

Yayın Türü	Uluslararası, Çift Hakem Kör Değerlendirmeli
Yayın Sıklığı	Yılda İki Sayı, Altı Ayda Bir
Yayın Sayısı	Cilt 7 - Sayı 1 - Haziran 2020
e-ISSN	2149-1755
Yayıncı	Yıldız Teknik Üniversitesi
Baş Editör	Doç. Dr. Mehmet Emin KAHRAMAN
Yayın Kurulu	Prof. Atilla İlkyaz (Gazi Üniversitesi); Prof. Birsen Çeken (Gazi Üniversitesi); Prof. Dr. Canan Deliduman (Karatay Üniversitesi); Prof. Dr. Hüsrev Subaşı (Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi); Prof. Dr. Mehmet Üstünipek (İstanbul Kültür Üniversitesi); Prof. Selahattin Ganiz (İstanbul Arel Üniversitesi); Prof. Safet Spahiu (Tetova Devlet Üniversitesi, Makedonya); Prof. Leandro Faber Lopes (Federal University of Juiz de Fora- Brezilya); Prof. Şükrü Hanioglu (Princeton Üniversitesi); Prof. Dimitri Cholakov (University of Shumen, Bulgaristan); Prof. Valeri Chakalov (University of Shumen, Bulgaristan); Prof. Dr. Uğur Atan (Selçuk Üniversitesi); Prof. Dr. M. Hilmi Bulut (Cumhuriyet Üniversitesi); Prof. İlhan Özkeçeci (Yıldız Teknik Üniversitesi); Prof. Dr. Turan Sağer (Yıldız Teknik Üniversitesi); Prof. Rıfat Şahiner (Yıldız Teknik Üniversitesi); Doç. Dr. Peno Penev (St Cyril and St Methodius University of Veliko Tırnovo, Bulgaristan); Doç. Dr. Kenan Zekic (Uluslararası Saraybosna Üniversitesi, Bosna Hersek); Doç. Dr. Öykü Ezgi Yıldız (İstanbul Kültür Üniversitesi), İstanbul; Dr. Öğr. Üyesi Aslihan Eruzun Özel (Yıldız Teknik Üniversitesi)
İngilizce Yazım Denetimi	Dr. Öğr. Üyesi İsmail Erim GÜLAÇTI
©	Yıldız Teknik Üniversitesi, 2013
İnternet Sitesi	http://dergipark.gov.tr/yjad
Yazışma Adresi	Yıldız Teknik Üniversitesi Davutpaşa Kampüsü Taşkışla Binası 34220 Esenler/İstanbul
E-posta Adresi	mek@yildiz.edu.tr

Yıldız Journal of Art and Design, alan indeksleri tarafından taranan uluslararası hakemli bir dergidir. Dergimiz DRJI, ResearchBib, Google Scholar, BASE (Bielefeld Academic Search

Engine), Electronic Journals Library, JournalSeek, Academic Keys, Scientific Indexing Services ve SOBIAD gibi uluslararası indeks ve veritabanlarında yer almaktadır.

Yıldız Journal of Art and Design is an international refereed journal indexed in field indexes. Our journal is currently indexed in international indices like DRJI, ResearchBib, Google Scholar, BASE (Bielefeld Academic Search Engine), Electronic Journals Library, JournalSeek, Academic Keys, Scientific Indexing Services and SOBIAD.



BİLİM KURGU FİLMLERİNDE 60'LARDAN GÜNÜMÜZE BEDEN VE MEKÂN ALGISINA DAİR BİR OKUMA

A READING ON THE PERCEPTION OF BODY AND SPACE IN SCIENCE-FICTION MOVIES FROM 60S TO PRESENT

Dr. Araş. Gör. Aylin AYNA*, Dr. Öğr. Üyesi İkbal Ece POSTALCI**

*Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Bina Bilgisi Ana Bilim Dalı, aylin.ayna@msgsu.edu.tr, ORCID 0000-0002-9178-2372

**Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Bina Bilgisi Ana Bilim Dalı, ecepostalci@yahoo.com, ORCID 0000-0002-4548-6556

ÖZ

Mekân, soyut ve somut varlığı, temsil gücü ve etkileşimli karakteri ile sinema alanı için başından bu yana önemli olmuş kavramlardan biridir. Mekânın filmler için hikâyeyi, fikri, durumu anlatmaktaki temsil gücü, onu aracı konuma getirirken, aynı zamanda sinemanın diğer sanat alanlarından farklı olarak zaman boyutu ile mekâna ve mekânın temsiliyetine ilişkin farklı deneyimler sunuyor olması da önemli bir bağlayıcı unsur olmuştur. Görsel sanatlarda “inşa edilen” mekân, yalnızca ana hikâyeyi tanımlamak için bir araç değil, aynı zamanda biçimi, unsurları ve diğer birçok anlamsal araçlarıyla temsilin kendisidir. Kuşkusuz hem beden hem de mekân ilişkilerinde etkileşimlidir. Mimari mekân gerek hikâyenin oluşturulması gerekse bireylerin birbirleriyle ve çevreyle ilişkilene biçimlerini aktarmasıyla sinematografinin temsil bakımından önemli araçlarından biridir. Sinema filmlerinde beden ve mekân, hikâyenin canlanmasına, izleyicinin gören ve hayal eden olarak söz konusu kurguya dahil olmasına aracı olmaktadır. Çalışma için çerçeve olarak seçilen bilim-kurgu filmleri ise geleceğe, teknolojiye ve yaşam biçimlerine yönelik hayal, yorum ve öngörüler dünyası sunup eğlenceyi ve felsefeyi birlikte barındıran niteliğiyle sinema alanında yaratıcı, ilgi çekici ve düşündürücü bir alan yaratmaktadır. Makale, bilim kurgu filmlerinde beden ve mekân etkileşimini ele almakta ve gelecek kurgularında mekân ve beden arasındaki farklı ilişkilere odaklanmaktadır. 60'lı yıllar itibariyle, dönemin sosyal, ekonomik, ekolojik ve bilimsel araştırma ortamları ile paralel olarak, bilim kurgu film temalarının Dünya'daki gelecek yaşam ve yeni yaşam mekânlarının araştırıldığı veya kurulduğu uzay keşif süreci konularında ağırlık kazandığı görülmektedir. Söz konusu süreçte belirginleşen bu iki tema, gelecek zamanın yapılı çevre öngörülere, kurgulanan bu mekânlarda bedenin nasıl var olduğu ve mekânla ilişkisini nasıl kurduğu noktaları üzerine, oluşturulan film seçkisi üzerinden bir okuma gerçekleştirilmiştir. Seçki, söz konusu iki farklı mekânsal bağlam çerçevesinde, 60'lı yıllar ile başlatılmış ve günümüze kadarki süreç içerisinde hem zamansal olarak hem beden-mekân ilişkisi bağlamındaki kurgusu ile dengeli bir örneklem çeşitliliği sağlayacak biçimde oluşturulmaya çalışılmıştır. Çalışma, yapılı çevre – insan ilişkisinin yaklaşık son elli yılın bilim kurgu filmlerinde nasıl kurgulandığına ve bedenin bu mekânlar içinde nasıl konumlandırıldığına ilişkin bir bakış sunmaktadır. Bu çerçevede insan bedenin mükemmelleştirildiği kurguların günümüze doğru yerini bedenin mevcut hali ile yer bulduğu kurgulara bıraktığı; “beden”in her zaman odakta yer aldığı, mekânla ilişkilene biçimleri



değişse de bu iletişim ve etkileşimin sürekli devam ettiği; beden-mekân arasındaki etkileşimin gerek kent gerek iç mekân ölçeğinde süreç içerisinde daha aktif bir hal aldığı görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Bilim-Kurgu Sineması, Beden, Mekân, Mekânsal Deneyim

ABSTRACT

Space, with its intangible and tangible existence, its power of representation and its interactive character, is one of the concepts that has been important for the field of cinema. The space, with its representation in the film, becomes a tool for movies to structure fictional narrative. In the visual arts, “constructed” space is not only a means to describe the main story, but also the representation of itself, with its form, elements, and many other semantic mediums. The relationship between body and space is interactive in both real life and fictional narratives. In this context, architectural and urban spaces are one of the important tools of cinematography in terms of representing the relation of people with other people and with their built and natural environment of the narrative. A movie presents its fictional world with its spaces and characters, and it is constructed within a different way with each viewer's perception. In this context, sci-fi movies differ as creative and innovative fields, as represent imaginations or predictions for the technologies and lifestyles of the future and incorporate entertainment and philosophy together. In this framework, the study discusses the interaction of the body and space in science fiction films and focuses on different forms of interactions of future. As of the 60s, in parallel with the social, economic, ecological and scientific research environments of the period, it can be seen that science fiction film themes have developed in two main topics as the future life on Earth or as the new living/ exploring environments in space. With this study, a reading about “futuristic fictions of built environment, the relationship between human and space and the position of the human body in this relationship” was carried out through the selection of movies since 60s within the framework of these two main themes. With this study it is aimed that giving an overview about how the relationship between built environment and human has been constructed and how the human body has been positioned within these spaces. In this context, it is observed that the human body has always been in focus; that the use of perfect body is getting decreased in nowadays' movies; that yet the form of the relationship between body and space is changed but the relation and the interaction always continue; that the interaction -from scale of urban to interior spaces- is getting more active.

Keywords: Science-Fiction Movies, Body, Space, Spatial Experience



"Şimdi ve sonsuza dek mimar set tasarımcısının yerini alacak.

Filmler mimarın en cesur hayallerinin sadık çevirmeni olacak."(Luis Bunuel)

GİRİŞ

İnsan doğası gereği, gününü geçirmenin ötesinde, hep geleceği merak etmiş, bilinmeyi düşünmüş, hayaller kurmuştur. İnsanlığın, teknolojinin ve medeniyetin gelişiminde bu gelecek kaygısının ve hayallerinin rolü büyüktür; düşünmüş, hayal etmiş, tasarlamış ve gerçekleştirmeye çalışmıştır. Özellikle bilim ve teknolojiye tasarlamının gücü araştırmak ve hayal etmekten geçmektedir. Geleceğin tasvirindeki önemli ve yaygın alanlardan biri olan bilim kurgu sineması da insanları mevcut ortamlarının çok ötesinde, gelecek bir zaman diliminde nelere sahip olabileceği, nasıl bir ortamda yaşayabileceği konusunda düşündürmekte; onları bir nevi gelecekteki -alternatif- kendileriyle karşı karşıya getirmektedir. Gündelik teknolojilerden, uzay araştırmalarına, farklı bir gezegende hayatın varlığının sorgulandığı, dünya dışı varlıkların nasıl olabileceğinin hayallerinden, insan yaşamının ve toplumların zamanla birlikte nasıl bir değişim geçireceğine ilişkin yorumlara, sinema, edebiyat, felsefe ve bilim alanında alternatif hikâyeler oluşturulmuş, tartışılmıştır. Sinema alanı, tüm bu alanların kesişiminde ve etki alanı büyük bir çerçeve oluşturarak diğer disiplinlerdeki üretimlerden farklılaşmaktadır. Allmer'in (2010) de belirttiği üzere "sinema, mekânı eleştirir, düşletir ve temsil eder".

"Sinema, bütün sanat dalları içinde anlam üretme bakımından en güçlü araçtır. Çünkü, öykü üretme sürecinde tüm sanat dallarını da içine alarak, anlamlandırma ve yorumlama olanağı sağlayan zengin bir içeriğe sahiptir." (Agocuk, 2014).

Zaman, mekân ve hareket katmanlarını kapsayarak diğer sanat formlarından farklılaşan sinema alanı, Harvey'in *Postmodernliğin Durumu*'nda (1991) kitabında da belirttiği gibi mekânsal araştırmalar ve analizler için zengin fırsatlar sunmaktadır. İç içe geçmiş mekân ve zaman kavramları, sinemada kolayca tartışılabilir ve aktarılabilir durumda olmaktadır. Yerleşik ortamları simüle etmenin kolay olması, özellikle sinema ile şehir arasındaki ilişki için önemli sonuçlar doğurmuştur (Smith, 2008).



Sinema, zaman kavramını kullanma yaklaşımı ile diğer sanat dallarından farklılaşmaktadır. Sinema sadece imgeler sunmaz onları bir dünya ile çevreler; hareket ve imgeyi aynı anda verir (Deleuze, 1997). Kahvecioğlu, Kant Bergson'un zamana ilişkin görüşlerinin izlerini taşıdığını düşündüğü yaklaşımı ile Deleuze'un sinemanın zamanı algılamak için bir araç oluşunu ortaya koyduğunu; zaman imajının belleğe, hareket imajının ise nesneye işaret ettiğini belirtir (Kahvecioğlu, 2008). İmaj ağırlıklı, hareket ve zaman temelli olan sinema sanat alanı hikayesini ortaya koymakta mevcut bellek ve deneyimlerden faydalanmakta; gönderimler yoluyla aktardıklarına yenilerini eklemektedir. Filmin geleceğe yönelik bilinmeyenler barındıran hikayesi ve kurgusu, mevcut bilinenler ve ayrıntıları çerçevesinde inşa edilmektedir. Geçmiş deneyimlerden gelen imajlar, güncel sunulanlar ile birlikte yeniyi yaratmaktadır. Bu ayrıntılar belki mevcut ve deneyimlenmiş mekânlar, kullanımda olan nesnelere, reklamı yapılan görüntüler veya benzerleri aracılığıyla bazen bir insan vücuduna veya mekânsal bir belleğe atıfta bulunabilirler. Harvey'nin (1991) de belirttiği gibi sinema sadece görüntüler sunmayı, onları bir dünya ile çevrelemektedir. Özellikle bilim kurgu gibi bir alt alan söz konusu olduğunda tasarlanan ve kurgulanan çevre/dünya barındırdığı farklı, yeni, beklenmeyen ve/veya yenilikçi yaklaşımı ile bu görüntüler dizgisinin teknoloji, bilim, sanat, felsefe ve yaşam ile ilişkisini daha da güçlü kılmaktadır.

İletişim ve ulaşımdaki teknolojik yenilikler, çağdaş toplumdaki mekân algısını değiştiren görüntü ve bilgi akışını hızlandırmıştır. Teknoloji, insanın günlük hayatında daha çok yer kapladıkça, geleceğin tasviri ve mekânsal organizasyonu daha da ilgi uyandırıcı bir hâl almıştır. Bilim kurgu filmleri bu ilgiyi karşılayan kültürel ürünler olarak değerlendirilebilir.

“Bilim kurgu”nun tanımı ve kapsamı araştırmacıların alanına göre değişebilmektedir. Bilim kurgu, sözlük anlamı olarak “Çağdaş bilim verileriyle düş gücünden oluşan (film, roman vb.)” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2019); ancak, köken olarak bilim kurgu alanı, edebi üretimler çerçevesinde farklı tanımlar ile farklı zaman dilimlerine tarihlenebilmektedir. Kimi araştırmacılar tarafından, kurgusal ve fantastik hikâyeler olarak Antik dönem anlatılarına, destanlara, mitolojik öykülere tarihlenebilen bilim kurgu alanı, bilimle olan ilişkisinin güçlenmesi ve bilimsel temellere oturtularak geleceğe yönelik kurgular geliştirilmesi bağlamında ise özellikle modern dönem ve sonrası için tarihlenebilir. Örneğin bilim kurgu alanının köklerini modern öncesi ve sonrası olarak ayıran Sakarya (2018),



Gilgamesh Destanı, 2. Yüzyıla ait Samosat'lı Lukianos'un *True History* adlı eseri ve *Binbir Gece Masalları*'nı modern öncesi dönem çerçevesinde, bilim kurgu unsurlar içeren yapıtlar olarak aktarmakta ve eski Hint şiirlerinden bahsetmektedir (Sakarya, 2018). Öte yandan, bir başka tanımlamaya göre ise bilim kurgu, "popüler bir edebiyat ve sinema türü çerçevesinde ele alındığında bir yirminci yüzyıl fenomenidir ve büyük ölçüde, Batı Uygarlığı'nın bilimsel ve teknolojik gelişme üzerindeki deneyimlerini yansıtmaktadır" (Ersümer, 2013). Fantastik edebiyat ve sinema üretimleri bilim kurgu alanıyla ilişkili olmakla beraber, bilim kurgu ürünleri özellikle geleceğe dönük tasarım, tanım, hayal ve öngörülerini barındırması ve teknoloji, bilim alanı kesişimindeki kurguları çerçevesinde farklılıklara sahiptir. Ersümer'e (2013) göre bilim kurgu türünün tanımı, bileşenlerindeki bilim ve kurgu sözcüklerinin içerdiği anlam, çağrışım ve bağlantılar üzerinden ilerler. Roloff & Seebler (1995, s. 35) de bilim kurgunun babasını popüler edebiyatın birçok biçiminin doğuşunda payı bulunan Edgar Allan Poe olarak tanımlar ve "bilim kurgu türünü hazırlamış olan etmen, uzay gezisinden ütopyik tasarımlara kadar belirli temaların daha önceden gelişe gelişe bu basamağın önüne kadar uzamalarından çok belirli yazındaki tekniklerle ele alınıp işlenen, kültürel, psişik bir havanın; yepyeni bir iklimin ortaya çıkmış olmasıdır" ifadesinde bulunur. Bir alan olarak, bilim kurgu hem bilimsel yenilikleri hem de kültürel ortamı takip eder; bu bağlamda, tüm sanat yapımları gibi bilimsel, teknolojik ve sanatsal gelişmelerin algısını değiştirdiği için, geleceğin algısını şekillendirmede de önemli bir role sahiptir. Yaratıcı düşünme, yeni ve yenilikçi çalışmalar geliştirme konusunda destekleyici, hayal gücünü tetikleyici yanının yadsınamayacağı bilim kurgu alanı geleceğin inşasında, ortaya koyduğu kurgunun ütopyik ya da distopyik içerkenleriyle, sinemaya ek, etki alanına sahiptir. Denis Gabor'a (1963) göre "gelecek tahmin edilemez, ancak gelecek icat edilebilir"; icat etmenin en önemli parçasını ise fikrin beslenip güçlendiği düşünsel süreç, hayal gücünü geliştiren ve yeni fikirlere fırsat sağlayacak yaklaşım biçimleri oluşturacaktır.

Sinemanın oynanabilir, manipüle edilebilir, inşa edilebilir ve tasarlanabilir yapısıyla önemli öğelerinden olan 'zaman', söz konusu bu düşünsel-deneysel alanda ortaya koyulacak hikâyenin kurgusal bakımdan zenginleşmesini, gerçeklik-sanallık ekseninde yerini bulabilmesini sağlayan önemli bir role sahiptir. Zamanın doğrusal durumu sinema kurgusu dâhilinde kırılabileceğinden, çok yönlü bir karakter kazanmakta ve bu çok yönlü yapı da kurgunun güçlenmesinde ve/veya hikâyenin ortaya konmasında öğelerden biri olarak



kullanılabilmektedir. Sinema filmi dâhilinde zaman içinde ileriye veya geriye gitmek mümkündür, zaman büzülüp uzayabilir, zaman katmanlar halinde olabilir ve zamanlar arası geçişler yapılabilir veya doğrusal zaman gerçekliği içinde çok ileri zaman dilimlerine yönelik bir hikâye kurgulanabilir. Özellikle gelecekte geçen bu tür hikâyeler, zamanda hareketin mümkün kılındığı hikâyeler ve/ veya zamanın doğrusal olmadığı hikâyeler, bilim kurgu filmleri olarak karşımıza çıkmakta; söz konusu hikâyeler aktardıkları bu zamana ilişkin tercihleri ile de fizik bilimiyle ve teknolojiyle ilişkiler kurmaktadır.

Hayal gücünü, geleceğin olasılıklarını, görselleştirmelerini içermesiyle çalışmanın çerçevesini oluşturan bilim kurgu filmleri, gelecek teknoloji, mekân ve deneyimlere ilişkin öngörülerini, tasarımları, tasvirleri ile beden - mekân ilişkisi bağlamında değerlendirilmektedir.

Bu çalışma için bilim kurgu filmleri külliyyatından, filmin mekânsal tercihleri ve mekânın tasvirlerindeki benzerlikler ve farklılaşmalar gruplandırılarak, bir alt seçki oluşturulmuştur. Bu çerçevede, 60'lardan günümüze kadar olan bir dizi bilim kurgu filmi, gelecekteki kent mekânlarının ve bedenin algısındaki değişimi okumak ve analiz etmek için bir araç olarak kullanılmıştır. 1900'lerin başından, siyah beyaz filmler döneminden itibaren örnekleri bulunan bilim kurgu filmlerinin 1960'larda daha sık işlenmeye başladığı ve özellikle 70ler ve 80'lerden günümüze sıklıkla film endüstrisinde yer bulduğu söylenebilir. 1902 yılında gösterilen *La Voyage Dans La Lune (A Trip To The Moon)* (Méliès, 1902) bu çerçevede ilk bilim kurgu filmi olarak tanımlanabilir. Devamında 1910'larda ve 20'lerde *Frankenstein* (Shelly, 1818), *The First Man in The Moon* (Wells, 1901), *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (Stevenson, 1886), *The Lost World* (Doyle, 1912) gibi kitapların uyarlamaları gerçekleştirilmiştir (Jay, 2019). 1927 yapımı *Metropolis* (Lang, 1927) filmi de bu dönem içerisinde, kent ile ilişkili bağlamı ile farklılaşan bir örnek olarak değerlendirilebilir. 30'larda ve 40'larda sesli film teknolojisiyle birlikte farklı örneklerin ortaya koyulduğu bilim kurgu alanı özellikle savaş sonrası durum, uzayın keşfi üzerine yapılan çalışmalar ve teknolojik gelişmelerle de birlikte 60'larda geleceğin yeni "dünya"larının ve yaşamlarının da sorgulandığı bilim kurgu filmlerine yerini bırakmıştır.

Uzay araştırmaları, uzaya yolculuk, gezegenlerin keşfi gibi "uzay" temalı hikâyeler ile uzaya ilişkin araştırmalardan ve keşiflerden edinilen deneyimlerle yeni bir bakışla ele alınan "Dünya"yı ve "Dünya yaşamı"nın odak alan hikâyeler, söz konusu 60'lı yıllar için ana temalar



olarak söylenebilir. Bu ana temalar, özellikle çevre ve çevre ile ilişkiler bağlamında sosyal, ekolojik, ekonomik farklılıkları ile alt temalarla işlenmiştir.

Bu çerçevede, çalışma kapsamında, gelecekte dünyanın nasıl bir yer olacağı ve bedenin kendini hangi mekânlarda nasıl konumlayacağı olasılıkları Dünya'ya ilişkin mekanlar ve fütüristik hikayeler üzerinden, belirlenen seçki ile ele alınmakta, filmler üzerinde zaman içinde geleceğe yönelik mekân algısının değişimi okunmaya çalışılmaktadır. Filmler üzerinden yapılan genel okuma, yapılı-doğal çevre tahayyülleri, bedenin bu çevrelerle ilişkilene biçimi ve bu kapsamda mekândaki varlığı çerçevesinde tartışılmaktadır. Bedenin gelecekte var olma biçimleri ve başka bedenler ve mekânla kurduğu ilişki de bu filmler bağlamında ele alınmaktadır. Bu kapsamda, zaman boyutu, beden ve mekân ilişkisinde işlenmiş ancak çalışmanın ana ekseninde yer almamıştır.

1. Bilim Kurgu Filmlerinde Beden ve Mekân Tasvirleri

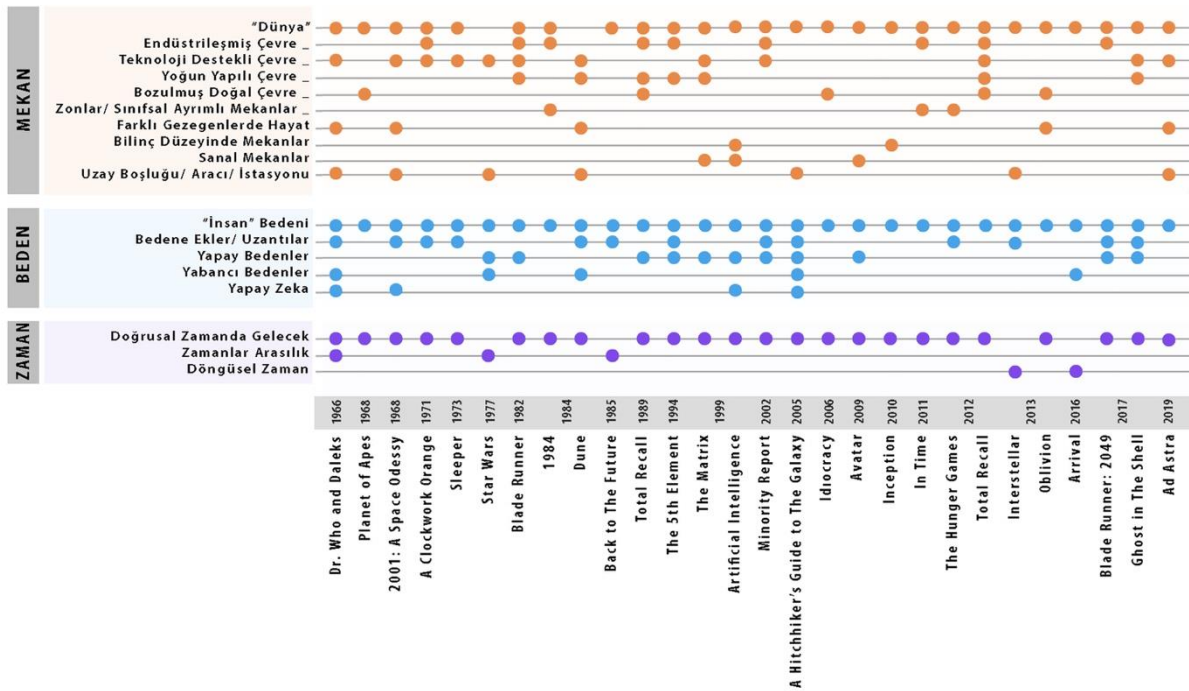
Beden, bir kişinin duygusal, zihinsel, duyuşsal ve algısal varlığının "birincil biçimi"dir. Bir kişinin başkalarıyla iletişim kurması, dünyayı fiziksel ve fiziksel olmayan hâli ile aynı anda algılayıp içselleştirmesi için en önemli aracı bedendir. Kişi dünyada bedeniyle var olur ve bedeniyle dünya ile ilişkisini kurar. İlişkisel durumda olan, aynı zamanda yaşamın, benliğin ve varlığın temsili, iletinin, belleğin, hayalin ve imgenin merkezi olan beden, sinema alanı için hem deneyimi yansıtan aracı, izleyicinin özdeşleştirme yaşadığı, karaktere bürünen varlığı hem de bir gösterme/ temsiliyet alanı olarak öneme sahiptir. Yaşam tarzı, ilişkiler, hikâye ile aktarılmak istenen her şey karakterler aracılığıyla ve kurgulanan/ sunulan mekânlar ile birlikte ortaya koyulur. Bir filmdeki karakterler sadece hikâyede kendi varlıklarını temsil etmekle kalmaz, aynı zamanda tüm hikâyeyi, görünür hâle getirmek için inşa ederler. Mekânlar ve bedenler, film kurgusunun, hikâyeyi tanımlayan ve temsil eden ana yapılarıdır.

Beden, bilim kurgu filmlerinde, hikâyenin temsili için konumlanmasının yanı sıra, gelecekteki durumu ile de karşımıza çıkmaktadır. Kimi zaman farklı ve yeni beden biçimleri tanımlanmaktayken, kimi zaman da mevcut bedenler değişime uğrayarak veya teknolojik uzantılarla (kurgulanan) farklı fiziksel çevrelerle ilişkiler kurarlar. Beden sinema disiplini genelinde olduğu gibi bilim kurgu filmlerinde de hikâyeyi inşa eden odak noktalarındandır. Beden ve çevre arasındaki ilişki, oluşturulan, tasarlanmış veya inşa edilmiş çevrenin tanımlanması ve anlaşılması için de önemli göstergeler barındırmaktadır. Bu anlamda beden,



film içerisinde hikayedeki var oluşuyla ve anlamsal tüm gönderimleriyle sosyal, kültürel, bilimsel, felsefi ve teknolojik gönderilerin merkezindedir. Mevcut ve değişime uğramış halleri ile insan bedeni, geleceğin farklılaşmış bedenleri, aracı bedenler, makine bedenler, robotlar, androidler, siborglar, sanal zihinler, bedensiz sanal deneyimler, bilim kurgu filmleri çerçevesinde yer bulan beden biçimleri olarak örneklenebilir. Söz konusu beden biçimleri, kimi zaman mevcut “Dünya” mekânları ve/ veya onların gelecek kurguları, kimi zaman yeni yaşam ortamları, uzay boşluğu, farklı gezegenler, kimi zaman da sabit bir mekândan bağımsız ve hareketli olarak uzay araçları içerisinde tanımlanmakta ve kurgulanan bu çevre ile etkileşimi üzerinden hikâye aktarılmaktadır. Zaman bu çerçevede hikâye kurgusundaki ve mekân-beden ilişkisindeki belirleyici öğelerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Doğrusal ilerleyen zaman, zamanlar arasılık, zaman zonları veya zaman katmanları hikayelerde bağlamı belirleyen ve beden ile mekânın arasındaki ilişkiyi yönlendiren unsurlar olarak yer alabilmektedir.

2. Bedenin Gelecek Mekânlarda Yolculuğu



Tablo 1: Bilim-kurgu filmlerinde mekân, beden ve zaman unsurları.



“Geleceğin mekânsal kurgularının nasıl olacağı” ve “Bizlerin geleceğin mekânları içinde bedenimize ve zihnimize nasıl yerler bulacağımız” soruları bilim kurgu alanındaki geleceğe dair çalışmaların, yeni yaşam senaryoları oluştururken sorduğu en önemli sorularındandır. Gelecek zamanların yaşam ortamlarının nasıl olacağı sorusu felsefenin ve tasarımın, bilim ve teknoloji ortamı etkisindeki konusu olarak bilim kurgu filmlerinin de önemli temsil araçlarından biridir. Zamanın film kapsamında ele alınış biçimi de bu temsilin önemli parçalarından biri olmaktadır. Zamanın çizgisel olarak ele alındığı, gelecek bir tarihin yaşamını hayal eden filmler çerçevesinde oluşturulan kurgularda farklı yaklaşım biçimleriyle birlikte kimi zaman mevcut yaşam ortamlarının yıllar sonrasının, kimi zaman ise yepyeni yaşam ortamlarının tasvir edildiği görülmektedir. Kimi zaman insanın farklı gezegenleri keşfi ve yeni yaşam ortamları arayışı, kimi zaman da Dünya’daki mevcut hayatın ekolojik, sosyal ve teknolojik bazı etkiler altında gelecekte ne gibi durumlarda olabileceği, insan bedeninin gelecek alternatiflerinde ne gibi değişikliklere maruz kalacağı ve çevresiyle yeni iletişim kurma biçimleri olup olmayacağı gibi sorular bu çerçevede örneklenebileceklerden bir kısmıdır. İçinde bulunulan dönem ve şartları, bilinmeyene duyulan korkular veya fütüristik hayaller bu senaryoların türetilmesinde ve geliştirilmiş olan yaklaşımlarda etkili olmuştur.

Film seçkisinin oluşturulduğu yaklaşık 50 yıllık süreç, 60’lardaki savaş sonrası yaşam ve uzay keşif çalışmalarının iki yönlü olarak bilim kurgu filmlerindeki yaklaşıma ve mekânsal kurguya etkisi çerçevesinde tanımlanmıştır. 60’lar sonrası filmlerde Dünya’ya ve/veya uzaya özgü değinmeler olarak iki ana teması ağırlık kazanmış; filmlerdeki hikayeler ve mekânsal kurgular bu doğrultuda oluşturulmuştur. 60’lı yıllar uzay keşiflerinin yapılmaya başlandığı yıllar olarak farklılaşırken, özellikle bu keşif süreçlerinde Dünya’nın da yeni bir biçimde görülmesi ile de pek çok alanda etkili olmuştur. 1968 yılında astronot William Anders’in çektiği “Earthrise” isimli fotoğraf bu etkiyi destekleyen unsurlardan biri olarak sayılabilir. Bu çerçevede 60’lar gerek uzayın gerekse Dünya’nın keşfi üzerine yeni bağlamların oluştuğu bir dönem olarak ortaya çıkmakta olup, çalışma kapsamındaki seçki de bu çerçevede yaklaşık son elli yıllık süreci kapsayacak biçimde oluşturulmuştur. Filmlerdeki mekân kurguları ve insanın kurgulanan bu mekanlarla ve çevreleriyle olan ilişkisi üzerine bir okuma çalışması gerçekleştirilmiş, filmlerdeki mekânsal ilişkiler de bu bağlamda Dünya’da gelecek yaşam mekanları ve uzay boşluğunda/ yeni yaşam alanlarında mekanlar olmak üzere iki ana başlıkta gruplandırılmıştır.



2.1.Gelecekte “Dünya” ve İlişkili Beden(ler)

“Dünya” farklılığa uğramış, değişmiş, dönüşmüş veya mevcut durumuna çok yakın halleri ile pek çok bilim kurgu filminde karşımıza çıkmaktadır. Beden(ler) kurdukları ilişkiler bağlamında alışıl gelmiş beden-mekân ilişkisine ek olarak geleceğin yapay veya yabancı bedenleri olarak da söz konusu filmlerde yer almıştır. “Gelecekteki Dünya”ya ilişkin yorumlar kimi zaman sosyal hayat ve yaşam düzeni, kimi zaman da kente ilişkin fütüristik öngörüler, distopik kurgular olarak karşılık bulmuştur.

Geleceğe ilişkin kurgularda bedene ilişkin büyük değişimler veya teknoloji veya bilimle evrilmiş hayatlar, ürünler ve ortamlar yer almayan, kurgunun daha ziyade sosyal yapının değişimi üzerine odaklandığı filmler aracılığıyla insan bedeni yeni sosyal yapılarda tanımlanmıştır. Örneğin, George Orwell’ın kitabından uyarlanan ve Londra’nın yerine kurulmuş distopik bir kurguda geçen “1984 (1984)” (Raadford, 1984) filminde monokromatik ve dar mekânlar, kontrolün güçlü vurgusu gibi unsurlar yer almaktadır. Filmde mekânlar kişisellikten uzaklaştırılmıştır ve geleceğin dünyasında geçmekte olan filmde, bilim kurgu unsurları teknolojik gelişmişlik üzerinden değil sosyal yapıdaki değişim üzerinden aktarılmıştır. Teknoloji, sosyal yapıya ilişkin bir unsur olarak filmde yer bulur. Örneğin pek çok bilim kurgu filminde teknolojik gelişimin ve kentsel yaşam alışkanlıklarındaki değişimin önemli göstergelerinden biri olarak kullanılan fütüristik ulaşım araçları, söz konusu film kapsamında yer bulmamakta; mevcut teknolojiler çerçevesinde mekansal kurgular tanımlanmaktadır.

Kurgulanan sosyal yapı veya sosyal yapıya ilişkin sözü ile baskın olmayan diğer bilim kurgularda, genel itibariyle teknoloji yapılı çevreye ve insanın gündelik yaşamına etki eden araçlar (çeşitli ulaşım araçları, farklı iletişim arayüzleri/ araçları, insan bedenini güçlendiren ekler vb.) olarak yer bulmaktadır. Teknoloji destekli çevre tanımlamalarının yer aldığı filmlerden 1973 yapımı Woody Allen filmi “200 Yıl Sonra (Sleeper)” (Allen, 1973), diğer filmlerden farklı olarak distopik ön görünüm komedi unsurları ile birleştirildiği, karamsar olmayan bir havada üretilmiş bir kurguya sahiptir. Filmde fütüristik iç mekân ve ulaşım araçları tasarımları ve modern çizgilerde konutlar yer almaktadır. İnsan bedenine ek olarak robotların da yer aldığı hikâyede, insan bedeni fiziksel olarak mevcut halinden bir değişim geçirmemekle birlikte alışkanlıklar ve dönemin kültürü çerçevesindeki değişimler



aktarılmaktadır. Film, daha önce üretilen *Metropolis* (Lang, 1927) ve *Otomatik Portakal* (*A Clockwork Orange*) (Kubrick, 1971) filmleri ile karşılaştırıldığında daha minimalist bir mimari öngörmekte; endüstriyel şehir ve mekanik mekânsal organizasyonlara karşı, film gelecekte saf formların basitleştirilmiş bir mimarisini tasvir etmektedir. *200 Yıl Sonra* filminden 40 yıl sonra, *Oblivion* (Kosinski, 2013) filminde, insan yaşamına ilişkin fütüristik tahmin, bugünün çağdaş evine atıfta bulunan bir uzay istasyonu ile karşılık bulmaktadır (Görsel 1).



Görsel 1: “200 Yıl Sonra”(solda) (URL 1) ve “Oblivion” (sağda)(URL 2) filmlerinden sahneler

Oblivion filminde yok olmaya yüz tutmuş bir dünyaya tanık olunmaktadır. Satürn’ün bir uydusu Titan’da devam eden ve Dünya kaynaklarını kullanan bir yaşam üzerine kurulu hikâyede Dünya dışı yaşama ilişkin detay verilmemiş olup, Dünya üzerinde yaşayanlar için modern mimarinin izlerinin okunabildiği konutlar (

Görsel 2), konutlardaki teknolojik unsurlar, ulaşımı sağlayan uçan araçlar ile diğer yandan da felakete uğramış, kullanılamaz ve yaşanamaz duruma gelmiş Dünya mekânları yer bulmaktadır.



Görsel 2: "Oblivion" filmi, konutta geçen sahnelerden imajlar (Filmin resmi fragmanından alınmış imaj)



'İnsansızlaşmış' hali ile betimlenen Dünya'nın tahrip olmuşluğuna ilişkin kareler, yıkılmış yapılı çevreye ilişkin imajlar film boyunca kullanılmıştır. Filmin ana karakteri üzerinden, mevcut modern karakterli yaşam alanlarına ve teknolojik gelişmişliğe karşın, doğaya ve Dünya'daki eski yaşama ilişkin özlem de filmin vurguları arasında yer almaktadır. Filmin beden-mekan ilişkisi bağlamında değinilebilecek bir diğer noktası ise beden tekrarları ve 'aynı' bedenlerin 'aynı' yaşamlarıdır. Filmin başlangıcında ana karakterler olarak beliren çift, Dünya'nın farklı noktalarında, Titan'da devam eden insan hayatı için, kopyalar halinde aynı hayatı sürdürmektedir.



Görsel 3: "Oblivion" filminden, tahrip olmuş Dünya'ya ilişkin sahnelerden biri. (*)

İçerdiği teknolojik unsurlarla bu unsurların yaşam biçimine etkilerine/ katkılarına ek olarak kenti geleceğe ilişkin çerçevede distopik bir öngörü ile ele almış, insanı yapay beden ile karşı karşıya getirmiş filmlerden de söz etmek gerekecektir. Distopik kentler ve insan bedeni karşısında yapay bedenler hikâye eden filmler, "Dünya" üzerinde yaşamın devam ettiği film kurgularında, kentler, doğa ve gündelik yaşam ilişkisi yeniden tanımlanmıştır; bu ilişkinin distopik senaryolar üzerinden tanımlandığı filmlerde doğal felaketler, iklim değişimi, nüfus artışı gibi sebepler kentleri, insanların kent ve doğa ile olan ilişkisini ve yaşamlarını etkilemektedir.

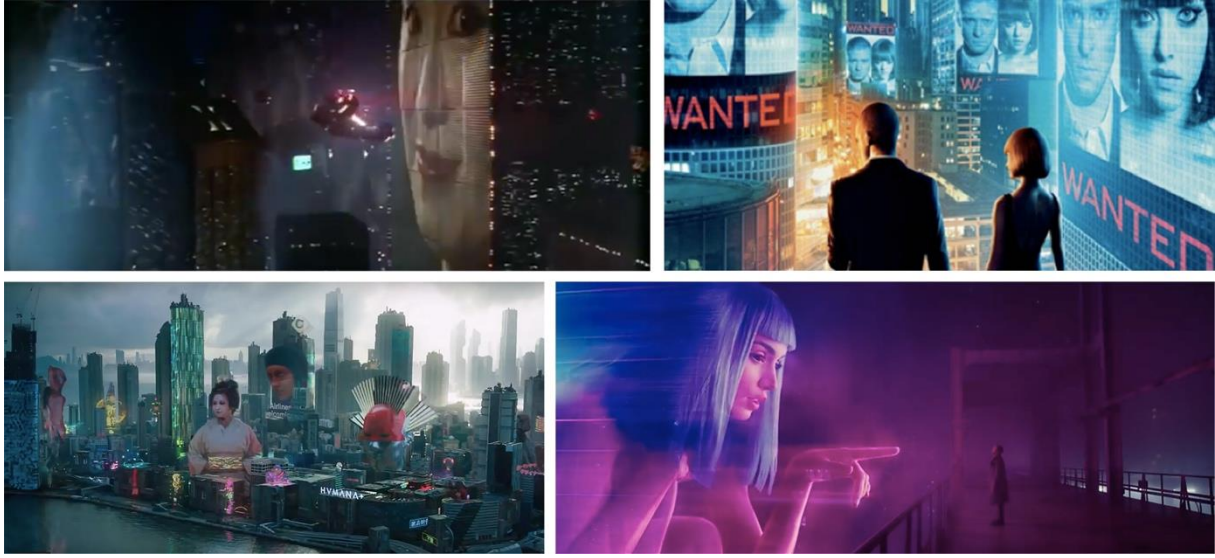
'Dünya' üzerindeki geleceği hayal eden filmlerden 1968 yapımı, insan tarafından doğası yok edilmiş, kumlarla kaplanmış ve maymunların esaretine girmiş bir Dünya tasvir eden *Maymunlar Cehennemi (Planet of Apes)* (Schaffner, 1968) filminde, insan, inşa edilmiş



uygarlığın sonundaki dünya ve insanlaşma sürecindeki maymunlarla karşı karşıya gelmektedir. Filmde mevcut kentlerin yok olduğu, tahrip olmuş bir “dünya” söz konusudur.

Geleceğe dönük distopik kent kurguları, tahrip olma, çeşitli felaketler vb. sonucu değişmiş, kirlenmiş, yıpranmış dünya tanımları ve kentlerin de bu paraleldeki değişimiyle birlikte pek çok filmde tekrar edilmiş tasvir biçimlerinden biridir. Distopik kent tasvirlerinin yer aldığı filmler arasında *Bıçak Sırtı* (*Blade Runner*) (Scott, 1982), *Gerçeğe Çağrı* (*Total Recall*) (Verhoeven, 1990), *5. Element* (Besson, 1997), *Azınlık Raporu* (*Minority Report*) (Speilberg, 2002) gibi filmler sayılabilir.

Distopik kentin en başarılı tasviri olma konusunda eleştirmenlerin çoğu *Bıçak Sırtı* (*Blade Runner*) filmi görüşünde birleşmektedir. 1982 yapımı, Ridley Scott tarafından yönetilmiş olan film *Bıçak Sırtı*, 2019 yılında geçmekte olan ve mekânsal olarak kasvetli bir havanın hâkim olduğu karaktere sahiptir. Film, insan bedeni ile aynı görünüme sahip, ancak belirli bir cihaz ile göz bebekleri incelenerek anlaşılabilen replikantların kendilerine yasak olan Dünya’ya gelişleri üzerine yakalanmalarını anlatırken, kent geçmiş dönem mimarisinin köhneleşmiş haline ek strüktürler ve gökdelenlerden oluşmakta, dev ekranlarda dönen reklamlar ise küresel kültürden kaçışı olanaksız kılmaktadır. Distopik, karamsar bir çerçevede tanımlanmış bir dünya kurgusu görülmekte olup, ekolojik kriz, kirlilik, sınıf farkları kentin imajını oluşturan öğeler olarak öne çıkmakta, kentte bir yandan mevcut yaşam biçimleri devam ederken bir yandan da hava araçları gibi geleceğe dönük fütüristik öğeler yer almaktadır. Görsel bakımdan güçlü öğelerle dolu olan film aynı zamanda yeni bir beden, insan-robot replikantlar ile, önceki diğer filmlerden farklılaşmaktadır. Meterelliyöz (2010), filmin tek etkisinin görsel yapısı olmadığını ve filmin özellikle bilinç ve hafızayı kullanarak insan-android ilişkisi, benzerlikleri ve farklılıklarını ele alış biçimi ve geleceğe dair karamsar ve distopik öngörüsü ile günümüz bilimkurgu sinemasının olmazsa olmazları arasında geldiğinin söylenebildiğini ifade eder (Meterelliyöz, 2010). 1997 yapımı *5. Element* de *Bıçak Sırtı*’na benzer biçimde etkileyici kent imgeleriyle doludur; filmde gökdelenler arasında çeşitli düzlemlerde gezinen, üzerindeki ekler ve bezemelerle çok da teknolojik olmayan, hurda görümlü uçan araçlar yer almaktadır.



Görsel 4: “Blade Runner”(sol üstte) (*), “Zamana Karşı”(sağ üstte) (URL 3), “Kabuktaki Hayalet” (sol altta) (*) ve “Blade Runner 2049” (sağ altta) (*) filmlerinden sahneler

1999 yapımı *Azınlık Raporu* filminde ise teknoloji bedene ve mekâna hizmet etmektedir; telepatik güçleri olan birimler tarafından suç önceden öngörülüp önlenebilmekte, suçlular ise kapsüller içinde uyutulmaktadır. Reklamlar, beden ve mekân ilişkilenebilmesinin bir başka gösterim alanlarından biri olarak dönemsel farklılıklar taşımakta, örneğin, *Bıçak Sırtı* (1982) filminden farklı olarak *Azınlık Raporu*, *Bıçak Sırtı 2049* (Villeneuve, 2017) filmlerinde artık pasif yüzeyler olmaktan çıkıp, mekân içinde aktif olarak kişiye seslenen ve mekâna dahil olan biçimlere dönüşmektedir; reklamlardaki bedenler hologramlar olarak mekân içerisinde belirmekte, mekândaki kişi ile birebir etkileşime geçmektedir (Görsel 4).

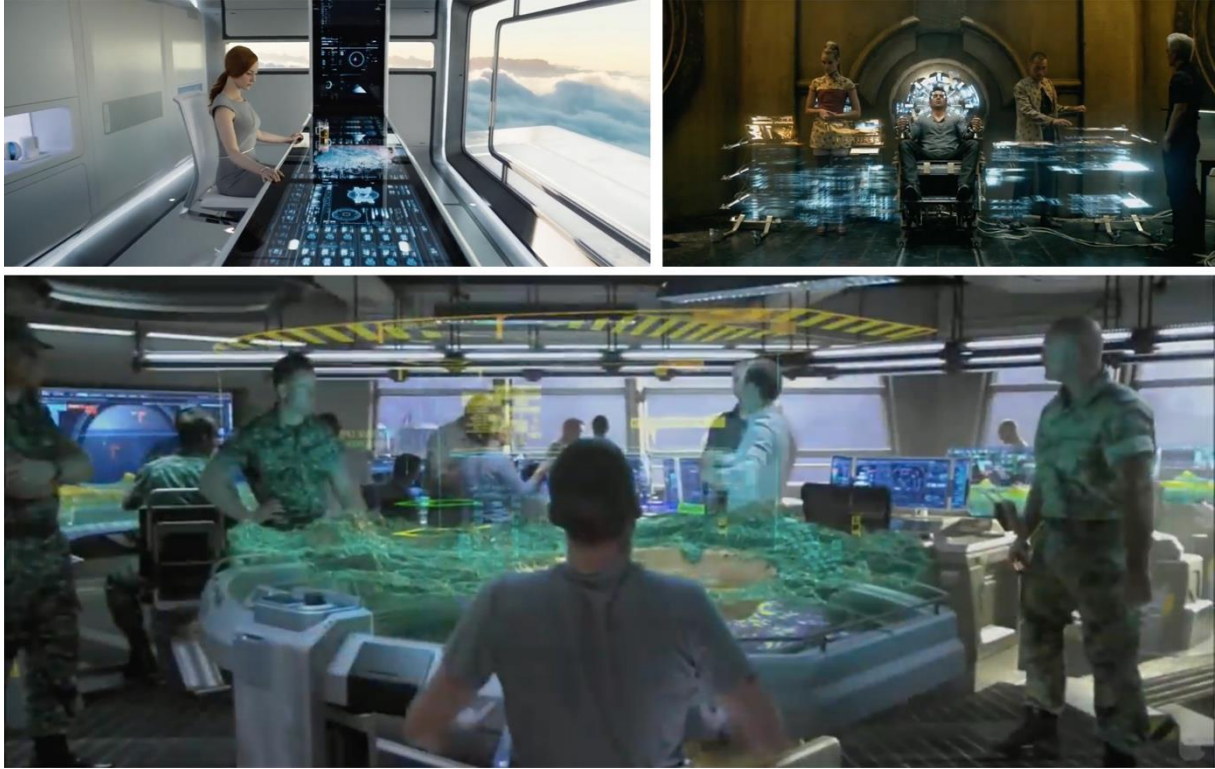


Görsel 5: “Bıçak Sırtı” (solda) ve “5. Element” (sağda) filmlerinden sahneler. (*)

Kompleks şehir kurguları, dikey kentleşme, uçan araçlar, yüksek hızlı arabalar, uçan köprüler, dikey ve yatay olarak çalışan asansörler, insan ve hareket yoğunluğu gibi unsurlar bilim kurgu filmlerinde yaygın olarak yer alan, mekân algısına yönelik değişime ve kent



hayatının gelecek öngörülerine ilişkin örneklendirilebilecek bazı tasvirlerdendir (Görsel 5). Örneğin, benzeri imaj ve öğelere, yaklaşık dönemli filmler olan *Bıçak Sırtı*, *5. Element* ve *Azınlık Raporu* filmlerindeki kent tasvirlerinde rastlanabilmektedir. Siberpunk olarak da adlandırılan, gelişmiş teknolojinin yoğun kullanıldığı ama bir yandan da insana ve insan yaşamına ilişkin distopik öğeler barındıran filmlere özellikle 1980’li yıllarda sıkça rastlanmaktadır; filmlerde yüksek teknoloji kullanımı söz konusu olup, teknoloji-insan bütünleşmesi ele alınmaktadır.



Görsel 6: “Oblivion”(sol üstte) “Gerçeğe Çağrı” (sağ üstte) ve “Avatar” (altta) filmlerinden sahneler (*)

80’li yıllarda başlayan ve 90’lı yıllarda devam eden, teknoloji, beden ve mekân çerçevesinde etkileyici unsurlar barındıran bu gibi filmler 2000’li yıllardan sonra yerini yeni teknolojilere bırakmış; örneğin, bilgisayarlar daha küçük ve taşınabilir hale gelmiş, kimi zaman bilgisayar ‘beden’in ta kendisi olmuş, kimi zaman da transparan ve sabit olmayan yüzeyler mekânın içine yayılan, bilinen ekran, klavye vb. kullanım biçimlerine alternatiflerin geliştirildiği biçimlerle yer bulmuştur (Görsel 6). Teknoloji insan etkileşimine odaklanan bu unsurlar kimi zaman gerçek hayatta geliştirilen yeni teknolojilere ilham kaynağı olmuş ya da



mevcut soru işaretlerini paylaşmıştır. Göz, el vb. tarayıcılar, 3 boyutlu dijital teknolojiler, geniş, katmanlı veya hareketli etkileşim yüzeyleri, yeni arayüzlerle gündelik hayat içerisinde de eğitimden sağlığa pek çok farklı alanda tasarımlarda kendisine yer bulmuştur.



Görsel 7: “Yapay Zekâ” (Artificial Intelligence) filminden sahneler (*)

Bilgisayarların bedenleştiği, kendi kimliği ve kararlarıyla var olduğu filmler yapay zekanın hayatımıza girişini sorgulamış, bazı filmlerde insan ile ilişkisi ve karar verme mekanizması ile geleceğe dönük distopik kurgularla dijital dünyaya ilişkin korkular işlenmiştir. İnsan ve yapay zekâ arasında kurulan bağı ve yapay zekanın var olma hakkını sorgulayan filmlerden biri Spielberg’in 2001 yapımı *Yapay Zekâ (Artificial Intelligence: AI)*(Spielberg, 2001) filmidir. Amaçlarına göre farklı beden ve karakterler olarak üretilen androidlerin yer aldığı filmde, evdeki çocuklara arkadaş olsun istenen android, gerçek duyguları olduğuna inanmaya başlamakta ve filmde *Pinokyo*¹ masalında olduğu gibi gerçek bir bedene dönüşme arzusunun serüveni sahnelenmektedir. Filmin siberpunk öğeler barınmakla beraber tam olarak siberpunk olarak tanımlanamayacağını ifade eden Ersümer’e göre, teknoloji-beden bütünleşmeleri için *A.I.* filminin sunduğu herhangi bir görüntü yoktur ve Ersümer, “tam tersi bir şekilde, bedenlerinde et ile makineyi aynı anda taşıyan insanlar (siborglar) yerine insan görünümünde makineler (android ya da mekalar); makineleşen insanlar yerine de insanlaşan makineler vardır” şeklinde ifade etmektedir (Ersümer, 2013, s. 192).

¹ Pinokyo, İtalyan yazar Carlo Collodi’ye ait bir çocuk hikayesidir. Hikâyede, çocuğu olmayan Geppetto isimli yaşlı bir oyuncakçının ahşaptan yaptığı bir çocuk kuklanın canlanması anlatılmaktadır.



Teknolojik gelişimin izleri, geleceğe dönük öngörülerdeki büyük boyutlu (oda) bilgisayarlardan ince ekranlara, transparan ve hareketli yüzeylerden giyilebilir teknolojilere, beden içi düzen ve uygulamalara geçişte okunabilmektedir. Örneğin, *Oblivion* (Kosinski, 2013), *Gerçeğe Çağrı (Total Recall)* (Verhoeven, 1990), *Avatar* (Cameron, 2009) filmlerinde şeffaflaşan ve farklı yüzeyler için kullanılabilir olan ekran yüzeyleri, hızlı iletişim teknolojileri görülmektedir (Görsel 6 ve Görsel 7). Bazı filmlerde, beden, mevcut hali ile ancak bazı ekler ve/veya uzantılar ile donatılmıştır; bu uzantılar yeni yetiler sağlayan veya çevre ile etkileşimi arttıran teknolojik, biyoteknolojik parçalar halinde olabilirler. Örneğin, *Bıçak Sırtı*, *5. Element*, *Azınlık Raporu* gibi filmlerde insanların gelecekte, teknolojik uzantılar ve araçlarla desteklenen bedenler ile var olduğu görülmektedir. Beden, ana hikâyeye ile doğrudan veya dolaylı olarak güçlü bir bağlantıya sahiptir.

Gerek tasvir edilen mekânlar gerekse beden varlığı bakımından farklılaşan bir film olarak *Avatar* (Cameron, 2009) filmi önemli bir yer tutmaktadır. Filmde aracı bedenler söz konusudur ve mekânsal deneyim, aracı bedenler ile sağlanmaktadır. *Avatar*, beden ve mekân ile ilişkiler kurmak açısından farklı bir örnek olarak düşünülebilir. Tüm teknolojik uzantıların yanı sıra, destekleyici araçlar, bilgisayarlar vb., filmde, engelli bir kişinin dünyayı "başka bir bedende "yaşamayı için bedensel bir etkinleştirici olan" aracı bedenler" görülmektedir; film beden ve mekân arasındaki ilişki için farklı bir yaklaşım sunmaktadır (Görsel 8).



Görsel 8: "Avatar" filminden sahneler (*)

Beden varlığına ilişkin farklı olarak değinilebilecek bir diğer film ise *Kabuktaki Hayalet (Ghost in the Shell)* (Sanders, 2017) filmidir; filmde, geçirdiği kaza sonrasında, bedenini kaybeden karakter, siber-geliştirilmiş bir türün ilk örneği olarak yeni bir bedene kavuşturulur. Hibrid beden vücut kısmı tamamen yapaydır; ancak zihnin yerleştirildiği yüksek donanımlı beden yine insan formunda modellenmiştir. Filmin mekânları da bu yeni hibrid beden hareket potansiyelini kullanabileceği alanlardır.



Görsel 9: "Kabuktaki Hayalet" filminden sahneler (*)

2006 yılı yapımı "Ahmaklar (*Idiocracy*) (Judge, 2006), bilim kurgu filmlerinin çoğundan farklı olarak hem toplum hem de insan bedeni için çok farklı bir gelecek öngörür ve öngördüğü distopik kurguyu komik unsurlarla bir araya getirerek eleştirel bir zemin oluşturur. Bilim kurgu komedisi olarak tanımlanabilecek filmdeki gelecek kurgusunda, insanlar hareketsiz kalmaktan yetilerini yitirmiş bedenleri ile yaşadıkları çevreyi kullanmaktan aciz hale gelmiş ve zihinsel aktivite olarak gerilemişlerdir. Kentler sel, çöp, su gibi sorunlarını çözememektedir. Kent tasvirinde strüktürden ve estetikten yoksun (bir diğer yapı ile devrilmesi önlenen gökdelenler vb. gibi) imgeler kullanılmıştır (GörselGörsel 10).



Görsel 10: "Ahmaklar" filminden sahneler (*)

Farklı filmlerle değinilen distopik kent tasvirlerine ek olarak kentin ve/veya kente ilişkin sembollerin gönderimsel anlamlar kazandığı ve distopik kurguya temel olan temsiliyetler barındırdığı durumlardan da söz etmek gerekecektir. Ekolojik felaketler, değişen sosyal ve ekonomik yaşam biçimleri kentin görünümü, yapısı vb. unsurlarla temsiliyetler bulmuştur. *Bıçak Sırtı*, *Azınlık Raporu*, *Ahmaklar* gibi filmlerle değinilen köhne, ekolojik felaketlerden çıkmış veya karanlık kent mekânlarına ek olarak tekrar eden bir temsil olarak ikonik öğelerin kullanıldığı fakat birbirinden çok farklı niteliklere sahip olan *Maymunlar*



Gezegeni ve *Yapay Zekâ* filmlerinden bahsedilebilir. Söz konusu filmlerde, Özgürlük Heykeli, insan yapımı çevrenin sonunu simgeleyen kum (*Maymunlar Gezegeni*) veya su (*Yapay Zekâ*) altında kalmış olarak, mevcut kentlerin gelecekte var olamadığını tasvir etmek üzere kullanılmıştır. *Oblivion* filmi de anıtsal nitelikli yapıların tahrip olmuşluğu üzerinden Dünya yaşamının geleceğine ilişkin kurgusunu distopik bir biçimde ortaya koymaktadır (Görsel 11).



Görsel 11: “Maymunlar Gezegeni” (solda) (URL 4) ve “Yapay Zekâ” (sağda) (*) filmlerinden sahneler*

Geleceğin mekânlarından, zamanın bedenler için yaşamı sınırlayan/sonsuzlaştıran, topluluklar için yaşam standartlarını belirleyen, mekânsal olarak da kentsel zonlar tanımlayan bir öge haline getirildiği *Zamana Karşı* (*In Time*) (Niccol, 2011) filmi mevcut kentleri kullanmakta olup mekân tasvirlerinde çok fütüristik bir çizgiye sahip olmamakla birlikte, sınıfsal ayrımın zaman üzerinden işlendiği ve doğrudan kişilerin bedenlerinde görünür bir karşılık bulduğu bir kurguya sahiptir.



Görsel 12: “Azınlık Raporu” (solda) (*) ve “Zamana Karşı” (sağda) (*) filmlerinden sahneler.

Bu çerçevede, Dünya ve insan bedeni ilişkisi ile mekansal kurgulara bakıldığında, özetle, Dünya’ya ilişkin kurguların mekansal karşılıklarını sosyal yapı ve teknolojik gelişmeler ekseninde bulduğu söylenebilmektedir. 60’lı yılların Dünya’da geçen filmler için



ekolojik farkındalık ve soğuk savaş gibi gündemlerin de etkisiyle kentlerin gelecekteki durumlarına odaklandığı görülmektedir. İnsan bedeni, bu bağlamda, kendisine başlarda mevcut hali ve teknolojik yenilikler ile yer bulmaktayken günümüze yakın üretimlerde yapay bedenler içerisinde ve/ veya onlarla etkileşim halinde yer bulmaktadır.

2.2.Uzayın Derinliklerinde: İnsan Bedeni - Yapay Bedenler - Yabancı Bedenler

Atmosfer dışına ilk yolculuk, Ay'a yolculuk, "Earthrise" fotoğrafı, Ay'a ayak basılması, vb. uzay araştırmalarının artması ve ilişkili teknolojilerin gelişmesiyle yapılmış bulunan keşifler, diğer gezegenlerin keşfedilmesi ve yakın gelecekle ilgili hayalleri tetiklemiştir. Bilinmeyen gezegenlere, galaksilere ve olası yaşam biçimlerine ilişkin soru işaretleri ve merak artmıştır. Tüm bu etkiler altında, filmlerdeki gelecek kurgularının bir kısmı bu farklı yaşam biçimlerini ve olasılıklarını araştırmak üzereyken bir kısmı da Dünya'daki mevcut yaşam ortamının devam ettirilemeyeceği veya devam ettirilse bile uzayda yeni yaşam ortamları oluşturulabileceği yönünde olmuştur. Hikayenin çoğunluğunun -hatta tamamının- uzayda, gezegenler/ galaksiler arası ve hatta ötesi mekanlarda, uzay araçlarında ve uzay istasyonlarında geçtiği söz konusu *uzay operaları (space opera)* bedeninin mekanla ilişkisi bakımından Dünya'da veya başka bir gezegende yerleşik olarak devam eden yaşam kurgusuna kıyasla daha sınırlı ve tanımlı bir çerçeve oluşturmaktadır.

Dünya dışında gezegenlerdeki mekânların neye benzeyebileceği sorusu yabancı bedenlerin biçimleri ve iletişim şekilleri konusundaki soruları da beraberinde getirmiş, 60'lı yılların sonundan günümüze, söz konusu yabancı bedenlerin biçimi, iletişim yöntemleri gerek dönem dizilerinde gerekse filmlerde hikayenin ana öğelerinden olmuştur. Bedenin bilinmeyen/deneyimlenmemiş ortamlarda; zamanda ve mekânda, var oluşu, bilinmeyen bedenlerle karşılaşması bilim kurgu filmlerinde sıklıkla işlenmesine karşın, beden ve zekanın ayrıştırılarak ele alınması nispeten yakın tarihli filmlerin konusu olmuştur. Filmlerin odağı, mekândan çok bedeninin zaman içindeki durumlarına kayarken, yapay zekâ ve yapay bedenler de geleceğin mekânlarında kendilerine yer açmıştır. Yakın dönemdeki, 2016 yılı yapımı *Geliş (Arrival)* (Heisserer & Chiang, 2016) filminde yabancı bedenler, tam olarak somutlaştırılmadan, görece muğlak bir biçimle ifade edilmiştir; iletişim için görsel-lekesel araçlar tanımlanmıştır. İnsan bedeni ve yabancı bedeninin iletişimi, bir arayüz üzerinde yabancı



bedenin oluşturduğu lekeler aracılığıyla gerçekleştirilmiş, yabancı bedenin iletişim formu ile insan arasındaki etkileşim “dil” üzerinden tanımlanmıştır (Görsel 13).



Görsel 13: “Geliş”(*) filminden sahneler.

İnsanın varoluş hikayesini dünya dışı gezegenler ve varlıklarla ilişkilendiren, 1968 yapımı *2001: Uzay Yolu Macerası* (2001: *A Space Odyssey*) (Kubrick, 1968) filminde, 2000’lerde uzayda dolaşan astronotlar, Ay’a ayak basmasından hemen sonra ilgiyi hem dünya dışı yerlere ve mekânlara hem de bedenlere çekmiştir. Uzay aracında geçmekte olan film, geleceğe yönelik mekân tasarımlarında fütüristik, organik ve sade çizgilerin hâkim olduğu bir karaktere sahiptir. Filmde yer alan (uzay istasyonu) iç mekânlar için ise uzay boşluğu ve zamansızlığı ağırlıklı olarak hissedilmekte, modern tasarım mobilyalar, ışığın mekânlardaki kullanımı gibi unsurlar da bu hissiyatı beslemek için kullanılmaktadır. Uzay gemisinde bulunan ‘yapay zekâ (*Hall 9000*)’nın varlığı film kurgusunda önemli bir yer tutmakta; insanlar tarafından tasarlanmış olan yapay zekanın kontrolü ele geçirmesi konu edilmektedir. *2001: Uzay Yolu Macerası* filminde bilgisayarların alanı, bedenin teknoloji ve mekanla ilişkisi için belirleyici bir faktör olmuştur; 1970’lerin başındaki ağır ve hacimli bilgisayarlar, odalara yayılmıştır. İç mekanda kullanılan fütüristik mobilyalar dönemin “pop art” akımına paralel tasarım çizgileri barındırmaktadır.

Uzayın derinliklerinde ilerleyen ve farklı gezegenlerde yeni yaşam biçimleri aranan, yakın zamanlı *Yıldızlara Doğru (Ad Astra)* (Gray, 2019) filminde de farklı gezegenler/uydular üzerinde insanlar için yeni yaşam ortamları oluşturulmuştur. Oluşturulan hayatın Dünya üzerindeki yaşam ile aynılığı, filmin ana karakterinin farklı ve yeni ortamlar ararken, bulunan yerde yine aynılığın kurulması konusundaki eleştirisiyle vurgulanmaktadır. Bu çerçevede, yeni yaşam kaynaklarının arandığı ve hayal edildiği kurgularla yeni yaşam mekanları



bulduğunda “yeni” yaşam biçimlerinin var olup olamayacağı konusundaki soruların da gündeme geldiği görülmektedir. Özetle, bedenın uzayın derinliklerinde “yeni” mekanlar aradığı veya kendisine yeni yaşamlar kurduğu bilim kurgu filmlerinin 1900’lerdeki ilk edebiyat uyarlaması filmlerle başlamış ve 60’larda özellikle dizi film kurgularıyla artarak devam etmiştir. Filmlerde, yabancı bedenler günümüze doğru yaklaştıkça iletişim kurma biçimleri üzerinden daha çok değinilir olmuştur.

2.3.Zaman-Mekân İçinde Beden

Filmlerdeki mekansal ilişkilerden Dünya ve uzay mekanları olarak bahsederken, kimi mekanın fiziksel varlığından ziyade zaman ile ilişkisi bağlamında öne çıktığı kurgulardan da ayrı olarak bahsedilebilir.

Örneğin, zamanın doğrusal olarak devam ettiği ancak film içerisindeki karakter(ler)in belirli bir zamana ait kalmayarak farklı zamanlarda olabildiği kurgulardan biri olan *Predestination* (Spierig & Spierig, 2014) filminde beden, üç farklı zamanda var oluşunun birbiriyle ilişkisi üzerinden bir döngü oluşturmaktadır. Hermafrodit olan beden, farklı kimliklerle ve farklı zamanlarla filmde yer almaktadır.



Görsel 14: "Başlangıç" (üstte) (*), "Matrix" (sol altta) (*) ve "Interstellar" (sağ altta) filmlerinden sahneler (URL 5-6-7).



Zamanın doğrusal olarak ele alınmadığı, katmanlaştığı ve/veya büzüldüğü, somut olmayan, sanal mekânların tasvir edildiği filmler arasında ise *Başlangıç (Inception)* (Nolan, 2010), *Matrix*² (TheWachowskiBrothers, 1999), *Yıldızlararası (Interstellar)* (Nolan, 2014) filmleri sayılabilir. *Başlangıç* filmi, zamanı ve bedenini mekândaki varlığını rüya anında, bilinç altı katmanlarda aramaktadır. Filmde kullanılan üçüncü boyutlu harita deneyimi, bükülen kentsel mekânlar, katmanlar arası yolculuk, yerçekimsiz deneyim gibi unsurlar farklılaşan temalar olarak değerlendirilebilir. Üçüncü boyutlu harita deneyimi ve bükülen kentsel mekânlarla, dünyanın yuvarlak olduğu algısının kırıldığını görülmektedir; beden ise bilinçaltındaki tasvirinde değişmemiştir. *Matrix* filmi, bu çerçevede, gerçeklik ile simülasyon içinde olma hali ikiliğini konu edinen kurgusu ile farklılaşmaktadır. Beden, gerçek ve simülasyon beden, mekanlar gerçek bedenini yaşadığı yer altı mekanları ve simülasyon bedenlerin Dünya'nın kopyası olan simülasyon mekanları ikiliklerinde karşılık bulur.

Hikâyenin yeni yaşam ortamları üzerinden ilerlediği filmlerden özellikle uzaydaki keşif sürecine odaklanan kurgularda, mekân-beden ilişkisi ağırlıklı olarak sınırlı ve küçük mekânlarda veya sonsuz, zamansız ve bağlamsız hissi uyandıran uzay mekânlarında geçmektedir. Örneğin, *Yer Çekimi (Gravity)* (Cuaron, 2013) filminde bedenini küçük bir uzay kapsülünde uzay boşluğundan dünyaya inme kaygısına tanık olunmaktadır. Dünya ise yalnızca filmin sonunda suya düşmeyi başaran kapsülün içinden kurtulan bedenini yeryüzünde ve doğal çevrede yaşam bulması çerçevesinde yer almaktadır. Film, mekânları olan uzay kapsülü ve uzay boşluğunda bedenini, hem çok sınırlı (kapsül) hem de tamamen sınırsız (uzay gemisi) ortamdaki varlığı, var olma çabası üzerinedir. Yakın tarihli bir diğer film *Marslı (Martian)* (Scott, 2015) ise, dünyadan uzak yerlerde (Mars'ta) bedenini yaşayabilme olasılığını ve çabasını sorgulamaktadır. Beden transhuman değildir; iyileştirilmemiş haliyle bulunur ve kapasitesi ve olanakları aynıdır; çevre Dünya değildir ve eldeki teknolojik olanakların kısıtlılığı ile birlikte bedenini hayatta kalma hikayesi ortaya konmuştur.

² Matrix filmi gerek konusu gerek işleniş bakımından serinin 3 filmi ile gösterildikleri dönem için etki uyandırmış önemli bilim kurgu yapıtlarındandır. Söz konusu film serisi, Star Wars, Star Trek gibi diğer yapıtlarda olduğu gibi kendi içerisinde takip eden ve tamamlayıcı unsurlara sahip olup, seri olarak ele alınması gereken filmler olarak değerlendirilmiş dolayısıyla detaylı analizi yerine diğer filmler için gerçekleştirilen genel değerlendirmeler çerçevesinde serinin ilk filmi ile çalışmada yer almıştır.



Bedenin çevresiyle olan ilişkisi, uzaydaki varlığı ve diğer gezegenler/galaksiler/yabancı bedenler ile ilişkisi, farklı zamanlardaki varlığı ve/veya mekansal-zamansal aidiyeti, bağlamın değişebilirliği, bedenin sürekli hareketli ve (fiziksel veya bağlamsal olarak) değişimde olduğu *Dr. Who* (BBC, 1963), *Geleceğe Dönüş (Back to The Future)* (Zemeckis, 1985), *Uzay Yolu (Star Trek)* (Roddenbery, 1966), *Star Wars (Uzay Savaşları)* gibi hikayelerle farklı tasvirler bulmuştur. Söz konusu örneklerde ana hikâye, “bedeni” farklı dönemlerde ve mekânlarda hareket ettirmek üzerine inşa edilmiştir. Beden, her zaman hareket etme ve ilişki kurma yeteneğine sahiptir ve ancak bağlamı değiştirebilir. Bu anlamda, çevre ile olan ilişkisi de geçicidir. Bu tür filmlerde kurgu, zaman turlarında “beden ” hareketlerine ve ilişkilerine odaklanır ve bu nedenle yapılı ve doğal çevrenin yeniden inşası hikâyenin her seferinde yenilenen rolüne sahiptir.

SONUÇ

Mimarlık ve sinemanın birbirini besleyen alanlar olarak etkileşimleri kaçınılmazdır. Yerleşik çevreyi inşa etmek ve bedenleri bu mekânla ilişkili olarak konumlandırmak, sinema alanı genelinde olduğu gibi bilim kurgu filmlerinin de en temsili parçasını oluşturmaktadır. Bu çalışmada yer alan son elli yılın filmlerinden oluşturulmuş bulunan seçki, “beden” ve “mekân” olasılıklarının farklı yaklaşımlarını örneklemektedir.

Distopik kurguların hâkim olduğu bilim kurgu sineması çerçevesinde, “beden”in, kimi zaman insan, kimi zaman sanal veya yapay bir biçim, kimi zaman da yeni, evrimleşmiş veya farklılaşmış mevcut beden biçimleri ile hikâyenin odağında konumlandığı görülmektedir. Beden’in, diğer bedenler (yapay, sanal ya da yabancı bedenler) ve çevreleri ile iletişim kurma biçimleri, (yapısal, doğal, sanal) öngörülen gelecekte kurgulanan mekânlar bağlamında farklılaşmaktadır. Çağımız için yeni teknolojilerin ve düşüncelerin, kültürel ürünler içerisinde en hızlı ve en yaygın aktarıldığı bir türü olarak bilim kurgu sineması; bizi gelecekteki konumumuz hakkında düşündürmekte, bir anlamda ön deneyimlerle bizi hazırlamaktadır.

Film seçkisine beden’in mekânsal deneyimleri açısından bakıldığında, “beden”e ve “mekân”a yaklaşımlarının, zaman içinde anlamlı bir değişiklik gösterdiği söylenebilir. Beden, 60’lı yıllardan günümüze kadar olan yolunda farklı durumları ile hikayelerde yer almıştır; teknolojik uzantılar önce aparat iken araçlara, araçların devamında ise bedenin kendisine dönüşerek geriye insana ait zihin ve belleği bırakmıştır. Bedenin kendine hizmet için ürettiği



teknoloji, kendisine zaman içinde tehdit olabilecek yapay zekaya dönüşmüştür. Mekanik robotlardan başlayan bedene ait teknolojiler android, replikant vb. insansı yapay formlara, sentetik, sayısal biçimlere evrilmiştir. Beden ve zekâ başta ayrılmaz bir bütün olarak ele alınırken, zamanla zekâ ve bellek vücut ile ilişkisini koparmış, yapay bedenlere ya da ortamlara aktarılmıştır.

Yapay bedenlerin bilim kurgu filmlerindeki temsiliyeti, insan bedenine benzediği ölçüde mükemmel olarak kabul edilmiştir. Gerçek bedenin fiziksel, zihinsel ve hatta duygusal olarak kopyalanmasıyla, yapay bedenlerde gerçeğe en yakın temsil hedeflenmiştir. Transhuman düzey olarak da literatürde yer bulan bu aşamada, vücuda adapte edilen teknoloji yine organik beden örneğinde modellenmiştir. Bedene yapılan ek(ler) (örneğin bir bacak) bedenin özgün formunda veya ona çok yakındır. Yakın tarihli filmlerde, bedenin kusursuzlaştırılması, zekanın yapay ama daha kusursuzlaştırılmış bir bedene yerleştirilme kaygısı, gelecekteki mekânın ideal bir kurgusunu oluşturma çabasının önüne geçmiştir. Yabancı bedenler ise farklı gezegenlerde karşılaşılan, insan bedenine ya da mevcut canlı organizmalara öykünen -zaman zaman deforme edilmiş- biçimlerle filmlerde yer bulmaktadır. Beden tasvirleri fiziksellikten uzaklaştıkça, mekân da sanal mekânlara doğru evrilmiştir.

Sanal mekân deneyimleri, 1990'lar ve 2000'lerde sıkça işlenmiştir; sanal mekânlar ve gerçek mekânlar arasındaki ayrım giderek belirsizleşirken, beden-mekân etkileşimi de farklılaşmıştır. Zaman içinde, bilim kurgu sinemasının bedenin farklı mekânsal deneyimine olan ilgisi; bellek ve zaman ilişkisine yönelmiştir. Sadece mekânsal değil, bedensel sınırlardan da ayrılan zihin, bellek ile döngüsel bir zaman tanımı içinde, geçirgen ve akışkan bir ilişki kurmaktadır.

Geleceğin kurgusal mimari mekânları, 20'li yılların filmlerinde mekanik ve endüstriyel, 60'lı yılların filmlerinde organik formların, sade ve yenilikçi çizgilerin hâkim olduğu, ağırlıklı olarak bina ve iç mekân düzenlemelerinin tanımlandığı fütüristik tasvirler iken, 80'li yıllarda çizilen tablo daha karamsar, kaotik kentsel mekânların yer aldığı distopik kurgular olmuşlardır. 80'lerin sonu ve 90'ların başıyla birlikte sayısal teknolojilerin mekanı oluşturduğu görülür. Küresel dünya tasviri ve tüketim kültüründeki yansımaları, reklam yüzeyleri olarak kentsel mekânda karşılık bulmuş, başlangıçta pasif yüzeyler olarak bulunurken, giderek aktif, dominant bir karaktere sahip, etkileşimli, çok boyutlu



simülasyonlara dönüşmüştür. Simülasyonların, bireyle ilişkilene, onun hayatına dâhil olma ve en önemlisi onun hayatında etkin olma durumu, beden-mekân ilişkisindeki değişimin okunabilmesine olanak sağlayan göstergelerden biridir.

“Dünya” hemen her filmde mekansal olarak varlığı veya yokluğuyla filmler içerisinde yer almış özellikle “insan bedeni” insanlığın geleceğinin kurgulanması ile filmlerin odağında yer bulmuştur. Seçili örnekler kapsamında bakıldığında, 2000 sonrası bilimkurgu filmlerinin mekan olarak Dünya’ya odaklandığı, 1980-90 arasında belirginleşen sanal bedenler konusunun transhuman bedenlerle yer değiştirdiği, daha yakın tarihli filmlerde ise günümüz sınırları içinde kalmış, mükemmel olmayan gerçek bedene yerini bıraktığı görülmektedir. Farklı gezegenlerde hayatlar da yine 100 yıllık dönem içinde farklı biçimlerde ele alınmış bir konu olarak özellikle 60’lı, 70’li yıllardaki dizi yapımları ve Star Wars serisi gibi filmlerle keşif süreci, günümüze yakın yapımlarda da kurulan ‘yeni’ -veya Dünya’nın tekrarı nitelikli-hayat biçimleriyle ele alınmaya devam etmektedir. Uzay boşluğundaki yeni hayatlar veya farklı yaşam biçimleri, günümüz yorumlarında yeni iletişim biçimleri üzerine de değinmeler barındırmaktadır.

Son söz olarak, geleceğin imgelemesi olarak bilimkurgu filmlerinde, “beden”in her zaman odakta yer aldığı, mekanla ilişkilene biçimleri değişse de bu iletişim ve etkileşimin sürekli devam ettiği görülmektedir. İnsanın “iyileştirilmiş” bedeni (transhuman) her zaman bilim kurgu sinemanın içinde yer alsın da yakın tarihli filmlerde beden yine mevcut fiziksel kapasitesi içinde düşünülmüş, doğal çevreye, organik bedene dönüş, günümüzün çevre anlayışıyla örtüşür biçimde şekillenmiştir. Bu çerçevede çizilen en kötü senaryonun bedenin mekanla ilişkisinin kopmasının değil, bilinçle ilişkisini kaybetmesi olduğu söylenebilir.



Kaynakça

- Agocuk, P. (2014). Amarcord Filmi Özelinde Göstergibilimsel Film Çözümlemesi ve Anlamlandırma. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(31), 7-18.
- Allen, W. (Yöneten). (1973). *200 Yıl Sonra (Sleeper)* [Sinema Filmi].
- Allmer, A. (2010). *Sinemekan Sinemada Mimarlık*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- BBC (Yöneten). (1963). *Doctor Who* [Sinema Filmi].
- Besson (Yöneten). (1997). *5. Element _The Fifth Element* [Sinema Filmi].
- Burges, A. (2004). *Otomatik Portakal*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Cameron, J. (Yöneten). (2009). *Avatar _Avatar* [Sinema Filmi].
- Cuaron, A. (Yöneten). (2013). *Yer Çekimi _Gravity* [Sinema Filmi].
- Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time-Image*. (H. Tomlinson, & R. Galeta, Çev.) Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Doyle, S. A. (1912). *The Lost World*. UK: Hodder & Stoughton.
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*. Kadıköy: Altıkırkbeş Yayın - Lull/ Sinema Kitapları - 13.
- Gabor, D. (1963). *Inventing the Future*. London: Secker & Warburg.
- Gray, J. (Yöneten). (2019). *Yıldızlara Doğru _Ad Astra* [Sinema Filmi].
- Harvey, D. (1991). *The Condition of Postmodernism*. USA: Blackwell Publishers.
- Heisserer, E., Chiang, T. (Yazarlar), & Villeneuve, D. (Yöneten). (2016). *Arrival* [Sinema Filmi]. ABD.
- Jay, J. (2019, Jan 5). *A History of Science Fiction Film* . Sci-Fi Saturdays: <https://www.retrozap.com/a-history-of-science-fiction-film-sci-fi-saturdays/> adresinden alındı
- Judge, M. (Yöneten). (2006). *Ahmaklar _Idiocracy* [Sinema Filmi].
- Kahvecioğlu, H. (2008). Mekânın Üreticisi veya Tüketicisi Olarak Zaman. A. Şentürer, Ş. Ural, Ö. Berber, & F. Uz Sönmez içinde, *Zaman-Mekân* (s. 142-149). İstanbul: Yem Yayın.
- Kahvecioğlu, H. (2008). Mekanın Üreticisi ve Tüketicisi Olarak Zaman. A. Şentürer, A. Ural, S. Berber, & O. Sönmez içinde, *Zaman-Mekân*. İstanbul: YEM Yayın.



- Kosinski, J. (Yöneten). (2013). *Oblivion* [Sinema Filmi].
- Kosinski, J. (Yöneten). (2013). '*Oblivion*' Filmi Resmi Fragmanı [Sinema Filmi].
- Kubrick, S. (Yöneten). (1968). *2001 Uzay Yolu Macerası _2001 A Space Odyssey* [Sinema Filmi].
- Kubrick, S. (Yöneten). (1971). *Otomatik Portakal (A Clockwork Orange)* [Sinema Filmi].
- Lang, F. (Yöneten). (1927). *Metropolis* [Sinema Filmi].
- Méliès, G. (Yöneten). (1902). *Voyage Dans La Lune (A Trip to the Moon)* [Sinema Filmi].
- Meterelliöz, M. (2010). *Ridlet Scott Sinematografisinde Mekan Kullanımı*. İstanbul: İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Niccol, A. (Yöneten). (2011). *Zamana Karşı _In Time* [Sinema Filmi].
- Nolan, C. (Yöneten). (2010). *Başlangıç _Inception* [Sinema Filmi].
- Nolan, C. (Yöneten). (2014). *Yıldızlararası _Interstellar* [Sinema Filmi].
- Nowell-Smith, G. (2001). *Cities: Real and Imagined*. M. Shiel, & T. Fitzmaurice (Dü) içinde, *Cinema and The City: Film and Urban Societies in a Global Context*. Blackwell Publisher.
- Raadford, M. (Yöneten). (1984). *1984 (1984)* [Sinema Filmi].
- Roddenbery, G. (Yöneten). (1966). *Uzay Yolu _Star Trek* [Sinema Filmi].
- Roloff, B., & Seeblen, G. (1995). *Ütopik Sinema: Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*. (V. Atayman, Çev.) Alan Yayıncılık.
- Sakarya, E. (2018). *Bilim Kurgu Filmlerinde Kent ve İç Mekan Olgusunun Zaman İçindeki Değişimi: Metropolis, 2001 A Space Odyssey, Blade Runner ve Minority Report Örnekleri*. Ankara: Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı.
- Sanders, R. (Yöneten). (2017). *Kabuktaki Hayalet _Ghost in The Shell* [Sinema Filmi].
- Schaffner, F. J. (Yöneten). (1968). *Maymunlar Cehennemi _Planet of Apes* [Sinema Filmi].
- Scott, R. (Yöneten). (1979). *Yaratık _Alien* [Sinema Filmi].
- Scott, R. (Yöneten). (1982). *Bıçak Sırtı _Blade Runner* [Sinema Filmi].
- Scott, R. (Yöneten). (2015). *Marslı _Martian* [Sinema Filmi].



Shelly, M. (1818). *Frankenstein or The Modern Prometheus*. Londra: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones.

Smith, G. (2008). *Dünya Sinema Tarihi*. (A. Fethi, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları.

Speilberg, S. (Yöneten). (2002). *Azınlık Raporu _Minority Report* [Sinema Filmi].

Spielberg, S. (Yöneten). (1982). *E.T.* [Sinema Filmi].

Spielberg, S. (Yöneten). (2001). *Yapay Zeka _Artificial Intelligence* [Sinema Filmi].

Spierig, M., & Spierig, P. (Yönetenler). (2014). *Predestination* [Sinema Filmi].

Stevenson, R. L. (1886). *Stange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. UK: Longmans, Green & Co.

TDK. (2019). *T.C. Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu: Türk Dil Kurumu*. Türk Dil Kurumu Sözlükleri: <http://sozluk.gov.tr> adresinden alındı

TheWachowskiBrothers (Yöneten). (1999). *Matrix _The Matrix* [Sinema Filmi].

Verhoeven, P. (Yöneten). (1990). *Gerçeğe Çağrı _ Total Recall* [Sinema Filmi].

Villeneuve, D. (Yöneten). (2017). *Bıçak Sırtı 2049 _Blade Runner 2049* [Sinema Filmi].

Wells, H. G. (1901). *The First Man in The Moon*. UK: George Newnes.

Zemeckis, R. (Yöneten). (1985). *Geleceğe Dönüş _Back to The Future* [Sinema Filmi].

URL 1: <http://www.zillow.com/blog/files/2009/06/sleeper-house.jpg>

URL 2: http://www.wired.com/images_blogs/underwire/2011/10/in-time-arm.jpg

URL 3: <http://images.susu.org/unionfilms/films/backgrounds/hd/in-time.jpg>

URL 4: [https://planetoftheapes.fandom.com/wiki/Planet_of_the_Apes_\(1968\)](https://planetoftheapes.fandom.com/wiki/Planet_of_the_Apes_(1968))

URL 5: <https://www.filmhafizasi.com/ruyalarda-bulusuruz-inception/> (“Rüyalarda Buluşuruz: Inception”, filmhafizasi.com, Eleştiri – İzlenim Sinema Yazıları, Nihan Ölmez, 2010)

URL 6: <https://bantmag.com/20-yil-sonra-yeniden-the-matrix-4a-ilk-bakis/> (“20 Yıl Sonra Yeniden: ‘The Matrix 4’a İlk Bakış”, Deniz Atakan Gürbüz, 24 Ekim 2019, bantmag, bantmag.com)

URL 7: <https://www.thisiscolossal.com/2015/06/interstellar-tesseract-set/> (“The Visually Stunning ‘Tesseract’ Scene In Interstellar Was Filmed On A Physically Constructed Set”, June 12, 2015; Christopher Jobson; Thisiscolossal.Com)



EMPLOYING PHOTOSHOP IN PRODUCING ART WORKS FROM RAW MATERIAL AND CONSUMED WASTE

HAM MATERYALLER VE ATIKTAN SANAT ESERLERİ ÜRETMEKTE PHOTOSHOPUN KULLANIMI

Associate Prof. Mowafaq Ali Alsaggar*, Ala'a Al Thenat**

*Yarmouk University Faculty of Fine Arts, Visual Arts Department, alsagar@yu.edu.jo,
ORCID: 0000-0002-2854-2093

**Jordan University of Science and Technology, Center for E-Learning and Open
Educational Resources, ahtheinat@just.edu.jo, ORCID: 0000-0002-2854-2093

ABSTRACT

The purpose of the study was to examine the effective use of Photoshop software in reproducing the visual image in the handicrafts presented at visual arts department, faculty of fine arts, Yarmouk University. Another purpose of the study was to capitalize the various uses of consumed wastes and raw materials recycling in art works innovation contributing in the promoting the notion of the diversified raw material used in plastic arts, and to how extent students of plastic art can benefit from using processed images via Photoshop software in their handiworks of art work. Finally, the study sought to improve the cultural, visual and social environment by recycling consumed wastes and raw materials. The most important results found in the study is that there is a need for encouraging students to positive innovation and creativity, to install collaboration and prosocial behaviors, and environment sustainability by disposing consumed wastes and transforming them to art works with high value.

Keywords: Visual Image, Digital Art, Consumed Wastes, Synthesis Art.

ÖZ

Bu çalışmanın amacı, Yarmouk Üniversitesi görsel sanatlar bölümü, güzel sanatlar fakültesinde sunulan el sanatlarında görsel imgenin üretilmesinde Photoshop yazılımının etkin kullanımını incelemektir. Çalışmanın bir diğer amacı, plastik sanatlarda kullanılan çeşitlendirilmiş hammadde kavramının geliştirilmesine katkıda bulunan ve sanat eseri yeniliklerinde tüketilen atıkların ve hammaddelerin geri dönüşümünün çeşitli kullanımlarını ve plastik sanat öğrencilerinin ne ölçüde faydalanabileceğini değerlendirmektir. İşlenmiş görüntülerin sanat eseri işlerinde Photoshop yazılımı aracılığıyla kullanılması. Son olarak çalışma, tüketilen atıkları ve hammaddeleri geri dönüştürerek kültürel, görsel ve sosyal çevreyi geliştirmeye çalışmıştır. Araştırmada elde edilen en önemli sonuçlar, öğrencileri olumlu inovasyon ve yaratıcılığa teşvik etmeye, tüketilen atıkları bertaraf ederek ve yüksek değerli sanat eserlerine dönüştürerek işbirliği ve toplum yanlısı davranışlar kurmaya ve çevre sürdürülebilirliğine ihtiyaç duyulduğudur.

Anahtar Kelimeler: Görsel İmge, Dijital Sanat, Tüketilen Atıklar, Sentez Sanatı.



1. Introduction

In every age, Art has not been separated from life and society. Artists have tried to add special aesthetic touches. In postmodern arts, artists have benefited from media, cultural changes, science developments, and practicing experiments as their production of aesthetic artworks has increased. After a period of isolation from society which caused a gap between them and society, their works of art have started becoming more social and closer to real life.

Artists used art to reflect human life reality and the nature of the environment to which they belong. for example, they used wastes and raw materials that have no value after consumption; such as cans, bottles, bags, paper, photographs, etc. to produce a beautiful artwork and which will become a center of attention and attraction of the artwork; An artist can generate from worthless and consumed things objects with another function that have nothing to do with their original function, and can give it new meanings expressed in absolute freedom without restrictions.

1.1. Study Problem

The problem of the current study relies in employing photoshop in producing art works from raw materials and consumed wastes, and applying it practically in artistic works of multiple methods, because of the presence of a lot of waste and raw materials of plastic, metal, glass, paper and other wastes in a way lacks aesthetic, ethical and social aspects, causing many Environmental, health and economic damages. Thus, the present study sought to answer the following key question: What is the efficiency of using Photoshop software in reproducing the visual image of consumed wastes and transforming them to art works with high value by plastic art students?

1.2. Study Significance

The importance of the study is to motivate students to positive innovation, creativity and productivity to install collaboration and prosocial behaviors, and environment sustainability by disposing consumed wastes and transforming them to art works with high value. added to that, educating the individuals by developing their manual, technical and technological skills, introducing students to the relationship between experimentation with



creativity and getting them to a distinctive style in producing artistic works through recycling raw materials and wastes.

1.3. Study Purposes

The current study sought to achieve the following purposes:

1. activating the use of "photoshop" software in reproducing the visual image in the handicrafts.
2. having benefit from recycling raw materials and consumed wastes in innovating artistic works contribute in activating the vision of the raw materials multiplicity used in plastic arts.
3. Benefiting Students of plastic arts from using processed images via "Photoshop" software in their handiworks production of art works.
4. Improving the cultural, visual and social environment through recycling the raw materials and consumed wastes.

1.4. Study Limitations

This study has involved the following limits:

- Human Limitations: Sample of plastic arts student's department of, course of handicrafts.
- Procedural Limitations: The formation of artistic paintings via Photoshop technique to recycle raw materials and consumed wastes, and the integration of Digital art and Assemblage Art.
- Spatial Limitations: Yarmouk University, Faculty of Fine Arts, Department of Plastic Arts.
- Time Limitations: The first semester of 2016-2017 academic year.

1.5. Methods

The present study has adopted a qualitative approach. Through being interested in opinions, views, human experiences, this approach provides subjective rather than objective data. Data and information were collected in the qualitative approach through direct interaction with students and groups, and through individual or group interviews or observations. Thought, the nature of data and information collection in the qualitative



curriculum and the long time it takes requires the use of small samples. In qualitative method, different techniques are used when selecting samples; the sample seeks information from specific groups, or subgroups of the study population.

1.6. Previous Studies

Fadali (1991) conducted a study aimed at identifying the most important through which expression and experimentation are practiced on the surface of the plastic image. It also aimed to design a program in which the student searches for various plastic solutions in new configurations by practicing the experience of synthesizing raw materials on the surface of the image. The researcher followed the analytical and experimental approach in her study. The results showed the importance of having, at the Faculty of Artistic Education, basics and controls through which the experience of synthesizing raw materials is practiced on the surface of the image. She explained that it was possible through the program to contribute to the development of college student's personality by enriching his/her experience with experimentation concept by raw materials, and synthesizing it with each other on the surface of the image.

Nasser (2008) also carried out a study aimed to detect the most important features and concepts of Pop Art, and the associated plastic and expressive values on the surface of the plastic painting. The researcher developed reassembly works based on the aesthetic features and concepts associated with Pop Art. She adopted the descriptive and analytical approaches. The results showed the variety and diversity of patterns, performance styles and technical methods of expressing, by different medias, a clear feature of Pop Art. Reflecting its concepts derived from the arts of modernity and post-modernity, pop artists used different medias and various raw materials to express many aspects and issues of society and everyday life. Thus, Pop Art has emerged emphasizing the importance of the content and aesthetic function of raw materials. So that, to explore new and unorthodox methods, most pop artists have renounced traditional techniques. Al-Nasir's study agrees with the current study on the importance of employing consumed raw materials in producing artworks. She also benefits, from this study, from recycling fields of different raw materials.

Asker and Hasan (2011) has conducted a study aimed to identify (Photoshop) software impact on the development of designing instructional aids skill (publications) in educational



techniques course for second stage students / Art Education Department / Elementary Education College / Diyala University for 2009/2010 academic year. To achieve the study purposes, the researcher adopted the experimental approach in designing the two (control - experimental) groups, which has pre-post tests. The results revealed that the effect of using "Photoshop" software on skillful performance in instructional aids designing is greater than the effect of the usual method used in teaching educational techniques. Asker's study is consistent with the current study in its importance and achieving some of study purposes.

2. Literature Review

2.1. Assemblage Art

Assemblage art emerged in the twentieth century as a style of postmodern arts. It is one of the arts that are based on combining more than one raw material, whether they were natural or industrial, and synthesizing them on the surface of painting using more than one style and technique differently to create real plastic dimensions of the image (Crowther, 2018). Its emergence was in parallel with "Dada". To form a painting based on the intellectual notion, the processes of combining and composing raw materials varied more than aesthetic concept. Assemblage art was not a trend or a school per se, such as other schools (realism, surrealism or etc.) (Nasser, 2008).

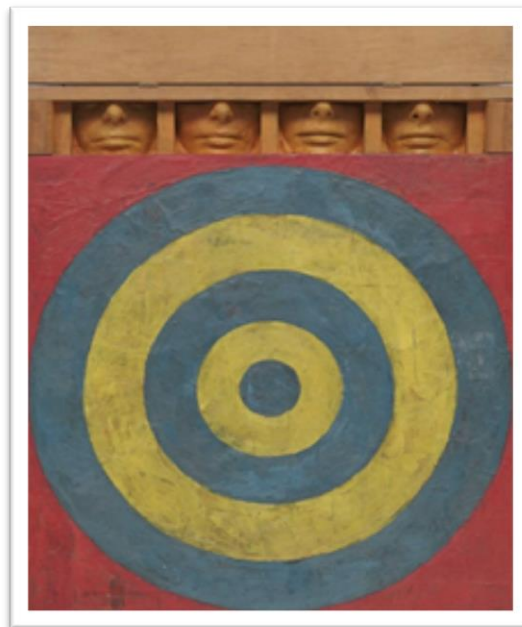


Fig. 1: Target with Four Faces, Jasper Jones (1955)



The pop artist "Jasper Jones" is considered one of the most important artists who introduced the notion of Assemblage art in their artworks, where he presented a lot of Assemblage artworks. His "Target with Four Faces" in 1955 is the most important one, in which he expressed a social content related to the relationship between human and world events. In his work, he used "target shooting " game with a group of human faces (as in Fig. 1) (Bogousslavsky and Tatu, 2018). According to (Smith, 1995), Jasper Jones was also interested in consumed and neglected materials founded in our life; such as ordinary objects, bottles, flags, brooms, etc.), He focused on the artistic effect in his works rather than painting the images only.

Another famous artist is "Robert Rushenberg". In many of his works, he placed many objects and various materials on an oily surface, such as newspapers, needles, fabrics, bags and sheets. He also was using photographs and Coller Art on large spaces, where his artworks were full of daily life's materials (Al Wadi, and Khadir, 2011). Robert Rushenberg is one of the artists who established (Art and Technology Experiences) movement. It was aimed to combine engineer, artist and architect potentials in an attempt to bridge the gap between art and life. For example, Robert Rushenberg's "Landing Jump" in 1960, (Fig 2) (Oechsli, 2005).



Fig. 2: Robert Rushenberg's "Landing Jump" (1960).



2.2. Technology in assembly and synthesis:

Today, the world has witnessed rapid developments in all aspects of life, as the technological revolution in modern age had an impact on the artistic creativity medias, whether in terms of objects or raw materials, techniques and multimedia; such as computers, televisions, videos and others. In the post-modern arts, artists started abandoning the adherence to traditional media rules in terms of artistic expression. To be distinguished from other artists, an artist was trying to add his/her special aesthetic touches in their works. Furthermore, artists benefited from technological developments and its techniques by employing them to produce digital and manual artworks using different styles, such as; Digital Art, assembling digital art after being employed in Handicraft art, style of Assemblage combining between Coller art and Assembly Art, as well as synthesizing raw materials and consumed wastes in such artistic works (as in Fig. 1 that combines Coller, Digital and handicraft arts) (Elena and Popkova, 2019).

In his painting "Revival", presented in the "Exceptional Art" show at "The Venue" hall in Beirut, the Lebanese artist "Rafi Yadian" also recycled raw materials and consumed wastes. It was a face of a metal mesh and named "Revival" to indicate that he produced a work of art from materials were supposed to have no need, such as, such as iron and tinplate in general and materials that come out of the lathing machines, in addition to materials he was throwing out in his usual work (Al-Hattab, 2010). In general, artists used a variety of materials in their artworks like, textiles, metal and wood, aluminum bottles, plastic bottles, glass bottles, bags, newspapers and other assemblage materials, turning it into antiques and eco-friendly artworks (Hill, 2010).

Computer drawing has become a strong competitor to handicraft drawing in terms of the feature's accuracy, clarity and variety of color temperature, and the possibilities of its overlapping (Davies, 2012). In addition to that, digital drawing surpasses handicraft drawing in its speediness, and easiness to change lines, colors and configurations (shapes). As well as, digital drawing became able to give the third dimension, which has had a profound effect on the visual image that has become visible on a screen, or printed on paper (Madoff, 1997).



3. Analysis Framework

The present study relied on interview, application, observation, and finally analysis of documents collected after conducting experiments, as follows:

First Phase: selecting a sample of students to carry out practical experiments, where a sample of (12) students were selected at different technical levels. The sample were female students because all the enrolled in the course were female.

Second Phase: Practical experiments, which consist of three “experiments” projects, were initiated through lectures at specific times. After completing each project, the next one was initiated, as follows:

The First workshop: "Visual Plastic" Roses": The topic of the artwork was "Visual Plastic (Roses)". The digital work was produced via Photoshop software. Artwork size (70 * 50) cm. To recycle the raw materials and consumed wastes manually, the digital artwork was printed after completion, and then distributed to sample students.

The Second workshop: "Parts of Jordanian Heritage": Artwork's topic was "Parts of Jordanian Heritage" The digital work was produced via Photoshop software. Artwork size (70 * 50) cm. To recycle the raw materials and consumed wastes manually, the digital artwork was printed after completion, and then distributed to sample students.

The Third workshop: "Applying various digital drawings and designs on Pringles cans": Artwork's topic was "Applying various digital drawings and designs on Pringles cans", such as recycling metal and glass bottles using the same mechanism as in the two previous experiments.



Fig. 3: Visual Plastic "Roses"

3.1. First Experiment Procedures:

At the beginning, the researchers brought raw materials to be recycled (and put them on the table and explained the work mechanism), in order to add them to the digital painting, a bouquet of Roses designed and formed as in "Fig. 3", printed and implemented via Photoshop software. Then, adding effects, as well as, merging images with each other via Photoshop. And finale, conducting an artistic painting by forming raw materials and consumed waste together (Assemblage Art) (Fig. 4).



Fig. 4: raw materials to be recycled "Visual Plastic" "Roses"



After distributing the digital works to the students, where each student was setting next to a special table for helping her to achieve the artwork. Added to that, giving them notes and instructions by researchers and answering any of their inquiries. Notes about students and their impressions were recorded. According to her artistic taste, each student carried out the recycling process of the available raw materials and consumed wastes. Students were excited during the experiment. experience was stimulating for students' creativity and positive productivity. The importance of this experience and its relationship with creativity lies in; transforming these materials into artistic works of aesthetics value; educating individuals through developing their manual, technical and technological skills; helping students to adopt a distinctive style of producing artwork by recycling raw materials and consumed wastes; and revealing the unorthodox creative sense of combining digital art with handicraft.

After conducting the experiment, it was found that:

In addition to students' enthusiasm to achieve an artistic works accurately and motivate them to innovate, creativity and positive productivity, as well as introducing them to the relationship between experimentation and creativity. It is possible to produce artistic paintings (manual digital) through recycling raw materials and consumed wastes in a beautiful and creative style.

Table. 1

Students No.	12
Experiment Topic	visual Plastic "Roses" presented in recycling raw materials and consumed wastes / printing the artwork implemented by "Photoshop" software and handiwork recycling by raw materials ...etc.
Used Raw Materials	Digital work / roses and its plastic and consumed leaves / paper / eggs box / buttons / tissues / saws / plastic mugs and boxes / taps / colors / glue / wood/ tree leaves / tiny cypress seeds / beads / car wheels / drawing brush / carton / putty.



Experiment Purpose	combining digital art with handicraft, producing artworks by recycling raw materials and consumed wastes and making them useful, illustrating the importance of combining digital art and handicraft, and to keep up with technology.
Place and Time	Fine Arts' hanger, Yarmouk University, 2016

To produce an artwork, researchers conducted the second experiment "Parts of the Jordanian Heritage", a formation of artistic painting through recycling raw materials and consumed wastes, such as; embroidered dresses and some ancient tools like keys and other antiques. This topic has been chosen for the importance Jordanian heritage in terms of customs and traditions, and the importance of preserving them, in addition to enhancing patriotism, (as in Fig. 5).



Fig. 5: The second experiment " Parts of the Jordanian Heritage".

3.2. Second Experiment Procedures:

At the beginning, researchers used Photoshop software to produce a digital work by collecting images and embroideries of Jordanian heritage. Then, they added effects and made amendments by adding or deleting some parts. After that, the digital work had been printed. When the experiment began, raw materials and waste used for the experiment (including



embroidered dresses, buttons, keys, etc. as shown in Table 2) had been added. Later, the work (50 * 70 cm) had been distributed to students to start the experiment. Each student carried out her handicraft work on the printed digital work through recycling the available raw materials and wastes. they formed their paintings according to their artistic taste and creative sense (as in Fig. 6). Researchers explained to students the experiment's and its execution mechanism. As noticed in this experiment, students' enthusiasm has increased during the work as well as their passion to see the results. They were drawing without boredom and their response to the experiment and applications was wonderful. At the end, the results were beautiful and impressive. Probably, this experiment showed students creativity; because combining both, digital and handicraft art "Mixed media", is a difficult field which needs special artistic ability, patience and effort as well.



Fig. 6: A student's experiment, "2nd Experiment"

In the second experiment, there was a creative and beautiful painting (Mixed media) made by a student, which increased students' enthusiasm to implement the works of art accurately, and increased their motivation for innovation, creativity and positive productivity. It was a good experience which introduced them to the relationship of experimentation with creativity, and allowed them to produce useful art works using recycled raw materials and wastes, see Table 2. Researchers also conducted the third experiment "Applying various



digital drawings and designs on Pringles and other cans", through recycling various kinds of cans via Photoshop software, then employing them on consumed and empty cans, in order to take advantage of them after being consumed.

Table 2

Students No.	12
Experiment Topic	"Parts of Jordanian Heritage" presented in recycling raw materials and consumed wastes / printing the digital work implemented by "Photoshop" software, and recycling raw materials through handiwork ...etc.
Used Raw Materials	Digital work / buttons / colors / glue / clothes with drawings of roses / tiny cypress seeds / wool / drawing brush / carton / pearl beads / burlap sacks / small artificial roses / ancient keys / diverse accessories (bracelets, necklaces...etc.).
Experiment Purpose	combining digital art with handicraft, producing artworks by recycling raw materials and consumed wastes and making them useful, illustrating the importance of combining digital art and handicraft, and to keep up with technology.
Place and Time	Fine Arts' hanger, Yarmouk University, 2/11/2016

3.3. Third Experiment Procedures:

In this experiment, researchers designed, drawn and assembled images with a variety of subjects via Photoshop software, such as: bringing pictures of cartoons, monuments or others which can be found on the Internet. After that, they inserted them into Photoshop, and modified them. Next, they printed them as stickers to be stuck on the cans. Those stickers were (A4 (21 x 29.7 cm) and 50 * 70). In addition to that, students added beads, wool, glossy materials, colors, etc. according to their personal artistic taste. To have a preliminary idea of



the experiment, researchers made video as a sample on how to do and apply the experiment, (as in Fig 7). And then, they sent it via WhatsApp to the sample students.

On 23-11-2016, researchers gave students the stickers, cans, colors, wool and other materials (as in Table 3), in order to apply the experiment. And then, each student recycled the cans and stuck the printed pictures and other materials, each one did that according to her artistic taste (as in Fig.8). The final results were beautiful recycled cans, which can be used as a decoration or aesthetic scene. For example, it can be used as a pan, a bucket for plants or roses, or others.



Fig. 7: Researchers' experiment on a pringles cans

Third experiment's results represented in producing beautiful, useful and creative artworks by recycling consumed cans, in which students reflected their creativity. Experiment topic motivated them for positive productivity, and introduced them more to the relationship of experimentation and creativity. Added to that. it helped students to use a distinctive technique in producing artworks through recycling raw materials and consumed wastes.



Fig. 8: Students' third experiments on consumed cans.

Table 3

Students No.	12
Experiment Topic	"Applying various digital drawings and designs on Pringles cans" presented in recycling raw materials and consumed wastes / printing the digital work implemented by "Photoshop" software, and recycling raw materials through handiwork ...etc.
Used Raw Materials	Digital work / buttons / colors / glue / clothes with drawings of roses / tiny cypress seeds / colorful beads / wool / drawing brush / carton / pearl beads / burlap sacks / small artificial roses / glossy materials / torn clothes / taps...etc.)
Experiment Purpose	combining digital art with handicraft, producing artworks by recycling raw materials and consumed wastes and making them useful, illustrating the importance of combining digital art and handicraft, and to keep up with technology.
Place and Time	Fine Arts' hanger, Yarmouk University, 23/11/2016



4. Results and Recommendations:

4.1. Conclusion:

1. Encouraging students to positive innovation and creativity, to install collaboration and prosocial behaviors, and environment sustainability by disposing consumed wastes and transforming them to art works with high value.
2. Benefiting from recycling raw materials and consumed wastes in order to invent artworks contribut in promoting the vision of raw materials variety used in plastic arts.
3. Improving the cultural, visual and social environment by recycling and raw materials consumed wastes.
4. Combining between digital art and handicraft does not mean abolishing handicraft and paintings, it means to keep up with technology and modernity, where the diversity of following artistic styles for producing beautiful artworks innovatively.

4.2. Discussion:

Photoshop software provided a paradigm shift for digital and plastic art. It allowed artists to choose the elements which will be used in their paintings, as well as selecting a myriad of colors and effect, and merging them with each other easily, in addition to the artwork's high accuracy and the amend any part of them. Added to that, the ability to use the suitable fonts, and to complete the artwork in a short time. After that, the digital work can be merged with the handiwork and vice versa. Via photoshop, an artist can use and implement photographs in his digital work, as well as adding and deleting any part of them. creative artists can employ Photoshop in their handicraft and vice versa. So that, digital art and handicraft support each other, neither can replace the other because each is an art in itself.

Among the many uses of the Photoshop, adding amendments and effects on images, videos and paintings. Images can be processed in terms of adjusting and changing their colors, brightness and others. Like the researchers, one can also merge and design images. Via Photoshop, it is possible to make paintings and images as cartoons. Therefore, Photoshop also uses in animation and paintings, where it is moving still images to has many uses, and can be use in various disciplines.

Via Photoshop, digital art can be used with handicraft art to produce creative artworks by recycling raw materials and consumed wastes. So, it has many benefits such as; protecting



the environment and natural resources, reducing wastes amount, which resulted in reducing the environmental pollution creating new job opportunities. Recycling can be used in turning raw materials and consumed wastes to useful and valuable products, such as the present artworks made by researchers and students, which revealed their creativity and enhanced their self-confidence. Recycling can benefit the environment and community by minimizing the amount of wastes thrown out. Moreover, those wastes can be turned into forms and works of art that serve the environment, and give it a beautiful and distinctive view. Thereby serving the community by reducing wastes amount.

Recycling has revealed student's creativity and encouraged them to convert raw materials and consumed wastes into useful and beautiful artistic products, that has an economical and aesthetic value on the environment, which reduces the impact of these wastes and waste on the environment.

4.3. Recommendations:

In light of the researchers' findings, this study recommends the following:

1. Introducing digital programs in bachelor and Fine Art spatialization, and merging it with handicrafts in some courses.
2. Involving "Photoshop" software in some plastic art's courses to merge both, digital art with and handicraft. Thus, distinctive artworks can be produced.
3. Organizing exhibitions in Plastic Arts Department include artworks of raw materials and consumed wastes through combining digital art and handicraft and revealing students' creation.



References

- Al Wadi, Ali, and Khadir, R. (2011). Marginalization in the postmodern art. Amman: Jordan, Dar Safaa, Dar Al-Sadiq.
- Al-Hattab, Kassem, 2010. "Aesthetics of Plastic Art in the European Renaissance and Modern and Contemporary Art Schools. Dar Alnahda
- Asker, N and Hassan, A. (1994). Effect of Photoshop in developing the skill of teaching aids design (publications). Al-Adab Journal. Baghdad University 96. Pp. 607-634
- Davies. A. (2012). Computer-aided Drawing and Design. Springer Science & Business Media
- Bogousslavsky, J and Tatu, L. (2018). Neurological Disorders in Famous Artists. Karger Medical and Scientific Publishers
- Elena and Popkova. (2019). The 21st Century from the Positions of Modern Science: Intellectual, Digital and Innovative Aspects. Springer Nature
- Fadali, F, (1991). Synthesis of materials on the surface of the image in the field of photography. Contemporary, Unpublished Master Thesis, Faculty of Art Education, Helwan University, Cairo.
- Hill, D. (2010). About Face: The Secrets of Emotionally Effective Advertising. London: Kogan Page.
- Crowther, P. (2018). Geneses of Postmodern Art: Technology as Iconology. Routledge Advances in Art and Visual Studies. Routledge.
- Madoff, S. (1997). Pop Art: A Critical History. Berkeley and Los Angeles: University of California Press,.
- Nasser, Zahra. (2008). Pop as an introduction to the creation of synthesis of plastic painting. Unpublished Master Thesis, College of Art Education, King Saud University, Saudi Arabia.



Oechsli, Matt. (2005) *The Art of Selling to the Affluent: How to Attract, Service, and Retain Wealthy Customers and Clients for Life*. Hoboken, N.J.: Wiley.

Smith, E. (1995) "Artistic Movements after World War II", translated in Arabic: Fakhri Khalil. Dar Almamoun Bagdad.

Figure references:

1- Figure No. 1, *Archery with Four Faces*, 1955, Jasper Jones, available at (<https://www.moma.org/collection/works/78393>), accessed on 2/12/2017.

2- Figure No. 2, *The Leaping Jump*, Robert Ruchtberg, 1961, available at (<https://www.moma.org/collection/works/81468?locale=en>), accessed on 2/12/2017

3- Figures No. (3., 4, 5, 6, 7 and 8), a special photograph by the researchers



SANATIN SONUNDAN SONRA: HER ŞEY SANAT, HERKES SANATÇI AFTER THE END OF ART: EVERYTHING ART, EVERYONE ARTIST

Nur Gürdal

Hacettepe Üniversitesi, Seramik Bölümü, Sanatta Yeterlik Öğrencisi, nrgurdal@gmail.com
ORCID: 0000-0002-4573-3449

ÖZ

“Sanatın Sonu” söylemleri sanat alanında artık pek rağbet görmemekte, çünkü son zamanlarda sonu geldiği iddia edilebilecek bir sanat tanımı yapılmamaktadır. Sanat tarihinde hem Duchamp hem de Warhol için bu söylemler sıkça dile getirilmiş ancak sanat alanına kendi dönemlerinde nefes aldırın bu iki isim, yaptıklarının farkında olarak ya da olmayarak bu söylemlere pek kulak asmamışlardır. Zaman içerisinde de ne kadar haklı oldukları, sanatın belli kalıplara sığmak gibi bir zorunluluğu olmadığı ve sanat algısının da değişebileceği gözler önüne serilmiştir. Sanat alanı, sanat piyasası ve sanat izleyicisi için de yeni ve şaşırtıcı olan bu duruma alışmak, kabullenmek tahmin edileceği üzere kolay olmamıştır. Bir kırılma noktası olarak adlandırılabilir bu yeni hareketler, farklı olanın, sanat olmayanın da sanat olabileceğini ve sonunda kabul göreceğini, aynı zamanda sanatçı tanımının kökten değişeceğini gözler önüne sermiştir. Sanatçının sanat için emek vermesinin yanında sanat fikrinin önem kazanması ve bu durumun gelişen ve değişen dünya ile paralel ilerlemesi süreçte ortada ayrım kalmamasına neden olmuştur. Sadece tek bir sorun vardır, o da değişen sanat algısı ve sanatçının yaptığı her şey sanatır anlayışı sonu gelmez bir tekrara düşecek ve içinden çıkılmaz bir hal almaya başlayacaktır. Bu çalışmada; Duchamp ve Warhol üzerinden yapılan sanat söylemlerinden yola çıkılarak “sanatın sonu” çanlarının süreç içerisinde neden çalamaz hale geldiği irdelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Sanatın Sonu, Hazır –Nesne, Pop –Sanat, Duchamp, Andy Warhol

ABSTRACT

The discourses about “the end of art” are not favored much anymore, because there is no definition of art that can be claimed to have come to an end recently. Over the course of art history these kind of arguments has been made on behalf of both Duchamp and Warhol, however those two names who created a fresh space at the art field in their times turned a deaf ear to these accusations intentionally or unintentionally. Eventually it has been proven that they were right about the fact that art doesn't have to follow the certain rules and the perception about art can be changed. It is not easy to get used to this situation which is new and surprising for the art space, art market and art audience, as it is expected. These new movements, which can be called a breaking point, have revealed that what is different ant not art can also be art, and will eventually be accepted, and that the definition of artist will change radically. In addition to the artist's effort for art, the idea of art gaining importance and the progress of this situation of parallel with the developing and changing world causedno discrimination in the process.The only one problem about this is that this new approach to art and the idea of everything the artist did is art would create a vicious circle and become an impasse. In this study, it is examined why the bells stopped tolling for the end of art in consideration of the statements made about art based on works of Duchamp and Warhol.

Keywords: The End of Art, Ready-made, Pop-art, Duchamp, Andy Warhol



1.GİRİŞ

Sanat tarihine bakıldığında; yirminci yüzyılın toplumlar üzerindeki etkisinin sanat alanında da büyük değişimlere yol açtığını söylemek mümkündür. Bir yandan gelişen teknolojiyle olanakların artması, bir yandan savaşlarda yaşanan büyük yıkımlar ve kayıplar, ülkelerin yeniden yapılanmasını gerektirmiştir. Sanat alanında ise sanatın bir “amaç” olmaktan çıkıp “araç” olmaya başladığı, sanatçıların tavır ve tutumlarının daha net ve fikirlerini yansıtmakta daha özgür davrandığı dolayısıyla yeni bir anlatım geliştirdiği yüzyıldır.

Sanat bu yeni anlatım dilini geliştirirken hayatın içine karışmakta ve Endüstri çağının şekillendirdiği tüketim toplumuna daha yakın durmaya çalışmaktadır. 19. yüzyıl sonları ile 20. yüzyıl başlarına kadar geçen sürede, bu büyük yükün altında varlığını sürdüren sanat için, tüm bu ayrıcalıklardan ve toplumsallığından vazgeçmek hem kolay değildir hem de inşa edilen ya da değişimi gerekli kılan bir süreçte, buna ayak uydurmak farklı ve yeni bir bakış açısını gerektirmektedir. Daha öncesinde görmeye alışkın olunan kutsal ve ulaşılmaz olan sanat, hem kendini aşağıya çekerek kutsallığından kurtulmaya hem de sanat vasfını devam ettirerek dikkatleri üzerine çekmenin bir yolunu bulmaya çalışmaktadır. Sanata atfedilen kutsallığı geri aldığımızda geriye ne kalacaktır?

Sanatsal üretime toplumsal açıdan övgüye değer bir öznitelik atfetmek, sanatı onurlandırılması gereken bir toplumsal işlev haline getirmek, sanatın anlamını vahim derecede çarpıtır, zira sanatsal üretim özülle ve ödünsüzce bireysel bir işlevdir ve dolayısıyla her türlü toplumsal işlevle uzlaşmaz karşıtlık halindedir (Dubuffet, 2010: 9).

Hem hayata karışıp hem de toplumsal bir görev üstlenmeme daha önce örneklenmemiş bir deneyimdir. Empresyonistlerin “deli” olarak tanımlanmaları gibi bir etki gerekmektedir. Onlar alışılmış kompozisyon kurallarını yıkmışlardı, şimdi ise daha etkili gerekmektedir. Öyle ki alışılmışın dışına çıkılmalı ve sorgulamayı tetikleyecek bir etki yaratılmalıydı. Neyin nasıl yapılacağıyla ilgili bir fikir yürütmek zordur ancak, çağa uygun bu devinimi tetikleyecek ister “yıkıcı” densin ister “sanatın sonu” densin bir hareket gerektirmektedir. Bu hareketi ise en fütursuz biçimde önce Duchamp’ ta daha sonrasında da Warhol’ da görmek mümkündür ve yıkıcı etkileri tartışmaya oldukça açıktır.



2. KİM DAHA YIKICI?

“Son yüzyıl zarfında sanatçının dönüştüğü küçük Tanrıyı öldürmek için çok çabaladım” Marcel Duchamp (Aktaran: Lazzarato:23). “Sanatçı, insanların ihtiyaç duymadığı şeyleri üreten ve bu şeyleri onlara vermenin –nedense –iyi bir fikir olduğunu düşünen kişidir” Andy Warhol (Warhol, 2016:155).

1917’ de sergilenen Duchamp’ ın “Çeşme” si tam da bu süreçte sanat alanına etkisi hissedilecek biçimde girmekte ve birçok eleştiriye maruz kalmaktadır. Hazır –nesne’ yi sanat alanına sokan Duchamp’ ın bunu amaçsızca yapmadığı, çok net bir derdi ve anlatım şekli olduğunu söylemek mümkündür. Ancak bulunulan dönem içerisinde böylesine net bir bakış açısıyla bakmak pek mümkün değildir zira öncesi yoktur. Alışılanın dışına ilk defa böylesine sert bir çıkış yapılmaktadır. Duchamp o güne kadar sanat alanında sıkı sıkıya bağlanılan tüm değerlere karşı çıkmaktadır. Bu hareketiyle de geri dönülmesi zor bir yola adım atmakta ve sanata dair her şeyi de peşinden sürüklemektedir. “Duchamp reddini açık bir samimiyetle ortaya koyuyordu: “bugünkü anlamda sanatçı olmayı reddediyorum”; “Sanatçıya yönelik tutumları tamamen değiştirmek istedim”; “Biliyorsunuz ki asla bir sanatçı olmak istemedim”” (Lazzarato, 2017: 23).

İlk olarak Duchamp’ ın hazır –nesne’ si hem bir red hem de estetiği yıkmak adına büyük bir adımdır. Söylemleri de bir o kadar sert olan Duchamp, sanat gibi sanatın tanıdığı tüm ayrıcalıklı alanı da elinin tersiyle itmektir. Böyle bir duruş karşısında normalde bir “dışlanma” olasılığı akla gelebilir ancak Duchamp’ ın tüm “sanat değil” eleştirilerine rağmen sarıp sarmalandığı görülmektedir. Aslına bakılırsa hem kıyasıya bir eleştiri ve görmezden gelme isteği vardır hem de farklı olanın herkese cazip gelen merak duygusu mevcuttur.

Hazır –nesne bir kalkış noktası değil, geri dönüşsüzlük noktasıydı. Sanat ile gerçeklik toplandığında, sıfır toplamlı bir denklem ortaya çıkıyordu. Toplamın sonucu hiçti. Sanatı sermayenin şifre çözücülüğünden koruyan duvarları yıkan Duchamp, geride hiçbir şey bırakmadı. Sanat bu kadar ani bir yersiz –yurtsuzlaşmadan sağ çıkabilir miydi? Görüldüğü kadarıyla evet, ama Duchamp’ ın cesedini çiğneyerek. Bayağılığa sanat statüsü kazandıran Duchamp yeni bir sanat çağı başlatmadı; sanatı vasiyetsiz bırakarak, onu kendinden başka öğütecek hiçbir şeyi kalmamış bir bekar makine olmaya terk etti (Lotringer, 2014: 22-23).



Lotringer' in söylemi üzerinden ilerlendiğinde hem karşı çıkılabilecek hem de kabul edilebilecek iki ayrıntı mevcuttur. Birincisi “Bayağılığın kazandığı sanat statüsü” tanımlaması o dönem de hemen algılanamasa da aslında durumun tam karşılığıdır. Duchamp' ın tüm söylemleri ve eylemlerine karşın Lotringer' in deyimiyle bayağılık sanat statüsü kazanmaktadır. Bu örnek aslında sadece başlangıçtır. Zira Duchamp bir endüstri ürününü alıp sergilemiş ve sergilendiği an “pisuar” bir “sanat nesnesi” ne dönüşmüştür. Herkesin evinde, çevresinde gördüğü alelade bir ürün nasıl olabilir de sanat olabilir? Sanattır, çünkü o pisuar Duchamp' ın fikrini ve imzasını taşımaktadır.

İkinci olarak karşı çıkılabilecek görüşü ise “yeni bir sanat çağı başlatmadığı”dır. Duchamp sanata dair her şeyi sıfırlamaktadır ve bunu sanat olmadığını iddia ederek yapmaktadır. 20. yüzyılda gelişmeye başlayan ve öne arkası kestirilemeyen süreç bu noktada başlamaktadır. Farklı olan ilgi çekmekte ve kendi anlamını ve kitlesini oluşturmaktadır.

Tüm bunlar ekseninde asıl sorun ise izleyicinin ya da sanat alanının söz sahiplerinin gerçekten Duchamp' ın bu yeni dilini anlayıp anlamadıklarıdır. Üzerinde düşünülmüş bu fikir Duchamp için değerli, amacı belli ama izleyicinin yorumlaması açısından tamamen ucu açık ve tahmin etmesi pek mümkün değildir. Hazır –nesne, izleyicinin öngörüsünden ve bir endüstri ürününün ifade edebileceğinden çok daha fazla anlam taşımaktadır. Duchamp şöyle diyordu: “Nesnenin ‘görünüşü’ hakkında dikkatli olmak zorundayım... Yaklaştığınız şeye, sanki hiçbir estetik duygu beslemiyormuş gibi kayıtsız yaklaşmak zorundasınız. Hazır – nesnelerin seçilmesi her zaman görsel bir kayıtsızlığa, aynı zamanda iyi ya da kötü zevkin tamamen yok olmasına dayanır.” (Kuspit, 2010: 38-39). Böylesine kayıtsız kalabilmek izleyicinin algısının da değişmek zorunda olduğunun göstergesi niteliğindedir. Bu dönüşümde süreç içerisinde bir yandan tüketim kültürünün teşviki bir yandan sanatın canı gönülden katılımıyla hızlanmaktadır.

Duchamp “sıfır noktasında” durmak istiyordu ancak nesnelere bambaşka bir boyut kazanmaktaydı. Sanat, sanatçı, eser, estetik tanımlamalarına yaptığı sert vuruş izleyicinin sanat algısına ve sanat alanının onu sahiplenmesine engel oluşturmamaktadır. Hazır –nesnelere Duchamp' dan çıktıkları anda kendi başlarına yepyeni bir etki alanı oluşturmuşlardı. 1960' lara gelindiğinde ise Duchamp' ın hazır –nesnelere başlangıç noktasından tamamen uzaklaştığı ve Duchamp' ın da buna izin verdiği görülmektedir.



Bir galeri sahibi olan Milano' lu sanatçı Arthuro Shwarz elde ettiği hazır –nesneleri 1960' lı yıllarda sanatçı –olmayanın rızasıyla piyasaya sunmak istediğinde Duchamp' ın evvela reddettiği üç şeyi hayata geçirmişti: tekrar(Çeşme' nin sekiz kopyasını ve başka hazır – nesneleri yeniden üretmek), parasallaşma (mali değerleri belirlemek) ve estetikleştirme (onları sanat işi haline getirmek). Duchamp çelişkinin pekala farkındaydı, hatta “mutlak çelişki, güzel olan da bu” diyor ve BBC' ye verdiği bir röportajda bu fikri savunuyordu. “Bizzat siz belli nesneleri tasarlarken ve onlara kendi imzanızı atarken gayet ticari bir nesne yaratmış olmuyor musunuz?” sorusuna, “İmzalamak zorundasınız. Onlar [hazır –nesneler] imzalanır ve numaralandırılır,” diye yanıt veriyordu (Lazzarato, 2017:59 -60).

Bu çelişki de göstermektedir ki; işlerinin ilk baştaki vurucu etkisi anlamsal olarak yoktur ancak 1960' lı yılların pop kültüründe ticari bir değerleri ve sanat piyasasına katkıları vardı. Hazır –nesneler “sanat” olarak sunulduktan sonra, estetik bir değer yüklenmesi gayet olağandır, Duchamp da isteyerek ya da istemeyerek bu duruma hizmet etmektedir. Bu noktada sanatçının amacından ziyade izleyicinin bireysel sanat algısı kadar sanat piyasası tarafından oluşturulan algının da önem kazandığı görülmektedir. Duchamp' ın 1962' de arkadaşı Hans Richter' a yazdığı mektup, hazır –nesnelerin yıllar içerisinde nasıl anlam değiştirdiğini ve sanat algısının nasıl işlediğini gösterir niteliktedir: “Ready –made' leri keşfettiğimde, estetiği yıldırma'yı düşündüm... Şişe askılığı ve pisuarı meydan okumak için suratlarına fırlattım; ama şimdi de bunların estetik güzelliğini takdir ediyorlar” (Danto, 2014: 113).

Duchamp' ın hazır –nesnelerinin estetik güzellikleriyle anıldıkları bu dönemde, Warhol' da Duchamp' dan aşağı kalmayacak hatta daha da ileri giderek sanat adına ne varsa kökten yıkıma uğratacaktır. Endüstri çağının ilk yarısı 1917' de; Duchamp' ın sanatı dönülmez bir noktaya getirişinden, ikinci yarısı 1960'lara; Warhol' un tüketim toplumuna vefakar bir şekilde üretim yapmasına gidildiğinde aslında değişen hem çok şey hem de hiç bir şey olmadığını söylemek yerinde olacaktır.

Kültür endüstrisinin etkilerinin her alanda olduğu gibi sanat alanında da hissedilen varlığı kuşkusuz Warhol' ün hızlı tırmanışında büyük etki yaratmaktadır. Giderek hız kazanan tüketim merakı sanatın da bir ürün gibi alınıp satılmasının önünü açtığı gibi iyi –kötü, güzel – çirkin ayrımının tamamen ortadan kalkmasına neden olmaktadır. Bu noktada şöyle bir değerlendirme yapmak yerinde olacaktır; Duchamp ilk adımı attığında yükselen eleştiriler bir



alt metine dayanmaktaydı çünkü ilkti ve sonrasındaki algı değişikliğini bir tarafa koyduğumuzda sanat eseri tanımlamasından oldukça uzaktaydı ancak Warhol' un attığı adım hem işleri hem de söylemleri açısından döneminin de getirisiyle üst perdeden ve oldukça cüretkardır.

“Ben bir hiçim yine de işlev görüyorum.” “Ben her düzeyde çalışırım: sanat, ticaret, reklam...” “Ben işlemselliğin kendisiyim!” Warhol dünyayı bütün apaçıklığıyla olumluyordu; yıldızları, post –figüratif dünyayı(ne figüratif ne gayri figüratif, mitsel olan dünyayı).. Onun dünyası da, içinde ki herkes de göz alıcıydı! Warhol' un sahnelediği oyunun, Duchamp' dan sonra sanatın yeniden düşünülmesi anlamına geldiği söylenebilir; bizim koordinatlarımız ve zamansallığımız çerçevesinde bu, sanat eserinden ziyade antropolojik bir olaydır (Baudrillard, 2014:58).

Bahsedilen “hiçlik” aslında beraberinde “her şey” olmayı getirmekteydi. Eğer bir kalıp gerekmiyorsa ve beklenen ilgiden belki de daha fazlası görülüyorsa her şey olmak, sanat alanı içerisinde kendine yeni bir “her şey alanı” oluşturmak anlamına gelebilirdi. Hiçbir tanım, estetik kaygı, malzeme sınırlılığı vb. gerektirmeyen bir alan kuşkusuz yıkıcı bir etki taşımaktaydı. Günlük hayatın her anını tekrar tekrar canlandırmak, ünlü isimlerin, ünlü markaların görüntülerini kullanmak, hatta üzerine imza atıp bir sanat eserine dönüştürmek, parayı çağrıştıran ne varsa sanat alanının ortasına bir bomba gibi bırakmak, Warhol' un göz kamaştırıcı gösterisinin birer parçası niteliğinde ve olmazsa olmazlarındandır. İşte bu noktada Duchamp' ın hamlesinden sonra yıkıcı hamleyi Warhol' de görmek mümkündür.

Warhol, yaratıcı eylemden kendini çekerek, sanatın öznesini, sanatçıyı ortadan kaldırma yolunda en uç noktaya gitmiştir. Bu mekanik züppeliğin arkasında, aslında nesnenin, göstergenin, imgenin, simülakrın, değerın gücünün tırmanması, fiiliyata dönüşmesi yatmaktadır ki bugün bunun en iyi örneğini sanat piyasası oluşturmaktadır (Baudrillard, 2014:58).

Yola çıkış noktaları benzer iki ayrı isim, Duchamp gibi Warhol' da da “fikir” ve “imza”nın herhangi bir şeyi nasıl da bir sanat eserine dönüştürdüğü görülmektedir. Hem de bunu hiç istemedikleri halde –ki gerçek amaçlarının bu olup olmadığı kesin olmamakla birlikte, söylemleri üzerinden böyle bir değerlendirme yapılabilir- , ne sanatı ne sanatçı olmayı ne estetik kaygı taşımayı, yaratıkları hiçlik alanında bir hiç olma arzusuyla dilediklerini yapmaya



niyetli ama sanat piyasası, sanat algısı ya da her neyin etkisiyle denirse densin istemedikleri her şey olmayı başarmış iki isim.

“Sanatın sonu” çanlarının çalmaya başladığı nokta da en çok onlarla anılmakta ve nedense gerçekten sanat alanında her şeyin sonunun geldiği gibi bir his yaratmaktadır. Bu çanların çalması da Arthur Danto’ nun “Sanatın Sonu”¹ başlıklı metni ve yine aynı dönemlerde Alman sanat tarihçi Hans Belting’ in metni² ile başlamaktadır. Sanat alanında büyük bir etki yaratan bu metinler bir şeyin sonunun gelmesinin değil kuşkusuz yeni bir şeyin başladığının habercisi niteliğindedirler.

Daha sonrasında Danto’ da metnin yorumlanması ve metni yazarken aslında ne anlatmak istediğini şu şekilde aktarmaktadır; “Benim metnim bir kitapta “Sanatın Ölümü” başlığı altında yayımlandı yayımlanmasına ama Belting de ben de sanatın ölümünden söz etmiyorduk. Söz konusu başlık bana ait değildi; ben sanat tarihi içerisinde, kanımca nesnel olarak ayırtına varılmış belirli bir anlatı üzerine yazıyordum ve bana kalırsa, sonu gelmiş olanda o anlatıydı. Bir öykü sona ermişti. Artık sanat olmayacak, ki “ölüm” bunu ima ediyor elbette, gibi bir düşüncem yoktu. Ne ki, ortaya nasıl bir sanat çıkarsa çıksın, güven tazeleyici bir anlatıya sırtını dayayamayacak, böyle bir anlatının içinde öykünün bir sonraki, uygun aşaması olarak görülmeyecekti. Sona eren işte bu anlatıydı, anlatının süjesi değil” (Danto, 2014: 26).

Bu sonun getirdiği yeni başlangıç, sanat için hem yepyeni bir özgürlük alanı hem de bir kısır döngünün habercisi olabilecek niteliktedir. Duchamp ve Warhol bir dönemi kapatıp yeni bir dönemin önünü açmışlardır açmasına ama önemli olan devamının da nasıl geleceğidir. Yarattıkları yıkıcı etki sanat alanında büyük kırılmalara neden olmuş, sanat algısını, sanatçı ve sanat kavramlarını değişime uğratmakla kalmamış bu kavramların içinin boşaltılmasının da yolunu açmıştır.

3. SANAT HALA SANAT MI?

Duchamp ve Warhol farklı zamanlarda benzer tepkiler yaratmışlardır. Bugün hala Duchamp’ın pisuar’ ından Warhol’ un baskı resimlerinden, Brillo kutularından

¹ “Sanatın Sonu” editörlüğünü Berel Lang’ in yaptığı The Death of Art [Sanatın Ölümü] (New York: Haven Publishers, 1984) adı bir kitabın ana makalesiydi (Danto, 2014:23).

² Hans Belting- The End of The History of Art, Çev. Christopher S. Wood (Chicago: University of Chicago Press, 1987)



bahsedilmektedir. İki de sanatın kalbine günlük ürünleri yerleştirdiler ve insanların her yerde gördüklerini daha da görünür kılmayı başardılar.

Duchamp ve Warhol züppe sanatçı geleneğini yirminci yüzyıla taşıdılar ; Duchamp entelektüel bir züppeydi, Warhol' sa popülist bir züppe. Onların umursamazlığı aslında sanattaki çöküşün, değer ve standartların birbirine karıştırılmasının, anlam kaybının ve manevi boşluğun bir belirtisi ve bir tür depresyondur (Kuspit, 2010:183).

Bu umursamazlık sanat alanına hızla yayıldı ve yayılmaya da devam etmektedir. Herkesin sanatçı, her şeyin sanat olduğu bir ortamda tartışmaya açık bir alan kalmadığı çok nettir. Hem her şey hem hiçbir şey olmak an meselesi gibi gözükmektedir. Artık yıldırım istenebilecek bir estetik, eleştiriye açık bir teknik vs. kalmadığından ne yapılsa kabul görmesi hatta bir ürün gibi pazarlanması söz konusudur. Akımlardan ziyade sanatçıların tarzlarından bahsedilir oldu. “Fikir önemli” söylemi gerçekten her fikir önemli mi? sorunsalını getirmekte olsa da bunun artık pek umursanmadığı söylemek yanlış olmayacaktır. Çağın getirdikleriyle beraber hıza ayak uyduran bir sanat piyasası ve o piyasaya fikir üreten sanatçılar mevcut. Sanat alanında artık hassas bir terazinin olmaması demek iyi ile kötü ayrımının yapılamaması ve izleyiciye sunulan her şeyin sorgusuzca kabulü sonu hızlandırmaktadır. Öncesinde çalan “sanatın sonu” çanları bu sonun yanında yüksek ihtimalle hafif kalmakta ve her şeyin estetikleştirilip ticari alana çekilmesi algının bozulmasına neden olmaktadır.

Bütün bunlar sanat ile gerçekliğin aynı anda özgürleştirilmesi gibi bir başlık altında toplanmıştır. Aslında bu özgürleştirme ikisini birbirine mahkum ederek ikisi içinde ölümcül bir görünüm kazanmıştır. İşlevini yitiren sanat, sonuçta bütünsel bir gerçekliğe benzemiştir, çünkü kendisini yadsıyan, aşır geçen ya da biçimsel dönüşüme uğratan ne varsa hepsini emip, tüketmiştir. Bu bütünsel gerçekliğin başka bir şeyin yerini alabilmesi olanaksızdır. Çünkü bu bütünsel gerçeklik yalnızca kendisiyle değiş tokuş edilebilmektedir, başka bir deyişle sonsuza dek kendini yinelemeye mahkum edilmiş bir süreç olarak kalmak durumundadır (Baudrillard, 2016: 223).

Bu özgürlük alanı nereden bakıldığına bağlı olarak olumlu ya da olumsuz anlamlar taşımaktadır. Kendi kendini yinelemek açısından olumsuz olduğu görülebilir ama olumlu yanı tüm bu olumsuzluklara direnebilecek en etkin mecra olmasındadır. Ancak bu gücünü etkin bir şekilde kullandığını söylemek pek olası gözükmemektedir. Genel olarak ele alındığında; sanat artık her yerde ve herkese ulaşabilir durumdadır. Daha öncede değinildiği üzere tüm



kutsallığını, üstünlüğünü terk etmiş deyim yerindeyse halka inmiştir. Ulaşılabilir olmak hem bir demokratikleşme hem de bir ürün olarak sunulmasının önünü açmakta, böylelikle de değerlendirilme noktasında değer yitirmektedir. Peki hala sanat olarak mı alınılmaktadır? Geçmişin sanatını bugün dahi konuşur üzerine tartışırken bugünün sanatı hakkında söylemlerimiz yeterli midir? Hep bir ilerleme gösteren sanat ilerleyemez duruma gelene kadar zorlanmış mıdır? Ya da sanat algımız bizi böyle düşünmeye mi itmektedir?

Aslında geleneksel olarak sanatı mükemmelliğe doğru bir hareketle ilişkilendiririz. Sanatçının yaratıcı olduğu varsayılır. Yaratıcı olmak da tabii ki dünyaya sadece yeni değil, aynı zaman da daha iyi bir şey, daha iyi işleyen, daha iyi görünen, daha çekici bir şey getirmek anlamına gelir. [...] Modern ve çağdaş sanat şeyleri daha iyi değil daha kötü yapmak ister, hem de görece kötü değil, kökten kötü yapmak ister; işlevsel şeylerden işlevsiz şeyler yaratmak, beklentilere ihanet etmek, sadece hayatı görme eğiliminde olduğumuz yerde ölümün görünmez varlığını göstermek ister (Groys, 2017: 54).

Görüldüğü üzere sanat üzerine algı bozulmaya başladığında, görülene inanır duruma gelmekte ve sorgulama gereği duyulmamaktadır. Günümüzde var olan tüketim hızı hiç kuşkusuz bu durumun başlıca nedenlerinden biridir. Akış içerisinde görmek ve unutmak üzerine kurulu bir sistem geliştirilmektedir. İnsanlar çoğu şeye olduğu gibi sanata da “sahip olmak” üzerine bir bakış açısına sahiptirler. Sanatın sanat olup olmadığına bir anlık tepkiyle karar verilmekte, çünkü bunun üzerine düşünenecek pek vakit yok gibi gözükmektedir.

Mucize buradadır. Bizim görüntülerimiz ikonlar gibidir: Sanatın varoluşu sorusunu es geçerek sanata inanmayı sürdürmemizi sağlıyorlar. Böylece belki de tüm çağdaş sanatımızı, antropolojik işlevinden bir düşünce taşımadan ve hiçbir estetik yargıya göndermede bulunmadan, ayınsı bir kullanımı olan ayınsı bir bütün olarak benimsememiz gerekiyor (Baudrillard, 2012).

Mahkum olunan umursamazlıkta ise “sanatın sonu” nu anlayabilmek pek mümkün gözükmemektedir. Değerlendirme yapılabilecek bir estetik değer bulunmadığında, sanat algısı köreltiğinde ya da köreltiltiğinde ve sanata değil de alelade bir ürüne yaklaşıyormuş tavrı takınıldığında çok doğru bir alımlama yapılamayacağı açıktır.



4.SONUÇ

Taklit(mimesis) için sanat, büyü için sanat, oyun olarak sanat, katharsis (arınma) için sanat, din için sanat, zaferler için sanat, üst sınıf için ve üst sınıf korumasında sanat, toplum için sanat ama hep “bir şeyler için sanat” üzerine konuşulmaktadır. Sanat sadece var olduğu, bir ifade biçiminde sunulduğu için değil sürekli bir amaç olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir amaca hizmet etmek zorunluluğu her alanda olduğu gibi sanatın da yakasını bırakmamakta ve beklenti de hep bu yönde şekillenmektedir.

Bu beklentiyi yıkmanın elbette yolları mevcuttur fakat beklentinin devam etmesi bunu engellemektedir. Sanat tarihinde belli başlı kırılma noktaları ele alınırken –empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm vs –asında hep farklı bir teknikten, üsluptan bahsedilmektedir. Ancak şu noktayı kaçırmamak gerekir ; malzeme değişmemektedir, değişen sadece anlatım dili, onu tuvale aktarma tarzıdır. Bu durumda az bir şey olduğu söylenemez ama sınır hali hazırda tuvaldir. Bu sınırında tamamen ortadan kalkışı Duchamp’ ın hazır –nesnelerin de görülmektedir. Tuval yok, boya, fırça vs ya da kompozisyon, perspektif vs. yok her şey sıfırlanmaktadır. Elde sadece fikir ve onu ortaya koyarken tüm alışıldık malzemelerden azade olmak söz konusudur.

İşte tam bu noktadan bakıldığında; Duchamp hazır –nesne ile sanatı ve ona dair her şeyi adeta yok etmektedir. Bu sanatın sonu mudur? Muhakkak ki öyledir, sonu gelen sanat yepyeni bir anlatıma bürünmektedir. İşte tam bu noktada amaç mı? araç mı? sorusu akla gelmektedir. Bu noktada hala estetiği yıldırma gibi bir amacı bulunmaktadır. Daha önce de değinildiği üzere, bir süre sonra bu amacından da sıyrılmış estetik olarak nitelendirilir hale gelmiştir. Bir benzer durum yine Warhol’ de yaşanmaktadır. Warhol en büyük etkiyi *Brillo Kutuları*yla yaratmaktadır. İnsanların her gün market raflarında gördüğü bir ürün Warhol’ un elinde “sanatın sonu” nesnelere dönüşmüş ve sanat olarak sergilenmiştir. Çelişki ise buradadır. Sanatsal bir amaç olsun ya da olmasın ve bu amaç ister iyi ister kötü olsun, sanat kendi içinden sürekli kendini doğuran bir mekanizma gibi kendini tekrarlamaktadır. Bu nedenledir ki; “sanatın sonu” çanları çalarken, sanat alanı içten içe bunun genel geçer bir durum olduğunu bilmektedir. Tıpkı sanat’ ın artık anladığımız ya da görmek istediğimiz –eğer böyle bir istek şansımız varsa –sanat olmadığını gördükleri halde olması gereken buymuş tavrından vazgeçemedikleri gibi.



Belki bir ivme kazanmak ve adından söz ettirmek için belki de bambaşka bir sebeple tekrara düşen söylemler sanat algısını dönüşmesi mümkün olmayan bir noktaya getirmektedir. Kuşkusuz bunda sanat alanının söz sahiplerinin de payı bulunmaktadır –dünya çapında ses getiren sergiler, bienaller, sponsorlar, müzayedeler vs. – ve sanatın metalaştırılarak tecimsel bir hal alması da işin gereği gibi görülmektedir.

Sonuç olarak; malum soruyu sormak gerekir: Sanatın sonu çanları neden çalmıyor? Çünkü bugün çanları çaldırarak güçte hiçbir şey bulunmamaktadır. Ne kadar çok söylem, o kadar çok merak şiarıyla, ilgi sürekli sanat üzerinde tutulmaktadır. Ancak bunu yaparken “sanatın sonu” çanları çalamaz hale getirilmiştir. Zira artık çok iyi bilinmektedir ki bu söylemden sonra gelebilecek yeni adım kalmamıştır. Her şeyin hızla estetikleştirildiği, sürekli ve yılmadan tekrarlanan “her şey sanat olabilir” söylemleri, herkesin sanatçı olduğu ve herkesin sanattan anladığı bir ortamda gerçekten bir sanattan bahsetmek giderek daha da zorlaşmaktadır. Bugün hala geçmişin sanatı kıyasıya irdelenmekte ve bugüne dair bir çıkar yol aranmaktadır. Son damlasına kadar tüketilen her şey gibi sanatta tüketilmeye devam etmektedir, hayret verici olansa sanat tarihinin her irdelenişte farklı bir noktayı işaret edebilecek nitelikte ve güçte olmasıdır.



KAYNAKLAR

Baudrillard, J. (2012). Trans-Estetik, (Çeviren: Işık Ergüden). <http://www.eskop.com/skopbulten/cagdas-estetik-trans-estetik/996> [Erişim: 15 Mart 2018]

Baudrillard, J. (2014). *Sanat Komplosu/ Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik 1*, çev: Elçin Gen –Işık Ergüden, İstanbul: İletişim.

Baudrillard, J. (2016). Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği.(Editör: Oğuz Adanır). Baudrillard içinde İstanbul: Say Yayınları, 221-231.

Danto, A. (2014). Sanatın Sonundan Sonra/ Çağdaş Sanat ve Tarihin Sınır Çizgisi, (Çeviren: Zeynep Demirsü). İstanbul: Ayrıntı.

Dubuffet, J. (2010). Boğucu Kültür. (Çeviren:İsmet Birkan). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Groys, B. (2017). Akışta/ İnternet Çağında Sanat. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

Kuspit, D. (2010). Sanatın Sonu, (Çeviren: Yasemin Tezgiden). İstanbul: Metis.

Lazzarato, M. (2017). Marcel Duchamp ve İşin Reddi. (Çeviren: Sercan Çalıcı). İstanbul: Kolektif Kitap

Lotringer, S. (2014). Sanat Korsanlığı. (J. Baudrillard). Sanat Komplosu/ Yeni Sanat Düzeni ve Çağdaş Estetik 1 içinde , (Çeviren: Elçin Gen – Işık Ergüden), İstanbul: İletişim, 9-24.

Warhol, A. (2016). Andy Warhol Felsefesi, (Çeviren: Elif Gökteke), İstanbul: Sel.



ÜÇ FARKLI YAŞ GRUBUNDAKİ ÇOCUKLARIN FOTOĞRAF ÇEKME ALIŞKANLIKLARI İLE FOTOĞRAFÇILIK ALGILARININ İNCELENMESİ

AN ANALYSIS OF CHILDREN'S PHOTOGRAPHY HABITS AND PERCEPTIONS OF PHOTOGRAPHY ACROSS THREE DIFFERENT AGE LEVELS

Dr. Öğretim Üyesi İsmail Erim GÜLAÇTI

Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü,
gulacti@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6786-479X

ÖZ

Bu çalışma 7, 11 ve 15 yaş grubu olmak üzere 3 farklı yaş grubundaki çocukların fotoğraf ve fotoğrafçılığa dair algı ve yaklaşımlarını araştırmaktadır. Toplamda 180 çocuğun katıldığı bu çalışmada çocuklara tek kullanımlık fotoğraf makineleri verilmiş ve çocuklardan iki gün boyunca istedikleri şekilde kullanarak fotoğraf çekmeleri istenmiştir. Sonrasında çocuklarla fotoğrafları ve fotoğrafları çekerken geçtikleri süreç hakkında görüşmeler yapılmıştır. Fotoğraflar ve çocukların yaptıkları yorumlar bu çalışma için özel olarak geliştirilen kodlama tabloları aracılığıyla ile içerik ve çocukların fotoğrafları çekerken sahip oldukları amaçlar bakımından analiz edilmiştir. Çalışmanın ortaya koyduğu sonuçlar çocukların birer fotoğrafçı olarak fotoğrafı kavrama, fotoğraf çekerken sergiledikleri davranışlar ve akıllarındaki amaç bakımından üç farklı yaş grubuna da yayılan bir şekilde önemli farklılıklar taşıdıklarını ortaya çıkarmıştır. Çocuklar fotoğrafın yapısal niteliklerini aynı fotoğrafın temsil ettiği dünyadan ayırt edebilmekte yaşla birlikte güçlenen bir beceri sergilemektedir. Çocuklar ayrıca fotoğraf çekmekte kullanılan donanım, fotoğrafın çekildiği çevresel bağlam, fotoğrafın kendisi ve çevrelerindeki diğer insanlara olan etkisi bakımından da aynı şekilde bir farkındalık geliştirmektedir. Daha büyük çocuklar genellikle yetişkinlerin poz verilen ve idealize edilmiş fotoğraflar çekme çabalarını sert bir şekilde eleştirip samimi ve anlık olmaya değer verirken fotoğraf çekimi için teknik yeterliliğin önemini abartıldığını düşünmektedir. Daha küçük çocuklar ise kendi kişisel eşyalarından başlayıp çevre ve doğaya uzanan bir düzlem üzerinde hareket ederek tek başlarına fotoğraf ve kimsenin olmadığı fotoğraflar çekmeyi tercih etmektedir. Bu sonuçlar da fotoğraf ve fotoğraf çekme söz konusu olduğunda çocukların sadece yetişkinleri taklit eden basit bir anlayışla fotoğraf çekmediklerini, yaşla birlikte değişip dönüşen ve belirli amaçları olan bir anlayışla hareket ettiklerini göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Fotoğraf, Fotoğrafçılık, Çocuk, Çocuk Gelişimi, Beceri

ABSTRACT

This study investigates the perceptions and approaches of children at three different age levels, namely 7, 11 and 15-year-olds. In total, 180 children took part in the study, in which children were given single-use cameras and requested to take photos by using them in any way they liked. Later, they were interviewed about the process that they went through while taking photos. Their photographs and comments about them were analyzed through coding tables that were specifically developed for the study to find out about the content and targets which children had in mind in taking the photos. The results of the study clearly demonstrate that children, as photographers, markedly differ in their I. E. GULAÇTI, ÜÇ FARKLI YAŞ GRUBUNDAKİ ÇOCUKLARIN FOTOĞRAF ÇEKME ALIŞKANLIKLARI İLE FOTOĞRAFÇILIK ALGILARININ İNCELENMESİ 61



conception of photography, behaviors and their purposes while taking photos across all three age levels. Moreover, children at age levels display an ability to separate the structural properties of photographs from the world that those photographs represent, which becomes even stronger as children develop. Children also foster an awareness regarding the photography equipment, the context in which a photograph is taken and its effect on themselves as well those people around them. Older children, 15-year-olds, severely criticized the adults' efforts to take posed and idealized photographs and deemed informality and spontaneity more worthy while they did not consider technical quality so important in taking photos. However, younger children, 7- and 11-year-olds, preferred taking photos starting with their personally relevant belongings and moving towards the environment and nature, with the result that they took photographs in which there was hardly anyone. These results clearly show that children are not mere imitators of adults when it comes to photography and while taking photographs. They possess a unique conception of photography and how it could be used, which also changes and develops as children grow.

Key Words: Photograph, Photography, Children, Child Development, Skill

1. GİRİŞ

Fotoğrafın artık hayatımızın ayrılmaz bir parçası olduğu ve fotoğraf çekmenin hiç olmadığı kadar kolaylaştığı günümüzde farklı yaşlardaki çocukların fotoğraf makinesini nasıl kullandıklarına ilişkin şimdiye kadar yapılmış bir çalışma olmamıştır. Çocukların daha anlık ve samimi olduklarına ve ailelerin de bazen bu durumdan yakınmalarına dair söylemler olsa da çocukların neden fotoğraf çektiklerine ve fotoğrafa yönelik ilgi ve becerilerinin yaşla nasıl değiştiğine ilişkin sistematik bir çalışma yapılmamıştır. 19. Yüzyılda ya da 20. Yüzyılın sonlarında olduğu gibi fotoğraf sınırlı sayıda kişinin uğraştığı uç bir etkinlik olsaydı ya da çocuklar yeteneklerini sadece ebeveynlerini taklit ederek geliştirseydi o kadar da önemli olmayabilecek bu durum günümüzde nerdeyse her çocuk ya da gencin bir akıllı telefon sahibi olduğu düşünülürse o kadar da önemsiz görünmemektedir. Benzer şekilde konuşma, yazma ve çizim gibi diğer gelişim alanlarında olduğu gibi (Britton, 1975; Parsons, 1987) çocuklar sadece yetişkinlerin yaptıklarının daha basit biçimleri olarak nitelendirilemeyecek kendi belirgin içerik ve tarzlarını oluşturmaktadır. Bir temsil amacına yönelik olan bu içerik ve tarzlar da kendi becerilerini, ilgilerini, endişelerini ve bakış açılarını yansıtmaktadır. Bu çalışmanın temeli de çocukların bu karakteristikleri kapsamında fotoğrafa da diğer gelişim alanlarına benzer şekilde farklı yaş düzeylerinde kendi tarzlarında yaklaşacakları düşüncesine dayanmaktadır.

Bu kapsamda çalışmanın amacı bir fotoğrafçı olarak çocukların davranışlarını incelemek ve 7-15 yaşları arasındaki gelişim süreçlerinde fotoğrafa yönelik geliştirdikleri tutumları analiz etmektir. Söz konusu inceleme ve analiz 3 ana kategoriyi kapsamaktadır:



fotoğraf çekme etkinliği, fotoğrafların konusu ve içeriği ve fotoğrafları çeken çocukların belirttikleri amaçlar. Çalışmanın yanıtlamayı amaçladığı bazı temel sorular şöyledir:

1. Farklı yaşlardaki çocuklar neyin fotoğrafını çekmektedir?
2. Çocuklar fotoğraflar hakkında nelerden hoşlanmakta ve nelerden hoşlanmamaktadır?
3. Çocuklar neden fotoğraf çeker?
4. Çocuklar çektikleri fotoğraflarla ne yapmayı amaçlamaktadır?
5. Çocuk fotoğrafçılığının çıkış noktası nedir?
6. Yaşla birlikte tutarlı bir fotoğrafik gelişim var mıdır?
7. Çocuklar kendi fotoğrafçılıklarını yetişkinlerin fotoğrafçılığıyla nasıl karşılaştırmaktadır?

2. ÇALIŞMANIN KAVRAMSAL TEMELİ

Bu konuyla ilişkili olarak daha önce yapılan araştırmalar fotoğrafın sanat eğitiminin bir parçası olarak kullanılması (Brake ve Procter, 1996), estetik olgusunun gelişimi (Beilin, 1991) ya da fotoğrafın sadece bir araç olarak kullanıldığı başka bir etkinlik ile ilgili olmuştur (DeMarie, 2001). Yapılan bu araştırmalar çocukların fotoğraf çekme nedenleri ve bu deneyime dair bazı önemli veriler ortaya çıkarsa da araştırmalarda yer alan çocuklar tek bir çevre ile sınırlandırıldıkları ve yanlarında da ebeveynleri bulunduğu için fotoğraf araştırmanın odağı olmaktan daha çok araştırmanın veri toplama aracı rolünde olmuştur.

Çocuklar ve fotoğrafa ilişkin yayınlanmış görece az sayıdaki çalışma çocukların fotoğraf makinesinin kullanımı ve fotoğrafların yorumlanması söz konusu olduğunda yetişkinlerden farklı davrandıklarını göstermiştir (Beilin, 1982; Beilin, 1991; Klapper ve Birch, 1969; Kose, 1985; Kose ve diğ., 1983). Bu çalışmalara göre daha küçük çocuklar fotoğraf makinesini doğru bir şekilde tutmakta ve kompozisyon oluşturmakta yeterince becerikli olmadıklarını ortaya koymuştur. Ayrıca fotoğrafı kompozisyon ve odak gibi karakteristik özellikleri olan bir görsel olarak algılamakta da zorlanmaktadır.

Wells (2000)'e göre fotoğraf zaten gördüğümüz ya da görebileceğimiz şeyleri aynen yeniden oluşturduğu için güven veren ve bilindik bir olgudur. Bu yargı bir noktaya kadar doğru olmakla birlikte fotoğrafların gerçekliğin basit bir kopyası olduğunu varsaymak ve izleyicinin nerdeyse hiç yorum yapmadan fotoğrafları anlayabileceğini düşünmek de bir hatadır. Fotoğraf hakkında ciltler dolusu yayın yapmış yerli ve yabancı birçok düşünür,



akademisyen ve eleştirinin eserleri izleyicinin fotoğrafları oluşturuldukları ve sunuldukları sosyokültürel bağlamlarında anlamak için hatırı sayılır bir kültürel bilgi birikimine ve fotoğrafçıların fotoğraf makinelerini nasıl kullandıklarına dair bilgiye ihtiyacı bulunmaktadır (Berger, 1972; Beloff, 1985). Dolayısıyla bilişsel ve sosyal gelişim süreçleri içinde fotoğraf çekme ve fotoğraflara bakma deneyimi kazandıkça çocukların fotoğrafa anlayışlarında da önemli değişikliklerin olacağı da değerlendirilmelidir.

Bu çalışma ile çocukların fotoğraf makinelerini nasıl kullandıkları, fotoğraftan ve farklı yaşlarda çekilen fotoğraflardan ne anladıklarına yönelik bir temel oluşturmak amaçlanmıştır. Çocukların fotoğrafa dair uygulamalarını ve sonuçta oluşan görselleri yetişkinlerden bir müdahale olmadan nasıl yorumladıklarını mümkün olduğunca ortaya çıkarmak için sistematik bir yöntem kullanılmıştır.

3. YAKLAŞIM VE YÖNTEM

Fotoğrafi bir çocukların bakış açısından anlayabilmek için fotoğrafı salt bir görsel ya da görüntü olarak değil aynı zamanda belli bağlamlarda gerçekleşen bir uygulamalar bütünü olarak ele almak ve bunu da mümkün olduğunca yetişkinlerin dahil olmasını yapmak önem taşımaktadır. Çocukların hali hazırdaki fotoğraf birikimini incelemek onların fotoğraf çekerken buldukları bağlamı ve amaçlarını ortaya çıkarmayacaktır. Benzer şekilde fotoğraf makinelerini kullanırlarken peşlerinde gezip notlar almak veya her fotoğraftan sonra onlarla görüşmeler yapmak da çocukların araştırmacının istediği ya da beklediği şekilde davranmalarına yol açarak geçerli sonuçlar alınmasını önleyecektir.

Bu kapsamda farklı yaşlardaki 180 çocuğa tek kullanımlık fotoğraf makineleri verilmiş ve bu makineleri kullanarak bir hafta sonu boyunca fotoğraf çekmeleri istenmiştir. Daha sonra çocuklarla fotoğrafları ve fotoğraf çekim süreçleri hakkında yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Sonuçta ortaya çıkan fotoğraflar farklı yaşlardaki çocukların fotoğraflarındaki ayrıntı nitelikleri belirlemek için içerik ve çekim amacı bakımından incelenmiştir. Çalışma Eylül ve Aralık 2019 arasında araştırmacının yaşadığı ve çalıştığı şehir olması nedeniyle İstanbul'da yapılmıştır.

Kurgulanmış pozlara daha az ilgi duymaları ve fotoğraflarının geleneksel fotoğraf kompozisyon ve içerik kaygılarından çok azına uyacağı dışında çocukların nasıl fotoğraf çektiklerine dair çalışmanın başlarında çok fazla bir yargı oluşturulmamıştır. Çocuklara da fotoğraf makinesini nasıl kullanacakları hakkında verilen teknik bilgi dışında onları



yönlendirmemek için herhangi bir fotoğrafçılık eğitimi verilmemiştir. Çocuklardan sadece fotoğraf çekmeleri değil fotoğraf makinelerini diledikleri şekilde kullanmaları istenmiştir.

Çocuklarla yapılan görüşmelerdeki amaç ise fotoğrafçılığı onların perspektifinden bakarak anlayabilmektir. Bu nedenle görüşmeler fotoğraf makinelerinin araştırmacıya iade edildiği hafta boyunca çocuklar gruplara ayrılarak yapılmıştır ve görüşmelerde çocuklara fotoğrafları nerede ve neden çektikleri, fotoğrafları yeniden çekseler nasıl daha farklı ya da daha iyi hale getirebilecekleri ve çektikleri fotoğraflarla ne yapmak istedikleri sorulmuştur. Çocukların fotoğrafa yönelik algılarını ortaya çıkarabilmek ve kendilerini daha iyi ifade edebilmelerini sağlamak için görüşmeler üçerli gruplar halinde yapılmıştır.

Araştırma sonunda fotoğraflar ve görüşme notları olmak üzere iki tür veri ortaya çıkmıştır ve bu nedenle veriyi iki perspektiften çalışabilmek için iki ayrı veri analiz metodu kullanılmıştır. Bu amaçla ilk olarak hem fotoğrafları hem de görüşme notlarını analiz etmek için daha önceki çalışmalar incelenerek bir kodlama tablosu oluşturulmuştur. Bu kodlama tablolarıyla fotoğrafların içeriği ve çocukların fotoğrafları çekmekteki amaçları analiz edilmiştir. Çalışma, başta belirlenmiş ve analizlerin karşılaştırılacağı kesin varsayımlarla hareket etmediği ve çocukların bakış açısından bir sonuca varmayı hedeflediği için bu kodlama tabloları fotoğraflarına dair görüşlerini ve fotoğraf çekerken akıllarında olan amaçların analizinde özellikle faydalı olmuştur.

Kodlama tablolarında fotoğraflarda kaç kişi olduğu veya fotoğrafın çekildiği saat gibi temel girdilerin yanı sıra fotoğrafların en çok öne çıkan içerik özellikleri aranmıştır. Bu bağlamda oluşan dört ana kategori fotoğrafın bağlamı (ya da salt fotoğraf makinesinin bulunduğu konumdan farklı olarak ‘ortamı’), fotoğrafın gün içinde çekildiği saat, öne çıkan konu ve izleyicinin içeriğe dair yargısı olmuştur. Sonucu kategori diğerlerine göre daha öznel olsa da fotoğrafların genelde yetişkinler tarafından kullanılan teknik kalite, etki ve kompozisyon gibi ölçülere göre gösterilebilmesi için eklenmiştir. İçeriğe yönelik bir kodlama tablosu Ek A’da görülebilir. Tüm bu süreçten sonra çocukların çektiği fotoğraflar bu kodlama tablolarıyla fotoğraflarda görülenler analiz edilmiş ve fotoğrafı çeken çocukların amaçları konusunda çıkarım yapmak kaçınılmıştır.

Bu çıkarımı yapmak için ayrı bir kodlama tablosu kullanılmıştır. Bu tabloda fiziksel bağlam, sosyal bağlam, fotoğrafçının niyeti, içerik tanımı, fotoğrafa yönelik kişisel tepki, fotoğrafın uyandırdığı duygular, nasıl daha farklı veya iyi hale getirilebileceği ve fotoğrafın



basılı halinin kullanım amacı gibi kavramlara işaret eden bazı anahtar sözcükler ve ifadeler yer almıştır. Fotoğrafın çekim amacına yönelik bir kodlama tablosu Ek B’de görülebilir. Fotoğrafın ana konusu hakkında bu kodlama tablosu kullanılarak bir yargıda bulunulmuştur. Bu aşamada nesnelliği ve güvenilirliği sağlamak için araştırmacıya aynı bölümde çalıştığı bir diğer araştırmacı da yardım etmiş ve değerlendiriciler arası güvenilirlik içeriğe yönelik kodlama tablosu için 0.71 ve çekim amacına yönelik kodlama tablosu için de 0.72 olmuştur.

Tüm bu sürecin ardından ikinci olarak tüm veriyi özetleyen tablolar oluşturulmuş ve daha sonra bu tablolardaki veri sıklık analizi bakımından incelenerek farklı yaş düzeylerinde içerik ve amaca yönelik ipucu verebilecek farklılar aranarak yorumlama gerçekleştirilmiştir. İkinci veri analiz yöntemi olarak da toplanan iki farklı veri Çoklu Uyum Analizi tekniği ile hem fotoğraflar hem de görüşme notları arasındaki ilişki ve uyum bakımından incelenerek benzerlikler araştırılmıştır. Yukarıda değinilen niteliksel analiz daha niceliksel olan Çoklu Uyum Analizi tekniğinin sonuçlarından etkilenmemek adına ilk sırada gerçekleştirilmiştir. Bu tekniğin sonuçlarına Veri Analizi kısmında daha detaylıca değinilmiştir.

Fotoğraf makinesi teslimi ve görüşmeler araştırmacının çalıştığı kuruma yakın bir okulda olmuş ve bir sınıfta fotoğraf makinesi teslimi yapılırken diğer sınıfta görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Okul çocukların gittiği bir okul olmak ve görüşmeler için fiziksel alan temin etmek dışında çalışmaya dahil olmamıştır. Görüşmeler sırasında görüşmeyi yapan araştırmacı, not tutmakta yardımcı olan diğer araştırmacı ve çocuk dışında kimse olmamıştır. Araştırmaya 7, 11 ve 15 yaş gruplarında olmak üzere toplam 180 çocuk katılmıştır. Her görüşme grubunda aynı yaş grubundan 3 çocuk bulunmuştur. Kız-erkek dengesine mümkün olduğunca dikkat edilmiştir. Aralarında çok büyük bir fark olmasa da bu denge tam olarak sağlanamamıştır.

Çocuklara araştırma için fotoğrafçılıkla ilgili herhangi bir özel eğitim verilmemiştir. Yetişkinlerden gelebilecek müdahaleleri en aza indirebilmek ve normal fotoğraf makinelerinin pil ile karmaşık ayar sorunlarını aşabilmek için çocuklara tek kullanımlık ve 27 pozluk fotoğraf makineleri dağıtılmıştır. Cuma günü yapılan teslimden önce okul, aileler ve çocuklar çalışmanın amacı hakkında bilgilendirilmiş ve çocuklara fotoğraf makinesini çalıştıracaklarına dair temel teknik bilgi verilmiştir. Takip eden pazartesi günü sabahtan okula gidilerek fotoğraf makineleri çocuklardan toplanmış ve her birindeki fotoğraflar bastırılmıştır. Daha sonra da hafta boyunca çocuklarla yaklaşık 30 dakika süren görüşmeler yapılmış ve sonrasında da görüşmede tutulan notlar metne dökülmüştür.



İncelemeleri için görüşmelerde çocuklara kendi çektikleri fotoğraflar verilmiş ve daha sonra her bir çocuktan en beğendikleri üç fotoğrafı seçmeleri istenmiştir. Seçtikleri üç fotoğrafın her biri için çocuklara fotoğrafı nerede çektikleri, fotoğrafı çekmekteki amaçları, fotoğrafın içeriğine dair tepkileri ve yorumları, fotoğrafı yeniden çekebilselerdi neyi farklı veya daha iyi yapacakları ve aynı zamanda söz konusu fotoğraf ile ne yapmak istedikleri sorulmuştur. Bu sorular dışında aşağıdaki daha genel sorular da çocuklara sorulan sorular arasındadır:

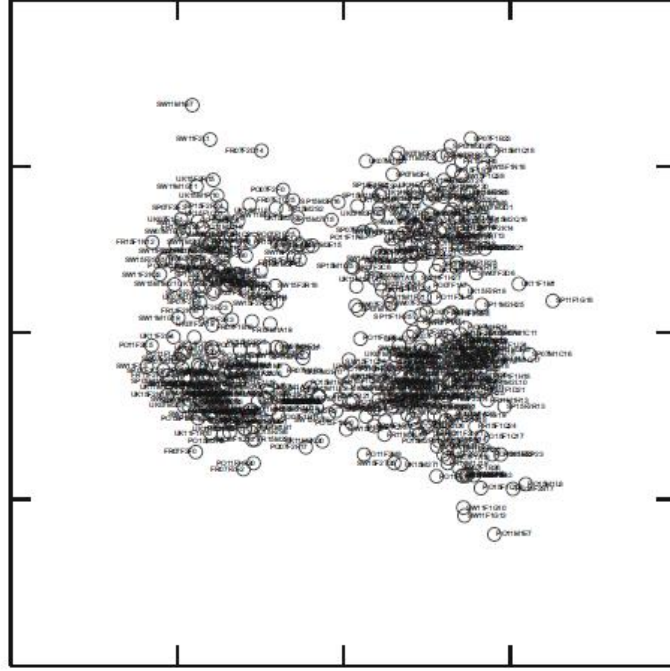
1. Bu fotoğraf makinesi daha önce kullandığınız fotoğraf makinelerinden ne yönleri ile farklıydı?
2. Fotoğraf makinesini anne-babanızdan farklı kullandığınızı düşünüyor musunuz? Nasıl, neden?
3. Neden fotoğraf çekiyorsunuz?
4. Arkadaşlarınız da aynı nedenlerle mi fotoğraf çekiyor sizce?
5. Daha çok nelerin fotoğraflarını çekmekten hoşlanırsınız?
6. Bu fotoğraflarınız normalde çektiğiniz fotoğraflardan farklı mı yoksa o fotoğraflara benzer mi?
7. Ne tür fotoğraflar çekebilmeyi isterdiniz?

4. VERİ ANALİZİ

Araştırmaya katılıp fotoğraf makinesi alan 180 çocuktan 172'si makineleri iade etmiş böylece toplam 4300 fotoğraflık bir koleksiyon oluşmuştur. Yapılan görüşmelere 171 çocuk katılmış ve kendi seçtikleriyle birlikte toplam 513 fotoğraf görüşmelerde ele alınmıştır.

Çoklu Uyum Analizi tekniği iki farklı değişkenin birbirine yakınlığını ve benzerliğini analiz edebilmek için seçilmiştir. Bu teknikte benzer veriler birbirine yakın konumlanmakta ve böylece benzerliklerine dair bir ölçek oluşmaktadır. Birbirine en çok benzeyen veriler merkezde yer almaktadır ve benzerlikler azaldıkça merkezden uzaklaşmaktadır.

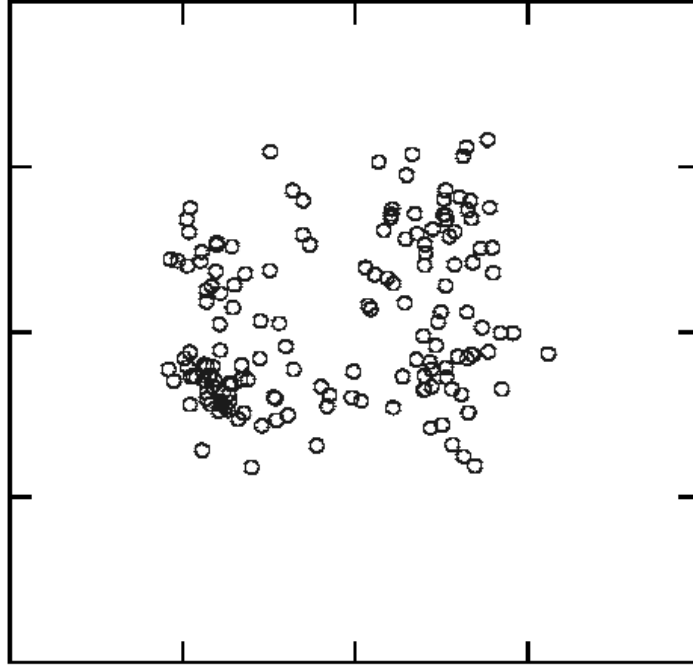
Aşağıdaki şekilde içerik kodlamasına göre analiz edilmiş 513 fotoğrafı göstermektedir. Bu analizin en dikkat çekici yanı tam olarak merkezde yer alan hiçbir fotoğrafın olmamasıdır. Bu da 'ortalama' ya da 'prototip' biçiminde nitelendirilebilecek bir çocuk fotoğrafının olmadığı ve en az dört farklı içerikte çocuk fotoğrafından bahsedilmesi gerektiği anlamına gelmektedir.



Şekil 1. İçerik kodlamasına göre çoklu uyum analizi tablosu

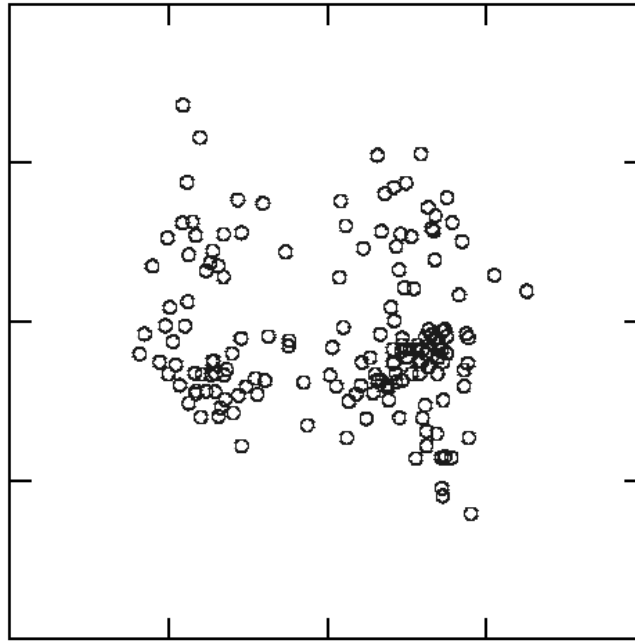
513 fotoğrafın analizini gösteren bu yerleşimde sağ alt köşede yer alan küme dış mekân fotoğraflarını, sol alt köşedeki küme iç mekân ve oyuncak, kitap ya da oyun araç-gereçlerinin fotoğraflarını, sol üst köşede yer alan daha küçük küme iç mekandaki toplu kişi fotoğraflarını ve sağ üst köşedeki küme ise dış mekandaki etkinlikleri göstermektedir.

Bu analizdeki veriye dayanarak hazırlanan ve üç farklı yaş grubuna göre dağılımı gösteren aşağıdaki Şekil 2, 7 yaş grubundaki çocukların fotoğraflarının oyuncak ve iç mekân fotoğraflarında yoğunlaştığını, daha az oranda da iç mekandaki kişiler ve onların ardından da dış mekân nesnelere ve dış mekandaki kişileri konu aldığını göstermektedir.



Şekil 2. 7 yaş grubu çocukların fotoğraflarının içerik kodlamasına göre analizi

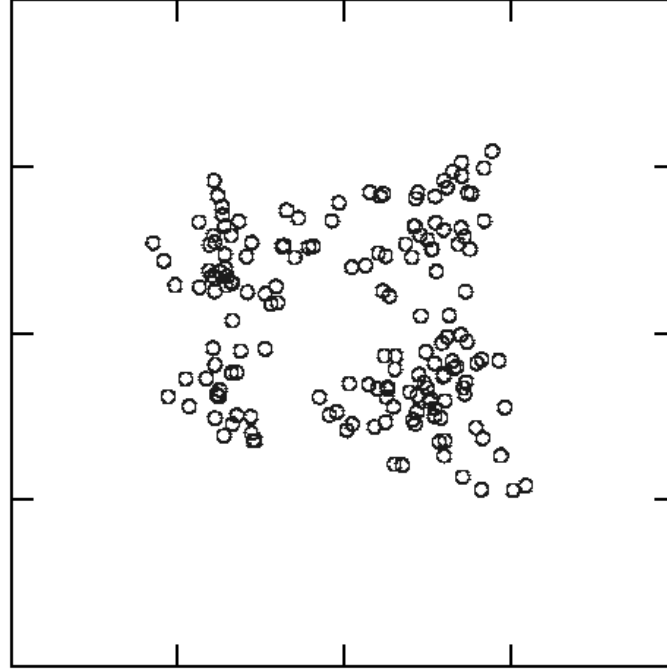
Bu durumun aksine aşağıda görülebilecek Şekil 3, 11 yaş grubundaki çocukların fotoğrafları büyük oranda dış mekandaki nesne ile olayları gösterdiğini ve iç mekandaki kişilere çok yer vermediğini ortaya koymaktadır. Bu da değişen yaşla birlikte çocukların görsel algılarının ve ilgilerinin de değiştiğine işaret etmektedir.



Şekil 3. 11 yaş grubu çocukların fotoğraflarının içerik kodlamasına göre analizi



Son olarak 15 yaş grubunun fotoğraflarının içerik kodlamasına göre analizini konu alan aşağıdaki tablo ise fotoğrafların belli bir yer ya da içeriğe yönelik tercih ifade etmeyecek şekilde alana daha eşit dağıldığını göstermektedir.



Şekil 4. 15 yaş grubu çocukların fotoğraflarının içerik kodlamasına göre analizi

Çoklu Uyum Analizi tekniğine göre yapılan bu analizler dışında içerik ve fotoğraf çekim amacına göre hazırlanmış kodlama tabloları kullanılarak daha yorumlayıcı ve niteliksel başka bir veri analiz daha yapılmıştır. Bu analiz ile öne çıkan veri modelleri incelenerek üç farklı yaş grubundaki çocukların fotoğraflarına ait nitelikleri tanımlayabilmek ve doğrulayabilmek amaçlanmıştır. Aşağıdaki tabloda görülen yüzdeler için yapılan Ki Kare Testi sonuçları $p < .05$ olasılık düzeyinde yaşlara göre ciddi farklılıkları göstermektedir. Bu da yukarıda değinildiği gibi çocuklarda yaşla birlikte değişen bir fotoğrafçılık anlayışını ortaya koymaktadır.

Tablo 1. İçerik ve fotoğraf çekim amacına göre kodlama tablolarından seçilerek analiz edilmiş fotoğraflar

Kategori		7 yaş 1401 fotoğraf (%)	11 yaş 1354 fotoğraf (%)	15 yaş 1407 fotoğraf (%)
Sıra	İçerik			
1	Ev iç mekânı	23.8	14.6	11.9
2	Kişiler olmadan ev iç mekânı	13.9	7.7	5.6



3	El yapımı kişisel nesne	29.3	18.1	7.8
4	Oyuncak / oyun	11.4	5.4	3.1
5	Poz verdirilen oyuncaklar	1.2	0.4	0.1
6	Poz verdirilen kişisel eşyalar	10.4	7.0	3.1
7	Poz verdirilen yakın aile üyeleri	11.6	6.4	3.1
8	Poz verdirilen ev hayvanları	1.2	5.2	0.6
9	Poz verdirilen yakın arkadaşlar	6.7	6.4	24.7
10	Fotoğraf çeken çocuk tek başına	17.4	20.9	18.9
11	Aile üyeleri ile	59.3	47.5	23.7
12	Arkadaşlarla	22.8	32.8	56.2
13	Fotoğrafta hiç kimse olmadan	49.2	55.3	39.5
14	Arazi, su ve şehir manzaraları	2.6	5.1	3.8
15	Kişiler olmadan dış mekân	27.7	43.7	34.5
16	Kişiler olmadan binalar	19.7	25.3	19.8
17	Sergilenebilecek kalitede	3.0	6.7	4.1
18	Sanatsal veya sıra dışı konu	9.2	12.9	13.9
19	Sanatsal veya sıra dışı konu veya açı	13.8	17.4	19.7
20	Poz verilen fotoğraflar	31.6	24.3	35.3
21	Bir çocuklu fotoğraflar	16.7	14.0	17.6
22	Çocuk gruplarının fotoğrafları	3.0	2.9	10.6
23	Fotoğrafi çeken çocukla aynı cinsiyetten çocuk grupları	0.6	1.6	4.9
24	Fotoğrafi çeken çocuktan farklı cinsiyetteki çocuk grupları	0.6	0.1	1.7
25	Karışık çocuk grupları	1.8	1.0	3.7
26	Komik / gülünç	3.0	5.3	5.4
Sıra	Amaç	7 yaş 110 fotoğraf (%)	11 yaş 144 fotoğraf (%)	15 yaş 137 fotoğraf (%)
27	Fotoğrafa yönelik olumlu bir tepki	74.9	54.2	61.5
28	Fotoğrafta değişikliğe gerek yok / Bilmiyorum	34.1	18.6	18.9
29	Ekleme, silme veya nesnelere yeniden düzenleme	71.8	52.8	51.1
30	Açıyı, perspektifi, kadrajı, kesme oranını, konuya olan uzaklığı değiştirme	12.7	26.4	38.7



Bu tablodaki veriye aşağıdaki yargılara varılabilir:

- 1- Daha küçük çocuklar ev ortamlarında daha fazla fotoğraf çekmektedir. Tablodaki 1 ve 2 sıra numaralı girdilere bakıldığında 7 yaş grubundaki çocukların özellikle etrafta insanlar olmadan ev içinde daha fazla fotoğraf çektiği görülmektedir. Yaşla birlikte bu tür fotoğraflarda bir azalma olmaktadır.
- 2- Daha küçük çocuklar kişisel eşyalarının fotoğraflarını daha çok çekmektedir. 3 ve 4 numaralı satırlardaki veriler karşılaştırmalı olarak analiz edildiğinde 7 yaş grubu çocukların kendileri için önemli ve anlamlı oyuncak ya da oyun aletleri gibi nesnelerin fotoğraflarını hatırı sayılır oranda daha fazla çektikleri gözlemlenmektedir. Yine yaşla birlikte kişisel eşyaların fotoğrafların çekim sıklığında da bir azalma olmaktadır.
- 3- 7 yaş grubundaki çocuklar poz verdirilen kişisel eşyalar ve yakın aile üyelerinin, 11 yaş grubundaki çocuklar poz verdirilen ev hayvanlarının ve 15 yaş grubundaki çocuklarda poz verdirilen yakın arkadaşlarının fotoğraflarını daha çok çekmektedir. Tablonun 5 ve 9 arasındaki girdileri incelendiğinde 7 yaş grubu için poz verdirilen kişisel eşyalar ve yakın aile üyelerinin fotoğraflarında bir zirve vardır. Bu zirve 11 yaş grubu için çocuklar poz verdirilen ev hayvanlarında ve 15 yaş grubu içinde yakın arkadaşlarının fotoğraflarında oluşmaktadır. Poz verdirilen kişiler bağlamında 7 ve 15 yaş grubundaki çocukların yüzdeleri 11 yaş grubundan daha yüksek ve birbirlerine yakın olsa da bu iki yaş grubunun fotoğraflarında poz verdirdikleri kişilerin farklı olduğu unutulmamalıdır.
- 4- Fotoğrafların çekildiği sosyal bağlam yaşla birlikte değişmektedir. 10 ila 12 numaralı satırlardaki yüzdeler oranlara karşılaştırmalı olarak bakıldığında tek başına fotoğraf çeken çocukların oranı benzer olsa da ailenin eşlik ettiği fotoğraf çekimlerinin artan yaşla ters orantılı bir şekilde azaldığı, öte yandan arkadaşlarla çekilen fotoğrafların oranının da belirgin bir biçimde arttığı gözlemlenmektedir.
- 5- 11 yaş grubundaki çocukların çektiği fotoğraflar diğer yaş grupları ile karşılaştırıldığında en az poz verilen fotoğraflar olmuştur. 15 yaş grubu çocuklar ise kendi sosyal çevrelerinin daha fazla fotoğrafını çekmektedir. Yukarıdaki tablonun 20 numaralı satırındaki oranlar 11 yaş grubundaki çocuklar için poz verilen fotoğraflar anlamında dip oranı göstermektedir. Bu da bu 7 ve 15 yaş grubuna göre fotoğrafı kurgulamak anlamında daha az çaba içinde olduklarını göstermektedir. Fotoğrafta tek bir çocuğun olduğu fotoğraflar tüm yaş gruplarında



yaygın olsa da tablodaki 21 ve 22 numaralı girdilerde görülebileceği üzere 15 yaş grubu çocuklar arasında en yaygın fotoğraf türü grup halinde çektikleri fotoğraflardır.

- 6- 15 yaş grubundaki çocuklar kendi cinsiyeti veya karşı cinsteki çocuklardan oluşan grupların fotoğraflarını daha çok çekmektedir.

Tablonun 23, 24 ve 25 numaralı satırlarından da anlaşılacağı üzere, 15 yaş grubundaki çocuklar karşı cinsten oluşan grupların fotoğraflarını oldukça az çekmektedir ancak diğer yaş gruplarındaki çocuklara göre karşı cinsten oluşan grupların fotoğraflarını çekmekte daha fazla bir orana sahiptir ve kendi cinslerinden oluşan grupların fotoğraflarını daha çok çekmektedir.

- 7- 11 ve 15 yaş grubundaki daha büyük çocuklar daha sık komik veya gülünç fotoğraflar çekmektedir ve tüm yaş gruplarında da çocukların çektikleri fotoğrafa yönelik daha fazla olumlu algıya sahip olduğu gözlemlenmektedir.

26 ve 27 numaralı girdilerde görüleceği üzere 11 ve 15 yaş grubundaki daha büyük çocuklar 7 yaş grubuna göre daha sık komik veya gülünç fotoğraflar çekmektedir. Ayrıca her üç yaş grubu da kendi çektiklerinden seçilen fotoğraflara daha olumlu tepki vermiştir.

- 8- Daha küçük çocuklar fotoğraftaki nesnelere ve konuları ekleme, silme veya yeniden düzenlemeye yönelik daha fazla istek duysa da daha büyük çocuklar fotoğrafın çekim açısını, perspektifi, kadrajı, kesme oranını veya konuya olan uzaklıklarını değiştirmeye dair daha fazla istek belirtmişlerdir.

Tablonun 28 ila 30 arası satırlardaki oranlardan gözlemleneceği üzere artan yaşla birlikte fotoğrafın daha farklı bileşenlerinin farkına varış artmakta ve bu bileşenlere müdahale ederek fotoğrafın çeşitli boyutlarını değiştirme isteği ortaya çıkmaktadır.

Hem yukarıdaki analizlerden hem de görüşmelerde elde edilen veriler ışında araştırmanın başında ortaya konan ve sistematik olarak ele alınması gerektiği belirtilen sorulara bazı cevaplar bulabilmek mümkün olmaktadır. Elbette söz konusu sorulara verilen bu yanıtlara kesin ve belirleyici bir açıdan yaklaşılmamasının ve daha sonra yapılacak çalışmalarda ele alınabilecek olası araştırma konuları olarak bakılmasının daha yararlı olacağı değerlendirilmektedir.

‘Farklı yaşlardaki çocuklar neyin fotoğrafını çekmektedir?’ sorusuna yönelik olarak tüm yaş gruplarındaki çocukların yetişkin müdahalesi olmadan serbestçe fotoğraf çekmekten hoşlandıkları ifade edilebilir. İçerik kodlaması tablolarının incelendiğinde çocukların çok İ. E. GULAÇTI, ÜÇ FARKLI YAŞ GRUBUNDAKİ ÇOCUKLARIN FOTOĞRAF ÇEKME ALIŞKANLIKLARI İLE FOTOĞRAFÇILIK ALGILARININ İNCELENMESİ 73



farklı konularda fotoğraf çektiği ortaya çıkmaktadır. Bu konular arasında en popüler olanlar insanlar, hayvanlar ve binalar olarak öne çıkmaktadır. Komik ve gülünç konular da aynı şekilde tüm yaş gruplarındaki çocukların ortak ilgi alanını oluşturmaktadır.

7 yaş grubundaki çocukların çektiği fotoğrafların ayırt edici bir özelliği oyuncakları veya oyun araç-gereçleri olmuştur. Bu tür fotoğrafların sıklığı ilerleyen yaşla dikkat çekici bir şekilde azalmaktadır. 7 yaş grubu çocuklar diğer yaş gruplarına kıyasla kendi ev ortamlarının fotoğraflarını daha çok çekmiştir ve fotoğraf çekerken daha büyük yaştaki diğer çocuklardan daha fazla oranda aileleri ile zaman geçirmişlerdir. Bu her iki bulgu da kendi yaşlarındaki çocuklardan beklenen tarzda davranışlardır.

11 yaş grubu çocukların fotoğraflarında ise belirgin bir şekilde çevrelerine olan artan ilgilerinin işaretleri görülmektedir. Bu çocuklar dış ortamdaki çevrelerinin daha çok, insanların ise daha az fotoğrafını çekmişlerdir. Görüşmelerde kendilerinden en beğendikleri üç fotoğrafı seçmeleri istendiğinde de bu yaş grubundaki çocuklar diğer iki yaş grubundaki çocuklardan daha fazla sayıda bina ve şehir görüntüleri içeren dış mekân fotoğraflarını seçmişlerdir. Hayvanlar da yine bu yaş grubu için diğer bir ilgi gösterilen ve fotoğraflanan diğer bir konu olmuştur. Bu yaş grubundaki çocuklar, özellikle de kız çocukları, diğer yaş gruplarındaki çocuklardan daha fazla kendi ev hayvanların fotoğraflarını çekmiştir.

15 yaş grubundaki çocukların ise fotoğraf çekiminde öne çıkan ilgisi kendi sosyal dünyaları olmuştur. Çoğu zaman samimi ve poz verilen şekilde fotoğrafları çekilen arkadaş grupları özellikle göze çarpan fotoğraflardır. Bu bulguyla uyumlu olarak ortaya çıkan diğer bir durum da 15 yaş grubundaki çocukların arkadaşlarının yanındayken aileleriyle ya da tek başlarına çektiklerinden daha fazla fotoğraf çekmeler olmuştur. Bu fotoğrafların çoğu da kendi cinsiyetlerinden oluşan arkadaş gruplarının fotoğraflarıdır ve karşı cinsten arkadaş gruplarının fotoğrafları oldukça azdır. Bu türden arkadaş grubu fotoğrafları diğer iki yaş grubundaki çocuklarda daha seyrek görülmektedir ancak tek bir kişinin fotoğraflandığı ve bir tür portre olarak adlandırılabilir fotoğraflar tüm yaş gruplarında birbirine yakın sıklıkta gözlemlenmektedir.

‘Çocuklar fotoğraflar hakkında nelerden hoşlanmakta ve nelerden hoşlanmamaktadır?’ sorusu ele alındığında ilk söylenebilecek şey tüm yaş gruplarındaki çocukların çektikleri fotoğraflarından memnun olduklarıdır. Tüm yaş gruplarındaki çocuklar eğer fotoğrafın konusundan hoşlanmışlarsa çok büyük çoğunlukla çektikleri fotoğrafları da beğendiklerini de ifade etmişlerdir. Seçtikleri fotoğraflarda neyi beğendikleri sorulduğunda da birçok çocuk fotoğrafın konusundan bahsetmiştir. Yetişkinlerin dikkatini çekecek ve rahatsız edecek İ. E. GULAÇTI, ÜÇ FARKLI YAŞ GRUBUNDAKİ ÇOCUKLARIN FOTOĞRAF ÇEKME ALIŞKANLIKLARI İLE FOTOĞRAFÇILIK ALGILARININ İNCELENMESİ 74



lekelere veya diğer hatalarına rağmen daha küçük yaştaki çocuklar konusunu beğendikleri fotoğrafları daha çok sevmişlerdir. Beğenmeme söz konusu olduğunda da içerik ve konu yine belirleyici bir faktör olmuştur. Bu nedenle tüm yaş gruplarından birçok çocuk hoşlanmadıkları konu ya da öğeler fotoğraftan çıkarılırsa ya da hoşlandıkları öğeler fotoğrafa eklenirse fotoğrafların daha iyi bir hale getirilebileceğini belirtmişlerdir.

Daha büyük yaş gruplarındaki çocuklar söz konusu olduğunda ise fotoğraflarını beğenme ya da beğenmeme sadece fotoğrafın konusu ile ilgili olmamaktadır. Bu yaş gruplarındaki çocuklar fotoğrafların estetik niteliklerine ve kompozisyonlarına çok daha fazla duyarlılık göstermektedir. Daha küçük çocuklar ise fotoğraflarının estetik niteliklerinden nadiren bahsetmişler ve sadece fotoğrafın konusundan bahsetmişlerdir. Fotoğrafın görsel boyutuna değinmemişlerdir. Öte yandan daha büyük yaş gruplarındaki çocukların büyük kısmı estetik bakımdan başarılı fotoğraflarının farkına vararak bu fotoğrafların estetik yönlerinden bahsetmişlerdir. Son olarak tüm yaş gruplarında ortak gözlemlenen bir davranış da çocukların fotoğraflarını ne teknik kusurları nedeniyle beğenmemeleri ne de teknik kalitesi yüzünden özellikle öne çıkarmaları olmuştur.

‘Çocuklar neden fotoğraf çeker?’ sorusuna yanıt arandığında tüm yaş gruplarında bir görünümü ya da benzerliği yakalamak ve özellikle fotoğraf için kurgulanmış kişiler veya nesnelerin bu düzenini kaydetmek şeklinde iki nedenin öne çıktığı görülmektedir. Artan yaşla birlikte çocuklar ‘bir anı yakalamak’, gelecek hatırlanacak için bir anı oluşturmak ve ilgi çekici ya da estetik bir görsel oluşturmak olarak sıralanabilecek nedenlerle fotoğraf çekmektedir. 7 yaş grubundaki daha küçük çocuklar ise neden fotoğraf çektikleri sorusuna oldukça şaşırılmışlar ve fotoğrafta ne olduğunu ya da fotoğrafın konusunu anlatarak bu soruyu cevaplamışlardır. Daha büyük çocuklar ise bazı durumlarda fotoğrafları özellikle birisine ‘takılmak’ ya da birisini kızdırmak için çektiklerini ifade etmişlerdir.

‘Çocuklar çektikleri fotoğraflarla ne yapmayı amaçlamaktadır?’ sorusu ele alındığında en popüler yanıtlar fotoğrafları bir ‘albüm’e koymak, sergilemek ya da fotoğraftaki kişi ya da kişilere vermek olarak belirlemektedir. Hiçbir çocuk fotoğrafları atacağını ya da fotoğraflardan bir şekilde kurtulacağını söylememiştir ancak araştırmacının tahmin ettiği gibi her üç yaş grubunda fotoğraflarıyla ne yapacaklarına henüz karar vermediklerini söyleyen çocuklar olmuştur.

‘Çocuklar kendi fotoğrafçılıklarını yetişkinlerin fotoğrafçılığıyla nasıl karşılaştırmaktadır?’ sorusuna yönelik olarak ise daha büyük çocukların yetişkinlerin



çektikleri fotoğrafların farklılığına dair bir farkındalık içinde oldukları ifade edilebilir. Yapılan görüşmelerde çocuklar aşağıdaki gibi görüşler ortaya koymuştur:

- ‘Annem fotoğraflarını planlamayı çok seviyor. Ben daha doğal davranıyorum.’ (15 yaşında bir erkek çocuğu)
- ‘Fotoğraf makinelerimizi deliler gibi kullandık. Onlar fotoğrafları doğru düzgün çekme derdinde hep.’ (11 yaşında bir erkek çocuğu)
- ‘Ben farklı açılardan fotoğraf çekiyorum onlar ise sadece karşıdan ve düz bir şekilde çekiyor. Bu çok sıkıcı bence.’ (11 yaşında bir kız çocuğu)

Bu duruma göre çocukların kendi fotoğraflarını daha doğal, anlık ve gerçekçi gördükleri ortadadır. Çocuklar için anı yakalamak, fotoğrafın konusuna samimi bir ilgi göstermek ve eğlenmek fotoğrafçılığın klasik kurallarına uygun bir kadraj oluşturmaktan çok daha önemli görünmektedir.

5. TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu noktaya kadar incelenen analiz ve bulgulardan çocukların fotoğrafa ve fotoğrafçılığa dair farkındalıkları ile fotoğrafları kullanım amaçlarının anlaşılmasını sağlayacak üç farklı ama kapsayıcı tema ortaya çıkmaktadır. Bireylerin fotoğraf çekimi sırasında hem farklı sosyal ve kültürel katmanları olan bir etkinlik içinde olmaları hem de bu etkinliğin ‘dışında’ kalarak kompozisyonu oluşturmak, anı yakalamak ve oluşan görseli yorumlamak gibi görevleri de olduğu için genel hatlarıyla araştırmadan ortaya çıkan bu temaları etkileşimsel, sosyo-kültürel ve kontrol boyutlarından ele almak mümkündür. Fotoğrafın doğası gereği fotoğraf çeken birey etrafındaki dünyayı kayıt altına alırken aynı zamanda bu dünyaya fotoğrafı çekilecek nesnelere ve kişileri düzenleyerek şekil vermektedir. Bu nedenle fotoğrafa ve fotoğrafçılığa çocukların gözünden bakmaya çalışan bir araştırmanın söz konusu olguya estetik, sosyo-kültürel ve bilişsel-gelişimsel boyutlar gibi farklı perspektiflerden bakması gerekmektedir.

Etkileşimsel boyut olarak adlandırılabilir düzlemde fotoğrafın fiziksel ve toplumsal bakımlardan sınırlı olduğu ortaya çıkmaktadır. Bir başka ifadeyle iç farklı yaş grubundaki çocukların çektiği fotoğraflar genellikle ev içi, ailevi ve sosyal etkinliklere bağlıdır ve daha da önemlisi fotoğraf çeken çocuklar çevrelerini gözlemledikleri, belli bir kompozisyona aktardıkları etkileşimli bir süreçten geçmektedir. Ayrıca çocuklar çoğu zaman dikkatlerini çeken bir konuya odaklanarak ve anlık davranarak fotoğraf çekmektedir. Bu süreç içinde de en çok etkileşimde buldukları, onlara ilgi çekici gelen konular kişisel eşyaları, arkadaşları ve aileleri olmaktadır.



Sosyo-kültürel açıdan bakıldığında ise tüm yaş gruplarındaki çocukların insanların fotoğraflarını çekmekten hoşlandıkları görülmektedir. Ancak yaşla birlikte çocukların çektikleri fotoğrafların doğası ve bu fotoğrafları çektikleri sosyal bağlam da değişmektedir. Araştırmada yer alan en küçük yaş grubundaki çocukların çoğunlukla ailelerinin eşliğinde fotoğraf çektikleri dikkat çekmektedir. Bu nedenle bu yaş grubunun fotoğraflarında yer alan insanlar beklendiği üzere arkadaşlarından çok kendi aile üyeleri olmuştur. Arkadaşlarının fotoğraflarını çektiklerinde ise fotoğrafın konusu bir arkadaş grubu olmaktan çok tek bir arkadaşları olmuştur. 15 yaş grubundaki çocuklar gibi daha büyük çocuklar söz konusu olduğunda fotoğraflar sıklıkla bu yaş grubundaki çocukların arkadaşlarının eşliğinde çekilmiş ve tek bir çocuk yerine kendi arkadaş gruplarına yer vermiştir. 11 yaş grubundaki çocukların hem 7 yaş grubundaki hem de 15 yaş grubundaki çocuklara kıyasla fotoğraflarında daha az sosyal ve daha fazla izole olmaları da bu sosyal çevre odağının yaşla birlikte pürüzsüz olarak gelişmesi beklenen bir olgu olmadığını ortaya çıkarmaktadır. 15 yaş grubundaki çocuklara için fotoğraf çekmenin bir çeşit ‘ergen ritüeli’ olduğu ifade edilebilir çünkü elinde bir fotoğraf makinesi olan bir çocuk aniden ilgi odağı olmakta ve arkadaşları da fotoğraflarını çekmesi için ona birçok farklı fırsat sunmaktadır. Böylece fotoğraf çekmek süreç sonunda oluşan fotoğraftan bağımsız, fotoğraf albümü oluşturmak yerine sosyal bir amacı olan bir olaya dönüşmektedir.

Çocuklar büyüdükçe çevreleri ve diğer insanlarla olan ilişkilerinde kendi kimliklerinin farkına gittikçe daha çok varmaktadır. Bu farkındalık sürecinde de en yakınlarındaki kişisel eşyalarından başlayarak yakın çevrelerine ve oradan da diğer insanlara ya da sosyal dünyaya uzanan bir devamlılıkta çevrelerinin çeşitli yönlerini kontrol etmeyi ve düzenlemeyi öğrenmektedir. Bu bilişsel ve davranışsal gelişimle uyumlu bir şekilde bu araştırmada da 7 yaş grubu çocuklarının kendi aile üyeleri, oyuncakları, kişisel eşyaları veya evlerindeki diğer eşyaların çeşitli şekillerde düzenlenmiş, şekillendirilmiş hallerinin fotoğraflarını çektikleri saptanmıştır. 11 yaş grubundaki çocuklar ise çoğu zaman poz verdirilmiş ve gülünç kıyafetler giydirilmiş evcil hayvanları başta olmak üzere çevrelerindeki dış dünyanın fotoğraflarını tek başlarına çekmek eğiliminde olmuşlardır. Son olarak 15 yaş grubundaki çocukların fotoğrafları ise kendi arkadaş gruplarının fotoğraf çekimine aktif bir şekilde katılım gösteren başat öğeler olarak öne çıktığı sosyal etkinlik nitelikleriyle diğer yaş gruplarının fotoğraflarından ayrılmaktadır. Bu yaş grubundaki çocuklar ebeveynlerini fotoğraf yoluyla hareketlerini kontrol altına almaya çalışan otorite figürleri olarak algılamaktadır.



Sonuç olarak çocukların fotoğrafçılık anlayışlarını incelemek amacıyla yapılan bu çalışma üç yaş grubunun fotoğrafa dair davranış ve amaçlarında belirgin farklılıklar ortaya çıkarmıştır. Çalışmanın bulguları çocukların amatörce ve bilgisizce fotoğraf çeken bireyler olduğu düşüncesinin yanlışlığını göstermektedir. Çocukların çektiği fotoğraflar sadece ‘kendi dünyalarının’ yansıması değil aynı zamanda aileleri ve arkadaşları olan ilişkileri bağlamında kendi kimlik oluşum süreçlerinin önemli bir parçasıdır. Diğer yandan çocukların fotoğraf ve fotoğrafçılıkla çok anlamlı ve çok boyutlu bir ilişki içinde olduğu ortaya çıkmıştır. Fotoğraf makinesi çocuklar için bir tarafta kendi dünyalarını şekillendirip kaydedebilecekleri ve böylece kendi sosyal kimliklerini oluşturabilecek teknolojik bir araç görevi görürken, fotoğraf son on yıldaki teknolojik gelişmelere kadar az sayıdaki birkaç istisna dışında yetişkinlerin tekelinde kalmış ve onların çocuklara poz verdirerek kendi ‘mutlu aile’ kavramlarının ideal bir temsil yöntemi olmuştur. Dijital fotoğraf makinelerinin ucuzlaması ve telefonların da birer fotoğraf makinesine dönüşüp ‘akıllanmasına’ kadar fotoğraf çekme ve çekilen fotoğrafı görme arasında geçen zamanın fazla olması da bu çok anlamlı ve çok boyutlu ilişkide çocukların serbestçe ve anlık davranmalarını engellemiştir. Ancak günümüzde hayatın her alanında olduğu gibi fotoğrafta da yaşanan bu dijital dönüşüm artık fotoğrafçılığın da sosyal medya ve dijital iletişimde olduğu gibi çocuklar tarafından şekillendirileceği bir dönemin habercisi niteliğindedir.



KAYNAKÇA

- Beilin, H. (1982). Review of Research. *Visual Arts Education*, 15, 55–60.
- Beilin, H. (1991). *Developmental Aesthetics and the Psychology of Photography*, R.M. Downs, L.S. Liben and D.S. Pelermo (Der.), *Visions of Aesthetics, the Environment and Development*, (ss. 45–86). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Beloff, H. (1985). *Camera Culture*. Blackwell:Oxford.
- Brake, J. ve Procter, P. (1996). *Photography in Education: The Grange- School-Project*. *Journal of Art & Design Education*, 15 (1), 47–58.
- DeMarie, D. (2001). *A Trip to the Zoo: Children’s Words and Photographs*, *Early Childhood Research and Practice*, 3 (1), 30 Ekim 2019 tarihinde <http://ecrp.uiuc.edu/v3n1/demarie.html> adresinden erişildi.
- Klapper, Z.S. ve Birch, H.B. (1969). *Perceptual and Action Equivalence to Objects and Photographs in Children*, *Perceptual and Motor Skills*, 29, 763–71.
- Kose, G. (1985). *Children’s Knowledge of Photography: A Study of the Developing Awareness of a Representational Medium*, *British Journal of Developmental Psychology*, 3(4), 373–84.
- Kose, G., Beilin, H. Ve O’Connor, J.M. (1983). *Children’s Comprehension of Actions Depicted in Photographs*, *Developmental Psychology*, 19(4), 636–43.
- Wells, L. (2000). *Photography: A Critical Introduction*, 2. baskı. London: Routledge.



EK A: İÇERİK KODLAMA TABLOSU

YAŞ	CİNSİYET	İSİM	FOTOĞRAF NUMARASI
FOTOĞRAFIN BAĞLAMI			
İç Mekân			
Dış Mekân			
Belirsiz			
Ev iç mekânı			
Eğitimsel			
Alışveriş			
Eğlence			
Şehir/Semt			
Kırsal			
Deniz/Göl/Nehir çevresi			
Sualtı			
Park/Bahçe			
Araç içi			
Diğer			
Belirsiz			
FOTOĞRAFIN ÇEKİLDİĞİ ZAMAN			
Gündüz			
Gece			
Şafak vakti			
Alacakaranlık			
Belirsiz			
FOTOĞRAFIN KONUSU			
İnsanlar			
Çocuk / Çocuklar			
Yetişkin / Yetişkinler			
1 kişi			
2 kişi			
3 kişi			
3 kişiden fazla			
Vücut uzvu / arkadan görünüm			
Erkek / Kadın			
Tasarı karakter / Kostüm			
Hayvan			
Hayvan / Hayvanlar			
Binalar			
Bina / Binalar			
Şehir manzaraları			
İnsan veya El Yapımı Nesne			
Oyuncak / Oyun araç-gereci			
Yiyecek / İçecek			
Ulaşım			



İşitsel-Görsel donanım	
Resimler / Fotoğraf / Poster	
Rölyef / Heykel / Çeşme	
Havai Fişek / Gösteri Işıkları / Işık Efektleri	
Diğer	
Doğa	
Arazi manzarası	
Su manzarası	
Ağaçlar / Bitkiler	
Doğal olay	
Diğer	
Spor	
Spor aktiviteleri	
Belirsiz	
Belirsiz	
DEĞERLENDİRME / YARGI	
İzleyicideki Etki	
Esprili / Gülünç	
Garip Nesne	
Sıra dışı açı	
Sanatsal	
Sergileme kalitesinde	
Teknik Kalite	
Odaklama	
Fotoğraf Makinesinde Titreme	
Aşırı Pozlama	
Yetersiz Pozlama	
Sahneleme / Kurgulama	
Törensiz	
Poz Verilmiş / Sahnelenmiş	
Belirsiz	



EK B: FOTOĞRAFIN ÇEKİM AMACINA YÖNELİK KODLAMA TABLOSU

YAŞ	CİNSİYET	İSİM	FOTOĞRAF NUMARASI
FİZİKSEL BAĞLAM			
Kişisel olarak anlamlı			
Kişisel olarak nötr			
Belirsiz			
SOSYAL BAĞLAM			
Tek başına			
Aile			
Arkadaşlar			
Yabancılar			
Özel bir etkinlik / Tören			
Belirsiz			
FOTOĞRAFIN AMACI			
Anlık Çekim Amacı			
Rahatsız etmek / Kızdırmak			
Eğlen(dir)mek			
Kutlamak			
Bir isteğe yanıt olarak			
Belli bir tepki yaratmak			
Bir anı yakalamak			
Çekim Sonrası Kullanım Amacı			
Bir görünüm / benzerliği yakalamak			
Bir randevuyu / özel etkinliği kaydetmek			
Bilgi vermek / Açıklamak			
Hatırlatmak			
Estetik bir görsel yaratmak			
Dramatik ve etkili bir görüntü oluşturmak			
Rahatsız etmek / Kızdırmak			
Konuyu olumlu bir şekilde göstermek			
Konuyu olumsuz bir şekilde göstermek			
Bir mesaj vermek			
KİŞİSEL TEPKİ			
Esprili / Gülünç			
Kişisel olarak anlamlı			
Fotoğrafın teknik niteliklerine			
Fotoğrafın konusuna			
Belirsiz			
FOTOĞRAFI İYİLEŞTİRME / GELİŞTİRME			
Zamanlama			
Aydınlatma			
Kontrast			
Arka Plan / Konum			
Nesne-Kişi Ekleme ya da Çıkarma			
Nesne-Kişileri Yeniden Düzenleme			



Açıyı-Perspektifi Deęiřtirme	
Pozlamayı Deęiřtirme	
Kompozisyonu Deęiřtirme	
Konuya olan Uzaklıęı Deęiřtirme	
Flař Kullanma	
Detayları Arttırma / Azaltma	
Odaęı Deęiřtirme	
Dięer	
FOTOęRAFI KULLANMA	
Atmak	
Saklamak	
Sergilemek	
Paylařmak / Bařkalarına Gstermek	
Kiřisel Bir Albme Koymak	
Bastırıp Hediye Etmek	
oęaltmak	
Dzenleme Yazılımında İřlemek	
Dijital Formata Dnřtrmek	



COVID-19 SALGINININ KÜLTÜR VE SANAT ORGANİZASYONLARINA ETKİSİ

THE EFFECT OF COVID-19 OUTCOME ON CULTURE AND ART ORGANIZATIONS

Doç. Dr. Mehmet Emin KAHRAMAN

Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Bölümü, Sanat ve Kültür
Yönetimi ABD, mek@yildiz.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2089-3067

ÖZ

İlk kez Çin'in Wuhan eyaletinde görünen Coronavirus ile başlayan Covid-19 salgını zamanla yakın ülkelerde görüldükten sonra İtalya başta olmak üzere Avrupa kıtasında yayılıp daha sonra ise tüm dünyayı etkisi altına alan küresel sağlık krizine dönüşmüştür. Salgın sonrası alınan kararlar üretimden, eğitime, alışverişten sosyal etkinliklere kadar günlük yaşamın her aşamasını etkilemiştir. Özellikle sokağa çıkma yasağı ile hayat durmuş ve tüm ülkelerde bireylerin evlerinden çıkmaları yasaklanmıştır. Yasakla birlikte tüm spor ve sanat organizasyonları da iptal edilmiştir. Uluslararası organizasyonlar ve ligler dışında yerel etkinliklerde iptal edildiği için küçük çaplı da olsa tüm sanatsal ve kültürel etkinlikler (film festivalleri, şarkı yarışmaları (Eurovision), sanat fuarları, spor turnuvaları, maratonlar, sergiler, bienaller, konserler, turistik turlar, moda defileleri ve yarışmalar) ziyaretçilerinin sağlığını koruyabilmek için iptal etmek veya ileri tarihe ertelemek zorunda kalmışlardır. Gerçekleştirilemeyen etkinlikler ise bireyler, kurumlar ve devletler üzerinde olumsuz sonuçlar doğurmuştur. 2020 yılının ilk yarısında yaşanan salgın sürecinin etkileri sadece ekonomiyle sınırlı kalmayıp sosyolojik ve psikolojik olarak da bireyleri etkilemiştir. Araştırmada sanat organizasyonlarının iptallerinin kurumlara ve ülke ekonomilerine etkileri incelenmiş ve yaşatacağı tahmini sonuçlar belirtilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Covid-19, Koronavirus, Salgın, Sanat, Organizasyon

ABSTRACT

With the Covid-19 outbreak that started with Coronavirus, which first appeared in Wuhan province of China, the epidemic that started to spread in Italy and Europe after a short period of time, turned the global health crisis by affecting the whole world. Decisions taken after the epidemic have affected every stage of daily life, from production to education, from shopping to social events. Especially with the curfew, life has stopped and individuals are prohibited from leaving their homes in all countries. With the ban, all sports and arts organizations were also canceled. All artistic and cultural events (film festivals, song contests (Eurovision), art fairs, sports tournaments, marathons, exhibitions, biennials, concerts, touristic tours, fashion shows and competitions, although minor, as they are canceled at local events other than international organizations and leagues.) had to cancel their events or postpone them to a later date in order to protect their visitors' health. Unrealized activities had negative consequences on individuals, institutions and states. The effects of the pandemic process, which took place in the first half of 2020, were not only limited to the economy but also sociologically and psychologically. In the research, the effects of cancellations of art organizations on institutions and national economies were examined and the estimated results to be experienced were specified.

Keywords: Covid-19, Coronavirus, Pandemic, Art, Organization

M. E. KAHRAMAN, COVID-19 SALGINININ KÜLTÜR VE SANAT
ORGANİZASYONLARINA ETKİSİ



1.GİRİŞ

Mustafa Kemal Atatürk'ün söylediği gibi “Sanatsız kalan bir milletin hayat damarlarından biri kopmuş demektir”. Çünkü sanat bireyin duygu ve düşüncelerinin tercümanıdır. İster sanatçı ister alımlayıcı olsun sanatsız bir yaşam düşünülemez. Edebi sanatlar, plastik sanatlar, müzik veya sahne sanatları fark etmez, her türlü sanat dalı meraklısı için duygusal ihtiyaçtır. Yeme, içme ve yürüme birer biyolojik ihtiyaç ise konuşma, dinleme, izleme ve düşünmekte psikolojik ihtiyaçlardır. Sosyalleşmek kadar düşünmek ve hayal kurmakta psikolojik gerekliliktir. Sanat, bireyin hayal gücünü geliştirmesi ve duygularını anlamlandırabilmesi için yardımcı bir araçtır. Okunulan kitap, izlenen film, dinlenen müzik veya incelenen resim bireyde psikolojik etkiler bırakarak yaşamını etkiler. Sanat, alımlayıcısını etkilediği gibi üreticisinin de (sanatçının) duygu ve düşüncelerinin ifade aracıdır.

Sanat, bir anlatım aracıdır. Anlatılmak, ifade edilmek istenenler; maddeyle, ses ve sözlerle hareketlerle biçim kazanır ki, böylece bir heykel taş yığını olmaktan, bir melodi gelişigüzel sesler olmaktan, bir resim boya kütlesi olmaktan, bir şiir ise rastgele sözler yığını olmaktan çıkar ve sanatın kendine özgü dünyasında anlam kazanır (Yılmaz, 2007, s.17). Çünkü varoluşundan beri insan kendini bir biçimlendirme gereksinimi ile karşı karşıya bulmuştur. Bu gereksinimini karşılarken kendine doğayı örnek almıştır. Doğada hiçbir biçim ya da olgunun tek başına açıklanamayacağını, herhangi bir şeyin ancak başka bir nesne ile ilişkisine göre tanımlayabileceğini görüyoruz. Bildiğimiz her şey, bir ilişki, bir birleşme sonucu meydana gelmiştir. İnsan eliyle yapılan biçimlendirme olgusu doğadaki biçimlenme olgusu ile benzeşmektedir (Gökaydın, 2002, s.9). Sanatçı da doğadan ilham alır ve yorumlar. Özellikle dans sanatının doğuşu doğadaki hayvanların hareketlerinden ilhamla başladığı bilinen bir gerçektir.

Sanatın yaşamdaki yeri arttıkça sanatçıların eserlerini sergilemesiyle sanat kurumlarının da temeli atılmıştır. Sanatçının ve alımlayıcının bir araya gelebildiği etkinlikler ve bu etkinliklerin yürütüldüğü mekânların artmasıyla sanatın bireysel gelişimdeki faydasının araştırılmasını da sağlamıştır. Modern yaşamda sanat organizasyonlarının önemi fark edilip sanatın bireyin yaşamındaki etkisi bilimsel olarak ispatlanınca organizasyonların düzenlenmeleri devlet tarafından teşvik edilmiştir. Plastik sanatlar ve sahne sanatları olarak ikiye ayrılan sanat organizasyonlarının amacı bireylere sanatla ilgili etkinlikler düzenlemektir.



Gelişmiş ülkelerde sanat organizasyonlarının yürütülmesi için kurumlar bulunmaktadır. Kurumlar ayrıca kültürel etkinlikleri de yürütmektedir. Çünkü sanat ve kültür etkinlikleri birbiriyle benzer özelliklere sahip olduğu için aynı kurum tarafından yönetilmek üzere birleştirilmiştir. Devlet tarafından yürütülen bu kurumlar dışında ayrıca özel kurum ve kuruluşlarda sanat ve kültür etkinliklerine hizmet vermektedir. Sanat ve kültür etkinliklerinin düzenlediği kurumlar şunlardır;

- Kültür ve Sanat Merkezleri,
- Konser Salonları,
- Müzeler,
- Tiyatro, Sinema, Opera ve Bale Salonları,
- Sanat Galerileri,
- Müzayede Evleri,
- Fuar ve Fuaye Mekanları,

Tüm kurum ve kuruluşların ortak amacı sanat ve kültür eserleriyle izleyiciyi bir araya getirmektir. Günümüzde ‘sanat ve kültür yönetimi’ olarak isimlendirilen bu alan, profesyonel olarak hizmet veren kurumların sayıca artmasını sağlamıştır. Ülke ekonomilerinin önemli bir payı konumuna gelen sanat ve kültür etkinlikleri yerel ve bölgesel kalkınmalara da destek olmaktadır. Bu sektörü yönlendiren ve geliştiren personelin yetiştirilebilmesi için birçok ülkede ve Türkiye’de lisans/lisansüstü eğitimler verilmektedir.

ABD’de ‘Sanat Yönetimi’ olarak bilinen programların Avrupa’daki karşılığı genellikle ‘Kültür Yönetimi’dir... İngilizcede Arts Management (Sanat İşletmeciliği), Arts Administration (Sanat Yönetimi/İdaresi), Cultural Management (Kültür İşletmeciliği) ve Cultural Administration (Kültür Yönetimi/İdaresi) şeklinde farklı kullanımlar ve bunlar üzerine de tartışmalar mevcuttur (Öztürk&Kurt, 2020, s.51). Bu eğitimlerin desteğiyle sanat ve kültür organizasyonlarında uzman kişilerin görev alması daha profesyonel organizasyonların yürütülmesini ve izleyici kitlesinin artmasını sağlamakta, bu sayede de gelirleri yükseltmektedir. Sadece sanat 2018 yılında ABD ekonomisine tarım, ulaşım veya depolamadan daha fazla 763,6 milyar Dolar katkıda bulunmuştur. Sanatta ülke genelinde 370 milyar Dolar’dan fazla kazancı olan 4,9 milyon işçi çalışmış, dahası, sanatlar pozitif ticaret dengesi sağlayarak ithal edilenden 20 milyar Dolar daha fazla ihraç etmiştir (Arts, 2018).



Sanat ve Kültür Endüstrisi

Tarihi bölgelere seyahatlerle başlayan kültür turizmi ardından müzelerin halka açılmasıyla sanat ve kültür endüstrisinin temelini atmıştır. 5 Temmuz 1841'de ilk seyahat turunu başlatan Thomas Cook ile seyahat turizmi başlamıştır. İngiltere'de işçiler ve aileleri için bir gezi düzenlemiş, çay, jambonlu sandviçler ve pirinç bant ikram edilmiştir. Daha sonra da demiryolu gezileriyle Cook zamanla repertuarını genişletmeye devam etmiş ve 1846'dan itibaren İskoçya'ya, sonra İrlanda'ya ve Avrupa kıtasına grup turları düzenlemiştir (Gülaçtı, 2020, s.83). Kültür turizminin ardından tatil turizmi de başlamıştı. Özellikle sanayi devriminin ardından işçi nüfusun artışıyla birlikte yaşanan gelişmelerden biri olan yıllık izin hakkının başlamasıyla çalışanların planlı tatil yapma süreci başlamış ve turizm sektörü gelişmeye başlamıştır. Turizmi müzelerin ve arkeolojik kazı merkezlerinin çoğalması da etkilemiş ve gelişmesini sağlamıştır. Festivaller ve uluslararası sanat organizasyonları da turizmi geliştirmiştir. Kültür ve sanat turizminden elde edilen para artıkça profesyonel organizatörlerde sayıca artmıştır.

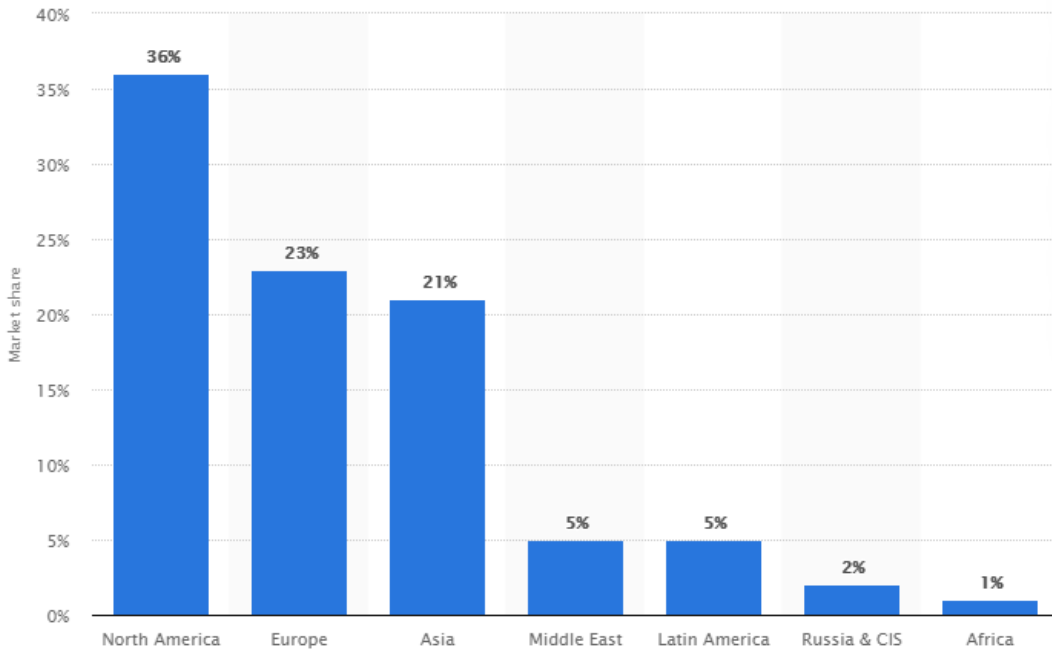
Sanat piyasasının gelişmesiyle bu piyasadan elde edilen gelirin artmasını sağlamış ve sanat organizatörlerinin önemini ortaya koymuştur. Zamanla organizatörler piyasaya hakim olmaya başladılar. Artık para alışverişinin yüksek miktarlarda olduğu müzayedeler düzenleniyor, yüksek rakamlara eserler satılıyor, yüksek bütçeli filmler çekiliyor, stadyumlarda konserler düzenleniyor ve müzisyenlerin plak satış rakamları milyonları geçiyordu. Bu dönemde sanatçılar sadece yaşamlarını sürdürebilmenin dışında lüks yaşama da kavuşmuşlardı. Örneğin Salvador Dali kendine bir kale satın alabilirken, Michael Jackson ise ülkesinin en lüks malikânesinde yaşayabiliyordu. Sanattan kazanılan paranın miktarı artıkça bu alana ilgi arttı ve beraberinde sanat organizatörlerinin rekabeti başladı. Sanat yönetimi ve işletmeciliği sektörü de aktif hale geldi (Kahraman, 2019, s.30). Uzmanlarca yürütülen kurumlar ve organizasyonlar sayesinde hem izleyiciyi sayısında hem de gelirlerde artış yaşanması sanat ve kültür endüstrisinin gelişmesine önemli katkı sağlamıştır. Devlet desteği yüksek olsa da tüm bütçenin devlet teşvikinden oluşmasının kurumlarda hantallaşmaya ve küçülmeye neden olduğu görülünce kurumlara kendi bütçelerinin oluşturmalarını öneren İngiltere ve diğer Avrupa ülkelerinin bu kararı ile kurumlar sponsor bulabilmek için daha etkin hale geldiler. Ayrıca bu karar sonrası kurumlarda etkinlik çeşitliliği ve izleyici kitlesinde



genişlemeye gitmeye yönelik yeni politikalar oluşturulmuştur. Özel kuruluşlar ise kendi bütçelerini oluşturdukları için devlet desteğinin azalmasından fazla etkilenmediler.

Kurumların devamlılıklarını sürdürebilmeleri için geliştirdikleri politikalar bazen kurumun prestijini sarsabilmiş veya kurumun vizyonunda değişikliğe neden olabilmıştır. Gökçe'ye göre (2014, s.218) rekabetçi piyasada sanat kurumları, doğru stratejiler izlemedikleri takdirde yaşamlarını sürdürmeleri zorlaşmaktadır. Ancak sanat, rekabet ortamına konu olduğunda popüler olmaktan öteye geçememektedir.

Kurumlar arasında yaşanan rekabetler sanat pazarının küreselleştirmiş ve uluslararası pazarın oluşmasını sağlamıştır. Aşağıdaki tabloda (Tablo 1) 2018 yılına ait küresel sanat pazarının bölgelere göre dağılımı görülmektedir. Pazardan en büyük payı alan Kuzey Amerika'nın başarısının arkasında kalabalık nüfusunun ilgi gösterdiği uluslararası sanat organizasyonları vardır. Oscar ödülüne ev sahipliği yapan ülkede Coachella, Bonnaroo, Burningman, Summerfest, South by Southwest gibi 2500'den fazla müzik festivali yanı sıra Daytona 500 ve Indianapolis 500 gibi yarış festivalleri düzenlenmektedir. Bunların dışında yürütülen yemek, tiyatro, sinema ve farklı konularda binlerce festivalleri de vardır. Bu yüzden Kuzey Amerika'yı ilk sırada görmek beklenen bir gerçektir.



Tablo 1: Küresel sanat pazarının 2018'de bölgesel dağılımı



Tabloda Avrupa'nın ikinci sırada olması Avrupa'daki ülkeler için büyük başarıdır, çünkü küçük yüzölçümü ve nüfusu bakımından listedeki diğer bölgelere göre daha küçük olmasına rağmen ikinci sırada yer alabilmiştir. Avrupa'nın sanat ve kültür etkinliklerindeki başarısının altında müzeleri ve çağdaş sanat organizasyonları (bienaller) gelmekte ve bunu tiyatro, opera, bale gibi sahne sanatları festivalleri takip etmektedir. Ayrıca müzik ve sinema festivalleri de vardır. Kültürel etkinlikler ise yoğunlukla Güney Avrupa ülkelerinde görülmektedir. Çünkü tarihi geçmişi kuzey ülkelere göre daha fazla olan Yunanistan, İtalya ve İspanya'da yerel özellikleri içeren kültürel festivaller ve organizasyonlar daha fazla düzenlenmektedir.

Kıta büyüklüğü açısından en büyük olan Asya kıtası nüfus bakımından da 4.5 milyar kişiyi barındırmasına rağmen sıralamada 3. sırada yer almasının bir nedeni Asya'da ki ülkelerin kültür ve sanat etkinliklerine verdiği ekonomik desteğin Avrupa ve Kuzey Amerika'ya göre düşük kalmasıdır. Tabi ki tabloda Asya kıtasına ait Rusya ve Orta Doğu ülkelerinin ayrı bir başlık altında ele alınmasının da etkisi vardır. Fakat kıta büyüklüğü ve nüfus yoğunluğu göz önüne alındığında listede ilk sırada yer alması ve diğer bölgelerle de açık ara farka sahip olması beklenirdi. Latin Amerika ve Afrika'nın da yine mevcut nüfus yoğunluğu ve yüzölçümünün genişliğine göre oldukça az etkinliğe ev sahipliği yaptığı görülmektedir.

Yıllık Bütçelerin Kurumlara Etkisi

Küresel sanat ve kültür pazarında Kuzey Amerika ve Avrupa'nın başarılı görünmesinin nedeni sadece bireylerin sanata olan ilgisiyle açıklamak yanlış olacaktır, başarının ardında yöneticilerin ekonomik destekte bulunmaları da vardır. Örneğin Avrupa Parlamentosunun 2013 yılında aldığı karar şöyledir; 19 Kasım 2013 tarihinde Avrupa Parlamentosu tarafından onaylanan ve 5 Aralık'ta Avrupa Ekonomik ve Sosyal Komitesi tarafından onaylanan Avrupa Birliği'nin Yaratıcı Avrupa Programı, 2014-2020 döneminde Avrupa kültür ve yaratıcı sektörlerini güçlendirmeyi amaçlamaktadır. Yaratıcı Avrupa programı önceki MEDIA, MEDIA Mundus ve Kültür programlarını kapsamakta ve toplam bütçesi bir önceki yıla göre %9 artışla 1,46 milyar Avro'dur. Böylece Avrupa kültürü, sinema, televizyon, müzik, edebiyat, sahne sanatları, miras ve ilgili alanlar AB kurumlarından daha fazla destek almıştır (Adopted, 2015).



Kurumlara verilen desteklerle büyüyen sanat ve kültür endüstrisinde hizmetli personel sayısında da son 20 yılda artış görülmektedir. 2018 verilerine göre örneğin Birleşik Krallık'taki müze ve galerilerdeki tahmini işçi sayısı 89.000, müzik, sahne ve görsel sanatlarda tahmini işçi sayısı 296.000'dir. İşçi sayıları içinde aktif çalışan ve kültür-sanat organizasyonları alanında uzman olanlarla birlikte her işte görev alabilen ara elemanlarda olduğu unutulmamalıdır. Bu yüzden organizasyon içinde aktif çalışan sayısında artış yaşanması bazen organizasyon sayılarının dönemlik artışıyla da ilgilidir. Yaşanan süreli artış profesyonel çalışan sayısını etkilemeyebilir. Gökçe Parsehyan'a göre (2019, s.106) her örgüt için tek bir iyi insan kaynakları yönetim modelinden söz edilemez. Her örgüt kendi ihtiyaçları doğrultusunda insan kaynakları yönetimini sürdürmelidir. Sürekli artan rekabet ortamında insan kaynakları yönetiminin davranış odaklı olması ise kurumların sürdürülebilir olmaları için önem teşkil etmektedir.

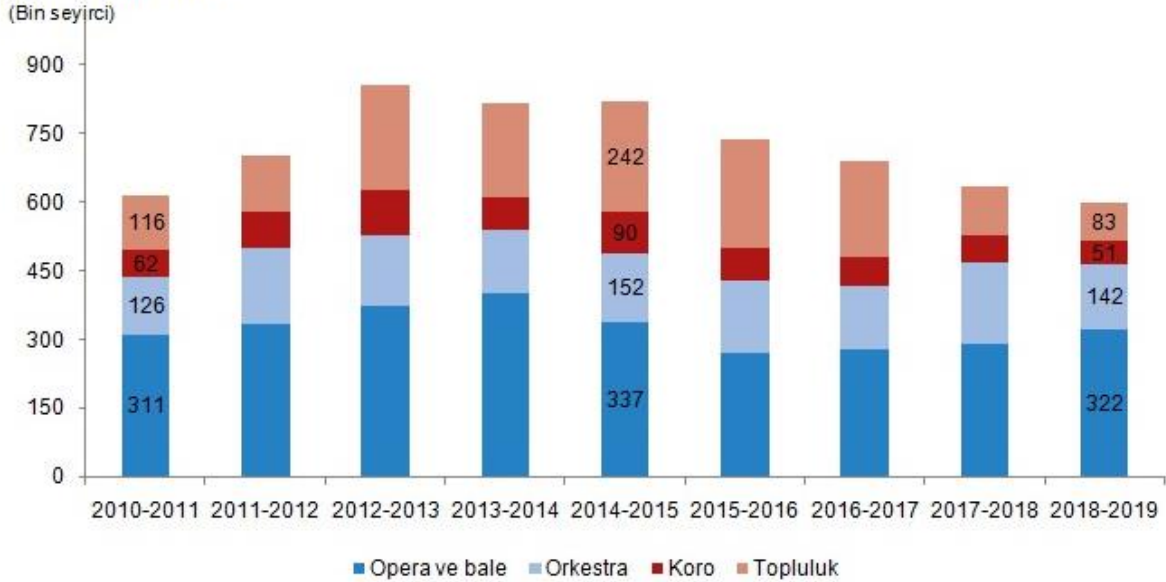
Sanat kurumlarında ve organizasyonlarda görev alan profesyonel personelin sayıca artması ziyaretçilerin memnuniyetini olumlu etkilediği için ziyaretçi sayısında da artış görülmektedir. Birleşik Krallık'ta görev alan personelin oranına göre örneğin müzelerine gelen ziyaretçi sayıları karşılaştırıldığında müzelerin beklenen ilgiyi çektiği söylenebilir. Sanat Gazetesinde yayınlanan 2018 ziyaretçi verilerine göre Tate Modern 5.86 milyon ile en çok ziyaret edilen kurumdu, ardından 5.82 milyon British Museum, 5.75 milyon Ulusal Galeri ve 3.97 milyon ziyaretçi ile Victoria & Albert Müzesi'dir. Ayrıca İngiltere Tiyatrosu ve Londra Tiyatrosu Derneği'nin rakamlarına göre, Londra ve İngiltere genelinde tiyatrolar 2018'de 34 milyondan fazla ziyaretçi çekti ve 62.945 performanstan 1.28 milyar £ bilet geliri elde etti (Solt, 2019).

Benzer veriler Türkiye'nin sanat ve kültür politikalarının sonuçlarını da açıklamaya yeterli olacaktır. Örneğin Devlet Opera ve Bale Genel Müdürlüğü'nün çalışanları ve ziyaretçi sayıları değerlendirilebilir. TÜİK verilerine göre; Opera ve Bale Genel Müdürlüğü'ne bağlı opera ve balelerde, 2018-2019 sezonunda, misafir sanatçılar dahil görev yapan sanatçı 2 bin 416 kişidir. Güzel Sanatlar Genel Müdürlüğü'ne bağlı orkestralarda, 343, korolarda 622 ve topluluklarda 380 sanatçı görev almıştır. Tabi ki sanatçılar dışında bu organizasyonların düzenlenmesinde görev alan çalışanlarda mevcuttur. Ziyaretçi sayıları incelendiğinde; opera ve bale seyirci sayısı 2018-2019 sezonunda, bir önceki sezona göre %10,0 artarak 322 bin 189 oldu (Tablo 2). Orkestra, koro ve topluluklarda seyirci sayısı 2018-2019 sezonunda, bir



önceki sezona göre %20,0 azalarak 275 bin 343 oldu. Orkestra seyirci sayısı geçen sezona göre %19,1 azalarak 142 bin 153'e, koro seyirci sayısı %14,4 azalarak 50 bin 671'e, topluluk seyirci sayısı ise %24,4 azalarak 82 bin 519'a düştü (TÜİK, 2020).

Seyirci sayısı, 2011-2019



Tablo 2: Opera ve bale salonu, koltuk, oynanan eser, gösteri ve seyirci sayısı (TÜİK, 2020)

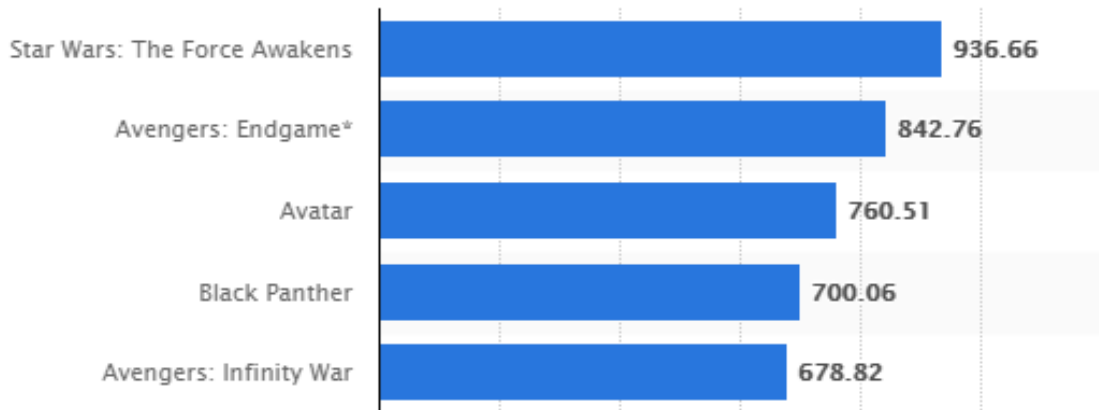
Sahne sanatların başka bir alanı olan sinemada ise Türkiye’de son sekiz yılda salon sayısında %50 artış yaşanırken ziyaretçi sayısındaki artış %90'lara yakındır. Opera ve balenin izleyici sayısındaki artış sinema ile karşılaştırıldığı zaman sinema izleyicisinde daha fazla artış olmuştur. Sinema sektörü sahne sanatları alanında dünya genelinde en geniş ve yüksek gelirli bir kolunu oluşturmasına rağmen sinemanın salona ihtiyaç duymasından ötürü Covid-19 salgını sinema sektörünü de etkilemiştir. Önemli Hollywood filmlerinin gala tarihlerini ertelemeleriyle başlayan süreç tüm filmlerin aynı kararı almasına neden olmuştur. Wonder Woman 1984 filminin 21 Nisan’da planlanan galasının 14 Ağustos’a iletmesiyle ilgili başlayan süreç Pixar, Batman, Mulan, Jungle Cruise, Shang-Chi, Doctor Strance 2, Thor: Love and Thunder, Black Panther 2, Captain Marvel 2, Free Guy, The French Dispatch, Son Düello ve The New Mutants gibi filmlerinde ertelenmesiyle devam etti. You Should Have Left gibi bazı filmler ise internet ortamında yayınlanma kararı verdi.



Yıl	Sinema salonu sayısı	Sinema seyirci sayısı
2010	1 834	35 787 380
2011	1 917	37 439 786
2012	1 998	39 002 190
2013	2 102	45 077 509
2014	2 170	55 378 716
2015	2 356	57 148 011
2016	2 483	55 260 600
2017	2 692	68 482 526
2018	2 858	64 772 380

Tablo 3: TÜİK 2018 Yılı Sinema Salonu ve Seyirci Sayısı Verileri, (TÜİK, 2020)

2017 yılında 43 milyar Dolar gelir elde eden Hollywood sinema sektörü 2018 yılında 136 milyar Dolar bütçesini duyurmuştu. 2019 yılı verilerinin net rakamları halen açıklanmazken salgın sürecinden dolayı ertelenen galalar ve film çekimlerden ötürü yaşanan maddi kayıplar önümüzdeki yıllarda net rakamlarla açıklanacaktır. Sadece Star Wars: The Force Awakens filminin 936.66 milyon Dolar hasılatı göz önüne alınırsa yaşanan gerçek kaybın miktarını hesaplayabilmek zor olacaktır. Sadece gişe getirisi dışında çalışan personel sayısındaki azalmadan ötürü işsiz kalan kişilerinde alamadığı ücretlerde bu hesaplamaların içine dâhil edilmelidir.

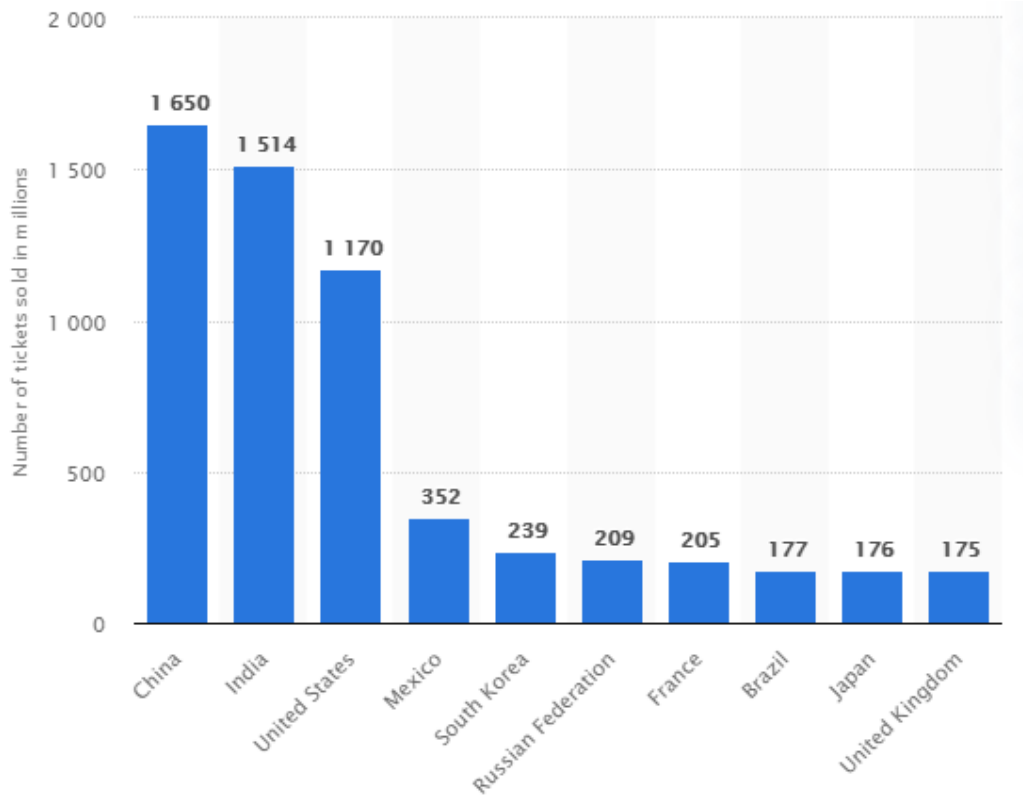


Tablo 4: 2019 Yılı En Yüksek Hasılatı (Dolar) ile İlk 5'e Giren 3D Filmler (Statista, 2020)

Özellikle ABD ve Avrupa üzerinden yapılan hesaplamaların yanı sıra Türkiye'nin de bütçesinin incelenmesi gerekmektedir. Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın himayesinde yürütülen kültür ve sanat organizasyonları için her yıl hükümet tarafından ayrılan bütçe



açıklanmaktadır. Örneğin Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın 2017 yılı bütçesi 3.5 milyar TL'dir. 2017 verilerine göre sanat ve kültür faaliyetlerinden elde edilen gelir 14.6 milyar TL, aynı yıl toplam çalışan sayısı ise 52 bin kişidir. Ülke istihdamına göre kıyaslanırsa %0,3 civarında olması ise halen az olduğunu göstermektedir. Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın 2019 bütçesi ise 5.7 milyar TL'dir. Almanya'nın 2019 bütçesi 1.8 milyar Avro ve yıllık %9'luk bir artış yapmıştır. İngiltere 2020 için kültürel etkinlikler, müzeler ve kütüphaneler için 250 milyon Pound, Fransa 2.930 milyon Avro ayırmıştır. ABD Kongresinde ise kültür ve sanat için genel bir bütçe belirlenmez, bu yetki eyaletlere bırakılmıştır. Örneğin sadece California'nın 2020 bütçesi 49 milyon Dolar'dır.



Tablo 5: 2019 Yılı Sinema Bileti Satış Oranları (Watson, 2020).

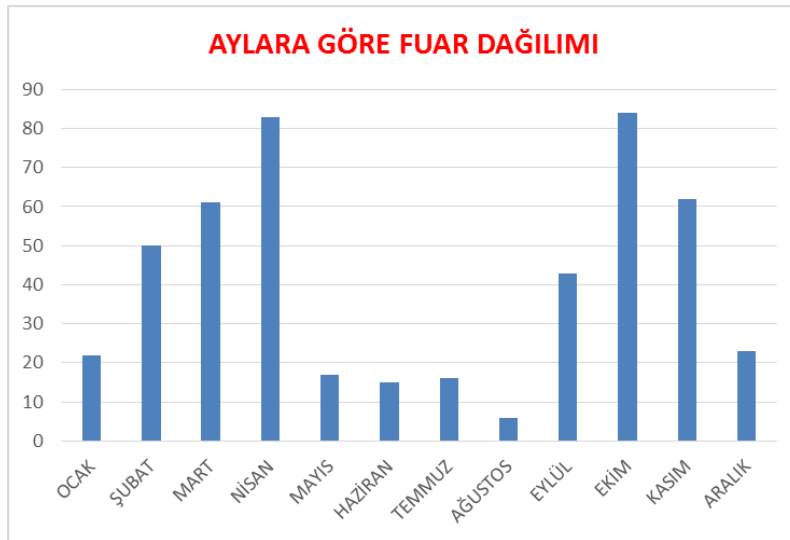
Covid-19 ile İptal Edilen Etkinlikler

Salgının dünya genelinde duyulup yayıldığı Mart ayı ile normalleşme sürecinin başladığı Haziran ayı arasında geçen 3 aylık süreçte (1 Mart-31 Mayıs) sadece ABD'de 264 adet müzik festivali iptal edilmiştir (Listeningthroughthelens, 2018). ABD'nin festivaller ülkesi olduğu bir gerçektir, fakat festivallerinin büyük bir kısmı yerel ölçüde sürdürülüp sadece ülke içi turizmi hareketlendirmektedir. Bu yüzden 50 eyalette aynı anda düzenlenen



festivaller vardır. Fakat Avrupa’da festivaller daha planlı hazırlandığı için benzer içerikli festival tarihleri belirlenirken çakışmamasına özen gösterilir. Bu yüzden festivaller birbirini takip ederler. 2020 yılında Avrupa’nın en önemli kültür ve müzik festivalinin yarısı salgın sürecine denk gelmiştir. Bunlardan bazıları Venedik Karnavalı (İtalya), Vinterjazz (Danimarka), Aziz Patrick Günü (İrlanda), Keukenhof (Hollanda), King’s Day (Hollanda), Stars of the White Nights Festivali (Rusya), Chelsea Çiçek Gösterisi (İngiltere), Fiesta de San Isidro (İspanya), Ultra Europe (Hırvatistan), Creamfields (İngiltere), Primavera Sound (İspanya), Rock am Ring & Rock im Park (Almanya) festivalleridir. Bu festivaller uluslararası nitelikte düzenlendiği için ülke turizmini de etkilemektedir.

Kültürel, sanatsal, eğlence, sağlık, ticari ve eğitim içerikli fuar ve festivallere sıklıkla ev sahipliği yapan Türkiye’de yılın her günü festival düzenlenmektedir. Yıl boyunca 1400 civarı fuar ve festival düzenlenen ülkede bahar ve yaz ayları en fazla tercih edilen dönem olduğu görülmektedir. Fakat salgından ötürü 2020 yılının ilk yarısında Adana Portakal Festivali, İstanbul Film Festivali, Alaçatı Ot Festivali, Diyet Fest, Kars Kış Oyunları Festivali, Sonar İstanbul, Uluslararası Dans Festivali (İstanbul), Holifest, Urla Enginar Festivali, Hıdırellez Festivali, Electronica Festival, Caz Festivali ve Kiraz Festivali gibi tüm festival iptal edilmiştir. Festival kadar fazla olmasa da Türkiye’de 2019 yılında 482 fuar düzenlenmiş ve 62293 kişi katılımcı sayısına ulaşılmıştır. Aylara göre dağılımı incelendiğinde yine salgın dönemine denk geldiği için iptal edilen fuarların fazla olduğu görülür (Tablo 6).



Tablo 6: 2019 yılı Türkiye’de Düzenlenen Fuar Sayısı (TOBB, 2020)



İptal edilen organizasyonlar festivallerle sınırlı kalmayıp açık ve kapalı mekânlarda izleyicilerin bir araya geldiği tüm etkinlikleri ve organizasyonları etkilemiştir. Film festivalleri, şarkı yarışmaları (Eurovision), sanat fuarları, spor turnuvaları, maratonlar, sergiler, bienaller, konserler, turistik turlar, moda defileleri ve yarışmalar ziyaretçilerin sağlığını koruyabilmek için etkinliklerini iptal etmek veya ileri tarihe ertelemek zorunda kalmışlardır. Organizasyon yetkilileri ilk süreçte iptalden ziyade açılış tarihlerini ertelerken daha sonra Covid-19 salgınının büyüklüğü anlaşılınca 2020 yılı için tamamen iptal etmek zorunda kaldılar.

Fuar ve festivaller dışında sinema sektörü de vizyona giriş tarihi ertelenen filmlerle veya çekimleri ertelenen yeni film haberleriyle gündeme gelmiştir. 9 Kere Leyla, Müstakbel Damat, Malazgirt 1071, Adanış: Kutsal Kavga, Aslan Hürkuş: Kayıp Elmas gibi filmlerin galaları iptal edilirken sinema filmlerinin destekleyicisi olan Cannes Film Festivali, CinemaCon, Hong Kong Uluslararası Film Festivali, 24. Hong Kong Filmart, 2020 SXSW Film Festivali, 2. Selanik Belgesel Festivali ve 16. Akbank Kısa Film Festivali gibi film festivalleri de iptal edilmiştir. Çekim sürecinin sinemayla benzerliği bulunan televizyon dizileri de salgından ötürü çekimlere ara vererek yeni bölümleri çekememiştir. Bu yüzden televizyon kanalları ad Covid-19 salgınından olumsuz etkilenmiştir. Festivaller gibi sinema ve dizi sektörünün de ekonomik kaybını hesaplamak uzun zaman alacaktır.

Covid-19 salgınından dolayı tüm sergiler ve organizasyonlar da iptal edilmiştir. Venedik Mimarlık Bienali, Riga Uluslararası Çağdaş Sanat Bienali, Sydney Bienali, Frieze New York, Fusebox ve Singapur Bienali bunlardan bazılarıdır. Organizasyonlar dışında tüm müzeler, ören yerleri, sanat galerileri ve müzayede evleri de kapılarını kapatmak zorunda kalmıştır.

Weizsaecker'in 10 Mart tarihinde yayınladığı rapora göre (2020), Avrupa'da iptal edilen veya ertelenen sergi sayısı: 220'den fazladır. Dünya genelinde 500'den fazla fuar ve sergi iptal edilmiş veya ertelenmiştir. Başlangıçta, ana sonuçlar doğrudan Asya'da hissedilmiş, ancak şimdi Avrupa'da 220'den fazla ticaret fuarı iptal edildi veya ertelendi. Avrupa'da zarar 39 milyar avro'dur. Küresel olarak, toplam satışların çeyrek başına 114 milyar avro olduğu tahmin ediliyor. Avrupa'da fuar endüstrisinin kendisi, örneğin stand inşaatı, taşımacılık ve turizmle ilgili endüstrilerde, yılın her çeyreğinde ortalama 23,1 milyar avro ve 206,081 FTE istihdam üretiyor. Küresel olarak, sergi sektörü 810.537'den fazla FTE işine dönüşerek çeyrek



başına 68,8 milyar Avro'luk toplam ekonomik çıktı üretiyor. Avrupa'da, koronavirüsten yaşadığı 3 aylık zarar 5,8 milyar Avro'dan yüksektir. Avrupa'da şimdiye kadar yapılan gösteri iptallerinin ardından 51.400 iş kaybedilebilir. Küresel ekonomik zararın toplam çıktı kaybının 14,4 milyar avro olduğu tahmin ediliyor. Asya/Pasifik için, etki şu anki çeyrekte 8,4 milyar Avro'dan fazladır.

Sonuç

Covid-19 salgını ile 2020 Tokyo Olimpiyatları, Burning Man, Eurovision Şarkı Yarışması veya Tony Ödülleri gibi önemli etkinliklerin iptal edildiğine dair haberlere medyada yer verilmiştir. Fakat dünya genelinde iptal edilen etkinlikler sadece bunlarla sınırlı kalmayıp on binlercesi de iptal edilmiştir. Bu iptal edilen organizasyonların tamamının tek nedeni izleyicilerin sağlığını korumaktı ve uygun ortam oluşturulana kadar beklenileceği açıklanmıştır. Lakin salgın sürecinin uzaması ile kültür ve sanat etkinliklerinin kaybında tahmin edilen rakamların oldukça üstüne çıkmıştır. Salgının yoğun görüldüğü Şubat ve Mart aylarında bu sürecin kısa süreceği düşünülüp etkinlikler sadece iptal edilmekte veya ertelenmekteydi. Fakat salgın sürecinin ciddiyeti ve süreci kavrandığında ise iptal edilmesi veya ertelenmesinden ziyade sanal platforma taşınmasına yönelik hazırlıklar başlamıştır. Çünkü organizasyonların iptaliyle uğranan zararın yerine sanal ortama taşınarak daha düşük de olsa kar elde edilme düşüncesi başlamıştır. Sanal organizasyonlar öncelikle konserler ve toplantılar ile başlamıştır.

Sanal ortamda da olsa organizasyonların devam etmesi gerekmektedir, çünkü sanat ve kültür alanlarında hizmet veren kurumlar düzenledikleri organizasyonlar ile hem alana hizmet vermekte hem de ekonomik gelir elde etmektedir. Düzenli veya sezonluk etkinlikler olarak yürütülen organizasyonların çalışanları sayı ve vasıf açısından organizasyon türüne göre çeşitlilik göstermektedir. Özellikle festival, fuar, konser ve bienal gibi süreli etkinliklerde geçici çalışanlardan faydalanılmakta ve etkinlik süresince ücretlendirilirler. Bu etkinliklerde ihtiyaç duyulan çalışanlar ise genellikle üniversite öğrencileri veya diğer gençlerden seçilmekte ve onlar için geçici de olsa gelir kaynağı durumundadır. Salgın süresince iptal edilen festival sayıları önceki yıl verilerine göre incelendiğinde yüksek rakamlarda olduğu görülmektedir. Covid-19 salgınının biteceğine dair net bilgi olmadığı için yaşanan krizin boyutu da bilinmemektedir. Salgın süreci devam ettiği için kültür ve sanat alanına yaşattığı ekonomik zararı hesaplamak zordur. Salgının tamamen ortadan kalkmasının ertesi yılı gerçek



zararı hesaplayabilecek veriler elde edilebilir. Fakat 2020 yılının ilk yarısında yaşanan salgından ötürü etkinliklerin tamamının iptali ile yıllık cironun yarısının kaybedildiği de bir gerçektir ve salgın sürecinin hızla devam etmesi 2020 yılının ikinci yarısını da etkileyebileceğini göstermekte hatta 2021 yılında da etkili olabileceği tahminleri haberlerde yer edinmektedir.

Covid-19 salgınının erken çözümleneceği inancıyla ertelenen daha sonra sürecin ehemmiyeti anlaşılınca iptal edilen etkinliklerin sayısı artmış fakat yaşanan ekonomik kriz ve uzayan salgın süreciyle birlikte organizatörler bazı etkinlikleri sanal ortama taşımalarına neden olmuştur. Konserler ve söyleşilerle başlayan sanal ortam denemeleri sergilerle ve müzayedelerle devam etmiştir. Hükümetlerde tüm sektörlerde yaşanan ekonomik krizleri durdurabilmek için Haziran ayıyla birlikte normalleşme sürecini başlatarak bazı sektörlerin toparlanmasına destek olma kararı aldılar. Fakat kültür ve sanat organizasyonları izleyicilerle gerçekleştirildiği için bu yüzden normalleşme sürecinin ilk aşamalarından kültür ve sanat endüstrisi faydalanamamıştır. Çünkü konser, festival, fuar ve bienal gibi büyük ölçekli organizasyonların katılımcı sayılarının yüksek olmalarından dolayı düzenlenmesine izin verilmemektedir. Maalesef izin verilmeyen bu organizasyonlar ise kültür ve sanat endüstrisinin belkemiği konumundadır. Müzeler, ören yerleri ve sergi salonları ise ilk normalleşme süreciyle birlikte kademeli olarak hizmet vermeye başlamıştır. Bu sayede yurt içi kültür ve sanat endüstrisinde yavaşta olsa bir hareketlenme görülmektedir. Uluslararası seyahat izinlerinden sonra kültür ve sanat endüstrisindeki canlanma biraz daha artabilecektir fakat Covid-19 salgını tamamen bitmeden bu endüstri ve diğer tüm endüstriler eski üretkenliğine kavuşamayacaktır. 2020 yılı sonuna kadar da salgın sürecinin biteceğine dair kesin görüşlerin olmaması bireylerin salgınla yaşamaya alışması gerekliliği gerçeğini ortaya koymakta ve kültür-sanat organizasyonlarında Coronavirüs ile mücadelede yeni yöntemlerin uygulanmasına yol açacaktır. Çünkü ziyaretçiler anca virüsün bulaşma riskinin hiç olmayacağı mekanlarda korkusuzca uzun zaman geçirebileceklerdir. Sanat ve kültür endüstrisinin toparlanması için bu hizmetlerin sağlanabilmesi elzem bir ihtiyaçtır.



KAYNAKLAR

Arts, (2018). The Arts Contribute More Than \$760 Billion to the U.S. Economy, <https://www.arts.gov/news/2018/arts-contribute-more-760-billion-us-economy> adresinden 21.04.2020 tarihinde erişilmiştir.

Adopted (2015), <https://www.eesc.europa.eu/en/our-work/opinions-information-reports/opinions/creative-and-cultural-industries-european-asset-be-used-global-competition-own-initiative-opinion> adresinden 18.05.2020 tarihinde erişilmiştir.

Gökçe, B. (2014). Müzelerin Yönetim Anlayışında Meydana Gelen Değişimler. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 18 (2), 217-227. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ataunisobil/issue/2836/38665>

Gökçe Parsehyan, B. (2019). Sanat Kurumlarında İnsan Kaynakları Yönetimi Çerçevesinde Örgütsel Davranışa Bakış. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 9 (2), 104-110. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tojdac/issue/44330/547785>

Gökaydın, N. (2002). Temel Sanat Eğitimi, MEB Yayınları, Ankara.

Gülaçtı, İ. E. (2020), Seyahat Reklamlarında Fotoğrafın Etkisi, Reklam ve Sanat, Efe Akademi Yayıncılık, İstanbul

Kahraman, M. E. (2019). Sanat Kültür Yönetimi ve İşletmeciliği, Efe Akademi Yayınları, İstanbul.

Listeningthroughthelens, (2018). <https://listeningthroughthelens.com/2018/08/15/list-of-music-festivals-usa-2019> adresinden 22.05.2020 tarihinde erişilmiştir.

Öztürk, Y, Kurt, B. (2020). Sanat ve Kültür Yönetimi Eğitimi: Tarihsel ve Karşılaştırmalı Bir Giriş Denemesi. Yedi , (23) , 45-57. DOI: 10.17484/yedi.611731

Solt, (2019). İngiltere Tiyatro yayını <https://www.thecreativeindustries.co.uk/industries/arts-culture/arts-culture-facts-and-figures/the-economic-contribution-of-the-arts&prev=search> adresinden 18.05.2020 tarihinde erişilmiştir.

TUİK, 2020, <http://www.tuik.gov.tr/UstMenu.do?metod=temelist> adresinden 25.05.2020 tarihinde erişilmiştir.



Yılmaz, M. (2007), Görsel Sanatlar Eğitiminde Uygulamalar, gündüz Eğitim ve Yayıncılık, Ankara.

Weizsaecker B. 2020, <http://www.emeca.eu/press-area/releases/coronavirus-outbreak-impact-on-the-european-exhibition-industry>

Tablo Kaynakçası;

Tablo 1: <https://www.statista.com/statistics/1063106/global-art-market-distribution/> adresinden 11.05.2020 tarihinde erişilmiştir.

Tablo 2: TÜİK, (2020). <http://www.tuik.gov.tr/UstMenu.do?metod=temelist> adresinden 25.05.2020 tarihinde erişilmiştir.

Tablo 3: TÜİK (2020). <http://www.tuik.gov.tr/UstMenu.do?metod=temelist> adresinden 25.05.2020 tarihinde erişilmiştir.

Tablo 4: 2019 Yılı En Yüksek Hasılatı (Dolar) ile İlk 5'e Giren 3D Filmler (<https://www.statista.com/statistics/348870/highest-grossing-3d-movies/> adresinden 23.05.2020 tarihinde erişilmiştir.

Tablo 5: Watson, A. (2020). <https://www.statista.com/statistics/252729/leading-film-markets-worldwide-by-number-of-tickets-sold/> adresinden 26.05.2020 tarihinde erişilmiştir.

Tablo 6: <https://www.tobb.org.tr/FuarlarMudurlugu/Sayfalar/Istatistikler.php> adresinden 27.05.2020 tarihinde erişilmiştir.