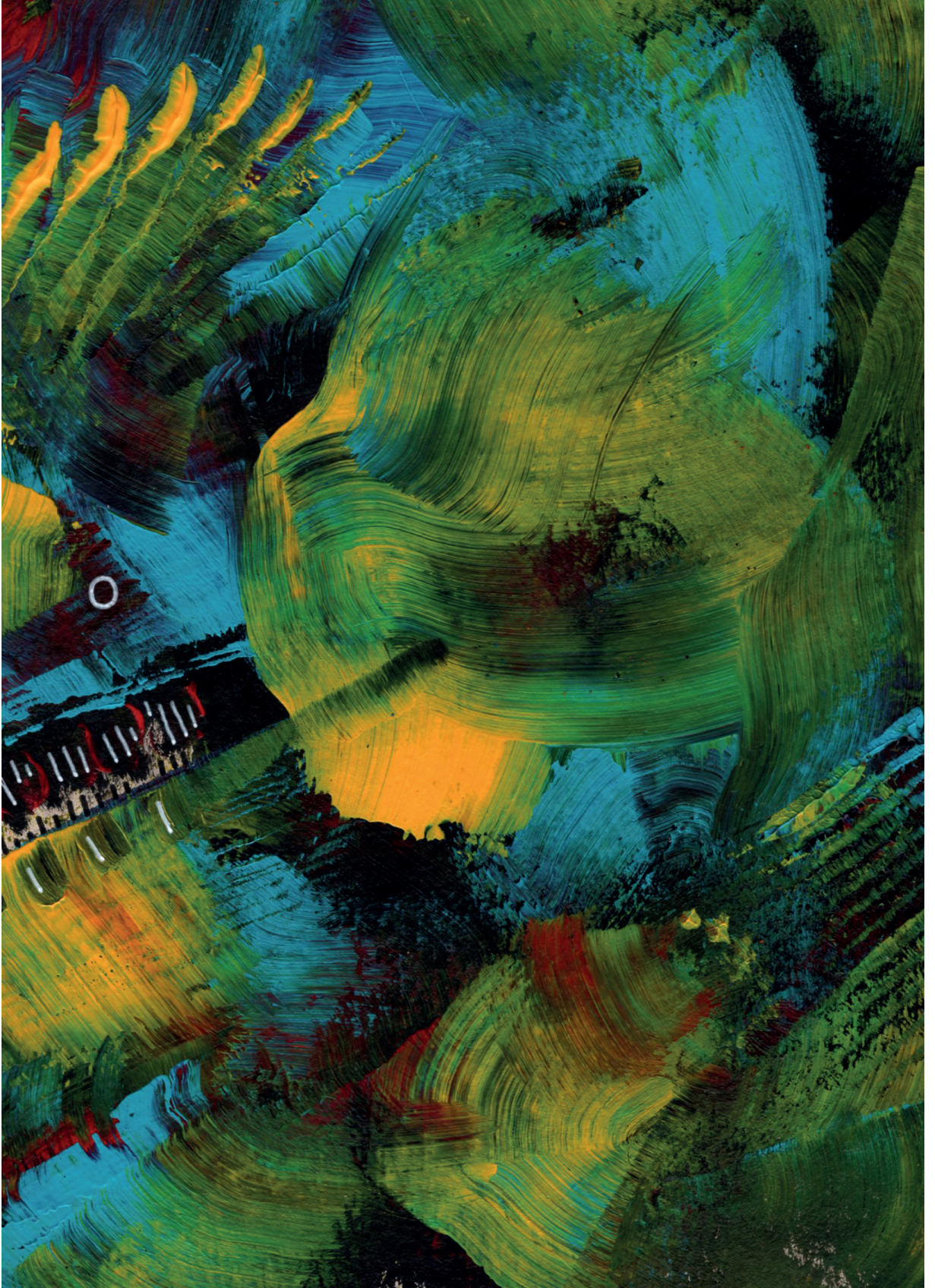
SAYI 24 | YAZ 2020
ISSUE | SUMMER

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınıdır
Publication of Dokuz Eylul University Faculty of Fine Arts

ISSN 1309-9867 e-ISSN 2687-5357

SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ JOURNAL OF ART, DESIGN & SCIENCE

CANAVAR PORTRESİ (detay) [The Portrait of Monster (detail)], 2019, AHMET ÖZCAN



Editör Kurulu Editorial Board

Baş Editör Editor-in Chief

Ali Cenk GEDİK, Dokuz Eylül Üniversitesi

Yönetici Editör Managing Editor

Levent ERGUN, Dokuz Eylül Üniversitesi

Yardımcı Editörler Assistant Editors

Engin ÜMER, Ordu Üniversitesi

Zehra CERRAHOĞLU, Dokuz Eylül Üniversitesi

İşinsu ERSAN, Dokuz Eylül Üniversitesi

Gökcen ERGÜR, Dokuz Eylül Üniversitesi

Editör Asistanları Editorial Assistants

Nurgül GEÇİN AKSAKAL, Dokuz Eylül Üniversitesi

Cansu KARAMAN CENGİZ, Dokuz Eylül Üniversitesi

Güler OĞUZ, Dokuz Eylül Üniversitesi

İngilizce Editörleri English Language Editors

Angela BURNS, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Hugh David CLARKE, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Yayın Kurulu Associate Editors

Endüstriyel Tasarım Industrial Design

Gökhan MURA, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Sinema Cinema

Levent YILMAZOK, Beykoz Üniversitesi

Fotoğraf Photography

Emre İKİZLER, Marmara Üniversitesi

Sadık TUMAY, Dokuz Eylül Üniversitesi

Grafik Graphics

Melike TAŞÇIOĞLU, Anadolu Üniversitesi

Heykel Sculpture

İlker YARDIMCI, Düzce Üniversitesi

Müzik Music

Elif TEKİN GÜRGEN, Dokuz Eylül Üniversitesi

Resim Painting

Adem GENÇ, Altınbaş Üniversitesi

Burhan YILMAZ, Düzce Üniversitesi

Sahne Sanatları Performing Arts

Emre YALÇIN, Kafkas Üniversitesi

Sanat Felsefesi Philosophy of Art

Oğuz HAŞLAKOĞLU, İstanbul Teknik Üniversitesi

Seramik ve Cam Tasarımı Ceramics and Glass Design

Efe TÜRKEL, Dokuz Eylül Üniversitesi

Tekstil ve Moda Tasarımı Textile and Fashion Design

F. Dilek HİMAM, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Özlenen ERDEM İŞMAL, Dokuz Eylül Üniversitesi

Geleneksel Sanatlar Traditional Arts

Filiz ADIGÜZEL TOPRAK, Dokuz Eylül Üniversitesi

Danışma Kurulu Advisory Board

Murat AKSER, Ulster University, UK

F. Dilek ALPAN, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Savaş ARSLAN, Bahçeşehir Üniversitesi

Günay ATALAYER, Marmara Üniversitesi

Arzu ATIL, Dokuz Eylül Üniversitesi

Eliot BATES, City University of New York

Ertuğrul BAYRAKTARKATAL, Başkent Üniversitesi

Ali M. BAYRAKTAROĞLU, Trakya Üniversitesi

Süleyman A. BELEN, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Kaan CANDURAN, Hacettepe Üniversitesi

Semih ÇELENK, Dokuz Eylül Üniversitesi

Bekir DENİZ, Ardahan Üniversitesi

Alexander van ECK, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Nezih ERDOĞAN, İstanbul Şehir Üniversitesi

Ayhan EROL, Dokuz Eylül Üniversitesi

R. Hakan ERTEP, Yaşar Üniversitesi

Rolando GIOVANNINI, Polytechnic University Milan

Marcus GRAF, Yeditepe Üniversitesi

Veysel GÜNAY, İstanbul Aydın Üniversitesi

Şefik GÜNGÖR, Yaşar Üniversitesi

Binnur GÜRLER, Dokuz Eylül Üniversitesi

Burcu KARABEY, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

Kerem KARABOĞA, İstanbul Üniversitesi

Recep KARADAĞ, Marmara Üniversitesi

Songül KARAHASANOĞLU, İstanbul Teknik Üniversitesi

Hale CANBAZ KARAKAŞ, İstanbul Teknik Üniversitesi

Müjgan B. KARATOSUN, Dokuz Eylül Üniversitesi

Feyzi KORUR, Dokuz Eylül Üniversitesi

Mehmet KOŞTUMOĞLU, Dokuz Eylül Üniversitesi

Fırat KUTLUK, Dokuz Eylül Üniversitesi

Christina LUKE, Koç University

Nesrin ÖNLÜ, Dokuz Eylül Üniversitesi

A. Feyza ÖZGÜNDOĞDU, Hacettepe Üniversitesi

Elvan ÖZKAVRUK ADANIR, İzmir Ekonomi Üniversitesi

Fakiye ÖZSOYSAL, İstanbul Üniversitesi

Owain PEDGLEY, Orta Doğu Teknik Üniversitesi

M. Sacit PEKAK, Hacettepe Üniversitesi

Sıdıka Sibel SEVİM, Anadolu Üniversitesi

Oya SİPAHİOĞLU, Dokuz Eylül Üniversitesi

Bahar ŞENER-PEDGLEY, Orta Doğu Teknik Üniversitesi

Emre TANDIRLI, Beykent Üniversitesi

Ragıp TARANÇ, Dokuz Eylül Üniversitesi

Marian TUTUI, Hyperion University of Bucharest

Halil YOLERİ, Dokuz Eylül Üniversitesi

yedi

SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ
JOURNAL OF ART, DESIGN & SCIENCE

TÜBİTAK - ULAKBİM
Dergipark Açık Dergi Sistemleri
JournalPark Open Journal Systems



YEDİ: SANAT, TASARIM ve BİLİM DERGİSİ
YEDI: JOURNAL OF ART, DESIGN & SCIENCE

E-ISSN 2687-5357
ISSN 1307-9840
YAYIN NO: 09.1200.0000.000/BY.020.054.1043

Yaz 2020, Sayı 24
SUMMER 2020, ISSUE 24

İmtiyaz Sahibi Owner
DEÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Adına *On Behalf of DEU Faculty of Fine Arts*
Hacı Yakup ÖZTUNA (Dekan V.)

Sorumlu Müdür Managing Editor
Ali Cenk GEDİK

Grafik Tasarım ve Baskı Graphic Design & Printing
Ahmet ÖZCAN

Kapak Tasarımı Cover Design
Ahmet ÖZCAN

Yönetim Merkezi Management Centre
Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi
Dokuz Eylül Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Tınaztepe Yerleşkesi, 35395 Buca/İzmir
Telefon: +90(232) 3016708-09
Faks: +90(232) 3016721

Basım Yeri Place of Publication
Dokuz Eylül Üniversitesi Matbaası
Dokuz Eylül Üniversitesi
Tınaztepe Yerleşkesi, 35395 Buca/İzmir
Telefon: +90(232) 3019300
Faks: +90(232) 3019313

Basım Tarihi Date of Publication
7 Ağustos 2020 7th August 2020

Yayın Türü Type of Publication
6 aylık, yerel, süreli *Bianually, national, periodical*

Baskı Adedi Print Run
100

TR: www.dergipark.org.tr/tr/pub/yedi EN: www.dergipark.org.tr/en/pub/yedi

Bu eser Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.



Editörden	v
<i>Editorial</i>	
Ali Cenk Gedik	
Araştırma Makaleleri <i>Research Articles</i>	
Jasper Johns' <i>Flag</i>: Beyond Realism and Abstraction	1-11
<i>Jasper Johns'un Flag'i / Bayrak'ı: Realizm ve Soyutun Ötesinde</i>	
Başak Keki	
Çağdaş Sanatın Hayalet Mekanları: Tekinsizlik ve Ev İlişkisi Üzerine Sanat Pratikleri	13-27
<i>Ghost Spaces of Contemporary Art: Art Practices on Uncanniness and Home Relationship</i>	
Mert Barlas	
Düalist Zihin Felsefesi Bağlamında Kavramsal Sanat Kavrayışını Anlamaya Yönelik Bir Araştırma	29-36
<i>A Research to Understand Conception of Conceptual Art in the Context of Dualist Philosophy of Mind</i>	
Tayfun Akdemir	
The Uncannies of <i>The Shinning</i>	37-44
<i>Cinnet'in Tekinsizliği</i>	
Şirin Fulya Erensoy	
The Binge-watching Experience on Netflix	45-55
<i>Netflix'te Seri-izleme Deneyimi</i>	
Önder Kulak	
Çıplak Bedenin Kamusal Alanda Eleştiri Nesnesi Olarak Kullanımı: Spencer Tunick'in Enstalasyonları	57-70
<i>Usage of Nude Body as an Object of Criticism in Public Space: Installations of Spencer Tunick</i>	
Onur Tatar	
Sanatsal Yaratım Ekseninde Bir Olanak: Tekstil Malzemeleri Takviyeli Kâğıt Yapılar	71-81
<i>A Possibility for Artistic Creation: Paper Structures Reinforced with Textile Materials</i>	
Esra Dereci, Özlenen Erdem İşmal	
Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi Adlı Tablosunun Peirce'nin Göstergibilim Yaklaşımıyla Çözümlemesi	83-94
<i>The Analysis of the Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp Based on Peirce Semiotics Approach</i>	
Melih Çomak, Funda Uzdu Yıldız	
Distopik Bilim Kurgu Sinemasında Gelecek Mekânları ve Mimari Öngörüler	95-111
<i>Future Spaces and Architectural Projections in Distopic Science Fiction Cinema</i>	
Büşra Ünver	
Device Boundaries: An Ecological Network Paradox	113-126
<i>Cihaz Sınırları: Bir Ekolojik Ağ Paradoksu</i>	
Daniele Savasta	
Derleme Makaleler <i>Review Articles</i>	
Grafik Tasarımda Bir Anlatım Dili: Rebus Tasarım	127-139
<i>An Expression Language in Graphic Design: Rebus Design</i>	
Ece Çalış Zeğerek	
Outsider to Insider: The Art of the Socially Excluded	141-149
<i>Dışarıdan İçeriye: Sosyal Dışlanmışların Sanatı</i>	
Burcu Kartal	

Editörden

Derginin bu sayısı, bir önceki sayıda ancak küçük bir kısmını hayata geçirebildiğimiz uluslararası bir dergi olma hedefine dair adımların büyük bir bölümünü atmış olarak okurla buluşuyor. Öncelikle derginin tüm kurulları çok değerli araştırmacıların katılımıyla büyük oranda yenilendi, bazıları ise yeni kuruldu.

Derginin belkemiğini oluşturacak biçimde yeni kurulan Editör Kurulu, yönetici editör, yardımcı editörler, editör asistanları ve İngilizce dil editörleri ile birlikte neredeyse tamamı bu sayıyla birlikte ilk kez çalışmaya başlayan 11 kişilik bir ekipten oluşuyor. Dergiye iletilen makale önerilerinin hakem süreçlerini büyük ölçüde yöneten Yayın Kurulu ise toplam 12 farklı akademik alandan ve 10 farklı üniversiteden her biri alanında çok değerli 15 alan editörünü içerecek biçimde büyük oranda yenilendi. Derginin temsili ve yayın politikalarının belirlenmesi açısından çok kritik öneme sahip olan Danışma Kurulu da İtalya, ABD, Romanya, İngiltere gibi yurtdışındaki üniversiteler dahil toplam 25 farklı üniversiteden çok değerli 44 araştırmacıyla yine büyük ölçüde yenilendi. Dergiye davetimizi büyük bir inceleme kabul eden ve bu sayıya çeşitli düzeylerde katkıda bulunan tüm kurullardaki hocalarımıza ve meslektaşlarımıza çok teşekkür ediyoruz.

Bir önceki sayıda başladığımız, yayın ilkelerinden makale önerilerine, yazım kurallarından etik ilkelere dek dergiye dair tüm metinlerin uluslararası standartlara göre düzenlenmesi tamamlandı ve yenilenen dergi web sitesi ile birlikte tamamen iki dilli, Türkçe ve İngilizce olarak erişime açıldı. En önemli iki yenilik olarak, derginin sanat ve tasarım alanında disiplinlerarası makaleleri destekleyecek biçimde yayın politikasının gözden geçirilmesi ve makale önerilerinin de araştırma ve derleme makaleler dışında, çok geniş bir yelpazede çeşitli akademik makale türlerini de içerecek biçimde güncellenmesi sayılabilir.

Dergi aynı zamanda açık erişimli dergiler için uluslararası bir standart haline gelen Creative Commons (CC) tarafından lisanslandı. İlk kez bu sayıdaki makalelerin bir bölümü aylar öncesinden erken görünüm (online first) olarak dergi web sitesinde yayınlandı. Derginin yazarlara önemli yeni bir tahahhüdü olarak bir makalenin dergiye iletildiği tarihten itibaren ortalama 3 ayda yayınlanmasını da bu sayıda gerçekleştirmiş olduk. Elbette, bu ortalama içinde yayınlanması 5 ay süren de, 1 ay süren de makaleler var. Bu sayı aynı zamanda içeriğe dair çalışmalarımızın estetik bir karşılığı anlamında grafik tasarım olarak da, tüm kapakları ve sayfalarıyla tamamen yenilenmiş bir biçimde yayınlandı.

Tüm bu çabaların henüz bu sayıda dahi bir karşılığının şimdiden ortaya çıktığını görmek ise dergi açısından son derece sevindirici. Bu sayının hazırlanması süresi boyunca toplam 29 makale reddedildi. Daha şimdiden bir sonraki sayı için değerlendirme süreci devam eden toplam 14 makale önerisi bulunuyor. Dergimizde bugüne kadar bir sayıda nadiren İngilizce makale yayınlanırken, bu sayıdaki 5 makalemiz İngilizce. Ayrıca, resim, heykel, fotoğraf, grafik, sanat felsefesi, sinema ve tekstil alanlarından makalelerin yanı sıra sanat ve tasarım alanlarını psikoanaliz, dilbilim, psikiatri, sosyoloji, medya çalışmaları ve görsel iletişim tasarımı alanlarıyla birlikte ele alan disiplinlerarası makalelerin azımsanmayacak sayıda varlığı da bizim açımızdan oldukça önemli. Bu anlamda dergiye dair giderek artan bu ilgiden dolayı başta bu sayıda makalesi yayınlanan yazarlar olmak üzere çalışmalarını dergimize ileten tüm yazarlara çok teşekkür ediyoruz. Elbette tüm bu süreç, hakemlik yapan hocalarımız ve meslektaşlarımızın son derece önemli katkıları sayesinde tamamlanabildi.

Bir önceki sayıda ayrıntılı olarak vurguladığımız gibi dergi büyük bir kolektif emeğin ürünü ve bu anlamda üniversitemizin matbaası da bu kolektifin en önemli halkalarından birisi. Bu vesileyle matbaa müdürü Uğur Kılınç başta olmak üzere tüm matbaa emekçilerine de son derece cana yakın ve titiz çalışmalarından dolayı çok teşekkür ediyoruz. Son olarak, bir sonraki sayıyı uluslararasılaşma hedefinin son adımını da tamamlamış, önemli uluslararası dizinler tarafından taranan bir dergi olarak yayınlanmış olmayı umuyoruz.

Editorial

This issue of the journal welcomes readers with major steps taken towards the goal of becoming an international journal of which only a small part was achieved in the previous issue. Firstly, most of the boards of the journal are renewed with the participation of respected colleagues and some are established for the first time.

The editorial board has been founded to form the backbone of the journal. It consists of a team of 11 colleagues, most of whom started working together for the first time on this issue, including executive editor, assistant editors, editorial assistants, and English language editors.

The Board of Associate Editors, which mainly manages the review process of the articles submitted to the journal, has been renewed to include 15 valuable field editors from 12 different academic fields and 10 different universities.

The Advisory Board, which is crucial in terms of the representation and publication policies of the journal, has been largely renewed with 44 valuable colleagues from 25 different universities including from Italy, the USA, Romania and England. We would like to thank our colleagues in all boards who kindly accepted our invitation and contributed to this issue on various levels.

All texts such as the author guidelines and submission guidelines related to the journal have been completed according to international standards. The website of the journal is also renewed as fully bilingual, available in both Turkish and English.

The two most important innovations include reviewing the journal's publication policy to support interdisciplinary articles in the field of art and design, and updating the article submissions to include a wide range of academic article types, as well as research and review articles.

The journal is also licensed by Creative Commons (CC), which has become an international standard for open access journals. For the first time, some of the articles published in print in this issue have been published online at the journal website months ago.

As stated, the journal has also succeeded in publishing articles online within an average of 3 months, of course, some have been published within 1 month and others 5 months. This issue also presents a new graphic design of the journal including all covers and pages, corresponding with the renewal of the content of the journal.

It is very pleasing to see that all these efforts have already been rewarded even in this issue. During the preparation of this issue, a total of 29 articles were rejected. There are already 14 article submissions in the evaluation process for the next issue. While a few English articles have been rarely published in previous issues of our journal, 5 articles in this issue are English submissions.

In addition, it is important that there is a considerable number of interdisciplinary articles on art and design from a wide range of other disciplines such as psychoanalysis, linguistics, psychiatry, sociology, media studies, and visual communication design, as well as the articles in the fields of painting, sculpture, photography, graphics, philosophy of art, cinema, and textiles.

In this sense, we would like to thank all the authors who submitted their studies to our journal, especially the ones whose articles have been published, and for the increasing interest in the journal. Of course, this whole process was completed with the significant contributions of the reviewers.

As we underlined in detail in the previous issue, the journal is the product of collective hard work and the printing house of our university is one of the most important parts of this collective. On this occasion, we would like to thank all of the printing workers, especially the printing director Uğur Kılınç, for their exceptionally friendly and rigorous work. Finally, we hope to publish the next issue as a journal that has completed the last step of the goal of internationalization, being indexed by major international indexes.

Jasper Johns' Flag: Beyond Realism and Abstraction*

Jasper Johns'un Flag'i / Bayrak'ı: Realizm ve Soyutun Ötesinde

Başak Keki, *Department of Political Science and International Relations, MEF University*

Abstract

Jasper Johns is one of the most provocative American artists of the twentieth century who has shaped the perception of art and has influenced generations of artists. This paper examines one of his most important works, *Flag* (1955), regarding it as a work defying easy categorizations as either a realist or an abstract work. Without being identified as either kind, it nevertheless displays certain traits of both. As for its suggestion of realism, the work comes up as a response to its political, cultural and artistic context, challenging the Cold War aesthetics; albeit in a mocking manner. Its ridicule is evident in its allusion to the concept of ideology via its 'kitschy' subject matter whilst its delicately painted surface exhibits brushstrokes reminiscent of abstract expressionism. Yet the work also confronts presumptions of abstract expressionism by drawing attention to their implicit conventionalism despite their claims for authenticity and uniqueness. It will be argued that by calling the notion of identity in question, the work suspends and surpasses neat categories and sparks even further controversy by hinting at postmodern art and evoking ready-mades simultaneously.

Keywords: Jasper Johns – *Flag* (1955), Cold War aesthetics, abstract expressionism, realism.

Academical disciplines/fields: Visual arts, plastic arts, painting.

Özet

Jasper Johns, yerleşik sanat algısını değiştirip şekillendirerek kendisinden sonra gelen birkaç kuşak sanatçıyı etkileyen yirminci yüzyılın en kışkırtıcı Amerikalı sanatçılarından biridir. Bu çalışma onun en önemli işlerinden biri olan *Flag* (1955) / *Bayrak'ı* (1955) gerçekçi ya da soyut gibi kaba kategorilerin ötesinde bir eser olarak inceler. Tamamen özdeşleşmemekle birlikte, eser her iki ekolden de özellikler taşımaktadır. Döneme hükmeden Soğuk Savaş estetiğine meydan okuyarak, eserin içinde bulunduğu dönemin siyasi, kültürel ve sanatsal bağlamına bir tepki olarak ortaya çıkması göz önünde bulundurulunca, eserin alaycı bir şekilde bile olsa gerçekçi bir iddiası olduğu düşünülebilir. Bu alaycı tavır özellikle soyut dışavurumculuğu çağrıştıran fırça darbeleriyle özenli bir biçimde boyanmış yüzeyinin aslında konu olarak bayrak gibi ideoloji kavramının en 'kiç' ifadesini kullanmasında kendisini gösterir. Ancak eser bir taraftan da tüm özgünlük ve biriciklik iddialarına karşın soyut dışavurumcuların da gelenekçi ön kabullerini ifşa eder. Bu çalışmada, öncelikle eserin kimlik temasını sorgulayarak kolaycı kategorileri askıya alıp bunları adeta geçersiz kıldığı, sonrasında ise eserin aynı anda hem postmodern sanatı hem de hazır-yapım çalışmaları anımsattığı savunulacaktır.

Anahtar sözcükler: Jasper Johns – *Bayrak* (1955), Soğuk Savaş estetiği, soyut dışavurumculuk, gerçekçilik.

Akademik disiplinler/alanlar: Görsel sanatlar, plastik sanatlar, resim.

* This paper is compiled from the author's MA dissertation thesis titled "An Inquiry into the Language of Jasper Johns: The Influence of Language in Pictorial Expression" submitted to MA Program in Critical Theory and Cultural Studies at the University of Nottingham, UK, in 2005.

- **Corresponding author:** Başak Keki, Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler Bölümü, İktisadi, İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi, MEF Üniversitesi
- **Address:** MEF Üniversitesi, Huzur, Maslak Ayazağa Cd. No. 4, 34396, Sarıyer, İstanbul, Türkiye
- **e-mail:** kekib@mef.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0003-2461-1853
- **Available online:** 15.05.2020
- **doi:** 10.17484/yedi.680024

1. Introduction

This paper focuses on Jasper Johns' notorious work *Flag* (1954a) as a painting that exploits the boundaries between the abstract and the representational. By reintroducing the subject matter, *Flag* not only evokes the end of abstraction but also questions the limits of pictorial representation. The ambiguity of the work reveals itself as the puzzled viewer asks herself whether she is confronted with a painting or collage; whether it is a realist work or an abstract one or even a readymade. *Flag's* identity as a painting – or, perhaps more accurately referable to as a 'work' – remains an undecidable issue. How can such a simple-looking work be so complicated to interpret? How can a work which evokes flatness (via its subject matter, the flagness) can contain so many layers on its surface (see Figure 1)? Even though Johns continues producing other works that question notions of abstraction and representation – such as *False Start* (1959a), *Target* (1958), *Map* (1961), *Jubilee* (1959b), etc. -, this paper studies that initial work which shocked the nation and brought Johns fame and recognition.



Figure 1. *Flag*, Jasper Johns, 1954a.

The realism of *Flag* raises some other issues regarding the historical context of the United States and the artistic environment of the era. For this reason, it is important to first delineate the socio-political context and the artistic background which enabled him to flourish as an artist and make *Flag*. Having emphasized the Greenbergian approach to painting and the dominance of abstract expressionism, the paper will focus on Johns' deviance from the mainstream conception of art and suggest how *Flag* may be interpreted as a revival of ready-mades on the one hand, and evoke the postmodern sublime on the other.

Johns was an unexpected and extraordinary figure in the landscape of the New York avant-garde of the 1950s. This era is particularly interesting in terms of signifying a time in which conflicting theories and trends regarding modernism and postmodernism reveal themselves in artistic expressions of Johns. In this era, critics often attempted to associate Johns with a certain artistic category; especially with neo-Dadaism and Pop Art even though he always rejected those categories. For this reason, instead of succumbing to such crude categorizations, this paper will aim at conveying the artistic and theoretical significance of his *Flag*. Rather than belonging to any specifically established trend, Johns bases his artistic career on the idea of not doing anything that has already been done before and not being anyone other than himself. His basic standpoint in art has always been quite simple, as he states: "I am just trying to find a way to make pictures..." (Johns, as cited in Crichton, 1976, p. 9).

2. The Political, Cultural and Artistic Climate Surrounding Flag

In 1955, the time when Johns 'suddenly sprung from nowhere', the avant-garde of New York was very much under the influence of the Cold War aesthetics. David Hopkins notes that critics occasionally hinted at parallels between Pollock's psychic outpourings and the forces unleashed at Hiroshima and Nagasaki as America's governing elite saw the advances of psychoanalysis and nuclear technology as means of harnessing anarchic forces (Hopkins, 2000, p. 11). The government was promoting Abstract Expressionism as a cultural imperialist trend.

Clement Greenberg was the most influential art critic in the United States, dominating the art community of New York in particular in the 1950s and 1960s, in terms of defining and interpreting the crucial aspects of modernism, avant-garde, representation, and abstraction. On many issues regarding Modernist Art, he was the point of reference for identifying concepts and critical positions. Inevitably, his position as an authority figure for art criticism eventually established certain 'norms' for Modernist Art regarding issues of representation and abstraction.

One of the crucial aspects of Modernist Art has been the construction of the binary opposition between the subject matter and the surface. According to Greenberg (1992), this opposition stems from anxiety over the 'purification' of arts – separating painting from sculpture, literature or music – which demands clear, secure, legitimate boundaries concerning each art's identity. Since the 17th century onwards (till the early 20th century) both sculpture and painting were largely exposed to the oppressive influence of literature; almost to the point of losing their identities. However, this influence was undone by Modernist Art owing to its emphasis upon the medium itself as opposed to the subject matter. Pertinent to subject matter, Greenberg distinguishes between the actual 'content' and 'ideas' and associates subject matter with ideas rather than with content – the latter is merely the effect; the immediate sensuality an artwork evokes in the viewer. As for painting, what constitutes its essence is the visual experience rather than any concern for the representation of nature (p. 562).

In 1948, Greenberg chauvinistically asserts that "the main premises of Western painting have at last migrated to the United States, along with the center of gravity of industrial production and political power" (as cited in Hopkins, 2000, p. 12). According to Hopkins' claim, Greenberg argues that Abstract Expressionist painting manages to overcome the pictorial challenges raised by the European artistic precedents such as Post-Impressionism, Analytic and Synthetic Cubism, and various forms of abstraction (p. 28). His ideas are very much in line with America's Cold War ideology. The government's advocating of Abstract Expressionism is an attempt to reinforce American cultural values; hence abstraction becomes associated with the New American Painting and embodies the notions of experimentation, self-expression, freedom and individualism. Contrary to abstraction, realism gets associated with socialism and conformism (p. 13).

Fred Orton (1994) notes that the time Johns painted *Flag* (1954-5) was a year of extreme hysterical patriotism in which McCarthy was influential with his policy of anti-communism. The Stars and Stripes symbolized national feelings and the American flag and Flag Day were vivid issues of the day (p. 101). Thus, when exhibited in 1958 in the Modern Museum of Art, New York, some people in the Committee of the Museum Collection wondered whether buying *Flag* could leave the Museum open to attacks from groups like the American Legion. Alfred H. Barr Jr., the Director of the Museum's Collection had to defend Johns by claiming that he was an "elegantly dressed Southerner" who had "only the warmest feelings towards the American flag" (p. 93). Yet still, Barr agreed on seeking the opinion of the Board of Trustees, which decided that buying *Flag* could 'offend patriotic sensibilities'. Only after 1973 could *Flag* enter the permanent collection of the Museum of Modern Art (p. 94).

So, unlike abstraction which was largely promoted, realism was very much disfavored by the mainstream culture of the Cold War America, based on political reasons – associating the latter with socialism whereas the former, with the 'free world'. However, the irony strikes us here: although abstract expressionism had the impression of being wholly individualistic, self-expressive and a-political, it had already been intensely 'politicized'. Even critics like Greenberg who insisted on the purity of art - excluding any verbal language and associating mixing of the media with kitsch and propaganda – could not disguise the chauvinistic mainstream ideology of the Cold War in his own discourse. Yet, this is exactly how ideology works: hidden in the artistic discourse so thoroughly that it cannot be discerned without a considerable amount of effort – the notion of ideology will be discussed in more detail, below.

3. Abstraction, Realism and the Ambiguity of Identity

Flag is a striking work of art undermining the simplistic binary opposition of the abstract versus the realist. It *is* and *is not* abstract and realistic simultaneously. Andrew Benjamin discusses the abstraction of *Flag* by claiming that “*Flag* is only possible because it exploits the reality of abstraction” (Benjamin, 1996, p. 32). Even if it is not necessarily an abstract painting, it depicts an entirely abstract concept; the notion of identity, which defies any clear sociological boundaries or philosophical definition. According to Benjamin, this is what makes *Flag* so real; and what makes abstraction, the realism of *Flag*.

The realism of *Flag* puts the spectator in the place of “the birds fooled by the painted grapes of Zeuxis who flew down to them because seeing their shapes and vivid colors, they anticipated their cool, moist sweetness” (Summers, 1996, p. 6). Likewise, from a distance the spectator is drawn to the painting, mistaking it with the real flag. It looks so real from a distance that one may even feel compelled to treat it not as an artwork but as a commonplace ‘object’ (an actual flag) and salute it (Benjamin, 1996, p. 3). It is only when the spectator is close enough to the ‘fabric’ that she discovers the ambiguity of the work; the painterly brushstrokes, the collage, the bits and pieces of newspaper and magazine articles, pictures, overpainting, and so on (see Figure 2). Andrew Benjamin (1996) notes that the ambiguity of *Flag* is also inherent in the medium; encaustic, oil and collage on fabric. Its surface is not ‘purely’ constituted by ‘paint’ only – it has other ‘stuff’ too. As it is not mere painting, the simple identification of the work as a painting – surface-wise – is problematic; just as the emblematic aspect of the flag as a commonplace object we see every day (but do not think about) is problematic. Both *Flag* and what is signified by *Flag* – subject-wise, the flag – resist easy identification (p. 35).



Figure 2. *Flag* detail, Jasper Johns, 1954b.

We can extend Benjamin’s idea of the abstraction of identity – made concrete in *Flag* – to the construction of ‘Jasper Johns’ as well. ‘Jasper Johns’ is an abstract concept signifying the artistic persona of Jasper Johns. According to Orton (1994), even though Johns has absolutely no property rights over the Stars and Stripes – as a design it belongs to everyone –, *Flag* has become an object so much associated with him that it even seems to function as his signature – even though he never signed it. *Flag* achieves this status not only by becoming established as the work that instigates ‘Jasper Johns’ but also by being repeated by Johns himself (p. 97). He continually returns to it and retrieves it, makes another *Flag* or paints another Stars and Stripes, to mark the progress of the changing surface appearance of his art. He ends up making several variations of the initial work indexed to him – such as *White Flag* (1955a) (see Figure 3), *Flag above White with Collage* (1955b) (see Figure 4) – and to the ‘Jasper Johns’ who produced it and whom it produces. That is to say, the dynamic repeating of the different versions of *Flag* keeps ‘Jasper Johns-ness’ present.



Figure 3. *White Flag*, Jasper Johns, 1955a.



Figure 4. *Flag above white with collage*, Jasper Johns, 1955b.

On the one hand, Benjamin considers *Flag* as a work that problematizes the identity of the flag as a social construct in society. Orton, on the other hand, regards it as a work that creates the identity of 'Jasper Johns', which is another – a microcosmic – social construct in society. Yet, what both of these interesting approaches have in common is that *Flag* raises the issue of identity which is never a fixed concept but is in constant flux; always being attacked, exploited, reinterpreted and reevaluated. Identity is an abstract fictive concept whether applied to Johns or the flag, reminiscent of the empty signifier. In this respect, *Flag* and its variations evoke the artificiality of identity.

Different from Johns, Abstract expressionists, on the other hand, had cultivated a very different notion of identity which is surprisingly vulnerable to criticism. We often presume an immediate and direct relationship or continuity between our consciousness and expression. Hal Foster (1983) notes that likewise, abstract expressionists also naively believed in the notion of the transparency and immediate continuity between a conscious self which they believed they could express through visual paint (p. 80). Yet they failed to see abstract expressionism's gradual evolution into a 'language' of its own and naturalizing that language to the point of forgetting its own conventional status – such as the established notion of the 'expressionistic brushstroke'.

Foster (1983) conveys that the notion of the inner experience does not coincide with the act of finding a language to translate it (p. 81). Since those two do not happen simultaneously, there is already a gap; a discontinuity between consciousness and representation. Because of the constant deferral of this overlap, the very idea of transparent self-expression through pure visuality is an illusion. Also, it is crucial to emphasize Foster's point about the 'need' to find a language to translate or familiarize the experience of the consciousness; the need for communication. He indicates that any expression is eventually a 'conversion' that needs a language; a signifying system – which is bound to be conventional.

While attempting to create a visual space where verbal language does not apply, Abstract Expressionists presumably intended to avoid the ordinariness and the dullness of verbal communication. However, even if it were ever possible to create a purely visual language, it would still have to function with the same rules and regulations of the verbal language. It would have to be repetitive and commonplace; hence end up establishing its own norms and discourse. In short, any mode of expression cannot avoid the concern for communication and thus conventionality. Yet this situation leads to ironic results when we consider Abstract Expressionists who were searching for unique expressions channeled through their idiosyncratic selves. Utterly differently from Abstract Expressionists, in his works Johns 'subtracts' himself from what he does:

I have attempted to develop my thinking in such a way that the work I have done is not me – not to confuse my feelings with what I produced. I didn't want my work to be an exposure of my feelings. Abstract Expressionism was so lively – personal identity and painting were more or less the same, and I tried to operate the same way. But I found I couldn't do anything that would be identical with my feelings. So I worked in such a way that I could say that it's not me. That counts for the separation. (Johns, as cited in Castleman, 1986, p. 18)

As for the reception of *Flag*, the shock it caused in the audience is multi-faceted. Many critics have argued that *Flag* signified the end of abstract painting by displaying its obsolescence. Among them, W. J. T. Mitchell (1994) suggests that by *Flag*, Johns violated the traditional discourse that abstraction depended upon such as the metaphysical purity, flatness and the absolute exclusion of verbal language (p. 236). Abstraction was supposed to provoke silence due to the repression of verbal discourse. Johns, on the other hand, brought materials from the concrete, ordinary world; reintroduced figure and most scandalously, used a totemic image (the flag) from the mass culture that Greenbergian Modernism vehemently associated with chauvinism and hence, with 'kitsch'. Thus, Mitchell claims that Johns in some ways signals the beginning of postmodernism by bringing forth mundane objects from mass culture, and by mixing media and turning his art into a heterogeneous space in which the "eruption of language into the aesthetic field" can take place (p. 239). So, partly by reintroducing the recognizable figure and partly by literally embodying written pieces under the paint, *Flag* challenged the silent mysticism of abstraction.

4. The Many Layers of *Flag*: What its Surface Hides, Reveals and Suggests

The notion of 'the end of abstraction' evokes the sense of the postmodern sublime Jean-François Lyotard (1989) theorizes about based on appropriating the ideas of seventeenth and eighteenth-century European intellectuals, Kant and Burke. Lyotard roughly associates the postmodern sublime with the possibility of

reaching an end and not being able to go any further and the feeling of strong anxiety due to the blockage of artistic production (p. 196). Yet, this anxiety can also be accompanied by a pleasurable feeling of suspension or excitement for the unknown. These mixed contradictory feelings of pain and pleasure refer to the 'sublime'. The postmodern sublime is centered not so much on the artist but rather, upon the addressee. The pain caused by the sublime is crystallized in the shock of the beholder and makes one ask 'and what now?'. Essential to the feeling of sublime is the notion that despite futile efforts, it alludes to something that can never be represented (p. 196-198). It is a moment of privation of expression, akin to witnessing the inexpressible.

With reference to Benjamin's observation that the reality of *Flag* is what makes it abstract - that it is not *Flag* (the painting) but the idea it alludes to that is abstract -, we witness that *Flag* becomes even more enigmatic when we consider its relation to ideology, by way of revealing or hiding it. Instead of the indirect and implicitly patriotic messages hinted at by Abstract Expressionists, Johns makes the point in the most blatant way, almost in a ridiculing manner. The flag is an undeniably ideological symbol; a substitutive sign for something which cannot be represented. The painting similarly points at something hidden, reminiscent of the postmodern sublime.

In the painting, the idea of hidden-ness exists both in terms of surface and subject. The surface seems to hide the collage of texts underneath whereas subject-wise, it is a figurative work; a very realistic depiction of a flag, which is an object as unrepresentable as ideology itself. Moreover, just like ideology, *Flag* is fragmented too; from a distance, it seems like a unified whole. It is only when one closely approaches and looks into it that she notices the construction at work. The heterogeneity of the painting - the collage, the articles, the comic strips, the under-painting and the over-painting - is hidden under the stillness of the homogenizing, well-measured, impersonal brushstrokes.

Due to the illusionary tranquility of the surface, one can never see the flag and its construction at the same time: one sees the fragmentary underneath at the expense of missing the whole or misses the parts when looking at the whole surface from a distance. When one looks closely, it is too difficult not to be distracted by the complicated fabric and the intricate parts; the lively layers underneath almost have a hypnotizing effect on the viewer. The tension between the surface and the underneath of *Flag* is reminiscent of ideology: one can never detach oneself enough to see it as a whole; and if one attempts to focus on the parts, then she gets lost in the details. Ideology is unseeable and unrepresentable; one can feel it but cannot quite point at it; it is hidden within the present or present within the hidden.

However, it is not only its immediate surface that stirs so much controversy. *Flag* is also open to other kinds of ambiguities and diverse interpretations. Some critics such as Isabel Wallace (2002) have argued that the work hints at the obsolescence of abstraction also by reintroducing the idea of the ready-made (p. 137). Ready-made's challenge to the authenticity of the art-object had first been discovered by Duchamp. It undermined the artwork's conventionally essential qualities such as originality, immediacy and unity. In Werner Hoffman's view (1975), with his ready-mades, Duchamp separates the object from the useful and the practical; and through this alienation, he lays the foundation for an 'emblematic realism' (p. 58). This emblematic realism at work at Duchamp's ready-mades may also be noted in John's *Flag*. *Flag*, as alienated from its political context via 'aestheticization' by being re-constructed, re-contextualized and exhibited in a museum, has undergone this alienation. To recall Benjamin's interpretation of *Flag*'s emblematic realism, *Flag* is very realistic because the flag, as an emblem, is a commonplace object. As a matter of fact, the very question "Is it a flag or is it a painting?" basically arises from this realism.

Wallace (2002) notes that after Duchamp, ready-made was suppressed under high Modernism (p. 137). Abstract Expressionists reclaimed the authenticity of art experience and the transcendentalism of art and self-expression. Yet, all the time, the impact of the ready-made was being held in suspension, deferred. Johns seems to have recognized 'the return of the repressed' and re-activated the impact of the ready-made partly by incorporating objects onto the surface of the canvas and partly by turning words or notions of colors into ready-mades by objectifying colors and words in works such as *False Start* (1959a) (see Figure 5), *By the Sea* (1961) (see Figure 6) or *Fool's House* (1962) (see Figure 7). He recognized the possibility of painting as ready-made. However, this discovery is most striking in the ready-made-ness of even the Abstract Expressionist brushstroke itself. That de Kooning's brushstroke, just like a symbol of expressionism, ended up turning into a ready-made of expressionism through self-repetition (p. 138). And Johns' use of that brushstroke in works like *False Start* (1959a) and *Jubilee* (1959b) (see Figure 8), are also suggestive of this mutual tension between expressionism's resistance to ready-made and ready-made's attempt to assimilate the expressionistic brushstroke.



Figure 5. *False start*, Jasper Johns, 1959a.



Figure 6. *By the sea*, Jasper Johns, 1961.



Figure 7. *Fool's house*, Jasper Johns, 1962.



Figure 8. *Jubilee*, Jasper Johns, 1959b.

Wallace (2002) emphasizes that what was so notorious about *Flag* was partly the fact that it returned to the culture the repressed fact of the readymade. It made the abstract expressionist brushwork and ready-made imagery indistinguishable aspects of the same image; “an image that was at one and the same time the sign of the readymade and the sign of high-modernist aesthetics. *Flag* revealed that the story of high-modernism *had always been* the story of the ready-made” (p. 140). She stresses the point that *Flag* demonstrated how high-modernist paintings were themselves assortments of ready-made signs and that any sign, whether abstract or representational, inevitably falls into the logic of readymade once repeated and exploited enough.

Johns confesses that the idea for *Flag* came to him in his dream, and as a found object, it saved him from a lot of work relating to originality. He explains this in his statement:

Using the design of the American flag took care of a great deal for me because I didn't have to design it. So I went on to similar things like the targets – things the mind already knows. That gave me room to work on other levels. (Johns as cited in Steinberg, 1972, p. 31)

This quote reveals the practicality of the idea of the ready-made for him. Even if not necessarily emphasizing or critiquing industrialized mass consumption, objects like flags, maps, targets, signposts, etc. are nevertheless mass-produced, familiar items in our daily lives. Yet unlike Duchamp, Johns does not use commonplace objects directly. For him, even if not the actual objects themselves, the ideas stemming from the subject matter of those objects function as ready-mades. And upon those things, he can build on his ideas and make his own statements questioning the very status of those objects and enrich the repertoire of his pictorial language.

In the quote, as for those other levels', Johns seems to be referring to the issue of authorship and the modernist notion of the artwork having a dyadic relationship with its maker. Wallace (2002) remarks that a crucial issue that the ready-made undermines is that of authorship; and when we consider *Flag*, it is an emblem that belongs to everyone; or no one in particular. The authorship, in this case, is multiplied or it may just as well be regarded as wholly diminished (p. 141). Besides, the disillusionment of authorship has even more crucial consequences such as the impossibility of a unified visual field. In a situation where the authorship loses its relation to the work, the work itself loses its own integrity as well – because our conventional habits of seeing associates the unity of the visual object with a single author. As a result, our cultural notion of a unified visual field is seriously challenged. Contrary to high Modernism's claim of the dyadic ties between the artist and the artwork – reflective of the artist's unique vision and inner world -, the ready-made manifests that such a relation does not exist, and the visual object is incoherent and the visual field we encounter is de-centered and fragmented. Hence a last curious 'level' Johns explores might be this fragmentation of the 'unified visual field'.

5. Conclusion

All in all, there is more than just a superficial shock in *Flag*; even if the first painting, *Flag* (1955) did shock; the others, other paintings of the flag series, did not. Peter Bürger (1984) notes that the problem with the aesthetics of shock is that it is impossible to make this effect permanent; nothing loses its effectiveness more quickly than shock. And repetition kills it since there is no such thing as an expected shock. Dadaists relied on exploiting the public's reactions to shock, but as a result, even the newspaper reports prepared the public for the shock. Thus ironically, because of this 'institutionalized' shock, works had a minimal effect on the audience (p. 81). Johns knew about this and his interest in repeating his imagery may also suggest his deviance from Dadaism, with which he had wrongly been associated with, by the critics. The shock effect was not something Johns depended on to produce his works. The fact that Johns repeated the flag theme suggests that he did not attempt to reduce his work to an easily consumable feeling. Rather, through repetition, he meant to explore other levels of visual expression.

As one of the most influential and idiosyncratic contemporary artists, Jasper Johns is neither a Dadaist nor an Abstract Expressionist nor a Pop Artist. As a matter of fact, 'identity', whether of his microcosmic self as an artist nor of a nation at a large scale, has always been something he calls in question. For this reason, his *Flag* maintains its status as an undecidable work; as neither an abstract nor a realist piece, it transcends easy categorizations. Displaying hints of sublime and hints of the ready-made, the work continues to captivate and inspire its viewers and generations of artists by defying boundaries. Was that something Johns had intended all along, from the beginning? We cannot tell. Perhaps he was humbly, “just trying to find a way to make pictures...” (Johns as cited in Crichton, 1976, p. 9).

References

- Benjamin, A. (1996). *What is abstraction?* London: Academy Group Ltd.
- Bürger, P. (1984). *Theory of the avant-garde*, (Trans. Michael Shaw), Minneapolis: University of Minnesota.
- Castleman, R. (1986). *Jasper Johns: a print retrospective*. New York: The Museum of Modern Art.
- Crichton, M. (1976). *Jasper Johns*. New York: Thames and Hudson.
- Foster, H. (1983). The expressive fallacy. *Art in America*, 71(1), 80-83.
- Greenberg, C. (1940). Towards a newer Laocoon. In Charles Harrison and Paul Wood (Eds.), *Art in theory 1900-2000: an anthology of changing ideas* (p. 562-568), Oxford: Blackwell.
- Hoffman, W. (1975). Marcel Duchamp and emblematic realism. In Joseph Masheck (Ed.), *Marcel Duchamp in perspective* (p. 53-66), New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Hopkins, D. (2000). *After modern art: 1945-2000*. Oxford: Oxford University Press.
- Johns, J. (1954a). *Flag* [Encaustic, oil, and collage on fabric]. The Museum of Modern Art, New York. (n.d.) Retrieved from: <https://www.moma.org/collection/works/78805>
- . (1954b). *Flag detail* [Encaustic, oil, and collage on fabric]. The Museum of Modern Art, New York. (n.d.) Retrieved from: <https://www.flickr.com/photos/profzucker/8491292686>
- . (1955a). *White flag* [Encaustic and collage on canvas]. The Metropolitan Museum of Art, New York. (n.d.) Retrieved from: <https://www.flickr.com/photos/renzodionigi/3819713483/>
- . (1955b). *Flag above white with collage* [Encaustic and collage on canvas]. Collection of the artist, New York. (n.d.) Retrieved from: <http://www.artchive.com/artchive/J/johns/flagwhit.jpg.html>
- . (1959a). *False start* [Oil on canvas]. Private collection, New York. (n.d.) Retrieved from: <https://www.art-mine.com/collectorscorner/art-prices-collectors/false-start-1959-jasper-johns/>.
- . (1959b). *Jubilee*. [Oil and collage on canvas]. Collection of David H. Steinmetz, New York. (n.d.) Retrieved from: http://www.artnet.com/magazineus/features/saltz/saltz2-25-08_detail.asp?picnum=3.
- . (1961). *By the sea*. [Encaustic and collage on canvas]. Private collection, New York. (n.d.) Retrieved from: http://www.artnet.com/magazineus/features/cone/cone2-16-07_detail.asp?picnum=6
- . (1962). *Fool's house*. [Oil on canvas with objects]. Collection of Leo Castelli, New York. (n.d.) Retrieved from: https://www.leninimports.com/jasper_johns_gallery_1.html/
- Lyotard, J. F. (1989). The sublime and the avant-garde. In Andrew Benjamin (Ed.), *The Lyotard reader* (p. 196-211), Oxford: Basil Blackwell.
- Mitchell, W. J. T. (1994). *Picture theory: essays on verbal and visual representation*. Chicago: Chicago University Press.
- Orton, F. (1994). *Figuring Jasper Johns*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Steinberg, L. (1972). *Other criteria: confrontations with twentieth-century art*. New York: Oxford University Press.
- Summers, D. (1996). Representation. In Robert S. Nelson and Richard Shiff (Eds.), *Critical terms for art history* (p. 3-19), Chicago: The University of Chicago Press.
- Wallace, I. (2002). From painting's death to the death in painting: or, what jasper johns found in marcel duchamp's tu m' / tomb. *Angelaki: Journal of theoretical humanities*, 7(1), 133-156.

Çağdaş Sanatın Hayalet Mekanları: Tekinsizlik ve Ev İlişkisi Üzerine Sanat Pratikleri

Ghost Spaces of Contemporary Art: Art Practices on Uncanniness and Home Relationship

Mert Barlas, *Heykel Bölümü, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi*

Özet

Bu çalışma, tekinsizlik (das unheimliche/ the uncanny) kavramının geleneksel tanımlarından günümüze değişen anlamları ve çözümlenmelerine yönelik verilerin, sanat alanı içerisinde üretilmiş ev/ mekân pratikleriyle ilişkili olarak anlaşıldığına üzerine kurulmuştur. Araştırma sürecinde, çok yönlü bir kavram olan tekinsizliğin dilsel kökeninden yola çıkılarak, ev mekânı ile ilişkili boyutu ele alınmış; insanın ev mekânında huzur içerisinde var olma halinden çıkışla, belirli olumsuz koşullar altında oluşan kaygı durumuna bağlı olarak, evin içinde var olma hissiyatının yitimiyle birlikte ortaya çıkan tekinsizlik duygusuna değinilmiştir. Bu anlamda, insana en bilindik, en yakın mekân olan evin; anı, bellek, zaman, dış dünyanın yarattığı koşullar vb. unsurlarla insana yabancılaşan bir mekâna nasıl dönüştüğü durumu üzerinden, tekinsizleşebilen bir mekân olarak değişen anlam ve görüntüleri ele alınmıştır. Çağdaş sanat içerisinde evin/ mekânın yeniden üretim pratiklerine yönelik; Gregor Schneider, Rachel Whiteread, Paulette Phillips ve Michael Landy'nin ev/ mekân üzerine kurguladıkları eserleri, tekinsizlik kavramının dilsel karşılıklarına yönelik taşıdığı anlamlar çerçevesinde ele alınmıştır.

Anahtar Sözcükler: Tekinsizlik, sanat, mekân, ev, evsizlik, bellek.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Heykel.

Abstract

This study is based on the interpretation of the data regarding the meanings and analysis of the concept of uncanny (das unheimliche) and its traditional definitions up to the present, in relation to home / space practices produced within the field of art. On the basis of the linguistic origin of this versatile term uncanny, its association with the home space has been addressed, as well as the feeling of uncanny with the loss of the feeling of being in the house, depending on the state of anxiety under certain negative conditions, based upon the state of human being in peace in the home space. In this sense, the most familiar, closest place to the house; changing meanings and images have been handled as a space that can become uncanny over the state of how it can transform into a space alienated to human by elements such as memory, time, conditions created by the outside world. For the reproduction practices of the house / space in contemporary art; Gregor Schneider, Rachel Whiteread, Paulette Phillips and Michael Landy's works, which are constructed on the home / space, are considered within the meaning of the linguistic equivalents of the concept of uncanniness.

Keywords: The Uncanny (Das Unheimliche), art, space, home, homelessness, memory.

Academical disciplines/fields: Sculpture.

- **Sorumlu Yazar:** Mert Barlas, Heykel Bölümü, Güzel Sanatlar Fakültesi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi.
- **Adres:** Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Gölbaşı Yerleşkesi, Bahçelievler 323/1 Cad. Gölbaşı- Ankara.
- **e-posta:** : mert.barlas@hbv.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0002-1524-4425
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 22.05.2020
- **doi:** 10.17484/yedi.689179

Geliş tarihi: 14.02.2020 / **Kabul tarihi:** 05.05.2020

1. Giriş

Psikanalitik bir duygu durumu olarak dilbilimsel verilerle açıklanabilen tekinsizlik; insanın iç yaşamına dönük, tanıdık olduğunu düşündüğü olay, durum, mekân, kişi ve en önemlisi kendisi karşısında yabancılaşma, ait hissetmeme ve benzeri durumlardaki algı belirsizliğine yönelik, paradoksal bir kavramdır. Tekinsizlik, geçmiş yaşantıya dair kişisel edinimlerin şu an ile örtüşmemesi ya da insanın dış dünya ile olan ilişkisinden kaynaklanan olumsuz koşullar ekseninde, kendini içeride ve güvende hissedememe haline bağlı, iç yaşam dengesini kaygıyla tehlike altına sokan, arada kalmışlık hissiyatının merkezde olduğu, çelişkili, tedirgin edici bir deneyimdir. Kavram her ne kadar kişisel hissiyata ve kaygıya bağlı soyut bir durumu ifade ediyor olsa da, mekana bağlı olarak güven hissinin yitirilmesi, dikkati insan yaşamının merkez mekanı olan ev alanına çekerek somutlaşmaya başlar. Çünkü içeriden ya da dışarıdan kaynaklanan olumsuz durumların aksine ev insanın kendini güvende hissetmesi gereken ve bu amaç doğrultusunda arayışında olduğu, dıştan sıyrılarak içeri çekildiği kişisel bir alandır. Ancak bu noktada, insanın dünya uzamındaki varlığının en temel koşullarından ve belirtilerinden biri olarak ev; dışa karşı kapalı yapısıyla, içerideki yaşamı dıştan örtterek gizlerken farklı anlam ve yaşantılara gebeliğiyle tekinsiz olma potansiyelini de içinde barındıran bir mekandır. Gerçekte ev, bir taraftan insan yaşamına elverişli, güvenli, rahat ve zamanla içerisinde varlık bulan insana aşına gelmeye başlayan bir alan haline dönüşürken, diğer bir taraftan insanın geçmişle sürekli yüzleştiği, korkuları, kaygıları, acı ve sıkıntı verici deneyimleri ve hatta ölüm gibi bir gerçeği de bastırarak unuttuğu mekandır. Dolayısıyla tekinsizlik kavramı, orijininde barındırdığı ev kelimesi ile olan ilişkisi bakımından irdelendiğinde; öznenin kaygı durumuna bağlı olarak uzamla olan ilişki sürecinin neden- sonuç bağlamı göz önüne alındığında; insana en yakın, en tanıdık ve insanın iç dünyasının huzur ve doyum merkezi olan evin olumsuz etkenler sonucunda aşinalıktan uzaklaşan, kaygı verici bir ortama dönüşmeye ne kadar da yatkın olduğuyula ilişkilidir. Tekinsizlik, bilindik, rahat, huzurlu, koruyucu bir mekân olan evin, belirsizlik içerisindeki tuhaf değişiminin özünde oluşturduğu duygusal ikilemi tanımlar. Öyleki, ev ile ilişkili tekinsiz hissetme durumunu, geçmişte edinilen bilginin, deneyimin şimdi ile uyumsuzluğuna bağlı ortaya çıkan mekânsal empati kopukluğu olarak adlandırmakta mümkündür. Bu bağlamda sanat alanında yer alan örneklere geçmeden önce, tekinsizlik kavramının dilbilimsel gelişim süreci içerisinde yer alan tanım ve çözümlemelerini incelemek kuşkusuz araştırmanın seyri ve kavramın sanat bağlamında üretilmiş ev nesnesi ile olan ilişkisini değerlendirmek açısından yerinde olacaktır.

2. Tekinsizlik Kavramının Kökeni ve Ev Uzamı ile İlişkisi

Tekinsizlik günümüzde halk arasında genellikle nesnel bilgiyi, gerçekliği aşan, doğal yöntemlerle açıklanamayan fikir, olay, mekân vb. olguları tanımlamak için, gerçeklik ve kurgu arasında, gerçekliğin bilinmeyen tarafına işaret eden psikik bir kelime olarak kullanılmaktadır. Kavramın semantik kökenine inildiğindeyse; Almanca *heim*; ev-yaşanılan yer kelimesine dayanmakta olup, anlamı; evin içinde, ev gibi güvenli, rahat, gizli bir alanı niteleyen *heimlich* kelimesinden türetilerek, bu durumların karşıtlığını/zıtlığını belirten *unheimlich*; güvenli alanda/ güvende olamama, eve ait olmama, tanıdık olmama tanımlarına dayanmaktadır. Dilbilimsel çözümlemeleri bakımından; İngilizceye *uncanny* olarak geçen, Türkçe de ise 'tekinsiz' olarak karşılık bulan kavram, köken dili olan Almandadaki açıklamalarını bu diller içerisinde tam olarak karşılayamamaktadır. Tekinsizlik kavramı ilk kez 1835 yılında Alman düşünür Friedrich Schelling'in kaleme aldığı *Einleitung in die Philosophie der Mythologie* (Mitoloji Felsefesine Giriş) adlı kitabında geçmekte ve Schelling tekinsizliği "gizli ve saklı kalması gerekirken gün ışığına çıkmış olan her şeyin adlandırması" olarak tanımlamıştır. (Schelling'den aktaran Jay, 1994, s. 332). Tekinsizlik Ernst Anton Jentsch'in 1906 yılında yayınlanan *Zur Psychologie des Unheimlichen* (Tekinsizliğin Psikolojisi Üzerine) adlı makalesinde, "bireylerin edinilen yeni bilgileri; güvensizlik, rahatsızlık ve hatta düşmanlıkla/*misoneizm*¹ birleştirmesi sonucu ortaya çıkan *uyum eksikliği* ile ilişkilendirilerek tartışmaya açtığı" (Wang, Lilienfeld ve Rochat, 2015, s. 396) bir kavram olarak psikiyatri alanına ilk kez konu olmuştur. Jentsch tekinsizlik kavramını; ilk bakışta genel anlamda olumsuz olarak tabir edilen, yeni ve bilinmeyen bir şey olarak tanımlamaktadır. "Şüphesiz bu kelimenin, başına tekinsiz bir şeyler gelen, kendini tam olarak *yuvasında* veya *huzurda* hissetmeyen, ilgili durumdaki şeyin kendisine yabancı olduğu ya da en azından kişiye öyle gözüktüğünü ifade ettiği görülmektedir." (Jentsch, 1906/1997, s. 8)

Schelling'in tanımlamasından yola çıkan Sigmund Freud, 1919 yılında yayınladığı, Jentsch'in çalışmasına bir yanıt niteliğinde olan *Das Unheimliche* (Tekinsiz) makalesinde ise tekinsizlik kavramını bir şeyin aynı anda hem tanıdık hem de yabancı olabileceği fikri ile yeniden konumlandırarak yalnızca yeni, bilinmeyen, gizemli, esrarengiz olana yönelik olmamakla birlikte aynı zamanda gizlenmiş ya da bastırılmış olanın, yok

¹ Yeni şeylere veya fikirlere duyulan nefret veya güvensizlik.

sayılanın ortaya çıkışına yönelik bir anlam kazandırmıştır. Freud tekinsiz olanı "geçmişe dönük eskiden beri bilinen ve tanıdık olan korku verici şeyler sınıfı" (Royle, 2003, s. 41) olarak açıklar. Freud'un *unheimlich* kavramı sadece bilinmeyene, garip, yabancı olana yönelik bir kavram olmamakla birlikte, özellikle 'heimlich'e karşı bilinen ve tanıdık ama aynı zamanda gizli, bastırılmış ve özel/ mahrem olanı niteleyen bir kavramdır. "Almanca unheimlich sözcüğü, 'tanıdık', 'yerli', 'eve ait olan' heimlich, heimisch sözcüklerinin açıkça karşıtıdır ve tekinsiz olan, bilinmediğinden ve tanıdık olmadığından dolayı, bizi kesinlikle korkutucu olduğu sonucuna varmaya cebzetmektedir." (Freud, 1955, s. 220). Tekinsiz olana ilişkin olarak; kavramın açılımlarında- özellikle Freud'un bastırılanın geri dönüşüne işaretinde- geçmişte bir deneyimleme ve sonrasında tanıdıklık hissini kaybederek yeniden deneyimleme durumu söz konusudur. Tekinsiz olanla yüzleşme hali gündelik hayatın içerisinde kişiye özgü unutulmuş, unutulmak istenmiş olanla beklenmedik bir an da tekrar karşılaşma sonucunda ortaya çıkabilecek, kişilerde farklılık gösterebilen bir yeniden deneyimleme ve sonucundaki rahatsızlık, kaygı durumudur. Gerçek hayatta olup bitmişle gizlenmiş olduğu düşünüldür. Tekinsizlik gerçekte dünün bilindikleştigi kalıntılarının, bugüne dair olanlarla ilişki içerisinde belirsizleşerek bireyin iç yaşantısına dönük olarak tedirginlik, kaygı ve güvensizlik yaşatma durumudur. Ayrıca, bu tedirgin edici durumun kaynağında belirsizleşen bir zaman olgusu da yer almaktadır.

Heimlich- unheimlich kavramları varoluşçu yapı içerisinde Alman filozof Mart'in Heidegger tarafından *Sein und Zeit* (Varlık ve Zaman)adlı çalışmasında, huzur ya da kaygı anlarında 'Varlığın²' evde olması ya da olmamasına yönelik bir ilişki içerisinde ele alınmaktadır. "Dasein ona tam bir sükûnet veren bir his, "evde" olduğu hissi duyarken, endişe ortaya çıktığında bu his ortadan kalkar ve Dasein'in 'içeride-Oluş'u, "varoluşsal evde-olmama 'tarzı'na girer." (Heidegger'den aktaran Megill, 1998, s. 187). Burada varlığın 'evde olma' hali ya da benzetmesi; kişinin bir anlamda kendine ve dış dünyaya yabancılaştığı; vicdan muhakemesi, endişe, kaygı, korku vb. durumlardan uzakta güvenli huzurlu bir durumda, mekânda var olma halini belirtir. "Kaygı durumunda 'dasein'/varlık 'uncanny/tekinsiz' hisseder. (...) Ancak burada 'uncanniness'/ tekinsizlik aynı zamanda 'evde olmamak' anlamına da geliyor. [das Nicht-zuhause-sein]" (Heidegger'den aktaran Masschelein, 2011, s. 140). Heidegger'de evde bulunma hali Dasein'nin kendini huzurda ve özgür bulma halidir. İnsan varlığının/Dasein'in yaşadığı tekinsizlik/unheimlich ise; insanın kendisini evde/ dünya üzerinde hiçbir yerde hissetmemesi/aidiyetsizleşmesi, kendini hiçbir kimse olarak hissetmesi/kimliksizleşmesi dünyaki varlığına karşı bir yabancılaşma durumundan ibarettir. Heidegger Unheimlich'i ele alırken kavramın en yalın anlamına, evde olmama, eve ait hissetmeme durumuna işaret eder. Çünkü insan 'evde var olma' durumunu yaşarken, genel kanıda huzur ve dinginlik hissiyatı içerisindeyken, kaygıyla karşılaşma hallerindeyse bu hissiyatın yoksunluğu sonucu evde var olmama/ eve ait olmama durumuna girer.

Jacques M. E. Lacan tekinsizlik/*unheimlich* üzerine, Freud'un bir duygu durumunu veya deneyimleme halini tanımlamak istediği kavrama yeniden biçim vererek 'Extimité' sözcüğünü türetir ve kullanır. "Fransızcası extimite olan, Lacan'ın intimite (içsel) kelimesine exterieur'dan (dışsal) gelen ex- önekini kullanarak ürettiği bu terim, psikanalizin iç ve dışa ilişkin karşıtlığı nasıl sorunsallaştırdığını çok iyi ifade eder." (Kaçar, 2018, s. 549). "İngilizcedeki *the uncanny* tercümesi Almanca kavramın temel belirsizliğini büyük ölçüde sürdürmektedir. Kavram Fransızca standart çevirisi *l'inquiétante étrangeté*³ dışında karşılığa sahip değildir. Bu yüzden Lacan bir tanesini türetmek zorunda kalmıştır; *Extimité*" (Dolar, 1991, s. 6). Lacan terimler arasındaki muğlak ilişkilerin doğasını özne üzerinden yola çıkarak çözümlemek üzere yabancı, tanıdık, iç ve dış kavramlarına odaklanır. Extimité, öznenin kendini tanıması ve kendine yabancılaşmasına yönelik olarak; 'iç'- 'dış' ilişkisindeki sınırın belirsezleşmesi ile ortaya çıkan durum ya da olayları belirtmek için Lacan tarafından kullanılır. Slavoj Žižek, Lacan'ın *extimité* kavramına yönelik "(...) kendi kendinin güneşi olarak *kendisi etrafında dönen* bu özerk özne kendinde *kendinden fazla bir şey*'le, merkezinde yabancı bir bedenle karşılaşır. Lacan'ın uydurduğu extimite terimi tam da bunu, mahremiyetin ortasındaki yabancıyı adlandırmayı hedefler" (Žižek, 2005, s. 225) demektedir.

Tekinsizlik kavramının hemen her tanımlanmasında, aynı anda hem orada olan hem de orada olmayan (ama unutulmuş ama hatırlanmak istenmeyen ya da saklanmış olsun) şeyi tanımladığı açıkça görülmektedir. Bu anlamda bilinen, tanıdık, unutulmuş olanla yeniden karşılaşma halinin insan yaşamında kaygı yaratabilen tekinsiz bir durum olduğunu anlamaya yönelik Jacques Derrida'nın *hayalet* tanımından da yararlanmak yerinde olacaktır. Derrida, *hayalet* kavramının ve *musallat olma* durumunun kökenine inerken kaynağını Freud'dan alır. Öyle ki Freud; "birçok insan için tekinsizliğin tepe noktası ölüm, ölü bedenler, ruhlar, hortlaklar ve hayaletler ile ilgili olan herhangi bir şey ile temsil edilir ve tekinsizlik deneyimlendiğinde evin

²Almanca varoluş anlamına gelen bu sözcük Heidegger tarafından insanın dünya içindeki varoluşuna, varlığa yönelik kullanılmaktadır.

³Endişe verici, endişe uyandıran tuhafıklar.

içinde hayaletlerin varlığını hissederiz" (Freud, 1955) demektedir. Freud'un bu musallat oluş durumuna getirdiği açıklamalarda *Unheimlichkeit* deneyiminde neden ilk ve belirgin örnek olarak ele aldığını Derrida şu cümlelerle dile getirir; "(...) çünkü musallat oluş 'her şeyin ötesinde bir derecede' (im allerhöchsten Grade), pek çok kişi için 'ölüme, cesede, ölülerin geri gelişine bağlıdır, ruhlar ve hayaletlerle ilgilidir (mit Geistern uryi Gesperistern)." (Derrida, 2007, s. 261). Hayalet tekinsizlik kavramında sıklıkla değinilen geçmişin derinliklerinde yok olup gittiği düşünülürken umulmadık bir zamanda bir belirme, bir hatırlama halidir. Derrida'ya göre; (...) bedenin gölge resmi geçer önümüzden (...) Hayalet örgen, dokunmadığımız yere dokunmak, hissetmediğimiz yerde hissetmek, acının olmadığı yerde acı çekmek gibidir (...) algının görüngübilimin üstüne çarpı çektiği bir görüngü bu (Derrida 2007, s. 230). Tekinsizliği, *Marx'ın Hayaletleri* adlı çalışmasını sonlandırırken bu beklenmedik *konuk olma* haliyle ilişkilendirerek- bu konuk dışarıdan gelen değil, bizzat yanı başımızda evin için de olandır- " (...) yabancıyı konuk etmeksizin konuk etmek, ne var ki zaten içeri girmiş bize bizden yakın bir yabancımanın hemen yanı başımızda bulunması, (...)sonuçta bizim de onun da olmayan yerlere göze görünmeksizin ve hiçbir eylemde bulunmaksızın el koymuş bir kimliksizliği buyur etmek söz konusudur" (Derrida 2007, s. 260-261) diyerek dile getirmektedir.

Tekinsizlik kavramına dair tüm bu tanımlamaların ötesinde, ev nasıl tekinsiz olarak adlandırılabilir ya da insana nasıl yabancılaşıp tekinsiz bir mekâna, imgeye dönüşebilir? Bu soruyu cevaplayabilmek için araştırmanın başında değinilen, kavramın dilbilimsel tanımlamalarına geri dönüldüğünde ve bu tanımlamalar içerisinde bulunduğu diğer anlamlar doğrultusunda; tekinsizlik, tanıdık bilindik olanla apansızın yeniden karşılaşma durumu olmasının yanı sıra, ev, evin içinde olma ve evin dışında kalanla/ kalmakla yakından ilişkilidir. Kavramın en basit anlamıyla; gerçekte insana ait en bilindik, insana en yakın mekân olarak evin, olumsuz koşullar altında, kişinin, evin bütünlüğünü tehdit edici unsurlar sonucunda nasıl kaygı verici, rahatsız edici bir mekâna dönüşebildiğine odaklanan, kişiye özgü psikolojik bir durumun tanımlaması olduğu görülmektedir. İnsan gerçekte 'dış'ta kalan karşısında, dünyanın dengesizliğine anlam vermeye çalışarak çözüm üreten ve 'dış'a ait olanın düzensizliği karşısında da zaten kaygı duyan bir varlıktır. Dışta kalanın yarattığı tehlikelerden, dışta kalmanın yaratacağı güvensizlikten korunarak barınabilmek insan için ilkel dönemlerden günümüze taşınan temel bir kaygıdır. İnsan bu doğal kaygılar sonucunda, barınma ve korunma ihtiyacının çözümlenmesi amacıyla 'güvenli mekân'ı yaratma arayışına girer. Bu anlamda barınmanın en somut ve yalın hali olan ev ister fiziki ister öznelleşen yapısıyla içerisi ve dışarı arasında dört duvardan oluşan, uzayda bir sınır alan olarak, insanda güven ve rahatlık duygusu uyandıran mekandır. "Şayet insanoğlu, zamanın akıntısıyla çaresizce sürüklenmeyecekse, sabit/sağlam bir yerleşim mekanına ihtiyaç duyar." (Bollnow,1961, s. 33). Diğer bir taraftan ev, yalnızca barınma ve korunma dürtülerinin merkezinde yer alan fiziki bir yapı, insanın biyolojik ihtiyaçlarını karşıladığı mahrem bir ikamet alanı olmakla da kalmaz. Ev ayrıca; insanın kişisel, psikolojik, sosyolojik yaşantı ve ilişkileri doğrultusunda şekillendirdiği bir yapıdır. Bu yapı zamanla, içinde varlık bulan insanın onunla kurduğu çift taraflı ilişki sonucunda; insanın kişiselleştirdiği, aidiyet duygusunun olduğu, içselleşerek mekân ile ilişkili güven duygusu yaratan ve insana tanıdıklaşan, aşinalaşan bilindik mekânı yuvası haline dönüşür. "Ev bir cennet, kişinin rahatlayabileceği ve başkalarının bakışlarından uzakta 'kendi olabildiği/ normal davranabildiği' özel bir alan olarak kavramsallaştırılmıştır." (Saunders'tan aktaran McCarthy 2015, s. 4). Ancak, evle ilişkili tüm bu olumlamaların karşısında yer alacak bir biçimde; insanın iç yaşantısına dönük olarak kendini belirsizlik içerisinde bulunduğu bir durum veya eve ait 'iç'- 'dış' sınırın belirsizleşmesi, güveni, rahatlığı tehlikeye düşüren kaygı verici bir durum sonucunda tüm bu olumlu durum ve haller tehlike altına girerek eve yönelik yabancılaşma ve tekinsizlik halini ortaya çıkar. Çünkü, gerçekte evin dünyanın/ 'dış'ta kalan her şeyin ötesinde korunaklı/ güvenli bir mekân olduğunu bilerek yaşayan insan, evin onu nelerden, hangi olumsuz, tedirgin edici belki de korku verici şeylerden koruduğunu unutarak da yaşayan bir varlıktır. Dışa bir anlamda kapalı olan bu güvenli/ temkinli alan insanın anılarının, hatıralarının ve dolayısıyla unutmak istediklerinin de saklandığı bir mekandır. Unutulmak istenenle yeniden karşılaşma hali, bilindik tanıdık olan bu dünyevi mekânın bir anlamda görüntüsünün değişerek güvenli alan olma halini, ait olma hissini sorgulamaya açar. Bu, evin içindeyken yabancılaşma hali, iç-dış arasındaki sınırın yitimidir.

3. Çağdaş Sanatta Tekinsiz bir Mekân Olarak Ev İmgeleri

Tekinsizlik tıpkı korku gibi sanatın bir diğer kaynağı olan ancak genellikle korku kavramı ile karıştırılan bir unsurdur. "Çelişkili biçimde, karar veremezcesine, *heimliche-un- heimliche* olan, dehşet verici veya korkunç olanla (mit dem Grauenhaften) birbirine karıştırılır." (Derrida, 2007, s. 263). Tekinsizlik ve korku kavramlarının birbirinden ayrılmasına yönelik ise; tekinsizlikte aşinalık ve yabancılık arasında bir gidiş gelişten kaynaklanan belirsiz bir bekleyiş ve buna bağlı kaygı, korku da ise artık kaynağı ve belki de nedeni belli bir sonuçla yüzleşme olduğu söylenebilir. Bu anlamda Freud'un tekinsizlik üzerine tanımlamalarından yola çıkan sürrealist sanatçılardan günümüz çağdaş sanatçılarına, kavram sanat içerisinde nesne

üretimlerinde, nesnelerin görsel temsillerinde sıklıkla adı geçen bir temaya dönüşmüştür. Mekân ve mekânın yeniden üretimine yönelik sanat pratiklerinde tekinsizlik kavramında ele alınan; bastırılanla ansızın yüzleşme, yabancılaşma, ikileşme/ çiftleşme (doppelgänger), geçmişle kurulan bağda bir yeniden karşılaşma hali olarak musallat olma (haunting), iç- dış ilişkisinde kişisel mekanların tekinsiz değişimleri vb. durumlar sanatçılar tarafından ele alınarak sıklıkla adı geçen konular haline dönüştürmektedir. Bununla birlikte sanat içerisinde tekinsizlik, korku kavramı kadar izleri net sürülebilir bir kavram değildir. Bu anlamda İngiliz sanatçı Rachel Whiteread'ın tekinsizlik ve ev ilişkisi çerçevesinde ele alınabilen mekâna yönelik çalışmaları, sanat alanı içerisinde etkileyici görselliğe sahip eserler içerisinde yer almaktadır.

Rachel Whiteread'ın çoğu çalışması, maddenin fizikselliği ile sınırladığı boşluğa ve formların yok oluşuna odaklanarak mekânın yeniden keşfi üzerine gelişmiştir. Sanatçı insanların günlük hayatta yaşamlarının bir parçası olan nesnelerin içerden dökümünü yaparak boşluklarını kütle halinde izleyici karşısına çıkararak çalışmalarına başlamış, bu anlamda ürettiği çalışmalarına bir dizi sıcak hava torbaları vb. nesnelerin iç dökümlerini almıştır (Şekil 1).



Şekil 1. Rachel Whiteread, *Untitled (Pink Torso)*, 1995.

Whiteread'ın çalışmalarında ele aldığı nesne ve mekanlar, işlevsel olma durumlarına yönelik taşıdığı anlamlardan uzaklaştırılarak, içerdiği boşluk- kütle formuyla sanatsal bir ürün niteliği kazanır. Nesnelere ve mekanlara referans alınan objelerin tipatıp benzerleri gibi görünmelerine karşın, hayaletleşen görüntüleri ile adeta ölümü çağrıştırarak izleyiciye tekinsizleşen bir deneyim yaşatmaktadır. "Freud'un tekinsizliği üç kategoriye bölmesi (...) birinci kategorisi cyborg, ikiz, kukla ve belirli tekrarlar türlerini içeren çiftin fikridir. Bu kategori, Rachel Whiteread'ın orijinal nesnelerin hayalet yankısını yaratan, mekanların içine ait boşlukların negatif dökümleri ile bağlantılıdır." (Hardy ve Wiedmer, 2011, s. 245). Çalışmalarında kullandığı tekniğin bir diğer dikkat çeken özelliği ise iç dökümü yapılan objenin, dökümün çıkarılma aşamasında tamamen parçalanarak ortadan kalkmasıdır. Böylece ortaya çıkan nesnelere asıl nesneye referans verse de bilinenle bilinmeyen arasındaki sınırı ortadan kaldırır ve bir anlamda belirsizleşir. Whiteread objelerin boşluklarını kütle olarak ortaya çıkarma deneyimlemelerinden sonra ilgisini mekâna ve eve yöneltir. Bu anlamda mekândaki boşluğu kütleyle dönüştürme arayışına dair ele aldığı ilk eseri 1990 yılına ait *Ghost'tur* (Şekil 2).



Şekil 2. Rachel Whiteread, *Ghost*, 1990.

Ghost çalışması terk edilmiş bir evin oturma odasına ait görünmeyen iç boşluğunun alçı yardımıyla görünür kılındığı bir yapıdır⁴. Çalışma, bir odanın inşa sürecinden sanatçının çalışmayı sonlandırdığı ana kadar tüm zamanlara ait boşluğun hapsedildiği, bir anlamda katılaştıran havanın kütleleşmiş halidir. İçeriye ait bu kütle yapı artık dışa açılmıştır, izleyici iç ile ancak dışarıdan ilişkiye girebilir, hiçbir şey ya da hiç kimse artık bu odanın içine ait olamaz, giremez ya da çıkamaz. Obje çalışmalarında olduğu gibi, Whiteread odanın içindeki bu yapıyı çıkarmak için mekânın kendisini parçalamak, yıkmak zorundadır. Bu bir anlamda yeniden doğuş için bir kurban verme ritüeli gibidir. "Binanın ölümü doğal ve gerçekleştirme (üretim) sürecinin bir parçası olarak kabul edilir. Dış duvarların sıyrılarak yırtılması, gerisindeki müdahaleyi ortaya koymaktadır." (Hogue, 1999, s. 198)

Whiteread, *Ghost* çalışmasından üç yıl sonra 1993 yılında aynı uygulama süreciyle, bu defa bir evin tamamını kalıp olarak alır. *House* adlı bu çalışmasında alçı yerine püskürtme çimento kullanmıştır (Şekil 3). Kamusal ve kişisel mekâna yönelik bir bakış açısı sunan, bir anlamda da fosil görünümündeki bu yapıda geçmiş zaman sıkışıp kalmaktadır. "Pek çok eleştirel makalede, *House* sadece çoktan geçip gitmiş olan huzurlu geçmişin tatlı hatıralarını değil, aynı zamanda Thatcher yıllarının daha karanlık hatıralarını ortaya çıkarmak için hafızayla ilişki kurar." (Myzelev, 2001, s. 61). Whiteread'ın *House* çalışmasında mekân, aşinalıktan koparak yabancılaşan bir mekân görselliğini kazanır. Burada tekinsizlik içinde olma hali yeni gelenin (sanat yoluyla yeniden ele yaratılan mekânın) yarattığı gerilimli ilişkiden ziyade, gerçekte bilindikliğin (kamusal ya da kişisel mekân olarak ele alınan ev) o ana kadar ki aşinalık sürecinden ve niteliklerinden koparak belirsizleşmesi ve bilinmedik tanınmadık nitelikler kazanması durumudur. Slavoj Žižek bu durumu şöyle yorumlamaktadır; "Bir nesne veya edim ne kadar tanıdık veya sıradan olursa, dehşet uyandırma kapasitesi o kadar büyük olur. Burada heimlich (tekin) ve unheimlich (tekinsiz) arasındaki belirsizlikle ilgileniriz." (Žižek, 2012, s. 152)

Whiteread'ın mekâna yönelik hayalet görünümlü bu çalışmaları, gerçekte her insanda evrensel anlamda bilindik olan ev/ kişisel mekân fikrini yıkıma uğratar. "Unheimlich, yani tekinsiz olan, bilinen bir nesne aniden tanımadık bir yön sergilediğinde ortaya çıkar. Aynı şeydir, ama ötekidir." (Žižek, 2012, s. 152). Bu anlamda Whiteread'ın evlerinin başkalaşım süreci, bir anlamda Freud ve Heidegger'in tekensizlik üzerine söylemlerinin görselleşme halidir. Obje üzerine çalışmalarında olduğu gibi, bu mekanlarda gerçekte dünya üzerinden silinmiş ancak bir şekilde geçmişten gelen hayaletlerinin hala orada varlıklarını sürdürdüğü izlenimini veren çalışmalarıdır. Günlük yaşamdan alışık olunan bu ev mekânları, diğer bir taraftan rahatsızlık verici bir şekilde yabancılaşarak tekensizleşen mekanlar olarak izleyicisinin karşısına çıkar.

⁴ Rachel Whiteread'ın seçtiği bu ev, Kuzey Londra'da bulunan Viktoryan döneme ait bir evdir.

İzleyicinin tersine çevrilmiş bu mekanlara bakarken içine düştüğü tekinsizlik ve arada kalmışlık hali, gerçekte bir mekânı izlerken o mekânın orada olmaması, çoktan yok olmuş olması durumundan kaynaklanır. Bununla birlikte araştırmada daha önce de değinildiği gibi; Whiteread'in mekanları referans aldığı mekanların bir ikizi/çifti konumundadır ki, Freud tekinsizlik kavramını incelemeye alırken, makalesinin ikinci bölümünde ikiz/çift kavramını da ele alarak şöyle demektedir; "Rank'in söylediği gibi ve muhtemelen 'ölümsüz' ruh, beden ilk 'ikiz'iydi" (Freud, 1955). Whiteread'in çalışmalarında da asıl mekân ölen, yitip giden mekanlara dönüşürken, ortaya çıkan eserlerse adeta bu mekanların ruhlarına dönüşerek, izleyiciyi bastırılmış/ göz ardı edilerek hayattan çıkarılmış olan ölüm korkusuyla tekrar karşı karşıya bırakır. Çalışmaların dingin bir mabedi anımsatması bu etkiyi daha da güçlü bir hale getirir. Yok olan evin yerinin alan eser ölümün kalıcı olduğunun kanıtı gibidir. Bu nedenledir ki; "Elbette çalışmalarına yönelik tartışmalarda, musallat olma (perili) mecazları ve tekensizlik kavramlarına sıklıkla başvurulmaktadır." (Coxhead, 2017, para. 7). İzleyici bir taraftan görünen diğer bir yandan görünenin ardında görünmeyen, bir anlamda gündelik yaşam içerisinde aşına olduğu ama bir o kadar yabancılaşan bu mekanların karşısında arada kalmışlık duygusuna kapılarak belirsiz bir durum içine girer. Whiteread'in mekâna yönelik bu çalışmaları gerçekte fiziki dünyadan silinmiş olan mimari yapıların kendi sınırları içerisinde hapsedtiği uzamı yeniden görünür kılarak, artık içerisinde var olmayan yaşamla birlikte sorgulamaya açar.



Şekil 3. Rachel Whiteread, *House*, 1993.

Ev, mekân üzerine çalışmalar üreten bir diğer isim Alman sanatçı Gregor Schneider gündelik mekanların yeniden yapılandırılmasına yönelik olarak insan ve mekân ilişkilerini sorgulamaya açar. Bu bağlamda Schneider, 1985 yılından itibaren *Dead House u r* adını verdiği çalışmasında, Mönchengiadbach- Rheydt, Almanyada yer alan aile evine ait iç mekanları yeniden inşa ederek, mekânı tuhaf bir dönüşüm sürecine sokar (Şekil 4). "Schneider ailesi, evlerinin 1985 yılında yakınlardaki bir fabrikanın kirletici üretimi sebebiyle yetkililer tarafından yaşanmaz olduğu ilan edilmesinin ardından, taşınmaya zorlanmış ve sonuç olarak ev terk edilerek boş bırakılmıştır." (Berstrand, 2013, s. 108). Bu olaydan bir süre sonra Schneider, eve geri dönerek, evi sanat üretimleri için bir uygulama mekânı haline getirir. "(...) bu evde yıllarca tadilat yapan Schneider, gerekli malzemeyi (...) Garzweiler'in harap binalarından tedarik ediyordu. (...)kaçırılan kurbanların saklı tutulduğu yerleri akla getiren ses geçirmez odalar yaptı." (Saehrendt ve Kittl, 2012, s. 30).



Şekil 4. Gregor Schneider, *Dead House u r*, 1985a.

Bir müze işlevi gören *Dead House u r* çalışmasında Schneider, adeta evin içerisinde bir başka ev inşa eder; orijinal mekânın iç öğeleri değişime uğrar, kimi zamanda yok olur (Şekil 5). Odalar içerisinde odalar inşa edilir, koridorlar yeniden yapılandırılarak labirentvari geçişler kurulur. Yeni duvarlar eski duvarların önünü kaplar ya da tamamen onların yerini alarak eskinin izlerini siler. Böylece, Schneider iç mekânın orijinal görünüşünü yeniden biçimlendirmeyi imkânsız bir hale getirerek, evin içini yaşanılması zor bir mekâna dönüştürür.



Şekil 5. Gregor Schneider, u r 14, *Das Letzte Loch, Haus u r, Rheydt*, 1996.

Schneider da ailesiyle kişisel bağları olan ev mekânının yıkımı ve yeniden inşa süreciyle değişimi, bir anlamda mekânsal hafızanın yerinden edilmesi, aşinalıktan koparılarak tekinsizleşmesidir. *Dead House u r'* da betonla doldurularak girişi engellemiş alanlar, izole odaların gerisinde kitli kalan eşyalar, dehlizler vb. evi aşinalığından uzaklaştıran görsel öğelerle, evin güven veren rahatlığı endişe veren bir mekâna doğru değişmektedir. Ev artık barınmanın, korunmanın mekânı değildir. Bir anlamda deformasyona uğrayan bu kişisel mekân; aile, aidiyet, sığınak, kavramlarının oluşturduğu konforlu bir yuvanın kodlarını izleyiciye sunamaz hale gelir (Şekil 6). İşlevsizleşen, belirsizleşen iç mekanlar, kimi odalarda kapı ve pencerelerin olmayışı, huzursuz edici bir biçimde izleyicinin içeride olma hissini manipüle ederek tekinsizleşir. Schneider'in bu çalışmasında ev, dışarıdan bakıldığında geçmiş ve bugün arasındaki sosyal yaşantının izlerini veren standart bir Alman konutu olarak durmaktadır (Schneider burada gerçekte izleyiciye çok aşına olan ev mekanını sunar), ancak evin içerisinde, genel yapının aksine, yeniden yapılandırılarak birbiri ile bağlantıları kopan odaların yarattığı iç ve dış arasındaki dengesizlik, tekinsizlik hissini izleyiciye dolaysız olarak aktarır (bilinen mekânın ardındaki anlam, hem kavram hem de görsellik yönünden tuhaf bir değişim sürecine uğrayarak tekinsizlikle yüklenir). "Tüm bu etkiler evin yapısal bileşenleri ile tekinsizliğin psikik yapısı arasındaki kavramsal bağlantılara işaret ederken, genellikle ziyaretçiler tarafından ev; mekânsal olarak kafa karıştırıcı olarak tanımlanır." (Birnbaum'dan aktaran Burke, 2015, s. 19)



Şekil 6. Gregor Schneider, *Dead House u r*, 1985b.

Schneider'in ele aldığı bu mekânda ortaya çıkan tekinsizlik unsurunun bir diğer yönü; mimari müdahalelerle mekânın yeniden yapılandırılarak evin gerçek yapısını taklit etmesi, adeta kötü bir ikizinin (doppelgänger) inşa edilmesidir. "Schneider'in çalışmasında ikilik kavramının tekrar ettiği doğrudur: tekrarlama, çift ve ikilik hem oda ve mekanların ilk metodik tekrarında, hem de nesnelere ve karakterlerinin ikiliği gibi pek çok eserde özel bir alaka düzeyine sahiptir." (Loock'tan aktaran Roy, 2017, s. 30). *Dead House u r* evin uzun yıllar boyunca bir aile için yuva olması ve sonrasında tekrar sıradan bir eve dönüşmesini de iç mekândaki yıkım ve yeniden üretimle izleyiciye düşündürten bir çalışmadır.

Ev, tarihin hemen her döneminde "bireyin yaşamının uzamsal merkezi" (Bollnow,1961, s. 33) olarak; insanın kendiyi içe çektiği, mahremliğini barındırdığı, kendine en yakın hissettiklerini içeride korumaya aldığı kişisel alanı olmuş ve evin sınırları dışına itilen, eve ait olması istenmeyen her şey, kimi zaman güvensiz kimi zaman tehlikeli ve doğal olarak da yabancı ve tekensiz kabul edilmiştir. Ancak günümüz modern yaşamının beraberinde getirdiği psikolojik kaygılar ve bu kaygıların yarattığı tekensizlik hisleri ile birlikte, konformize edilmiş insan yaşamı içerisinde ev de standartları olması gereken bir mekâna dönüşmüştür. Öyle ki, eve yönelik geleneksel dünyadan bugüne aktarılan, evin aile kavramıyla eşdeğer, huzurlu ve güvenli bir sığınak olması dışında, ev artık; 'toplumdan, kalabalıktan kaçarak yalnız kalınabilecek bir mekâna duyulan ihtiyaç doğrultusunda, 'gürültü ve stresten uzak bir yerleşim', 'şehrin dışında özlediğiniz hayat', 'güvenli yaşamın merkezi' vb. medyatik sloganlarla işaret edilen, idealleştirilmiş bir nesne durumuna gelmiştir. Dolayısıyla ev geleneksel denilebilecek fenomenolojik yaklaşımların ürettiği olumlamalara yönelik tanımlarını bir anlamda yitirmiş; işlevselliğinin ön plana çıktığı, sosyo-politik, sosyo-ekonomik etkenlerle standardize edilen ve böylece ötekileştirmenin de unsurlarından biri haline gelen ticari bir ürüne dönüşmüştür. Bu anlamda Beatriz Colomina; "modern evin diğer herhangi bir ürün gibi

satılabilecek bir ürün olarak görüldüğünü" (Colomina'dan aktaran Talu, 2008, s. 92) söylemektedir. Ev, içinde insanın doğal ihtiyaçlarını karşılamak adına yaşamını kurma amacı doğrultusunda inşa edilen bir mekân değil, ideale ulaşması gerektiği düşündürülen insanın içerideki ve dışarıdaki yaşamına yönelik bir üretim projesine dönüşmüştür. Kapitalist üretime yönelik olan konut mimarisinin, şehir yaşamının içerisinde 'güvenli mesken' mantığı dahilindeki üretimleri, kişisel ve öznece sınırlandırılmış olan evin, geleneksel yapıdaki sınırlarını da yıkıma uğratar. İçin ve dışın arasındaki ayırım muğlaklaşır, iç dışarıya açılır. Dış'a ait olumsuz unsurlar/ tehditler karşısında (modern dünyanın insan yaşamı üzerindeki olumsuz etkenleri; savaş, terör, kaynağı belirsiz hastalıklar ve bu nedenlere bağlı kitlesel ölümler, yerinden edilme, göç/irtica sonucu barınma ihtiyacı, vb.) ev insan için bir sığınak olma özelliğini karşılayamaz hale gelmiştir. "19. Yüzyıl sonunda iç mekân dışarıdan, şehirden, toplumdansığınmayı, korunmayı önerirken, şimdi toplum iç mekânı istila eder hale geldi. (...) Büyük ihtimalle artık sığınma gibi bir şeyden söz edilemez. Düşman her zaman içeridedir." (Colomina, 2007, s. 298). Günümüzde ev, kişinin sınırladığı bir alan olmaktan çok dış tarafından tanımlanan, biçimlenen sözde özgürlük alanını ifade etmektedir. Geleneksel bağlamda, ideal ev düşüncesinin bir anlamda yapı-söküme uğramasıyla; ev hatıralarla, insanın hayal gücüyle kavranan bir uzam olmaktan ziyade, geçmişle gelen bağlarından koparılmış ve insan belleğinde izlerinin sürüldüğü bir imge haline gelmiştir. Tekinsizlik bu noktada biçim değiştirerek, modern bireyin ev üzerinden 'yuva' arayışıyla, evin yitirilmesine yönelik kaygılarıyla birlikte, kişinin içsel yaşantısından sıyrılarak, evin de bir adım ötesine geçerek, şehrin sosyal olgularıyla ele alınabilen bir unsuru haline ulaşır. Geçmişte dışta bırakılarak tekinsiz kabul edilen doğayken, şimdi tekinsiz olan modern insanın şehir yaşamına bağlı çıkmazları ve dışarıda ait olmaya çabaladığı yaşamın kendisidir. Evin tekinsiz bir mekân olma potansiyeli, ev ve tekinsizliğin insan yaşamının geçmişinden gelen çift taraflı ilişkisine yönelik tanımlamalarında ötesinde, sosyal, ekonomik, politik sistemlere dayalı iç-dış ilişkileri içerisinde daha belirgin hale gelmiştir. Günümüzde tekinsizlik, evin kayıp bir nesneye dönüşmesiyle, artık hem içte hem dışta ama daima evin içerisinde yaşanır boyuta gelmiş, bu nedenle ev çelişiklere daha açık bir mekâna evrilmiştir. Bu bağlamda tekinsizlik, dışa ait bir unsur olarak ele alındığında; çağdaş sanat içerisinde mekâna yönelik üretimler veren sanatçıların, evi bir kaygı nesnesi, bir yitirilişin nesnesi ve günümüz yaşamına yönelik tuhaf bir belirsizliğin imgesi olarak da üretimlerinde görselleştirdikleri görülmektedir.

Kanadalı sanatçı Paulette Phillips'in 2002 yılında, yerel bir ev imgesini merkeze koyarak ele aldığı *Floating House* isimli video çalışması "2002 yılında, Nova Scotia'da Mahone Körfezi'nde inşa edilmiş iki katlı bir evin yeniden üretilip, denizde yüzdürülmesiyle sunulan video enstalasyonudur."⁵ (Lauzon, 2017, s. 54) (Şekil 7).



Şekil 7. Paulette Phillips, *Floating House*, 2002.

⁵ Video için bkz. http://www.paulette-phillips.ca/WORK_TheFloatingHouse1.html

Phillips, izleyicinin karşısına beş dakikalık döngü şeklinde çıkan bu videoda, alışlagelmişin dışında, okyanusun sularında yüzdürdüğü evi; yok oluşun, kaygının, kaybetmenin, geleceğe dair bilinmezliğin tekinsizleşen bir bellek imgesi olarak ele alır. Mekânın yeniden yaratılan gerçekliğiyle, başıboş bir şekilde suyun üzerinde salınan ve saniye saniye batan bu ev; sosyal yaşantı, mimari ve tekinsizlik arasındaki bir ilişki içerisinde öngörülemez bir ortama yerleşme fikrini metaforik olarak izleyiciye aktarır. Phillips'in *Floating House* eserinde farklı bir bağlamlarda ele alınan ev, bir yandan toplumsal bellek üzerine dokunmuş tarihin izlerini taşıırken diğer bir yandan psikolojik kökenli bir travmaya dayalı olarak ölüm temasını da adeta geçmiş zamanlardan kalma, bir ölüyü denizin derinliklerine doğru son yolculuğuna uğurlama ritüeli görselliğinde ele almaktadır. "Nitekim sanatçıya göre bu eser(...) çıplak bedeni küçük bir kasaba olan Nova Scotia'ya ait bir alanda bulunmuş, genç bir kadının ölümünün rahatsız edici hatırasına da yöneliktir." (Lauzon, 2017, s. 54-55). Suya gömülen ev görüntüsü hayal ile gerçeklik arasındaki sınırı bulanıklaştırarak, evin sınırları ardında görünmez kılınmış yaşamların belirsizliğiyle, bir evden beklenen, sağlam bir sığınak içerisinde güvende ve huzurda olma fikirlerini altüst eder. Ev, bilindik yuva kodlarından uzak düşmüş, insanın yaşama ihtimalini engelleyen, korkularla yüzleşmek zorunda kalınan, kırılğan bir alan görünümüne bürünerek, içerisinde türlü ihtimallerle tekinsizliği yanı başında barındıran yabancı bir mekâna dönüşür.

Kişisel sınırlar içerisinde, her anlamda bireyin kimliğine dair ipuçları taşıyan bir yapı niteliğinde olan ev, kişisel hafızanın oluşmasında ve korunmasında da en önemli mekandır. Ev, geçmiş ve bugünkü gerçeklik arasında bastırılmış olanın geri dönüşün de taşıyıcı bir nesneye, simgeye de dönüşebilir. Bu bağlamda, insanın geçmişine dönük, kişisel hikayelerini, sırlarını barındıran bu mekân kişisel belleğin bir dokümantasyon alanı haline gelir. Belleğe dair, yaşamın bir iç ya da dış unsuru olarak ele alındığında ev; unutulana ya da onun aracılığıyla gizlenenle yaşamın farklı bir zaman diliminde bir kez daha karşılaşma potansiyeline de güçlü bir şekilde zemin hazırlar. Burada tekinsizlik aslını yitirildiği sanılan bir gerçekliğin ev üzerinden yeniden yaşanması biçiminde meydana gelir. Dolayısıyla sanatçıların üretim pratiklerinde de ev ve ev aracılığıyla işaret edilen kavramlar; Bugünkü gerçeklikle geçmişe yönelik bastırılanın, unutulmak istenenin sanat yoluyla hatırlanmasına, yeniden ele alınmasına aracı olabilir. Bu anlamda, Gregor Schneider'ın *Dead House u r* çalışmasında olduğu gibi Michael Landy'de *Semi-Detached* isimli çalışmasında baba evini, kişisel anılarını iletmeye yönelik, geçmişten gelen taşıyıcı bir nesne şeklinde, ancak farklı bağlamlarda ele alır (Şekil 8).



Şekil 8. Michael Landy, *Semi-Detached*, 2004.

Landy'nin çocukluk evini ele aldığı *Semi-Detached* isimli eseri, hem kavramsal açıdan güçlü bağlamlara açılan hem de görselliğiyle kapalı bir mekânda ürkütücü boyutlara ulaşan bir enstalasyon çalışmasıdır. Landy burada sadece çocukluk evinin kopyalanmasına yönelik bir çabaya girişmekle kalmayıp, engelli babasının yaşadığı yere özdeş bir ev inşa ederek otobiyografik bir anıt yaratmıştır. Landy, enstalasyonun içinde tıpkı Paulette Philips'in *Floating House* eserinde olduğu gibi sesi kullanır, Ayrıca evde kişisel hikayeler içeren videolar ve nesnel sergiler. "Landy, bu sesleri ve görüntüleri hem gündelik hem de ontolojik anlamda, ıssız ve nihai bir atmosferle rahatsız edici bir şekilde kaynaştırarak 'evde' olma duygusunu iletme için manipüle eder." (Melhuish, 2005, s. 118)

Landy'de kişisel bir alan olarak kamusal mekândan kopan ev, galeri mekânı içerisinde işlevinden, bilindik hallerinden uzaklaşarak yabancılaşan bir forma dönüşür. Ev burada dışa kapatılmış, ardındaki yaşamın örtüldüğü bir uzam olarak; insanın geçmişiyle birlikte belki de unutarak beraberinde getirdiği, kimi zaman güvenilir, kimi zamanda gizlenmiş ya da unutulmuş olanın açığa çıkabileceği tedirginliğin yaşandığı alan olarak izleyicinin karşısına çıkar. Landy'nin çalışmasında tekinsizliğin en bilinen etkisi, ev'in fiziksel yapısının yanı sıra, varlığının geçmişten gelen hatıraların taşıyıcı bir imgesi biçiminde, sembolik anlamda kullanılmasıyla da açığa çıkar.

4. Sonuç

Araştırma süresince örneklenen, evin tekinsizlikle bağlantılı bir imge şeklinde ilişkilendirilebildiği bütün bu sanat pratikleriyle birlikte; hatıraların bellek mekânı olarak bilindik olan ev görüntülerinin aksine -kimi zaman bastırılmayla yabancılaşan- hikayeleriyle belki de sırlarıyla, izleyicinin karşısına aşına olunanın dışında, aşına olunanın tersine bir anlatım ya da görüntülerle ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Sanat alanında ele alınan bu pratiklerin okumalarından da anlaşılacağı üzere; bireyin yaşamı boyunca deneyimlediği bir mekân olarak ev, ait olma, mahremi gizleme, hatıraların koruyucu alanı vb. kişisel yaşantılara dönük olarak tekinsiz olanla her an yeniden yüzleşme potansiyelini içinde barındırmaktadır. Açıkça görülmektedir ki; tekinsizlik hissi ve buna bağlı kaygının oluşması, eve ait fiziksel niteliklerden ziyade, içerisinde yaşamasına olanak sunduğu insanın kendine ve mekâna yabancılaşma sürecinin başladığı, bellekle/ hatıralarla ilgili bir çatışma, bir uyumsuzluk durumudur. Bununla birlikte, tekinsizliğin geçmişten günümüze süreklilik arz eden varlığı her ne kadar evle çok yakından ilişkili bir kaygı/ duygu durumuna işaret etse dahi, tekinsizlik kavramının ve tekinsizlik hissiyatlarının modern yaşamın yarattığı olumsuzluklar içerisinde, toplumsal, kültürel alandaki değişimlerle de dönüşüme uğrayan bir durum haline geldiği gerçeği göz ardı edilememektedir. Günümüz yaşamında insan hayatına yönelik şartların zorlaşması, bireyselleşme söylemleriyle azalan toplumsal ilişkilere bağlı yalnızlık hisleri, şehir yaşamının her türlü zorlayıcı etkenlerine yönelik insanların dış dünyaya karşı gün geçtikçe güvensizleşmesi, yine ev ve kişisel mekanla ilişkili olarak; savaş, terör vb. olumsuz faktörlerle yerinden edilme, göç, barınak arayışı ve tüm benzeri olumsuz şartlara yönelik artan kaygı durumları tekinsizlik kavramını değişken ve farklı boyutlara taşıyarak yeni baştan tanımlanır hale getirmektedir. Sonuç olarak; tekinsizliğin, ev ile olan ilişkisinde yalnızca bireysel bellekte değil toplumsal bellek üzerinde de şu ana dair ve huzursuz eden bir geçmişle sürekli yeniden yüzleşme hali şeklinde karmaşık bir fenomene dönüştüğü görülmektedir.

Kaynakça

- Berstrand, T. (2013). *Splitting and doubling: Spaces for contemporary living in works by gordon Matta-Clark, Kurt Schwitters and Gregor Schneider* (Yayınlanmış Doktora Tezi). Kent School of Architecture, University of Kent.
- Bollnow, O. F. (1961). Lived-Space. *Philosophy Today*, 5(1), 31-39.
- Burke, E. (2015). *Unsettling space: Trauma and architecture in contemporary art* (Unpublished MSc. Thesis). Tasmanian School of Art, University of Tasmania.
- Colomina, B. (2007). *Domesticity at war*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Coxhead, G. (2017, 6 November). Rachel Whiteread. *Artnews, Art in America*. Erişim adresi: <https://www.artnews.com/art-in-america/aia-reviews/rachel-whiteread-62423/>
- Derrida, J. (2007). *Marx'ın hayaletleri*. (A. Tümertekin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Dolar, M. (1991). I shall be with you on your wedding- night: Lacan and the uncanny, *October: Rendering The Real*, 58, 5-23.

- Freud, S. (1955). *The 'Uncanny'. The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud, Volume XVII (1917-1919): An Infantile neurosis and other works*, (A. Strachey, Trans.), 217-256.
- Hardy, S. and Wiedmer C. (2011). *Motherhood and space configurations of the maternal through politics, home, and the body*. US: Palgrave Macmillan.
- Hogue, M. (1999). Buildings cast, carved, wrapped: The intervention practices of Rachel Whiteread, Matta-Clark and Christo. *87. Acsa Annual Meeting, 195-202*. Association of Collegiate Schools of Architecture.
- Jay, M. (1994). *Downcast eyes: The denigration of vision in twentieth-century French thought*. London, England: University of California Press.
- Jentsch, E. (1997) On the psychology of the uncanny (R. Sellars, Trans.), *Angelaki*, 2: 1, 7-16, doi: 10.1080/09697259708571910 (Original work published 1906)
- Kaçar, E. (2018). Lacan ve topoloji. *Flsf (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, 25, 535-554.
- Landy, M. (2004). *Semi-detached* [Sanatçının baba evinin reproduksiyonu]. (2019, October 17). Retrieved from: <https://bit.ly/2QHQMZ>
- Lauzon, C. (2017). *The unmaking of home in contemporary art*. USA: University of Toronto Press.
- Masschelein, A. (2011). *The unconcept: The Freudian uncanny in late-twentieth-century theory*. USA: State University of New York Press.
- McCarthy, L. (2015). The unhomely home: Women, home-lessness and the unheimlich. *Housing Studies Association Conference - 'Housing the Generations: Justice, Inequality and the Implications of Political Change*. York, 8-10 April 2015, Sheffield Hallam University.
- Megill, A. (1998). *Aşırıliğin peygamberleri: Nietzsche, Heidegger, Foucault, Derrida*. (T. Birkan, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Melhuish, C. (2005). Michael landy's semi-detached. *Home Cultures*, 2(1), 117-122.
- Myzelev, A. (2001). The uncanny memories of architecture: Architectural works by Rebecca Horn and Rachel Whiteread. *Bibliographie D'histoire De L'art*, Florida State University, Tallahassee. 59-65
- Phillips, P. (2002). *Floating house*. [5.1 surround ses ile 16mm filmde çekilen tek kanallı video gösterimi, 3 dakika]. Collection of The National Gallery of Canada, Ottawa. (2019, November 17). Retrieved from: <https://bit.ly/39X5HYH>
- Roy, V. (2017). *It's all Rheydt*. In Romero, E. A.(Ed.), *Gregor Schneider, kindergarten* (p. 26-35), México: MUAC. Erişim adresi: <https://bit.ly/39rEH2x>
- Royle, N. (2003). *The uncanny*. Manchester, UK: Manchester University Press.
- Saehrendt, C. ve Kittl, S. (2012). *Bunu ben de yaparım! modern sanatı kullanma kılavuzu*. (Z. A. Yılmaz, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Schneider, G. (1985a). *Dead house u r* [Sanatçının kendi evi]. Retrieved from: <https://bit.ly/2sVkJg7>
- _____. (1985b). *Dead house u r*, [Sanatçının kendi evi]. Retrieved from: <https://go.aws/3bzmSAT>, <https://bit.ly/2SlmFcz>, <https://bit.ly/2OPRa8k>
- _____. (1996). *'u r 14, das letzte loch, haus u r, Rheydt'* [Sanatçının kendi evi]. Retrieved from: <https://bit.ly/2FDfepS>
- Talu, N. (2008). *The phenomenon of the home in modern culture: transcendental homelessness and escape fantasy at the intersection of art and design* (Yayınlanmış Doktora Tezi). İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, İzmir.
- Wang, S. Lilienfeld, S. O. ve Rochat, P. (2015). The uncanny valley: Existence and explanations, *American Psychological Association, Review of General Psychology*, 19(4), 393-407.
- Whiteread, R. (1990). *Ghost* [Çelik konstrüksiyon üzerine alçı]. 269x 355.5x 317.5cm. Retrieved from: <https://bit.ly/37UxMOB>
- _____. (1993). *House* [Döküm/ püskürtme beton]. Retrieved from: <https://bit.ly/2FEAJXA>

-
- _____. (1995). *Untitled/ pink torso* [Döküm/ pempe dış plasteri]. Retrieved from: <https://bit.ly/2Nd2A50>
- Žižek, S. (2005). *Yamuk bakmak: Popüler kültürden Jacques Lacan'a giriş*. (T. Birkan, Çev.) İstanbul: Metis Yayıncılık.
- _____. (2012). *Lacan hakkında bilmeyi hep istediğiniz ama Hitchcock'a sormaya korktuğunuz her şey*. (B. Erdoğan, Çev.), İstanbul: Agora Kitaplığı.

Düalist Zihin Felsefesi Bağlamında Kavramsal Sanat Kavrayışını Anlamaya Yönelik Bir Araştırma

A Research to Understand Conception of Conceptual Art in the Context of Dualist Philosophy of Mind

Tayfun Akdemir, *Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, Çukurova Üniversitesi*

Özet

Bu çalışma, düalist zihin felsefesi bağlamında kavramsal sanat kavrayışını anlamaya yönelik bir araştırmadır. Çalışmanın amacı kavramsal sanat kavrayışının içerisinde örtük olarak bulunduğu iddia edilen düalist dünya varsayımını aydınlatmaktır. Kavramsal sanat ile birlikte gündeme gelen sanatın zihinsel bir etkinlik olduğu iddiası, düalist zihin felsefesi çerçevesinden bakıldığında sanatın duyulur dünyaya indirgenemez bir gerçeklik olduğu varsayımını taşımaktadır. Çünkü düalist zihin felsefesi içerisinde zihinsellik ve fiziksellik birbirlerinden ayrı gerçeklikler olarak kabul edilmektedir. Zihinsellik, maddi gerçekliğin bir ürünü olarak değil, insanın akıllı ruh ile yaratılmış olmasının bir göstergesi sayılmaktadır; beden de dahil olmak üzere fiziksel dünya evrenin yasalarına bağlı maddesel bir gerçeklik olarak tasarlanmaktadır. Sanatın zihinsel bir etkinlik olarak kabul edilmesi ve düşünsel süreçlerin sanat yüklemi taşıdığı düşüncesi, düalist zihin felsefesi bağlamında sanatın herhangi bir fiziksellik içermeden, salt zihinsel bir etkinlik olarak gerçekleştirilebileceği ve bunun sanatın varlığı için yeter kabul edilebileceği olasılığını doğurur. Bu türden bir olasılıkta, herkes tarafından algılanabilir, fiziksel gerçekliğe dayalı bir sanatın varlığından söz etmek olanaksız görünmektedir. Sonuç olarak, düalist zihin felsefesi çerçevesinden bakıldığında kavramsal sanat kavrayışı öznel gerçekliğe dayalı bir sanat kavrayışı olarak yorumlanabilir; kavramsal sanat içerisinde zihinselliğin dayanak alınması ile birlikte fiziksellik sanatın koşulları dışına itilmektedir.

Anahtar Sözcükler: Sanat, kavramsal sanat, zihinsellik, fiziksellik, düalizm.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Felsefe, zihin felsefesi, sanat, sanat felsefesi.

Abstract

This study is a research to understand conception of conceptual art in the context of dualist philosophy of mind. The main purpose of this study is to analyze the hypothesis of dualist world that is implicitly present in the conception of conceptual art. The claim that art is an intellectual activity which emerges with the conceptual art assumes that, through the perspective of dualist philosophy of mind, art is a reality that is irreducible to the material world. Because, in the dualist philosophy of mind, intellectuality and physicality are assumed to be separate realities. Intellectuality is not regarded as the product of physical reality, but as a result of humans being created with an intelligent spirit; the physical world including the body is designed as material reality that is bound to the laws of the universe. Acceptance of art as an intellectual activity and the idea that intellectual processes carry art value, raises the possibility that art can be realized as a pure intellectual activity that does not have and physicality and it can exist as an intellectual activity only in the context of dualist philosophy of mind. In this possibility, it seems impossible to talk about the existence of art in the physical world that can be perceived by everyone. As a result, in the context of the dualist philosophy of mind, conception of conceptual art can be interpreted as an art that is based on subjective reality; with the reference of mentality in art physicality is pushed out of the conditions of art.

Keywords: Art, conceptual art, intellectuality, physicality, dualism.

Academical disciplines/fields: Philosophy, philosophy of mind, art, philosophy of art.

- **Sorumlu Yazar:** Tayfun Akdemir, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı
- **Adres:** Çukurova Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, 01330 Balcalı, Sarıçam-Adana
- **e-posta:** akdemirtayfun@gmail.com
- **ORCID:** 0000-0002-9301-5425
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 18.05.2020
- **doi:** 10.17484/yedi.689179

Geliş tarihi: 06.03.2020 / **Kabul tarihi:** 17.04.2020

Giriş

Bu çalışma, düalist zihin felsefesi bağlamında kavramsal sanat kavrayışını anlamaya yönelik bir araştırmadır. Çalışma, kavramsal sanat kavrayışının düalist dünya görüşüne dayandığı varsayımından yola çıkmaktadır. Bu varsayım, en genelde Sol LeWitt'in kavramsal sanatı tanımladığı *Kavramsal Sanat Üzerine Paragraflar* (*Paragraphs on Conceptual Art*) ve *Kavramsal Sanat Üzerine Tümceler* (*Sentences on Conceptual Art*) başlıklı metinlerine dayanmaktadır. Bu metinler, temel olarak, sanatın zihinsel bir etkinlik olduğu düşüncesi üzerine yapılmaktadır. Çalışmanın amacı sanatın zihinselliği düşüncesinin tam olarak ne anlama geldiğini anlamak ve kavramsal sanat kavrayışı içerisinde örtük olarak bulunduğu iddia edilen düalist dünya görüşünü aydınlatmaktır. Çalışma, *Giriş* ve *Sonuç* başlıkları hariç iki alt başlıktan oluşmaktadır. İlk alt başlık altında kavramsal sanatın hangi bağlamda düalist zihin felsefesi ile ilişkilendirilebileceği belirtilmekte ve kavramsal sanatın yapısında örtük olarak bulunduğu iddia edilen düalist dünya görüşü çözümlenmektedir. İkinci alt başlık altında ise sanatın zihinselliği düşüncesinin tam olarak ne anlama geldiği zihinsellik ile fiziksellik arasında olduğu düşünülen ayırım bağlamında çözümlenmektedir.

Düalist Bir Dünya Varsayımı Olarak Kavramsal Sanat

Kavramsal sanat, tarihsel olarak, Sol LeWitt'in 1967'de *Art Forum*'da yayımlanan *Kavramsal Sanat Üzerine Paragraflar* başlıklı metni ile başlatılabilir (Akdemir ve Köse, 2018, s.325). Bu metnin kavramsal sanatın başlangıcı olarak kabul edilmesinin temel gerekçesi, kavramsal sanat düşüncesinin ilk defa bu metinde sistematik olarak işlenmesidir. İlgili metinde kavramsal sanat, sanatın zihinsel olduğu ilkesi üzerine inşa edilmektedir; kavramsal sanatta düşünün sanat yapıtının en önemli yanı olarak kabul edilmektedir (LeWitt, 1980a, s.19). Sol LeWitt, *Kavramsal Sanat Üzerine Paragraflar* başlıklı metninde, genel olarak, kavramsal süreçler ile fiziksel gerçeklik arasında bir ayırım yapmaktadır. Sol LeWitt'in ifade ettiğine göre sanat yapıtı kavramsal bir süreçtir; bu nedenle sanatçı ilk olarak kavramsal süreçler ile ilgilenir; ikinci olarak ise kavramsal süreçlerin fiziksel bir gerçekliğe kavuşturulması gerekir (LeWitt, 1980a, s.19). Kavramsal sanatın düalist dünya görüşüne temellendiği Sol LeWitt'in ortaya koyduğu bu modelde örtük olarak içerilmektedir. İlgili modelde kavramsal süreçler fiziksel gerçeklikten ayrı tutulmaktadır. Kavramsal süreçler fiziksel gerçekliğe kavuşturulması gereken gerçeklikler olarak belirtilmektedir. Dolayısıyla kavramsal süreçler fiziksel olmayan gerçeklikler olarak kabul edilmektedir. Sol LeWitt, zihinsellik ve fiziksellik arasında olduğu varsayılan ayırımı önsel olarak kabul etmekte ve kavramsal sanatı bu ayırım üzerine inşa etmektedir. Kavramsal sanatın düalist zihin felsefesi ile olan ilişkisi, ilkesel olarak, kavramsal süreçlerin fiziksel gerçeklikten ayrı tutulmasına dayanmaktadır. Kavramsal süreçlerin fiziksel gerçeklikten ayrı tutulduğu bir düşünce sistemi doğası gereği düalist bir düşünce sistemidir (Günday, 2002, s.37). Düalist düşünce sistemleri içerisinde kavramsal süreçler zihinsel etkinlikler olması bakımından fiziksel olmayan süreçler olarak kabul edilmektedir. Çünkü düalist zihin felsefesinin özü zihnin özsel doğasının fiziksel olmayan bir töze veya niteliğe dayandığı düşüncesine temellenmektedir (Churchland, 2012, s.12). Düalist zihin felsefesi içerisinde zihinsel durum ve süreçler fiziksel durum ve süreçlerden ontolojik açıdan ayrı düşünülmemektedir. Zihinsellik ve fiziksellik arasında olduğu kabul edilen bu ayırım, insanın zihin ve beden olmak üzere ikiye ayrılması ile doğrudan ilişkilidir. Düalist zihin felsefesinin kurucu filozofu olarak anılan Descartes, *Meditasyonlar- Metafizik Üzerine Düşünceler* başlıklı çalışmasının altıncı bölümünde, insanın, zihin ve beden olmak üzere, iki öğeden oluştuğunu ifade etmektedir (Descartes, 2019a, s.124). Descartes'a göre zihin ve beden arasındaki temel fark bedenın doğası gereği sonsuza bölünebileceği, buna karşılık zihnin hiçbir şekilde bölünemeyeceği düşüncesi ile ilişkilidir. Descartes, düşünen bir varlık olarak kendisini göz önüne aldığıda, isteme, anlama ve duyularla algılama gibi yetilerde dahil olmak üzere, içsel herhangi bir parçasının, diğer bir deyişle zihinsel durum ve süreçlerinin parçalara ayrılamayacağını belirtmektedir (Descartes, 2019a, s.120). Çünkü Descartes'a göre isteyen, anlayan ve duyularla algılayan bir ve aynı zihindir. Buna karşılık beden göz önüne alındığıda, eller, ayaklar veya bedenın diğer uzuvları eksilebilir. Bu eksilme bedenın beden olmak bakımından bütünlüğünü etkilememektedir. Ona göre yalnızca bedenın bir parçası eksilmektedir. Dolayısıyla beden maddi bir varlık olmak bakımından doğası gereği parçalı ve bölünebilirdir (Descartes, 2019a, s.121). Fakat zihni bölmek ve bu bölümleri zihnin varlığından ayrı düşünmek olanaksızdır.

Sol LeWitt'in kavramsal süreçler ile fiziksel gerçeklik arasında yaptığı ayırım, Descartes'ın zihne ait süreçler ile bedene ait süreçler arasında yaptığı ayırım ile benzerlikler taşımaktadır. Descartes, zihni ve zihinsel süreçleri, bedenden ve bedenın ait olduğu fiziksel dünyadan ontolojik olarak ayırmaktadır. Ona göre bedeni düşünen bir şey olarak hayal etmek olanaksızdır; sahip olduğumuz her türlü düşünce ruha ait olmalıdır (Descartes, 2015, s.25). Sol LeWitt'e ait sanatın kavramsal süreçler ile ilgili olduğu iddiası, Descartes'ın

zihne ait süreçler ile bedene ait süreçler arasında yaptığı ayrım bağlamında değerlendirildiğinde sanatın fizik dünyaya indirgenemez bir gerçeklik olduğu varsayımını taşımaktadır. Bu varsayım şu akıl yürütme ile ulaşılmaktadır: (1) sanat, kavramsal süreçler ile ilgilidir; (2) kavramsal süreçler zihinseldir; (3) zihinsel olan şeyler fiziksel değildir; (4) o halde sanat etkinliği fiziksel değildir. Sanat etkinliği fiziksel değildir derken sanatın fiziksel olaylar üzerinden açıklanamayacağı kast edilmektedir. Sanatın zihinsel bir etkinlik olduğu iddiası ile birlikte fiziksellik sanatın koşulları dışına itilmektedir. Sanatın zihinsel bir etkinlik olduğu iddiası ve zihinsellik ile ilişkili olarak fizikselliğin dışarıda bırakılması, varlığın zihinsel ve fiziksel olmak üzere ikiye bölündüğü bir düşünce sistemini gerektirmektedir. Zihinsel varlıkların var olduğu ve bu varlıkların gayri maddi varlıklar olduğu varsayımı düalist ontolojiye temellenmektedir. Düalist ontoloji veya ontolojik düalizm, Descartes'ın ortaya koyduğu zihin felsefesi ile bağlantılıdır fakat en genel anlamıyla Aristoteles'in varlık sınıflandırmasına dayanır. Aristoteles'in varlık sınıflandırması, doğrudan *düalist ontoloji* olarak anılmasa da *duyusal* (maddi) ve *düşünsel* (gayri maddi) varlıkların birbirlerinden farklı türde varlıklar olduğu düşüncesini barındırmaktadır. Aristoteles'e göre duyusal varlıklar devinen, oluş ve yok oluşa tabi somut bileşik varlıklardır; düşünsel varlıklar ise devinimsiz, öncesiz ve sonrasız soyut nitelikte varlıklardır (Özcan, 2009, s.119). Düşünsel varlıklar, duyusal varlıklardan soyutlamayla elde edilen varlıklardır; bu varlıklar ya duyusal varlıklardan soyutlamayla elde edilebilirler ya da sırf düşüncenin ürünüdürler (Özcan, 2009, s.119). Sanatın fiziksellikten arındırılması, yani sanatta zihinselliğin referans alınması, yapısal olarak düşünsel anlamda var olanlara, dolayısıyla gayri maddi varlıklara dayalı bir etkinliği gerektirmektedir. Bu da kavramsal sanatın düalist ontoloji üzerine kurulu bir sanat yaklaşımı olduğunu gündeme getirmektedir. Özellikle Lucy Lippard'ın şu ifadesi, kavramsal sanatın, gerçekliğin *duyusal* (maddi) ve *düşünsel* (gayri maddi) olmak üzere ikiye ayrıldığı bir kavrayış üzerinden ilerlediğini düşündürmektedir. "Kavramsal sanat, benim için, fikrin esas olduğu, malzemenin ise ikincil, hafif ve/veya 'geçici' olduğu bir eseri anlatır." (Lippard, 1997, vii). Lucy Lippard kavramsal sanatta fikrin temel olduğunu, malzemenin ise fikirden ayrı olarak, geçici ve ikincil bir öğe olduğunu aktarmaktadır. Dolayısıyla Lucy Lippard, *kavramsal sanat* adı verilen sanat yaklaşımının *fikir* üzerine kurulu olduğunu savunmaktadır. Lucy Lippard'ın burada 'malzeme' ile kastettiği şeyin maddesel olan, diğer bir deyişle cismi olan şey olduğu açıktır; 'fikir'i ise geçiciliğin bir karşıtı olarak kullanmakla beraber, sanatın temellendiği esas gerçeklik olarak varsaymaktadır. Lucy Lippard'ın fikir ile malzeme arasında yaptığı ayrım düalist ontoloji içerisinde maddi ve gayri maddi varlıklar arasında yapılan ayrım ile bağlantılıdır. *Fikir*, düşünsel bir varlık olmak bakımından öncesiz, sonrasız ve kalıcı bir varlık türü olarak kabul edilirken; *malzeme*, duyusal bir varlık olmak bakımından geçici, oluş ve yok oluşa tabi varlık türü olarak kabul edilmektedir. Bu bağlam ile ilişkili olarak Arthur Danto şöyle bir örnek vermektedir:

(...) bir şiirin basılı olduğu bir kitabın bir kopyasını yakabilirim, ancak bunu yaparak şiiri yakmış olmam zira sayfa zarar görmüştür şiir değil. Başka bir kopyanın içinde var olmayı sürdürmesine karşın farklı bir kopyanın içindeki şiir ile basılı olduğu sayfanın yakıldığı şiir basitçe özdeş olamaz. (Danto, 2012, s.53)

Arthur Danto, bir şiirin varlığının özsel olarak kitap sayfasına dayandırılmayacağını ifade etmektedir. Bu düşünce bizi doğallıkla Platonik formlar ve onların kopyaları arasındaki ilişkiyi düşündürmektedir; Arthur Danto'ya göre kopyalar zarar görse de form etkilenmeden kalır çünkü form edebi olandır (Danto, 2012, s.53). Kavramsal dünyadaki şiir, diğer bir deyişle form olan şiir farklı yöntemler ile kendini temsil edebilecek birçok farklı malzemeye eşlenebilir, zamanla çoğaltılabilir veya eşlendiği tüm malzemeler yok edilebilir. Fakat malzemelere uygulanan tüm bu fiziksel etkiler, düşünsel süreçleri beyin süreçlerine indirgeyen bir kuram önsel olarak kabul edilmediği sürece fikrin kendisini herhangi bir biçimde etkilemeyecektir. Aristoteles'in sınıflandırdığı gibi düşünsel varlıklar oluş ve yok oluşa tabi varlıklar değildir.

Lucy Lippard'ın malzeme ile fikir arasında yaptığı ayrım, zihin felsefesi çerçevesinden bakıldığında zihinsel durumlar ile fiziksel durumlar arasında yapılan ayrım ile paralellikler taşımaktadır. Lucy Lippard, malzeme ve fikir hakkındaki düşüncelerini ifade ederken örtük olarak zihinsel durumların tekliği, özneliği ve kalıcılığı ile fiziksel durumların çokluğu, kamusalılığı ve geçiciliğini karşılaştırmaktadır. Bu karşılaştırmanın belli bir ölçüde monist kuramlara dayandırılmayacağı iddia edilebilir. Bazı monist kuramlar evrenin temelde fiziksel bir varoluşu olduğu söyler ve maddesel olmayan bir gerçekliği reddeder. Bu, zihinlerin varoluşu içinde geçerlidir. Örneğin indirgemeci maddecilik, zihinsel durum ve süreçleri beyin durum ve süreçlerine indirgemektedir. Yani zihinsel etkinlikler maddi olmayan bir doğaya ait değildir; indirgemeci maddecilikte düşünme de dahil olmak üzere, Descartes tarafından akıllı ruha ait kılınan tüm zihinsel etkinlikler nörofizyolojik nedenler ile açıklanmaktadır. Buna ek olarak elemeci maddecilik ise *zihin* veya *ruh* gibi kavramları bilimden, zihin felsefesi bağlamında ise felsefeden dışlayan bir yaklaşımdır (Revonsuo, 2017, s.55). Yani elemeci maddecilikte doğrudan zihinlerin varlığı reddedilmektedir. Elemeci maddeciler,

zihinlerin veya ruhların var olduğuna dair geliştirilen kuramların oldukça zayıf olduğunu savunmaktadır. Onlara göre bu kuramlar, yeterli bilimsel kanıtları veya mantıksal çıkarımları içermediği için bilimsel veya felsefi bir kuramdan ziyade daha çok bir halk psikolojisidir. Dolayısıyla hem indirgemeci maddecilik içerisinde hem de elemeci maddecilik içerisinde maddesiz bir varlığın var olabileceği olasılığı içerilmemektedir. Buna karşılık bazı monist kuramlar ise evrenin temelde zihinsel tözden olduğunu savunmaktadır (Revonsuo, 2017, s.36). Bu kuramlarda zihinlerin varlığı esasken, fiziksel şeylerin var olduğuna dair veya fiziksel şeylerin gerçek tözler olduğuna dair bir kanıtı inanılmamaktadır. Sonuç olarak, Lucy Lippard'ın fikir ve malzeme arasında yaptığı karşılaştırma ne elemeci maddecilikle ne indirgemeci maddecilikle ne de zihinsel gerçekliği temel alan monizm ile ilişkilendirilebilir. Çünkü monist düşünce sistemleri çoklukları birliğe indirgemeye yönelik öğretilerdir (Haçerlioğlu, 1992, s.179). Bu nedenle fiziksellik ve zihinsellik arasında kurulan karşıtlık her türlü monizm ile çelişmektedir. Lucy Lippard'ın fikir ile malzeme karşılaştırması, zihinsel ve fiziksel varlıkların birbirlerinden ayrı gerçeklikler olarak var olmasını, yani varlığın maddi ve gayri maddi olmak üzere iki ayrı türe veya niteliğe ayrılmasını önsel olarak gerektirmektedir. Dolayısıyla Lucy Lippard'ın kavramsal sanatın yapısıyla ilişkili olarak ortaya koyduğu fikir ile malzeme karşılaştırması ancak düalist zihin felsefesi bağlamında anlamlı bir karşılaştırma olarak yorumlanabilir.

Sanatın Zihinselliği

Genel olarak kavramsal sanat incelemelerinde ve özellikle Sol LeWitt, Lawrence Weiner ve Joseph Kosuth gibi sanatçıların metinlerinde, biçimden ziyade fikir üzerinde durulması ve düşünce olgusunun vurgulanması, sanatın zihinsel bir etkinlik olduğu iddiası ile ilişkilidir. Sol LeWitt, 1969'da *Art-Language* dergisinde yayımlanan *Kavramsal Sanat Üzerine Tümceler* başlıklı metninde şu ifadelerle yer vermektedir: "Düşünüler sanat yapıtı olabilir. Sonuçta birden biçim bulabilir bir gelişim zinciri içindedirler. Her düşününün maddesel duruma getirilme gereği yoktur." (LeWitt, 1980b, s.23). Sol LeWitt'e ait yalnızca düşünülerin sanat yapıtı olabileceği fikri, düalist zihin felsefesi bağlamında ele alındığında, sanatın bir öznel deneyim gerçekliği olarak kabul edilebileceği sonucuna götürmektedir. Zihinsel süreçlerin öznel deneyim gerçeklikleri olarak kabul edilmesi düalist zihin felsefesi ile ilişkilidir. Düalist zihin felsefesi içerisinde zihnin ve bedeninin birbirlerinden ontolojik olarak ayrılması ile zihinsel, diğer bir deyişle içsel tüm etkinlikler ve bedensel, yani çevreden gelen uyaranlara karşı gösterilen tepkiler birbirlerinden ontolojik olarak ayrılmaktadır. Yani düalizm içerisinde zihinsellik ile fiziksellik arasında mutlak bir ayrım yapılmaktadır (Edelman ve Tononi, 2019, s.20). Öyle ki Descartes'ın sisteminde bir şey ya zihinsel dünyaya aittir ya da fiziksel dünyaya; zihinsel süreçler kassal eylemlere indirgenemeyeceği gibi kaslar da zihinsel faaliyet gerçekleştirmez (Descartes, 2019b, s.71). Fakat zihinsel süreçler beden hareketlerine neden olabileceği gibi beden de zihinsel süreçlere neden olabilir. Buna düalist zihin felsefesi içerisinde *iki yönlü etkileşimcilik* denmektedir. İki yönlü etkileşimcilik modeline göre zihin bedene, beden ise zihne ekti edebilir. Örneğin *Kitap okuma arzusu* gibi zihinsel bir durum *Kitap okuma etkinliği* gibi fiziksel bir olaya neden olabilir. *Kitap okuma arzusu* zihinseldir ve bu durum kişinin kendisi dışında bir dış gözlemciye açık değildir fakat *Kitap okuma etkinliği* kişinin kendisi de dahil olmak üzere bir dış gözlemci tarafından gözlemlenebilir. Öznel beden algıları da dahil olmak üzere düşünme gibi süreçler kişinin kendisi dışında gözlemlenemeyen süreçler olduğundan Descartes tarafından fiziksel olmayan doğa olayları olarak kabul edilmiştir. Çünkü Descartes, zihinlerin fiziksel nesnelere gibi gözlemlenemeyeceğini, zihinsel durum ve süreçlerin ancak kişinin kendisine açık olduğunu, dolayısıyla ağrı, acı, haz ve diğer düşünsel etkinliklerin mahiyetinin ancak kişinin kendisi tarafından bilinebileceğini savunmaktadır. Yani Descartes, zihinsel durum ve süreçleri öznel bir gerçeklik olarak tasarlamaktadır. Genel olarak düalist zihin felsefesi, zihinsel durum ve süreçlerin öznel bir gerçeklik olduğu varsayımı üzerine yapılanmaktadır. Bu bağlamda bir şeyin zihinsel bir etkinlik olduğunu savunmak veya bir şeyi zihinsel süreçler ile ilişkilendirmek o şeyi öznel bir gerçekliğe indirgemek anlamına gelir. Dolayısıyla sanatın zihinsel bir etkinlik olduğu iddiası, öznel gerçekliğe indirgenen bir sanat kavrayışını gündeme getirmektedir. Özellikle Sol LeWitt ve Lawrence Weiner gibi isimler sanatın zihinsel durum ve süreçlere ait olduğuna sık sık değinmektedir. Buna göre *sanat yapıtı* adı verilen gerçeklik özsel olarak zihinselken, bu yapıtın bir nesne aracılığı ile görünür kılınması meselesi iletişimsel bir gereklilik olarak düşünülmektedir.

Öznel gerçekliğin referans alındığı bir sistem içerisinde sanat, kişinin kendisi dışında, zihinsel süreçlerin öznel doğası dolayısıyla dışarıdan bir gözlemci tarafından deneyimlenemeyecektir. Kişinin sanat etkinliği gerçekleştirdiği yine kişinin kendisi tarafından, iç gözlem yoluyla bilinebilir. İç gözlem, genel olarak çeşitli zihin durumlarının farkındalığına dayanan bilinçlilik hali olarak tanımlanmaktadır. Bu türden bilinçlilik halleri *farkındalığının farkında olmak* anlamında *kendinin bilincinde olmak* türünden bilinç korelasyonlarıdır (Zeman, 2017, s.49). Kişi, zihinsel dünyasında ne olup bittiğinin, diğer bir deyişle düşünsel

eyleminin niteliğinin ve içeriğinin bilincinde olduğunda kendisinin bilincinde olarak nitelendirilebilir. Sanatın zihinsel bir etkinlik olarak kabul edilmesi ve sadece düşünülerin sanat yapıtı olabileceği düşüncesi, sanatın herhangi bir fiziksellik içermeden, salt zihinsel olarak gerçekleştirilebileceği ve bunun sanatın varlığı için yeter kabul edilebileceği sonucunu doğurur. Bu türden bir sonuçta, sanatçının kendisi dışında, herkes tarafından algılanabilir, kamusal bir sanatın varlığından söz etmek olanaksız görünmektedir. Şu hâlde, kavramsal sanata ait sanatın zihinsel bir etkinlik olduğu iddiasının sanatı içsel, bu anlamda öznel bir yapıya çektiği ifade edilebilir. Kavramsal sanat ile birlikte gündeme gelen sanatın zihinselliği iddiası düalist zihin felsefesi bağlamında yorumlandığında sanatın nesnellliğini ortadan kaldırmaktadır. Descartes'ın da sınırladığı gibi zihinsel olanı gözlemlenebilir bir olgu olarak ele almak metodolojik olarak olanaksızdır. Zihinsel olanı gözlemlenebilir bir olgu olarak ele almanın olanaksızlığı temel olarak zihinsel durum ve süreçlerin beyin durum ve süreçlerinden tamamen farklı süreçler olmasına dayanmaktadır. Beyin durum ve süreçleri, doğru seçilmiş birkaç araçla gözlemlenebilirken zihinsel durum ve süreçler yalnızca ona sahip olan kişiye açıktır (Zeman, 2017, s.379). Düalist zihin felsefesi bağlamında zihinsel durum ve süreçler, nörofizyolojik nedenlerin ötesine uzanan *daha ileri bir olgu* durumundan, doğal olarak gayri maddi bir varlıktan kaynaklanmaktadır (Zeman, 2017, s.380). Zihinsel süreçler, algılanan bir nesnenin duyumundan, düşünülen bir kavramdan veya ağrı ve acı gibi öznel beden algılarından meydana gelebilir. Dolayısıyla zihinsel süreçleri meydana getiren içerik sadece dünyada var olan nesnelere veya durumlar hakkında olmak zorunda değildir, hakkında düşünülebilen tüm şeyler zihinsel süreçlerin içeriğini meydana getirmektedir. Kavramsal sanat ile birlikte gündeme gelen sanatın zihinsel bir etkinlik olduğu iddiası, bu çerçeveden ele alındığında, sanat etkinliğinin öznel deneyime ait bir gerçeklik olduğunu sonucuna götürmektedir. Çünkü bu türden zihinsel süreçler ki bu süreçlerin fiziksel bir varoluşu olmadığı düşünülmektedir, öznel gerçekliklerdir. Sanatın zihinsel bir etkinlik olduğu iddiası ile birlikte sanat, kendi benliğimizi bulduğumuz öznel deneyim gerçekliğine ve bu gerçekliğin içerisinde çeşitli zihinsel durumların farkındalığına indirgenmektedir. Böyle bir sonuca ulaşılmasının temel gerekçesi düalist zihin felsefesi içerisinde zihinselliğin fiziksel gerçeklikten tamamen ayrı bir gerçeklik olarak kabul edilmesi ile ilişkilidir.

Tablo 1. Zihinsel ve fiziksel yüklem karşıtlığı (Priest, 2018, s.306).

Zihinsel Yüklem	Fiziksel Yüklem
<i>Zamansal</i>	<i>Uzaysal</i>
<i>Mahrem</i>	<i>Kamusal</i>
<i>Tashih edilir</i>	<i>Tashih edilmez</i>
<i>İçsel</i>	<i>Dışsal</i>
<i>Özgür</i>	<i>Belirlenmiş</i>
<i>Ben</i>	<i>Başkası</i>
<i>Kutsal</i>	<i>Profan</i>
<i>Şekilsiz</i>	<i>Şekilli</i>
<i>Öznel</i>	<i>Nesnel</i>

Stephan Priest'in *Zihin Üzerine Teoriler* adlı kitabından yer alan bu tablo (burada tabloda yer alan tüm kavramlara yer verilmemiştir) bir şeyin *zihinsel* ve *fiziksel* olarak adlandırılmasında örtük olarak ima edilen bazı temel kavramları içermektedir. Stephen Priest bu listeyi, zihin-beden sorununu çözmeye girişimlerinin içine düştüğü yanlış göstermek üzere kullanmaktadır. Ona göre bu listedeki bir kavramı, karşıt olduğu kavramlara indirgeme girişimi metodolojik olarak yanlıştır. Çünkü bu kavramlar anlamsal bakımdan birbirlerine indirgenemezdir (Priest, 2018, s.307). Örneğin zihinsel bir durum için uzaysal yüklem kullanmak veya zihinsel bir durumu kamusal kılmak çelişik bir durum yaratmaktadır. Zihinsel yüklem ve fiziksel yüklem arasındaki karşıtlığı gösteren bu tablo kavramsal sanatta neden fiziksel yüklem referans alınmadığını da açıklığa kavuşturmaktadır. Sanatın zihinsel bir etkinlik olduğu iddiası yapısı gereği fiziksel yüklem dışarıda bırakılmaktadır. Öyle ki Sol LeWitt'e ait şu ifade bu argümanı desteklemektedir: "Üç boyutlu nesnenin fiziksellik duyusal olmayan içeriğiyle çelişkiye düşer. Renk, doku, yüzey ve biçim ürünün yalnızca fiziksel yanını güçlendirir. Bu fiziksellikte izleyicinin ilgisini çeken herhangi bir şey bizim düşünüy alanımıza engeldir ve dışavurumsal bir kurgu olarak kullanılır." (LeWitt, 1980a, s.20). Sol LeWitt burada nesnenin *fiziksellik* ve *duyusal olmayan içeriği* arasında bir ayırım yapmakta, *duyusal olmayan içeriği*

fizikselliğe karşıt bir öge olarak konumlandırmaktadır. Sol LeWitt'in nesnenin duyusal olmayan içeriğinden bahsetmesi bizi doğallıkla zihinsel gerçeklikler olan kavramlara götürmektedir. Bertrand Russell, *tümelleri fark etmeye kavrama, farkında olduğumuz bir tümele de kavram denir* diyor (Russell, 2000, s.49). Yani Bertrand Russell tümel olanı, kavram olarak tanımlıyor. Bu tanıma göre şeylere ait duyusal bilginin belli bir kategori oluşturulacak biçimde soyutlanması tümel olana, yani kavrama ulaştırmaktadır. Burada kavram, diğer bir deyişle tümel olan, nesneye ait bir nitelik olarak değil, nesnelere ait bir özellik olarak ele alınmaktadır. Dolayısıyla kavram, doğrudan nesnenin duyumsanabilir bir içeriği değildir, kavramın oluşumu nesnelere üzerine zihinsel bir işlemi gerektirmektedir. Sol LeWitt, nesnenin *duyusal olmayan içeriği* ile büyük olasılıkla tümel olanı, yani kavramı kast etmektedir. Ona göre kavramların zihinselliği nesnelere fizikselliği ile çelişkiye düşmektedir.

Sol LeWitt'in kavramsal gerçeklik ve nesnelere fizikselliği arasında kurduğu karşıtlık, günümüz bilinç araştırmaları içerisinde *semantik bellek* adı verilen zihinsel özellik ile ilişkili olarak ele alınmaktadır. Nesne, renk, parlaklık, yüzey yapısı, şekil, gözlemciye göre uzayda bulunduğu konum ve uzaklık gibi çeşitli fiziksel niteliklere sahiptir (Revonsuo, 2017, s.176). Bu niteliklerin algılanması nesne yoluyla iletilen kavramsal yapıyı anlamak için yeterli değildir. Nesnelere anlamlı öğeler olarak algılanması için görsel niteliklerin tutarlı bilgi paketleri halinde kavramsal bir haritaya bağlanması gerekmektedir (Revonsuo, 2017, s.177). Yani anlamlılık ölçütü zihin tarafından yerine getirilmektedir. Algılanmış nesnelere anlamlılığı eşleyen zihinsel mekanizma semantik bellek olarak adlandırılmaktadır (Revonsuo, 2017, s.178). Semantik bellek, insanın dünya hakkında sahip olduğu kavramsal ve olgusal bilgiyi içeren uzun süreli belleğin bir parçasıdır. Semantik bellek, algılanan nesnelere anlamlı nesnelere olarak tanımamızı mümkün kılmaktadır. Semantik bellekteki nesnelere ait kavramsal kategoriler ortadan kaybolduğunda nesnelere anlamı da ortadan kaybolmaktadır. Semantik bellekteki kavramsal kategorilerin kaybolmasına *semantik bunama* denmektedir (Revonsuo, 2017, s.177). Antti Revonsuo'nun belirttiğine göre semantik bunama yaşayan hastalar bir bardak şarabın içine şeker katabilir veya lazanyasının üzerine portakal suyu dökülebilir. Bu hastalar zamanla çeşitli nesnelere ait kavramsal bilgilerini kaybetmektedir; ilgili nesne görüldüğünde, hasta o nesneyi tanıyamamakta ve anlamlandıramamaktadır (Revonsuo, 2017, s.178). Semantik bunama adı verilen bu durum, kavramsal sanatta sanat etkinliğinin neden zihinsel bir etkinlik olarak kabul edildiğini açıklığa kavuşturur. Nesnelere ait bilginiz yalnızca nesnelere ait algılarımız değildir. Semantik bunama yaşayan hastalarda olduğu gibi bir nesne algılanabilir fakat kavramsal kategoriler olmadan anlamlandırılmaz. Nesne, kendisine ait niteliklerden ayrı olarak, bizim ona atadığımız *sandalye, masa veya kitap* gibi çeşitli fonksiyonları da yerine getirmektedir. Bu fonksiyonların belirlenmesi ve bir nesne için atanması, zihin tarafından her zaman birlikte bulunan duyu verilerinin semantik bellek adı verilen alana kaydedilmesi ile ilişkilidir. Bu durum Bertrand Russell tarafından *tümellerin farkına varılması* olarak tanımlanmaktadır: *sandalye, masa ve kitap* gibi kavramlar farkına varılan tümellerin zihinsel karşılığıdır (Russell, 2000, s.49). Dolayısıyla nesnelere fizikselliği, diğer bir deyişle duyusal anlamda var olan şeyler ile onları yerleştirdiğimiz zihinsel kategoriler, yani düşünsel anlamda var olan şeyler arasında bir ayırım yapılmaktadır. Bu ayırımı dış dünyanın anlamlılığı düşünsel anlamda var olan şeyler üzerinden atanmaktadır. Bu model referans alındığında *sanat yapıtı* adı verilen gerçekliğin zihinsel bir gerçeklik olarak ele alınması ve Sol LeWitt tarafından nesnenin *duyusal olmayan içeriği* olarak tanımlanması kaçınılmazdır. Sanat yapıtı, fiziksel bir gerçeklik olarak dış dünyada bulunmamaktadır, o, çeşitli nesnelere anlamlı nesnelere olarak kavramamızı sağlayan zihinsel bir haritadır. Semantik bellek adı verilen zihinsel özelliğe bakıldığında insan, kavrama koşulları gereği doğrudan bir dış dünya gerçekliğinin değil, zihni tarafından temsil edilen bir gerçekliğin farkındadır. Bu, dış dünya gerçekliğinin reddini gerektirmese de dış dünyaya ait kılınan gerçekliğin epistemolojik bir gerçeklik olduğunu varsaymak anlamına gelir. Sanat yapıtının ne olduğu veya nerede temsil edildiği meselesi de dolayısıyla fiziksel değil, zihinsel bir problem olarak kabul edilmelidir. Bu problem nihai olarak şöyle tarif edilebilir: dış dünyaya ait deneyimimiz bize çeşitli nesnelere duyuları sağlamaktadır. Zihin, bu duyulardan gerçek bir öznel deneyim inşa etmektedir. Bu öznel deneyim, herhangi biçimde bir dış gözlemciye açık değildir fakat düalist zihin felsefesi bağlamında değerlendirildiğinde dış dünyanın var olduğu gerçeği kadar tartışmasız bir gerçektir. Çünkü ilk elden *ben* adı verilen öznel bir deneyimin farkındayız ve bu farkındalık düşünen varlık olmak bakımından bir öznel gerçekliğin varlığının ispatıdır. Kavramsal sanat ile birlikte gündeme gelen sanatın zihinsel bir etkinlik olduğu iddiası fizikselliği dışarıda bırakmakta, dolayısıyla öznel deneyim gerçekliğinin temel alınmasına neden olmaktadır. Sanatın öznel deneyim gerçekliğine indirgenmesi veya sanatta öznel gerçekliğin temel alınması nesnellik dışarıda bırakılmaktadır. Sanatın zihinselliği düşüncesi ile birlikte dış dünya gerçekliğine dayanan bir sanat kavrayışı ortadan kalmaktadır.

Sonuç

Araştırma yoluyla ulaşılan sonuçların belirtilmesine geçmeden önce şunu belirtmekte yarar vardır. Düalist zihin felsefesi hakkında ifade edilenler Sol LeWitt'in ortaya koyduğu kavramsal sanat kavrayışı ile tutarlıdır. Bu tutarlılık Sol LeWitt'in kavramsal süreçler ile fiziksel gerçeklik arasında yaptığı ayırım ile doğrudan bağlantılıdır. Dolayısıyla düalist zihin felsefesini anlamak belli bir seviyede kavramsal sanat kavrayışını da anlamaktır. Fakat kavramsal sanatı farklı bir bağlamda ele almak, başka bir deyişle kavramsal sanat hakkında ortaya konan farklı öncülleri referans almak, düalist zihin felsefesinin yapısıyla çelişebilir. Bu çelişme kavramsal sanat hakkında referans alınan argümanların içeriği ile doğrudan ilişkilidir. Bu çalışmada referans alınan argümanların örtük olarak düalist bir dünya görüşü içerdiği varsayılmakta ve bu varsayım çeşitli akıl yürütmeler ile aydınlatılmaktadır. Bu bağlamda ulaşılan sonuçlar şöyle sıralanabilir:

(1) Kavramsal sanat içerisinde kavramsal süreçler ile fiziksel gerçeklik arasında yapılan ayırım kavramsal süreçlerin fiziksel olmadığı sonucunu doğurmaktadır. Bu bağlamda kavramsal sanat içerisinde fiziksellik sanatın koşulları dışında bırakılmaktadır. Çünkü kavramsal etkinlikler zihinseldir ve zihinsel etkinlikler fiziksel değildir. Kavramlara indirgenen bir sanat yaklaşımı zihinsel olduğundan ve zihinlerin maddi olmayan bir varoluşu olduğundan, sanatın da maddesiz gerçekleştirilebileceği olasılığı gündeme gelmektedir. Sanatın zihinsel bir etkinlik olarak kabul edilmesi ve düşünsel süreçlerin sanat yüklemi taşıdığı düşüncesi, düalist zihin felsefesi bağlamında sanatın herhangi bir fiziksellik içermeden, salt zihinsel bir etkinlik olarak gerçekleştirilebileceği ve bunun sanatın varlığı için yeter kabul edilebileceği sonucunu doğurur.

(2) Sanatın kavramsal süreçler ile ilgili bir etkinlik olarak tasarlanması sanatın kavram ve kavramlar arası ilişkilere indirgenmesi demektir. Kavramlar zihne aittir; kavramsal sanat etkinliği, malzemesi kavramlar olması bakımından ilkece zihinsel bir etkinliktir. Descartes için kavramlar kelimelerin zihinsel karşılıklarıdır. Zihinlerin, ona sahip olan kişiler dışında bir dış gözlemci tarafından gözlemlenememesi kavramların gerçekliğini dış dünya gerçekliğinden koparmaktadır. Kavramsal sanatta sanatın fiziksel yüklemelerden ayrı bir gerçeklik olarak düşünülmesi de temel olarak buraya dayanmaktadır. Kavramsal sanat ile birlikte gündeme gelen sanatın zihinsel bir etkinlik olduğu iddiası fiziksel yüklemeleri dışarıda bırakmaktadır. Bu da kavramsal sanat kavrayışı içerisinde sanatın varlığının öznel deneyim gerçekliğine indirgenmesine neden olmaktadır.

(3) Kavramsal sanat ile birlikte gündeme gelen sanatın zihinsel bir etkinlik olduğu iddiası sanatın yapısına yönelik kuşatıcı bir iddia değildir. Sanat, zihinsel bir etkinliktir fakat her zihinsel etkinlik sanat değildir. Dolayısıyla ne türden zihinsel etkinliklerin sanat olduğu belirlenmelidir. Fakat zihinselliğin özneliği nedeniyle bu probleme bir cevap bulmak oldukça zor görünmektedir.

Kaynakça

- Akdemir, T. ve Köse, E. (2018). Kavramsal sanatın yapısı üzerine bir araştırma. *II. Uluslararası sanat araştırmaları sempozyumu bildiri kitabı* içinde (s. 324-330). Adana: Çukurova Üniversitesi.
- Churchland, P. M. (2012). *Madde ve bilinç*. (B. Ersöz, Çev.) İstanbul: Alfa Yayınları.
- Danto, A. (2012). *Sıradan olanın başkalaşımı*. (E. Berkaş, Ö. Ejder, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Descartes, R. (2015). *Duygular ya da ruh halleri*. (Ç. Dürüşken, Çev.) İstanbul: Alfa Yayınları.
- . (2019a). *Meditasyonlar- Metafizik üzerine düşünceler*. (Ç. Dürüşken, Çev.) İstanbul: Alfa Yayınları.
- . (2019b). *Yöntem üzerine konuşma*. (Ç. Dürüşken, Çev.) İstanbul: Alfa Yayınları.
- Edelman, G. ve Tononi, G. (2019). *Bilincin evreni: Maddenin hayale dönüşümü*. (A. Subaşı, Çev.) İstanbul: Küre Yayınları.
- Günday, Ş. (2002). *Zihin felsefesi*. Bursa: Asa Kitapevi.
- Hançerlioğlu, O. (Ed.). (1992). *Felsefe ansiklopedisi: Kavramlar ve akımlar*. Cilt 1. (2. bs.) İstanbul: Remzi Kitapevi.
- LeWitt, S. (1980a). Kavramsal sanat üzerine paragraflar. (Ş. Aysan, N. Damlacı, F. Ulay, Çev.) *Sanat olarak betik* içinde (s.19-22). İstanbul: Sanat Tanımı Topluluğu Yayımı.
- . (1980b). Kavramsal sanat üzerine tümceler. (Ş. Aysan, N. Damlacı, F. Ulay, Çev.) *Sanat olarak betik* içinde (s.23-24). İstanbul: Sanat Tanımı Topluluğu Yayımı.

Lippard, L. (1997). *Six years: The dematerialization of the art object from 1966 to 1972*. California: University of California Press.

Özcan, M. (2009). Aristoteles'in varlık görüşü. *Kaygı. Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, 13, 113-131.

Priest, S. (2018). *Zihin üzerine teoriler*. (A. Dereko, Çev.) İstanbul: Litera Yayıncılık.

Revonsuo, A. (2017). *Bilinç: Öznelliğin bilimi*. (S. Değirmenci, Çev.) İstanbul: Küre Yayınları.

Russell, B. (2000). *Felsefe sorunları*. (V. Hacıkadıroğlu, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları.

Zeman, A. (2017). *Bilinç: Kullanım kılavuzu*. (G. Koca, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.

The Uncanniness of *The Shining*

Cinnet'in Tekinsizliği

Şirin Fulya Erensoy, *Department of Film and Television, Istanbul Bilgi University*

Abstract

Stanley Kubrick's 1980 film *The Shining* has been examined and analyzed countless times up until today. Even though 40 years have gone by since its release, the film's full meaning and the events happening to the Torrance family are still unclear. The film unfolds in a limbo-like state, between dream and reality. While writing the script, Kubrick states that he was inspired by Sigmund Freud's *Das Unheimlich* (1919) essay. According to Freud, things or people that arouse feelings of dread and horror belong to the realm of the uncanny. The uncanny is related to what is frightening, but more importantly it entails a duality, an ambiguity because it encompasses the familiar with the unfamiliar. This study aims to locate the uncanny elements in *The Shining*, while also examining how conflicting desires that have been repressed can come to the surface through the dream-like setting of the Overlook Hotel.

Keywords: Uncanny, ego, repressed desires, ambiguity.

Academic disciplines/fields: Cinema, psychoanalysis.

Özet

Stanley Kubrick'in 1980 yapımı *The Shining* (*Cinnet*) filmi, bugüne kadar sayısız defa incelenmiş ve analiz edilmeye çalışılmıştır. 40 yıl geçmiş olmasına rağmen, filmin gerçekte neyi anlatmak istediği, Torrance ailesinin başına gelen olayların aslı, hala tam olarak anlaşılmamıştır. Hayal ile gerçek arasında, belirsiz bir alanda süregelen filmin senaryosunu oluştururken Kubrick, Sigmund Freud'un *Das Unheimlich* (1919) isimli makalesinden yararlandığını belirtmiştir. Türkçe'ye tekinsizlik olarak çevrilmiş the uncanny, aşına olduğumuz insan ve şeylerin içinde yatan rahatsız edici duyguların neden olduğu korku ve endişe olarak nitelendirmektedir. Terimin temelinde bir ikilik yatmaktadır. Bu ikilik, tanıdık bir şeyin yabancılaşma içermesinden kaynaklanmaktadır, yani, tanıdık olan ile yeni beliren arasında oluşan bir haldir. Bu çalışmanın amacı da *Cinnet* filmindeki tekensiz duygulara yol açan öğelerini tespit edip, filmdeki bastırılmış ve çelişkili olan arzuların Overlook Oteli'nin rüya-vari ortamında ne şekilde yüzeye çıkıp, egonun parçalanmasına tehdit oluşturduğunu incelemektir.

Anahtar Sözcükler: Tekinsizlik, ego, bastırılmış arzular, ikilik.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Sinema, psikanaliz.

- **Corresponding author:** Şirin Fulya Erensoy, Sinema ve Televizyon Bölümü, İletişim Fakültesi, İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- **Address:** İstanbul Bilgi Üniversitesi, Eski Silahtarğa Elektrik Santrali, Kazım Karaberkî Caddesi, No. 2/13, 34060 Eyüpsultan, İstanbul
- **e-mail:** erensoysirin@gmail.com
- **ORCID:** 0000-0002-5826-0361
- **Available online:** 20.05.2020
- **doi:** 10.17484/yedi.685208

Received: 11.02.2020 / Accepted: 02.05.2020

Introduction

The Shining is a film directed by Stanley Kubrick and released in 1980. It is based on Stephen King's novel of the same name, although there are significant differences between the two¹. Until this day, the film has been deconstructed countless times in order to arrive at an understanding of what exactly it is about. So much so that in May 2012, a feature documentary entitled *Room 237* premiered at the Cannes Film Festival; directed by Rodney Ascher, the documentary explores the hidden meanings within the film. Moreover, in 2019, a sequel to the film was made; in *Doctor Sleep*, Danny is a grown-up and uses his shine to help save children from shine-eating spirits. Thus, despite its release 40 years ago, the film still has enthusiasts trying to grasp its full meaning and further detail its universe.

The Shining tells the story of the Torrance family who head to the Rocky Mountains for the winter period to be the new caretakers of the Overlook Hotel. Jack Torrance is a writer and welcomes the isolation that the hotel has to offer during the off season. His son Danny possesses psychic abilities – the ability to “shine” – which enable him to see things that happened in the past and things that will happen in the future. Wendy is ‘normal’; excited to spend the winter in the enormous hotel. Yet the hotel has a dark past, and although Jack is aware of it, he is not bothered by it. Even before their arrival, Danny begins to see the ghosts that haunt the Overlook Hotel. Jack too sees his own ghosts and he slowly descends into madness, attempting to murder his wife and son with an axe, like one of the previous caretakers of the hotel. The film is eerie from the outset; Stanley Kubrick's use of music sets the atmosphere of the film, putting the audience on edge and making them feel like something is not quite right.

Along with Diane Johnson who co-wrote the screenplay of the film, Stanley Kubrick also read Freud's essay on the uncanny before they began writing the script and elements found in the essay regarding uncanniness can be clearly detected in the film (Kagan, 2000, p. 204). It is in this context that Kubrick's *The Shining* will be analysed in this article. Moreover, a look at horror film conventions present in the film will also be examined in the light of Barbara Creed's *The Monstrous Feminine: Film, Feminism and Psychoanalysis and Phallic Panic*. By locating the uncanny elements within the film and the use of horror-film conventions, the article will aim to contribute to the understanding of Kubrick's vision for the film, and understand the sources of influences on Kubrick during the process of adapting King's novel.

The Uncanny

According to Sigmund Freud (2001), things or people that arouse feelings of dread and horror belong to the realm of the uncanny (p. 219). The uncanny is related to what is frightening, but more importantly it entails a duality, an ambiguity because it combines the familiar with the unfamiliar (something ‘heimlich’ – which, in German, means ‘homely’ can become ‘unheimlich’ – ‘unhomely’ – such that ‘unheimlich’ is a sub-category of ‘heimlich’ and not simply its opposite). Analysis bringing together *The Shining* and the concept of the uncanny is not without precedent. In her article on the film, Catriona McAvoy analyses pre-production documents relating to *The Shining* as well as conducting an interview with Diane Johnson in order to trace the various sources of influence on Kubrick and how they made their way into the final version of the film. McAvoy (2015) confirms that Kubrick incorporated a wide range of literature from works from the early psychoanalytic movement, Gothic novels about obsession and loss, books exploring the lives of loners and outsiders, and theoretical texts on ghost stories, fairy tales, and classical tragedy (p. 347). Among these texts, *The Uncanny* too finds its place and McAvoy proceeds to give a list of the uncanny elements within the film. Yet, the most pertinent argument she makes in this regard is that *The Shining* is itself an object which has become uncanny: “It has some of the heimlich (homely) appeal of King's original text but the fragmented, diverse nature of Kubrick's narrative additions and interventions deliberately creates an unheimlich (unhomely) atmosphere” (p. 360).

In his study of contemporary subjects of popular culture and literature, Roger Luckhurst (2008) situates the uncanny as a “toxic side effect” (p. 132) of the rediscovery of suppressed traumas. He states that post-traumatic effects can lead to supernatural tropes, which “catastrophises the subject” (p. 130). In this context, Luckhurst positions *The Shining* as a study of Jack Torrance's psychic failings. Yet it is Danny's abuse

¹ Stephen King has, on several occasions, voiced his dislike of Stanley Kubrick's visual adaptation of his novel, labelling it as “cold” (McAvoy, 2015, p. 360). While there are many details that have changed in the adaptation process, such as the hedge maze, and the death of Jack Torrance, the main axis on which the two diverge is in terms of their approach to the elements of horror: while King's story is clearly a haunted house tale, Kubrick's version questions this very premise and provides an ambiguous portrait in this regard.

at the hand of his father and his psychic abilities to see flashes of future violence that are characterized as “instances of uncanny return” (p. 137). Thus, for Luckhurst, what is uncanny about *The Shining* is its depiction of the return of repressed trauma.

Others such as Walter Metz (1997) draw attention to the hesitation between the marvellous and the uncanny at the heart of *The Shining* (p. 43). Indeed, while some critics suggest that *The Shining* is simply the story of a family who descends into insanity together (Muir, 2007, p. 129), there is also evidence in the film that the supernatural – or in Metz’s words “the marvellous” – is, in fact, there and is exemplified in the scene where the ghost of Grady, the former caretaker of the hotel, lets Jack out of the food locker in which his wife Wendy had imprisoned him. Metz states that the uncanniness of *The Shining* related to its roots in melodrama, wherein “the familiar domestic problems of the heim conceal the unheim, the darker desires of familial annihilation and horrific behaviour” (1997, p. 42). Like in Lockhurst’s reading, the uncanny is positioned in relation to family trauma, yet the appearance of the supernatural undermines this, exhibiting thus the text’s allegiance also to the horror genre.

While Metz associates this binary between the uncanny and the marvellous in relation to *The Shining*’s incorporation of both the horror and melodrama genres, Christopher Hoile (1984) suggests that ambiguity arises because of the film’s positioning of man in relation to an animistic universe. Referring to Bruno Bettelheim’s *The Uses of Enchantment*, he positions animism in relation to children and adults, where animism is the belief that objects, places and animals have a living soul; something that children easily believe in because for them “there is no clear line separating object from living things and whatever has life has a life very much like our own” (Bettelheim, 1976, p. 46). This is in opposition to adults, who “have been estranged from the ways in which young people experience the world” (p. 47) and thus understand this animistic conception as fantastic rather than true. Hoile (1984) suggests that while Jack and Danny are both possessed, it creates opposing perspectives due to their status as adult and child. While adults should have surmounted the animistic stage, Jack’s inability to progress beyond animism leads him to “re-experiences it in the “uncanny,” when what is imagined and real seem inseparable” (p. 11). This directs him to his alter-ego from the past, Grady; he accepts identification with his double from the past, thus on the path of destruction. On the other hand, Danny’s relation to animism is labelled as natural, providing him with confidence and leading to his achievement of maturity. Hoile states that Danny’s doubling as Tony is therapeutic and helps him get stronger, as children accept that “there is more than one frame of reference for comprehending the world” (Bettelheim, 1976, p. 45).

Whether described as a hesitation or in relation to the animistic world, Stanley Kubrick intended for a sense of ambiguity in his rendition of King’s story; according to the film’s producer Jan Harlan, nothing had to make sense because the whole story doesn’t make sense – it’s a film about ghosts (Wigley, 2015). This ambiguity creates an intellectual uncertainty which renders its viewers uncomfortable. According to German psychiatrist Ernst Jentsch (2008), intellectual uncertainty can raise feelings of uncanniness (p. 221). This is exactly what the audience undergoes upon first viewing of *The Shining*, during which we are not sure if we are simply watching the growing psychosis of a family or if we are really confronted with the world of the supernatural.

The haunted house

In her book *The Monstrous Feminine*, Barbara Creed (1993) states that when the house is the central location in the horror genre, the narrative leads the audience back to a terrible crime committed by or against a family that once lived there (p. 55). This, she says, is particularly horrible since the crimes are committed within a familiar context. Therefore, the haunted house is horrifying; “it contains cruel secrets and has witnessed terrible deeds” (p. 55). The audience discovers the dark past of the Overlook Hotel at the beginning of the film; Mr. Grady murdered his wife and twin daughters with an axe. Though this story is revealed in a nonchalant manner by Mr. Ullman, the manager of the hotel, it will constitute the gist of the narrative, the starting point for everything that is to unfold. The uncanniness arises from the repressed past of the hotel. Something horrible has happened there and it is triggered once the off season sets in.

The isolated location of the hotel is highlighted from the very beginning of the film. It is a massive, grey, peaked building, perched on a massive, grey, pointed mountain. The long roads along the mountain hills create a dizzying effect as the camera which flies above, following the advancing car. The isolation aspect is further emphasized later on during Jack’s interview with Mr. Ullman where he points out that the roads are blocked in the winter and it is too costly to open them (hence why the hotel is closed for the whole of the winter season). Mr. Ullman repeatedly underlines the fact that there is “tremendous sense of isolation” that comes with staying at the hotel during the off season, yet Jack does not seem to be bothered by this fact whatsoever and instead interprets it as “five months of peace”. When Mr. Ullman reveals Mr. Grady’s

“claustrophobic reaction” in the form of the murder of his whole family, Jack is still not impressed or remotely bothered. Throughout the film the hotel’s isolation is reiterated, with sporadic news reports on snowstorms and a “weather emergency”. The vastness of the hotel isolates the characters from one another and when the supernatural takes over, each character undergoes their haunting individually as the apparitions reflect something personal to each of them.

According to Freud (2001), the haunted house is one of the areas that relates significantly to the uncanny (p. 241). The hotel’s chef, Dick Holloran points out that “some places are like people: some shine, some don’t”. Dick describes shining as the ability to have conversations without opening your mouth. In stating that the Overlook Hotel shines, he links it with the supernatural. Furthermore, Dick warns Danny about room 237; he tells him to “stay out” of the room, suggesting that there is something that should not be discovered there. Freud cites German philosopher Friedrich Schelling’s definition for the uncanny as shedding new light on our understanding of the concept: “everything is unheimlich that ought to have remained hidden but has come to light” (2001, p. 225). This definition of the uncanny describes word for word the situation that unfolds upon the entrance of room 237; it echoes Dick’s warnings.

Moreover, within the horror genre, the haunted house can also represent the womb; because feelings of uncanniness stem from the return to what is “known of old and long familiar” (Freud, 2001, p. 241) that is something which is familiar and long-established in the mind and which has become alienated from it only through the process of repression. Upon arrival, Jack refers to the hotel as “homey”. He says that he felt like he had been there before; that he was overwhelmed by a moment of déjà-vu. This not only relates to something which is uncanny, but also to the womb itself. Jack’s feelings of familiarity relate back to the time spent in the mother’s womb. In fact, he feels so comfortable, so happy there – he wants to stay there “forever and ever” – that he withdraws from the reality surrounding him and sinks into the spectral world of the hotel. Creed (1993) points out that blood is one of the most common images of horror associated with the house: “the blood drips from walls, fills cellars, and gushes in waves along corridors” (p. 55). Indeed, in *The Shining*, the walls of the hotel come alive and are gushing with blood like the womb of a woman. Thus, the hotel literally becomes “the body of horror” (p. 19).

Uncanny doubles

Though all the members of the Torrance family have seen the ghosts of the Overlook Hotel by the end of the film, the character related to the supernatural from the outset is Danny. Danny is characterized as a lonely and odd boy from the outset of the film. In the compound in which they live in Denver, he has no friends and appears to be quite shy and introverted. Despite his mother Wendy’s attempts to cheer him up and create excitement about the fact that they might spend the winter at the Overlook Hotel, Danny remains nonchalant, even sceptical about the possibility that anything could ever be “fun”.

Danny has paranormal abilities which connect him to the spiritual world. Later when he arrives at the Overlook Hotel and has a conversation with the hotel chef Dick Holloran, we find out that this ability is called “shining”. Shining entails the ability to have conversations without verbally talking. This ability is beyond the senses, and ‘normal’ people cannot believe nor understand it.

According to Freud (2001), the creation of the double “was originally an insurance against the destruction of the ego, an ‘energetic denial of the power of death’” (p. 235). We can see this principle apply to both Jack and Danny, whose respective doubles both appear at moments where they are personally threatened and come into harm’s way. We find out through Wendy that Danny’s imaginary friend Tony, whom Danny describes as “the little boy who lives in [his] mouth”, first appeared after an accident when Jack dislocated Danny’s shoulder. Thus, Danny creates Tony as a form of protection against his father. This reading is corroborated by Christopher Hoile (1984). He states: “It is clear that Danny has created a double to overcome his isolation and to protect his ego by channelling all his negative thoughts about his father into someone supposedly distinct from himself. Through ‘Tony’ Danny expresses his disapproval of the move to the hotel” (1984, p.7). Furthermore, according to Barbara Creed (1993), a child’s ability to enter the “phantasmic realm” is directly related to abusive parenting (p. 161).

Regarding Danny’s double Tony, Stanley Kubrick states that “Danny has had a frightening and disturbing childhood. Brutalized by his father and haunted by his paranormal visions, he must find some psychological mechanism within himself to manage these powerful and dangerous forces. To do this, he creates an imaginary friend, Tony, through whom Danny can rationalize his visions and survive” (Ciment, 2001, p. 192). Thus, we can say that Danny’s biggest fear is to be hurt by his father. His fear is thus projected in the form of the haunting by the ghosts of the Grady twins: not only does he have a link to “the realm of the marvellous” (Creed, 1993, p. 153) but also he is linked to the twins because of the fact that they have all

been hurt by their father. Even though Danny escapes his father at the end of the film, the haunting of the twins is a warning to Danny that something bad might happen to him too.

Freud suggests that uncanny feelings stem from a person's repressed instincts. For Jack, the Overlook Hotel serves as a catalyst for his repressed feelings towards his family. According to the interview Michael Ciment conducted with Stanley Kubrick; "Jack comes to the hotel psychologically prepared to do its murderous bidding. He does not have very much further to go for his anger and frustration to become completely uncontrollable. He is bitter about his failure as a writer. He is married to a woman for whom he has only contempt. He hates his son. In the hotel, at the mercy of its powerful evil, he is quickly ready to fulfil his dark role" (Ciment, 2001, p. 194). Jack creates his doubles when Wendy accuses him of trying to strangle Danny. His repressed anger and alcoholism come out in the Golden Room through the 'spectral' character of the bartender, Lloyd. We know that he is talking to his unconscious as he pours his heart out, repeatedly underlining the fact that what had happened – the dislocation of Danny's shoulder – was an accident, a "momentary loss of muscular coordination". He is guilt ridden over it, and the fact that he is accused of strangling Danny renders him crazy because he is not to blame this time. He resents Wendy for the accusation. Furthermore, whenever there is a mirror in a scene, Jack retreats into his unconscious. This happens in his scenes with Lloyd but also with Mr. Grady in the bathroom, covered on all sides by mirrors. Because the use of mirrors creates doubles, it is considered as an uncanny effect (Freud, 2001, p. 235).

Wendy is presented as a positive and happy character. Supportive of her husband and son, she is a "confirmed ghost story and horror addict". She is overly excited to be spending the winter at the Overlook Hotel, which she deems "fantastic" and "gorgeous". She is especially in awe of how big the hotel grounds are and feels like it is "an enormous maze". This point also accentuates the fact that the actual maze outside of the hotel serves as a double for the hotel. Her hallucinations reflect her horror-film knowingness, whereby she sees the lobby of the Overlook Hotel covered in cobwebs and with the skeletons of the old guests, a conventional image of any horror story.

Stanley Kubrick makes us identify with all the characters. The viewer is placed in the position of Jack, Wendy and Danny at different points throughout the film. Yet, point of view is also constructed using the steadicam. A new invention at the time and only used in a handful of films before *The Shining*, the steadicam gave possibilities that were never there before, as it was able to film from positions that the dolly and the crane could not access. Steadicam inventor Garrett Brown was heavily involved in the production of the film. According to Brown; "most of the film feels like an endless subjective shot: we appear to be watching the hotel and its inhabitants through the eyes of an unearthly prowler, someone who sees very differently from the way we see" (Kagan, 2000, p. 205). Indeed, the presence of the supernatural is represented through subjective camera use, so that even when we do not see it, we feel like there is still someone watching over. This helps build an atmosphere of uncanniness, because it creates unease in an environment we supposedly have gotten to know.

What is key in the concept of the uncanny is transformation of something familiar into the unfamiliar. The hotel itself is at first 'heimlich' and eventually turns into a space which is 'unheimlich'. This is literally the case as the Torrances are familiarized with the grounds of the hotel through a tour given by Mr. Ullman. They not only find out where everything is located, including their own quarters, but also are given information about the European as well as Native-American history of the building. Furthermore, during the tour, they step out of the elevator and walk down the corridor from which, earlier on in Danny's shining, blood was spurting out of the walls.

We are introduced to the Grady twins in a vision that Danny has at the beginning of the film, when Jack receives the news of the job offer. When they are at the Overlook Hotel, Danny sees the twins again as he plays darts. They simply stand there, looking at him and then walk away. Now we know the twins and that there is some sort of connection between them and Danny. The next time we see them, they block Danny's path when he tricycles through the hotel corridors. They are once again standing there looking at him, but then with a jump cut, the twins are no longer alive and standing; they are dead, on the floor, covered in blood, with an axe next to them. This is a moment of uncanny transformation, wherein something – or rather someone – we have become accustomed to and have familiarized ourselves with, turns into something unfamiliar, frightening and uncanny. In one moment, everything changes, and we are faced with an image of horror. Furthermore, we are familiarized with Danny's tricycle path in the hotel corridors as well; hence why the appearance of the twins creates an uncanny effect because it is unfamiliar and unexpected upon the path, yet because the tricycle shot is repeated on three occasions, the feeling of eeriness grows and it is as if we are expecting something bad to happen. The patterns on the rug and the never ending twists and turns give the effect of a maze; these twists and turns echo those of the maze right outside of the hotel,

where Wendy playfully chases Danny through it. This chase is furthered echoed at the end of the film, where this time Jack hunts down Danny in order to kill him. At this point Danny is familiarized with the maze and thus knows how to trick Jack to lose his trace.

A similar uncanny transformation occurs later in the film. Jack heads to room 237 where Wendy has informed him a “crazy woman who tried to strangle Danny” is residing. The scene is shot from Jack’s point of view. As Jack heads into the room, what is revealed is everything but a crazy woman – a young, beautiful naked woman is taking a bath. When she sees him, she stands up and heads towards Jack. Jack is in shock but somewhat excited at the prospect of being with the beautiful woman standing before him. She approaches him and they begin to kiss. However, this sexual moment does not last; as soon as they begin to kiss, the young and naked woman transforms into something frightful. Through the mirror, we see her turn into a rotting old woman, who begins to laugh hysterically at him. According to Creed (2005), the uncanny duo of ghostly female forms (young woman/hag) converges on the boy’s father in an attempt to unsettle even further his already disturbed mind, leading him to try to dismember his own family with an axe” (p. 157). As the scene unfolds, it is cut with shots of Danny convulsing, reiterating once again Danny’s link to the supernatural. Furthermore, the entrance to the room 237 brings to light what ought to have remained hidden; no wonder Dick warned Danny at the beginning of the film to “stay out”.

According to Freud (2001) one of the uncanniest themes is the reanimation of the dead (p. 248). There is an abundance of these moments in the film; we know the tragedy that happened to the Grady family. In the film, they are resurrected; the twins to Danny and Mr. Grady himself to Jack. Furthermore, the ending of the film also suggests that Jack too may be long dead, and we are seeing something past play out.

The use of doubles, patterns, numbers, and mirrors constitutes what Freud calls “the constant recurrence of the same thing” (2001, p. 234) which is uncanny. The patterns on the rugs of the Overlook create a sense of endlessness and of being in the same place repeatedly. Jack’s screenplay consists of the repetition of the sentence “All work and no play make Jack a dull boy” for pages on end. According to Freud, the repetition of numbers can also create an uncanny effect. Kubrick repeats certain numbers extensively in the film. For example, the numbers 21 and 42 appear on more than one occasion creating an unsettling effect. 21 is the number of framed photographs on the wall at the end of the film. The camera zooms in on a photograph taken at the 4th of July Ball, in 1921. At the center of the photograph stands Jack Torrance. The number 42 first appears on Danny’s jersey at the beginning of the film. Later, we see Wendy and Danny watching the Summer of ’42 on the television at the hotel. Furthermore, Dick’s rented car’s license plate also contains the number 42. All these repetitions do not have an extra meaning per se; they simply add a feeling of unease; they make us feel like something odd is going on because this number of coincidences cannot be accidental.

Moreover, an uncanny atmosphere can also be created through sound. In *The Shining*, the music is an important part of the narrative. Eerie, macabre and unsettling, Kubrick’s inspired use of music to create uncanniness is impeccable. According to Wendy Carlos, who composed the original music for the film along with Rachel Elkind, “Kubrick’s now famous method of using existing recordings of music, in this case by Bela Bartok, György Ligeti, and mostly the Polish modernist Krzysztof Penderecki. The soundtrack becomes a dissonant wailing pounding but seductive symphony of human fear as it makes contact with irrational energies buried deep inside its heart” (Kagan, 2000, p. 205). The music serves to reflect the psychological horror that the characters are going through. Furthermore, the music also serves to foreshadow what is to come: in the scene where Jack calls Wendy to let her know that they had offered him the job at the Overlook Hotel, the music is quite haunting, even though at that point in the film, nothing ‘wrong’ seems to be happening. It anticipates the evil that will come later. Whether it is a more playful, mystical tune as Wendy chases Danny through the maze or a more tormented scream-like sound when the Grady twins appear in front of Danny, the music underlines key moments and keeps the audiences on the edge of their seats, making them feel like something might happen at any moment.

Conclusion

If we are to look to the ending of the film, the audience is not faced with what is expected, that is an explanation. The resolution does not really resolve anything, and the film ends on an uncanny note. A slow zoom in on one of the 21 photographs on one of the walls of the hotel, reveals Jack Torrance at the 4th of July Ball in 1921. Is Jack a ghost? Was anything we watched real? There is a sense that we are in a continual loop and that history will repeat itself. Moreover, the reference to America’s day of independence could also suggest that Jack is finally free; yet free at the expense of the lives of others, much in the way America owes

its independence to the massacre of the natives of the land.² This uncanny ending relates back to Jentsch's idea of the intellectual uncertainty created by that which is uncanny. Furthermore, critic Stephen Shiff believes that this unresolved ending makes Stanley Kubrick a sadist: "not because it tortures us with fear, but because it refuses us pleasure – the cathartic pleasure of a real confrontation with the terrors it promises" (Kagan, 2000, p. 214). This is perhaps why 40 years after its release the film is still boggling the minds of filmmakers and cinema enthusiasts worldwide.

This article traced the uncanny elements present in Stanley Kubrick's adaptation of Stephen King's novel *The Shining*. Furthermore, the article has also looked at the film's fidelity to the horror film genre, through its symbolic use of horror film conventions and motifs. While previous research in this regard has been conducted, the article aimed at reviving the debate surrounding the ambiguity of the film, especially at a time when the sequel of the film has been released. Looking at *Doctor Sleep*, it can clearly be seen that the director Mike Flannigan chose to prioritize the supernatural aspects of the story and delves into detailing aspects of Danny's shine and its functioning.

Yet *The Shining* itself stands exactly in this space of ambiguity where we are not quite sure what just unfolded before our eyes, creating uncanny effects as a result of the erasure of the distinction between imagination and reality (Freud, 2001, p. 244). Hence, we are not done with this film; we are not done with Kubrick as his film will continue to haunt us until we can find some graspable and plausible explanation for it.

References

- Ascher, R. (Director). (2012). *Room 237* [Documentary]. United States: Film Sales Corp.
- Bettelheim, B. (1976). *The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales*. London: Penguin Books.
- Ciment M. (2001). *Kubrick: The definitive edition*. (Gilbert Adair, Trans.). New York: Faber & Faber Inc.
- Cook, D. (1984). American horror: The Shining. *Literature/Film Quarterly*, 12 (1), 2-4.
- Creed, B. (1993). *The monstrous feminine: film, feminism and psychoanalysis*. London: Routledge.
- _____. (2005). *Phallic panic: Film, horror and the primal uncanny*. Victoria: Melbourne University Press.
- Flannigan, M. (Director). (2019). *Doctor Sleep* [Motion Picture]. United Kingdom, Canada, United States: Warner Bros.
- Freud, S. (2001). *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud: Volume XVII*. London: Vintage Classics.
- Hoile, C. (1984). The uncanny and the fairy tale in Kubrick's "The Shining". *Literature/Film Quarterly*, 12 (1), 5-12.
- Jentsch, E. (2008) On the psychology of the uncanny. In J. Collins and J. Jervis (Eds.), *Uncanny modernity: Cultural theories, modern anxieties* (pp. 216–228), New York: Palgrave Macmillan.
- Kagan, N. (2000). *Cinema of Stanley Kubrick (3rd ed)*. New York: The Continuum Publishing Group
- Kubrick, S. (Director). (1980). *The Shining* [Motion Picture]. United States and United Kingdom: The Producer Circle Organization.
- Luckhurst, R. (2008). The uncanny after Freud: The contemporary trauma subject and the fiction of Stephen King. In Collins, J. and Jervis, J. (Eds.), *Uncanny modernity: Cultural theories, modern anxieties* (p. 128-145), New York: Palgrave Macmillan.

² Reference to Native Americans occur at several instances in the film; Mr. Ullman states early on in the film that the hotel itself is built on an Indian burial ground, while the interior decoration of the hotel is adorned with Native American motives. David Cook argues that the true horror of the film "is the horror of living in a society which is predicated upon murder and must constantly deny the fact to itself" (1984, p. 3). He argues that even the name of the hotel – Overlook – is indicative of the way American people turn a blind eye to the inherent violence at the foundation.

- McAvoy, C. (2015). The uncanny, the gothic and the loner: Intertextuality in the adaptation process of *The Shining*. *The Oxford Journal of Adaptation*, 8 (3), 345–60.
- Metz, W. (1997). Toward a post-structural influence in film genre study: Intertextuality and *The Shining*. *Film Criticism (Special Issue on Genre)*, 22 (1), 38-61.
- Muir, J.K. (2007). *Horror films of the 1980s*. Jefferson: McFarland & Company Inc.
- Wigley, S. (2015, 1 June). Producing *The Shining*: Jan Harlan on Kubrick. *BFI*. Retrieved from: <https://www.bfi.org.uk/news/producing-shining-jan-harlan-kubrick>

The Binge-watching Experience on Netflix

Netflix'te Seri-izleme Deneyimi

Önder Kulak, *Philosophy Department, Sofia University "St. Kliment Ohridski"*

Abstract

Due to its worldwide influence, binge-watching has become one of the important research topics for philosophy and social sciences such as sociology, psychology, and media studies. Although noticable articles and books have been written about binge-watching, more studies seem needed when considering its influence on individuals. This article depends on such a requirement and aims to examine the binge-watching experience on Netflix. For this purpose, the article is divided into three main parts. After explaining the concept of binge-watching in the first part, the binge model and the binge culture are elucidated according to the Netflix environment. Then, the binge is discussed in the second part as an important piece of contemporary industrial culture. Here, the motivations behind binge-watching and how the attention of the viewer is maintained through the abuse of suspense are explained. Moreover, the temporal structure and misdirections in the narrative are examined as the characteristics of the cultural commodity suitable for bingeing. As to the third part, *The Stranger* (2020) series of Netflix is analysed in detail as an example. An evaluation regarding these three parts is given in the conclusion to sum up how binge-watching is experienced in the Netflix environment.

Keywords: Binge-watching, the binge model, the binge culture, Netflix, *The Stranger*, industrial culture.

Academical disciplines/fields: Philosophy, sociology, psychology, media studies.

Özet

Dünya çapındaki etkisinden ötürü seri-izleme, felsefe, sosyoloji, psikoloji ve medya çalışmaları gibi sosyal bilimler için önemli araştırma konulardan biri haline gelmiştir. Seri-izlemeyle ilgili dikkate değer makale ve kitaplar yazılmış olmasına rağmen, bireyler üstündeki etkisi düşünüldüğünde, daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Bu makale de böylesi bir ihtiyaca dayanmakta, Netflix'te seri-izleme deneyimini incelemeyi amaçlamaktadır. Makale bu amaçla üç ana bölüme ayrılmıştır. Birinci bölümde, seri-izleme kavramı açıklandıktan sonra, seri-izleme modeli ve seri-izleme kültürü Netflix ortamına bağlı olarak aydınlatılmaktadır. Sonrasında, seri-izleme son dönem endüstriyel kültürün önemli bir parçası olarak tartışılmaktadır. Burada, seri-izlemenin arkasındaki motivasyonlar ve seyircinin dikkatinin merakın suistimali aracılığıyla nasıl korunduğu açıklanmaktadır. Dahası, anlatıdaki zamansal yapı ve yanlış yönlendirmeler, seri-izlemeye uygun kültürel metaların ayırıcı nitelikleri olarak incelenmektedir. Üçüncü bölüme gelindiğinde, Netflix'in *The Stranger* (2020) dizisi bir örnek olarak ayrıntılı biçimde analiz edilmektedir. Sonuç bölümünde, seri-izlemenin Netflix ortamında nasıl deneyimlendiğini özetlemek amacıyla, bu üç bölümle ilişkili şekilde bir değerlendirme sunulmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Seri-izleme, seri-izleme modeli, seri-izleme kültürü, Netflix, *The Stranger*, endüstriyel kültür.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Felsefe, sosyoloji, psikoloji, medya çalışmaları.

- **Corresponding author:** Önder Kulak, Philosophy Department, Sofia University "St. Kliment Ohridski".
- **Address:** Yeni Mah. Yürekayalar Sok. No: 7/14 Yakacık, Kartal, İstanbul.
- **e-mail:** onderkulak@hotmail.com
- **ORCID:** 0000-0002-0637-8296
- **Available online:** 15.05.2020
- **doi:** 10.17484/yedi.730496

1. Introduction

Binge-watching was not seen as a serious topic to research in the near past. It was not accepted as a new phenomenon representing a breakpoint in the watching habits so that the arguments at hand were mostly considered satisfactory to explain it. But, after the rapid increase of the viewers who binge-watch, the unique features of binge-watching have become appreciable and undeniable through its influence on different forms of social relations. The investments of streaming platforms upon this increase have also strengthened this recognition of binge-watching.

The influence of binge-watching is still on the rise. While binge-watching gaining new features such as “binge race” (Netflix Media Center, 2017), individuals have begun to ask questions to understand how and why viewers binge-watch and tend to lose contact with everydayness for long hours. The need for more knowledge on this multidimensional phenomenon has then taken the attention of the researchers from different fields of research such as philosophy, media studies, sociology, psychology, and economy. Although noticeable articles and books have been written in these fields, more studies seem needed on binge-watching, when considering its influence on individuals.

As to this article, it aims to examine the binge-watching experience on Netflix. The article is divided into three main parts. After explaining the concept of binge-watching in the first part, the binge model and the binge culture are elucidated according to the Netflix environment. Then, the binge is discussed in the second part as an important piece of contemporary industrial culture. The motivations behind binge-watching and how the attention of the viewer is maintained through the abuse of suspense are explained. After that, in the third part, the temporal structure and misdirections in the narrative are explained as the characteristics of the cultural commodity suitable for bingeing, and then *The Stranger* (2020) series of Netflix is analysed in detail as an example.

2. Binge-watching

Binge-watching is a reception experience that the viewer continuously watches more than two episodes of the same programme in one sitting (Jenner, 2018, p. 109; Merikivi et al., 2019, pp. 3-6; Rubenking and Bracken, 2018, p. 5; Rubenking et al., 2018, p. 74; Turner, 2019, pp. 1-9). What is characteristic for such an experience is not the number of episodes but the persistence of the reception through following them. So that the number of how many episodes the viewer should watch for a binge is dependent on individual circumstances. The point in each circumstance is that the viewer maintains her attention from the first to the last episode. It thus makes the viewer better integrate herself with the plot presented than the discontinuous experience. Here, the experience of the viewer in ‘classic television’ is not continuous, when concerning single programmes.

The classic television depends on a linear schedule known as the programme guide, which forms a flow that it only offers the viewer the choices of following or refusing the given schedule (Jenner, 2018, pp. 121, 124). Meanwhile, the program guide is prepared according to some *generalised* watching habits and customs rather than individual needs and desires. The viewer then has not any *direct control* over this schedule, and she is pushed to adapt to it if she wants to watch the popular series. Moreover, she has no other option than to wait for the next episode until it is televised. The technological changes that make binge-watching possible, conversely, provides the viewer with the opportunity to be free from the program guide. Hence, the viewer becomes able to prepare own schedule, without waiting for the timeline.

Binge-watching has become possible after the release of RCD, VCR, DVD box sets of popular television series (Jenner, 2015; pp. 2, 4-9; 2018, p. 119; McCormick, 2016, pp. 102; Merikivi et al., 2019, p. 4). Through the box sets, the viewer has obtained the opportunity to plan own schedule. However, such binges are mostly dependent on the viewer, not the box sets. The reason is that the materials require the viewer’s intervention in most cases (McCormick, 2016, p. 103). For example, if the viewer wants to continue with the next episode, she is responsible to organise the experience by changing the material with another or by searching the relevant video file within the material. The factors like these decrease the number of episodes that the viewer watches in one sitting. Although the latest DVD technology has overcome the problem in the example by the “play all” function, DVDs are only limited to single contents and they cannot provide the viewer with the transition to other binges. So that Netflix and the other streaming platforms have almost replaced the box sets over time and have become the primary form for the binge-watching experience.¹

¹ For the reasons for this change from the point of viewers (see Steiner and Xu, 2018, p. 12).

Netflix is not only the prominent streaming platform to experience a binge but also the platform which has restructured this experience by making the viewer's intervention unnecessary, in comparison to the box sets. This is a remarkable point because many streaming platforms still need that intervention in some cases (Jenner, 2018, p. 126). As to Netflix, it offers a new model of publishing and distributing that functions *per se*. The *binge model*, which "dictates how content is supposed to be watched on Netflix" (Jenner, 2018, p. 109), may be analysed as consisting of three main stages.

It seems every binge process in Netflix starts with the publication of the whole season of a series. Netflix then continues to publish others until the new season of the relevant series is approved and made ready. After opening the series to access, the interface begins to introduce it to the viewer under the title of *recommendations*.² The viewer, who follows another series at that time, is attempted to be persuaded for the series through some pieces from the scenes. This persuasion attempt corresponds to the *pre-play stage* of the model.

The pre-play stage is followed by the *play stage* if the viewer is persuaded to watch the series. The viewer thus integrates her attention with the presented plot together with the first episode. When the end of the first episode comes, the *post-play stage* arises without asking the viewer. It represents a *bridge* between the episodes through the post-play and skip-intro functions, which provide the viewer with the opportunity to continue with the next episode after a few seconds.³ Therefore, the viewer becomes able to watch the series as a monolithic flow.

The binge model is the constituent part of the *binge culture*, while social interaction is the supplementary part. For social interaction, both real and digital spaces are used by viewers to meet others and talk about the series watched.

The popular series is one of the main topics in daily conversations. Individuals are compulsory to watch them if they want to establish more dialogues with others (Steiner and Xu, 2018, p. 10). Besides this, viewers prefer to binge with other individuals, in comparison to watching television (Feijter et al., 2016, pp. 60-61; Snider, 2016, pp. 124-125). The reason should be that the binge is seen by many as worthy enough for a collective activity. So that viewers like to binge-watch together. After the binge, they organise a time to share their comments on series. Moreover, sharing their activity on social media is also quite common. They become happy to be known as bingers because such behaviours connect them with the other viewers who binge-watch the same series.

Although daily conversations and binge-watching together are common activities, none of them is as effective as social media, when considering the number of individuals for social interaction. As a digital space, social media makes millions of people able to meet and talk about the series watched. They like to inform others on social media after completing the binge and to share their comments immediately, whether they include spoilers or not.⁴ Viewers feel themselves as parts of a community through the binged series, while connecting with other people (Jenner, 2015, pp. 11-13; Matrix, 2014, pp. 126-129; Steiner and Xu, 2018, p. 10). The binge thus continues on social media more intensified than real spaces.

3. Binge-watching and Industrial Culture

Adorno argues that industrial culture offers the unhappy individual of modern society an *exit door* to escape from the everydayness. The individual is mostly ready to accept this offer with the expectation of feeling better.⁵ The ground of this deal relies on the chronic unhappiness resulting from living in the object-dependent society. Individuals usually feel unhappy in the consumer society, which is mostly experienced with individual and social problems (2005, pp. 201-203), and neither modern society nor any other examples give them hope. This case is especially noticed through the individual's complaints about own everydayness. The state of despair at this point may be thought of as pushing the individual to resist and create an alternative to the existing social relations. However, the possibility is mostly prevented at the very beginning, when industrial culture imposes itself and offers the individual false happiness (Adorno, 2002b, pp. 100, 113).

Adorno thinks that industrial culture, which occupies almost all of the contemporary cultural structure, has an *external* character for the individual. According to the philosopher, the individual has no chance to

² For this feature of Netflix as a deceptive experience (see Jenner, 2018, pp. 127-134).

³ For the post-play and skip-intro functions (see Jenner, 2018, pp. 115, 119, 126, 127, 134).

⁴ For the spoiler issue in Netflix (see Jenner, 2018, pp. 223-224; Matrix, 2014, p. 127).

⁵ For an example regarding music (see Adorno 2002a, p. 456).

participate in the constitution of such a structure as an active subject. Her attitude, in other words, is *passive* toward cultural commodities at most times (Adorno, 1991, pp. 109-110; 2002b, p. 96; 2005, pp. 200-201). For example, whatever the individual may be, a reader, a listener, or a viewer, she is either prevented or restricted from the beginning when attempting to change the character of the commodity. The commodity then remains *alien* to the individual all the time. She is not even allowed to be herself in the reception experience. Through the commodities, the individual meets several fictional lives, which, in fact, are the *archetypes* of the existing social order. She is expected to identify herself with them and is thus manipulated through the fictional characters that are specified as the role models (Adorno, 2002b, pp. 110-118; 2002c, p. 76). So that the social relations among individuals are not presented as it is, but in a content *planned* to be in the consciousness (Adorno, 2002b, pp. 114-115).

When the individual allows industrial culture to intervene in her life, she integrates herself with the given content and identifies herself with the fictional characters and their fictional lives. The cultural commodity, therefore, efficiently manages the consciousness, and the individual obtains false happiness, takes the mind away from own problems and fictionally reaches what she cannot have and perform in real life (Adorno, 2002b, pp. 100, 112-113).

The identification of the individual with the fictional characters does not only mean that she forgets own social problems for a while, feels better and moves away from possible 'uprisings'. But, at the same time, it makes individuals compatible with the existing social order (Adorno, 1991, p. 104). As a *rationalisation* environment, industrial culture gives commands on what an individual can think, do and consume (Adorno, 2002c, p. 103).⁶ It persuades or preaches individuals according to the functions attributed by each individual and then makes them adapt to the social relations voluntarily.

Nowadays, binge-watching is an important part of this mechanism (Broe, 2019; Sim, 2016). Beginning to explain its role through the motivations of the binge may be relevant here.

The motivations triggering the binge may be gathered under two relational factors.⁷ The first among them is to move away or escape from everydayness because of the problems causing negative moods. As to the second factor, it is to integrate self with the fictional world presented with the desire of experiencing better conditions, even though all are fictitious. The viewer expects at this point to achieve positive moods through fictional experiences, in comparison to own everydayness. Although the starting points of these factors are different from each other (as respectively negative and positive moods), both depend on the impulse of the *need to feel better*.⁸

The viewer achieves positive moods during binge-watching while depending on one or both of the mentioned factors (Tefertiller and Maxwell, 2018, pp. 284-285). However, these positive moods seem beginning to disappear in a short time, after the binge ends. The consequence may be either a return to the state at the beginning or feeling worse (Castro et al., 2019, pp. 13-14). The viewer thus tends to continue the binge at most times, because it is much more desirable for her to avoid the transition and maintain the *relatively* positive state of mind. This is valid for both mentioned factors. The viewer, in the first situation, refuses to return to the undesired everydayness. In the second situation, she prefers false happiness in the cultural commodity rather than the everydayness in which there is nothing better.

The disposition of the viewer to continue bingeing forms a *vicious cycle*. This cycle causes a *dependency* under the circumstances of losing self-control and becoming passive against the mediums providing the binge (Feijter et al., 2016, p. 66; Panda and Pandey, 2017, pp. 8, 12; Rubenking et al., 2018, p. 75; Walton-Pattison, 2016, pp. 4-6). But, does this dependency indicate an addiction similar to substance use?

Although equalising the binge-watching experience with substance addiction, such as binge-drinking, is not true due to some categorical distinctions, the similarities make some analogies possible. The word binge, which is used both in the concepts of binge-watching and binge-drinking, corresponds to consuming excessive amount in a short time and suffering from the negative effects of this consumption. For example, binge-drinking is to consume an excessive amount of alcohol in an unconscionable time and to experience symptoms of being alcoholic on the body. There are many remarkable pieces of research that the individuals, who complain of negative moods like depression, more tend to experience binge-drinking

⁶ Rationalisation is a *manipulation* form to manipulate the masses by the replacement of every "incoherent" thought and practice in the existing social relations with the "coherent" ones.

⁷ In the empirical researches, the first factor mostly related to the categories of *escape, seclusion, distress, boredom relief, relaxation, passing time*, while the second factor mostly related to the categories of *entertainment, enjoyment, companionship*. For the researches considered about this matter (see Castro et al., 2019; Panda and Pandey 2017; Rubenking et al., 2018; Steiner and Xu, 2018).

⁸ For the impulse of the need to feel better (see Matrix, 2014, p. 129).

(Strine et al., 2008; Paljärvi et al., 2009; Gonzalez et al., 2013). Not the same but a parallel connection also seems in binge-watching (Ahmed, 2017, pp. 201, 204; Sung et al., 2015, p. 15; Tukachinsky and Eyal, 2018, p. 16). The viewers, who are more discontent with their everydayness or who find the fictional world in the cultural commodity better than own everydayness, more tend to binge-watch.

The impulse of the need to feel better succeeds to take the attention of the viewer. But how is it possible to maintain this attention strong all the time for many episodes and cause a dependency? Both take place through abusing the mood of *suspense*. It is a technique which differs from the management of suspense.

Managing the suspense of the viewer to process her attention is a common preferable technique both for radical popular productions and traditional works of art. Through this technique, some chains of events or characters on their own become puzzling for the viewer (Tan and Diteweg, 2009, pp. 294-299; Krutnik, 2013, pp. 10-12). So that the viewer is not able to grasp the whole without some intellectual endeavour. There are various methods used in productions to manage suspense according to this purpose. The most common method among them is to not provide the viewer directly with the knowledge of the relevant events and characters but only with several cues presented scene-by-scene.⁹ The viewer, whichever method is chosen, needs to think on cues and connect them properly for reaching the whole story. Meanwhile, her attention is kept alive to continue watching along with this experience.

The time-use in the plot is the most decisive factor to manage suspense. Both the linear and nonlinear temporal structures are preferable here to arrange the course of events.¹⁰ But the nonlinear structure is richer in the sense of creating puzzles due to the opportunities of time transitions such as flashbacks and flashforwards (Turim, 2014, p. 9). For example, a plot based on a nonlinear structure may provide the viewer with the knowledge of present-time and may push her to make inferences for the past and future events, or *vice versa*. The viewer, in all circumstances, meets the cues inserted in the temporal structure and begins her journey to grasp the whole (Nieding et al., 2009, p. 569-571).

Using suspense to process the attention of the viewer is also common in cultural commodities, as is indicated. However, industrial culture abuses suspense rather than managing it. It, therefore, relies on ambiguities, in contrast to the management of suspense that depends on puzzles. Moreover, the productions based on abusing suspense involve fewer cues. The viewer needs less intellectual endeavour thereof. She, like a missing a person, is only expected to follow the signposts regarding the course of events. Thus, industrial culture achieves to increase the impact of suspense on the attention of the viewer.

As to what is distinguishable in the commodities suitable for binge-watching, it is to intensify suspense and put it at the centre of the plot (Matrix, 2014, p. 131; Rubenking and Braken, 2018, pp. 6-8; Rubenking et al., 2018, pp. 75-76) – this is all valid for different genres in different senses. The “object of suspense” is either specified as the character or the event. The plot, in the first circumstance, makes the viewer concentrate on the character and leaves some blanks for her to be curious about. On the other hand, the events in the plot are built to create high expectations for the viewer, so much so that simple things like buying a gift for a friend are presented as if a big issue, a big mystery (Steiner and Xu, 2018, p. 11). The viewer is persuaded for each expectation that the hidden information is worth to wait, even though it is not.

The abuse of suspense is based on two relational factors in the binge. The first among them is the constantly changing time-use in the plot. The temporal structure of the narrative depends on “various increments of time passing” between scenes and episodes, less or “no flashbacks or flashforwards” (McCormick, 2016, p. 104). The plot does not inform the viewer for these time transitions, in comparison to the traditional examples which inform the viewer through conspicuous signs or texts. Therefore, the viewer is always expected to adapt to ongoing *time-travel*. Such a structure “creates story gaps that require negotiation through attentive viewing, since the narrative only provides subtle clues as to the amount of time that has passed since the last episode and what kinds of events may have occurred in those ellipses” (McCormick, 2016, p. 105).

The first factor is a *sine qua non* for the second. The second factor is to misuse *sub-stories* for misdirections. For that purpose, while “various increments of time passing between scenes and episodes” occurs, the course of events is consciously arranged to cause ambiguities in the transitions between the main story and sub-stories. Therefore, the relevant ambiguities create deceptions in mind while watching. The viewer is misdirected to move away from the truth about the main story and is pushed in the middle of a chain of suspense to spend time until the end of the series.

⁹ For some remarkable comments on cues (see Norden, 1980, p. 72-74).

¹⁰ For examples about the time-use at this point (see Tan and Diteweg, 2009, p. 306; Turim, 2014, pp. 58, 107, 144, 164).

While the questions regarding the ambiguities are transferred to the next episode, the viewer is weakened to resist against binge-watching. Abusing suspense then becomes a means to maintain the attention for the following episodes and to strengthen the disposition of the viewer for bingeing. Meanwhile, the answers of the questions are mostly found unsatisfactory, when comparing to the high expectations created. The viewer thus feels regret many times because of spending much time instead of doing other activities or sleeping.¹¹ But it becomes too late to do anything. The binge-watching is already completed on behalf of industrial culture.

After explaining the abuse of suspense, *The Stranger* series of Netflix may be analysed hereafter to demonstrate how the chain of suspense functions.

4. The Chain of Suspense in *The Stranger* (2020)

The Stranger is a thriller series based on the novel written by Harlan Coben (2015).¹² The season consisting of eight episodes premiered on January 30, 2020 as a part of Netflix Originals. It is now one of the most-watched recent series on Netflix.

The main story of the plot is the sudden and dramatic change in the lives of the Pierces. The members of the family are shown in the series as having polite and friendly relationships with the people of the town. Thomas is a foremost lawyer, while Corinne is an exemplary teacher. Meanwhile, Thomas and Ryan are in the same school that Corinne teaches. Both play football in one of the local sports clubs. It seems everything is perfect for the Pierce family. But then, an unexpected event arises and changes everything.

One day, while the children are on the football training, a stranger wearing a baseball cap sits beside Adam in the sports club and tells him that Corinne lied two years ago about her pregnancy and miscarriage to save their marriage. She also supports her claim with some concrete evidences. Moreover, she suggests Adam to make DNA tests for the children. Adam becomes shocked after listening to the stranger. He wants the stranger to answer some questions, but the woman quickly leaves the place and escapes with a car waiting outside. After the event, Adam decides to check the relevant evidences. He becomes sure about them after some inquiries and waits for a suitable time to ask Corinne why she lied to him.

Corinne accepts the fake pregnancy, but she additionally implies that Adam has also secrets. She then demands some time to explain everything, along with the other secrets hidden. However, Corinne disappears after a phone call from an unknown person. She does not even attend the annual ceremony of the school. Adam receives a text message from Corinne's phone at night. It says that Corinne wants to be away from the town for a short time.

The mentioned events from the first episode form the essentials of the main story of *The Stranger*. As is obvious from the course of events, there are various gaps in the story and these gaps cause many questions in mind. These questions may be put in order as follows:

Who is the stranger?

Why did the stranger talk to Adam about the fake pregnancy?

Why did Corinne lie to Adam?

Is Adam the father of the children?

What are Corinne's other secrets?

What is Adam's secret?

Who was the unknown person on the phone?

Where is Corinne?

It is not false to say that the other episodes are the parts answering these questions and thereof completing the rest of the story. The strong desire to know the complete story makes the viewer suspenseful. But what is more remarkable here is to misdirect her to consolidate this feeling and to grow the expectation. The

¹¹ For the feeling of regret after binge-watching (see Feijter et al., 2016, p. 65; Jenner, 2015, p. 4; Steiner and Xu, 2018, p. 13).

¹² Using suspense other than the management technique is not limited to contemporary films and series. It is available for all product forms. But, at the same time, every product form has unique technical details to be considered. For the unique technical details of the mentioned visual product forms about using suspense to process the attention of the viewer (see Oakley and Tobin, 2012, pp. 57-85).

viewer thus becomes more tending to binge-watch. As is explained, the plot succeeds misdirecting through sub-stories.

There are several chains of events in the series that form semi-independent sub-stories. The prominent among them is the sum of events happening due to the bonfire party. The scenes show that it is a party in which many young people dance, drink and enjoy around a strong bonfire in the forest. Then a naked person, who is also seen around the bonfire, shows up as escaping from someone or something. While the viewer attempts to consider what happens to the boy, a scene about an alpaca farm takes place on the screen. So that the viewer becomes paralysed after these unexpected visuals: What may be the connection between a bonfire party, a naked boy running to escape and several alpacas?

The morning following the party, some policemen and a headless alpaca are seen at the centre of the town. The detectives, Johanna Griffin and Wesley Ross, who are appointed to investigate the case, are also there. While working on the investigation, they find the naked boy, Dante Gunnarsson, by coincidence. Dante is alive but wounded and needs treatment.

The mystery of the naked boy and the headless alpaca begins to be revealed by the second episode. Since the first episode ends after the scene that the head of alpaca is in Thomas' room, it is not surprising to see Thomas and his friends Mike Tripp and Daisy Hoy as talking about the head. Thomas explains to Daisy that Mike is responsible to kidnap the alpaca from the farm, cut off its head and leave the body at the centre of the town. It seems all is because of the drug use in the bonfire party. Additionally, when Mike came to Thomas with the head at night, Thomas could not find any other option than to hide it in his room. That is why the head is in Thomas's room. However, they do not have any idea how to get rid of it. Daisy offers Thomas and Mike to bury the head somewhere in the forest, along with some Satanist signs. She argues that no one may suspect them because of those signs.

Thomas, Mike and Daisy then decide to go to the forest. But while burying the head, someone appears suddenly and frightens them. Meanwhile, the detectives also come to the forest, owing to the real-time location sharing application in Dante's phone. They see only Mike, who runs to escape from the hooded man, and arrest him with the empty bag of the head. Mike is nervous in the police station because he is not sure whether he hurt Dante or not. Hence, Mike is shown in the third episode as the suspect, along with the hooded man.

The mystery is completely revealed only after Dante's recovery in the seventh episode. Dante says about the party night that he was in the forest with Daisy, wanted to swim naked in the lake and undressed. But Daisy tricked him and moved away together with the clothes. Dante then encountered with the porter of the sports club named Max Bonner, who was angry at him because of a complaint to the administration. He frightened and ran to escape from the porter but fell and fainted.

Although the sub-story about the bonfire party has not any direct connection with the main story, the plot attempts to misdirect the viewer in more than one scene to look for connections with Corinne. This misdirection begins with the outset of the series. The outset consists of some scenes about the party as if they are at the centre of the main story. So that the viewer expects to find some connections for a quite long time. Besides this, the most remarkable scene in this scope is in the third episode. It is the scene that there are many secretly taken visuals about Corinne in Dante's computer. Through the visuals, the viewer is pushed to think of some possibilities regarding Dante and the disappearance of Corinne.

Another sub-story is about the stranger's life. This is the answer to one of the questions at the beginning: 'Who is the stranger?' The stranger's name is Christine. Christine is a hacker who finds out the secrets of people and threatens them or their families and friends for money. She does not blackmail alone but with her friend, Ingrid Prisby.

Christine tells Adam in the eighth episode that Martin Killane is not her biological father, but Edgar Price is. After several events, she finds an opportunity to resume this incomplete conversation in the hospital. According to her expression, she learned Edgar and Adam by coincidence, during digging dirt on Corinne for the football coach Bob. Christine then thought that she had to tell her brother what she learned about Corinne to protect him. So that her attempt was not about blackmailing Corinne for money.

The mystery of the stranger is revealed only in the eighth episode. Although Christine has nothing with Corinne, except the information about the fake pregnancy, the plot misdirects the viewer until the last episode to suspect that there is a connection between her and the disappearance of Corinne. These misdirections are also supported by Adam's attempts to find Christine.

The beginning of the second episode represents one of the relevant misdirections. It is the scene that Christine and Ingrid blackmail Heide Doyle, who is the best friend Johanna. Christine tells Heide that her daughter Kimberly has a profile on an escort website to meet and have sex with businessmen for money. She thus demands ten thousand pounds from Heide to not make this information public. The course of events consciously pushes the viewer to ask if Christine also blackmailed Corinne and talked to Adam because of not paying her. So that relating the other secrets that Corinne hides to this assumption becomes possible, even though there is no connection.

Another remarkable misdirection about Christine takes place in the second episode, too. This scene begins with Adam's visit to the school. Adam hopes to find Corinne in the dining hall, but he cannot. He talks to Corinne's friend Vichy Hoy and learns that some naked photographs belonging to her daughter Ela are shared by someone on social media. The viewer is pushed again here to ask if Christine is responsible for this sharing through hacking methods. This question is dependent on the negative impression of Christine until this scene. However, Olivia Katz confesses in the sixth episode that she shared the photos because of jealousy.

The chain of events about Patrick Katz forms another sub-story. Patrick is one of the colleagues of Johanna and Wesley. All work in the same office. Patrick is a nervous and anxious person due to the health of his daughter Olivia. Also, he secretly handles some dirty jobs of a security company to earn more money and pay the medical expenses. As to the last job taken, it is to find and harm Christine and Ingrid because of their blackmail to the boss.

Patrick visits Heide in her café and politely wants information about Christine and Ingrid in the last scenes of the second episode. But Heide becomes suspicious after a while and refuses to talk more because of his strange behaviours. Patrick then shoots and kills Heide. The other events about Patrick in the plot are related to hiding the evidences of the murder and searching the place of Christine and Ingrid. It seems nothing regarding the disappearance of Corinne, but the plot misdirects the viewer in some scenes.

These scenes show that both Patrick and Leila do not like Corinne. The reason for Leila is about Corinne's claim that Olivia is poisoned by her mother. Leila's unfriendly behaviours against Thomas, Mike and Daisy are also suspicious. She does not accept any of them to her house. The viewer is misdirected here to suspect if there is a connection between Patrick, Leila and the disappearance of Corinne. For example, when Thomas hides to the garage because of Patrick's visit, the viewer looks around if Corinne is there.

There is also one more sub-story used to misdirect the viewer. This is about Adam's client, Martin Killane, who is against the urban transformation in his neighbourhood. It is not clear, but Martin hires Adam probably due to the reason that the construction company is owned by his father. So that he wants to use the relationship between Adam and Edgar to stop the destruction. Meanwhile, Martin is a retired detective and has still some connections for possible investigations. Adam thus asks him for help while searching for where Corinne is.

The sub-story about Martin has many gaps that are not even completed throughout the whole session. However, the most important part of this story is revealed in the sixth episode: Martin killed his wife because she wanted to separate Christine from him and buried her beyond the walls of the house. This is also the reason why he is against the destruction of his house.

The last scenes of the fifth episode show that the construction company succeeds to get the official permission to destruct the house. So that Martin cannot resist much. The house is then begun to be destructed immediately. However, it is stopped after a few minutes due to the dead body that falls behind the walls. Although the body belongs to Martin's wife, the plot misdirects the viewer to suspect that she is Corinne. This misdirection is also supported by Martin's apology from Adam.

Adam faces Martin in the police station and listens to him for the whole story. Nevertheless, Adam does not trust him. He believes that Martin knows something about Corinne. The viewer is thus pushed to ask if Martin deceived Adam while helping him.

After many misdirections, the plot shows the right path to find Corinne. It is about the clue that Bob hired Christine to dig dirt on Corinne. Adam rushes to face with Bob when Christine indicates to him. Bob instantly accepts that he asked someone to search Corinne.

Bob blames Corinne to steal money from the sports club, where she is an accountant. This scene in the third episode involves a misdirection, along with some other events. It makes the viewer ask if Corinne stole the money to pay Christine because of her blackmail. According to Bob's expression, Doug Tripp proved him

that Corinne planned to blame Bob, even though she stole the money. That is why Bob hired a hacker to dig dirt on Corinne.

Adam then decides to talk to Doug. Doug tries to persuade Adam that who stole the money was not him but Corinne. After that, Adam threatens him to hurt with a gun if he continues lying. Doug thus offers to go to the place where Corinne is and resume the conversation there. He says that Corinne is in Hollingworth. The viewer is familiar with "Hollingworth" because the Pierces found Corinne's phone on a bridge in this town. It is also heard from the conversation between Doug and Adam that Corinne lived in Hollingworth when she was single.

Meanwhile, Doug says in the car the followings: "I die for them, for my family." There are some reasons to be suspicious at this point: Who is them? Who is the family? Is there anything regarding Corinne here? These questions are related to the misdirections about Doug in the previous episodes.

The relevant misdirections begin with the suggestion of Christine to Adam to make DNA tests for the children. It is seen in the second episode that Adam goes to a pharmacy to buy DNA test kits. He buys but decides not to do them. The viewer is thus pushed to ask if the children are not from Adam, but another person. For example, Doug. Doug is shown in all episodes as a suspicious person, who seems caring Adam and Corinne too much.

When Doug and Adam are close enough to the place where Corinne is, the viewer expects to see her in a house. Because there are fewer reasons to think otherwise. But Doug confesses that he stole the money and killed Corinne because she wanted to report him. He also tells Adam that he was the person on the phone. So that the other secrets that Corinne hid from Adam are all about the stolen money and there is nothing regarding the other events processed in the plot. Additionally, why Corinne lied to Adam seems only about the relationship between Adam and Sally Prentice. Corinne wanted to save her marriage through the fake pregnancy. She supposed that it was a blackmail of Doug, but it was not.

5. Conclusion

Binge-watching has always been introduced by Netflix as more freedom in watching experience. It means the viewer using Netflix can choose what she wants to watch without any time restrictions, along with better quality materials. This flexibility corresponds to the so-called autonomy of the viewer and is seen as the opposite of the experience in the linear schedule, which only gives the viewer two options as 'watch' or 'turn off'.

It seems Netflix provides the viewer with more freedom, at first sight. But, considering the motivations and factors behind the binge to take the attention of the viewer and the abuse of suspense to maintain the attention of the viewer, being suspicious seems more sensible at this point. So that I am not sure whether saying that Netflix has taken away the freedom to turn off the television is an exaggerated expression or not. Also let me ask: Are the Netflix programmes worth to spend too much time or to wait for the new seasons for years?

The contents of the Netflix programmes address and process the most basic emotions to take the attention of the viewer. Here, the viewer is mostly ready to be deceived because she wants to feel better. She is thus easily persuaded to watch. However, the content that she begins to watch such as *The Stranger* is not, in fact, as satisfactory as expected.¹³ Though this is an easily noticeable defect, Netflix hides them by using high-quality vocal and visual stimuli.

The viewer is left in the middle of the chaos of scenes when the binge begins. She becomes paralyzed due to various increments of time passing between scenes and episodes, and misdirections in the transitions between the main story and sub-stories. The viewer thus turns into putty in the hands of the plot. The only option to grasp the whole story becomes waiting for the right time and the right path. This mechanism should not be confused with managing the suspense of the viewer in a work of art. While managing suspense depends on puzzles, abusing suspense depends on ambiguities. There is nothing to solve in such an experience. The viewer is only expected to follow the course of events.

What does this mechanism promise us more? An experience without any advertisement? This would be an overly 'optimistic' expectation. Netflix is now one of the successful authorities of industrial culture in 'hidden advertising'. Although Netflix claims that binge-watching is an experience without any

¹³ I do not deny that there are also some good productions which belong to the categories of the *radical popular products* (see Maddison, 1982) and the work of art. That is why I use the word usually in the sentence.

advertisement, it advertises the whole social system, along with many specific consumer commodities.¹⁴ The viewer thus binge-watches advertisements, too. Many viewers see this kind of advertisement as a small price to be happier. But, does Netflix make us happier? Or maybe, we do not know what happiness is and accept 'false happiness' instead of happiness, as Adorno puts.

References

- Adorno, T. (1991). *Culture industry* (J. M. Bernstein, ed.). London: Routledge.
- _____. (2002a). *Essays on music* (R. Leppert, ed.). California: University of California Press.
- _____. (2002b). The culture industry: Enlightenment as mass deception. In Adorno, T. and Horkheimer, M., *Dialectics of Enlightenment* (Trans. E. Jephcott) (pp. 94-137), Standford: Standford University Press.
- _____. (2002c). *The stars down to earth and other essays on the irrational in culture*. (S. Crook, ed.), London: Routledge.
- _____. (2005). *Minima moralia* (Trans. E. Jephcott). London: Verso.
- Ahmed, A. A. M. (2017). New era of TV-watching behavior: Binge-watching and its psychological effects. *Media Watch*, 8(2), 192-207. doi:10.15655/mw/2017/v8i2/49006
- Broe, D. (2019). *Birth of the binge: Serial TV and the end of leisure*. Detroit: Wayne State University Press.
- Castro, D., Rigby, J. M., Cabral, D., and Nisi, V. (2019). The binge watcher's journey: Investigating motivations, contexts, and affective states surrounding Netflix viewing. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 1-18. doi:10.1177/1354856519890856
- Feijter de D., Khan, V., and Gisbergen, M. S. V. (2016). Confessions of a 'guilty' couch potato: Understanding and using context to optimize bine-watching behavior. In *TVX '16: Proceedings of the ACM international conference on interactive experiences for TV and online video* (pp. 59-67).
- Georgetown University (18.10.2018). How to spot Hidden Ads in your favorite Netflix binge. [Video]. *YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=02O3jK5Y_oQ
- Gonzalez, V. M., and Skewes, M. C. (2013). Solitary heavy drinking, social relationships, and negative mood regulation in college drinkers. *Addiction Research and Theory*, 21(4), 285-294. doi:10.3109/16066359.2012.714429
- Jenner, M. (2015). Binge-watching: Video-on-demand, quality TV and mainstreaming fandom. *International Journal of Cultural Studies*, 1-17. doi:10.1177/1367877915606485
- _____. (2018). *Netflix and the re-invention of television*. London: Palgrave Macmillan.
- Krutnik, F. (2013). Theatre of thrills: The culture of suspense. *New Review of Film and Television Studies*, 11(1), 6-33. doi:10.1080/17400309.2012.741502
- Maddison, M. (1982). The critique criticised: Adorno and popular music. *Popular Music*, 2, 201-218.
- Matrix, S. (2014). The Netflix effect: Teens, binge watching, and on-demand digital media trends. *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures*, 6(1), 119-138. doi:10.1353/jeu.2014.0002
- McCormick, C. J. (2016). "Forward is the battle cry": Binge-viewing Netflix's House of Cards. In Kevin McDonald and Daniel Smith-Rowsey (Eds.), *The Netflix effect: Technology and entertainment in the 21st century* (pp. 101-117), London: Bloomsbury.
- Merikivi, J., Bragge, J., Scornavacca, E., and Verhagen, T. (2019). Binge-watching serialized video content: A transdisciplinary review. *Television and Media*, 1-15. doi: 10.1177/1527476419848578
- Netflix Media Center (October 17, 2017). *Ready, set, binge: More than 8 million viewers "binge race" their favorite series*. Retrieved from: <https://media.netflix.com/en/press-releases/ready-set-binge-more-than-8-million-viewers-binge-race-their-favorite-series>

¹⁴ For the specific consumer commodities (see Georgetown University, 2018).

- Nieding, G., Ohler, P., and Thußbas, C. (2009). Do children make inferences with temporal ellipses in films? In Peter Vorderer, Hans J. Wulff and Mike Friedrichsen (Eds.), *Suspense: Conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations* (pp. 568-616), London: Routledge.
- Norden, M. F. (1980). Toward a theory of audience response to suspenseful films. *Journal of the University Film Association*, 32(1/2), 71-77.
- Oakley, T., and Tobin, V. (2012). Attention, blending, and suspense in classic and experimental film. In Ralf Schneider and Marcus Hartner (Eds.), *Blending and the study of narrative: Approaches and applications* (pp. 57-85), Berlin: De Gruyter.
- Paljärvi, T., Koskenvuo, M., Poikolainen, K., Kauhanen, J., Sillanmäki, L., and Mäkelä, P. (2009). Binge drinking and depressive symptoms: A 5-year population-based cohort study. *Addiction*, 104(7), 1168–1178. doi:10.1111/add.2009.104.issue-7
- Panda, S., and Pandey, S. C. (2017). Binge watching and college students: motivations and outcomes. *Young Consumers*, 1-25. doi: 10.1108/YC-07-2017-00707
- Rubenking, B., and Bracken, C. C. (2018). Binge-watching: A suspenseful, emotional, habit. *Communication Research Reports*, 1-11. doi:10.1080/08824096.2018.1525346
- Rubenking, B., Bracken, C. C., Sandoval, J., and Rister, A. (2018). Defining new viewing behaviours: What makes and motivates TV binge-watching?. *International Journal of Digital Television*, 9(1), 69-85. doi:10.1386/jdtv.9.1.69_1
- Sim, G. (2016). Individual disruptors and economic gamechangers: Netflix, new media, and neoliberalism. In McDonald, K. and Smith-Rowsey, D. (Eds.), *The Netflix effect: Technology and entertainment in the 21st century* (pp. 185-201). London: Bloomsbury.
- Snider, Z. (2016). The cognitive psychological effects of binge-watching. In McDonald, K. and Smith-Rowsey, D. (Eds.), *The Netflix effect: Technology and entertainment in the 21st century* (pp. 117-129). London: Bloomsbury.
- Steiner, E., and Xu, K. (2018). Binge-watching motivates change: Uses and gratifications of streaming video viewers challenge traditional TV research. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 1-20. doi: 10.1177/1354856517750365
- Strine, T. W., Mokdad, A. H., Dube, S. R., Balluz, L. S., Gonzalez, O., Berry, J. T., Manderscheid, R., and Kroenke, K. (2008). The association of depression and anxiety with obesity and unhealthy behaviors among community dwelling US adults. *General Hospital Psychiatry*, 30(2), 127–137. doi:10.1016/j.genhosppsych.2007.12.008
- Sung, Y. H., Kamg, E. Y., and Lee, W. N. (2015). A bad habit for your health? An exploration of psychological factors for binge-watching behaviour. *Conference proceedings, The 65th annual conference of the international communication association* in San Juan, Puerto Rico, 21st May 2015.
- Tan, E., and Diteweg, G. (2009). Suspense, predictive inference, and emotion in film viewing. In Peter Vorderer, Hans J. Wulff and Mike Friedrichsen (Eds.), *Suspense: Conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations* (pp. 290-352), London: Routledge.
- Tefertiller, A. C., and Maxwell, L. C. (2018). Depression, emotional states, and the experience of binge-watching narrative television. *Atlantic Journal of Communication*, 26(5), 278-290. doi: 10.1080/15456870.2018.1517765
- Tukachinsky, R., and Eyal, K. (2018): The psychology of marathon television viewing: Antecedents and viewer involvement. *Mass Communication and Society*. 1-34. doi:10.1080/15205436.2017.1422765.
- Turim, M. (2014). *Flashbacks in film: Memory and history*. London: Routledge.
- Turner, G. (2019). Television studies, we need to talk about “binge-watching”. *Television & Media*, 1-13. doi: 10.1177/1527476419877041
- Walton-Pattison, E., Dombrowski, S. U., and Presseau, J. (2016). ‘Just one more episode’: Frequency and theoretical correlates of television binge watching. *Journal of Health Psychology*, 1-8. doi:10.1177/1359105316643379

Çıplak Bedenin Kamusal Alanda Eleştiri Nesnesi Olarak Kullanımı: Spencer Tunick'in Enstalasyonları*

Usage of Nude Body as an Object of Criticism in Public Space: Installations of Spencer Tunick

Onur Tatar, *Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi*

Özet

Sanat yapıtında çıplak beden, sanatsal ifade biçimleri var olduğu günden beri kullanılan bir temadır. Toplumsal açıdan, cinsellikle ilişkilendirilen insanın çıplak olma hali, kamusal alanda sergilenmesi gereken bir davranıştan ziyade bireyin özel alanıyla ilgilidir. Diğer yandan farklı sınıfsal ve düşünsel yapıdan insanların bir araya gelerek fikir paylaşımında buldukları ve bundan dolayı da demokratik toplumların eleştirisi için bir aracı olarak görülen kamusal alan, tıpkı bedende olduğu gibi yasalar ve ahlak kurallarının denetimi altındadır. Bununla birlikte kamusal alandan ziyade bireyin özel alanına ait bir davranış olarak çıplaklık, kendisini sanatsal ifade biçimlerinde meşru kılmaktadır. Bu bağlamda çıplaklık, erotizm ve pornografi kavramlarıyla ilişkilidir. Diğer yandan dünyanın farklı yerlerinde kamusal alanlarda enstalasyonlar düzenleyen Spencer Tunick'in çalışmalarındaki çıplak beden kullanımı, bu tartışmalı kavramlardan soyutlanmış ve toplumsal yargıları, cinsiyet politikalarını ya da çevre kirliliği gibi konuları eleştiren bir bakış açısı barındırmaktadır. Bu bağlamda çalışmada; Spencer Tunick'in Meksika, İsrail ve Avusturya'da gerçekleştirdiği enstalasyonlar üzerinden fotoğraf sanatında eleştiri nesnesi olarak çıplak beden kullanımının ortaya konulması amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda amaca yönelik örneklem yoluyla belirlenmiş üç çalışma betimsel analiz yöntemiyle incelenmektedir.

Anahtar Sözcükler: Kamusal alan, özel alan, erotizm, pornografi, çıplak beden, Spencer Tunick.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Plastik sanatlar, fotoğraf.

Abstract

Nude body is a theme used since the day when artistic expression forms existed. Nudity, which is socially related to sexuality, is related to the private area of the individual rather than the behavior that should be exhibited in the public sphere. On the other hand, the public space, where people from different class and intellectual backgrounds come together and share ideas, and therefore is seen as a tool for the criticism of democratic societies, is under the control of laws and moral rules, just like in the body. However, nudity, as a behavior of the individual's private sphere rather than the public sphere, makes itself legitimate in artistic forms of expression. In this context, nudity is associated with the concepts of eroticism and pornography. On the other hand, Spencer Tunick, who organizes public installations in different parts of the world, is isolated from these controversial concepts and includes a perspective criticizing social judgments, gender policies or environmental pollution. In this context, in the study; It is aimed to reveal the use of naked body as the object of criticism in the art of photography through the installations performed by Spencer Tunick in Mexico, Israel and Australia. Accordingly, 3 artworks determined through purposeful sampling are analyzed with descriptive analysis method.

Keywords: Public sphere, private sphere, eroticism, pornography, nude body, Spencer Tunick.

Academical disciplines/fields: Plastic arts, photography.

* Bu çalışma, *Postmodern Süreçte Fotoğraf Sanatında Çıplak Beden Kullanımı* adlı yüksek lisans tezinden türetilmiştir.

- **Sorumlu Yazar:** Onur Tatar, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi.
- **Adres:** Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Merkezi Derslikler İletişim Fakültesi C/Blok Kat: 3 Merkez/AYDIN.
- **e-posta:** onurtatar84@gmail.com
- **ORCID:** 0000-0003-1995-160X
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 15.06.2020
- **doi:** 10.17484/yedi.727108

Geliş tarihi: 26.04.2020 / **Kabul tarihi:** 10.06.2020

1. Giriş

Sanat yapıtında sıklıkla kullanılan temalardan birisi de çıplak bedendir. Bu tema, sanatın tarihsel gelişim süreci içerisinde farklı anlamlar içererek kullanılmıştır. Bununla birlikte toplumsal ve ahlaksal değişimler ya da farklı dinsel yaklaşımların ortaya çıkmasıyla birlikte kamusal alanda katı bir biçimde yasaklanan çıplaklık, kendisini sanatta meşru kılmaktadır. Çıplaklık, sanatta da belirli dönemlerde sınırlandırılmış, hatta tümüyle yasaklanmaya çalışılmıştır fakat bu tema, insanı anlama çabasının bir ögesi olarak, yasakların en katı olduğu dönemlerde bile sanat eserlerinde yerini almaya devam etmektedir. Bununla birlikte çıplaklık, bedenle; beden ise özne ve bireyle ilgili bir kavramdır.

İnsanın ruhsal özelliklerini fiziksel yapı içerisinde barındıran bir organizma olarak beden, öznenin dolayısıyla da bireyin somut halidir. Sosyal ve ferdi ben olmak üzere ikiye ayrılan bireyin kamusal alanda sergilediği davranışlarla, özel alanda sergilediği davranışlar arasında fark bulunmaktadır.

Sosyal ben, demokratik toplumların eleştirisi için önemli bir aracı mekân rolü oynayan ayrıca farklı sınıfsal ve düşünsel yapıdaki insanların bir araya geldiği ve bireysellikten uzak kamusal alanla ilişkilidir. Bu öznel-arası ilişkiyi zorunlu kılan kamusal alandaki tüm ilişkiler, tıpkı bedende olduğu gibi, iktidar(lar)ın denetimi altındadır. Böylelikle kamusal alana ait sosyal ben, toplumla kurduğu ilişkiyi sağlıklı yürütebilme adına göze batmayan, *normal* davranışlar sergilemesi gerekmektedir. Diğer yandan bireyin kamusal alanda sergilemesi gereken bu davranışlar; yasalar ve ahlak kuralları tarafından sınırlandırılmaktadır. Bu davranışlardan bir tanesi de giyinmektir.

Bireyin, kamusal alanda çıplak olması, gerek yasalar gerekse ahlak kuralları tarafından kabul görmeyen bir davranıştır. Diğer yandan bireyin mahremine temsil eden özel alan, ferdi benle ilişkilidir. Ferdi benin mahreminde, kamusal alandaki sıkı yasa ve ahlak kuralları geçerli değildir. Böylelikle çıplaklık, kamusal alandan ziyade bireyin mahrem alanına ait bir durumdur.

Kamusal ve özel alan arasındaki bu ayırmadan faydalanan fotoğraf sanatçısı Spencer Tunick, dünyanın farklı yerlerindeki kamusal alanlarda çıplak bedenlerle yapmış olduğu enstalasyonlarla, çevre kirliliği, toplumsal cinsiyet politikaları ayrıca toplumsal kalıp ve yargıları eleştirmektedir. Bu yönüyle toplumsal açıdan cinsellikle, sanatsal açıdan ise erotizm ve pornografiyle ilişkilendirilen çıplak bedeni, bu kavramlardan soyutlayarak, eleştirel bir perspektifte sunmaktadır. Böylelikle Araştırma ve Yayın Etiğine uyularak hazırlanan bu çalışmada, fotoğraf sanatında eleştirel nesne olarak çıplak beden kullanımının ortaya konulması amaçlanmaktadır. Bu bağlamda Spencer Tunick'in, sadece kamusal alan tanımına uygun mekânlarda düzenlemiş olduğu ve farklı toplumsal sorunları eleştiren böylelikle de amaca yönelik örneklem yoluyla belirlenmiş 3 enstalasyonu, betimsel analiz yöntemiyle incelenmektedir.

2. Kamusal ve Özel Alan Ayrımı

Kamusal alan, ilk kez Jürgen Habermas tarafından 1962 yılında yayınlanan *Kamusal Alanın Yapısal Dönüşümü* adlı eserde detaylı bir şekilde incelemekte ve tanımlanmaktadır. Habermas'a göre Almandaki *kamu* kelimesi, anlamca daha eskilere uzanan *kamusal* kelimesinden, 18. yüzyılda benzerlik kurularak ayrılmıştır. "Kamu ancak bu evrede kavramlaştırılmayı talep ettiğine göre, bu alanın en azından Almanya'da ancak o zaman oluşup bir işlev üstlendiğini kabul edebiliriz; kamu, özgül olarak, aynı dönemde mal mübadelesinin ve toplumsal emeğin alanı olarak kendi yasalarına göre kurumlaşan *burjuva toplumuna* aittir." (Habermas, 2010, s. 59). Diğer bir deyişle kamusal alan, burjuvazinin yükselişe geçtiği 18. yüzyılda kent mekânlarının üstlendiği rolün değişmesiyle ön plana çıkmaktadır. Bahçeci, bu değişimi şu şekilde açıklamaktadır:

Bu dönemde Avrupa'da hayatın her alanında yaşanan önemli değişim ve dönüşümlere paralel olarak sayıları gün geçtikçe artan gazete, dergi, kitap gibi yayınlar ve buna bağlı olarak salon, kulüp ve kahvehane gibi çeşitli mekânlarda zaman içinde sınıfsal ayırmadan bağımsız bir şekilde oluşan entelektüel tartışma ortamları kamusal alanların doğuşuna zemin hazırlamıştır. (Bahçeci, 2018, s. 117)

Farklı sınıfsal ve düşünsel yapıdan insanların dinleyici ya da katılımcı olarak bir araya gelerek fikir paylaşımında bulunabildikleri bu mekânlar, siyasi anlamda kamusal alanın ortaya çıkmasında önemli rollere sahiptirler. Dolayısıyla kamusal alan, demokrasinin temel unsuru olarak idealize edilmekte ve Habermas'ın bu kavram hakkındaki düşünceleri, günümüz demokrasisinin geliştirilmesine yönelik bir perspektif sağlamaktadır.

Habermas, kamusal alanı demokratik toplumların eleştirisi için bir aracı olarak değerlendirmektedir. Bu düşüncelerinden yola çıkan Charles Taylor, kavramı şu şekilde tanımlamaktadır: “Kamusal alan toplum üyelerinin, matbu veya elektronik çeşitli iletişim araçları sayesinde bir araya gelerek ya da yüz yüze görüşerek kamu yararıyla ilgili konuları tartıştığı ve böylece bu konular hakkında ortak bir fikir oluşturduğu varsayılan ortak bir mekândır.” (Taylor, 2006, s. 89). Dolayısıyla kamusal alan, halka açık ve bireysellikten uzak bir mekânı tanımlamaktadır.

İnsanların toplanabildiği, bir araya gelebildiği her yer *kamusal* şekilde adlandırılmaktadır (Bahçeci, 2018). Böylelikle kamusal alan, özel ve mahrem alanın dışındaki tüm alanları tanımlamak için kullanılmaktadır. Kamusal alanı, toplumun her kesiminin eşit ve özgürce yararlanabileceği, farklılıkların buluşabileceği, bireylerin bir araya gelerek sosyalleşebileceği, iletişime girebileceği, birlikte düşünce, söylem ve eylem üretebileceği tüm ortak yaşam alanları olarak algılamak mümkündür (Kedik, 2011). Bu bağlamda kamusal alan, özneler-arası bir alanı temsil etmektedir. Alman siyaset bilimci Hannah Arendt’e göre: *Kamu* terimi birbiriyle yakından ilgili iki olguya işaret etmektedir. “İlki, kamu alanında ortaya çıkan her şeyin herkes tarafından duyulabilir ve görülebilir olmasıdır.” (Arendt, 2003, s. 92). Diğer olgu ise, kamu teriminin herkes için ortak bir dünyayı ifade etmesidir. Dolayısıyla da bu ortaklaşa yaşam alanında her şeyin herkes tarafından duyulabilir ve görülebilir olması, bu alan içerisindeki davranışların da yasa ve ahlak kuralları tarafından sınırlandırılarak, belirlenmesini beraberinde getirmektedir. Diğer yandan kamusal alanın, ortaklaşa yaşam sunan, özneler-arası ilişkiyi zorunlu kılan ve kurallar bütünü çerçevesinde insanları bir araya getiren mekânsal bütünlüğüne karşıt olarak özel alan yer almaktadır.

Özel kelimesi, etimolojik olarak Latince *Privatim* kelimesine dayanmaktadır ve sözlük anlamıyla “kişisel, bireysel olarak, özel olarak, resmi olmadan; evde; privatus: resmi olmayan, kişi için özelliği olan, bireysel, kişisel, özel, hususi, mahrem; resmi olmayan” anlamına gelmektedir (Kabağaç ve Alova, 1995, s. 475). Diğer bir deyişle özel olan, bir kişinin kişisel yaşamını ilgilendiren şeylerin bütünüyle ilgilidir. “Özel alanda kendi kendini yaratma, diğer bir deyişle *kişiye özgü kendi kendini alt etme projeleri ve özerklik arzusu* ön plandadır.” (Özkan, 2017, s. 58). Diğer yandan özel alan, bir mülkiyetin ya da eşyanın kullanımının kamusal olanın aksine bir kişiye ait olmasıyla da ilgilidir. “Herkesi ilgilendirmeyen, tanıksız, her türlü resmi ortam dışında yapılan bir şey için özel kelimesi kullanılır.” (Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi 17, 1986, s. 9072.). Bu bağlamda özel alan, kamusalın karşıtı olarak; kişisel ve mahrem olan mekânı tanımlamak için kullanılmaktadır. Bununla birlikte Habermas, kamu ve özel kelimelerinin ayrımını şu şekilde açıklamaktadır:

(...) Almandaca, Latince *privatus*'dan iktibas edilen *privat*'a [özel] ancak 16. yüzyılın ortasında rastlanmaktadır; bu sözcük, o zaman İngilizce *private* ve Fransızca *privé* ile aynı anlamdadır. Bu anlam aşağı yukarı şunu ifade eder: Kamusal görevi olmayan (...) *Özel*, devlet aygıtının alanı dışında olmayı ifade eder; çünkü *kamusal*, bu arada mutlakiyetçilikle birlikte egemenin şahsından bağımsızlaşarak nesnelleşmekte olan devlete ilişkindir. Kamusal topluluk (veya umum), *özel varlık*'ların karşıtı olarak *kamu gücü*'nü ifade eder. Devlet memurları kamusal şahıslardır; kamusal bir görevleri vardır, yaptıkları işler kamusaldır ve devletin bina ve kurumları da kamusal olarak adlandırılır. Diğer yanda özel şahıslar, özel merciler, özel işler ve özel evler vardır (...) Devlet ile ondan dışlanmış olan tebaaları karşı karşıya dururlar; devlet, bu yoruma göre, kamusal selamet için, diğerleri ise kendi özel yararları için çalışır. (Habermas, 2010, s.70-71)

Özel alan, kamusal alanın aksine devlet kurumlarının dışında, kişisel ve mahrem olan alanı ifade etmektedir. Dolayısıyla bu alan içerisindeki davranışlar, kamusal alandaki sınırlandırmalar kadar katı değildir. Diğer yandan kamusal ve özel alan, aralarındaki farklılıkları gidermek adına kimi zaman uzlaşmaya çabalamaktadırlar. Richard Rorty'e göre: “Özel alan ile kamusal alanın kaynakları, ölçütleri ve amacı farklı, ayrı ve birbiriyle uzlaşmaz durumdadır. Bunları birbiri ile uyumlu hale getirmeye çalışmak gereksiz ve faydasız olduğu gibi, birinin diğerini yutması ile sonuçlanan bir çabadır.” (Özkan, 2017, s. 60). Diğer bir deyişle kamusal ve özel alan arasında bir çatışma vardır. Bu çatışma, iktidar bağlamında şekillenen ve dönemselsel olarak iki alanın, birbirlerinin sınırlarını zorlayacak şekilde genişlemesi ya da daralmasıyla sonuçlanmaktadır. Bu olguyu Richard Sennett, *Kamusal İnsanın Çöküşü*'nde; *özne* ile *nesne*, *özel* ile *kamusal* arasındaki sınırların kalktığı günümüz toplumunu *mahrem toplum*, kamusal alanı da *ölü kamusal alan* olarak belirleyerek, örneklendirmektedir.

Sennett'e göre ölü kamusal alan; kullanılan değil, geçip gidilen bir alandır. “Kamusal alan boşaltılıp terk edildiği oranda, mahrem ilişkileri temel alan bakış açısının çekim gücü artmaktadır.” (Sennett, 2002, s.27).

Mahrem toplumda siyasi kategoriler, psikolojik kategorilere dönüşerek grup çıkarlarının ve ortak eyleme dayanmayan ruh halinin ve duygu paylaşımının fetişleştirildiği kolektif anlayışı hâkim olur: Her türden toplumsal ilişki her bir kişinin içsel psikolojik kaygılarına ne denli yaklaşırsa o denli gerçektir, inandırıcıdır ve sahicedir (Sennett, 2002, s. 334). Günümüzde kamusal alanlar, bireyleri birleştirme ve birbirine bağlama gücünü yitirmiştir. Birbirleriyle herhangi bir bağa sahip olmayan insanlar açısından kamusal mekân, sadece tüketilen ve geçip gidilen yerlerdir.

Gerek kamusal alan gerekse özel alanın sınır ve bağlamlarının, iktidar ilişkileri doğrultusunda şekillendirilmesi doğrudan özneyle ilişkilidir. Bu bağlamda Michel Foucault, iktidar ve özne arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktadır. “Foucault birey, beden, özne ya da toplum gibi yapıların belki de en başından bu yana daima iktidar(lar)ın egemenliği altında bulunduğunu (tutulduğunu) düşünmektedir.” (Bingöl, 2019, s. 328). Diğer yandan Foucault’ya göre; ruh, bedenin hapisanesidir: “Bir ruh onda ikamet etmekte ve onu, kendi de bizatihi iktidarın beden üzerinde uyguladığı egemenlik içinde bir parça olan varoluşa taşımaktadır.” (Foucault, 2000, s. 68). Diğer bir deyişle ister kamusal alanda ister özel alanda olsun iktidarın denetimi altında olan beden, insanın ruhunu ve öznesini barındıran fiziksel bir yapıdır.

3. Öznenin Somut Hali: Beden ve Çıplaklık

Özne kavramıyla ilişkili olarak beden, temel olarak gövde ve baş, kol ayrıca bacakların oluşturduğu uzuvlardan meydana gelen ve insanın fiziksel bütünlüğünü oluşturan yapıdır. Fiziksel bir organizmayı tanımlayan bu sözcük “bir canlının maddi varlığı, vücudu.” (Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi 3, 1986, s. 1447) anlamına gelmektedir ve Eski Yunan felsefesine göre insan ruhunu bu dünyadaki yaşamı sırasında içinde tutsak eden canlı varlıktır. Dolayısıyla beden, insanın ruhsal özelliklerini, fiziksel şekil içinde barındıran bir yapıdır.

Fiziksel ve ruhsal özellikleri bir arada bulunduran bu organizma, cinsiyet gibi somut durumlara sahip olduğu gibi haz ve acı gibi soyut duygulara da sahiptir. Diğer yandan dünyaya yeni gelen bir bebek, çevresinde yaşananları keşfedebilmesi için kendi bedeninin sınırlarını ve özelliklerini tanıması gerekmektedir. Ayrıca çocuğun kendi bedenini tanıması, nesnelere dünyası ve çevresindeki insanlar ile kurduğu ilişki pratikleri sayesinde gerçekleşmektedir. Diğer bir deyişle özne ve benliğin gelişimi ayrıca varlığı, beden ile somutluk kazanmaktadır. Diğer yandan bedeni özne ile ilişkilendiren Anthony Giddens’a göre: “Gerçeklik gündelik praxis aracılığıyla kavranır. Bu yüzden beden, basitçe bir *kendilik* olmayıp, pratik olarak dış durumlar ve olaylarla başa çıkabilme biçimi olarak yaşanır.” (Giddens, 2010, s. 79). Böylelikle özne ve bedenin birlikteliği, bireyin ortaya çıkmasını sağlamaktadır.

Kendine özgü düşünsel, duygusal ya da istencesel nitelikleri olan ve bu özellikleri bedensel olarak sergileyen birey, Giddens’a (2010) göre *sosyal ben* ve *ferdi ben* olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Sosyal ben, bireyin kamusal alanda sergilediği davranışlar bütünüdür, ferdi ben daha çok özel alanla ilişkilendirilmektedir. Bu bağlamda sosyal ben, yüz ifadeleri ve diğer bedensel hareketlerden faydalanarak çevresi ile ilişki kurmaktadır. Ayrıca yetişkin olarak tanımlanabilmesi için bedensel iletişimi doğru bir şekilde kontrol edebilmesi gerekmektedir. Birey, toplumla kurduğu ilişkiyi sağlıklı bir şekilde sürdürebilme adına bedensel kontrolle alakalı hatalardan kaçınmalı ve çevreden gelebilecek olaylar karşısında da *yanlış* giden bir şey olduğunu bedensel hareketleriyle göstermek durumundadır. Gündelik yaşantıda kazanılan deneyim ve beceriler ile geliştirilen bedensel yönelimler, bireyin etkileşim içerisinde bulunduğu topluma karşı koruyucu bir koza oluşturmaktadır. Bireyin gündelik yaşantısı içerisinde kullandığı bedensel yönelimlerin önemini vurgulayan Erving Goffman göre:

Günümüzde bireyin kolayca gerçekleştirdiği hemen her etkinlik bazı durumlarda onu gerçekleştirmek için yoğun bir çaba sergilemeyi gerektirir. Yürümek, karşıdan karşıya geçmek, düzgün bir cümle kurmak, giyinmek, ayakkabılarını bağlamak, tablolara sütunlar eklemek, -bireyin üzerinde düşünmeden yaptığı, ehliyetli performanslarını mümkün kılan bütün bu rutin hayatın erken evrelerinde büyük bir emekle edinilen bir öğrenme süreciyle kazanılır. (Goffman’dan aktaran Giddens, 2010, s. 80)

Gerçekleştirilen bu rutin bedensel etkileşim tarzları, bireyin toplum içerisinde *normal görünme* adına yapmış olduğu gündelik hareketlerdir. Bununla birlikte normal görünme, bireyin toplumsal etkileşim alanlarında yani kamusal alanda sergilediği ve göze batmayan bedensel davranışlardır. “Kişi kendini başkalarına sunduğunda, performansı toplumun resmi olarak onaylanmış değerlerini, davranışlarından çok daha fazla içerir ve temsil eder.” (Goffman, 2009, s.45). Dolayısıyla bu davranış normları, kamusal alan

içerisinde sergilenmesi gereken yasalar ve ahlak kuralları çerçevesinde şekillenmektedir. Bu kurallar da zamana, mekâna, kültürel yapıya, dine ve yönetim şekillerine bağlı olarak değişiklik göstermektedir.

Gündelik yaşantı içerisinde bireyin normal görünme adına sergilediği davranışlardan birisi de giyinmektir. Giyinmek, çıplak olan bedenin örtülmesi anlamına gelmekte, çıplaklık ise bedenin kıyafetler olmaksızın tüm hatlarıyla *anadan doğma* olmasıdır. Giddens'a göre "Giyim kendini-gösterme aracıdır, ancak ayrıca kişisel biyografileri doğrudan gizleme/sergilemeyle ilişkilidir: Giyim adetlerle kişiliğin temel boyutları arasındaki bağlantıyı sağlar." (Giddens, 2010, s.88). Bununla birlikte giyinme alışkanlığı, insanlığın ilk dönemlerine dayanmaktadır.

Paleolitik dönemin ilk avcı toplayıcı toplulukları, sert doğa koşulları karşısında hayatta kalmak amacıyla narin bedenlerini korumak için avladıkları hayvanların derisinden faydalanarak bedenlerini örtmeye başlamışlardır. "İnsanın bedensel olarak doğaya adaptasyonuna yardımcı olan giyinmek, *insan olmak*'la eşdeğer bir anlam taşımaktadır. Farkına varmadan içimize işlemiş olan bu yargı, eski kültürlerden veya modern avcı toplayıcılarından söz ederken kendisini açığa vurmaktadır." (Gezgin, 2010, s. 5-6). Sert doğa koşulları karşısında bedenini korumak isteyen insanoğlu, zamanla farklı amaçlar için giyinmeye başlamıştır: "Çeşitli nedenlerle başlayan giyinme alışkanlığı, kişinin dünya görüşünü, psikolojisini, sosyal seviyesini de etkilemiştir." (Avcı Horasan, 2015, s. 3). Yerleşik hayat geçiş süreciyle başlayan köklü sosyal değişiklikler giyinmenin sadece doğa koşullarına karşı koyma dürtüsünden ileri giderek, sosyal ve kültürel ilişkileri düzenleme boyutu kazanmaktadır.

Şehirleşmiş ve sanayileşmiş toplumlarda giyinmek, bir bedensel koruma işlevinden çok birey-kimlik ekseninde sembolik bir hal almaktadır. Giyinmek, bireyin kendisini toplumsal etkileşim alanlarında sergilemesinin bir yoludur. Bireyin kendi kişiliğini dışarıya aktarmasına da vesile olan bu davranış, toplum tarafından özellikle kamusal alan içerisinde sergilenmesi gereken bir normdur. Diğer yandan bireyin çıplak olma hali ise *anormal* bir davranış olarak nitelendirilmektedir. Toplum içerisinde çıplak olmak, suçluluk ve utanç duygusuna yol açtığı gibi kanunlar tarafından da yasaklanmıştır. Örneğin; ABD'denin bazı eyaletlerinde birkaç istisnai durum dışında özel (ev gibi) alanlarda da çıplaklığın suç sayıldığı durumlar söz konusudur. Ayrıca iç çamaşırını belli eden kıyafetlerin kamusal alanda giyilmesinin yasak olduğu eyaletler ya da özel mülkler de mevcuttur. Inidana ve Tenesse eyaletlerinde giyinik bile olsalar erkeklerin erekte penislerinin belli olması suç kapsamına girmektedir. Diğer yandan San Francisco başta olmak üzere kamusal alanda çıplaklığın kabul gördüğü birkaç şehir de mevcuttur (Kamusal alanda çıplaklıkla ilgili ilginç yasaları olan 5 ülke, 2014). Kamusal alanda çıplak olmanın sınırlandırılması, çıplak bedenin toplumsal açıdan cinsellikle ilişkilendirilmesiyle ilgilidir. Bu bağlamda çıplak beden, sosyal benin sergilediği normal davranışlardan ziyade ferdi ben ve onun mahrem alanıyla ilgilidir. Diğer yandan toplum açısından çıplaklık, cinsellikle ilişkilendirildiği gibi erotizm ve pornografiyle de ilişkilendirilmektedir.

4. Toplumsal Açıdan Çıplak Beden: Cinsellik

Bireyin mahrem alanına ait olan çıplak beden ilk olarak insanın temel içgüdülerinden cinsellikle ilişkilidir. Cinsellik, ilk bakışta insanın üremesiyle ilgilidir ve temel olarak erkek ve kadın arasındaki anatomik ve fizyolojik özelliklerin ön plana çıktığı eğilimlerin bütünüdür. Haz duygusunun ön planda olduğu bu eğilim, Sigmund Freud'a göre; *cinsel nesne*, *cinsel amaç* ve *libido* ilişkisinden ortaya çıkmaktadır.

Cinsel nesne, cinsel çekimi oluşturan kişidir ve uyarıcılar tarafından uyarıldıktan sonra içsel dürtüyle eyleme itilmektedir. Cinsel amaç olarak tanımlanan bu eylemin kökenindeki dürtü ise libido olarak tanımlanmaktadır. Freud'a (2009) göre; insanın cinsel anlamda uyarılmasında, özel uyarılma niteliği taşıyan güzellik duygusunu aktaran göz önemli rol oynamaktadır. Cinsel bölgelerden uzakta bulunan gözün bu aktarımı, bedenin uyarılmasını tetikleyerek haz duygusu ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Diğer yandan Freud'a göre haz, insanın bilinç altını oluşturan *id*'in (alt-benlik) egemen duygusudur.

Cinsellik ve saldırganlık dürtülerinden oluşan *id*, insanın en ilkel isteklerinden oluşmaktadır. "İd'de, bu dürtüler anında tatmine ya da serbest kalmaya gereksinim duyarlar." (Yapıcı, 2018). Diğer yandan bu tatmin arayışıyla, dış dünyanın gerçekleri arasındaki dengeyi sağlayan *ego* (ben) bulunmaktadır. Çevre ile kurulan tüm ilişkilerin bulunduğu bu bilinç düzeyi, *id*'in ve *vicdan*, terbiye, gelenek veya ahlak gibi öğelerden yararlanarak insanın denetim mekanizması görevini gören *süperego*'nun (üstbenlik) baskıları altındadır. Cinselliğin sınırları, insanın içerisinde yaşadığı toplum tarafından kabul gören yasa ve ahlak kurallarıyla şekillenen *süperego* tarafından çizilmektedir. Diğer yandan insan, toplum içerisinde içgüdülerine kapılarak çizilen sınırların ötesine geçtiği takdirde cezalandırılmaktadır. Böylelikle cinsellik, toplumsal, kültürel ve dinsel faktörler tarafından kurallara bağlanarak kamusal alandan ziyade insanın mahrem alanına yani özel alana tabi kılınmıştır. Buna karşın cinsellik, bireyin özgür alanını da temsil

etmektedir: “Daha önceki dönemlerde cinsellik, ahlakın, aklın ve iktidarın yüceltilmesinin aracı haline gelmiş durumda. Cinselliğin doğrudan bedensel bir gerçekliğe dönüşmesi de işte budur: akıl ve iktidar bağlamında sıkışıp kalmış bedeni özgürleştirmek.” (Kahraman, 2010, s. 11). Diğer yandan cinsellikle ilişkilendirilen çıplak beden, neredeyse sanat var olduğu zamandan itibaren üretilen çalışmalar içerisinde yer alan temalardan birisidir.

5. Sanatsal Açıdan Çıplak Beden: Erotizm ve Pornografi

Sanat yapıtında cinsellik ve çıplaklık temasına tarih öncesinden itibaren rastlanmaktadır. “Bu dönemde doğurganlık ve bereket simgesi olarak kullanılan ve ana tanrıça figürinleri olarak nitelenen küçük heykelticiler daima çıplak olarak betimlenmişlerdir.” (Sözen ve Tanyeli, 2001, s. 59). Diğer yandan üremeyi yaşamın kaynağı olarak gören Antik Yunan’da cinselliğe dair betimlemelere, başta mitolojik kahramanların hikayeleri olmak üzere gündelik yaşantıda kullanılan eşyaların üzerindeki tasvirler ve tiyatro oyunları gibi kamuya açık her alanda rastlanmaktadır. “Antik Yunan vazolarına bakanlar, karşılıklarına çıkan çıplaklık cinsel ilişki sahneleri karşısında şaşırırlar. Yalnız karşı cinsler arasındaki cinsellik değil, eş cinsten insanlar arasındaki ilişkiler de bütün ayrıntılarıyla gösterilmektedir, o vazoların üstüne yapılmış resimlerde.” (Kahraman, 2010, s. 9). Antik Yunan sanatında sıklıkla yer verilen çıplaklık teması, daha sonraki dönemlerde Avrupa sanat anlayışına şekil vermiştir. Diğer yandan Roma İmparatorluğunun Hristiyanlığı resmi din olarak kabul etmesiyle sanat yapıtında önemli yer kaplayan çıplaklık temasına yer verilmemeye başlanmıştır. Bu tema imparatorluk yıkıldıktan sonraki dönemde, Orta Çağ sanatında ahlak çerçevesinde yargılanmakta ve Ademle Havva betimlemelerinde olduğu gibi sadece utancın temsili olarak kullanılmıştır. Avrupa sanatında çıplaklık temasına, Rönesans’la birlikte yeniden yer verilmeye başlanmıştır. Antik Yunan’ın bu mirası, toplumsal ve sanatsal bakış açısıyla çıplaklığa farklı bir bakış açısının da yeniden keşfi niteliğindedir: Erotizm.

Sanat yapıtında çıplaklığın ele alınış biçimlerinden erotizm, Antik Yunan Mitolojisinde aşk tanrısı Eros’a atfen türetilmiş ve tüm dünya üzerinde aynı şekilde kabul gören bir terimdir. Antik Yunan kültüründe; ruhsal tatmini sağlayan ve aşka teşvik eden anlamına gelen erotizm: “Güzel duygusal coşkuyu da dile getirir.” (Ergüven, 1988, s. 154). Ortak bir kültür ögesi olarak kabul gören erotizm, sanatsal bağlamda “şehvet uyandıran resim vb. gibi şeylere verilen ad” (Turani, 1993, s. 41) anlamını taşımaktadır. Bununla birlikte çok eski çağlardan itibaren sanat yapıtında erotizm temasına, toplumlara ve coğrafyalara göre farklı şekillerde yer verilmiştir. Foucault’a göre tarihsel açıdan cinsel gerçekliği üretmek için erotik sanat anlamına gelen *ars erotica* ve cinsel bilim anlamına gelen *scientia sexualis* olmak üzere iki yöntem bulunmaktadır. Batı toplumları, *scientia sexualis*’yi temsil ederken, Çin, Japonya, Hindistan ve Roma gibi doğu toplumları *ars erotica*’yı temsil etmektedir. Foucault’a göre:

Erotik sanatta, gerçek, bir gelenek olarak ele alınan ve deney olarak görülen hazın kendisinden çıkarılır; yani haz, izin verilen ve yasaklanana saptayan mutlak bir yasaya göre, bir gerçeklik ölçütüne göre değil, her şeyden önce kendine göre ele alınır; bir haz olarak, yani yoğunluğuna, özgül niteliğine, süresine, bedende ve ruhta yansımalarına göre bilinmesi istenir. (1993, s. 63)

Doğu toplumlarında erotizm; Japon rulo resimlerinde olduğu gibi sanatın ayrılmaz bir parçasıdır ve kimi zaman eğitim amaçlı kullanılmıştır. Berger’e göre: Hint, İran, Afrika ve Amerika yerlileri gibi Avrupa dışındaki sanat geleneklerinde çıplaklık, hiçbir zaman edilgen değildir. Bu geleneklerde üretilen cinsellik temalı sanatsal çalışmalarda iki kişi arasındaki etkin cinsel birliktelik gösterilmektedir. Kadın, erkek kadar etkindir (1999). Diğer yandan batı toplumlarında cinsellik; bilimsel olarak algılanarak daha üstü kapalı yaşamakta ya da felsefi açıdan ele alınarak sadece günah çıkarma ayinleri gibi dinî itiraflar şeklinde veya günahın ve utancın kaynağı olarak kullanılmıştır. Diğer bir deyişle erotizm, doğu ve batı toplumlarında birbirinden farklı amaçlarla kullanılmaktadır. Doğu erotizmi etkin kullanırken, batı için edilgen bir durumdur.

Antik Yunan metinlerini Rönesans’la birlikte yeniden yorumlayan Batı sanatı için Sandro Botticelli’nin *Venus’ün Doğuşu* (1486) dönüm noktası olmuştur. “Adem ile Havva figürleri dışında ilk kez bir kadın figürü çıplak olarak resmedilmiştir bin yılı aşkın bir aradan sonra.” (Şenyapılı, 2002, s. 31). Böylelikle Avrupa sanatında erotizm, sıklıkla kullanılan bir tema haline gelmiştir. Rönesans sanatında Leonardo da Vinci (1452-1519) ve Donatello (1386-1466) gibi sanatçıların çalışmalarında çıplaklığa yer vermesiyle erotizm, 15. ve 16. yüzyıllarda doruk noktasına ulaşmıştır. Diğer yandan Rönesans’ın sona ermesiyle Jacopo Pontormo (1494 -1557), Antonio da Correggio (1489-1534) ve Hans von Aachen (1552-1615) gibi sanatçılar Maniyerist çalışmalarında erotizme yer vermişlerdir. Ayrıca Barok dönemde Tiziano Vecellio’nun (1477-1576) *Urbino Venus’ü* (1534) ve Neo Klasik akım içerisinde Jean Auguste Dominique Ingres’in (1780-

1867) *Valpinçonlu Yıkılan Kadın* (1808) çalışmaları, sanat tarihinde çıplak beden kullanımına en önemli örneklerdendir. Diğer yandan modern sanat akımları çerçevesinde de yorumlanan erotizm, icat olduğu dönemin estetik anlayışları etkisinde şekillenen fotoğraf sanatında da yer verilen bir tema haline gelmiştir.

Bu bağlamda 19. yüzyılın ortalarından, 20 yüzyılın başlarına kadar Eugene Durieu (1800-1874), Wilhelm von Gloeden (1856-1931) ve Charles-François Jeandel (1859-1942) gibi sanatçılar, erotik çalışmalara imza atmışlardır. Frank Eugene (1865-1936) ve Edward Steichen (1879-1973), dönemin resim sanatı etkisinde fotoğrafta şekillenen *resimsellik* yaklaşımı çerçevesinde erotik çalışmalar üretmişlerdir. Modern sanat anlayışının hüküm sürmeye başladığı 20. yüzyılın başlarında erotizm; Dada, dışavurumculuk ve sürrealizm gibi sanatsal yaklaşım ve akımlar dahilinde başvurulan bir temadır. Bu bağlamda Hannah Höch (1889-1978), Hans Bellmer (1902-1975) ve Man Ray (1890-1976) gibi sanatçılar bağlı buldukları sanatsal yaklaşım ve akımlar çerçevesinde erotizmi yorumlamışlardır.

Sanat yapıtında erotizmin hedefi, insanın cinsel dürtülerini hayal gücünden yararlanarak harekete geçirmektir. Böylelikle erotizmde, cinsellik üstü örtük şekilde verilerek izleyicide hissedilmesi ve bazı hislerin ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır. Bu bağlamda beden tamamen çıplak şekilde gözler önüne sunulmamaktadır. Seyircinin erotik olanı hayalinde canlandırabilmesi, bedenin birtakım yerlerinin örtünerek gizlenmesi ya da kimi zaman bir bakış veya duruşla ima edilmesiyle sağlanmaktadır. Bu yüzden çıplak bedenin estetik değer oluşturulacak şekilde kostüm, örtü veya aksesuar gibi unsurlar kullanarak kısmen gizlenmesine gayret gösterilmektedir. Dolayısıyla erotizmde, cinsel ilişkiye dair tüm detaylar açıkça sergilenmemektedir. Diğer yandan cinsel ilişkinin ön planda oluşu, pornografi ile alakalıdır.

Pornografi, toplumsal açıdan söylenmesi bile hoş karşılanmayan, çekinilen sözcüklerin neredeyse başında gelmektedir. Yunanca kökenli olan pornografi sözcüğü; *porne* (fahişe) ve *graphos* (tasvir etme) sözcüklerinin birleşmesinden meydana gelmektedir ve günümüzde "cinsel ilişki temasını ele alan ve sanatsal değer taşımayan her tür betimleyici etkinlik" (Sözen ve Tanyeli, 2001, s. 193) anlamında kullanılmaktadır.

Pornografi, halk arasında; edebe aykırılık, açık saçıklık ya da vücudun edebe aykırı şekilde sergilendiği açık saçık yayınları betimlemek için yaygın kullanılmaktadır. "Pornografi *id*'imiz için araç olarak kullanılan bir etkinlik alanı şeklinde tanımlanabilir. Sosyal süreçlerin engellenemeyeceği ya da körüklediği salt *bedensel* duyguları doyuma getiren ve müstehcen olarak adlandırabilen bir beden sergileme yoludur." (Erinç, 1995, s. 126). Diğer bir deyişle erotizmde üstü kapalı şekilde verilen unsurların açık-seçik ve olduğu gibi yansıtılan pornografinin amacı, cinsel dürtüleri harekete geçirmektir. "Cinsel organların ilişkiye hazır ya da alenen ilişki sırasında fotoğraflanması, ilişkinin gerçekleşmekte olduğunu gösteren pozisyonlar, ilişkiden ya da ilişki harici sapkınlıklardan cinsel haz almakta olduğunu ima eden vücut dilleri; pornografinin ilgi alanı içinde yer alır." (Engin, 2009). Diğer bir deyişle pornografide çıplaklık, cinsel organlar ve cinsel eylemler ön plana çıkarılacak şekilde teşhir edilmektedir. Bu bağlamda pornografinin görsel alanlarda kullanımı daha çok insanların haz duygularını tatmin etmeye yönelik ticari boyutuyla ele alınmaktadır. Dolayısıyla pornografinin sanatsal amaçlı kullanımı tartışmalı bir konudur.

Pornografi, tıpkı erotizmde olduğu gibi toplumu ilgilendiren bir konudur ve dolayısıyla sanatın konusu haline gelebilmektedir. Pornografik bir imajdan bahsetmek mümkündür ancak bu imajı sanatsal bir meta olarak kabul etmek olanaksızdır. Bu bağlamda çalışmanın estetik değer taşıması, anlatımı ve amacı onun sanatsal niteliğini belirlemektedir. Diğer yandan 20. yüzyılda cinsellik ve erotizm, sanatçıların isyan aracı olurken pornografik eğilimler de sanatın sınırlarını zorlamaya başlamıştır (Tatar, 2012, s. 18). Pornografi özellikle postmodern sanatla birlikte sanatın konusu haline gelmektedir. Bu dönemde Robert Mapplethorpe (1946-1989) ve Andres Serrano (d. 1950) gibi fotoğraf sanatçıları, çalışmalarında fetişizm ve pornografi temalarını kullanmaktadırlar. Diğer yandan pornografi, erotizm gibi tartışmalı bir temadır ve postmodern sanatla tartışılmaya açılmıştır.

Erkek egemen ideolojinin bir üretimi olarak kabul edilen erotizm ve pornografide, kadın bedeninin seyirlik hale getirilmesi amaçlandığı gibi erkek bedeni de ön plana çıkartılmaktadır. Bu durum, özellikle tüketimin artırılmasına yönelik olarak yapılan reklamlarda sıkça karşılaşılan bir olgudur. Bununla birlikte erotik ya da pornografik imajların kullanımı, toplumsal açıdan cinsel rollerin belirlenmesi için bir araçtır: "Tek tek erkek ve kadınların uymaya çalıştığı ülküsel *erkek* ve *dişi* imgelerini gerçek yapmakta sanatın nasıl yardımcı olduğunu gösterir." (Baynes, 2002, s. 109). Bu tarz imajların, sadece eril ve dişil cinsiyet rollerini belirlemesi ya da barındırması özellikle postmodern teoriyle ortaya çıkan farklılıklar politikası çerçevesinde eleştirilmektedir. Bu bağlamda Pierre ve Gilles, mitoloji, Hristiyan ikonografisi ve sanat tarihinde yer alan yapıtlardaki cinsiyet temsillerini yapı sökümüne uğratarak, homoerotik olarak yeniden üretmişlerdir.

Erotik ve pornografik imajlara dair diğer bir eleştirel bakış açısı da kadın bedeninin metalaştırılarak kullanımına yöneliktir. Kadın bedeninin özellikle sanat tarihi boyunca böylesine bir kullanımı, feminist düşünce tarafından eleştirilmektedir. Bu bağlamda Cindy Sherman, popüler kültürden, sanat tarihine birçok ikonografik değer taşıyan imgeyi kendi bedeninde faydalanarak yeniden üretmiştir. Sanatçı, *Tarihi Portreler* (1989) adlı serisinde, eril bakış açısına hizmet eden erotik nitelikli ve sanat tarihi içerisinde önemli yere sahip eserleri yeniden üretmek için feminist bakış açısından eleştirmektedir. “Bizler medyanın çocuklarıyız” diyen Cindy Sherman, tüketim ve gösteri kültürünün özellikle cinsiyet rollerini belirlemekteki etkisini irdeleyen fotoğraflarıyla 1980'lere damgasını vuran başlıca sanatçılar arasındadır.” (Antmen, 2010, s. 280). Başka bir deyişle erotizm ve pornografi, postmodern fotoğrafta eleştirilen temalar arasındadır.

Toplumsal açıdan cinsellikle bağdaştırılan çıplak beden, sanatsal açıdan ilk bakışta tartışmalı olan erotizm ve pornografi ile ilişkilendirilmektedir. Bu kavramlara ek olarak Berger, *nü* ve *çıplaklık*'tan bahsetmektedir. Berger'e göre sanat yapıtını ilgilendiren bu iki kavram birbirinden ayrı ele alınmalıdır: “Çıplak olmak insanın kendisi olmasıdır. Nü olmaksa başkalarına çıplak görünmektir; insanın kendisi olarak algılanmamasıdır.” (Berger, 1999, s. 54). Sanat yapıtında çıplak beden sunumu anlamına gelen nü, insan bedeninin nesne olarak sergilenmesi ve görülmesidir. Diğer yandan çıplaklık ise kendisini olduğu gibi ortaya koyan bir çeşit açıklık durumudur. Berger, seyredilmek üzere ortaya konan nü'nün, bu yönüyle hiçbir zaman çıplak olamayacağını ve bir çeşit *giyiniklik* durumu olduğunu düşünmektedir. Bu bağlamda gönüllülerin katılımıyla dünyanın çeşitli yerlerinde bulunan kamusal alanlarda gerçekleştirdiği enstalasyonlarda çıplak beden kullanan Spencer Tunick'in çalışmalarında, erotizm ve pornografiden soyutlanarak salt çıplaklık kullanılmaktadır.

6. Kamusal Alanda Çıplak Beden Enstalasyonu: Spencer Tunick

Amerikalı sanatçı Spencer Tunick, 1967 yılında New York şehrinde dünyaya gelmiştir. ABD'li sanatçı, 1988 yılında sanat eğitimi aldığı Emerson Koleji'nden mezun olmuştur. Bu zaman diliminde fotoğraf çekmeye başlayan sanatçı, 1993 yılından itibaren de performans ve enstalasyon sanatlarıyla ilgilenmiştir. Sanatçı, bu ilgi alanlarını bir araya getirerek düzenlemiş olduğu performans ve enstalasyonları fotoğrafla belgelemeye başlamıştır.

Tunick, 1994 yılından New York'ta bulunan Birleşmiş Milletler binası önünde 28 kişiden oluşan ilk enstalasyonunu gerçekleştirmiştir. Kamusal alanlarda çıplak beden kullanarak oluşturduğu enstalasyonları ile tanınan Tunick, ilk çalışmasından bu yana dünya çapında 30'dan fazla ülkede 125'ten fazla enstalasyon düzenlemiştir. Fotoğraftan faydalanarak belgelenen bu çalışmalar, *mekâna özgü geçici enstalasyon* ya da *insan enstalasyonu* olarak tanımlanmaktadır. “Sokaklar, parklar ve meydanlar gibi kamusal alanlarda gönüllü insanları çıplak şekilde bir araya gelmesini sağlayan Tunick'in çalışmalarını, vücut sanatı, yerleştirmeye özgü heykel sanatı, geçici enstalasyon, kentsel müdahale ve hatta politik aktivizm olarak tanımlamak mümkün olacaktır.” (Moreno, 2009, s. 2). Diğer yandan sanatçı, enstalasyonlarının merkez noktasını oluşturan insanlar, bir web sitesinden doldurdukları form üzerinden gönüllü olmaktadır.

Tunick, genellikle sabah erken saatlerde gerçekleştirdiği enstalasyonlarında yer alan gönüllüleri; cinsiyet, yaş, saç ve ten rengi ve diğer karakteristik yapılarına göre sınıflandırmaktadır. Daha sonra sanatçı, farklı ten rengine ve karakteristik yapıya sahip insanları homojen bir topluluk meydana getirecek şekilde farklı noktalara yerleştirmektedir. Tunick'in çalışmalarında bireyler, kıyafetsiz şekilde oluşturdukları grup, manzaraya ait bir doku gibi yerleştirilerek başkalaşmaktadırlar. “Bu gruplar cinselliğin altını çizmezler; soyut hale gelirler ve bir başkasını çıplaklığa ve kişisel gizliliğe olan bakışına meydan okur ve yeniden yapılandırır.” (Artnet, t.y.). Dolayısıyla Tunick'in çalışmalarındaki çıplaklık, cinsellik, erotizm ya da pornografiden arınmış durumdadır.

Tunick'in çıplak bedeni sergilemesinin dayanak noktası toplumun genel yargılarıdır: Sanatçı bir söyleşide: “(...) Ben yüzlerce çıplak insanı çekerken canlı heykellerle şekil veriyorum. Kimse, kimseye dokunmuyor, cinsel hiçbir şey yok... Benim için poz vermek egonuzun elden gitmesi demektir. Ama hayatınızda yalnızca birkaç dakika için olsa bile bir performans sanatçısı olmalısınız ...” (Shreve, 1999). Bununla birlikte sanatçının cinsellik, erotizm ve pornografiden arınmış çalışmalarından biri de 2007 yılında Meksika'nın ana meydanı Zocalo'da gerçekleştirdiği enstalasyondur.

Dünyanın en heybetli meydanlarından biri olan Zocalo, Aztek medeniyetinin eski merkezidir ve günümüzde bir katedral, belediye binası ve Diego Rivera'nın duvar resimleriyle süslenmiş Ulusal Saray bulunmaktadır. Sanatçının, Meksika'nın en önemli meydanında sabah erken saatlerde gerçekleştirdiği fotoğraf çekimine (bkz. Şekil 1) 18.000 gönüllü katılım sağlamıştır. Bu çalışma incelendiği taktirde, kol kola birbirleriyle kenetlenen çıplak gönüllülerin sırtlarını kameraya döndükleri gözlemlenmektedir. Diğer yandan fotoğraf,

gönüllülerin cinsel organları gözükmeyecek şekilde uzaktan ve genel plandan çekilmiştir. Dik kadraj çekilen bu fotoğrafta gönüllüler, Meksika'nın yerel yönetim, hükümet ve din işlerini temsil eden kamusal binalarının tam merkezinde yer almaktadırlar. Dolayısıyla bu enstalasyonda hedeflenen eleştiri, bu eksenler etrafında toplanmaktadır.



Şekil 1. *Meksika No: 5*, Spencer Tunick, 2007a.

Meksika, dünyanın ikinci büyük Katolik toplumdur ve erkek egemen bir yapıya sahiptir. Maço kültürün baskın olduğu bu toplumda, muhafazakarlık ön plandadır. “Meksikalılar, tenlerini göstermemeye çalışırlar. Çoğu erkek sadece tatildayken şort giyer ve kadınlar, ıslık ve sert bakışlara maruz kalmamak için mini etek giymemeye eğilimlidir.” (Sarmiento, 2007). Bununla birlikte bu muhafazakar yapıya sahip ülkede, 2007 yılında köklü toplumsal değişiklikler meydana gelmiştir: “Meksika Şehri’nde yasama meclisi, hamileliğin ilk üç ayında kürtajı yasal hale getirmek için salı günü tasarımı onayladı; bu, dini muhafazakarlar ve liberaller arasındaki mahkeme savaşlarına ve sosyal çatışmalara zemin hazırlayan bir dönüm noktasıydı.” (McKinley, 2007). Kilise yetkililerinden gelen eleştirilere karşın kürtajın yasallaşması, eşcinsel çiftlerin evlenebilmeleri ve ötenazinin yasallaşması gibi konuların da gündeme gelmesini sağlamıştır. Diğer yandan enstalasyona katılan bir gönüllü verdiği röportajda: “Bu olay, artık gerçekten böyle muhafazakar bir toplum olmadığımızı kanıtlıyor. Kendimizi tabulardan kurtarıyoruz” (Sarmiento, 2007) demektedir.

Tunick, Zocalo Meydanı'nda gerçekleştirdiği enstalasyonla Meksika'nın muhafazakar toplumsal yapısını eleştiren politik aktivizm gerçekleştirmektedir. Diğer bir deyişle Tunick, kamusal alanda cinsellik, erotizm ve pornografiden soyutladığı çıplak bedenlerle, toplumun genel yargılarını hedefleyen eleştirel bir bakış açısı geliştirmektedir. Bununla birlikte sanatçının, cinsellik, erotizm ve pornografiden arınmış enstalasyonları kimi zaman kamuoyu tarafından tepki almaktadır.

Sanatçının, 2011 yılında İsrail'de yapmış olduğu enstalasyon henüz fikir aşamasındayken tepki çemiştir. "Talebin gündeme geldiği İsrail parlamentosunda (Knesset) dinci kanattaki partiler, özellikle koalisyonda yer alan Şas Partisi milletvekilleri talebi öfkeyle karşıladı ve çıplak fotoğrafları sert dille eleştirdi." (Toplu çıplak fotoğraf projesi İsrail'i gerdi, 2010). Bu tepkilere karşın Tunick, Yahudi âleminin kutsal günü sayılan cumartesi günü Ölü Deniz'de toplanan yüzlerce çıplak gönüllüyü gün doğarken fotoğraflamıştır. Enstalasyonun, dini konularda hassas olan gruplar tarafından sabote edilmemesi için gönüllülere, Ölü Deniz'in tam neresinde bir araya gelecekleri son âna kadar duyurulmamıştır. Enstalasyon başarıyla gerçekleştirilmiş olmasına rağmen İsrail kamuoyunda eleştiriler durmamıştır; "Tunick'in sanatını, Eski Ahit'in Tekvin Kitabı'nda *gūnahkâr kentler* olarak bilinen Sodom ve Gomore tarzı olarak" (Hahamları Kızdıran Çekim, 2011) benzetilmiştir.

Sanatçının, Ölü Deniz'de bulunan kamuya açık Milli Kumran Doğa Parkı sınırlarında bir plajda gerçekleştirdiği enstalasyona yaklaşık 1000 kişi katılım sağlamıştır. Genel planda göl manzarası bulunan fotoğrafta gönüllüler, çıplak şekilde sırt-üstü yüzerken görülmektedir (bkz. Şekil 2). Böylelikle göl üstünde yüzen insanlar, doğanın bir parçası haline gelerek pastoral bir görüntü oluşturmaktadırlar. Diğer bir deyişle bedenlerin çıplaklığı, doğal görünümü bir parçasıdır.



Şekil 2. Ölü Deniz No:1, Spencer Tunick, 2011.

Tunick'in bu enstalasyonu hem fikir aşamasında hem de çekimler gerçekleştikten sonra İsrail kamuoyu tarafından tepki almış olsa da çalışmanın hedefinde Ölü Deniz'de yaşanan çevre felaketi bulunmaktadır. Deniz seviyesinden yaklaşık 350 metre aşağıda bulunan Ölü Deniz, İsrail ve Ürdün'ün artan içme suyu ihtiyacı ve göl etrafında etkinlik yürüten bromür endüstrisi yüzünden yok olma tehdidi altındadır. "Bir zamanlar tanıdığımız Ölü Deniz artık yok. Tüm çevresel seviyelerde yapılan zarar, kısmen geri dönüşü olmayan ve hala düzeltilebilecek hasarlara neden olmuştur - fırsat penceresi dar ve yakında kapanacaktır. Tunick'in ziyareti, konuyu dünyadaki karar vericiler arasında gündeme getirmeye yardımcı olacak." (Press, 2016). Başka bir deyişle Tunick'in bu çalışmasındaki çıplak bedenler, bir çevre felaketine karşı kamuoyu oluşturmak amacıyla eleştirel bir çerçevede kullanılmıştır. Dolayısıyla doğal bir mekân; insanların bir araya

gelerek birlikte düşünce, söylem ve eylem üretebileceği kamusal bir alana dönüşmektedir. Böylelikle genellikle kentsel mekânları tanımlamak için kullanılan kavram, sınırlarını aşmaktadır. Sanatçının kamusal alan içerisinde gerçekleştirdiği diğer bir enstalasyonu da Avusturalya'da düzenlenmiştir.

Sanatçının, Sidney'in simge yapılarından Opera Binası'nda gerçekleştirdiği enstalasyon, 1979 yılından beri kutlanan Mardi Grass LGBTQI Onur Yürüyüşü ve Festivali'ne denk gelecek şekilde düzenlenmiştir. Binanın merdivenlerinde 5 bin 200 insanın bir araya geldiği enstalasyonda, çıplak bedenleriyle duran gönüllüler ten renkleri ve fiziksel özelliklerine göre farklı konumlarda yer almaktadır. Diğer yandan fotoğraf çekimi yaklaşık 1 saat süren enstalasyon boyunca gönüllüler, yerde uzanırken (bkz. Şekil 3) ya da ayakta duracak şekilde farklı pozisyonlarda belgelenmiştir. Bu pozisyonlardan birisi gönüllülerin birbirlerine sarılarak öpüştükleri performanstır (bkz. Şekil 4).



Şekil 3. *Sidney No: 1*, Spencer Tunick, 2010.

Bu performansta katılımcılar, farklı cinsel yönelimlerine göre gelişigüzel konumlandırılmışlardır. "Heteroseksüel katılımcıların eşcinselleri kucaklamasını ve tam tersini sağlamada zorlandığını belirten Tunick, 'Sonunda herkesin bir araya gelerek, dostça ya da aşkla birbirini öpmesinden' memnun olduğunu belirtmektedir." (5 bin 200 çıplak ünlü Opera Binası'na yaraştı, 2010). Diğer bir deyişle, Tunick bu enstalasyona katılan farklı cinsel yönelimlere sahip gönüllüleri, farklı renk tonlarına göre rastgele sıralayarak homojen bir topluluk oluşturmuştur. Bu homojen topluluğun enstalasyon bağlamında kamusal alanda bir araya gelmesi, demokratik bir toplum anlayışını ortaya koymaktadır. Diğer yandan Tunick bu çalışmasında, bedenlerin seksüel görüntüleriyle ilgilenmemekte, politik ve toplumsal sınırlara karşı koymaktadır. Sanatçı bu konuda: "Bedenleri, baskıcı hükümetlere ve baskıcı insanlara karşı bir araç olarak kullanıyorum ve onu bir şekilde güzellik için de kullanıyorum, böylece bir yaşam patlaması yaşıyoruz" (El-Mecky, 2017) demektedir.

Tunick, kamusal alanlarda gerçekleştirmiş olduğu enstalasyonlarda kullandığı çıplak bedenlerle toplumsal cinsiyet politikaları, çevre kirliliği ya da toplumsal kalıp ve yargıları eleştirmektedir. Bu yönüyle sanatçının çalışmalarındaki çıplak beden kullanımı, sanatsal bakış açısından erotizm ve pornografiden ayrılmaktadır. Bu bağlamda sanatçı enstalasyonlarını, gönüllü olan bireylerin cinsel organları belirgin olmayacak şekilde genel planda fotoğraflamaktadır. Böylelikle çalışmalarda çıplak bedenler, şehir ya da doğa içerisinde doku oluşturmaktadır.



Şekil 4. Sidney No: 5, Spencer Tunick, 2010.

7. Sonuç

Spencer Tunick kamusal alan içerisinde düzenlediği enstalasyonlarda çıplak bedeni, cinsellik, erotizm ve pornografiden arınmış şekilde sunmaktadır. Bu enstalasyonlardaki çıplak bedenler, doğanın ve mekânın bir uzantısı, dokusu olarak var olmaktadır. Diğer yandan bireyin mahrem alanına ait çıplaklığı, kamusal alana taşıyarak toplumsal kalıp ve yargıları, çevre kirliliği ya da toplumsal cinsiyet politikaları gibi toplumu yakından ilgilendiren konuları eleştirmektedir. Böylelikle beden üzerindeki iktidar dinamiklerini, yine iktidarın denetimi altındaki kamusal alan içerisinde hedefine almaktadır.

Tunick'in çalışmaları, doğrudan sanat ile gündelik yaşam arasındaki sınırı yıktığı gibi bireylerin birleştirme gücünü yitirmiş günümüz *ölü kamusal alanını* da yıkmaktadır. Farklı cinsel yönelimlerin, farklı düşünce ve ten renklerinin bezediği bu mekânlar, yaşayan bir kamusal alana dönüşmektedir. Bu dönüşüm, mahrem alanın çekim gücüyle özel alana kapanmış çıplak bedeninin, hem düşünsel hem de fiziksel olarak kamusal alana taşınmasıyla sağlanmaktadır. Diğer yandan enstalasyona katılım sağlayan gönüllülerin, farklı ırksal ve fiziksel özelliklere kimi zaman da farklı cinsel yönelimlere göre gelişigüzel yerleştirilmesi demokratik bir düzlemin de ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu demokratik düzlem kimi zaman kamusal alanla özdeşleşen kentsel mekânların bile dışına taşmakta; çevre kirliliği tehdidi altındaki bir göl, insanların düşüncelerini ifade ettiği bir kamusal alana dönüşmektedir. Böylelikle sanatçı, kamusal alanı demokratik toplumların eleştirisi için sanatsal bir araç biçimine dönüştürmektedir.

Sanatçının beden üzerindeki iktidar dinamiklerini hedefine alan çalışmalarda çıplak beden kullanımı bu yönleriyle; feminizm ve farklılıklar politikası bağlamında tartışmalı görülen, izleyicinin cinsel hazlarını

tetikleyen erotizm ve izleyicinin bu hazlarını cinsel eyleme dökmesini sağlayan pornografi temalarından soyutlanmaktadır. Ayrıca sanatçı toplumsal açıdan bireyin mahrem alanına ait olan çıplak bedeni, kamusal alanda sergileyerek eleştiri nesnesi haline getirmektedir.

Kaynakça

- 5 bin 200 çıplak ünlü Opera Binası'na yaraştı. (2010, 2 Mart). *Radikal Gazetesi*. Erişim adresi: <http://www.radikal.com.tr/hayat/5-bin-200-ciplak-unlu-opera-binasina-yarasti-983139/>
- Antmen, A. (2010). *20. yüzyılın batı sanatında akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Arendt, H. (2003). *İnsanlık durumu*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artnet. (t.y.). *Spencer Tunick*. Erişim adresi: <http://www.artnet.com/awc/spencer-tunick.html>
- Avcı Horasan, Y. (2015). *Kapitalizm ve moda* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bahçeci, H. I. (2018). Kent mekânında kamusal alan: Richard Sennett perspektifinde bir inceleme. *Memleket Siyaset Yönetim*, 13(29), 101-116. Erişim adresi: <http://www.msydergi.com/uploads/dergi/250.pdf>
- Baynes, K. (2002). *Toplumda sanat*. İstanbul: YKY.
- Berger, J. (1999). *Görme biçimleri*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Bingöl, O. (2019). Foucault'da iktidar, beden ve özne üçlüsü. *Asia Minor Studies*, 7 (2), 327-334. doi: 10.17067/asm.579970
- Büyük Larousse sözlük ve ansiklopedisi. (1986). İstanbul: İnterpress Yayıncılık.
- El-Mecky, N. (2017, 19 Mayıs). Mass nudity and a decoy magician. *Apollo Magazine*. Erişim adresi: <https://www.apollo-magazine.com/spencer-tunick-mass-nudity-and-a-decoy-magician/>
- Engin, C. (2009). Kedi bakışı: Çıplaklık bağlamında nü, erotik ve pornografik fotoğraf. *Fotoğrafya*. Erişim adresi: <http://fotografya.fotografya.gen.tr/cnd/index.php?id=403,0,0,1,0,0>
- Ergüven, A. R. (1988). *Sanat ve erotizm*. Ankara: Yaba Yayınları.
- Erinç, S. M. (1995). *Kültür sanat sanat kültür*. İstanbul: Çınar Yayınları.
- Foucault, M. (1993). *Cinselliğin tarihi 1*. Cilt. İstanbul: Afa Yayınları.
- . (2000). *Hapishanenin doğuşu*. İstanbul: İmge Yayınları.
- Freud, S. (2009). *Cinsiyet üzerine*. İstanbul: Say Yayınları.
- Gezgin, İ. (2010). *Antik Yunan ve Roma sanatında cinsellik ve erotizm*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Giddens, A. (2010). *Modernite ve bireysel kimlik*. İstanbul: Say Yayınları.
- Goffman, E. (2009). *Günlük yaşamda benliğin sunumu*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Habermas, J. (2010). *Kamusal alanın yapısal dönüşümü*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Hahamları kızdıran çekim. (2011, 18 Eylül). *Radikal Gazetesi*. Erişim adresi: http://www.radikal.com.tr/eglence/hahamlari_kizdiran_cekim-1063712
- Kabaağaç, S. ve Alova, E. (1995). *Latince-Türkçe sözlük*. İstanbul: Sosyal Yayınlar.
- Kahraman, H. B. (2010). *Cinsellik, görsellik, pornografi*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Kamusal alanda çıplaklıkla ilgili ilginç yasaları olan 5 ülke. (2014, 9 Aralık). *Mynet*. Erişim adresi: <https://www.mynet.com/kamusal-alanda-ciplaklikla-ilgili-iliginc-yasaları-olan-5-ülke-190101035930>
- Kedik, A. S. (2011). Kamusal alan, kent ve heykel ilişkisi, *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11 (1), 229-240. Erişim adresi: <http://www.ulakbilge.com/makale/pdf/1532947012.pdf>
- McKinley, J. C. (2007, 25 Nisan). Mexico City legalizes abortion early in term. *The New York Times*. Erişim adresi: <https://www.nytimes.com/2007/04/25/world/americas/25mexico.html>

- Moreno, V. (2009). Naked memory: The Spencer Tunick experience in the museum space. *Faculty of Information Quarterly Housing Memory Conference Proceedings* içinde (s.1-12), 1(2) Mayıs 2009, Toronto: University of Toronto. Erişim adresi: <https://tspace.library.utoronto.ca/bitstream/1807/78749/1/15445-37567-1-PB.pdf>
- Özkan, S. Ç. (2017). Richard Rorty’de kamusal alan-özel alan ayrımı ve eleştirisi. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(23), 57-84. Erişim adresi: <http://dergipark.org.tr/en/download/article-file/804321>
- Press, V. S. (2016, 12 Eylül). Photographer Spencer Tunick renews Dead Sea awareness campaign. *Israel21c*. Erişim adresi: <https://www.israel21c.org/naked-seas-spencer-tunick-renews-dead-sea-awareness-campaign/>
- Sarmiento, T. (2007, 6 Mayıs). Thousands of Mexicans strip for Tunick photo shoot. *Reuters*. Erişim adresi: <https://www.reuters.com/article/us-mexico-tunick/thousands-of-mexicans-strip-for-tunick-photo-shoot-idUSN0626494920070506>
- Sennett, R. (2002). *Kamusal insanın çöküşü*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Shreve, J. (1999, 21 Haziran). Promoting exposure of a person. *Salon*. Erişim adresi: <http://www.salon.com/1999/06/21/tunick/>
- Sözen, M. ve Tanyeli, U. (2001). *Sanat kavram ve terimleri sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Şenyapılı, Ö. (2002). *Seksin yeniden doğuşu*. İstanbul: Boyut Yayınları.
- Tatar, O. (2012). *Postmodern süreçte fotoğraf sanatında çıplak beden kullanımı* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Taylor, C. (2006). *Modern toplumsal tahayyüller*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Toplu çıplak fotoğraf projesi İsrail’i gerdi. (2010, 12 Mart). *Radikal Gazetesi*. Erişim adresi: http://www.radikal.com.tr/yasam/toplu_ciplak_fotograf_projesi_israili_gerdi-985118
- Tunick, S. (2007a). *Meksika No: 5* [Fotoğraf]. Erişim adresi: http://www.artnet.com/usernet/awc/awc_workdetail.asp?aid=425378777&gid=425378777&cid=129836&wid=425383744&page=1
- . (2007b). *Sidney No: 1* [Fotoğraf]. Erişim adresi: http://www.artnet.com/usernet/awc/awc_workdetail.asp?aid=425378777&gid=425378777&cid=255348&wid=426180908&page=1
- . (2007c). *Sidney No: 5* [Fotoğraf]. Erişim adresi: http://www.artnet.com/usernet/awc/awc_workdetail.asp?aid=425378777&gid=425378777&cid=255348&wid=426180910&page=1
- . (2011). *Ölü Deniz No: 1* [Fotoğraf]. Erişim adresi: http://www.artnet.com/usernet/awc/awc_workdetail.asp?aid=425378777&gid=425378777&cid=258515&wid=426189850&page=1
- Turani, A. (1993). *Sanat terimleri sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yapıcı, J. (2018, 16 Kasım). Freud’un psikanalize genel bakışı: İd (alt benlik), ego (benlik), süperego (üst benlik). *Düşünbil Portal*. Erişim adresi: <https://dusunbil.com/freudun-psikanalize-genel-bakis-id-alt-benlik-ego-benlik-superego-ust-benlik/>

Sanatsal Yaratım Ekseninde Bir Olanak: Tekstil Malzemeleri Takviyeli Kâğıt Yapılar*

A Possibility for Artistic Creation: Paper Structures Reinforced with Textile Materials

Esra Dereli, *Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, Sinop Üniversitesi*
Özlenen Erdem İşmal, *Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi*

Özet

Kâğıt, başta kitap sanatları olmak üzere, sanatın hemen hemen tüm kollarında kullanılmaktadır. Fakat görülen odur ki; bu malzeme daha çok üzerinde çizgi, şekil, renk veya motif bulunan, bir ifadeyi ya da duyguyu ileten araç olarak kullanılmıştır. Kâğıdın kendisi sanatsal bir söylem olarak ele alındığında ise, bu çerçevenin daraldığı görülmektedir.

Malzemeyi tasarlamak amaçlandığında; kâğıdın içeriğine odaklanarak üretim aşamasından itibaren olanakları değerlendirme gereği duyulmuştur. Böylelikle, sanatsal ifade yöntemlerinin genişletebileceğini söylemek mümkündür. Bu noktadan hareketle ve çevreci bir hassasiyetle; ikincil liflerden oluşan kâğıt hamurunda, geri dönüşümden elde edilen tekstil liflerinin ve atıklarının kullanıldığı kompozit bir yapı oluşturulmuştur.

Geleneksel malzemelerden farklı olarak, yenilikçi bir yaklaşımla deneysel bir çalışma yapılmıştır. Bu şekilde elde edilen reçete, kompozit üretim yöntemiyle birleştirilmiş ve kâğıdın biçimsel olarak da yorumu deneyimlenmiştir. Sanatsal söylem, bu yeni malzemenin ve kompozit üretimin sunduğu olanaklarla birleştirilerek Tılsımlı Gömlek formunda bir tasarıma dönüştürülmüştür. Tılsımlı gömleklerin özel işleme tabi tutularak kâğıt vasfı kazandırılmış kumaşlardan dikildiği bilinmektedir. Bu kumaşların özelliklerinden esinlenerek de, tekstil malzemeleri takviyeli kâğıt yapılar (kompozitler) oluşturulmuştur. Bu sayede özgün bir yaratım malzemesi olarak üretilen kompozitler, tezyinî sanatlarla bağdaştırılmış kavramsal bazı çıkarımlar içeren bir tasarımla sanatsal söyleme dönüştürülmüştür.

Anahtar Sözcükler: Kâğıt hamuru, tılsımlı gömlek, tasarım, kompozit, tekstil lifleri, geri dönüşüm, atık.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Sanat ve tasarım.

Abstract

Paper is a material that is used in nearly every branch of art, especially book arts. However, it is clearly seen that paper is mainly used as a material which transfers an expression or a feeling with its lines, shapes, colours or patterns. When paper itself is considered as an artistic expression, this framework seems to have narrowed.

When the purpose is to design the material; it is necessary to evaluate the possibilities starting from the production stage by focusing on content of the paper. In this way, it is possible to suggest that the artistic expression methods can be expanded. From this point of view and with an environmental sensitivity, a composite structure is formed for secondary fiber paper pulp using waste textiles and recycled fibers.

As an alternative to conventional materials, an experimental study has been conducted with an innovative approach. The approach obtained in this way has been combined with the composite production method and the interpretation of the paper as a form was experienced. Artistic expression was transformed into a design in the form of talismanic shirt by combining the possibilities of this new material and composite production. It is known that these shirts are stitched from fabrics that have been imparted with paper characteristics by special process. Inspired by the properties of these fabrics, paper structures reinforced with textile materials (composites) were created. In this way, the composites, -which are produced as original creative material- have been transformed into artistic expression with a design which includes certain conceptual references associated with art of ornamentation.

Keywords: Paper pulp, talismanic shirt, design, composite, textile fibers, recycling, waste.

Academical disciplines/fields: Art and design.

* Bu çalışma, *Tekstil ve Kâğıt Yapılı Kompozit Uygulamalar ve Sanatsal Çalışmalar* adlı yüksek lisans tezinden türetilmiştir.

- **Sorumlu Yazar:** Esra Dereli, Geleneksel Türk Sanatları Bölümü, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sinop Üniversitesi
- **Adres:** Osmaniye Köyü Nasuhbaşoğlu Mevkii 57000, Sinop.
- **e-posta:** edereli@sinop.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0001-8942-3613
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 15.07.2020
- **doi:** 10.17484/yedi.685078

1. Giriş

İnsanlığın en önemli ihtiyaç malzemelerinden biri olan kâğıdın keşfinden önce de, onun yerini tutabilecek tablet, levha, ağaç kabukları ve hayvan derileri gibi malzemeler kullanıldığı görülmüştür. Bu çerçeveden bakıldığında insanın doğası gereği bilgisini, deneyimini, gözlemini ve duygusal dışavurumlarını, gerek yazı gerekse de çizgi, şekil veya form olarak aktarma ihtiyacı hissettiğini söylemek mümkündür.

Günümüze gelindiğinde ise kâğıt, kullanım alanı paradan mendile, ambalajdan mobilyaya kadar oldukça geniş bir yelpazeye sahiptir. Kâğıt, kullanım alanındaki bu çeşitlilik göz önünde bulundurulacak olduğunda, yapısı gereği birbirinden bağımsız gibi görülebilecek pek çok çalışma alanını bünyesinde barındıran ve sanat, tasarım, mühendislik, teknoloji, moda vs. gibi pek çok disiplin içerisinde farklı perspektiflerden ele alınan bir yapıya sahiptir. Bu anlamda ülkemizde yapılmış çalışmalar incelendiğinde, konunun daha çok orman, endüstri mühendisliği ve kimya mühendisliği kapsamında olduğu görülmüştür. Güzel Sanatlar alanında yapılan çalışmalar araştırıldığında ise kâğıdın ağırlıklı olarak, taşıyıcı yüzey niteliğinde kullanılan bir malzeme olduğu ya da restorasyon çalışmalarına kaynaklık ettiği göze çarpmaktadır. Bunların dışında kalan çalışmalarınsa daha çok endüstriyel kâğıdın kullanıldığı ve kıvrıma (quilling-kâğıt telkâri), katlama (origami), oyma (kat'ı) ya da kesme (krigami) gibi yöntemlerle kâğıdın şekillendirilmesine yönelik olduğu görülmüştür.

Kullanım sahasındaki çeşitlilik, kâğıdın üretimiyle ilgili olarak çeşitli alternatiflere yol açmış olmasına rağmen, endüstriyel kâğıtların sanatsal söylemi olan bir tasarıma dönüştürülmek istendiğinde sanatçının ifade olanaklarına yeterli gelmediği gözlenmiştir. Bu çalışmada olduğu gibi, kâğıdı sanayileşmiş hali ve standart özellikleri dışında kullanmak isteyenlerin taleplerini karşılayacak nitelikte; ABD'de 43, Japonya'da 10, Avustralya ve Kanada'da 5, Almanya'da 4, Avusturya ve İsrail'de 3, İngiltere'de 2, Arjantin, Bahamalar, Filipinler, Finlandiya, Fransa, Hindistan, İspanya, İsveç, İsviçre, İtalya, Nepal, Tanzanya ve Yeni Zelanda'da ise birer adet el yapımı kâğıt üretimi yapan kuruluş bulunmaktadır (Güven, Kaplanoğlu ve Yangöz, 2012, s. 55-57).

Endüstriyel alanda olduğu gibi, sanatsal çerçevede biçimlendirilecek olduğunda da, kâğıdın teknik ve mühendislikten bağımsız olmadığı gözlenmiş; kâğıdın kendisi tasarlanmak istendiğinde; malzemeyi tanımak, elde üretim yöntemlerini bilmek ve üzerinde alternatifler geliştirmek durumunda kalınmaktadır. Örneğin kâğıtla ilgilenen pek çok sanatçı ve tasarımcı tarafından bilinen ve hanji olarak adlandırılan bir kâğıt çeşidi, sahip olduğu birbirinden farklı özelliklerle pek çok alanda çalışma konusu olmuştur. Bu kâğıdın sanat alanında olduğu kadar; tekstil, moda ve endüstriyel tasarım alanlarındaki varlığı, pencere, kapı, duvar kâğıdı, kaplama malzemesi ve titreşim paneli olarak kullanılması, ancak malzemenin bünyesinde barındırdığı özellik ve sunduğu olanakların keşfiyle mümkün olmuştur. Aynı durumun kâğıdı kendine malzeme olarak seçmiş sanatçı için de geçerli olduğu görülmektedir. Malzemeyi tanımanın, onunla yapılabileceklerin sınırlarını genişletecek en iyi referans olmakla birlikte, ilgi alanlarına göre çeşitli açılımlar yapılmasını sağladığı söylenebilir. Çünkü böylelikle amaç elde kâğıt üretmekten ziyade, bu yöntemi çeşitli alternatiflerle buluşturarak, ifade olanaklarını genişletmek olacaktır.

Bilindiği üzere icadından beri kâğıt üretimi için su kaynakları olmazsa olmaz şartların başında yer almış ve ağaçlar birincil lif kaynakları olarak kullanılmıştır. Söz konusu kâğıt olduğunda bahsedilen bu iki unsur, çevreci kaygılar gütmek için son derece önemli ve yeterli sebeplerdendir. Dolayısıyla bu çalışmada, birincil kaynaklarından elde edilen prosese kıyasla üretimi çok daha zor olan malzeme kaynağını, ikincil kaynaklar olan atıklar oluşturmaktadır. Aynı zamanda bir kompozit yapı olarak da kabul edilen kâğıdın elde yapım tekniğiyle; geri dönüştürülmüş lif kaynakları ve tekstil atıkları, atık kâğıt hamuruyla birleştirilmiş ve ortaya kompozit bir yapı çıkarılmıştır. Kompozit yapıların mantığında, bünyesindeki bileşenlerden herhangi birinin tek başınayken sahip olmadığı özelliği, farklı sistemlerin buluşturulması yoluyla ona kazandırmak vardır. Zayıflayan lif yapısıyla atık ve geridönüşüm malzemelerinin kaynaklık ettiği düşük vasıflı bu kâğıt yapı, kompozit üretim yoluyla nitelikli hale getirilmiştir.

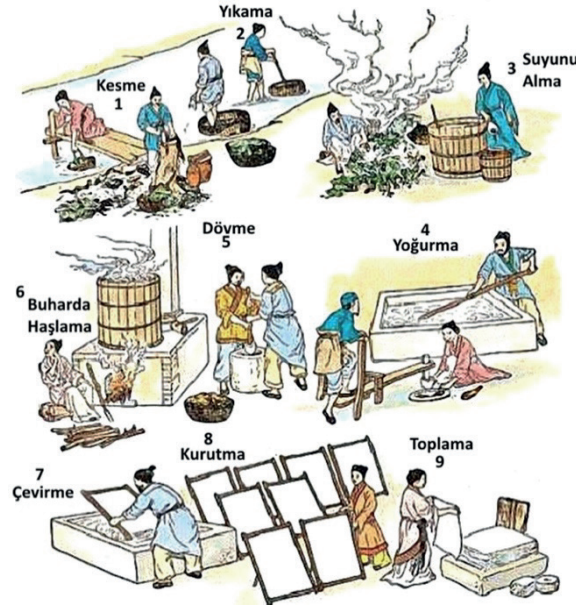
Özellikle son yıllarda atıkların, sanatçıların kendileri için seçtikleri malzemeler sınıfına girdiği görülmektedir. Alternatif malzemeler, sanatçının simyası, yaratıcı eylemleri ve özgün yorumlarıyla birer sanatsal yapıya dönüşmektedir. Böylelikle hem atık konusunda bir farkındalık oluşturulmakta, hem de nesne üzerinden sanatsal söylem gerçekleştirilmektedir. Konu bu anlamda değerlendirilecek olduğunda Marcel Duchamp'ın 1917'de yaptığı Çeşme örneğinde olduğu gibi sanat dışı nesnelere de, o nesnenin felsefi bir değerlendirmesiyle birlikte sanat başlığı altında kendine yer edinebilmektedir. Bahsi geçen bu görüşün yanı sıra Heidegger'e göre de malzeme, sanatsal biçimlendirmenin alanını sağlar ve fakat "malzeme ve biçim hiçbir zaman salt nesnenin nesnellüğünün temel belirlenimi değildir." (Heidegger, 2007, s. 21, 22)

Çalışmanın çıkış noktasını oluşturan alternatif malzeme ve yöntem arayışı, kâğıdın elde üretim yoluyla sunduğu deneysel özgürlükle birleştirilmiş ve bu arayışta her ne kadar atıktan elde edilen kâğıt hamuru kompozit üretim yoluyla kuvvetlendirilmeye çalışılmışsa da, sanayileşmiş kâğıtta hata gibi görülebilecek unsurlar önemsenmeksizin, sanat aracılığıyla yorumlanmak istenen kavramsal bazı söylemlerin Tılsımlı Gömlek formunda tasarlanması amaçlanmıştır. Osmanlı'da bir gelenek olarak bilinen bu gömlekler; daha çok koruyan, şifalendiren ya da uğur veren giysiler olarak geçmişten günümüze kalmış kültür miraslarıdır. Tılsımlı Gömlekler, üzerine yazılan çeşitli ayet, dua ve sembolik anlamlarla kazandıkları işlevselliklerinin yanı sıra, tezyinatıyla da dikkat çeken estetik gösterişe sahip tekstillerdir. Ancak bahsi geçen tüm özelliklerinin yanı sıra Tılsımlı Gömlekler, bu çalışmanın da ilham kaynaklarından biri olduğu üzere kumaş özellikleriyle oldukça dikkat çekicidir. Giyilebilen bir tekstil olmasına rağmen kitap sanatlarında özellikle hattatların kullandığı bir yöntem olan âharlama işlemiyle yüzeyinin kâğıt gibi kullanılarak yazı ve tezyinata elverişli hale getirilmesi, kâğıt özelinde malzemeye yaklaşım bağlamında bu çalışma için pencere açmış ve reçete hazırlamaya yönlendirdiği gibi, yüzeyindeki bezeme anlayış unsurları ve özgün formuyla da sanatsal uygulamada yer almıştır.

1.1. Kâğıt Üretimi

Günümüz kâğıdına en çok benzeyen malzemenin M.Ö. 105 yılında Çin Hanedanlığından Tsai Lun tarafından üretildiği kabul edilmektedir. Tsai Lun, dut ağacının dış tabakasını, özellikle böğürtlen liflerini ve buna benzer çalılarının dallarını sıcak suda kaynatıp döverek lifli bir kütle elde etmiştir (Varlıbaş, 2010, s. 1). Lun, bol su içerisinde dağıttığı bu lifli kütle, kabaca dokunmuş kumaşın gerdirilmesiyle oluşturulan bir süzme kasnağı üzerine dökerek, ilk kâğıdı elde etmiştir. Bazı kaynaklarda bunlara ek olarak hurda balıkçı ağlarının ve pamuklu eski bezlerin kullanıldığı da geçmektedir (Güven vd., 2012, s. 49).

Aslında günümüz kâğıt üretim tekniği de temel yapı itibarıyla bu aşamalardan çok farklı değildir. Öncelikle bireysel liflerden oluşan kâğıt hamuru üretilmektedir. Oldukça seyreltik bir süspansiyon halinde hazırlanan hamur, ince eleği olan kalıplarda süzülerek kâğıt taslağı elde edilmektedir. Yaş haldeki bu taslak kademeli olarak preslenip kurutulmakta ve sonuç olarak kâğıt elde edilmektedir. Kısacası Tsai Lun'un kullandığı yöntemin, Şekil 1'de görülebileceği gibi, bir anlamda en ilkel termo mekanik kâğıt hamuru üretimi olduğunu söylemek mümkündür (Varlıbaş, 2010, s. 1).



Şekil 1. Kâğıt yapım aşamaları (Yalçın, 2017).

Kısaca tanımlanacak olduğunda kâğıt; "bitkisel selülozun mekanik veya kimyasal yollarla liflendirilmesiyle veya kullanılmış kâğıtların yeniden liflendirilmesi ile elde edilen hamurlardan üretilen, üzerine baskı yapmaya elverişli tabaka" (Yakut, 2012, s. 68) ya da geleneksel olarak, sulandırılmış hamur halindeki liflerin ince bir süzgeç üzerinde oluşturduğu keçe levha, olarak ifade edilebilir (Karahana, 2008, s. 2). Dolayısıyla kâğıt hamuru için de, "...bireysel hale getirilmiş selülozik lif kümeleri" (Kömbeci, 2014, s. 14) tanımını yapmak mümkündür.

Kâğıtçılıkta lignoselülozik bir hammaddeden elde edilen ve ilk defa kâğıt yapımında kullanılacak olan lifler primer lifler (virgin fibres, birincil lif), atık kâğıtların işlenmesi ile elde edilen lifler ise sekonder lifler (ikincil lif) olarak tanımlanmaktadır (Karahana, 2008, s. 4). Ancak ikincil lif sınıfına giren atık kâğıttan yeniden kâğıt üretiminde, işlem basamaklarında bazı sorunlar yaşanmaktadır. Bu sorunları en aza indirmek amacıyla; atık kâğıtları orijinal derecelerine göre sınıflandırarak toplamak, geri dönüşümlü kâğıt üretiminin ilk ve önemli bir aşamasıdır (Selimbeyoğlu, 2001, s. 47). Benzer türdeki kâğıtlarla yapılmış geri dönüşüm işlemi; geri kazanılan selüloz liflerinin kalitesini yükselttiği gibi, prosesin verimini de olumlu yönde etkilemektedir (Erentürk, 2014, s. 12). Kullanılmış kâğıtlar temel olarak karışık atıklar, oluklu ambalaj atıkları, eski gazete kâğıtları, selüloz alternatifi atıklar ve yüksek vasıflı matbu atıklar olarak sınıflandırılabilir (Yakut, 2012, s. 70).

Geri dönüştürülmüş kâğıtlar farklı özelliklere sahiptirler. Bu kâğıtların doğasında ve kalitesinde; kullanılan atık kâğıdın cinsi, ham selüloz kullanılmışsa bunun geri dönüşümlü kâğıtla karışma oranı, temizleme ve üretim aşamalarındaki detayların hepsi birden etkilidir (Selimbeyoğlu, 2001, s. 9). Geri dönüşümün genellikle lifler, dolayısıyla da kâğıt üzerinde istenmeyen etkileri bulunmakta, selülozun yapısında değişimler meydana gelmektedir. Bu duruma örnek olarak; geri dönüşüm esnasında liflerin şişme yeteneğinin kaybolması ve esnekliğinin azalması, mürekkep, yapışkan gibi var olan kirleticilerin liflerle birleşmesi gösterilebilir (Bozkurt, 2012, s. 8).

Geri dönüştürülmüş kâğıdın fiziksel ve optik özelliklerini iyileştirmek adına yapılan çalışmalardan bazı çıkarımlar yapılmakla birlikte, elde edilen verilerin kâğıt hamurunda kullanılan lif özelliklerine bağlı olarak değişkenlik gösterebildiği sonucuna ulaşılmıştır. Bahsi geçen duruma örnek olarak; geri dönüşümden kâğıt yapım aşamasında, liflerin yeniden şişme ve bağ yapma özelliğini kaybetmesi nedeniyle dövme gibi yoğun bir işlemin liflerin özelliklerini yeniden kazandırmak için gerekli olduğu görülmüş, ancak dövmenin etkisinin hamur türüne de bağlı olduğu gözlenmiştir. Bunun yanı sıra, dövme işlemi doğru yapılmadığı takdirde de, lif uzunluğunda kısalma ve yırtılma direncinde azalma meydana gelir. Bu işlem çoğu zaman üretim kapasitesi ve drenajın azalmasına sebebiyet verdiğinden yeniden kâğıt hamuru üretiminde direnç özelliklerini geliştirmek için dövme işlemine alternatif olarak kimyasal katkı maddeleri kullanımı da mevcuttur. Örneğin, üretimde kullanılan katkı maddeleri ve üretim yardımcılarında olan şap ve yapıştırma kimyasallarının, geri dönüşüm potansiyelini beklenenin ötesinde azalttığı ifade edilirken (Erentürk, 2014, s. 24, 26); bazı araştırmacılar da atık kâğıtların geri dönüşümünden elde edilen selüloz liflerinin yeniden kâğıt imalinde kullanılması esnasında kâğıt hamuruna belirli oranlarda CMC (Karboksi Metil Selüloz), nişasta ve şap katılmasının, kâğıda fiziksel ve optik özelliklerde artış meydana getirdiğini ve aynı liflerin geri dönüşüm sayısını artırdığını açıklamışlardır (Bozkurt, 2012, s. 7). Kimyasal bir yöntem olarak liflerin soda ile muamele gördüğü uygulamalar da bulunmaktadır. Atık kâğıdın sodyum hidroksit ile muamelesi, geri dönüştürülmüş liflerin direnç özelliklerini ve serbestlik derecelerini arttıran bir yöntemdir. Ancak bahsi geçen tüm bu tespit ve gözlemler yukarıda da ifade edildiği gibi, kâğıt hamuruna ve bunun için kullanılan lif özelliklerine bağlı olarak değişkenlik gösterebilmektedir (Erentürk, 2014, s. 21,27).

1.2 Kompozit Malzemeler

Kompozitler; bir ara yüzey ile ayrılmış olan, kimyasal ve fiziksel olarak en az iki farklı fazdan oluşan malzemeler olarak tanımlanabilirler (Jose vd. 2012, s.3). İnsan yapısı bir kompozit tipik olarak; sürekli matris fazına yerleştirilmiş olan katı, sağlam, doğası itibarıyla da çoğunlukla lifli yapıdaki takviye fazından oluşmaktadır (Fowler, Hughes ve Elias, 2006, s. 1781).

Kompozit yapıların mantığında; bileşenlerin herhangi birinde tek başınayken ulaşılamayan yapısal veya fonksiyonel olanakları, daha kullanışlı bir sistem ile mümkün hale getirmek için farklı sistemlerin birleştirilmesi vardır. Bu amaç doğrultusunda en ilkel kompozit örneği olarak, bina inşası için saman ve çamur karışımından tuğla formu oluşturmak gösterilmektedir (Jose vd., 2012, s. 3-4). Görüldüğü gibi, ilk çağlardan beri kırılğan malzemelerin içine bitkisel veya hayvansal lifler ilave edilerek malzemenin özelliği geliştirilmeye çalışılmıştır. Kerpiç üretiminde killi çamur içine katılan saman ve sarmaşık dalları gibi, sap ve lifler kerpicin mukavemetini artırmaktadır. Bunun yanı sıra, özellikleri ve lif yönleri farklı ağaç levhalar üst üste istiflenerek yapılan ok yayları (Zor, 2018, s. 7-8) ya da kâğıdın kendisi de, kompozit malzemeye gösterilebilecek basit örneklerdendir. Sonuç olarak, kompozit yapılarda iki veya daha fazla sayıda malzemenin bir araya getirilmesiyle; bileşenlerin kendi özelliklerinden daha farklı ve üstün nitelikler kazandırılabilceği gibi, bünyelerinde barındırdıkları iyi özelliklerini bir araya getirmek de mümkün olabilmektedir. Bu yapılar bir karışımdır, ancak bu karışımda bileşenler kimyasal olarak birbirlerini etkilemezler, birbirlerinin içinde bir çözme ve çözünme olayı da gerçekleşmez.

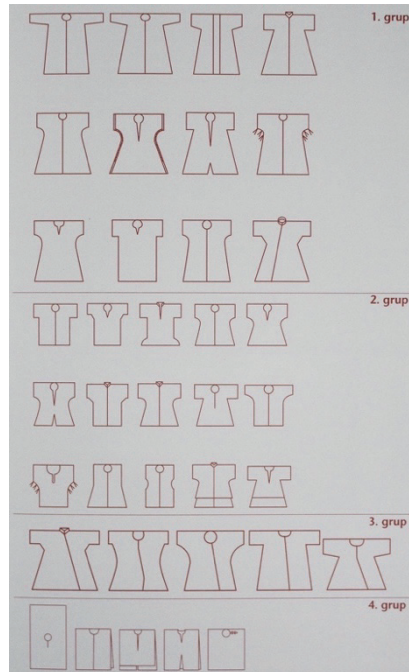
Uzun ömürleri, hafiflikleri, yüksek kimyasal ve mekanik dayanımları gibi üstün nitelikleri nedeniyle tercih sebebi olan kompozit malzemenin, aynı anda tüm özelliklere ulaşması beklenemez; ancak malzemenin üretiminde hedeflenen amaç ve kullanım alanı doğrultusunda geliştirilebilir (Alpıldız, 2010, s. 1).

Kompozit materyaller; sürekli faz olarak da adlandırılan matris fazı, matris malzeme ile çevrili olan takviye fazı ve bu fazlardan farklı olan yapıları ve özellikleri ile ara yüzey fazı olmak üzere temelde üç ana fazdan oluşmaktadır (Erdem İşmal ve Paul, 2018, s. 378). Matris, takviye edilen malzemedir ve kompozit malzemenin ana bileşenidir (Ulçay, Akyol ve Gemci, 2002, s. 94). Matrisin kompozit yapı içindeki görevinin; takviye malzemenin etrafını sarmak, onu bağlamak, takviye malzemelerini bir arada tutup yükü takviye malzemesine iletme, her bir takviye malzeme için kendi içinde izole etmek ve üretilen kompozitin olabildiğince net şekline yakın bir yüzey kalitesine sahip olmasını sağlamak olduğu söylenebilir. Kompozit bileşenlerinden ikincisi olan takviye malzemelerde, "takviye edici fazın geometrisi, takviye malzemesinin etkisini belirleyen önemli bir parametredir. Başka bir deyişle kompozit malzemenin mekanik özellikleri, takviye edici parçacıkların geometri ve boyutunun bir fonksiyonudur." (Kuzu, 2011, s. 4, 5)

Kompozitleri; matris malzeme, takviye malzeme, lif, reçine ve üretim çeşidine göre sınıflandırmak mümkündür (Erdem İşmal ve Paul, 2018, s. 382-383). Kompozit bir yapıda kullanılan takviye elemanları da kendi içinde ayrıca sınıflandırılarak malzemenin şekline ve yerleştirilme biçimine göre; lifli (kesikli/kesiksiz), parçacıklı (tanecikli), tabakalı ve karma kompozitler olarak adlandırılmaktadır.

1.3. Malzemeye Yaklaşımda Özgün Karakterde Bir Miras: Tılsımlı Gömlekler

Tılsımlı Gömlekler, Osmanlı döneminden günümüze kadar gelmiş ve sekiz bin çözgü ipliyle gerçekleşen dokuma tekniğiyle (Güven, 2014, s. 17) yalnızca moda ve tekstilin değil, üzerindeki sembolik unsur ve bezemeleriyle, gök biliminden kitap sanatlarına kadar pek çok araştırmanın konusu olmuş eşsiz birer kültür mirası olarak kabul edilen dönem giysileridir. Bu gömlekler; onu giyen kişiyi kötülüklerden koruması, şifa vermesi ya da savaşta galibiyet kazanması için, üzerine çeşitli yazı, sayı, simge ve sembolik unsurlar uygulanan özel tasarım giysilerdir. Giyilebilen tekstil olmalarına rağmen yüzeyini kâğıt gibi kullanabilmeleri âhar adı verilen bir işlemle, kumaşa kâğıt özelliğinin kazandırılmış olmasıyla mümkün olmuştur. (Tezcan, 2013, s. 679). Yapılan araştırmalarda gömleklerin; hattatların kâğıdı terbiye etmek için kullandıkları özel bir teknik olan âharlama işlemiyle yazıya elverişli hale getirilen ince pamuk kumaşlardan dikilerek, nakkaşlar atölyesinde işlendiği tespit edilmiştir (Güven, 2014, s. 16). Gömlekler için kesilen parçalar, üzerine yazı, motif gibi diğer işlemler yapıldıktan sonra birleştirilmiştir. Kâğıt muamelesi gösterilen bu kumaşlar yüzeyindeki işlevsel mahiyetteki bazı uygulamalarla birlikte, barındırdığı dönemin bezeme anlayışıyla da tezhip sanatına yakınlığıyla da dikkat çeken, işlevsel olduğu kadar görsel estetiğe de sahip tekstillerdir.



Şekil 2. Tılsımlı Gömleklerin 4 grupta toplanan kesimlerine göre hazırlanmış şematik çizim tablosu (Tezcan, 2011, s. 17).

Tezyinatı kadar form özellikleriyle de dikkat çekici olan bu gömlekler; Topkapı Sarayı Müzesi'nde Osmanlı tekstili ve padişah giysileri üzerine çalışan Tezcan'ın (2011, s. 16) ifadeleriyle, kesimlerine göre dört gruba ayrılmaktadır. Şekil 2'de görüleceği üzere gömleklerin ilk grubunu; kaftan görünümünde, boyu diz altına kadar inen, önü açık, yakasız, kısa ya da uzun kollu olabilen gömlekler oluşturmaktadır. İkinci grup gömlekler kalçalara kadar inen, önü göbeğe kadar ya da tamamen açık, kısa kollu, genellikle yakasız olmakla birlikte nadiren 5 cm yükseklikte dik yakalı gömleklerdir. Önden çapraz kapanan üçüncü grup ise, ikinci grubun bir çeşididir. Son olarak dördüncü grup da iki yanı açık, bele kadar uzun ve baştan giyilen gömleklerden oluşmaktadır.

2. Materyal ve Yöntem

2.1. Çalışmada Kullanılan Aletler, Malzemeler ve Maddeler

Çalışmada kâğıt kalıbı, dikdörtgen kesitli leğen, hassas terazi, kova, mikser, cam beher, ütü, boncuk iğnesi, nakış iplikleri, nakış makası, kâğıt tela, kurutulmuş çiçekler, atık kâğıtlar, emici bezler, keten kumaşlar, jüt (geri dönüştürülmüş), sentetik ağırlıklı atık lif (geri dönüştürülmüş), poliester (geri dönüştürülmüş), keten, pamuk (geri dönüştürülmüş), sentetik (geri dönüştürülmüş), soya lifi, viskon, tül gibi ince dokulu atık kumaşlar, matris olarak sodyum aljinat, dolgu malzemesi olarak ise pirinç kepeği posası kullanılmıştır.

2.2. Yöntem

Daha önce de ifade edildiği üzere kâğıt, yapısı gereği deneysel özgürlük alanı geniş bir malzemedir ve yeni malzemeler; tıpkı bu çalışmaya kâğıt muamelesi gösterilmiş kumaş özelliğiyle esin kaynağı olan Tılsımlı Gömlekler gibi, hemen her alanda kullanıcısı için bir ilham kaynağı olmaktadır. Yukarıda da ifade edildiği gibi, giyilebilir tekstiller olan bu gömleklerin kumaşlarına, kitap ve türevi sanatlarla ilgilenen sanatçıların kullandıkları bir yöntem olan ahârlama işlemi uygulanarak, kumaşın kâğıt yüzeyi gibi kullanılarak yazı ve tezyinatı elverişli hale getirilmesi mümkün olmuştur. Bir kültür mirası niteliğindeki bu gömleklerde görülen malzemeye olan alternatif yaklaşım ve farklı bakış açısı, onu özgün kılmış ve yüzeyindeki bezeme ve işlenen konularla astrolojiden moda ya da pek çok çalışma alanının dikkatini çeken sanat değerinde tekstiller haline getirmiştir. Kendi kültürümüze ait ve birden çok özelliğe aynı anda sahip olan bu gömlekler, çalışmanın konusuna kaynaklık teşkil eden kâğıt özelinde, malzemeye yaklaşım bakımından esin kaynağı olmuştur. Bu sayede yapılan deneysel bazı çalışmalar neticesinde ulaşılan reçeteye ortaya kâğıt ve tekstil yapıları kompozitler çıkarılmıştır.

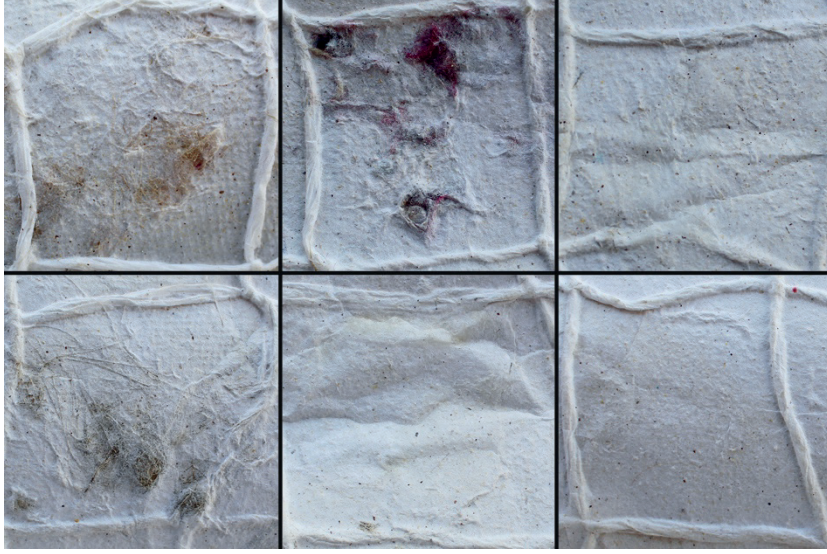
İster endüstriyel, ister elde üretim yöntemiyle olsun, kâğıt elde etmek istendiğinde olmazsa olmaz şartlardan biri su, diğeri de selüloz kaynağı olan ağaçlardır. Ancak bu çalışmada kompozit üretimine ulaşılmak istenen tekstil tutumlu kâğıt yapılarında, farklı oranlarda olmakla birlikte her ikisinin de ortak paydası olan selüloz ve lif kaynaklarını, atıklar ve geri dönüştürülmüş malzemeler oluşturmaktadır.

Çeşitli kurum ve firmalardan geri dönüştürülmüş tekstil lifleri ve selüloz atıklarından yeniden elde edilmiş kâğıt hamuru temin edilmiştir. Bu malzemeler kullanılarak yapılan deneysel çalışmalar neticesinde optimum değerde bir reçetede karar kılınmıştır. Bu reçeteye edinilen işlevsel kazanım, artık yalnızca kâğıt olmadığı gibi, tekstil sınıfına da girmeyen yeni bir yaratım malzemesi sunmuştur. Bu sayede yalnızca mürekkep, baskı veya yazı ile sınırlandırılmayacak, duysal ve deneysel deneyimlere açık tasarımlara olanak sağlayan estetik bir yapı oluşturulmuştur.

Kâğıt Üretimi başlığı altında detaylı olarak açıklandığı üzere, ilk selüloz kaynakları bilinmeyen atık kâğıtlarla tek tip bir reçete oluşturabilme olasılığı düşüktür. Bu nedenle, kâğıt hamuru fabrika fire ve ıskartalarından yeniden üretilmiş hamur sabit tutularak, tek kaynaktan elde edilen selüloz kaynağı ile hazırlanan reçeteden; kesikli (süreksiz) ve kesiksiz (sürekli) lif takviyeli kompozitler elde edilmiştir. Kâğıt ve kompozit malzeme üretim yöntemlerine dair toplanan veriler, bu çalışmada da göz ardı edilmemiş ve yapılan deneysel çalışmalar neticesinde optimum değere ulaşılan reçeteye, malzemeye müdahale olanakları gözlenerek duysal ve deneysel kazanımlar sağlanmıştır. Elde edilen tekstil malzemeleri takviyeli kâğıt yapı (kompozit malzeme) reçetesi ise şu şekildedir:

- Kâğıt hamuru: Fabrika fire ve ıskartalarından geri dönüşüm
- Kâğıt hamuru/Banyo miktarı: 100 g kâğıt hamuru için 10 L su (%1)
- Dolgu maddesi: 20 g pirinç kepeği posası
- Matris malzeme: 10 g sodyum aljinat (suyla karıştırılarak)
- Takviye malzemesine göre kompozit türü: Parçacık ve lif takviyeli sandviç yapıları kompozit
- Lif yerleştirme biçimi: Kesikli ve kesiksiz
- Takviye elemanı: Jüt, (sentetik ağırlıklı) atık lif, poliester, keten, pamuk, viskon, kâğıt ip

- Kuruma süresi: Oda sıcaklığında 2 gün
- Uygulama: Kâğıt hamuru 1 L su içerisinde bekletilerek lif açılması sağlanmıştır. Tam çözülme sağlanmadığı için lifler, bir karıştırıcı yardımıyla dağıtılmış ve banyo suyunun kalan kısmı da üzerine ilave edilerek %1 yoğunlukta hamur hazırlanmıştır. Matris olarak kullanılan sodyum aljinat, suya karıştırılarak şişmesi sağlanmış ve pirinç kepeği posası dolgu malzemesi olarak banyo suyuna ilave edilmiştir. Kompozitin ilk tabakası elekten çıkarılmadan, kâğıt ipe örülen kafes şeklindeki file ara yüzeye serilmiş ve kompozitteki tutumlarını gözlemek amacıyla farklı özellikteki lifler kafes içlerine yerleştirilmiştir. İkinci tabaka kompozit de hazırlanarak elek üzerindeki kompozitin üzerine yerleştirilmiş ve Şekil 3'te çeşitli liflerden oluşan uygulama örneklerinde görüleceği gibi kuruması sağlanarak, liflerin fiziksel durumları gözlenmiştir.



Şekil 3. Soldan sağa üst sıra: Jüt lifi, atık lif ve poliester lifinden oluşan kompozitler.
Soldan sağa alt sıra: Keten lifi, pamuk lifi, viskon lifinden oluşan kompozitler.

3. Sanatsal Uygulama

Sanatın hemen her dalında olduğu gibi, bu çalışmaya da kültürel bir değer yansımış ve sanatsal uygulamada Tılsımlı Gömleklere yer verilmiştir. Bu gömleklerin kumaş özelliğinin, malzeme bağlamında ilham kaynağı olduğu çalışmada elde edilen kompozitler, Tılsımlı Gömleklerin özelliklerinden biri olan, önden açık, yakalı ve kısa kollu gömlek formunda tasarlanmıştır. Şekil 4'te görüleceği gibi Hazan adı verilen çalışmada, Türk Tezyinî sanatların sembolik anlam ve bezeme aracılığıyla birlikte yaşam döngüsü konu alınmıştır.



Şekil 4. Hazan, Esra Dereli, 2018

Çalışmanın tasarım unsuru olarak kullanılan kuru yapraktaki kurt yenikleri, Türk tezyinî sanatlarında sıkça kullanılan bir teknik olan çift tahrir tekniğiyle bağdaştırılmıştır. Şekil 5'te yenik yaprak örneğinde görülen pozitif-negatif alanlar, Şekil 6'da uygulanan stilize çiçeklerin çift tahrir tekniğinde çalışılma prensibini oluşturmuştur.



Şekil 5. Kompozit yapının ara yüzeyinde yaprak detayı.



Şekil 6. Çift tahrir tekniği ve doku detayı.

Kompozitte kullanılan tül kumaşın deseni, tasarımın ön yüzünde serbest bir form oluşturmuştur. Şekil 7’de görüleceği gibi malzemenin oluşturulması esnasında kompozit yüzeye müdahale edilerek, kumaş görünümünü alacak şekilde doku oluşturulmuştur. Bu biçimsel dokunuşların yanı sıra Şekil 6’da görülen tülün çiçek dalı deseni renklendirilmeden doku şeklinde bırakılarak, ilkbaharla birlikte yeşerecek olan tohumların, toprak altındaki varlığı vurgulanmıştır.



Şekil 7. Kompozit yapıda doku detayı.

Netice olarak; kompozit sınıfına giren tekstil malzemeleri takviyeli kâğıt yapıyla; duysal ve deneysel bazı müdahale ve aşamalardan sonra kavramsal çerçevedeki söylemi atık ve geridönüşüm malzemeleriyle desteklenen yaşam gözlem ve döngüsünün irdelendiği, Tılsımlı Gömlek formunda tasarlanan sanatsal bir uygulama ortaya konmuştur.

4. Bulgular ve Tartışma

Yapılan tespit ve kazanılan edinimler çerçevesinde, atık ve geri dönüşüm kaynaklarından elde edilen kâğıt hamurunun kompozit üretim yöntemiyle buluşmasının, malzeme olarak kâğıdı seçmiş sanatçıların uygulamalarını destekleyici nitelik taşıdığı deneyimlenmiştir.

Hazırlanan reçeteye oluşturulan malzemenin üretimi esnasında bazı tespitler yapılmıştır. Bunlardan ilki, atık kâğıtlardaki lif açma sorunu olmuştur. 12 saat suda bekletilen kâğıt hamurunda yeterli lif açılması gözlenmeyince, 5 g sodyum karbonat eklenmiş ancak yine de istenen düzeyde dağılım sağlanamamıştır. Bunun üzerine lifler bir karıştırıcı yardımıyla dağıtılmıştır, fakat hali hazırda hornifikasyona uğramış liflerin boylarının da kısalmasıyla birlikte, kompozitin dayanıklılığı düşmüş ve liflerin daha fazla zarar görmemesi adına sodyum karbonat kullanım dışına çıkarılmıştır. Dolgu maddesi olarak kullanılan ve yine bir atık olan pirinç kepeği posasından elde edilen kompozitin tutumunun oldukça yumuşak ve ince olduğu görülmüştür. Takviye elemanı olarak kullanılan lif çeşidine bağlı olarak kompozitin dayanıklılığı değişkenlik göstermekle birlikte, en yüksek dayanımın keten ve jütte olduğu gözlenmiştir.

Bunların yanında kompozit üretim yöntemi de, çalışmaya bazı olanaklar sağlamış; Şekil 7’deki gibi henüz yaş haldeki kompozit yüzeye müdahale edilerek, hem doku oluşturulabilmiş, hem de ara yüzeyde takviye elyaf olarak kullanılan soya lifleri yer yer yüzeye çıkarılarak kumaş etkisi oluşturmak mümkün hale gelmiştir. Kompozit üretim yöntemi sayesinde oluşan ara yüzey ise, malzemeyi yorumlamayı kolaylaştıran bir unsur olmuştur. Örneğin Şekil 6’ da, kompozit ara yüzeyine yerleştirilen tekstil atığı ile yukarıda da ifade edildiği üzere toprak altındaki tohumun varlığına atıf yapılabilmiş ve bu sayede ifade diline olanak

doğmuştur. Yine Şekil 5’de kullanılan yaprak da, bu üretim şekli sayesinde yukarıda bahsedildiği gibi çift tahrir tekniğiyle bağdaştırılabilmiş ve bir anlam bütünlüğü kurmak mümkün hale gelmiştir.

5. Sonuç

Pek çok alanda olduğu gibi sanat ve tasarım alanında da deneysel çalışmalara ilham kaynağının yeni malzemeler olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bunun sanata yansımaları kaçınılmazdır. Bu arayış içerisinde geleneksel yöntemleri destekleyerek özel üretim metotları sonucunda ortaya çıkan kompozit yapılar, bu çalışma için de tetikleyici unsur niteliğindedir.

Kâğıdın tarihsel süreci, içerisinde bulunduğu çağın koşullarınca ve ihtiyaçlarınca farklılık göstermiş, dolayısıyla günümüze gelindiğinde teknolojinin sağladığı olanaklarla birlikte farklı ihtiyaçlara cevap verecek nitelikte çeşitliliğe ulaşmıştır. Bu çeşitlilik elbette ki boya, baskı ya da mürekkep yoluyla kâğıt yüzeyini kullanacak olan sanatçı için fayda sağlayacaktır. Ancak kâğıdı yorumlamak isteyen sanatçının kâğıt hamuruyla tanışıp, amacına uygun değişikliklerle birlikte hazırlayacağı reçeteyle hareket alanını genişletebileceği bu çalışmada da deneyimlenmiştir. Kâğıdın endüstriyel halinden bağımsız olarak elde üretim gerektirdiği durumlarda, geleneksel yöntemler dışında bu çalışmaya konu edildiği şekilde sistematik bir yaklaşıma sahip olmayan halihazırdaki birkaç reçetenin referans alındığı gözlenmiştir. Günümüzde bu tarz disiplinlerarası çalışmaların önem kazandığı ve bunun gerekliliği göz ardı edilmeyerek büyük oranda mühendislik ve kimya bilgisi gerektiren kâğıdın; teknik, sanat ve tasarım iş birliğinde değerlendirilmesinin yapılacak yeni çalışmalar için farklı bakış açıları oluşturacağı düşünülmektedir. Halihazırda bu vurgu Tılsımlı Gömleklerin kumaş özelliğinde dikkat çekmiş ve malzemeye olan bu yaklaşım, bakış açısını genişleten bir faktör olarak çalışmanın da konusu olmuştur.

Sıklıkla vurgulandığı üzere, yapısı gereği kullanım alanı oldukça geniş bir malzeme olan kâğıt; sanat, hatta tasarım özelinde indirgenildiğinde de sunduğu olanaklarla duysal ve deneysel aktarımların temel taşıyıcısı rolünü üstlenmektedir. Geleneksel yöntemlerle başlayan elde kâğıt yapımı; alternatif üretim yöntemleri, kullanılan malzemenin sağladığı olanakların farkındalığı ve edinilen deneyimlerle birleştiğinde, daha özgür ve özgün dilde bir sanatsal söylem ortaya koyulabilmektedir. Amaç her ne kadar sanatsal bir malzeme üretmek olmasa da; söylemini sanat yoluyla gerçekleştirmeyi tercih eden kişinin, aracı olarak kullanacağı malzemeye olan tanışıklığı, aktaracak olduğu söylem için kullandığı dili daha özgün kılabilen bir unsur olarak görülmektedir.

Kâğıt özelinde birçok alt başlık açan bu çalışmada; malzeme olarak seçilen kâğıt, tekstil lifleri ve kompozit üretim yöntemleriyle Tılsımlı Gömlek formunda buluşturulmuş ve bu sayede atık ve geridönüştürülmüş kaynaklardan elde edilen malzeme biçimlendirilerek sanatsal yaratıma dönüştürülmüştür.

Teşekkür

Disiplinlerarası bir çalışma olan yüksek lisans tezinden üretilen bu makalede, çalışmaya kâğıt hamuru desteğiyle katkıda bulunan Alkim Kâğıt Sanayi ve Ticaret A.Ş. Genel Müdür Yardımcısı Hasan Mert Uygun’a, tekstil malzemeleri desteğiyle Ege Üniversitesi Mühendislik Fakültesi Tekstil Mühendisliği Bölümü öğretim üyeleri Doç. Dr. Deniz Duran ve Dr. Burcu Karaca Uğural’a teşekkür ederiz.

Kaynakça

- Alpyıldız, T. (2010). *Tekstil kompozitleri üzerine bazı çalışmalar* (Yayınlanmamış doktora tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Bozkurt, C. (2012). *Atık kâğıt geri dönüşüm liflerinden üretilen kâğıtların özelliklerinin araştırılması* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Isparta.
- Erdem İşmal, Ö. ve Paul, R. (2018). Composite textiles in high-performance apparel. In McLoughlin, J. ve Sabir, T. (Ed.), *High-performance apparel: materials, development and applications* (p. 377-20), Elsevier: Woodhead Publishing.
- Erentürk, Ş. (2014). *Birincil liflere atık kâğıt lifi ve kuru sağlamlık maddesi ilavesinin kâğıdın özelliklerine etkisi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Bartın Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Fowler, P., Hughes, J. ve Elias, R. (2006). Review biocomposites: technology, environmental, credentials and market forces. *SCI Food Agric*, 86(7), 1781-89.

- Güven, İ. (2014). Osmanlı sultanlarının dua kalkanları. *İSMEK El Sanatları Dergisi*, (17), 16-22.
- Güven, İ.M.V.N., Kaplanoğlu, L. ve Yangöz, H. (2012). Kâğıt yüzeyine uygulanan sanat eserlerinde kâğıdın önemi. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 5(9), 46-59.
- Heideger, M. (2007). *Sanat eserinin kökeni* (F. Tepebaşılı, Çev.). Ankara: De ki Yayınları.
- Jose, J., Malhotra, S., Thomas, S., Joseph, K., Goda, K. ve Sreekala, M. (2012). Advances in polymer composites: macro and microcomposites – state of the art, new challenges and opportunities. In Thomas, S., Joseph, K., Malhotra, S., Goda, K., Sreekala, M. (Ed.), *Polymer Composites* (p.1-16), New Jersey: John Wiley & Sons.
- Karahan, S. (2008). *Ön modifikasyon işlemiyle kâğıt iç yapılandırma işleminin iyileştirilmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kahramanmaraş.
- Kömbeci, K. (2014). *Domates saplarından lif üretimi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Isparta.
- Kuzu, A. T. (2011). *Tekstil takviyeli polimer matrisli kompozitlerin işlenebilirliğinin incelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Selimbeyoğlu, C. (2001). *Geri dönüşümlü kâğıtlar üzerine renkli baskılarda densitometrik parametrelerin belirlenmesi* (Yayınlanmamış doktora tezi). Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tezcan, H. (2011). *Topkapı Sarayı müzesi koleksiyonundan tılsımlı gömlekler*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- . (2013). Dolmabahçe Sarayı'ndaki Sultan II. Abdülhamid'e ait tılsımlı gömlek. Akıncı, N. F. (Ed.), *Uluslararası İstanbul Tarihi Yarımada Sempozyumu 2013* içinde (s. 679-90), İstanbul: İSTYAM.
- Ulcay, Y. Akyol ve M. Gemci, R. (2002). Polimer esaslı lif takviyeli kompozit malzemelerin arabirim mukavemeti üzerine farklı kür metotlarının etkisinin incelenmesi. *Uludağ Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fakültesi*, 7(1), 93-116.
- Varlıbaş, H. (2010). *Lif modifikasyon işleminin retansiyon üzerine etkileri* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kahramanmaraş.
- Yakut, A. (2012). Geri dönüştürülebilir kullanılmış kâğıttan yeni kâğıt üretiminin irdelenmesi. *Tesisat Mühendisliği*, 127, 68-75.
- Yalçın, B. (2017, 10 Şubat). Dört büyük icat -1- Kâğıdın icadı. *Bilimdili*. Erişim adresi: <https://bilimdili.com/arkeotarih/tarih-tarih/dort-buyuk-icad-1-kagidin-icadi/>
- Zor, M. (2018, 10 Ocak). *Kompozit malzemelerle ilgili genel bilgiler* [PDF belgesi]. Erişim adresi: http://kisi.deu.edu.tr/mehmet.zor/composite%20materials/2-Genel_bilgiler.pdf

Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi Adlı Tablosunun Peirce'nin Göstergebilim Yaklaşımıyla Çözümlemesi

The Analysis of the Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp Based on Peirce Semiotics Approach

Melih Çomak, *Dilbilim Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi*
Funda Uzdu Yıldız, *Dilbilim Bölümü, Dokuz Eylül Üniversitesi*

Özet

Anlam kavramı her oluşumun içerisinde bulunmaktadır. Anlam kişiden kişiye göre değişim göstermemektedir. Bu durum da anlamın, içkin bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Göstergebilimde önemli olan içkin durumda bulunan anlamın yorumlanıp değerlendirilerek ortaya konmasıdır. Böylelikle anlamlandırma dediğimiz kavram ortaya çıkmaktadır. Göstergebilim anlamdan ziyade anlamlandırmayı inceleyen bir bilim dalıdır. Anlam tek olmakla birlikte anlamlandırma değişim göstermekte ve böylece ortaya farklı anlamlandırma biçimleri çıkmaktadır. Göstergebilim çalışmaları zaman içerisinde ortaya çıkmakla birlikte Fransız Göstergebilim Okulu ve Charles Sanders Peirce etrafında şekillenmiştir. Fransız Göstergebilim Okulu, Algirdas Julien Greimas etrafında şekillenirken, Amerikan Ekolü olarak adlandırabileceğimiz yönelim ise Peirce'nin ortaya koyduğu yaklaşım temelli şekillenmiştir. Her ne kadar Greimas ekolünde felsefe önemli bir yer tutsa da Peirce ekolünde felsefe, mantık ve matematik temelde yer almaktadır. Bu durum iki yaklaşım arasındaki farkı da ortaya koymaktadır. Greimas yaklaşımı metinlere ve diğer çalışma alanlarına kolaylıkla uygulanabilirken Peirce'nin yaklaşımı sahip olduğu temeller ve bakış açısı nedeniyle daha kısıtlı bir inceleme ve çalışma alanı sunmaktadır. Bu çalışmada ele alınan Rembrandt Harmenszoon van Rijn'in Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi adlı tablosu Peirce'nin göstergebilim yaklaşımından yola çıkılarak çözümlenmeye çalışılmıştır. Çözümleme süreci üçlüklere dayandırılarak ve her bir üçlük ayrı ayrı başlıklarda ele alınarak gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmanın diğer alan çalışmalarından farkı Peirce'nin tüm gösterge üçlüklerini ele alıp incelemesidir. Böylelikle bir sanat eseri Peirce'nin üçlüklerinden faydalanılarak mantıksal ve göstergebilimsel olarak çözümlenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Göstergebilim, Charles Sanders Peirce, Rembrandt, Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi, sanat.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Göstergebilim, dilbilim, güzel sanatlar.

Abstract

The concept of meaning has existed in every formation. The meaning is not varied from person to person. That fact shows that the meaning has an implicit structure. The important thing in Semiotics is to reveal the meaning, which is implicit, by interpreting and evaluating. Thus, the concept of signification has appeared. Semiotics is a science that studies about the signification rather than meaning. While the meaning is unique, the signification has showed an alteration and thus, there have been different kinds of signification. Although Semiotics studies have emerged over time, they have been shaped around the French Semiotics School and Charles Sanders Peirce. While the French Semiotics School has been shaped around Algirdas Julien Greimas, the approach which can be called American School has been shaped around the Peirce's approach. Although philosophy has an important place in the school of Greimas, the school of Peirce has been based on philosophy, logic and mathematics. That fact has revealed the difference between the two approaches. While the approach of Greimas can be easily applied on texts and other study fields, the approach of Peirce has suggested more limited analysis and study field because of its fundamentals and perspective. In this study, the painting entitled the Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp by Rembrandt Harmenszoon van Rijn has been analysed based on Peirce Semiotics approach. The analysis process has been based on triads and each triad has been discussed in separate titles. The difference between this study and other field studies is that Peirce's all sign triads are analyzed. Thus, an artwork was analyzed logically and semiotically by making use of Peirce's triads.

Keywords: Semiotics, Charles Sanders Peirce, Rembrandt, Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp, art.

Academical disciplines/fields: Semiotics, linguistics, fine arts.

- **Sorumlu Yazar:** Melih Çomak, Dilbilim Bölümü, Edebiyat Fakültesi, Dokuz Eylül Üniversitesi
- **Adres:** Dokuz Eylül Üniversitesi, Tinaztepe Yerleşkesi, Adatepe Mah. Doğu Cad. No: 09, 35390 Buca, İzmir.
- **e-posta:** melihcomakk@gmail.com
- **ORCID:** 0000-0002-0641-4154
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 10.07.2020
- **doi:** 10.17484/yedi.717493

Geliş tarihi: 10.04.2020 / **Kabul tarihi:** 13.06.2020

1. Giriş

Dilbilimin gidişatına yön veren Ferdinand de Saussure'ün göstergebilim yaklaşımıyla Charles Sanders Peirce'nin yaklaşımı birbirinden farklı bir görünüm sergilemektedir. Saussure'ün semiology kavramı dilbilimin bir alanıyken Peirce'nin semeiotic kavramı felsefenin bir alanı olarak geçmektedir. Peirce'nin gösterge kuramından tam olarak yararlanılmak isteniyorsa felsefe içerisinde yer alan paradigmlar tam olarak açıklanmalıdır (Deledalle, 2000, s. 1). Saussure çalışmaları için kendine dilbilim alanını seçip buradan elde ettiği verilerle bir yol çizerken Peirce çalışmalarının temeline mantık, felsefe ve matematiği koymuştur.

Saussure gösterge çalışmalarını çağdaşlarının aksine dil dışı göstergelerle kısıtlarken, Peirce ise gösterge çalışmalarını hem dil dışı hem de dilsel göstergeler üzerinden şekillendirmiştir. Peirce için göstergebilim tam anlamıyla mantığın diğer adıdır (Deledalle, 1978, s. 29). Peirce, göstergeler arasında doğallık ve yapaylık üzerinden bir sınıflandırmaya gitmiştir. Bu sınıflandırmayı yaparken ayrımın mantıksal farklılıklardan kaynaklanmaması nedeniyle iki sınıfa ayırma işlemini sınırlandırmamıştır. Aksine, belirtilerin aynı mantıksal sınıflandırma içerisinde doğal ve yapay gösterge olduğunu anlatmıştır (Deledalle, 1978, s. 30).

Paradigma kavramı disiplinler arası bir kavram olarak görülmekle birlikte belirlenmiş bir disiplinin uygulayıcılarının ortak varlığıdır. Belirli bir disiplinin her üyesinde bulunabilir. Aynı zamanda bu disiplinin alt dallarında bulunan kurallar ve kuramlar bütünüdür (Koerner, 1972, s. 258). Felsefede paradigma felsefenin uygulama alanlarının ortak yapısıdır. Bu sayede felsefe hem kendi içinde hem de başka alanlarla ilgili olarak etkileşime geçebilir. Böylelikle hem felsefeyi hem de felsefenin ilişkili olduğu alanları kapsayan bir kurallar bütünü ortaya çıkmaktadır. Peirce'nin gösterge kuramını anlamak için bu kuralları anlamlandırmak gerekmektedir.

Mantık Peirce'nin çalışmalarının temelinde yer almaktadır. Mantık, Mantık Kuramı temellidir. Mantığın temel görevi, usavurma gücünün bağlı olduğu koşulları tespit etmektir (Peirce, 2016, s. 35). Mantık, bazı bilgilerin doğru bazı bilgilerin ise yanlış olabileceğini varsayarak olası gerçekler arasından algılanabilir ilişkilerin ne olması gerektiğini tespit etmeye çalışmaktadır. Bu tanım psikoloji alanının mantık tanımına zıt bir görünüm ortaya koymaktadır (Peirce, 2016, s. 43). Peirce göstergebilim yaklaşımını oluştururken mantık alanından da yararlanmıştır. Peirce'nin mantığa yaklaşımı psikoloji alanından uzakta olup matematiğe yakınlık göstermektedir. Var olan bir bilginin doğru ya da yanlış olabilme ihtimalinin usamlaması sonucu elde edilen veriden yola çıkmaktadır. Bu sayede ortaya çıkabilecek sonuçların olasılıklarını tespit etmeye çalışmaktadır.

Peirce'nin göstergebilim yaklaşımına göre ortaya konan kuram bir düşünce akımıdır. Bunun nedeni de düşünce akımının, göstergebilim ve mantık açısından, Peirce tarafından evrensel olduğunun söylenmesidir. Göstergebilim kuramı yananlamsal çağrışımlara değil düzanlamsal çağrışımlara dayanmaktadır (Peirce, 1868, s. 287). Yananlamsal çağrışımların sonucunda elde edilen anlam evrensel bir nitelik taşıyabilir. Bunun yanı sıra düzanlamsal çağrışımlar göstergenin sahip olduğu ilk anlam ya da anlamlama olarak adlandırılabilir. Bu bağlamda Peirce, göstergebilim kuramını düzanlamsal çağrışımlara dayandırarak göstergebilimin evrensel niteliğini ortaya koymaya çalışmıştır.

Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi dersi adlı tablo Rembrandt'a Cerrahlar Locası tarafından 1632 yılında sipariş verilmiştir (Yunusoğlu, 2008, s. 49). Önemli portre sanatçılarından biri olan Rembrandt, bu eserini Amsterdam'da tanıştığı anatomist Nicolaes Tulpius'un çalışmalarından etkilenecek şekilde ortaya koymuştur. Resim Rembrandt'a özgü olan renk ve ışık- gölge bağlamında şekillenmiştir ve çok betili bir bileşke sunmaktadır. Resimde meraklı izleyici bakışları altında yapılan anatomik inceleme ortaya konmuştur (Avcı, 2018, s.31). Rembrandt Van Rijn yapmış olduğu resimleri benzeşim üzerinden ortaya koymaktadır. Bu sunum izleyicisinde günlük bir etki yaratmaktadır. Çalışmaları dönemin sosyolojik yapısına gönderimde bulunmaktadır (Uysal, 2009, s. 111-112).

Hollanda'da 17. ve 18. Yüzyıllarda Cerrahlar Locası resimleri dönemin şartları bağlamında öne çıkmaktadır. Bu çalışmaların bir kısmının temeli Amsterdam'a dayanmaktadır. Dönem itibariyle çok sayıda ressam yetişmiş olup bu ressamlardan biri de Rembrandt van Rijn'dir. Ressam dönemindeki diğer ressam gibi dini konulu resimler yapmıştır. Bu resimler daha çok öğretici ve ahlaki yanlara sahiptir. Bunun yanında 17. yüzyıl Hollanda resmi son derece özenli, ayrıntılı ve canlı desenlerden oluşmaktadır. (Yunusoğlu, 2008, s. 6-8). 17. ve 18. yüzyıl resim çalışmalarında anatomi resimleri de önemli bir yer kaplamaktadır.

Anatomi, orta çağdan yeni çıkmış Avrupa'da, bir çeşit din gibi algılanmaktaydı. Anatomi çalışmalarının bir kısmı kilise ve şapelde yapılmaktaydı. Anatomi çalışmalarında kullanılan kadvralar suçlu hükümlülerin

cesetleriydi (Yunusoğlu, 2008, s. 21). Dr. Tulp ve Rembrandt'ın anatomi dersinin nesnesi olan kişi de bir suçluydu.

Üzerinde diseksiyon gerçekleştirilen kişi palto çaldığı için idam edilen Aris Kindt adlı bir suçludur. Burada önemli olan ve diğer anatomi çalışmalarından farklı olan diseksiyon yapılan kişinin adı bilinen ve gerçek bir kişi olmasıdır. Rembrandt bu kadavrayı yok saymamakla birlikte diğer çalışmalarında da görüldüğü üzere başka insanların arkasına gizlememiştir. Bu resmin diğer bir önemi de Rembrandt'ın yaptığı ilk topluluk resmi olmasıdır (Yunusoğlu, 2008, s. 51). Resim, Rembrandt'ın diğer resimlerinde de olduğu gibi oldukça canlı renklere sahiptir. Hareketli bir yapısı vardır.

Resimde Dr. Tulp kadavranın başında anatomi tiyatrosunun izleyicilerine ders vermektedir. Kendisi kadavranın kaslarını gösterirken aynı zamanda dinleyicilere yönelik büyük bir ciddiyetle konuşmasını sürdürmektedir. Bu durumuyla Dr. Tulp'un resimdeki yeri oldukça belirginleştirilmiştir (Hansen ve Middelkoop'tan aktaran, Yunusoğlu, 2008, s. 52).

Bu çalışmada Rembrandt Harmenszoon van Rijn'in Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi adlı yağlı boya tablosu Peirce'nin gösterge üçlükleri temelinde incelenmesi amaçlanmıştır. İnceleme nesnesi olarak bu tablonun seçilmiş olması, tablonun çok katmanlı anlam yapısının çözümlenmeye elverişli olmasıdır. Bu amaç doğrultusunda tablo Peirce'nin üçlükleri açısından ele alınmış, tabloda yer alan gösterge türleri saptanmış, saptanamayan gösterge türleri nedenleriyle birlikte verilmiştir.

Bu çalışmada ortaya konan Peirce'nin tüm üçlükleri, alanyazında diğer yapılan çalışmalardan farklılıklar ortaya koymaktadır. Bu farklılıklar Peirce'nin bakış açısını tek bir metinde toplama ve böylelikle incelenen nesneye bir odaklama sağlamaktadır. İnceleme nesnesi Peirce'nin gösterge üzerinden sunmuş olduğu bakış açısıyla incelenmektedir.

Alanyazında yapılan çalışmaya benzer çalışmalara rastlanılmamıştır. Alanyazındaki diğer çalışmalar olan Günay (2012), Yılmaz ve Temizkan (2013), Koca ve Kırkıncioğlu (2016), Edizer ve Konu (2018), Başoğlu'na (2019) bakıldığında Peirce'nin belirli üçlüklerini ele alarak inceleme nesnelere yönelmiş çalışmalardır. Çalışmanın diğer çalışmalardan farkı inceleme nesnesinin bir resim olması ve bu resmin Peirce'nin ortaya koyduğu tüm üçlüklerden faydalanılarak çözümlenmiş olmasıdır. Böylelikle resim Peirce'nin mantık ve matematik temelli göstergebilim görüşüne göre incelenmiştir.

2. Kuramsal Artalan

Desmedt'e (2011) göre Peirce genel, üçleme ve edimbilimsel olarak üç göstergebilim kuramı ortaya koymuştur. Üçlemenin ilk aşaması felsefesal üç ulam üzerine kurulmuştur. Bunlar birincilik, ikincilik ve üçüncüllük olarak adlandırılmaktadır. İkinci aşama üç kavram arasındaki ilişki üzerinden kurulmuştur. Bunlar gösterge ya da representamen, nesne ve yorumlayandır. Peirce tüm deneyimleri üç temel sınıfa (birincilik, ikincilik ve üçüncüllük) ayırmıştır. Bu sınıflandırma işlemi ya da görüngü, fizikötesi kuramların test edilebilmesi açısından yöntembilimsel olarak da önemlidir (Buchler, 1955, s. xiii). Tablo 1'de görüldüğü üzere üçleme üzerine yapılan sınıflandırma gösterge kavramı ve ötesinde bu kavramın görüngülerinin açıklanması açısından yöntemsel olarak gereklidir. Bu gerekliliği ortaya koyan ise sınıflandırma sonucunda oluşan ulamların değerlendirilmesinin kolaylık göstermesidir.

Tablo 1. Göstergesel Görünüş.

Birincilik	Tözü kavrama yetisi
İkincilik	Deneyim
Üçüncüllük	Düşünme/Yorumlama

2.1. Birincilik

Peirce'nin Collected Papers of Charles Sanders Peirce adlı çalışmasında belirttiği gibi birincilik, öznenin başka bir şeyden bağımsız olarak olduğu gibi olmasından doğan bir varlık biçimidir. Sadece bir olasılık olarak düşünülebilir. Bir şeyin bir anlama sahip olabilmesi için tek başına değil başka şeyler üzerinden anlamlandırılması gerekmektedir. Anlamlandırılmadığı takdirde bir oluş ve durum belirtmemektedir. Evrendeki herhangi bir şey henüz kırmızı olmadan önce bir kızılık olma şeklinde olması olumlu bir

niteliksel olasılıktır. Örneğin kıvıllık kendi kendine şekillense bile somutlaştırılabilir ve kendine özgüdür (Deeley, 1994, s. 24-25). Birincillik ulamı, gösterge ulamlamasının başlangıcı, yeniliği, süresizliği ve olabirirliğidir (Savan, 1980, s. 11). Birincillik diğler her şeyden bağımsız bir kavram ve varlıktır. Varlığın varoluşu ve tasarlanması kendi evrenselliğinde, sınırsızlığında, sebepsizliğinde ve sonuçsuzluğunda bulunmaktadır (Desmedt, 2011). Birincillik töz olarak düşünülebilir. Bir şeyin tözü onun temelini oluşturur. Tözün de anlaşılabilmesi için göstergenin yalın haline başvurmak gerekir ki diğler şeylerden uzak bir sonuçlanma gerçekleşebilsin. Bizim birincilliği anlamamız için diğler varlıklarda olduğu gibi başka bir şeye ihtiyacımız yoktur. Töz sayesinde Peirce'nin göstergeye yönelik ortaya koyduğu görünüşün ilk aşaması gerçekleşmiş olur.

2.2. İkincillik

Peirce'ye göre ikincillik bir şeyin var olması için diğler bir şeyin de var olması anlamına gelip çift taraflı bir görünüm sunmasıyla eşdeğerdir. Burada söz konusu olan iki şeyin gücü, etkisi ve varlığıdır (Deeley, 1994, s. 124). O halde ikincillik varoluşun, sınırların, sınırlamaların ve saymacalığın ulamlamasıdır. İkincillik için iki biçim gerekmektedir. Bu iki biçim de birbirinden farklı ve bakışsımsız olmalıdır. Birincisi, ikincisine göre daha belirgin bir görünüm sergilemelidir. Birincisi sadece olabirirliği gösterirken, ikincisi birinciyi belirlemektedir. Böylelikle birinci etkilenen ikinci etkileyendir (Savan, 1980, s. 11). İkincilikte tek başına bir varlık açıklanamamaktadır. Açıklamanın gerçekleşmesi için ikinci bir varlığa ya da şeye ihtiyaç duyulmaktadır. Böylelikle ikincilikte çift taraflı bir görünüm ortaya çıkmaktadır. İkincilik bir sınırlamayı da içermektedir. Bu içirme ve saymacalık sayesinde ulamlama nedensiz bir görünüme bürünür. İkiliğin var olması için etki- tepki ya da etkileyen ve etkilenen görünüme ihtiyaç vardır. Bu biçimde iki şey arasında bir ilişki kurulur. Diğler bir deyişle ikincilik diğler şeylerle kurulan bağlantı sonucunda ortaya çıkmaktadır. Örneğin kıvıllık kavramı kırmızı renk ile ilişkilendirilirse bir anlam kazanır. Kıvıllık olmadan kırmızılık anlaşılabilir. Bu durumda ikincilik için geçmiş zaman bilgisinin dolayısıyla deneyimin önemli olduğu söylenebilir. Bu ilişkilendirme sonucunda ortaya çıkan ikinciliktir.

2.3. Üçüncüllük

Peirce'nin belirttiği üzere üçüncüllük, birincillik ve ikincillik arasında yer almakta ve bir bağlantı görevi görmektedir. Bir başlangıç, iki son, üç ise bunların ortasıdır. Üçüncüllüğü bir yoldaki çatal olarak düşünebiliriz. Üç yol olduğunu düşünelim. Düz yol iki yer arasındaki bağlantı olarak kabul edilsin. Bunun adı ikinciliktir. Üçüncüllük ise arada bulunan, bu yollara aracılık yapan yoldur diyebiliriz. Üçüncüllük içerisinde her zaman bir sürerlilik söz konusudur. Her süreç bir başlığın altında ilerler ve varolur. Sıfat birinciye, üstünlük derecesi ikinci, sıfat ya da belirteçlerin üstünlük derecesini gösteren karşılaştırmalı yaklaşım ise üçüncüdür (Deeley, 1994, s. 130). Üçüncüllük bir düşünme biçimi olarak adlandırılabilir. Bu sayede birincillik ve ikincillik arasında bağlantı oluşturulmaktadır. Bu bağlantı sayesinde her ikisi arasında bir ilişki oluşturulup ortaya üçüncüllük çıkmaktadır. Diğler bir deyişle üçüncüllük, birincillik ve ikincilliği bağdaştırdığı gibi, birincillik ve ikincillik de üçüncüllüğü doğurmaktadır.

2.4. Üçlükler

Peirce göstergelerin sınıflandırmasında üç farklı üçlük ortaya koymaktadır. Birinci üçlükte göstergenin kendisiyle olan ilişkisi, ikinci üçlükte göstergenin nesnesiyle olan ilişkisi, üçüncü üçlükte de gösterge ve yorumlayan arasındaki ilişki ortaya konmaktadır (Tablo 2).

Tablo 2. Göstergeler ve Sınıflandırılmaları.

Gösterge Türü	Kendisi	Nesne	Yorumlayan
Nitel Gösterge	+		
Tekil Gösterge	+		
Kural Gösterge	+		
Görüntüsel Gösterge		+	
Belirti		+	
Simge		+	
Terim			+
Önerme			+
Kanıt			+

Peirce bu konuya şu biçimde değinmiştir: Tekil gösterge, gösterge olan bir şey ya da varoluşsal bir olaydır. Sadece nitelikleri sayesinde var olabilir. Bu yüzden de birden fazla nitel gösterge içerebilir. Ancak bu nitel göstergeler farklı bir biçimdir ve sadece somutlaşarak bir gösterge oluşturmaktadır (Deeley 1994, s. 367). Tekil gösterge tek bir nesneyi ya da olayı yansıtmaktadır. Tümce içerisinde kullanılan 'the', 'word' sözcükleri birer tekil göstergedir (Zeman, 1977, s. 35).

Peirce'nin değindiği üzere kural gösterge, kural olan bir gösterge türüdür. Bu kural genellikle insanlar tarafından oluşturulmuştur. Her uzlaşımsal gösterge bir kural göstergedir. Üzerinde genel bir anlaşmaya varılmıştır ve tek bir nesneden oluşmamaktadır. Her kural gösterge, kullanımının bir örneği ya da bir durumu aracılığıyla ifade edilmektedir. Bu yüzden 'the' sözcüğü bir sayfada birçok kez kullanılmaktadır. Her bir tekil kullanım bir diğerinin tıpatıp aynısıdır. Her bir tıpatıp kullanım ise tekil gösterge olarak kabul edilmektedir. Bu yüzden her kural gösterge bir tekil göstergeye ihtiyaç duymaktadır (Deeley 1994, s. 367).

Tablo 3. Gösterge ve Kendisi

Nitel gösterge	Bir şeyin içeriği
Tekil gösterge	Fotoğraf
Kural gösterge	Yasalar, grafikler

Peirce ikincillğe ve üçüncüllüğü şu biçimde açıklamıştır: İkincil üçlükte görüntüsel gösterge, belirti ve simge yer almaktadır (Tablo 4). Deeley'e (1994, s. 368) göre görüntüsel gösterge, nesnesine gönderimde bulunan bir göstergedir. Bu nesne sadece kendi değerleriyle var olabilen bir nesne türüdür. Aynı zamanda bu nesne var olmasa bile görüntüsel gösterge kendi varlığını korumaktadır. Gerçekten böyle bir nesne yoksa göstergenin, görüntüsel göstergenin, bir gösterge gibi davranmadığı doğrudur. Ama bu durumun göstergenin yapısıyla hiçbir ilgisi yoktur. Diğer bir deyişle görüntüsel göstergenin bir nesnesi olmasa bile gösterge özelliğini sürdürmektedir.

Belirti, nesnesine gönderimde bulunan bir göstergedir. Nesnesi ortadan kalkarsa gösterge özelliğini yitirmektedir. Bu yüzden bir nitel gösterge değildir. Nitel göstergeler her ne olursa olsun bağımsız bir yapıda olup herhangi bir şeye bağlı değildir. Belirti, nesnesinden etkilendiği sürece nesnesiyle ortak bazı niteliklere sahiptir. Ortak değerler ise göstergenin nesnesine gönderimde bulunur. Bu açıdan bir yönüyle, tam olmasa da görüntüsel gösterge özelliği taşımaktadır.

Simge, nesnesine gönderimde bulunan bir göstergedir. Bu nesne bir kural ile ifade etmekte ve nesnesini çağrışım yoluyla belirtmektedir. Gösterge ve nesne arasındaki ilişkiyi bir yorumlayan gerçekleştirmektedir. Bu yönüyle bir kural gösterge özelliği göstermektedir. Simgede bahsedilen nesne genel bir niteliktedir. Simgenin gönderimi hayali bir dünyaya yöneliktir.

Tablo 4. Gösterge ve Nesnesi

Görüntüsel gösterge	Fotoğraf, tablo
Belirti	Ateş- duman
Simge	Bayrak, amblem

Sonuncu üçlük, sözcibirim ya da terim, önerme ve kanıt ya da çıkarımdır. Deeley'e (1994, s. 368- 369) göre terim, nitel bir olasılığı bulunan bir gösterge türüdür. Bu olasılığı ortaya koyan bir yorumlayandır. Herhangi bir terim, bilgi taşıyormuş görünümü sergilese de bu biçimde yorumlanmamaktadır.

Önerme, bir yorumlayıcı olan varoluşsal göstergedir. Bu yüzden bir görüntüsel gösterge özelliği göstermektedir. Bir yorumlayıcı olması ve bilgi taşıma niteliği nedeniyle bir tarafıyla da terim özelliği göstermektedir.

Kanıt, yorumlayıcı bulunan ve kural gösterge özelliği taşıyan bir gösterge türüdür. Bir simge özelliği de göstermektedir. Nesnesini anlamak için bir önermeye ihtiyaç duymaktadır. Bu açıdan da bir önerme özelliği göstermektedir. Terimden farkı kanıtın ortaya bir sav koyması, terimin ortaya bir sav koyan gösterge türü olmayışıdır (Tablo 5).

Tablo 5. Gösterge ve Yorumlayanı

Terim	Ad, belirteç
Önerme	Bilgi içeren kavram
Kant	Bir kavramı açıklamak için başka kavramların kullanılması

3. Yöntem

Çalışmada inceleme nesnesi olan gösterge olarak ele alınan Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi adlı tablosu göstergebilimsel yöntemle Peirce'nin üçlüklerine göre incelenmiştir. İnceleme başlıkları olarak da Peirce'nin belirttiği gösterge çözümleme basamakları ele alınmıştır. Bu başlıklar göstergenin kendisi açısından çözümleme, gösterge ve nesnesi açısından çözümleme, gösterge ve yorumlayanı açısından çözümleme olarak belirlenmiştir.

4. Bulgular

Çalışmada kullanılan tablo *Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi* (Şekil 1) adlı tablosudur.



Şekil 1. *Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi*, Rembrandt, 1632.

4.1. Birincilik

Peirce'nin birincilik kavramı resmin tözünü oluşturmaktadır. Bu tözü de resmin renkleri meydana getirmektedir: Siyah, beyaz, kırmızı ve tonları. Birincilik töz olma durumunu belirttiği için kendi başına erişilemez bir durumu belirtmektedir.

4.2. İkincilik

Renkler ve tablo tek başına herhangi bir şeyi açıklayamamaktadır. Diğer bir deyişle tek başına bir anlam taşımamaktadır. Anlamın anlamlandırılması için resmin bağlam ile ilişkilendirilmesi gerekmektedir. Bu durumda geçmiş zaman devreye girmekte ve resmin yapıldığı zamanla ilişkilendirilerek anlam kazanması söz konusu olmaktadır.

4.3. Üçüncülük

Birincilik ve ikinciliğin arasındaki ortak bağıdır. Resmin tözünü oluşturan renkler ile resmin yapıldığı zaman arasında kurulan anlamsal ilişkidir. Resmin içeriği resme bakanlarda bir etki oluşturmaktadır. Bu etki ve yaratımın sonucunda oluşan anlamlandırma ve kurulan bağıdır.

4.4. Göstergenin Kendisi Olarak Çözümleme

4.4.1. Nitel Gösterge

Tabloda yer alan kişilerin ifadeleri (Şekil 2) nitel göstergenin özelliklerini ortaya koymaktadır.



Şekil 2. Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi, Rembrandt, 1632.

Bu ifadeler şunlardır:

- Şaşkınlık
- Merak

İfadelerin yanı sıra renkler de bu gösterge türüne girmektedir:

- Renklerin sınıflandırılması
- Koyu ve açık renklerin kullanımı
- Renklerin izleyicide yarattığı hisler

4.4.2. Tekil Gösterge

Tablodaki tek bir olayın ya da durumun söz konusu olmasıdır. Bu durumda resmin kendisini tekil bir gösterge olarak kabul edebiliriz. Tekil gösterge gerçek değildir. Gerçeğin bir yansımasıdır. Tablo da gerçek değil varolan ya da olabilecek olan bir durumun yansıması olarak kabul edilebilir.

4.4.3. Kural Gösterge

Kural gösterge içerisinde bir uzlaşma barındırmaktadır. Diğer bir deyişle uzlaşmaya dayalıdır. Resmin yapıldığı dönemde kadavra kullanımının yasak olması, her sene bir defaya mahsus olmak üzere kadavra kullanımına izin verilmesi bir uzlaşma göstergesidir. Bu durum tablonun bir kural gösterge olduğunu da ortaya koymaktadır. Tablodaki insanların derse katılması, toplum içindeki gelenek ve görenekler (tablodaki kişilerin zamana uygun giyinmesi ve davranması) ve hatta bunlardan oluşan yasalar da kural göstergedir.

4.5. Gösterge ve Nesnesi Açısından Çözümleme

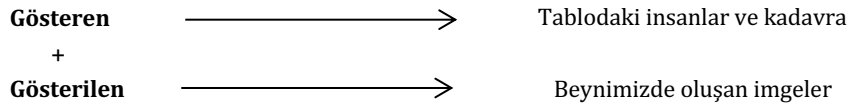
4.5.1. Belirti

Belirti, nesnesi ortadan kalktığında kendi özelliğini yitirecek bir gösterge olması, doğal gösterge olarak da adlandırılması ve nesnesine gönderimde bulunmasından dolayı bu bağlamda değerlendirme yapılamamaktadır. Tabloda herhangi bir belirti türü gösterge saptanmamıştır.

4.5.2. Görüntüsel Gösterge

Görüntüsel göstergenin (Tablo 6) belirttiği nesne olmasa bile kendi başına anlam taşıyan bir gösterge türüdür. Resmin konusu olan kişilerin ve olayın resmedilmesi, resmin kendisi olmasa bile tablonun bu çözümlemeye kullanılması bir görüntüsel göstergedir. Bunun yanında tabloda insanlar ve kadavra bulunmaktadır. Bu durum gerçek bir olayın bize yansıtılmasıdır ve bir görüntüsel gösterge özelliği içermektedir. Tablo gerçek nesnenin kendisidir. Gerçek olmasa da gerçeğe en yakın gerçek olarak tasvir edilmiştir. Bu durumda;

Tablo 6. Görüntüsel Gösterge.



4.5.3. Simge

Simgede adlandırılan durum çağrışım yoluyla belirtilmektedir. Bu durumda söz konusu tablo bilim, sanat ve yılda bir kere düzenlenen anatomi ve kadavra dersinin simgesidir. Bunun yanında giyilen kıyafetler o dönemin simgesidir. Tabloda kullanılan renkler ve ışığın yayılması, tablonun tekniği 1600'lü yılların tablo sanatının simgesidir. Ayrıca tablo, Rembrandt'ın sanatındaki dönüm noktasının simgesidir. Simgesel göstergeler çevre ve toplumun yaşantısıyla yakından ilgilidir. Tablo o dönemin giyim ve yaşantısını yansıtmaktadır.

4.6. Gösterge ve Yorumlayanı Açısından Çözümleme

4.6.1. Terim

Terim göstergesi (Şekil 3) tabloda kadavra kavramının açıklanması için bu kavramın tabloya konu edilmesiyle ortaya konmuştur. Ayrıca yorumlayanı açısından nitel bir gösterge özelliği ortaya koymaktadır. Terimler tabloda da olduğu gibi bilgi taşısa da bilgi taşıymıyormuş gibi yorumlanmaktadır.

4.6.2. Önerme

Bir varoluş göstergesidir. Bu tablo istek üzerine hazırlanmıştır ve somut bir durumu açıklamak için resmedilmiştir. Bu durumda resmin önerme göstergesi olduğunu ortaya koymaktadır. Önermeler zorunlu bir biçimde terim de içermektedir.

4.6.3. Kanıt

Kanıt bir kural gösterge ve simge türüdür. Kurallar bütününe ihtiyaç vardır. Bu durumda tablonun dönemin tablo ve sanat anlayışına uygun olması kanıt özelliği taşımaktadır. Bu tür göstergelerin nesnesi yasa ve kuraldır. Buna bağlı olarak Rembrandt'ın bu eseri dönemin yasa ve kurallarına bağlı olarak inşa edilmiştir.



Şekil 3. Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi, Rembrandt, 1632.

5. Sonuç

Çalışmada Rembrandt'ın Dr. Nicolaes Tulp'un Anatomi Dersi adlı resmi Peirce'nin üçlüklerine göre yukarıda incelenmiştir (Tablo 7). Elde edilen bulgular bağlamında Peirce ve gösterge yaklaşımı üzerine anlatılanlar şu biçimde özetlenebilir:

Tablo 7. Peirce ve Gösterge Yaklaşımı

Gösterge Türü	Göstergenin Kendisi Olarak Çözümleme	Gösterge ve Nesnesi Açısından Çözümleme	Gösterge ve Yorumlayıcı Açısından Çözümleme
Nitel Gösterge	Tablodaki ifadeler ve renkler		
Tekil Gösterge	Tablonun kendisi		
Kural Gösterge	Dönemin toplumsal değerleri ve yargıları		
Belirti		-	
Görüntüsel Gösterge		Tablonun kendisi, kişiler ve olay	
Simge		Bilim, sanat, giyilen kıyafetler ve renkler	
Terim			Kadavra kavramı
Önerme			Resmin hazırlanma şekli ve amacı
Kanıt			Dönemin tablo ve sanat anlayışına uygunluk

Birincilik tablonun çekirdeğini yani temel yapısını oluşturmakta ve tek başına tözsel bir nitelik taşımaktadır. İkincilik geçmiş zamana ve dolayısıyla deneyime dayanmaktadır. Üçüncülük ise birincilik ve ikincilik arasında kurulan köprüdür.

Nitel gösterge, tekil gösterge ve kural gösterge, göstergenin kendisi üzerinden ele alındığı gösterge türüdür. Nitel göstergede tabloda kullanılan renkler ve kişilerin ifadeleri bu gösterge türünü oluşturmaktadır. Kullanılan renkler pastel renklere ve siyah ağırlıktadır. Pastel renkler resme durağanlık ve sakinlik kazandırırken siyah renkler ve kadavradan yükselen beyaz ışık resme bir derinlik ve odaklayım kazandırmaktadır. Nitel göstergenin göndergesi kendi üzerine olduğu için ve gerçekleşene kadar bir gösterge özelliği sergilemediği için renklerin ve göstergenin diğer özelliklerinin yorumlanması töz aşamasını geçememektedir. Kişilerin yüz ifadeleri ise diğer bir gösterge türüdür. Yüz ifadeleri şaşkınlık ve merak içermektedir. Kimi yüzler kadavraya kimi yüzler ise boşluğa bakmaktadır. Kadavradan yayılan ışık etrafa yayılmaktadır. Burada kullanılan renkler ve yüz ifadeleri bir resmin nitel gösterge özelliklerini ortaya koymaktadır.

Tabloda yer alan kadavranın incelenmesi, resmin arka planında yer alan karamsar ve meraklı hava ve hatta resmin kendisi tekil göstergeye örnek olarak verilebilir. Bunun nedeni söz konusu olan bütün bu durumların gerçek değil var olan bir durumun yansıması olmasıdır. Tekil göstergeler gerçek olarak kabul edilmeyebilir. Gerçeğe en yakın gerçek olan yansımaları sunmaktadır. Yansımalar gerçeğin bir paçasıdır. Tıpkı resmin bir dönem senede bir defa yapılan kadavra incelemesinin yansıması olması gibi. Resmin kendisi var olan gerçeğin yeniden sunumudur. Böylelikle gerçek olmayan ama onu temsil eden gerçek gözler önüne serilir.

Tablonun kural gösterge özelliği taşıması sayesinde döneme ait olan uzlaşım sal durumlar ortaya çıkmaktadır. Tablo dönemin giysi anlayışı, dönemin tıbbi incelemelerinin nasıl ve hangi şartlarda yapıldığını da bize göstermektedir. Tabloda yer alan giyim biçimleri bize 1600'lü yılların kıyafet özelliklerini göstermektedir. Buna göre dönemin giyim özellikleri erkeklerde pelerin, geniş tül yaka ve kahverengi- siyah ağırlıklıdır. Genellikle erkeklerde sakal bulunmaktadır.

Çalışmada belirti olarak bir gösterge türüne rastlanmadığı için bu bağlamda bir çözümleme yapılmamıştır.

Görüntüsel gösterge, resmin kendisi değil bir görüntüsel etkisidir denilebilir. Resmin sahip olduğu nesne ortadan kalksa bile görüntüsel gösterge özelliği ortadan kalkmamaktadır. Bu durumda ortaya resmin yorumlanması da çıkmaktadır. Tablo ve dolayısıyla tabloda olan her şey bize yansıtılanlardır. Burada yine karşımıza gerçek olmayan ama gerçeğe en yakın gerçek çıkmaktadır. Bunlar da tablodaki kişiler, tablonun genel kompozisyonu ve renklerdir. Gerçekte var olan bir sahne resmedilerek görüntüsel göstergeye dönüştürülmüştür.

Simge, çağrışım özelliği ve nesnesi açısından ele alınan bir gösterge türü olmakla birlikte içinde gömülü olan anlamı yansıtan bir gösterge türüdür. Tabloda kullanılan renklerin çağrışımları simge etkisi yaratmaktadır. Renkler genellikle, hem giysilerde hem de arka bağlamda, koyu tonlarda kullanılmıştır. Bu durum resme simgesel olarak kasvetli bir hava katmıştır. Tabloda dönemin özellikleri, kadavra ve kişiler aracılığıyla bilimsel yaklaşımı da simgeleştirilmiştir. Simgeleştirme yoluyla ressam yansıtmak istediği anlamı anlamlandırmamızı sağlamaktadır. Tabloda yer alan simgeler örtük bir gönderim yoluyla bize gönderimde bulunmaktadır.

Kadavra kavramının kendisi bir terim göstergedir. Terim olması da yorumlayan kavramının var olmasıyla ilgilidir. Yorumlayan var olan göstergeyi yorumlar ve göndergesi yorumlayan aracılığıyla var olur. Böylelikle bir terim göstergenin niteliği de ortaya konur. Kadavranın kendisi tabloda bir yansımayla var olurken bir taraftan da niteliğini koruyup kendisi üzerinden varlığını sürdürmektedir.

Önerme, tablonun ortaya bir şey koymasındır. Diğer bir deyişle tablo aracılığıyla istenen bir durumun göstergeler yardımıyla ifade edilmesidir. Göstergeler sayesinde tablo oluşmaktadır. Diğer bir deyişle tabloyu var eden göstergeler, bu göstergelerden somut olan bir varoluş durumunu tabloya yansıtan ise önermedir.

Kanıt, bir göstergenin bağlama uygunluğu ile açıklanabilir. Tabloda var olan içerik anlatıma uygun olmalıdır. Diğer bir deyişle anlatım, resmin yapıldığı döneme uygunluk göstermekte ve dönemi yansıtmaktadır.

Yapılan alanyazın taramasında Peirce'nin göstergebilim yaklaşımından faydalanan çeşitli çalışmalar saptanmıştır. Günay'da (2012) inceleme nesnesi olan fotoğraf sadece görüntüsel gösterge, belirti ve simge üzerinden Peirce'nin gösterge yaklaşımıyla ele alınmıştır. Görüntüsel gösterge ve simge çözümlemesi çalışmamızla benzerlik gösterirken belirti çözümlemesi farklılık göstermektedir. Günay'da (2012) görüntüsel gösterge çözümlemesi yapılırken çözümlenen fotoğrafın görüntüsel gösterge olduğundan ve

nesnesiyle benzerlik ilişkisi kurduğundan bahsedilmiştir. Simgede fotoğrafta yer alan göstergelerin (güneş ve güneşin batışı) simgeleştirmeleri (batan güneşin yaşlılığa gönderimde bulunması) üzerine bir çözümleme yapılmıştır. Belirti ise çalışmamızda bulunmazken Günay'da (2012) kullanılan fotoğrafta doğal göstergelerin bulunması çözümlemeler arasındaki farkı ortaya koymaktadır.

Yılmaz ve Temizkan'da (2013) incelenen nesne (Türkiye Cumhuriyeti'nde tedavüle sürülen en küçük ve en büyük banknotlar) Peirce'nin ikinci üçlüğündeki belirti, ikon ve simge sınıflandırması bağlamında çözümlenmiştir. Çözümlemede banknotların üzerinde yer alan göstergelerin anlamı ikinci üçlüğe göre çözümlenmiştir. Bu sayede göstergeler aracılığıyla iletişimin nasıl gerçekleştiği ortaya konmuştur. Yılmaz ve Temizkan'da (2013) çalışmamızla ortak yönü Peirce'nin ikinci üçlükleri açısından incelenmesidir. Çalışmamızın farkı ise çözümlemede Peirce'nin tüm üçlüklerinden faydalanılarak tablo incelemesinin gerçekleştirilmesidir. İlgili çalışma görüntüsel göstergelerin iletişimsel açıdan ulusal ve uluslararası ileti amaçlarını ortaya koymuştur. Çalışmamızda ise elde edilen bulgulara göre aktarılmak istenen ileti sanat bağlamında gerçekleşip evrensel bir nitelik taşımaktadır. Bu nitelik Peirce'nin üçlükleri aracılığıyla ortaya konup çalışmada tablolarla anlatılmaya çalışılmıştır.

Koca ve Kırkncioğlu'nda (2016) çözümleme nesnesi olarak Denizli yöresine ait geleneksel kıyafetler seçilmiş ve çözümleme için Barthes, Saussure ve Peirce'den faydalanılmıştır. Çalışmamızla ortak yönü Peirce'nin görüntüsel gösterge yaklaşımından faydalanılmasıdır. Koca ve Kırkncioğlu'nda (2016) elde edilen bulgular sadece bu açıdan değerlendirilmiş olup çalışmamızda Peirce'nin üçlüklerinin tamamından faydalanılmıştır. Böylece çalışmamızda bir inceleme nesnesi Peirce'nin göstergebilim yaklaşımının tamamıyla ele alınıp incelenmiştir. Bu durum da çalışmamıza bir bütünlük katmaktadır.

Edizer ve Konu'da (2018) Bremen Mızıkacıları, Çizmeli Kedi, Külkedisi, Pamuk Prenses ve Uyuyan Güzel masal kitaplarındaki görseller Peirce'nin göstergebilim yaklaşımından yararlanılarak çözümlenmiştir. Bu sayede dil dışı göstergelerin önemi ortaya konmaya çalışılmıştır. İlgili çalışmada Peirce'nin belirti, görüntüsel gösterge ve simge göstergeleri ele alınırken diğer gösterge türlerine yer verilmemiştir. Bu durum çalışmamızla olan farkı ortaya koymaktadır. Çalışmamızda tablo Peirce'nin bakış açısıyla ortaya koyduğu üçlüklerden faydalanılarak çözümlenmiştir. Böylelikle ortaya Peirce'nin göstergebilim yaklaşımını tümüyle kapsayan bir çalışma çıkmıştır. Edizer ve Konu'da (2018) ilgili gösterge türleri eğitimbilimsel gönderimleri bağlamında ele alınırken çalışmamızda ise mantık ve göstergebilim gönderimleri bağlamında ele alınmıştır.

Başoğlu'da (2019) reklam afişleri Peirce'nin belirti, görüntüsel gösterge ve simge göstergeleri ele alınarak çözümlenmiştir. İlgili çalışmanın çalışmamızla farkı çalışmamızda Peirce'nin tüm üçlüklerine yer verilmesi ve belirti göstergesine rastlanılmamasıdır. Başoğlu'da (2019) belirti göstergesi afişteki sporcunun taktığı kaska ilişkilendirilmesi sonucu ortaya konmaktadır. Bu durum sert etkinin göstergesidir ve neden-sonuç ilişkisi içermektedir. Çalışmada kullanılan içecek göstergesi güç kavramıyla birlikte darbe şiddetiyle özdeşleştirilmiştir. Çalışmamızda herhangi bir neden- sonuç içeren gösterge bulunmadığı için belirti göstergesi saptanmamıştır.

Sonuç olarak, tablolar Peirce'nin ortaya koymuş olduğu üçlüklerden faydalanılarak çözümlenebilmektedir. Böylelikle bir resmin derin yapısından yüzey yapısına kadar tüm katmanlarındaki gösterge türleri ortaya konup resmin anlamlandırılması gerçekleştirilmektedir. Bu sayede resmin tonundan kullanılan renge, yaratmak istediği anlamlandırmadan yapıldığı zamanın özelliklerine ve kişilerin giydiği kıyafetlere kadar çözümlemesi gerçekleştirilmektedir.

Kaynakça

- Avcı, S. (2018). Günümüz sanat eğitiminde sanat anatomisi dersi. *Yedi*, 20, 25-37. Erişim adresi: <http://static.dergipark.org.tr/article-download/0eb5/4c0f/b880/5b56f2c2e39fd.pdf?>
- Başoğlu, N. (2019). Reklam afişlerinde Peirce'ün görüntüsel gösterge, belirti ve simge kavramlarının kullanılması. *Journal of International Social Research*, 12(63). Erişim adresi: http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt12/sayi63_pdf/3sanat_sanattarihi_arkeoloji_mimari/basoglu_nuri.pdf.
- Buchler, J. (1955). *Philosophical writings of Peirce*. Amerika Birleşik Devletleri: Dover Publication.
- Deeley, J. (1994). *The collected papers of Charles Sanders Peirce*. Electronic Edition. Erişim adresi: <https://colorsemiotica.files.wordpress.com/2014/08/peirce-collectedpapers.pdf>
- Deledalle, G. (1978). Pour lire la theorie des signes de Charles S. Peirce. *Semiosis* 9, 3 (1), 29- 45.

- . (2000). *Charles S. Peirce's philosophy of signs: Essay in comparative semiotics*. Bloomington: İndiana University Press
- Desmedt, N.E. (2011). La sémiotiques de Peirce. Erişim adresi: <http://www.signosemio.com/peirce/semiotique.asp>
- Edizer, Z.Ç. ve Konu, M.M. (2018). Çocuklar için hazırlanan masal kitaplarındaki dil dışı göstergelerin incelenmesi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 6(3), 802-812. Erişim adresi: <http://www.anadiliegitimi.com/en/download/article-file/515201>
- Günay, V. D. (2012). Görsel göstergebilim ve imgenin anlamlandırılması. Günay, V. D. ve Parsa, A.F. (Ed.). *Görsel göstergebilim: imgenin anlamlandırılması* içinde, (s. 11- 55), İstanbul: Es Yayınları.
- Koca, E. ve Kırkinciöğlü, Z. (2016). Denizli ili gelin giyim-kuşamının göstergebilimsel açıdan çözümlenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 11(8). Erişim adresi: https://www.researchgate.net/profile/Emine_Koca/publication/305741528_Denizli_Ili_Gelin_Giyim_Kusaminin_Gostergebilimsel_Acidan_Cozumlenmesi/links/5816820d08ae90acb240f9f4/Denizli-Ili-Gelin-Giyim-Kusaminin-Goestergebilimsel-Acidan-Coezuemlenmesi.pdf
- Koerner, E.F.K. (1972). Towards a historiography of linguistics 19th and 20th century paradigms. *Anthropological Linguistics*, 14 (7), 255- 280. Erişim adresi: https://www.jstor.org/stable/30029109?seq=1#page_scan_tab_contents
- Peirce, C. S. (1868). On a new list of categories. *Proceedings of the American Academy of Art and Sciences*. (7) 3: 287-298. Erişim adresi: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/peirce--charles-list-categories.pdf>
- . (2016). *Prolegomena to a science of reasoning: Phaneroscopy, semeiotic, logic*. Frankfurt: Peter Lang Edition.
- Rembrandt, H. V. R. (1632). *Dr. Nicolaes Tulp'un anatomi dersi* [Tuval üzerine yağlı boya]. Mauritshuis Kraliyet Resim Galerisi, Lahey.
- Savan, D. (1980). La séméiotique de Charles S. Peirce. *Langages*. (14) 58: 9-23.
- Uysal, A. (2009). Yüzün ötesi-portre kurmak üzerine. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(4), 107-122. Erişim adresi: [https://scholar.google.com.tr/scholar?q=Uysal,+A.+\(2009\).+Y%C3%BCz%C3%BCn+%C3%96tesi-Portre+Kurmak+%C3%9Czerine&hl=tr&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.com.tr/scholar?q=Uysal,+A.+(2009).+Y%C3%BCz%C3%BCn+%C3%96tesi-Portre+Kurmak+%C3%9Czerine&hl=tr&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart)
- Yılmaz, M. ve Temizkan, M. (2013). Türkiye Cumhuriyeti'nde tedavüle sürülen banknotların göstergebilimsel çözümlenmesi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 36, 86-131.
- Yunusoğlu, F.T. (2008). *Fırçanın ucundaki cerrahlar 17. ve 18. yüzyıl Hollandasında cerrahlar loncası resimleri* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Zeman, J. (1977). Peirce's theory of signs. *A perfusion of signs*, 22-39. Erişim adresi: <https://pdfs.semanticscholar.org/2337/29cae3707fe37016e8b99f936ee21fba110e.pdf>

Distopik Bilim Kurgu Sinemasında Gelecek Mekânları ve Mimari Öngörüler*

Future Spaces and Architectural Projections in Distopic Science Fiction Cinema

Büşra Ünver, İç Mimarlık Bölümü, Haliç Üniversitesi

Özet

Sinema ve mimarlığın varoluşuna ilişkin ortak unsur olan 'mekân' kavramının geleceğini konu alan bu çalışmanın amacı, distopik bilim kurgu sineması aracılığı ile mekân tasarımına ve mimarlığa ait kurguların ve öngörülerin araştırılmasıdır. Bu amaçtan hareketle bu çalışmada incelenen filmlerde özellikle teknolojik etkilerin mekân tasarımlarında ne gibi değişikliklere yol açabileceği sorularına cevap aranmıştır. İncelenen filmler içerdikleri ortak mekânlar doğrultusunda 'kent', 'ev/konut', 'sosyal alanlar' ve 'ticari mekânlar' başlıkları altında ele alınmıştır. Distopik türde yer alan bilim kurgu filmlerinden örneklem olarak 10 film üzerinde durulmuştur. Bu filmler, 'Metropolis', 'Brazil', 'Ghost in the Shell', 'Gattaca', 'The Fifth Element', 'Minority Report', 'The Island', 'Wall E', 'Black Mirror - Fifteen Million Merits' (dizi bölümü) ve 'Interstellar' olarak belirlenmiştir. Bu doğrultuda mekânsal dönüşümün gözlemlendiği filmlerde gelecek mekânlarında oluşabilecek sorunlar insan ve yaşam ile ilişkisi bağlamında tümdengelim yöntemi ile araştırılmıştır. Çalışmanın sonunda fiziksel mekânların önemlerini yitirseler dahi insanlar var olduğu sürece minimum düzeyde varlıklarını sürdürecektir. Olmalarına karşın sanal ve teknoloji destekli mekânların giderek önem kazanacağını öngörüldüğü saptanmıştır. Bu dönüşümün insan yaşamında birtakım olumlu sonuçlara neden olmasının yanında, mekânı insani ve yaşanan olandan uzaklaştırabileceği, sosyal kopukluklara yol açabileceği, insanları yalnızlaştırabileceği, mekânın ve mimarlığın tanımlarını değiştirip dönüştürebileceği, teknolojinin ve dijital desteğin mekân tasarımlarına hâkim olacağı öngörülerinin çoğunlukta olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Mekân, bilim kurgu, sinema, distopya, teknoloji, mimarlık.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): İç Mimarlık, mimarlık, sinema.

Abstract

The aim of this study is to scrutinize the fictions and prescience of spatial design and architecture through dystopian science fiction cinema; while looking at the future of 'space' – a common element for both cinema and architecture. With this objective and through the chosen films, questions about how technological effects may alter spatial design were answered. The films were categorized according to the common spaces they included such as 'city', 'home/dwelling', 'social areas' and 'commercial spaces'. Ten science fiction films were chosen as case studies: 'Metropolis', 'Brazil', 'Ghost in the Shell', 'Gattaca', 'The Fifth Element', 'Minority Report', 'The Island', 'Wall E', 'Black Mirror - Fifteen Million Merits' (tv series episode) and 'Interstellar'. In these films that consist of spatial transformation, the problems related to the individual and life and that may occur in futuristic spaces, were analyzed through a deductive method. As a result, it was determined that virtual and technology-supported spaces will gradually gain importance even though physical spaces will continue to exist, although with deteriorating necessity, at the minimum level as long as humans exist. While this transformation causes some positive outcomes in the human life, it may also make space move away from the human and the living, lead to social disconnections, isolate people, change the definitions of space and architecture as well making technology and digital assistance dominate spatial design.

Keywords: Space, science fiction, cinema, dystopia, technology, architecture.

Academical disciplines/fields: Interior architecture, architecture, cinema.

* Bu çalışma, *Mekânsal dönüşümlerin distopik bilimkurgu sineması aracılığı ile incelenmesi ve mimari öngörüler* adlı doktora tezinden üretilmiştir.

- **Sorumlu Yazar:** Büşra Ünver, İç Mimarlık Bölümü, Haliç Üniversitesi.
- **Adres:** Haliç Üniversitesi, Sütlüce Mah. İmrahor Cad. No:82 Beyoğlu, İstanbul.
- **e-posta:** busraunver@halic.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0002-9171-1988
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 15.07.2020
- **doi:** 10.17484/yedi.730583

1. Giriş

Teknoloji ve bilgi çağı ile birlikte derin bir değişim geçirmekte olan mekân kavramının evrimi, hemen herkesçe benimsenen fiziksel-matematiksel tanımının yanında, soyut ve sanal tanımları da içeren bir kavram olma yönündedir. Bu durum, mekândan ayrı düşünülemez insan ile mekân etkileşiminde birtakım farklılıklar ortaya çıkarmaktadır. Teknolojinin yoğun etkisinin yadsınamayacağı bu çağda, insanlar teknolojiye dayalı mekânı üretirken ve deneyimlerken, mekânın tanımını ve gerçeklik algısını da değiştirmektedir.

Teknolojinin baskınlığı ile değişime uğramakta olan mekân, sinema perspektifinden bakıldığında geçirdiği evrim ve insan ile ilişkisi gözler önüne serilmektedir. Bu durum bilim kurgu sineması üzerinden incelendiğinde karşılaşılan en belirgin unsur pesimist yaklaşım olmuştur. Sinematografik anlatı üretiminde bulunan insanlar teknolojik gelişim ve değişimler karşısında endişelenerek, eleştirel bir yaklaşımla endişelerinin dışavurumu niteliğinde olan distopik gelecek tasarımlarıdır. Distopyalar, bugünün teknolojik, toplumsal, etik, siyasi ve bilimsel çıkmazlarının eleştirilerek yeni dünyalar, kimi zaman evrenler, yaratılması ile oluşturulmaktadır. Tarkovski (2007, s. 194), geleceğin bugün ile bağlantısını “[...] içinde yaşadığımız zaman aslında gelecekle çakışıyor; yani, şimdiki zamanın içinde yakın gelecekte meydana gelecek önüne geçilmez bir felaketin bütün önkoşulları mevcut” şeklinde açıklamaktadır.

Bu bağlamda mimarlığın ve mekânların geleceği ile ilgili sorulara ve çıkmazlara farklı yollarla ve farklı disiplinler aracılığıyla cevap aranmaktadır. Yeni olanın ve geleceğin daha güvenilir ve tanıdık olmasının sağlanması da yaşanması olası sorunların öngörülmesi, anlaşılması ve çözülmesi yolundan geçmektedir. Sinema ve mimarlığın varoluşuna ilişkin temel unsur olan mekân kavramının sinematografik anlatılar üzerinden ele alındığı bu çalışmanın amacı, distopik bilim kurgu sineması aracılığı ile mekân tasarımına ve mimarlığa ait öngörülerin izini sürmektir.

Çalışmada irdelenen filmler aracılığıyla mekân tasarımlarında özellikle teknolojik etkilerin insan mekân arakesitinde ne gibi değişikliklere yol açabileceği sorularına cevap aranmıştır. Mimari öngörülere örnekleri araştırmak amacıyla incelenen filmler ‘kent’, ‘konut’, ‘sosyal alanlar’ ve ‘ticari mekânlar’ kapsamalarında ortak mekânlar içerdiklerinden dolayı incelenen mekânlar bu 4 başlık altında ele alınmıştır. Distopik bilim kurgu sinemasından örneklem olarak 10 eser üzerinde durulmuştur. Sayıca oldukça fazla olan distopik filmler arasından seçim yapılarak, karşılaştırmalı ve paralel okumalara uygun, ortak mekânlar içeren filmler belirlenmiş ve çok sayıda film incelemek yerine çalışmanın nitelikli olabilmesi amacıyla her bir mekân için 3 film ile sınırlandırılmıştır. İncelenen eserler, ‘Metropolis’ (Lang, 1927), ‘Brazil’ (Gilliam, 1985), ‘Ghost in the Shell’ (Oshii, 1995), ‘Gattaca’ (Niccol, 1997), ‘The Fifth Element’ (Besson, 1997), ‘Minority Report’ (Spielberg, 2002), ‘The Island’ (Bay, 2005), ‘Wall E’ (Stanton, 2008), ‘Black Mirror - Fifteen Million Merits’ (Lyn, 2011) ve ‘Interstellar’ (Nolan, 2014) olarak belirlenmiştir. Bu doğrultuda mekânsal evrimin gözlemlendiği filmlerden yola çıkılarak gelecek mekânları ve insanlar ile ilişkisi bağlamında mimari öngörü tespitlerinde bulunulmuştur.

2. Sinemada Bilim Kurgu Distopyaları

Varoluşun başlangıcından itibaren içinde bulunulan dünya dışında başka evrenler ve yaşam alanları kurgulayan insanlar kendilerine yabancı ve yeni olan düşünceleri anlamlandırmaya çalışmışlardır. Düş görme ve fantazyalara gereksinim duyma, 21. yüzyıl toplumlarında, insanın gerçeklik ile kurduğu anlamlandırma ilişkilerindedir. Fantastik hikayeler, gezi ve serüven yazıları, masallar bilim kurgu türünün oluşumunun temel taşları olmuştur. Bilim kurguyu hikâyelerden, masallardan ayıran en önemli özellik ise insanın bilişsel yeteneğine seslenen bir söylem biçimi olan kurgu niteliği taşımasıdır (Oskay, 1982).

Bilim kurgunun sinema ile buluşmasının önemini yadsınamayacak ölçüde büyük olmasının yanında ‘bilimsel’ değerinin azaldığı gibi görüşleri de beraberinde getirmiştir. Sontag bu konuda “Bilim kurgu filmleri bilim hakkında değildir. Sanatın en eski konusu olan felaket hakkındadır” demiştir (Sontag, 1965, s. 213). Sontag’a göre bilim kurgu, yazında ve sinemada farklı olumlu özelliklere sahiptir. Yazında kelimeler ile çerçeveslendirilen kurgular, sinemada hayal gücü aracılığıyla yorumlanarak çeşitlenmektedir. Bu şekilde bilim kurgu sineması geniş ekranlarda felaketin estetik görünümüyle, büyük yıkımlarda bulunan olağandışı güzellikler yaratmaktadır (Sontag, 1965, s. 213).

Endüstri devrimi ile başlayan süreçte teknoloji insanlık için bir kurtarıcı olarak görülmüş, geleceğin mükemmelleşmesinin büyük ölçüde teknoloji sayesinde olabileceği düşüncesi zihinlere yerleşmiştir. Fakat endüstrileşmenin getirdiği sosyal yapıdaki değişimler, çarpık kentleşme, çevre üzerinde meydana gelen geri dönüşsüz hasarlar, özellikle teknolojiye karşı huzursuzluk ve korku duyulmasına neden olmuştur.

Dolayısıyla bilim kurgu, idealize dünyalardan çok korkular ve paranoyalar kurgulamaya başlamıştır. Bu nedenle çoğu bilim kurgu filmi insanların bilinçaltı korkularına ve endişelerine ayna tutar nitelikte olmuştur.

Kolektif bilinçaltı birikimi ile 19. yüzyılın sonlarına doğru, ütopyanın doğası siyasal, bilimsel, teknolojik ve sosyolojik etkiler ile birlikte değişmeye başlamış ve bunun sonucunda anti-ütopya, kara-ütopya, karşı ütopya olarak da adlandırılan 'distopya'lar ortaya çıkmıştır. Daha önceleri düşlenen ütopyalar zamanla distopyalara dönüşmüş, hayal edilen huzur ve refahın altında yatan karanlık kendini göstermeye başlamıştır. 'Distopya' kelimesi ilk kez 1868 yılında John Stuart Mill'in bir konuşmasında Thomas More tarafından literatüre kazandırılan 'ütopya' kelimesinden türetilerek kullanılmıştır. İrlanda toprak politikası hakkındaki konuşmasında Mill "(...) ütopyacı olmaktan ziyade distopyacı veya kakotopyacı (cacotopian) oldukları söylenebilir. Ütopya denilen şey uygulanabilir olmaktan uzak düşecek şekilde fazla iyi iken, bize önerdikleri şey uygulanabilir olmaktan uzak düşecek şekilde fazla kötüdür" söyleminde bulunmuştur (Claeys, 2010, s. 107).

Distopyalar, yaratıldıkları dönemin eleştirileri niteliğinde olup insanlara uyarılarda bulunmak amacıyla ortaya çıkmaktadırlar. Gerçekleşemeyecek kadar 'kötü' tasvir edilseler de yaşanmakta olan hayattan alınan ipuçları bu distopik kurguların özünü oluşturmaktadır. Distopyanın en çok konu alındığı yazın ve sinema türü ise bilim kurgudur. Özellikle teknolojinin gelişimi ile birlikte oluşan olumsuzluklar, distopik kurgular için önemli bir kaynak olmuştur. Bu nedenle bilim kurgu eserlerindeki ütopyik düşler çoğu eserde yerini pesimist tavra yani distopyaya bırakmıştır. Teknoloji zaman içerisinde ilerledikçe distopik anlatılardaki kötümser yaklaşımlar da etkisini artırmıştır. Teknolojinin insanları esir alacağı, makinelerin dünyanın kontrolünü ele alacağı ve gerçeklikleri tanımlayacaklarına yönelik düşünceler gelişmiştir. İlerleyen teknolojinin güç sahiplerinin elinde önemli bir baskı aracına dönüşeceği korkusu, distopik bilim kurgu eserlerinin sıklıkla işlediği konular haline gelmiştir.

Distopik kurgular, çoğu zaman geleceğe referans vererek anlatılarının gerçekliklerinin kırılmasını sağlarlar. Bu durum toplumların yaşadıkları güncel olayları gerçeklikten koparmakta, aynı zamanda da geleceğin bilinmezliğini aydınlatmaktadır. Gelecek ile ilgili öngörülerde bulunulur. Bu öngörüler ütopyik tavrın aksine sorunların su yüzüne çıkarıldığı, çarpıcı ve kötümser öngörülerdir. Fakat distopyalar doğaları gereği okuyucu ya da izleyicilere gerçek olma ihtimalini hep düşündürmektedir. Distopik öykülerin özellikle edebiyatta ve sinemada yoğun kullanımının nedeni de bahsedilen reel referanslar ile kurgulanan hayal ürünü dünyaların insanları düşündürmesi ve aydınlatmasıdır.

Bilim kurgu distopyaları için tasarlanmış hayal ürünü yaşam alanları, reel mekânlardan referanslar barındırmaktadır. Filmler, geleceğin resimlerini çizip, bu resimlerin içerisinde devam eden yaşamlar kurgulamaktadırlar. Bilim kurgu filmlerinin dünyaları, ideolojileri ve set tasarımları hikâyenin yaratıcısının mimari öngörülerini ile oluşturulmaktadır. Bilim kurgunun dünya yaratma süreciyle mimari tasarım arasında büyük benzerlikler bulunmaktadır. İkisi de tanrısal bir işe soyunarak yeni evrenler yaratırlar (Özakın, 2001, s. 82).

Bilim kurgu filmlerinde mimarlığa ve mekânlara reel hayatta olduğundan çok daha farklı bir açıdan bakılmakta, izleyiciler için yeni alternatifler sunularak ortak bilinçler oluşturulmaktadır. Bilim kurgu sineması mimarlık için bir kılavuz görevi görürken aynı zamanda yeni mimarlık ve mekân arayışlarında adeta bir test alanı niteliğindedirler. Bu bağlamda Özakın (2001, s. 83), tasarımcıların ve mimarların bilim kurgu türünden, türün yöntemleriyle yeni dünyalar yaratarak ya da önceden kurulmuş bilim kurgu dünyalarını çözümleyerek yararlanabileceklerini belirtmiştir.

Bilim kurgu türünde önemli edebi eserler vermiş olan Le Guin, bilim kurgunun, geçmişini anlamlandırmak ve geleceği düşünmek için oldukça geniş ve verimli bir alan olduğundan bahseder.

Bütün ciddi kurgu ürünleri gibi, doğru dürüst tasarlanmış bilim kurgu da ne kadar komik olursa olsun, gerçekte neler olup bittiğini, insanların aslında neler yapıp hissettiğini, insanın bu kocaman çuvaldaki, evrenin bu göbeğindeki, bu gelecek şeylerin rahmi ve geçmiş şeylerin kabrindeki, bu bitmeyen hikâyedeki bütün diğer her şeyle nasıl bir ilişki içinde olduğunu tanımlamaya çalışmanın bir yolu. Tüm kurgu ürünleri gibi bilim kurguda da İnsan'ı ait olduğu yerde, evrenin düzeninde ona ayrılmış olan noktada tutacak kadar geniş bir alan var; [...] (Le Guin, 2015, s. 68).

Bilim kurgu filmlerinde ilerleyen teknoloji ve yeni olanaklar ile değişen toplum, yeni mekânsal ihtiyaçları da beraberinde getirmektedir. Bu değişimler ışığında varsayımsal tasarımlar yapılarak gelecek senaryoları doğrultusunda yeni mimari ve mekânsal oluşumlar filmlerde yer almaktadır. Filmlerdeki mekânlar ve

yaşam biçimleri, bugünün toplumsal, ideolojik, etik, bilimsel dinamiklerinin etkileriyle fiziksel yaşam çevrelerinin dönüşümü sonucu ortaya çıkmaktadır.

Teknolojinin ve yeniliklerin yarattığı değişim süreci anlaşılır, özümser ve alternatif gelecekler kurgulanıp araştırılırsa, geleceğe müdahale etmeye, direnmeye, yaşamaya, planlamaya ve tasarlamaya olanak sağlanmış olur (Ünver, 2016, s. 79). Muhtemel sorunların neler olabilecekleri tespit edildiği ve çözüm için gerekli olan bilgi ve donanımına sahip olduğu zaman gelecek için 'yeni'yi üretmekte tedirginlik ve endişe yaşanmayacaktır.

3. Distopyalarda Gelecek Mekânları ve Mimari Öngörüler

Yeni olanın getirdiği karmaşıklık ve belirsizliğe yönelik, onu anlayacak ve olası sorunları belirleyip çözüm önerileri sunacak altyapıların hazırlanması ve gerekli araştırmaların yapılması gerekmektedir. Bu yaklaşım aracılığıyla da gelecek, gelmesi 'beklenen' değil, gelmesi 'planlanan' bir kavrama evrilecektir. Özellikle distopyalar üzerine yoğunlaşarak bilim kurgu filmlerindeki gelecek senaryolarını araştırmanın mimarlıkta bugünün hızla değişen dinamiklerini tespit etmek, gelecekte oluşabilecek sorunları ve çözümlerini üretebilmek için oldukça verimli bir çalışma alanı olduğu düşünülmektedir. Bu amaçla incelenen filmlerde birtakım mekânlar belirlenerek filmin yaratıcılarının öngördükleri mimari ve mekânsal gelecek tasvirleri incelenmiştir.

3.1. Kent: Toprağı Tüketmek - Dikeyde Yaşamak - Gezegenin Kopmak

Döneminin eleştirisi niteliğinde olan distopik hikâyeler, kötümser bir yaklaşımla geleceği tasarlarken, üretildikleri dönem sorunlarına da ayna tutarlar. Erken dönem distopik bilim kurgu filmlerinde, kent yaşamına dair öngörülen gelecek vizyonlarında tarih boyunca süregelen toplumsal konuların vurgulandığı ve bu toplumsal modellerin fiziksel mekânlar ile ifade edildiği görülmektedir. Bunun nedeninin, özellikle endüstrileşme sonrası yaşanan toplumsal sınıf ayrımlarının insan ve kent yaşamına olan yıkıcı etkisi olduğu düşünülmektedir.

Filmler aracılığıyla küreselleşmenin şekillendirdiği, kaotik ve bölünmüş bir geleceğin kentleri görselleştirilmektedir. Orta sınıfın yok sayılıp gözden çıkarıldığı, varlıklı sınıfın ise kendi korunaklı alanlarında yaşadıkları bir dünyanın oluşacağı öngörüsü distopik bilim kurgu filmlerine hâkim olan düşüncedir (Ünver, 2016, s. 40).

Bilim kurgu sinemasında görselleştirilen mimari yapılar ve kent imajları, yüzeysel bir arka plan olmaktan öte, bugünün eleştirisini yaparak geleceğe yönelik düşünceleri ve korkuları ortaya koyma olanağı sağlayan kurgusal bir dünyanın kapılarını açmaktadır. Bilim kurgu sineması bu yönüyle, insanlara kentin mekânsal ve zamansal dönüşümünün fenomenolojik tarihinin anlaşılabilmesi için en uygun zemini sunmaktadır (Sobchack, 1997).

Bilim kurgu sineması erken dönem filmlerinde distopik örnekler olduğu kadar ütopyik gelecek kent vizyonları da görülmektedir. Fakat özellikle 60 ve 70'lerden sonraki filmlerin tamamına yakınında distopik anlatılar bulunmaktadır. 90'larda ise geleceğin kentlerini çürüten mekânlar ya da geçmişe ait kentsel imajların bozulmaları ile betimleyen görüntüler mevcuttur. Bu durum Mennel'a (2008) göre modernizmin vaatlerinin geçerliliğini yitirdiğine ve postmodern durumun belirlediğine işaret etmektedir.

Distopik bilim kurgu sinemasında kent ölçeğinde gözlemlenen mimari değişim ve dönüşümler bu bölümde 'Metropolis', 'The Fifth Element' ve 'Interstellar' filmleri kapsamında araştırılmış ve gelecek kent mekânları için mimari öngörülerin hangi yönde olduğunun izi sürülmüştür.

Bilim kurgu filmlerinin ilk ve en önemli temsilcilerinden olan 'Metropolis', Fritz Lang'ın 1927 yılında yönetmenliğini yaptığı, fütüristik bir kentte geçen, işçi sınıfı ve yönetici sınıf arasındaki çatışmayı konu alan, ilk defa insan şeklinde bir makineyi yani robotu izleyici ile buluşturan, insani olanla mekânın olanı yan yana ele alan filmidir. Alman Dışavurumcu tavrı benimsemiş olan film, kapitalist düzende yaşanan sosyal krizleri ele almaktadır. Kapitalizm, işçilerin fabrikaya robotik bir şekilde giriş ve çıkışları gibi sahnelerle eleştirilmiş, sınıf ayrımı mekânsal bölümlerle de vurgulanmıştır. İki sınıfın varlığının ele alındığı toplumda, işçi sınıfı yer altında yaşayan, makinelerden daha değersiz ve durmaksızın çalışmak zorunda olan sınıf, yönetici sınıfı ise yüksek yapılarda yaşayan, eğlence ve ihtiyaç odaklı zenginler sınıfı olarak betimlenmiştir.

Filmde hem mekânsal hem de sosyolojik katmanlardan oluşan hiyerarşinin odakta olduğu bir evren yaratılmıştır (Şekil 1). Film, teknolojik yeniliklerin yarattığı karmaşayı ön plana çıkarırken, zamansız toplumsal konuları eleştirmektedir. 'Metropolis' filminde yer alan kent, tarihi özellikleri yanında teknolojik eklemeleri olan, büyük boyutlarda, çok katlı, yüksek, devasa modern yapıların altında varlığını

sürdürmeye çalışan ve uzun zamandır orada bulunan yapılara referansta bulunmaktadır. Bu filmdeki kentte olduğu gibi bazı distopik bilim kurgu filmleri gelecekte, mevcut yapılaşmanın üzerine yeni teknolojilere göre eklentiler oluşturulacağını öngörmekteyken, özellikle son dönem bilim kurgu filmlerinde bu yaklaşım, yerini dijital dünyanın hâkim olduğu, tamamen baştan yaratılmış, temiz, net ve bütüncül yaklaşımla kurgulanmış kentlere bırakmıştır.



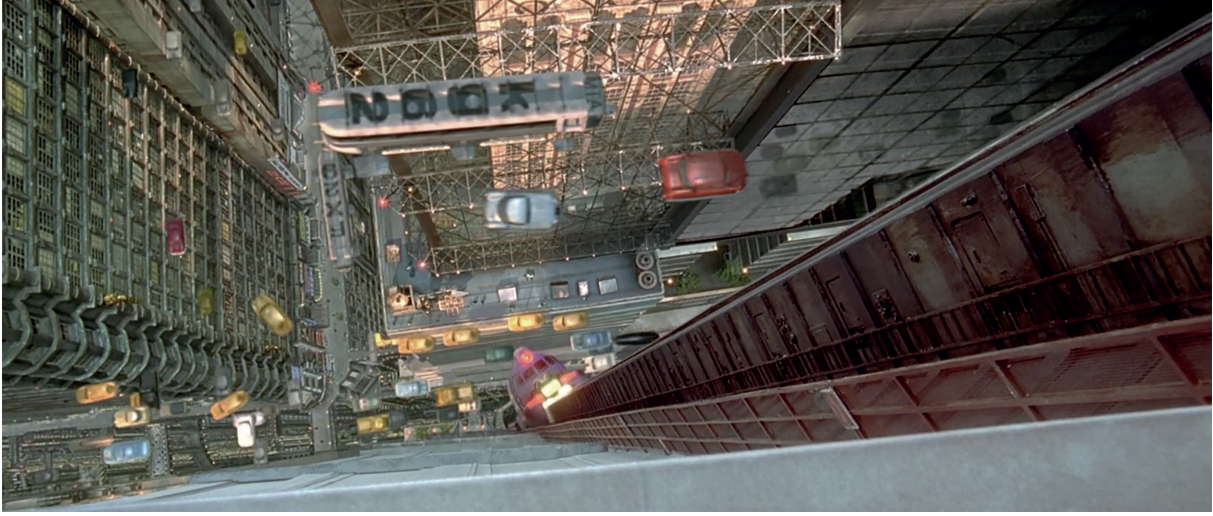
Şekil 1. Metropolis filminde kent (*Metropolis*, 1927).

'Metropolis' filmindeki kent, modernitenin ve teknolojik yeniliklerin domine ettiği ve yeniden yarattığı alanlar olmaktan çok geçmişle geleceğin kaotik birlikteliği ile çökmüş alanlar olarak tasvir edilmiştir. Harap ve yıkık bir kent tasvirinin, teknolojinin distopik yönünü göstermenin bir yolu olduğu düşünülmüştür.

Luc Besson tarafından yönetilen 1997 yılı yapımı 'The Fifth Element' filmi 1914 yılında uzaylıların bir Mısır tapınağına gelerek 5000 yılda bir ortaya çıkan büyük bir kötülüğü yenebilecek tek silahı güvende tutmak için götürmeleri ile başlar. Kötülüğü yenebilecek tek silah, dört taş ve insan formundaki beşinci elementten oluşur. Ardından film, distopik bir geleceğin tasvir edildiği 2263 yılı New York'unda gelişen olaylar ile devam eder. Beşinci element olan Leeloo, bu kentte etrafında gördükleri karşısında dehşete düşerek kaçır ve filmin büyük bölümünü kentte başından geçen olaylar oluşturur.

Filmde 2214 yılı New York'unun tasvirinde göze çarpan en belirgin özellik, başı ve sonu belirsiz kuleler, kuleler arasındaki dar alanlar ve bu alanlarda hareket eden uçan araçların oluşturduğu kaotik trafik aracılığıyla güçlü bir şekilde dikeyde tasarlanan kenttir (Şekil 2). Yüksek yapılara eklenmiş düşeyde ilerleyen raylı araçlar, bu yüksek yapılar arasında kalan devasa yükseklikteki derin boşluklar içinde üst üste oluşturulmuş ve katmanlaşmış uçan araç sokakları, kentin dramatik biçimde düşey hissedilmesine neden olmaktadır. Sobchack'ın (1997) belirttiği üzere birçok bilim kurgu filminde görülen kentsel hava ulaşımından farklı olarak, 'The Fifth Element' filminde, kent baş döndüren, yoğun bir şekilde katmanlaşmış yapılar labirenti olarak tasarlanmıştır. Bu kent, gökyüzü ve yeryüzünün artık görülemediği, düşeyde sınırları olmayan bir yerdir. Dünyanın en büyük sorunlarından biri olan insan nüfusunun gelecek yüzyıllarda daha da artmasıyla ulaşacağı boyutun mekânsal etkilerini içinde barındıran film, insanların Dünya dışında başka bir gezegen ya da uzayda yaşam arayışından hemen önceki zaman dilimini

betimlemektedir. Filmde yeryüzünden kopuş, kentin uçsuz bucaksız yükseklikte tasarlanıp insanların toprakla temasının kesilmesiyle oluşturulmuştur. Filmde, insanlar için yakın bir gelecekte başka bir gezegen ya da uzayda bir mekân yaratılmasının gerekeceğinin ipuçları okunabilmektedir.



Şekil 2. The Fifth Element filminde kent (*The Fifth Element*, 1997).

'Interstellar', Christopher Nolan tarafından yönetilen 2014 yapımı, yakın gelecekte geçen, bir grup astronotun bir solucan deliğinden geçerek insanların yaşayabileceği yeni yer arayışlarını konu edinen bilim kurgu filmidir. Filmin distopyan yanı Dünya'nın çeşitli sebeplerden artık yaşanamayacak bir gezegen haline gelmesi fikridir. Filmin afişinde yer alan ve ana temanın anlatıldığı "Dünya'nın sonu, bizim sonumuz olmayacak" cümlesi hem bir çöküşü hem de insanların yeni arayışları olduğunu vurgulamaktadır.

Filmde artık yaşamın sürdürülmesinin imkânsızlaştığı bir gezegen haline gelen Dünya'ya alternatifler aranmaktadır. Bu arayışın sonunda kurgulanan 'yeni dünya', idealize edilmiş bir yaşam alanı olarak izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Mekânın en belirgin özelliği uzayda bulunması nedeniyle yerçekiminin farklılaşması ve bu yüzden silindirik bir yapıda tasarlanan yüzeydir (Şekil 3). Cooper Station adlı bu uzay istasyonunun tasarımında, yerçekiminin manipüle edilerek birçok etkisinin dizginlenmesi gerektiği görülmektedir. Cooper Station'da insanların karşılaşabilecekleri sorunlar ve uzayda olmanın yol açtığı farklı fiziksel koşullara cevaplar bilim ve teknolojinin el verdiği ölçüde açıklığa kavuşturulurken, idealize kent kurgusundaki doğal alanlar da belirgin ölçüde dikkat çekmektedir. 'Interstellar'dan önceki, özellikle 90'lar bilim kurgu filmlerinde betimlenen köhne ve çöküşe geçmiş yeryüzünde bulunan katmanlı, karanlık ve kaotik kent dokusunun yerini yapılı doğanın hâkimiyetine bıraktığı görülmektedir. Mekânlar, henüz terk edilen Dünya'dakinin aksine insani ölçekte kurgulanırken, doğa-insan dengesini belirli ölçüde de olsa gözeterek sıfırdan yaratılan bu mekânda geleceğe dair öngörüler ve özlemler açıkça görülmektedir.



Şekil 3. Interstellar filminde kent (*Interstellar*, 2014).

Distopik bilim kurgu filmlerinde görülen kent kurgularındaki ortak karakteristikler özetlenecek olunursa, yüksek yapılaşmanın vurgulanması, alternatif ulaşım sistemlerinin kent yaşamını biçimlendiren önemli bir unsur olarak öne çıkması, erken dönem bilim kurgu filmlerinde endüstrileşme ile birlikte gelen yeniliklerden kaynaklanan karmaşıklıklar ve çıkmazlar, son dönem eserlerinde ise özellikle bilgisayar teknolojilerinden ve dijitalleşmeden kaynaklanan yeniliğin neden olduğu tekinsizlik ve kuşku gözlemlenmektedir. Kent bugün hala toplumsal ve fiziksel ihtiyaçların reel mekânlarda karşılandığı, fiziksel anlamda işleyen, işlevlerini yerine getirebilmesi için bir arada bulunmak zorunda olan birimlere sahiptir. Fakat bu durumun bilim kurgu filmlerinde öngörüldüğü gibi teknolojik evrimin sonuçlarıyla birlikte değişmeye başladığı görülmektedir.

3.2. Ev/Konut: İçinde Yaşanan Makine - Hücre

Barınma ihtiyacının, hayatta kalma içgüdüsünün temel yansıması olduğu düşünüldüğünde 'konut ve/veya ev'in, insanların var olduğu ilk günlerden bu yana ilişki içinde oldukları en eski mekânlardan biri olduğu görülmektedir. İnsanların yaşadığı coğrafyaya hâkim olan kültür, zaman dilimi, toplumsal olaylar ve ekonomik şartlar gibi birçok etken yaşam biçimini oluşturmaktadır. Bu yaşam biçimi de en başta temel barınma alanları olmak üzere insanların yaşadıkları mekânların karakterine yansımaktadır.

Konut, salt fiziksel ve geometrik bir mekân anlayışla değil, toplumsal göstergeler, kişisel tercihler ve gündelik yaşam deneyimlerinin bulunduğu bir mekân olarak ele alınmalıdır. Bu nedenle, duyular ile sezilenden hareketle, evin hem kimlik oluşturan hem de bu kimliğin göstergesi konumunda olduğu söylenebilir (Dedeoğlu, 2005).

Konutu oluşturan olgular arasında içinde 'yaşayan' en büyük etkidir. İnsan değiştiğinde, mekân da değişir. İnsanı toplumsal olaylar, teknoloji, ekonomik koşullar, eğitim gibi değiştiren birçok etken bulunmaktadır. Bu noktada teknolojinin dünyadaki birçok alana olan etkisi, insana, dolayısıyla içinde yaşadığı ana mekâna yani konuta da yansımıştır.

Konutun distopik bilim kurgu sinemasındaki temsilleri, geleceğe dair mekânsal öngörülerin konuta/eve nasıl yansıdığı ve aynı ve/veya karşıt yönde gelişen öngörüler 'Brazil', 'Gattaca' filmleri ve 'Black Mirror - Fifteen Million Merits' dizi bölümü aracılığıyla tespit edilmiştir.

Distopik bilim kurgu filmlerinde yer alan konutların mekânsal özelliklerinin incelenmesi amacıyla ele alınan ilk film olan 'Brazil', yönetmen Terry Gilliam'ın 1985 yılı yapımı, sanayileşme, terörizm, devlet kontrolü, bürokrasi, kaosa neden olan teknoloji, yara almış toplum gibi insanların ortak paydalarını oluşturan konular üzerine kurulmuş filmidir. Her şeyin tamamen devlet tarafından kontrol edildiği filmde, başkarakter, teknolojiden ve güçlü bürokrasiden kaçabileceği ve rüyalarındaki hayatı yaşayabileceği dünya hayali ile yaşamaktadır.

Filmde, endüstri sonrası toplumu bir kâbus atmosferinde tasvir edilerek insanların makineleşmeye karşı duydukları sorgusuz hayranlık hicvedilmiştir. Devasa yapılar ve hantal makinelerden oluşturulmuş, tek amacı işlevini yerine getirmek olan sistemin, aslında her parçasıyla kaosa neden olması eleştirilmektedir. Film izleyicinin gerçeklik algısında bir kırılma yaratmakta, gelecekte olabileceklere, teknolojinin gelişimine ve insanların yaşamındaki etkilerine değinmektedir. Filmdeki mekânlarda geçmiş ile gelecek aynı potada eritilerek yaratılan atmosferde 30'lar ve 40'lara özgü birçok olgunun kullanılması, tasarımlarda kullanılan eklektik bileşmeler nedeniyle film anti-modernist bir kolaj olarak tanımlanabilmektedir (Tong, 2005, s. 54).

Filmin mekânları birçok yönüyle 'Metropolis' filmiyle benzerlik göstermektedir. 'Metropolis'te yer alan anıtsal ve devasa yapıların benzerleri 'Brazil'de de izleyici karşısına çıkmaktadır. 'Brazil'de kaotik ve belirsiz sistemin bir çarkı olan ana karakterin yaşadığı konut, içinde bulunduğu sistemin mekân ve insan bağlamındaki dışavurumu niteliğindedir. Filmde, endüstrileşme sonrası ütopya düşüncesini benimseyen, düzen ve katı kurallar sayesinde sorunların çözüleceğine inanan insanlara eleştirel bir yaklaşımda bulunulmuştur. Teknoloji ve makineleşme ile insanlara ve mekânlarına dayatılan bu katı tutumun sorunları çözmekten çok karmaşaya ve belirsizliğe neden olduğu yansıtılmıştır. Bunun en somut mekânsal yansıması da ana karakterin evinde duvarların içine gizlenmeye çalışılan fakat sürekli arızalanarak tamir edilen ama her defasında daha da kaotik bir hal alan denetim borularından oluşan tesisatlardır (Şekil 4). En küçük yaşam birimi olan evlerde olduğu kadar kentin her yanında farklı ölçeklerde var olan boru, makine parçaları, endüstriyel elemanlar ile makineleşme ve teknolojinin aşırı kullanımı eleştirilmektedir.



Şekil 4. Brazil filminde konut (*Brazil*, 1985).

Bilim kurgu filmlerinde yer alan konut betimlemelerini incelemek amacıyla ele alınan dięer bir rnek, 1997 yapımı 'Gattaca' filmidir. Andrew Niccol'un ynetmenlięini yaptığı filmin 21. yzyılda geen hikayesinde genetik mhendislięinin geldięi nokta ve sonuları kurgulanmıřtır. Filmde genetik biliminin etkisi ile kusursuz insanlar retilirken, stn insan - normal insan ayrımı tekil bir rneęe odaklanılarak ele alınmıřtır. Bilim ve teknolojinin yardımıyla zel grevler iin retilen stn insanın yařadığı ev, filmin meknsal odaklarından biridir.

Filmin genelinde modernist bir mimari anlayıř grlmektedir. Teknolojinin en byk etkisinin genetik biliminde olduęu grlen filmde meknlardaki yalınlık ve ssten arınmıřlık gze arpmaktadır (Şekil 5). Pallasmaa'nın (1995) dřncesinde, evin, iinde yařayanın kiřilięi ve onun eřsiz yařam izlerinin temsili olması durumu filmde aıka grlmektedir. İnsanlar genetik biliminin geldięi nokta ile fizyolojik ve zihinsel olarak mkemmelleřtirilirken toplumsal baęlamda ayrıřmıř ve yalnızlařmıřtır. Aynı Őekilde bu insanların iinde yařadıkları meknlar da byk boř alanları ile yařanan mekn olmaktan uzak fiziksel ve geometrik bir yayılıma indirgenerek betimlenmiřtir.



Şekil 5. Gattaca filminde konut (*Gattaca*, 1997).



Şekil 6. Black Mirror – Fifteen Million Merits dizi bölümünde konut (*Black Mirror*, 2011).

Bu bölümde incelenen son örnek olan 'Black Mirror-Fifteen Million Merits', birçok distopik bilim kurgu filminin sıklıkla ele aldığı konu olan toplumun ve bireylerin sorunlarını, dijital teknolojinin getirdikleri ve götürdüklerini eleştirel bir tavırla ele almaktadır. Filmde üst sınıfın lüks içerisinde yaşaması ve medyanın hakimiyetinin devamı için gerekli enerjiyi üretmekle görevli alt sınıf, bisiklet pedalı çevirdikleri alan dışında, her gün mesai sonrası bireysel yaşam alanlarına çekilmektedirler. Teknolojinin etkilerinin yıkıcı olduğu alt sınıf yaşamına dair toplumsal ve bireysel öngörülerini işleyen filmde bireylerin yalnızlığı yaşadıkları mekânı da dönüştürmüş, konuta karşılık gelen mekânlar insanilikten uzak küçük hapis hücresine benzer bir hal almıştır.

Film, evin nasıl tek bir hücreye dönüştüğünün göstergesidir. İçinde yaşayanın insan olduğuna dair hiçbir ipucunun olmayışı, sistemin baskısıyla sadece fiziksel güç ile çalışmaya ve medyanın baskısı ve egemenliği ile yaşamaya zorlanmaları insanların yaşadıkları mekâna doğrudan yansıtılmıştır. İnsanların, tek başlarına yaşadıkları bu evlerde sadece yatıp uzanabilecekleri bir yüzey ve tamamen dijital ekranlardan oluşan dört adet duvar bulunmaktadır (Şekil 6). Teknolojinin sağladığı hareket sensörleri sayesinde dokunsal olanı yok etmek ve sürekli gözetim altında bırakılmak, insanların yaşadıkları mekânları adeta gözün domine ettiği birer hapis hücresine dönüştürmüştür. Kullanıcıya ait olan hiçbir kişisel nesnenin yaşanılan mekânda bulundurulmasına izin verilmemesi, insanların mekânsal belleğini meydana getiren anılar ve deneyimlerin oluşmasına engel olmuştur. Dolayısıyla mekân, içinde yaşayan insanla ilişkiye girememektedir. Mekânın tamamı dijitalleşme ile birlikte insanların yaşamına giren ekranlardan meydana gelmiş, yaşam ve mekân üç boyuttan iki boyuta indirgenmiştir. Ekranlar günlük yaşama dair deneyimlerin simülasyonlarını yansıtmaktadır. Uyanmak için bir doğa manzarası ve horoz ötüşünü iki boyutlu ve işitsel olarak deneyimleyen insanlar, çalışmadıkları kısa zaman diliminde zorunlu reklamlara ve televizyon programlarına maruz bırakılmaktadır. Sadece bir yatağın sığabileceği ölçülerden meydana gelen kloströfobik küplerde yaşamaya mahkûm bırakılan insanlar için ev artık duyumsanmanın, deneyimlenmenin, akışkan ve canlı olmanın ötesinde, otomatik, teknolojik, dijital ve tek tip hücrelere dönüşmüştür.

Distopik bilim kurgu filmlerindeki baskın değişkenin teknoloji oluşu, konutun mekânsal dönüşümü üzerinden açıkça okunabilmektedir. İnsanların dış dünyaya karşı kabukları niteliğinde olan evler özellikle teknolojik gelişmeler ve sosyal kopukluklar nedeniyle zırhlı birer kaleye dönüşmüştür. Bu bağlamda fiziksel anlamda da hücreye doğru evrilen konut, filmlerde mekânsal kurgular oluşturulurken distopyan tavrın en çok öne çıktığı mekânlardan biri olarak gözlemlenmiştir.

3.3. Sosyal Alanlar: (A)Sosyalleşme – Yabancılaşma – Yalnızlaşma

Çeşitli etkenler sebebiyle sürekli değişim halinde olan sosyal yaşam, 21. yüzyılda özellikle teknolojinin etkisiyle büyük bir değişim ve dönüşüm sürecine girmiştir. Bugünün sosyal yaşamına refere eden ve ana

konularını geçmiş ve bugün üzerine temellendiren distopik bilim kurgu filmleri aracılığıyla sosyal yaşamın değişimi ve bu değişimin mekânsal yansımaları incelendiğinde özellikle teknolojinin etkisinin oldukça büyük olduğu görülmektedir.

Bu bölümde sosyal alanların geçirdiği mekânsal dönüşüm sonucu ortaya çıkan sosyal ağlar ve sanal mekânlar, 'The Island', 'Minority Report', 'Wall E' filmleri ele alınarak incelenmiştir.

Sosyal alanları incelemek amacıyla ele alınan ilk film olan 'The Island', 2005 yılında gösterime giren, yönetmenliğini Michael Bay'in yapmış olduğu, 21. yüzyılın ortalarında tıp ve teknolojideki gelişmeler ile sağlık sorunlarının büyük bir bölümünün klonlama teknolojisi yardımıyla çözüme kavuşturulduğu geleceğin tasvir edildiği bir filmidir. Filmde, Merrick Enstitüsü, toplumdan uzak bir bölgede, klonlama üzerinden kar sağlayan bir tesis kurmuştur. Gerçek dünyada yaşayan insanlar için ütopyik bir gelecek tasvir edilse de üretilen klonların insanileşmesi onların tekensiz distopyalarını oluşturmuştur.

İnsanlardan habersiz üretilen klonlar aslında birer organ olmaktan çok, gündelik yaşamlarını sürdüren bedenlerdir. Bu klonlar ekolojik sorunlar nedeniyle doğal dengesi bozulmuş olan dış dünyadan korunmak için içeride tutuldukları yalanına inandırılmıştır. Yer altında kurulan bu tesiste korunduklarına inandırılan klonların gündelik yaşamları da kurgulanmıştır. İçinde buldukları durumu sorgulamaları için hafızalarına müdahale ederek, iyilikleri düşünüldüğü sürekli empoze edilerek bir yaşam sürmeleri sağlanmaktadır. Bu yaşam gerçek dünyada devam eden hayatın ufak bir simülasyonu niteliğindedir. Dolayısıyla gündelik yaşam ritüellerinden toplumsal iletişime kadar tüm olgular kopyalanmıştır. Sosyalleşme olgusu da bunlardan biridir.

Filmde, insanların fiziksel olarak bir arada olabilmelerine rağmen teknolojik olanaklar ile temasın sifra indirilerek sosyalleştikleri görülmektedir. Filmde, boks maçı esnasında geçen bir sahne ile ele alınan sosyal yaşamın mekânsal yansıması da insanları görsel ve dokunsal anlamda bir arada kurgulayarak değil, dokunmatik yüzeyler ve hologramlar aracılığı ile oluşturulmuştur (Şekil 7). Sosyalleşme olgusunun özünde barındırdığı organik yapıyı kaybederek asosyalleşme yolunda evrilmeye başladığı gözlemlenmiştir.



Şekil 7. The Island filminde sosyal alan (The Island, 2005)

İnsanlar arasındaki sosyal yaşamın başkalaştığının gözlemlendiği örneklerden ikincisi olan 'Minority Report', yönetmenliği Steven Spielberg tarafından yapılmış 2002 yılına ait bir filmidir. Önyargı kavramının adalet sistemi içerisindeki yerini kapitalizmin baskınlığındaki yaşam ve gözetim toplumunu betimleyerek anlatan film 2054 yılı Washington kentinde geçmektedir. Teknolojinin polisiye olaylara nasıl yansıdığını ele alan filmde dijital destek ve psikik güçlere sahip kahinler ile suçların önüne geçilmektedir. Böylece gelecekte işleneceği öngörülen cinayetler gerçekleşmeden kısa süre önce tespit edilerek engellenmektedir.

Filmdeki distopik unsurlar en çok toplumsal konularda göze çarpmaktadır. Gözetlenen toplum, bireyin paranoyaklaşması ve yabancılaşması, diğer insanlar ile arasındaki sosyal iletişimin kopması ve yalnızlaşması gibi sonuçlar doğurmuştur. Filmdeki mekânlar mevcut yapılaşma üzerine teknolojik eklemlemeler ile oluşturulmuştur.

Filmde insanlar sanal bir sosyal mekân yaratılarak toplumda yer edindikleri simülasyonlarına yönlendirilmektedirler. Filmde insanlara toplumda arzu ettikleri yerlerde ve statülerde bulunma ve istedikleri kişiler ile istedikleri yollarla iletişime geçme imkânı sağlanmaktadır. Sosyal yaşamın sanal ve yanılsamadan ibaret olduğu görülen filmin bu sahneleri için kurgulanan mekânlar, kişilere özel küçük odalardan oluşmaktadır (Şekil 8). Bu odalar nötr, fiziksel özellikleri aynı ve sadece teknolojik gereksinimler doğrultusunda tasarlanmış küplerden oluşturulmuş ve bir koridorun iki yanında sıralanmıştır. Kullanıcıların hologramlar ile yaratılan simülasyon evreninde yeni bir kimlik yaratarak kendilerine yabancılaştıkları görülmektedir.



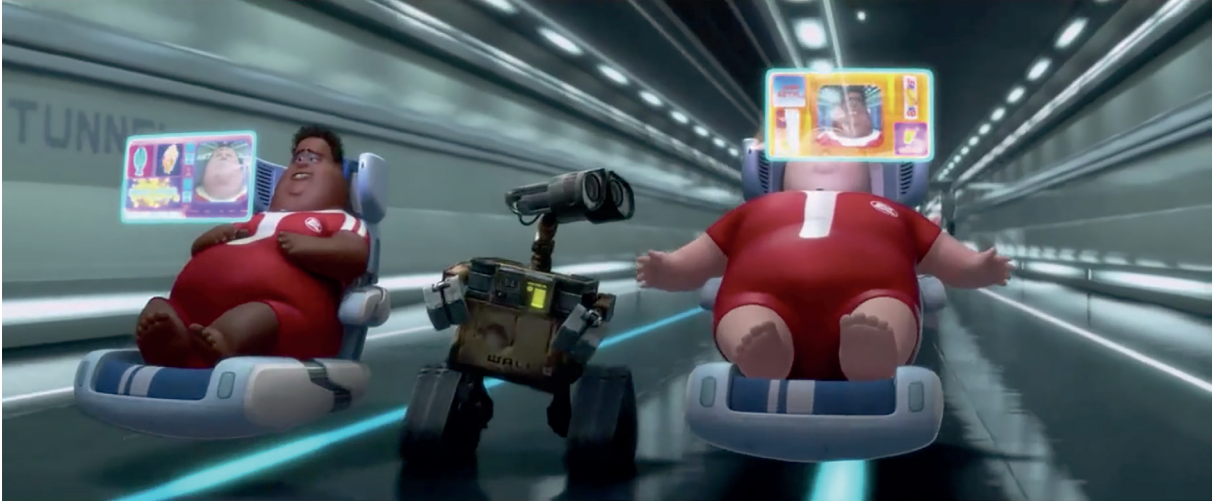
Şekil 8. Minority Report filminde sosyal alan (*Minority Report*, 2002).

Çalışma kapsamında incelenen filmler gibi günümüz sosyalleşme pratikleri ile benzerlik gösteren diğer bir örnek, Andrew Stanton yönetmenliğinde 2008 yılında gösterime girmiş olan 'Wall E' adlı animasyon filmidir. Hikâye, çevre kirliliği, doğal kaynakların aşırı ve bilinçsiz tüketimi nedeniyle yaşanamaz duruma gelen Dünya'dan ayrılmak zorunda kalan insanların bir uzay gemisinde oluşturdukları yeni yaşam etrafında şekillenmektedir. İki robot arasındaki romantik ilişki etrafında kurgulanan distopik gelecekte insanların sevgi ve aşk gibi duygulardan uzaklaşması ile oluşan zıtlık filmin özünü oluşturmaktadır.

Filmin hikâyesi iki ana bölümden oluşmaktadır. Birincisi insanların tüm kaynaklarını tükettikten sonra bir çöp yığını haline gelen ve artık üzerinde yaşayan hiçbir canlının kalmadığı Dünya'da Wall E'nin yalnız yaşamı, diğeri ise insanların Dünya'yı terk ettikten sonra yeni yaşamlarını yeniden kurdukları Axiom adlı uzay gemisindeki hayattır. Uzay gemisindeki yaşam, insanların kendilerine hizmet eden teknolojik öğeler ile her türlü ihtiyaçlarının karşılanması, hareketsizliklerinin nedeni olan yeni yaşam şekilleri ile aşırı kilolu canlılara dönüşmesi gibi sonuçlar doğurmuştur. Filmde sosyal anlamda gözlemlenen en büyük özellik ise insanların birbirlerine ve içinde buldukları mekâna yabancılaşmaları sonucu yalnızlaşmalarıdır. Bu yalnızlaşmanın en büyük nedeni ise teknoloji baskınlığı ile oluşan sosyal iletişimsizliktir. Bahsedilen teknolojik yalnızlık filmin geneline hâkim olan konu olarak büyük bir önem taşımaktadır. Yabancılaşma gitgide artmış ve insanlar kendi dünyaları içerisinde kaybolmuştur. İnsanların bu durumdan kurtulabilmesi için yapılması gereken, bilinçaltılarında yer alan özgürleşme isteklerini açığa çıkaracak bir farkındalık yaratmaktır. Bu farkındalığın somutlaşmış temsili de, Dünya'da kalan küçük bitkidir (Güngör, 2015, s. 12).

Filmde sosyalleşmenin sanal ve dijital bir yol üzerinden gerçekleşmesi, günümüz sosyal medya kullanımı ile paralellik göstermektedir. Filmde eleştirel yaklaşımla ele alınan bu durum, insanların fiziksel olarak yan yana olmalarına rağmen ekranlar aracılığı ile iletişim kurmaları ile hicvedilmiştir (Şekil 9). Birbirlerine bakmamaları, fiziksel bağın kopuşu ve sayıca kalabalık olunmasına rağmen gözlemlenen yalnızlaşma olgusu ile sosyalleşme için gerekli olan fiziksel mekân gereksinimi de ortadan kaldırılmıştır. Bu durum internet ağları yoluyla sosyalleşme sonucu ortaya çıkan 'sibermekân' kavramını doğurmaktadır.

Ticaret, eğitim, eğlence, cinsellik, sosyalleşme gibi fiziksel mekândaki işlevlerin giderek sanal mekândaki işlevlerle yer değiştirdiği bu çağda, sanal gerçeklik deneyimi aracılığıyla gerçek topluluklar yaratarak yeniden inşa edilen ve bitlerden oluşan sibermekân, internetin dijital destekli bilgi mekânı ve birbirine bağlı bilgisayar ağlarının ortamıdır (Mitchell, 1995).



Şekil 9. Wall E filminde sosyal alan (*Wall E*, 2008).

Sosyalleşme mekânlarının evrimi sonucu vardığı bu noktada gereksinim duyulmayan fiziksel mekânın yok oluşu sonucu insanların arasındaki fiziksel bağın kopduğu görülmektedir. Bu bağın kopuşu ile sosyal yaşamın tanımının ve yönteminin değiştiği, insanların bireyselliklerini daha da ön plana çıkarmalarına neden olduğu görülmektedir.

Sosyal iletişim teknolojilerinin gelişimi ve sibermekânın ortaya çıkışı ile küreselleşmenin önündeki engellerin yok olduğunu belirten Harvey'e (1999) göre; zaman ve mekân kavramları önemini yitirmiş, iletişim anlık olarak gerçekleşmeye başlamıştır. Bu durum zamanda sıkışmaya neden olurken, bireylerin çevreleriyle ve dünyayla kurdukları iletişim, alışkanlıklar, düşünceler ve duyguların değişimine sebep olmuş, sanal yaşam, sanal davranış ve sanal kültür olarak adlandırılan kavramlar ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda sosyal yaşamda meydana gelen değişimler, bireyleri yalnızlığa sürükleyerek, yabancılaşma ve yalnızlaşma sürecine götürmektedir.

Modern toplumların birincil sorunu haline gelen zaman sınırlılığı sebebiyle sanal paylaşım ağlarından oluşan sibermekânların bireylerin yeni sosyalleşme biçimleri için en uygun mekânlar olduğu düşünülmektedir. Fakat distopik bilim kurgu filmlerinin çoğunda insanların sanal yollar aracılığıyla sosyalleşmesi, teknoloji ve toplum arasındaki ilişki bağlamında eleştirel bir bakış açısıyla ele alınmaktadır (Ünver, 2016, s. 66). Filmlerde teknoloji karşısında edilgenleşen insan modelinin ortaya çıktığı ve insanlar arasındaki bağın kopmaya başladığı öngörülmektedir.

3.4. Ticari Mekânlar: Tüket - Daha Çok Tüket - Yok Et

İnsanların en temel eylemlerinden biri olan alışverişin geçmişi ve geleceği, bir bakıma toplumsal yaşamın, kentlerin ve teknolojinin gelişiminin tarihi niteliğindedir. Ticaretin zaman içinde değişen eylem biçimi ve anlamı, eylemin gerçekleştiği mekânları da etkilemiştir.

Alışveriş eyleminin mekânsal bağlamda değişimi, agoralar, pazar yerleri ve hanların ardından endüstrileşme sonrasındaki ekonomik, sosyal değişimler ve kapitalizmin gelişimiyle birlikte 19. yüzyılda pasajlar ve arkadlarla devam etmiş ve sonunda devasa büyüklükteki parıltılı ve gösterişli alışveriş merkezlerine dönüşmüştür (Vural, 2005).

20. yüzyıla gelindiğinde ise, kapitalizmin yalnızca üretim ve tüketim ilişkilerini düzenleyen bir ekonomik sistem olmaktan çok, gündelik yaşamı düzenleyen kültürel bir gerçeklik haline geldiği görülmüştür. Tüketimin yaşamsal ihtiyaçların karşılanması işlevinden daha öte bir kimlik tarifleme aracına dönüşmesi sonucunda gündelik yaşamın her alanı, tüketim eylemiyle kuşatılmıştır. 20. yüzyılda kamusal ilişkinin ve kamusal mekânın anlamı da önemli bir dönüşüm geçirmektedir (Baudrillard, 1997).

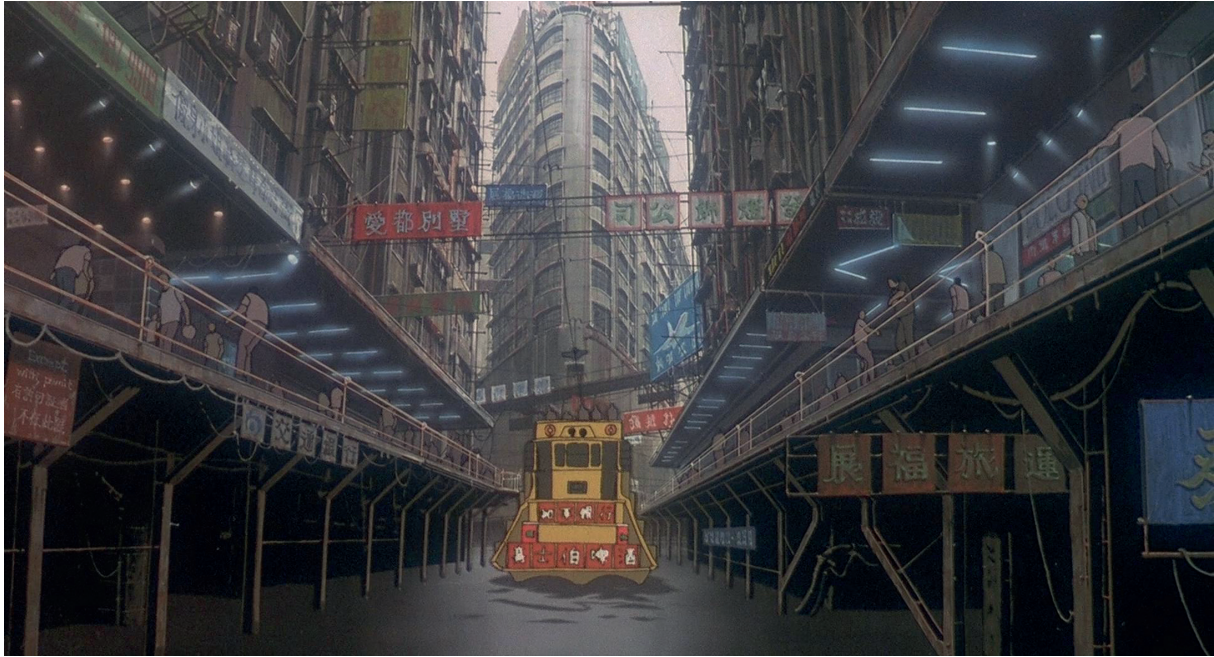
Distopik bilim kurgu filmlerindeki tüketim olgusu bağlamında gözlemlenebilen ortak bilinç, tüketimin sürekli artan bir ivmeyle yükselişidir. Filmlerde tüketimin, alışveriş nesnelere kadar yaşamın her alanında bulunduğu görülmektedir. Teknoloji, tüketimi besleyen bir olgu olarak kullanılmış ve sonunda önüne geçilemez bir hal almıştır. Bu yaklaşım alışveriş eyleminin gerçekleştiği mekânlara da yansımış ve mekânları dönüştürmüştür.

Ticari mekânların değişen tüketim pratikleri ve teknoloji ile birlikte mekânsal bağlamda geçirdiği başkalaşım, 'Ghost in the Shell', 'Minority Report' ve 'Wall E' filmleri üzerinden incelenmiştir.

İncelenen ilk örnek olan 'Ghost in the Shell', Masamune Shirow tarafından yaratılan mangalar esas alınarak 1995 yılında filmleştirilmiş, Kazunori İto tarafından yazılmış ve Mamoru Oshii tarafından yönetilmiş bir animedir. Siberpunk türünün ilk klasik örneklerinden sayılan film, insanların makinelerle nasıl iletişime geçtiği sorusu üzerine kurulmuş bir hikâyeye sahiptir. Film, biyolojik ve yapay (elektronik, mekânîk, robotik) kısımları olan varlıklar olan 'siborg'ların (cyborg) doğasını keşfetmeye çalışan, siborgların ve insan olmanın ne olduğunu derinlemesine sorgulayan hümanist bir filmidir. Filmde, hümanizmin içerdiği insan mükemmelliği, ilerleme, kontrol, dünyanın rasyonelliği gibi kavramları sorgulanmaktadır (Nozaki, Oshii ve Shirow, 1995).

Filmdeki yapılaşmada göze çarpan en önemli özellik kaotik yaşamın dışavurumudur. Geleceğin kenti çöküş ve bozulmuş yapısıyla tasvir edilmektedir. Kent dokusu eklektik bir anlayış benimsenerek eski yapılar üzerine yeninin eklenmesi ile karmaşık bir hal almıştır. Modern kent fikri, postmodern eleştiri ile ele alınmaktadır. Alışveriş mekânları çoğu distopik bilim kurgunun ana teması olan toplumsal sınıf ayrımını yansıtmaktadır. Yaşamın karmaşıklığı, düzensizliği ve köhneliğinin yansıtıldığı bu alışveriş mekânı, düşük gelirli halkın yaşadığı konutlarla çevrelenmiştir.

Filmde alışveriş eyleminin gerçekleştiği mekânları betimlemek için eski yapılar kullanılmıştır (Şekil 10). Bu yapılaşma kendi içinde bir düzen barındırır da kaos kavramını yansıtacak şekilde kurgulanmıştır. Geleceğin ticari mekânları çökmekte olan bozulmuş kent ve toplumsal yapıyla paralellikler göstermektedir. Mekânlarda eklektik bir tasarım anlayışı benimsenen distopik hikâyede vurgulanan kavramın 'karmaşa' olduğu yansıtılmıştır. Tüketimin yıkıcı ve yok edici etkisi tüm mekânlarda olduğu gibi alışveriş eyleminin gerçekleştiği mekânlarda da görülmektedir.



Şekil 10. Ghost in the Shell filminde ticari mekânlar (Ghost in the Shell, 1995).

Alışveriş mekânlarının ele alındığı diğer bir film olan 'Minority Report', teknolojinin tüketim üzerindeki etkilerinin daha fazla görülmeye başlandığı filmlerden biridir. Filmde yer alan mekânlar, var olan mekânlara yapılan teknolojik eklemelerle oluşturulmuştur. Ütopik tasvirlerin yanında teknoloji yoluyla oluşturulan dünyanın aslında distopik bir geleceğe doğru ilerlediği görülmektedir. Steven Spielberg filmde ışıl ışıl bir gelecek tablosu çizerken o parlak geleceğin ardında yatan pisliği de göstermektedir (Kutlu, 2004). Filmde oluşturulan bu distopik tavır mekânlarda özellikle gözetlenen toplum olgusunu destekleyici unsur olarak kullanılmıştır. Göz tanımlaması yapan kapılar, etkileşimli gazete ve dergiler, uçan polis araçları gibi fütüristik taşıtlar filmdeki mekân ve ürün tasarımlarına örneklerdir.

Gözetlenen toplum üzerinde oluşturulan en büyük algı yönetimi alışveriş eylemi üzerinedir. Gücü ve teknolojiyi ellerinde tutan dev şirketler, insanların kişisel bilgilerine ulaşarak sokakta yürürken dahi kişiye özel reklamlar gösterebilmektedir. Ulusal güvenlik, adalet sistemi, gözetim ve denetim sistemleri ve

insanları tüketime yönlendirme biçimleri üzerine eleştiri niteliğinde olan filmin geneline yayılmış bir alışveriş teması mevcuttur. 1977 yılında yapımı tamamlanmış bir alışveriş merkezi olan 'Hawthorne Plaza Shopping Center' yapısı teknolojik eklemeler ile filmde kullanılmıştır (Şekil 11).

Filmde insanların gözetimi teknoloji desteği ile birlikte üst boyutlara ulaşmıştır. Özel şirketlerin insan hayatları üzerindeki aşırı kontrolleri dikkat çekmektedir. Kişilerin zihinleri sürekli olarak ticari odaklı reklamlara maruz kalmaktadır. Her yerde, her şekilde mevcut olan devasa ekranlar retina tarayıcıları ile ortak çalışmakta ve yayın alanına giren potansiyel müşterilerin kimlik bilgilerini analiz etmekte, adlarına özel çağrılarda bulunmaktadır. Filmde bulunan alışveriş eylemine eklenmiş teknolojik uygulamalardan bir diğeri de insanların veritabanlarından elde edilen bilgiler doğrultusunda tüketimi artırmaya yönelik bir uygulamadır.

Alışveriş merkezinde yer alan bir giyim mağazasında, müşterilerin daha önce yapmış oldukları alışverişlerde aldıkları ürünler sıralanarak bir veritabanı oluşturulmakta ve bu bilgiler müşterinin mağazaya tekrar geldiğinde yönlendirilmesi sağlanmaktadır. Bu yönlendirme ise müşterinin karşısına çıkan hologram sayesinde birebir ilişkinin simule edilmesi yoluyla gerçekleştirilmektedir.

Mevcut bir alışveriş merkezine yapılan bu teknolojik eklemeler sonucu mekânın kimliği yadsınamaz ölçüde değişikliğe uğramıştır. Mekânın her yerinde hologramlar ve sürekli değişen görüntüler mevcuttur. Görüntülerin aktarılması için gereken ekranlar duvarlar, yatay ve dikey yüzeylerin tamamını kaplamış, mekânı ışıklı, oldukça hareketli, dinamik ve yorucu bir mekân haline getirmiştir. Filmde yer alan alışveriş merkezi tüketimin eyleminin teknolojik ve dijital destekle mekânı nasıl dönüştürdüğünün örneğidir.



Şekil 11. Minority Report filminde ticari mekânlar (Minority Report, 2002).

İncelenen bir diğerk film olan 'Wall E', teknoloji dominasyonunun en üst düzeyde hissedildiği distopik bilim kurgu örneklerinden biridir. Filmin alışveriş eylemi ile ilişkisi birçok distopik bilimkurgu hikayesinde karşılaşılan 'tüketim' olgusunun aşırılaşması ve insanların yok eden konumuna gelmesi ile oluşturulmuştur. İnsanların doğayı tüketmeleri sonucu yaşadıkları gezegenden dahi vazgeçmek zorunda kaldıkları filmde, yerleştikleri uzay gemisini inşa eden mega şirketin adının 'BnL' (Buy and Large) olması tüketim olgusuna vurgu yapmaktadır.

Yaşama dair her şeyin dayatıldığı ve sorgulanmadığı uzay gemisinde insanların yiyecekleri, giyecekleri, alacakları eğitim, gidecekleri yol, her şey programlanmıştır. Tüketim de bu dayatılan öğelerin başında gelmektedir. İnsanların kıyafetleri üzerinden verilebilecek örnekte artık kırmızı giymemeleri, mavi rengin daha iyi olduğu hem sesli hem de mekân içerisinde oluşturulmuş dev hologramlar ile insanlara empoze edilmektedir.

Filmde insanlara dayatılan tüketim, uzay gemisinde tek bir alışveriş mekânı ile var olmaktan çok, tüm mekâna nüfus etmiştir. İnsanların günlerini geçirdikleri uzay gemisinin ana mekânında her yer alışverişini vurgulayan hologramlar ve ekranlarla donatılmıştır. Sesli uyarılar ile desteklenen bu reklamlar 'ye, satın al, yaşa' gibi mesajlar içermektedir. İnsanlar aşırı kiloları ve tembellikleri nedeniyle hiçbir eylem için oturmuş oldukları uçan koltuklardan kalkmamaktadırlar. Dolayısıyla yapmış oldukları alışveriş için de herhangi bir yere gitmeleri gerekmemekte, satın almış oldukları ürün onların bulunduğu yere gelmektedir. Filmde alışveriş hayatın her dakikasına ve her mekâna yayılmış durumdadır.

Yok edilen Dünya üzerindeki mevcut mekânların kullanımının imkânsız olması nedeniyle kurgulanan yeni yaşam alanında teknolojinin mutlak hâkimiyeti görülmektedir (Şekil 12). Tüketim, artık sadece fiziksel mekânda gerçekleştirilen bir eylem olmaktan çıkmış, yaşamın her anına ve alanına sinmiştir. Dolayısıyla bu örnekte incelenen ticari mekânlar, özünde belirli bir mekân analizinden çok, alışverişin yaşama dâhil olduğu anların mekânsal yansımaları bağlamında gerçekleştirilmiştir. Alışılarmış alışveriş pratiklerinde kullanıcıların belirli bir fiziksel mekâna gitmeleri, filmde ürünün kullanıcının olduğu yere gelmesi yönünde olmuştur. Bu nedenle filmde alışveriş mekânlarının fiziksel boyutta yok olmaya başladığı gözlemlenmektedir.

Filmler üzerinden yapılan incelemeler sonucu ticari eylemler için kurgulanmış olan mekânların fiziksel boyuttan sanal boyuta doğru evrimleşen bir süreç içerisinde oldukları görülmektedir. Erken dönem bilim kurgu filmlerinde eski yapılar üzerine eklenen teknolojik unsurlar, olanakların çoğalması ile daha baskın hale gelmiş ve sonunda tamamen teknolojinin egemen olmasıyla fiziksel olarak yok olmaya başlamışlardır.

Tüketimin hızla artışı fakat alışveriş eylemi için fiziksel mekân gereksiniminin azalması ve yok olması, ilkin ters orantılı olarak algılanabilmektedir. Bu noktada teknolojinin olanakları devreye girmekte ve fiziksel mekândan sibermekâna doğru bir dönüşüm başlamaktadır. Filmlerde, sanal ve dijital olana evrilen alışveriş mekânlarının dönüşümünün, tüketimin daha çok tüketime ardından da yok etmeye odaklı hale geldiği, mekânların da bu dönüşümden büyük oranda etkilendiği öngörülmüştür.



Şekil 12. Wall E filminde ticari mekânlar (Wall E, 2008).

4. Sonuç

Teknoloji ve bilgi çağının etkisiyle mimarlık ve mekân kavramları çarpıcı bir değişiklik döneminden geçmekte ve mekân kavramı dönüşüp başkalaşmaktadır. Mekân, tarih boyunca birçok fiziksel değişime uğrarken teknolojinin baskınlığı ve dijital etkiler ile fiziksel bir varlıktan sanal bir oluşuma dönüşmeye başlamıştır. Bu durum birçok farklı disiplinde olduğu gibi mimarlık için de tanımlar ve gerçeklik algısı üzerinde değişimler yaratmıştır.

Disiplinlerarası yaklaşımın benimsendiği çalışmada, teknolojinin etkilerine sinema perspektifinden bakılarak mekânın geçirdiği fiziksel ve kavramsal dönüşüm gözler önüne serilmiştir. Gelecek mekânları için sorulabilecek olası sorulara, gelecek kurgularından oluşan bilim kurgu filmleri aracılığıyla cevap aranmıştır. Bilim kurgu sineması ile ilgili yapılan araştırma sonucunda filmlerin çok büyük bir kısmının pesimist yaklaşımla kurgulandığı görülmüştür. İnsanlar teknolojik gelişim ve dijital dünyanın varoluşu karşısında endişelenerek, eleştirel ve kötümser bir yaklaşımla 'distopik' gelecekler kurgulamışlardır.

Çoğunlukla eskinin alışılmış ve tanıdık olması nedeniyle verdiği güven hissi, eski ve bilineni yeni olana tercih etme eğilimine neden olmaktadır. Yeni olandan ise bilinmez, şaşırtıcı ve kimi zaman da tekinsiz oluşu nedeniyle uzak durulmuştur. Gelecek ise varoluşu gereği yeni olanı içinde barındırdığından dolayı insanların temkinli yaklaştığı bir olgudur. Geleceğin bilinmezliği yeni olana karşı güvensizlik ve endişe duyulmasına neden olmaktadır. Bu sebeple, gelecek öngörülerinden oluşan bilim kurgu filmlerindeki genel yaklaşımın kötümser ve eleştirel oluşu anlaşılabilir bir durumdur. Bu yaklaşımla oluşturulan distopyalar,

bugünün teknolojik, toplumsal, siyasi ve bilimsel çıkmazlarından yola çıkılarak tasarlanan eleştirilerdir. Bilim kurgu sinemasında distopik yaklaşım hâkimiyetinin nedeni yeni olana karşı duyulan bu güvensizlik ve endişedir. Gelecekteki olası sorunların öngörülmesi, anlaşılması ve çözülmesi de yeni olanın ve geleceğin daha güvenilir ve tanıdık olmasının sağlanmasına olanak tanımaktadır. Bu bağlamda çalışma kapsamında mimarlığın ve mekân kavramının geleceği ile ilgili sorulara disiplinlerarası yöntemle mimarlık-sinema arakesitinde cevap aranmıştır.

Mimarlık kuramının gelişimi adına eleştirel bakış açısı ile incelenen filmler, kentlerin, yapıların, iç mekânların, kültürlerin ve yaşam şekillerinin farklı yönetmenler tarafından oluşturulmuş görüntülerini izleyiciye sunmaktadır. Filmler için kurgulanan mimari projeler, gelecek mekânlarına, kentsel dönüşüme, toplumsal gelişime yönelik farklı bakış açıları ve öneriler sunmaktadır. Sinema, çoğu zaman toplumsal bilinci şekillendirerek mimarlığın ve tasarımın birçok alanına önemli katkılar sağlamaktadır.

Distopik bilim kurgu filmlerinde gelecek öngörülerini yansıtan kurguların, bugünün dünyası incelendiğinde, insanları rahatsız edecek kadar tanıdık ve sanıldığından daha benzer olduğu görülmektedir. Ele alınan filmler kurgusal olsalar da insanların yavaş ve emin adımlarla gitmekte olduğu yeri işaret etmektedir.

Çalışma sonucunda gözlemlendiği üzere insanlar organik birer canlı olarak varlıklarını devam ettirdikleri sürece fiziksel mekânların önemlerini yitirse dahi minimal düzeyde varlıklarını sürdürecektir. Olmalarına rağmen 'sanal' mekânların giderek daha fazla önem kazanacağı ve maddeden bağımsız olarak geleceğin mekânlarına dönüşecekleri görülmektedir. Bu dönüşümün insan yaşamında bir takım olumlu sonuçlar doğurmasının yanında, mekânı insani, hissedilir, yaşanan ve deneyimlenen olmaktan uzaklaştırabileceği, sosyal kopukluklara yol açabileceği, insanları yalnızlaştırabileceği, mekânın ve mimarlığın tanımlarını değiştirip dönüştürebileceği düşünülmektedir.

Kaynakça

- Baudrillard, J. (1997). *Tüketim toplumu* (H. Deliçay ve F. Keskin, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bay, M. (Yönetmen). (2005). *The Island* [Film]. U.S.: Warner Bros.
- Besson, L. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (1997). *The Fifth Element* [Film]. U.S.: Columbia Pictures.
- Brooker, C., Hug, K. (Yazar) ve Lyn, E. (Yönetmen). (2011). Fifteen Million Merits [Televizyon Dizisi]. *Black Mirror* içinde. Bölüm: 1. Sezon, 2. Leeds: Channel 4 Broadcasting.
- Claeys, G. (2010). The origins of dystopia: Wells, Huxley and Orwell. In Claeys, G. (Ed.), *The Cambridge companion to utopian literature* (p. 107-132), New York: Cambridge University Press.
- Dedeoğlu, F. (2005). *Erken 20. yy. düşünsel ortamı ve ev* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Gilliam, T. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (1985). *Brazil* [Film]. U.S.: Universal Pictures.
- Güngör, A. C. (2015). Animasyon sinemasına ekoeleştirel yaklaşım: "Wall E" filminin incelenmesi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, 5, 1-16.
- Harvey, D. (1999). *Postmodernliğin durumu* (S. Savran, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Kutlu, K. (2004). Siberpunk distopya A.Ş. *Sinema: Popüler Sinema Dergisi*, 5, 92-99.
- Lang, F. (Yönetmen). (1927). *Metropolis* [Film]. U.S.: Paramount Pictures.
- Le Guin, U. (2015). *Kadınlar rüyalar ejderhalar* (M. Gürsoy Sökmen, B. Somay, M. Ahıska, D. Erksan, N. Gürbilek ve S. Tural, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Mennel, B. (2008). *Cities and cinema*. New York: Routledge.
- Mitchell, W. (1995). *City of bits: Space, place and the infobahn*. London: MIT Press.
- Niccol, A. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (1997). *Gattaca* [Film]. U.S.: Columbia Pictures.
- Nolan, C. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (2014). *Interstellar* [Film]. U.S.: Warner Bros.
- Nozaki, T., Oshii, M. ve Shirow, M. (1995). *The Analysis of Ghost in the Shell*. Tokyo: Kodansha Young Magazine.
- Oshii, M. (Yönetmen). (1995). *Ghost in the Shell* [Film]. Japan: Shochiku.

- Oskay, Ü. (1982). *Popüler kültür açısından bilim-kurgu ve korku sineması*. İstanbul: Ayko Yayınları.
- Özakın, Ö. (2001). Bugünün dünyasını geleceğe yansıtmak. *Arredamento Mimarlık*, 11, 82-87.
- Pallasmaa, J. (1995). Identity, intimacy and domicile: a phenomenology of home. *The Home: Words, Interpretations, Meanings and Environments*, 131-147.
- Sobchack, V. (1997). *Screening space: The American science fiction film*. NewYork: Rutgers University Press.
- Sontag, S. (1965). The imagination of disaster. Sontag, S. (Ed.), *Against interpretation and other essays* içinde (s. 209-225), New York: Picador.
- Spielberg, S. (Yönetmen). (2002). *Minority Report* [Film]. U.S.: 20th Century Fox.
- Stanton, A. (Yönetmen/Senaryo Yazarı). (2008). *Wall E* [Film]. U.S.: Walt Disney Pictures.
- Tarkovski, A. (2007). *Mühürlenmiş zaman* (F. Ant, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Tong, B. (2005). *Distopik bilim-kurgu filmlerindeki mekân çözümleri (1980-2000)* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Ünver, B. (2016). *Mekânsal dönüşümlerin distopik bilimkurgu sineması aracılığı ile incelenmesi ve mimari öngörüler* (Yayınlanmamış doktora tezi). M.S.G.S.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Vural, T. (2005). *Değişen üretim - tüketim ilişkileri bağlamında alışveriş merkezlerinin anlamsal ve mekânsal dönüşümüne eleştirel bir bakış* (Yayınlanmamış doktora tezi). İ.T.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Device Boundaries: An Ecological Network Paradox

Cihaz Sınırları: Bir Ekolojik Ağ Paradoksu

Daniele Savasta, *Department of Visual Communication Design, Yaşar University*

Abstract

This paper aims to discuss the concept of paradox in communication networks and the relations defined by artifacts with living entities in hybrid ecologies. While communication networks are essential in our daily life, this paper presents how the relation between people and devices poses critical questions as paradoxes and challenges. The paradox of socio-technical impotence and the paradox of time-pressure constitute the base to define two challenges: the absence of time and space and the presence of ownership and filter. This theoretical framework constitutes a background for Device Boundaries, a design research project that seeks for sociality among people and devices. The aim of Device Boundaries is to encourage close distance communication among people by superimposing digital layers over the physical communities. The resulting ecology shapes an alternative communication network. Accordingly, the paper first illustrates the role of technological devices in our social life and describes the ecological paradoxes and challenges. Then, it explores how we might liberate communication technologies from these paradoxes, and introduces a series of case studies that adopt alternative systems to the creation of networks of services. In conclusion, it factualizes and discusses the theoretical research in the shape of a series of design projects under Device Boundaries research.

Keywords: Interaction ecologies, interaction design, design activism, communication technologies, network of digital devices.

Academical disciplines/fields: Visual communication design, interaction design.

Özet

Bu çalışma ile iletişim ağlarında paradoks kavramının ve melez ekolojilerde yapıtların canlı varlıklarla tanımladığı ilişkilerin tartışılması hedeflenmektedir. İletişim ağlarının günlük hayatımızdaki gerekliliğinin bilinciyle bu çalışma, cihazlar ve insanlar arasındaki ilişkinin paradokslar ve zorluklar babında nasıl kritik sorular yaratabileceğini ortaya koymaktadır. Sosyo-teknik acizlik paradoksu ve zaman baskısı paradoksu iki zorluğu tanımlamak için temel oluşturur: zaman ve mekanın yokluğu ile mülkiyet ve filrenin/sansürün varlığı. Bu teorik çerçeve, cihazlar ve insanlar arasındaki sosyallığın peşinde olan Cihaz Sınırları tasarım araştırma projesi için bir arka plan oluşturmaktadır. Cihaz Sınırları'nın amacı, topluluklar üzerine dijital katmanlar yerleştirerek insanlar arasında yakın iletişimi teşvik etmektir. Ortaya çıkan ekoloji, alternatif bir iletişim ağına şekil verir. Buna göre çalışma ilk olarak, teknolojik cihazların sosyal hayatımızdaki rolünü ve ekolojik paradokslar ile zorlukları açıklamaktadır. Daha sonra, iletişim teknolojilerini bu paradokslardan nasıl özgürleştirebileceğimizi araştırır ve hizmet ağlarının oluşturulmasında alternatif sistemleri benimseyen bir dizi örnek sunar. Sonuç olarak, Cihaz Sınırları araştırması altında bir dizi tasarım projesi ile teorik araştırmayı gerçekleştirir ve tartışır.

Anahtar Sözcükler: Etkileşim ekolojileri, etkileşim tasarımı, tasarım aktivizmi, iletişim teknolojileri, dijital cihaz ağı.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Görsel iletişim tasarımı, etkileşim tasarımı.

- **Corresponding author:** Daniele Savasta, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İletişim Fakültesi, Yaşar Üniversitesi.
- **Address:** Yaşar Üniversitesi, Üniversite Caddesi, Ağaçalı Yol, No: 37-39, 35100 Bornova, İzmir.
- **e-mail:** daniele.savasta@gmail.com
- **ORCID:** 0000-0003-0373-3464
- **Available online:** 15.07.2020
- **doi:** 10.17484/yedi.731444

1. Introduction

A paradox is a self-contradictory statement. Traditional paradoxes, as the ones of Zeno —which explores time, space and motion by reasoning on their dichotomy¹— are renowned. However, we might consider paradoxes also our inability to take a course of action against climate change despite a common consensus on its necessity; or our dedication to new technologies to make us communicate better despite becoming increasingly alienated. In both of these examples, we seem to be confronted with a growing number of challenges. Guattari (2000), for instance, tightly juxtaposes the socio-technical aspects of human relations with the relations we maintain with the environment. In his words:

Wherever we turn, there is the same nagging paradox: on the one hand, the continuous development of new techno-scientific means to potentially resolve the dominant ecological issues and reinstate socially useful activities on the surface of the planet, and, on the other hand, the inability of organized social forces and constituted subjective formations to take hold of these resources in order to make them work. (Guattari, 2000, p. 31) (Figure 1)

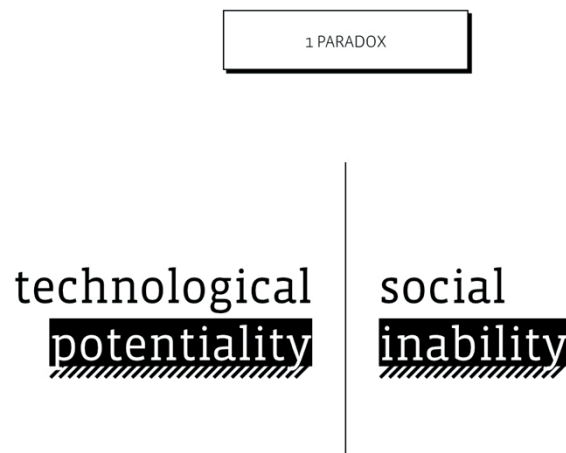


Figure 1. First Paradox. Simplification of Guattari’s (2000) paradox of socio-technical impotence.

Guattari (2000) expounds a fundamental paradox of technological potentiality on one side and social inability on the other, which I will refer to as the paradox of socio-technical impotence. This paradox demands the creation of what we can interpret in design terms as ‘enabling platforms’. Ezio Manzini (2005) defines enabling platform as “the set of material and immaterial elements (products, services, infrastructures, knowledge and rules) that, implemented in a given context, enhance its possibility to be a fertile ground for creative, bottom-up initiatives.” In other terms, these platforms are implemented technologies aimed at enhancing social action. Furthermore, these actions and initiatives are bound to resources, which according to Guattari (2000), are critical and difficult to obtain by social forces.

In an attempt to contribute to a better understanding of the paradox of socio-technical impotence, we might ask three questions which lead this research and shape the structure of the paper: (1) How might we use digital technologies to enhance social relations in the city? (2) What if we liberate digital networks to empower citizens? In conclusion, and with a provocative twist (3) How might we become ecological?²

¹ An introduction to Zeno’s Paradoxes can be found in the Stanford Philosophy Encyclopedia (Huggett, 2018).

² The reference here is towards the work of Timothy Morton (2018) and its ontological exploration on the possibility of becoming ecological.

2. Technologies to Enhance Social Relations

Contemporary communication technologies, supported mainly by smart-phones, tablets and notebooks, are supposed to enhance social relations between people. Among other scholars³, Sherry Turkle claims that our digital companions seem to interrupt our social life, distract our cognitive process and separate us from our bodies. Thus, the influences of these technologies on how we relate with other people reflects on both the dimensions of space and time and their perception. We will further explore these two dimensions in the following paragraphs.

2.1. Absence of Time

We make the world together with technology and so it is with time (Wajcman, 2015, p. 4).

Three aspects concerning time and adoption of communication technologies are here of particular relevance. Mobile Internet devices by bringing the Internet always with us make us also always reachable, granting a constant flux of information and, consequently, interrupting the ongoing activity throughout the entire day. “We insist that our world is increasingly complex, yet we have created a communications culture that has decreased the time available for us to sit and think uninterrupted” (Turkle, 2011, p. 166). Furthermore, the possibility offered by these technologies to multitask —the act of distributing our attention to simultaneous activities— claims a toll to our attention span and focus. Multitasking, being often considered as a quality, pushes many people to adapt to its modalities unwillingly or unconsciously in the areas of work, entertainment and life. Lastly, the possibility to separate us from our bodies actuates in different forms: from the creation of performed identities to the subtraction of our focus from the physical context. Our attention can be captured through our cognition —e.g. executing a task on mobile phone (Chen and Yan, 2016)— or through perception by isolating completely one or more of our senses —e.g. this effect is shown to its extreme with the audio-visual isolation of VR headsets—.

The result of this constant demand for attention produces a general feeling of psychological pressure due to the invasive technologies, the lacking social relation bond, and as a result the feeling of lack of time. This shortening of social time and the absorption of time by communication technologies lowers the quality of our emotional life and consequently practical performance.

Judy Wajcman bases her work on such observations to highlight a contradictory pair of concepts: “This lack of congruence between the amount of free, discretionary time available to us and our contemporary feelings of harriedness has become known as the time-pressure paradox.” (Wajcman, 2015) (Figure 2)

This paradox poses a question between the perception of time and use of time and it is to be considered in relation with the available communication technologies⁴.

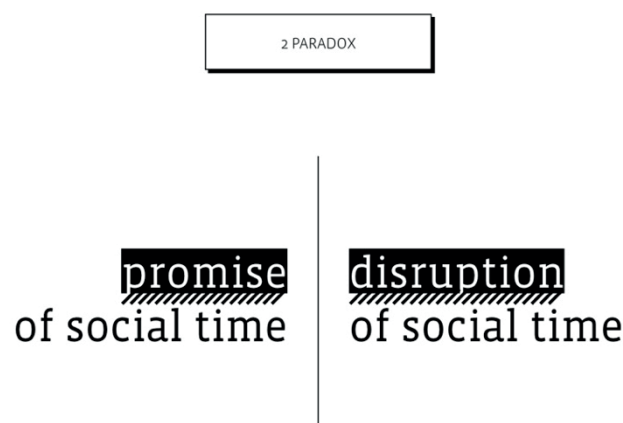


Figure 2. Second Paradox. Simplification of the time-pressure paradox.

³ Studies on the negative effect of digital technologies on social relations are common; here we list few among the most relevant for this research. On time and technologies: Olivier (2019) reviews the work of Paul Virilio on ‘acceleration’; Eriksen (2001) speaks of ‘tyranny of the moment’. On social relations and technologies: Webster (1995) analyzes critically Manuel Castells on the ‘network society’.

⁴ Denovan and Dangall (2019) publish a psychological study on the factors causing chronic time pressure.

2.2. Absence of Space

There is little sense to be had from making distinctions between time and space – there is only time-space (Thrift, 1993, p. 93).

The work of Wajcman (2015) focuses on the dimension of time; here, we can extend the same line of thought on how digital technologies have also the capacity to reduce space radically⁵. For example, it is indeed possible to go well beyond the borders of our planet and have a duet across the universe as demonstrated by ISS astronaut Chris Hadfield (Allain, 2013). The distance between us becomes null, cancelled by the speed of the network that connects us.

Time is reduced to a minimum technical buffer, which allows nonetheless a seamless conversation —or even a duet—. By somehow hiding space and time in our communication, we also neglect our context and, sometimes, our bodies. Turkle (2011) exemplifies this detachment from our bodies with her experience of passively joining the conversation of a fellow passenger on a train. While this passenger was going through a very personal talk, his surrounding was blurred in the background to the limit of complete ignorance. The attitude of the talking passenger shows a twofold fracture with its surrounding space, since by removing the other passengers from the train, he was in fact negating his own presence on the very same train. This research of a private space in a public area can be only actuated with a withdrawal of the person from the space itself: “With the mobile phone, the user separates him/herself from the surrounding space in a “bubble” that is necessary for the private speech act.” (Kopomaa, 2004, p. 270)

In a similar fashion, on social networks that shows us images and places far from us we navigate with our mind and ignore our actual physical context as well as our neighbours. The absence of space is not only valid in terms of distance between the interlocutors but, also, absence of their bodies from the context in which they are. Our absence in the physical space and time concludes in a state of absent-mindedness. While adopting a popular multitasking mind-set, we fragment the activities and ‘teleport’ our focus between different spaces, and we end up wearing out our capacity to solve the task at hand. When we jump from one task to the next in a frenetic rush, we cannot guarantee a deep level of focus; we need every time to find ourselves in our thoughts in a constant ‘where was I’⁶.

Furthermore, by separating ourselves from our body, we operate an anti-ecological operation in the sense that by abstracting ourselves from our environment we destroy the relational properties between our bodies and the surrounding physical ecology. In the words of Paul Virilio:

The paradoxes of acceleration are indeed numerous and disconcerting, in particular, the foremost among them: getting closer to the ‘distant’ takes you away proportionally from the ‘near’ (and dear) - the friend, the relative, the neighbour - thus making strangers, if not actual enemies, of all who are close at hand, whether they be family, workmates or neighbourhood acquaintances. (Virilio, 1997, p. 20)

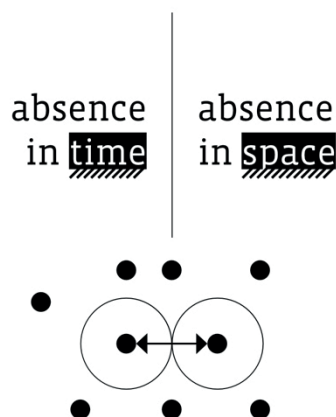


Figure 3. First Challenge. Representation of the challenge of absence.

⁵ A reflection on the alteration of time and space perception due to communication technologies is by no means a news as shown by similar reasoning, starting from the 18th century telegraph to more contemporary technologies, by Nigel Thrift (1996). It is Thrift who recognize ‘absence’ and ‘boundaries’ as two complex elements that characterize modernity next to ‘power’, ‘flow’ and ‘time’.

⁶ Firat (2013) discusses the notion of continuous partial attention introduced by Linda Stone.

We might say, ‘we look away’ from our reality, or at least from the reality which entangles our body.

The absences of time and space configure themselves as a challenge, and by doing so, they might produce a solution—or maybe an approach, a critique—to the paradox of socio-technical impotence (Figure 3).

2.3. Presence of Ownership

Reflecting in opposition with the absence of time and space, we observe a presence in technology (Milne, 2003). Technology subtracts ourselves creating absences on one side and adds external presences on the other side. The presences that I will introduce in the following paragraphs are ‘ownership’ and ‘filter’.

The challenge of presence as—lack of—ownership is deduced from Guattari’s (2000) paradox of socio-technical impotence, which describes the impossibility by social forces ‘to take hold’ of technologies. The Internet, the core technology that enables our complex structure of contemporary communications, is built on top of a utopian view of freedom based on openness and democracy. Tim Berners-Lee sustained this utopia by releasing the structure of the World Wide Web (hyperlinks) as open and democratic (Boyle, 2019). This utopia would aptly sustain the possibility of social forces to take hold of a strategic technology as the Internet.

Unfortunately, as noted by the Berners-Lee (2010) and during his several interviews (e.g. Brooker, 2018), the scandals of Cambridge Analytica’s involvement in the election in the USA (as well as other countries), thanks to the data collected by social networks such as Facebook, are a demonstration of an ownership that is held on by private companies instead of social forces. Even before these events, Berners-Lee claimed: “People are being distorted by very finely trained AIs [Artificial Intelligences] that figure out how to distract them.” (Solon, 2017).

As private companies own data, like in the case of social networks, also the hardware that supports the communication exchange on the Internet is not public. While the aim of the Internet was to constitute an open network of computers connected among themselves, the reality of today’s Internet is quite different. The Internet of today is a hierarchical structure constituted by main highways (backbones)—property of few large corporations—, a series of local Internet Service Providers, and at the end, our individual computers connected to them. Social forces do not own the hardware which makes the Internet works, neither this hardware is open or supports a democratic approach as it was aimed at its foundation.

2.4. Presence of Filter

The Internet Service Providers (ISP) are companies with contracts within the countries in which they operate in a way that local politics can easily influence. In order to maintain their contracts, ISP apply filters that limit access to what Berners-Lee imagined as an open and democratic space (Gharakheiliy, Vishwanath and Sivaraman, 2016). The cases of China censorship on the Internet as well as at least 60 other countries are sadly popular (Xu, Mao and Halderman, 2011; Niaki et al., 2020). Turkey among other countries is famous for its bans on social networks as well as the open encyclopaedia Wikipedia, between the years 2014 and 2019 (Genç, 2019). These bans and censorships are in fact a filter that limits access to knowledge and creates “economic inequality, inequality of ideas, educational inequality, and more” as noted by Jillian C. York (Fiscutean, 2017).

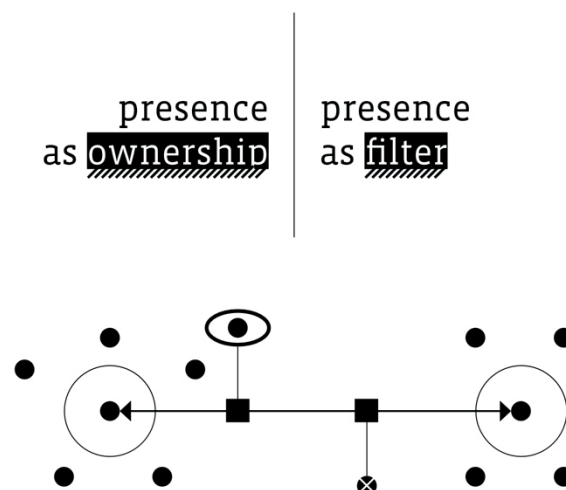


Figure 4. Second Challenge. Representation of the challenge of presence.

To summarize the challenge of presence, we should acknowledge the sprawl of communication technologies that shapes our lives while being owned by third parties (governments and companies with interests) and that offers partial services controlled and filtered by the same interested parties. People do not own and cannot control what they can do or see, and even —as in the case of the elections— they cannot know what they really want. Communication technologies are today a manifestation of the challenges of presence and absence between technology and social control (Figure 4).

3. Alternative Technological Models

We will now observe some examples of alternative technological models, which can provide potential solutions to the paradoxes and challenges described (Figure 5).

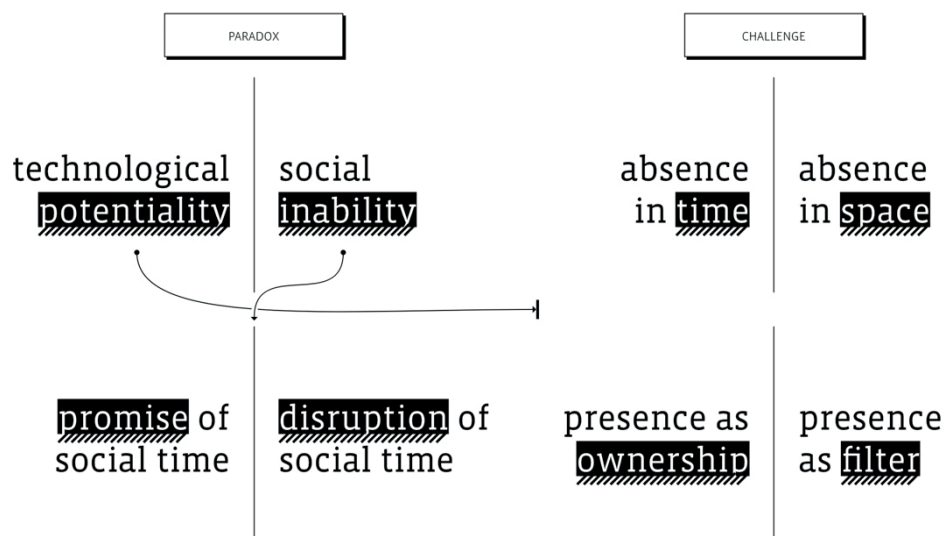


Figure 5. Diagrammatic synthesis of the four parameters to approach the paradox of techno-scientific development versus social and ecological growth.

These examples will help us understand how we might reconfigure the social approach to communication technologies towards new networks as enabling platforms. These platforms can be engines of freedom, subjects of common good, and expressions of local identities to ensure a slow ecological pace of life. Numerous hopeful alternative network systems are appearing on the FLOSS (Free Libre Open Source Software) horizon based on peer-to-peer and blockchain technologies. A review of these proposals at this point can be beneficial to oversee their potentials in reconfiguring our approach.

3.1. Blockchains Machinic Socialities

Recently, following the path of peer-to-peer technology, the model of blockchain is affirming itself in several fields because of the diffusion of cryptocurrencies. Bitcoin and similar new digital currencies, defined as cryptocurrencies, are decentralized money. These currencies work on the principle that a shared information among peers is what determines a recognized truth or, as in the specific case of the economy, the validity of a transaction. It is a form of social agreement among machines; by comparing the data available on their tables, computers evaluate and keep records of each transaction. This type of technology bases its principles on non-hierarchical relations among nodes, thus every peer has the same value. This system is in clear contraposition with the bank system in which the banks are the ones who hold the transaction tables and people can only trust their tables and be subject to banks' rules. Blockchain technology is exploited vastly in the case of cryptocurrencies, but numerous other applications are growing around this model and some are already in a state of stable development.

3.2. Akasha: A Collective Memory of the Web

The Ethereum and the InterPlanetary File System projects share computational capabilities among computer nodes in exchange for economic and computation value. One of their co-founders, Mihai Alisie, started a new enterprise called Akasha in the area of social networks. With Akasha (n.d.), he aims at "exploring the applications and implications of blockchain technology in the search for solutions that can transform the Web into an ecosystem in service of humanity." In a more explicit way, the system aims at

recording the content of the Web and re-distribute it among servers, so as to keep the memory independent from the single web server. Blockchain networks can redistribute, archive and keep accessible any web service by creating a sort of collective memory.

3.3. Solid: A Language for Data Ownership

Another project receiving a lot of attention is Solid; a technology that aims at building better web applications by structuring a fair system of data ownership. The project, directed by Berners-Lee, is a design solution against the corporative approach to data ownership over the Internet that is generally applied by social networks. It should be reminded that Berners-Lee structured HTML (Hyper-Text Mark-up Language) in a way that it could be accessible to anybody and always kept open source. His choice was done in a context, the one of software development, focused on killer-apps—even the language is adversarial—and proprietary formats. The open source movement was still in its infancy and Linux, the open source operating system, was still to be released. While the most popular operating systems were having their usual complicated ‘social relation’—the conflict between Apple and Microsoft is renowned with their files incompatibility, different drive formats and patterns— Berners-Lee’s proposal was a formula for independence by any individual system. He structured, instead of a proprietary format or software, a common set of rules to establish a language for communication among servers and clients; furthermore, he kept it accessible to humans.

The proposal for Solid follows the same radical approach of HTML and the World Wide Web Consortium (W3C). Solid aims at creating a series of protocols and standards to regulate the presence and exchange of data among social networks and on-line platforms. The aim of these protocols is to keep the rights of data in the hands of their owner instead of selling them out to private companies. For example, many photographers who care about the ownership of their work do not publish on social media due to the acquisition of copyright rules applied by most of the social network platforms. Solid wants to give control to people over the meta-data of the resources they release, over the resource itself and who can have access to it. Furthermore, Solid aims at appointing individual ownership of resources-data to the individual instead of giving away the rights to publishing platforms and other third parties.

The ability to share or privatize a datum should stay under clear control by its creator. Having an independent technology which regulates the exchange of information, like W3C does for the structure of the Web itself, should guarantee, according to Berners-Lee, impartiality and freedom to decide what to do with one’s personal information. Although the platform is still in an early stage of development, it is possible to start creating pods (digital identity repository) and participate in the early prototype. If this technology will spread, it might become a foundational stone to redefine how we communicate through digital media and a turning point for data ownership and privacy online.

3.4. Mesh Networks: Owning the Infrastructure

While Solid and Akasha (at least at this stage) aim at changing the way we understand software, projects like Commotion and LibreMesh, as well as activist groups as NYC Mesh and BuffaloMesh, aim at offering solutions for the ownership of the hardware that constitutes our communication networks.

Commotion (Figure 6) is an open source tool to create mesh networks, networks constituted of peer nodes, by connecting multiple devices in a local area. The project initiated by the Open Technology Institute in Detroit—and silently unedited since 2015— allows people to install the software on routers, phones, and computers to create a ‘local’ network that can offer access to the Internet. The idea is to create local Wi-Fi areas in the city belonging directly to the community, and not to private companies, which can be used independently from the Internet or connected to it. The routers and antenna required are solutions that cover wide ranges (going from 1km to 10km) and relatively economical considering the covered area (a neighbourhood association could easily cover the costs) but not cheap enough to be in everyone’s house.

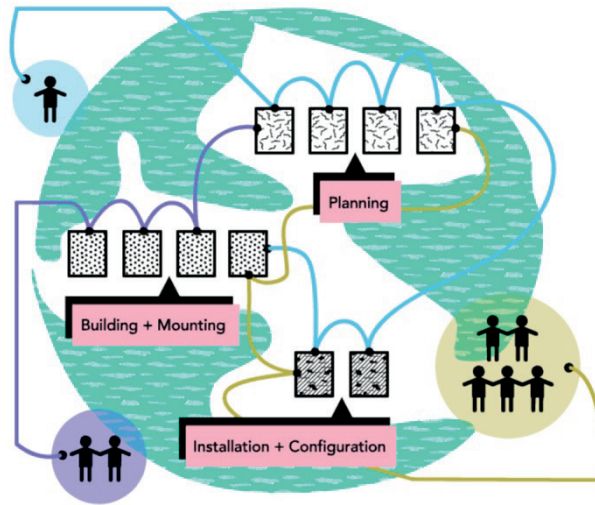


Figure 6. A diagram illustrating the ecology of people and devices involved (Commotion, n.d.)

A different approach is found in the Serval Project (Figure 7) as well as in B.A.T.M.A.N. for which a specific hardware is not required. These projects create networks based only on mobile phones and aim at being effective especially in disastrous conditions or in places where other network systems are not available. Peer-phones are connected together in a horizontal organization in which each phone-node links to all the nodes in the vicinity and by neighbouring relations to other phones that are more distant. Exploiting the close distance among phones, these systems remove the need of the entire heavy infrastructure usually needed in cellular phone networks. Obviously, the limit of this system arises with lower density of nodes; however, combined solutions in which some nodes connect to a larger network, can be imagined for further reach of the network. Furthermore, these systems can open the possibility to recycle obsolete devices by assigning them a role as node distributor.



Figure 7. An application of the Serval Mesh in Vanuatu, Oceania (“Third Visit to Vanuatu”, 2017)

4. Device Boundaries

After seeing different examples, both software and hardware, we will now go through the design projects under Device Boundaries research and discuss them based on the theoretical framework introduced.

4.1. Design Projects

Device Boundaries is a research project looking for sociality among devices. The aim of the overall project is to question the potential roles of artifacts and living entities (beyond humans) in defining hybrid ecologies. The design projects developed by the author within Device Boundaries act as ‘object as research discourse’ modality (Seago and Dunne, 1999). Their aim is not only to be design artifacts in themselves but, also, to be considered as a part of building a theory. In other terms, they are not affirmative solutions to the paradoxes and challenges proposed, but they are rather critical questions.

The first experiments, Feline Colonies and ArcadePong, aimed at the creation of devices that would be owned collectively (with a do-it-yourself perspective) and would be adopted in public spaces as an answer to simple social needs: such as care and fun. Following the fun aspect, a third project presented here is WiPong, which shifts the same context with new mechanics. Lastly, a design proposal for an on-going project focuses on questioning the area of environmental monitoring.

4.1.1. Feline Colonies

One of the design projects under the Device Boundaries is called Feline Colonies (Figure 8). This project allows people of a neighbourhood to overview the condition of the feline community and to distribute tasks as feeding or healthcare among people. While this is a very specific application, it is based on the observation about the excellent care people have for stray animals in Turkey and the social function that this plays in enriching the human social community.

While this example focused on cats, it could be reframed to include a wider range of animals including wilder animals and maybe endangered species in the urban borders of our cities, in order to hybridize the urban environment with the wilderness⁷.

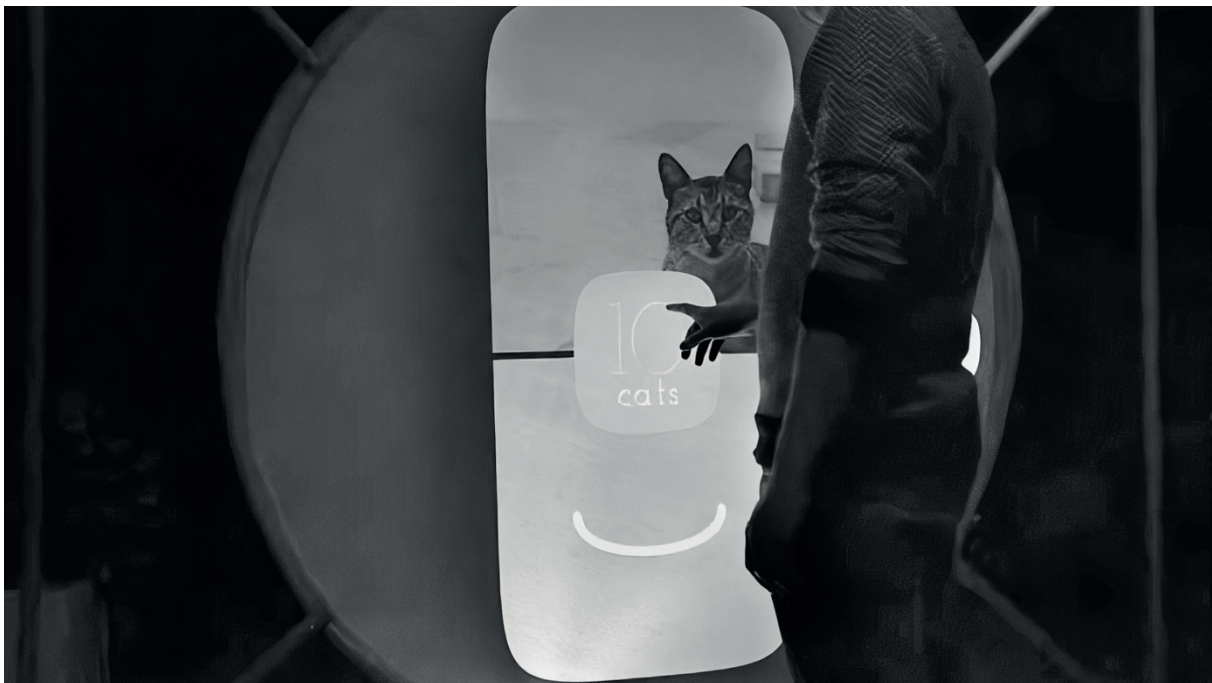


Figure 8 Feline Colonies. Views of the system that tracks the cats’ location in a map and the state of the overall community (Savasta, 2015).

⁷ In a similar way, an application can be imagined to track the wild animals of the Australia’s forests where Serval mesh was deployed after the renowned fires.

4.1.2. ArcadePong

The second project developed under Device Boundaries focuses on fun. The project called ArcadePong is a variation of Atari Pong played with the accelerometer sensor equipped by smartphones. In ArcadePong (Figure 9), players use their own devices and connect to a server that synchronizes them (Savasta, 2015). The two players face each other and are free to move in their half of the field, as in a real tennis game, while a display interposes itself between them and shows the position of the virtual ball as well as the state of the game. The smartphone, used as a racket, captures the movement and communicates to the server-display the players' reaction time and type of movement. ArcadePong is an example of bring-your-own-device logic (Ballagas, Rohs, Sheridan and Borchers, 2004), in which the system acknowledges the existence of different devices and capitalizes on them by using their unique potentialities. The players become performers, the phones controllers, and the public space becomes a temporary virtual playground. The hypothesis is that by shifting the role of communication devices, we might transform the perception and use of public spaces, and consequently transform the social relationships entertained in these spaces.

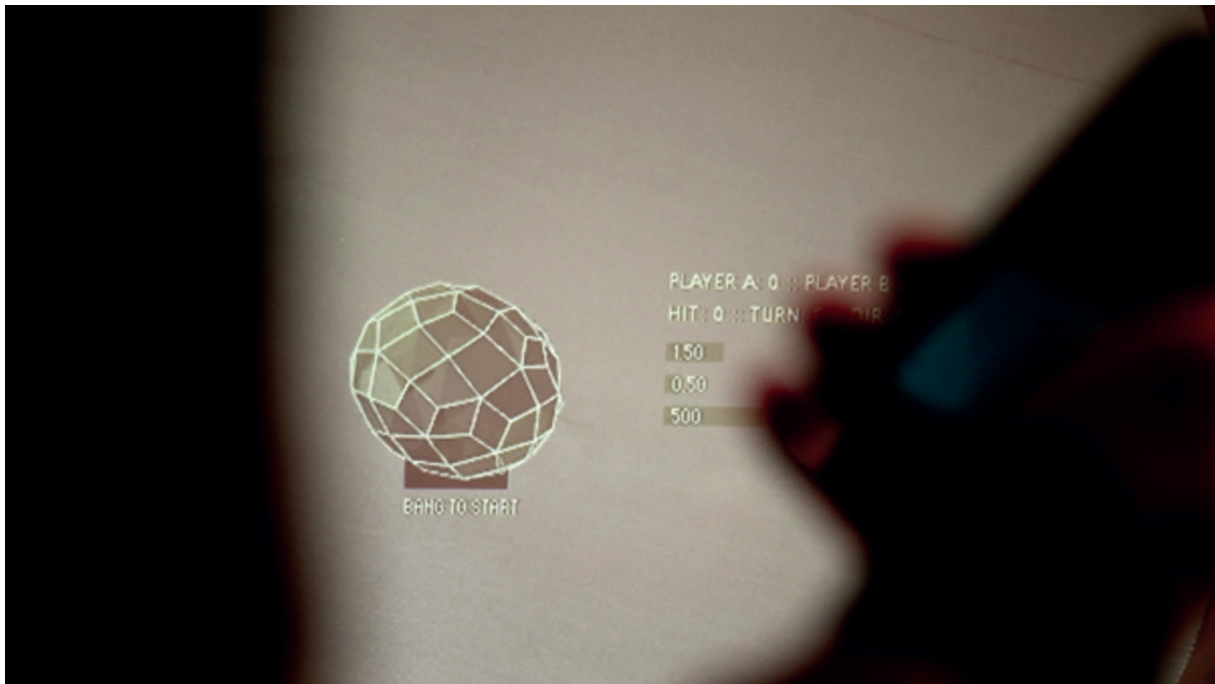


Figure 9. ArcadePong. A view of the player setting his phone to play ArcadePong.

4.1.3. WiPong

WiPong design project (Figure 10a/10b) is another Pong-based game with a virtually infinite number of simultaneous players. The only limitation imposed by the system over who can join the game is geographic; the game is played only within the range of the Wi-Fi signal of the server and not online as many popular games. Each player sees a half of the playing field on their own screen. The other halves are as many as the numbers of in-game players. The ball bounces from one to the next field randomly creating a strong tension for the players who do not know neither when the ball will come to their field nor from which direction. While in the traditional game, the whole field is visible and the limits of the movements are clear, in WiPong the waiting time and so the reflex are a participative act in a larger dialogue.

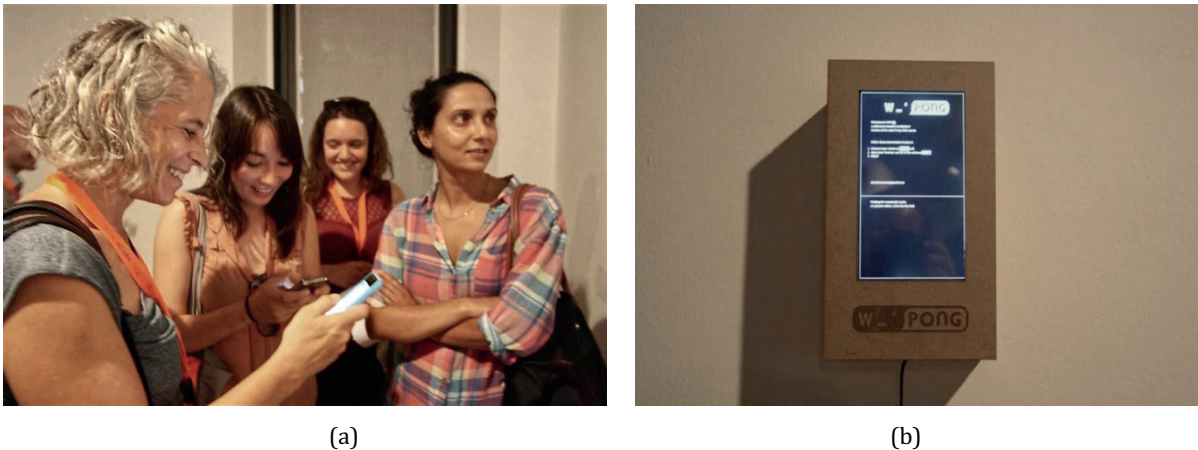


Figure 10. a) WiPong. People playing together near the server, **b)** the server itself (Savasta, 2016).

In these two examples of projects focused on fun, the relation among devices was transformed from competitive to collaborative, from allowing the use of a single device per time to a relation in which all devices can be used at the same time for the same purpose, in the same environment. As demonstrated by the literature review, when we operate on the level of communication technologies we might directly affect the human relations connected to their use. When these projects were tested people were pairing or grouping each other to 'beat the game' creating natural social connection among strangers. Furthermore, the people needed to be present in the space to participate and, being their proximity a requirement, they were bound to each other and for that pushed to entertain social relations.

4.1.4. Environmental Mesh

The last design project, currently under development, focuses on creating a mesh of environmental monitors. The same server which executes each project of Device Boundaries research can be extended by connecting commonly available environmental sensors. These sensors can analyse the quality of air by distinguishing among main pollutant gases and dust presence in the air. Many projects related to monitoring environmental conditions have been released online as well as entire publications (e.g. Gertz and Di Justo, 2012) in recent years, but a solution that creates meshes of monitors is still not diffused.

Many projects, such as Airboxlab and City Air Quality, guide people to create their own individual monitor but without the involvement of the community. On the other edge of the spectrum, projects such as Smart Citizen connect monitors in different cities aiming at a global perspective. Once more this concept acts without the involvement of the community or neighbour districts. This last project, although relevant in its attempt, seems to create an explorative map that shows where we could live better—inherently suggesting somewhere else— more than helping us to discover how to improve the now and here.

All these examples introduce the representation about the state of our microenvironment which is certainly a first step towards awareness. A more inclusive solution though should consider the participation and the involvement of communities in its result if not directly in its planning and development. Within the project Environmental Mesh while the addition of components to extend the system is almost trivial—especially thanks to the previous mentioned instructive examples— what is challenging is the language and the modes of delivery of this concept.

A series of unsolved questions are presented here to stimulate and anticipate the development of the project and as a way to illustrate the directions and leads towards further design proposals. Does a scientific numerical representation guide our fellow citizens towards a better attitude towards their environment? What language shall this system speak? How might we give suggestions on how to intervene practically to improve the local condition without 'paternalizing' our fellows but making them involved? How might we promote awareness to the idea that our actions are always, anyway ecological in their effects?

4.2. Design Qualities

All design projects presented under the scope of Device Boundaries embed three qualities, which we can discuss as evaluation parameters for their role as social devices. Each of these qualities confronts the assumptions of the challenges of absence and presence, and aims at creating potential questions to the status quo of device ecologies and their paradoxes.

4.2.1. Decentralization

The design projects of Device Boundaries are built on the same DIY system, named Antenna, composed by common cheap electronics as Raspberry Pi —the single board microcomputer notorious for its low price— and a router to extend the reach of the network. By being cheap and technically approachable, it is imaginable that informal groups of people in a neighbourhood might power up their node servers and install the application services of their choice. In this case, each of the design projects presented can constitute a single application service. This self-owned system allows complete customization without any limitations since people are the owners of their own infrastructure as in FLOSS architectures. Furthermore, each of these nodes have the same hierarchical status as the other nodes in the network, making the mesh a pure horizontal organization. Even if one node is pulled out of the network, if the other nodes can reach each other signals the network maintains its structure.

4.2.2. Independency

These single Antenna nodes connect directly to each other, they are able to generate a mesh network and further they can be connected to the Internet. Through this logic, nodes directly connected among themselves can communicate without any filter or censorship and independently from ISP or governing entities as well as independently from Internet services. The only filter could be applied, if wanted, by the community that owns the server. This independence from institutions or companies in terms of ownership, as well as the independence of the network from the Internet, make the system a reliable alternative to adverse conditions, being adverse themselves in terms of privacy, politics or economy.

4.2.3. Upgradability

Most of the projects under Device Boundaries work thanks to additions only to the software of Antenna, which as mentioned has minimal hardware requirements. To extend the system functionalities the only need is to upload a new service application and by doing so making it available to the community. While the software makes the differences the hardware extends, at most, by the participation of individuals' smartphones to form smaller device ecologies. The simplicity of the system constitutes its opportunity to be upgraded, modified and hacked by the communities who owned them. The adoption of a Raspberry Pi in the system allows to further extend the hardware to add new functionalities as presented in the last ongoing project. In this last case the additional components add functionalities without interfering to the use of the other service applications.

5. Conclusions

Throughout this paper, we discussed the paradox of socio-technical impotence, proposed by Guattari (2000) and further explored under different lenses by authors like Wajcman and Turkle the paradox of time-pressures and the challenges of presence and absence. We explored how these paradoxes act as Matryoshka dolls, which becomes 'bigger in the inside', or can be studied —through an object-oriented ontology approach— as objects (Morton, 2018). It is unsurprisingly challenging to anticipate solutions to our dramatic environmental condition as well as our overlooked serval position towards social devices and their affect on human social relations.

I listed design projects that might improve our daily life as potential paths to delineate a different future. Although some of these projects are already suspended or dormant, still they manifest their role as explorations to be studied, comprehended and maybe restarted in the years to come.

Consequently, a series of design projects under the research Device Boundaries were presented as 'objects of discourse', to raise awareness regarding the paradoxes in our society and to show an approach on how we can tackle these issues as communities. The approach in discussing these design projects is to

Each of the projects tries to answer the theoretical questions explored, and contextually tries to create new and more compelling questions. Lastly, three qualities are deduced by the examples presented and by the projects developed. Decentralization, independency and upgradability might be a starting point of a series of qualities to be discussed in the definition of new devices and especially in the definition of new ecologies.

Being an involuntary actor in our ecologies is not a sustainable position in terms of ecological environment as well as being a passive user of technology is not a position sustainable in terms of hybrid ecologies.

What is alluring about such explorations has little to do with the aesthetics of extremism and a lot to do with the very real possibilities of social transformation they open up before us (Bonnett, 1991, p. 200).

References

- Akasha. [n.d.]. Retrieved from <https://hack.akasha.org/fullstack-developer>.
- Allain, R. (2013, February 26). A duet from space. *Wired*. Retrieved from <https://www.wired.com/2013/02/a-duet-from-space/>
- Ballagas, R., Rohs, M., Sheridan, J. G., and Borchers, J. (2004). BYOD: Bring your own device. Retrieved from <http://www.vs.inf.ethz.ch/publ/papers/rohs-byod-2004.pdf>
- Berners-Lee, T. (2010, December 1). Long live the web: A call for continued open standards and neutrality. *Scientific American*, 303(6). Retrieved from <https://www.scientificamerican.com/article/long-live-the-web/>
- Bonnett, A. (1991). The situationist legacy. *Variant*, 1(9), 28–33.
- Boyle, J. (2019). Is the Internet over?! (Again?). *Duke Law & Technology Review*, 18, 32–60.
- Brooker, K. (2018, July 09). "I was devastated": The man who created the World Wide Web has some regrets. *Vanity Fair*. Retrieved from <https://www.vanityfair.com/news/2018/07/the-man-who-created-the-world-wide-web-has-some-regrets>
- Chen, Q. and Yan, Z. (2016). Does multitasking with mobile phones affect learning? A review. *Computers in Human Behavior*, 54, 34–42.
- Commotion. [n.d.]. Retrieved from <https://commotionwireless.net/docs/cck/>
- Denovan A. and Dagnall N. (2019). Development and evaluation of the chronic time pressure inventory. *Frontiers in Psychology*, 10.
- Eriksen, T. H. (2001). *Tyranny of the moment: Fast and slow time in the information age*. London: Pluto.
- Firat, M. (2013). Multitasking or continuous partial attention: A critical bottleneck for digital natives. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 14, 266–272.
- Fiscutean, A. (2017, December 04). Internet censorship: It's on the rise and Silicon Valley is helping it happen. *ZDNet*. Retrieved from <https://www.zdnet.com/article/internet-censorship-its-on-the-rise-and-silicon-valley-is-helping-it-happen/>
- Genç, K. (2019). Switch off, we're landing! Be prepared that if you visit Turkey online access is restricted. *Index on Censorship*, 48(3), 8–10.
- Gertz, E. and Di Justo, P. (2012). *Environmental monitoring with Arduino: building simple devices to collect data about the world around us*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- Gharakheiliy, H., H., Vishwanath, A. and Sivaraman, V. (2016). Perspectives on net neutrality and internet fast-lanes. *ACM SIGCOMM Computer Communication Review*, 46(1), 64–69.
- Guattari, F. (2000). *The three ecologies*. London: The Athlone Press.
- Huggett, N. (2018). Zeno's paradoxes. In Zalta, N. (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2019 Edition). Retrieved from <https://plato.stanford.edu/entries/paradox-zeno/>
- Kopomaa, T. (2004). Speaking Mobile: Intensified Everyday Life, Condensed City. In S. Graham (Ed.), *The Cybercities Reader* (p. 267-272). London, New York: Routledge.
- Manzini, E. (2005, March 18). Enabling platforms for creative communities. *Doors of perception*. Retrieved from <http://doors8delhi.doorsofperception.com/presentationpdf/manzini.html> [offline]
- Milne, E. (2003, December 06). Email and epistolary technologies: Presence, intimacy, disembodiment. *The Fibreculture Journal*, 2. Retrieved from <http://two.fibreculturejournal.org/fcj-010-email-and-epistolary-technologies-presence-intimacy-disembodiment/>
- Morton, T. (2018). *Being ecological*. New Orleans: Pelican.
- Niaki, A.A., Cho, S., Weinberg, Z., Phong Hoang, N., Razaghpanah, A., Christin N. and Gill, P. (2020, May). ICLab: A Global, Longitudinal Internet Censorship Measurement Platform. *Proceedings of the 41st IEEE Symposium on Security and Privacy*, Oakland 2020.
- Olivier, B. (2019). 'Mindfulness' in an era of acceleration. *Alternation*, 25, 357–379.

- Savasta, D. (2015). *Appendici del futuro: Interfacce collettive per l'emancipazione sociale*. Doctoral dissertation, Iuav University of Venice, Venice.
- . (2016). Wipong: A massive multiplayer collocated game. In Verdicchio, M., Clifford, A., Rangel, A. and Carvalhais, M. (Ed.), *xCoAx 2016: Proceedings of the Fourth Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X* (p. 374–376). Bergamo, Italy: (n.p.). Retrieved from <http://2016.xcoax.org/xcoax2016.pdf>
- Seago, A. and Dunne, A. (1999). New methodologies in art and design research: The object as discourse. *Design Issues*, 15(2), 11–17.
- Solon, O. (2017, November 06). Tim Berners-Lee on the future of the web: 'The system is failing'. *The Guardian*. Retrieved from <https://www.theguardian.com/technology/2017/nov/15/tim-berners-lee-world-wide-web-net-neutrality>
- Third Visit to Vanuatu. (2017, October 06) Retrieved from <https://servalpaul.blogspot.com/2017/10/third-visit-to-vanuatu.html>
- Thrift, N. (1993). For a new regional geography 3. *Progress in Human Geography*, 17(1), 92–100. doi: 10.1177/030913259301700107
- . (1996). *Spatial formations*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Turkle, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.
- Virilio, P. (1997). *Open Sky*. London: Verso.
- Wajcman, J. (2015). *Pressed for time: The acceleration of life in digital capitalism*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Webster, F. (1995). Network society: Manuel Castells. In *Theories of the Information Society*. Abingdon: Routledge.
- Xu X., Mao Z.M. and Halderman J.A. (2011). Internet censorship in China: Where does the filtering occur? In Spring N., Riley G.F. (Eds.), *Passive and active measurement (PAM 2011). Lecture notes in Computer Science, Vol 6579*. Berlin: Springer.

Grafik Tasarımda Bir Anlatım Dili: Rebus Tasarım

An Expression Language in Graphic Design: Rebus Design

Ece Çalış Zeğerek, *Grafik Tasarım Bölümü, Süleyman Demirel Üniversitesi*

Özet

Grafik tasarım alanında ele alınan bu çalışma, görsel bir cinas türü olarak Rebus'un kullanım biçimlerini örneklerle birlikte açıklamaktadır. Rebus, genel bir tanımlamaya göre; anlamlı bir kelime ya da kelime öbeği oluşturmak için görsellerle harflerin ve/veya kelime parçalarının birleştirilmesi ile oluşturulan görsel bulmacalara verilen isimdir. Resimli alfabe (resfebe) ya da resimli bilmece olarak da bilinen rebus, grafik tasarım bağlamında, yaratıcı üretim sürecini destekleyen görsel bir cinas türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Rebus ilkesi ile oluşturulan tasarımlar, bir yandan mesajın/metnin algılanması ve anlaşılmasına odaklanırken; diğer yandan bir bulmaca özelliği taşıyarak izleyiciyi eğlendirme işlevini de beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda rebus, grafik tasarım alanında dikkat çekiciliği sağlayan bir anlatım dilidir. Bir bulmaca özelliği taşımak ve eğlendirici bir işleve sahip olmanın yanında rebus kullanımının birincil görevi işlevsel, fonksiyonel tasarımlar oluşturmak ve yaratıcı düşüncenin geliştirilmesi sürecinde etkin rol oynamaktır. Grafik tasarım alanında kullanımı oldukça yaygın olan rebus tasarımlar kimi zaman bilinçli olarak, kimi zaman ise bilinçsiz bir biçimde, bir başka deyişle rebus ilkesine uygun tasarımlar üretme kaygısı taşımadan oluşturulmaktadır. Ancak grafik tasarım bilinçli bir üretim sürecini gerektirmektedir. Bu doğrultuda çalışmanın özgünlüğü rebus kullanımının detaylı bir anlatımının yapılmasıyla bilinçli üretim sürecine katkı sağlaması ve tasarım sürecinde rebusun 'üretim biçimleri' doğrultusunda nasıl sınıflandırılabileceğini göstermesidir.

Anahtar Sözcükler: Rebus, resimli alfabe (resfebe), görsel cinas.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Grafik tasarım, görsel iletişim.

Abstract

This study, which is in the field of graphic design, discusses and explains the different usages of rebus as a visual pun by way of examples. According to a general definition, rebus is the name given to those visual puzzles composed by combining visuals, letters and/or words in order to create a meaningful word or phrase (group of words). Rebus, also known as a pictorial alphabet or puzzle, has emerged as a type of visual pun within the context of graphic design which supports the creative production process. While on one hand, designs created based on the Rebus principle focus on the perception and understanding of the message / text; on the other hand, it also has the function of entertaining the audience thanks to its puzzle quality. Within this context, rebus is an expressive language in the field of graphic design which ensures noticeability. Besides having a puzzle quality and an entertaining function, the primary objective of rebus is to create functional designs and play an active role in the development of creative thinking. Although rebus designs, which are widely used in the field of graphic design, are sometimes created consciously, they may sometimes be created unconsciously, in other words, without having a worry about producing designs which adhere to the principle of rebus. However, graphic design requires a conscious production process. Accordingly, the originality of the study is that it contributes to the conscious production process through a detailed explanation of rebus usage and that it shows how rebus can be classified in accordance with the 'production styles' during the design process.

Keywords: Rebus, pictorial alphabet (resfebe), visual pun.

Academical disciplines/fields: Graphic design, visual communication.

- **Sorumlu Yazar:** Ece Çalış Zeğerek, Grafik Tasarım Bölümü, Süleyman Demirel Üniversitesi.
- **Adres:** Süleyman Demirel Üniversitesi, Doğu Kampüsü, Çünür, Isparta.
- **e-posta:** ececalis@sdu.edu.tr
- **ORCID:** 0000-0002-8756-0435
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 15.07.2020
- **doi:** 10.17484/yedi.730685

Geliş tarihi: 01.05.2020 / **Kabul tarihi:** 26.06.2020

1. Grafik Tasarım'da Rebus Kullanımı

Latince 'nön verbis sed rebus' (kelimelerle değil, şeylerle) cümlesinde yer alan ve 'şeylerle' kelimesine karşılık gelen rebus kelimesi; anlamlı bir kelime ya da kelime öbeği oluşturmak için görsellerle harflerin ve/veya kelime parçalarının birleştirilmesi ile oluşturulan görsel bulmacalar olarak tanımlanmaktadır (Whiting, 2017; Heller ve Vienne, 2016, s. 93). 'Resimli alfabe' ya da 'resimli bilmece' olarak dilimize geçen rebus, Türkçe'de 'resim' ve 'alfabe' kelimelerinin hecelerinin birleşiminden oluşturulan 'resfebe' kelimesi ile adlandırılır (Çalış Zeğerek, 2019, s. 32). Grafik tasarım bağlamında rebus, yaratıcı üretim sürecini destekleyen bir görsel cinas türü olarak karşımıza çıkar. Tasarımda görsel cinas¹ kullanımı ile bir yandan dolaylı anlatım benimsenirken, diğer yandan bu görsel oyunlar ile izleyicinin bir bulmaca çözer gibi verilmek istenen mesajı çözmesi, bir başka deyişle izleyicinin aktif rol alması sağlanır. Rebus tasarımlarda kullanılan görsel göstergeler de, yeni bir anlam yaratmak için tasarım sürecinde birincil anlamları dışında kullanılabilir ve anlatsal boyutta metnin yerini tutabilir. İzleyici, rebus kullanımı ile oluşturulan tasarımlarda yer alan görsel göstergeleri yorumlayarak, anlam oluşturmak için aralarında bir bağlantı kurmaya çalışır.

Heller ve Vienne'e (2016, s. 93) göre modern kavramsal grafik ve tipografik tasarımın bir parçası olan rebusun kökeni çok eskilere dayanmaktadır. İlk kullanım amacı yazının icadından önceki dönemlerde iletişim kurmak olduğu bilinen rebusların, tüm alfabelerin temelini oluşturduğu ve sonraları ise eğitici bir işlev taşıma, şifre oluşturma ya da estetik kaygılar gibi nedenlerle farklı alanlarda kullanıldığı bilinmektedir: Ortaçağ Avrupası'nda kullanılan imza ve armalar, İngiliz hanedanlık soyadları (Şekil 1a), Leonardo da Vinci, Lorenzo Lotto gibi ressamın resimleri/eskizleri, Lewis Carroll, Mark Twain ve Marcus Tullius Cicero gibi bazı yazarların mektupları ve imzaları, Viktorya döneminde kullanılan resimli kartlar (Şekil 1c) rebus özellikleri taşıyan üretimlerdir (bkz. Çalış Zeğerek, 2019). Rebus tasarımlar, resim, grafik ve edebiyat alanlarında görülmekle birlikte heykel sanatında da kendine yer bulmuştur. Örneğin Fransız heykeltıraş Jean-Pierre Dantan'ın karikatürize portre heykelleri üzerinde kullandığı semboller ve harfler (Şekil 1b) rebus ile oluşturulan kodları içermektedir. Heykellerin kaidesi üzerinde yer alan bu kodlar, heykeli yapılan kişinin ismini niteleyen rebuslar olduğu gibi, aynı zamanda eserin, Dantan tarafından yapıldığını gösteren birer ipucu görevi görmektedir.



Şekil 1. a) Abbot Robert Kirton Rebusu (Boutell, 1875, s. 149), b) Hector Berlioz Büstü, J. P. Dantan, 1836, (Bloom, 1998, s. 76), c) May I See You Home?, Viktorya Dönemi Buluşma Kartları, 19.yy. (Racingnrlyieby, t.y.).

Heller ve Ilić'e (2008, s. 172) göre kelimeleri oluşturmak için işaretlerin ve sembollerin yer değiştirilmesi fikri, en eski çocuğun oyun dünyası kadar eskidir. Aynı zamanda başarılı grafik tasarım araçlarıdır. Çünkü o uyarıcı bir etkileşimdir ve basit bir kelime ya da bir sözcük grubu aracılığıyla, izleyicinin zihninde kalıcılığı sağlar. Cinasta ya da kelime oyunları farklı anlamlara gelen aynı ya da benzer kelimeleri kullanır. Kostler'a göre bu büyük bir zekâ ürünü, akustik bir bağla birbirine bağlanmış iki düşünce dizisidir. Kelime oyunlarının görüntüler ile birlikte kullanımı, yalnızca metin kullanımına göre daha etkili olabilir. Rebus da aynı şekilde sestem görüntülere doğru gidilen bir oyundur (McAlhone ve Stuart, 1996, s. 56). Bu doğrultuda,

¹ Cinasta, sözcüğün söyleniş ve yazılış biçimi ile ilgili bir söz sanatıdır. "Ses ya da biçim bakımından benzer, ancak anlam bakımından farklı iki kelime ya da görsel ile oluşturulan bir retorik figürdür. Diğer bir deyişle, benzer sesler veya anlamlar üzerinden yapılan bir kelime oyunudur. Görsel cinasta, iki farklı fikir ve görsel tek bir ortak görselde birleştirilmektedir" (Çeken, 2016, s. 3). Başka bir tanıma göre ise, 'görsel cinas', tipografi ile birlikte sembol, resim gibi görsellerin bir arada kullanıldığı, iki ya da daha fazla anlamı barındıran görsel bir anlatım dilidir (Giorgadze, 2015, s. 364). Çift anlam ya da çoklu anlatım ile tasarımda mizahi bir dil oluşturmak için başvurulan görsel cinas, görsel gösterenler (yazı, sembol, resim vb.) ile oluşturulan kelime oyunlarıdır.

'rebus' ya da Türkçe'deki kullanımıyla 'resfebe' grafik tasarım ürünlerinde yaratım sürecini destekleyen bir üretim biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sanatsal bir ifade biçimi olarak rebusun grafik tasarım alanında kullanımı oldukça yaygındır ancak ulusal literatür tarandığında rebus konusunu detaylı bir biçimde doğrudan ele alan bir kaynağa rastlanmamıştır. Bu anlamda çalışmanın Türkçe literatüre büyük oranda katkı sağlayacağı düşünülmektedir. İncelenen uluslararası kaynaklara bakıldığında ise çoğunlukla bir anlam üretim biçimi olarak 'Görsel Cinas/Kelime Oyunları' (Visula Pun/Puns) başlığı altında bir bölüm olarak ya da alt başlık olarak rebus tasarımların yer aldığı görülmektedir. Örneğin *A Smile in The Mind* (McAlhone ve Stuart, 1996, s. 56-57) kitabında 'Puns and Rebuses' başlığı altında, *The Anatomy of Design* (Heller ve Ilić, 2007, s. 21-22) kitabında yalnızca metin içerisinde, *Icons of Graphic Design* (Heller ve Ilić, 2008, s. 172-173) kitabında 'Rebus Writing' başlığı altında, *Paul Rand: A Designer's Art* (Rand, 2016) kitabında ise 'The Rebus and the Visual Pun' başlığı altında rebus tasarımlardan söz edilmektedir. Bazı kaynaklarda ise rebus örneklerinin sınırlandırıldığı görülür: Örneğin *Basic Designs: Design Thinking* (Ambrose ve Harris, 2010) kitabında 'kelimelerle yapılan cinas (word pun)' örneği olarak Q8 (Kuw+eight); hem kelime hem de görüntünün sessel ifadesi ile yapılan 'görsel cinas (visual pun)' örneği olarak I ♥ NY (I Love New York); farklı anlamlara gelen ancak sessel ifadesi aynı olan görüntülerle ve harflerle oluşturulan IBM (eye+bee+m) örneği ise 'rebus' olarak sınıflandırılarak diğer kaynaklara göre farklı yorumlanmıştır. Ancak görüntü kullanımı ile yapılan cinas (visual pun) ve kelimelerle yapılan cinas (word pun) olarak adlandırılan örneklerin de rebus niteliği taşıdığı, dolayısıyla ayrı ayrı tanımlamak yerine, her birinin 'rebus' başlığı altında yer alması daha uygun olacaktır. Bu doğrultuda ister yalnızca görseller kullanılsın (visual pun), isterse görseller, harfler ya da rakamlar bir arada kullanılsın (word pun), her bir elemanın sessel ifadesi anlamlı bir hece ya da kelimeye karşılık geliyorsa, oluşturulma biçimi ne olursa olsun rebus niteliklerini taşıdığı sonucuna varılabilir. Çünkü tarihsel süreç içerisinde yer alan rebuslar ile yukarıda yer alan kaynaklar incelendiğinde (bkz. Heller ve Ilić, 2008, s. 173; McAlhone ve Stuart, 1996, s. 56-57), sözü edilen örneklerin de rebus tasarımlar olarak nitelendirilebileceği görülür. Bu nedenle *Basic Designs: Design Thinking* (Ambrose ve Harris, 2010) kitabında yer alan alt başlıkların, sözü edilen diğer kaynaklarda yer alan başlıklarla örtüşmediği gözlemlenmiştir.

Öte yandan 'visual pun' (görsel cinas) başlığı altında yer alan ve iki ya da daha fazla anlamı bir arada barındıran birçok kavramsal tasarım da görsel kelime oyunları ile oluşturulur ancak bu örnekler rebus ile karıştırılmamalıdır. Sözü edilen kavramsal tasarımlarda bir rakam, harf ya da kelime kimi zaman bir imaj özelliği taşıyabilir, aynı şekilde bir imaj da benzerlik ilişkisi doğrultusunda bir harf, kelime ya da rakam olarak algılanabilir. Örneğin Herb Lubalin'in 'Mother' ve 'Families' tipografik tasarımlarındaki görsel oyunlar, Paul Rand'ın 'Morningstar' logosundaki gün doğumuna yapılan gönderme, Dan Reisinger'in 'Let My People Go' (1969) afişinde yer alan sembolün, metnin bir parçası olarak kullanılması ile verilmek istenen mesaj, harflerle/kelimelerle ve biçimlerle yapılan ancak rebus özellikleri taşımayan görsel oyunlardır (Şekil 2).

Tüm bu veriler ışığında başlık sınıflandırılması yapılırken görsel bir cinas türü olan rebus tasarımlar 'görsel cinas' (visual pun/puns) başlığı altında 'rebus tasarım' (rebus design) olarak adlandırılan bir alt başlık olarak yer almalıdır. Rebus tasarımlar ise kelime ya da görsel kullanımı ile farklı şekillerde oluşturulabildiğinden kendi içerisinde sınıflandırılabilir ancak böyle bir sınıflandırma yapan herhangi bir kaynağa rastlanmamıştır. Bu doğrultuda bu çalışmada rebus tasarımların kendi içerisinde de ayrılabilirliğini gösteren bir sınıflandırma önerisinde bulunmaktadır.



Şekil 2. a) Families, Herb Lubalin; Mother, Herb Lubalin; Morningstar, Paul Rand, 1991 (Paulrand.design, t.y.), b) Let My People Go, Dan Reisinger, 1969 (Glasser ve Ilić, 2005, s. 1).

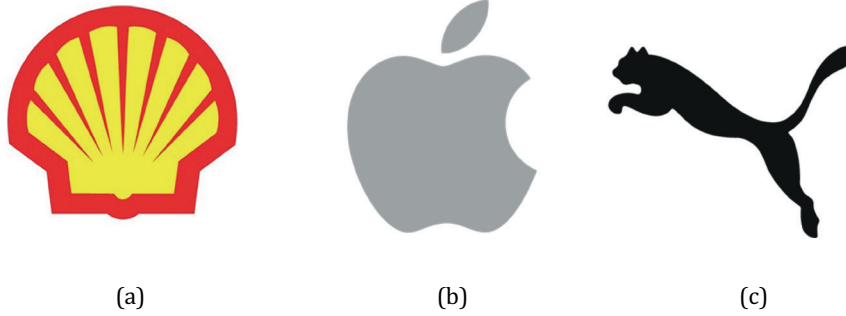
2. Üretim Biçimlerine Göre Rebus Tasarım

Rebus ilkesi ile oluşturulan tasarımlar incelendiğinde sembollerin, özel işaretlerin, harflerin, kelimelerin ve rakamların kimi zaman ayrı ayrı, kimi zaman ise bir arada kullanılmasıyla anlam üretiminin gerçekleştiği görülmektedir. Dolayısıyla, rebus tasarımlar oluşturulurken izlenecek yollar farklılık göstermektedir. Bu nedenle rebus ilkesinin kullanılması ile oluşturulan grafik tasarım ürünlerinin 'üretim biçimine göre' aşağıdaki gibi bir sınıflandırılması yapılabilir:

2.1. Sembol Kullanımı ile Oluşturulan Rebus Tasarım

Sembol, "belirli bir insan, nesne, grup ya da düşünceyi veya bunların birleşimini temsil eden ya da bunların yerine geçen bir iletişim ögesidir" (Ersoy, 2000, s. 12). Temsili bir karşılığa uyararak bir başka şeyi ifade eden, hazır olmayan veya algılanması olanaksız olan bir şeyi, doğal bir ortamda zihne davet eden her kişisel işaret (alegori-mecaz, kinaye) bir semboldür (Ersoy, 2000, s. 16). Bireylerin hayal etme ve kavrama gücünü uyaran semboller akılda kalıcı ve hızlı algılanabilir olmaları nedeni ile grafik tasarımda etkili bir görsel iletişim aracı olarak kullanılırlar. Her ne kadar kültürden kültüre değişiklikler gösterse de evrensel nitelikler taşıdığı için semboller, görsel iletişimde önemli bir iletişim aracıdır. Bu nedenle grafik tasarım alanında verilmek istenen mesajların anlamlandırılması sürecinde yalın bir anlatım dili olan sembollere sıklıkla başvurulmaktadır. Rebus tasarımlar da sembollerle doğrudan ilişkilidir.

Sembol kullanımı ile oluşturulan rebus tasarımlar, bir kelimenin doğrudan biçimsel karşılığı olarak kullanılmaktadır. Bu tip örnekler genellikle logo tasarımlarında karşımıza çıkmakta ve birçok marka ismi rebus özellikler taşımaktadır. Logo tasarımlarında tıpkı Mısır hiyerogliflerinde kullanılan kelime yazılarında olduğu gibi kelimeyi doğrudan niteleyen bir şeklin kullanılması, rebus kullanımına işaret etmektedir. Örneğin Shell markasının kullanmış olduğu amblem (Şekil 3a), marka adının görsel bir sunumudur. Kabuk anlamına gelen 'shell' kelimesi, bir deniz kabuğu olarak stilize edilmiştir. Apple markası da kelime anlamı olarak 'elma' demektir. Markanın amblemine bakıldığında ısırılmış bir elma sembolü görülmektedir (Şekil 3b). Aynı şekilde sportif ürünler markası olan Puma da, ismini niteleyen biçimi logo tasarımında kullanılmaktadır (Şekil 3c).



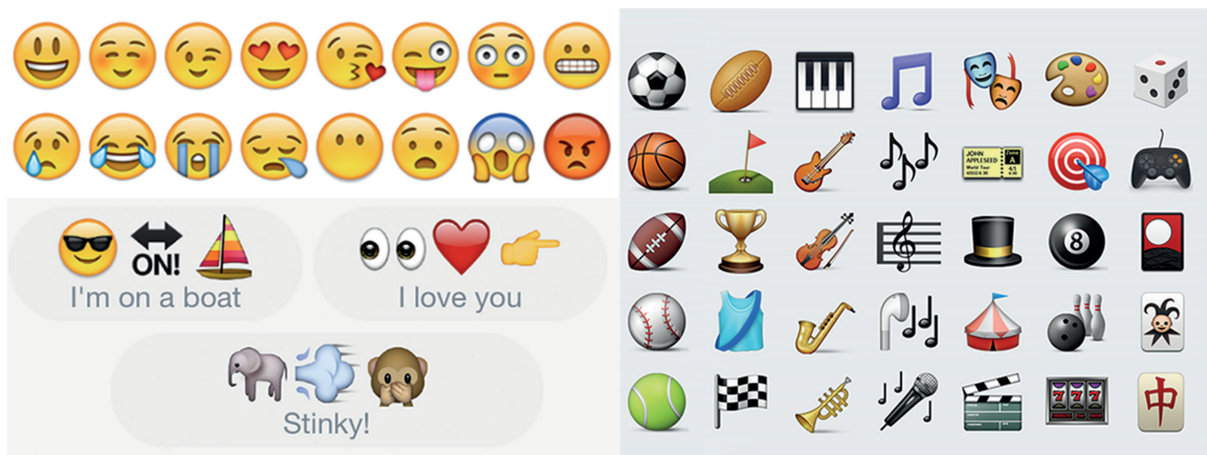
Şekil 3. a) Shell, 1992 (Seeklogo, t.y., d); b) Apple, 2014 (Seeklogo, t.y., a); c) Puma, 1979 (Seeklogo, t.y., c).

Sembol kullanımı ile oluşturulan güncel bir rebus tasarım örneği de rock müzik grupları için tasarlanan 'Rock Band Icons' isimli minimalist afiş serisidir (Tata & Friends, t.y.). İspanyol bir grafik tasarım stüdyosu olan Tata & Friends tarafından hazırlanan afiş serisinde Pearl Jam, Stone Temple Pilots, The Flaming Lips, The Who, The Doors, Tool, Green Day, Queen, Led Zeppelin, Radiohead, Iron&Wine gibi rock müziğinin ikonik hale gelmiş müzik grupları, yine ikonik bir dille betimlenmiştir. Minimal ikonların kullanımı ile hazırlanan bu afiş tasarımlarında yer alan sembollerin sessel ifadesi ile rock müzik gruplarının isimleri anlatılmak istenmiştir (Şekil 4). İzleyicinin ikonik görüntüler üzerinden müzik gruplarını bulmaya çalışması, eğlendirici bir işlevi de beraberinde getirmektedir. Tata & Friends'in resmi web sitesinde bu afiş serisinin eğlendirme ve oyun oynama amacı taşıdığı 'Let's play a little game. Guess the name of the Rock Band' sözleri ile de açıkça belirtilmiştir.



Şekil 4. Stone Temple Pilots, Iron&Wine ve The Flaming Lips müzik grubu afişleri, Tata & Friends (Tata & Friends, t.y.).

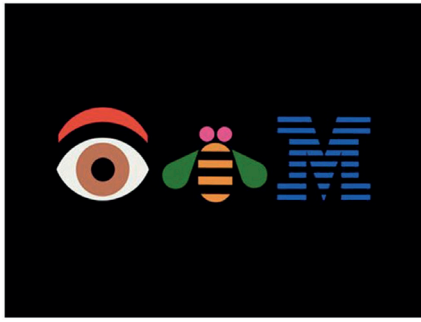
Günümüzde sosyal medyanın yaşantımıza girmesi ile birlikte popüler hale gelen emoji, sembol kullanımı ile oluşturulan ve en bilinen rebus örneklerindedir (Şekil 5). Emoji, 1998 yılında Japon mühendis Shigetaka Kurit tarafından oluşturulan bir semboller sistemidir ve Japonca'da 'e' (resim) ve 'moji' (harf, kelime) kelimelerinin birleşiminden oluşmaktadır (Danesi, 2017, s. 2). İlk olarak Japonya'da kullanılmaya başlanan emoji, dijital çağın vazgeçilmez bir parçası olarak tüm dünyaya yayılmıştır. Duygu, düşünce, durum, olay ya da somut nesnelere sembolik olarak ifade etmeye olanak sağlayan emoji, noktalama işaretleri ve glyphs kullanımı ile oluşturulmaya başlanmış (Evans, 2017, s. 23), günümüzde kullanım alanı oldukça genişlerken kimi zaman bir cümle öbeğini de ifade eder hale gelmiştir. Evrensel bir dil olarak kabul gören emoji, aslında en ilkel iletişim dilidir, M.Ö. 3000'li yıllarda kullanılan hiyerogliflerin, piktografların modern halidir. Bir başka deyişle emoji, yazının icadından önce duygu ve düşüncelerin anlatılması için geliştirilen ideogramlar ile ya da bir nesneyi tanımlamak için kullanılan logogramlar gibi resim yazılar ile aynı özellikleri taşımaktadır. Öyle ise emoji, duyguları, düşünceleri, olayları ya da fiziksel nesnelere metin yerine grafiksel bir dille anlatan rebus tasarımlardır.



Şekil 5. Duyguları ve fiziksel nesnelere ifade eden emoji örnekleri ve emoji ile oluşturulan cümle kalıpları (Durmuş, 2018; Calimlim, 2015).

2.2. Sembol ve Harf/Kelime Kullanımı ile Oluşturulan Rebus Tasarım

Sembollerin harflerle ya da kelimelerle bir araya getirilmesi rebus tasarımı en çok kullanılan üretim biçimidir. Kimi zaman yalnızca ‘sembol-harf’, kimi zaman ‘sembol-kelime’, kimi zaman ise ‘sembol-harf-kelime’ bir arada kullanılabilir. *Sembol ve harf kullanımı* ile oluşturulan ve en bilinen rebus tasarım örnekleri arasında IBM afişi yer almaktadır. Dünyaca ünlü Amerikalı grafik tasarımcı Paul Rand’ın 1982 yılında tasarladığı *IBM logosu* (Şekil 6a), 1981 yılında yine Paul Rand tarafından şirket içi bir etkinliği tanıtmak amacıyla hazırlanan bir afiş tasarımında rebus formların kullanılmasıyla karşımıza çıkmaktadır (Heller ve Vienne, 2016, s. 93). Geleneksel IBM logosunu anımsamamızı sağlayan çizgili M harfinin de yer aldığı bu tasarımda, ‘I’ harfi yerine ‘eye’ (göz) sembolü, ‘B’ harfi yerine ise ‘bee’ (arı) sembolü kullanılmıştır. Ancak şirket çalışanları tarafından fazlasıyla oyunbaz bulunan Eye-Bee-M afiş tasarımının kullanımı reddedilmiştir. Yine Paul Rand tarafından tasarlanmış olan *AIGA (American Institute of Graphic Arts)* sembolü de (Şekil 6b) rebus özellikleri taşımaktadır (Paulrand.design, t.y.). AIGA’nın kapak tasarımlarında kullanılan sembolde ‘I’ harfi yerine ‘eye’ (göz) sembolü kullanılarak grafiksel bir dil oluşturulmuştur.



(a)



(b)



(c)

Şekil 6. a) *IBM Afiş Tasarımı*, Paul Rand, 1982 (McAlhone ve Stuart, 1996, s. 56), b) *AIGA*, Paul Rand, 1982 (Paulrand.design, t.y.), c) *New York için slogan*, Milton Glaser, 1975 (McAlhone ve Stuart, 1996, s. 57).

Sembol ve harf kullanımı ile oluşturulan bir başka rebus tasarımı *I Love New York* sloganıdır. Amerikalı grafik tasarımcı Milton Glaser’in New York’u tanıtmak amacıyla yapmış olduğu ‘I ♥ NY’ (I Love New York) tasarımı (Şekil 6c), rebus örneği olarak en bilinen ve birçok kez kopyalanan görsel bulmacalardan biridir (Heller ve Vienne, 2016, s. 93). 11 Eylül saldırıları sonrasında Glaser tarafından ‘I ♥ NY More Than Ever’ şeklinde yeniden revize edilen tasarım, kırmızı kalp içerisindeki siyah leke nedeni ile eleştirilmiş ve büyük tepkilere neden olmuştur. Ancak o tarihten itibaren bu slogan şehire olan derin bağlılığın sembolü olmuş ve popülerliği giderek artmıştır (Newman, 2013; Perez, 2018). Öyle ki günümüzde birçok ülke ve şehir bu rebus sloganı hem tanıtım faaliyetlerinde, hem de turizme hizmet etmesi amacıyla bir pazarlama aracı olarak kullanılmaktadır. Dünyanın en büyük gözlük endüstrilerinden birisi olan Luxottica Group’a bağlı LensCrafters markası için San Fransisco’da Cutwater tasarım tarafından hazırlanan logo tasarımı da, Paul Rand ve Milton Glaser’in tasarımlarında kullanmış oldukları semboller ile oldukça benzerdir (Şekil 7). Lenscrafters, bir pazarlama aracı olarak kullandığı bu görsel oyunu yalnızca logo tasarımında değil, tanıtım afişlerinde ve televizyon reklamlarında da kullanarak izleyicinin ‘göz’ ve ‘kalp’ sembollerine aşina olmasını sağlamıştır.



Şekil 7. LensCrafters logo tasarımı ve reklam ürünlerinde kullanılan rebus semboller (Cutwatersf, 2019).

American Association of Artificial Intelligence (AAAI) tarafından düzenlenen bir konferans için hazırlanan afiş tasarımı da rebus kullanımı ile üretilmiştir (Şekil 8a). Tasarımcı Graig Fraizer tarafından hazırlanan afişin merkezinde majiskül harflerle yazılan 'A' harfi bulunmaktadır. A harfinin hemen yanında ise 'göz' çizimi bulunmaktadır. Bu iki formun bir arada kullanılarak oluşturduğu sessel ifade, *Artificial Intelligence* (yapay zekâ) kelimesinin kısaltmasına gönderme yapmaktadır. Afişte, A harfi 'Artificial' kelimesinin baş harfi olarak yer alırken, göz kelimesinin İngilizce telaffuzu ile ortaya çıkan -aye sesi ise 'I' harfinin okunuşunu imlemektedir. Her iki göstergenin bir arada telaffuz edilmesi ile de *Artificial Intelligence*'ın baş harfleri olan A.I. harfleri okunmaktadır (Meggs, 1992, s. 62).



(a)

(b)

Şekil 8. a) American Association of Artificial Intelligence, afiş tasarımı (Meggs, 1992, s. 62), b)IKEA logosu ve marka isminin rebus ile yazımı, 1985 (Kristoffersson, 2014, s. 40).

Sembol ve harfin bir arada kullanılması gibi *sembol ve kelime kullanımı* ile oluşturulan rebus tasarım örnekleri de grafik tasarım alanında oldukça yaygındır. Bu kategoride yer alan başarılı örnekler arasında IKEA markası için tasarlanan bir rebus tasarım karşımıza çıkmaktadır (Şekil 8b). İsveç markası olan, mobilya ve ev aksesuarları ile dünya çapında tanınan IKEA, Amerika'daki ilk mağazasını Philadelphia'da açmasının ardından, marka isiminin doğru telaffuz edilememesi üzerine bir tasarım fikri geliştirmiştir. Bu doğrultuda marka isimlerinin doğru telaffuz edilmesini sağlamak için 1985 yılında *Learning How to Pronounce* adlı reklam kampanyası ile rebus ismini oluşturmuştur (Kristofferesson, 2014, s. 40). Reklamda yer alan rebus isim, IKEA kelimesi ile aynı sessel göstergelere sahip olan 'eye' [/aɪ/] ve 'key' [/ki:/] kelimelerin görsel göstergeleri ile 'ah!' ünlem kelimesinin bir arada kullanılması ile oluşturulmuş, bu sayede marka isimlerinin Amerikalılar tarafından doğru telaffuz edilmesi sağlanmıştır.

Sembol-harf ve sembol-kelime kullanımının yanı sıra *sembol, harf ve kelimenin* bir arada kullanıldığı rebus tasarımlar da mevcuttur. Örneğin The Dunkin' Donuts için Sterling Brands tarafından tasarlanan rebus logo, 2 piktoqram, bir kelime ve bir logodan oluşmaktadır. 2006 yılında Dunkin' Donuts'un özel sermayeye geçmesi ile birlikte rekabet ortamı içerisinde markayı yerelden ulusala taşımak amacıyla yaratıcı bir tanıtım fikrine ihtiyaç duyulmuştur. Bu doğrultuda markanın etkili ve dinamik bir biçimde tercih edilirliliğini arttırmak, markanın kimliğini ve konumunu daha iyiye taşımak amacıyla basit ancak etkili yeni bir imaj yaratılması planlanmıştır. Bu reklam kampanyası ile misafirlerine yoğun iş temposu içerisinde günlerine devam etmeleri için ihtiyaç duydukları enerjiyi sağlayan Dunkin kahveleri ile adeta bir yakıt noktası imajı yaratmak istenmiştir (Hhcc, t.y.). Reklam kampanyasında kullanılan rebus tasarımda yer alan koşan adam piktoqramı, bir yandan bu yoğun iş temposu arasında kısa süreli mola vermek için Dunkin'a giden müşterileri simgelerken, diğer yandan Amerikalılar tarafından tercih edilen bir kahve markası olduğunu ifade eden bir algı yaratmaktadır (Şekil 9).



AMERICA RUNS ON DUNKIN'®

Şekil 9. *America Runs on Dunkin*, Sterling Brands (Beachpackagingdesign, 2015).

2.3. Rakam ve Harf/Kelime ile Oluşturulan Rebus Tasarım

Rakamlar, sayıları göstermelerinin yanı sıra kelime oyunları ve görsel bilmeceler oluşturmak için kullanılan birer işaretlerdir. Harf, sembol ya da kelimeler ile birlikte kullanılan rakamlar, gerçek anlamları dışında tasarımda yeni anlamların ve yaratıcı fikirlerin oluşturulmasına katkı sağlamaktadırlar. Ancak rakamlarla yapılan her görsel oyun -örneğin biçimsel benzerlikleri nedeni ile rakamların harflerin yerine kullanılması ile oluşturulan tasarımlar- rebus tasarım kategorisine girmemektedir. Rebus özelliği taşıyan rakamların, sessel benzerlikleri ya da eş seslilikleri doğrultusunda tasarımda yeni bir anlamı oluşturması gerekir. Örneğin 'BEN10' çizgi dizisinin logo tasarımı hece ve rakam kullanımı ile oluşturulan bir rebus tasarımdır. İlk bölümü 2005 yılında yayınlanan çizgi dizinin adı, 10 yaşında bir çocuk olan baş kahraman Benjamin Tennyson'ın adının ve soyadının ilk hecelerinden (Ben-Ten) oluşmaktadır (Şekil 10a). Çizgi dizinin logo tasarımında ise 'Ben' hecesi olduğu gibi kullanılırken, 'Ten' hecesi yerine ise bir başka eşsesli gösterge yani 10 rakamı kullanılmıştır. 10 rakamı aynı zamanda baş kahramanın on yaşında oluşuna da vurgu yapmaktadır.

Rakam kullanımı ile oluşturulan bir başka rebus tasarım örneği olan Kuwait Petrol Şirketi'nin sembolü 'Q8', Q harfi ve 8 rakamından oluşmaktadır (Şekil 10b). Bu iki göstergenin arka arkaya telaffuzu, Kuwait sözcüğünün telaffuzu ile aynıdır. Ses benzerliklerine dayanan bu oyun ile akılda kalıcı bir rebus sembol oluşturulmuştur. Bu sembolde yer alan 8 rakamı, aslında bir tür kelime oyunu olan *gramogram* (*grammagram/letteral words*) görevi görmektedir.

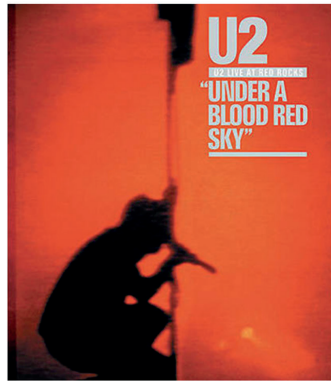


(a)

(b)

Şekil 10. a) *Ben10 logo tasarımı* (Seeklogo, t.y., b), b) *Kuwait Petroleum*, Wolf Olins, 1986, (McAlhone ve Stuart, 1996, s. 56).

Rebus oluşturma sürecinde bir alt birim olarak adlandırabileceğimiz gramogramlar bir veya birden fazla kelime oluşturacak şekilde telaffuz edilebilir harf veya harf grubudur (Tunley, 2019). Örneğin Şekil 1c'de yer alan ve Viktorya Dönemi Buluşma Kartı üzerinde yer alan 'May I.C.U. Home' (May I See You Home) yazısı, gramogram kullanımı ile oluşturulan rebus örneğidir. Gramogramlar, telaffuz edilişleri ile bir ya da birden fazla kelime oluşturan harf ya da harf grupları ile oluşturulabileceği gibi rakamların kullanılması ile de oluşturulabilirler. Öyleyse gramogramlar ile harfler ya da rakamlar, kelimeleri temsil ederler. Gramogram kullanımı ile oluşturulan rebus tasarım örneklerine müzik grubu isimlerinde sık karşılaşılmaktadır. Örneğin İrlanda kökenli rock müzik grubu U2 (You Too), Amerikalı rap müzik sanatçısı 2PAC (Tupac) isimleri de harf ve rakamdan oluşan rebus isimlerdir (Şekil 11a-b). Ayrıca Tupac Shakur'un Şekil 11b'de yer alan 'R U Still down? (Remember Me)' albümünün isminin de yine gramogram kullanımı ile oluşturulduğu görülür. U2 (you too), 2U (to you), 4U (for you), 4US (for us), 4ALL (for all) gibi gramogramlar, daha birçok isimde, logo tasarımında ya da sloganda karşımıza çıkmaktadır. Örneğin tüm dünyayı etkisi altına alan Corona (Covid-19) virüsünden korunmak için dijital iletişim platformlarında görülen ve maske takmanın önemine dikkat çekmeyi amaçlayan '#masks4all' kampanyası (Şekil 11c) rebus ile oluşturulmuş bir tür slogan ve sosyal sorumluluk hareketi olarak karşımıza çıkan güncel örneklerdendir.



(a)



(b)



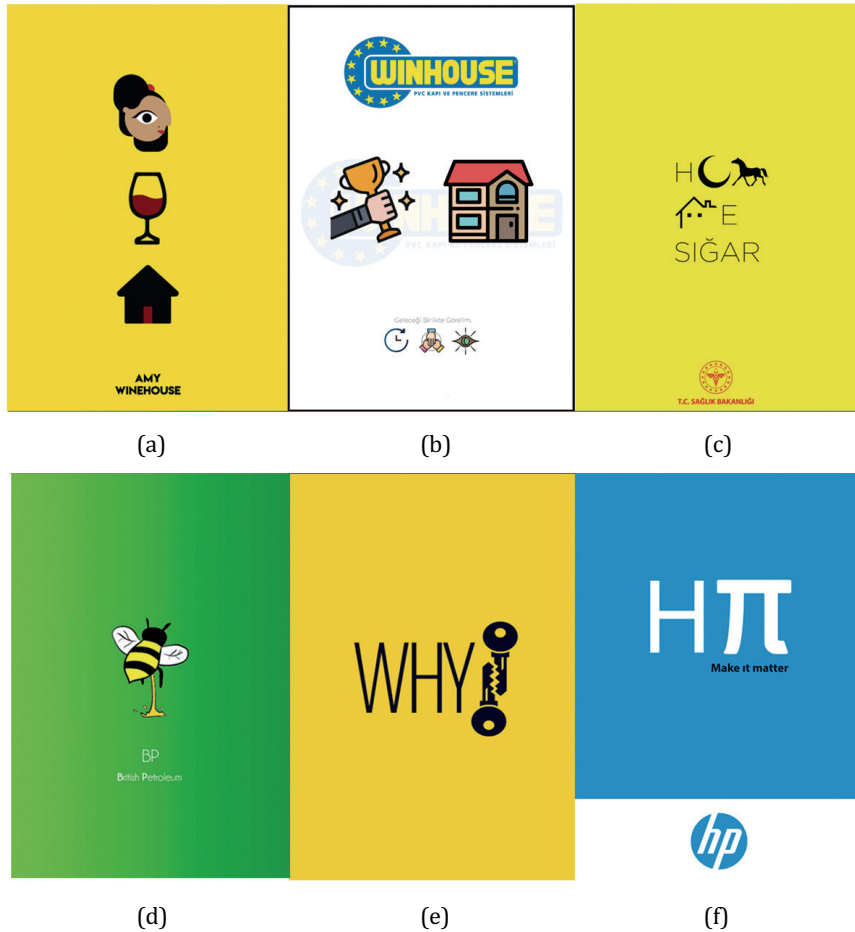
#MASKS4ALL

(c)

Şekil 11. a) *U2, Under a Blood Red Sky*, 1983 (U2, 1983), b) *2PAC (Tupac Shakur), R U Still down? (Remember Me)*, 1997 (Music.apple, t.y.), c) *Masks4All Sloganı*, Sosyal Sorumluluk Projesi, 2020, (Masks4all, 2020).

Çalışma kapsamında yer alan bu sınıflandırma grafik tasarım ürünlerinde görülen yaygın kullanımlar doğrultusunda yapılmıştır. Daha çok sembol, harf, kelime ve rakamlar ile oluşturulduğu görülen bu tasarımlar 'üretim biçimlerine' göre sınıflandırılmıştır, ancak farklı bakış açıları ile ele alınarak başka sınıflandırmalar da yapmak mümkündür.

Çalışmada yer verilen tüm rebus örneklerinin yaratıcı ve özgün tasarımlar olduğu görülmüştür. Rebus tasarımlar izleyicinin dikkatini çeken işlevsel tasarımlar olduğu gibi aynı zamanda eğitim sürecinin de bir parçası olabilir. Bu görüş doğrultusunda Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü 4. Sınıf öğrencilerine *rebus tasarım* hakkında bilgi verilerek, üretimler yapmaları istenmiştir (2019-2020/Güz) ve Şekil 12'de yer alan görseller sözü edilen tasarımlardan bazılarıdır. Şekil 12'de yer alan ve 'Amy Winehouse' ismini *sembol kullanımı* ile betimleyen rebus tasarım, Onur Ok tarafından ikonik bir afiş olarak sunulmuştur. Bu afişte kelime (Amy) ve hecelerin (wine-house) görsel görüntüleri yer almaktadır. 'Winhouse' markası için Furkan Atasağun tarafından yapılan tasarımda da yine *sembol kullanımı* tercih edilmiş ve iki ayrı kelimenin (win+house) marka ismini oluşturması düşüncesinden yola çıkılmıştır. Sevde Taşkırın'ın hazırlamış olduğu afiş tasarımında ise son günlerde Covid-19 virüsünden korunmak için evde kalmayı vurgulayan 'Hayat Eve Sığar' sloganı *harf, kelime ve sembol kullanımı* ile oluşturulan rebus afiş tasarımıdır. 'BP' (British Petroleum) için Dursun Ali Çetin tarafından tasarlanan afiş tasarımında, 'B' ve 'P' harflerinin telafuzu ile eşesli olan 'Bee' ile 'Pee' kelimelerinin görsel karşılıkları kullanılmıştır. Çağrı Kaş da eşesli yaklaşım doğrultusunda rebus tasarım oluşturmuştur. 'YKK' (Yoshida Kogyo Kabushikikaisha) fermuar markası için tasarlamış olduğu görselde Y, K, K harfleri yerine, İngilizce'de 'Y' harfinin telafuzu ile aynı olan 'Why' kelimesi ile birlikte 'K' harfinin telafuzu ile aynı olan 'key' kelimesinin görsel karşılıkları kullanılmıştır. Ayrıca bu afişte iki anahtarın arasında kalan negatif alanda ise bir fermuar görüntüsü oluşturulmak istenmiş, böylece markanın ürettiği ürüne vurgu yapılmaya çalışılmıştır. Son olarak 'HP' markası için Berkay Saçılık tarafından yapılan tasarımda 'H' harfinin yanında 'P' harfi yerine 'Pi' sayısı işareti kullanılmış dolayısıyla *harf ve sembol kullanımı* ile rebus tasarım oluşturulmuştur. Ortaya çıkan rebus tasarımların oluşum sürecinde öğrencilerin ıraksak düşünme biçimi ile yaratıcı ve farklı tasarımlar ortaya koyabileceği kanısına varılmıştır.



Şekil 12. a) Amy Winehouse, Onur Ok, 2020; b) Winhouse, Furkan Atasağun, 2020; c) Hayat eve sığar, Sevdde Taşkırın, 2020; d) BP, Dursun Ali Çetin, 2020; e) YKK, Çağrı Kaş, 2020; f) HP, Berkay Saçılık, 2020.

3. Sonuç

Edebiyat alanında bir söz sanatı olan cinas, grafik tasarım bağlamında görsel anlatım yolu ile karşımıza çıkan retorik bir figürdür ve görsel cinas olarak adlandırılmaktadır. Türkçe’de resfebe (resimli alfabe) olarak adlandırılan ve görsel cinasın bir alt türü olan rebus tasarımlar ise, yaratıcı fikir oluşturma sürecinde başvurulan bulmacalardır. Harflerin ve/veya kelime parçalarının görsellerle bir arada kullanılması ile oluşturulan rebuslar ile izleyicinin bir iletiyi yorumlaması, yorumlarken eğlenmesi ve görsel iletişim sürecinde aktif rol oynaması amaçlanmaktadır. Bu sayede izleyicinin zihninde tasarımın akılda kalıcılığının sağlanması hedeflenmektedir. Akılda kalıcılığın ve izleyicinin bir mesajı yorumlamaya çalışarak görsel iletişim sürecinde etkin rol almasını sağlamanın, grafik tasarımın başlıca işlevleri arasında yer aldığı düşünüldüğünde, rebus tasarımlar, anlam üretim süreci içerisinde büyük önem taşımaktadır.

Makale kapsamında incelenen kaynaklar doğrultusunda rebus tasarımların ‘visual pun/puns’ ana başlığı altında yer alan bir alt başlık olabileceği ve rebus tasarımların ise kendi içerisinde sınıflandırılabilceği sonucuna varılmıştır. Ancak rebus tasarımları kendi içerisinde sınıflandıran herhangi bir kaynağa rastlanmadığından bu çalışma kapsamında önerilen sınıflandırma, rebus ilkesi ile tasarlanan ve ulaşılabilen tasarımlar referans alınarak oluşturulmuştur. Bu doğrultuda ‘Üretim Biçimlerine Göre Rebus Tasarım’ başlığı altında ‘Sembol Kullanımı ile Oluşturulan Rebus Tasarım’, ‘Sembol ve Harf/Kelime Kullanımı ile Oluşturulan Rebus Tasarım’, ‘Rakam ve Harf/Kelime ile Oluşturulan Rebus Tasarım’ alt başlıkları önerilmiştir. Farklı işaret ve simgelerin kullanılması ile de rebus tasarımların oluşturulması mümkündür ve bu doğrultuda yapılan sınıflandırmanın geliştirilmesi, hatta farklı açılardan ele alınarak da sınıflandırılması mümkündür.

Yapılan sınıflandırmalarda da görüldüğü üzere grafik tasarım bağlamında rebus kullanımı ile oluşturulan birçok tasarımın bulunması ancak kaynak niteliği taşıyabilecek Türkçe yayınların azlığı, konu ile ilgili bir eksiklik olarak karşımıza çıkmıştır. Bu nedenle çalışmanın ulusal düzeyde alanyazına büyük katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca rebus ilkesi ile oluşturulan görsel bulmacaların eğitim-öğretim sürecinde ırsak düşünme becerilerini geliştiren bir uygulama olduğu düşünüldüğünde, görsel iletişim ve grafik tasarım eğitimi veren okullarda sözü edilen konuya yaratıcı fikir uygulamaları kapsamında yer verilmesi, farklı düşünme becerilerinin kazandırılması açısından da önemli olacaktır. Nitekim eğitim bilimleri alanında yaratıcı düşünceyi geliştirmek, farklı düşünme becerileri kazandırmak için öğrencilerin eğitim-öğretim sürecinde resimli alfabe (resfebe) kullanımı ile yapılan çalışmalar mevcuttur.

Kaynakça

- Ambrose G. ve Harris, P. (2010). *Basic design: Design thinking*. Lausanne: AVA Publishing.
- Atasağun, F. (2020). *Winhouse* [Dijital tasarım]. Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım II Dersi, Rebus Afiş Tasarımı, Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ece Çalış Zeğerek. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü, Isparta.
- Beachpackagingdesign. (2015, 13 April). *10 Rebus logos: R they bad 4 the ® ?* Erişim adresi: https://beachpackagingdesign.com/boxvox/10-rebus-logos-r-they-bad-4-the?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+BoxVox+%28box+vox%29
- Bloom, P. (1998). *The life of Berlioz*. Cambridge: Cambridge University Press. Erişim adresi: [https://books.google.com.tr/books?id=tsRF6Feu0CoC&pg=PR4&dq=Bloom,+P.+\(1998\).+The+Life+of+Berlioz&hl=tr&sa=X&ved=0ahUKEwj3sbmxroHoAhWjyoKHcEtB2EQ6AEIPjAC#v=onepage&q=Bloom%2C%20P.%20\(1998\).%20The%20Life%20of%20Berlioz&f=false](https://books.google.com.tr/books?id=tsRF6Feu0CoC&pg=PR4&dq=Bloom,+P.+(1998).+The+Life+of+Berlioz&hl=tr&sa=X&ved=0ahUKEwj3sbmxroHoAhWjyoKHcEtB2EQ6AEIPjAC#v=onepage&q=Bloom%2C%20P.%20(1998).%20The%20Life%20of%20Berlioz&f=false)
- Boutell, C. (1875). *English heraldry*. London: Cassell, Petter and Galpin. Erişim adresi: https://books.google.com.tr/books?id=kL5HAAAIAAJ&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true
- Calimlim. (2015, 17 July). 6 Emoji keyboard apps for IOS to help you say more. *AppAdvice*. Erişim adresi: <https://appadvice.com/appnn/2015/07/6-emoji-keyboard-apps-for-ios-to-help-you-say-more>.
- Cutwatersf. (2019). LensCrafters. Erişim adresi: <http://www.cutwatersf.com/lenscrafters/>
- Çalış Zeğerek, E. (2019). Tarihsel süreçte rebus ve kullanım alanları. *Yedi: Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, 22, s. 31-40, doi: 10.17484/yedi.532802.

- Çeken, B. (2016). Görsel cinas ve sosyal afişlerde kullanımı. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 9(18), s. 1-10. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/275522>.
- Çetin, D. A. (2020). *BP* [Dijital tasarım]. Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım II Dersi, Rebus Afiş Tasarımı, Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ece Çalış Zeğerek. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü, Isparta.
- Danesi, M. (2017). *Semiotics of emoji*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Durmuş, B. (2018, 16 Nisan). Dijital çağın hayatımıza soktuğu emoji dili ve özellikleri. *Net Tercüme*. Erişim adresi: <https://www.nettercume.com.tr/emoji-dilinin-ozellikleri/>
- Ersoy, N. (2000). *Semboller ve yorumları (Bölüm I-II)* (1. bs.). İstanbul: Zafer Matbaası.
- Evans, V. (2017). *The emoji code*. London: Michael O'Mara Books Limited.
- Giorgadze. (2015). Categories of visual puns. *European Scientific Journal*[Special edition], Vol. 2. Erişim adresi: <https://eujournal.org/index.php/esj/article/view/6855/6581>.
- Glasser, M. ve Ilić, M. (2005). *The design of dissent: Socially and politically driven graphics*. Beverly: Rockport Publishers.
- Heller S. ve Ilić, M. (2007). *The anatomy of design*. Beverly: Rockport Publishers Incorporated.
- . (2008). *Icons of graphic design*. London: Thames & Hudson Limited Company.
- Heller S. ve Vienne V. (2016). *Grafik tasarımı değiştiren 100 fikir*. (B. Bayrak, Çev.). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Hhcc. (t.y.). *America runs on Dunkin'*. Erişim adresi: <https://www.hhcc.com/work/dunkin-donuts/america-runs-on-dunkin>
- Kaş, Ç. (2020). *YKK* [Dijital tasarım]. Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım II Dersi, Rebus Afiş Tasarımı, Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ece Çalış Zeğerek. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü, Isparta.
- Kristoffersson, S. (2014). *Design by IKEA: A cultural history*. London: Bloomsbury Publishing.
- Masks4all. (2020). *Movement for population-wide use of homemade masks as critical protective equipment against COVID-19*. Erişim adresi: <https://masks4all.org/>
- McAlhone, B. ve Stuart, D. (1996). *A smile in the mind*. London: Phaidon Press.
- Meggs, P. B. (1992). *Type and image: The language of graphic design*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Music.apple. (t.y.). [2PAC tarafından kaydedildi]. *R u still down? (Remember me) [CD]*. California: Interscope Records. 1997. Erişim adresi: <https://music.apple.com/tr/album/r-u-still-down-remember-me/1440767775>
- Newman, A. (2013, 29 May). A cup is at the heart of a trademark dispute. *The New York Times*. Erişim adresi: <https://www.nytimes.com/2013/05/30/nyregion/new-york-challenges-a-coffee-shop-logo.html>
- Ok, O. (2020). *Amy Winehouse* [Dijital tasarım]. Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım II Dersi, Rebus Afiş Tasarımı, Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ece Çalış Zeğerek. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü, Isparta.
- Paulrand.design. (t.y.). *AIGA (American Institute of Graphic Arts)*. Erişim adresi: <https://www.paulrand.design/work/AIGA.html>
- Perez, R. (2018, 11 September). Remembering 9/11 through Milton Glaser's 'I Love New York More Than Ever' SVA poster. *SVA*. Erişim adresi: <https://sva.edu/features/remembering-911-through-milton-glaser-s-i-love-new-york-more-than-ever-sva-poster>
- Racingnrlyieably. (t.y.). Flirtation Cards: Social media of the victorian era. *RacingNellyBly*. Erişim adresi: https://racingnellieably.com/strange_times/flirtation-cards-social-media-victorian-era/
- Rand, P. (2016). *Paul Rand: A designer's art*. New York: Princeton Architectural Press.
- Saçılık, B. (2020). *HP* [Dijital tasarım]. Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım II Dersi, Rebus Afiş Tasarımı, Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ece Çalış Zeğerek. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü, Isparta.

- Seeklogo. (t.y. a). *Apple logo vector*. Erişim adresi: <https://seeklogo.com/vector-logo/272825/apple>
- . (t.y. b). *Ben10 logo vector*. Erişim adresi: <https://seeklogo.com/vector-logo/18292/ben10>
- . (t.y. c). *Puma logo vector*. Erişim adresi: <https://seeklogo.com/vector-logo/113797/puma>
- . (t.y. d). *Shell logo vector*. Erişim adresi: <https://seeklogo.com/vector-logo/184167/shell>
- Taşkıran, S. (2020). *Hayat eve sığar* [Dijital tasarım]. Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım II Dersi, Rebus Afiş Tasarımı, Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ece Çalış Zeğerek. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü, Isparta.
- Tata & Friends. (t.y.). *Rock band icons*. Erişim adresi: <https://tatafriends.com/Rock-Band-Icons>
- Tunley, A. (2019, 15 April). Y grammagrams are dvs but a thing of but (Why grammagrams are devious but a thing of beauty!). *Rosetta Translation*. Erişim adresi: <https://www.rosettatranslation.com/grammagrams-thing-of-beauty/>
- Whiting, J. (2017, 6 February). A path of discovery from one little children's book. *National Library of Australia*. Erişim adresi: <https://www.nla.gov.au/stories/blog/behind-the-scenes/2017/02/06/encountering-rebuses>
- U2. (1983, 21 November). Under a blood red sky [CD]. Colorado: Red Rocks Amphitheatre. Erişim adresi: <https://www.u2.com/music/Albums/4005/Under+a+Blood+Red+Sky>

Outsider to Insider: The Art of the Socially Excluded

Dışarıdan İçeriye: Sosyal Dışlanmışların Sanatı

Burcu Kartal, *Department of Cartoon and Animation, İstanbul Aydın University*

Abstract

The term outsider art was coined by the art historian Roger Cardinal in 1972. Outsider art includes the art of the 'unquiet minds,' self-taught and non-academic work. Outsider art is not a movement like Cubism or Expressionism with guidelines and traditions, rather it is a reflection of the social and mental status of the artist. The classification relies more on the artist than the art. Due to such characteristics of the term, like wide range of freedom and urge to create, social discrimination, creating without the intention of profit, people with Autism Spectrum Disorder also considered as Outsiders. However, not all people with Autism Spectrum Disorder has the skillset to be an artist. This paper focuses on the similarities of the outsider artists and savant artists while focusing on the work and life of Richard Wawro.

Keywords: Autism spectrum disorder, savant syndrome, outsider art, art brut, social exclusion.

Academical disciplines/fields: Visual Arts, psychiatry.

Özet

Toplum dışı sanat olarak da tanımlanan Outsider Art terimi ilk kez 1972 yılında Roger Cardinal tarafından kullanılmıştır. Toplum dışı sanat, akademik eğitim almamış, kendisini bu alanda geliştirmiş, toplumun 'normal' olarak sınıflandırdığı grubun dışında kalan bireylerin yaptığı sanattır. Toplum dışı sanatın, kübizm veya dışavurumculuk gibi belirli kuralları, çizgisi yoktur; sanatçının akli ve sosyal statüsü üzerinden sınıflandırılır. Bu nedenle toplum dışı sanat sınıflandırması sanat değil sanatçı üzerindedir. Toplum dışı sanatın ana özellikleri içerisinde önüne geçilemez yaratma isteği, sosyal dışlanma, kazanç sağlama hedefi olmadan üretme olduğu düşünüldüğünde otizmli bireylerin de bu gruba dahil oldukları görülmektedir. Elbette her otizmli birey sanatçı olarak adlandırılacak kriterlere sahip değildir. Bu derleme, Richard Wawro'nun çalışmaları ve hayatı üzerine odaklanırken, toplum dışı sanat ve savant sendromlu sanatçılar arasındaki benzerliği incelemektedir.

Anahtar Sözcükler: Otizm spektrum bozukluğu, savant sendromu, toplum dışı sanat, art brut, sosyal dışlanma.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Görsel Sanatlar, psikiyatri.

- **Corresponding author:** Burcu Kartal, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, Güzel Sanatlar Fakültesi, İstanbul Aydın Üniversitesi.
- **Adress:** İstanbul Aydın Üniversitesi, Halit Aydın Kampüsü, No: 38, 34295 Sefaköy- Küçükçekmece, İstanbul.
- **e-mail:** kartalburcu@gmail.com
- **ORCID:** 0000-0002-6689-8883
- **Available online:** 17.05.2020
- **doi:** 10.17484/yedi.649932

The Interest in the Art of the Mentally Ill

Throughout time, people were always fascinated with the different, the unexpected, and what is outside of the norms defined by the culture and society. The interest in the art done by the mentally challenged goes back to 1912 (Bowler, 1997). Franz Marc, August Macke, Gabrielle Münter, Wassily Kandinsky, Albert Bloch, Marianne von Werefkin, Alexej von Jawlensky and Lyonel Feininger, believed in the manifestation of spiritual values through form and color (Zolberg and Cherbo, 1997). In 1912, the group published *Der Blaue Reiter Almanach* which includes artworks from outside the accepted art world; such as primitive art, children's drawings and the art of the mentally ill (Bowler, 1997). In 1921 Dr. Walter Morgenthaler published a book titled *Ein Geisteskranker als Künstler (A Psychiatric Patient as Artist)* which was the showcase of the work of Adolf Wölfli. Wölfli was born in Switzerland in 1864. After assaulting young children, he was incarcerated in Wandal Mental Asylum in 1895 and remained there until his death in 1930. Wölfli, known as one of first Art Brut artist, started drawing in 1899 and completed 5 books that consist of 25000 pages of illustrations. Bauhaus artist Oskar Schlemmer explains the interest in the art of the mentally ill as: "The Madman lives in the realm of ideas which sane artist tries to reach; for the madman it is purer, because completely separate from external reality." (as cited in MacGregor, 1989, p. 234). In 1922 German psychiatrist Hans Prinzhorn collected over 5000 drawings from mental institutions in Germany, Austria, Switzerland, Italy and Netherlands, and later published his research on the art of the mental patients with the title of *The Artistry of the Mentally Ill*. In this book, Prinzhorn identifies six drives that pushes an individual to create an image: the expressive urge, the urge to play (active urge), the ornamental urge (environmental enrichment), the ordering tendency, the tendency to imitate (copying urge), and the need for symbols (significance). According to Prinzhorn;

When we cover a piece of paper with doodles, when a child arranges colorful pebbles on his mud pie, or when we plant flowers in our garden, one quality is common to all of these quite different activities, namely the enrichment of the outer world by the addition of perceptual elements. Like the need for activity, it is final, irreducible psychological fact –an urge in man not to be absorbed passively into his environment, but to impress on it traces of his existence beyond those of purposeful activity. (Prinzhorn, 1972, p. 21)

The book raised interest of such artists like Paul Klee, Max Ernst, and Jean Dubuffet. Afterwards, French artist Jean Dubuffet also started collecting art from mental institutions and prisons (Bowler, 1997). It was Dubuffet who coined the term Art Brut which translates as 'raw art.' Dubuffet explains the term Art Brut as;

By this [Art Brut] we mean pieces of work executed by people untouched by artistic culture, in which therefore mimicry, contrary to what happens in intellectuals, plays little or no part, so that their authors draw everything (subject, choice of materials employed, means of transportation, rhythms, ways of writing, etc.) from their own depths and not from clichés of classical art or that is fashionable. Here we are witnessing an artistic operation that is completely pure, raw, reinvented in all its phases by its author, based solely on his own impulses. Art, therefore, in which manifested the sole function of invention, and not those, constantly seen in cultural art, of the chameleon and the monkey. (Dubuffet, 1949)

For Dubuffet, the works created purely in relation to creative urges in exile from society are more powerful and worthy than the works of professional artists (Rhodes, 2010). In 1972, art historian Roger Cardinal wrote a book titled *Outsider Art* on self-taught and mentally or physically ill artists, who are solely interested in fulfilling personal needs to create without the intention to market. He stated that these drawings of the mentally ill have an aesthetic value and they need to be treated as art. He even pointed out the similarities between these drawings and modern art which was mesmerizing people at the time. Outsider art has broader spectrum of art and society unlike Art Brut (raw art), which was labeled by Jean Dubuffet in 1940 for the art of 'insane'. According to Cardinal, "Outsider art is an art of unexpected and often bewildering distinctiveness, and its outstanding exemplars tend to conjure up imagines private worlds, completely satisfying to their creator yet so remote from our normal experience as to appear alien and rebarbative." (Cardinal, 2009, p. 1460)

Outsider Art and Autism Spectrum Disorder

Outsider Art disregards the academic criteria. Instead, it reflects a strong impulse and freedom, which can also be seen in the art of people with Autism Spectrum Disorder. Many people with Autism Spectrum Disorder have hard time speaking and reading other people's facial and body language (Frith, 2008). Some of these people draw in order to relate to world, communicate with others. Due to their overpowering desire to cut, tear, blend things together, and so on, people with Autism Spectrum Disorder have their unique way of creating art, starting from early ages (Hosseini, 2012). Many of these individuals lack a formal art training, yet they are certainly capable of creating 'insider art'.



Figure 1. *Horses*, Nadia, age 3 (Selfe, 1977, p. 23).

Expressiveness of the content and inability to explain the meaning behind is what intrigues the society as the forms of the outsider art. Every 1 in 10 people with Autism Spectrum Disorder has remarkable abilities linked to massive memory, which is called Savant Syndrome. Savant skills are based on right hemisphere. These skills are artistic, visual and motor; such as music, art, math, and calculation. There is a strong link between savants and geniuses. Almost all of the savant artists starts drawing at an early age as a necessity to communicate with the world due to their verbal impairment (Treffert, 2010). Lack of formal art training is what puts them under the category of Outsider artist.



Figure 2. *A Horse*, Nadia, in her early 20s (Selfe, 2011, p. 56).

Autism Spectrum Disorder is an exceptional phenomenon, because it collides with our definitions and expectations. Children with Autism Spectrum Disorder takes in and heighten what is happening in their surrounding environment. They pay more attention to the details and spend most of their time staring at objects around them. When the society excludes them due to their odd behaviors, these aspects later become the core source of their strength, repetition and fixation in their art (Grandin, 2018). The interest in children's drawings began at the end of the nineteenth century. In *Der Blaue Reiter Almanach*, Kandinsky emphasized the importance of their position and influence. According to him, the children look at things from a fresh perspective, and transfer it as is into their drawings, while professional artists literally kill the drawing in order stay 'academically correct.' Some of the Outsider Artists' work resemble children drawings due to the lack of the formal training. However, in rare cases Outsider Artists, such as savant artists, sought and achieved technical mastery in their art. Nadia, born in 1967, is one of the best-known children with Autism Spectrum Disorder. Nadia's drawings were documented by Lorna Selfe between the ages of 3 and 9. Her drawings reveal a great sensitivity to line, contour and proportion unexpected from her age, which cannot be judged as random or unintentional (see Fig. 1). Selfe states;

Nadia's ability, apart from its being so superior to other children, was also essentially different from the drawing of normal children. It is not that she had an accelerated development in this sphere but rather that her development was totally anomalous. Even her earlier drawings showed few of the properties associated with infant drawings... Perspective, for instance, was present from the start. (Selfe, 1977, p. 127)



Figure 3. *Merry-go-round*, K. Miller, age 4 (Miller, 2008a, p. 48).

By the age of 6 she was still failed to speak and socially unresponsive. Art was still her only way of communication. Unfortunately, her drawing skills rapidly deteriorated when she started school at the age of 9. Socialization and being able to communicate verbally diminished her art skill to a normal range (see Fig. 2) (Selfe, 2011).

Kim Miller is another example for how communication and socialization effects the artistic skill in children with Autism Spectrum Disorder. She started drawing around the age of 3. Due to her limited verbal language and delayed echolalia, it was hard to understand her (Miller, 2008, p. 60). Drawing became the main aspect of her communication (see Fig. 3). As her mother Eileen Miller states in *Autism Through Art: The Girl Who Spoke with Pictures*, "Her drawings were exciting to see because we gained so little information from her outward demeanor. It was another way of connecting with her; it made us feel closer." (Miller, 2008, p. 66). Unlike Nadia, Kim felt like an outsider at school. Because of her unresponsive tendencies, she could never have a connection with her peers. She was teased and rejected by other students throughout her education, therefore she continued to draw expressively while improving her artistic skills (see Fig. 4).

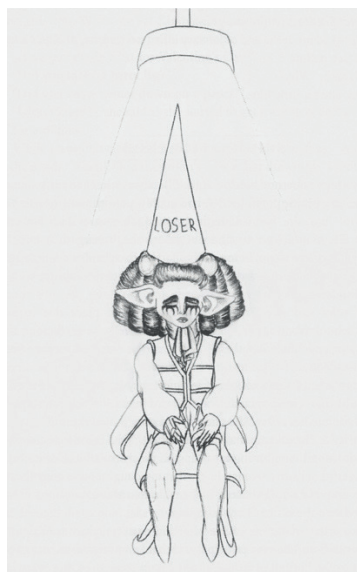


Figure 4. *Loser*, K. Miller, age 14 (Miller, 2008b, p. 116).

One of the characteristic aspects of the Outsider Art is the creation of imaginative, fantasy world of the artist. But people still need to feel the resemblance to the reality in order to connect to these worlds. In this context, not all the savant artists can be specified as outsiders. Stephen Wiltshire is another savant artist who was born in 1974. Wiltshire, begun drawing at the age of 6 and specialized in architectural drawings. With the help of his massive memory, after even a brief helicopter ride, he could draw the whole cityscape by heart (Frith, 2008, p. 85-87). However, the distinctive, as well as fascinating quality of these drawings is the realism. The excretion of Wiltshire from the term outsider lies behind being original and unpredicted. This sameness might be the result of the pressure to fulfill the expectations of the audience, or the urge to copy the world exactly as seen, like a machine (see Fig.5). On the other hand, another architectural savant artist Gilles Tréhin drew his fantasy island metropolis called Urville for nearly 20 years (Tréhin, 2006a). Unlike Wiltshire, Tréhin's drawings give insight to a coherent and secluded world of the artist (see Fig.6).

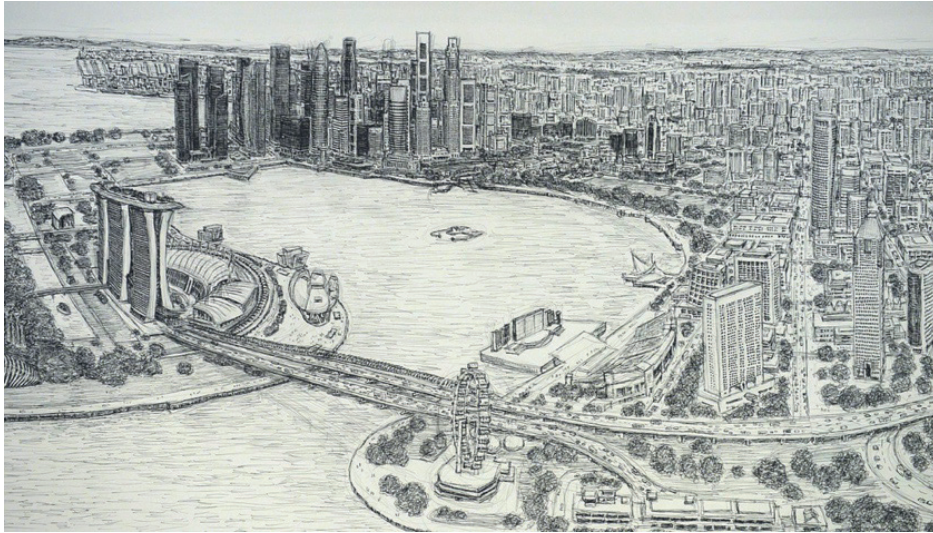


Figure 5. *Singapore*, S. Wiltshire, 2014.



Figure 6. *Canal du Focusaque*, G. Tréhin, n.d. (Tréhin, 2006b, p. 29).

The art of the people with Autism Spectrum Disorder, mentally ill people, and social isolates may resemble the work of folk artists. But it is essential to distinguish the art made by outsiders from folk artist. First, outsider art cannot be referred as primitive art or craft; these artists considered to be innately authentic. According to Becker, folk artists learn their crafts within their community, from their parents and apprentices. On the other hand, outsiders are spontaneous, free from desire to be accepted by the certain art world. Outsider artists are also believed to be unaware of their talent, artistry, and looking for an art career; they are simply fulfilling their urge to create (Becker, 1982). In this context, savant artists needed to be given more credit, and reserve a rightful place in society.

Richard Wawro as an Outsider Artist

Richard Wawro, a Scottish savant artist known with his seascapes and landscapes, was born with cataracts in both eyes. At birth, he was technically blind and had to go through several surgeries in order to help the light reach his retina. While growing up, he showed characteristic signs of autism including walking in circles, spinning objects, desire for routine, striking a piano key for hours, unable to communicate verbally and so on (see Fig.7). However, in 1950s Autism Spectrum Disorder was not defined as a condition yet which resulted in him being misdiagnosed as a mentally handicapped with an IQ of 30 (*With Eyes Wide Open*, 1983).



Figure 7. Richard Wawro's drawing process and hand tapping.

Desire to communicate through images is instinctive to everyone. Richard Wawro started to draw on chalkboard at age 3 but did not speak in a meaningful way until he was 11. Around age 6 his parents tried to enroll him to a school, but he was rejected due to his uncontrollable behavior. Finally, a special education teacher Molly Leishman at an Occupational Center agreed to give him a chance, which literally changed his life. One day, his teacher gave him a red crayon to scribble on paper and an unexpected happened; he started to draw compositions with perspective while other children of his age were drawing flat stick figures (see Fig. 8). Due to his poor eyesight he drew only a few inches above the paper but fully in control of the whole composition (*With Eyes Wide Open*, 1983).



Figure 8. *Winter*, R. Wawro, 1966.

Wawro could never read or write well and his speech was limited and hard to comprehend, but his drawings did speak out for him. It was then realized that he was aware of his surroundings, carefully observing every single detail, and most importantly, he wasn't mentally retarded. Every stroke, every line of color had a purpose and point. When Wawro was 12, his talent was described as "incredible phenomenon rendered with precision of a mechanic and the vision of a poet" (Treffert, 2010, p. 177) by professor Marian Bohusz-Szysko of The Polish School of Art in London. Wawro opened his first exhibition in Edinburg when he was discovered by the gallery owner Richard Demarco. Since then, he had over 100 exhibitions in Europe and North America and sold over 1000 drawings. The late Pope John Paul II and Margaret Thatcher are amongst the notable owners of his artwork. Wawro completed around 2450 drawings until he died in 2006. The documentary produced by filmmaker Ron Zimmerman and special education expert Dr. Laurence A. Becker in 1983 *With Eyes Wide Open: The Life and Art of Richard Wawro* and follow-up documentary *A Real Rainman: Portrait of an Autistic Savant* in 1989 also helped the social media celebrate his gift and be aware of savant syndrome.



Figure 9. # 2244, R. Wawro, n.d.a.



Figure 10. #2153, R. Wawro, n.d.b.

Richard Wawro was fascinated by the light since he was a baby. He was staring at the sun and was attracted to moving lights, which later became the aspect element of his drawings. After laying out the basic structure, Wawro, determines and places the source of the light (Treffert, 2010, p. 176-178). Wawro made an effort to understand the nature of colors and capture the effects of light, since light is color. He uses several layers of colors in order to achieve the atmospheric effects and depth in his landscapes and seascapes (*With Eyes Wide Open*, 1983). He puts in uncanny detail in shadows, lights, and reflections of the surfaces. Sometimes, he even covers up the structures drawn on the previous layers for a precise effect, and totally aware of shadows are not black (see Fig. 9 and Fig. 10). In *Theory of Colours*, von Goethe (1810/1970) links blue with darkness. When darkness is viewed through a semitransparent medium, in the case atmosphere, the white light mixes with the darkness and creates the blue color. When the atmosphere is thinned, more darkness mixes with the white light and results in deeper blue. This goes on till black is created. The same fundamental applies to the yellow, the closest color to the white. When there is a cloud, atmosphere gets thickened and more darkness mixes into the yellow, results in orange and red color. Wawro achieved light and shadow with the help of layering multiple colors and let them reflect light and depth.

Wawro's image references come from his National Geographic magazine collection, cd covers, books he has seen once in a bookstore, places he has visited or seen on television. He also carries his binoculars around all the time, searching for details and records them. When it is time to draw, he recalls these images, but never copy them exactly (*With Eyes Wide Open*, 1983). Wawro always improvises; he changes perspectives, adds and subtracts elements, or combines different images (see Fig. 11 and Fig.12). Like all the savants he has an incredible memory of places and dates. He can recall date, place and time of complication of every single drawing of himself. Art is in the center of Wawro's life, pillar of his survival in the dismissive society.



Figure 11. Benidorm, Spain, R. Wawro, 1979.



Figure 12. Photograph of Benidorm, Spain.

Conclusion

The chaos in the unquiet minds will always attract the society. The art, which relates to our social and personal interpretations, is the gateway to one's inner and outer worlds. Falling under Outsider category, Richard Wawro never had a proper art training. Drawing became the central interest of his life because of the necessity within. Even though he was social, he grew up facing countless difficulties, rejection from schools, rejection from society. First, lacking speech until 11, then having poor speech for the rest of his life, stopped the society from listening to him. He was only one of few lucky savants that were 'discovered' and given the credit they deserved. Every savant has a unique story, every savant has a mind in war and these savant artists are the ones who try to speak up with their art, hoping the society will hear their insider voice.

References

- Becker, H.S. (1982). *Art worlds*. Berkeley: University of California Press.
- Becker, L. A. and Zimmerman, R. (Director). (1983). *With eyes wide open* [Film]. Austin: Creative Learning Environments.
- Benidorm, Spain* (n.d.) [Photograph]. Retrieved from: theolivepress.es/wp-content/uploads/2019/05/E14F3AC6-846A-4EA1-8FBC-3A620583F858.png
- Bowler, A. E. (1997) Asylum art: The social construction of an aesthetic category. In Zolberg, V. L. and Cherbo, J. M. (Ed.), *Outsider art: Contesting boundaries in contemporary culture*. (p. 11- 36), USA: Cambridge University Press.
- Cardinal, R. (2009). Outsider Art and the autistic creator. *Phil. Trans. R. Soc. B* 364,1459–1466. doi:10.1098/rstb.2008.0325
- Dubuffet, J. (1949). *L'art brut préféré aux arts culturels*. Paris: Galerie René Drouin.
- Frith, U. (2008). *Autism: A very short introduction*. New York: Oxford University Press.
- von Goethe, J. W. (1970). *Theory of colors*. (trans. Charles Lock Eastlake). Cambridge: The M.I.T Press. (Original work published 1810.)
- Grandin, T. (2018). *Resimlerle düşünmek: Otizmin içeriden anlatımı* (M. C. Iftar, Çev.). Istanbul: Agora Kitaplığı.

- Hosseini, D. (2012). *The Art of autism: Shifting perceptions*. USA: Bolton Associates.
- MacGregor, J.M. (1989). *The discovery of the art of the insane*. New Jersey: Princeton University Press.
- Miller, E. (2008). *Autism through art: The girl who spoke with pictures*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Miller, K. (2008a). *Merry-go-round* [Pen on paper]. In E. Miller, *Autism through art: The girl who spoke with pictures*. (p. 48). London: Jessica Kingsley Publishers. (Original work 1992)
- . (2008b). *Loser* [Pen on paper]. In E. Miller, *Autism through art: The girl who spoke with pictures*. (p. 116). London: Jessica Kingsley Publishers. (Original work 2002)
- Nadia (1977). *Horses* [Pen on paper]. In L. Selfe, *Nadia: A case of extraordinary drawing ability in an autistic child* (p. 23). New York: Academic Press Inc. (Original work 1970)
- . (2011). *Horses* [Pen on paper]. In L. Selfe, *Nadia revisited: Longitudinal study of an autistic savant* (p. 56). New York: Academic Press Inc. (Original work 1987)
- Prinzhorn, H. (1972). *Artistry of the mentally ill*. New York: Springer Science & Business Media.
- Rhodes, C. (2010). *Outsider art: Spontaneous alternatives*. London: Thames & Hudson Inc.
- Richard Wawro- *Scottish artist* (n.d.) [Photograph]. Retrieved from:
<http://lakewayvoice.com/2016/02/03/savant-artists-to-shine-in-lakeway-city-library-exhibit/richard-wawro-scottish-artist/>
- Selfe, L. (1977). *Nadia: A case of extraordinary drawing ability in an autistic child*. New York: Academic Press Inc.
- . (2011). *Nadia revisited: Longitudinal study of an autistic savant*. New York: Psychology Press.
- Treffert, D. (2010). *Island of genius: The bountiful mind of the autistic, acquired, and sudden savant*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Tréhin, G. (2006a). *Urville*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- . (2006b). *Canal du Focusaque* [Pen on paper] In G. Tréhin, *Urville*. (p. 29). London: Jessica Kingsley Publishers. (Original work n.d.)
- Wawro, R. (1966) *Winter* [Crayon on paper] The McManus Art Gallery and Museum, Dundee, Scotland. Retrieved from: <https://www.scotsman.com/lifestyle/trio-exhibitions-unveiled-scottish-art-gallery-1487265>
- . (n.d.a) # 2244 [Crayon on paper]. Retrieved from: wawro.net/Richard_Wawro/Gallery.html#5
- . (n.d.b) # 2153 [Crayon on paper]. Retrieved from: wawro.net/Richard_Wawro/Gallery.html#59
- . (1979) *Benidorm, Spain* [Crayon on paper]. Retrieved from: theconversation.com/explainer-what-do-children-prodigies-have-in-common-with-kids-with-autism-56969
- Wiltshire, S. (2014) *Singapore* [Pen on paper]. Retrieved from:
<http://enterarena.blogspot.com/2014/08/singapore-skyline-by-stephen-wiltshire.html>
- Zolberg, V. L. and Cherbo, J. M. (1997) Introduction. In Zolberg, V. L. and Cherbo, J. M. (Ed.), *Outsider art: contesting boundaries in contemporary culture*. (p. 1- 8), USA: Cambridge University Press.

Yazarlar İçin Bilgi

Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi (yedi), Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nin Türkçe veya İngilizce yazılmış sanat ve tasarımla ilgili akademik çalışmalarında yılda iki sayı (Kış/Ocak ve Yaz/Temmuz) basılı ve elektronik olarak yayınlayan uluslararası (EBSCO) ve ulusal (TrDizin, SOBIAD) dizinler tarafından taranan açık erişimli, çift-taraflı kör hakemli ve bilimsel bir dergidir.

yedi, sanat ve tasarım disiplinlerindeki çalışmalar kadar sanat ve tasarımı konu alan beşeri bilimler (felsefe, tarih, arkeoloji vb.), toplum bilimleri (sosyoloji, antropoloji, siyaset bilimi, psikoloji, ekonomi, hukuk vb.), uygulamalı bilimler (mimarlık, mühendislik ve tıp vb.) ve doğa bilimleri (fizik, biyoloji vb.) disiplinlerindeki çalışmalara da açıktır. Benzer biçimde yedi, kültürel çalışmalar ve iletişim bilimleri gibi çoklu-disipliner alanındaki çalışmalara da yer verir.

yedi, sanat ve tasarımla ilgili olması şartıyla her biri farklı bilim alanlarında (beşeri bilimler, toplum bilimleri, doğa bilimleri ve uygulamalı bilimler) uzman olan birden fazla yazarın özellikle sanat ve tasarım disiplinlerinden bir araştırmacı ile birlikte gerçekleştirdikleri disiplinlerarası çalışmaları özel olarak destekler. Ancak çalışmaların disiplinlerarası olması zorunlu bir koşul değildir.

Yazım Kuralları: American Psychological Association (APA) 6. baskısı gözetilerek hazırlanmıştır. Ayrıntılara dergi web sitesinden erişilebilir.

Makale Türleri: yedi dergisi sadece aşağıda listelenen tipteki ve uzunluktaki makale önerilerini kabul eder:

- Araştırma Makalesi (Research Article) (3500-7000 kelime)
- Derleme Makale (Review Article) (3500-7000 kelime)
- Kitap Eleştirisi (Book Review) (1000-2000 kelime)
- Tiyatro oyunu, konser, gösteri, sergi, müzik albümü, film vb. eleştirisi (1000-2000 kelime)
- Akademik Toplantı (Sempozyum, Konferans, Atölye vb.) eleştirisi (1000-2000 kelime)
- Tanınmış sanatçı ve akademisyenlerle görüşme (Interview) (1000-2000 kelime)
- Editöre Mektup (500-1000 kelime)

Makale şablonu: Makale önerileri mutlaka derginin web sitesi üzerinden yedi dergisi şablonu indirilerek hazırlanmalıdır.

Özet/Abstract: 150-300 kelimelik Türkçe özet ve İngilizce abstract yazılmalıdır.

Anahtar Sözcükler/Keywords: Özetlerin altında 3-9 sözcükten oluşan anahtar sözcükler verilmelidir.

Ana Metin: Makaleler özet, abstract, şekil ve tablo yazıları ve kaynakça hariç 3.500-7.000 kelime arasında olmalıdır.

Görseller: Metin içinde kullanılan tüm görsel malzeme ayrıca JPEG formatıyla sisteme yüklenmelidir.

Bildiriler ve Tezler: Bilimsel bir toplantıda sunulmuş ancak basılmamış bildirilerden veya lisansüstü tezlerden üretilen çalışmalar dipnotta açıkça belirtmek koşuluyla kabul edilir.

Araştırma ve Yayın Etiği: Makalelerde Araştırma ve Yayın Etiğine uyulmalı ve uyulduğuna dair ifadeye de yer verilmelidir.

Yazarlık ve Telif Hakkı Devir Formu: Makaleyle birlikte ilgili dergi web sitesinde bulunan telif hakkı formunun elle doldurulup imzalanarak sisteme yüklenmesi gerekmektedir. yedi dergisi Atıf 4.0 Uluslararası (CC BY 4.0) tarafından lisanslanmıştır.

İntihal Raporu: iThenticate programında taranarak alınmış intihal raporlarının PDF formatında sisteme yüklenmesi gerekmektedir. Kaynakça hariç %15'in üzerinde benzerlik oranı çıkan makaleler değerlendirme aşamasına geçmeden doğrudan reddedilir.

Makale Gönderimi: Makale önerileri sadece DergiPark üzerindeki dergi web sitesinden elektronik başvuruyla kabul edilir.

Yayın Politikası: yedi dergisi, açık erişimli (open access) bir dergidir. Yazarlardan makale başvurusu, değerlendirmesi veya yayını için herhangi bir ücret talep edilmez ve okuyucular da derginin elektronik yayınına ücretsiz olarak erişebilir.

Değerlendirme ve Yayın Süreci: Ön değerlendirme sonrası kabul edilen makale önerisi, çift kör hakemlik sürecine alınır. En az iki hakem makaleyi inceleyerek hakem değerlendirme raporlarını hazırlar. Dergi, hakem raporlarına dayanarak makalenin olduğu gibi, küçük düzeltmeler veya büyük düzeltmelerden sonra yayınlanmasını kabul eder veya reddeder.

Bir makale önerisi yayına kabul edildiğinde önce dergi web sitesinde erken görünüm olarak DOI numarası ile birlikte yayınlanır ve daha sonra yaklaşan ilk sayıda diğer tüm makalelerle birlikte basılı ve elektronik olarak yayınlanır. Bir makale önerisinin elektronik olarak yayınlanma süresi ortalama üç (3) aydır.

Information for Authors

Yedi: Journal of Art, Design & Science (yedi), is a biannual (Winter/January and Summer/July) double-blind peer-reviewed open-access journal indexed by EBSCO, TrDizin and SOBIAD, and published by the Faculty of Fine Arts, Dokuz Eylül University. yedi publishes articles in English and Turkish on art and design, in print and online.

yedi accepts articles in the areas of art and design, as well as articles on art and design in humanities (philosophy, history, archeology etc.), social sciences (sociology, anthropology, political science, psychology, economics etc.), applied sciences (architecture, engineering, medicine etc.) and natural sciences (physics, biology etc.).

Multi-disciplinary articles such as in cultural studies and communication studies are also welcome.

yedi especially promotes interdisciplinary articles written by authors from different disciplinary backgrounds (humanities and sciences) in collaboration with authors from disciplinary backgrounds in art and design. However, interdisciplinarity is not compulsory.

Submission Guidelines: Guidelines are based on the American Psychological Association (APA) 6th Edition. Details are available at the journal web site.

Type of Articles: yedi only accepts the type of articles listed below:

- Research Article (3500-7000 words)
- Review Article (3500-7000 words)
- Book Review (1000-2000 words)
- Reviews of plays, concerts, exhibitions, musical recordings, film etc. (1000-2000 words)
- Reviews of academical meetings (Symposium, conference, workshop etc.) (1000-2000 words)
- Interviews with leading artists and scholars (1000-2000 words)
- Letter to editor (500-1000 words)

Article template: Articles should be formatted according to the yedi article template which is downloadable from the journal web site.

Abstract: The abstract should be 150-300 words long.

Keywords: Should be between 3-9 words, written below the abstract.

Main Text: The main text should be 3.500-7.000 words long.

Images: Visual materials should be uploaded to the system separately.

Conference Paper and Thesis: Unpublished conference papers and thesis are accepted on the condition that this is referenced in the footnote.

Research and Publication Ethics: Articles should conform with international research and publication ethics.

Authorship and Copyright Form: The Authorship and Copyright Form available at the journal web site should be filled in and signed. yedi is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License. Similarity Report for Plagiarism Detection: A similarity report should be produced by iThenticate and uploaded with the submission. The similarity rate for acceptance is 15%.

Submissions: Articles should be submitted online via DergiPark.

Publication Policy: yedi is an open access journal. Authors can publish articles and readers can access them without any fee. The journal does not charge any article submission, processing or publication charges.

Evaluation and Publication: Submissions accepted for evaluation are sent to reviewers for a double-blind peer review procedure. Submissions are accepted either as, publish as is, or based on the condition of minor or major revisions, or rejected.

Once a submission is accepted for publication, it is published online first with a DOI number on the website and then published in print in the nearest issue. Online publication of a submission takes 3 months on average.

İÇİNDEKİLER TABLE OF CONTENTS

#24 yaz summer 2020

Editörden <i>Editorial</i> Ali Cenk Gedik	v
Araştırma Makaleleri <i>Research Articles</i>	
Jasper Johns' <i>Flag</i>: Beyond Realism and Abstraction <i>Jasper Johns'un <i>Flag</i>'i / Bayrak'ı: Realizm ve Soyutun Ötesinde</i> Başak Keki	1-11
Çağdaş Sanatın Hayalet Mekanları: Tekinsizlik ve Ev İlişkisi Üzerine Sanat Pratikleri <i>Ghost Spaces of Contemporary Art: Art Practices on Uncanniness and Home Relationship</i> Mert Barlas	13-27
Düalist Zihin Felsefesi Bağlamında Kavramsal Sanat Kavrayışını Anlamaya Yönelik Bir Araştırma <i>A Research to Understand Conception of Conceptual Art in the Context of Dualist Philosophy of Mind</i> Tayfun Akdemir	29-36
The Uncannies of <i>The Shinning</i> <i>Cinnet'in Tekinsizliği</i> Şirin Fulya Erensoy	37-44
The Binge-watching Experience on Netflix <i>Netflix'te Seri-izleme Deneyimi</i> Önder Kulak	45-55
Çıplak Bedenin Kamusal Alanda Eleştiri Nesnesi Olarak Kullanımı: Spencer Tunick'in Enstalasyonları <i>Usage of Nude Body as an Object of Criticism in Public Space: Installations of Spencer Tunick</i> Onur Tatar	57-70
Sanatsal Yaratım Ekseninde Bir Olanak: Tekstil Malzemeleri Takviyeli Kâğıt Yapılar <i>A Possibility for Artistic Creation: Paper Structures Reinforced with Textile Materials</i> Esra Dereli, Özlenen Erdem İşmal	71-81
Dr. Nicolaes Tulp'un <i>Anatomi Dersi</i> Adlı Tablosunun Peirce'nin Göstergibilim Yaklaşımıyla Çözümlemesi <i>The Analysis of the Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp Based on Peirce Semiotics Approach</i> Melih Çomak, Funda Uzdu Yıldız	83-94
Distopik Bilim Kurgu Sinemasında Gelecek Mekânları ve Mimari Öngörüler <i>Future Spaces and Architectural Projections in Distopic Science Fiction Cinema</i> Büşra Ünver	95-111
Device Boundaries: An Ecological Network Paradox <i>Cihaz Sınırları: Bir Ekolojik Ağ Paradoksu</i> Daniele Savasta	113-126
Derleme Makaleler <i>Review Articles</i>	
Grafik Tasarımda Bir Anlatım Dili: Rebus Tasarım <i>An Expression Language in Graphic Design: Rebus Design</i> Ece Çalış Zeğerek	127-139
Outsider to Insider: The Art of the Socially Excluded <i>Dışarıdan İçeriye: Sosyal Dışlanmışların Sanatı</i> Burcu Kartal	141-149

