

15



# Tykhē

Sanat ve Tasarım Dergisi

CİLT 08 > SAYI 15 > ARALIK 2023  
E-ISSN: 2667-6818

Tykhedergi Sanat ve Tasarım Dergisi / Ulusal, Hakemli e-dergi  
Aralık 2023 / Cilt 08/ Sayı 15  
E-ISSN: 2667-6818

**Dergi Kuruluş Tarihi**

2016

**İmtiyaz Sahibi**

Prof. Dr. Kazım Özkan ERTÜRK

*Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi adına*

**Editör**

Doç. Dr. Ayşe Nahide YILMAZ / Düzce Üniversitesi

**Yardımcı Editör**

Öğr. Gör. Nilgün YÜKSEL / Düzce Üniversitesi

Arş. Gör. Rana ANTEPLİ / Düzce Üniversitesi

**Yazım ve Dil Editörü**

Dr. Öğretim Üyesi Hatice ŞAŞMAZ / Düzce Üniversitesi

**Alan Editörleri**

Görsel İletişim Tasarımı: Doç. Dr. Açıyla B. GÖNÜLLÜ / Düzce Üniversitesi

Heykel: Doç. Dr. Evren SELÇUK / Düzce Üniversitesi

Mimarlık: Dr. Öğr. Üyesi Duygu GÖKÇE / Düzce Üniversitesi

Müzik: Dr. Öğr. Üyesi Eda NAZLIMOĞLU / Düzce Üniversitesi

Resim: Doç. Dr. Burcu GÜNAY / Düzce Üniversitesi

Sahne Sanatları: Dr. Öğr. Üyesi Hatice ŞAŞMAZ / Düzce Üniversitesi

Sinema: Doç. Dr. Tunç YILDIRIM / Düzce Üniversitesi

**Adres ve İletişim**

Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Üskübü Kampüsü

Çiftapınarlar mah. Türbe sk. No: 7/1 Konuralp/DÜZCE

Tel: +90 380 542 12 64, Fax: +90 380 542 12 97

<http://tykhedergi.duzce.edu.tr/>

[tykhedergi@duzce.edu.tr](mailto:tykhedergi@duzce.edu.tr)

### **Yayın Kurulu**

Prof. Dr. E. Yıldız DOYRAN / Düzce Üniversitesi  
Prof. Dr. Ercan ÖZGAN / Düzce Üniversitesi  
Doç. Dr. Haluk YÜCEL/ Düzce Üniversitesi  
Doç. Dr. Burcu GÜNAY / Düzce Üniversitesi  
Doç. Dr. Burhan YILMAZ / Düzce Üniversitesi  
Dr. Öğr. Üyesi Fehime Elem YILDIRIM / Düzce Üniversitesi  
Dr. Öğr. Üyesi Pınar İNCEEFE/ Düzce Üniversitesi  
Dr. Öğr. Üyesi Hatice ŞAŞMAZ / Düzce Üniversitesi

### **Danışma Kurulu**

Prof. Dr. Melih APA / Mersin Üniversitesi  
Prof. Dr. Ahmet Cemal APAY / Düzce Üniversitesi  
Prof. Dr. Cebraail ÖTGÜN / Hacettepe Üniversitesi  
Prof. Dr. Marcus GRAF / Yeditepe Üniversitesi  
Prof. Dr. Mehmet Yılmaz / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Prof. Dr. Selma KÖKSAL / Düzce Üniversitesi  
Prof. Dr. Ercan ÖZGAN / Düzce Üniversitesi  
Prof. Dr. Ferhat ÖZGÜR / Düzce Üniversitesi  
Prof. Dr. Fatma GÜRSES / Düzce Üniversitesi  
Prof. Dr. Semire Ruken ÖZTÜRK / Ankara Üniversitesi  
Prof. Dr. Tansel Türkdöğän/ Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Prof. Dr. Meliha Nurdan TAŞKIRAN / Medipol Üniversitesi  
Prof. Dr. Serdar YILMAZ / Balıkesir Üniversitesi  
Doç. Dr. Suat APAK / İstanbul Teknik Üniversitesi  
Doç. Dr. Osman ARAYICI / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi  
Doç. Dr. Ebru Nalan SÜLÜN / Marmara Üniversitesi  
Doç. Dr. Ümit ARPACIOĞLU / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi  
Doç. Dr. Saadet AYTIS / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi  
Doç. Dr. Banu BULDUK TÜRKMEN / Hacettepe Üniversitesi  
Doç. Dr. Yusuf CİVELEK / Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi  
Doç. Dr. Alev ERASLAN / İstanbul Aydın Üniversitesi  
Doç. Dr. Z. İnci KARABACAK / TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi  
Doç. Dr. Zuhale KAYNAKÇI ELİNÇ / Akdeniz Üniversitesi  
Doç. Dr. Barış Özkale ÖZTÜRK / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi  
Doç. Dr. Nermin SAYBAŞILI / Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi  
Doç. Dr. Seniha ÜNAY SELÇUK / Düzce Üniversitesi  
Dr. Öğr. Üyesi Bahadır ÇOKAMAY / Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi  
Dr. Öğr. Üyesi Süleyman İNCEEFE / Düzce Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Funda MASDAR KARA / Bitlis Eren Üniversitesi  
Dr. Öğr. Üyesi Lale Han ÖCAL / Yeditepe Üniversitesi  
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet ÖRS / Düzce Üniversitesi  
Dr. Öğr. Üyesi Elif SÖNMEZ / Altınbaş Üniversitesi  
Dr. Öğr. Üyesi Şebnem SÖZER ÖZDEMİR / Düzce Üniversitesi  
Dr. Öğr. Üyesi Aydanur YENEL / Hasan Kalyoncu Üniversitesi  
Dr. Öğr. Üyesi Evren SELÇUK / Düzce Üniversitesi

Prof. Dr. Georgi Minchev GEORGIEV / University of Veliko Tarnovo, Bulgaristan  
Prof. Dr. Dean SNYDER / Rhode Island School of Design, A.B.D.  
Dr. Amer AL-SUDANI / Middle Technical University Baghdad, Irak  
Dr. Andrei BUDESCU / Cluj-Napoca Art and Design University, Romanya  
Dr. Mai KHALFAN / University of Bahrain, Bahreyn

#### **Dergi İletişim**

Doç. Dr. Ayşe Nahide YILMAZ/ Düzce Üniversitesi: nahideyilmaz@duzce.edu.tr  
Öğr. Gör. Nilgün YÜKSEL/ Düzce Üniversitesi: nilgunyuksel@duzce.edu.tr  
Arş. Gör. Rana ANTEPLİ/ Düzce Üniversitesi: ranaantepli@duzce.edu.tr

#### **Dergi Kapak ve Görsel Tasarım**

Doç. Dr. Açelya Betül GÖNÜLLÜ

#### **Sayfa Düzenleme**

Arş. Gör. Korhan TOPÇU

#### **Web Tasarım**

DÜ Bilgi İşlem Dairesi- Öğr. Gör. Çağatay AY

#### **Web Güncelleme**

Doç. Dr. Açelya Betül GÖNÜLLÜ

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet ÖRS

**Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi Hakem Listesi <sup>1</sup>**

- Prof. Dr. Ayşe Bilir (Hacettepe Üniversitesi)  
Prof. Dr. Billur Tekkök Karaöz (Başkent Üniversitesi)  
Prof. Dr. Dilek Zerenler (Selçuk Üniversitesi)  
Prof. Dr. Kafiye Özlem Alp (Ankara Üniversitesi)  
Prof. Dr. Melihat Tüzün (Trakya Üniversitesi)  
Prof. Dr. Nazan Kırcı (Gazi Üniversitesi)  
Prof. Dr. Nurdan Karasu Gökçe (Erciyes Üniversitesi)  
Prof. Dr. Özden Pektaş Turgut (Hacettepe Üniversitesi)  
Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen (Dokuz Eylül Üniversitesi)  
Prof. Dr. Sevgi Koyuncu (Samsun Ondokuzmayıs Üniversitesi)  
Doç. Ayşe Kurşuncu (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)  
Doç. Binnaz Koca (İnönü Üniversitesi)  
Doç. Canan Demir (Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi)  
Doç. Meziyet Ayşe Balyemez (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)  
Doç. Nilay Özsavaş Uluçay (Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi)  
Doç. Selin Kiraz Demir (Amasya Üniversitesi)  
Doç. Dr. Aylin Güngör (Balıkesir Üniversitesi)  
Doç. Dr. Burcu Nehir Halaçoğlu (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)  
Doç. Dr. Burhan Yılmaz (Düzce Üniversitesi)  
Doç. Dr. Çiğdem Taş Alicenap (Anadolu Üniversitesi)  
Doç. Dr. Cumhuriyet Coşkun (Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi)  
Doç. Dr. Devabil Kara (Marmara Üniversitesi)  
Doç. Dr. Elif Dastarlı (Sakarya Üniversitesi)  
Doç. Dr. Fatih Kurtcu (Hacettepe Üniversitesi)  
Doç. Dr. Funda Susamoğlu (Hacettepe Üniversitesi)

---

<sup>1</sup> Hakem listesi, unvan ve soyada göre alfabetik olarak sıralanmıştır.

- Doç. Dr. Hüda Sayın Yücel (Kırıkkale Üniversitesi)
- Doç. Dr. Menderes Akdağ (Aydın Adnan Menderes Üniversitesi)
- Doç. Dr. Murat Aytaş (Selçuk Üniversitesi)
- Doç. Dr. Özlem Gök (Erciyes Üniversitesi)
- Doç. Dr. Seda Yavuz (İstanbul Üniversitesi)
- Doç. Dr. Seniha Ünay Selçuk (Düzce Üniversitesi)
- Doç. Dr. Serhat Koca (Anadolu Üniversitesi)
- Doç. Dr. Zeynep Pehlivan Baskın (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Afif Ataman (Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Uslu (Düzce Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Bengi Su Ertürkmen Aksoy (Gazi Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Borga Kantürk (Dokuz Eylül Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Dilara Balcı Gürpınar (Yaşar Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Esra Ertuğrul Tomsuk (Çankırı Karatekin Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Hatice Server Kesdi (Eskişehir Osmangazi Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Lale Altunel (Marmara Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Merva Kelekçi Olgun (Beykoz Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Müjde Yücel Coşar (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Sevim Karaalioğlu (İstanbul Kültür Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Süleyman İnceefe (Düzce Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Yavuz Özer (Afyon Kocatepe Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Yunus Emre Gümüş (Kafkas Üniversitesi)
- Dr. Öğr. Üyesi Züleyha Eşigül (Ordu Üniversitesi)
- Dr. Bora Gürdaş (Hacettepe Üniversitesi)
- Dr. Dilek Karaaziz Şener (Hacettepe Üniversitesi)
- Dr. Hatice Özdoğan Türkyılmaz (Samsun Ondokuzmayıs Üniversitesi)
- Dr. Hülya Küpçüoğlu (İstanbul Teknik Üniversitesi)
- Dr. Hüseyin Baran (Düzce Üniversitesi)
- Dr. İlbilge Eroğlu (Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
- Dr. Yiğit Kocabıyık (İğdır Üniversitesi)

### Editörden...

---

Sanatın farklı disiplinlerinden arařtırmalara yer veren Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi *Tykhe* 15. sayısıyla 2023 yılını değerli çalışmalarını bünyesine katarak kapatmış oldu. Hayatın çeşitli alanlarında felaketlere şahit olup üzöldüğümüz bu yıl, aynı zamanda Cumhuriyet'in 100. yılı olması bakımından bambaşka duyguları da beraberinde getirdi. 2024 yılının daha güzel haberlerle anılması, sanat dünyamızın çok daha verimli günler yaşaması dileğiyle bu sayımızı sizlere sunuyoruz.

Bu sayımızda kırmızı kapak rengimizle biz de Cumhuriyet'in bu kutlu yaşını anmak istedik. Bu vesileyle başkent Ankara'nın kültürel kimliğini çeşitli ikonik mekanlar üzerinden inceleyen bir yazıya da yer verebildiğimiz için mutluyuz. Görsel iletişim tasarımı ve grafik alanında dergimize gelen yazılara baktığımızda, özellikle yeni medya ve etkileşim konuları üzerinde bir yoğunlaşma görölmekte. Bu sayımızda interaktif içeriklerin incelendiği bir yazımız mevcut. Çok yoğun taleplerin geldiği bir başka alan da, sinema. *Anlat İstanbul* ve *Tabutta Rövaşata* filmlerine farklı açılardan yaklaşan çalışmalar Türk sineması arařtırmalarına ciddi katkı sağlayacak nitelikte. Yıldız Kenter ve Michael Chekhov konulu makalelerimiz ise, tiyatro sanatına tarih ve uygulama alanlarından bakıyor. Bu iki isme ek olarak, ressam Edward Hopper da dergimizin bu sayısında incelenen sanatçılar arasında oldu. Seramik sanatı örneklerini tohum olgusu üzerinden çalışan araştırma yaşamın en temel parçası üzerine eğilmişken, yaşamın sürdürülebilirliğine ve iklim sorunlarına sanatın farklı disiplinlerinin geliştirdiği tepkileri sorgulayan üç ayrı yazı bu sayımızda bulundu. Daha iyi bir dünyayı mümkün kılmanın yollarını arayan bu incelemelere, sanatı hayattan başka bir şey olarak düşünmeyen ve sınıfını bir yapıya çeviren öğretmenin deneyimlerini aktaran yazımızı da katabiliriz.

Toplamda on üç makalenin yer aldığı Aralık sayısının çıkmasında emekleri olan yazarlarımız, hakemlerimiz ve editöryel ekibimize teşekkürlerimizi sunuyoruz. Bir sonraki sayımızda görüşmek dileğiyle, sağlık ve mutluluk dileriz.

Doç. Dr. Ayşe Nahide Yılmaz  
31 Aralık 2023, Düzce

İÇİNDEKİLER

**Bir Tiyatro İnşa Eden Kadın: Yıldız Kenter**

Süleyman KARAAHMET

195-206

**Michael Chekhov'un Oyunculuk Tekniği:  
Bir Uygulama Rehberi Olarak Hayali Beden Kavramı**

Özgür KÜÇÜKÖNER ve Pınar ARAS

207-224

**Doğal Bir Nesnenin Dönüşümü: Seramik Sanatında Tohum**

Sevil Seda ARAPKİRLİ

225-247

**İklim Krizi Çağında Güncel Sanat Eğilimleri**

Eda GECİKMEZ

248-262

**Türkiye'de Medikal İllüstrasyon Alanında Yazılan**

**Lisansüstü Tezlere Yönelik Bir İçerik Analizi**

Elif SONGÜR DAĞ

263-277

**Hikâye Tabanlı İnteraktif İçeriklerde Görsel Tasarım Dili**

Kübra CANLI ve Semra AY

278-292

**Türk Sinemasında Bütünü Yitirmek: Anlat İstanbul**

Eren GÜNEVİ USLU

293-305



**Just Stop Oil Eylemleri Bağlamında Sanatın Araçsallığı ve Aktivizm İlişkisi**

Fırat ENGİN ve Rıza Ozan EROĞLU

306-319

**Bir Dersliğe Bir Sanat Yapıtıymış Gibi Hayat Vermek**

Veli Aras YALÇINKAYA

320-336

**Edward Hopper'ın Resimlerinde Yok-Yerler**

Nazif GÜR

337-353

**Ekolojik Sürdürülebilirliğin Sanatsal Çalışmalara Yansıması:**

**Newton ve Helen Mayer Harrison Örneği**

Bayram DAĞLI ve Şeniz AKSOY

354-373

**Kolektif Mirasın Güçlendirilmesi ve Kültürel Hafızanın Oluşturulmasında**

**Afiş ve Kolajın Rolü: Erken Cumhuriyet Dönemi Ankara Deneyimi**

Deniz Yeşim TALUĞ DEMİRİZ

374-395

**Sinema Filmlerinde Ruh Halleri:**

**Tabutta Rövaşata Filminin Fenomenolojik İncelemesi**

Selçuk ULUTAŞ ve Serhat KOCA

396-412

## Bir Tiyatro İnşa Eden Kadın: Yıldız Kenter

Süleyman Karahmet<sup>1</sup>

### Öz

Özel tiyatrolar öteden beri mekân sıkıntılarıyla gündeme gelmiştir. Var olan salonların çoğunlukla ödenekli kurumlara ait olması, özel sahnelerin yüksek kira bedelleri ve prova için ayrıca bir mekâna ihtiyaç duyulması özel tiyatroların başlıca sıkıntıları arasındadır. Kendi salonlarına sahip tiyatrolar ise yüksek maliyetlerle baş etmek durumundadır. Yıllarca salon sıkıntısı yaşamış tiyatro topluluklarından bir tanesi de Kenter Tiyatrosu'dur. Kenter Tiyatrosu, kurulduğu günden itibaren hep göz önünde olmuş bir tiyatrodur. Son zamanlarda ise Yıldız Kenter'in vefatı sonrasında Kenter Tiyatrosu'nun binasına ne olacağı tartışma konusu olmuştur. Binanın inşa sürecinde yaşanan zorlukların ve Yıldız Kenter'in bu zorlukları aşmak için verdiği bir tiyatro var etme mücadelesinin tüm ayrıntılarıyla incelenmesi, özel tiyatroların üretim süreçlerinin salon ihtiyaçları bağlamıyla ilişkilendirilerek değerlendirilmesi bakımından önemli görünmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Yıldız Kenter, Kenter Tiyatrosu, özel tiyatro, tiyatro salonu.

## The Woman Who Establishes a Theatre: Yıldız Kenter

### Abstract

Finding a stage has always been a problem for the private theatre companies. The main problems of private theaters are that the existing halls are mostly owned by subsidized institutions, the high rental costs of private stages and the need for a separate venue for rehearsals. Theaters with their own stages have to cope with high costs. Kenter Theater is one of the theater companies that had a shortage of halls for years. Kenter Theater is a theater that has always been in the spotlight since its establishment. Recently, especially after the death of Yıldız Kenter, what will happen to the Kenter

---

<sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi, Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuarı Sahne Sanatları Tiyatro Bölümü, ORCID NO: 0000-0002-8442-5895, suleymankarahmet@gmail.com

Theater has been the subject of discussion. At the center of these discussions is the fate of the theater building. Many difficulties experienced during the construction process of the building and especially Yıldız Kenter's extreme efforts to overcome these difficulties; In short, examining the struggle to create a theater in all its details seems important in terms of evaluating the production processes of private theaters in relation to the needs of the hall.

**Keywords:** Yıldız Kenter, Kenter Theatre, private theatre companies, stage

Kent Oyuncuları ya da daha yaygın kullanımıyla *Kenterler* ülkemizin önemli kültürel değerlerinden birisidir. Onca zaman sergiledikleri nice nitelikli oyunla, bugünlere gelmelerinde paylarının olduğu birçok usta sanatçının varlığıyla ve en önemlisi yaşanan tüm zorluklara rağmen tiyatro yapma inatları ve bu sanata olan bağlılıklarıyla tiyatro tarihimizde yerlerini almışlardır. *Kenterler* kullanımının daha yaygın olma sebebi, bu ismin bir tiyatro topluluğunu simgelemesinin yanı sıra ve ondan daha çok, o tiyatroyu var eden iki kardeşi, Yıldız ve Müşfik Kenter'i, betimliyor olmasıdır. *Kenter Tiyatrosu* ise İstanbul' a kazandırılmış ve doğrudan bu iş için tasarlanmış tiyatro binasının ismidir. Bu tiyatronun inşa süreci, bir kadın tiyatro sanatçısının tiyatro binası hayalini zihninde olgunlaştırdıktan sonra, canla başla ve cesaretle işe koyulması ile ilgilidir. Bu noktadan bakıldığında da elbette Müşfik Kenter, Şükran Güngör ve tüm ekibin yoğun emekleriyle birlikte, bu yapının esas mimarının Yıldız Kenter olduğu söylenebilir.

### **Kenter Tiyatrosu**

Bir tiyatro binasının varlığı, o bölgenin sosyokültürel dokusu ile ilgili önemli bir göstergedir. Sergilenen oyunun niteliğine veya türüne bakılmaksızın, en azından o semtin tiyatroya gitme alışkanlığını yansıtır. Genel anlamda ise bir sanat merkezi olarak başlı başına bir simgedir:

Fonksiyonel olup olmamalarını bir kenara bırakacak olursak her türlü sahne binası; sanat yaratmak üzere atılmış bir temeldir ve o bölgenin, kentin hatta ülkenin siyasal yapılanmasının, insanların toplumsal ve kültürel hakkı olan gereksinimlerini karşılamak üzere nasıl bir anlayışa sahip olduğunun göstergesidir. Sanat yapılarının sıklığı, bir ülkedeki medeniyet sınırlarının çerçevesini gösteren ender sembollerdendir. (Gündem ve Antel, 2015, s. 87)

Osmanlının üçüncü ve son başkenti olan İstanbul, uzun yıllar varlığını korumuş bu imparatorluğun, yoğun sanat yaşantısına da ev sahipliğini yapmıştır. Her ne kadar Geleneksel Türk Tiyatrosu bir *tiyatro binası* inşa edememiş ya da oyun yapısı gereği etmeye lüzum görmemiş olsa da imparatorluğun Batı tarzı tiyatro ile tanışma ve kaynaşma dönemlerinde, bu tiyatro türünün sahne yapısı ihtiyacı doğrultusunda tiyatro binaları inşa edilmeye başlanmıştır. Metin And (1983) İstanbul semt tiyatroları üzerinde durmuş ve Tanzimat'tan beri semt tiyatrolarının her dönemde kendiliğinden açıldığını ve de birçok topluluğun İstanbul'un değişik bölgelerinde temsiller verdiğini aktarmıştır (s. 383). Gerek coğrafi büyüklüğü ve nüfus yoğunluğu, gerekse aktif sanat yaşantısıyla İstanbul, günümüzde de birçok semt tiyatrosuna ev sahipliği yapmaya devam etmektedir. Kenter Tiyatrosu da

İstanbul'un Harbiye semtinde kurulmuş ve varlığını 1968 yılından beri koruyan bir tiyatro yapısıdır:

Tiyatro, Harbiye'de, Halâskârgazi Caddesi 35 numarada yer alır. Burası caddeyi kesen Hidayet Sokak ve Sel Başı Sokak ile arka taraftaki caddeye paralel Kaya Hatun Sokak'ın çerçeve içine aldığı yapı adasının içindedir. Dışarıdan bakıldığında bu adanın üstünde yüksek apartmanlar olduğu görülür, tiyatro bu apartmanların altına inşa edilmiştir; bu binaların giriş ve bodrum katlarının birbirine eklenmesiyle kazanılan geniş bir alanın içine yerleştirilmiştir. (Pekman, 2011, s. 240)

Sahne biçimsel açıdan, dönemin tiyatro yapılarının bir örneği olarak, İtalyan Çerçeve Sahne modelinde tasarlanmıştır. Salon ise gene muadillerine benzer şekilde, parter ve balkon şeklinde iki kısımdan oluşmuştur:

Sahne genişliği 9.59 metre, derinliği ise 11.07 metredir; portal yüksekliği 4.48 metre olan sahnede, 8.60 metre yüksekliğinde sofita bulunmaktadır, sahne ağzının yüksekliği ise 5.26 metredir. Ayrıca sahne içinde 8.20 metrelik bir de boru kursu yer alır. Tiyatronun ışık odası balkonun arkasında, sahneyi cepheden görececek bir biçimde konumlandırılmıştır. (Pekman, 2011, s. 241)

Dönemi için işlevsel bir tiyatrodur. And'a göre (1983), bu yapının en özel ve dikkat çekici yanlarından birisi de döneminde Yapı ve Kredi Bankası'nın desteği ile yapılan Küçük Sahne ve Muammer Karaca'nın yaptırdığı Karaca Tiyatro'sunun yanı sıra, özel girişimle yapılmış üçüncü tiyatro olmasıdır (s. 446). Asıl önemi ise bu yapının, tüm maddi yokluklara ve resmi işlemlere hatta bir noktada tüm engellemelere rağmen sıkıntıların karşısında dirayetle durulması sonucunda ve bir oyuncunun, bir kadının, inadı sayesinde meydana gelmesidir.

### **Kent Oyuncularının Kuruluşu**

Bir asra yakın sürmüş, sanatla iç içe ve hep birbirini kovalayan başarılar içinde geçen bir hayatı özetlemek kolay değildir ancak Dikmen Gürün (2016) *Tiyatro Benim Hayatım* isimli biyografik kitabının önsözünde, Yıldız Kenter'in hayatını şöyle tasvir etmiştir:

Tiyatro ile kuşatılmış bir yolda ilerlerken ülkenin içinden geçmekte olduğu dönemeçler önemli köşe taşlarıdır Yıldız Kenter'in dünyasında. Atatürk Türkiye'sinde Ankara'da geçen parasız ama mutlu bir çocukluk, Halkevi günleri, Konservatuvarda birbirini izleyen başarılar, Ankara Devlet Tiyatrosu'nda aynı parlaklıkla devam eden oyunculuk yılları... Yuvadan kopuş ve İstanbul'da bir özel tiyatro kurmak için alınan riskler. ... ve 'Kenter' adını taşıyacak bir tiyatro binasına sahip olma hayalinin gerçekleşmesi için verilen onca uğraş. (s. 11)

Çocukluk döneminde Ankara'da Halkevlerinde sanatsal ve eğitsel çalışmalara katılan Yıldız Kenter, bir yandan da Radyoevinde Çocuk Kulübü'nün bir parçasıdır (Gürün, 2016, s. 34). Daha o dönemde yönelimi sanata ve tiyatroya doğrudur. 1944 yılında Devlet Konservatuarında eğitime, 1948 senesinde ise sonradan Devlet Tiyatrosu adını alacak olan Tatbikat Sahnesi'nde profesyonel tiyatro hayatına başlamıştır. Arkasından kardeşi Müşfik, 1955 yılında konservatuarı bitirip Devlet Tiyatrosu'na katılır. Kenterler hem birlikte yer aldıkları eserlerle hem de bireysel performanslarıyla Ankara'da adlarından söz ettirmeye başlamışlardır. Ancak 1958 yılında Ankara Devlet Tiyatrosu müdürü Muhsin, Maarif Vekili Celal Yardımcı ile aralarında çıkan bir anlaşmazlık sonucu görevinden çekilir (Anonim,

1958). Kenter Kardeşler de bu olaya tepki olarak çalıştıkları kurumdan istifa eder ve Muhsin Ertuğrul'un arkasından İstanbul'a geçerler. Onlar için yeni bir dönem, özel tiyatro günleri başlayacaktır:

Yıldız ve Müşfik Kenter, adeta beş parasız geldikleri bu şehirde Ankara'dan arkadaşları olan Metin And'ın ailesinin Beyazıt'taki küçük dairesine misafir olurlar. "Ben salondaki divanda yatıyordum. Müşfik de yerde, hemen yanı başımda. Sabah erkenden kalkar başlardık planlar yapmaya" diye anlatır Yıldız Kenter o günleri. "Salıncakta İki Kişi'yi oynamayı koymuştuk aklımıza. Evimiz yoktu, barkımız yoktu, hiçbir şeyimiz yoktu ama içimizde müthiş bir tiyatro aşkı vardı." (Gürün, 2016, s. 79)

Kenterlerin İstanbul'a gelişleri, Türk Tiyatrosu'nun atılımında olduğu, bir nevi tiyatronun altın çağı olarak adlandırılan 60'lar dönemin başına denk gelmiştir (Pekman, 2011, s. 235). Yeni Anayasa'nın getirdiği siyasi değişim, toplum hayatındaki belli kültürel dönüşümleri tetiklemiştir. Bu değişim ve dönüşümün göstergelerinden birisi de tiyatro alanında yaşanan gelişmelerdir. Gürün'e göre (2000) "Bu dönem, özellikle tiyatro enflasyonunun baş gösterdiği 1972'lere dek, özel tiyatroların soluklandığı ve tiyatronun kendi kendini yenilediği bir dönemdir. Bu yıllara seyircinin etkin olduğu yıllar da diyebiliriz" (s. 15). Bu dönemde, eskinin güçlü ekipleri varlıklarını sürdürürken, bir yandan da yeni topluluklar kuruluyordu. Bu canlılık içerisinde, gene en büyük sıkıntı tiyatro salonlarının yetersizliğidir. Var olan sahneler topluluklar arasında, bir devinim içinde paylaşılmaya çalışılıyordu. Mücah Ofluoğlu (1996) o dönemi şu şekilde anlatmıştır:

Haldun Dormen'in Dormen Tiyatrosu 1962'nin sonunda Küçük Sahne'den ayrılıp eski Fransız Tiyatrosuna geçiyor, Küçük Sahne'ye de 1962-63 tiyatro mevsiminde Gülriz Sururi-Engin Cezzar topluluğu yerleşiyordu. Gülriz ve Engin, Caldwell'den, eşim Filiz'in çevirdiği 'Tütün Yolu' dramı ile başladıkları çalışmalarını Küçük Sahne'de 1963-64 tiyatro mevsimi sonuna dek başarıyla sürdürüp, Haldun Taner'in 'Keşanlı Ali Destanı'nı sahnelemek üzere Karaca Tiyatrosu'na geçiyorlardı. Onlardan sonra Küçük Sahne'nin yeni patronu olan Ulvi Uraz dostumuz da H. Taner'in 'Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım' oyunu ile kazandığı başarısını Rıfat Ilgaz'ın 'Hababam Sınıfı' oyunu ile sürdürüp 1965-66 mevsimi sonunda Küçük Sahne'den ayrılıyordu. (s. 320-321)

Kenter kardeşler ilk olarak, Muhsin Ertuğrul'un yönlendirmesiyle, bir grup yetenekli gençten oluşan bir ekiple buluşup; *Birleşmiş Oyuncular* olarak Karaca Tiyatro altında, İstanbul'daki ilk oyunlarına çıkarlar. O dönem için en önemli gelişme *Kent Oyuncularının* resmi olarak kuruluşudur. "Yıldız ve Müşfik Kenter, bir süre sadece kâğıt üzerinde kalsa da "Kent Oyuncuları" adını tescil ettirirler. Böylece Kent Oyuncuları 1960'ta resmen kurulmuş olur" (Gürün, 2016, s. 86). Çalışmalarına başlayan topluluk bir yıl sonra Muhsin Ertuğrul ve Muammer Karaca'nın desteği ile Site Sineması'nın üst katında Site Tiyatrosu'nu açarlar (Şener, 1998, s. 174). Ancak salonun mülkü onlara ait olmadığı için bir süre sonra oradan çıkmak zorunda kalacaklardır. Sonraki dönemde de bu yerleşik sahneye sahip olamama sorunu hep karşılıklarına çıkacaktır. Site Sineması'nın üst katındaki kısa konaklamalarının ardından, önce tekrar Karaca Tiyatrosu'na dönerler, sonrasında da Dormenlerin yerleşik olduğu Ses Tiyatrosu'nu, bu toplulukla beraber, 18.00 matinesini kullanmak üzere paylaşırlar (Pekman, 2011, s. 241).

Ses Tiyatrosu'na geçişleri, yaşanan sahne sıkıntıları arasında, Haldun Dormen'in, onlara sağladığı bir olanak olsa da hem oyuncular hem de seyirciler açısından bu saatler, akşam oyunları kadar cazip değildir. 03.02.1965 tarihli Milliyet gazetesinde "Saat 6'nın Nankörlüğü" başlıklı bir haber çıkar (Onur, 1965a). Bu haber vasıtası ile Cezzarlar ve diğer bütün topluluklar gibi, Kenterlerin de saat 18 matinesinden şikâyetçi oldukları anlaşılmaktadır. Gürün'ün (2016) aktarımıyla, gene aynı şekilde, eski ekip arkadaşlarından Sema Özcan Sarper bu oyun saatlerinin etkilerinden şu şekilde bahsetmiştir:

Dormen Tiyatrosu'nda saat 18.00'lerde oynadığımız için akşamları prova yapamazdık, çünkü bizden sonra onların oyunu olurdu. Bu nedenle sadece gösteri değil, prova saatlerini de paylaşmamız gerekiyordu. Çok bilirim sabah 05.30'da provaya başladığımızı. Hava yarı aydınlık, yarı karanlık; Müşfik Kenter gelir, beni evin kapısından alır ve provaya götürürdü. ( s. 136)

Yıldız Kenter sadece saat faktörü açısından değil, birçok sebepten kendi sahnelerinin özlemine kurmaya başlamıştır. Kendisi ile yapılan bir söyleşide, *En büyük hasretiniz nedir?* sorusuna yanıt olarak "Bir tiyatro binasına sahip olmak. Mülkiyetine değil, kirayla. Bu, hayatımızı nasıl değiştirecek, bir bilerseniz" cevabını vermiştir (Anonim, 1964a). Sahne sıkıntısı ile ilgili olarak Ankara'da yaşadıkları ve basın gündemini günlerce meşgul eden bir olay, gösterilerini gerçekleştirebilmek için tiyatro salonu arayan bir topluluğun yaşadıklarının görünmesi açısından önemlidir. Söz konusu haberin başlığı şu şekildedir: *Kent Oyuncuları ile Devlet Tiyatrosu Arasında, Ankara'daki Küçük Tiyatro'nun Kiralanması Meselesinden Doğan Anlaşmazlık Devam Etmektedir* (Anonim, 1964b). Sonraki günlerde, Kenterler ve Devlet Tiyatrosu arasında konu ile ilgili suçlamalar ve beraberinde açıklamalar devam etmiş; süreç içerisinde birbirlerine göndermiş oldukları mektup ve telgraflar gazete sütunlarında açıkça ifşa edilmiştir. Aynı şekilde, bir tiyatro sahibi olarak Yıldız Kenter'in, eski çalıştığı kurumla, daha doğrusu o kuruma tanınan ayrıcalıklarla ilgili olarak, gene salon tahsisi konusunda serzenişleri vardır. Varlık dergisinin düzenlediği bir oturumda: "Belediyyeye, hazineye bağlı binalarda, en çok devlet tiyatroları kadar kira ödeyerek oynayabilmek." sözleriyle bu mesele ile ilgili arzusunu ifade eder (Anonim, 1967a).

### **Tiyatro Binasının İnşası**

Kenter kardeşlerin kendi sahnelerine sahip olma çabaları, çok para kazanma arzusundan ziyade, yıllarca sürdürdükleri tiyatro çalışmalarının sekteye uğramadan, huzur içinde devam edebilmesi isteği ile alakalıdır. 19 Eylül 1969 tarihinde *Milliyet*'te çıkan, tiyatroyu holding şeklinde ortaklı kurdukları ve hisse verdikleri on dört oyuncunun hem patron hem de emekçi niteliğinde olduğuna dair haber para ile ilgili yaklaşımlarının ve ekip olmaya verdikleri önemin bir göstergesidir (Deniz, 1969). Başka bir söyleşide Müşfik Kenter konuyla ilgili şunları söylemektedir:

Ne gülmüştük değil mi, o paraları sayarken? Bir saat falan gülmüştük. Aynı şey Londra'da da oldu. BBC'de, televizyon programından sonra zarf içinde para verdiler. Orada sayamadık. Aşağı inince hemen köşe başında durduk, 'Bu sana, bu bana' diye bölüştük. O zaman da güliyorduk. Para hep güldürdü ondan sonra bizi. (İlgaz, 1970)

Yıldız Kenter, 1968'de Kent oyuncularını *Aylık Tiyatro Dergisi*'nde şu açıklamayı yapacaktır: "Şimdiye kadar çalışmalarımızdan kalana bunca borcu ekleyerek çıktığımız bu yeni ve çetin

yolculukta amacımız ne? Neden böyle bir yükün altına girdik? Seyircimiz, oyuncumuz, işçimiz için dün olandan daha iyisine kavuşmak için” (Gürün, 2016, s. 136). Yıllar sonra Milliyet Gazetesi’nde çıkan *Perdeler Açılacak Ama Hangi Salonda* başlıklı haber, bu konu ile ilgili öngörülerinin ne kadar kuvvetli olduğunu gösterir. *Dormen Tiyatrosu Kapanma Tehlikesinde* alt başlıklı haberin içeriği şu şekildedir: *Bugün özel tiyatroların asıl uğraştıkları konu gelecek yıl perdelerini açıp açmama veya hangi salonda mevsime girecek olmalarıdır. Bunun da başlıca nedeni, bir topluluk, Kenterler, hariç hiçbirinin kendilerine ait bir salonu bulunmamasıdır* (Anonim, 1970a). Ancak bu salona kavuşmaları kolay olmayacaktır.

Yıldız Kenter’in içindeki kendi sahnelerine sahip olma arzusu, kafasında gün geçtikçe somut bir fikre dönmeye başlamıştır. “Zaman içerisinde, ilk adımımızı atarken kafama koyduğum, bir tiyatro binasına sahip olma çabamız için didiniyordum. Anadolu turnelerinde biriktirdiğimiz paralar, binamızın yapımı için bizi umutlandırıyordu.” diye bahseder bir defasında o günlerden (Erdem, 2003). Sonrasında, küçük bir tesadüf, bugünlere atılan büyük bir adım gibidir:

Sanatçı, abisi Nedim Kenter ile birlikte gittiği bir Uludağ gezisinde dönemin ünlü mimarlarından Orhan Pekin’le tanışır. Bir sohbet sırasında hayallerinden ona da söz eder. Orhan Pekin bir tiyatro dostudur. Yıldız Kenter’e Harbiye’de inşa etmekte olduğu binada kendisini ziyaret etmesini söyler. Çünkü sanatçı ilgilendiği takdirde bu binanın ilerde Kenter Tiyatrosu gişesinin bulunduğu yer ve merdivenlerle inilen fuaye kısmı olacak giriş katındaki bölümü satın almaları için kolaylık sağlayabilecektir. (Gürün, 2016, s. 156)

Kenter kardeşler, dönemin Kenter Tiyatrosu müdürü Nejat Girgin ile birlikte alana bakmaya gittiklerinde, zaten öneriyi gerçekçi bulmayan Müşfik Kenter, karşı taraftaki umumi tuvaletleri de bahane ederek inşaat alanından ayrılır (Gürün, 2016, s. 156). O, ilk başta bu fikre sıcak bakmamış ve uzun süre de bu tavrını sürdürmüştür. Hatta arsa alındıktan sonra bile, 21.01.1965 tarihli Milliyet gazetesinde Necmi Onur’un Kenterler ile yaptığı röportajda, Müşfik Kenter *kaliteli eser oynamak* amaçlarından bahsederken Yıldız Kenter araya girer: *İnşallah yeni binada*. Bunun üzerine Müşfik Kenter arsayı geçen yılın turne paraları ile aldıklarını belirtir: *İş üç nal ile bir ata kaldı şimdilik* (Onur, 1965b). Ancak sonrasında Müşfik Kenter’in de ikna olması ile bu işe kalkışılır. Mimar olarak anlaştıkları Metin Hepgüler, ilk defa gerçekleştireceği, tiyatro inşası alanında incelemeler yapmak için İsviçre’ye gider (Anonim, 1965).

Gündem ve Antel’in aktarımıyla (2015) “Fransız sosyolog Henri Lefebvre’e göre mekân toplumsal olarak üç şekilde üretilir: Yaşayarak, algılayarak ve tasarlayarak. Soyut ve somut mekânı birbirinden bu üçlü diyalektik ile ayırarak kavramlaştıran Lefebvre dünyayı değiştirmek için, mekânı değiştirmek gerektiğini savunur” (s.79). Kenterler içinse, inşa edecekleri bir tiyatro yapısı hem kendi dünyalarını değiştirecek hem de sanat dünyası için önemli ve somut bir adım olacaktır. Sıfırdan bir tiyatronun inşası sürecine girmişlerdir. Paraları az, teknik sıkıntıları ise çoktur. Bu noktada devreye, bir turne sırasında tanıştıkları, tiyatro sever bir sanayici, Masis Balyan girer; yüksek bir meblağı, senetsiz bir şekilde borç olarak verir (Erdem, 2003). Gene de inşaat, tüm sıkıntılarıyla adım adım ilerlediği için, çözüme muhtaç sorunlar da peşi sıra süreci takip eder. İlk arsanın alanı yeterli değildir,

bunun üzerine, arka taraftaki müstakil üç ev de alınıp tapuda arsaya dâhil edilir; bu sefer ilk alanla, sonradan eklenen kısım arasında kot farkı oluşur, bu da mimari beceriyle çözülür ve yükseklik dengelenirken iki alan arası bağlantı da kurulmuş olur (Gürün, 2016, s. 157). Teknik sorunlar çözülmeye çalışılırken de estetik kaygılardan ve tasarımdan uzaklaşmamaya çalışılır. Gündem ve Antel'e (2015) göre "Sahnesi olan her yapı mimari kurgusundaki temel fonksiyonu *sanat* değilse mimari bir değer taşıyamaz. Bu yapı tiplerinin ne amaçla kullanıldıkları, sahne, sahne arkası, seyirci ve sanatçılar için gerekli kullanım kriterlerini karşılayıp karşılamadıkları çok önemlidir" (s. 85). Kenterler için de orası, salt gösterilerini sergileyecekleri bir mekândan daha çok, bugüne kadarki birikimlerini simgeleyen ve de gelecekteki üretimlerinin kaynağı olacak bir yapıdır.

Teknik ve maddi sıkıntıların yanı sıra, resmi evrak işlerinin yürütülmesi esnasında çıkan-çıkartılan sorunlar ve bürokratik engeller de bir yük olarak sırtlarındadır. Bir de bu sorunlarla boğuşan kişi, usta bir tiyatro sanatçısı, bir yıldız olunca, konu gazete köşe yazılarına kadar yansımıştır:

*Bugün git, yarın gel* savsaklamasının insafsız tekrüründe kahrolan inşaat sahibi bir vatandaş, bu belediyenin mermer basamaklarını bir buçuk yıldan fazla aşındırmaktadır. Bıkmadan ve usanmaksızın. Hiç bilmediği bir laf kalabalığının bitmez tükenmezliğinde istediği kadar didinsin, yırtınsın, bunalsın, fenalıklar geçirsin. Ne aldırın var ne çare bulan. Gösterilen ilgi yapmacıktır, tavsiyelerin sonu da çıkmaz sokak. İmar durumu demişlerdir, harç demişlerdir, pul demişlerdir, plan demişlerdir, proje demişlerdir. Ve daha neler neler dememişlerdir. Elinden geldiğince her denemle her denmeyi yapmıştır inşaat sahibi vatandaş. Fakat ne çekmiştir yapıncaya kadar. Bunu bir kendisi bilir, bir de Allah, ama Belediye Reisi bilmez. Muavinleri de bilmezler, ilgili amirleri de öyle. Memurlar ise hiç. Kimdir bu acaba 'Git-gel' işkencesine zorlanan bu vatandaş? Mimar mı, mühendis mi, müteahhit mi, şantiye şefi mi, yapı ustası mı, kalfa mı, taşeron mu? Ne o ne şu ne bu. Sadece yeni bir tiyatro binası yaptırmak için varını yoğunu ortaya koyan Yıldız Kenter. (Tahir, 1966)

Yazıda, asıl vurgu noktası, çekilen çileden ziyade, bunları yaşayanın mimar, mühendis ya da inşaatla ilgili başka bir görevli değil, Yıldız Kenter olmasıdır. Bu yaşananlar, oyuncunun, bir tiyatro inşa etme konusu üzerinden, istek ve dirayeti açısından önemli bir örnektir. Kendisi de durum ile ilgili şu sözleri sarf etmiştir:

Sabah dokuzda gidip oturuyordum belediyede işin başında olmak için. Çünkü örneğin, bir evrak gerekiyordu. Uğraş didin, çıkartılıp getiriliyordu. On beş gün, bir ay sonraya bir cevap ümidiyle ayrılıyordu belediyeden. On beş gün, bir ay sonra, memur, bu kez bir başka evrakın eksik olduğunu söylüyordu. (İlgaz, 1970)

*Geçmişten Günümüze İstanbul Tiyatroları* kitabının, Yavuz Pekman (2011) tarafından yazılmış II. cildinde, Zahir Güvenli'nin dönemin Kenter Tiyatrosu müdürü ile yaptığı şu konuşmaya yer verilmiştir: "O zamanlar Nejat Girgin'e, şu sözleri söylediğimi hatırlıyorum: *Elli bin verin, hemen işler yoluna girer*. Bana bunu söyleten, görgülerimdi. Müdür'ün cevabı şu olmuştu: *Ben hayatımda rüşvet vermedim. Gene de vermeden bu işi başarıyorum*. Başarmıştı, ama yedi yılda" (s. 242). Gene o dönemde, başka bir köşe yazısında, resmi ve özel kuruluşların bu sürece destek olmamasının vahametinden bahsedilmiştir. Ağır ve tenkit



edici bir dille yazılmış bu yazının sahibi, Yıldız Kenter'in arkadaşı ve sonrasında Türkiye Cumhuriyeti'nin ilk Kültür Bakanı olacak, Talat Halman'dır:

Kent Oyuncularının çektiği sıkıntılar, nice resmi ve özel kuruluşlarımız için başlanamaz bir utançtır bence. Sanat alanında gaflete düşmüş devlet ilgisiz kalmıştır. Kırık dökük sanatçı kadrosuyla bir iki yıldır İstanbul tiyatro sanatseverlerine solda sıfır piyesler gösteren, kendi opera inşaatını çeyrek yüzyılda bitiremeyen Belediyemiz, yardım şöyle dursun, Kenterlere zorluklar çıkartmış ve yanlış bir tiyatro rüsumu usulünü sürdürerek özel tiyatroların maddi sıkıntılarını arttırmıştır. Peki, kültür hizmetinde bulunmakla övünen ve ne idüğü belirsiz bir takım programlara bile muazzam paralar harcayan bankalarımız? Kent oyuncuları gibi sadece Türk Tiyatrosu için değil dünya tiyatrosu için bir merhale sayılması gereken bir topluluğa kaç tanesi yardım etti. Yardımı bırakın, kredi bile açmadılar. Ya kültür derneklerimiz? Gece kulüplerinde binlerce lirayı Avrupa ve Amerika'nın döküntü şarkıcılarına, striptizcilere, seyirciyi ahmak yerine koyan hokkabazlarına her gece onlarca bin lirayı yatıran zenginlerimiz? Büyük sanatkârlarımıza böylesine değer bilmezlik, vurdumduymazlık gösterdiğimiz için utanç duymalıyız. (Halman, 1969)

İnşaat devam ettikçe hem banka kredilerinin hem de elden alınan borçların toplam miktarı da artmaktadır. Üstelik bütün bu borçlara rağmen, inşaatın tamamlanabilmesi için daha fazla para gerekmektedir. Yeni kaynak temini için bir fikir vardır: mademki özünde seyirci için yapılıyor bu iş, o zaman gene destek için seyirciye başvurulacaktır. Öneri Talat Halman'dan gelir: "O yıllarda Amerika'da yaygın bir sistem vardı; tiyatrolarda koltuk satmak. Hatta kiliselerde bile yapıyorlardı bağış anlamında... Türkiye'de o güne kadar böyle bir şey yapılmamıştı. Koltuk satma fikri bir cankurtaran oldu onlar için" (Gürün, 2016, s. 158). Konu ile ilgili, Kent Oyuncuları Aylık Tiyatro Dergisi'nden, Yıldız Kenter imzalı, ilan niteliğinde bir yazı paylaşılır. *Kent Oyuncularından Türk Sanatseverlerine* başlıklı yazıda, yedi yıllık yoğun bir çaba ile ancak arsasının alınıp, birinci kat betonu dökülebilen tiyatro binası için, yardıma ihtiyaç duyulduğunun belirtilmesinden sonra, koltuk satışı kampanyası düzenleneceği duyurusu yapılmış, ardından da bu kampanyanın ayrıntılarından bahsedilmiştir. 3000 lira karşılığı koltuk alanların isimleri o koltukların arkasına yazılacak ve onlar da açılış oyunlarının şeref konuğu olacaklardır (Kenter, 1967). Türkiye'de böyle bir şey ilk defa denendiği için, insanları bu satış için ikna etmek kolay olmayacaktır.

İlk koltuk satışı Hürriyet gazetesi o dönem sahibi Erol Simavi'ye yapılmış; Erol Bey'in bir seferde on koltuk satın almasıyla ve onun isminin etkisiyle, diğer satışlar peşi sıra gelmiştir (Gürün, 2016, s. 159). Bu kampanyanın, bundan böyle bir reklamı vardır. Görüşmeye gittikleri kimselere, "Efendim Erol Simavi Bey şu kadar koltuk satın aldılar. Siz ne kadar emredersiniz" derler (Erdem, 2003). Gazeteler konuyla gene yakından ilgilenir:

Kent Oyuncuları 1964 yılında Harbiye'de bir arsa almışlar. 1965 yılında da inşaatla başlamışlar. İnşaatın ham maddesi nedir? Ne kumdur ne taştır ne çakıldır ne çimentodur. İnşaatın ham maddesi paradır. Para peşinde aşındırmadıkları kapı kalmamış. Kimseden kredi bulamamışlar. Buldukları krediler kısa süreli ve yüksek faizli. Kazandıkları paranın hepsini inşaatla yatırırsalar yine yetmeyecek. Ne yapsınlar? Kent oyuncuları bu çözüm yolunu ortaya attıkları zaman pek o kadar ümitli değillermiş. Kulaktan kulağa yayılan haber ilk ağızda 37 koltuğu alıp götürmüş. İlk

hedef 200 koltuk! 600 bin lira toplandı mı kaba inşaat bitecek ve tiyatronun çatısı kapanacak. (Anonim, 1967b)

Buna benzer bir yardım kampanyasına 1972 yılında da rastlanır.<sup>2</sup> Gene Erol Simavi'nin, tiyatronun açılış gecesinde 50 bin liralık destek verdiği bu kampanyada, katılımcılara düşen pay 1 lira gibi düşük bir miktardır. Kenterler'deki miktar daha yüksek olduğu için, sabırla ilerlemek gerekmektedir. Ancak söz konusu tiyatro Kenterler olduğu ve işin başında Yıldız Kenter bulunduğu için bu kampanyaya insanların yaklaşımı olumlu olmuştur. 2 Kasım 1967 tarihinde Milliyet gazetesinde bir haber çıkar. Haber, o gün için seksen koltuğun satışının gerçekleşmiş olduğu bilgisini verdikten sonra, Yıldız Kenter'e telefonla ulaşan bir çiftin, kendilerinin de koltuk kampanyasına katılmak istediklerini fakat sadece bir koltuğu, o da ancak ayda 250 lira ödeyerek 12 taksitle alabileceklerini söylediklerini ve bu konuda yardım istediklerini aktarır (Pulur, 1967). Bu çiftin, koltuğun arkasına isimlerinin yazılmasına bile gerek olmadığını iletmeleri ise ayrıca değerlidir. Bundan bir yıl sonra, gene aynı gazetede çıkan 2 Aralık 1968 tarihli bir haberde de Kenterlerin 280 koltuk bedeli olarak 840 bin lira gelir elde ettikten sonra, kimin isminin hangi koltuğun arkasına yazılacağını tespit amacıyla 1 Aralık günü kura çekimini gerçekleştirdiklerinden bahsedilmektedir (Anonim, 1968). 280. koltuk, satılan son koltuktur. Seyirci desteği ile elde edilen gelir, onları bir nebze rahatlatmış olsa da inşaat tam olarak bitmemiştir:

Sıra iç tasarımı iç mimari aşamasına gelinir. Ancak, Kenterler ile Hepgüler arasında anlaşmazlık çıkar. Fakat bina henüz tamamlanmamıştır. Devreye bir arkadaşları sonucu dekoratör Bülent Erbaşar girer. Erbaşar, Güngör ile bir söyleşi anında tiyatroyu kendisinin tamamlamak istediğini söyler. Şükran Güngör "Bu iş dekor yapmaya benzemez" deyince de Erbaşar, Güngör'den Yalova'da yaptığı sinema binasını görmesini rica eder. Bir turnede, Yalova'ya uğranır ve Erbaşar, yaptığı sinemanın sıra dışı tasarımı, estetik anlayışıyla sınava geçer. (Erdem, 2003)

Bütün bunlar için ekstra paraya ihtiyaç vardır. Tekrar banka kredisine yönelinir. İpotek karşılığı zamanında Küçük Sahne'nin kuruluşuna da destek veren Kazım Taşkent'in bulunduğu Yapı Kredi Bankası'nın yan kuruluşu olan Doğan Sigorta'dan borç alınır. Sonrasında, el değiştiren bu şirket, ödemelerdeki aksamalar yüzünden Kenter Tiyatrosu'nu icra yoluyla satmaya karar verir (Gürün, 2016, s. 163). O günlerde yaşanan sıkıntıları ve onca emekle inşa edilen Kenter Tiyatrosu'nun elden çıkmaktan nasıl son anda kurtarıldığı yıllar sonra çıkan bir gazete haberinde şöyle özetlenmiştir:

Geçen cumartesi seansında, 'Hep Aşk Vardı' oyununu izleyen Sabancı, Kenter'in kendisi hakkında sahneden yaptığı eleştiriyi tebessümle izledi. 1974 yılında 365 günde 500'den fazla oyun sergilemelerine rağmen borçlarını kapatamayan Kenter Tiyatrosu o dönemde Akbank'ın sahip olduğu Doğan Sigorta tarafından icraya verilir. 350 bin lira borç için 511 bin ödemesine rağmen faizler nedeniyle 300 bin lira borcu

---

<sup>2</sup> Altan Erbulak, Metin Serezli ile kurmak istedikleri tiyatro için, Milliyet Gazetesi'ndeki köşesinde tiyatro salonu aradıklarından bahseder; bunun üzerine Hasan Zengin isimli biri, biraz uzakta da olsa bir arsasının olduğundan bahseder ve gelip bakmalarını ister, kabul ederlerse, başlayacağı inşaatın altını tiyatro olarak tasarlayacaktır. Sonrasında Erbulak, gazeteye *Tiyatro kuracağız, bize 1 lira yollar mısınız?* diye bir ilan verir ve kampanyayı başlatır. Seyircilerden gelen 1'er liralık ile de Kocamustafapaşa'da Çevre Tiyatrosu kurulur (Göker, 2016).

kalan Yıldız Kenter, Doğan Sigorta'nın koydurduğu haczi kaldırmak için Sakıp Sabancı'ya gider; ama ona ulaşamaz. Akbank'ın başındaki Erol Sabancı da meşgul olduğu için buyur dahi etmez ve icrayı kaldırmaya da yanaşmaz. Eşi Şükran Güngör ile son çare olarak Süleyman Demirel'e giden Yıldız Kenter... icrayı kaldırtmayı başarır... Ve yirmi beş yıl sonra, daha önce icrayı kaldırtmak için bulamadığı Sakıp Sabancı, kendisinin de eleştirildiği oyunun sonrasında, bir buket çiçek ile Yıldız Kenter'in gönlünü almayı başarır. (Şener, 2000)

Bütün bu uğraşların, çekilen maddi manevi sıkıntıların ve büyük heyecanların sonunda, 1968 yılında bina tamamlanmıştır. Tiyatronun açılışı, 11 Kasım 1968 tarihinde, W. Shakespeare'in 'Hamlet' oyunu ile yapılır. İngiliz yönetmen Denis Carey'in sahnelediği oyunun prömiyeri yaklaşılırken bile inşaat devam etmektedir:

Denis Carey'in binanın ne zaman biteceği konusundaki merakı gün geçtikçe artmaktadır. Yıldız Kenter şöyle anlatıyor: 'Carey'in sabırsızlığını anlayabiliyorduk, ama biz de zor durumdaydık. Her gün, bugün bitecek, yarın bitecek diye yalanlar uyduruyorduk. Fakat bir gün tiyatroyu görmeye gideceğiz diye tutturdu. Vazgeçiremedim. Salondan içeri girer girmez elini başına vurarak *Aman Tanrım!* dedi.' Ama bina yirmi gün sonra mucizevi bir biçimde hazır duruma gelir. (Erdem, 2003)

İnşaatın tamamlanıp Kenterlerin kendi tiyatro binalarına kavuşmalarının ardından, tiyatro inşası için yapılan borcun ödenmesi yılları bulacaktır. Bu süreç, neredeyse her akşam ve belli matine günlerinde hiç durmaksızın çıkılan gösterileri ve de yoğun turne programlarını beraberinde getirmiştir. 19.09.1969 tarihli Milliyet Gazetesi haberine göre Kenterlerin, o gün itibarıyla iki milyon beş yüz bin lira borçları bulunmaktadır (Deniz, 1969). Gene, tiyatronun açılışından bir yıl sonraki bir tarihte çıkan bir gazete haberinde, oynadıkları üç farklı oyunla, seyircinin karşısına haftada on iki kere çıkan Kenter Kardeşlerin, dinlenecek zaman bulamadıkları belirtildikten sonra, Yıldız Kenter'in şu sözlerine yer verilmiştir: "Borç ödeme yüzünden altı aydan beri tiyatronun kasasından bir kuruş alamadım. Çok şükür işimiz iyi gidiyor ama bu borç da belimizi kırmıyor dersem yalan olur" (Anonim, 1970b). Yıllar boyu sürececek ödemeler sonunda borç tamamlansa bile, binanın genel giderleri, zamanla ortaya çıkan tadilat ihtiyaçları ve yıllar içerisinde artarak yaşanan seyirci sıkıntısı, birçok özel tiyatro gibi, Kenterleri de fazlasıyla etkilemiştir.

Şener'e (1998) göre sonraki dönemde tiyatrodan kopup, medyanın etkisine giren seyircinin gittikçe basit ve yavan hale gelmiş beklentisi ve ülke genelinde yaşanan siyasi olaylarla, tiyatro sanatı kendi içine kapanmış gibidir (s. 293). Kent Oyuncuları, bütün bu süreçlerde, çizgilerini koruyarak sahne yaşantılarını sürdürmeye çalışmıştır. Sevda Şener, *Cumhuriyet'in 75. Yılında Türk Tiyatrosu* adlı kitabının *1980-1998 Dönemi* kısmında Kent Oyuncuları'ndan şu şekilde bahseder: "Yıldız Kenter'in özverili çalışmasıyla yaşamını sürdüren bu topluluk, yirmi yıla yakın bir süredir hem para sorunlarıyla baş etme hem de İstanbul seyircisini düş kırıklığına uğratmama çabası içerisindeydi" (Şener, 1998, s. 258). Biraz daha geriye dönülüp, inşaatın tamamlanışının ikinci yılına denk gelen şu gazete haberine bakıldığında, sanki sürecin öncesi ve sonrasında bir özeti ile karşılaşılmaktadır: "On yıldır İstanbul'da Kenterler. Bilet başına %13 lira Belediye rüsumu vermelerine, o bilet paralarıyla ödenecek dağ gibi bir borca rağmen yeni, kendilerinin olan bir tiyatroya sahip

oldular. Dertler bitmedi ama hiç değilse kendi kendilerinin olan bir sahneye basıyor ayakları” (İlgaz, 1970). İnşa edildiği günden itibaren başta Yıldız ve Müşfik Kenter olmak üzere, birçok oyuncunun ayak bastığı bu sahne, en azından fiziksel olarak yıllar boyunca ayakta kalabilmiştir.

Gelinen son noktada ise Yıldız Kenter’in vefatının ardından İstanbul Büyükşehir Belediyesi 15 Ekim 2020’de alınan kararla binayı kendi bünyesine katmıştır (Anonim, 2021). Salon artık İstanbul Şehir Tiyatroları’nın bir parçasıdır.

### **Sonuç**

Tiyatro binaları, inşası zor yapılardır. Öncelikle geniş bir alana ihtiyaç vardır. Bu üst üste konmuş birçok apartman dairesinden vazgeçmek demektir. Kolonsuz yapısı, yüksek tavan ihtiyacı, fuaye, salon, sahne ve kulis alanlarının işlevsel ve iç içe tasarımı, dekor giriş çıkış alanlarının belirlenmesi vb. nedenlerle daha özel hesaplamaları ve ustalıklı bir yaklaşımı mecbur kılar. Bunun için de özel bir mimari tecrübeye ihtiyaç vardır. Her şeyden önemlisi de *ölü yatırımdır*; bu sebeple, tarih boyunca birçok örneğinde olduğu gibi, ilk fırsatta düğün salonu ya da pasaj gibi daha çok para getirecek bir yapıya dönüştürülmeye çalışılır. Kenter Tiyatrosu İstanbul Büyükşehir Belediyesi’nin yoğun ve değerli çabaları sayesinde bu tarz bir akıbete uğramaktan kurtulmuştur. Ancak her ne kadar Kenter kardeşlerin isimleri salonla birlikte yaşamaya devam edecek olsa da İstanbul köklü bir özel tiyatrosunu kaybetmiştir.

Günümüzde özel tiyatroların yaşadığı salon sıkıntısı, tiyatroların oyun yeri olarak, daha dar alanlara, sahnesiz mekânlara, dükkân içlerine, geniş sayılabilecek apartman dairelerine yönelmelerine neden olmuştur. Bu durum, zaman içinde yeni bir tiyatro dili yaratmakla beraber, ortaya çıkan bu yeni türün ulusal tiyatro yaşantısına etkileri ve de olumlu ve olumsuz tarafları başka bir tartışmanın konusudur. Burada odak noktası, tiyatro-mekân ilişkisi üzerinden, ülkenin önemli bir topluluğunun kendi binasını inşa etme çabaları sırasında yaşadığı maddi ve manevi zorluklardır.

Kenter Tiyatrosu da bu tiyatronun kendi binası da birbirlerine paralel bir şekilde, yılların emeği ile sağlam temeller üzerine kurulmuş yapılardır. Her ne kadar, önce Şükran Güngör’ün ve Müşfik Kenter’in, arkasından da Yıldız Kenter’in vefatıyla, şu anda aktif bir halde görünmese de bu tiyatro, geçmişi ve tiyatromuza kattıklarıyla, adeta bir anıt gibi, binasıyla birlikte İstanbul’un merkezinde dimdik ayakta durmaya devam etmektedir. Âdettendir, yeni yapılan inşaatlarda, taze dökülmüş betonun üzerine el ve ayak izleri bırakılır. Kenterler Tiyatro binasının da temelini inilebilse, orada karşılaşılabilecek ayak izlerinden en belirgin ve büyük olanı, kuşkusuz Yıldız Kenter’e ait olacaktır.

### **Kaynakça**

- Anonim. (1958, Ağustos 23). Ertuğrul Muhsin vazifesinden alındı. *Milliyet Gazetesi*, 1.  
Anonim. (1964a, Ağustos 02). On iki ay dinlenmeden çalışan kadın. *Milliyet Gazetesi Hafta Sonu İlavesi*, 6.

- Anonim. (1964b, Mayıs 28). Kent oyuncularını ile Devlet Tiyatrosu arasında Ankara'daki Küçük Tiyatro'nun kiralanması meselesinden doğan anlaşmazlık devam etmektedir. *Cumhuriyet Gazetesi*, 5.
- Anonim. (1965, Ocak 15). 15 günün olayları. *Varlık Dergisi*, Sayı 638, 2.
- Anonim. (1967a, Mart 15). Tiyatromuzun sorunları tiyatro devlet ilişkileri. *Varlık Dergisi*, Sayı 690, 4-8.
- Anonim. (1967b, Ekim 16). Kent oyuncularını koltuk karşılığı borç alıyorlar. *Milliyet Gazetesi*, 7.
- Anonim. (1968, Aralık 02). Kent oyuncularını 280 koltuğu 840 bin liraya sattılar. *Milliyet Gazetesi*, 3.
- Anonim. (1970a, Ağustos 09). Perdeler açılacak ama hangi salonda. *Milliyet Gazetesi*, 6.
- Anonim. (1970b, Şubat 22). Üç ayrı oyunda başrol. *Milliyet Gazetesi*, 8.
- Anonim. (2021, Şubat 17). *İmamoğlu, Kenter Tiyatrosu'nu ziyaret etti: 'İşimiz yeni başlıyor'*. *Cumhuriyet Gazetesi*. <https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/imamoglu-kenter-tiyatrosunu-ziyaret-etti-isimiz-yeni-basliyor-1814441>
- And, M. (1983). *Türk Tiyatrosu'nun evreleri*. Turhan Kitabevi.
- Deniz, Ü. (1969, Eylül 19). Müşfik Kenter tığ gibi oldu. *Milliyet Gazetesi*, 5.
- Erdem, E. (2003, Eylül 21). Her şey bir düşünle başladı. *Cumhuriyet Gazetesi*, 14.
- Göker, G. Z. (2016, Mart 02). *Haliç'in öte yanında tiyatro var*. Gazetemüstehak. <https://gazetemustehak.com/guney-zeki-goker-halicin-ote-yaninda-tiyatro-var/>
- Gürün, D. (2000). *Tiyatro yazıları*. Mito Boyut Yayınları.
- Gürün, D. (2016). *Tiyatro benim hayatım*. (3. Baskı). Yapı Kredi Yayınları.
- Gündem, Ö. ve Antel, A. (2015). 20. Yüzyıl'dan Günümüze Müzik ve Mekân: Tokyo ve İstanbul'da Performans Sanatları Yapıları. *Tasarım+Kuram Dergisi*, 11(20), 76-98. <https://doi.org/10.23835/tasarimkuram.239578>
- Halman, T. (1969, Şubat 10). Kent oyuncularına övgü. *Milliyet Gazetesi*, 2.
- İlgaz, T. (1970, Kasım 03). Kent oyuncularını ve on yıllık bir savaş. *Cumhuriyet Gazetesi*, 6.
- Kenter, Y. (1967). Kent oyuncularından Türk sanatseverlerine, *Kent Oyuncuları Aylık Tiyatro Dergisi*, 4(28), 3-4.
- Pulur, H. (1967, Kasım 02). Koltuk satışı. *Milliyet Gazetesi*, 5.
- Ofluoğlu, M. (1996). *Bir avuç alkış*. (3. Basım). Mito Boyut Yayınları.
- Onur, N. (1965a, Şubat 03). Saat 6'nın nankörlüğü. *Milliyet Gazetesi*, 6.
- Onur, N. (1965b, Ocak 21). En büyük idealleri kaliteli eser oynamak. *Milliyet Gazetesi*, 6.
- Pekman, P. (2011). *Geçmişten günümüze İstanbul tiyatroları II*. Yapı Kredi Yayınları.
- Şener, N. (2000, Ekim 24). Önce icraya verdi sonra çiçek götürdü. *Milliyet Gazetesi*, 7.
- Şener, S. (1998). *Cumhuriyet'in 75. Yılında Türk Tiyatrosu*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Tahir, A. (1966, Mayıs 08). Görüşler. *Milliyet Gazetesi Hafta Sonu İlavesi*, 3.

Makale Türü: Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 13.05.2023

Kabul Tarihi: 22.08.2023

## Michael Chekhov'un Oyunculuk Tekniği: Bir Uygulama Rehberi Olarak Hayali Beden Kavramı

Özgür Küçüköner<sup>1</sup>  
Ayşe Pınar Aras<sup>2</sup>

### Öz

Bu çalışmanın amacı, oyuncunun kendini geliştirmesi için nasıl bir çalışma disiplini yaratması ve rol yaratım sürecinde -karakter yaratırken- hangi özgün materyaller kullanacağını panoramik görüntüsünü vermek ve hayal kurmanın gücünü, oyunculuk sanatı üzerinden Michael Chekhov'un *hayali beden* kavramı özelinde açıklamaya çalışmaktır. Oyuncu kişinin değişimi ve yaratıcı etkiyi hissetmesi, imgelemin gücünü kendi sanatsal çalışmalarında kabul etmesiyle ve daha çok bu kavramın varlığını bilerek yaratılarını oluşturmasıyla mümkün olabilecektir. İmgelem, hayali bir bedeni oluşturmanın dayanak noktalarının birinci basamağında yer alır. Bu yaklaşımı oyuncunun benimsemesi ve çalışmalarında etkilerini gözlemlemesi, eylemdeki sanatsal yönü güçlendirecektir. Bu noktada oyuncu açısından hayal kurmanın vücut fizyolojisi üzerindeki etkilerini doğrudan veya değiştirici bir etkiyle oluşturmayı hedeflemiş olan Chekhov, imgelem gücünün, hayali bir bedeni imlemekle, özellikle de oyuncu tarafından karakter yaratma durumunda nasıl kullanılacağını anahtarını sunmaktadır. Michael Chekhov'un sanatsal yetisi ve oyunculuk anlayışı, performans dayalı bir dizi psikofiziksel oyunculuk alıştırmalarını oyuncu kişisine sunarken, hayali bir bedenin önemini hem kuramsal hem de uygulama çalışmalarıyla öğretmeyi hedefler. Bu etkiler ışığında bir uygulama rehberi olarak vurgulanabilecek hayali beden kavramı, hayal gücünün beden ve zihin arasındaki bağlantısıyla oyuncu tarafından nasıl somutlanabileceğine bilimsel bir bakış açısı sunar.

**Anahtar Kelimeler:** Tiyatro, oyunculuk, Michael Chekhov, hayali beden, imgelem.

### Michael Chekhov's Acting Technique:

<sup>1</sup> Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Oyunculuk Anasanat Dalı Doktora Programı, ORCID NO: 0000-0001-8553-5351, ozgurkucukoner@gmail.com

<sup>2</sup> Prof. Dr., Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Oyunculuk Anasanat Dalı ORCID NO: 0000-0003-4340-864X, pinar.aras@atauni.edu.tr

## The Concept of Imaginary Body as a Practice Guide

### Abstract

The aim of this study is to give a panoramic view of what specific materials the actor uses in the role-creation process by developing a discipline for herself/himself and to explain the power of imaging with an emphasis on Michael Chekhov's concept of the imaginary body through the art of acting. The actor's feeling of change and creative effect will be possible by accepting the power of imagination in her/his own artistic works and creating her/his creations by experiencing the existence of this concept. Imagination takes place in the first step of the foundations of creating an imaginary body. The fact that the actor adopts this approach and observes its effects in her/his works will drag her/him into an even more artistic approach. At this point, Chekhov, who aimed to create the effects of daydreaming on body physiology for the actor directly or with a transformative effect, presents the key to how the power of imagination can be used by signifying an imaginary body, especially in the case of character creation by the actor. While Michael Chekhov's artistic ability and understanding of acting presents a series of performance-based psychophysical acting exercises to the actor, it aims to teach the importance of an imaginary body with both theoretical and practical studies. The concept of the imaginary body, which can be emphasized as a guide in the light of these effects, offers a scientific perspective on how the imagination can be embodied by the actor with the connection between body and mind.

**Keywords:** Theater, acting, Michael Chekhov, imaginary body, imagination.

Tiyatro sanatı genel özellikleri ile ideal bir geleceğin imajını arayan, çeşitli yaklaşımlarıyla insanlığa yol gösterebilmeyi ilke edinmiş, esas kaidelerini sanatsal özveri ile uygulayabilen, özellikle de oyuncu eğitimi ve seyircinin kolektif yapısında etkilerini yansıtabilen, bir performanslar bütünü olarak bilinmektedir. Michael Chekhov gibi birçok tiyatro insanı da bu yapıya getirdiği yenilikçi çalışmalarla yeni oyunculuk anlayışlarında yol gösterici olmuşlardır. Oyunculuk sanatının modern çağın başlangıcı ile birlikte bir çalışma disiplini olarak ortaya çıkmasında ve uygulanabilmesinde Konstantin Stanislavski'nin rolü büyük olduğu kadar öğrencisi Michael Chekhov'un da katkılarını gözlemlemek mümkündür.

Stanislavski'nin getirileri ve kazandırdığı önemli edinimler günümüz oyunculuk anlayışlarının temel sacayaklarını oluşturmaktadır. Chekhov'un oyunculuk eğitiminde kullandığı çalışma metotlarının temeli de eğitmeni Stanislavski'nin oyunculuk sanatı üzerine geliştirdiği çalışma disiplinlerine dayanmaktadır. Chekhov bu çalışma disiplini üzerinden kendi oyunculuk yaklaşımını geliştirerek, oyuncu kişinin tiyatro sanatı ile olan bağıntısı ve oyuncu olma yolunda kullandığı çalışma yöntemlerini farklı bir perspektifle ele almış ve modern insanın materyalist olma tutumunu eleştiren yaklaşımlarla sanatını sergilemiştir. Bu çalışma da *hayali beden* kavramının, oyuncu tarafından nasıl anlamlandırılması gerektiğini ve imgelem unsurunun karakter yaratma noktasında nasıl kullanılabileceğini göstermeyi hedeflemektedir. Bu doğrultuda şu soruların yanıtlarının aranması öncelik olarak görülebilir: Oyuncu rolüne hangi temel çalışma nitelikleri ile

başlamalı, bedenini ve psikolojisini rol çalışma sürecinde nasıl inşa etmeli ve kendi bedeni dışında hayali bir bedeni nasıl kurgulamalıdır?

Michael Chekhov'un sanat yaşamına bakıldığında sadece oyuncunun kendini nasıl geliştirmesi gerektiği üzerine araştırmalarından öte, geleceğin tiyatrosu ve modern insanın metalaşması gibi konulara da değindiğine rastlamak olasıdır. Bu noktada Chekhov'un eleştirel yaklaşımı, öncelikle çağının sanat algısı üzerinedir ve daha sonra oyuncu kişinin rolüne olan inancını ve gücünü sorgulamaya yöneliktir. Bu bağlamda Chekhov'u tanımlamak için yapılmış araştırmalara bakıldığında Chekhov'un "zamanının ilerisinde, geleceğin tiyatrosu ve geleceğin ideal oyuncusu fikrini yaratmaya çalışan kişi" (Petit, 2010, s. 3) olarak da yorumlandığı gözlemlenmiştir. Bunun yanı sıra, çağdaş sayılabilecek Lenard Petit, David Zinder, Franc Chamberlain, Cynthia Ashperger ve Yana Meerzon gibi sanat kuramcıları da Michael Chekhov'un oyunculuk sanatı üzerine geliştirdiği kuramsal ve uygulama çalışmalarını günümüze kadar taşımış olan örnek kişiler olarak gösterilmektedir.

Oyunculuk kavramı üzerine yapılan teorik ve uygulama çalışmaları gelişen dünya ile birlikte belirli ilke ve amaçlar doğrultusunda yöntem haline getirildiğinde, oyunculuk alanının bir sanat disiplini olarak algılanması için ilk adımlar atılmaya başlamıştır denebilir. Stanislavski ile başlayan süreç oyunculuk sanatı üzerine yapılan çalışmaların temel niteliğini oluştururken, Chekhov'un kattığı yeni yaklaşımlar da bu temele katkı sağlamıştır. Zira, Konstantin Stanislavski'nin özellikle üzerinde durduğu şey, sanatın daima gelişime açık olması gerektiğidir. Bu bağlamı Sonia Moore (2016) *Stanislavski Sistemi* adlı kitabında bizzat Konstantin Stanislavski'nin ağzından "Benim yöntemimin kölesi olmayın. Sizin işinize yarayacak bir şeyler yaratın! Ama lütfen gelenekleri yıkmayı ihmal etmeyin" (s. 20) sözleriyle aktarmıştır. Gelenekleri sarsan, yeni çalışma modelleri geliştiren ve oyunculuk sanatında klişeleri deşifre eden birçok tiyatro insanı, değişen dünya düzeni ile birlikte kendi tekniklerini geliştirmeyi başarmışlardır. Yukarıda da belirtildiği üzere Michael Chekhov, bu isimler arasında eleştirel bir isim olarak ilk sıralarda yer almaktadır. Oyunculuk sanatına bu düzlem üzerinden yaklaşıldığında, bir yaşam çizgisinin somutlaşmış, canlanmış, performansa geçmiş ve geliştirilebilen ve yenilikçi bir yapılar bütünü olarak da yorumlanması olasıdır (Kirby, 1972, s. 3).

Michael Chekhov'un kendi oyunculuk terminolojisinde yarattığı ve uygulamaya aldığı alan, tam olarak bu noktayı mercek altına almaktadır. Ona göre oyuncu, canlandıracağı rolü yenilikçi bir yaklaşımla nasıl harekete geçirecek ve rolü nasıl bir karaktere dönüştürebilecektir? Chekhov bu noktada oyuncuya düşen ilk görevin oyunculuk sanatının mesleki olarak profesyonel bir faaliyet olduğunun kavranması olduğunu açıklar. İkinci yönelimi de oyuncu tarafından sanatının ilke ve amaçlarının algılanması gerektiği koşuludur. Çünkü her sanatın, belirli ilkeleri, hedefleri ve mesleki açıdan bir tekniğe sahip olması önemlidir (Chekhov, 2014, s. 193). Bu örüntü üzerinden oyuncuya bir çalışma rehberi olarak genel bir çerçeveye *imgelem, atmosfer, nitelik, psikolojik jest ve hayali beden* gibi bazı çalışma noktaları sunulur. Oyuncu canlandıracağı rolün yaşamını, içinde bulunduğu durumu, geçmiş yaşantısını ve gelecekte varacağı noktayı önceden



imgeleyebilmeli ve özümsemelidir. Aynı zamanda oyun içerisindeki atmosferin rol kişisine nasıl yarar sağlayacağını tespiti de yapılmalı ve oynanacak rolün özel veya genel bir niteliğe sahip olması gerektiğinin de altı çizilmelidir. Nitelik kavramı noktasında Chekhov'un (2014) *Oyuncuya* adlı eserinde şu örnekleri verdiği bilinir:

Falstaff karakterinin niteliklerinin genel olarak haylazlık ve korkaklık olduğunu bulabilirsiniz; ya da belki Don Quixote romantizm ve cesaretin zarif birleşiminden oluşan bir niteliğe sahiptir. Lady Macbeth'i karanlık ve güçlü iradesi olan bir karakter olarak görebilirsiniz; Hamlet size keskin, araştıran ve düşünceli olarak adlandırılacak nitelikleri olan bir karakter gibi görünebilir. (s. 175)

Oyuncunun rolü arama noktasındaki başka önemli bileşenlerinden birisi de rolün genel bir jestinin oluşturulması ve bu jesti oluşturacak olan psikolojik zeminin eylemle bütünleşmesi gerektiğidir. Yapılan bedensel eylemlerin, oyuncu tarafından anlamlandırılması ve bedende somutlanabilme süreci, psikolojik jesti oluşturan adımların başında gelmektedir (Chekhov, 1985, s. 65). Üstelik Chekhov'un algısında profesyonel açıdan bir rolü canlandırmak veya bedenleştirmek, karakteri hayali bir beden içerisinde irdeleyebilmekle mümkün olabilmektedir. Chekhov'a göre bu yaklaşım, kendi bedeni üzerine başka bir bedeni giyme, başka biri olarak hareket edip, öyle hissetmeyi gerektiren bir sürecin başlangıcı demektir. Yukarıdaki yaklaşımlar ışığında, oyuncunun temel görevi de karakteri bedenleştirme sürecinde öznel duygularından öte, canlandıracağı karakterin verili koşullarına odaklanmayı göz ardı etmemesi gerektiğidir. Bu noktada Stella Adler (2016) *Aktörlük Sanatı* adlı kitabında Chekhov'un yaklaşımını özetler nitelikte şu tanımlamayı yapmıştır:

Oyuncunun tüm malzemesini sadece kendi yaşamından ya da deneyimlerinden çıkarıp da oyunculuk konusundaki seçimlerini ve duygularını buna göre belirleme lüksü yoktur (...) Sizin tecrübeniz Hamlet'inkiyle aynı olamaz, tabi siz de onun gibi Danimarka Kraliyet Ailesi'nde bir prens değilseniz. (ss. 57-58)

Michael Chekhov'un sanat yolculuğu ve oyunculuk anlayışını geliştirme isteği, klişeleşmiş sahneleme tekniklerine, kalıplaşmış oyunculuk yaklaşımlarına ve basmakalıp konuşma veya hareket biçimlerine karşı eleştirel bir duruşun ifadesi olarak yorumlanabilmektedir. Eğitmeni olan Konstantin Stanislavski'nin bu sanata katkıları kukusuz çok önemli dahi olsa hem kuramsal alanda hem de uygulama alanında dünya geliştikçe yeni oyunculuk yaklaşımları kendini göstermeye başlamıştır. Bu gelişmelere katkısını sunan Chekhov, kendi çalışma disiplini içerisinde Stanislavski'nin ilk zamanlar irdelediği ancak yaşamının son dönemlerinde vazgeçtiği *coşku belleği* kavramına ilk eleştiriyi getiren isimdir. En basit anlamıyla açıklamak gerekirse, coşku belleği oyuncunun kendi yaşamında deneyimlemiş olduğu anı veya anılar bütününün, tekrardan hatırlanarak role yakınlaştırılma deneyimi olarak yorumlanmaktadır. Stanislavski bu tekniğe dört elle sarılmak gerektiğini ve coşku belleğinden alınmış olan duyguların öneminin küçümsenmemesi gerektiğini oyuncularından istemiştir (Stanislavski, 2011, s. 170). Ancak geleceğin ideal tiyatrosu ve ideal oyuncusu fikrini geliştirmek isteyen Chekhov, eğitim verdiği süre içerisinde oyuncuların ifade yollarını keşfetmeleri adına belirli çalışma yöntemleri geliştirmiş ve coşku belleğine tamamiyle karşı bir duruş sergilemiştir. Coşku belleğini tamamiyle reddeden Chekhov'un eğitimde önemseydiği şey ise, oyuncunun bedeniyle imgelemeyi

öğrenmesi ve bir karakterin nasıl yaratılması gerektiği fikridir. Oyuncunun canlandıracağı rolü kendi kişiliği içinde kalarak oynaması ve kendisini canlandığı rol kişisi içinde araması fikrine karşı çıkan bu yaklaşım, oyuncunun ne hissettiğine değil, karakterin ne hissettiğine odaklandığının göstergesidir (Özüaydın, 2011, s. 177).

Chekhov oyuncusunun bu öğretileri pekiştirmesinde kolaylık sağlayacağını düşündüğü bazı çalışma yöntemleri önermiştir. Bunlar arasında *doğaçlama* ve *oyuncunun bedeni* kavramları örnek olarak verilebilir. Chekhov'a göre oyuncu, sadece ve sadece yazarın verdiği replikleri söyleyen veya yönetmenin birebir verdiği direktifleri uygulayan prototip kişi değildir. *Oyuncu*, özgürce yaratacağı rolünün doğaçlama yollarını arayan ve kendisini başkalarının yaratıcı esinlerinin esiri yapmayan kişi olarak yorumlanabilir. Michael Chekhov (2014) *Oyuncuya* adlı eserinde küçük bir çalışma örneği olarak -rol yaratım sürecinde- oyuncusuna şu uygulama çalışmasını önermiştir:

Replikleri ezberlemeyin, belki başlangıç ve bitiş repliklerini ezberleyebilirsiniz. Tıpkı öncekiler gibi, bırakın tüm sahne üzerindeki eylemlerinizi ve mizansen doğaçlama içgüdüünüz tarafından şekillensin. Yazarın repliklerine benzer birkaç cümle söyleyebilirsiniz. Ama eğer şans eseri bazı replikleri ezberlemişseniz, onları "doğaçlanmış" gibi göstermek için yanlış söylemeye hiç gerek yok. Henüz karakteri oturtmaya çalışmayın, yoksa doğaçlamayı yönlendiren "iç ses"inize gösterdiğiniz dikkat dağılacaktır. (ss. 89-90)

Bu öğretimde Chekhov özellikle oyunculuk eğitiminin ana merkezi olan (ses-konuşma/ duygulanım/ beden öğelerini) değerlendirirken, oyuncunun bedenini ilk sıraya yerleştirir. Beden oyuncunun en önemli malzemesidir ve eğitilebilir hale gelmesi için üzerinde çalışılması gerekmektedir. Eğitilmemiş bir vücut akordu bozuk bir müzik aletine benzemektedir. Oyuncunun nihai görevlerinden biri de bedeni üzerine çalışması gerektiği ve onu daima gelişime açık hale getirmesi gerektiğidir. Bu noktada gelişime açık hale gelen bir beden, canlandırılacak olan rol ile doğru bir iletişim kurarak somutlama yoluna gidecektir. Oyuncu ancak ve ancak bu açıklamalar neticesinde bedeni ile imgelemeyi öğrenebilecektir (Zinder, 2007, s. 7)

Benzer biçimde oyuncu, beden ve hareket nitelikleri üzerinden kendi kapasitesinin farkına varmak için hem bedenini hem de psikolojisini daima diri tutmakla yükümlü olan kişidir. Ancak bedeninin ve psikolojisinin doğru uyumunu yakalayamayan oyuncu, Chekhov'a göre önünde sonunda kendi benliğinin ve psikolojisinin kurbanı haline gelecektir. Yani bu yaklaşım üzerinden oyuncunun yeterince çalıştırılmamış ve geliştirilmemiş kasları veya körelmiş, sıradanlaşmış zihin faaliyetleri, kendine has hastalıkları ve tehlikeleri karşısına çıkarabilmektedir. Chekhov'un eleştirdiği ve karakter yaratma edimi noktasında özenle oyuncusuna göstermeye çalıştığı şey, bu anlatılan olumsuz tutumların hepsidir denebilir. Bu yüzden Chekhov beden ve psikoloji kavramlarını oyuncu üzerinden uyumluluk ilkesi ile açıklar ve ona göre beden ve psikoloji uyumu karakter yaratma edimi içerisinde bulunan oyuncu için önemli niteliklerin başında gelir (Chekhov, 2014, s. 51). Oyuncu kişisini sahnede eşsiz bir karakter yaratmaya iten bu uyumluluk yaklaşımı, bu çalışmanın en önemli dayanak noktasını oluşturduğu gibi oyuncunun rolüne yaklaşırken nasıl bir fiziksel beden

oluşturacağı -Michael Chekhov bunu hayali beden olarak adlandırır- ve oluşturulan bu bedensel yaklaşımı nasıl somutlayacağı noktasında da önemlidir. Oyuncunun oynayacağı karakterlerin bedensel koşullarına kendi bedenini ayarlayabilmesi hem bedensel hem de psikolojik esneklikle mümkün olabilmektedir. Bu noktaya dikkat çekmek isteyen Chekhov, (1985) *Oyuncuya*<sup>3</sup> adlı bizzat Chekhov'un çalışmalarının derlendiği kitapta "Oyuncunun Bedeni ve Psikolojisi" adlı bölümde uygulama çalışması olarak oyuncusuna aşağıdaki alıştırmayı örnek olarak vermiştir:

Ellerinizi, kollarınızı ve ayaklarınızı iki tarafa geniş bir şekilde açarak bedeninizin genişlediğini hayal edin. Birkaç saniye bu geniş pozisyonda bekleyin. Daha sonra eski halinize dönün. Bu hareket düzenini birkaç kez tekrarlayın. Alıştırmanın amacını aklınızda tutun; "ben bedenimin uyuyan kaslarını uyandıracam; onları tekrardan canlandırıp kullanacağım." Şimdi kollarınızı göğsünüzün üstünde çapraz bir şekilde tutarak ellerinizle omuzlarınıza dokununuz ve kendinizi kapatın. Git gide küçüldüğünüzü, büküldüğünüzü ve kıvrıldığınızı hayal edin. Sanki beden olarak kendi içinizde kaybolacak, küçülecek ve etraftaki alanın daraldığını hayal edin. Tüm bu zıt hareketleri tekrar edin ve göreceksiniz ki bedeninizde farklı kas grupları çalışacaktır. (s. 6)

Bu araştırmanın kapsamını belirleyen hayali beden kavramı, oyuncuya rol çalışmaları sırasında hayal edilen bedenin kendisine değil, karaktere ait olduğunu göstermeye çalışır. Zihinde oluşturulan bir imgenin, oyuncunun bedeni ve psikolojisinde nasıl etkiler doğurduğunu gözlemlemek hayali beden kavramının oyunculuk sanatındaki yerini belirginleştirir. Michael Chekhov'un kendi eğitimlerinde önemle üzerinde durmuş olduğu bu yaklaşım, eylemsel açıdan somutlaştırılmaya hazır olan imgelem gücüyle ve oyuncuda tezahür eden ani bedensel tepkimelerle de açıklanabilir. Yani imgelem ne kadar güçlü ve nitelikli ise zihin ve beden arasındaki etkileşim de o kadar güçlü olacaktır. Bu da oyuncu tarafından bedenleştirilmeye hazır şekilde bekleyen karakter çalışmasının temel olarak niteliklerini belirleyecektir. Oyuncu daha sonra değiştirilmiş bir fiziksellik veya somutlaştırılmış olan hayali bir bedenin içerisinde hareket edebilmenin, dahası replikleri söylemenin ve eylemleri gerçekleştirmenin provasını tetkik edebilecektir (Dabbo, 2007, ss. 264-265).

### **Oyuncunun Yaratıcı Gücü: Dönüşüm**

Oyuncu kişisi günlük yaşamın getirileri dışında, içindeki özgün gücü ortaya çıkarabilmesi ve uygulayabilmesi için yaratıcı benliğinin (yaratıcı bireyselliğinin) farkında olması gerekir. Bunu yapabilmesi için Chekhov'un oyuncusundan istediği düzenli bir çalışma literatürünün oluşturulması gerçeğidir. İlk adımda yaratıcı hislerin oyuncu tarafından keşfedilebilmesi gayesi, rolün yaşamını yakalamak ve kendisiyle rol arasındaki ayrımı yapması açısından önemli sayılmaktadır. Bu yaklaşım oyuncu tarafından doğru algılandığı ve uygulandığı zaman, yaratıcı duygular kendiliğinden yavaş yavaş belirmeye başlayacak ve canlandırılacak olan karakterlerin özgünlüğü de o derece artacaktır (Chekhov, 1985, s. 103). Bu açıdan özellikle vurgulamak gerekir ki oyuncunun doğasındaki yetkinliklerle, rolün somutlaştırılma sürecinde belirlenen çalışma nitelikleri ne kadar önemliyse, kişinin kendini

---

<sup>3</sup> Michael Chekhov'un çalışmalarının derlendiği ve bizzat açıklamalarının bulunduğu 1985 tarihli *To The Actor* başlıklı İngilizce çeviriden Türkçeye yazar tarafından çevrilmiştir.

sanatsal boyutta ne kadar geliştirdiği ve yaratıcı gücünü nasıl ortaya çıkardığı da bir o kadar önemlidir.

Michael Chekhov'un oyuncuyu disipline eden bu fikirlerin toplamına *esinlenmiş oyunculuk yaklaşımı* adının verildiği ulaşılan bilgiler arasındadır. Ayrıca bu çalışma disiplinlerinin dayanak noktasını, oyuncunun rol yaratırken nasıl bir yol izleyeceği ve teknik açıdan hangi çalışmaları yapacağı gibi temel sorular oluşturmaktadır. Mesela oyuncu rolü kendi kişiliği içerisinde mi yoksa kendi kişiliği dışında mı yaratmalıdır? Bu gibi soruların cevabını Chekhov, net olarak yetenek yozlaşması şeklinde adlandırmaktadır. Ona göre oyuncu asla ve asla otobiyografik bir çalışmanın ürünü olmamalıdır. Aksine bütün sanatların niteliği haline gelen imgelem kavramının gücünü kullanan kişi olarak anılmalıdır. Dolayısıyla oyuncunun temel niteliği, kendini geliştirmeye açık gördüğü teknik ve pratik çalışmaları deneyimlemesiyle ilişkilidir. Bu bakımdan sürecin oyuncu tarafından deneyimlenmesi ve sonucunda bir rol ile taçlandırılmasına Chekhov tarafından *dönüşüm* ya da *karakterizasyon* adı verilmiştir (Chekhov, 2014, s. 16).

Karakterizasyon kavramı, canlandırılacak olan karakterin herhangi bir tipik özelliğini veya bedensel noktada bariz bir hareket dizisini göstermek olarak açıklanabilir. Örneğin karakterin yinelenen bir hareket düzeni, bir davranış biçimi, bir konuşma tarzı, tekrar edilen bir alışkanlık niteliği gibi özellikler, Chekhov'un karakterizasyonuna örnek olarak gösterilebilir. Bu yaklaşımın önemli sayılabilecek bir özelliği de karakterizasyonu ateşleyecek olan niteliğin hayali beden kavramı oluşudur. Bu süreç oyuncunun canlandıracağı karakterin bedenini öncelikle imgelemesiyle, daha sonra onu kendi bedeni üzerinde deneyimlemesiyle mümkündür. (Chekhov, 1985, s. 91).

Michael Chekhov bunların yanı sıra oyuncularından içinde buldukları dönemi ve koşulları gözlemlemeyi alışkanlık haline getirmelerini de istemiştir. Ayrıca oyuncusundan kendi doğalarında karşılaştıkları izlekleri estetik boyutta değerlendirmelerini ve özellikle role yaklaşım hususunda dürüst, şeffaf ve tutarlı davranılması gerektiğini çalışmalarında hep dile getirmiştir. Chekhov'un geleceğin tiyatrosunu yaratma noktasında görmeyi umut ettiği bu yaklaşımların tamamı, kendi oyunculuk eğitimlerinde öğrencilerinden istediği mesleki disiplinlerden bazılarıdır. Üstelik oyuncusunun doğasında yeşerecek olan bu gelişmeler doğru uygulandığı sürece, kişiyi sanatsal çalışmalarında değişim ve dönüşüme sürüklemesi kaçınılmaz olacaktır. Bu tutum üzerinden Michael Chekhov'a göre her sanat bir amaca hizmet etmelidir. Oyuncu da hayatın yeni ufuklarını, farklı yönlerini keşfetmek ve ortaya çıkarmak için bu amaç yolculuğuna çıkan kişi olarak yerini almalıdır. Ancak bir oyuncu yolculuk sırasında sadece kendisine odaklanarak veya kendisini göstererek seyircisine ilham veremeyeceğini bilmelidir. Bunun için değişim ve dönüşüme kendisini odaklaması şarttır. Eğer oyuncu dönüşüm süreci noktasında zihinsel ve bedensel açıdan Chekhov'un istediği gibi değişime hazır hale gelirse hem kendi yaratıcılığını hem de ilham noktasında seyircisini tatmin etmeyi başaracaktır. Chekhov'a göre bu sürecin gelişmesi ve sonuca ulaşmasının kavramsal açıdan adlandırılması ise *başkalaşım* olarak açıklanmıştır (Chekhov, 1985, ss. 85-86).

Başkalaşım olgusu sahnedeki oyuncunun tüm eylemlerini veya hislerini samimi, gerçek ve yaratıcı kullanmasıyla ilgilidir. Chekhov bu çerçeve üzerinden karaktere ulaşmanın püf noktasını, sanatçının yaratıcı bireyselliğini ortaya çıkarması olarak formülize etmiştir. Normal yaşantıda kişinin günlük rutinleri ve hisleri çok kompleks bir yapıya sahip olduğu için, karakter çalışmalarında bireysel duygulardan öte karakterin duygularına odaklanılması daha önemlidir (Chekhov, 2014, s. 134). Çünkü bu yaklaşımlar oyuncunun yaratıcı duygularının önünde her zaman bir set oluşturacaktır. Chekhov'un bu noktada oyuncusundan istediği ilk yönelim, yaratıcılığı tetikleyecek olan eylemlerin çalışma esnasında keşfedilmesi ve ortaya çıkarılması olmuştur. Bu noktada oyuncu çalışmalarında daima bireysel duygulardan ve eylemlerden sıyrılmış -kişisel olmayan- arıtılmış deneyimlere ihtiyaç duymalıdır. Dolayısıyla oyuncunun misyonu, karakteri kendi kişiliği ötesinde yaratması ve kendisini değil karakteri oynaması gerektiğidir (Özüaydın, 2011, s. 179).

Oyuncunun yaratıcı gücünü ve tekniğini doğru şekilde nasıl kullanması ve entelektüel bir öngörünün ütopyik de olsa hangi seviyede yaratılması gerektiğini öğrenmesi, Chekhov'un tiyatroyu kendi yaşamında nereye konumladığı ve nasıl tanımladığı ile ilgili bir konudur. Chekhov'un sanatsal değerlendirmelerinde tiyatro, görsel ve iletişimsel bir sanat ürünüdür. Tiyatro aynı zamanda, insanın içerisinde hiçbir zaman gerçekleşmesi mümkün olmayan herhangi bir duyguya sözcülük yapacağı gibi, katiyen ulaşamayacağı veya eleştirebileceği herhangi bir şeye de atıfta bulunabilir. Buna istinaden Yana Meerzon (2015), tiyatronun Michael Chekhov'un algısında sahne ve seyirci arasında muazzam bir enerji alışverişine dayalı olduğu için çoğu kez tercüme gerektirmediğini, oyuncunun onun sanatında bu serüvenin en önemli kişisi ve yaratmaya cesaret ettiği karakter kişinin de onun en güçlü yaşam sevinci olduğunu belirtir (s. 36).

Michael Chekhov'un oyuncusu da tiyatro sanatının gerekliliklerini ve çalışma disiplini yerine getiren kişi olarak anılabilir. Bu anlamda oyuncu canlandıracağı karakter ile kendisi arasında net bir sınır çekmesi ve farklı kimliklere sahip olduklarını bilmesi onun yararına olacaktır. Bu noktada Konstantin Stanislavski (2011) öğrencisi olan Chekhov'un yukarıdaki fikirlerini destekleyecek şekilde şu yaklaşımda bulunmuştur, çoğu kadın veya çoğu erkek oyuncular, canlandıracakları rol kişilerine hazırlanma ihtiyacı hissetmezler. Çünkü canlandıracakları rolleri kendi kişiliklerinde aramak veya uydurmak onların açısından daha kolay olacaktır (s. 18). Bu yorum, Chekhov'un ısrarla kaçındığı ve her oyuncunun kurtulması gereken alışkanlıklara örnek olarak gösterilebilir. Üstelik Stanislavski'nin yaklaşımına yakın bir görüşle açıklanmaktadır:

Bazı aktörlerin sahnede günlük, sıradan duygularını kullanarak, kendilerini zorlama bir duygu yoğunluğu içerisine sıkıştırılmaları, sanatsal olmadığı kadar tehlike hatalar yaptıklarını göstermektedir. Er ya da geç bu deneyimleme kişi de sağlıklı ve histerik olaylara yol açacaktır; bu girişimler özellikle aktör de duygusal çatışmalar ve sinir bozukluklarına da neden olacaktır. Gerçek hisler ilhamı dışlayan ve ona benzer her şeyi uzaklaştıran girişimlerdir. (Chekhov, 1985, s.100)

Öyleyse yaratıcı bireyselliğin oyuncu tarafından rol yaratım aşamasındaki keşfi nasıl olacaktır ve bu yaklaşımın bir bedene bürünmesi hangi yollarla mümkün hale gelecektir? Michael Chekhov bu sorunun cevabını imgelem kavramıyla açıklamıştır. Ona göre imgelem, oyuncunun bedenini adeta içten şekillendiren görüntüler (hayalgücü) ve kişinin duygularını ortaya çıkararak ilham kıvılcımları anlamına gelmektedir (Chekhov, 1985, s. 34). Chekhov'un sanat anlayışında imgelem kavramı, oyuncunun yaratıcı gücünü ortaya çıkaran unsurların başında yer almaktadır. Canlandırılacak olan karakterin gereksinimleri doğrultusunda, başkalaşmayı tetikleyen zeminin nihai önceliği de bu yaklaşımdır. Bu noktada oyuncunun yapması gereken çalışma, hayal gücünü eğitebilecek ve geliştirilebilecek olan yolların aranmasıdır. Bu konuda oyuncu, oyunun aktif bir katılımcısı olduğunu bilerek, kurduğu imgelemlerle rolünün bütünleştirilmesi gerektiğini de öğrenmelidir (Hodge, 2010, s. 70). İmgelem kavramının gücünü kullanabilen oyuncunun gizil özelliği de tam olarak bu noktada yatmaktadır. Yani prova veya temsil zamanlarında doğabilecek olan ilham anlarının karakterle bütünleştirilmesi kabiliyeti, oyuncunun sanatsal farkındalığının bir göstergesi olacaktır. Bu bağlam üzerinden Chekhov oyuncunun ilham alması durumunu, kişinin dürtülerinin ne kadar erişilebilir olduğuyla ve yaratıcı dürtülerini kişi tarafından ne kadar önemsenip önemsenmediğiyle açıklamaktadır (Bartow, 2006, s. 110).

Michael Chekhov'un bakış açısıyla oyuncunun yaratıcı gücünü ortaya çıkaran ve rol yaratım sürecinde çalışmalarını disipline sokan ilk niteliğin *imgelem* olduğu aşikardır. İmgelem kavramının niteliğini oyunculuk sanatı içerisinde oyuncunun dinamik duruşu, yaratıcılığı, bakış açısı ve sanatsal gücünü geliştirmesi olarak yorumlamak mümkündür. Michael Chekhov'a göre imgelem unsuru ikiye ayrılmaktadır. Birincisi *gündelik imgelem*, ikincisi oyuncunun en temel gereksinimi olarak açıkladığı *yaratıcı imgelem*dir. Ona göre gündelik imgelem, günlük yaşantımız içerisinde hayal ettiklerimiz, düşündüklerimiz ya da genel olarak aklımıza ansızın gelip giden veya kaybolan görüntülerdir. Yaratıcı imgelem ise farklıdır; ilham verici olduğu kadar oyuncunun bedenini ve duygularını harekete geçirebilen bir rafine güçtür. Yaratıcı imgelem kavramının gündelik olandan farkı, birden ortaya çıkan, bağımsız ve değişken yapıya sahip olan, oyuncuyu tatmin etmek için ciddi bir iş birliğine ihtiyaç duyan ifadelerin tamamıdır (Chekhov, 1985, s. 23). İmgelem unsuru noktasında Michael Chekhov'un önceliği, oyuncunun yaratıcı imgelem kavramını deneyimlemesi gerektiğidir. Çünkü yaratıcı imgelem, oyuncunun esin kaynağıdır ve rolün hayali bedeninin somutlaştırılmasına yardımcı olur. Gündelik imgelem ise, sıkıcı, sıradan ve uçucu bir niteliğe sahiptir. Sanatsal bir niteliği olmadığı kadar, oyuncunun sezgilerini ve dürtülerini harekete geçirmekte kısırdır. Chekhov bu dinamik yapıyı oyuncusuna çok çalışarak kazandırmayı hedeflemiştir. Alistirmalar yoluyla oyuncu, canlandıracağı karakterin öncelikle imgesini yaratmaya çalışacak daha sonra da *bedenleştirme* veya *karakterizasyon* diye adlandırdığı hayali bedenini oluşturmaya çalışacaktır.

Bu bağlamda Leslie Bennett (2013) *Inspired States: Adapting The Michael Chekhov Technique For The Singing Actor*<sup>4</sup> adlı eserinde Michael Chekhov'un yaklaşımını şöyle yorumlamıştır:

Michael Chekhov oyunculara haklı bir eleştiride bulunarak cesur bir iddia ile, oyuncuların konfor alanlarını sevdiklerini ve kendilerine yol gösterici çalışma metotlarını pek önemsemediklerini anımsatmaya çalışmıştır. Ona göre oyuncular, ilham verici bir durum içerisinde çalışmayı yeğlerler ancak ilham kararsız bir şeydir ve hemen ortaya çıkmaz. İlham için oyuncunun bu noktada kendisini harekete geçirecek bir uyanışa ihtiyacı vardır; o da oyuncunun, uyanma arzusunun belirlemesi ve o dürtüyü imgelem gücüyle göstermesi gerektiğidir. Bunun yolu da kendini ifade edebilen duyarlı bir beden ve nitelikli derecede yaratılacak imgeler bütünüyle gerçekleşebilir. (s. 147)

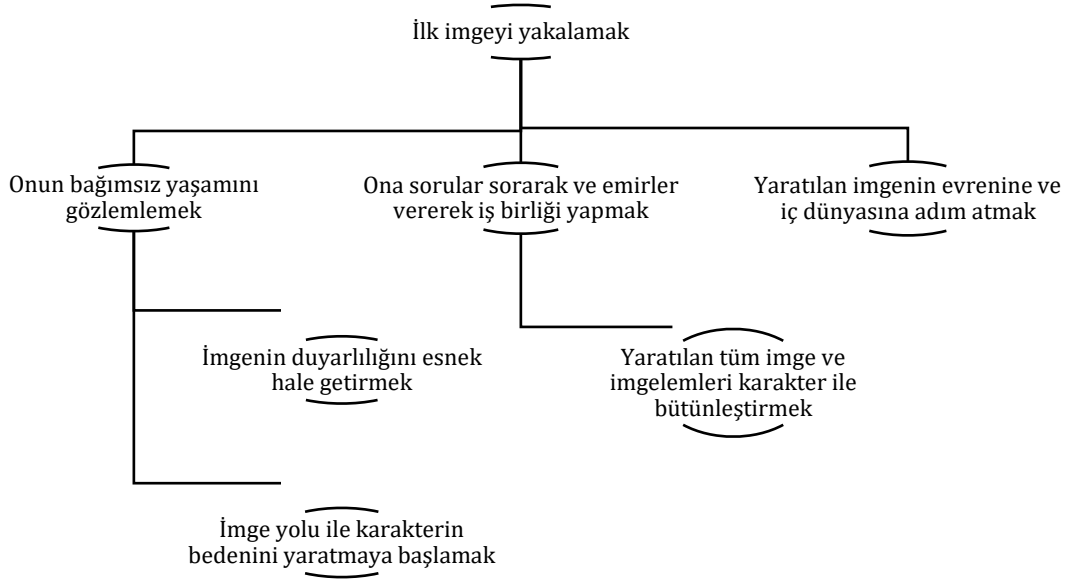
Michael Chekhov'un oyunculuk noktasındaki yaklaşımları -bu çalışma özelinde de açıklanmaya çalışıldığı gibi- oyuncu kişisini *imgelem* noktasında daima geliştirmeyi ve güçlendirmeyi hedeflemektedir. Chekhov'a göre oyuncu kişisi imgelemine geliştirmek ve güçlendirmek isteyen, esin veya ilham kaynağının yollarını arayan kişi olarak bilinmektedir. Aşağıdaki alıştırma örneğinde belirtildiği gibi imgelemenin en değerli ve önemli yanının, oyuncuyu önünde sonunda ele geçirecek bir *oluşum* noktasının olduğunu Chekhov (2014) örnek bir doğaçlama çalışmasıyla şu şekilde doğrulamıştır:

Bir imge yaratın ve bırakın kendi bağımsız yaşamını oluştursun. Sonra, sorular sorarak ya da emirler vererek bu yaşama müdahale etmeye başlayın. "Nasıl oturduğunu bana gösterir misin, Nasıl kalktığını? Yürüdüğünü? Merdivenleri nasıl inip çıktığını? Diğer insanlarla nasıl karşılaştığını?" Ve dahası aynı alıştırma fantastik imgelerle deneyin. Cadılarla sarılmış bir şato fakir bir kulübeye dönüşsün ya da buna benzer şeylere; yaşlı bir cadı genç ve güzel bir prenses olsun. Böyle çalışmalar sonunda, imgelerinizin çok güçlü olduğu bir an gelecek ki, onları işinize katma ve bir sahnenin çok küçük bir parçası olsa bile onları oynama isteğinize karşı gelemeyeceksiniz. (ss. 76-78)

Michael Chekhov'un (1985), yukarıda sözü edilen durumu oyuncunun karakter yaratma sürecinde imgelem olgusunu nasıl kullanması gerektiğine örnek teşkil edebileceği gibi, hayali beden kavramının karakterizasyon ve bedenleştirme açısından da panoramik bir görüntünü verebilir. Chekhov'un yedi maddeye ayırdığı şema, oyuncunun karakter yaratma çalışmasında hayal edilen bedenin sanatsal dürtü ve hislerle birlikte içine doğru bir yolculuğa işaret eder. Aşağıda sunulan çalışma disiplini bir rol çalışmasının imgelem kavramı özelinde ilk adımları olarak tasvir edilebilir (Görsel 1). Oyuncu tarafından canlandırılacak olan rolün boyutlarını yakalamak ve bu süreci somutlamak için aşağıdaki sıralama önemli sayılmaktadır. Çünkü oyuncu kendi tabiatının ötesinde zengin bir hayalgücünü elde edebilen ve hangi dönem ya da zaman içerisinde olursa olsun, yaratıcı icatlarını kolektif bir yapı içerisinde dinamik bir enerjiyle gösterebilen kişi olarak yorumlanmaktadır.

---

<sup>4</sup> 2013 tarihli İngilizce çevirisinden Türkçeye yazar tarafından çevrilmiştir.



Görsel 1. Hayali bedeni yaratmada imge ve imgelemleri birleştirme aşaması (Chekhov, 1985)

Oyuncunun rol çalışmaları sürecinde imge ve imgelemleri birleştirme alıştırmaları olarak tarif edilen bu yaklaşım, Chekhov'un önerdiği çalışma disiplinlerinden sadece biridir. Buna istinaden oyuncu kişisi, kendisini oynamayı reddettiği ve sahnede demode hale gelmiş klişelerden kurtulmayı istediğinde ilk izlenim olarak bu çalışma rehberini deneyebileceğini bilmelidir. Çalışma rehberinin ilk basamağını imgenin yakalanması niteliği oluşturmaktadır. Bu noktada oyuncu rolü üzerine çalışırken kendi içinde bağımsız imgelerin uçtuğunu görmesi olası bir durumdur. Çünkü imgeler birden oluşabilen ve anında kaybolabilen bir yapıya sahiptir. Canlandırılacak karakterin dünyasına ait bir imgenin yakalanmasıyla gerçekleşen bu süreç, ardı sıra oyuncuya yeni nitelikler kazandırmaktadır. Nitekim oyuncuyla yakalanan imge arasında çok sıkı bir iş birliği de gereklidir. Hatta oyuncu belirlenen imgeye sorular sorarak belirli komutlar verebilir. Örneğin "Nasıl oturup kalktığını bana gösterir misin? Nasıl yürürsün? Mutsuz olduğunda nasıl davranırsın?" gibi sorular sorulabilir. Daha sonra yaratılan imgenin iç dünyasına adım atmak olasıdır. Filizlenen bir bitkinin yavaş yavaş büyüüp gelişmesi veya sonbahar gelince doğanın sararıp dökülmeye başlaması gibi temsili örnekler, prova esnasında oyuncu tarafından karakterle bütünleştirilebilir. Nitelik bakımından bu çalışma stili, farklı fantastik imgelerle veya daha detaylı imge türleriyle bütünleştirilebileceği gibi, aynı zamanda yakalanan imgenin hassasiyeti noktasında farklı yaklaşımlarla da desteklenebilir. Bu da imgenin hassasiyetini daha esnek ve değişken duruma kullanıma açık hale getirir.

Oynanacak karakter üzerine çalışılırken, Chekhov'un imge yolculuğunda oyuncusundan istediği bir başka nitelik de, alıştırmaya yapılan tüm imgesel çalışmaların karakterle bütünleştirilme sürecinin yavaş ve kararlı olması gerektiğidir. İmgenin en küçük



ayrıntısının bile prova süreçlerinde denenmesi önemlidir. Eğer bu süreç sağlıklı ilerler ve ayrı ayrı özellikler tek bir yapıda bütünleştirilip uygulanırsa, karakter giderek bir bütün olarak kendisini göstermeyi başaracaktır. Oyuncunun tamamen kendisine ait bir karakter yaratma süreciyle başlayan bu süreç, imgeye sorular sorarak, belki haftalarca üzerine çalışarak, farklı durumlarda ve ortamlarda hayal ederek, konuşmasını, yürümesini, oturmasını, kalmasını, hislerini, isteklerini, bedenini ve düşüncelerini izleyerek son bulacaktır. Michael Chekhov'a göre imgeleri birleştirme pratikleri, sabırla üzerine çalışıldığı sürece oyuncunun bedenini geliştirmesi noktasında da etkili olacaktır. Çünkü bu teknik üzerine çalışılan beden (hayali beden) kişinin bedeniyle bütünleştirilmesi gerçeği, sanatsal duyguyu, duyarlılığı, estetiği ve fark etmeden kazanılan öğretileri de gün yüzüne çıkaracaktır (Chekhov, 2014, ss. 70-80).

### **Oyuncunun Hayali Bedeni**

Hayali beden olgusu karakter yaratma ve varsayma sürecinde, oyuncu tarafından irdelenen imgelemlerin, karakterde *nasıl bir bedene sahip* olacağına dikkatle incelendiği süreç olarak açıklanabilir. Ayrıca oyuncu kişisine özel bir yaratım süreci sunan hayali beden en basit şekliyle, kişide var olan dürtüsel niteliklerin uyandırılması, uyarılması ve canlandıracağı karakterin bedenini kendi bedenine -mecazi anlamda- giymesi olarak yorumlanabilir. Chekhov'un oyunculuk alanına kazandırdığı bu yaklaşımın önemini, tiyatro teorisyeni David Krasner (2000) "Oyuncunun rol üzerine çalışması sırasında, zihninin derinliklerinde çağrıştırmaya izin verdiği görüntülerin zorlanmadan kendi bedeninde tatbik etmesi ve uygulayabilmesi" (s. 194) olarak tercüme etmiştir.

Yukarıdaki tanımlamaların ışığında, hayali beden kavramının niteliği ve rol yaratma sürecine olan etkisi, Konstantin Stanislavski ve Michael Chekhov açısından farklı görüşlere denk düşmektedir. Örneğin Stanislavski oyuncunun rol çalışmaları sırasında karakteri *bedenleştirme* (görünür kılma) sürecini, kendi kişiliği içerisinde araması gerektiğini öncelikle, Chekhov bedenleştirmenin ilk aşamasını oyuncunun bir adım önüne yerleştirir ve karakteri yapılandırma çabasını kişinin kendi kimliği üzerinden değil, aksine karakterin ana koşulu üzerinden oluşturulması gerektiğini belirtir. Üstelik karakterin seviyesine çıkarak başarıyı yakalayabilmek bu aşamada daha olasıdır. Çünkü Chekhov'un oyunculuk terminolojisinde oyuncuyla canlandırılacak olan karakter farklı kişilerdir; farklı beden ve farklı duygulara sahip niteliklerden oluşmuşlardır (Petit, 2010, s. 163).

Michael Chekhov'un oyunculuk terminolojisinin yapı taşlarından biri olan *farklılaşma* (başkalaşma) etmeni, öncelik sayılabilecek niteliklerin başında gelen imgelem olgusunu oyuncu karşısına daima çıkaran bir kavramdır. Bu yolla oyuncu kendi yaşamının olgularına bağlı kalmak yerine, imgelemine başvurduğu ölçüde daha yaratıcı olacaktır. Aksi halde yaratıcılığı kısıtlanacak ve sıradan klişe bir yolculuğa sürüklenecektir (Özüaydın, 2011, s. 45). Dolayısıyla imgelem, farklılaşmanın temel dayanak noktalarından biri olabileceği gibi, beraberinde oyuncunun içkinliğindeki isteksizliğinin ve sabırsız dürtülerinin uyandırılması olarak da adlandırılabilir (Chekhov, 1985, s. 175). Üstelik oyuncu kişisi oynayacağı karakterin hayali bir bedenini yaratabilmesi için doğadan öğrendiklerine değil, doğayı

kavrayış biçimine bakmalıdır. Bu bağlam üzerinden Rudolf Steiner (2003) *Gizli Bilim* adlı kitabında bu görüşün temelini “Ruhun etkinliği, insanın doğadan öğrendiklerinde değil, doğayı kavrayışındadır. Ruh, doğaüstünden çalışarak kendi kendini aşar” (s. 21) cümleleriyle yorumlamıştır. Bu noktada Chekhov’a göre sanatsal bir yolculuğun temel yapı taşını imgelem örüntüsü oluştururken aynı zamanda gözlem gücü ve benlik arayışları gibi yaklaşımlar, oyuncunun çalışma alanları içerisinde yer alması gereken niteliklerdir.

Belirli bir dönemin oyuncularında gözlemlenen klişe oyunculuk teknikleri ve sahneleme çalışmaları eleştirel bakılması gereken yapılar bütünüdür. Sanatsal gelişimin imgelem gücüyle daha da zenginleşebileceğini savunan Chekhov, kendi tekniğini statik oyunculuk biçimlerini değiştirmek ve geliştirmek adına da şekillendirir. Sunulan bu çalışmalar, oyuncuyu klişeleşmiş etkilenmelerden arındırmak ve bilinçli bir başkalaşma tutkusuna sürüklemek içindir. Çünkü zihin ve ruh duyarlı bir bedenle bütünleşip kendini ifade etmeye başladığında, mucize denilen şey büyük bir güç ve başarıyla oyuncuyu yakalayacaktır (Bennet, 2013, ss. 146-147). Bu da klişeleşen ve prototip haline gelen sanat niteliklerini daha canlı kılmayı hedefleyecektir.

Chekhov eleştirel yaklaşımların ışığında, hayali beden kavramı üzerinden oyuncularına klişeleşmiş tavrardan kurtulmaları için kaliteli bir tercih sunar. Sahnede canlandıracağı karakterin hakkında temel olan düşünceleri yakalamanın öncelik olduğunu varsayarak ilk yönelimini oyuncuya şu şekilde gösterir: “Oyun yazarı tarafından anlatılan karakter ve benim aramdaki fark -ne kadar yüzeysel ya da küçük olursa olsun- nedir?” (Chekhov, 2014, s. 125). Bu yolla karakterin hayali bedenini bulmak, detaylandırmak ve gerekiyorsa mecazi de olsa boyamak, oyuncu kişisi tarafından yeni keşiflerin kapısını aralayacaktır. Bu noktada oyuncu kişisi rol çalışmasına girdiğinde, onu zorlayabilecek olan olası birkaç noktayla karşılaşabilmektedir. Oyuncu kendi bedeni dışında başka bir bedeni rol bağlamında çalışmaya başlaması (sanatsal boyutta o karakterin formasını giymesi ya da o bedeni yansılması) sürecin fiziksel boyutunu gösterirken, duyuşsal açıdan bir bedenin psikolojik özelliklerinin nasıl görünür kılınacağı da önemli sayılabilecek detaylardandır. Bu çalışma sürecini daha boyutlu bir hale getirmenin yolunu Chekhov, bir hayali bedeninin oyuncu tarafından bulunarak çözülebileceğini belirtmiştir. Bu olası zorluğu çözenin başka bir yolunu da oyuncuyla canlandırılacak olan rol kişisi arasındaki farkların tespit edilmesiyle çözüleceğine işaret eder. Yani kişinin kendisiyle oynayacağı karakter arasındaki farkların belirlenmesi ve bu farklar sonucunda ortaya çıkan karakteristik özelliklerin bir araya getirilmesi rolün tanımlanmaya başladığının göstergesidir. Oyuncunun çalışma disiplini bağlamında, oynayacağı karakterle kendisi arasındaki farkları keşfetmesi, yazar tarafından sunulmuş koşullarla da mümkün olabilmektedir. Çünkü en nihayetinde yazılı metnin içerisindeki oyun kişileri belirli koşullarda, belirli anlara ve belirli durumlara ait rol kişileri olarak verileceğinden, oyuncu bu koşulları bilerek karakterini yaratmaya odaklanmalı ve kendi bedeniyle karakterin bedeni arasındaki farkları bu düzlem üzerinden belirleyebilmelidir.

Bir hayali bedenın oyuncu tarafından imgeleme süreci, hem yazılı metnin kořulları dahilinde olabileceken hem de kiřinin rolü yaratırken kendi hayal gücünün zenginliğini keřfetmesiyle de mümkün olabilmektedir. Ařađıda verilen dođaçlama çalıřması, Chekhov (2014) tarafından yukarıda belirtilen açıklama bir çözümlü niteliğinde örnek sunmaktadır:

Tembel, durgun ve hantal (fiziksel olduđu kadar psikolojik de) diye tanımladıđınız bir karakteri oynayacađınızı hayal edin (...) Kendinizle karřılařtıđınız rolün bu özelliklerini ve niteliklerini taslak olarak çıkardıktan sonra, böyle tembel, hantal ve yavaş bir insanın *nasıl bir bedene* sahip olabileceđini hayal etmeye çalıřın. Belki düşük omuzlar, kalın boyun, halsizce sallanan uzun kollar, büyük ağır bir kafa ve dolgun, toplu ve kısa bir bedene sahip biri olduđunu düşüneceksiniz. Böyle bir beden elbette sizinkinden çok farklı. Yine de onun gibi görünebilir ve onun yaptıklarını yapabilirsiniz. (ss. 125-126)

Hayali beden üzerine yapılan çalıřmaların önemli bir bölümü gerçek benzerlik ve hayal edilen bedenın oyuncu kiřisi tarafından nasıl deneyimleneceđiyle alakalıdır. Karakter yaratma süreci -bu çalıřma özelinde- hayal edilen beden üzerine bolca denemeye yapmak ve onu kendi bedeni üzerine giymeye çalıřmakla gerçekleşir. Burada Chekhov için belirleyici olan, aynı atmosfer içerisinde kiřinin gerçek bedeniyle hayal edilen bedenın yan yana durabileceđinin de gözlemlenmesi gerektiđidir. Yani oyuncu iki bedeni imgeleminde canlandırabiliyor olması, ikisi arasındaki farklarında keřfedilmesi anlamına gelmektedir (Chekhov, 2014, ss. 126-127).

Michael Chekhov Vakfının kurucularından ve oyuncu eđitmeni olan David Zinder (2007), yukarıdaki anlam üzerinden hareketle, Chekhov'un oyunculuk derslerinde çok kez dile getirdiđi "oyuncu bedeni ile hayal kurabilir" (s. 7) cümlesini kendi çalıřmalarında sıkça kullanan tiyatro yönetmenlerindedir. Zinder bu yapı üzerinden imgelem kavramının oyuncunun bedenine nüfuz etmesi gerçeđini hissetmeyle, deneyimlemeyle ve hayal etmeyle görselleşeceđini belirtir. Yani kiři imgelem gücünü yaratıcı kıldıđı süreçte hem iradesi hem de hisleri noktasında dinamik bir yapıya bürünmeyi başaracaktır. Role uygun davranmaya ışık tutan bu süreç, oyuncuyu aynı zamanda karakterin konuşma biçemi veya eylemleri noktasında da dođru bir yöne götürecekl, performatif ifadenin ortaya çıkmasında da büyük rol oynayacaktır (Zinder, 2016, s. 21).

Oyunculuk sanatının yukarıda belirtilen izlekler dışında -olumsuz anlamda- zamanla farklı yapılara büründüđu ve materyalist düşüncenin etkisiyle de başka ifade türlerine dönüřtüđu gözlemlenen gelişmelerdendir. Chekhov (2014) bu düzlem üzerinden günümüz oyuncusunu řu sözleriyle eleştirir: "Materyalist görüşün etkisindeki günümüz oyuncusu, sanatının psikolojik unsurlarını durmadan göz ardı etmeye ve fiziksel görüntüyü fazlasıyla önemsemeye eğilimli[dir] (s. 52). Bu süreç mantıksal açıdan karakter üzerine ne kadar düşünülürse düşünülün analitik bir sonuca varılacađına işaretler. Başka bir deyişle, oyuncunun materyalist görüşle karakter üzerine düşünmesi ya da çalıřması, onu daima sođuk ve edilgen bir konuma sürükleyecektir. Ancak çalıřma pratiklerinde imgelem unsurunun niteliklerini kavrayan ve hayali beden üzerinden çalıřmalarını deneyimleyen, geliřtiren ve kendi özgür iradesini kullanabilen oyuncu hem prova sürecinde hem de seyirci karřısında eşsiz karakterler yaratarak kendisini var edebilecektir (Chekhov, 1985, s. 87).

Soğuk, analitik, materyalist düşünce, hayal günüce olan gereksinimi yok etmeye niyetli. Bu öldürücü saldırıyla baş etmek için, oyuncu, bedeni materyalistik bir yaşama ve düşünceye itebilecek şeylerin dışında kalan dürtülerle düzenli olarak beslemelidir. Oyuncunun bedeni, yalnızca sanatsal esinleme seliyle güdülendiğinde en değerli hazine haline dönüşür ve ancak o zaman daha zarif, esnek ve anlamlı olabilir. (Chekhov, 2014, s. 53)

Michael Chekhov'un oyunculuk eğitimi içinde gerekli gördüğü hayali beden kavramı, bir benliği karaktere dönüştürme, bedenleştirme ve geliştirme becerisi noktasında bir çalışma metodunun dışavurumu olarak da yorumlanabilir. Bedensel tekniğin gelişimi, hayali bir bedeni kendi üzerine giyme anlayışı ve hayal edilenle rol arasındaki benzerlik etkisini yaratma noktasında önemli bir süreç olarak görülür. Yani oyuncu kendisini bedeni üzerine çalıştığı ve geliştirdiği sürece imgeleyen bedenin içerisine girebileceği mümkün görülür. Chekhov (2014) konuyla ilgili olarak şöyle bir görüşte bulunur: "*Hayali beden*, psikolojiniz ve kendi bedeniniz arasında durur ve her ikisini de eşit derece etkiler" (s. 126). Öyleyse bu durum oyuncunun yavaş yavaş o bedenden etkilenmeye ve ona uyumlu bir şekilde hareket edebilmeye, konuşmaya ve düşünmeye çalışmakla son bulacağını özetidir.

### **Oyuncunun Yaratıcı Gücü: Doğaçlama**

Sanatsal gelişimin prensipleri açısından düşünüldüğünde Michael Chekhov, sanatçının doğasında var olan yaratıcı ve olumlu niteliklerin, en seçkin çabayla geliştirilmesi, sorgulanması ve insani zeminde yaratılması gerektiğini savunur. Sanat dallarının uygulayıcısı ve yaratıcısı insan olgusu olduğu için, her sanatçının da hedeflediği amacın kendi sanatını özgürce dile getirmek arzusu olduğu gözlemlenen nitelikler arasındadır. İnsanın özgürlüğünü ve sanatsal arzusunu ortaya çıkaracak olan bu düşünceler, özellikle oyunculuk sanatı düzleminde doğaçlama çalışmaları ile gerçekleştirilebilir.

Eğer bir oyuncu tamamen yazarın ve yönetmenin verdikleri ile ilerler, kendi doğasında var olan yaratıcı ve olumlu sayılabilecek nitelikleri kullanmanın yollarını aramazsa, sığ, küflenmiş ve sıradan bir sürecin içerisine gireceği aşıkârdır. Chekhov (2014) bu noktada özetle şöyle bir yaklaşımda bulunur: "Engin kişiler kendilerini ifade etmek için kendi felsefi sistemlerini oluşturur. Benzer şekilde, kendi yargılarını ifade etmek isteyen sanatçı da bunu, kendi sanatının şekliyle, kendi araçlarıyla doğaçlayarak yapar" (s. 81). Yani kendini herhangi bir rol için uygun hale getiremeyen oyuncu, sahnede hiç yaşamamış ve doğaçlamanın özgürlüğünü hiç tatmamış olarak var olmaya çalışacaktır. Bu noktada Chekhov'un hayali beden ve imgelem kavramları üzerine yaptığı çalışmalardan, örnek olarak seçilen aşağıdaki doğaçlama pratikleri hem sanatsal hedefin hem de oyuncunun role yaklaşım sürecini geliştirmesi hususunda küçük bir öneri niteliği taşımaktadır. Chekhov (2014) oyuncuya şöyle bir doğaçlama çalışması verir:

Elinize bir kitap alın, rastgele bir sayfa açın, oradan bir kelime okuyun ve sizde hangi imgeyi uyandırıyor bakın. Bu size, kendinizi onların soyut ve cansız kavramlarıyla sınırlamaktansa bir şeyleri hayal etmeyi öğretecek (...) Birkaç çalışmadan sonra, her kelimenin hatta "ama", "ve", "eğer", "çünkü" gibi kelimelerin bile belli imgeleri -belki bazıları tuhaf ve acayip olan- uyandırdığını fark edeceksiniz. Dikkatinizi bir anlığına bu

imgeler üzerinde yoğunlaştırın, sonra aynısını başka kelimelerle yaparak alıştırmaya devam edin. (s.75)

Chekhov tekniğinin usta öğreticilerinden biri olan David Zinder (2016) ise şu şekilde bir örnek çalışma sunar:

Bu çalışmadan önce oyuncuların herkesçe bilinen bir oyundan bir karakter seçmeleri, bütün oyunu okumaları ve oyunu okurken karakter üzerine izlenimlerini not etmeleri – bütün izlenimlerini- istenir. Oyuncuların oyuna dönüp onu yeniden okumaları, bu sefer seçtikleri karakterin imgelemlerinde beliren fiziksel niteliklerine dikkat etmeleri ve buldukları şeyleri tekrar not etmeleri istenir (...) karakterden eylemlerini kendileri için yapmasını “isterler”, koşma, hareket etme, bir sandalye alıp oturma, bir çay açma vb. karakterin hareket edip, imgelemlerindeki gibi davrandığını izlemek, oyuncuların karakteri kavraması için inanılmaz yol açıcı olacaktır, buradaki deneyimlerini de gelecekte referans alabilmek için yine kaydetmeleri gerekir. (ss. 279-280)

Oyuncunun doğaçlama kabiliyetini geliştirecek olan yaratıcı dürtüler veya alıştırmalar, grup halinde dahi çalışılabileceği gibi, bu çalışmalara başlamadan önce grupta bulunan diğer kişilerin disiplinle oluşturacakları bir topluluk bilincine odaklanmaları gerektiğinin farkında olmalıdırlar. Grup doğaçlamaları noktasında Chekhov (2014), topluluk bilincini geliştirmek için şöyle bir çalışma önerir ve doğru uygulandığı zaman hayali bir bedeni oluşturacak olan imgesel yolculuğun zemini hazırlanmış olur:

Sizi çevreleyen yaşamı gözlemleyerek başlayın. Karşılaşabileceğiniz farklı atmosferleri sistemli bir biçimde gözlemleyin. Zayıf, dikkat çekmiyor ya da hiç fark edilmiyor diye bazı atmosfer ortamlarını gözden kaçırmayın ve küçümsemeyin. Gözlemlediğiniz her atmosferin, *aslında havada yayıldığı*, insanları ve olayları sardığı, odaları doldurduğu, mekanlarda yüzdüğü, kendisinin de parçası olduğu yaşamın içine sızdığı gerçeğine özen gösterin. Belirli atmosferlerce çevrelediği anlarda insanları izleyin. Atmosferle uyumlu bir şekilde hareket ediyor ve konuşuyor mu, kendini ona bırakıyor mu, yoksa ona karşı direniyor mu, atmosfere karşı ne kadar duyarlı ya da ilgisizler görmeye çalışın. (s. 97)

Dolayısıyla yukarıda örnek olarak verilen alıştırmalar, oyuncu kişinin doğaçlama yetisini özgür kılması ve psikolojik açıdan geliştirmesi için farklı konu veya koşullarda sıkça tekrar edilebilir. Ayrıca doğaçlama konuları farklı gereklilik ya da farklı niteliklerle -oyuncunun çalışacağı oyun metni ve karakter noktasında- profesyonel olarak değerlendirilebilir. Bu çalışma özelinde, sınırlı sayıda belirlenen doğaçlama çalışmalarını farklı perspektiflerde veya koşullarda tekrardan ele alıp çalışılması, oyuncu kişisine faydalı olacağı gibi aynı zamanda rol yaratım sürecinde de katkı sağlaması ümit edilen bir gayedir. Özetle Chekhov'un geliştirmiş olduğu oyunculuk metodolojisinin hedefine bakıldığında, kurgusal bağlamda oyuncuya yeni ufuklar açtığı, sanatını nasıl icra edeceğinin ipuçlarını verdiği ve imgelem kavramı noktasında -bazı oyunculuk tekniklerine nazaran- daha çok çalışma niteliği sunduğu gözlemlenen yorumlamalardandır.

## Sonuç

Çalışma içerisinde belirlenen araştırma ve düşünce dinamikleri neticesinde -tiyatro sanatının değişen tabiatıyla birlikte- Michael Chekhov'un oyunculuk yaklaşımına

bakıldığında, içgüdüsel olan ancak analitik olmayan sistemli bir çalışmalar bütünü ile karşılaşmak mümkündür. Bu bağlamda 20. yüzyıl tiyatro perspektifinin bedensel anlatıma ve farklı sahneleme tekniklerine yönelmesi de Chekhov'un oyunculuk sanatı üzerine geliştirdiği çalışma metodolojisini haklı çıkarmaktadır. Bu çalışma disiplini içerisinde yer alan hayali beden kavramı da sanattaki bütün teknikler gibi, sanatçıya yaratıcılık noktasında bir tekniği sunabilecek, başkalaşma ve dönüşümü hızlandıracak sürecin kendisi olarak kavranabilir.

Makalenin konusu olarak irdelenen hayali beden kavramı, Chekhov'un oyunculuk tekniğinin basamaklarından biri olarak değerlendirilebilir. En genel betimlemeyle oyuncuda var olan dürtüsel niteliklerin uyandırılması ve hayal edilen bedenin canlandırılması anlamına gelen hayali beden olgusu, oyuncuya rol yaratım sürecinde başkalaşım, canlandırılacak olan rol ile kişi arasındaki psikolojik ve fiziksel farklar ve hayal edilen bedeni üzerine giyebilme gibi ana motifleri sunar. Chekhov bu çalışma disiplini oyuncuya, hayal edilen bedenin sanatsal dürtü ve hislerle birlikte nasıl birleştirilebileceğini anlatırken, başka bir yaklaşımla da ona içerisinde var olan özgün gücün, yaratıcı benlikle (yaratıcı bireysellikle) hangi noktada birleştirilmesi gerektiğini de göstermiştir. Şüphesiz oyunculuk eğitimi içerisinde var olan pek çok tekniğin, teorik açıdan incelendiği ve uygulandığı farklı alanlar mevcuttur. Bu makale, Hayali Beden kavramının oyuncunun rol çalışmalarında irdeleyebileceği ve dikkate alabileceği bir çalışma rehberi olmayı hedeflemektedir.

Sonuç itibarıyla bir sanat yapının estetik çerçevede gerçeklikle olan ilişkisini içerisinde bulunduğu toplumsal ve kültürel koşullar belirleyebileceği gibi, aynı zamanda oyunculuk sanatı noktasında bu diyalektik yapıyı, yarattığı eşsiz karakterlerle oyuncu kişinin gerçekleştirilmesi olası bir durumdur. Konvansiyonel tiyatro konjonktürü üzerinden irdelendiğinde, -bu çalışmanın çıkış noktası olan- yaratıcılık, sanatsal yeti, imgelem, gözlem ve çalışma disiplini gibi etmenler, hayali beden kavramını oyuncu kişisine keyifli bir öğreti olarak sunabilecek yaklaşımların başında gelmektedir. Çalışmanın *oyuncunun yaratıcı gücü dönüşüm* adlı başlığı altında yer alan tanımlamalardan da hareketle, kişinin yaratıcılığını geliştirmesi, keşfetmesi ve görünür kılması için kendi enstrümanını tanıması, kabiliyetlerinin farkına varması ve gözlem gücüyle kendisini yakından tanıması, sanatsal boyutta gerekli olan yaklaşımlardır. Bu kavrayış algısı bir oyuncuda aranması gereken özelliklerden herhangi biri olarak gözetildiğinde, düşünsel, bedensel ve duygusal dönüşümün keşfedilmesi ve büyümesi kaçınılmaz hale geleceği olası bir durumdur. Üstelik bu beklentiyi oluşturabilmek ve aktüelleşmesini sağlamak için oyuncu kişinin eşsiz ve farklı karakterlerle sanatında var olması sağlanacaksa, Chekhov'un oyunculuk yaklaşımı ve hayali beden kavramı örnek olarak verilebilir. İncelemeden çıkan neticede, oyuncu kişinin kendisini geliştirmesi için nasıl bir çalışma disiplini oluşturması ve rol yaratım sürecinde -karakter yaratırken- hangi özgün materyalleri kullanacağını hayali beden kavramı üzerinden küçük bir panoramasını sunmaktadır.

**Kaynakça**

- Adler, S. (2016). *Aktörlük sanatı*. (N. Özüaydın Çev.) Mitos-Boyut Yayınları.
- Bartow, A. (Ed.) (2006). *Training of the American actor*. New York: Theatre Communications Group.
- Bennett, L. (2013). Inspired states: Adapting the Michael Chekhov Technique for the singing actor. *Theatre, Dance and Performance Training*, 4(2), 146-161.
- Chekhov, M. (1985). *To the actor: On the technique of acting*. New York: Harper & Row, c1953.
- Chekhov, M. (2014). *Oyuncuya*. Mitos Boyut Yayınları.
- Daboo, J. (2007). Michael Chekhov and the embodied imagination: Higher self and non-self. *Studies in Theatre and Performance*, 27(3), 261-273.
- Hodge, A. (2010). *Twentieth century actor training*. Routledge
- Kirby, M. (1972). On acting and not-acting. *The Drama Review*, 16(1), 3-15.
- Krasner, D. (2000). *Method acting reconsidered: Theory, practice, future*. Routledge.
- Meerzon, Y. (2015). Michael Chekhov's Theater of the future: Pros and cons of the failed experiment. *Stanislavski Studies*, 3(1), 35-52.
- Moore, S. (2016). *Stanislavski sistemi*. BGST Yayınları.
- Özüaydın, N. U. (2011). *Stanislavski sistemi ve metot oyunculuğu*. Mitos Boyut Yayınları.
- Petit, L. (2010). *The Michael Chekhov handbook: For the actor*. New York, NY: Routledge.
- Stanislavski, K. (2011a). *Bir aktör hazırlanıyor*. Agora Kitaplığı Yayınları.
- Stanislavski, K. (2011b). *Bir karakter yaratmak*. Agora Kitaplığı Yayınları.
- Steiner, R. (2003). *Gizli bilim*. Omega Yayınları.
- Zinder, D. (2007). 'The actor imagines with his body'—Michael Chekhov: An examination of the phenomenon. *Contemporary Theatre Review*, 17(1), 7-14.
- Zinder, D. (2016). *Beden, ses, imgelem: imge çalışma eğitimi ve Chekhov tekniği*. Mitos-Boyut Yayınları.

## İklim Krizi Çağında Güncel Sanat Eğilimleri

Eda Gecikmez<sup>1</sup>

### Öz

Son yıllarda, dünyanın hemen her yerinde iklim krizi sebebiyle sıklıkla doğa felaketleri yaşanmaktadır. Bilim insanları tarafından Antroposen olarak adlandırılmaya başlanan bu yeni çağın sebebi olarak dünya kaynaklarını sınırsızca tüketen insan faaliyetleri gösterilmektedir. Bu yeni çağı anlamak ve geleceği hayal etmek adına ortaya çıkan düşünce biçimlerinden biri posthüman teoridir. Yeryüzüne izini bırakan insanın özneliğini, failliğini ve insan-olmayanlar ile ilişkilerini sorgulayan bu teori, hümanizm ve insanmerkezciliği eleştirir, krizlerle baş edebilecek yeni bir etik fikrini ele alır. Bu makalede, Antroposen kavramına odaklanan, anlamını ve yöntemini posthümanizm ile ilişkili kuran sergi ve sanat eserleri araştırılmıştır. Güncel sanat alanını dönüştürmeye başlayan bu tartışmalar, sanatın da felaketler karşısında bir arayış içerisinde olduğunu göstermektedir.

**Anahtar Kelimeler:** İklim krizi, Antroposen, posthüman, güncel sanat

## Contemporary Art Tendencies in the Age of Climate Crisis

### Abstract

In recent years, natural disasters have become increasingly common worldwide due to the climate crisis. This new era, referred to as the Anthropocene by scientists, is attributed to human activities that exploit Earth's resources limitlessly. One of the emerging forms of thought to understand this new era and envision the future is posthuman theory. This theory questions the subjectivity, agency, and relationships of humans who leave their mark on the Earth. It critiques humanism and anthropocentrism and explores a new ethical idea that can cope with crises. This article explores exhibitions and artworks that focus on the concept of the Anthropocene and relate its meaning and methodology to posthumanism. These discussions, which are beginning to transform the field of contemporary art, demonstrate that art is also in search of solutions in the face of disasters.

**Keywords:** Climate crisis, Anthropocene, posthuman, contemporary art.

---

<sup>1</sup> Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anabilim Dalı Sanatta Yeterlik, ORCID NO: 0000-0002-9279-7568, edagecikmez@gmail.com



Günümüzde sıklıkla maruz kaldığımız doğa felaketleri dünyanın bir iklim krizi içerisinde olduğunu kanıtlar niteliktedir. Özellikle Sanayi Devrimi'nden sonra nüfusun yükselmesiyle birlikte artan fosil kaynakların tüketimi gezegenin iklimsel dengesini bozmuştur. Bilim insanlarının Antroposen olarak adlandırdıkları bu sürece insan faaliyetlerinin dünya üzerindeki jeolojik etkisi sebep gösterilmektedir. Antroposen adının *antroposu* yani insanı merkezine almasından dolayı tartışmalı görülmüş; bu yeni çağ farklı isimlendirme ve anlamlandırma girişimleri doğmuştur. Buna paralel olarak dilimize insan-sonrası ya da insan-ötesi olarak çevrilen posthüman<sup>2</sup> teori tartışmaların odağı olan insanı yeniden konumlandırır. Yeryüzüne izini bırakan insanın öznelliğini, failliğini ve insan-olmayanlar ile ilişkilerini sorgulayan bu düşüncenin temeli hümanizm sonrası, insanmerkezcilik sonrası ve buradan hareketle kurulacak yeni etik fikrine dayanır (Braidotti, 2018).

Araştırmanın ana eksenini bu tartışmalarla ilişkilenen güncel sanat örnekleri oluşturacaktır. 11. Gwangju Bienali ve 16. İstanbul Bienali gibi büyük sanat organizasyonlarının bu yeni teorileri odağına almasıyla birlikte Antroposen ve posthuman kavramlarının sanat alanında görünürlüğü artar. Aynı zamanda bilim ve sanat gibi farklı disiplinlerin birlikte çalışması yeni ortaklıklar kurulmasına sebep olur. Bu bağlamda değerlendirilen Yabanıl Atlas Kolektifi (Feral Atlas Collective), Arazi Kolektifi ve Forensic Architecture gibi sanatsal oluşumlar bilim insanlarını içeren bir yapıya sahiptir ve üretimleri çoğunlukla bilimsel verilerden beslenir. Bu gibi gruplar, deniz ticaret rotaları, fabrikalar, barajlar, madenler gibi altyapıların yanı sıra devletler ve şirketlerin izini süren bir yöntem geliştirirler ve tüm sınırları zorlayarak tehditkâr ekolojilere, şiddet ve yaşam hakkı ihlallerine yol açan süreçleri kayıt altına alırlar. Nihayetinde bu kolektiflerin çalışmaları bizatihi bir bilgi kaynağına dönüşür ve sanat alanını da aşarak farklı alanlara etki eder. Antropolog Anna Tsing'in mantarlarla birlikte kapitalist harabeyi keşfe çıkması ya da sanatçı Jumana Manna'nın savaştan etkilenen tohumların izini sürmesi gibi tekil hikayelerin aslında gezegeni ilgilendiren bir mesele olduğu paylaşılır. Tabiatı itibarıyla insan-dışı olan sanat, bizleri kimliklerimizin ötesine aktararak, etrafımızı saran hayvani, bitkisel, yeryüzüne ve gezegene mahsus kuvvetlere bağlar ve cisimleşmiş benliğimizin muktedir olabildiği ve katlanabildiği sınırlara taşır (Braidotti, 2018, ss. 131-132). Bu kapsamda ele alınan güncel sanat çalışmalarının dünyanın karmaşık yapısına karşılık geliştirdiği yaratıcı söylemleri ve müdahaleleri incelenecektir.

### **Antroposen Çağı**

Aralık 2021'de ABD Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi NASA tarafından, Türkiye'nin 2. büyük gölü olan Tuz Gölü'nün kayboluşuna dair yeryüzü gözlem verileri paylaşılır (NASA, 2021). Özellikle 2000 yılından sonra dramatik bir şekilde kuruduğu gözlemlenen gölün beslediği su kaynaklarının aşırı kullanımı bu kuraklığa sebep olarak gösterilir. Yine aynı şekilde Türkiye'nin en büyük gölü olan Van Gölü'nün sularının çekildiği (Özesmi ve Yar, 2021a) ve 5. büyük gölü olan İznik Gölü'nün küresel ısınma kaynaklı mevsimsel kuraklık yaşadığı belirtilir (Özesmi ve Yar, 2021b). Son yıllarda gerek Türkiye'de gerek dünyada kuraklığın yanı sıra yangınlar, kasırgalar, seller gibi büyük çaplı çevre krizleri gündemi

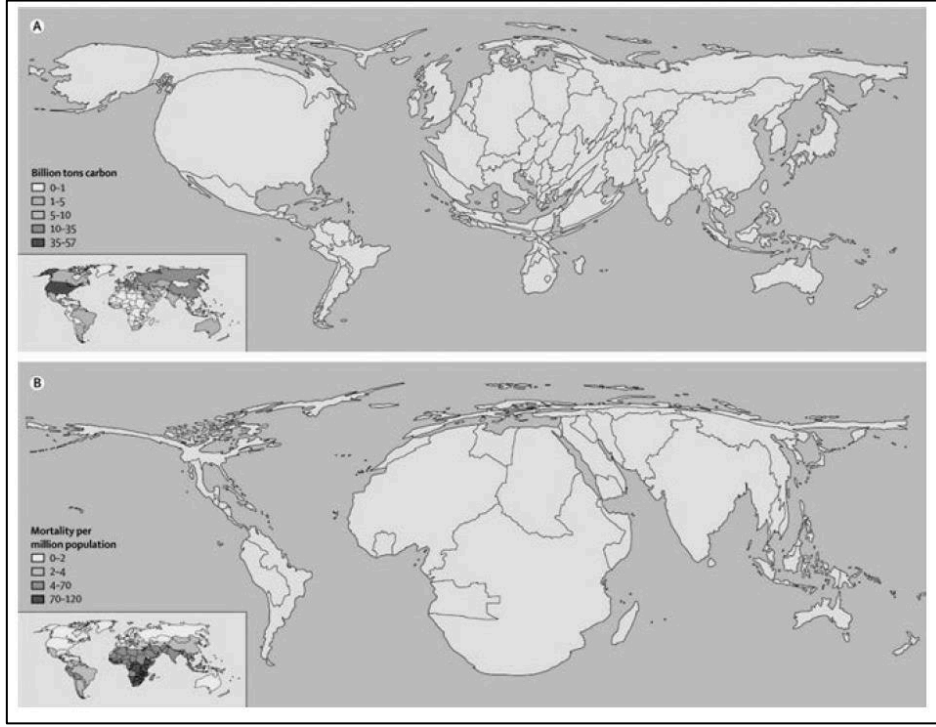
---

<sup>2</sup> Türkçede *insan-sonrası* anlamına gelen ve bu şekilde kullanımına da rastlanılan *posthuman* teriminin bu metindeki karşılığı için posthüman sözcüğü tercih edilmiştir.

oluşturmaktadır. Bu krizlerin sebebi ise dünyanın doğal kaynaklarını sınırsızca tüketen insan faaliyetleri gösterilmektedir.

2000 yılında, Nobel ödüllü kimyager Paul Crutzen ve Eugene Stoermer Uluslararası Jeosfer-Biyosfer Programı IGCP'ye yolladıkları bir mektupta, yoğunlaşan insan aktivitelerinin global bir etkiye sahip olduğu bu yeni çağı Antroposen olarak adlandırır ve başlangıcını 18. yüzyıl sonu olarak belirlerler (Crutzen ve Stoermer, 2013, s. 483). Özellikle Sanayi Devrimi ile birlikte nüfusu hızla yükselen insanların fosil kaynak tüketiminin arttığını, dünyaya ve atmosfere yüklü miktarda karbondioksit salınımı gerçekleştiğini ve bu sürecin de iklimi geri dönüşsüz etkilediğini saptarlar. 2. Dünya Savaşı ve nükleer silahların kullanımı gibi farklı tarihselleştirmelerin yanı sıra paleo-iklimbilimci William Ruddiman (2013) ise İnsan Çağı başlangıcı için daha da geriye giderek endüstri öncesi insanların ilk tarım faaliyetlerine işaret eder.

Adını Yunanca insan anlamına gelen *antropos* kelimesinden alan Antroposen kavramı, kökenindeki genelleme ve gizlilikten dolayı oldukça tartışmalıdır. Buradaki insan hangi insandır? Hiyerarşik ilişkiler göz önüne alındığında, bu genellemeci isim ile beyaz, sömürgeci, patriyarkal, heteroseksist petro-kapital düzenin faileri görünmezleşir. Bunu daha iyi anlamak adına aşağıdaki diagrama (Görsel 1) bakılabilir. Üstteki haritada ülkelerin büyüklükleri karbon emisyon miktarının yoğunluğuna göre verilmiştir. Alttaki haritada ise iklim değişikliğinin etkilerinin en fazla görüleceği ülkeler ölçülandırılmıştır. Açıkça Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa karbon salınımının en büyük faileri iken bunun sonucunu Afrika ve Hindistan çekecektir (Mirzoeff, 2014, s. 226). Bu gerçekliği görünür kılmak adına, Jason W. Moore'un Kapitalosen (*Capitalocene*) kavramı sanayileşme ve sömürgeleşmenin kaynağı olan kapitalist sistemi merkezine alır (Moore, 2016). Jean-Luc Nancy ve Peter Sloterdijk Sanayi Devrimi'ni takiben yaşanan teknolojik gelişmelerden dolayı *Technosphere* adını önerirken, yine Sloterdijk sömürgecilik geçmişine dayanarak *Eurocene* ismini önerir (Davis ve Turpin, 2015, s. 8). Bu anlamda Simon Lewis ve Mark Maslin tarafından ortaya atılan *Plantationocene* kavramı ise bu yeni çağı 1610 yılına dayandırarak Colombian Değişim adını verdikleri yeni kıtanın keşfi ile başlayan ticaret ve kölelik düzeninin yarattığı soykırıma odaklanır (Davis ve Turpin, 2015, s. 8). Donna Haraway ise insanmerkezci antropos kelimesi yerine türler arası eşitlik düzenini tahayyül ettiği Ktulusen (*Chthulucene*) kavramını kullanır (Haraway, 2016). Tüm bu isim çeşitliliğine bakıldığında karşı karşıya olduğumuz bilinmezlik çağının ardında yatan failerin arandığı söylenebilir. Artık tabiatla insanlık tarihi arasındaki ayrım ortadan kalkmıştır (Zizek, 2012). Aynı zamanda bu çeşitlilik bir kavram krizini de gözler önüne sererek insanlığın bir tarihsel açmazda olduğu düşünülebilir. Diğer yandan adlandırmalardaki bu zenginlik yaratıcılığı da içerir: Zamanımızın karmaşıklığına karşılık olarak kendimiz hakkında farklı düşünmeyi öğrenme sürecinde bize yardımcı olurlar (Braidotti, 2021, s.19).



Görsel 1. İklim değişikliğinin sağlık etkilerinin yönetimi (Mirzoeff, 2014)

### Posthüman Teori

Antroposen yeni bir çağ ise bu çağı anlamlandırmaya çalışan düşünce biçimlerinden biri posthüman teori olduğu söylenebilir. Dilimize insan sonrası ya da insan ötesi olarak çevrilen posthüman, yeryüzüne izini bırakan insanın öznelliğini, failliğini ve insan-olmayanlar ile ilişkilerini sorgular. Posthüman düşüncenin temeli hümanizm sonrası, insanmerkezcilik sonrası ve buradan hareketle kurulacak yeni bir etik fikrine dayanır (Braidotti, 2018).

Carl Wolfe (2009) kavramın jeneolojisini 1946-1953 yıllarında gerçekleştirilen sibernetik konferanslarında insan ve *homo sapiens*in biyolojik, mekanik ve iletişimsel süreçlerde ayrıcalıklı konumundan çıkarılmasına dayandırır ve teorik altyapısını Foucault'nun *insanın* nasıl icat edildiğini anlattığı insan bilimleri arkeolojisi ile başlatır. Donna Haraway'ın 1986'da kaleme aldığı *Siborg Manifesto* ile posthüman teori kendi alanını oluşturmaya başlar. Haraway'e (2010) göre siborg toplumsal ve bedensel gerçekliğimizi oluşturan bir kurgudur ve insan, hayvan ve makine arasındaki tüm sınırları ortadan kaldırır. Irk, toplumsal cinsiyet, cinsellik, sınıf gibi tahakkümlerle hesaplaşan manifesto, Batılı mantık ve pratiğin temelini oluşturan, benlik/öteki, zihin/beden, kültür/doğa, erkek/dişi, uygar/ilkel gibi tüm ikiciliklere karşı çıkar. Siborg imgesi, evrensel, bütünselleştirici bir kuram üretmek ve bilim ve teknolojinin toplumsal ilişkileri için sorumluluk almak savlarını öne sürer (Haraway, 2010, s. 90).

İnsanı eleştirel bir yeniden değerlendirmeye tabi tutan posthüman teori öncelikle hümanizmin içinde bulunduğu krizi ele alır. Bu kriz hümanist düşüncenin temelinde yer alan Batı medeniyetinin öznesi beyaz erkek insanın krizidir. Kendisi dışında kalanları marjinalleştirilmesi veya yeniden tanımlanmasıyla dünyayı sömürgecilik, savaşlar ve

soykırımlar ile kavuran bu beyaz erkek insan özellikle 2. Dünya Savaşı sonrası düşünürler ve feministler tarafından ağır eleştiriye tabi tutulur. Postmodern dönemin özgürleşme hareketleri ile körüklenen hümanizm karşıtlığı posthüman teorinin kaynaklarından birini oluşturur ve hümanizm sonrası adı altında bir söylem geliştirerek “insan öznesinin alternatif biçimlerde kavramsallaştırılması için farklı yolların geliştirilmesi üzerine çalışır” (Braidotti, 2018, s. 52). Dünya üzerindeki ayrıcalıklı konumunun ters yüz edildiği bu özne faillik ve hesap verebilirlik ile sorumluluk ve karşılık verme yetisi ekseninde kavramsallaştırılır. Helen Hester (2019) ihtiyacımız olan şeyin fail olan siyasal özne olduğuna dikkat çeker:

Durağan değil, canlı bir öznedir bu – sürekli uğruna mücadele edilen, kolektif mücadeleye ve güncel koşullara karşılık şekillenen ve tekrar şekillendirilen bir özne. Böyle bir öznenin şimdiki insan anlayışımızı önünde sonunda aşması ya da şimdiki insanla özdeşleştirdiğimiz niteliklerin daha kapsamı bir aktörler dizisine daha adaletli bir şekilde paylaşılması gayet muhtemeldir. Bu haliyle, mevcut siyasal eyleyenlerin failliğini ve yükümlülüğünü iptal etmeksizin, siyasetimizde insansonrası temayülleri korumak da mümkün olabilir. (s.350 -351)

Posthümanizm beyaz erkek insanı ters yüz ederken, insanmerkezcilik sonrası ise insan ile insan-olmayanlar arasındaki hiyerarşiyi söker. Braidotti (2019) bu insan öznesini hayvanlar, yeryüzü ve makine ile birbirine bağlanmış ve bedenlenmiş olarak kurar ve yeni kolektif özneyi oluşturan bir *biz* tarifler. Bu *biz* çok katmanlı ve karmaşıktır. Burada yaşam artık insandan ibaret olan *bios* değil, tüm canlı ve şeyleri içeren *zoedir*. Zekâ, düşünme ve bilgi üretme kapasitesi artık sadece insanlara özgü değil tüm teknolojileri ve insan-olmayan şeyleri kapsar (Braidotti, 2019, s. 69). Posthüman teori için özellikle Antroposen Çağının belirsizlikleri karşısında insan-olmayanlar ile kurulacak olan açık uçlu ve yaratıcı iş birlikleri kritik önemdedir ve muhtemel gelecekler bu kümelenmeler ile şekillenecektir (Marchand, 2018).

Posthüman etik, yaşanan adaletsizliklere, şiddete ve nekropolitik yönetimlere karşı olumsuz duyguları işlemeyi ve dönüştürmeyi hedefler. Bu olumlama, şiddeti ve yıkımı inkâr etmek değil tam aksine başa çıkabilme yolları üzerinedir. Foucault’un yaşamın idaresi olarak tanımladığı biyoiktidarın karşısına ölümün idaresi yani nekropolitika konumlanır ve bu gezegenin ve içindeki tüm canlıların araçsallaştırılması ve bedenlerinin maddi yıkımı anlamına gelir (Braidotti, 2018, s.148). Küresel hareketlilik çağında askeri operasyonlar ve öldürme hakkı artık sadece devletlerin tekelinde değildir; farklı failer ve kurumlar birbiri ile karışıp karmaşılaşarak coğrafi olarak iç içe geçer ve çeşitli bağlılıklar, simetrik olmayan egemenlikler artar. Doğal kaynakların yağmalanması üzerine kurulan yerel ve bölgesel ekonomiler kendi sınırlarını yaratarak nüfuslar isyancılara, çocuk askerlere, kurbanlara veya mültecilere ya da sakatlanma sonucu etkisiz hale getirilmiş sivillere ayrıştırılır ve dehşet verici sürgünden sonra hayatta kalanlar kamplarda ve istisna bölgelerinde hapsedilir (Mbembe, 2003). İnsan sonrasının insanlık-dışı durumu tam da bu nekropolitik yönetim tarzından doğar. Eleştirel kuram bu noktada sorumluluk ve hesap verebilirlik ilkelerini öne sürer. İnsan sonrası etik, olumluluğu inşa etme, böylelikle de incinme ve acıdan doğan yeni toplumsal koşulları ve ilişkileri hayata geçirmeye ve yaratıcı alternatifleri inşasına odaklanır (Braidotti, 2018, s. 156).

Özetle posthüman teori insanın özneliğini sorgular ve onu yeniden konumlandırır. İnsanın faili olduğu durumları ve olayları saptar ve eleştirir. İnsanmerkezci düşünceyi yerinden eder ve insan ve insan-olmayanların birbirine bağlı yaşamsallığını öne çıkarır. Tüm bunlar ile birlikte özellikle Antroposen Çağının felaketleri karşısında yeni bir etiğin aciliyetine dikkat çeker, sorumluluk ve hesap verebilirlik ilkelerine dayanan, ihtimamı öne çıkaran bir geleceği merkezine alır.

### **Antroposen Çağında Sanat**

Zamanın ruhu iklim krizi ile meşgul olur iken sanatın bundan uzak durması beklenemezdi. Özellikle 2000 sonrası sanat üretimleri incelendiğinde Antroposen'in ve buna paralel olarak posthuman teorinin daha çok işlendiği ve tartışıldığı görülür. Sanat tarihine bakıldığında ekoloji üzerine bir külliyat yer alsa da bu yeni teoriler kendine farklı bir ekol yarattığı söylenebilir. Bunu sağlayan etmenlerden biri de büyük sanat organizasyonlarının bu konuları odağına almaya başlamasıdır. Örneğin, 2016 yılında Güney Kore'de gerçekleşen 11. Gwangju Bienali *Sekizinci İklim (Eighth Climate)* adı altında küresel ısınmaya işaret ederken, sanat ne yapar sorusunu sorar ve sanatın gelecek hakkında bir şeyler söyleme ve yapma kapasitesini araştırır (Gwangju Biennale, 2016). Sergiye paralel olarak, çeşitli sunumlar, grup tartışmaları, seminerler, video gösterimleri, sanatçı buluşmaları düzenlenir. Programa bakıldığında sanatçıların, sanat kuramcılarının ve eleştirmenlerin yanı sıra, kentsel ve toplumsal çalışmalar, ekoloji, sosyoloji, tarih, siyaset bilimi gibi farklı disiplinlerden aktivistlerin, araştırmacıların, eğitimcilerin ve bilim insanlarının da davet edildiği görülür. Bienal küratörü Maria Lind (2016), sanatın arabuluculuğu ve bağ kurma potansiyeline dikkat çekerek, deneyim paylaşımı ve yeni iş birlikleri ile sanatın büyük yapılar arasında anlamlı ilişkiler oluşturup oluşturamayacağını sorgular. Bilim ve sanat gibi ayrı uçlarda olduğu düşünülen iki alanın sınırları birbirine geçer ve yeni ortaklıklar kurulur. Bu daha sonra gerçekleşecek olan çoğu sergide bir yöntem haline gelir ve artık fizikçilerin, biyologların, iklim bilimcilerin isimleri sıklıkla programlarda geçmeye başlar, bir fiil sergilerde yer alırlar ve teorileri sanat alanında karşılığını bulmaya çalışır.

2019 yılında düzenlenen 16. İstanbul Bienali *Yedinci Kıta* başlığıyla doğrudan Antroposen'i odağına alır, insan ve insan-olmayanlar arasındaki sınırın gerçirgenleştiği ve kültür-doğa ayrımının ortadan kalktığı insan üretimi bir mekân olarak dünyayı araştırır (İstanbul Bienali, 2019). Bienal küratörü Nicolas Bourriaud (2019), bir antropoloji olarak ele aldığı sanatın eskide kalmış sosyolojik, etnik, cinsel ve politik kitle sistemlerinin uğradığı tahribatı gözler önüne serdiğini aktarır; sanatın insan türünü merkeze almayan ve bakış açılarını çoğaltan yeni bir perspektif icat etmesi gerekliliğine dikkat çeker. Yedinci kıta ismini Antroposen'in bir diğer sonuçlarından biri olan devasa atık yığınının olarak, bu yeni plastikten oluşan harabenin arkeolojisine kalkışır. Bienal katılımcılarından Yabanıl Atlas Kolektifi'nin çalışmalarına bakıldığında bu oldukça belirgindir. Kolektif, insanların kurduğu altyapıların öngörülemediği etkilerini incelemeyi hedefleyen yüzden fazla bilim insanı, hümanist ve sanatçılardan oluşarak disiplinlerötesi bir yapıya sahiptir. Plantasyonlar, nakliye yolları, fabrikalar, barajlar, elektrik santralleri ve sondaj makineleri gibi sıradan altyapıların ne kadar ölümcül etkileri olduğunu ortaya koyan kolektif insanların sebep olduğu bu yabanıl ekolojileri gözler önüne serer (İstanbul Kültür Sanat Vakfı, 2019, s. 91).



Görsel 2. Yabanıl Atlas Kolektifi, Feifei Zhou, Amy Lien ve Enzo Camacho, *Hızlandırma*, 2019 (Darbley, 2021)

Kolektif, emperyal ve endüstriyel harabelerin içerisinde yer alan insandan öte hikayeleri ironik, politik ve ahenkli bir dil ile ele alır. Geleneksel harita ve haritalama yöntemlerinin sınırlarını zorlayarak Antroposen'in dijital dünyadaki ilişki potansiyellerini açığa çıkarmaya çalışır (Feral Atlas, t.y.). Kolektife göre Antroposen'in başındaki Yunanca insan anlamına gelen antro- ön eki her şeyin insanların kontrolünde olduğu yanılsaması yaratabilir ama zamanımızın çevresel sorunları, insanların kontrolünden ne kadar çok şeyin kaçtığını ve dünyamızın oluşumunda insan-olmayanların ne kadar önemli olduğunu bize hatırlatır. Yabanıl atlasa dahil edilen varlıklar hem canlı hem cansız olguları içerir. İstilacı türler, denizdeki plastikler ve endüstriyel gürültüyle yan yana durur. İnsanların mühendislik başarılarıyla inşa ettikleri altyapılar kendi yabanıl ekolojilerini yaratır ve yörüngelerini çizer. Zizek'in (2012) deyişiyle teknolojik gelişmeler bizi tabiatın bağımsızlaştırırken, öte yandan, bir başka seviyede, tabiatın kaprislerine daha bir bağımlı kılar.

Altyapılar ile yabanıl varlıklar arasındaki ilişkiye ve etkilerine odaklanan kolektif, 16. İstanbul Bienali'nde şu soruları sorar: Tasarlanmamış etkiler nelerdir? Ne gibi boşluklar ve çatlaklar ortaya çıkıyor? Neler kayboluyor? Neler çoğalıyor? Neler kontrol edilemez hale geliyor? Ardından cevapları bulmamızı sağlayacak bir dizi saha raporunu merkezine alır ve böylece araştırmacılardan süreçlerin yabanıl dinamikler yarattığı alanlara odaklanmalarını, etkili alanlar, deniz taşımacılığı rotaları, fabrikalar, barajlar, tren yolları, madenler ve benzeri emperyal ve endüstriyel altyapıların her yere yayılıp dünyayı tahrip eden yabanıl varlıklara nasıl yol açtıklarını gözlemlemelerini isteyen bir yöntem geliştirir.

Sergide, oluşum halindeki yabanıl ekolojilere dair hikayeler paylaşılır: 2006 yılında Endonezya'da Sidoarjo kasabasının eteklerinde bir petrol şirketinin keşif sondajı yaptığı yerdeki çamur volkanı patlaması ya da Bengal Deltası'nda demiryolu ağlarının genişlemesi nedeniyle benzeri görülmemiş ekolojik hasar. Daha geniş bir çerçeveden baktıkları, keşif yolculukları aracılığıyla Avrupalı yerleşimcilerin yerli topluluk ve ekolojileri yerinden etmesi, okyanus yüzeyinde oluşan çöp birikintileri veya deniz yaşamını tahrip eden sualtı

gürültüsü gibi hikâyelere de yer verilir. Proje, yerli halkın anlattıklarını bilim insanlarının araştırma raporlarıyla, bölgesel hatıraları şiir ve sanatla üst üste bindirir. Kolektif, tek bir otoriter sesi benimsemeyi reddederek, tehditkâr ekolojilere yol açan düzensiz ve baştan savma süreçlere, dolayısıyla bölge temelli arızalar, eşitsizlikler ve farklılıkların tarihçelerine dikkat kesilir (Feral Atlas, t.y.).



Görsel 3. Yabanıl Atlas Kolektifi, 16. İstanbul Bienali sergi görünümü, 2019  
(16. İstanbul Bienali, 2019)

Kolektif üyelerinden antropolog Anna Tsing (2015) insan-olmayanlar, altyapılar ve insanlık tarihi arasındaki ilişkilere odaklandığı *Dünyanın Sonundaki Mantar* adlı kitabında matsutake mantarının dünya üzerindeki dolaşımını paylaşır. 1945'te atom bombası ile yıkıma uğrayan Hiroşima'nın tahrip olmuş doğasında ilk yaşam gösteren canlı matsutake mantarı olur. 1990'larda Japon gazetelerinde bununla ilgili yapılan bilimsel araştırma haberlerine rastlanır. Bu bomba denemesinden sonra insanlığın gezegenin yaşamsallığını yıkıma uğratabileceği anlaşılır. Bunun devamında kirlilik, kitlesel soy tükenmeleri ve iklim değişikliği farkındalığı yaşanır. Hiroşima aynı zamanda savaş sonrası gelişmelerin çelişkilerini de ortaya serer. Modernleşmenin gelecek vaatleri bomba ile sönümlenir. Tam da bu noktada Tsing bu mantarlardan yardım alabileceğimizi öne sürer. Matsutake mantarının yıkıma uğramış bir doğada hayatına devam edebilmesi, bize kolektif evimizi kuracağımız kapitalist harabeyi keşfetmemize olanak sağlayabilir.

Yaşanan iklim krizinin ağırlıklı sebebi fosil kaynakların çıkarılması ve artan tüketimi olmasının yanı sıra, sömürge tarihinden bakıldığında insan kaynaklı dönüşümlerle iklim değişikliği arasında bir ilişki kurulabilmektedir. Doğayı ve insanı kontrol edebilmek, mevcut sınırların ötesine geçmek, tanıdık olmayan toprakları ele geçirmek ve yaşanabilir hale getirmek iklimlendirme gerektirir. Bu anlamda iklim değişikliği, doğa ve insan üzerindeki bir tür yönetim biçimi olarak düşünülebilir (Weizman, 2017). 2014 yılında, bağımsız araştırmacılar tarafından Mardin'de kurulan Arazi Kolektifi, Türkiye'nin Güneydoğu Anadolu Bölgesine odaklanarak, barajlar gibi altyapıların nasıl işlev gördüğünü, toprakları yeniden yapılandıran ve sömüren varlıkların bir birleşimini nasıl oluşturduğunu sorgular; yeni metodolojiler ve kurgular geliştirir (Arazi Assembly, t.y.) (Görsel 4). Elizabeth



Görsel 4. Arazi Kolektifi, Bir Arşiv Olarak Dicle Nehri (Arazi Assembly, 2018)

Povinelli'nin jeontoloji kavramından yola çıkarak, şiddet tarafından şekillendirilen altyapı manzaralarını eleştirel mekânsal araştırma ve uygulamalar aracılığıyla ele alırlar (Sharma, 2022). Jeontoloji ve bununla birlikte ortaya çıkan jeontoiktidar, yaşam ve ölüm yönetiminin ötesine de geçerek yaşam ile cansızlık arasındaki ilişkiyi şekillendirir ve arasındaki farkları yönetir (Povinelli, 2016). Bu çerçevede kolektif Güneydoğu Anadolu'daki jeontolojik katmanların şekillendirdiği yeni figürler, taktikler ve güç söylemlerini araştırır. Örneğin Dicle Nehri üzerindeki Ilisu Barajı'nın Hasankeyf'i sular altında bırakarak, orada yaşayan halkı nasıl yerinden ettiğini, geçim kaynaklarını yok ettiğini, mekânsal hafızanın nasıl silindiğini kayıt altına alırlar. Enerji ve sulama için yapılan barajlar, yapay sınırları doğal sınırlara dönüştürerek güvenlik unsuru içermeleri, suyun yuttuğu yerleşkeler ve yeniden inşalar ile yerinden edilen insanlar üzerinde bir denetim mekanizması olarak ortaya çıkar. Bu denetim mekanizması bulunduğu coğrafyayı tamamen değiştirerek insanların geçim kaynaklarını etkiler, göçe zorlar, mülksüzleştirir ve geçmişten günümüze gelen bir kültürü yok eder (Avcı, 2020).

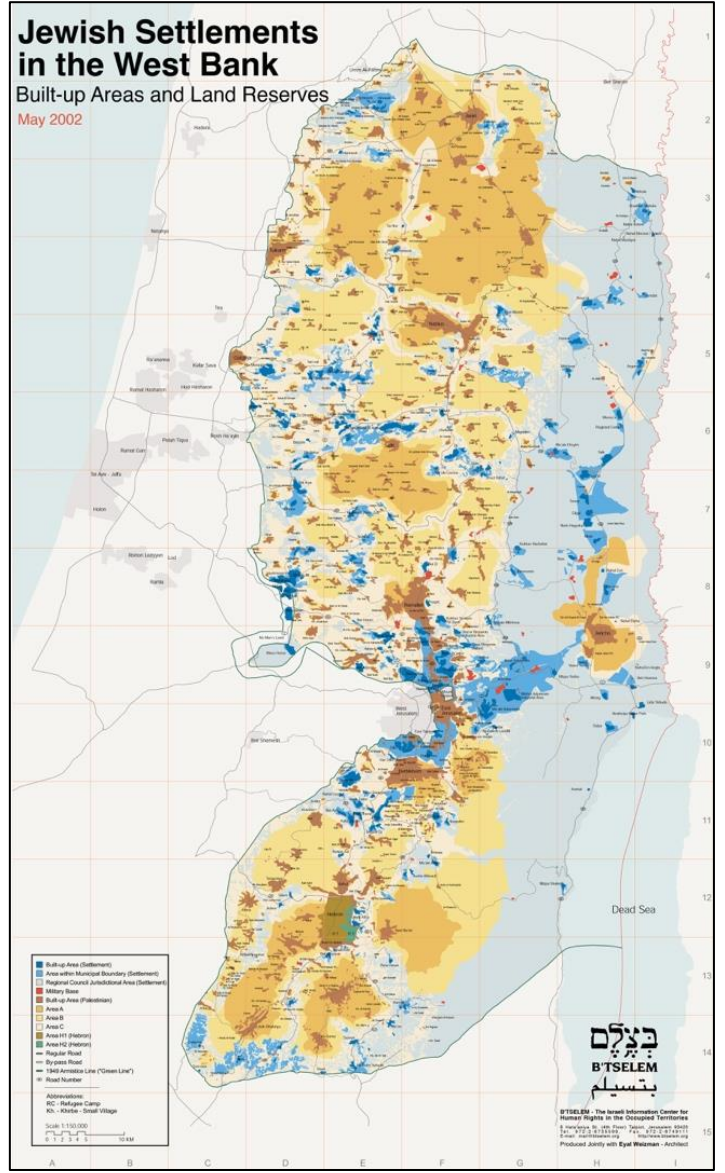
2010 yılında mimar Eyal Waizman tarafından kurulan multidisipliner bir araştırma grubu olan *Forensic Architecture* (FA) mimari teknikleri ve teknolojileri kullanarak dünya üzerindeki devlet, polis, ordu ve şirketlerin şiddetini ve insan hakları ihlallerini araştırır. Londra Üniversitesi Goldsmiths Mimarlık Araştırma Merkezi bünyesinde çalışan grup, uluslararası sivil toplum kuruluşlarıyla, aktivistlerle, legal kuruluşlarla ve medya kurumlarıyla iş birliği yürüterek çatışma, polis vahşeti, sınır politikaları ve çevresel şiddetten etkilenmiş bireyler ve topluluklar adına projelerini yürütmektedir. Araştırmalarını mekânsal ve mimari analizler, açık kaynaklar, dijital modeller ve çeşitli teknolojileri kullanmanın yanı sıra belgesel araştırma, röportajlar ve akademik işbirlikleri ile geliştirirler. Bu araştırmaların sonuçlarını ulusal ve uluslararası mahkemelerde, parlamento soruşturmasında, dünyanın önde gelen kültür kurumlarının sergilerinde ve



uluslararası medyada ve aynı zamanda bireysel davalarda ve toplumsal kurumlarda paylaşırlar (Forensic Architecture, t.y.).

FA'nın fikrinin doğuşu Eyal Weizman'ın Tel Aviv'de genç bir mimarken İsrail işgali altındaki bölgelerdeki şehir planlamasının nüfusu bölmek ve bastırmak için kullanılması üzerine bir doktora tezi yazmasına dayanır. Weizman bu kararını "Mimarlık ve planlama yoluyla insan haklarının ihlal edilebileceğini ... ve mimarların da suçta payının olabileceğini göstermeye çalışıyordum" (Moore, 2018) diye aktarır. Daha sonra 2002'de işgal edilmiş topraklar haritasını yayınlamasıyla<sup>3</sup> büyük bir yankı uyandırır; öyle ki Berlin'deki sergi iptal edilir ve katalogları imha edilir. Gazze haritasının da eklenmesiyle kitap olarak basılan bu çalışma İsrail hükümetine karşı açılan davalarda coğrafi bir araç olarak kullanılır. İşgal etrafında şekillenen söyleme *mekânsal bir yön* vererek çatışma hakkındaki politik kavrayışa fiziksel ve coğrafi bir gerçeklik kazandırır. Farklı örgütler tarafından çizilen ve dağıtılan çok çeşitli haritaların hazırlanmasına ön ayak olur (Not Bored!, 2014).

FA, maddeleri, nesnelere ya da manzarayı yeniden canlandırarak data ve imaj halindeki bulgulara ulaşır. Bu bulguları kanıt haline getirmek için pratik ve eleştiri arasındaki tansiyonu üretken bir şekilde araştırmalarını kaynağı haline getirirler. Adli bakışı (*forensic gaze*) tersine çevirmek, devlet ve birey arasındaki ilişkiyi tersyüz etmek için adli olanı hegemonya karşıtı bir pratiğe dönüştürmek ve devlet ve şirketlerin şiddeti ve onların gerçeklik tiranlığı ile baş etmek ve direnmek amacını taşırlar (Weizman, 2014). Tanıkların cep telefonları ile çektikleri videoları, kaydedilen sesleri ve sosyal medyada yer alan fotoğrafları yer ve zaman sekanslarına göre düzenleyip, tasarlanan şehir veya bölge modellerinin üzerinde yerleştirirler, böylece olayları belgeler ve de arşivlerler:



Görsel 5. Eyal Weizman, *Batı Şeria'daki Yahudi Yerleşkeleri*, 2002, harita (Weizman, 2002)

<sup>3</sup> Harita ve devam eden proje için bkz. (Forensic Architecture & B'Tselem, t.y.)



Görsel 6. Forensic Architecture, *Bomba Bulutu Atlası*, Venedik Mimarlık Bienali, 2016 (Hyde, 2017)

Bir bombalamanın meydana getirdiği toz bulutu [imha edilen] binanın ta kendisidir – gaz formunda: siva, beton, ahşap ve et. Dehşet verici, feci bir toz bulutu.” Ama “formuna bakarak patlamanın kuvvet alanını canlandırabilirsiniz.” Her toz bulutunun bir “parmak izi” vardır, hareket halinde bir iz, bu da bulutun şekline bakarak onu görüntüleyen bir fotoğrafın hangi noktadan ve ne zaman çekildiğini tespit etmemizi sağlar. Bu yolla elde edilen enformasyonun nirengi ve koordinat hesabını yapan Forensic Architecture, özellikle büyük ve ölümlü sonuçlanan patlamaların yerini saptayabildi. (Moore, 2018)

2016 yılında Venedik Mimarlık Bienali’ne katılan FA, Suriye iç savaşı sırasında sosyal medyada paylaşılan drone saldırıları görüntülerinden ve ortaya çıkan patlama bulutlarından yola çıkarak o anın 3D modellerini sergiler. Sadece 5-10 dakika süren bir olayı bu şekilde sabitleyerek görüntüleri yorumlanabilecek bir düzleme çıkarır. Bu modeller ile patlamanın çevresiyle olan ilişkisi daha iyi anlaşıldığı gibi, daha önce fark edilemeyen durumları da açığa vurur. Örneğin Palmyra’daki bir tapınağın yıkımı sırasında IŞİD’in fotoğrafçıları olabilecek en iyi noktalara konumlandığı ve medyaya sunacağı görselleri bir tiyatro sahnesi gibi kurguladığı anlaşılır (Hyde, 2017). *Bomba Bulutu Atlası* işte bu patlama sahnelerini gözler önüne serer.

Savaşlar ve insan insan-olmayanlar üzerinde yarattığı ekonomisi Antroposen Çağı ile ayrılmaz bir ilişki içindedir. Mirzoeff, Antroposen’i savaş alanına benzetir, yalnız bu savaş gerçek anlamda tüm gezegeni ilgilendirmektedir ve bu yüzden ilgimiz tüm dünyaya yöneliktir. Bu durum maddesel, sosyal, insan ve insan-olmayanların bir araya geldiği, birbiri ile yarışmadığı, çizgisel olmayan, ağsal bir kompleks şeklinde görselleştirilebilir (Mirzoeff, 2014). Bu anlamda Filistinli sanatçı Jumana Manna, Suriye üzerine odaklandığı *Vahşi Akrabalar (Wild Relatives)* adlı belgeselde “şiddetle kazılmış bir tarihi ortaya çıkarma görevini” (Nasr, 2021) üstlenir. Belgeselde askeri çatışmalardan dolayı Lübnan’a taşınan tarımsal araştırma enstitüsü Kurak Alanlarda Tarımsal Araştırma Uluslararası Merkezi’nin (ICARDA) Norveç’teki Svalbard Küresel Tohum Deposu’ndan önceki yıllarda verilen tohum



Görsel 7. Jumana Manna. *Vahşi Akrabalar*, 2018, HD video, 64'00" (Manna, 2022)

yedeklerini geri çekmesini anlatır. Kıyamet Ambarı olarak da anılan tohum bankası 2008 yılında açılmış olup, dünyadaki bütün bitki tohumlarını muhafaza etmeyi amaçlamaktadır (Wikipedia, t.y.). Tahmin edilenden daha erken bir tarihte bankanın tohumları geri vermesi ile başlayan bu yolculuk Manna'nın belgeselinde ele alınır. Tıpkı Forensic Architecture'ın saniyeler içerisinde oluşan bomba bulutlarını dondurarak yorumlamaya açması gibi, Manna da savaş görsellerinin hızının aksine filmi yavaş bir tempoyla oluşturur ve izleyiciye bu yerinden edilmenin günlük olağan akışını deneyimlemesine olanak sağlar. Bu vahşetlerin nasıl ortaya çıktığı, görünüşte ayrı gibi gözükeneğin zaman ve mekânda nasıl birleştiği ve şimdiki zamanı nasıl şekillendirdiği, yerel bir sorunun aslında gezegenin bir sorunu olduğunu Jumana Manna bize bu belgesel ile gösterir (Nasr, 2021).

### Sonuç

Günümüzde, farklı isim önerileri güncelliğini sürdürse de insan faaliyetleri sonucu yerkürenin dönüşümü anlamına gelen Antroposen fikri geniş kitlelerce kanıksanmış, eleştirel bir söylem olarak posthüman teori farklı çevrelerce sıklıkla ele alınır olmuştur. Bugün sanatçıların eserlerine ve sergilere baktığımızda bu konulara daha sık yer verildiği ortadadır. Bunu salt bir trend olarak düşünmek yerine, yukarıda da bahsedildiği gibi dünyanın yüz yüze olduğu krize bir çözüm bulmak için farklı farklı tüm alanların ortak eylemliliği olarak okumak yerinde olacaktır. Nitekim 11. Gwangju Bienali ya da 16. İstanbul Bienali gibi sergi yapılarına bakıldığında bu tarz interdisipliner iş birliklerinin gerçekleştiği görülmektedir. Tıpkı posthüman teorisinin sınırları bulanıklaştırması, insan ve insan-olmayanların ortaklaşması gibi sanatın da farklı alanlarla birleşerek bir tür dönüşüm geçirdiği söylenebilir.

Makalede ele alınan örneklerde görüldüğü gibi, yeryüzüne izini bırakan insanın öznelliğini, failliğini ve insan-olmayanlar ile ilişkilerini sorgulamasıyla, güncel sanatın posthüman teoriyle ilişkilenen eğiliminden bahsedebiliriz. T. J. Demos (2018) bu sanatsal dışavurumu, eşitsizlik ve mülksüzleştirmeye dayalı global politik dünyanın karmaşık ilişkilerini

kesişimsel bir estetik anlayışla ele almak olarak tarifler. Hayalgücünü ve temsil yeteneklerini zorlayan bir iklimsel bozulma karşısında sanatçıların yaratıcı müdahalelerde bulunduğunu ve büyük felaketler karşısında mücadele ettiğini paylaşır. Bu sanatsal projeler, altyapısal çöküşün ve kolektif yeniden şekillenmenin bir sonucu olarak ortaya çıkan bir son-dünya hayaline yaklaşır; post-apokaliptik bir hayal gücüyle birleşerek, post-antroposentrik ve post-hafriyatçı toplumsal varoluşun yeni yapılanmasına işaret eder. (Demos, 2018). Böylesine ekolojik ve ekonomik şiddetin iç içe geçtiği sömürü bölgeleri nasıl görselleştirilebilir? Bu görselleştirme salt bir estetik veya temsilden daha ziyade, tıpkı yukarıda değinilen örnekler gibi görünenin arkasındaki katmanlara ulaşmaktan geçer. İz sürmek, kayıt oluşturmak ve elde edilen verileri kamuya açmak tam da bu görselleştirme için uygulanan yöntemler olarak karşımıza çıkar. Gerek altyapıların gerekse tohumların peşinde olsun yaşanan iklim krizinin müsebbibi jeontoiktidar sisteminin karmaşık yapısını ortaya sermek bugün birçok sanatçının ve kolektifin motivasyonunu oluşturur. Bununla birlikte, bienaller, müzeler gibi çeşitli sanat mecralarının içinde buldukları ağlar ve ortaklıklar gözden kaçmamalıdır. Günümüzde, doğayı katleden ve birçok felaketin faili olan makamlar, şirketler ya da kişiler, ekoloji, sürdürülebilirlik, geri dönüşüm gibi başlıklar altında sanat organizasyonlarını destekleyerek suçlarını gizleyebilmekte ve çevrecilik iddiasıyla kamuoyunu manipüle edebilmektedir. Nitekim, *Yedinci Kıta* teması ile dünyadaki kıta büyüklüğüne varan kirliliğe dikkat çeken 16. İstanbul Bienali plastik kirliliğinin, ekolojik yıkımın ve iklim krizinin kaynağı olarak görülen sermaye gruplarınca finanse edilmesi sebebiyle, aktivistler tarafından protesto edilmiştir (350 Ankara, 2019). Aynı şekilde 2019'da gerçekleşen Whitney Bienali, kimyasal silah üreticisi Safariland adlı firmanın sahibi olan Warren B. Kanders'ın Whitney Müzesi'nin mütevelli heyetinde yer alması *toksik hayırseverlik* olarak tanımlanarak reddedilmiştir. İçlerinde Forensic Architecture'ın da olduğu onlarca sanatçı Kanders'ın istifasını isteyip imza toplamış ve eylemler gerçekleştirmiştir (Küçük, 2019). FA bienale *Triple-Chaser* isimli videosuyla katılarak Safariland şirketinin göz yaşartıcı bombalarının Meksika, Filistin, Türkiye gibi dünyanın farklı bölgelerinde insan hakları ihlallerine karıştığını deşifre etmiş ve sonrasında bienalden çekilmiştir. Nihayetinde Kanders'ın mütevelli heyetinden istifası ile sonuçlanan bu süreç sanatın içinde sergilendiği kurumların ekolojik ve politik bağlarından ayrı düşünülmemeyeceğini gözler önüne sermektedir. Bu durum posthüman teorinin vurguladığı sorumluluk ve hesap verebilirlik argümanlarıyla da örtüşmektedir.

Dünyanın giderek karmaşıklaşan yapısı ve felaketlerle şekillenen gündemi, sanatı belki de hiç olmadığı kadar hakikat arayışına yönlendirdiğini düşünebiliriz. Toplumların ve devletlerin giderek muhafazakarlaşması; baskının, şiddetin, sömürünün ve talanın sistematikleşmesi ve inkarcılığın ve ikiyüzlülüğün bir yönetim biçimine dönüşmesi karşısında sanat bu çelişkileri açık eden bir hafıza oluşturur; farklı görüşlere ve seslere alan açar. İnsandan öte; moleküllerin, mikropların, mantarların, hayvanların, nehirlerin, kayaların ya da makinelerin de söz sahibi olduğu bir dünya kurmaya çalışır. Çağımızın ihtiyaç duyduğu yeni çoklu anlatılar insan ve insan-olmayanların ortak kolektif hayal gücüyle mümkün olacaktır.

### Kaynakça

- 350 Ankara. (2019, Eylül 27). *Sanatı piyasalaştırdınız, mücadeleyi de piyasalaştırmayın*. 350 Ankara. <https://350ankara.org/mucadeleyidepiyasalastirmayin/?fbclid=IwAR3XZpJrNhZ3Zmn4kwb576HIQ-UswII09sKXYqJRDSGaDg5X5orn26qVY3k>
- Arazi Assembly. (t.y.). *About*. <http://araziassembly.org>
- Arazi Assembly. (2018). *Tigris River As An Archive*. <http://araziassembly.org/tigris-river-as-an-archive/>
- Avcı, B. (2020). Mekânın imhası, belleğin silinmesi, halkın mülksüzleştirilmesi. 1+1 Express. <https://birartibir.org/mekanin-imhasi-bellegin-silinmesi-halkin-mulksuzlestirilmesi/>
- Bourriaud, N. (2019). *Küratörün metni*. İKSV Bienal. <https://bienal.iksv.org/tr/16-istanbul-bienali/kuratorun-metni>
- Braidotti, R. (2018). *İnsan sonrası*. (Çev. Ö. Karakaş) (2. Baskı). Kolektif Kitap.
- Braidotti, R. (2019). İnsan sonrası, pek insanca: Bir posthümanistin anıları ve emelleri. *Cogito*, (95-96), 53-97.
- Braidotti, R. (2021). Eleştirel insanötesi bilimler için kuramsal bir çerçeve. *Pasajlar Sosyal Bilimler Dergisi*, (7), 15-48.
- Crutzen, P. J. & Stoermer, E. F. (2013). The "Anthropocene". L. Robin, S. Sörlin & P. Warde (Ed.), *The Future and Nature* içinde (483 – 490). Yale University Press.
- Darbley, L. (2021, Şubat 12). *Disaster tourism: the world according to Feral Atlas*. Art Review. <https://artreview.com/disaster-tourism-the-world-according-to-feral-atlas/>
- Davis, H. & Turpin, E. (2015). *Art in the anthropocene*. Open Humanities Press.
- Demos, T. J. (2018). Blackout: The necropolitics of extraction. *Dispatches Journal*, (000). <http://dispatchesjournal.org/articles/blackout-the-necropolitics-of-extraction/>
- Feral Atlas. (t.y.). *Home*. <https://feralatlas.org/>
- Forensic Architecture. (t.y.). *About*. <https://forensic-architecture.org/>
- Forensic Architecture & B'Tselem. (t.y.). *Conquer and divide*. <https://conquer-and-divide.btselem.org/>
- Gwangju Biennale. (2016). 11th Gwangju Biennale The Eight Climate (What does art do?). <http://www.the8thclimate.org/>
- Haraway, D. J. (2010). *Başka yer*. (Çev. G. Pular) Metis Yayınları.
- Haraway, D. J. (2016), *Staying with the trouble*. Duke University Press.
- Hester, H. (2019). Sapiens + ihtimam – insan sonrası siyasette akıl ve sorumluluk. *Cogito*, (95-96), 343- 363.
- Hyde, Dr. R. (2017). *Dr Rory Hyde on Bomb Cloud Atlas* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=U3tNCm-QVs0&list=PLe2ihXndm5jstpx3Xb4N2yJv99X-Z4pbL&index=7>
- İstanbul Bienali. (2019). Yabani Atlas Kolektifi (Feral Atlas Collective). <https://bienal.iksv.org/tr/sanaticilar/feral-atlas-collective>
- İstanbul Kültür Sanat Vakfı (İKSV). (2019). *Yedinci Kıta*.
- Küçük, C. (2019, Ağustos 15). *Toksik hayirseverlik*. e-skop. [https://www.e-skop.com/skopbulten/toksik-hayirseverlik/5431#\\_ednref11](https://www.e-skop.com/skopbulten/toksik-hayirseverlik/5431#_ednref11)
- Lind, M. (2016). *The Eight climate (What does art do?). Introduction*. The 8th Climate. <http://www.the8thclimate.org/en/introduction/>
- Manna, J. (2022). *Selected Works*. Moma Ps1. <https://www.momaps1.org/programs/128-jumana-manna>
- Marchand, J. S. (2018). Non-human agency. R. Bradiotti & M. Hlavajova (Eds.), *Posthuman Glossary*, (292- 295). Bloomsbury Academic.
- Mbembe, A. (2003). Necropolitics. *Public Culture*, 15(1), 11- 40.
- Mirzoeff, N. (2014). Visualizing anthropocene. *Public Culture*. 26(2), 213-232.

- Moore, J. W. (2016). *Antropocene or capitalocene?*. Kairos Books.
- Moore, R. (2018, Nisan 8). *Adli mimarlık: şeytan ayrıntıda gizlidir*. (Çev. A. Boren) e-skop. <https://www.e-skop.com/skopbulten/adli-mimarlik-seytan-ayrintida-gizlidir/3764>
- NASA. (2021, Ağustos 9). *Disappearing Lake Tuz*. Earth Observatory. <https://earthobservatory.nasa.gov/images/149211/disappearing-lake-tuz>
- Nasr, E. (2021). Jumana Manna. *Afterall Journal*, (5), 133-142.
- Not Bored!. (2014, Temmuz 23). *İsrail'in işgal mimarisi*. (Çev. A. Boren, E. Gen) e-skop. <https://www.e-skop.com/skopbulten/israilin-iscal-mimarisi/2051>
- Özesmi, U. & Yar, B. (2021a, Aralık 7) *Van Gölü'ndeki çekilme: Bazı alanlar kara parçasına dönüştü*. Açık Radyo. <https://acikradyo.com.tr/gezegenin-gelecegi/vangolundeki-cekilme-bazi-alanlar-kara-parcasina-donustu>
- Özesmi, U. & Yar, B. (2021b, Aralık 22) *İznik Gölü'nde kuraklık yaşanıyor*. Açık Radyo. <https://acikradyo.com.tr/gezegenin-gelecegi/iznik-golunde-kuraklik-yasaniyor>
- Povinelli, E. A. (2016). *Geontologies: a requiem to late liberalism*. Duke University Press.
- Ruddiman, W. F. (2013). The Anthropocene, *Annual Reviews*, (41), 4.1-4.24. 10.1146/annurev-earth-050212-123944
- Sharma, I. (2022). *Conversation with Pelin Tan*. Topological Atlas. <https://topologicalatlas.net/blog/a-conversation-with-pelin-tan-on-studying-place-as-a-constellation>
- Tsing, A. (2015). *The Mushroom at the end of the world*. Princeton University Press.
- Weizman, E. (2002). *Batı Şeria'daki Yahudi yerleşkeleri*. B'Tselem. [https://www.btselem.org/download/settlements\\_map\\_eng.pdf](https://www.btselem.org/download/settlements_map_eng.pdf)
- Weizman, E. (2014). Introduction: Forensis. *Forensis: The Architecture of Public Truth*. Sternberg Press ve Forensic Architecture.
- Weizman, E. (2017). *Forensic Architecture, Violence at the Threshold of Detectability*. Zone Books.
- Wikipedia. (t.y.). *Svalbard Küresel Tohum Deposu*. Wikipedia. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Svalbard\\_K%C3%BCresel\\_Tohum\\_Deposu](https://tr.wikipedia.org/wiki/Svalbard_K%C3%BCresel_Tohum_Deposu)
- Wolfe, C. (2009). *What is posthumanism?*. University of Minnesota Press.
- Zizek, S. (2012). *Antroposen'e hoşgeldiniz*. (Çev. M. Budak) Encore Yayınları.

## Türkiye’de Medikal İllüstrasyon Alanında Yazılan Lisansüstü Tezlere Yönelik Bir İçerik Analizi

Elif Songür Dağ<sup>1</sup>

### Öz

Medikal illüstrasyon, sanat ve bilimin kesişiminde yer alan, çalışma alanı kısıtlı ancak kendi içerisinde oldukça derin ve zengin katmanları olan disiplinlerarası bir çalışma alanıdır. Dünyada köklü bir eğitimi olan ve meslek olarak da tanımlanmış bir alandır. Her ne kadar dünya çapında önemli Türk medikal illüstratörler olsa da alanda verilen akademik eğitim ülkemizde son derece sınırlıdır. Bununla birlikte medikal illüstrasyona olan ilgi ve merakın, son dönemlerde Türkiye’de artmakta olduğu gözlemlenmiştir. Bu gözlem doğrultusunda, bu araştırmada, medikal illüstrasyon alanında yazılan lisansüstü tezlere yönelik bir çalışma yapılmıştır. Araştırmanın evreni olan YÖK Tez Merkezinde konuyla ilintili anahtar sözcüklerle yapılan tarama sonucunda ulaşılan 17 tezin 16’sı yüksek lisans, biri doktora tezi örneklem olarak incelenmiştir. Disiplinlerarası bu alandaki tezlerle ilgili nicel veriler incelenmiş ve hangi bilim alanlarıyla ilişkilendirildikleri değerlendirilmiştir. Söz konusu tezlerle ilgili danışmanlar, jüri üyeleri ve araştırmacıların tamamı Türkiye’deki literatürde nispeten yeni sayılabilecek ve gelişmekte olan bu alana katkı sunmaktadır. Araştırmacıların, tezleri tamandıktan sonra ne oranda aynı alanda çalışmaya devam ettikleri incelenerek alana katkıları değerlendirilmiştir. Verilere dayalı yapılan analizler sonucunda, tıp ve sanat alanları arasında tam olarak disiplinlerarası bir çalışma sisteminin kurulamadığı, söz konusu tezlerin büyük çoğunluğunun güzel sanatlar alanları altında yer bulduğu tespit edilmiştir. Yine de tıp ve sanat alanlarından eşdanışmanlıkla yönetilen tezlerin de az da olsa varlığı saptanmıştır. Bu alanda yapılan doktora çalışmaları arttıkça, alandaki akademisyenlerin de yetkinliği ve donanımının artacağı araştırma makalesinin öngörülürleri arasında yer almaktadır. Özellikle Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesi gibi bünyesinde hem güzel sanatlar hem de tıp alanlarını barındıran üniversitelerde, kurulan yüksek lisans ya da doktora programları medikal illüstrasyon alanının Türkiye’de gelişmesine olanak taniyacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Medikal illüstrasyon, tıbbi resimleme, medikal illüstrasyonla ilgili lisansüstü tezler, tıp, sanat.

---

<sup>1</sup> Doç. Dr., Uluslararası Kıbrıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü, ORCID NO: 0000-0002-8854-275, elifsongur@gmail.com

## An Analysis and Bibliography Study for Graduate Theses Written in the Field of Medical Illustration in Turkey

### Abstract

Medical illustration is an interdisciplinary field of study located at the intersection of art and science, with a limited field of study, but quite deep and rich layers Decoupled within itself. It is a field that has a well-established education in the world and is also defined as a profession. Although there are important Turkish medical illustrators around the world, the academic education provided in the field is extremely limited in our country. However, it has been observed that the interest and curiosity in medical illustration has been increasing in Turkey recently. In line with this observation, in this research, a study was conducted for graduate theses written in the field of medical illustration. 16 of the 17 theses were reached as a result of scanning with keywords related to the subject at the YÖK Thesis Center, which is the universe of the research, 16 master's theses, and one doctoral thesis were examined as a sample. The quantitative data related to these theses were analyzed in an interdisciplinary field, and the scientific fields they were related to were determined. The thesis advisors, jury members, and researchers involved with these theses contribute to the development of this emerging field of research. The contribution of researchers doing postgraduate studies in this field, which can be considered relatively new in the literature in Turkey, to the field has been evaluated by examining to what extent they continue to work in the same field after completing their theses. Using the data-based analysis, it has been found that an interdisciplinary study system cannot be established exactly between the fields of art and medicine, and the vast majority of these theses are found in the fine arts. Nevertheless, the existence of theses managed by co-advising from the fields of medicine and art has also been determined, albeit slightly. As the doctoral studies conducted in this field increase, the competence and equipment of academics in the field will increase Decently among the predictions of the research article. Especially in universities that host both fine arts and medical fields, such as Samsun Ondokuz Mayıs University, the established master's or doctoral programs will allow the field of medical illustration to develop in Turkey.

**Keywords:** medical illustration, graduate theses related to medical illustration, medicine, art

İllüstrasyon, tasarım alanında etkili görsel mesaj iletme araçlarından biridir. Temelinde metinleri ya da durumları tanımlayan, açıklayan ve anlaşılır hale getiren görselleri tanımlar. Yaygın bilinen anlamı, Latince'deki ışık ve parlaklık anlamını karşılayan *lucere* kökünden gelmektedir. Bir kavramı ya da metni açıklama ve aydınlatma işlevi olan görseller, resimlemelerdir denilebilir.

Bilimsel illüstrasyon, sanat ve bilimin kesişiminde yer alan disiplinlerarası bir çalışma alanıdır. Male (2007), bu alanı "bilimin hizmetinde bir sanat dalı" olarak tanımlamaktadır. Bu üst tanımın altına medikal/tıbbi illüstrasyon, zoolojik illüstrasyon, botanik illüstrasyon, arkeolojik illüstrasyon gibi alt çalışma alanları girmektedir. Temelde bilimsel bilginin, bulguların iletilmesi için kullanılan görsellerin üretildiği, oldukça sınırlı ancak son derece verimli bir alan olarak kabul edilmektedir. Bilimsel illüstrasyon ile yapılan görselleştirmeler türlerin sınıflandırılması ve ayırıcı özelliklerin vurgulanarak kayıt altına alınmasına yardımcı olmaktadır. Bilimsel illüstrasyon olarak nitelendirilebilmesi için, bilimsel bulgu veya örneklerle ilgili tanımlayıcı detayların eksiksiz ve doğru olarak resimlenmesi gereklidir (Songür Dağ, 2011).



Medikal illüstrasyon ise tıp bilimleri ve güzel sanatlar alanlarının ortaklığında, örnekleri ilkçağlara kadar dayanan kadim bir disiplini tanımlar. Çünkü insan, dünya üzerinde var olduğu en eski zamanlardan itibaren kendini, bedenini anlamaya çalışmış; önce eskinin şifacıları sonra modern dünyanın tıp bilginleri, bilgilerini yazıları kadar çizimlerle de ifade etme arayışında olmuşlardır. Medikal illüstrasyon, belgeleme, öğretme ve tıp pratiği gibi amaçlarla üretilirken aynı zamanda tarihsel, sosyal ve kültürel olaylar ve gelişmelerden de etkilenmiştir (Tsafirir ve Ohry, 2001).

Örneğin, Mısır uygarlığında en eski resimli kitap olarak kabul edilen *Ölümler Kitabı*'nda anatomik illüstrasyonun oldukça detaylı örneklerine rastlanabilmektedir. Bu resimlemeler, okuma-yazması olmayanların yalnızca resimleri inceleyerek anlatılan tüm evreleri algılayabileceği kadar betimsel olarak nitelendirilmektedir (Turan, 2006). Bunun dışında da anatomik resimlemeleri içeren pek çok önemli papirüs listelenmektedir, bunlardan en önemlilerinden biri Edwin Smith cerrahi papirüsüdür (Kaya, 2021). Tarihi M.Ö. 17. yüzyıla dayanan bu papirüs, tarihin bilinen ilk travma metni olarak yorumlanmaktadır (Van Middendorp, Sanchez ve Burridge, 2010). Yine Mısır'da üçüncü hanedan döneminde yaşamış bir şifacı olan Imphotep'in, Yunanlıların verdiği isimle Asklepios ile aynı kişi olduğu savı bazı kaynaklarda yer almaktadır (Öztürk, 2016; Margotta, 1996). Kimi zaman tıbbın babası, kimi zamansa tıp tanrısı olarak anılan Asklepios ve Imphotep arasındaki bu geçişkenlik, kültürlerin geçişkenliği ve etkileşimine de işaret etmektedir. Söz konusu dönemlerde tıp ile ilgili metinlerde kullanılan illüstrasyonlar, metinlerin doğasına uygun yaklaşımlarla betimlenmiştir. Yani gözlem, deney, sınıflandırma gibi bilimsel yaklaşımlardan önce tedavi süreçleri ile ilgili daha inanç odaklı bir literatür, Vedik metinlerde, Talmud'da, Avesta'da, Hwang Ti'de de yer almaktadır (Margotta, 1996). Antik dönemlerde tıbbın şifacılık niteliği ile daha çok inançla bağlantılı olduğu görülmektedir.

Klasik dönem Hipokrates ile başlar. Antik Yunan'da tıbbın babası olarak kabul edilen Hipokrates, tıbbi gözleme dayanan yöntemleri ile yarı dinsel ve büyüsel uygulamaların ötesinde bilimsel bir zemine çekebilmiştir. Hipokrates okulunun yazılı ve illüstrasyonlu eserlerinde bu süreçler detaylı betimlenmiştir (Lewis, 1998). Anatominin ilk olarak ayrı bir bilim alanı olarak kabul edilmesi de yine Hipokrates döneminde olmuştur. Hristiyanlığın ilk yıllarında Roma Hukuku insan bedeninin diseksiyonunu yasaklamıştır (Tsafirir ve Ohry, 2001). Galenos (MS 120-200) tıp alanında gerçekleştirdiği anatomi ve fizyoloji çalışmalarında diseksiyondan yararlanmıştır. Ancak Roma Hukukunun koyduğu yasak<sup>2</sup> doğrultusunda hiç insan bedeni üzerinde çalışmamış, domuz ve maymun gibi hayvanları kullanmıştır (Tekeli, 1999). Vesalius da anatomiye Galenos'un çalışmalarından yola çıkarak geliştirmiştir<sup>3</sup>, Hankinson (1991) Vesalius'un Galenos otoritesini yıkmasında yine en çok Galenos'un bu kaynaklarından yararlandığını vurgulamaktadır. Sözkonusu dönem, yasaklardan dolayı Avrupa'da tıp biliminin ilerlemesinin yavaşladığı karanlık çağlar olarak tanımlanmaktadır (Özakıncı, 2016). Klasik dönemde biraz daha bilimsel kaygılarla gözleme

<sup>2</sup> Bu yasaklı dönem, Karanlık Çağ olarak da adlandırılmaktadır.

<sup>3</sup> Andreas Vesalius'un (1543) yazdığı *De Humani Corporis Fabrica* insan anatomisinin ilk sistematik açıklaması olarak kabul edilmektedir. Özellikle kendinden önceki dönemlerde yapılan anatomik hataları düzeltmesi bakımından önemli bir eserdir.

ağırlık verilmesine karşın, Hristiyanlığın ilk yıllarıyla birlikte insan bedeniyle ilgili yasakların anatominin gelişimin önünü kestiği ve gelişimi yavaşlattığı söylenebilir.

Tam da bu dönemlerde doğuda yazılıp resimlenmiş olan tıbbi kaynaklardan olan Hekim Bereket tarafından Anadolu'da Türkçe yazılan ilk tıp kitabı, *Tuhfe-i Mübarizi* (Akarsu, 2016), Mansur İbn Muhammad İbn Ahmad İbn Yüsf İlyās'ın 14. yüzyılda yazdığı *Tashrīh-i Badan-i İnsān*, Şerefeddin Sabuncuoğlu (1465) tarafından yazılıp resimlenen *Cerrahiyetü'l Haniyye*, İbn-i Sina'nın (1593) *El-Kanun fi't-Tıbb* ve El Biruni'nin *El-Asâr'il- Bâkiye an'il-Kurûni'l-Hâliye* kitapları tıbbi tanı ve tedavilerin oldukça detaylı olarak resimlendiği öncü eserler olarak değerlendirilmektedir (Songür Dağ, 2011). Avrupa'da 13. yüzyılda dönemin Papa'sının karşı çıkmasına karşın II. Frederik'in izniyle insan bedeninde diseksiyon yapılmasının öne açılmıştır. 15. yüzyılda ise Papa'nın koşullu izninden sonra anatomistler, sanatçılar ve bilim insanları kilise baskısından tamamen kurtulmuşlardır (Yılmaz ve Mesut, 2008). Leonardo da Vinci<sup>4</sup>, Michelangelo gibi sanatçılar, Rönesans'ın özgürlükçü atmosferi içerisinde diseksiyon ve gözleme dayanan anatomik bilgilerini eserlerine yansıtmışlar, böylece resim ve heykelde gerçekçilik duygusunun yakalanmasında öncü olmuşlardır.

İlerleyen dönemlerde sanatçıların da katkısı ile anatomi ve bilimsel illüstrasyon gelişerek güçlenmiştir. Özellikle tıp eğitiminde anatomik/bilimsel illüstrasyon son derece önemli bir bilgi aktarma aracı olarak öne çıkmıştır. Özellikle Henry Gray ve Dr. Henry Vandyke Carter tarafından ilk baskısı 1858'da yapılan *Gray's Anatomy* günümüzde halen günceldir (Sams, 2015). Modern tıp illüstrasyonu söz konusu olduğunda Max Brödel'in katkısı da son derece önemlidir. Brödel, John Hopkins Tıp İllüstrasyon Okulu'nun kurucusu olarak bir öğrenme ortamı oluşturmuştur (Tsafrir ve Ohry, 2001). Bu okulda yetişen en önemli illüstratörlerden biri de hem bir cerrah hem de illüstratör olan Harvey Cushing'dir (1869-1939). Görüldüğü gibi alanın gelişimi önce medikal illüstrasyonun pratik olarak ilerlemesi, daha sonra da deneyimlerin sistematik bir biçimde devamlılığının sağlanabileceği bir eğitim kurumunun ve alanla ilgili bir kürsünün kurulmasıyla olmuştur. Bir sonraki adım ise alanla ilgili dernekler ve araştırma enstitülerinin kurulması olmuştur. Böylece alanın sınırları belirlenmiş, gereklilikleri saptanmış ve kurumsallaşma konusunda mesafe katedilmiştir denilebilir.

Netter, medikal illüstrasyonun tıp bilimine katkısını tartışmasız kabul etmektedir (Netter, 1957). Medikal illüstrasyonun tıp eğitimine katkısı Male (2007), "Etkili tıbbi resimleme, iyi bir tıbbi prosedür (işlem) kadar yaşam kurtarıcıdır" (s. 10) derken aynı zamanda sağlık çalışanlarının illüstrasyonu fotoğrafa göre çok daha açıklayıcı bulduklarının altını çizmektedir. Dünyaca ünlü bir medikal illüstratör olan Ahmet Sınay (2008) ise medikal illüstrasyonun katkısını bilginin anlaşılmasının kolaylaşması, bilginin doğru olarak kaydedilip gelecek nesillere aktarımının doğru olmasında önemli rol oynadığını vurgulamaktadır. Sınay gibi dünyaca tanınan bir başka tıp doktoru ve medikal illüstratör olan Levent Efe (2003) ise başarılı ve etkili bir medikal illüstrasyon için sağlam bir anatomi ve insan biyolojisi bilgisine sahip olmanın önemine işaret etmektedir. Bu görüşlerin

---

<sup>4</sup> Leonardo da Vinci'nin anatomik eskizleri, bugün de halen ilham kaynağı olabilen, dönemini etkilemiş çalışmalardır.

ışığında medikal illüstrasyonun tıp bilgisinin iletilmesinde vazgeçilmez bir araç olduğu görüşüne varılabilir.

Son yıllarda illüstrasyon dünyada olduğu gibi Türkiye’de de yükselen bir değer olarak öne çıkmaktadır. Bilimsel illüstrasyon alanları da yavaş yavaş daha fazla ilgi çekmekte, bu alanda eğitim alan, çalışan illüstratörlerin sayısının arttığı gözlemlenmektedir. Bu araştırmanın çerçevesi ise medikal illüstrasyon alanında yazılan lisansüstü tezlerin araştırılması olarak çizilmiştir. Bir bilim alanı, üzerinde yürütülen araştırmalar ve özellikle de lisansüstü eğitimle güçlendirilerek kendine ait bir literatür üretebilmektedir. Bu nedenle bu yeni alanın Türkiye’de kendine ait bir literatür üretmesi bir odak oluşturmaktadır. Araştırmanın amacı, Türkiye’de yürütülen akademik çalışmalarda medikal illüstrasyon alanında yapılan lisansüstü çalışmalar hakkında bir içerik analizi yapmaktır. Alana ilgi gözlemlenmekle birlikte gerçekten sayısal olarak bu alanda yapılan tezlerin artma eğiliminde olup olmadığı sorgulanmıştır. İçerik analizinde kullanılan parametreler, yıllara göre dağılım, yüksek lisans/sanatta yeterlik/doktora tezi olması, çalışmanın hangi bölümde yürütüldüğü, tez danışmanı ve jüri üyelerinin uzmanlık alanı, tezlerin sayfa sayısı, kullanılan metotlar, hangi arama kelimeleri ile kaydedildiği ve araştırmacının güncel olarak aynı alanda çalışmaya devam edip etmediği olarak kurgulanmıştır.

Daha önce lisansüstü tezlere yönelik benzer bir içerik analizi çalışması Gökçearslan (2022) tarafından illüstrasyon çerçevesi ile yürütülmüş, alandaki lisansüstü tezler YÖK Ulusal Tez Merkezinden taranarak 129’u yüksek lisans, 8’i sanatta yeterlik ve 5’i doktora tezi olmak üzere toplam 142 teze ulaşılmıştır (Gökçearslan, 2022). Anabilim dallarına göre illüstrasyon alanında ilk sırada gelen alan grafik tasarım olarak saptanmıştır, tıbbi resimleme ile ilişkili sağlık bilimleri alanı ise bu listede dördüncü sıradadır. Bu araştırmada ise önce daha genel bir tarama yapılarak bilimsel illüstrasyon başlığı altına giren tüm tezler taranmış, ancak medikal/tıbbi illüstrasyon alanında yazılan tezlerin sayısal olarak bilimsel illüstrasyon konusuna göre daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Bu nedenle çalışmanın ağırlığı, üzerinde daha fazla çalışılmış olan bu alt alana odaklanmıştır. Bilimsel illüstrasyon alanında YÖK Ulusal Tez Merkezi arşivlerinden ulaşılan toplamda 30 lisansüstü tezin 19’unun medikal illüstrasyon alanında olduğu tespit edilmiştir (Tablo 1).

### **Medikal illüstrasyon Üzerine Bir İnceleme: Tezler, Metotlar ve Akademik Eğilimler**

Çalışma grubu YÖK Tez Veri Tabanında yer alan tezler arasından bilimsel illüstrasyon, bilim resimlemesi, tıbbi illüstrasyon ve medikal illüstrasyon arama sözcükleri ile taranarak ulaşılan 28 lisansüstü tezdendir oluşturulmuştur. Bu alanda yapılan en eski tezin 2009 tarihinde olduğu görülmüş; dolayısıyla 2009-2022 aralığındaki lisansüstü tezler analiz edilmiştir. Bu tezlerin 17’sinin medikal illüstrasyon alanında, 13’ünün ise diğer bilimsel illüstrasyon alanlarında yazıldığı saptanmıştır. Bunların içerisinde medikal illüstrasyon konulu tezlerin ağırlığı oluşturduğu tespit edilerek, çalışma grubu yalnızca medikal illüstrasyon alanında yazılan lisansüstü tezlerle sınırlı tutulmuştur. Belirlenen aralıkta ulaşılan tezlerden 16’sının yüksek lisans, 1’inin ise doktora tezi olduğu tespit edilmiştir. Çalışma grubu dışında tutulan tezlerden ise 9’u yüksek lisans, 3’ü doktora tezidir.

Bu makalede medikal illüstrasyon alanında çalışılan lisansüstü tezler 2023 yılı Ocak-Şubat ayları arasında içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Bu analiz yönteminde, farklı kaynaklardan edinilen nitel veriler çözümlenmiş ve sayısal değerlendirmelerle desteklenerek söz konusu veriler anlamlandırılmıştır. Ek olarak söz konusu tez yazarlarının tezleri tamamlandıktan sonra alana katkı vermeye devam edip etmediği ile ilgili veriler, Google Formlarda hazırlanan kısa bir anketle birincil kaynaktan edinilmiştir.

Çalışma kapsamında değerlendirilen lisansüstü tezler, tezin yürütüldüğü anabilim alanı, tezin türü, yılı, başlığı, konusu, danışmanın uzmanlık alanı, tez jürisinin uzmanlık alanları, hangi kurumda yürütüldüğü, kullanılan metot ve araştırmacının tezi tamamladıktan sonra alanda çalışmaya devam edip etmediği incelenmiştir.

Araştırma soruları şöyle seçilmiştir: 1. Akademik alanda medikal illüstrasyon konusuna ilgi artmakta mıdır? 2. Medikal illüstrasyon alanında yapılan tezler hangi bilim alanları ile ilişkilendirilmektedir? 3. Bu alanda çalışan araştırmacılar, tezlerini tamamladıktan sonra da aynı alanda çalışmaya devam etmekte midir? 4. Danışman ve jüri üyeleri hangi disiplinler tarafından temsil edilmektedir? 5. Alanda yürütülen çalışmalar hangi metotlarla yürütülmüştür? 6. Tezler disiplinlerarası nitelik taşımakta mıdır? 6. Tezlerin yapıldığı üniversiteye göre dağılımı nasıldır?

### **Verilerin Keşfi ve Bulguların İncelenmesi**

İçerik analizi sonucunda elde edilen bulgular, bu başlığı takip eden alt başlıklarda incelenmiştir.

### **Lisansüstü Tez Çalışmalarının Türleri**

YÖK Tez Merkezi'ne kayıtlı tezler arasında, yıl seçeneği işaretlenmeden *tıbbi illüstrasyon* ve *medikal illüstrasyon* arama sözcükleri ile yapılan taramada erişilen toplam 17 lisansüstü tezin 16'sının yüksek lisans, 1'inin ise doktora tezi olduğu tespit edilmiştir (Tablo 1).

**Tablo 1.** Lisansüstü tez çalışmalarının türleri

Türü	Frekans (f)	Yüzde (%)
Yüksek Lisans Tezi	16	%94,1
Sanatta Yeterlik	0	0
Doktora	1	%5,9
Toplam	17	100

Erişilen tezlerin yıllara göre dağılımı incelendiğinde, alanda yazılan ilk tezin 2009 tarihli olduğu görülmüştür. Son 13 yılda 2011-2015 aralığı dışında her yıl en az bir yüksek lisans tezinin tamamlandığı dikkati çekmektedir. 2016 ve 2018 aralığında bu sayı dörde çıkmış, 2019-2022 aralığında toplam 11 tez tamamlanmıştır. Bu veriye dayanarak, söz konusu alanın lisansüstü tezlerde yavaş ancak istikrarlı artan bir ilgi ile çalışıldığını söylemek mümkündür (Tablo 2).

**Tablo 2.** Medikal illüstrasyon alanında lisansüstü tezlerin yıllara göre dağılımı

Yıllar	Sayı	%
2009-2010	2	11.8
2011-2015	0	0
2016-2018	4	23.6
2019-2022	11	64.6

**Lisansüstü Tez Çalışmalarının Listelendiği Bilim Alanları**

Lisansüstü eğitim enstitüleri altında yürütülen lisansüstü çalışmalar, YÖK'te sisteme girilirken ilgili bilim alanları altında kayıt altına alınmaktadır. Ulaşılan tezlerin hangi bilim alanları altında sisteme kayıtlı olduğu listelenmiştir. YÖK Tez Merkezi'nde yapılan taramada ulaşılan tezlerin ilişkilendirildiği bilim alanları, Tablo 3 üzerinde görselleştirilmiştir.

**Tablo 3.** Medikal illüstrasyon alanında lisansüstü tezlerin listelendiği bilim alanları

Bilim Alanı	Sayı	%
Nöroloji	1	5.9
Anatomi + Güzel Sanatlar	2	11.8
Güzel Sanatlar	10	58.8
Genel Cerrahi	1	5.9
Anatomi + Genel Cerrahi	1	5.9
Deontoloji ve Tıp Tarihi	1	5.9
Güzel Sanatlar + İletişim Bilimleri	1	5.9

Bazı tezler tek bilim alanı altında listelenirken bazılarının iki alan altında listelendiği tespit edilmiştir. Bu veri, alanda yapılan lisansüstü çalışmaların ağırlıklı hangi alana adreslendiğini göstermesi açısından önemlidir. Yukarıdaki tabloya göre medikal illüstrasyon alanında yapılan tezlerin 10'u güzel sanatlar alanı altında listelenmiştir. Arkasından güzel sanatlar ve anatomi altında iki, diğer alanların altında ise birer tezin listelendiği görülmektedir.

**Araştırmacıların Alana Katkısının Devamlılığı**

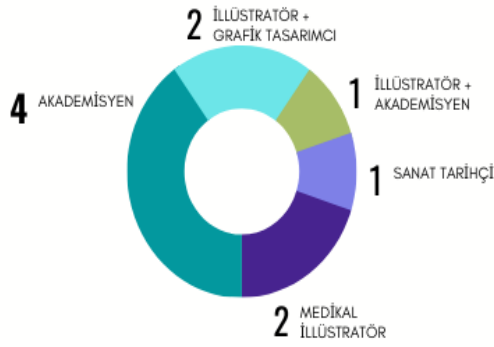
Bu başlık altında alanda çalışan araştırmacıların, tezlerini tamamladıktan sonra da aynı alanda çalışmaya devam edip etmedikleri irdelenmiştir. Araştırmacıların isimleri öncelikle YÖK Akademik Yükseköğretim Arama portalında taranarak herhangi bir akademik kurumda çalışıp çalışmadıkları sorgulanmıştır. Kadrolu olmayan ancak yine de araştırmalarına ve çalışmalarına devam eden araştırmacılar olabileceği göz önüne alınarak daha sonra Google Akademik ve Google'da da ayrıca taranmıştır. Araştırmacıların alana katkısı, medikal illüstrasyon alanında çalışmalarının sürüp sürmediği, mesleki bir kuruluş

üye olup olmadıkları, yüksek lisansı bitirdikten sonra aynı alanda lisansüstü çalışmaya devam edip etmedikleri, alana yayınlarıyla katkı yapıp yapmadıkları gibi sorulara yanıt aranmıştır.

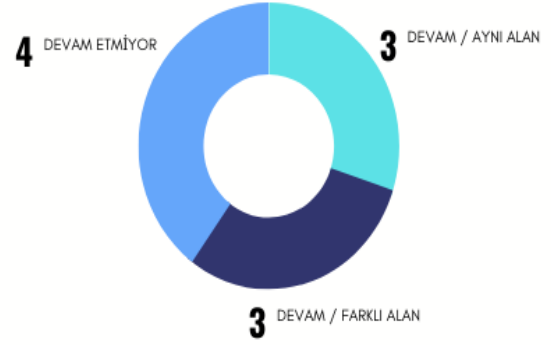
Söz konusu 17 yüksek lisans ve bir doktora tezinin yazarı olan araştırmacının 13'ünün güncel bilgilerine ulaşılabilmektedir. Aralarında toplam ikisinin genel, dördünün ise medikal illüstrasyon alanında serbest illüstratör olarak çalıştıkları ve medikal illüstratör olarak çalışanların ayrıca Türk Medikal İllüstratörler Grubu'na üye oldukları tespit edilmiştir. Medikal illüstrasyon alanında serbest illüstratör olarak çalışanlardan birinin ise aynı zamanda doktora çalışmasına devam ettiği, bir diğersinin ise serbest medikal illüstratör olarak çalışırken aynı zamanda akademisyen olarak çalıştığı görülmektedir. Bilgilerine ulaşılabilen 13 araştırmacıdan dördü, lisansüstü araştırma yaptıkları alanda çalışmaya devam etmektedir.

**Tablo 4.** Medikal illüstrasyon alanında lisansüstü araştırmacıların literatüre katkısı

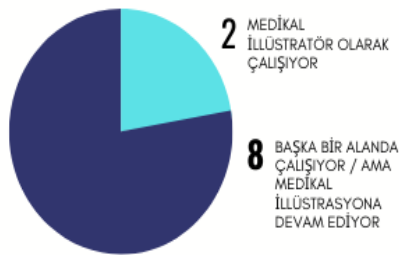
#### ARAŞTIRMACILARIN MESLEKİ DURUMU



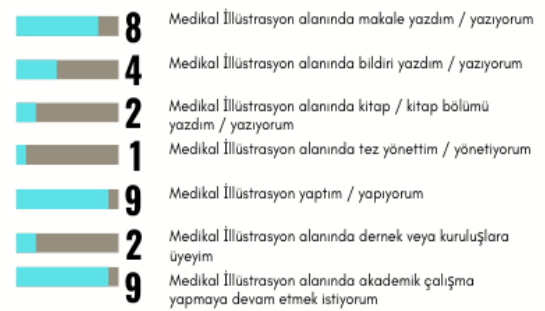
#### MEDİKAL İLLÜSTRASYON ALANINDA LİSANSÜSTÜ DEVAM DURUMU



#### MEDİKAL İLLÜSTRASYONA DEVAM DURUMU



#### MEDİKAL İLLÜSTRASYON ALANINDA AKADEMİK KATKI DURUMU



Medikal illüstratör olarak çalışmanın dışında altı araştırmacının akademisyen kadrosunda çalışmalarına devam ettiği saptanmıştır. Araştırmacılardan biri ise MEB bünyesinde görsel sanatlar öğretmeni olarak görev yapmaktadır. Medikal illüstrasyon alanında tamamladıkları yüksek lisans tezinden sonra araştırmacılardan üçünün doktorasının tamamlandığı, üçünün ise doktora devam etmekte olduğu saptanmıştır. Tamamlanan

doktora çalışmaları arasından ikisinin grafik tasarım, birinin ise resim-iş öğretmenliği alanında olduğu görülmektedir. Devam etmekte olan doktoralardan biri grafik tasarım alanında, biri tıp tarihi ve etik alanındadır, diğerinin ise alanı belirtilmemiştir (Tablo 4).

Verilerin daha sağlıklı olması ve birinci elden alınan bilgilerle verilerin sağlamlasının yapılması için taramada kullanılan sorular kısa bir anket olarak iletişim bilgisine erişilebilen 14 araştırmacıya Google Formlar üzerinden gönderilmiş, bunlardan 10'undan geri dönüş alınmıştır. Toplamda 17 araştırmacıdan 3'ünün iletişim bilgilerine erişilememiştir; ulaşılan 3 kişi ise anketi doldurmamıştır. Geri dönüş yapan 10 araştırmacıdan öncelikle mevcut mesleki durumlarını tanımlamaları istenmiştir.

Alandaki araştırmacıların yarısından fazlasının kendini akademisyen olarak tanımlamadığı tespit edilmiştir. Yalnızca ikisi kendini iki etiketle tanımlamış<sup>5</sup>, geri kalanların tamamı yalnızca tek bir etiketi tercih etmiştir. Medikal illüstrasyon alanında çalışmalarının sürüp sürmediği sorusuna yalnızca 2 kişi yalnızca medikal illüstratör olarak çalıştığını söylerken, diğer 8 kişi başka bir alanda çalıştığını ancak medikal illüstrasyona da devam ettiğini belirtmiştir.

Üye oldukları bir mesleki birlik olup olmadığı sorusuna ise 5 kişi olumsuz yanıt vermiş, 3 kişi ise medikal illüstrasyon ve tıp alanında çeşitli derneklere üye olduklarını belirtmiştir.

#### **Tez Danışman ve Jürisinin Bilim Alanları**

Disiplinlerarası çalışarak medikal illüstrasyon alanında yapılan akademik araştırmaları yöneten tez danışmanları ve hatta tezleri değerlendiren jüri üyelerinin hangi disiplinler altında olduğu araştırılmıştır. Alanda yapılan lisansüstü tezler son 14 senede yürütülmüş olduğundan, Türkiye'de yeni bir akademik araştırma sahası oluşturmaya başlandığı söylenebilir. Bu başlık altında, söz konusu tezlerin hangi disiplinlerden araştırmacılar tarafından yönetildiği özellikle irdelenmiştir. Ne kadar disiplinlerarası çalışılabildiği ve bugüne değin hangi alanların kapsamına girdiğinin gözlemlenmesi amaçlanmıştır. Bu nedenle öncelikle araştırmada ele alınan tezler sıralanarak danışman ve jüri üyelerinin bilim alanları sorgulanmıştır. Bu sorgulamalar da öncekiler gibi YÖK Tez Merkezi verileri dikkate alınarak oluşturulmuştur. Ayrıca medikal illüstrasyon alanında yazılan tezlerle ilişkilenen tüm bilim alanlarına birer harf kodu verilmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 5'te incelenmektedir.

**TABLO 5.** Medikal illüstrasyon alanında lisansüstü tezlerin tez danışman ve jürisi bilim alanları

Tez No	Danışman Bilim Alanı	Tez Jürisi Bilim Alanları	Tez No	Danışman Bilim Alanı	Tez Jürisi Bilim Alanları
1	A+C	A+A+C	10	F	F+A+A
2	D	X	11	E	E+C+E

<sup>5</sup> İki kişiden biri kendini illüstratör ve akademisyen olarak tanımlamış, diğeri ise illüstratör ve grafik tasarımcı olarak tanımlamıştır.

3	E	E+E+C	12	C	C+C+C
4	A+D	A+A+C	13	C	C+H+C
5	D	D+C+H	14	D	D+C+C
6	D	D+D+A+C+D	15	C	X
7	D+A	A+D+A	16	C	C+H+C
8	A+D	X	17	D	D+C+A
9	E	E+C+C			

**Bilim Alanları İçin Kullanılan Kısaltmalar:**

A: TIP

B: GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ

C: GRAFİK / GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI

D: RESİM-İŞ EĞİTİMİ

E: ÇİZGİ FİLM / ANİMASYON

F: VETERİNERLİK / DEONTOLOJİ

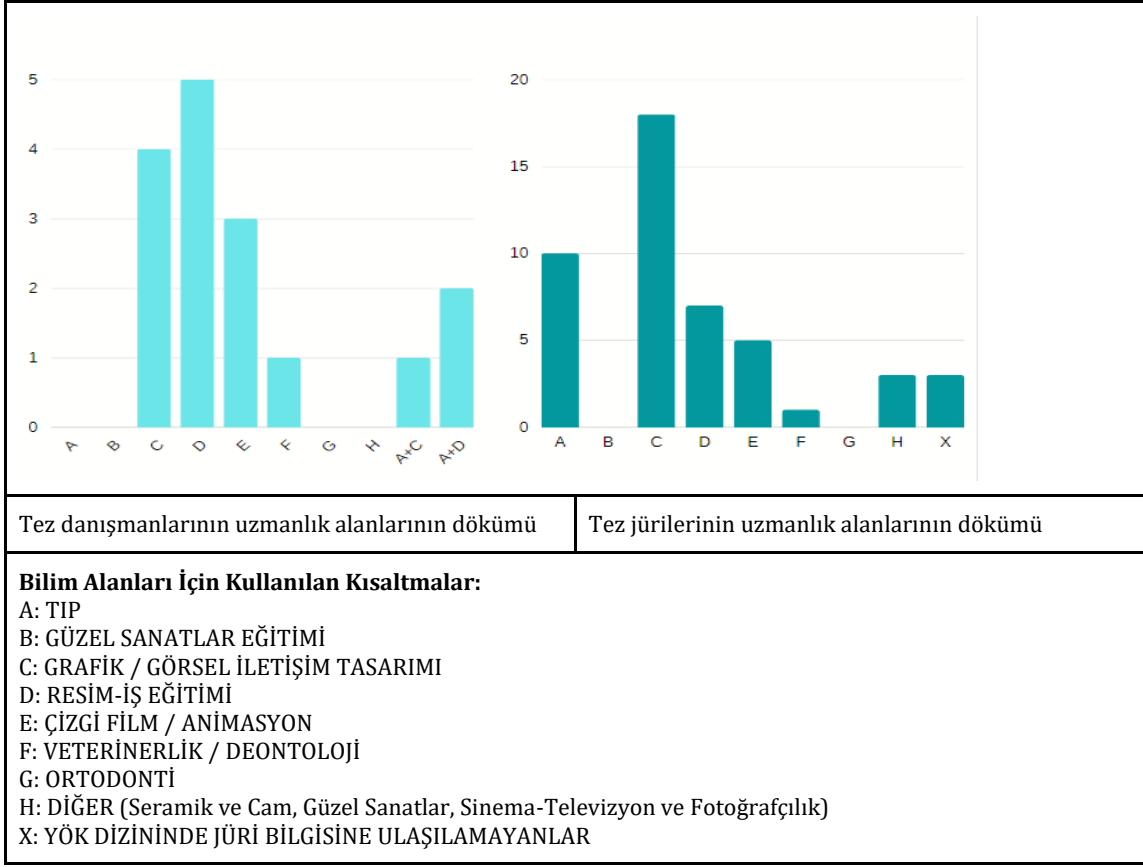
G: ORTODONTİ

H: DİĞER (Seramik ve Cam, Güzel Sanatlar, Sinema-Televizyon ve Fotoğrafçılık)

X: YÖK DİZİNİNDE JÜRİ BİLGİSİNE ULAŞILAMAYANLAR

Bu tabloya göre listelenen tezlerden dört tanesinin disiplinlerarası bir anlayışla eşdanışmanlık sistemiyle yürütüldüğü görülmektedir. Bu tezlerde dört eş danışmanlık da tıp alanından bir akademisyen ile bir tezde grafik tasarım, kalan üç tezde de resim-iş eğitimi alanlarında birer akademisyen işbirliği ile oluşturulmuştur. Bunun dışında kalan tezlerin tamamı tek danışman ile yürütülmüştür; resim-iş eğitimi alanından beş, grafik tasarım alanından dört, çizgi film / animasyon alanından üç ve veterinerlik / deontoloji alanından bir akademisyenin danışmanlığı listelenmektedir. Yüksek lisans jürileri üç, doktora jürileri beş kişiden oluşmaktadır. Bu doğrultuda 17 tezin tamamı için görevlendirilen jüri toplamda 53 kişidir. X ile kodlanan üç tezin YÖK Tez Merkezi'ndeki dosyasında jüri üyelerinin adlarına erişilememiştir. Bu nedenle erişilemeyen jüri sayıları toplamdan çıkarılarak 44 kabul edilmiştir. Bu rakamlar içerisinde danışmanlık ve jüri üyeliği için bilim alanlarının dağılımları ise Tablo 6'da yüzdelik olarak verilmektedir:



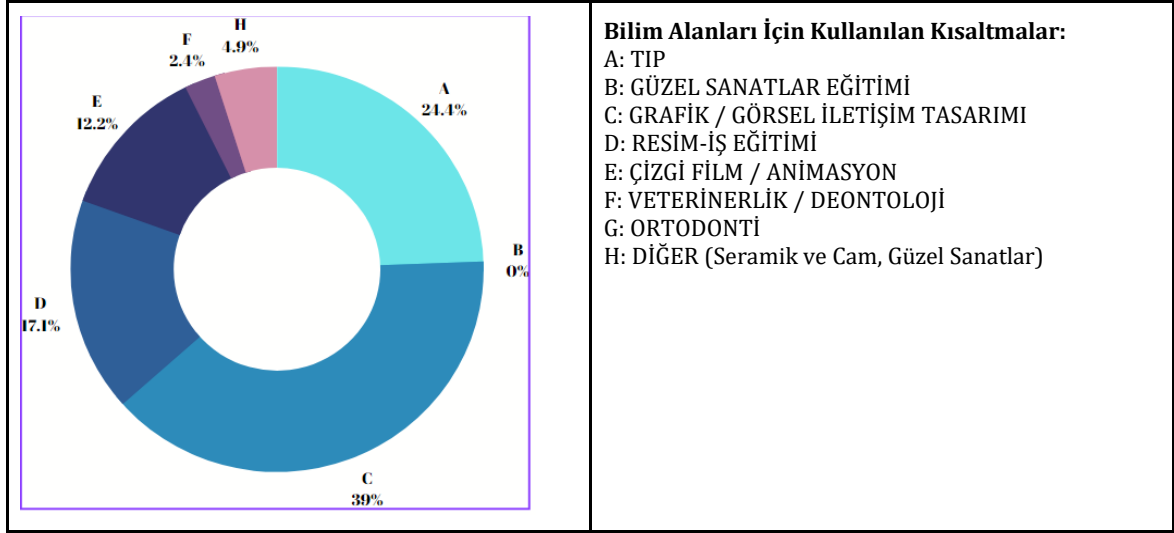
**Tablo 6.** Medikal illüstrasyon alanında lisansüstü tezlerin tez danışman ve jürisinin bilim alanları yüzdeleri

### ***Alana Kazandırılan Tezlerin Disiplinlerarasılığı***

Bu araştırma için incelenen tezlerin tamamı konunun doğasından dolayı disiplinlerarasıdır. Bu başlık altında tezlerin konusu değil, söz konusu araştırmaları yöneten tez danışmanları ve hatta tezleri değerlendiren jüri üyelerinin hangi disiplinler altında olduğu araştırılmıştır. Lisansüstü çalışmalara konu olan görece yeni bir alan olarak değerlendirildiğinden, bu sorgulamayla tezleri yöneten ve değerlendiren akademisyenlerin hangi uzmanlık alanlarına sahip olduğu, tez danışmanlıkları açısından incelendiğinde, eşdanışmanlık sisteminin yalnızca dört tezde uygulandığı anlaşılmaktadır. Bu dört tezden üçünün tıp ve resim-iş eğitimi, birisi de tıp ve grafik tasarım alanından danışmanlar tarafından yönetildiği tespit edilmiştir. Tıp bilim alanından hiçbir danışmanın, medikal illüstrasyon alanında bir tezi tek başına yönetmediği görülmektedir. Genel cerrahi bilim alanı altında listelenen bir tezin danışmanı ise, veteriner ve deontoloji uzmanı olarak tezi tek başına yönetmiştir. Toplamda 17 tezin danışmanlarından %31,3'ünün uzmanlığı resim-iş eğitimi alanındadır; arkasından %25 ile grafik tasarım ve %18,8 ile çizgi film/animasyon alanındaki danışmanlar takip etmektedir. Verilere göre medikal illüstrasyon alanında tez yöneten danışmanların büyük bir çoğunluğunu tıp değil, tasarım ve sanat alanları oluşturmaktadır denilebilir. Tıp ve güzel sanatlar alanlarından danışmanların birlikte yönettiği tezler ise toplamın yalnızca %12,5'ini oluşturmaktadır.

Tez jürilerinin kurulumu incelendiğinde ise danışmanlığa göre daha interdisipliner bir yapılandırma gözlemlenmektedir. Üç tezin jüri bilgilerine erişilememiştir ancak erişilebilen 15 tezte toplam 44 jüri üyesinden 16'sının grafik tasarım, 10'unun tıp, yedisinin resim-iş eğitimi, birinin veterinerlik ve deontoloji ve ikisinin diğer bilim alanlarından olduğu tespit edilmiştir. Yüzdeliği hesaplandığı zaman grafik tasarım alanından %39 ile en fazla, ardından tıp alanından %24,4, resim-iş eğitimi alanından %17,1, çizgi film / animasyon alanından %12,2, veterinerlik / deontoloji alanından %2,4 ve diğer alanlardan %4,9 olduğu görülmüştür (Tablo 7).

**Tablo 7.** Medikal illüstrasyon alanında lisansüstü tezlerin disiplinlerarasılığı



### **Tezlerin Yapıldığı Üniversiteye Göre Dağılımı**

Medikal illüstrasyonla ilgili yazılan tezlerin üniversiteye göre dağılımı da incelenmiştir. Buna göre medikal illüstrasyon alanında yazılan tezlerden büyük bir çoğunluğunun %35,3 ile Ondokuz Mayıs Üniversitesi'nde yazıldığı görülmektedir, bunu %17 ile Kütahya Üniversitesi ve ardından diğer üniversiteler takip etmektedir. İncelenen üniversitelerden Kütahya Üniversitesi dışında hepsinin hem güzel sanatlar hem de tıp fakülteleri mevcuttur (Tablo 8). En yüksek yüzdeyi Ondokuz Mayıs Üniversitesi'nin almasının nedeni, Tıbbi Resimleme Tezli Yüksek Lisans Programını 2015 yılında açmış olmaları olarak düşünülebilir (Seylan, 2016).

**Tablo 8.** Medikal illüstrasyon alanında lisansüstü tezlerin üniversitelere göre dağılımı

ÜNİVERSİTE ADI	SAYI	YÜZDE	ÜNİVERSİTEDE HEM TIP HEM DE GÜZEL SANATLAR ALANLARININ MEVCUDİYETİ	
			TIP FAKÜLTESİ	GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ	6	35.3	MEVCUT	MEVCUT
KÜTAHYA DUMLUPINAR ÜNİVERSİTESİ	3	17.6	MEVCUT DEĞİL	MEVCUT
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ	2	11.8	MEVCUT	MEVCUT
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ	1	5.9	MEVCUT	MEVCUT

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ	1	5.9	MEVCUT	MEVCUT
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ	1	5.9	MEVCUT	MEVCUT
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ	1	5.9	MEVCUT	MEVCUT
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ	1	5.9	MEVCUT	MEVCUT
YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ	1	5.9	MEVCUT	MEVCUT
TOPLAM	17	%100		

### Sonuç

Bu araştırma kapsamında medikal illüstrasyon alanında 2009-2022 arasında yapılmış lisansüstü tezler incelenmiştir. YÖK Tez Merkezinde kayıtlı ilk çalışmanın 2009 yılında yapıldığı tespit edilmiştir. 2019-2022 arasında yapılan tezlerin sayısında artış gözlemlenmiş, yapılan sayısal analizde akademik alanda medikal illüstrasyona ilginin artmakta olduğu tespit edilmiştir.

Yapısı itibarıyla disiplinlerarası bir çalışma alanı olan medikal illüstrasyon konusunda yürütülen tezlerin hangi bilim alanları ile ilişkilendirildiği sorusu doğrultusunda YÖK Tez Merkezinden alınan dökümden incelenmiştir. Bu incelemeye göre yapılan analizde en fazla tezin %58,8 oranında güzel sanatlar alanı altında kayıt edildiği, bunu %11,2 ile güzel sanatlar ve anatomi alanının izlediği, diğer tezlerin de farklı alanlara daha düşük bir yüzdeyle (%5,9) kayıtlı oldukları anlaşılmıştır. Bu sonuçlardan hareketle aslında tıp ve sanat alanlarının bir ortalaması olması beklenen bu disiplinlerarası alanın daha çok sanat ve tasarım alanları tarafından sahiplenildiği gözlemlenmiştir.

Araştırma sorularından bir diğeri de alanda lisansüstü çalışma yapan araştırmacıların, tezlerini tamamladıktan sonra medikal illüstrasyon alanında mesleki ya da akademik olarak çalışmaya ve alana katkı sunmaya devam edip etmedikleri olarak belirlenmiştir. Bu soru doğrultusunda ulaşılan tezlerin yazarlarının güncel durumu Google, Google Akademik, LinkedIn, YÖK Akademik Platformu ve Üniversitelerin web sitelerinde yayında olan güncel kadro bilgilerinden araştırılmıştır. Bilgilerine ulaşılabilen 13 araştırmacıdan dördünün medikal illüstrasyon alanında çalışmalarına devam ettiği tespit edilmiştir.

Medikal illüstrasyon eğitimi, alan olarak yakın dönemde olgunlaşmaya başlamıştır. Özellikle alanın akademik ve bilimsel olarak zeminin oluşması için lisansüstü tezler kayda değer bir veri sunmaktadır. Bu çerçevede bu tezleri yöneten danışmanlar ve değerlendiren jüri üyelerinin arka planını oluşturan disiplinler sorgulanmıştır. Analiz sonucunda medikal illüstrasyon tezlerinin çoğunun resim-iş eğitimi alanından akademisyenler tarafından yönetildiği, bunu çok az sayısal farklarla sırasıyla grafik/görsel iletişim tasarımı, çizgi film/animasyon, tıp+resim-iş eğitimi, tıp+grafik/görsel iletişim tasarımı ve veterinerlik/deontoloji bölümlerinin takip ettiği görülmüştür. Disiplinlerarası bu alanda eş danışmanlık sistemi 3 tezde tıp alanından akademisyenlerin eşdanışmanlığı ile uygulanmıştır. medikal illüstrasyon alanındaki tezlerin geneline bakıldığında tıp akademisyenlerinin eşdanışmanlıklara katılımının artmasının gerekliliği görülmektedir.

Tez jürileri ele alındığında ise YÖK Tez Merkezinde listelenmiş 17 tezdən 3'ünün jürilerinin isimlerine ulaşılammaktadır. Bunun dışındaki tezler incelendiğinde jürilerde akademisyenlerin çoğunu (18 kişi) grafik/görsel iletişim tasarımı bölümünden akademisyenlerin aldığı, ikinci sırada ise tıp akademisyenlerinin (10 kişi) izlediği tespit edilmiştir. 7 akademisyen resim-iş eğitimi, 5 kişi çizgi film/animasyon alanından jüriyle katılım göstermiştir. Veterinerlik ve deontoloji alanında yapılmış tek tezin ise danışmanının aynı alandan, birisinin ise veterinerlik ve deontoloji ile tıp alanından oluşturulduğu dikkat çekmiştir. 3 kişinin ise alana görece uzak disiplinlerden katılımı ilginç bulunmuştur (seramik ve cam, güzel sanatlar, sinema-televizyon ve fotoğrafçılık). Jürilerin kurulumunda tıp alanından akademisyenlere daha fazla yer verildiği gözlemlenmektedir. Disiplinlerarası bu alanda tıp alanının güzel sanatlar ve alt alanları ile daha fazla ortak çalışmalar içerisinde olması önerilebilir. Bu da konuyla ilgili çalışmaların tek bir bilim alanına ait olması değil, disiplinlerin birlikte çalıştığı gerçek disiplinlerarası yapılanmalara daha fazla ihtiyaç olduğunu göstermektedir. Bu çerçevede Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesi eş danışmanlık sistemini yürütmeye örnek gösterilebilir. Hem güzel sanatlar fakültesi hem de tıp fakültesi olan üniversitelerde benzer yapıda, farklı kademelerde lisans, lisansüstü, çift anadal ya da yan dal ve sertifika programları kurulması önerilmektedir. Bu verilerden yola çıkılarak tezlerin yönetiminden çok değerlendirilmesinde disiplinlerarası bir katkı olduğu gözlemlenmektedir.

Üniversitelere göre değerlendirme yapıldığında alanda en fazla lisansüstü çalışmanın Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesinde yapıldığı görülmektedir. Bu alanda bir lisansüstü program kurmalarının sonucu olarak değerlendirilebilir. Türkiye'de bünyesinde hem tıp fakültesi hem de güzel sanatlar fakültesi olan üniversiteler vardır. Bu araştırma sonucunda; yurtdışında çok sayıda önemli örnekleri olan medikal illüstrasyon eğitiminin, Türkiye'de de akademik altyapısının oluşması ve çalışma ortamının, meslek birliklerinin, farklı kademelerdeki eğitimin gelişmesi için bu alana daha fazla odaklanılmasını gerektiği bilgisine ulaşılmıştır.

Sonuç olarak 2009-2022 yılları arasında medikal illüstrasyon alanında yapılan lisansüstü tezler incelenmiş, tezler hangi bilim alanlarıyla ilişkilendirildiği, hangi disiplinlerden gelen tez danışmanları tarafından yönetildiği ve hangi disiplinlerin katılımıyla tez jürilerinin kurulduğu, araştırmaların yapıldığı üniversitelerde güzel sanatlar ve tıp alanlarının fakülte olarak mevcudiyeti ve olası disiplinlerarası çalışmaların sağlanabilirliği, alanda lisansüstü tez yazan araştırmacıların alana katkısının sürekliliği gibi sorular ele alınmıştır. Disiplinlerarası çalışmaların artması gerekliliğine işaret edilerek önerilerde bulunulmuştur. Alanda lisansüstü tez danışmanlığı yapan akademisyenlerin alanın disiplinlerarası bileşenlerini gözden geçirebilmeleri mümkün olabilecektir. Tıp alanından daha fazla eşdanışmanlık ve jüri üyesi katılımına gereksinim olduğu bu çalışmayla ortaya konulmuştur. Bu araştırmanın ileride yapılacak benzer çalışmalarda yol gösterici olabileceği düşünülmektedir.

### Kaynakça

- Akarsu, B. M., (2016). Antik dönem tıbbının Hekim Bereket'in tıbbi uygulamaları üzerindeki etkileri, *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(22), ss. 17- 33.
- Efe, L. (2003). *What is medical illustration?* Levent Efe Medical Illustration Studios.  
<http://www.leventefe.com/index.php?fuseaction=content.whatis>
- Gökçearslan, A. (2022) İllüstrasyon ve eğitimde uygulamaları: Lisansüstü tezlere yönelik bir içerik analizi çalışması. *Öğretim Teknolojisi ve Hayat Boyu Öğrenme Dergisi*, 3(2), ss. 252-268.
- Hankinson, R. J. (1991), Galen's anatomy of the soul [Elektronik Sürüm]. *Phronesis*, Vol. 36, No. 2, ss. 197-233 <http://www.jstor.org/stable/4182386>
- Kaya, S. E. (2021). Paleolitik dönemden günümüze medikal illüstrasyonun kısa tarihi. *Sanat Dergisi*, (38), ss. 147-175.
- Lewis, P. (1998). *Tıp tarihi*. Khalkedon Yayınevi.
- Male, A. (2007). *Illustration: A theoretical and contextual perspective*. Ava Publishing.
- Margotta, R. (1996). *The Hamlyn history of medicine*, Institute of Neurology.
- Netter F. H. (1957). Medical illustration; its history, significance, and practice. *Bulletin of the New York Academy of Medicine*, 33(5), ss. 357-368.
- Özakıncı, C. (2016). *İslam'da bilimin yükselişi ve çöküşü*. Otopsi Yayınevi.
- Öztürk, Ö. (2016). Dünya mitolojisi. Nika Yayınları.
- Sams, S. (2015, Ocak 12). *Gray's Anatomy 1858*. Royal College of Surgeons of England Library.  
<https://www.rcseng.ac.uk/library-and-publications/library/blog/grays-anatomy-1858/>
- Seylan, A. (2016). Disiplinlerarası bir formasyon olarak medikal illüstrasyon ve Türkiye'deki ilk örnek: Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tıbbi Resimleme Anabilim Dalı. *Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat*, 1(1), ss. 85-93.
- Sınav, A. (2008) Tıbbi resimin tıp eğitimine katkıları. *İ.Ü. Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Sürekli Tıp Eğitimi Etkinlikleri, Günümüzde Tıbbi Resim Bildiri Kitapçığı*, Mayıs 2008, ss. 53-60
- Songür Dağ, E. (2011). Bilim resimlemesinin çocuklara yönelik bilimsel kitaplarda kullanımında karşılaşılan sorunlar ve resimli bir bilimsel kitap uygulaması [Yayımlanmamış doktora tezi]. Hacettepe Üniversitesi
- Tekeli, S. (1999), *Bilim tarihine giriş*. Nobel Yayıncılık
- Tsafirir, J., & Ohry, A. (2001). Medical illustration: from caves to cyberspace. *Health Information & Libraries Journal*, 18(2), ss. 99-109.
- Turan, G. (2006). Kitaplarda resimler. *Sanat Dünyamız*. Sayı: 98. Ed. Mine Haydaroğlu, ss. 81-99
- Van Middendorp, J. J., Sanchez, G. M., & Burrige, A. L. (2010). The Edwin Smith papyrus: A clinical reappraisal of the oldest known document on spinal injuries. *European Spine Journal*, 19, ss. 1815-1823.
- Vesalius, A. (1543). *Humani Corporis Fabrica Librorum Epitome* [Elektronik Sürüm]. Ex officina Ioannis Oporini: Switzerland, Macalister, Alex. (Alexander); University of Cambridge. School of Anatomy. Library <https://cudl.lib.cam.ac.uk/view/PR-CCF-00046-00036/1>
- Yılmaz, A. ve Mesut, R. (2008), Artistik anatomi- bilim ve sanatın ortak ürünü. *Morfoloji Dergisi*, Cilt 13, ss. 22-25.

**Makale Türü:** Araştırma Makalesi

**Geliş Tarihi:** 01.06.2023

**Kabul Tarihi:** 08.10.2023

## Hikâye Tabanlı İnteraktif İçeriklerde Görsel Tasarım Dili

**Kübra Canlı<sup>1</sup>**

**Semra Ay<sup>2</sup>**

### Öz

Hikâye anlatım tekniklerinin değiştiği ve dönüştüğü dijital çağda, farklı platformlar aracılığıyla izleyicilerin davranış biçimleri anlatılarda kendilerine doğrudan yer bulmaya başlamıştır. Video oyunları ve sinematik evren doğrultusunda biçimlenen interaktif yapımlar, izleyicilerin anlatının parçası haline gelerek anlatıları deneyimlemelerine alternatif yollar sunmaktadır. Bu alternatif yolları kullanıcılarına sunan platformlardan biri olan Netflix-Türkiye, interaktivite amaçlanarak tasarlanmış arayüzler aracılığıyla izleme eylemini deneyime dönüştürmektedir. Çalışma kapsamında Netflix-Türkiye platformu üzerinde hâlihazırda izleyicilere sunulmakta olan üretim ve dağıtım yılları Temmuz 2017-Nisan 2023 tarihlerini kapsayan yapımlar incelenmiştir. Sunulan 22 interaktif içerik ele alınmış olup, içeriklerin özellikleri üzerine bir araştırma yapılmış, ardından ise grafik dillerini anlamak adına benzerlikler ve farklılıklar üzerine betimsel analiz yöntemi kullanılarak içeriklerin tümü incelenmiştir. Beraberinde içeriğin doğasına eşlik eden grafik öğelerin aydınlatılmasının amaçlandığı bu çalışmada, grafik öğelerin interaktiviteye ve anlatıya katkıları sorgulanmış olup, yapımlardan biri derinlemesine ele alınmıştır. İnteraktif filmlerde film grafikleri, izleyicilere, kendileri için oluşturulan çeşitli patikalar arasında gezinirken eşlik etmektedir. Bu ilişki kapsamında incelenen farklı türlerdeki içeriklerde, tasarımın izleyicinin eylemlerini destekleyen bir ortam ve güçlü-zayıf interaktivite deneyiminin oluşturulmasında etkin rolü olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** İnteraktif içerikler, arayüz tasarımı, görsel dil, interaktif film, Netflix

### Visual Design Language In Story-Based Interactive Content

<sup>1</sup> Arş. Gör., Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim ve Tasarımı Bölümü, ORCID NO: 0000-0002-0921-4481, canlkubra5@gmail.com

<sup>2</sup> Öğr. Gör., Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim ve Tasarımı Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-0965-9488, ayaysemra@gmail.com

### Abstract

In the digital age, narratives reflecting the changing landscape of storytelling techniques incorporate the evolving behavioral patterns of audiences across various platforms. Interactive productions shaped in line with video games and the cinematic universe offer alternative ways for audiences to experience narratives by becoming part of the narrative. Netflix - Turkey, one of the platforms offering these alternative ways to its users, transforms the act of watching into an experience through interfaces designed for interactivity. Within the scope of the study, the productions currently offered to audiences on the Netflix-Turkey platform, covering the production and distribution years 2017-April 2023, were analyzed. The study was conducted on the characteristics of the 22 interactive contents on the platform by a descriptive analysis of similarities and differences to understand their graphic language. In this study, which aims to illuminate the graphic elements that accompany the nature of the content, the contribution of graphic elements to interactivity and narrative is questioned and one of the productions is deeply discussed. In interactive films, movie graphics accompany audiences as they navigate through various paths created for them. In the different types of content analyzed within the scope of this relationship, it was concluded that design has an active role in creating an environment that supports the audiences' actions and a strong-weak experience of interactivity.

**Keywords:** Interactive content, visual language, Netflix, interactive movie, interface design.

Etkileşim (İng. *interaction*) ve interaktivite (İng. *interactivity*) soydaş kavramlar olarak sosyoloji, iletişim ve bilgisayar teknolojilerini içeren alanlarda kullanılmaktadır. Türkçe literatürde etkileşimlilik olarak da kullanılan interaktivite, kökeni sosyolojik eylem teorisi bağlamında merkezi bir rol oynayan etkileşim terimiyle yakından ilişkilidir (Quiring & Wolfgang, 2008, s. 148). Bu iki kavramın soydaş olmalarından ötürü çevrilirlerken bir karmaşa ortaya çıkmaktadır. Etkileşim kelime kökeni olarak iki veya daha fazla canlı arasındaki etkileşimi tanımlarken interaktif terimi insan-makine etkileşimini ifade etmektedir. Sosyoloji ve bilgisayar bilimleri, etkileşim terimini kullanmakta ama iki farklı durumu göz önünde bulundurmaktadır. Sosyolojik anlamda etkileşim ister yüzyüze ister teknik araçlarla olsun, kişiler arası iletişimi ifade ederken, bilgisayar bilimleri etkileşim terimini insan-makine iletişimi bağlamında kullanmaktadır (Quiring ve Wolfgang, 2008, s. 149). Teknolojik gelişmelerle birlikte alanda oluşmuş yeni terimler türetilmiş, insan-bilgisayar etkileşimi, kullanıcı deneyimi tasarımı, oyun tasarımı, dijital medya gibi alanlarda etkileşim terimi temel bir kavram haline gelmiştir. Web sitelerinin, yazılım uygulamalarının, video oyunlarının, sosyal medya platformlarının ve diğer dijital ürün ve hizmetlerin tasarımını veya işlevselliğini şekillendirmede çok önemli bir rol kazanmıştır. İnsanların aygıtlar aracılığıyla ilişkiler kurmaya başlaması ile bu ilişkiye aracılık eden tasarım arayüzleri de anlatıların parçası haline dönüşmüştür. Özellikle interaktif bir yapı kurgusuyla ilerleyen dijital içerikler dizi ve sinema sektöründe de yerini almıştır.

İnteraktivite, sinema ve tasarımla bir araya geldiğinde, teknolojik gelişmelerin de etkisiyle geleneksel sinema deneyimini dönüştüren ve yeni olanaklar sunan bir kesişim ortaya çıkarır. Bu kesişim görsel-ışitsel öğeler aracılığıyla hikâyelerin anlatıldığı içeriklerde kullanıcıların anlatılara aktif bir şekilde katılarak içeriği dönüştürmelerine olanak sağlar. Böylelikle tasarım kullanıcı deneyimini şekillendirme ve etkileşimi kolaylaştırma

konusunda kritik bir role sahip olur. Tasarımcılar, etkileşimli öğeleri sinematik anlatılara entegre ederek, katılımcılara alternatif hikâyeleri keşfetme ve kendi yolculuklarını şekillendirme gibi kişiselleştirilmiş deneyimler yaratma imkânı sunar. Katılımcılar hikâyelerin yaratıcı ortakları haline dönüşürken karakterlerle daha derin bir bağlantı kurarlar. Bu disiplinler arası yaklaşım, geleneksel sinemanın yanı sıra sanal dünya ve gerçeklik arasındaki çizgileri bulanıklaştırarak yenilikçi ve sürükleyici deneyimlerin önünü açmaktadır.

Gansing'e (2003) göre sinema öncesi hareketli görüntü teknolojilerine ya da film tarihine bakıldığında sinemanın ortaya çıkmasının temelinde izleyicinin içine bakma arzusu yatar. Sinema üretme ve izleme deneyimi bu arzuyu hala taşımakla beraber bugün dijital teknolojiler, bir eserin bireysel erişimini ve kullanımını mümkün kılan teknik cihazlara her geçen gün yeni boyutlar kazandırmaktadır. Bilgisayar aracılı eylemlerin sunduğu sonsuz olasılıklar ve anlatıların filmsel uzlaşımları ile interaktivite gündelik bir pratik haline gelmiştir (ss. 39-45). İnteraktif kurgu ve bilgisayar oyunlarından hareketle gelişen interaktif filmler, izleyicilerin medya tüketimi deneyimini dönüştürmeye ve özgürleştirmeye yönelik bir girişim olarak görülebilir (Elnahla, 2020, s. 507). İzleyicilerin tepkilerini merkeze alan bu yeni tür, grafik öğeler ile interaktivite kavramına vurgu yapmaktadır. Shedroff'a (1999) göre insanlar yalnızca katılmak yerine aynı zamanda yaratmalarına da fırsat veren eylemlerle daha fazla ilgilenirler (s. 285). Yaratıcı deneyimler katılımcının daha üretken eylemler sergilemesine ortam oluşturmaktadır. Deneyimin dikkatli tasarlanmasının ardından çeşitli araçlar ve teknikler kullanılarak izleyiciler performans göstermeye teşvik edilebilirler (Shedroff, 1999, s. 285). Bu çalışmada öncelikle interaktif içerik tanımlaması yapılarak bu türün yapısında barındırdığı grafik öğelerin anlatılara ve interaktivite vurgusuna katkıları incelenmiştir. Ardından interaktif film içeriklerinde tasarımın rolü ve grafik dilin anlatıya biçimsel etkileri tartışılmıştır. Bu bağlamda Netflix-Türkiye platformu üzerinden izleyicilere sunulan, Temmuz 2017-Nisan 2023 tarihlerinde üretilmiş ve aktif olarak platformun web arayüzünde yer alan 22 interaktif içerik betimsel analiz yöntemiyle grafik arayüzleri açısından analiz edilmiştir.

### **İnteraktif Deneyim**

İnteraktif sinema, özellikle doksanlı yılların başından itibaren CD-ROM teknolojilerinin yaygınlık kazanması ile tarihsel medya söyleminde video oyunları ile ilişkilendirilen bir kavramdır (Veale, 2012). Katılımcılar başlangıçta yalnızca bir film izleme deneyimi yaşayacağını düşünerek esere sinema bilgisiyle ya da film izleme kültürüyle yaklaşır. Fakat anlatı içerisinde ortaya çıkabilecek sayısız eylem olasılığını konumlandırmakla karşı karşıya kaldığında farklı anlatı arayüzleriyle temas kurmaya başlar. Böylelikle birbirinden farklı durumlara şahitlik ederler (Gansing, 2003, s. 39). İnteraktif deneyimler daima katılımcının gönüllü doğası etrafında inşa edilirler. Katılımcının deneyimi esnasında iletişimin temel özelliği katılımcının kendi iletişim kurma biçimini yönetmesi ve seçebilmesidir (Yong Park, 2007, s.177). Geleneksel filmlerde interaktivite sanatsal alımlama (okuma ve yeniden yorumlama) ile mümkün olurken interaktif sinemada katılımcıyla birlikte yaratma sanatçı-eser ve izleyici arasındaki mesafelerin azaltılması anlamına gelmektedir. Görsel, işitsel deneyimler içeren interaktif filmler, yönlendirilebilir



şekilde kesintisiz bir gezinme yolunu, gerekli arayüz ve grafik öğelerin oluşturduğu bir model ile sağlayabilir (Verdugo vd., 2011, s. 1-5).

Bu model ve interaktif filmler aracılığıyla izleyicileri ortak yapıcı bir hiper ortam deneyimine dâhil etmekle mümkün olur. İnteraktif medya söz konusu olduğunda anlatı ve interaktivite arasında daima bir çekişme vardır. Geleneksel filmlerde interaktivite yokken anlatı hâkimdir. Geleneksel oyunlar için ise durum tam tersidir. Anlatı yerine interaktivite hâkimdir. Bir filmde interaktivite ne kadar artarsa geleneksel film kategorisinden uzaklaşarak yalnızca film olarak kategorize edilemeyecek bir yere ulaşır (Dahdal, 2020, s. 18). Bu sebeple interaktif filmleri ontolojik olarak tanımlamak oldukça güçtür. Bazı erken dönem sinema yaklaşımlarında temel kaygı, hikâyeyi etkili bir şekilde anlatmaktır. Bu durum bir noktada izleyicinin tepkilerinin kısıtlanması anlamına gelmekteydi. Fakat İkinci Dünya Savaşı sonrasında bu fikir yerini hümanist yaklaşımlara bıraktı. Orson Welles, bir dizi farklı görüşü birleştirmek yerine, izleyicinin neye konsantre olmak istediğine dair karar verebileceği bir alan açtı. Böylelikle filmler, izleyicilerin zihinlerinde tamamlanır hale geldi. Bu yaklaşım izleyici katılımına yönelik ilk adım olarak kabul edilebilir (Weiberg, 2002).

### **İnteraktif İçeriklere Tarihsel Bakış**

İnteraktif film türünün ilk örneği 1967 yılında Radúz Činčera'nın yönetmen Jan Rohac ve Vladimir Svitacek'in sahne tasarımcısı Josef Svoboda, Jaroslav Fric ve Bohumil Mika ile geliştirdiği, Montreal'de gerçekleşen Expo'67 fuarındaki Çekoslovak Pavyonu için yaratılan *Kinoautomat* isimli filmidir. Film boyunca, filmin farklı karar anlarında, seyircilerden sahnenin nasıl devam etmesi gerektiğini seçmeleri beklenmiştir (Frieling, 2006). Seyirciler koltuklarında yer alan kırmızı veya yeşil düğmelere basarak iki seçenektan birini seçmiştir. Her seferinde salondaki oy çokluğu esas alınarak olay örgüsü makinist tarafından devam ettirilmiştir. Gösterim esnasında salonda yer alan iki moderatör seçenekleri tanıtmıştır. Böylelikle filmin yapısına insan arayüzü de dâhil olmuştur (Hales, 2005, s. 54). Multimedya verileri arasında gezinmeye fırsat sunan ilk uygulamalardan birisi 1978 yılında Andrew Lippman ve ekibi tarafından üretilen *Aspen Moviemap* isimli yapımdır (Naimark, 2006, s. 330).

1992 yılında Interfilm şirketi ile Sony arasında ABD genelinde 42 sinema salonunda deneysel bir proje için bir anlaşma imzalanmıştır. Proje kapsamında belirlenen bazı sinema salonlarındaki koltukların kolçaklarına yerleştirilen uzaktan kumandalar ile izleyicilerin olay örgüsü hakkında karar vermeleri istenmiştir. Kararların verilmesinin ardından çoğunluğun seçtiği seçenek ekranda gösterilmiştir. Fakat tüm bu yenilikçi yaklaşımlara rağmen 1995 yılına gelindiğinde, geleneksel film eleştirmenlerinin bu türe sıcak bakmaması, pazarlama stratejileri konusundaki eksiklikler, çevrimiçi ortama doğru değişen zamanın ruhu gibi sebeplerle proje rafa kaldırılarak Interfilm stüdyosu dağılmıştır (Napoli, 1998). İsviçre'deki CtrlMovie adındaki küçük bir stüdyo tarafından yaratılan New York Film Festivali Raindance Film Festivali ve Festival du Nouveau Cinéma gibi pek çok film festivalinde gösterilen 2016 yapımı *Late Shift* filmi, ilk başarılı interaktif film oyunudur (Martens, 2016). İnteraktif film oyunları *Late Shift*'in öncesinde de üretilmiştir fakat bu oyunlar platform bakımından farklı bir bakış açısı getirmemeleri ve deneysel olmaları sebebiyle yukudaki bu türün uyanma çabaları olarak değerlendirilebilir. Video oyunlarının

doğasını oluşturan temel kavram oynanabilirliktir. Hibrit bir tür olan interaktif film oyunları sinematografiyle iç içe olsalar da oynanabilirliğin alanına dâhil oldukları an sinemanın alanından çıkarlar. Yapılarında oynanabilirlik barındırmamaları sebebiyle de oyun türü olarak kabul edilmezler. Toplu oyunculu olarak adlandırılabilir bu yeni tür oyuncuların aynı fiziksel ortamda karakterler ve anlatı üzerinde ortak bir biçimde söz sahibi olmasıdır (Halaçoğlu, 2020, ss. 370-373). Seçilmiş sinemalarda ve festivallerde yer alan interaktif film oyununa yönelik izleyiciler akıllı telefonları aracılığıyla tercih yapmışlardır. Salonun oy çokluğunun olduğu seçenek ekranda kendine yer bulmuştur. Film oyununda 180 farklı seçim noktası ve 7 farklı alternatif son bulunmaktadır. Bu yapımda seyirciler seçimlerini gerçekleştirirken olay akışı arka planda daima devam etmektedir. Böylelikle seyirci seçimini yaparken ya da yaptıktan sonra bile anlatı sekteye uğramamaktadır (Martens, 2016).

### **Hikâye Tabanlı İnteraktif İçerikler ve Netflix Örneği**

Geleneksel bir yapıda oluşturulmuş filmde olay örgüsü, çizgisel ve önceden belirlenmiş bir akışta ilerler. İnteraktif yapımlar katılımcılara belirlenen kesişim noktalarında karar verme deneyimi sunmaktadır. Fakat bu aynı zamanda katılımcıların hikâyenin nasıl devam edeceğine dair iki veya daha fazla olasılık arasından seçim yapmaları için filmin zaman zaman kesintiye uğrayacağı anlamına gelmektedir. Geleneksel yapımlarda izleyicinin merkezi bir karakterle özdeşleştiği model, interaktif anlatılarda katılımcı ve kahramanın birliğine dönüşmektedir. Çalışma kapsamında yapımların tamamı izlenmiş olup Netflix platformu üzerinden içeriklerin arayüzlerinin ekran görüntüleri alınarak betimsel analiz yöntemiyle analiz edilmişlerdir. Görsellerde görüldüğü üzere özellikle analizi yapılan içeriklerde yalnızca grafik elemanların ekran görüntüsüne yer verilmiştir. Beraberinde ise 2023 yılı Nisan ayında Netflix-Türkiye platformunda aktif olarak izleyiciye sunulan interaktif içeriklerin tamamı yapım yılı, tür, sezon sayısı ve süre bazında tablolştırılmıştır.

Tablo 1’de yer alan bu interaktif içeriklerin tamamı katılımcılara anlatı ekseninde kendi maceralarını yaşayabilecekleri bir deneyim vadetmektedir. Bu deneyimi yaşarken katılımcılara karar noktalarında bir arayüz yardımcı olmaktadır. Seçim kararlarının ardından ekranda beliren yönlendirme mesajları, kararları geri alma ve yeniden karar verme gibi fırsatlar sunmaktadır. İçeriklerin yapım tarihleri göz önünde bulundurulduğunda geçmişe dönük en eski yapımın 2017 yılına ait olduğu ve yıllar içerisinde yapım sayısında artış olduğu görülmektedir. 2017 yapımı içerik sayısı iki ile sınırlıyken 2022 yapımı içerik sayısı beş olarak görülmektedir. Bu yapımların sadece iki tanesi birer sezon olarak yayınlamışken, diğerleri tek bölümlük ve 6 dakika ile 1 saat 43 dakika aralığındadır.

Yapımların altısı dışında on altısının animasyon tekniği ile üretildiği görülmekte olup tür kategorisi bazında 8’i çocuk dizileri 12’si çocuk ve aile filmleri, 9’u çizgi filmler, 6’sı komedi dizileri gibi alt türlerde sınıflandırılmıştır.

Tablo 1. Netflix-Türkiye interaktif içerikleri (Netflix, Temmuz 2017- Nisan 2023)

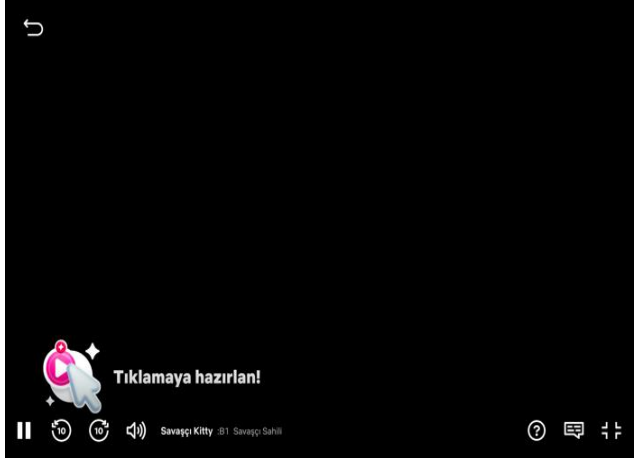
	<b>İnteraktif Yapımın Adı</b>	<b>Yıl/ Sezon/ Bölüm</b>	<b>Süre</b>	<b>Tanımlanan Tür</b>
1	<i>Buddy Thunderstruck: Çılgın Fikirler</i>	2017	12"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Komedi Dizileri, Çocuk ve Aile Filmleri, Komediler
2	<i>Çizmeli Kedi Büyülü Kitaptan Kaçış</i>	2017	35"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Komedi Dizileri, Çocuk ve Aile Filmleri, Komediler
3	<i>Stretch Armstrong: Firar</i>	2018	30"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Çocuk ve Aile Filmleri
4	<i>Black Mirror: Bandersnatch</i>	2018	1'30"	Bilim Kurgu Filmleri, Britanya Yapımı, Bilim Kurgu Dizisi, Drama Dizileri, Dramalar
5	<i>Doğaya Karşı Mücadele</i>	2019 /1S/8B	14"-26"	Ailece İzlenebilecek Diziler, Bilim ve Doğa, Reality Programları
6	<i>Carmen Sandiego: Çalmak ya da Çalmamak</i>	2020	31"	Çocuk ve Aile Filmleri
7.	<i>Kaptan Düşükdon Efsane Seç-Beğen-Geç</i>	2020	37"	Çocuk ve Aile Filmleri
8.	<i>Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı</i>	2020	1'20"	Durum Komedileri, Komedi Dizileri, Amerikan Dizileri, Komediler
9.	<i>Patron Bebek: Yakala Bebeği!</i>	2020	24"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Kitaplardan Uyarlanan Diziler/Filmler, Ailece İzlenebilecek Diziler, Komedi Dizileri, Çocuk ve Aile Filmleri, Komediler
10.	<i>Spirit Özgürce Koşuyor: Maceraya Sen de Katıl</i>	2020	22"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Aile Filmleri, Ailece İzlenebilecek Diziler, Kovboy Filmleri, Çocuk ve Aile Filmleri
11.	<i>Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası</i>	2021	45"	Reality Programları
12.	<i>Dünya Üzerindeki Son Çocuklar: Kıyamet Koptu</i>	2021	27"	Kanada Yapımları, Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Kitaplardan Uyarlanan Diziler/Filmler, Komedi Dizileri, Çocuk ve Aile Filmleri, Komediler
13.	<i>Headspace: İnteraktif Gevşeme Rehberi</i>	2021	15"	Belgesel Dizileri, Özel İlgi, Belgesel Filmler, Yaşam Tarzı, Amerikan Dizileri
14.	<i>Doğaya Karşı Mücadele: Neredeyim Ben?</i>	2021	25"	Aile Filmleri, Reality Programları, Çocuk ve Aile Filmleri
15.	<i>Undertaker: Lanetli Evden Kaçış</i>	2021	31"	Gizem, Aile Filmleri, Reality Programları, Çocuk ve Aile Filmleri, Spor Filmleri
16.	<i>Johnny Test: Mükemmel Köftenin Peşinde</i>	2021	20"	Çocuk ve Aile Filmleri, Komediler
17.	<i>Savaşçı Kitty</i>	2022/1S/9B	22"-54"	Çizgi Filmler, Fantastik Diziler
18.	<i>Ranveer ve Bear Grylls Doğaya Karşı</i>	2022	1'10"	Hindistan Yapımları, Reality Programları, Aksiyon ve Macera
19.	<i>Barbie: Epik Yol Gezisi</i>	2022	36"	Çocuk ve Aile Filmleri, Komediler
20.	<i>Triviaverse</i>	2022	6"	Özel İlgi
21.	<i>Jurassic World Kretase Kampı: Saklı Macera</i>	2022	32"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Ailece İzlenebilecek Diziler
22.	<i>Nerede Bu Millet?</i>	2023	1'43"	Çocuk Dizileri, Çizgi Filmler, Komedi Dizileri

Yapımların tamamının kapak görsellerinde interaktif olduğu ibaresi yer almaktadır. Bu ibareyle karşılaşım yapıımı deneyimlemeye başlayan katılımcı yapıımı başlattıktan sonra bir dizi hatırlatma metni ve grafiklerle karşılaşmaktadır. Tüm içeriklerde, izleyici ilk seçimini yapmadan önce ekranın sol alt köşesinde *tıklamaya hazırlan neler olacağına sen karar ver*

şeklinde bir yönlendirme belirlemektedir (Görsel 1). Çalışmada 22 içeriğin 21 tanesinde aynı grafik ve metin kullanılırken sadece *Savaşçı Kitty* (2022) yapımında bu butonun anlatının tümünün illüstratif dili ve içeriğiyle uyumlu farklı bir tasarıma sahip olduğu görülmektedir (Görsel 2).



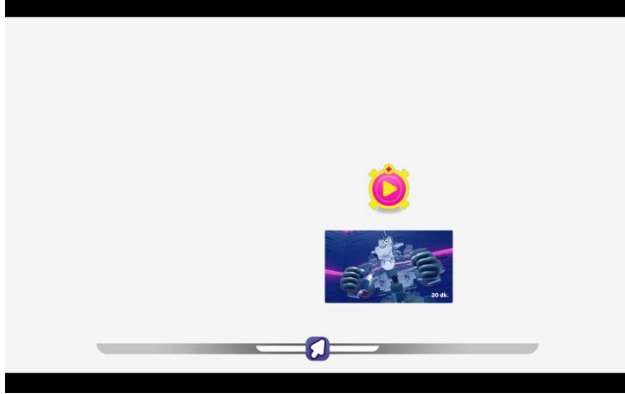
**Görsel 1.** *Buddy Thunderstruck: Çılgın Fikirler*, yapımının interaktivite özelliğini gösteren arayüz tasarımı (Chaskin, 2017)



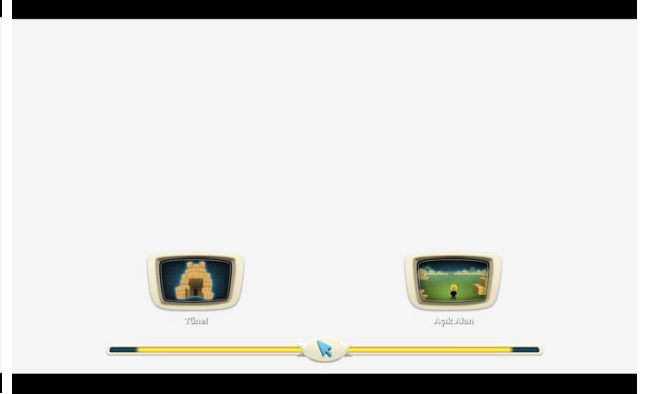
**Görsel 2.** *Savaşçı Kitty*, yapımının interaktivite özelliğini gösteren arayüz tasarımı (Nelson vd., 2022)

İnteraktivitenin tasarlanması konusunda ilgili asıl soru katılımcının arayüz tarafından desteklenen ve genişletilebilen etkinlikleriyle film arasındaki ilişkinin nasıl optimize edileceğidir (Redström, 2006, s. 127). Katılımcı deneysel arayüzler aracılığıyla oluşturulmuş malzeme setinden kendi versiyonunu inşa etmeye ya da yapı bozuma uğratmaya çalışır (Gansing, 2003, s. 42). İnteraktivitenin tasarlanması menülerin rahat kullanımını sağlayan bir arayüz oluşturmanın ötesinde katılımcının olası eylemlerini düzenlerken, anlatının yapılarıyla diyaloga girilmesini de sağlamalıdır. Bu sebeple Gansing (2003) interaktif filmleri değerlendirilirken anlatı algısı ile bilgisayar aracılı interaktivite arasındaki birleşmenin değerlendirilmesi gerektiğini belirtmektedir (s. 40). İncelenen içeriklerde katılımcının aktif olarak rol alması için ekranda yer alan grafik öğeler aracılığıyla katılımcıya seçim yapmadığı her an, bir seçimde bulunması gerektiği hatırlatılmaktadır. Böylelikle izleyici kendi varlığını ve kararlarının olay örgüsüne etkisini farkına varır. Aktif olarak eylemlerde bulunan katılımcı için kurgusal dünya ile interaktif dünya arasındaki ayrım gittikçe bulanıklaşırken izleme eyleminin yerini katılım duygusu alır. Tercih yapılmak üzere sunulan ekranda bir (Görsel 3), iki (Görsel 4), üç (Görsel 5) ya da dört (Görsel 6) seçeneqli alternatif kararlarla her seferinde hikâyedeki boşluklar katılımcının kararlarıyla tamamlanmaktadır. İnteraktif anlatının görsel olarak aktarılmasında ve içeriğin duygusunun belirlenmesinde rol oynayan grafikler, katılımcının tıklayarak veya dokunarak bir sonraki sahneye geçmesini sağlamaktadır.

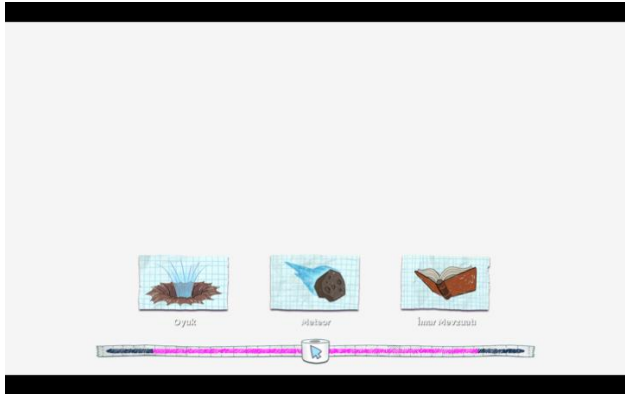
Bir eşlikçi rolü üstlenen grafikler içerik ile içeriği deneyimleyenler arasında bir arabuluculuk yapar. Örneğin, Görsel 4'te katılımcıdan karakterin geçmesi için tünel ya da açık alan opsiyonlarından birini tercih etmesi istenirken bu soruda doğrudan her iki mekânın da illüstratif görüntüleri sunulmaktadır. Görsel sunuma ek olarak mekânların isimleri tipografi ile seçim ekranında yer almaktadır. Özellikle animasyon türündeki içeriklerde, arayüzün yapımın görsel diliyle tutarlı olması, katılımcının interaktif unsurlarda gezinmesini kolaylaştırırken yapımla bütünleşmesini de kolaylaştırır (Görsel 3, 4, 5, 6).



Görsel 3. *Savaşçı Kitty* yapımındaki illüstratif buton tasarımı (Nelson vd., 2022)



Görsel 4. *Patron Bebek: Yakala Bebeği!* yapımındaki illüstratif buton tasarımı örnekleri (Forgione, Jacobs, Whitlock, 2020)



Görsel 5. *Kaptan Düşükdon Efsane Seç-Beğen-Geç* yapımındaki illüstratif buton tasarımı örnekleri (Grimes, 2020)



Görsel 6. *Dünya Üzerindeki Son Çocuklar: Kıyamet Koptu* yapımındaki illüstratif buton tasarımı örnekleri (Rolston, 2021)

Yukarıda incelenen örneklerde illüstratif bir yaklaşım dili benimsenirken, tipografinin ikinci planda kullanıldığı görülmektedir. Animasyon türündeki yapımlar dışında daha az illüstratif yaklaşımlarla karşılaşmaktadır. Bu yapımlarda daha çok metin tabanlı olup, eylemleri temsil etmek üzere renkler, ikonik semboller ya da çerçeveler gibi grafiksel gösterimler tercih edilmiştir. *Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası* (Görsel 7), *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı* (Görsel 8), *Black Mirror: Bandersnatch* (Görsel 9) ve *Ranveer ve Bear Grylls Doğaya Karşı* (Görsel 10), örneklerinde görüldüğü üzere ek bilgiler, ipuçları veya diyalog seçenekleri yalın bir biçimde sunulmuştur.



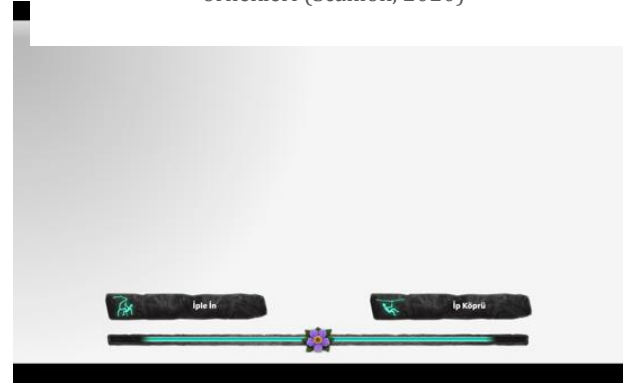
**Görsel 7.** *Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası* yapımının grafik öğeler içeren buton tasarımı örnekleri (Simms, 2021)



**Görsel 8.** *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı* yapımının grafik öğeler içeren buton tasarımı örnekleri (Scanlon, 2020)



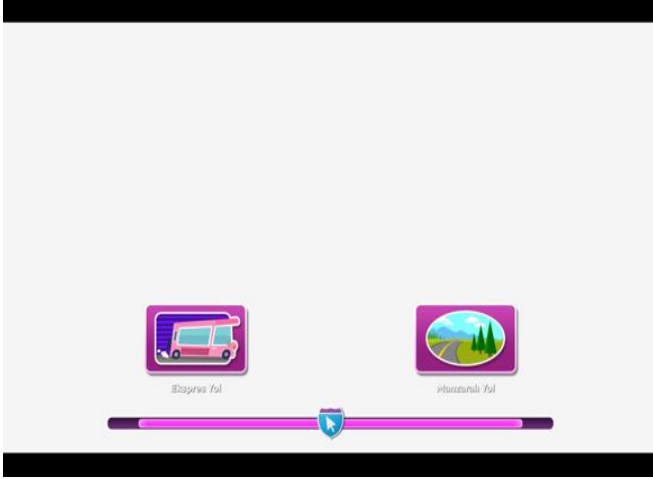
**Görsel 9.** *Black Mirror: Bandersnatch* yapımının buton tasarımı örnekleri (Slade, 2018)



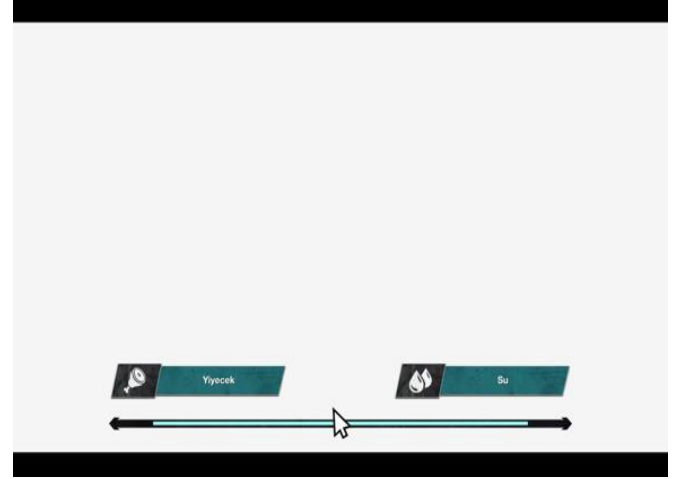
**Görsel 10.** *Ranveer ve Bear Grylls Doğaya Karşı* yapımının grafik öğeler içeren buton tasarımı örnekleri (Turner, 2022)

Peng (2017) hikâye tabanlı anlatılarda tasarımın, yalnızca anlatıların inşasını desteklemekle kalmayarak aynı zamanda bir dizi paydaşla yaratıcı ve yapıcı çabaların organizasyonunu da desteklediğini vurgulamaktadır (s. 317). İnteraktif deneyim tasarımında kullanılan metaforlar, anlatının bağlamının belirlenmesinin basit bir yoludur. İma edilen bu bağlam filmsel anlatıyla doğrudan ilişkili olmalıdır.

İnteraktif bir yapımda oyun arayüzü sistemine benzer bir görsel dil kullanılmakta, özellikle izleyicilere seçenekleri gösteren ve seçim yapması için sınırlı bir süresinin olduğunu hatırlatan ilerleme çubukları bu arayüze gönderme yapmaktadır. Tüm yapımlarda film grafikleri karar verme anlarında zaman kısıtlaması içermekte ve yer alan grafiklerde bu gösterge benzer formlarda ekranda yer almaktadır. Bu grafik unsurlar katılımcıların seçim yapma sürecine odaklanmalarına, zaman kısıtlamalarıyla hikâyeyele temasta bulunurken hızlı düşünerek karar vermelerine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. İlerleme çubukları (Görsel 11 ve 12) veya benzer grafikler, katılımcılara belirli bir sürenin kaldığını açıkça göstermektedir.



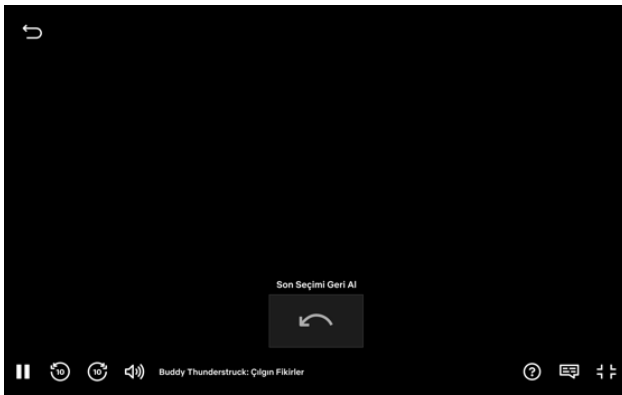
Görsel 11. *Barbie: Epik Yol Gezisi* yapımı buton tasarımı örnekleri (Helten, 2022)



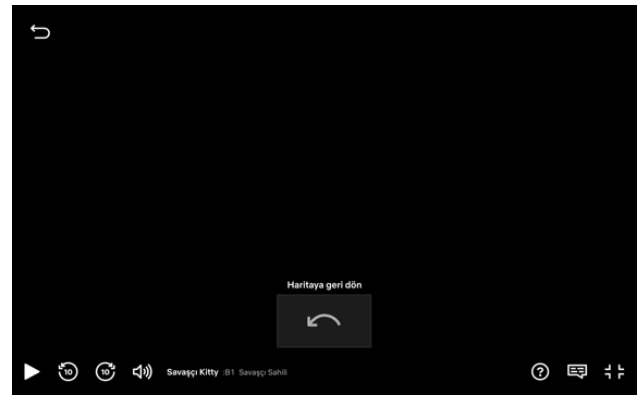
Görsel 12. *Doğaya Karşı Mücadele: Neredeyim Ben?* yapımı buton tasarımı örnekleri (Simms, 2021)

İzleyicilerin interaktif yapımlarda sunulan seçenekler veya sonlar arasında daha fazla kontrol ve seçim özgürlüğüne sahip olmasını sağlayan son seçimi geri al butonu, hikâyeyi kendi tercihlerine göre şekillendirmelerine ve yeniden seçim yapmalarına olanak sağlamaktadır. Verilmiş bir karar sonrası farklı sonuçları deneyimlemek ve daha derin bir deneyim yaşayabilmek adına sunulan bu seçenek genellikle kullanıcılara geri dönme imkânı sunmaktadır (Görsel 13). Netflix-Türkiye platformunda geri dönüş seçeneklerine bakıldığında çoğunlukla son seçimi geri al butonu özelliği yer alırken, *Savaşçı Kitty*'de haritaya geri dön seçeneği bulunmaktadır (Görsel 14). *Black Mirror: Bandersnatch* yapımında daha önce yapılan herhangi bir seçeneğe geri dönme seçeneği önceki tercihler olarak mevcuttur (Görsel 15).

İnteraktivitenin ilk iki spektrumu eylem üzerinden izleyicinin ne kadar kontrole sahip olduğuna ve arayüzde ne kadar seçeneğin bulunduğu odaklanır. Tipik olarak yüksek interaktivite içeren deneyimler, izleyiciye bolca kontrol imkânı sunar (Shedroff, 1999, s. 284). İzleyici, daha önce alınan bir karara geri dönmek istediğinde, geri sarma işlevini kullanarak belirli bir noktaya geri dönebilir ve farklı bir seçim yapabilir. İçerikler



Görsel 13. *Buddy Thunderstruck: Çılgın Fikirler* yapımının geri alma buton tasarımı (Chaskin, 2017)



Görsel 14. *Savaşçı Kitty* yapımının arayüzündeki seçenekleri geri alma buton tasarımı (Nelson, Tennant, Layzell, Pressley, 2022)



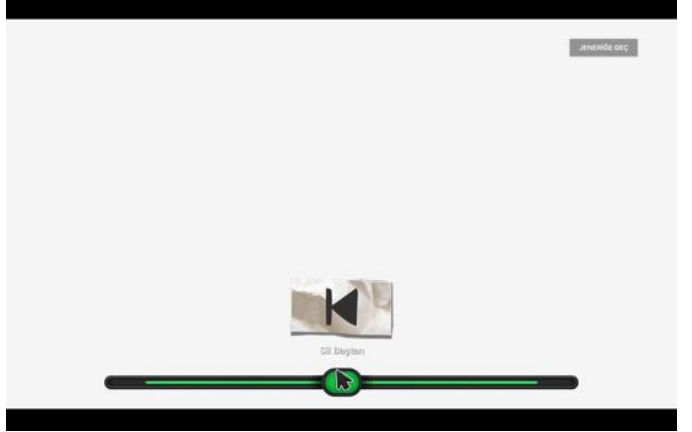
Görsel 15. *Black Mirror: Bandersnatch* yapımının arayüzündeki seçenekleri geri alma buton tasarımı örneği (Slade, 2018)



Görsel 17. *Black Mirror: Bandersnatch* yapımının arayüzündeki seçenekleri geri alma buton tasarımı örneği (Slade, 2018)

incelendiğinde yalnızca oyun formundaki *Triviaverse* isimli yapımda geri dönüş seçeneği bulunmadığı tespit edilmiştir.

Ek olarak seçimler sonunda tamamlanan olay örgüsünün en sonunda başa geri dönüş seçeneği sunulmaktadır (Görsel 16, 17). Bu seçenek izleyicilerin interaktif deneyimi sıfırlamasına ve hikâyeyi baştan başlatmasına olanak tanır. Böylelikle kullanıcılara ilk seçimleri tekrar gözden geçirme ve farklı yolları keşfetme seçeneği sunulmaktadır.



Görsel 16. *Buddy Thunderstruck: Çılgın Fikirler* yapımının sonundaki grafik öğeler ve arayüz detayları (Chaskin, 2017)

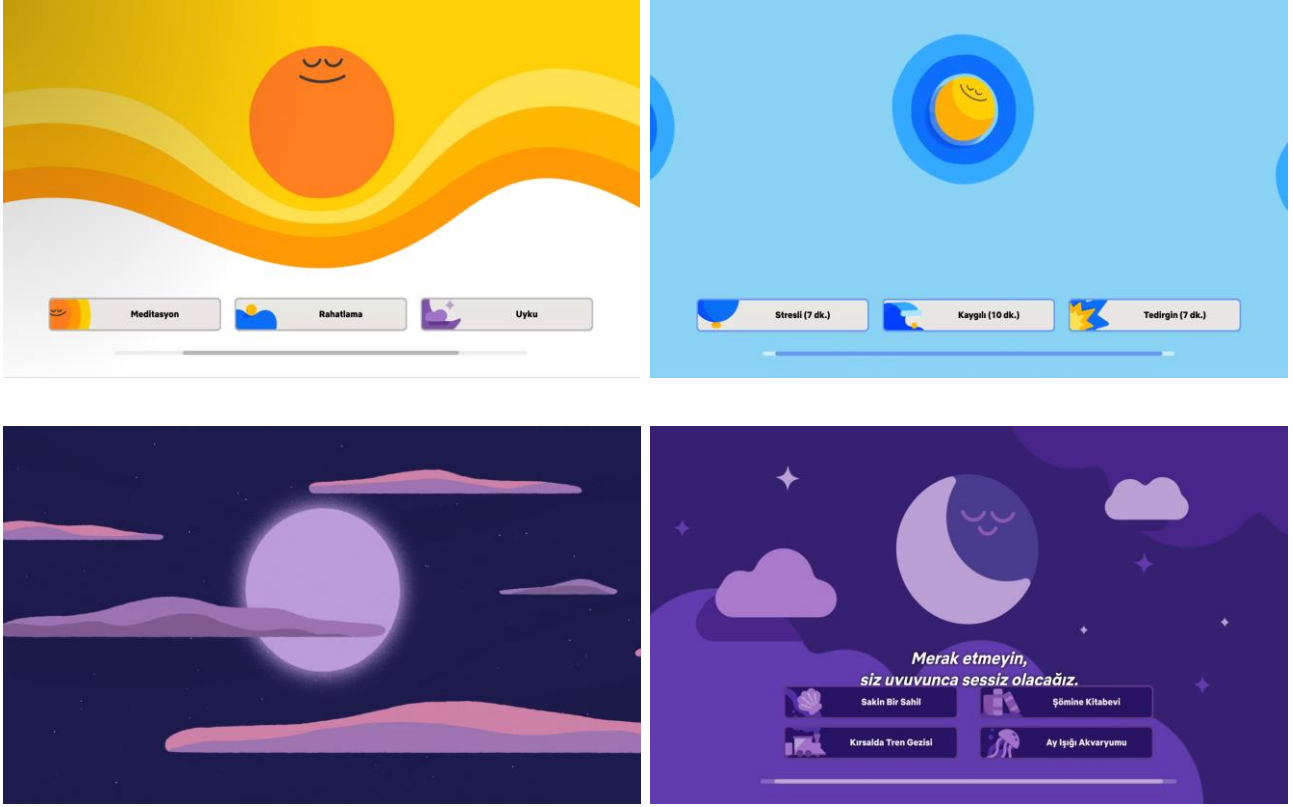
### **Bir İnteraktif İçerik Örneği ve Analizi: Headspace: İnteraktif Gevşeme Rehberi**

2021 Netflix *Headspace İnteraktif Gevşeme Rehberi*, *Headspace* serisinin tek interaktif yapımıdır. Seride *Headspace Meditasyon Rehberi* ve *Headspace Uyku Rehberi* isiminde iki farklı belgesel film bulunmaktadır.

Yapım, belgesel rehberlik eden sesin kendini tanıtmaya başlamasıyla başlamaktadır. Ardından rehber “Güne daha az stresle başlamak ya da gece daha kesintisiz uyumak isterseniz her zaman için zihninize iyi davranmalısınız.” şeklindeki bir önerisiyle katılımcıyla ilk temasını kurmaktadır. “Size hemen yardımcı olacak farkındalık egzersizi yapalım. Birkaç soruyu cevaplamanız yeter” cümlesi ile de hızlıca katılımcıyı eylemde bulunmaya teşvik eder. Sonrasında ise katılımcıdan meditasyon, rahatlama ve uyku üzerine bir dizi planlanmış seçenekten birini seçmesi beklenir (Görsel 18-19).

Her seçenek için bir renk paleti belirlenmiştir. Seçimin ardından butonlar ve arka plan tek bir renk üzerinden temalaşır. Rahatlatıcı sesler ile katılımcı telkin edilirken arka planda durağan bir illüstrasyon yer alır. Bu illüstrasyonda yer alan bazı nesnelere hareketli





Görsel 18-21. Headspace: İnteraktif Gevşeme Rehberi yapımının arayüz ve buton tasarımı örnekleri (Jacobs ve Lee, 2021)

haldedir. Bu hareketler rehberin sesi ve müzik ile eşgüdümlü olarak planlanmış olup daha dingin ve yavaş hareketlerdir. Örneğin, rahatlama seçeneğinin seçilmesinin ardından katılımcının duygu durumu sorulmaktadır. Bu noktada tedirgin, stresli ve kaygılı seçenekleri arasından tedirginini seçen katılımcı yeni bir illüstrasyonla karşılaşmaktadır (Görsel 19). Bu illüstrasyonda bulutlar kadrainin sağından soluna doğru hareket halindedir. Yalın ve oldukça yavaş hareketler içeren animasyonların başlaması ile izleyici kendini, rahatlatıcı bir arka plan müziği eşliğinde anlatının içerisinde bulur (Görsel 20).

Rehber sık sık zihnini boşaltması ve rahatlama için telkin ettiği katılımcıyı animasyonla eşgüdümlü seçim butonları aracılığıyla seçimlerde bulunmaya teşvik etmektedir. Bu yapımda da diğer yapımlarda olduğu gibi seçim yapılmadığı her an izleyiciye seçim yapması gerektiği hatırlatılmaktadır.

Seçim ekranlarında arayüzdeki renk paleti sarı, turuncu gibi sıcak tonlarken, seçimlerin yapılıp katılımcının deneyime geçtiği noktalarda mavi ve mor tonlarda illüstrasyonlar göze çarpmaktadır (Görsel 21). Her seçimin sonunda ekranda katılımcıya rahatlama, başa dönme, jeneriği izleme, *Headspace* serisinin diğer bölümlerini izleme gibi seçenekler sunulur. Rahatlama seçeneğini katılımcının seçmesi ile yeni bir deneyim daha başlamış olur. Tercih edilen her seçenekte, başka bir tema ve arayüz katılımcıyı beklemektedir. Deneyimin sonlanması katılımcının belgeselle ilişkisinin biteceği anlamına gelmemektedir. Klasik bir

yapımda film bittiği an izleyici jenerikle karşı karşıya kalır. Ama bu yapımda deneyimin sonlanmasıyla katılımcı dilerse yeni bir deneyim başlatabilir ya da jeneriği izleyebilir.

### Sonuç

Teknolojik araçların sunduğu eylem olasılıkları, filmsel anlatıları merkeze alarak eylemsel bir deneyim alanı oluşturmuştur. Bilgisayar oyunları ve sinema arakesiti üzerinden temellenen interaktif içerikler, izleyicileri katılımcılara dönüştürerek medya tüketimi deneyimini özgürleştirmiştir. Geleneksel yapımlarda pasif olarak konumlanan izleyiciler, anlatılara belirli noktalarda müdahale etme fırsatı edinerek aktif bir konumda izlemenin doğası içerisinde yeniden konumlanmışlardır. İzleyicilerin tepkilerini ve anlatı içerisindeki kararların merkezde olduğu bu yeni bütünleşik tür, çoklu grafik görüntüleri de içerisinde dâhil ederek melez bir yapı oluşturmuştur. Bu melez yapı içerisinde çözümlenmesi gereken meselelerden biri de insan-makine iletişiminin arayüzünü oluşturan interaktif yapının tasarlanmasıdır.

Bu çalışma kapsamında, yaygın izleyici kitlesine sahip Netflix-Türkiye platformunda belirtilen tarihlerde yayında olan interaktif yapımlar ve kullanıcılar arasındaki ilişkinin görsel dille oluşturduğu optimizasyonu ele alınmıştır. İnteraktif içerikler olarak platformda yer alan yapımlarda izleyicinin yapıma dâhil olma eylemi simgeler, menüler, tıklanması gereken alanlar ile somutlaştırılmıştır. Katılımcının temas kurduğu bu araçlar anlatı çevresinde ele alınması gereken tasarım unsurlarına dönüşmüştür. Arayüz içerisinde yer alan her tasarım öğesi katılımcının olası eylemlerinin gerçekleşmesini sağlarken, katılımcı ve anlatı diyalogunu güçlendiren ama aynı zamanda boşluklar yaratarak kopukluk oluşmasına da sebep olan yapılardır. Bu yapıların aydınlatılması amacıyla Netflix-Türkiye platformu üzerinde izleyicilere sunulmakta olan interaktif yapıların tümünün arayüzleri betimsel analiz yöntemi kullanılarak ele alınmıştır. Yıllar içinde interaktif içeriklerde artışlar olduğu ve üretilen içeriklerin tıkla komutu gibi zayıf ve olayın örgüsünü değiştiren güçlü interaktivite seviyelerinde örnekler içerdiği görülmüştür. İnteraktivitenin oluşma biçimlerine bakıldığında, zayıf interaktivite medyada kullanıcının hangi yapıya erişebileceğini ya da hangi sırayla erişebileceğini belirlerken, güçlü interaktivite yapının kendisini kişinin seçimleriyle kısmen de olsa şekillendirmektedir (Lopes, 2001, s. 68). Güçlü interaktivite örneklerinden biri olan *Headspace İnteraktif Gevşeme Rehberi* isimli yapım ayrıca incelenmiştir.

Bu yapımda, katılımcı ilk olarak meditasyon, uyku, rahatlama seçeneklerinden birini seçerek yolculuğa başlar. Bir dizi komut ve karar anlarıyla devam eden süreçte katılımcı bu kararları verirken anlatının sürükleyici yapısı içerisinde olay örgüsünü şekillendirir. Arayüz, illüstrasyon, animasyon, ses gibi anlatı öğeleri izleyicinin yapımdan kopmamasına anlatının dışına çıkmamasını sağlamaktadır. Tasarım açısından bakıldığında ise, araştırma kapsamında *Headspace İnteraktif Gevşeme Rehberi* ve *Savaşçı Kitty* yapımlarının arayüzlerinin içerikle bir bağlantı kurduğu sonucuna ulaşılmıştır. Arayüzde yer alan öğeler anlatının evrimiyle beraber temalaşarak yapımın duygusunu güçlendirmektedir. Yapımlardaki arayüz tasarımında yer alan elementler ve özellikle buton görevi gören seçim adımları, tasarım açısından anlatının görsel diliyle yakınlık kurmakla birlikte filme yönelik metaforik bir ipucu, tematik bir ilişki ve bütünlük sağlamaktadır. Ele alınan yapımların

büyük bir çoğunluğunda yapımlarda kullanılan illüstrasyonların tasarım dillerinin birbirlerinden farklı olduğu görülmüştür. Çekim tekniği ile üretilmiş yapımların arayüzleri anlatının kendisiyle tasarımın ekseninde bağlantı kurmayan, yalnızca işlevsel nitelikleri olan öğeler içerdikleri göze çarpmaktadır. Bu bağlamda, arayüz tasarımında yer alan grafiklerin izleyicinin aktif olarak yer aldığı olay örgüsünde güçlü interaktivite kurgusuna önemli katkılar sunduğu sonucuna ulaşılmıştır. *Doğaya Karşı Mücadele-Neredeyim Ben?* serisinde hem anlatıda diğerlerine kıyasla zayıf interaktivite kurgusu görülmekte ve hem de grafik öğelerin yapımın estetik diliyle bütünleşmekte zorlandığı göze çarpmaktadır.

Dolayısıyla grafik öğeler film ya da dizi yapımlarında anlatıyı güçlendiren ve yapımın bir parçası olduğunda olumlu bir özelliğe dönüşürken yapımın estetik dilinden uzaklaşan bir kurgunun parçası olduğunda gücünü yitirmektedir. İzleyiciyi olay örgüsünün içinde konumlandıran yapımların yıllar içinde gelişerek artmasıyla birlikte, insan-makine etkileşimini derinleştirmeye yardımcı olan grafik öğelerin kullanımının çoğalarak artması ve yapımlarla bütünleşik bir örgüye dönüşmesi anlatı yapısını güçlendirecektir.

#### Kaynakça

- Chaskin, H. (Yönetmen). (2017). *Buddy Thunderstruck: Çılgın Fikirler* [Film]. Stoopid Buddy Stoodios, American Greetings Entertainment.
- Dahdal, S. (2020). The illusive ludonarrativity and the problem with emergent interactive storytelling models in interactive movies. *Journal of Digital Media & Interaction*, 3(6), 17-33.
- Elnahla, N. (2020). Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods. *Consumption markets & culture*, 23(5), 506-511.
- Forgione, D., Jacobs, P., Whitlock, M. (Yönetmen). (2020). *Patron Bebek: Yakala Bebeği!*. [Film]. DreamWorks Animation Television.
- Frieling, R. (2006). *Radúz Çinçera: Kinoautomat: One man and his Jury*. Medien kunst netz. Erişim tarihi: 27.09.2023. <http://www.medienkunstnetz.de/works/kinoautomat/>
- Gansing, K. (2003). The myth of interactivity or the interactive myth?: Interactive film as an imaginary genre. 5th International digital arts & culture conference RMIT University, 39-45.
- Grimes, T. (Yönetmen). (2020). *Kaptan Düşükdon Efsane Seç-Beğen-Geç* [Film]. DreamWorks Animation Television, Scholastic Productions, Titmouse, Treehouse Comix.
- Halaçoğlu, B. N. (2020). *Tüm devinimli video (FMV) oyunlarının evrimi: Bir interaktif film örneği olarak Late Shift*. (Tam metin bildiri). Dijital Çağda İletişim Eğitimi Sempozyumu, Türkiye.
- Hales, C. (2005). Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect. *Digital Creativity*, 16(1), 57-64.
- Helten, C. (Yönetmen). (2022). *Barbie: Epik Yol Gezisi*. [Film]. Mainframe Studios, Mattel Television.
- Jacobs, H. ve Lee, L. (Yönetmen). (2021). *HeadSpace: İnteraktif Gevşeme Rehberi*. [Film]. Vox Media Studios.
- Lopes, D. M. M. (2001). The ontology of interactive art. *Journal of aesthetic education*, 35 (4), 65-81
- Martens, T. (2016). *The Player: 'Late Shift is the first fully realized choose your own adventure movie. Or is it a game?'*. Los Angeles Time. Erişim tarihi: 27.09.2023. <https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-ca-hc-the-player-late-shift-20160501-story.html>
- Naimark, M. (2006). Aspen the verb: musings on heritage and virtuality Teleoperators and Virtual Environments 15 (3). 330-335.

- Napoli, L. (1998). *Interactive filmmakers hope to make a comeback*. The New York Times. Erişim tarihi: 27.09.2023. <https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/library/tech/98/08/cyber/articles/17dvd.html>
- Nelson, C., Tennant, D., Layzell, M., Pressley, S. (Yönetmen). (2022). *Savaşçı Kitty* [Film]. Choice Provisions, Higher Ground Productions, Laughing Wild, Netflix Animation.
- Netflix Türkiye. Erişim tarihi: 27.09.2023. <https://www.netflix.com/tr/>
- Quiring, O., Schweiger, W. (2008). Interactivity: A review of the concept and a framework for analysis. *Communications: European journal of communication research*, 33(2), 147-167.
- Peng, Q. (2017). *Storytelling tools in support of user experience design*. (Genişletilmiş özet bildiri). CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, USA.
- Redström, J. (2006). Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. *Design studies*, 27 (2), 123-139.
- Rolston, S. (Yönetmen). (2021). *Dünya Üzerindeki Son Çocuklar: Kıyamet Koptu* [Film]. Atomic Cartoons.
- Scanlon, C. (Yönetmen). (2020). *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy Rahip'e Karşı*. [Film]. 3 Arts Entertainment.
- Shedroff, N. (1999). Information interaction design: A unified field theory of design. Jacobson, R. E. (Ed.), *Information design içinde* (267-292). The MIT Press.
- Simms, B. (Yönetmen). (2021). *Doğaya Karşı Mücadele: Neredeyim Ben?* [Film]. Propagate Content.
- Simms, B. (Yönetmen). (2021). *Doğaya Karşı Mücadele: Safari Macerası*. [Film]. The Natural Studios.
- Slade, D. (Yönetmen). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch*. [Film]. House Of Tomorrow, Netflix.
- Turner, J. (Yönetmen). (2022). *Ranveer ve Bear Grylls Doğaya Karşı*. [Film]. Banijay Asia, Family Film Production, The Natural Studios.
- Veale, K. (2012). "Interactive cinema" is an oxymoron, but may not always be. *Game Studies*, 12(1).
- Verdugo, R., Nussbaum, M., Corro, P., Nuñez, P., & Navarrete, P. (2011). Interactive films and *coconstruction*. *ACM transactions on multimedia computing, communications, and applications*, 7(4), 1-24.
- Yong Park, J. (2007). Empowering the user as the new media participant. *Digital creativity*, 18(3), 175-186.
- Weiberg, B. (2002). *Beyond interactive cinema*. Keyframe. Erişim tarihi: 27.09.2023. <http://www.keyframe.org/txt/interact/>

## Türk Sinemasında Bütünü Yitirmek: Anlat İstanbul

Evren Günevi Uslu<sup>1</sup>

### Öz

Anlatı biçimiyle öne çıkan çağdaş sinema sunduğu ve uyguladığı tekniklerle sinemaya yeni bir estetik boyut kazandırır. Filmsel zaman ve kronolojik zaman arasındaki ilişki anlatı sinemasında yeni bir yapı olarak yer almaktadır. Özellikle ön plana çıkan hikâyenin zamansallığı üzerindeki kronolojik ilişki ile klasik sinema anlayışının ötesine geçer. Doğrusal olmayan anlatılar ile parçalanmış bir anlatı sunarken zaman yaratımı ile sinema, modüler bir anlatı yapısına sahip olur. Bu açıdan değerlendirildiğinde epizodik anlatılar, çatalı anlatılar ve geleneksel olmayan anlatılar karmaşık bir film deneyimi sunmaktadır. Olay örgüsü ve anlatı arasındaki ilişki çağdaş sinemanın bu yönüyle klasik anlatı sinemasından ayrılmasını somutlaştırır. Klasik anlatının başı, ortası ve sonu olarak kurulan anlatı yapısı çağdaş anlatıda farklı bir yapı üzerinde düzenlenmektedir. Senaryo üzerindeki kronolojik değişimler anlatının farklı biçimlendirilmesine ve izleyicinin anlam arayışına neden olur. Hikâyenin bütünü üzerindeki zamansal değişimler, tekrarlayan görüntüler anlatıda uzamsal ve nedensel ilişki kurma çabasını da tetiklemektedir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde doğrusal olmayan bu anlatı biçimleri sinema algısında bölümlendirmeye yol açmaktadır. Bu çalışmada beş farklı yönetmen tarafından çekilen *Anlat İstanbul* (2005) filmi örneği üzerinde, zaman ve anlatı arasındaki ilişki incelenerek Türk sinemasında doğrusal olmayan zamansal biçim değişimi örnek çalışma olarak ortaya konulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Anlat İstanbul, çağdaş sinema, filmsel zaman, modern anlatı

## Losing The Whole in Turkish Cinema: Anlat İstanbul

### Abstract

Contemporary cinema, which stands out with its narrative form, brings a new aesthetic dimension to cinema with the techniques it offers and applies. The relationship between filmic time and chronological time takes place as a new structure in narrative cinema. It goes beyond the classical cinema understanding with its chronological relationship on the temporality of the story, which

---

<sup>1</sup> Dr. Öğretim Üyesi, Düzce Üniversitesi Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-4134-3897, evrenguneviuslu@duzce.edu.tr

stands out especially. While presenting a fragmented narrative with non-linear narratives, cinema has a modular narrative structure with time creation. From this point of view, episodic narratives, bifurcated narratives and non-traditional narratives offer a complex film experience. The relationship between plot and narrative embodies the separation of contemporary cinema from classical narrative cinema with this aspect. The narrative structure, which is established as the beginning, middle and end of the classical narrative, is organized on a different structure in the contemporary narrative. Chronological changes on the script cause the narrative to be formatted differently and the audience's search for meaning. The temporal changes and repetitive images on the whole of the story also trigger the effort to establish a spatial and causal relationship in the narrative. When evaluated in this context, these non-linear narrative forms lead to segmentation in the perception of cinema. In this study, the relationship between time and narrative was examined on the example of the movie *Anlat Istanbul* (2005), shot by five different directors, and the non-linear temporal form change in Turkish Cinema was presented as a case study.

**Keywords:** Anlat Istanbul, contemporary cinema, filmic time, modern narrative

Aristoteles tarafından belirlenen klasik anlatı kalıplarının biçimselliğinin temelleri modern anlatılarda yeni motiflerle farklı bir özgünlük kazanmaktadır. Sinemasal anlatıların kavramsal sınırları bu yeni yaklaşımlarla içsel bir işleyiş değişikliğine giderek anlatı kompozisyonlarında ve hikâye anlatıcılığında değişime neden olur. Bu nedenle çağdaş sinema anlatılarının alışılmadık anlatım biçimleri izleyiciyi algısal olarak etkiler. Yönetmenlerin kullandığı farklı biçimsel araçlar çatalı yol anlatıları oluşturarak anlatı sinemasında yeni normlar oluşturmaktadır. Sanatta yeni biçemlerin ortaya çıkması Koca'nın ifadesiyle (2018), sanatçıya yeni anlatım olanakları kazandırır. Yeni anlatım olanakları ise yeni konuların dile getirilmesi ya da geçmiş konuların yeniden yorumlanması ihtiyacına cevap verir. Böylece üsluptaki farklılıklar biçimsel eğilimlere sebep olur (s. 28).

Biçimsel anlatı düzenlerindeki farklılıklar modüler anlatı filmlerinin lineer olmayan bir yapıya sahip olmasına neden olmaktadır. Özellikle anlam yaratmak için filmsel zaman akışındaki biçimsel yapılar anlatının bölünerek yeniden anlam kazanmasını sağlar. Böylece modüler anlatıların uzamsal yapıları tematik ve biçimsel olarak farklılık yaratırken filmin zamansallığında da yanılmalara sebep olur. Geçmiş ve gelecek arasından kurulan zamansal köprüler anlatı akışının bölümlendirilmesine dolayısıyla sinemada anlatı içinde sıçramalara neden olmaktadır. İzleyicinin zamansal düzen içinde bağ kurmasına müsaade etmeyen bu yapılar aynı zamanda olay örgüsünün her defasında yeniden düzenlenmesine de olanak tanımaktadır. Yvetto Biro (2011) bunu algının göreliliğine dikkat çekebilmenin yolu olarak tanımlar. Başka bir deyişle, izleyicinin duyuları zamanın akışında, öykünün serimlemesi sırasında değişmelidir (s. 65).

Son dönem çağdaş sinemada ortaya çıkan, gelişen ve yenilenen zaman anlayışı modeller zamansızlık üzerinde analitik bir bakış açısı sunmaktadır. Modüler anlatıların zamana ilişkin analitik bakış açısı her şeyden önce, birbiriyle bağlantılı olabilir. Zaman çeşitli şekillerde göreceli bir değeri olan bir anlatı kodu olarak kullanılmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde zamansal değişimlerin anlatı içeriğini, biçimini ve anlatıya bakış açısını değiştirdiği ifade edilebilir.

1990'ların başından itibaren popüler sinema, zaman zaman anlatı karmaşıklığına neden olan ve anlatının ayrı ayrı bölümlere ayrıldığı bir estetik kazanmıştır. Cameron'ın (2008), modern anlatılar olarak tanımladığı bu yapılar hikâyenin zamansallığı ve onun düzeni arasındaki ilişkiyi ön plana çıkartmaktadır. Bu sinematik biçim kronolojik yollarla düzenlenmiş parçaların yeniden üretilip anlam kazanmasını sağlar. Zamansal düzenleme ile oluşturulan bu anlatılar nedensel bağlantılı olayların ayrımıyla şekillenir. Özellikle olay örgüsü ve hikâye arasında kronolojik bir neden sonuç zinciri varsayımlar ve çıkarımlar yoluyla oluşturulur. Filmlerde zamansal ileri ve geri gidişler filmin belirsizlik içinde bir yapıya bürünmesine neden olur. Ancak filmlerdeki bu zamansallık deneyimiyle de parçaların bir araya getirildiğini düşündürür. Zamansal geçişler hikâyelerin birbirinden ayırt edici olmasına olanak tanır.

Bu bağlamda bakıldığında zamansal değişimler ya da kopuşlar, karakter psikolojini anlamak, karakterlerin bakış açısından olaya örgüsünü sunmak, geçmişe dönüşler ya da olaylar içinde nedensellik sağlamak için kullanılsa da aralarında kesin bir kopuş olmaz. Bu yönüyle kurulan modüler bağlantılar modern sinemayı anımsatır. Bu doğrultuda çalışmada öncelikle modern anlatı ve modern anlatıda zaman kavramlarına değinilecek ardından doğrusal olmayan anlatı biçimleri üzerinde durulacaktır. Son olarak anlatı düzenindeki bölümlendirmeler Anlat İstanbul filmi üzerinden ortaya koyulmaya çalışılacaktır. Çalışma, örnek film üzerinden Türk sinemasında zamansal anlatı yapısını ele almaktadır.

### **Modüler Anlatı**

Türk Dil Kurumu'na göre karmaşık kelimesi, öğelerinin veya gerekli işlemlerinin sayısının çokluğu, çeşitliliği yüzünden anlaşılması, yapılması güç olan komplike ve içinde aynı cinsten birçok öge bulunan, birçok şeyden oluşan anlamına gelmektedir. Karmaşık yapılar var oldukları alan içinde yeni anlamlar sunarlar ve bunu gerçekleştirmek için farklı araçlar kullanırlar. Bu araçlar anlatılarda anlamsal paralellikler sunarken aynı zamanda anlatının yeniden estetize edilmesine de olanak tanırırlar. Anlatı karmaşıklığının sinemaya girmesiyle birlikte geleneksel olmayan film deneyimlerine tanıklık edilmeye başlanmıştır. Çağdaş sinemadaki alışılmadık karmaşık anlatı yöntemleri sinemanın biçimsel olarak yakın zamanlardaki değişimini göstermektedir. Quentin Tarantino'nun (1994) *Pulp Fiction*'i, David Lynch'in (1997) *Lost Highway*'i, Tom Tykwer'in (1998) *Lola Rennt*'i, David Fincher'in (1999) *Fight Club*'i, Christopher Nolan'ın (2000) *Memento*'su sinemada karmaşık eğilimlerin kabulünü ve yaygınlaşmasını sağlamıştır.

Bu tarzların özünü oluşturan tekniklerin ya da onların öncülerinin 1920'lerde ortaya çıktığı söylenebilir. Sinemanın modern yanını yaratmak için farklı temsiller sunmak ise 1940'lı yılların sonunda Yeni-Gerçekçilik akımının farklı anlatı teknikleriyle yenilik kazanmıştır. Yeni-Gerçekçilik akımı klasik anlatı kalıplarının dışına çıkarak 1960'larda Amerikalı yönetmenlerin bile izleyecekleri bir modeli her türlü deneysellik için uygun kılar. Modern anlatı teknikleri 1950'lerden başlayarak, 1960'lar ve 1970'ler boyunca geç modernist dönemde yeni çeşitlemeler yaratmaya ve geliştirmeye başlamıştır (Kovács, 2008, s. 69). 1990'ların ortalarında ana akımda ortaya çıkan ve çağdaş görsel-işitsel öykü anlatımındaki birçok paralel eğilimden sadece biri olan modüler anlatının, geleneksel anlatım ve temsil biçimlerini gölgede bırakmamış olsa da bir yenilik çağının başlangıcı olduğu söylenebilir.

Modern sinemanın en etkileyici biçimsel özelliği anlatımı işleme ve onu öykü anlatımıyla ilişkilendirme tarzıdır. Modern sinema ile ilgili yaygın bir düşünce, net bir başlangıcı ve sonu olan öyküleri anlaşılması güç bir şekilde anlatması ve birçok ayrıntıyı çözmesi için izleyicinin imgelemine bırakmasıdır. Öykü anlatımıyla ilgili bütün sorunlar insan eylemlerinin insan ilişkilerinin geleneksel usullerinden ve modellerinden kopuk oluşundan ortaya çıkar. Bu anlamda modern sinemanın insan eylemlerinin gerçekçi nedenleri ve sonuçlarına geleneksel güvenin olmadığı öyküleri anlatma için kullanıldığı biçimleri yarattığı belirtilebilir (Kovács, 2008, s. 66). Modern sinema anlatımı genel olarak daha karmaşık ve sarsıcı bir anlatım biçimine sahiptir. Tek veya çoklu öykü, güvenilir anlatım, sahiplenilmemiş nokta, hikâye içinde tersine çevrilen olaylar, film içinde film gibi yapılar modern sinemanın özellikleri arasında yer alır. Karmaşık öykü anlatma tarzı, çoklu öyküleme, çatallı anlatılar, tersine çevrilmiş nedensellik ve kendi anlamını oluşturan döngüler bu tarz filmleri tanımlar (Buckland, 2009, ss. 20-22).

Anlatı modülerliğine yönelik akım, modüler ve postmodern bir söylemin son uzantıları olarak görülmektedir. Zamanla ilgili hikâyeler çağdaş modüler anlatıları şekillendirir. Allen Cameron, popüler anlatıya sahip sinemanın anlatı karmaşıklığına doğru bir dönüş gösterdiğini öne sürer. Diğer faktörlerin yanı sıra dijitalleştirme, film yapımcılarının olay örgülerini doğrusallığı karıştıran ve zamansal dizileri manipüle eden daha karmaşık bölümlere ayırmasını kolaylaştırmaktadır. Cameron bu tür uygulamaları modüler anlatılar olarak görür ve bunları tanımlamak için dört kategoriden oluşan bir tipoloji oluşturur. Çatallı yol anlatıları, anakronik anlatılar, epizodik anlatılar ve antoloji biçimindeki modüler anlatılar biçimsel şekilde zamanın temalarını oluşturur ve mevcut film anlatı akışına müdahale eder (akt. LeMahieu, 2013). Filmdeki anlatı kesitlerini yumuşatmak, anlatılar arasında karşılaştırma yapabilmek için kullanılan lineer formun dışına çıkan anlatı yöntemleri modüler bir anlatı biçimine dönüşür.

Anakronik anlatılar, anlatı zamanını geleneksel geri dönüşlere benzer bir şekilde bir araya getirir. Ancak birinci anlatılar ve ikinci anlatılar hiyerarşisini istikrarsızlaştırır. Böylece zamansal akış, hâkimiyet kurulamaz. Olayların kronik olmayan sıralaması karakterin şimdiki zamandan geçmişe doğru bir yolculuğa çıkmasına yol açan geleneksel yapıdan uzak bir yörünge çizer. Klasik anlatının nedensel bağlantılarını eleştirel olarak zayıflatan veya devre dışı bırakan epizodik anlatılar ise iki kategoriye ayrılır. Film içindeki biçimsel bir yapının anlatının organizasyonunu aştığı ve kontrol ettiği görülen soyut seriler, *Glen Gould Hakkında Kısa 32 Film*'de (1993) görülebilir. Buna karşı antolojiler, *The Dekalog*'da (1998) olduğu gibi aynı öyküsel alanı işgal eden görünüşte bağlantısız birkaç anlatı dizisine sahiptir. Son olarak bölünmüş ekran anlatıları ise ekranı iki veya daha fazla farklı çerçeveye bölerek modüler doğalarını zamansal değil, uzamsal hatlar boyunca ifade eder (Connolly, 2012).

Modern anlatı özelliklerinden biri de epizodik anlatıdır. Kavram, Aristoteles'ten itibaren kullanılan ve Brecht'in estetik kuramına adını veren epik kavramından türetilmiştir. Modern anlatıda kullanılan epizodik anlatımda seyircinin ilgisi oyunun gidişi üzerine çekilir. Her sahne kendisi için vardır. Montaj tekniği kullanılarak olaylar sıçramalı bir şekilde



eğriler çizerek yol alır. Böylece seyirci durak noktalardan yararlanarak film üzerinde bir tutuma sahip olabilir (Parkan, 1983, ss. 34-35). Modern anlatıda izleyici sürekli olanı değil parçalı olanı kavramaya çalışır.

Buckland'a göre (2009), her film izleyicilerin çözmesi için bir bulmaca sunar. İzleyici ekranda tasvir edilen olayları belli bir mantık sırasına sokarak bir araya getirir. Modüler anlatıda karmaşık bir olay örgüsü söz konusudur. Bir bulmaca plan bulunmaktadır. Bu bulmaca plan olayların düzenlenmesinin sadece karmaşık değil, aynı zamanda kafa karıştırıcı olması anlamına gelir. Olaylar sadece iç içe değil, içi içe geçmiş durumdadır. Çoklu olay örgüleri mevcuttur. Basit olay örgüleri mimetiktir, dolayısıyla klasiktir. Olayların tek, sürekli bir eylem halinde düzenlenmesini içerirler ve bir başlangıç, orta ve son olarak birleştirirler. Alternatif olay örgüleri herhangi bir gereklilik ya da mimesis duygusunu ortadan kaldırır (ss. 4-6). Klasik film anlatısının dolayumsuz ve zahmetsiz sunumuna karşılık modüler anlatı karmaşık hikâye anlatısı ile izleyiciyi alışılmışın dışına yönlendirir. Bu yönüyle kurduğu hikâye motifleriyle insanın yanıt aramasına olanak sağlayan karmaşık anlatı yapılarının izleyiciyi aktif olarak katılıma sürüklediği söylenebilir.

### **Modüler Anlatıda Zaman: Kararsız Bir Zaman Yapısı**

Biçim düzlemi, bir film yapımcısının gerçeğe dayalı ya da kurmaca bir hikâyeyi izleyenlere aktarabilmek için kullandığı öğelerin ve anlatım araçlarının tümüdür. Biçim düzlemindeki öğeler, filmin içindeki karakterler tarafından bilinemez ve algılanamaz yapıdadır. Biçim düzleminin değişik öğeleri olaylar düzleminin oluşturduğu gerçek ya da kurmaca dünyanın dışında ve bağımsız olsa da, çoğu kez olaylar düzleminde olanların bir tür yorumu görevini üstlenirler ve filmin konusuna yönelik tavrı ortaya koyarlar (Foss, 2016, s. 12). Bu doğrultuda değerlendirildiğinde sinemada kullanılan zamansal geçişlerin filmin gerçek zamanından ya da eliptik anlatı türünden farklı bir anlatım biçiminde olduğu ifade edilebilir. Onaran (1986), fiziksel zamanın bir tek boyutu, bir tek doğrultusu ve bir tek yürüyüşü olduğunu, çabuklaştırılmaz, düzeni bozulamaz olduğunu ifade eder. Zamanın gidişi tekdüzedir ve geriye dönüşü yoktur. Ancak sinemada zaman farklıdır. Değişken bir zamandır bu. Sinemasal diye adlandırılan zamanın tebatuk, yoğunluk, gerilme, süreklilik, geriye dönüş ya da *flashback*, geçmişin temsili, eksiltme gibi kullanım şekilleri bulunmaktadır (ss. 18-22). Çağdaş sinemada zamansal biçimlerse, karmaşık ve çeşitli sinematik etki yaratır. Zamansal deneyimlerle sunulan duraklamalar ya da boşluklar, filmi modüle ederek izleyici için yeniden yapılandırır.

Modüler anlatıların yapıları, zamansal parçalanma yoluyla, öykünün olaylar ve anlatı malzemesinin hikâye düzenindeki ilkeleriyle sunulur. Bu filmlerde anlatısal düzen hikâye düzeninin kökeninden farklı olabilir. Bu farklılıklar izleyicilerin öykü içinde nedensel, uzamsal ve zamansal ilişkiler kurma çabalarını engelleyebilir. Kiss'e göre (2017), seyircinin kendilerini sinema gösteriminin zamana bağlı koşullarına ve geleneklerine teslim etmelerini isteyen geleneksel pasif rolü daha fazla interaktif potansiyele yükselmiştir; karmaşık anlatılar izleyiciyi aktiviteye teşvik etmektedir (s.13).

Sinema olayları sunmak konusunda etkili bir araçtır. Zaman içinde meydana gelen değişiklikleri gösterir. Her an farklı görünür. Devrim en önemli özelliklerinden biri olduğu

için, estetik kurallar gereği sinema devinimi kullanır ve yorumlar. Birbirini izleyen evrelerin bir resim serisine dağıtılması ve buna bağlı olarak özdeşliğin parçalanması sinemada canlı, anlık devinimi tasvir etmek için en iyi yöntemdir. Sinemada tek tek resimlerin sekansı sadece teknik olarak vardır, seyirciler tarafından duyumsanmaz. Seyircinin gördüğü kadarıyla evrelerin sentezi değil, bölünmez bir süreklilik vardır. Ancak sinemada seyirci tarafından gerçekte görülen devinim tikel sahnelerin genel devinim kompozisyonu içinde kurguyla sağlanmış sentezine ve montajla birleştirilen hareketlerin birbiriyle etkileşimine bağlıdır. Bununla birlikte sanatta çeşitli algısal ortamlar arasındaki farklılık onların birbirinden ayrılmalarını gerektirir ve bu parçalanmış temsiller olarak karşımıza çıkar (Arnheim, 2010, ss. 138-164). Olayların nedensel bağlantılarını anlamaya çalışırken, süreklilik ve değişim, fark edilmemiş birikimler ve bunların sonuçları zamanın simetrisi ve asimetrisi arasındaki ilişkiler üzerine düşündürür. Ve böylece sıkı, zorunlu, doğrudan bağlantılar ya da katı farklılıklar aynı şekilde apayrı ilkelere göre keşfedilemeyen bu kavramlar içinde tersine çevrilebilirlik ile çevrinmezlik ilişkisinin sarsıcı etkisi kaçınılmaz olarak hissedilir. Anlatı öncenin kaynakları arasında ilerlerken karmaşık bir bölgede sonranın koşulları içinde dolanır (Biro, 2011, ss. 25-26) . Böylece zamanın belirleyici nedenleri anlatının yeniden karakterize edilmesini sağlar. Modüler anlatıların parçalanmış ve kesilmiş yapısı anlamın filmsel zaman kavramının daha iyi tanınmasını gerektirir.

Walker (2009), filmsel durumlarda bir arada var olan geçmişe dönüş, ileriye dönük ve çoklu zaman çizgilerini birincil anlatı araçları olarak tanımlar. Bu anlatı içinde bir paralelliktir. Kurulan paralel dünyalarla uzamsal yer değiştirmelerin sürekli gelgit bir akışı vardır. Ve bu paralellik gerçekliği kendi dünyası içinde bir geri bildirim döngüsü olan yeni bir gerçeklik türüdür. Filmin şimdiki zaman anlatısında kullanılan bu ayrık zamanlar kronolojik zaman boyunca bir olasılıklar alanını oluşturur. Böylece geçmiş ve gelecek arasında zamansallığın kavramsal olarak örtüşmesini sağlar. Zamansal yoğun geçişler sinemanın geçmiş, şimdi ve gelecek kronolojik sıralamasında eklenilen sonsuz büyük zamanın bütünlüğünü derinleştirmeye çalışan geniş zamanın mantığıdır. Zamansal yer değiştirmeler geçmişin geleceğe kayması ya da tam tersi değil, gerçek zamanının izleyicinininki de dâhil olmak üzere diğer şimdilerle birlikte yoğunlaştırılması ve sıkıştırılmasıdır. Zamansal geçişler izleyicinin gerçek zamanı ile örtüşür ve izleyicinin uzamsallık duygusuyla iç içedir.

### ***Anlat İstanbul'da Lineerliğin Ötesi: Zamansal Parçalanma***

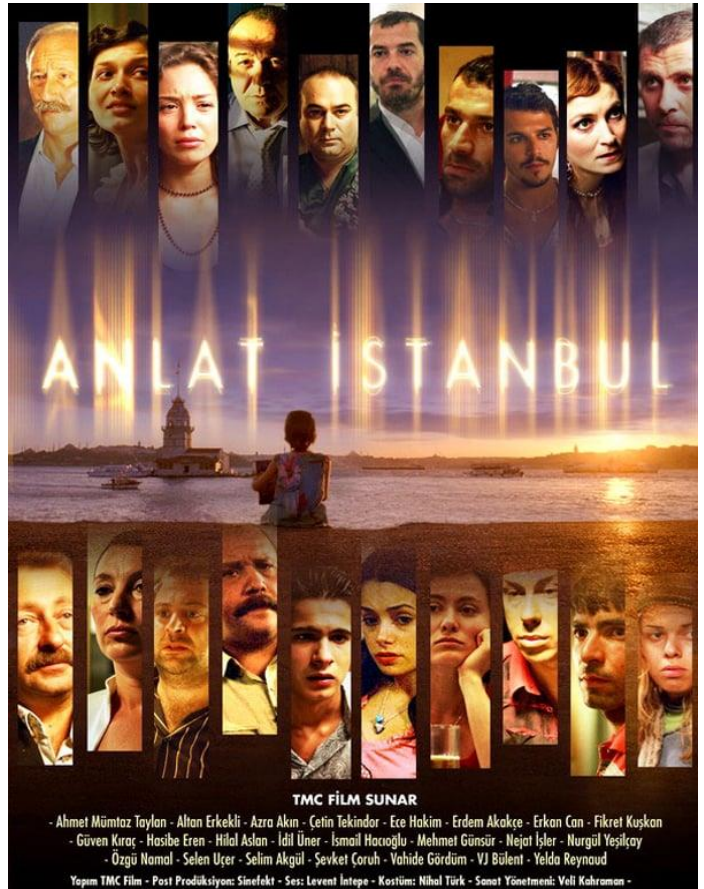
*Anlat İstanbul*, İstanbul'da yaşayan birbirinden farklı karakterlerin hikâyelerini birbiriyle bağlantı kurarak anlatır. Senaryosunu Ümit Ünal'ın yazdığı masalsi bir yapıya sahip film, beş farklı yönetmen tarafından çekilmiştir. Ömür Atay, Yücel Yolcu, Kudret Sabancı, Ümit Ünal ve Selim Demirdelen'in yönetmenlik yaptığı filmde farklı bölümler olay örgüsü bağlantısıyla birleştirilir. *Fareli Köyün Kavalcısı*, *Uyuyan Güzel*, *Kül Kedisi*, *Pamuk Prenses* ve *Kırmızı Başlıklı Kız* masallarından esinlenerek çekilen film sinemasal zaman eklemlenmeleriyle farklı bir temsil sunar.

Filmde Fareli Köyün Kavalcısı, genç eşi tarafından aldatılan bir klarnetçiyle, Pamuk Prenses öldürülen bir mafya babasının kızıyla, Külkedisi genç bir ayakkabıcıya aşık olan bir transseksüelle, Kırmızı Başlıklı Kız uyuşturucu kuryesiyle ve Uyuyan Güzel de İstanbul'a göç eden bir gençle özdeşleştirilmektedir. *Anlat İstanbul*'un çizgisel olmayan yapısı farklı bir

anlatı etkisi yaratmaktadır. Film bir seri anlatım yapısı üzerine kurulu değildir. Tek bir birleşik eylem ya da merkezi bir karakter yoktur. Bu nedenle filmin rotası doğrusal bir yapıda ilerlemez. Lineerliğin ötesine geçen film bu yönüyle hem karakter ve anlatı bakımından hem de zamansallık açısından değerlendirilebilmektedir.

**Karakter ve Anlatı Açısından Nedensel Bakmak: Senin Nedenin Benim Sebeğim.** *Anlat İstanbul*'da beş farklı hikâye anlatılmaktadır. Tek bir hikâye oluşturmak için kullanılan anlatılar arasında çoğalan hikâye sürekli genişleyen bir veri tabanı anlatısı elde eder. Marsha Kinder (2003), tüm öykülerin merkezinde yer alan karakterlerin, seslerin, görüntülerin ve olayların belirli masallar oluşturmak için bir nedensellik zinciri oluşturduğunu belirtir. Amaç belirli bir hikâye oluşturmak için bu öğeleri birleştirmek ve izleyicinin merakını oluşturabilmektir. Kinder'in veri tabanı anlatısı olarak belirlediği düzlem *Anlat İstanbul*'un anlatı yapısıyla uyumludur. Bölümlerdeki ana karakterler diğer bölümlerdeki yan karaktere dönüşmekte ve hikâyenin bütünü oluşturmakta bağlayıcı bir unsur olarak yer almaktadır.

J. L. Borges'in, "kader tekrarlara, çeşitlemelere, simetriye düşkündür" yazısıyla başlayan film aslında anlatının yapısıyla ilgili de ipucu vermektedir. Film, beş bölümü tanıttak bir girişle açılır. Her hikâye içinde kendi tanıtımını yapan bir anlatıcı bulunur. Her bölüm ardından gelen hikâyenin kahramanını içinde barındırmaktadır. Film Hilmi'nin hikâyesi ile başlar. Bu bölüm içerisinde Hilmi'nin işe gideceği İstanbul'un kabadayısının ölüm haberi verilir. Böylece bir sonraki bölüme bağlantı yapılır. Hilmi karısının ihanetiyle kendini sokaklara atar. Bir arabanın fren sesiyle anlatıcılar arasında sağlanan değişim ve geçişle ikinci hikâye başlar ya da hikâye tekrar başa döner. İkinci hikâye Pamuk Prenses'e (İdil) geçiş, anlatıcıların değişimi ile birlikte başlar. Üvey anne ve Ramazan arabayla giderken bir kişiye çarparlar ancak arabada hikâye durmaz devam eder. Çarpan kişi sadece önemsiz bir unsur olarak yer almıştır bu bölümde. Ancak bu kişi bu bölümden sonra başlayacak olan hikâyenin ana karakterlerindedir. İdil, Ramazan'dan kaçarken birinci bölüme ait bir karaktere Hilmi'ye çarpar ve Hilmi enstrümanını düşürür.



Görsel 1. Film afişi



Görsel 2. *Anlat İstanbul*, Fareli Köyün Kavalcısı, Hilmi, 91''



Görsel 3. *Anlat İstanbul*, Kırmızı Başlıklı Kız, Melek, 85''

Anlatılar burada paralel bir anlatı gibi devam etmektedir. Her hikâyenin ana kahramanı diğer hikâyede yan karakter olarak yer almaktadır. Üçüncü hikâye Külkedisi, bir radyo sunucusunun anlatımıyla devam eder. Trans bir birey Banu ile ayakkabıcı Fiko'nun hikâyesinin anlatıldığı bölüm iki sevgilinin aşkı üzerine kuruludur. Banu ve Fiko'nun kaçma süreçlerinin anlatıldığı bu kısımda da anlatı diğer bölüm kahramanlarıyla birlikte kurulur. Memi adlı karakter hem bu hikâyenin ana karakterlerinden hem de ikinci hikâye olan Pamuk Prenses'in yan karakteridir. Memi'nin kaçış parası olarak Banu'ya verdiği para daha sonraki bölümlerde anlaşılacağı üzerine Kabadayı İhsan'ın Memi'ye verdiği paradır. Banu sözleştikleri üzere Fiko'yu bekler ancak Fiko gelmez, gelemes. Çünkü ikinci hikâyede Ramazan'ın arabayla çarptığı kişi Fiko'dur. Bu hikâyede İhsan'ın öldüğü Recep tarafından dile getirilir. Anlatıcı Fiko'nun neden gelmediğini sorar ve ekrana Fiko'ya arabanın çarpma görüntüsü gelir.

Film, dördüncü hikâye Uyuyan Güzel ile devam eder. Köyden kente göç eden Musa, hemşehrisi Şehmuz'u aramak için bir restoranta girer. Burada Memi ve Kabadayı İhsan otururken görülür ve izleyici Uyuyan Güzel hikâyesi içinde Memi ve İhsan'ın hikâyesine tanık edilir. Bir önceki bölümde Memi'nin Banu'ya verdiği para bu bölümde İhsan tarafından Memi'ye verilir. Burada anlatıya ikinci hikâyede görülen Ramazan da girer. Hilmi'nin hikâyesi olan Fareli Köyün Kavalcısı'nda görülen İhsan'ın ölümü bu bölümde gösterilir. Ramazan İhsan'ı öldürür. Musa buradan kaçır ve Uyuyan Güzel Saliha'nın evine girer. Musa'nın bu evden çıkışıyla filmdeki beşinci hikâyeye geçiş yapılır. Burada anlatıcı küçük bir kız çocuğudur. Hapisten çıkan bir anne ve küçük bir kız çocuğunun hikâyesinin anlatıldığı bu bölüm de *flashback*lere yer verilmektedir. Gerçekte var olmayan küçük kız bir hayali kahraman olarak filmde yer almaktadır. Anlatıda hamile olan Melek'in küçük kızı nasıl aldırıldığı geriye dönüş ile anlatılır. Geriye dönüşten çıkış ise İstanbul'un farklı görüntülerini kullanarak zamansal kurgusal bir geçişle yapılır. Bu bölümle birlikte tüm bölümlerin ana karakterleri tekrar anlatıya dâhil edilir. Ramazan İdil'i kovalarken Hilmi'ye çarpar. Hilmi parkta yürürken parkta Musa ile karşılaşır ve konuşmaya başlar. Sırayla Banu, Memik, İdil ve cüce kadın da tekrar anlatıya dâhil olur. Bu anlatı diğer kahramanların dâhil olmasıyla kesintiye uğratılır. Bu kesintiyle başka bir düzenleme oluşur. Bölüm kahramanları



Görsel 4. *Anlat İstanbul*, Uyuyan Güzel Musa ve Saliha, 59”



Görsel 5. *Anlat İstanbul*, Pamuk Prenses, İdil ve cüce, 23”

müzik kullanılarak yapılan kurgusal bir bölümde tekrar gösterilir. Paralel bir anlatıyla hızlı bir biçimde gün doğar ve sırayla hepsi görülür.

Kinder'in belirttiği gibi veritabanı anlatımı izleyicinin karakterle özdeşleşmesini engeller. Mekânsal ve zamansal bir ortam içinde nedensellik çerçevesinde gelişen, etkileşen ve değişen olay örgüsü eylemlerin ve karakterlerin yeniden şekillendirilmesini gerektirir. *Anlat İstanbul*'da da doğrusal olmayan biçimde kurulan anlatı yapısı her karakterin kendi hikâyesini yaratmasına olanak tanımaktadır. Bu nedenle izleyici ve karakter arasındaki duygusal bağın kurulması pek mümkün gözükmemektedir.

Filmde, tek bir birleşik eylem ya da merkezi bir karakter yoktur. Bu yönüyle *Anlat İstanbul*'da, sahne/konu çok benzer yapıların iki tekrarlı bölümünün yanyana getirilmesiyle ele alındığını ve filmdeki olay örgüsünün yalnızca zayıf nedensellik ilişkisi olan bölümler olduğunu görebiliriz. Olay örgüsü tahmin edilebilirliğin dışındadır. Filmdeki karakterlerin kim olduğu ya da anlatıyı nasıl etkileyeceği ile ilgili tahminlerde bulunmak oldukça zordur. Bununla beraber Ulutaş (2017), sinema filminde gösterilen tüm olayların birbirleri ile doğrudan bir neden- etki ilişkisinde olmasının güç olduğunu belirtse de öyküde yer alan olayların birbirleri ile neden ve sonuç olarak doğrudan ve dolaylı olarak bağlantılı olduğunu ifade eder (s. 126). *Anlat İstanbul*'da da bu bağlantıların filmin bütün anlatı yapısına hâkim olduğu görülmektedir. İdil Hilmi'yle, Memi İhsan'la, Ramazan Fiko'yla doğrudan ya da dolaylı olarak bağlantılıdır. Karakterlerin nedensel olaylar sebebiyle teşhir edilmesinin nedeni filmin bütününü kavrayabilmek için bir ön tema olarak düşünülebilir. O halde film içinde var olan olayların filmin biçimlendirilmesinde önemli işlevleri olduğu ifade edilebilir.

*Anlat İstanbul*'un anlatım tarzı değerlendirildiğinde ise, Heidegger'in (2022) ifadesiyle var olanları kendiliğinden görünür kılmak yani apophansis olarak tanımlanabilir (s. 241). Farklı anlatımlara sahip bölümler izleyici bakışı için tespite açık olmasına rağmen anlam, filmin bütününden elde edilmeye çalışılmaktadır. Bu bağlamda film anlatı zemininde olaylar öncelikle ana hikâye üzerinden değerlendirilirken bölümler üzerinden de filme ilişkin sorular ortaya çıkmaktadır. Çünkü her bir bölüm önceden yaşandığı varsayılmış olaylar üzerine kurulmuştur ve bunlara yanıt bulunması beklenmektedir. Bölümler içinde izleyici

tarafından sorulan sorular filmin sonunda yanıtlanır. Olayların birbiriyle bağlantısı cevaplara kılavuzluk ederek izleyiciye sunulur.

*Anlat İstanbul* anlatı stratejisi açısından incelendiğinde epizodik anlatı biçimine sahip olduğu görülmektedir. Beş ayrı hikâyenin bir bütünü oluşturduğu film ortak karakter kullanımı ile birleştirici bir yapıya sahiptir. Bu yapıyı Lundén (2014), “...bu anlatı biçiminde merkezkaç manevraları nedensellik ve doğrusallığın önemini azaltır; son yönelimi ve kapanışı önemsemez, geriye dönük modellemeyi sorgular. Elipsler ve değişen odaklayıcılar, kahramanlar aracılığıyla parçalanmış, güvenilmez bir dünya yaratır” şeklinde yorumlar. Bu çerçevede değerlendirildiğinde, *Anlat İstanbul*’un parçalayıcı anlatı biçimine sahip dinamik veriler sunduğu da söylenebilir.

**Anlatı Zamanının Şekli: Aynı Anda Birlikte Var Olmak.** *Anlat İstanbul*, klasik bir zamansal anlatının dışındadır. Anlatıda zaman duygusu hem bölüm içinde hem de bölüm geçişleriyle birlikte belirginleşmektedir. Zaman, film içinde tahmin edilebilirliğin ötesindedir. İzleyiciye sunulan zaman gündelik zamanın dışında ve olayların zaman içindeki hızı günlük akıştan farklı ilerler. Bu nedenle gerçek zamanı kavramak çok mümkün değildir.

Öyküsel olarak kurulan anlatıda her bölümdeki olay örgüsü kendi kronolojisini belirler. Filmde şimdiki zaman söz konusu değildir. Zamansal bu değişimler, Deleuze’un (2021), ifadesiyle imkânsız devamlılığın ve sapkın hareketin egemenliğini sağlayan, zamanın özgürleşmesidir (s. 55). Bu nedenle şimdiki zaman anlayışı en yıkıcı fikirlerden biridir. *Anlat İstanbul*’da zaman ve anlatının kullanımının, bu yönüyle modern anlatının biçimsel yönünü vurguladığı ifade edilebilir. Filmde zamansal durumlar tersyüz edilmektedir. Doğrusal gitmeyen anlatı zamansal katmanlardan oluşmaktadır ve her bir bölüm kendi içinde yapılanmıştır. Bu ise filmin sadece görsel bir etkiye sahip olmadığı düşünüldüğünde izleyicinin anlatıya etkili bir şekilde bağlanmasına engel olabilir.

*Anlat İstanbul*’da birbirinden bağımsız gibi görünen bölümlerin zamansal ilerlemesi filme biçimsel bir öznellik kazandırır. Hem filmin genel zamansal süreci hem de bölümlerin kendi içinde ilerleyen zamansal süreci anlatı ve teknik arasında düşünsel bir yapı kurulmasını sağlar. Yönetmenlerin sinema bilişsel olarak kullanmayı tercih ettikleri bu teknik McConaughey’in (akt. Genescu, 2020) ifadesiyle, zamanın üç klasik boyutunun birlikte var olarak tek bir boyuta dönüştürüldüğü zamanın aktif bir sentezini sunmaktadır. Filmde şimdi, geçmiş ve gelecek aynı anda birlikte var olmaktadır. *Anlat İstanbul*’da da yaratılan bu algı kurulan bölümlerin kendi hikâye dünyalarını ortaya çıkartır. Ancak bölümler içinde birbirlerini besleyen bağlantılı karakter ve olaylar zamansal gerçekliğin kopmasına da engel olur. *Anlat İstanbul*’da kronolojik olmayan şekilde düzenlenen anlatı yapısı filmde bazı sahnelerin tekrarlanmasına neden olmaktadır. Çoklu olay örgüsüne sahip film, tekrarlanan sekanslarla filmin katmanlarının iç içe geçmesini sağlar. Bu yönüyle anlatısının tek yönlü olmadığı görülen film, biçimsel olarak modüler anlatı özelliklerini de taşımaktadır. Film içerisinde kesişen eylemler geçmiş zaman ve şimdiki zaman arasında paralel bir anlatım gerçekleştirir. Zamansal parçalanmalarla sunulan film izleyiciye film içerisinde anlam bütünlüğü sağlayabilmesi için ileri ve geri bağlantı kurdurur. Bu anlatı yapısı Gerard Genette’in (akt. Genescu, 2020) belirttiği gibi, birinci zamansal düzeyden nasıl ayrıldığını



Görsel 6. *Anlat İstanbul*, final sahnesi



Görsel 7. *Anlat İstanbul*, Külkedisi, Recep ve Banu, 92"

geri dönüşler ve ileriye geçişler ile gösterir. *Anlat İstanbul*'da da birincil zamansal düzeyden ayrılan diğer bölümlerle çatallı bir anlatı yapısı görülür. Birbirini takip eden beş ana bölüm çatallanan yollar ile birbirinden bağımsız biçimde devam eder şekilde gözükmeştir. Filmde her plan tek bir anlatımı gösterse de film iç içe geçen bölümlerle dönüşümlü bir anlatıya sahiptir. Zamansal geçişler karakterlere ve nedensel olaylara bağlı olarak gerçekleşir. Karakterler ve olaylar kendi bölümleriyle ve filmin geneliyle ilgili referanslar verir.

Bölüm ayrımları paralel bir anlatımla beraber karmaşık bir yapı ortaya koyar. Olaylar ve olaylar arasındaki ilişkiler ve bunların zamansal olarak sıralı, sıralı dönüş anlatıları (Simons, 2008), *Anlat İstanbul*'un olay örgüsünü oluşturur. Böylece *Anlat İstanbul* filmi zamansal geçişler ve anlatı biçimi ile alışılmadık bir yapı sunar. Filmdeki doğrusal anlatı geçmişe dönüşlerle birlikte hikâye zamanında değişime uğrar. Deleuze (2021), varolan geçmişi ve geleceği yakalamanın sinemaya özgü olduğunu belirtir. Ona göre önceki ve sonrayı filme çekmek, şimdilerin zincirinden kurtulmak için gereklidir. Filmin öncesini ve sonrasını filmin içine sokmak gerekir (s. 54). Düşünüldüğünde *Anlat İstanbul*'u bu çerçevede de değerlendirmek mümkündür. Filmde tüm karakterler kendi bölümleri içine ana karakter olarak yerleştirilmeden filmin ana öyküsüne dâhil edilir. Böylece Deleuze'un de ifade ettiği gibi zamanın dolaysız sunumuna ulaşılabilir. Filmde kullanılan zamansal değişimler karakterlerin öncesi ve sonrasını göstermesi açısından önem arz etmektedir. Hilmi, Fiko, Musa ve İdil'in kendi ana bölümlerinden önce diğer bölümlerde yer aldıkları görülmektedir. Böylece hem zamanın akışı devam etmekte hem de geçmiş ve gelecek birlikte var olmaktadır.

Çağdaş sinemanın önemli özelliklerinden birinin zamansal kodlar, zaman ve anlatı arasında ilişki oluşturmak olduğunu ifade eden Cameron (2008, s. 17), *Anlat İstanbul*'da sunulan anlatılar hiyerarşisini zamansallık açısından da değerlendirmemize olanak tanır. Filmde bölümler sıralanırken birbirini takip eden olaylardan ziyade karakterler ve zaman açısından filmdeki boşlukların doldurulması amaçlanmaktadır. Anlatıların zamansallığı ve doğrusal olmayan yapı nedeniyle film şaşırtıcı bir etkiye sahip olur. Filmin zamansallıkla ilişkisi düşünüldüğünde anlatının tüm görünüşleri bu yapıdan etkilenmektedir. Müzik, ses, görüntü ve ritim gerçeklik bağlamında da etkilenerek filmi yeniden şekillendirirler. Bu

öğelerin kullanımıyla birlikte sağlanan devamlılık ve dönüşüm filmin ritmi ile ilgili bir tempo yakalar ve belli bir düzlemde işler.

Mary Ann Doane (2002), klasik sinemanın zaman işleyişini geri dönüşü olmayan, sürekli olarak akla yatkınlık, olasılık ve temel gerçek zamanın tanınabilirliği olarak tanımlarken, modüler anlatı zaman biçimini geçici, kopuk ve rasyonel olmaktan uzak olarak tanımlar (ss. 30-31). Doane'in bu tanımlama biçimini özellikle Melek ve kızının hikâyesi izlenirken görülür. *Flashbackler*, hikâyeyi kronolojik zamanından çıkartarak izleyiciye görmediği olayların nedenlerini açıklar. Bu açıdan bakıldığında sona doğru ilerleyen bölüm izleyiciyi başlangıca da tanık eder.

Film hızlandırılmış geçişlerle de zamanı şekillendirilmektedir. Filmin sonuna doğru akan zaman duygusu yaratılır ve tüm karakterlerin durumlarını göstermek için anlatım hızlandırılır. Bu yöntemle izleyicinin filmin bütünüyle ilgili anlam kurması sağlanır. Sunulan perspektif anlatı ve zaman arasında bir diyalektik kurar.

### **Sonuç**

Filmlerde meydana gelen bölünmeler anlatının parçalanmasına ve lineer bir formdan çıkmasına neden olmaktadır. Bununla beraber yapılan zamansal eklemeler birbiriyle uyumlu biçimde bir bütün olarak değerlendirilebilmektedir. Sinemasal zaman eklemeleriyle nedensel, uzamsal ve zamansal ilişkiler kurulmuştur. Geçmişin ve şimdinin incelikli nüfuzlarını ortaya çıkaran *Anlat İstanbul* filmi bu yönüyle derin bir anlatıma sahiptir. Filmde, zamansal değişimler dramatik eylemleri belirleyici kılararken kompozisyon estetiğini de ön plana çıkartmaktadır.

*Anlat İstanbul*'da bölümlerin hepsi anlatılarını ön plana çıkarır. Önceki hikâye diğer bölümü oluşturacak şekilde bir araya gelir. Geçişler sadece parçalanma değil anlatıda da bağlantılar oluşturur. Bu yönüyle bir dereceye kadar doğrusallık söz konusu olsa da *Anlat İstanbul*'un çok katmanlı doğrusal olmayan bir anlatıya sahip olduğu ifade edilebilir.

*Anlat İstanbul* yapısal açıdan değerlendirildiğinde, anlatı zamanının karmaşıklığı ve şekli ile doğrusal olmayan bir yapıya sahiptir. Bu filmde zaman anlatıyla birlikte inşa edilmektedir. İç içe geçen bölümler de bir başlangıç ve bitiş yoktur. Her bölüm devam edecek izlenimi taşımaktadır. Bölümlerde bir kapanış yoktur. Bu ise zamansal bir gerilime neden olur. Anlatı boyunca düz bir olay örgüsü ve zamansal anlatı söz konusu değildir. Farklı bir zamansal anlatıyla klasik bir izleme sunmaz. Bu yönüyle anlatı ve zaman birbirinden farklı biçimde ilerlemektedir. Böylelikle, filmin modern anlatının uyguladığı tekniklerle birlikte Türk sinemasına yeni bir sinematik temsil sunduğu ifade edilebilir.

### **Kaynakça**

- Arnheim, R. (2010). *Sanat olarak sinema*. Hil Yayınları.  
Biro, Y.(2011). *Sinemada zaman*. Doruk Yayınları.  
Buckland, W. (Ed.). (2009). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. John Wiley & Sons.



- Cameron, A. (2008). *Modular narratives in contemporary cinema. In modular narratives in contemporary cinema* (pp. 1-19). Palgrave Macmillan UK.
- Connolly, M. (2012). Modular narratives in contemporary cinema. *The Velvet Light Rap*, 70(1), 68-70.
- Deleuze, G. (2021). *Sinema II Zaman-imge*. Norgunk.
- Doane, M. A. (2002). *The emergence of cinematic time: Modernity, contingency, the archive*. Harvard University Press.
- Foss, B. (2016) *Sinema ve televizyonda anlatım teknikleri ve dramaturji*. Hayalperest Yayınevi.
- Fincher, D. (Yönetmen). (1999). *Fight Club*. 20th Century Fox.
- Genescu, V. (2020). Possible worlds and the linear progression of lyrical editing. *Close Up: Film and Media Studies*, 4(1), 35.
- Heidegger, M. (2022). *Varlık ve zaman*. Alfa.
- Koca, S. (2018). *Yeni Türk sinemasında biçem*. Literatürk Academia.
- Kovács, A. B. (2008). *Screening modernism: European art cinema, 1950-1980*. University of Chicago Press.
- Kinder, M. (2003). *Designing a database cinema. Future cinema: The cinematic imaginary after film*, 346-353.
- Kiss, M. (2017). *Impossible puzzle films: A cognitive approach to contemporary complex cinema*. Edinburgh University Press.
- LeMahieu, D. L. (2013). Modular narratives in contemporary cinema/abandoned images: Film and film's end/Technologies of history: Visual media and the eccentricity of the past. *Film & History*, 43(1), 30.
- Lundén, R. (2014). Centrifugal and centripetal narrative strategies in the short story composite and the episode film. *Interférences littéraires/Littéraire interferences*, (12), 47-60.
- Lynch D. (1997). (Director). *Lost Highway*. Cıby 2000.
- Nolan, C. (Yönetmen). (2000). *Memento*. (Film). Summit Entertainment
- Onaran, A.Ş. (1986). *Sinemaya giriş*. Filiz Kitabevi.
- Parkan, M. (1983). *Brecht estetiği ve sinema*. Dost Kitabevi.
- Tarantino, Q. (Yönetmen). (1994). *Pulp Fiction* (Film). Miramax Films.
- Tkywer, T. (Yönetmen). (1998). *Lola Rennt* (Film). X -Film
- Simons, J. (2008). Complex narratives. *New review of film and television studies*, 6(2), 111-126.
- Ulutaş, S. (2017). *Sinema estetiği*. Hayalperest Yayınevi.
- Walker, G. (2009). The filmic time of coloniality: on shinkai makoto's the place promised in our early days. *mechademia*, 4(1), 3-18.

## Just Stop Oil Eylemleri Bağlamında Sanatın Araçsallığı ve Aktivizm İlişkisi

Fırat Engin<sup>1</sup>  
Rıza Ozan Eroğlu<sup>2</sup>

### Öz

1960'lı yıllarda Joseph Beuys ve dönemin öncü sanatçıları sanatı toplumsal anlamda daha katılımcı bir güç olarak kullanmışlardır. Bu dönemde sanatta değişen paradigmlarla çok sesli yeni söylemlerin ortaya çıktığı, sanatın rolü ve yöntemleri açısından hayatla daha ilişki ve içeriden bağlar kurulduğu görülmektedir. Bu perspektiften bakıldığında sanatçılar tarafından, aktivizmin eylem pratiği içerisinde de değerlendirilebilecek, toplumsal konulara dayalı işlerin üretildiği yeni bir zemin oluşmuştur. Günümüze gelindiğinde ise aktivizm ve sanat ilişkisinin ayrışan ve benzeşen yönleriyle çok kapsamlı ve geniş bir konu olduğu kabul edilmektedir. Ama iklim krizi bağlamında Just Stop Oil hareketinin sanatı hedef almasıyla, bugün sanat ve aktivizm ilişkisi başka bir boyuta taşınmıştır. Bu nedenle bu çalışmanın konusu bu eylemi odağına alan bir çerçeve ile sınırlandırılmıştır. Çalışmada kavramsal ve tarihsel bir çerçeve sunulmakta ve örnekler incelenmektedir. Sonrasında ise iklim krizi bağlamında, sanat ve aktivizm ilişkisi üzerine bir değerlendirme sunulmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Just Stop Oil, iklim aktivizmi, sanatçı, aktivist.

### The Relationship Between the Instrumentalism of Art and Activism in the Context of Just Stop Oil Movement

#### Abstract

In 1960s, Joseph Beuys and the avant-garde artists of the era used art as more collaborative force in the social sense. It can be seen that novel polyphonic discourses emerged through the changing paradigms in art, wherein links that are more relational and internal with life. In this perspective, new grounds have emerged in the artworks. It is recently accepted that the relationship between activism and art stands as a highly comprehensive and wide-reaching subject with divergent and analogous aspects. Today, it has been moved to another dimension with Just Stop Oil movement. The

<sup>1</sup> Doç., Hitit Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü, 0000-0002-0927-0635, firatengin@hitit.edu.tr

<sup>2</sup> Arş. Gör., Hitit Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü, 0000-0003-2393-7683, rizaazaneroglu@hitit.edu.tr

subject of this study is limited to a framework that focuses on this action. In the study, a conceptual and historical framework is presented and examples are analyzed. Afterwards, an evaluation on the relationship between art and activism in the context of the climate crisis is presented.

**Keywords:** Just Stop Oil, climate activism, artist, activist.

“Dünya’da görmek istediğin değişimin kendisi ol”  
(Thompson, 2018, s. 47)

Toplumsal yapının farklı ihtiyaç ve görüşlere sahip bireylerden meydana gelen çok yönlü bir sistem olduğu düşünülebilir. Bu sistemdeki kişi ya da kişilerin tespit ettikleri problemler ve bu problemler karşısında gösterdikleri itiraza yönelik eylem biçimleri, ortaya çıkacak söylemin niteliğini ve alanını belirlemektedir. Bu ortaklıkta sorun teşkil ettiği düşünülen olaya karşı gerçekleştirilen direnç ve sivil itaatsizlik eylemlerinin bütününe aktivizm, bu seferberliğe katılan kişilere ise aktivist denmektedir. Günümüzde aktivizm kitlesel olabileceği gibi bireysel de olabilir ve etkinlik alanları azınlık hakları, toplumsal cinsiyet eşitsizliği, savaş karşıtlığı, ekoloji, hayvan hakları vb. konular olarak düşünülebilir.

Geçtiğimiz yüzyılın öncü hareketlerinden olan DADA ve Sitüasyonistleri takiben 1960’lı yıllarda sanatta birçok paradigma tartışmaya açılmış; aktivizmin de konusu olan politik, toplumsal, ekolojik, felsefi, sosyolojik unsurlar sanatçıların doğrudan tematik olarak seçtiği yeni mecralar olmaya başlamıştır. Bu bağlamda söylem ve yöntem açısından değişiklikler olmuş, sanatın belirli tanımlayıcı alanları çözülerek çok sesli ve çok yönlü ifade olanakları sorgulama sınırlarını genişletmiştir. Sanatçı kimliğinin ve toplumsal rolünün de değişim gösterdiği bu zamanda, sanatın odak noktasında eksen kayması yaşanmıştır. Örneğin,



**Görsel 1.** Joseph Beuys, *7000 Meşe*, değişken, 7000 meşe ağacı, bazalt taşları, katılıma dayalı, Kassel, Almanya (Beuys, 1982)

Joseph Beuys, sanatın biçim bilimsel yaklaşımının aksine toplumsal ve politik konulara odaklanmıştır. Sanatçının bakış açısını “İnsan düşüncesiyle, duyarlılığıyla, istemiyle heykeldir” (Değirmenci, 2021, s. 96) sözleriyle yorumlamak mümkündür; ayrıca sosyal heykel kavramı olarak bilinen bir sanat yaklaşımının da öncüsü olarak kabul edilmektedir. Beuys’a göre toplum bir heykel ve insanlar da bu heykeli şekillendiren sanatçılardır (akt. Mugan, 2021). Sosyal heykel, toplumsal dönüşümü teşvik etmek için sanatı bir aracı olarak kullanan, tasarlanmış bir sanat formu olarak da düşünülebilir. Sanatçının Kassel şehrinde düzenlenen 7. Documenta fuarı için gerçekleştirmiş olduğu *7000 Meşe* isimli çalışması, çevre

dengesi gözetilmeden gelişmekte olan endüstrileşmeye karşı şehrin ağaçlandırılmasını amaçlamıştır (Görsel 1). Sanatçının toplumsal yaşamı ve bunun birincil barınma alanı olan sosyal mekanı dönüştürmek için sanatı bir araç olarak kullanması bu bağlamda örneklendirilebilir. Beuys bu çalışmasında tıpkı aktivistler gibi hem ekolojik bir eylem gerçekleştirmiş hem de dayanışmaya dayalı toplumsal katılımı sanatının bir yöntemi olarak kullanmıştır. Sanatçı, insanların sanatın gücünü kullanarak toplumsal değişimleri teşvik etmeleri gerektiğine inanıyordu. Bu nedenle, sosyal heykel kavramı, sanatın sadece estetik bir amaçla değil, aynı zamanda toplumsal ve politik bir araç olarak kullanılabilmesini vurgulamaktaydı (Yılmaz, 2006, s.341). Bu özellikleri nedeniyle toplumsal dönüşümü hedefleyen ve eylem pratiğini kullanan Beuys, aktivizmin dönüştürücü eylemsel görünümü içerisinde de değerlendirilebilir.

1960'lı yıllardan bugüne, sanat ve aktivizmin yollarının kesiştiği birçok örnekte görülebilmektedir. Sürecin ara basamaklarından birinde Sitüasyonist Enternasyonel'den bahsetmek mümkündür. Sitüasyonistlerin önemli isimlerinden Guy Debord, 1967 yılında yayımlanan *Gösteri Toplumu* isimli kitabında, kapitalist sürecin insanları pasivize ettiğini, üretkenliğin yerini alan tüketimin kitle iletişim araçları vasıtasıyla sürekli pompalanmakta olduğunu ve bu modelin oluşturduğu haz duygusunun bir yanlısına oluşturduğundan bahsetmektedir. Bu noktada da sanatın halihazırda hüküm süren gösteriyi görünür kılarak bir işlevsellik oluşturabileceğini düşünmüştür (Antmen, 2008, s. 278). 60'larda Sitüasyonistlerin gerçekleştirmiş olduğu sanat-eylem işlerinin arkasında temelde bu arayış bulunabilir. 1963 yılında gerçekleştirilen *RSG-6'nın Yok Edilişi* isimli sergi Sitüasyonist Enternasyonelin sanat ve eylem arasındaki alanı muğlaklaştırmasına bir okuma olarak görülebilir. Danimarka'nın Odense kentinde gerçekleştirilen sergi, ismini Britanya'nın olası bir savaş durumunda yetkilileri saklamak için inşa ettiği sığınaklardan almaktadır. Farklı disiplinden pek çok işin yerleştirildiği sergide duvara asılı devlet başkanlarının resimleri ve aynı alanda yer alan tüfek oldukça farklı bir katılımcı sanatı oluşturmaktadır: İzleyiciler, bu tüfekte devlet başkanlarını gözlerinden vurduklarında serginin kataloğuna sahip olabileceklerdir (Gen, 2016).

Sitüasyonistlerin bu eylemlerinde kendilerine bir yol haritası veya hareketin *telosu*<sup>2</sup> olarak gördükleri üç ana etmen göze çarpmaktadır. Bunlar, sanatsal bir avangardı ortaya çıkarmak, insanın günlük yaşamının düzenlenmesinde deneysel bir yol arayışı sağlamak ve devrimci bir çekişmenin inşasında pratik ve teorik olarak katkı sağlamaktır (Debord, 1963, s. 9). Sitüasyonistlerin sanatsal bir avangardı ortaya koyma çabası, sanatın yerleşik anlamından ziyade, hayatın içerisinde ve belki de sanat olarak tanımlanmaması gereken bir konumda yer almaktadır. Sanatın bir noktada tükenmişliğinin bir sonucu olarak gösteriden kurtulmak için yapılması gereken şey, sitüasyon olarak görülmüştür. Dada ve Sürrealizmin ortaya çıkışını ve ilk dönemlerini oldukça dikkate değer gören Guy Debord, Sitüasyonist Enternasyonel'in aynı negatif ivmeye kapılmaması gerektiğinin bilinciyle ve bu sürecin tikel değil, kolektif bir şekilde yürütülmesinin önemini gösterir adımlar atmaya çalışmıştır. Bireysel ve kurumsal sanatın pasif yapısını gören Debord'un optimist tavrı ile *RSG-6*

---

<sup>2</sup> "Telos (τέλος): amaç, varılmak istenen son, hedef anlamlarında kullanılan Antik Yunan'a ait bir sözcüktür" (Şevik ve Tosun, 2015, s. 251).

sergisinden 33 yıl sonra yazdığı *sanat komplosu* metninde Jean Baudrillard'ın karamsar bakış açısı aynı yapıya atıfta bulunmaktadır. Baudrillard metninde kasıtlı olarak söylemden düşmüş, kurtulamayacağı nesne konumu dolayısıyla varlığını devam ettiren bir sanattan bahsetmektedir. Bu durum *simülasyon teorisi* ile doğrudan ilişkiler içermektedir; çünkü, sanat artık hayatın içeriğini mekanik olarak yansıtan bir ayna değil, hayatın doruğa varmış bir yanılsamasını göstermektedir. Ortaya koyabileceği tek söylem, mevcut kayıtsızlığa başka bir kayıtsızlık daha eklemektir (Baudrillard, 2010, s. 31,32). Sanatın konvansiyonel akışı içerisinde Baudrillard'ın söylemi oldukça açıklayıcı gelmekle beraber, sanatın eylemle olan ilişkisi üzerinden ortaya çıkardığı söylem alanı düşünüldüğünde, Debord'un 68 Mayıs'ını bir sonuç olarak görebilmesi simülasyonda bir yarıklık olarak düşünülebilir. Sanatçıların var olan politik içeriklere bir hoşluk katmaktan ziyade temel aktörlerinden biri olabilme durumu Occupy Wall Street (Wall Street'i İşgal Et) ve sonrasında gerçekleşen Strike Debt (Borç Kapatma) gibi toplumsal hareketlerin gelişiminde de gözlemlenebilir. Zuccotti Park'taki işgalde sanatçılar strateji ve taktikler geliştirerek, bildiriler yayınlayarak, performanslar sahneleyerek ve her türden platformlarda yönetim katkısı sağlayarak hem örgütlerin yanında yer almış hem de birer örgütçü gibi çalışmışlardır. Kurumsal bir yapının içerisinde nadide eserler üreten ve onların onayından geçen toplumsal pratik ürünler veren yan rollerinden sıyrılmışlardır, bu nedenle oluşturdukları çalışmalar artık bildiğimiz anlamda sanat olmaktan çıkmıştır (Mckee, 2015, s. 355). Bu noktada kendini performans sanatçısı ve dansçı olarak tanımlayan Erdem Gündüz'ün *Duran Adam* isimli çalışması önemli bir noktada yer almaktadır. 17 Haziran Pazartesi günü saat 18:00'da Taksim Meydanı'nı kendi sahnesine çeviren Gündüz, Gezi Parkı eylemleri sırasında sabit bir şekilde durarak dikkatleri üzerine çekmiştir (Görsel 2). Sonrasında yanında başkaları aynı eylemi sergilemeye başlamış polisle yaşanan ufak çaplı problemlerin sonrasında ortadan kaybolmuştur. Gündüz'ün başlatmış olduğu bu eylem biçimi ülkede pek çok farklı noktada tekrarlanmış bir sivil itaatsizlik eylemi ile sanatsal bir performans arasındaki muğlaklığı



Görsel 2. Erdem Gündüz, *Duran Adam Eylemi*, performans, Taksim, İstanbul (Gündüz, 2013)

sorgulamamıza neden olmuştur. 18 Haziran günü ise dönemin İçişleri Bakanı ve Başbakan Yardımcısı yaptıkları açıklamalarda bu tarz eylemlere kamu düzenini etkilemediği sürece müdahale edilmeyeceğini ve demokratik bir hak olduğunu söylemişlerdir (Verstraete, 2013, s. 2-3).

### **Sanatın Araçsallığı**

Hans Haacke, 70'lerin ortalarından itibaren Mobil petrol şirketine ilişkin topladığı belgeler ve yaptığı araştırmalarla bazı bilgileri ortaya çıkarmış, şirketin Güney Afrika'daki ırkçı hükümet dahil pek çok yapıya para aktardığını tespit etmiştir. Sanatçı 1981 yılında gerçekleştirdiği sergide, şirketin reklamları ve logosu ile diğer belgeleri sergilemiş ve şirketin sanatı araçsallaştırarak desteklediği diğer yapıların üzerini nasıl örttüğünü gözler önüne sermiştir (Yılmaz, 2006, s. 302). Sergide yer alan belgeler arasında; şirketin senatörlük seçimlerinde dolaylı yoldan bazı adayların kaybetmesine neden olduğundan, Arap ülkelerine uygulanan petrol ambargosunun şirketin karını nasıl arttırdığına, sanata ayrılan payın diğer ülkelerde şirketin kurumsal kimliğine olan etkilerinden, para transferlerine değin birçok doküman yer almaktadır. Şirket bu sergi sonrasında Haacke'nin sergi kataloğunun telif hakları ihlali bulundurduğunu iddia ederek Tate'e baskı uygulamış ve kataloğun geri çekilmesini sağlamıştır. Ancak ABD'de bulunan büyük bir hukuk firması Tate'e, şirketin yaptığı ihlal yorumunun bir düzmeden ibaret olduğunu açıklayarak, durumun düzeltilmesini sağlamıştır (Haacke, 2009, s. 10). Sanatın bazı şirketlerce kötüye kullanılması sürecini yine sanat yolu ile görünür kılan Haacke *kurumsal eleştiri* kavramının temellerini oluşturmuştur.

Muhafazakar ve Liberal Demokrat koalisyon hükümeti 2011'i İngiltere'de Kültürel Hayırseverlik Yılı (Year of Cultural Philanthropy in Britain) olarak ilan etmiştir. Hükümetin sanatı teşvik amacıyla gerçekleştirdiği bu programı bir hayırseverlik kategorisinde gösterme amacı oldukça ilginçtir. Çünkü sürecin bizleri götürdüğü noktada; sanata karşı, karşılık beklenmeden ortaya koyulan bir çabadan ziyade, sponsorluk olarak görebileceğimiz yani karşılıklı tarafların çıkarlarını gözeten anlaşmaların ortaya çıktığı görülmektedir. Böylesi bir sponsorluk durumunda; şirketlerin daha fazla kar elde ettiği, kültürel sponsorluk anlaşmaları ile bir imaj transferi sağladıkları ve toplumsal olarak kabul edilebilir bir kimlik elde edebildikleri görülmektedir. Bu durum; tütün, alkol, silah ve petrol endüstrisi gibi alanlarda varlık gösteren şirketlerin işleyişindeki bazı olumsuz tarafları görünmez kılmak için kendi lekeli kimliklerini saygın kurumlarınkiyle uyumlu hale getirmesine olanak tanımaktadır (Mahony, 2017, s. 128). British Petroleum (BP) şirketi uzun yıllar, önemli bir kültür kurumu olan Tate Modern'in sponsorluğunu üstlenmiş ve böylece sanat ile fosil yakıt endüstrisi arasında bir çıkar ilişkisi kurmuştur. Bu ilişkiye karşı geliştirilen protestolar, 2010 yılında Liberate Tate (Tate'i Özgürleştir) performansları ile gün yüzüne çıkmıştır. Liberate Tate kapsamında sanatçılar ve diğer katılımcılarla birlikte yürütülen çalıştaylarla, 2010 yılından 2016 yılına kadar çok sayıda performans sergilenmiş ve BP'nin Tate Modern ile olan ilişkisinin bitirilmesi gerektiğine vurgu yapılmıştır. Nitekim 2016 yılında sponsorluk anlaşması sonlandırılmıştır. Ancak sürecin sonlanmasına tarafların farklı bakış açıları olduğu da görülebilmektedir. BP tarafında genel eğilimin özellikle 2014 yılından sözleşmenin sonlandırıldığı tarihe değin petrol fiyatlarının sürekli olarak düşmesi ve maliyetlerden dolayı yaşanan finansal daralma gösterilmektedir.

Protestocuların çabalarını görmezden gelen BP yönetimi aynı tutumu sergilemeye devam etmiştir; Liberate Tate'te ise ayrı ayrı bazı yöneticilerin konuşmalarında bu sponsorluktan *kurtulmanın* vermiş olduğu mutluluk ve sanat alanının halkla daha doğru bir ilişkisi olması adına çevreye ve doğaya karşı zararlı bu firmaların aradan çekilmesi gerektiği söylenmiştir. Ayrıca Liberate Tate protesto grubunun bir üyesi olan Yasmin de Silva bu süreci yaklaşık 30 yıl öncesinde gerçekleşen tütün firmalarının sponsorluk anlaşmalarının sonlandırılmasına benzetmektedir (Reed, 2016). BP tarafı mali yükümlülüklerini ön plana çıkararak anlaşmadan çekildiğini bildirmektedir, eylemlerin sonucunda fayda getirmesi beklenen sponsorluk anlaşmasının medya önünde şirketi daha da zorlu bir duruma sokması anlaşmanın sonlandırılmasındaki nedenlerden biri olarak düşünülebilir.

Hito Steyerl "Duty Free Art" (Vergisiz Sanat) makalesinde çağdaş sanatın neoliberal ekonomi, fuarlar, alternatif pop-up tarih, gelir eşitsizliği gibi aslında problem olarak nitelendirilen süreçler tarafından varlığını devam ettirdiği hatta kara para aklama, vergi kaçakçılığı emlak spekülasyonu gibi etmenlerin de buna dahil olduğunu akademik çalışmalara dayanarak açıklamaktadır. Çağdaş sanatın alternatif bir gerçekliğin içerisinde ortaya koyduğu eleştirelilik herkes için sorumluluktan arındıran bir hal almıştır. Her şeyin normal işliyor gibi görüldüğü bu yapıda sanat kentsel alanın dönüşümünde büyük gayrimenkul operasyonlarının karlılığını artırmaktadır. Vergi mükellefi olan halk devletlerini kalkındırabilmek için pay verdiğini düşünürken uluslararası bankaları sübvansede etmekte ve 3. dünya ülkelerinin yüksek risk primumu üzerinden borçlandırılmasını kolaylaştırmaktadır (Steyerl, 2015). Küresel ölçekte şirketlerin sanatla kurdukları bağlantılar bir şüphe alanı oluşturmayı her zaman başarmıştır. Sermayenin insan ve doğa üzerindeki çıkarlarının ve bu çıkarlardan doğan sorunları sümen altı etmek için kullanabildiği sanat alanlarının toplumsal eylemlere gebe mekanlar haline gelmesi alışıldık bir hal almıştır.



Görsel 3. 2018 yılında Gelecek İçin Cumalar kapsamında gerçekleştirilen grev, Riksdag, İsveç (Britannica, 2023)

### **İklim Aktivizmi Bağlamında Just Stop Oil Eylemleri**

İklim aktivizmi son yıllarda dünya genelinde giderek artan bir endişe kaynağı haline gelen küresel ısınmanın etkileriyle mücadele etmek amacıyla yapılan bir dizi faaliyeti ifade etmektedir. Bu faaliyetler arasında protesto gösterileri, grevler, sivil itaatsizlik eylemleri, kamuoyu bilgilendirme kampanyaları ve daha birçok aktivite yer almaktadır. 2018 yılında İsveçli bir öğrenci olan Greta Thunberg'in İsveç parlamentosunun önünde yaptığı tek kişilik iklim grevi Gelecek İçin Cumalar ile tüm dünyada duyulur hale gelmiştir (Görsel 3). Bu eylem, kısa sürede genç aktivistler arasında bir harekete dönüşmüş ve çeşitli ülkelerdeki gençlerin katılımıyla büyümüştür. Gelecek İçin Cumalar hareketi, genellikle sosyal medya aracılığıyla örgütlenmekte ve iklim değişikliğiyle mücadele için küresel bir dayanışma çağrısı yapmaktadır. Hareketin birçok üyesi, hükümetlerin ve iş dünyasının iklim değişikliği konusunda yeterli önlemler almadığını düşündükleri için, sivil toplumun baskısıyla değişim

yaratmaya çalışmaktadırlar. Just Stop Oil ise günümüzde ekolojik tahribat, sürdürülebilir çevre ve kaynaklar üzerine farkındalık yaratmak amacıyla, özellikle de petrol endüstrisine karşı yapılmış, farklı birçok yerde ve şekillerde tezahür eden aktivist eylemleri gerçekleştiren gruba verilen addır. En ses getiren eylemleri ise dünyanın farklı müzelerinde sanat eserlerine gerçekleştirdikleri saldırılardır.

İklim aktivizmi eylemlerinde birçok kez sanat eserlerine saldırılarak, sanatın araçsallaştırıldığı görülmektedir. Ancak eylemin merkezinde bir sanat eserinin yer alması ile provokatif olarak eylemin tahripkâr yapısının sanat eserine yönlendirilmesi arasında fark bulunmaktadır. İklim aktivizmi bağlamında gerçekleştirilen bir eylemin kaynağından kopararak sanata yahut çevreye karşı gerçekleştirilen bozguncu bir süreç olarak gösterilme çabası, fosil yakıt endüstrisinin savunma ve karşı tarafı yıpratma taktiklerinden biri olarak görülmektedir. Örneğin, Greenpeace aktivistleri 2017 yılında Norveç'te ülkenin en kuzeyindeki çevresel hassasiyeti yüksek bir bölgede, Statoil firmasının petrol sondaj gemisine karşı protesto düzenlenmiştir. Statoil, geminin bir tarafına bir sanat eseri yerleştirmiştir ve Greenpeace aktivistleri gemiye tırmanarak sanat eserini tahrip etmek zorunda kalmıştır. Greenpeace'in amacı, geminin petrol sondaj faaliyetlerini durdurmak ve bölgenin korunmasını sağlamaktır. Ancak, Statoil bu eylemi sanat eserine yapılan bir saldırı olarak göstererek Greenpeace'in itibarını zedelemeye çalışmıştır. İklim aktivizmi kapsamında gerçekleştirilen saldırılar ve protestolar, zaman zaman Greenpeace gibi organizasyonların eylemlerinde, zaman zaman ise Liberate Tate gibi protestolar kapsamında gerçekleştirilen sanatsal performanslarla, özellikle 2000'li yıllardan sonra görünür olmaya başlamıştır.

Tarihte sanat eserlerine saldırılar ilk kez iklim krizi ile ortaya çıkmamıştır. Körfez savaşı sonrası Iraklılar tarafından devrilen Saddam Hüseyin heykeli, Arap Baharı sürecinde yine halkları tarafından devrilen diğer liderlerin heykelleri, Black Lives Matter (Siyahların Hayatı Önemlidir) olaylarında özellikle sömürgecilığe karşı gerçekleşen eylemlerde yıkılan ideolojik temelli anıtlar gibi birçok heykele de saldırılar gerçekleşmiştir. Bu ideolojik temelli eylemlerin yanı sıra, özellikle, müzelerde yer alan eserlere yönelik farklı sebeplerle gerçekleşen birçok saldırının olduğu da görülebilir.

Fakat Just Stop Oil aktivistleri tarafından sanat eserlerine yapılan saldırılar, hem iklim krizi gibi dilden, dinden, ırktan bağımsız bir yelpazede (ideolojik olarak, ön görülemeyen daha tarafsız eserlere yönelik eylemler olmalarıyla) hem de münferit bir olay olmanın dışında daha örgütlü, planlı ve sürekliliğe evrilen eylemlere dönüşmeleriyle daha önceki aktivist pratiklerden ayrılmaktadır. Saldırıya uğrayan eserler arasında Pablo Picasso'nun *Guernica* tablosu, Eugène Delacroix'nın *Halka Yol Gösteren Özgürlük* tablosu, Banksy'nin *Balonlu Kız* ve *Devredilen Parlamento* adlı eserleri, Paul Gauguin'in *Ne Zaman Evleneceksin?* tablosu, Lucio Fontana'nın *Mekansal Konsept* adlı eseri vb. önemli eserler yer almaktadır. Just Stop Oil grubunun Londra'da bulunan Ulusal Galeride sergilenen Vincent Van Gogh'a ait *Ayçiçekleri* tablosu merkezinde gerçekleştirmiş oldukları eylem medyada oldukça geniş bir yankı uyandırmıştır. İki aktivist gencin gerçekleştirdikleri eylemde galerinin 43 no'lu salonunda yer alan resme, önce domates çorbası atılmış, sonrasında ise eylemciler sloganlar atarak ceketlerini çıkararak Just Stop Oil yazılı tişörtleriyle kendilerini tablonun altındaki



duvara yapıştırmışlardır (Görsel 4). Aktivistlerden henüz 21 yaşında olan Phoebe Plummer'ın "Sanat mı, yaşam mı daha değerli?"<sup>3</sup> sözleri ve arkasından gelen 20 yaşındaki Anna Holland'ın "Yiyecekten daha mı değerli? Adaletten daha fazlası mı? Bir tablonun korunmasıyla mı yoksa gezegenimizin ve insanlarımızın korunmasıyla mı daha çok ilgileniyorsunuz?"<sup>4</sup> şeklinde devam eden sözleri eylemin bağlamını açıklamaktadır. Elbette galeri görevlileri yaşananlara hemen müdahale ederek ziyaretçileri alandan çıkartmış ve polisi çağırmıştır. Galeri çok süre geçmeden tablonun herhangi bir zarar görmediğini açıklamış ancak çerçevesinde küçük bir hasar olduğunu belirtmişlerdir. Grubun sözcüsü olan Alex De Koning ise "Burada arkadaş edinmeye çalışmıyoruz, değişim yaratmaya çalışıyoruz ve ne yazık ki değişim böyle oluyor"<sup>5</sup> diyerek eylemlerine devam edeceklerinin ipucunu vermiştir. Daha öncesinde oturma eylemleri gibi kamusal alanda birçok eylem gerçekleştiren grup için Ulusal Galeri'deki eylem yeni bir sürecin başlangıcı niteliğindedir (Gayle, 2022). Grubun web sitesinde ise yüzlerce eylemin haberlerine ulaşmak mümkündür.<sup>6</sup>



Görsel 4. Just Stop Oil Grubu tarafından Van Gogh'un *Ayçiçekleri* tablosuna gerçekleştirilen eylem, Ulusal Galeri, Londra (Treisman, 2022)

Tarihsel bağlamda, 19. yüzyılda bile sanatın ekoloji üzerine farkındalık sağlamaya çalıştığı, doğal yaşamın bilincine ve önemine, korunması gerektiğine dikkat çektiği dönemden (örneğin ressam ve doğabilimci John James Audubon, kuş türlerini resmettiği kitaplarıyla

<sup>3</sup> *The Guardian* gazetesinden Damien Gayle'in haberinde yer verilen eylemcilere ait sözler bkz. Gayle, 2022

<sup>4</sup> A.g.k.

<sup>5</sup> A.g.k.

<sup>6</sup> Bkz. <https://juststopoil.org/news-press/>

doğal yaşamın güzelliklerini koruma fikrini yaymaya çalışmıştır) (Görsel 5). Bugüne bakıldığında, birçok sanatçının aktivist reflekslerle çalıştığı, aktivizm ve sanat alanlarının yöntem açısından ayrışmalar, benzeşmeler yaşasalar da, belli tematik sorunsallar üzerine birlikte söz söyledikleri bir alanı paylaştıkları görülebilirken, neden bugün sanat da aktivizmin devamlılık içeren bir açık hedefi haline gelmiştir? Bu sorunun cevabı özellikle saldırılarda seçilen eserlerde aranabilir çünkü seçilen eserler modern sanat müzelerinde yer alan başyapıtlardır. Bu başyapıtlar farklı özellikleriyle ortak bir ideolojiden bağımsızdır ama toplumsal yapılar üzerinde hem fetiş hem de kültürel miras olarak birer otorite alanına sahiptirler. İklim aktivistleri de bu otoriteyi sarsmak, böylece yaşamın, doğanın önüne hiçbir şeyin konulamayacağını vurgulamak istemektedirler. Dünyadaki mevcut kaynakların sürdürülebilirliği tartışmalıyken, dünya üzerindeki yaşamdan daha kutsal, daha önemli ne olabilir sorusu, iklim aktivistlerinin üzerinde durmak istedikleri noktalar olarak düşünülebilir.



Görsel 5. John James Audubon, *Trompetçi Kuğu*, 67 x 99cm, dokuma kâğıdına gravür, Ulusal Sanat Galerisi, Washington, Amerika Birleşik Devletleri (Audubon, 1838)

Özetle, Just Stop Oil aktivistleri, sanat eserlerine karşı gerçekleştirerek sanatı araçsallaştırdıkları eylemlerinde salt iklim krizine dikkat çekmeyi amaçlamakta, eylemlerinin bir parçası olarak, küresel çapta karbon salınımını azaltmak için politika yapıcıların daha fazla aksiyon almaları ve halkı bilinçlendirmeleri gerektiğine inanmaktadırlar. Bununla birlikte, sosyal aciliyet bağlamında gerçekleştirdikleri eylemler için, amaçladıkları etkinin dışında, farklı görüşler oluşmasını dikkate almamaktadırlar, çünkü Thompson'un da dediği gibi, "Aktivistlere göre eylemin zorunluluk olduğu bir sırada ucu açık tartışmalar yapmak fazla konforlu ve konuyla alakasızdır" (Thompson, 2018, s. 39). Sanatçıların hayatın her alanına dair üretimleri ile aktivistlerin eylem pratiklerinin kesişmesi kaçınılmaz bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Buradaki yorum farklılıkları söyleme biçimlerinin bir zenginliği olarak görülebilir.

### İklim Krizi Bağlamında Sanatçının Pozisyonu

1960'lı yıllarda sanatın sadece galeri veya müze gibi kapalı mekanlarla sınırlı kalmayıp, toplumun her alanında, her bireyi içine alacak şekilde genişletilmesi gerektiğini savunan Beuys'a göre, "her birey iç gözlemlerle varoluşun doğasını kendi içinde bulabilir, öyleyse her birey aynı zamanda sanat (yaratıcı düşünce) ve gerçek olaylar arasında devrimci bir diyalog yaratma kapasitesine de sahiptir" (akt. Fineberg, 2014, s. 222). Bugün, her ne kadar kapsayıcı, kolektif bir sanat üretiminde aktivizm ve sanat alanları birbirine yaklaşmış olsa da, aktivizm ve sanat dualitesinde kimliklenme konusu her zaman tartışmaya açık olmuştur. Nato Thompson bu durumu "Didaktik olan ile şiirsel olanın birleşimi ya da doğrudan ikisinden biri" olmakla kategorize eder (Thompson, 2018, s. 40). Bu nedenle iklim konusu özelinde sanatçıların söylemlerini değerlendirebilmek adına farklı pratiklerde üretilen eserlerin incelenmesi önem arz etmektedir.



**Görsel 6.** Agnes Denes, *Buğday Tarlası – Bir Yüzleşme*, iki dönüm arazi, buğday tohumları, Battery Park, New York, Amerika Birleşik Devletleri (Denes, 1982)

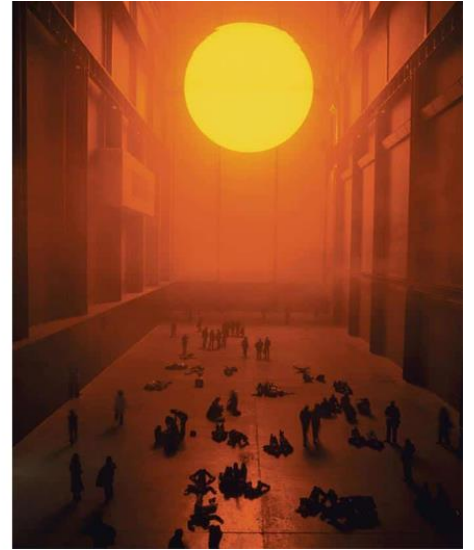
**Görsel 7.** Maya Lin, *Eksik Olan Ne Projesi*, video, ses, ahşap, metal, Kaliforniya Bilim Akademisi, San Francisco, Amerika Birleşik Devletleri (Lin, 2009)

Aktivistlerin daha doğrudan ve açık bir yapıda oluşan söylemlerinin yanında sanatçıların şiirsel ve sembolik bir dil kullanan üretimlerini anlamlandırmak adına, insanın doğal çevre üzerindeki etkilerine odaklanan Amerikalı sanatçı Agnes Denes'in, 1982 yılında New York'ta gerçekleştirdiği *Buğday Tarlası – Bir Yüzleşme* adlı projesine bakılabilir. Sanatçı bu projesinde Manhattan'ın ortasında bir buğday tarlası yetiştirerek insanların doğa ve kent arasındaki ilişkiyi düşünmelerini sağlamıştır (Görsel 6). Çalışmada kullanılan malzeme ve mekan ilişkisi son derece düşünsel lirik bir etki yaratmaktadır.

Aktivistler genelde politika yapımcılar, işverenler ve yerel topluluklar gibi belirli bir hedef kitleye yönelik çalışırken, kurumsal bir pozisyon içerisinde de bulunmayı tercih etmezler. Sanatçılar ise, özeldir sanat camiasını, genelde de daha geniş kitleleri sembolik bir dille düşünmeye sevk etmek istemelerinden dolayı, popüler ve büyük ölçekli sergi projelerinde kurumsal düzeyde yer alırlar. Doğal çevrenin insanlar tarafından nasıl şekillendirildiği konusunda eserler üreten Maya Lin, 2009 yılında San Francisco'da Kaliforniya Bilim Akademisi'nde gerçekleştirilen *Eksik Olan Ne?* adlı projede, nesli tükenmekte olan hayvanlar ve bitkiler gibi doğal kaynakların yok oluşuna dikkat çekmek için bir enstalasyon

oluşturmuştur (Görsel 7). Enstalasyon birçok disiplini bir arada tutan kompleks bir yapı kurarken sanatçının projenin adı üzerinden oluşturduğu web sitesi aracılığıyla da projenin farklı ayaklardan görünürlük kazanmasına olanak sağlamaktadır. Enstalasyonda iç bölümü bronzdan yapılmış dinleme konisinin üzeri geri dönüşümle kazandırılmış sekoya ağacı ile kaplanmıştır. İçerisine yerleştirilen ekran ile gösterilen nesli tükenmekte olan türler ve bunların nedenleri şiirsel bir anlatımla izleyiciyi çok boyutlu bir sanatsal deneyime sürüklemektedir. Çalışma çok büyük bir kurumsal çatı altında projelendirilmiş ve sergilenmiştir (Proje, San Francisco Sanat Komisyonu tarafından fonlanmıştır).

Aktivistler çoğunlukla protesto gösterileri, boykotlar, imza kampanyaları vb. gibi doğrudan yöntemler kullanırken, sanatçılar genellikle içerisinde sanatın kendi grameri olan tasarım ve kompozisyon dili ile kurgulanan yaratıcı yöntemler kullanırlar. Örneğin, Amerikalı sanatçı Mark Dion, doğal çevreyi inceleyerek insanların doğa üzerindeki etkisini sorgulayan birçok enstalasyon ve heykel çalışması yapmıştır. 1999 yılında Tate Gallery'de gerçekleştirilen *Thames Nehri'ni Kazmak* adlı projede, Mark Dion ve onun çağrısına cevap veren gönüllülerden oluşan bir grup, Londra'nın Thames Nehri'nden çıkarılan çöpleri toplamış ve bu rastlantısal olan nesnelere, belli bir kompozisyon disiplini ile bir enstalasyona dönüştürmüştür (Görsel 8). Böylece insanların tüketim alışkanlıklarına ve doğa üzerindeki etkilerine dikkat çekmeye çalışmıştır.



**Görsel 8.** Mark Dion, *Thames Nehri'ni Kazmak*, ahşap dolap, porselen, çanak çömlek, metal, hayvan kemikleri, cam, 27 baskı ve 2 harita, Tate Modern, Londra (Dion, 1999)

**Görsel 9.** Olafur Eliasson, *Hava Durumu Projesi*, duman, ayna, folyo, yapı iskelesi, çeşitli lambalar, Tate Modern, Londra (Eliasson, 2003)

Başka bir örnek olarak, Danimarkalı sanatçı Olafur Eliasson, doğa ve çevre sorunlarına dikkat çekmek için birçok proje geliştirmiştir. 2012 yılında Tate Modern'de gerçekleştirilen *Hava Durumu Projesi* adlı enstalasyonu, güneşi ve atmosferik etkileri taklit ederek, insanları iklim değişikliği hakkında düşünmeye teşvik etmiştir. Bu deneyim oluşturulabilmesi için devasa ekranlar, yapay sis ve aynalar kullanılmıştır. İzleyici sergi alanının tüm katlarında özgürce hareket ederek işin süreci üzerinde geriye dönük bir okumanın yanı sıra mevcut etkinin yeniden yapılandırılmasında da direkt rol üstlenmektedir. Katılımcıların mekânda

gerçekleştirdikleri eylemler ve oluşturdukları kompozisyonlar süreç üzerinden yeniden okunabilir bir yapıt oluşmasına sebep olmuştur. Bu proje hem kurumsallığıyla hem katılımcıların deneyimiyle hem de şiirselliği ile ön plana çıkmaktadır (Görsel 9).

### **Sonuç**

Sanatın kendine özgü anlam oluşturabilme kabiliyeti onu diğer alanlardan çok daha geniş bir bakış açısı içerisinde değerlendirilebilir kılmaktadır. Bu anlamlar sanat eserinin ilişkili olduğu yapılarla beraber sürekli olarak çeşitlenerek günümüzde oldukça sık kullanılan *semantik zenginleşme* kavramına yakın bir süreci ortaya çıkarır. Anlamın her değişkenle beraber yeniden çoğalması aynı zamanda bu çeşitlilik içerisinde bazılarının örtbas edilebilmesine de olanak tanımaktadır. Hans Haacke'nin Mobil petrol şirketi üzerinden ortaya koyduğu çalışmaları bu bağlamda sanatın araçsallaştırılma sürecini gün yüzüne çıkarmaktadır. Elbette bu durum yalnızca maddi çıkar ilişkilerinin karartılmasında kullanılan bir araçtan ziyade, sanatın etkileşime girdiği tüm yapılarda, yani hayatın bizzat kendisinde kullanılabilir. İnsanın sadece diğer insanlarla değil, sanatla kurduğu ilişki de bazı yanlışların gerçek kabul edilmesine neden olabilmektedir. Nihayetinde etki, bilgiden daha önce gelerek başarılı bir serginin ortaya çıkmasını sağlayan sponsorluk anlaşmalarının, daha sonrasında ortaya çıkabilecek gayri etik davranışlarının bir sus payı olma ihtimalini göz ardı etmemizi sağlayabilmektedir.

2000'li yılların başından itibaren büyük bir sorun olarak karşımıza çıkan iklim değişikliği krizi ve bu bağlamda gerçekleştirilen eylemler ise bu alt anlamlarla yapılan okumaların daha önemli bir hal almasını sağlamıştır. Dünyanın pek çok yerinde sanatseverlerin sanat kurumlarının ve fuarlarının sponsorluk anlaşmalarına daha dikkatli bakmasını ve gerekli gördüğü durumlarda tepki göstermesini beraberine getirmiştir. Aslında sanat ve eylemin kamusal alanın kuruluşundan itibaren süregelen beraberliği, eylemi mekânın içerisinde kontrollü bir hale getirerek pasifize etmiş olmamızdan dolayı yeni bir süreç gibi görülebilmektedir. Ancak Just Stop Oil eylemlerinde karşılaştığımız tutum gerçekten de yeni bir söylem tarzını bizlere göstermektedir. Bu eylemlerde hedef alınan eserler belirli bir kategori gözetmeksizin beklenmedik şekillerde saldırıya uğramıştır. Eserlerin güvenliğinden sorumlu olan kurum yetkililerini tekinsizliğe sokan bu eylemlerin ihtiyaçları olan görünürlüğü sağladıktan sonra farklı eylem biçimlerine yönelmiş olduğu söylenebilir. Bu noktada eylemcilerin amacının sanat eserlerine karşı bir saldırı olmadığı açıktır. Eylemciler sanatı kendi söylemlerini daha yüksek bir perdeden duyurabilmek için araçsallaştırmış ve görünürlük kazanmıştır. Elbette görünürlük kazanmak ile meşruiyet kazanmak arasında oldukça derin bir fark karşımıza çıkmaktadır; yine de sanat eserlerine karşı yapılan eylemlerin amacına ulaştığını dile getirmek doğru olacaktır.

Küresel bir kriz konumunda olan iklim değişikliği herkesin duyarlılık göstermesi gereken önemli bir mefhum olarak karşımızda dururken sanatçıların bu süreçteki tavrı oldukça net bir şekilde görülmektedir. Sanatçılar dünyanın birçok yerinde gerçekleştirilen bienallerde ve diğer etkinliklerde gerek yapıtlarıyla gerekse de duruşlarıyla ihtiyaç duyulan duyarlılığı göstermektedirler.

Özellikle 1960 sonrası sanatta ortaya çıkan yeni ifade biçimleri aktivizm ve sanat arasındaki bağı hem teorik hem de pratik olarak ele almamızı kolaylaştırmıştır. Birbiriyle içiçe geçen bu yapılar hayatın bizzat kendisinden beslenerek zaman zaman simbiyotik bir hal almış ortak bir söylemin oluşumunu sağlamıştır. Kurumsal yapının sınırlarını doğrudan hissettiğimiz modern dünyada farklı kültürel kaynaklara sahip gibi değerlendirilebilen bu ifade biçimleri Dada'da, Fluxus'ta, Sitüasyonist Enternasyonal'de ve günümüzde birçok harekette görebileceğimiz ortaklıklar barındırmaktadır. Sanatın bir söylemin hizmetine araçsallaştırılması her dönemde mevcuttur ancak bunun bir suçun ya da etik dışı süreçlerin örtbas edilmesi için kullanılması sanatın toplumsal konumunu zedelemektedir.

Sanatçılar ve aktivistler sorunlar karşısında ortaya koydukları pratiklerle yer yer benzer söylem biçimleri geliştirmektedirler, ancak aktivistlerin çoğunlukla mevcut sorun içerisindeki bir kriz anında hızla geliştirdikleri reaksiyonla gerçekleşen eylemleri sanatsal bir söylemin oluşumundan çok daha kısa sürede ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle tekil eylemlerin değerlendirilmesiyle genel bir eylem ya da aktivizm kavramının değerlendirilmesi farklılık gösterecektir. Genel olarak bakıldığında her iki söylem biçimi de günümüzde demokratik bir yaşam biçiminin vazgeçilmezleri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Just Stop Oil hareketleri, özellikle 2000'li yıllarla birlikte sıklıkla dile gelen küresel iklim krizi bağlamında, sanat eserlerine yönelik şiddet içeren eylemleri ile dünyadaki kültür endüstrisinde şok etkisi yaratmış; hem kurumları hem izleyenleri, her an yeni bir saldırı daha olabilecek endişesi sarmıştır. Bu anlamda tüm başyapıtlar açık birer hedefe dönüşmüştür. Bu çok yeni ve onları farklı kılan eylem pratikleri, sosyal bilimlerin birçok alanında olduğu gibi, sanatın içinde de yeni bir parantez açmıştır. Diğer yandan ise, sanat eserlerine yapılan saldırılar sonucunda bazı vakıf ve müzeler, bu saldırıları önlemek için güvenlik tedbirlerini artırmaktadır.

Günümüzde Just Stop Oil eylemleri üzerine hem olumlu hem de olumsuz düşünceler olsa da, iklim aktivistleri sanatı araçsallaştırdıkları protestolarla hedeflerine ulaşmış, seslerini dünyaya duyurmayı başarmışlardır.

#### Kaynakça

- Antmen, A. (2008). *20. Yüzyıl Batı sanatında akımlar*. Sel Yayıncılık.
- Audubon, J. J. (1838). *Trompetçi Kuğu*. National Galery of Art. Erişim Tarihi: 03.03.2023. <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.32547.html>
- Baudrillard, J. (2010). *Sanat komplosu* (8. b.). İletişim Yayınları.
- Beuys, J. (1982). 7000 Meşe. *Awa Trees*. Documenta 7, Kassel. Erişim Tarihi: 03.03.2023. Awa Trees: <https://www.awatrees.com/2019/12/06/joseph-beuys-the-art-of-arboriculture/>
- Britannica (2023). *Fridays For Future Kapsamında Riksdag, İsveç'te Gerçekleşen Grev* [Fotoğraf]. Erişim Tarihi: 02.03.2023. <https://www.britannica.com/topic/Fridays-for-Future>
- Debord, G. (1963, Haziran). The situationists and the new forms of action in politics and art. *Desturiktion af Rsg-6*. Odense, Danimarka: Galerie EXI.
- Değirmenci, İ. (2021). Beuys ve malzemeleri. Ed. M. Graf. *100 Yıl Beuys* içinde. (ss. 92-105). [https://www.akbanksanat.com/content/file/beuys-100\\_yil\\_ekitap\\_200323.pdf](https://www.akbanksanat.com/content/file/beuys-100_yil_ekitap_200323.pdf)

- Denes, A. (1982). *Buğday Tarlası*. Battery Park. Erişim Tarihi: 02.03.2023. <https://circa.art/wheatfield-a-confrontation-and-its-monumental-legacy/>
- Dion, M. (1999). *Thames Nehrini Kazmak*. Tate Gallery. Erişim Tarihi: 03.03.2023. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/dion-tate-thames-dig-t07669>
- Eliasson, O. (2003). *Hava Durumu Projesi*. Tate Gallery. Erişim Tarihi: 03.03.2023. <https://www.diken.com.tr/the-weather-project-olafur-eliasson/>
- Fineberg, J. (2014). *1940'tan günümüze varlık stratejileri*. (G. E. Simber Atay-Eskier, Çev.) Karakalem Kitapevi.
- Gayle, D. (2022, 14 Ekim). *Just Stop Oil activists throw soup at Van Gogh's Sunflowers*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/environment/2022/oct/14/just-stop-oil-activists-throw-soup-at-van-goghs-sunflowers>
- Gen, E. (2016, 15 Mayıs). *Situasyonistlerden zapatistlere başkaldırı sanatları: Özerkliğin estetiği*. Erişim Tarihi: 13.07.2023. E-skop. <https://www.e-skop.com/skopbulten/situasyonistlerden-zapatistlere-baskaldiri-sanatlari-ozerkligin-estetigi/2944>
- Gündüz, E. (2013). *Duran Adam Eylemi*. İstanbul. Erişim Tarihi: 03.03.2023. <http://www.kanalb.com.tr/haber.php?HaberNo=51205>
- Haacke, H. (2009). Lessons learned. *Tate Paper*, (12), 1-19.
- News & Press. *Just Stop Oil*. <https://juststopoil.org/news-press/>
- Lin, M. (2009). *Eksik Olan Ne ?* Kaliforniya Bilim Akademisi. Erişim Tarihi: 03.03.2023. <https://www.macaulaylibrary.org/2017/02/27/what-is-missing/>
- Mahony, E. (2017). Opening spaces of resistance in the corporatized cultural institution: Liberate Tate and the art not oil coalition. *Museum & Society*, 126-141.
- Mckee, Y. (2015). Debt: Occupy, çağdaş-sonrası sanat ve borç direnişinin estetiği. Ed. A. Artun. *Estetik, küresel ayaklanmalar çağında direniş ve estetik içinde* (ss. 355-382). İletişim Yayınları.
- Mugan, C. (2021). *Nine ways Joseph Beuys defined art*. Erişim Tarihi: 08.11.2023. ARTUK: <https://artuk.org/discover/stories/nine-ways-joseph-beuys-defined-art>
- Reed, S. (2016, 11 Mart). *BP to end sponsorship of Tate Museums*. Erişim Tarihi: 16.07.2023. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2016/03/12/business/energy-environment/bp-to-end-sponsorship-of-tate-museums.html>
- Steyerl, H. (2015, 12 Mart). *Duty-free art*. Erişim Tarihi: 20.07.2023. E-Flux. <https://www.e-flux.com/journal/63/60894/duty-free-art/>
- Şevik, N., & Tosun, M. (2015). Ereğ sözcüğünün terimleşme serüveni üzerine etimolojik bir çalışma: "Ereğ" sözcüğü ve çeviribilim. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(37), 247-253.
- Thompson, N. (2018). *İktidarı görmek, 21. yüzyılda sanat ve aktivizm*. Koç Üniversitesi Yayınları.
- Treisman, R. (2022, Ekim 26). *Protests at art museum nothing new*. NPR. Erişim Tarihi: 03.03.2023. <https://www.npr.org/2022/10/26/1131377513/museum-protests-famous-artworks-history>
- Verstraete, P. (2013). *Duran adam etkisi*. İstanbul Politikalar Merkezi. İstanbul: Sabancı Üniversitesi Yayınları.
- Yılmaz, M. (2006). *Modernden postmoderne sanat* (2. b.). Ütopya.

## Bir Dersliğe Bir Sanat Yapıtıymış Gibi Hayat Vermek<sup>1</sup>

Veli Aras Yalçınkaya<sup>2</sup>

### Öz

İnsanlar arası ilişkiler çemberinde yoğunlaşan sanat pratiklerinin değişimi izleyicinin daha çok hesaba katıldığı, işbirliğine dayalı deneyimler üzerine inşa edilen projelerle karşılık bulmaktadır. Kökleri fütüristlerin katılımcı sanatı muştuladığı jestlerden Dada'nın kabarelerine uzanan özellikle tarihsel avangardın mirası üzerine konumlanan sitüasyonistlerin eylem pratiği ve Fluxus'un deneysel etkinlikleriyle tanık olduğumuz katılımcı pratikler, günümüzde karşılıklı eylem alanı olarak mikro-ütopik ve oyunsu biçimde sunulan birer sanatsal projeye dönüşmektedir. İnsanlar arası deneyimlerin/topluluk biçimlerinin üretildiği karşılaşma ve ilişki keşfetme biçimlerine bir diğer örnek ise eğitsel projelerdir. Romantizmden günümüze uzanan çizgide izleyicinin katılımcıya dönüştürülmesi ile eğitimde geleneksel öğrenci-öğretmen ilişkisinin yıkılarak katılımın bir yöntem olarak kullanılmasını birbiriyle örtüştüren pedagojik projeler, öğretmen-sanatçı/izleyici-öğrenci ilişkisini katılımcı sanatın tarihçesi üzerinden yeniden düşünmemizi sağlamaktadır. Sanatın ortak yaşama katkıda bulunma kapasitesine sahip olduğu inancından hareketle, bu çalışmada sanatın birlikte üretilip birlikte tüketildiği, her öğrencinin eşit yeterlikte olduğu ve yaratıcılığın paylaşıldığı bir derslik hayali üzerine kurulu eğitsel projelerin izi sürülecektir. Bu bağlamda, eğitime ve sanata dair mevcut formların, yasaların askıya alındığı, sanatsal pratiğin öğretimle birleştiği ve ortak bir mekân olarak bir dersliğin sanat yoluyla yeniden biçimlendirildiği örneklerin araştırılması amaçlanmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Katılımcı sanat, ilerlemeci eğitim, ortak yaratım, biçimsizlik, oyun

### Bringing Life to a Classroom as a Work of Art

#### Abstract

The transformation of art practices centred around interpersonal relationships is reflected in projects built on collaborative experiences in which the viewer is taken more into account. The participatory practices that we have witnessed with the action practice of the Situationists and the experimental activities of Fluxus, which have their roots in the gestures of the Futurists, the cabarets of Dada and the legacy of the historical avant-garde, are today transformed into artistic projects presented in a micro-utopic and playful way as a field of mutual action. Another example of forms of encounter and relationship discovery where interpersonal experiences/ forms of community are produced is educational projects. Pedagogical projects, which overlap the transformation of the viewer into a participant in the line from Romanticism to the present day and the destruction of the

<sup>1</sup> Bu makale, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Anasanat Dalı'nda Prof. Hüsnü Dokak danışmanlığında yürütülmekte olan sanatta yeterlik tezi kapsamında üretilmiştir.

<sup>2</sup> Aday Dr., Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Resim Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-1631-674X, veliarasyalcinkaya@gmail.com



traditional student-teacher relationship in education and the use of participation as a method, enable us to rethink the teacher-artist / viewer-student relationship through the history of participatory art. Based on the belief that art has the capacity to contribute to common life, this research will trace educational projects based on the dream of a classroom where art is produced and consumed together, where every student has equal competence and where creativity is shared. In this context, the classroom as a common space where the existing forms and laws regarding education and art are suspended, where artistic practice is combined with teaching.

**Keywords:** Participatory art, progressive education, co-creation, formlessness, play

Geleneksel eğitim ve öğretim yöntemlerinin uygulandığı bir sınıfta kuvvetin bir fonksiyonu olarak öğretmen, öğrenciyi etkileyendir. Öğrenci ise bir sanat yapıtına belirli bir mesafeden bakan ve tıpkı görsel bir form üzerinden sanatçının iletmek istediği göstergeleri ya da mesajı çözmeye çalışan seyircilerden farksız, kuvvetin bir maddesi/malzemesidir. Biçim almış, kodlanmış bir kural olarak etkileyen öğretmen ve etkilenen öğrenci ilişkisi, gücün başka bir güçle olan ilişkisine, bir dizi iktidar süreçlerine (gözetleme, denetleme, cezalandırma) ve iletişim şebekelerine (sorular, cevaplar, emirler, öğütler ve kodlanmış itaat göstergelerine) sıkıştırılmış bir çizgiyi takip etmektedir (Foucault, 2021, s. 71). Peki ama bu çizginin güzergahı hangi noktalarda bizim seçimimiz ve hangi noktalarda bizim yerimize seçildi? Dayatılan kuralların ötesinde bir çizgi mümkün değil mi? Yeni bir çizgi çekilemez mi ya da çizginin diğer tarafına nasıl geçilebilir?

Söz konusu olan bir dizi malzemeden oluşan bu sınıfta belirli konulara odaklanmış, tarihin belirli bir zamanında, belirli bir yerde bir araya gelmiş bir grup öğrenci ile ne yapacağımıza karar vermemiz gerektiğidir. Bu bir şimdiki zaman sorunu olarak bizim tam da şu anda ne yaptığımız ve kim olduğumuz sorundur. Diğer bir ifadeyle planları gelecekle ilgili (bilgiye, üretime ve faydaya dayalı) seçimler üzerine şekillenen, arzunun, tutkunun ve hayal gücünün bölgesinden koparılmış olan bizlerin (fazlalıkların) şimdiki zamanı nasıl harcamamız gerektiği sorundur. Bu sorunun ortadan kaldırılmasına yönelik Michel Foucault'nun (2021) çözüm önerisi "ne olduğumuzu keşfetmek yerine, olduğumuz şeyi reddetmektir... Kendimizi hem iktidardan hem de iktidarla ilintili olan bireyselleştirme türünden kurtarmak, yeni öznellik biçimlerine geçerlilik kazandırmak; yeni yaşam biçimleri inşa etmektir" (s. 68). Sürrealist antropolog Georges Bataille'ın "her şeyin kendi biçimine ait olmasını gerektiren bir terim olarak" tanımladığı (akt. Clifford, 1991, ss. 74-76) formsuzluk kavramıyla birlikte okuduğumuz bu öneri bir estetik devrim düşüncesiyle, anlamın bilgiden sıyrılması, sanatın ve eğitimin toprağa/ hayata indirilmesi ve bir sanat yapıtı olarak varoluş tarzlarının yaratılması özetle formu olmayana form bulmakla, dayatılan bütün yapıların ve biçimlerin karşısına kendi formlarını koymakla, yıkımın yeninin üretimine yol açtığı bir yapıbozum mantığıyla ilişkilidir.

Formsuzluk kavramını bir sınıf ortamını oluşturan karşıtlıklar, uyumsuzluk biçimleri, görünürler ve görünmezlerle (öğretmenler-öğrenciler, sanatçılar-izleyiciler, konuşanlar-susanlar, düşünenler-düşünmeyenler, bilenler ve bilmeyenlerle) birlikte düşündüğümüzde bütün bu karşıtlıklar gerçekte bilgi ve iktidar ilişkilerinin bir yansıması olarak beliren formlardır. Yazgılı olduğumuz bu formların askıya alınması ve oluşan bu hiyerarşik örgütlenmenin kesintiye uğratılması içinse duyulur olanın (yapıp etme, görme, konuşma ve

var olma tarzlarımızın) bir ortaklık duygusunda yeniden biçimlendirilmesi gerekir. Bu ise ancak yapmış olduğumuz seçimleri yeniden düşünmemizi sağlayan, kolektif enerjimizi harekete geçiren, farklılıkları birbirine bağlayan ve düşünceleri kışkırtan bir araçla yani sanatla (oyunla) mümkündür. Tıpkı ortak bir mekânın oyun yoluyla yeniden biçimlendirildiği, birbirinden bağımsız parçaların sanatçı/öğretmen ve öğrencilerin yeniden bir araya getirildiği bir derslik gibi. Nitekim, oyun kelimesinin etimolojisi incelendiğinde *oy-mak* fiili *oyuk* kelimesiyle ilişkilidir. Oyuk ise oyma işleminden arta kalan kısımdır. Dışardan içeriye doğru, içerde olanı çıkartan bir eylem olarak oyunun bu yapısı insanın düşünmeden var olduğu bir boşluk, *geçici ve sınırlı bir mükemmellik* anı yaratır (Huizinga, 1995, s. 28). Mevcut kuralların, formların dışında bir boşluk anı içinde başka türlü düşünmek, alışılmadık olanı aramak gerekir. Felix Guattari'nin (2021) sorduğu soru da bu noktada anlam kazanır: "Bir dersliğe nasıl sanki bir sanat yapıtıymış gibi hayat verirsiniz?" (s. 133). Guattari'nin sanat hakkında yeni yollar ve yeni öğrenme biçimleri üzerine sorduğu bu kışkırtıcı soru bir yanda sanatçı-öğretmen ve öğrenci-izleyici ilişkisini sorunsallaştırırken diğer yanda primitif toplumların etik-estetik paradigmasıyla ve Georges Bataille'in şenliklerle ve tarih öncesi ayinlerle buluşturduğu aşkınlık ilkesiyle; formsuzluğun, bilgi olmayanın, iktidarın/otoritenin dayattığı biçimlerin nötrleştiği özgürleştirici bir alan olarak oyun alanıyla birleşir.

Sanatın ortak yaşama katkıda bulunma kapasitesine sahip olduğu inancından hareketle, bu araştırmada sanatın birlikte üretilip birlikte tüketildiği, her öğrencinin eşit yeterlilikte olduğu ve yaratıcılığın paylaşıldığı bir derslik hayali üzerine kurulu eğitsel projelerin izi sürülecektir. Bu bağlamda, eğitime ve sanata dair mevcut formların ve yasaların askıya alındığı, isteğe bağlı kurallar uyarınca sanatsal pratiğin öğretimle birleştiği ve ortak bir mekân olarak bir dersliğin sanat yoluyla yeniden biçimlendirildiği örneklerin araştırılması amaçlanmaktadır.

### **Bir Sanat Biçimi Olarak Sınıf**

Bir sanat biçimi olarak sınıfa dair en bilinen örnekler gündelik ve toplumsal pratikleri sanata dönüştüren Fluxus sanatçıları tarafından oluşturulmuştur. Her ne kadar daha önce Rus Konstrüktivistler, Bauhaus gibi sanat hareketleri eğitim aracılığıyla sanat ve hayat arasındaki sınırların belirsizleşmesine yönelik müdahalelerde bulunmuş olsalar da eğitimi araçsallaştırmaktan öte doğrudan doğruya kendi sanatsal uygulamalarının merkezine yerleştiren Fluxus sanatçılarıdır. Özellikle Joseph Beuys, Robert Filliou, Robert Watts ve Allan Kaprow gibi Fluxus hareketiyle ilişki sanatçıları, John Dewey'in uygulamalı öğrenmeyi savunan fikirlerinden esinlenerek kendi sanatsal uygulamalarıyla bağlantılı olarak pedagojik uygulamalar geliştirmişlerdir (Miles ve Springgay, 2019, s. 5). Öğretimi yalnızca bir sanat olarak kalmayıp sınıf deneyimini ve öğrencileri arasındaki etkileşimi sosyal pratiğin bir parçası olarak gören bu sanatçıları, estetik olmaktan öte sosyal ve katılımcı sanatsal uygulamalarını yeni müfredat modelleri yaratmak ve hatta kendi okullarını kurmak için kullanmışlardır.

Sanatsal ve pedagojik amaçları birleştirmenin yollarını arayan çağdaş sanatçıların en önemli referans noktası ise Joseph Beuys'tur. Öğretmenlik mesleğinin gerçek bir sanatsal deneyim olduğunu söyleyen Beuys (1969), sanatçının/öğretmenin özel olması ile sanat

nesnesinin/bilginin özünde değerli olmasını reddederek her bireyin yaratıcı olma kapasitesini gerçeğe dönüştürmeyi hedefler. Toplumu etkileyen ve onu yeniden biçimlendiren tüm yaratıcı faaliyetlerin sanatsal olduğunu iddia eden Beuys'a göre düşünmekten konuşmaya insana dair her şey sanatsaldır ve yaratıcı (biçim veren) bir varlık olarak her insan bir sanatçıdır (s. 45). Bu düşünce ile sosyalist ütopiyaların, tarihsel avangardın ve onun izinden giden sanatçılar tarafından yazılan manifestoların şevkini tekrar eden Beuys, izleyicinin sanatçıyla birlikte yaratabilme becerisini kabul ederek sanatın sınırlarını öğrencilerin katılımıyla zenginleşecek biçimde genişletir. Herkesin sanatçı olduğu gibi her şeyin de bir sanat yapıtına dönüşebileceğini iddia eden Beuys, temelde sanatın insan yaşamının her alanına yayılan, varoluşsal bir karakter kazanmasına yönelik müdahalelerde bulunur (Podesva, 2007).

Toplumu yeniden şekillendiren bütün yapıp ettiklerimizi bir sanat formu olarak ele alan Beuys, toplam bir sanat eserinin ancak tüm toplum bağlamında mümkün olduğunu, herkesin sosyal mimarının gerekli ortak bir yaratıcısı olabileceğini ve bir bütün olarak katılım gösterilmediği sürece demokrasi idealine ulaşamayacağını söyler (akt. Finkelppearl, 2013, s. 11). Nitekim *sosyal mimarının* bir ögesi olan sanat nasıl ki kişinin kendini inşa etmesine, yaşamı biçimlendirmesine olanak sağlayan içsel ve varoluşsal bir etkinlikse eğitim de özgürlüğün praksişi olarak geleceğe hazırlıktan ziyade yaşam sürecinin kendini temsil etmektedir. Bu sebeple, Beuys'un özgül bir mekân ve ilişkiler yaratarak bu yaşam sürecini yeniden şekillendirdiği eylemler arasında eğitim teması merkezi bir önem taşımaktadır.

Beuys öğrenciyi bir malzeme öğretmeni ise toplumu yeniden şekillendiren bir heykeltıraş olarak görür. Bu bağlamda, özellikle Documenta 5'te Uluslararası Özgür Üniversite'nin 100. Günü kapsamında akademinin seçici kabul politikasına karşı biz dizi etkinlik gerçekleştiren sanatçı, sergi alanını bir eğitim atölyesine dönüştürür. Bu etkinlikler arasında öğrencisi Abraham David Christian ile bir boks karşılaşmasına da çıkan Beuys, geleneksel öğretmen ve öğrenci hiyerarşisini kendine ait özel formlarla eleştirir (Görsel 1). Çalışmalarında yüzünü hem sanata hem de eğitime dönen sanatçı, bir ortaklık duygusuyla görünür olan öğretmen ile görünür olmayı, öğrenciyi yeniden biçimlendirirken aynı zamanda eğitime ve sanata dair mevcut formların askıya alındığı bir evren sunar. Fluxus ruhuna uygun olarak bir dersliği yeniden biçimlendirdiği bütün bu süreç içinde meydana gelen etkileşim ve deneyimi ise bir sanat yapıtı olarak ele alır (Kuspit, 1991).

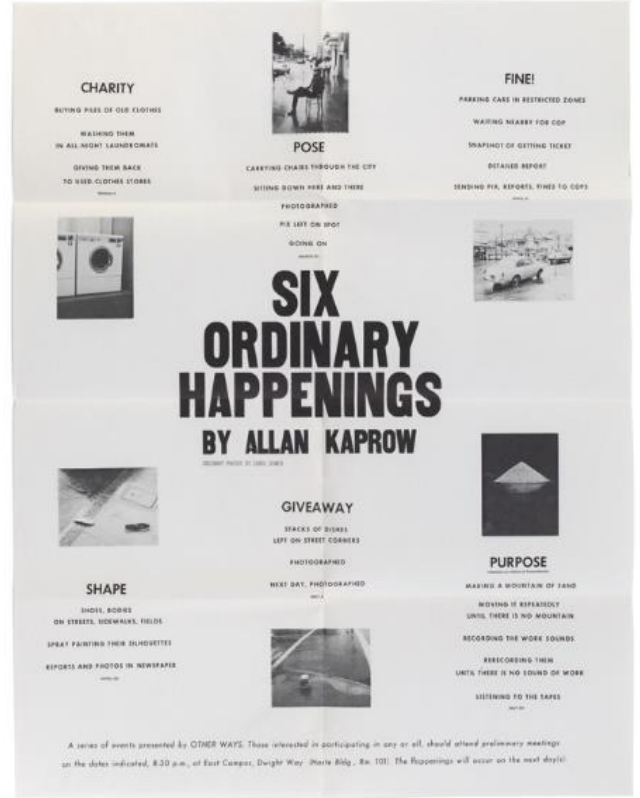


Görsel 1. Joseph Beuys, *Doğrudan Demokrasi için Boks Maçı*, 1972 (Bucknell, 2017)

Beuys gibi eğitimi sanat pratiğinin bir parçası olarak gören, eğitime ve sanata biçilen yazgılı formları ortadan kaldırmayı amaçlayan bir diğer sanatçı Allan Kaprow ise geleneksel eğitim modeline dahil olan öğrencilere bir yöntem *bir oyun* sunar. Fluxus sanatının ve pedagojisinin temel unsurlarını yansıtan birçok sanatçı gibi Kaprow da oyun yoluyla işbirliğine ve diyaloga dayalı sanat formlarının bir sınıf ortamında uygulanması halinde öğretim yöntemlerindeki temel problemlerin çözüleceğine inanır (Krstich, 2016). Nitekim, radikal bir öğretim yöntemi olmayan oyun yoluyla öğrenme fikri John Dewey, Fredrich Fröbel, Maria Montessori, Paulo Freire gibi ilerlemeci eğitim teorisyenleri tarafından savunulmuştur. Bu çizgiyi takip eden Allan Kaprow ise John Cage'in *amaçsız oyun* tanımından hareketle *Sanatçı Olmayanların Eğitimi-2* (1993) adlı makalesinde oyun ile eğitim arasında şöyle bir ilişki kurar: Kaprow'a göre okullar oyunun rekabete ve yenilgiye dayalı ilkeleri uyarınca öğrencileri biçimlendirmekte olup, oyunun faydadan ve yarardan arındırılmış içsel değeri yok sayılmaktadır (s. 122). Oyunun pedagojik bir strateji olarak yanlış kullanımından kaynaklı -çocukların oyunla ilgili boş zaman algılarının ve özgürce hareket ettikleri alanların yavaş yavaş daralmasıyla sonuçlanan- bu durumun üstesinden gelebilmek için bir dizi öneride bulunan Kaprow aynı zamanda bir sanat formu olarak oluşumların (İng. *happenings*) eğitim gibi ortak bir faydada nasıl devrim yaratabileceğini göstermeye çalışır.

Bu oyunlardan biri Kaprow'un Diğer Yollar Projesi kapsamında *Altı Sıradan Oluşum*'u bir araya getirdiği çalışmadır (Görsel 2). *Altı Sıradan Oluşum* ile katılımcı sanat ile ilerici eğitim arasında bir bağ kurmaya çalışan Kaprow, sanat eğitiminde sanatçı olmayanları teşvik etmede bir sanat formu olarak oyunun özgürleştirici rolünü vurgular (Allen, 2016, s.8). O sıralarda Carnegie Eğitimi Geliştirme Vakfı tarafından desteklenen ve Berkeley Birleşik Okullar Bölgesi'nin en sahipliği yaptığı ilkökul ve ortaokul öğrencilerine yönelik deneysel bir eğitim girişimi olan Diğer Yollar Projesi'ne destek veren Kaprow, sınıf dışındaki ortam ile eğlenceli etkileşimlere dayalı alternatif bir öğrenme modeli yaratmak amacıyla altı sıradan oluşumu içeren bir dizi etkinlik düzenler. Kaprow'un okul sistemi altında yüksek başarıya sahip olmayan, üretimden dışlanan diğer bir ifadeyle birer fazlalık olarak görülen öğrencilerle birlikte hazırladığı projenin içeriği şöyledir:

*Charity*: Öğrenciler ikinci el kıyafetleri satın alıp, bunları çamaşırhanede yıkamış daha sonra ikinci el giyim mağazasına tekrar teslim ettiler. *Pose*: Berkeley'in belirli bölgelerine sandalye taşıyarak şehrin farklı yerlerinde sandalyelerin üzerine oturarak



Görsel 2. Allan Kaprow, *Altı Sıradan Olay Poster*i, 1969 (Collection Fotomuseum Winterthur, 2015)

fotoğraf çektiler. *Giveaway*: Şehrin köşelerine tabak bırakarak ertesi gün kalan tabakları saydılar. *Shape*: Kaldırımlara spreyle boyayla vücut ve ayakkabı silüetleri çizdiler ve daha sonra silüetlerin yaratmış olabileceği hikayeleri bulmak için gazeteleri taradılar. *Fine*: Arabaları şehrin belirli bölgelerine gelişi güzel park ettiler ve park ihlallerine karşı verilmeye cezaları sorguladılar. *Purpose*: Kumdan dağlar oluşturarak bunları kürekle hareket ettirdiler dağlar kayboluncaya kadar çıkardıkları çalışmanın seslerini kaydettiler (Spencer, 2016, ss. 580-581).

Etkinlik gerçekleştiği sonra öğrenciler tarafından canlandırılan bu oluşumlar fotoğraflanır ve bir posterle arşivlenir. Fakat posterin en alt kısmında katılmak isteyen herkesi davet eden bir söz yazılıdır. Şimdiki zaman kipiyle yazılan bu söz geleceğe yönelik, tekrarlanabilir bir anlayışı vurgular. Böylece oluşum, ait olduğu bağlamdan sökülerek herhangi bir zamanda yeniden canlandırılmak ve yorumlanmak üzere bütün yaşamı kuşatan ritmik bir sürece dönüşür.

Bu performanslar sanatçının belirlediği çerçevede şekillenen, senaryo dahilinde olmayan sanatsal etkinliklerdir. Yapıldığı yerde ve mekânda görece önceden planlı olsa da tesadüfi rastlantılara ve karşılaşmalara izin verir. İzleyici ise bir adım geride durarak eserin oluşumuna sonradan dahil edilir. *Altı Sıradan Oluşum* ise bu anlamda Kaprow'un diğer çalışmalarından ayrılır. Örneğin, diğer olaylar isimsiz bir insan topluluğunu harekete geçirmesine rağmen *Altı Sıradan Oluşum* kimliği belirlenmiş kişilerden oluşan, halka açık bir mikro eylemdir (Gourbe, 2020). Bu aynı zamanda Kaprow'un, eylemi doğrudan şekillendiren ya da yön veren olmak yerine öngörülemez seyrini takip eden kişiye dönüşümü anlamına gelir. Bu dönüşümün seyri bir sınıf ortamında her şeyi bildiği varsayılan ya da her şeye biçim verme yetkisini elinde bulunduran öğretmen (sanatçı) ile hiçbir şey bilmediği varsayılan, edilgin, dinleyen ve evcilleştirilmiş öğrenci (izleyici) arasındaki ilişkisinden bağımsız değildir.

Bu sebeple, *Altı Sıradan Oluşum* ile bu tahakküm ilişkisini tersine çeviren Kaprow'un bir sanat formu olarak oluşumları eğitim gibi ortak bir faydada eritmek istemesi bir yanda sanatçı-izleyici ve öğretmen-öğrenci arasındaki sınırları bulanıklaştırmaya yönelik müdahaleler içerirken aynı zamanda müfredat (senaryo) temelli bir öğretim yöntemine karşı yaşamla bütünleşen (doğaçlama), sanatın birlikte üretilip birlikte tüketildiği bir şenlik havası içinde özgürleştirici bir ortam yaratmak istemesiyle ilişkidir.

### **Bu Bir Sınıf Değil**

Meksikalı-Amerikalı sanatçı ve öğretmen Jorge Lucero (2007), öğretmenlik mesleğinin kendisini yaratıcı bir uygulama biçimi olarak ele alır. Nitekim, kendini sanatçı olarak gören öğretmenin aktif stüdyo faaliyetinin dışında, sanatın gerçekleştiği yerin odak noktasının elden, zihne çevrilmesi halinde bir okulu oluşturan bütün parçaların birer sanat yapıtına dönüşebileceği ihtimali üzerinde durur (s. 205). Okulların ise en temelde nihai ürünlere ve sonuçlara aşırı odaklanma eğiliminde olduğunu kabul eden sanatçı, çözüm olarak süreç odaklı bir müfredat yönteminin uygulanmasını önerir. Bunun hem öğrencinin hem de öğretmenin deney yapmasına daha fazla olanak sağlayacağını ama aynı zamanda daha kavramsal ve çağdaş bir öğretmen/sanatçı pratiğine yol açabileceğini savunur. Araştırmalarında da öğretmen ve sanatçı kimliği arasındaki sınırların yaratıcı pratiğe engel

olup olmadığını farklı çalışma modları uygulayarak sorgular (Brermmmer, Heijen ve Kersten, 2021, ss. 85-94). Bu bağlamda, öğretmen ve sanatçı kimliği arasındaki bu mesafeyi bulanıklaştırmaya dönük müdahalelerde bulunan sanatçı *Bu Bir Sınıf Değil* adlı proje kapsamında tartışmak, sürü olmak, mekânda sınırları aşmak ve edimsel okuma yapmak başlığı altında grupta ve mekânla uyum sağlamaya yönelik bir dizi etkinlik düzenler (Görsel 3).



**Görsel 3.** Jorge Lucero, *Performatif ve grup okuması için düzenlenmiş sınıf değil sınıf odası*, 2017 (Lucero, 2017)

Lucero'nun (2011) Illinois Üniversitesi'nde araştırma projesi kapsamında öğrencilerine sormuş olduğu "sınıf gibi sanat olmayan bir şeyin nasıl bir sanat eserine dönüşeceği" sorusu üzerine şekillenen (s. 105) bu proje, bir yanda Jacques Ranciere'in (2012) *sanat olmayan şeyin sanat olduğu* (s. 40) düşüncesini tekrar ederken aynı zamanda Rene Magritte'in *Bu Bir Pipo Değildir* adlı çalışmasını anımsatır.

Magritte'in *Bu Bir Pipo Değildir* resminin üç versiyonu bulunduğu bilinmektedir. Bunlardan biri hapisaneye ya da sınıfta benzeyen bir mekânda karatahta üzerine çizilmiştir. Hemen arkasında ise daha büyük bir pipo resmi. Foucault (2010) ilkinin hayal olduğunu asıl gerçeğin ise karatahta üzerinde olduğunu söyler (s. 20). Nitekim, okullarda ya da ders kitaplarında bir pipo resmi çizilir ve bunun bir pipo olduğu öğretilir. Bir dersliğin bütün gerçek özellikleri de (müfredat, ödevler, ders kredisi, öğretme ve öğrenme gibi) buna uygun olarak belirli formlar ve kurallar dahilinde şekillenir. Lucero (2007) ise yazgılı olduğumuz bütün formların dışına çıkarak bir dersliği şöyle tanımlar: "Her ne kadar bir sınıfın bütün özelliklerine sahip gibi görünse de bu asla bir sınıf olmayacaktır. Bu sınıf olmayan sınıfın katılımcıları da sürekli olarak bir sınıfın görünümü ile esnek maddeselliği arasında gidip geleceklerdir". Sanatçının rolünün maddi nesnelere yaratmak olduğu yönündeki yaygın varsayımın aksine bütün bir sürecin kendisini sanat yapıtı olarak ele alan sanatçı, plastik yapıda sürekli hareket eden, biçim değiştiren ve bir dizi malzemedan oluşan bir derslikte aslolanın belirli bir konuya odaklanmış hayatta bir kez karşılaşılabilecek bir grup

katılımcı/malzeme ile ne yapacağımıza karar vermemiz gerektiği olduğunu belirtir (Lucero, 2007).

### Çıkarın Ötesinde Bir Okul

Çalışmalarını belgelemekten ziyade doğrudan deneyimlere değer veren Kübalı sanatçı Tania Bruguera (2013) ise kendini “çalışmaları insanların hafızasında yaşayan maddi olmayan bir sanatçı” olarak tarif eder. Bruguera’ya göre bir şey yaparken hiçbir şey o anın, şimdi ve buradanın önüne geçmemelidir (s. 201). Çünkü sorun bir anlamda geleceğe yönelimle şimdiki zamanın değersizleşmesi sorunudur. Lucero’nun da ifade ettiği üzere bir dersliği oluşturan fazlalıkların şimdiki zamanda nasıl harcanacağı, bir dizi malzemedan oluşan bir derslikte şimdiki zamanda ne yapılacağı, öğrenci ve öğretmenlerin tam da şu anda kim olduğu sorunudur.

Bu sorunu ortadan kaldırmaya dönük projeler üreten bir diğer sanatçı Pablo Helguera’dır. Sosyal içerikli sanat projeleri üreten Meksikalı sanatçı, bu amaç doğrultusunda bağlam ve zaman nedeniyle tekrarlanması mümkün olmayan bir okul kurar. *Panamerikan Huzursuzluğu* adlı bu okul Pan-American otoyolu boyunca otuz durak ile işaretlendirilmiş olup katlanabilir ve hareketli bir mimari yapının yanı sıra bir video koleksiyonu bileşenini içerir (Görsel 4). Bu proje ile Amerika’nın farklı bölgeleri arasında bağlantılar kurmayı amaçlayan sanatçı, yerel çıkarları ilgilendiren konuların yanı sıra kültürel ve sanatsal sorunları da ele alacak bir diyalog başlatır (Helguera, 2011, s. 3). Seyahat ettiği bu bölgelerde bir izleyici, ziyaretçi ya da bir turist kimliğiyle en az bilgiye sahip kişi olarak cehaletini verimli bir şekilde kullanmanın yollarını arar; bir noktada Jacques Ranciere’in cahil öğretmen rolüne bürünür. Sürüklenen, gezici bu okul ile yapmış olduğu seyahati bir noktada Paulo Freire’nin hiyerarşik olmayan ve kolektif öğrenme üzerine yazdıklarıyla da örtüştüren sanatçı, eşitsizliklerin ortadan kaldırıldığı bir yolculukta katılımcıların kendilerini özgürce ifade edebilecekleri bir ortam yaratır (Helguera, 2019, s. 29).

Yolculuk sürecinin kendisinin bir tür sanat yapıtı olduğunu iddia eden Helguera (2019), bunu bir performans çalışması değil de sosyal içerikli bir sanat projesi olarak görür. Sosyal pratiği performanstan ayıran şeyin ise çeşitli fikirlere gerçeklik kazandırmanın ötesinde



Görsel 4. Pablo Helguera, *Panamerikan Huzursuzluğu Okulu*, 2006 (Helguera, 2006)

sanatın korucuyu tanımının dışında kendi gerçekliğimiz olarak tanımlar. Aksi durumda hiçbir şey öğretmediğiniz bir okulda çeşitli fikirlere gerçeklik kazandıran bir sanat formu ya da bir okul yaratmak dışında bu okulun bir işe yaramayacağını söyler (s. 30). Bu bağlamda bir şeyler yaptığını söylemekle ilgili sanat yapma isteği ile bir şeyler yapan sanat yapma istediğini birbirinden ayıran sanatçı, ortaya çıkan ürünlerin kendisinden ziyade asıl önemli olanın özneler arası iletişime ve insan ilişkilerine vurgu yapılıp yapılmadığı olduğunu belirtir (Helguera, 2012).

Helguera'nın bu yaklaşımı, Claire Bishop'un *Antagonizma ve İlişkisel Estetik* (2007) adlı makalesinde *karşılıklı ilişki ve keşfetme biçimleri* üzerine sorduğu şu soruyu hatırlatır: "Eğer ilişkisel sanat insan ilişkileri üretiyorsa, o zaman sorulması gereken mantıksal soru, ne tür ilişkilerin, kimin için ve neden üretildiğidir?" (s. 38). Dolayısıyla, her ne kadar kurulmak için kurulan bir okulu kavramsal bir araç olarak savunmak bir şey olsa da önemli olan bu okulun niteliği, kimin etkilendiği ve kimin dahil olduğudur.

Uyumcu toplum anlayışı dışında insan ilişkilerini daha çatışmacı bir düzlemde ele alan Tania Bruguera ise Helguera'nın sosyal içerikli sanat pratiği tanımını bir davranış biçimi olarak ele alır. Bu sebeple performans kelimesi yerine davranış kelimesinden yola çıkarak *Davranışsal Sanat Okulu*'nu kurar (Görsel 5). Sanatın sosyal ve politik gündelik yaşam değişikliklerinin bir parçası olabileceğini kanıtlamaya çalışan sanatçı, bunun bir parçası olarak eğitimi de yalnızca bilgi edinme değil, kolektif olarak yaratma ve insanın sosyal gelişimine katkı sağlama alanı olarak görür. 2002 yılında kurduğu bu okul ile de bir yanda eğitim yoluyla alternatif sanat formlarının araştırılması ve geliştirilmesini amaçlarken aynı zamanda ortak bir mekânı, bir dersliği sanat yoluyla yeniden biçimlendirir (Finkelpearl, 2013, ss. 179-180).



Görsel 5. Tania Bruguera, *Davranışsal Sanat Okulu*, Elvia Rosa Castro ile Atölye Çalışması, 2002-09 (Bishop, 2012, s. 267)

Projenin dinamiği içinde bir dizi unsur olduğunu belirten sanatçı, Jacques Ranciere'in eşitlik varsayımından hareketle bu okulu katılmak isteyen herkese açık hale getirmiş, her ne kadar bir jüri süreci söz konusu olsa da jüri tarafından reddedilenler dahil her kesimden öğrencinin proje kapsamında çalışma sürdürmesine olanak sağlamıştır (Bishop, 2012, s. 265). Öğrencilerin ve davetlilerin katılımıyla zenginleşen, dersin kolektif olarak yeniden üretildiği bu okulun herkese açık ve hiyerarşi karşıtı doğası, öğrencilerin kendilerinin özgürce ifade edebilecekleri, kurdukları diyalog yoluyla büyüyebilecekleri bir sahnenin, işbirliğine dayalı bir tasarı olarak oyun alanının varlığına işaret eder.



Bilim insanları, filozoflar, eski mahkûmlar, ekonomistler, sanatçılar ve eleştirmenler gibi farklı alanlardan uzmanların katıldığı haftalık atölye çalışmaları, halka açık konferanslar ve öğrenci işlerinin değerlendirildiği derslerden oluşan bu okulda ana yönelim, sanatçının kim olduğu ve sanatın ne için, kim için olması gerektiği üzerinedir. Özellikle, Documenta 11'e katıldıktan sonra izleyiciler için sanatsal deneyimler yaratmadaki sınırlardan duyduğu hayal kırıklığı ve tatminsizlik duygusu ile ülkesine dönem Bruguera, izleyiciyi düşünme sürecine dahil etmenin yollarını aradığı bir dönemde kurmuş olduğu bu okul ile Küba'nın şimdiki (görünmeyen) ve geçmiş (görünen) tarihine odaklanır (Bishop, 2012, s. 264).

Görünen kısım daha az ticarileşmiş, politik ve eski sosyalist sanatçıların davet edildiği atölyelerden oluşurken, görünmeyen kısım uluslararası başarının Kübalı genç sanatçılar için her şeyden önemli olduğu ya da Küba'nın sosyal ve politik gerçekliğinin diyalog önerebilecek bir yer olmak yerine özgünlüğü satmak için bir referans haline geldiği bir ortamdır. Davranışsal Sanat Okulu ile Küba'nın görünen ve görünmeyen yüzünü bir ortaklık duygusuyla yeniden bir araya getirmenin yolları arayan Bruguera, Küba'daki sanat sahnesine somut bir katkıda bulunmayı, yeni bir nesil sanatçı yetiştirmeyi amaçlarken aynı zamanda izleyicileri (genç sanatçıları) aktif bir vatandaşa dönüştürmenin yolları arar. İlerici pedagojiye açık bir gönderme yapmadan John Dewey'in ve Paulo Freire'in teorilerini tekrar eden sanatçı sıklıkla atıfta bulunduğu Joseph Beuys'un *herkes sanatçıdır* beyanından yola çıkarak şu soruyu sorar: "Peki ya her sanatçı aktif bir vatandaş mıdır?" (Bruguera, 2011).

### **Bir Oyun: Sıradan Olanı Görünür Kılmak**

*Sıradan Olanı Görünür Kılmak*, ortak bir mekânın oyun yoluyla yeniden biçimlendirildiği, birbirinden bağımsız parçaların bir ortaklık duygusuyla yeniden bir araya getirildiği, birlikte yeni şeyler konuşulan, yeni şeyler aranan bir derslik üzerine inşa edilen projelerden biridir. Eğitime ve sanata dair mevcut kategoriler ve yapılar idealize edileni ortadan kaldırırken aynı zamanda izleyiciyi başka türlü düşünmeye, geleneksel yöntemlerin dışında alışılmadık olanı aramaya, müşterek yaşamın dokusunu örmeye zorlar. Bu proje kapsamında da bir dersliğe yönelik bakış ve tavırda değişikliğe neden olacak durumlar yaratmak amaçlanmış, görünür olan öğretmen ile öğrenme sürecinin nesnesi konumunda olan öğrenci arasındaki mesafeyi daraltmaya dönük müdahalelerde bulunulmuştur. Mardin'in Nusaybin ilçesinde bir ortaokulda öğrenim gören 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin katılımıyla gerçekleşen bu proje sınıf tartışmaları, araştırmaya dayalı ödevler ve deneysel etkinliklerden oluşmaktadır.

Sınıfı bir bütün olarak düşünmek mümkün değildir. Çünkü sınıf, plastik bir yapıya sahip sürekli hareket eden, biçim değiştiren farklı farklı karşılaşmalardan oluşmakta ve bu çoğul özellikler o sınıfı oluşturan bireylerin bakış açısı değil, sınıfın kendisinin bir özelliğidir. Bakış açısına sahip olmak içinse çoğul bir perspektifin, bu karşılaşmaların yeniden örgütlenmesine çaba göstermek gerekir. Bu çabayı "birbiriyle birleşen ilişkiler altında insan toplulukları oluşturmak" olarak tanımlayan Gilles Deleuze (2021), belirli düşünme tarzlarına bağlı bu kuvvetlerin diğer kuvvetlerle bir araya gelmesi gerektiğini ve karşılaşmaların ancak o zaman kalıcılaşarak bir biçim oluşturabileceğini öne sürer (s. 261). Dolayısıyla, bir sınıf ortamında da öğrencinin bakış açısını değiştirebilmek için tek bir

perspektifin (öğretmenin) oluşturduğu bir varoluş biçimi olarak tasavvur edilen bir derslik yerine farklı bakış açılarının karşılaşmalar ve rastlantılarla bir yığın haline getirildiği, farklılıklarla birlikte var olunan bir derslik inşa etmek gerekir. Sanat ise bu noktada devreye girer. Brian Massumi'nin (2012) de ifade ettiği üzere farklılıkları, başka türlü olmayacakları bir araya getirmek, ihtimaller yaratarak onların (öğrencilerin) kendi kendilerini ifade etmelerine, kendileriyle ilişkilerini gelecekle olan ilişkilerine dönüşen bireyleri (bir sınıf ortamını oluşturan parçaları) şimdide yoğunlaştırmak ancak sanatla mümkündür (s. 426). Bu, tesadüfi karşılaşmalarla bir araya getirilmiş bir natürmort ya da birbirinden bağımsız parçaların ait olduğu bağlamdan sökülerek aynı düzlemde eşleştiği bir asamblajdan farksız olarak heterojen unsurların, öğretmen ve öğrencilerin yeniden bir araya geldiği, özneler arası ilişkilerin keşfedildiği birlikte var olma sanatıdır.

Başka türlü bir araya getirilmesi mümkün olmayan parçaların bir uzlaşma dahilinde yeniden bir araya getirildiği ilk çalışma 7. sınıf öğrencisi Tajdin'in sınıfa getirdiği tahta üstü kürdan ve ip ile tutturulmuş gemi formu ile şekillenir (Görsel 6-7). Birlikte emek vermenin ve birlikte yaratabilmenin ürünü olan gemilerle oluşturulan bu çalışma, her ne kadar bir halının dokunma süreciyle ilişkili olarak ele alınmış olsa da temelde yanıt aranan soru: Bir öğrencinin sınıfa getirdiği bir gemi formunun hangi koşullarda yalnızca bir tasarım olmaktan çıkarak bir sanat yapıtına dönüşebileceği üzerinedir. Gemilerle oluşturulan ikinci çalışma ise Türkiye'nin Kuzey Suriye'ye yönelik düzenlediği harekâtın ertesinde -hendek ve barikat sürecinde yaşananlardan sonra- burada halkın ikinci defa evlerini terk ettiği, göç etmek zorunda kaldığı bir sürecin ürünüdür. Bu çalışmada göç, bir dayanışmayı, mücadeleyi ve hayali temsil etmektedir. Nitekim, gemilerin yapım süreci bu düşünceyi desteklemektedir.



Görsel 6. Veli Aras Yalçinkaya, *Halı*, 150x200 cm, bez üzerine akrilik, tahta, kürdan, ip (Kişisel Arşiv, 2019)  
Görsel 7. Veli Aras Yalçinkaya, *Göç*, 145x175 cm, bez üzerine akrilik, tahta, kürdan, ip (Kişisel Arşiv, 2020)

Gemilerin yapım süreci izlendiğinde, bir gemi formunu çoğaltıp onu yeni bir biçimde sunmanın o sınıfın kendisini yeniden biçimlendirmek olduğunu farkedilir. Bu sebeple gemilerle oluşturulan çalışmalar yalnızca bir araya gelmesi mümkün olmayan, sıradan ve önemsiz parçaların bir araya gelmesinden çok daha ötede birer fazlalık ya da biçimsiz kalabalıklar olarak görülen öğrencilerin yeniden bir araya gelmesidir (Görsel 8). Elbette, bu bir sınıfın nasıl görülmek istenildiğiyle de doğrudan ilişkilidir. Örneğin, bir öğrencinin sınıfa getirdiği tahta üstü kürdan ve ip ile tutturulmuş gemi formuna bir öğretmen perspektifiyle karşılık verilecek olursa bu çalışma sıradan ve önemsiz bir tasarımdan ibaret kalır. Tıpkı

Berfin'in peçete üzerine parmak baskıları ve Şükran'ın derse getirdiği şeker kağıtları gibi (Görsel 9-10). Fakat her şeyi yeni olarak gören, çıkar ve yarar gözetmeyen bir çocuğun gözüyle hareket edildiğinde bu çalışmalar bir çocuğun naifliği ve masumiyetiyle buluşmaktadır. Diğer bir ifadeyle dışarı atılması gereken, âtıl durumda, işlevsiz birer fazlalık olarak görülen bu parçalar aslında mümkün olmayan, henüz seçilmemiş bir dünyaya ait bakış açısını ya da varoluşun bir artı değerini, yaşamın fazlalığını tanımlamaktadır. Dolayısıyla, bir görelilik meselesi olarak bir tasarımın değerli ya da değersiz olduğu onun hangi perspektiften yorumlandığı ve nasıl görülmek istendiğiyle doğrudan ilişkilidir. Tam da bu sebeple, *Sıradan Olanı Görünür Kılmak* projesi temel hedef bir sanatsal çalışmaya biçim vermekten, nesnelere yaratmaktan öte durumlar ve karşılaşmalar yaratarak doğrudan öğrencilerin bir araya geldiği ortak bir mekânı biçimlendirmektir.

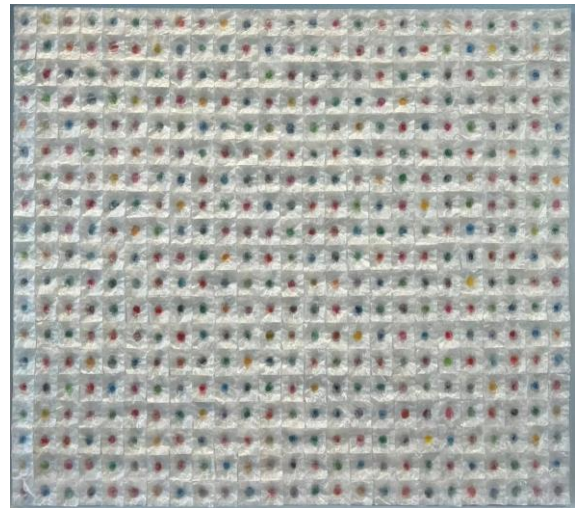
Bu doğrultuda öğrencilerin yapamadıklarından ziyade yapabildikleriyle başlayabilecekleri, öğrencilerin zihninde bir bilgi oluşturmaya tek kelimelik (güç, fazlalık, yıkım, az, boşluk, hiç, tecrübe, yığın gibi) konular ve ödevler üzerine şekillenen projede, öğrencilerin haftalık olarak seçilen konulara dair çalışma yapmaları, bireysel ve kolektif deneyimleriyle oluşturdukları çalışmalarını *parrhesian* bir teknikte açık ve dolaysız bir biçimde sunmaları istenir. Burada temel amaç, eşitler arasında eşitsizliği yoğunlaştırmak yerine, baskın otorite karşısında ne hissetmesi, ne



Görsel 8. Veli Aras Yalçınkaya, *Fazlalıklar* (Kişisel Arşiv, 2019)



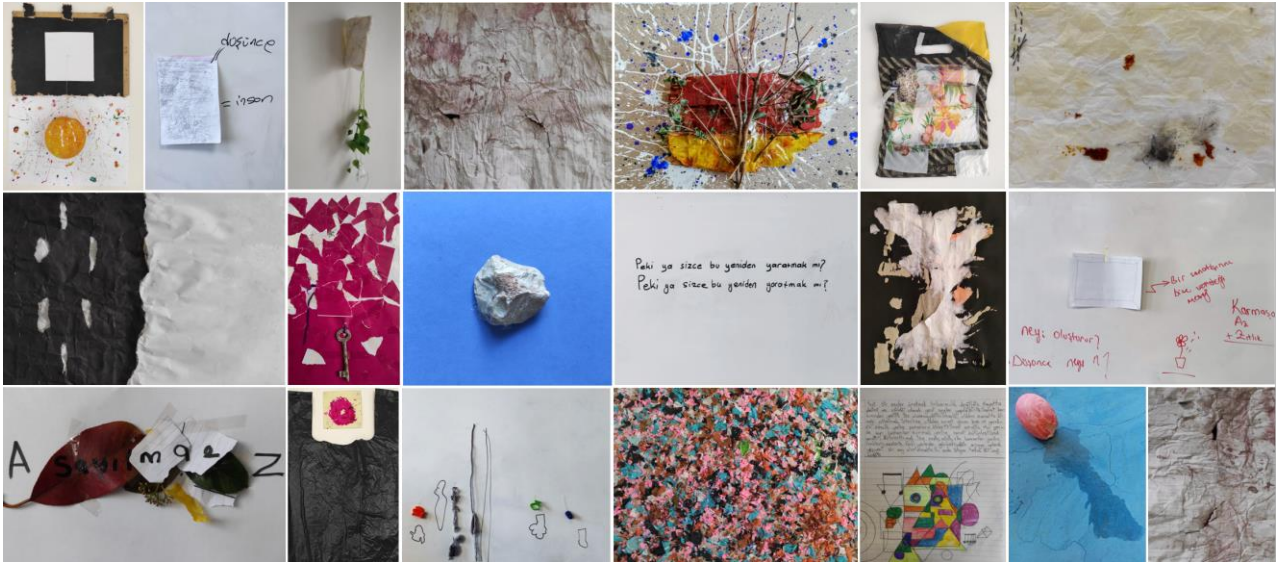
Görsel 9. Veli Aras Yalçınkaya, *Berfin'in Parmak İzleri*, 71x 104 cm, MDF (8x8 cm)/ peçete üzerine parmak baskı, akrilik boya (Kişisel Arşiv, 2022)



Görsel 10. Veli Aras Yalçınkaya, *Parmak İzleri ve Şükran'ın Şeker Kağıtları*, 96x108 cm, peçete üzerine parmak baskı, akrilik boya, pirinç kağıdı (Kişisel Arşiv, 2022)

konusması, ne düşünmesi gerektiği önceden biçimlendirilmiş olan öğrencinin ifade özgürlüğünü kullanarak hakikati hiçbir şeyin arkasına gizlemeden öylece sunması, yeniden eylemde bulunmasıdır.

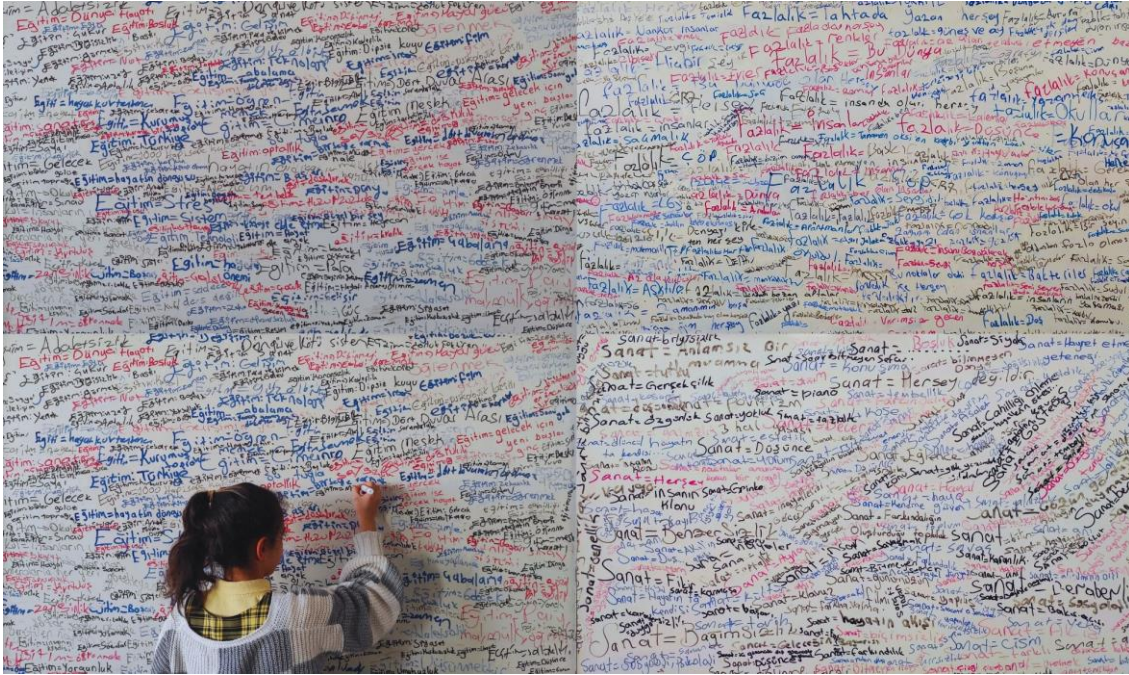
İzleme ve eylemde bulunma arasındaki ilişkilerin yeniden kurulmasına olanak sağlayan bu tavır, bir yanda bir sınıfı oluşturan mevcut formların yeniden biçimlenmesine olanak sağlarken aynı zamanda gücün işbirliği yoluyla yeniden üretildiği, katılımcıların ifade etme dürtülerinin özgürleşerek eyleme geçtikleri özgül bir sahnenin varlığına işaret eder. Bu sahne, gücü kullananlar ile güce tâbi olanlar arasındaki uyuşmazlığın ters yüz edildiği, güçler çizgisinin kıvrılabildiği, yaşanabilir bir bölge olarak oyun alanıdır. Nitekim, özgür davranışlara, oyunsu yaratıcılığa, bilgi olmayanın boşluğuna açılan bir derslikte tahrip etmenin ve kirletmenin keyfiyle, ezberin, tekrarın ve dayatılan kuralların dışında, formları bozarak yaratılan bu *biçimsiz parçalar* (Görsel 11) karşısında yanıt aranması gereken temel soru şu olmalıdır: Bu çalışmalar eğer özel bir eğitimin ürünü değilse ve onlara öğretilen bir bilgi yoksa, öğretmen olarak bir sınıfta oynanacak temel rol ne olmalıdır?



Görsel 11. *Biçimsiz Parçalar*, 7. ve 8. sınıf öğrencileri tarafından oluşturulan çalışma örnekleri (Kişisel Arşiv, 2020-2023)

Bu sorunun yanıtını *Cahil Hoca* adlı eserinde Jacques Jacotot'un hikâyesiyle birlikte ele alan Jacques Ranciere (2014), öğretmenin öğrenme üzerinde oynadığı gerçek rolü, öğrencinin araştırmasına, ilişkilendirmesine olanak tanıyan rastlantısallığa alan açmak, zihinsel özgürleşme ortamının oluşmasını sağlamak olarak tarif eder (ss. 10-19). Dolayısıyla öğretmenin görevi "kendiliğinden gelen bir süreci organize etmek, doğru bilgiyi oluşturduğunu düşündüğü bilgi yatırımlarıyla öğrenciyi doldurmak" ya da kendi bildiklerini hiçbir şey bilmediği varsayılan dinleyen, edilgin, evcilleştirilmiş öğrenciye öğretmek, armağan etmek değildir (Freire, 1991, s. 51). Aksine rastlantılarla şekillenen bir ortam içinde özgürleşmiş birer özne olarak öğrencileri yardıma muhtaç nesnelere konumundan koparmak, mevcut yasaları ters yüz eden ve bir şekilde yaklaşan özgürlüğü öngören kişi olarak öğrencilere (izleyicilere) hissettiklerinden daha özgür olduklarını göstermek olmalıdır (Biesta, 2022, s. 116).

Bir dersliğı başka türlü görmeye ve başka türlü düşünmeye çağırın bu bakış açısı, yazgılı olunan bir formun, öğretmen ve öğrenci arasındaki hiyerarşik ilişkinin bozulmasıyla yeni bir yaşam formunun oluşmasına dair en önemli parçayı oluşturur. Bu yeni yaşam biçimi öğrencileri kendi bilgi kaynaklarından yararlanan özneye, özgürleşen katılımcılara dönüştürürken öğretmen artık öğreten biri değildir. Her şeye biçim verme yetkisini elinde bulunduran öğretmen (sanatçı) bilgili bir uzmandan ziyade hevesli bir amatör rolünü üstelenerek kurduğu diyalog içinde kendisi de öğrenen, öğrenciler ise kendilerine öğretilirken öğrenendir. Böylelikle öğretmen, nesnelere bilgiyi sunan özne olmanın ötesinde diğer öznelerle birlikte özne haline gelirken bir araya getirilmesi mümkün olmayan parçalar, öğretmen ve öğrenciler içinde herkesin büyüdüğü bir sürecin sorumluları haline gelirler (Görsel 12).



Görsel 12. Veli Aras Yalçınkaya, *Kelimeler ve Şeyler: Bir Eğitim Bir Sanat Bir Fazlalık*, yazı tahtası üzerine çizim (Kişisel Arşiv, 2023)

Eşitsizliklerin ortadan kalktığı bir derslikte gücün başka güçle olan ilişkisinin gücün kendisiyle olan ilişkisine dönmesi, güçler çizgisinin kıvrılması anlamına gelir. Nitekim, görünür olan (öğretmen) ile sıradan olan (öğrenci) mesafeyi açan da eşit olma yolunda gösterilen bu iradeye bağlıdır. Buyuran iradenin ortadan kalkması, öğrencinin kendi gücünü ve iradesini keşfetmesi anlamına gelir. Öğrencinin kendini tanıması ve kendini yönetmesi için en mühim olan şey ise “bir yeteneğin başka bir yeteneğe ve her yeteneği de kendine eşit gördüğü zaman ne yapacağı” bilincidir (Ranciere, 2014, s. 45).

Ranciere'in *cahil öğretmen* ruhuna uygun olarak, düşünülmemiş olasılıkları üretme kapasitesine sahip öğrencilerin kendi bilgi kaynaklarından yararlandıkları *durumlar* üzerine inşa edilen böyle bir derslik, bilginin alanı dışına yani yaşama doğru, bilmenin neyi bilmemek sorusuyla yüzleşilen içsel bir hareketi doğurur. Nasıl ki birbirinden bağımsız parçaları hiç olmadık bir düzlemde eşleştirmek, ilişkilendirmek onları ilksel formlara

(uygarlık öncesi, akıl öncesi, büyümlü gizemli anlamsızlıklara, işlevsizliğe) dönüştürmek anlamına geliyorsa bilginin ortadan kaldırıldığı bir derslik de her şeyi yeni olarak gören, çıkar ve yarar gözetmeyen öğrencileri bilginin alanı dışında yeni bir anlamla buluşturmak demektir. Bu, tek bir perspektifin (öğretmenin) oluşturduğu bir varoluş biçimi olarak tasavvur edilen bir derslik yerine farklı bakış açılarının karşılaşmalar ve rastlantılarla yığın haline getirildiği birlikte var olma durumudur. Nitekim bir sınıfı sınıf yapan, bütün bu farklılıkların toplamıdır (Görsel 13).



Görsel 13. Veli Aras Yalçınkaya, *Sıradan Olanı Görünür Kılmak* (Kişisel Arşiv, 2019-2023)

Bir dersliği oluşturan zenginliklerin birlikte üretilip birlikte tüketildiği, herkes için mümkün bu yeni yaşam biçimi, bütün parçaları/bedenleri içsel deneyimin bölgesiyle yüzleştirirken birer fazlalık olarak görülen, âtil durumda, dışarı atılması gereken parçaları da sanatsal bir malzemeye dönüştürmektedir. Diğer bir ifadeyle öğrenciler, bir flanör gibi, *araçsallığın dizginlerinden arınmış bir görme biçimiyle* bir araya getirilmesi mümkün olmayan parçaları biriktirirken, öğretmen bir sınıf ortamını oluşturan bütün bu zenginlikleri yeniden bir araya getiren, sıradan hayatın kaydını tutan, geçici olandan kalıcı olanı damıtan kişiye dönüşür. Öğrencinin katılımıyla zenginleşen, dersin kolektif olarak yeniden üretildiği bütün bu süreç, yaratıcı örneklerle dolu bir sınıf ortamının oluşmasını sağladığı gibi öğretmenlik deneyiminin de zengin bir fikir kaynağı haline dönüşmesini sağlar.

### Sonuç

Özgürlüğün praksişi olarak eğitim nasıl ki geleceğe hazırlıktan ziyade yaşam sürecinin kendisini temsil etmekteyse bir şimdiki zaman pratiği olarak sanatta, kişinin kendini inşa etmesine yaşamını biçimlendirmesine olanak sağlayan içsel ve varoluşsal bir etkinliktir. Bu bağlamda sanatın üstlendiği rol, yaşama dair mesajlar ve duygular aktarmaktan ziyade özgül bir mekân ve ilişkiler yaratarak bu yaşam sürecini yeniden şekillendirmektir.

Verili olan ortak dünyaya ait rollerin, öğretmen ve öğrenci ilişkisinin yeniden düzenlendiği, bir dersliğe yönelik bakış ve tavırda değişikliğe neden olacak türden durumların yaratıldığı bu çalışmada da asıl amaç bir nesnenin üretimi değil, yaşamın inşası ve ifadesi olarak bir deneyimin üretimi ve tüketimidir. Yaşamın yaşamsal deneyime doğru genişletilmesi olarak ifade edilebilecek bu yaklaşım, kendimizi bulmak için kendimizi kendimizin ötesine taşınmak anlamına gelir. Bu sebeple, sanatsal ve pedagojik amaçları birleştirmeye dönük bu

örnekler basitçe sanat ve eğitim arasındaki mesafeyi bulanıklaştırmaktan öte, insanın normalleştirilmiş öznelğine karşı koyan, yeni bir öznelik biçimi ve yeni bir sanat türü inşa etmek üzerine kuruludur.

Allan Kaprow'un (1993) Sanatçı Olmayanların Eğitimi-I adlı makalesinde belirttiği üzere nasıl ki "bir süpermarkette alışveriş yapanların rastgele hareketleri, modern dansa yapılan her şeyden daha zenginse" (s. 97) tarihin belirli bir zamanında ve belirli bir mekânda başka türlü bir araya getirilmesi mümkün olmayan parçaların yeniden bir araya getirildiği, önceden planlanmış müfredatın dışında katılımcıların belirli kavramlarla yüzleştikleri, öğretmen ve öğrencilerin bir eğitim ortamını şimdiki zamanda somutlaştırdıkları özetle özneler arası iletişime ve insan ilişkilerine vurgu yapılan bütün bu süreç modern eğitimin nihai ürünlere ve sonuçlara dayalı özgürleştirici mantığı içinde yapılanlardan çok daha zengindir. Michel Foucault'nun özneleşme süreci adını verdiği, söylemlerin ve alışkanlıkların yeniden gözden geçirildiği, iktidarın gözüyle görmek yerine *kendinin* yeniden yaratıldığı bu yaşam formu, belirlenmiş biçimler ve zorlayıcı kurallar dışında isteğe bağlı etik ve estetik kurallar uyarınca varoluş tarzlarının oluşturulması, bir dersliğe bir sanat yapıtı gibi hayat vererek yeni yaşam olanaklarının yaratılmasıdır. Dolayısıyla, bu çalışmada ele alınan örnekler bir dersliğin, dışlama, baskı ve asimetrik güç ilişkilerinin üretildiği mekânlar olmak yerine özgürce hareket edilen, insana ve onun özüne, arzuya ve hayal gücüne odaklanılan yaşanabilir mekânlara dönüştürebileceğini, her şeyi yeni olarak gören, çıkar ve yarar gözetmeyen öğrenciler bilginin alanı dışında yeni bir anlamla buluşturulabileceğini ve farklılıkların, birbirinden bağımsız parçaların, başka türlü bir araya gelmesi mümkün olmayan öğrencilerin sanat yoluyla yeniden bir araya getirilebileceğini göstermektedir.

#### Kaynakça

- Allen, C. (2016). Allan Kaprow's radical pedagogy. *A journal of the performing arts*, (21), 7-12. Erişim: [http://www.performance-research.org/author-articles.php?author\\_id=224](http://www.performance-research.org/author-articles.php?author_id=224)
- Beuys, J. (1969). An interview with Joseph Beuys. *Artforum*. Erişim: 19.03.2023, <https://www.artforum.com/features/an-interview-with-joseph-beuys-210674/>
- Biesta, G. (2022). Cahil hocalara aldanma: Özgürleştirici eğitimde öğretmenin rolü. *Cogito*, (108), 111-140. Yapı Kredi Yayınları.
- Bishop, C. (2007). Antagonizma ve ilişkisel estetik. *Olasılıklar, duruşlar ve müzakere, güncel sanatta kamusal alan tartışmaları* içinde, 31-53. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Bishop, C. (2012). *Yapay cehennemler katılımcı sanat ve izleyici politikası*. Koç Üniversitesi Yayınları
- Bremmer, M., Heijen, E., Kersten S. (2021). Teacher as conceptual artist. *International journal of art and desing education* içinde (40), 82-98. Erişim: 30.09.2023. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/jade.12318>
- Bruguera, T. (2013). *Education art catedra arte de conducta*, 2013. s. 179-203. Interview: Tom Finkelpearl, ABD: Duke Universty Press.
- Bucknell, A (2017). *What can Joseph Beuys's mythic boxing match teach today's activist artist?* Erişim: 28.09.2023, <https://news.artnet.com/opinion/joseph-beuys-boxing-match-1018865>
- Clifford, J. (1991). Documents: A decomposition. *Visual Anthropology Review*, (7), 74-76. <http://metafactory.ca/intermedia/wp-content/uploads/2010/10/clifford1991.pdf>
- Deleuze, G. (2021). *Spinoza ve ifade problemleri*. Norgunk Yayıncılık.

- Finkelpearl, T. (2013). *What we made: Conversations on art and social cooperation*. Duke University Press
- Freire, P. (1991). *Ezilenlerin pedagojisi*. Ayrıntı Yayınevi.
- Foucault, M. (2010). *Bu bir pipo değildir*. Yapı Kredi Yayınları.
- Foucault, M. (2021). *Özne ve iktidar*. Ayrıntı Yayınları.
- Gourbe, G. (2020). Allan Kaprow, Herbert Kohl, Other ways project, *Pedagog and the counterculture*, Erişim: 18.12.2023 <https://www.switchonpaper.com/en/society/counterculture/allan-kaprow-herbert-kohl-other-ways-project/>
- Guattari, F. (2021). *Kaozmos, etik-estetik bir paradigma*. Otonom Yayınları.
- Helguera, P. (2012). A bad education. *The pedagogical impulse*, Erişim: 14.11.2023, <https://thepedagogicalimpulse.com/a-bad-education-helen-reed-interviews-pablhelguera/>
- Helguera P. (2011). *Education for socially engaged art*, A materials and techniques handbook. Jorge Pinto Books.
- Helguera, P. ve Miles, A. P. (2019). Journey notes of panamerica: The social practices of art, *Mobilizing pedagogy: Two social practice projects in the americas içinde*. S. Lacy and P. R. Alcala (Ed.). Amherst College Press
- Helguera, P. (2006). *The school of panamerican unrest*. Erişim: 28.11.2023, <https://pablohelguera.squarespace.com>
- Huizinga, J. (1995). *Homo ludens*. Ayrıntı Yayınevi.
- Kaprow, A. (1993). *The education of un-artist, Part I-II*. Essays on the blurring of art and life. J. Kelley. (Ed.). University of California Press
- Kuspit, D. (1991). *Joseph Beuys: The body of the artist*, Erişim: 05. 12. 2023 <https://www.artforum.com/features/joseph-beuys-the-body-of-the-artist-204066/>
- Krstich, V. (2016). *The pedagogy of play: Fluxus, happenings and curriculum reform in the 1960s*. Erişim: 03.10.2023, <https://cmagazine.com/articles/the-pedagogy-of-play-fluxus-happenings-and-curriculum-reform-in>
- Lucero, J. (2011). *Ways of being: Conceptual art modes of operation for pedagogy as contemporary art practice*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Pennsylvania State University
- Lucero, J. (2017). *Class not a class room arranged for performative and group reading*. Erişim: 28.09.2023, <https://thepedagogicalimpulse.com/class-not-a-class>
- Lucero, J. (2017). For art's sake stop making art, Chapter 17, 200-210, *Art's-based research in education*. M. Cahnmann, T. R. Siegesmund (Ed.). Routledge Press.
- Massumi, B. (2012). Çıkarın Ötesinde Sanat. *Cogito*, (70-71), 418-436. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Miles, J. ve Springgay, S. (2019). The indeterminate influence of fluxus on contemporary curriculum and pedagogy, *International journal of qualitative studies in education*, (33), 1-15. Erişim: 29.09. 2023. <https://thepedagogicalimpulse.com/publications-and-resources/>
- Podesva, L. K. (2007). A pedagogical turn: Brief notes on education as art. *Fillip*, (6). Erişim: 06.12.2023 <https://fillip.ca/content/a-pedagogical-turn>
- Ranciere, J. (2012). *Estetiğin huzursuzluğu, Sanat rejimi ve politika*. A. Artun (Ed.). Metis Yayınları.
- Ranciere, J. (2014). *Cahil hoca*. Metis Yayınları.
- Spencer, C. (2016). A calendar of happenings: Allan Kaprow, counter-chronologies and cataloguing performance. *Journal of the association of art historians*, (39), 568-599. Erişim: 04.12. 2023 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5509540>



## Edward Hopper'ın Resimlerinde Yok-Yerler

Nazif Gür<sup>1</sup>

### Öz

Bu araştırmada geçiş, iletişim ve tüketim için geçici bir alan olan yok-yer kavramı Edward Hopper'ın resimlerinde mekân-insan ilişkisi bağlamında ele alınmıştır. Çalışmada Hopper resimleri, sosyal aktivite mekânları, oteller ve yolculuk başlığı altında betimsel analizi yapılarak yok-yer kavramı üzerine ilişkisi kurulmuştur. Araştırma sonucunda sanatçının resimlerinde otel lobisi, kafeler, sinema salonu, benzin istasyonu, tren kompartımanı gibi yerlerin Auge'un bahsettiği yok-yerleri imlediği görülmektedir. Ayrıca sanatçının eserlerinde mekân olarak kişisel etkileşimin minimuma indirildiği, sadece tüketime davet eden böylesi yok-yerleri seçmesiyle bu mekânların kullanıcılarının da soğuk, mesafeli, monoton ilişkiler sürdürmesinin paralellliği de dikkate değerdir. Hopper, resimlerinde bu hissizleşme ve duyarsızlaşmayı perçinleyen yok-yerleri kullanılmasıyla izleyicide de aynı duyguyu tetiklemektedir. Bu anlamda makale Hopper'ın çalışmalarını anlamlandırmada Auge'un yok-yer kavramını dikkate alarak yeni bir bakış açısı sunmayı önermektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Hopper, mekân, Marc Auge, yok-yerler.

## No-Places in Edward Hopper's Paintings

### Abstract

In this research, the concept of no-place, which is a temporary space for transition, communication and consumption, is discussed in the context of space-human relationship in Edward Hopper's paintings. In the study, Hopper paintings were analyzed descriptively under the heading of social activity venues, hotels and travel, and their relationship with the concept of no-place was established. As a result of the research, it is seen that places such as hotel lobbies, cafes, movie theaters, gas stations and train compartments in the artist's paintings indicate the non-places that Auge mentioned. In addition, the parallelism between the artist's choice of such no-places in his works, where personal interaction is minimized and which only invite consumption, and the users of the

---

<sup>1</sup> Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü, ORCID: 0000-0003-3245-2581, ngur\_@hotmail.com

nowhere maintain cold, distant, monotonous relationships, is also noteworthy. Hopper triggers the same feeling in the viewer by using non-places that reinforce this numbness and depersonalization in his paintings. In this sense, the article proposes to offer a new perspective in making sense of Hopper's works, taking into account Auge's concept of non-place.

**Keywords:** Hopper, Marc Auge, no-place, place.

Bu çalışmada Marc Auge'un Hopper resimlerinin *yok-yer* (Fr. *non-place*) kavramı merkeze alınarak *eşik alan*, *eşiklik* ve *liminoid* tanımları refakatiyle incelenmesi amaçlanmıştır. Böylece yok-yerler ve buraların kullanıcısı arasındaki bağlantı Hopper'ın resimleri üzerinden görünür kılınmıştır. Çalışmada öncelikle yok yerlerin kavramsal çerçevesine yer verilmiş ardından eserler sosyal aktivite mekânları, oteller, yolculuk olmak üzere üç başlık altında betimsel analizi yapılarak yok yer kavramı üzerine ilişki kurulmuştur. Çalışma Hopper'ın *Otomat*, *Chop Suey*, *Mola*, *New York Sineması*, *Gece Kuşları*, *Yaz Akşamları*, *Otel Lobisi*, *Batı Moteli*, *Otel Penceresi*, *Gaz*, *Bölme C Araba* isimli eserleri ile sınırlandırılmıştır. Sanatçının bu çalışmalarının seçilmesindeki temel neden buradaki mekânların yok-yer tanımlamasına uygun oluşudur. Türkçe literatür tarandığında Hopper resimleri üzerine yapılan akademik araştırmaların hiçbirinde yok yerlere değinilmediği görülmektedir<sup>2</sup>. Bu anlamda bu çalışmanın literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Auge'a (2016) göre yok-yerler, mekân ya da yer olarak nitelendirilemeyen, kullanıcısının kısa süreli, genellikle tüketim odaklı kullandığı, iletişimin minimize edildiği alışveriş merkezi, sinema, kafe, seyahat alanı gibi uzamlardır (Auge, 2016, s. 75). Modernleşmeyle birlikte Auge'nin açtığı yok-yerler hızlı bir şekilde insan hayatının içine nüfuz eder. Öyle ki insan artık evinden çıktığı anda gününün bir kısmını bu yok-yerlerde geçirmektedir. Yok-yerler, özellikle modernizmle birlikte, kimi zaman mekân, kimi zamansa *yabancılaşma* ve *yalnızlık*ın anlatımında metafor olarak sanatta yer bulmaktadır. Burada akla ilk gelen ressamlardan biri kuşkusuz Edward Hopper'dır. Yabancılaşma, iletişimsizlik, melankoli, aidiyetsizlik, yalnızlık ve belirsizlik Hopper'ın çoğu resminde tasvir ettiği insanların içinde buldukları durumu belki de en iyi özetleyecek mefhumlardır. Hopper'ın insanlarında paylaşılan bu ortak duygular, savaş dönemi ve sonrası Amerikan günlük yaşam sahnesini kültürel nesne ve öğelerin refakatinde nostaljik atmosferi yakalamasında yatıyor olabilir. Ancak bu duyguları evrensele taşıyan belki de resimlerinde kullandığı mekânların antropolojik yer olmayışında gizlidir. Nitekim bu mekânlar sosyal dünyanın yarı özerk

---

<sup>2</sup> Aldoğa'nın, 2019'da yayınlanan "Edward Hopper Resimlerinde Amerikan Günlük Hayatının Ve Modern Yaşamın İzleri" isimli makalesinde ve Laletaş'ın 2020'de yayınlanan "Edward Hopper, Gece Kuşları" isimli makalesinde, 1930'lu yılların Amerika'sındaki yalnızlık ve melankoli duygusu ele alınmıştır. Fazla'nın 2018'de yayınlanan *Edward Hopper İle Günümüzde Ruhunu Kaybeden İnsanlara Bakış* isimli yüksek lisans tezinde, Hopper'ın dönemi ve günümüz insanının yalnızlık duygusundaki ortak paydalar ifşa edilmiştir. Babalıoğlu'nun 2020'de yayınlanan "Erwin Panofsky Yöntemi İle E. Hopper'in Gece Kuşları Tablosunun Analitik Çözümlemesi" isimli makalesinde, *Gece Kuşları* isimli eseri plastik unsurları ve anlamı dikkate alınarak incelenmiştir. Demir ve Gür'ün 2023'te yayınlanan "Edward Hopper'ın Kaçış Manevraları: Pencereleler" isimli makalesinde, sanatçının pencere önünde resmettiği figürlerin duygu durumlarından bahsetmiştir. Çetin'in 2020'de yayınlanan "With His Art and Legacies Edward Hopper" isimli makalesinde, Hopper'ın fotoğrafçıları, film yapımcılarını, dansçıları ve yazarları nasıl etkilediğinden bahsetmiştir. Tüm bu akademik araştırmalarda görüldüğü üzere Hopper resimleri mekândan ziyade figürler merkeze alınmış ve yok-yerlerden bahsedilmemiştir.

sınırlarını, kentsel boşluklarını temsil etmektedir. Kentin evriminde ve *üst-modernliğin*<sup>3</sup> paralelinde artışın ivme kazanmasında önemli rol üstlenen bu boşluklar ve kör noktalar insanların sadece tüketim için kısa süreli kaldıkları alanlardır. Auge'nin yok-yerler olarak tasnif ettiği benzin istasyonu, tren, otoyol, sinema, otel, kafe gibi alanlar Hopper'ın resimlerinde adeta saplantılı bir şekilde tekrarlanmıştır. Sanatçının eserlerinde böylesi yok-yerler, eğlence haline gelmekten çıkmakta, kullanıcıların soğuk, mesafeli, monoton ilişkiler sürdürdüğü, sadece tüketime davet eden, kişisel etkileşimin minimuma indirildiği uzamlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

### **Yok-Yerler: Kavramsal Çerçeve**

Fransız antropolog Marc Auge, insanların anonim kaldığı ve antropolojik tanımlarında *yerler* olarak kabul edilecek kadar önemli olmayan antropolojik geçicilik alanlarına atıfta bulunmak için yok yerler, diğer adıyla *olmayan yerler* kavramını kullanmaktadır. Auge'un tasnifine göre, "eğer bir yer, kimlikleyici, ilişkisel ve tarihsel olarak tanımlanabilirse, kimlikleyici olarak da ilişkisel olarak da tarihsel olarak da tanımlanamayan bir mekân, bir yok-yeri tanımlayacaktır" (Auge, 2016, s. 74). Dolayısıyla yok-yerler, antropolojik yerlerin zıttı olan uzamlardır. Antropolojik yer ile iletişime giren bireyin kimliği güçlenmekte, ona olumlu ya da olumsuz katkı sağlanmakta ve kişi burada uzun süre vakit geçirebilmektedir. Kişi aynı zamanda diğer insanlarla tanışabilmekte, sosyal referanslarını paylaşabilmekte nesneyi kişiselleştirebilmektedir. Yok-yerler ise bunun aksine kişiselleştirmenin nötralize edildiği bireyin anonim, hüviyetsiz ve yalnız kaldığı geçici uzamlardır. Yok-yerler herkes tarafından kullanılır ancak kişiye özel bir tanımlamada bulunmaz.

Havaalanı, tren istasyonu, gar, AVM, ATM, benzin istasyonu, sinema, kafe, restoran, deniz feneri, avlu ve benzeri alanlar yok-yerlere örnek olarak verilebilir. Ne var ki, bir yerin yok-yer olması öznedir. Örneğin havaalanında çalışan vaktinin çoğunu orada geçirmekte ve çalışma alanını farklılaştırabilmektedir (Auge, 2016, s. 75). yok- , üst-modernliğe tekabül eden yeni kentsel ve sembolik bağlamı tanımlar. Modernliğin başlangıçta umut vaadeden bir kavram olmasına rağmen ilerleyen yıllarda çeşitli olumsuzluklar ve sömürü biçimlerine dönüştüğünü savunan Berk'e (2017) göre modernlik giderek daha kaygan hale gelmektedir (Berk, 2017, s. 1210). Bu kaygan zeminin olumsuz yanları üst-modernlik olarak kavramsallaştıran Auge, boş yerleri terkedilmiş, marjinal ya da boş yerler olarak değil, anonim bir kesişmenin gerçekleştiği dolaşım ve tüketim alanları olarak ifade etmektedir. Yok-yerler ister ıssız ister kalabalık ve gürültülü olsun, insanlar burada yalnızca bir şey satın almak veya bir yerden başka bir yere gitmek için gerekli olan minimum süre zarfında iskân ederler (Auge, 2023, s. 2). Sosyolog Zygmunt Bauman'a (2011) göre yok-yerler aynı zamanda içinde kalınacak değil, içinden geçilecek yerlerdir ve kaçınılmaz tesadüfi karşılaşmaların yeridir. Bauman kalabalıktaki karşılaşmanın yüzüzlüğünden bahseder ve bu kalabalıkta bireysellik eriyerek biçimsiz bir küme halini almaktadır. Kalabalığın yüzüzsüz olması, bireye uygulanan evrensellikten kaynaklı kimlik ve edinmemesidir (Bauman, 2011,

<sup>3</sup> Auge üst-modernliği, "klinikte doğulan ve hastanede ölünen, transit noktalarının ve geçici yer işgallerinin lüks veya gayriinsani kipliklerde çoğaldığı, aynı zamanda meskun mekânlar olan sıkı bir ulaşım araçları ağının geliştiği, hipermarketlerin, bankamatiklerin ve kredi kartlarının" (Auge, 2021, s. 90) kullanıldığı bir dünya olarak tanımlamaktadır. Auge üst-modernliği aynı zamanda modernitenin günümüzde ulaştığı mekânsal aşırılık olarak da ele almaktadır (Auge, 2021, s. 7).

ss. 190-192). Böylesi alanlar nitelikleri, özü olmayan, üst-modernliğin bir çıktısı olarak giderek çoğalan ve dünyanın her yerinde aynı olan bir evrenselliğe sahiptir. Yok-yerlerde insan yalnız değildir, ancak yalnızca fiziksel olarak başkalarının yanındadır. Özne bir yok-yerin içinden geçer ancak onu yaşayamaz. İnsanlar buraları yalnızca kullanmaya karar verdiği için, bazen onların yanından geçtiğinin farkına bile varmazlar. Hatta bazı durumlarda rahatsızlığa (aidiyetsizliğe) neden oldukları için bu alanlar çabucak terk edilmeye çalışılır (Auge, 2023, s. 2).

Auge, modern bireyin kullanıcısı olduğu yok-yerle sözleşmeye dayalı bir teminat ilişkisi içerisinde olduğundan bahsetmektedir. Antropolojik yerler organik toplumsal olanı yaratırken, yok-yerler münferit sözleşmeselliği yaratmaktadır. Tek başına, ancak diğerlerine benzer şekilde, yok-yerin kullanıcısı onlarla bir sözleşme ilişkisi içindedir. Kullanıcı, sırası geldiğinde bu sözleşme şartlarına uymakla yükümlüdür. Örneğin AVM girişinde güvenlik kontrolünden geçme, sinemada göstermek zorunda olduğu bilet, seyahat aracında oturması gereken koltuk numarası bu sözleşmenin riyeti için elzendir (Auge, 2021, ss. 112,113). Bu anlamda yok-yerlerin herkese eşit derecede yabancılaştırıcı oluşunun bir çıktısı olarak bu alanların kullanıcısında “kimlik de eriyip gitmektedir” (İl, 2005, s. 55). Bu kapsamda bireyler “tüzel kişiler ya da kurumlardan başkaca sözcüleyeni bulunmayan metinler aracılığıyla, etkileşim içinde bulunmakla yükümlüdürler” (Auge, 2016, s. 86). Yok-yerin kullanıcısı artık sadece yolcu, müşteri veya şoför statüsünde yaşadığı ya da yaptığıdır. Özetle özne, kendisini aynı kodlara uyan (kartınızı yerleştiriniz, T.C. numaranızı giriniz gibi), aynı ödemeyi yapan, aynı çağrıyı dinleyen, aynı uyarı veya öğüt mesajını okuyan (sigara içmek yasaktır, yüksek sesle konuşmayınız, telefonlarınızı sessiz konuma getiriniz gibi) bir imajla karşı karşıya bulur. Bauman üst-modernliğin, eşgüdümlü olarak bu düzenlemelere muntazam boyun eğen bireyi monoton bir aktör olarak görmektedir. Bu koşullarda aktör tüketici olarak inşa edilmektedir (Bauman, 2001, s. 2004). Auge tüm bunların üst-modernliğin yol açtığını öne sürmekte ve bunun zaman, mekân ve ego fazlalığının dönüşümü olarak yaratıldığından bahsetmektedir. Nitekim seyahat endüstrisi yeni teknolojilerin gelişmesiyle evrilmiştir. Örneğin, araç kiralama otomobil endüstrisinin ilerlemesiyle gelişirken hızlı trenler bilimsel ve endüstriyel gelişmelerin tekeliyle paralel olarak ivme kazanmaktadır. Üst-modernitenin antropolojisi, fazla zaman, mekân ve ego, seyahat olasılıklarını arttırarak daha geniş bölgelere daha hızlı, lüks, konforlu (kendini şımartma) ulaşım prensibini temel alır. Dolayısıyla üst-modernlik aşırılık mantığıyla yaratılmaktadır (Auge, 2016, s. 94).

Literatür tarandığında yok-yerler tanımına karşılık gelebilecek kavramlara rastlamak mümkündür. Örneğin Bjorn Thomassen'ın *eşik alan*, Victor Turner'ın ise *liminoid* kavramıyla ele aldığı *eşiklik* tanımlamaları bunlardan birkaçıdır. Antropolog ve sosyal bilimci Bjorn Thomassen, Auge'nin yok-yerler kavramına benzer olan *eşik alanlardan* bahsetmektedir. *Eşik alanları* toplumda değişim veya evrim olduğunda, eskinin henüz yeni tarafından geride bırakılmadığı dönemde oluşan uzamlardır. Kavram, toplumdaki bireylerin sosyal hareketliliğine ve içlerinde yeni bir sosyal manzaranın var olmasına izin veren çatlak noktalarına dikkat çektiği için yok-yerlerle birlikte ele alınması mümkündür. Nitekim mekânda bir noktadan diğerine gitmek için tampon bölgelere ihtiyaç vardır. Mimaride *eşik bölgeleri* gidip gelme ve hareket etme yerleridir. *Eşiğin* psikolojik boyutu ise

mekânsal ve zamansal olarak öznenin bir sınırdı ya da arada olma deneyimi olarak tezahür etmektedir (Thomassen, 2010, s. 334). Benzer bir deneyimden sosyolog Victor Turner da *liminoid* kavramıyla bahsetmektedir. Turner'a (1974) göre liminoid deneyim, post endüstriyel dönemde bireyi toplumdaki uzaklaştıran, hazcı bir deneyimdir. Kişi bu deneyimi yaşadığı yer ve zamanda asılı kalır. Bu aynı zamanda melankoli duygusunu da beraberinde getirerek aidiyetsizlik hissini perçinleyebilir.

### **Hopper'ın Yok-Yerleri: Sosyal Aktivite Mekânları**

Sosyal aktivite mekânlarından biri olan kafe Hopper resimlerinin olay örgüsünü kurgulamada sanatçının sıklıkla tercih ettiği yok-yer olmuştur. *Otomat* isimli eserde, masada şapkası, yakası kürklü yeşil ceketle, şık giyimi ve makyajıyla görünümüne önem veren genç bir kadın oturmaktadır (Görsel 1). Kadının giyim tarzından da anlaşılacağı üzere soğuk bir gecede bu kafeye gelmiştir. Masadaki boş tabak ise kadının bir süredir orada oturduğunu gösterir. Masada tek figürün oluşu izleyende yalnızlık hissini perçinler. Kadının ifadesiz yüzünden ne düşündüğünü öngörmek imkânsızdır. Ancak Hopper, izleyicinin kadınla özdeşleşmesini ve empati kurmasını başarır. Nitekim herkes modern dünyanın hengâmesi içinde böylesi bir sahne yaşamıştır. Resimde göze çarpan diğer nokta, kadının yalnızca bir eldiveni çıkarmış olmasıdır. Kadın ya acelesi olduğundan ya da dışarıdan yeni geldiği için henüz ısınmamış olmalı ki tek eldiveni halen elindedir. Ne var ki yeni gelmiş olsaydı, az önce de bahsedildiği üzere masadaki tabağın boş değil dolu olması gerekirdi. Her halükarda kadın kafede uzun süreli kalmayacağından burası onun için yok-yerdir. Öte



Görsel 1. Edward Hopper, *Otomat*, 71x91cm, tuval üz. yağlıboya (Hopper, 1927)

yandan Hopper resimlerinde alışlagelen tecrit ve izolasyonu bu resminde arka plandaki zifiri karanlık cam ile sağlar. Camın ötesinde bir insan, bir araba farı ya da evlerden gelen herhangi bir ışığın var olmayışı alanı manipüle etmektedir.

*Otomat* resmi izleyicisine bir film sahnesinde dramatik bir gerilim anının duraklatıldığı bir eylemin eşigindeymiş gibi hissettirmektedir. Muhtemelen resmin mekânının kafe oluşu bu eşiklik hazzını arttırmaktadır. Nitekim kafe de zaman (şimdi ve gelecek) ve mekânda bir yerden varış noktasına gidiş arasındaki bekleme alanıdır. Bu anlamda eserdeki mekân, eşik ile özneyi bekleyen yer arasında geçişin yaşandığı, askıya alındığı yerdir.

Gerçek anlamıyla otomat, düşük fiyatlarla içecek ve atıştırılabilir yiyeceklerin bulunduğu, madeni parayla çalışan ve yirmi dört saat garsonsuz hizmet veren makinedir. Nihayetinde olumlu bir bakış açısıyla otomat garsondan, kredi kartı nakitten, ATM bankalardan hızlıdır. Ancak insan etkileşiminin yerini alma konusunda evrensel bir yalnızlığın da pimini çeker. Sennett'e (2002) göre, modern teknolojilerin kullanımı az bir çaba ve kendini verme gerektirdiğinden bedenin duyarlılığını törpülemektedir. Yok-yer içerisindeki teknolojik gelişmelerle beden hassasiyetini yitirerek yerleştirilmiş hedeflere doğru dünyayı adeta uyuşturucu biçiminde deneyimler (Sennett, 2002, s. 13, 14).

Otomat, bu anlamda iletişim çağında yaşattığı iletişimsizlikle bir paradoks da yaşatmakta ve modern dünyada yalnızlaşmaya yol açmaktadır. Bu anlamda *Otomat* isimli eser (Görsel 1) 1920'li yılların Amerika'sında modern bireyin sosyal hayatını sahneleyen resim olarak karşımıza çıkmaktadır. Hopper, 1920'lerin otomat kafelerinde mekânla kurduğu ilişkisi ve teknolojinin varlığı üzerinden öznenin kimliğine atıfta bulunmaktadır. Otomat kafe bir kimlik alanı olarak Auge'nin bahsettiği "ne ilişkisel ne de tarihsel olarak tanımlanamayan" (Auge, 2021, s. 89), mekânsal etkileşimin minimize edildiği alandır. İl'in de söylediği gibi böylesi yok-yerlerde "kimlik de eriyip gitmektedir" (İl, 2005, s. 55). Çünkü buralarda kişiye özel yaklaşım söz konusu değildir, her bireye evrensel bir standartta yaklaşılmaktadır. Yok-yerler kolektif hafızanın ve kalıcı bir aidiyet duygusunun olmadığı, kullanıcılarının anonim kaldığı alanlardır. Hatta bazen ideolojik olarak utanan, seilmeyen, sadece yatırım ve tüketim odaklı deneyimlenen yok-yerlerdir (Brogden, 2019, s. 3, 4).

Hopper resimlerinde genellikle az figür tercih etmektedir ancak *Chop Suey* isimli eserinde dört adet figür kullanmıştır (Görsel 2). Hopper'ın mekân olarak restoranı seçtiği resimde iki kadın karşılıklı oturmaktadır. Arka planda görünen çift sohbet etmedikleri gibi herhangi bir iletişimde de bulunmayarak yalnızlık duygusunu telkin etmektedir. İzleyicinin dikkatini yeşil kazaklı kadına toplamak adına masadaki diğer kadın sırtı dönük olarak aksettirilmiştir.

Modern şehrin kronik sorunlarından biri de bu iletişimsizlikte yatmaktadır. Sosyolog Richard Sennett'in de ifade ettiği gibi "şehir birbirlerinden farklı insanları bir araya getirir, toplumsal hayatın karmaşıklığını yoğunlaştırır, insanları birbirlerine yabancı olarak sunar" (Sennett, 2002, s. 20). Kentin evriminde önemli bir rol oynayan restoran yabancıları geçici olarak bir araya getirerek yokluğun arkasında yatan yerin tezahürü haline gelmiştir. Hopper'ın sosyal bir ortamda dahi yakaladığı iletişimsizlik anını vurgulamak için kullandığı

ışık, adeta film setindeki<sup>4</sup> sahne ışığı kadar keskindir. Kadının bakışları ne gelen ışığa ne karşısındaki figüre ne de izleyiciye yönelmiştir. Böylesi bir kopukluğu, dalgınlığı ve iletişimsizliği aksettirmek adına ışığın bir enstrüman olarak kullanıldığı da muhtemeldir.

Hopper'ın yok-yerleri/restoran konu alan resimleri aynı zamanda 1920'ler sonrası Amerikan kadınlarının değişen vizyon ve rollerine yönelik kayda değer atıflar sunmaktadır. Bu anlamda Hopper'ın resmine ismini de veren *Chop Suey* 1920'li yıllarda New York City'de genellikle ikinci katta bulunan Çin restoranlarına verilen isimdir. Resim bu yılların Amerikan toplumundaki temel değişikliklerin kanıtı olarak da okunabilir. Nitekim 1920'lerin öncesi restoranda kadının varlığı uygunsuz bir davranış olarak görülürken feminizmin yükselmesiyle bu algı değişmeye başlamış, zamanla restoranlarda 'kadınlar için



Görsel 2. Edward Hopper, *Chop Suey*, 81x96 cm, tuval üz. yağlıboya (Hopper, 1929)

<sup>4</sup> Hopper resimlerinde ışığın böylesine keskin oluşunu Sanatçı George Segal şu sözleriyle ifade etmiştir: "Hopper'ın resimlerine girmek için güneş gözlüğü gerekir" (Schmied, 1995, s. 100). Sanat tarihçisi Harriet G. Warkel, Hopper'ın en popüler çalışmalarının, "uygun sahne aydınlatmasına sahip sahne setleri gibi oluşturulmuş" iç mekânları olduğunu iddia etmektedir (Warkel, 2008, s. 29). Yazar Walter Wells de Hopper'ın kompozisyonlarının genellikle sahne önü oluşu, ışık ve gölgeleri yönlendirişi ve tasvir edilen karakterlerin genellikle poz verir gibi görünmesini bir tür sinema senograf davranış olduğunu söyleyerek bu fikri desteklemektedir (Wells, 2008, s.215). Ayrıca sanat tarihçisi olan Gail Levin de sinemanın sanatçının tablolarını yaparken ilham kaynağı olduğundan bahsetmektedir (Levin, 1980, s. 126).

masalar' tabelası konmaya başlamıştır (Levin, 1995, s. 285). Çoğu sanat eleştirmeni Chop Suey'in genç kadın işçi sınıfına odaklanılan resim olduğunu söylemektedir. Dönemin çalışan işçi kadınları öğle arası boş vakitleri için tercih ettikleri Çin restoranları (masadaki çaydanlık gibi göstergeler de Çin restoranı olduğuna işarettir) erkek ve kadınlar için yeni kamusal rolleri gösteren modern şehrin karakteri hakkında temel ipuçları vermektedir (Prather, 1999, ss. 138,139). Özne, gündelik hayat ve çalışma hayatı arasındaki müphemliği boş zaman aralığında deneyimlemektedir. İş hayatındaki yoğunluğun ya da gerilimin ardından onu gündelik hayatın kaygı ve endişesinden koparacak anlık rahatlamaya kavuşturacak kafe, restoran gibi toplanma yerleri aynı zamanda *liminoid deneyimin* yaşandığı eşikte mekânlardır (Lefebvre, 2012, ss. 34-38).



Görsel 3. Edward Hopper, *Mola*, 40x60 cm, tuval üz. yağlıboya (Hopper, 1963)

Hopper, *Mola* isimli eserinde tiyatro veya sinemada ön sıralarda ancak kör bir noktada oturan yalnız bir kadın resmetmiştir (Görsel 3). Hopper'ın çoğu resminde olduğu gibi burada da kadının yüzündeki ifadesiz bakış izleyiciyi hayal gücüne yönlendirmeyi teşvik eder. Resme bakan özne, eserde kör noktadaki kadınla farkında olmadan empati kurmaya başlar ve onun yalnızlığını, tecridini kendisininmiş gibi özdeşim kurabilir. Kadının içinde bulunduğu eşik boşluğu belki de saat başı değişen zamansal bir boşluktur. Oturduğu salon bir saat önce insanlarla doluyken bir saat sonra hiç kimsenin olmaması tekinsizlik duygusunu uyandırabilmektedir. Böylesi bir eşik alanında kalmak bir süre sonra itici, hatta ürkütücü olabilmektedir. Mark Fisher'ın da dediği gibi ürkütücü "yokluğun ya da varlığın başarısızlığından oluşur. Ürkütücü hissi, ya hiçbir şeyin olmaması gereken yerde bir şey varken ya da bir şey olması gerekirken hiçbir şey yokken ortaya çıkıyor" (Fisher, 2016, s. 61).



*New York Sineması* isimli eserde de ilk dikkat çeken husus, alışlagelen dinamik, gösterişli ve kalabalığın olduğu sinema dünyası yerine sanatçının neredeyse boş, sessiz bir ana odaklanmış olmasıdır (Görsel 4). Soldaki yüksek tavandan sarkıtılan üç ışık, karanlığa gömülmüş salonda ayrı sıralarda oturan adam ve kadını hafif aydınlatmakta, kadife koltukları da belirginleştirmektedir. Sinema duvarının bittiği yer filmin oynatıldığı fantezi dünyası ile gerçek dünya arasındaki kritik ayrımı yapmaktadır. Tavandaki üç ışık bu ayrımı yumuşatmakta da işlev görmektedir. Kurgulanan bu ayrımla sinemanın oynatıldığı bölüm ile parlak ışık altındaki sarı saçlı görevli kadın yan yana gelmektedir. Hopper, resimde izleyicinin sağdaki kadına odaklanmasını istemiş olacak ki, kontrastı ve ışığı sağ taraftan yana kullanmıştır. Nitekim bu nokta izleyiciyi hayaldünyasının içine çekmekte, yalnızlık ve melankoliyi teşvik etmektedir. Mavi üniformalı kadın (teşrifatçı), üçlü duvar lambasıyla aydınlatılmış, duvara yaslanmış ve bir elinde feneri tutarken diğer elini çenesine dayamış dalgın bir ruh haliyle ayakta durmaktadır. Yüzündeki ifade Hopper'ın çoğu resminde olduğu gibi belirsizdir. Kadın, muhtemelen filmi onlarca kez izlemiş olmalı ki, o an filmi izlememeyi tercih etmektedir.



Görsel 4. Edward Hopper, *New York Sineması*, 82x102 cm, tuval üz. yağlıboya (Hopper, 1939)

Bu sahne Fransız ressam Edouard Manet'nin *Folies-Bergeres'de Bir Bar* resmindeki yorgun ve bitkin barmeni andırmaktadır. Nitekim Hopper kariyeri boyunca pek çok sinema, tiyatro ve gösteri dünyasını tasvir eden resimler yapmıştır. *New York Sineması*'ndaki eğlence dünyasıyla ilgili bir sektörde çalışmasına rağmen mutsuz olan görevli kadın, Manet'nin barmeniyle benzer melankolidedir (Haigh, 2022). Görünüşe göre Hopper, gösteri ve eğlence dünyasını resmetmede Manet'nin *Folies-Bergeres'de Bir Bar* ve Edgard Degas'ın *Kafede* isimli çalışmalarından ilham almış olması muhtemeldir. Bu üç resimde de dikkati çeken ortak payda kadınların eğlence sektöründe çalışmalarına rağmen dalgın ve mutsuz oluşlarıdır. Ancak bir diğer dikkat edilmesi gereken ortak nokta, kanımca resimdeki mekânın yok-yer oluşudur. Ne var ki ne Manet'nin barı ne Degas'ın kafesi ne de Hopper'ın sineması, antropolojik yer değil, bunun taban tabana zıttı olan yok-yerdir. Belki de izleyicide bu yalnızlık, huzursuzluk, aidiyetsizlik, melankoli gibi duyguları aksettiren, mekânın yok-yer oluşunda gizlidir.

Yok-yerlerin tektipleşmesini aşındırma çabasının bir göstergesi olarak reklam ve pazarlama stratejileri vazgeçilmezdir. “Mekânlar tüketildikçe, o ilk baştaki eşitsizliklerini yitirirler, ticarileşmek onları diğer yerlerden farksız göstermeye başlar. Bu noktada...kendilerini diğer mekânlardan ayırmak, farklılaştırmak zorundadırlar” (Robins, 1996). Hopper, *Chop Suey* isimli eserinde tabela kullandığı gibi benzer bir edimi *Gaz* isimli eserinde mobilgaz logosu kullanarak göstermektedir. *Gece Kuşları* isimli eserinde puro markası olan Phillie's restoranının üzerindeki tabelada görülmektedir (Görsel 5).



Görsel 5. Edward Hopper, *Gece Kuşları*, 66x102 cm, tuval üz. yağlıboya (Hopper, 1940)

Sanatçının *Gece Kuşları* isimli eseri, savaş zamanı Amerika'da modern bireyin kent yaşamı ve endüstrileşmenin ikonu haline gelmiş 20. yüzyılın en bilinen resimlerindedir. Restoranda ilk göze çarpan birbiriyle iletişimi olmayan, yüz ifadeleri belirsiz ve dalgın olan tipik bir Hopper çiftidir. Arkası dönük olan esrarengiz adam izleyicinin bakışını bu yöne doğru yönlendirmektedir. Çift büyük olasılıkla birbirini tanıyor, anı birlikte paylaşıyor ancak konuşmuyor gibi görünmektedir. Adam elinde sönmüş bir sigarayı tutarak garsona bakmakta, kadın ise elinde tuttuğu nesnenin tefekküründe etrafına aldırış etmemektedir. Kambur duruşuyla sahnede hareket eden ve belki de sessizliği bozacak tek kişi garsondur. Resimdeki figürlerin uzakta oluşu hem birbirleriyle hem de izleyiciyle aralarında mesafe oluşturmakta böylece izolasyonu pekiştirmektedir. Ancak izolasyon bununla sınırlı değildir. Restoran kapısının görünmemesi de izleyiciyi bu sahneden dışlamaktadır. Hopper, çoğu resminde izleyiciyi röntgenci pozisyonuna yerleştirdiği bilinmektedir. Resimlerindeki perspektif kullanımı, açı ve kullandığı ışıkla teatral bir sahne yaratarak bu hazza ivme kazandırmakta, adeta röntgencilığe davet etmektedir. Resimde sanki henüz gerçekleşmemiş bir aksiyon sahnesinin fırtına öncesi sessizliği hakimdir.

Restorandaki güçlü ışık, etrafındaki karanlığa sızarak sokağı kısmen aydınlatmakta, bu da resme ıssız ve ürkütücü bir izlenim vermektedir. Hopper belki de sokağın boş oluşuyla savaş dönemindeki nüfusun azalmasına dikkat çekmek istemiştir. Nitekim *Gece Kuşları 2*. Dünya savaşından kısa bir süre sonra resmedilmiştir. Ve şehirde tekrarlanma ihtimali olan

bombalanma<sup>5</sup> olasılığına karşı toplumda huzursuzluk devam etmektedir. Bir zamanlar toplumu ayakta tutan yapıların ve inançların yıkımına yol açan savaşın etkisi huzursuzluğa, dolayısıyla iletişimsizliğe neden olmaktadır. İletişimin minimize edildiği böylesi mekânlar da yok-yer kavramına etkili bir örnektir. Elbette sanatçı bunu hiçbir zaman dile getirmemiştir. Ancak Hopper “muhtemelen büyük bir şehrin yalnızlığını resmediyordum” (Artic, t.y.) diyerek resimdeki yabancılaşmayı (kimlik kaybını) ve iletişimsizliği örtük bir şekilde ifade etmiştir.

Liminal bir mekân olan evin ön sundurması kamusal ve özel alan arasında eşik bir uzamdır. Sundurma bu yönüyle kesin işlevi olmayan muğlak bir alan, dolayısıyla da yok-yerdir. *Yaz Akşamı* isimli eserdersmin başrolünde her ne kadar kadın ve erkek olsa da onları çevreleyen sundurma ve duvar çiftin küçük görünmesine sebep olmaktadır (Görsel 6). Hopper’ın birçok resminde izolasyonu güçlü kılmak, gizleme ve göstermeyi arttırmak adına başvurduğu bu yöntem izleyiciyi röntgenci konumuna sokmaktadır. Çift, floresan ışıklarının altında adeta tiyatro sahnesindeymiş gibi akşamın karanlığına tahakküm kurarak böylesi sakin bir ortamın tadını çıkarmak istemektedir. Ancak güçlü ışık onları aynı zamanda olası bir bakışa karşı savunmasız da bırakmaktadır. Işık gizli bir ajan gibi girmekte ve mahrem alanı ihlal etmektedir. Çift birbirine direkt olarak bakmamakta, bu da akla iletişimde olan bir eksiklik ya da özel bir konuşmanın hüsrana uğradığını getirmektedir. Sundurmanın eşik bir alan oluşu, havanın ne aydınlık ne de zifiri karanlık oluşu ve çiftteki kararsızlık izleyiciye eşik ve yok-yer deneyimi yaşatmaktadır.



Görsel 6. Edward Hopper, *Yaz Akşamı*, tuval üz. yağlıboya (Hopper, 1947)

### ***Hopper’ın Yok-Yerleri: Oteller***

Hopper ve eşi Josephine Nivison, kariyeri boyunca sık sık seyahat etmiş ve pek çok otelde kalarak gözlem yapma fırsatı yakalamıştır. Sanatçı kariyeri boyunca pek çok otel ve motel resmi tasvir etmiştir (Apollomagazine, t.y.). Bu grup içerisinde yer alan *Otel Lobisi* isimli eserde ana lobide iki kadın ve bir adam bulunmaktadır (Görsel 7). Sağdaki genç kadın mavi bir elbise giymiş bacak bacak üstüne atmış ve pek çok insanın kamusal alanda iletişimden uzak durmak için yaptığı gibi kitap okumaktadır. Arkada siyah kürklü ve şapkalı yaşlı bir kadın oturmaktadır. Kadının önünde kolunda bir palto tutan adam ayakta durmaktadır.

<sup>5</sup> Hopper’ın eşi Josephine tarafından tutulan günlüğe göre, sanatçı *Gece Kuşları* isimli tablosunu 21 Ocak 1942’de New York’ta, Pearl Harbor’ın bombalanmasından birkaç hafta sonra tamamladı. Bu nedenle eser genellikle savaş zamanı yabancılaşmanın bir ifadesi olarak görülür. Tarihin bu çalkantılı dönemlerinde, herkes başka bir saldırı olması hakkında paranoyaklaşmıştır. New York’un, başka bir hava saldırısı gelmesi ihtimaline karşı şehri karanlıkta saklamanın bir yolu olarak karartma tatbikatları düzenlenmiştir (Martinique, 2018).

Karakterler geiş halinde beklemektedirler. Aynı alanda bulunmakta, ancak etkileşime girmemektedirler.

Iversen'e (1998) göre, Hopper'ın eşi Nivison, resimdeki hem yaşlı hem de genç kadındır ve yaşlı adam da Hopper'dır. Iversen bu durumu figürlerin zamanda askıya alınmış halde seyahat etmekte olduđu yönünde yorumlar (Iversen, 1998, s. 414). Görünüşe göre Hopper resimde kendisi ve eşini 60'lı yaşlarda tasvir etmiştir. Aynı resimde eşinin gençlik haline de yer vermesiyle yaş ve zamanın geçişine atıfta bulunmaktadır. Böylelikle *Otel Lobisi*, bekleme odasının geiş halindeki insan yaşamının görüntüsünü sahnelemektedir.

Hopper, aynı grupta olan bir başka eseri *Batı Moteli*'nde anonim bir otel odasında yatağın üzerinde oturan bir kadın betimlemiştir (Görsel 8). Odanın perdeleri açık ve büyük pencereden dağlık manzara görünmektedir. Işık yine kritik bir eşik noktasıdır; güneş ya doğmakta ya da batmaktadır. Odanın geneline bakıldığında minimal eşyalar ve geniş boşluklar göze çarpmaktadır. Dışarıda park etmiş olan araç büyük olasılıkla kadını beklemektedir. Odada kadına dair kişisel eşyalarının bulunmaması, yatağın toplanmış olması ve kadının valizinin çıkarılmak için hazır oluşu bu görüşü destekler niteliktedir. Kadının direkt olarak izleyiciyle göz temasında bulunması Hopper'ın resimlerinde pek de alışık olunmayan bir edimdir. Ancak burada direkt olarak izleyene bakışı, resme aynı zamanda üç boyut etkisi kazandırmaktadır. Özne ile kadın arasında kurulan bu bağlantıyla izleyici adeta resmin içine çekilmektedir.

Louise B. ve J. Harwood Cochrane küratörü ve Virginia Güzel Sanatlar Müzesi (VMFA) Amerikan Sanatı Bölümü Başkanı Dr. Leo G. Mazow'a göre otel Hopper'ın çalışmalarını genel olarak anlamada bir metafordur. Her biri birer kaçış ve bir tür geçici nişandır (Klein, 2020). Otel tam da Bauman'ın ifade ettiđi *yüzer-gezer deneyimin*<sup>6</sup> yaşandığı, belirsizlik ve yerinden edilme deneyiminin mekâna bürünmüş halidir. Nitekim otel modern yaşamın akışkanlığı, köksüzlüğü ve aidiyetsizliğinin sembolü haline gelmiş yok-yerdir. Kadının motelden ayrılıp



Görsel 7. Edward Hopper, *Otel Lobisi*, 82x104 cm, tuval üz. yağlıboya (Hopper, 1943)



Görsel 8. Edward Hopper, *Batı Moteli*, 77x128 cm, tuval üz. yağlıboya (Klein, 2020)

<sup>6</sup> Bauman, kimliği yerinden edilme ve yüzer-gezerlik olarak sorunsallaştırmaktadır (Bauman, 2001, s. 113).



Görsel 9. Edward Hopper, *Otel Penceresi*, 100x140 cm, tuval üz. yağlıboya, (Hopper,1955)



Görsel 10. Edward Hopper, *Bölme C Arabası*, 1938, tuval üz. yağlıboya (Hopper, 1938)

yer değiştirmeyi düşünmesi, eşyalarını toplaması ve ardından yeni bir yere taşınması hem zihinsel hem de fiziksel bir eşik alanda meydana gelen faaliyetlerdir. Otel, motel, pansiyon gibi gelip geçici gününbirlik konaklanan mekânların kişiselleştirilememesi böylesi uzamların yok-yer olarak nitelendirilmesine neden olmaktadır. Ne var ki mimar Norberg Schulz, bir yerin kimliğinin insan kimliğinin gelişimi için temel bir öneme sahip olduğunu” (Schulz, 2023, s. 3) söylemektedir. Ancak bazı kaynaklara göre otellerin tarihi ya da kimliği genel anlamda yoktur (Soysal, 2013, s. 77; Bozdemir, 2016, s. 13).

*Otel Penceresi* isimli eserde Hopper, koyu lacivert bir kanepede oturan şık giyimli yaşlı bir kadın tasvir etmiştir (Görsel 9). Kadın büyük bir pencereden dışarıya bakmakta ve sanki kimse tarafından rahatsız edilmek istememektedir. Ancak dış mekân zifiri karanlık olduğu için hiçbir şey görünmemektedir. Camın böylesi karanlık oluşu akla sanatçının *Otomat* isimli eserindeki arka plandaki camı getirmektedir. Nitekim bu resimde de izolasyon, pencerenin ötesinde herhangi birşık, araba farı ya da insan olmayışıyla pekiştirilmiştir. Böylesi ıssız ve yalnız bir atmosfer, huzursuzluk duygusunu da perçinlemektedir. Hopper *Otel Penceresi* isimli eseri hakkında şu ifadelerde bulunmuştur:

Sadece gördüğüm şeylerin doğaçlaması. Belirli bir otel lobisi değil, ama çoğu kez Otuzlu yıllarda Broadway'den geçerek Beşinci Cadde'ye kadar yürüdüm ve orada bir sürü ucuz otel var. Bu muhtemelen onu düşündürdü. Yalnız mı? Evet, sanırım gerçekten planladığımdan daha yalnız (Paintingsframe, 2013).

Bu anlamda *Otel Penceresi* sadece bir deneyim değil 20. yüzyıl Amerika'sının kentsel yaşamının dolayısıyla da tüm insanlık durumunun yansımasıdır.

### ***Hopper'ın Yok-Yerleri: Yolculuk***

Yok-yerlerin kapsamında olan yolculuk teması Hopper resimlerinde de tercih edilen mekânlar arasındadır. *Bölme C Arabası* isimli eserdetren yolculuğundaki kadın, elindeki dergiyi incelemekte ve yanından geçen manzaraya aldırış etmemektedir (Görsel 10). Şapkasını neredeyse göz hizasına kadar indiren kadın, izleyicinin bakışlarından kendini korumakta ve izole etmektedir. Bir yer ile başka bir yer arasındaki mesafenin aşılmasını

sağlayan tren kompartımanı Auge'un yok-yerlerine karşılık gelmektedir. Tren istasyonları kendine özgü seyahat yeridir ancak ticari kimliğinde hiçbir tarih yoktur. Auge'a (2016) göre, Bugünkü dünyanın somut gerçekliği içinde, yerler ve mekânlar, yerler ve yok-yerler birbirlerine karışmakta, birbirlerinin içine girmektedir. Yerlerin hangisi söz konusu olursa olsun, yok-yer ihtimali her zaman mevcuttur. Yere geri dönüş yok-yerlerde dolaşan kişinin sığınma eylemidir. Yerler ve yok-yerler, tıpkı onları betimlemeye imkân veren sözcükler ve kavramlar gibi birbirlerini iterler ya da birbirlerini çekerler (Auge, 2016, s. 92).

Bu anlamda varış noktası ile tren kompartımanı birbirlerini hem iten hem de çeken iki uzamdır. Yolcu ise iki uzam arasında eşiktir ve "hiçbir sentez gerçekleştirilmekte, sadece bir güzergâhı kat etme süresince ayrı, benzer ve birbirine kayıtsız bireyselliklerin birlikte var olmasına müsaade etmektedir" (Auge, 2021, s. 121). Yolcu bu alanda kendisini çıkış noktası ve varış noktası arasında bir boşlukta hissetmektedir. Çıkış noktasından mekânsal ve sosyal anlamda ayrılan yolcu, Turner'ın bahsettiği eşikte ritüel bir süreç deneyimlemektedir.

Benzin istasyonları ne bir tarihi ne de kimliği barındırmaktadır. Bu yönüyle istasyonlar evrensel bir kimliğe sahip olan, bireyselliği nötralize eden bir yok- yerdir. "Dolayısıyla bugün karşımıza çıkan şey "mekânsal farklılık" tan ziyade mekânsal aynılık"tır (İl, 2005, s. 47). İstasyon, seyahat edenlerin tüketmek ve dinlenmek için gelip geçtikleri yer olmasıyla, insanların varış noktası için sadece eşik mekânıdır.



**Görsel 11.** Edward Hopper, *Gaz*, 66x102 cm, tuval üz. yağlıboya (Hopper, 1940)

Sanatçının 1940 yılında yapmış olduğu *Gaz* isimli eserindeissiz bir yolun sağ tarafında arabanın olmadığı bir benzin istasyonu görülmektedir (Görsel 11). Resimde sadece bir figür bulunur ve görevli olmasına rağmen üzerinde üniforması net olarak görülmemektedir. İstasyonda koyu kırmızı renkli üç pompa bulunmaktadır. Ne var ki adam, pompaların can alıcı rengi, büyüklüğü ve heybetinden kısmen görünmekte ve arka planda kalmaktadır. Belki de bu, modern makinaların insana ve doğaya kurduğu tahakkümün gölgesidir. Kesin olan şu ki Hopper bu resminde insanı yine izole etmektedir. Benzin istasyonunun ışıklarının yanıyor oluşu, havanın birazdan kararacak olmasını işaret etmekte ve günün saatini anlamak açısından ipucu vermektedir.

Benzinliğin floresan ışıkları buradan geçip sonsuz ormanın duvar ördüğü yola doğru ilerleyenlerin varış noktasına kadar göreceği belki de son ışık olacaktır. Resimde doğal ve yapay ışık kullanımı, doğal ışığın da alacakaranlık oluşu, doğal bir manzaraya sızan insan yapımı yol, benzin istasyonu ve marketi eşik ve yok-yer göstergeleridir. Öte yandan resimde huzursuzluk yaratan nostaljik bir aşinalık da söz konusudur. Bunun sebebi muhtemelen yolda arabaların ve benzinlikte insanların olmayışındadır. Böylesi bir yoklukta yol ya da benzin istasyonu işlevini yerine getirememekte ve amacına hizmet edememektedir.

### Sonuç

Auge, üst-modernlik olarak adlandırdığı kavramın bir paradigması olarak yok-yerler mefhumunu kullanmıştır. Böylesi yerlerin en belirgin özelliği, geçici ve anonim oluşlarıdır. Bu anlamda yok-yerlerin çoğu evrensel imgelenebilirliğe sahiptir. Hopper'ın resimlerinde de mekân kullanımı olarak baskın olan yok-yerler makale kapsamında deşifre edilmiştir. Böylece antropoloji kürsüsünden ödünç alınan yok-yerler kavramı üzerinden yapılan analizlerle sanatçının çalışmalarını anlamlandırmada yeni bir bakış açısı açığa çıkarılmıştır.

Hopper'ın *Otomat* isimli eseri, otomat kafesinde geçmektedir. Otomat makinesi Auge'un bahsettiği üst-modernliğin yol açtığı zaman, mekân ve ego fazlalığı için iyi bir örnektir. Otomat hızlı, lüks ve konforlu prensibini temel alır. Dolayısıyla üst-modernliğin aşırılık mantığıyla çalışmaktadır. Ancak iletişim çağında paradoksal bir biçimde iletişimi yok etmekte, herkesi eşit derecede standartlaştırmaktadır. Böylesi bir soğukluk ve monotonluğun resme de sirayet etmiş olması kaçınılmazdır. *Chop Suey* isimli eser mekân olarak Çin restoranında geçmektedir. Restoran kişinin nesne ile etkileşiminin en aza indirildiği sosyalleşmenin olma ihtimalinin olmasına karşın kısa süreli tüketim için tasarlanmış bir yok-yerdir. Eserde ön masada iki kişi olmasına rağmen iletişim kurulmaması, yalnızlık, belirsizlik duygusu ve buna paralel olarak mekânın yok-yer oluşuyla ilintili ruhsal devinimlere dönüşmektedir. *Bölme C Arabası* isimli eserde yolcu olan kadın, başka bir yere seyahat etmek veya amaçladığı varış noktasında inmek için trene bindiğinden, her istasyonda tren bir yok-yerdir. Tren hareket ettiği anda ne başladığı yerde ne de bittiği yerde değildir. Tren bir zaman ve yer boşluğunda asılı kalır. Bu anlamda tren kompartımanındaki kadın için orası eşik bir uzam ve yok-yerdir. *New York Sineması* isimli eserinde sinemanın yok-yer olmasına karşın orada çalışan kadın için antropolojik yer olma ihtimali taşımaktadır. Çünkü orası çalışan için her gün gittiği, uzun süre vakit geçirdiği, kişiselleştirdiği yerdir. Ne var ki kadının eğlence sektöründe çalışmasına rağmen mutsuz, düşünceli ve melankolik duruşu, sinemadaki filme aldırış etmeyişi buranın halen bir yok-

yer olduğunu imlemektedir. Mekân olarak restoranın seçildiği *Gece Kuşları* isimli eser sıcak savaş döneminde yapılmıştır. Ölümlere şahit olmuş şehir, huzursuzluğu halen üzerinde taşımaktadır. Resimdeki boş büyük alanların oluşu ve iletişimin olmayışı burayı yok-yer haline getirmiştir. Modern varoluşun akışkanlığı, köksüzlüğü ve aidiyetsizliğinin sembolü haline gelmiş otel resimleri de Auge'nin yok-yerleri arasındadır. İnsanın hissizleşmesine ve duyarsızlaşmasına neden olabilecek otel sınırlı vakit geçirilebilecek varış noktasına ulaşmada eşik bir alandır.

Auge'un tasnif ettiği benzin istasyonu, tren, otoyol, sinema, otel, kafe gibi yok-yerler Hopper'ın resimlerinde adeta saplantılı bir şekilde tekrarlanmıştır. Auge, bu alanlarda uzun süre kalmanın huzursuzluğa yol açabileceğinden bahsetmektedir. Hopper'ın böylesi alanları resimlerinde kullanışı ve izleyicisinde aynı duyguyu peyda ettirmesi hiç de şaşırtıcı değildir. Bir diğer dikkate değer husus, Bauman'ın ve Auge'un bahsettiği üst-moderlikte yok-yerin kullanıcısının yok-yerlerde, evrensel uygulamaların sonucu kimliğin yok olduğu buna paralel olarak da adeta yüzün kaybolmasını, belirsizleşmesini, kayıtsızlaşmasını Hopper'ın ifadesiz suretlerinde görünür olmasıdır. Yok-yerleri, sınır alan, eşik alan olarak veya bu alanlarla birlikte ele almak da mümkündür. Nitekim bu gibi mefhumlar literatürde sadece fiziksel bir alan olarak tasnif edilmemektedir. Hopper'ın resimlerinde gün, zifiri karanlık veya aydınlıktan ziyade bir aradalığı çağırıştırır. Bu anlamda resimlerin ne gündüz ne de akşam oluşuyla zamansal bir eşiklikten de bahsetmek mümkündür.

#### Kaynakça

- Apollomagazine. (t.y.). *Edward Hopper and the American Hotel*. Erişim Tarihi: 18.03.2023. <https://www.apollo-magazine.com/art-diary/edward-hopper-and-the-american-hotel/>.
- Artic. (t.y.). *Nighthawks*. Erişim Tarihi: 05.10.2023. <https://www.artic.edu/artworks/111628/nighthawks>.
- Auge, M. (2016). *Yok yerler*. Daimon Yayınları.
- Auge, M. (2021). *Yer-değiller, bir üst-modernite antropolojisine giriş*. (Çev. Ö. K. Buhari). İnsan Yayınları.
- Auge, M. (2023, Şubat 21). *Notas sobre los no lugares de Marc Auge*. [http://www.alcoberro.info/assets/01auge01no\\_lugares.pdf](http://www.alcoberro.info/assets/01auge01no_lugares.pdf)
- Bauman, Z. (2001). *Parçalanmış hayat, postmodern ahlak denemeleri*. (Çev. İ. Türkmen). Ayrıntı Baskı.
- Bauman, Z. (2011). *Postmodern etik*. (Çev. A. Türker). Ayrıntı Baskı.
- Berk, E. (2017). Halk zevki ve zevksizlik arasında: bir kitsch sosyolojisine doğru. *Ulakbilge*, 5(14), 1205-1226.
- Bozdemir, N. (2016). *Sezai Karakoç ve Ece Ayhan şiirlerinde özgürlük sorunu* [Yüksek lisans tezi]. Fırat Üniversitesi.
- Brogden, J. (2019). *Photography and the non-place*. Palgrave Macmillan Press.
- Fisher, M. (2016). *Tuhaf ve tekinsiz*. (Çev. B. M. Şimşek). Koç Üniversitesi Yayınları.
- Hopper, E. (1927). *Edward Hopper's Automat - A Haunting Depiction of Urban Alienation* [Resim]. Widewalls. <https://www.widewalls.ch/magazine/edward-hopper-automat>
- Hopper, E. (1929). *Chop Suey by Edward Hopper* [Resim]. Galleryintell. <https://galleryintell.com/artex/edward-hoppers-chop-suey/>.
- Hopper, E. (1969). *Intermission* [Resim]. Sfmoma. <https://www.sfmoma.org/artwork/2012.1/>
- Hopper, E. (1939). *Edward Hopper New York Filmi* [Resim]. MOMA. <https://www.moma.org/collection/works/79616>.



- Hopper, E. (1940). *What makes the Edward Hopper Nighthawks painting so recognizable?* [Resim]. Martinik. E. <https://www.widewalls.ch/magazine/edward-hopper-nighthawks-painting>.
- Hopper, E. (1947). *Summer Evening* [Resim]. Wikiart. <https://www.wikiart.org/en/edward-hopper/summer-evening>
- Hopper, E. (1943). *Hotel Lobby*. [Resim]. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Hotel\\_Lobby#/media/File:Hotel-lobby-edward-hopper-1943.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Hotel_Lobby#/media/File:Hotel-lobby-edward-hopper-1943.jpg)
- Hopper, E. (1955). *Hotel Window* [Resim]. Wikiart. <https://www.wikiart.org/en/edward-hopper/hotel-window>
- Hopper, E. (1938). *Compartment Car* [Resim]. Wikiart <https://www.wikiart.org/en/edward-hopper/compartment-car>
- Hopper, E. (1940). *Gas* [Resim]. MOMA. <https://www.moma.org/collection/works/80000>.
- Haigh, M. (2022, Mart 24). Hopper's New York Movie: Social History in Paint. Perspective. Erişim Tarihi: 20.12.2023. <https://perspective.art.blog/2022/03/24/hoppers-new-york-movie-social-history-in-paint/>.
- Iversen, M. (1998). In the blind field: hopper and the uncanny. *Art History*, 21(3), 409-429.
- İl, A. (2005). *Kapitalist sistemde mekân ve "yer-olmayan" kavramı* [Yüksek lisans tezi]. Osman Gazi Üniversitesi.
- Klein, C. (2020, Şubat 25). *Checking in to Edward Hopper's 'Western Motel'*. Sothebys. Erişim Tarihi: 20.09.2023. <https://www.sothebys.com/en/articles/checking-in-to-edward-hoppers-western-motel>.
- Lefebvre, H. (2012). *Gündelik hayatın eleştirisi I*. (Çev. I. Ergüden). Sel Yayıncılık.
- Levin, G. (1980). Edward Hopper: the influence of theatre and film. *Arts Magazine*, 55(2), 123-127.
- Levin, G. (1995). *Edward Hopper: An intimate biography*. University of California Press.
- Norberg-Shulz, C. (2023, Mart 23). *Building in old settings as a problem of place*. <https://www.buildingonthebuilt.org/archive-christian-norbergshultz>
- Paintingsframe. (2013, Eylül 5). *Beautiful painting- Hotel Window, 1955 by Edward hopper*. Erişim Tarihi: 20.09.2023. <https://paintingsframe2000.wordpress.com/2013/09/05/beautiful-painting-hotel-window-1955-by-edward-hopper/>
- Prather, K. (1999). *Jeffrey weiss, twentieth-century American art. The Ebsworth Collection*.
- Robins, K. (1996). Kent tutsakları: Post-Modern kent de ne ola ki? Ed. E. Grosz. *Yitik ülke masalları kimlik ve yer sorunsalı*. (Çev. T. Yöney) Sarmal Yayınevi, 55-85.
- Schmied, W. (1995). *Edward Hopper, Portraits of America*, Munich-New York: Prestel- Verlag.
- Sennett, R. (2002). *Ten ve taş*. (Çev. T. Birkan). Metis Yayınları.
- Soysal, A. (2013). *Orhan Pamuk'un romanlarında ev imgesi* [Yüksek lisans tezi]. Ardahan Üniversitesi.
- Thomassen, B. (2010). Anthropology, multiple modernities and the axial age debate. *Anthropological theory*, 10(4), pp. 321-342.
- Turner, V. (1974). Liminal to liminoid, in play, flow, and ritual: An essay in comparative symbology. *Rice University Studies* 60(3), (53-92). Erişim Tarihi: 01.06.2023. [https://scholarship.rice.edu/bitstream/handle/1911/63159/article\\_RIP603\\_part4.pdf](https://scholarship.rice.edu/bitstream/handle/1911/63159/article_RIP603_part4.pdf)
- Warkel, H., G. (2008). *Paper to paint: Edward Hopper's Hotel Lobby*. Indianapolis Museum of Art.
- Wells, W. (2008). *Silent theater: the art of Edward Hopper*. Phaidon.

**Makale Türü:** Teorik Makale

**Geliş Tarihi:** 01.09.2023

**Kabul Tarihi:** 28.11.2023

## **Ekolojik Sürdürülebilirliğin Sanatsal Çalışmalara Yansıması: Newton ve Helen Mayer Harrison Örneği**

**Bayram Dağlı<sup>1</sup>  
Şeniz Aksoy<sup>2</sup>**

### **Öz**

1970'lerden başlayarak uluslararası kurumların ekolojik sürdürülebilirliğe yapmış oldukları vurgu sanatçıların ilgisini çekmeye başlamıştır. Bu tarihten itibaren bazı sanatçılar, ekolojik sürdürülebilirlik konusuna eğilmiş; meseleyi çeşitli yollarla sanatsal çalışma ve projelerine dahil etmeye başlamışlardır. 1970'lerin başlarından itibaren sanatsal üretimlere başlayan ve ekolojik sanatın önemli isimleri arasına giren Newton Harrison ve Helen Mayer Harrison'ın çalışmalarının merkezinde de ekolojik sürdürülebilirliğin yer aldığı görülmektedir. Sanatçılar, ekolojik bozulmaya yönelik mevcut senaryolar ve geleceğe yönelik tahayyüllerin yer aldığı melez çalışmalar ortaya koymuşlardır. Araştırmada, Harrisonların çeşitli tarihlerde gerçekleştirmiş oldukları çalışmalar ele alınarak incelenecektir. Sanatçıların çalışmalarında ekolojik sürdürülebilirliğin bazen bir fikir olarak nasıl yer aldığı bazen de çalışmanın kendisinin sürdürülebilir süreçleri yansıtan deneysel ve ilişkisel bir alana nasıl dönüştüğü ortaya konulacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Ekolojik sürdürülebilirlik, sanat, ekolojik sanat, Harrisonlar, sanatsal proje.

## **Reflection of Ecological Sustainability on Artistic Works: The Case of Newton and Helen Mayer Harrison**

### **Abstract**

Since the 1970s, the emphasis of international institutions on ecological sustainability has begun to attract the attention of artists. Since this date, some artists focused on the issue of ecological sustainability and include the issue in their artistic works and projects in various ways. It is seen that ecological sustainability is at the center of the works of Newton Harrison and Helen Mayer Harrison, who started artistic productions since the early 1970s and became one of the major names of ecological art. Artists have produced interdisciplinary works that include current scenarios for ecological degradation and imaginations for the future. In the research, the works carried out by the Harrisons on various dates will be discussed and examined. It will be revealed that ecological

<sup>1</sup> Doktora Adayı, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Resim-İş Eğitimi, ORCID: 0000-0003-4573-3710, bayram.dagli@gazi.edu.tr

<sup>2</sup> Prof., Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi, ORCID: 0000-0001-5101-2691, seniz@gazi.edu.tr

sustainability sometimes takes place as an idea in the works of the artists and sometimes how the work itself transforms into an experiential and relational space that reflects sustainable processes.

**Keywords:** Ecological sustainability, art, ecological art, Harrisons, artistic project.

*Sürdürülebilirlik* anlatısı üzerine yazmak *büyüleyen ve büyüü bozan*<sup>3</sup> sürdürülebilirliğin bir yansımasını veya melezleşmesini içerir. Elbette atıkların ayrıştırılması, dönüştürülmesi, döngüsel ekonomilerin yaratılması ve yeniden ormanlaştırma gereklidir. Fakat her şeyden önce dünyayla akılcı yollarla yeniden bağlantı kurulmalıdır. Melezleştirme, çeşitli gerçeklik düzeylerinin bütünü içinde usçu, duygusal, deneyimsel, sezgisel ve daha fazlasını açıklamanın disiplinlerarası bir meydan okumasını içermektedir. Bu bağlamda *gerçeklik düzeyleri* kelimelerinin kullanımı mecazi veya edebi olmayıp gerçektir ve gerçekte var olan seviyeleri ifade etmektedir (Dieleman, 2016). Bugün, önemli sorunların başında gelen ekolojik sürdürülebilirlik konusunun<sup>4</sup> ve bağlantılı etkilerinin derinden hissedildiği bir dönemden geçilmektedir. Bir gerçeklik düzeyi olarak ekolojik bozulma, doğanın kendi kendini dönüştürürken insanlığın karşı karşıya kaldığı sorunlar bütünü değil bizzat insanın kendisinin yarattığı acil bir durum ölçeği olarak, derin değişim ve dönüşümleri gerektiren bir mesele haline gelmeye başlamıştır. 1970'lerden itibaren sürdürülebilirlik ve sürdürülebilir kalkınma gibi terimlerin raporlara<sup>5</sup> ve literatüre<sup>6</sup> girdiği, büyüü bozan bir söylem haline gelerek, yeşil olanın derin bağlantılarının düşünsel ve eylemsel yönlerini etkilemeye başladığı görülmektedir.

Ana akım sürdürülebilirlik, temelde büyüünün bozulması anlatısına dayanmaktadır. Sürdürülebilirliğin amacı kalkınma yolunu yeşillendirerek devam ettirilebilir hale getirmektir. Ancak bu anlayış, ülkelerin gelişimlerinin arka planında yatan felsefi yönü cevapsız bırakır. Bu, temel kaynaklara her zaman sahip olunabilen, doğal ve insani kaynakların büyük ölçekli sömürsüne dayalı bir toplum ve ekonomiye sahip olmaya devam edebileceğini söyleyen modernleşmenin anlatısıdır (Jänicke ve Jacob, 2006). Fakat günümüzde gelişimi sağlamak için doğal sistemlerin beşerî kalkınmanın temelini yerleştirildiği ve bir deney alanı<sup>7</sup> haline getirildiği görülmektedir. Bu durum doğanın, gelişiminin ana kaynağı olarak görülen insan ile ilişkisel dayanağının doğa aleyhine adil olmayan bir zemine dönüşmesine neden olmuştur.

<sup>3</sup> Büyünün bozulması, insan doğa ilişkisinde, doğanın sonsuz kaynaklara sahip olduğu ve ekolojik bozulma denilen şeyin insan etkisiyle olmadığı inancının yıkılmasını temsil etmektedir (Dieleman, 2016).

<sup>4</sup> Ekolojik bozulma bir üst terim olarak kullanılmaktadır. Çevresel bozulma, iklim değişikliği, türlerin yok olması gibi insan kaynaklı fenomenlerde bu başlık altındadır ve bazen de onun yerine kullanılırlar.

<sup>5</sup> 5-16 Haziran 1972 tarihleri arasında Stockholm'de gerçekleştirilen *BM İnsan Çevresi Konferansı*, 1988 de kurulan ve beş yılda bir rapor yayınlayan *Hükümetlerarası İklim Değişikliği Paneli (IPCC)*, 1994'te yayınlanan *BM İklim Değişikliği Çerçeve Sözleşmesi* ve her yıl düzenlenen *COP* toplantıları örnek gösterilebilir.

<sup>6</sup> 1962 yılından Rachel Carson'un *Sessiz Bahar* isimli çalışması ile başlayan eko-eleştirel edebiyat, H. D. Thoreau, Margaret Atwood, Herman Hesse, John Fowles gibi edebiyatçıları konularına yansımıştır. Ayrıca eko-eleştirel yaklaşımın detaylı bir incelemesi Greg Garrard'ın *Ekoeleştiri: Ekoloji ve Çevre Üzerine Kültürel Tartışmalar* isimli kitabında bulunabilir.

<sup>7</sup> Bu konuda Carolyn Merchant'ın *Doğanın Ölümü* isimli kitabında yer verdiği Francis Bacon'un *Yeni Atlantis* isimli ütopyik eserindeki anlayışa gönderme yapılmıştır. Merchant, bu esere günümüz insan doğa ilişkisini tasavvur eden ve düşünsel yönünü biçimlendirerek doğaya insan müdahalesini meşrulaştıran bir metin gözüyle bakar (Merchant, 2022).

Sürdürülebilirliğin cinsiyet, sınıf ve etnik kimlikler, çevresel tehlikelerin yeri ve etkileri üzerindeki adaletsizlikleri göz önüne alındığında, baskın toplumsal ilişkilerin ve kurumsal düzenlemelerin yeniden yapılandırılmasına yönelik dönüştürücü bir yaklaşım olmadan ekolojik (çevresel) sorunların çözülemeyeceği ortadadır. Karşı anlatıların oluşturulması, kolektif kimlik ile bilginin güçlendirilmesi, tanınma ve katılımın teşvik edilmesi çevresel çatışmalar bağlamında sürdürülebilirliğe yönelik sosyo-kültürel dönüşümler için önemli bir potansiyele sahiptir (Sanz ve Rodriguez-Labajosa, 2021). Bu anlatının oluşturulmasında sanat ve sanatsal çalışmaların katkısının ne olabileceği ve ne tür bir anlatıya aracılık edebilecekleri tartışmaya açılması gereken bir konu haline gelmeye başlamıştır.

Çevre sosyolojisi ve sosyal psikoloji literatürü, sanatın çevresel davranışı etkilemedeki rolü konusunda büyük ölçüde sessiz kalmıştır. Bununla birlikte sanatın toplum üzerindeki etkilerine ilişkin literatür Platon ve Aristoteles'e kadar uzanmakta; sanatın değerleri, inançları, tutumları, bilgiyi ve sivil toplumun gelişimini etkileyebildiği uzun zamandır kabul edilmektedir. Aynı faktörlerin bireylerin çevre yanlısı davranışlarını etkileyebileceği de düşünülmektedir (Curtis, Reid ve Reeve, 2014).

Sanatın dönüştürücü gücü, kültürel, bilişsel ve psikolojik değişimleri harekete geçirme kapasitesinde yatmaktadır (Sanz ve Rodriguez-Labajosa, 2021). Bu dönüştürücü güç 1960'lı yıllardan itibaren galerilerin dışına çıkan çevre hareketi ile güç kazanmaya başlamış ve özellikle ekolojik bozulmayı ve sürdürülebilirliği odağına alan sanatçıların ortaya çıkması ile farklı anlayış ve düzlemlerde çalışmaların ortaya çıktığı görülmüştür.

Ekolojik sanat türü bağlantı kurma, yeniden inşa etme, ekolojik ve etik sorumluluk, karşılıklı ilişkilerin ve müştereklerin idaresi, doğrusal olmayan (yeniden) üretilebilirlik, çoklu ölçekler arasında yön bulma ve dinamik dengeleme, doğanın farklı derecelerde keşfedilmesi gibi ortak ilke ve özelliklerle sosyal-ekolojik angajman biçimleri olarak birleşmiş çeşitli sanatsal uygulamaları kapsamaktadır (Kagan, 2014). Ekolojik sanat adı altında birçok sanatçı çalışmasına rağmen özellikle Newton Harrison ve Helen Mayer Harrison (Bundan sonra Harrisonlar olarak anılacaklardır) gerçekleştirmiş oldukları çalışmalarla öne çıkan sanatçılar arasına girmişlerdir.

Harrisonlar biyoçeşitliliği ve toplum refahını destekleyen fikirleri ve çözümleri ortaya çıkarmak, işbirlikçi diyaloglar başlatmak üzere kırk yılı aşkın bir süre biyologlar, ekolojistler, mimarlar, şehir planlamacıları ve diğer sanatçılarla birlikte çalışarak çeşitli proje ve sanatsal çalışmalar ortaya koymuşlardır (Grande, 2012). Harrisonların çalışmaları birçok açıdan güncel problemleri ve durumları odağına alarak çeşitli öngörüler ortaya koymaktadır. Çalışmaları onların bakış açıları paralelinde ekolojik sürdürülebilirlik fikrini ortaya koyarken bazen de ekolojik sürdürülebilirlik fikrinin ötesine geçerek sürdürülebilirliğin deneyimlenebildiği süreçsel bir yapıya kapı aralamıştır.

Bu makalede Harrisonlar'ın çeşitli tarihlerde ortaya koymuş oldukları sanatsal çalışma ve projelerinden hareketle ekolojik sürdürülebilirlik fikrinin sanatçının bir göstereni haline nasıl gelebileceği konu edilmektedir. Ekolojik sürdürülebilirlik ve sanat ilişkisinin anlaşılmasını kolaylaştırabilmek amacıyla konu detaylandırılacaktır. Sürdürülebilirliğin

taşıyıcısı olarak sanatçıların çalışmalarının ele alındığı bölümde, sanatçı-eser diyalogunun ilişkisel bir alana kapı aralaması, eseri oluşturan materyalin gözlenebilir değişimleri barındıran küçük bir ekosisteme nasıl dönüştüğü incelenecektir. Sanatçıların çalışmalarında bir mesaj olarak ekolojik sürdürülebilirliğin irdelendiği kısımda ise sürdürülebilirliğin görsel sanatların çeşitli türleri ile nasıl ele alındığı eser örnekleri üzerinden ele alınacaktır.

### **Sürdürülebilirlik ve Sanat**

1987'de Brundtland Komisyonu, insan kaynaklı doğal çevrenin bozulmasını ele almak için bir araya gelmiştir. Gerçekleştirilen oturumlarda, çevre sorunlarını ele almak için küresel bir çabanın gerekli olduğu kabul edilmiştir. Bu oturumlardan ortaya çıkan *Ortak Geleceğimiz* adlı rapor, sürdürülebilirliği "Bugünün ihtiyaçlarını, gelecek nesillerin kendi ihtiyaçlarını karşılama yeteneğinden ödün vermeden karşılayan kalkınma" olarak tanımlamıştır (Birleşmiş Milletler, 1987).

Brundtland Komisyonunun yapmış olduğu tanım, sürdürülebilirliği anlamak için bir temel sağlamaktadır. Tanım, insan popülasyonlarının zamansal olarak birbirine bağlı olduğunu ve yarının insanların yaşam kalitesinin bugünün insanların yaşamı kadar önemli olduğunu ileri sürmüştür. Rapor, planlama ve öngörünün sürdürülebilirliğin önemli bileşenleri olduğunu kabul etmiş fakat bireylerin sürdürülebilirliği sağlamak için nasıl davranmaları gerektiğini belirtmemiştir (Byers, 2008).

Mevcut sürdürülebilirlik anlayışına bakıldığında gezegende yalnızca robotik yollarla takip edilmesi gereken sabit çözümler (atıkların ayrıştırılması, su tüketiminizi azaltılması vs.) bakımından yükümlülükler dayanan oldukça olumsuz bir hayatta kalma anlatısı sunmaktadır. Buna karşılık büyüleyici sürdürülebilirlik, insan türünden daha fazlası olan dünyayla yeni bağlantılar ve yakınlıklar keşfetme, birden fazla sesi dinleme, birden fazla gerçeğin varlığını kabul eden çokseslilik yaratma, merak uyandırma ve şaşırmaya izin veren hayal gücü ile deney alanlarında çalışmaya davet eden olumlu bir anlatı sağlamaktadır (Dieleman, 2016). Hayal gücünü harekete geçirerek bu anlatıyı oluşturabilmek için fikir ve düşüncelerin sanatçının süzgecinden geçerek sanatsal formlara bürünmesi gerekmektedir.

Sanata üretilen sonuçları olan görsel, (resimler, fotoğraflar, heykeller) dilsel, (metaforlar, edebiyat, şiir) müzik, performans (tiyatro, dans) gibi anlatım biçimleri açısından bakılmaktadır. Ancak yeni bir anlatı oluştururken sanatın sahip olduğu iki önemli şey bulunmaktadır. Bunlar araştırma ve sorgulama sürecidir. Sanat, özünde gerçekliği ve gerçeğin imgelerini, düşüncelerini ve tanımlarını keşfetmek, şekillendirmek, test etmek ve bunlara meydan okumak için vardır. Sanatçılar yaratıcılığı, yanal düşünmeyi ve sezgiyi kullanarak bu faaliyetlere kendi özel yollarıyla katılırlar. Sanatın ve sanatçıların gerçek değişim süreçlerine yardımcı olabilecekleri ve birçoğunun zaten bunu ortaya koymuş oldukları çalışmalarda gösterdikleri sonucu ortaya çıkmaktadır (Dieleman, 2008).

İngiliz yeşil mimar James Wines, (akt. Clammer, 2014) "sanat olmadan tüm sürdürülebilirlik fikrinin başarısız olacağını" öne sürmektedir (s., 65). Bu ilginç ve kışkırtıcı bir fikirdir çünkü

çoğu sürdürülebilirlik söyleminde görsel sanatlar, performans sanatları veya edebiyat olsun sanatın rolüne çok az dikkat edildiğini belirtmektedir.

Hildegard Kurt (akt. Margolin, 2006) sanatı bir bilgi biçimi olarak nitelendirmenin onu söylemsel olarak güçlendirebileceğine inanmaktadır (s., 26). Sanat bilişsel bir araç olarak kabul edildiğinde, estetik yaratıcı bilgiyi sürdürülebilirlik söylemi ile bütünleştirecek, bu söylem üzerinde geriye dönük bir etki yaratacak ve onu değiştirecektir. Bir biçim olarak sanat, sürdürülebilirliğin farklı şekilde görülmesi, hissedilmesi, düşünülmesi, farklı şekilde kavranması ve farklı şekillerde iletilmesi anlamına gelir.

Sanat, insan bilincini geliştirme ve alternatif gerçeklikleri sembolize etme potansiyeli de taşımaktadır. Değişimi harekete geçirme, kolaylaştırma ve kanalize etme açısından sanatçılar potansiyel olarak sürdürülebilir kalkınmaya yardımcı olabilecek gösterenlere ve söyleme sahiptir. Althöfer (akt. Dieleman, 2008) sanat ve çevreyi konu alan çalışmasında bilimin sadece yansıttığını, sanatın ise polemige girmeye çalıştığını belirtmektedir (s. 14). Duygularla mevcut olan bilgi, beceri ve rutinlere meydan okuyan bir değişim sürecinde sanatın dahil edildiği anlayış potansiyel olarak güçlüdür.

Sürdürülebilirlik söyleminin dile getirilmesinden bu yana sanatçılar için yeni roller ortaya çıkmıştır. Sanat ve ekoloji arasındaki bağlantı, kültür ve ekoloji veya kültür ve sürdürülebilirlik arasındaki bağlantı kadar açıktır. Sanat ve kültür, eko-farkındalığı ve sürdürülebilir çözümleri teşvik edebilir ancak sürdürülebilirliğin ne olduğu ve neyle bağlantılı olabileceğinin anlaşılması, karmaşık ve duruma göre tanımlanması gereken bir sorun olmaya devam edecektir (Christensen-Scheel, 2020).

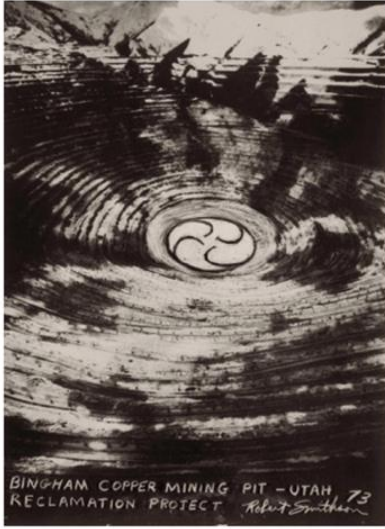
### **1960 Sonrası Çevresel Eğilimler ve Harrisonlar**

20. yüzyılın başlarında Dada hareketi, çağdaşlarının resmileştirilmiş sanatsal tanımlarını da reddederek toplumsal hareketlerin siyaseti ve protestolarıyla aynı çizgide yer almıştır. Aynı zamanda bu protesto biçimleri yeni sanatsal ifade biçimleri ortaya çıkarmıştır. Benzer şekilde sanat, modern çevreciliğin başlangıcından bu yana yeşil politika için bir ilham katalizörü olmuştur. 1960'larda ve 1970'lerin başlarında çok sayıda sanatçı nesnelere yerine fikirleri tercih etmeye, galeri ve müze dışındaki alanlar için eserler tasarlamaya başlamıştır. Bu değişimden ve 1960'ların karşı kültür deneylerinin devam eden etkileri ve çevre sorunları etrafında artan aciliyet duygusu gibi olgularla büyüyen bazı sanatçılar çevresel sanatın peşine düşmeye başlamıştır (Smith, 2006).

1960'ların sonlarında, modernist estetik özerkliğinin ve sanat eserinin nesne statüsünün yoğun bir şekilde mercek altına alınmasıyla, aracılık stratejilerinde bir değişimin yaşandığı ileri sürülebilir. Özellikle performans sanatı ve çevresel sanat, sanat ile müze ve galeri arasındaki ilişkiyi yeniden yapılandırmıştır. Michael Heizer ve Robert Smithson'un da dahil olduğu 1970 tarihli bir röportajda Dennis Oppenheim bu yeniden yapılanmadan *galeri rahatsızlığı kavramı* olarak bahsetmiştir. Aslında Oppenheim'in iddia ettiği şeyin *galeriyi rahatsız etme konsepti* taşımadığı, açık havada gerçekleştirilen çalışmaların galeriyle hiçbir bağlantısının bulunmadığı tamamen dışarıda oldukları gerçeğiydi. Aynı röportajda Robert

Smithson bu yeniden yapılanmayı açık bir şekilde yer ile mekan olmayan arasındaki diyalektik olarak kuramsallaştırmıştır (Manolescu, 2023).

Çevresel sanatın önemli temsilcilerinden Robert Smithson, *Sarmal Dalgakıran*<sup>8</sup> isimli çalışması ile çevresel sanatın başyapıtlarından birini üretirken, *Bingham Kanyonu Bakır Madeni-Utah Islah Projesi* isimli çalışmasıyla da insan eli ile bozulmuş bir doğa parçasının yeniden ıslah edilmesini önermiştir (Görsel 1). Sanatçının ölmeden önce tasarladığı bu çalışma, bozulmuş sanayi bölgelerinin ıslahını içeren ve gerçekleştirmeyi planladığı projelerden bir tanesidir. Bu çalışma gerçekleşseydi *Sarmal Dalgakıran*'ı gölgede bırakacak ebatlara sahip olacaktı.



**Görsel 1.** Robert Smithson, *Bingham Kanyonu Bakır Madeni*, 47x34,3, fotostat/şeffaf plastik kaplama/yağlı kalem/bant (Smithson, 1973)

**Görsel 2.** Joseph Beuys ağaç dikerken (Beuys,1982)

Joseph Beuys'un 1982'de gerçekleştirdiği ağaç dikme etkinliği *7000 Meşe Ağacı* (Görsel 2) dünyanın dört bir yanındaki şehirlerde ve nesiller boyunca etki yaratmıştır (Sanz ve Rodriguez-Labajosa, 2021). "Bu meşe ağaçlarının dikilmesinin sadece biyosferik anlamda, yani madde ve ekoloji bağlamında değil aynı zamanda ekolojik bilinci yükselteceği için de gerekli olduğuna inanıyorum, gelecek yıllarda onu giderek yükseltecek çünkü ekmeyi asla bırakmayacağız." ifadelerini kullanan Joseph Beuys, bu çalışmanın toplumsal yaşamın ve ekolojinin dönüşümü için sembolik bir anlama sahip olduğunu dile getirmiştir (Cooke, t.y., s. 1). Çevresel sanat ile sanatsal bir çalışmanın öznesi konumuna gelmiş olan doğa, zamanla ekolojik kırılabilirlikleri ve aciliyetleri de bünyesine katarak odağını genişletmiştir. Ekolojik sanat olarak isimlendirilebilecek bu son anlayış, doğanın salt bir sanat nesnesi olması fikrinin ötesine geçen yeni bir anlayışa sahip olmuştur.

<sup>8</sup> Smithson'ın yapıtları, Antroposen dönemdeki (insan etkileriyle doğanın biçimlendiği çağ) sanat tartışmalarının çekirdeği haline gelmiştir çünkü o çalışmalarını birbirine bağlı olarak gördüğü ekolojik ve jeolojik sistemin parçası olarak tasarlamıştır. Smithson, canlı ve cansız maddeler arasında herhangi bir ayırım yapmamış bunun yerine jeo-estetik pratiği adını verdiği bir anlayışla yeryüzünü ve jeolojiyi hem üzerinde çalışılacak maddeler hem de teorik nesnelere olarak görmektedir (Ballard ve Linden, 2019).

Özellikle insan ve doğa arasındaki karşılıklı ilişkilere odaklanan ekolojik sanat ekolojik perspektifle desteklenmekte ve birbirine bağlı sistemler olarak insanlar ve çevre arasındaki dinamikleri araştırmaktadır. Nihai bir sanat nesnesinden ziyade genellikle aktivist bir niyete, vurgulama sürecine, disiplinlerarası iş birliğine ve topluluk katılım süreçlerine sahiptir (Marks, Chandler ve Baldwin, 2016). Disiplinlerarası geniş bilgidен yararlanılan hem kalbe hem de zihne hitap eden ekolojik sanat, ekosistemlerin fiziksel, biyolojik, kültürel, politik ve tarihsel yönleri arasındaki karşılıklı ilişkiler ağına hitap eden ekolojik etik ve sistem teorisine dayanır. Sorular sormak, güçlü metaforlar oluşturmak, kalıpları belirlemek, hikayeler örmek, restorasyon ve iyileştirme önermek, yaratıcı bir şekilde yenilenebilir malzemeler kullanmak ve sistemleri yeniden tasavvur etmek ekolojik sanatçılara ilham vermiştir (Wallen, 2012).

Jackie Brookner'in 1996'da oluşturduğu *İlk Dil* küçük bir ekosistem gibi tasarlanarak kirliliği arındırmaya yaramaktadır. Dil, temel duyulara hitap etmekte ve yeryüzüyle olan bağlantıyı hatırlatmaktadır. Aynı zamanda kötüye giden ekolojik durumu kavramayı sağlayan düşünceye de atıfta bulunur (Wallen, 2012). Mel Chin'in 1991 yılında gerçekleştirdiği *Canlanma Alanı*, sürdürülebilirliğe yönelik bir bulgula ve iyileştirme süreci sunarken çalışmanın estetik olup olmadığı sorunu tartışmaktadır. Bu konuda Margolin (2006) şunları dile getirir:

Estetik boyut nerede? Chin'in niyetinin etiğinde mi? Konseptinin yaratıcılığında mı? Bitkilerin fiziksel düzeninde mi? Buradaki zorluk, diğer eko-sanat projelerinde olduğu gibi zordur. Eleştirmenler genellikle bu tür projeleri çevre sanatı veya arazi sanatı gibi mevcut kategoriler içinde değerlendirerek ve ardından bunlara daha önceki bir dizi estetik geleneği yükleyerek yorumlama sorunundan kaçınırlar. (s. 26)

1968 yılında New York'ta açılan ilk *yeryüzü çalışmaları* sergisine denk gelen süreçte bu tür eserlerdeki estetik yönü temellendirmek için *sistem estetiği* kavramının ileri sürüldüğü görülmektedir.

Sistem estetiği, sanat eserlerini süreçle angajmanları, etkileşimleri, geri bildirim ve bilgi ağlarına dikkatleri ve nesnenin biçimsel özerkliği ile ilgili kapasiteleri açısından değerlendirmektedir. Yeni sanat uygulamalarının özel işlevinin, sanatın maddi varlıklarda değil, insanlar ile çevrelerinin bileşenleri arasındaki ilişkilerde olduğunu göstermek olarak ilan edilmiştir. Sistem estetiğinin kapsamı, sorunlara tek bir teknik çözümlerle çare olunamayacağını, bunun yerine çok düzeyli disiplinlerarası bir temelde ele alınması gerektiğini varsayar (Burnham, 1968). Burnham şöyle devam eder: "Sistem bakış açısı, canlı ve canlı olmayan sistemler arasında istikrarlı, devam eden ilişkilerin yaratılmasına odaklanır" (akt. Whitelaw, 1998, s. 1). 1960 sonrasında saf ekosistemleri araştıran, mevcut ve geleceğe yönelik tahayyülleri ile yarattıkları çalışmalarla Harrisonlar önemli köşe taşlarından biri olmuşlardır.

Helen Mayer Harrison (1927-2018) ve Newton Harrison (1932-2022), ekolojik gidişat ile ilgili olumsuzlukların yanı sıra Rachel Carson'ın 1962'de yayınlanan *Sessiz Bahar* adlı eserinden etkilenerek ekoloji ve ekolojik sistemlere odaklanmaya başlamışlardır.



Uluslararası çevre politikası, küresel çevre konferanslarının ilki olan Stockholm'deki BM İnsan Çevresi Konferansı (1972) aynı zamanda çevre ile ilgili modern küresel anlaşmaların ilki olan Sulak Alanlar (Ramsar) Sözleşmesi, Dünya Kültürel ve Doğal Mirasının Korunmasına İlişkin Sözleşme (1972) gibi uluslararası metinlerle adım adım değişmiştir (Fremantle, Douglas ve Pritchard, 2020). Ekolojik bozulma ve sürdürülebilirlik konusunda yaratıcı ve dönemi için sıra dışı çalışmalar üretmiş olan Harrisonlar ekolojik sanat adı altında öne çıkan sanatçılar olmuşlardır. Sanatçıların gerçeklikle kurmuş oldukları bağ, sürdürülebilirlik konusunu geniş bir perspektiften ele almalarını ve konuyu derinleştirmelerini sağlamıştır.

Harrisonlar 1970'lerin başında ekolojik sistemleri keşfetmeye başladıklarında, çoğu kişi için doğayı değişmeyen ve ekolojik sistemleri kendi kendine yeten, insan yaşamından bir şekilde ayrı olarak görmek hâlâ yaygındı. Başka bir deyişle, yaygın görüş, ekolojik sistemlerin hem öteki hem de zaman içinde istikrarlı olarak kendi içlerinde anlaşılması gerektiğiydi. Ancak Harrisonlar, ekolojik sistemlerin öteki olduğu fikrine hiçbir zaman katılmadılar. İnsanı ekosistem içerisinde konumlandırıdılar ve sürekli olarak eko-kültürel refah düşüncesini amaç olarak öne sürdüler (Fremantle, Douglas ve Pritchard, 2020). Ekosistem çok geniş ve soyut bir kavram olarak görünse de Harrisonlar küresel ölçekten daha küçük bir ölçekte işleyen daha yönetilebilir yerleştirilmiş ekosistemler kategorisine dönüştürmüşlerdir. Sanatçıların oluşturmuş oldukları biyocoğrafik prototipler laboratuvar veya galeri koşulları altında belirli, küçük boyutlu ekosistemleri (yeniden) yaratır ancak kıtasal veya dünya çapında daha büyük etkilere sahiptir (Manolescu, 2023).

Harrisonların sanat konsepti, birbirinden farklı disiplinlerden oluşmakta ve bu disiplinlerden birçok kişiyi bir araya getirmektedir. Çalışmaları yalnızca kamusal tartışmayı ve çözüm önermeyi değil aynı zamanda bu önerilerin bir sanat türü bağlamında kapsamlı bir şekilde haritalandırılmasını ve belgelendirilmesini de içermektedir. Projeleri; havza restorasyonu, kentsel yenilenme, tarım ve ormancılık konularına da odaklanmıştır (Grande, 2012).

### **Harrisonların Çalışmalarında Ekolojik Sürdürülebilirlik**

Sanatçıların çalışmaları, genel olarak son zamanlarda deniz seviyesinin yükselmesi, sıcak hava dalgaları, çevre üzerindeki insan etkilerinin karmaşıklığını ele almaktadır (Fremantle, Douglas ve Pritchard, 2020). Bu kapsamda ekosistemleri anlamak, onları sanatsal uygulamalarına dahil edebilmek amacıyla çevre biliminde ustalaşmak zorunda kalan sanatçılar, sanat ve bilimin bir araya geldiği kendi orijinal araştırmalarını yürüterek her iki alana da katkıda bulunacak somut sonuçlar ortaya koymuşlardır (Shanken, 2023). Disiplinlerarası bir çabanın ürünü olan sanatsal çalışma ve projeleri, sanatçı-sanat eseri etkileşimi bakımından iki farklı şekilde ele alınmıştır.

### ***Sürdürülebilirliğin Taşıyıcısı Olarak Sanatçıların Çalışmaları***

Biyocoşetlilik, birbiriyle ilişkili değişkenlerin toplamı olarak anlaşılırsa, yalnızca her bir türün veya özelliğin önemini doğrulamakla kalmaz aynı zamanda bir sistemi oluşturan çeşitli bileşenlerin her birinin içerisindeki çeşitliliğin değerini ve önemini saptayarak,

ekosistemin *karmaşıklığının*<sup>9</sup> önemini yeniden doğrular. Sürdürülebilirlik kavramı bu noktada potansiyel olarak yeni bir bakış açısı önerir. Doğal ortamları insanların yaşam alanlarının dışındaki bir yer olarak tasarlamak yerine, onları ekosistemlerin içine yerleştirmek çok önemli bir adım olarak görülmektedir (Wallen, 2012). Harrisonların ortaya koymuş oldukları bazı çalışmalar önemli bir misyon üstlenerek deneyimsel ve etkileşimli bir yer haline gelme potansiyeline sahiptir. Doğal olarak sanatsal çalışmanın sürdürülebilirlik fikrini yansıtan gösterenlerden oluşturmak yerine, doğanın bir parçası gibi tasarlanmış ve onun işlevlerini taklit eden bir yaratım olarak doğrudan sürdürülebilir anlayışına hizmet edecek süreçlere sahip olmuşlardır.

Harrisonların sanatsal projelerinden biri olan *Dünyayı Yaratmak* (Görsel 3) 1970 yılında başlamıştır. Çalışmayı, dünyayı yeniden canlandırma fikri için bir metafor olarak görmek mümkündür. *Dünyayı Yaratmak*, Harrisonların toprağı oluşturan unsurları yeniden yaratmak için onu üreten ve yeniden canlandıran biyolojik süreçlerin araştırılmasını içermiştir (Shanken, 2023).

*Dünyayı Yaratmak*, Harrisonların sanatın konusu olarak hayatta kalmayı düşünmeye başlaması ve yakın çevresi yoluyla bu fikri keşfetmeye karar vermesiyle ortaya çıkmıştır. 1972’de Jack Burnham’a yazdıkları bir mektupta (akt. Ryan, 2007) “... zıt elementleri simyasal bir tarzda karıştırıyoruz Burada karışım zamanla ve dokunuşumuzla birleşerek tam anlamıyla canlı bir element, büyüme için bir ortam haline geliyor” demişlerdir (s. 10-11) Dünyayı dönüştürme eylemi, Harrisonların genişletilmiş malzeme paleti anlayışlarını derinleştirmelerini sağlamıştır. Çalışma aynı zamanda dünyanın aşınmış, kirlenmiş, besin maddelerinden sızmış ve giderek stresli bir organizma olarak kelimenin tam anlamıyla ölümünün bir eleştirisi olmuştur. *Dünyayı Yaratmak*, sergide iki farklı biçimde temsil edilmiş yok olmayla mücadeleye hem sembolik hem de gerçek anlamda nasıl yaklaşılabileceğini uygun bir şekilde aktarmıştır (The Harrisons Studio, t.y.-c).

Newton Harrison (2016) bu çalışmayla ilgili olarak şunları dile getirmektedir:



Görsel 3. Newton Harrison ve Helen Mayer Harrison, *Dünyayı Yaratmak*, toprağın karıştırılması, koklanması ve tadılması (Harrison, N. Harrison, H. M., 1969-1970)

<sup>9</sup> Ekosistemler genellikle kaotik veya karmaşık olarak tanımlanır (Wallen, 2012, s. 238). Ekosistemler teorisinde Gestalt gibi birleştirici bir ilke olmadığından karışık değil karmaşık bir yapı sergiler. Birbirinden farklı görünen yapılar etkileşime geçerek uyum içinde işleyen bir sistemi oluşturabilirler (Naess, 2022).

Kum, kil, kanalizasyon çamuru, inek, tavuk, at gübresi ve yaprak toplayıp karıştırarak toprak yapmayı seçtim. Daha sonra içerisine biraz solucan attım. Birkaç günde bir suladım ve el küreği kullanarak tekrar tekrar çevirdim. Bunu toprak oluşturmanın bir metaforu olarak görüyorum. İlk başta kanalizasyon çamurunun hakim olduğu kötü bir kokuya sahip olan toprağı çevirmeye devam ettim. Ancak neredeyse dört ay sonra toprakta orman zemininin zengin kokusu yayılmaya başladı. Tadına da baktım. Bir tür özel performans olarak toprağın yapımına dahil oldum. Karışım zamanla ve dokunuşumuzla birleşerek adeta yaşayan bir unsur ve büyüme ortamı haline geldi. Her sabah zamanımın 10 dakikasını kürekle, 10 dakikasını çapayla, 10 dakikasını ellerimle karıştırarak geçirdim. (s. 18)



Görsel 4. Newton Harrison ve Helen Mayer Harrison, *Domuz Çayırı*, çalışmanın oluşturulması süreci ve enstelasyon görünüşü (Harrison, N. ve Harrison, H. M., 2016, s. 22-23)

Sanatçılar, 1970-73 yıllarında *Hayatta Kalma Parçaları'nı* oluşturmuşlardır. Bu çalışma serisinin ilki olan *Domuz Çayırı'nı* (Görsel 4) 1970 yılında gerçekleştirmişlerdir. Newton Harrison (2016) çalışmayla ilgili olarak şunları söylemiştir:

Ekoloji konusunda farkındalık kazanmaya başlamıştım ve yalnızca ekosisteme bir şekilde fayda sağlayacak işler yapmaya karar vermiştim. Ekosistemlerin gerçekte nasıl çalıştığına dair hiçbir şey bilmesem de kendime bir kaynak, başlayabileceğim bir yer ve kullanabileceğim bir malzeme var mı diye sordum. Araştırmaya meraklı olduğum için dünyanın pek çok yerinde üst toprağın tehlikede olduğunu da fark etmiştim. Böylece dünyayı yaratmaya, kendisi de canlı olan ve karasal yaşamın dayandığı başlıca kaynaklardan olan hava veya su kadar sıradan bir şeye gitmeye karar verdim. (s. 22)

*Domuz Çayırı* kış ortasında küçük bir odada inşa edilerek sergilenmiştir. Toprak karışımı çok zengin hale getirilmiş, tohumlar çimlendikten sonra günde neredeyse 1,3 santimetre büyümüştür. Işıklarla ısıtılan ve hafif nemli, zengin topraktan filizlenen yaşamın kokusunu taşıyan oda, kış mevsiminin yaşanmadığı, mikro iklimde olmanın verdiği rahatlama için gelen insanların tercih ettiği bir buluşma yeri haline gelmiştir. Newton Harrison müze çalışanlarından, mecazi anlamda müzeyi bir protein üretim alanına çevirebilmek için çim alanına (sanatçıların deyişle meraya) domuz bırakmalarını istemiş fakat bu isteği geri çevrilmiştir (Harrison N. ve Harrison H. M., 2016). Bu eser sanatçıların ilk mera çalışması olmuş, yıllar boyunca pek çok kişi tarafından takip edilen çalışmalarının temelinde yatan ana düşüncenin kaynaklarından biri haline gelmiştir (The Harrisons Studio, t.y.-d).

Çalışmanın bir diğer parçası olan *Karides Çiftliği Batı Tuz Fabrikalarının Ekosistemi Üzerine Notasyonu*, (Görsel 5) Harrisonların yaklaşımının temellerinin deneme yanılma süreciyle

ortaya çıktığı oldukça verimli ve deneysel bir yıl olan 1971'deki çalışmalarından biridir. Çalışma Los Angeles County Sanat Müzesi tarafından sipariş edilmiştir.



Görsel 5. Newton Harrison ve Helen Mayer Harrison, *Karides Çiftliği*, alglerin beslenmesi ve hasat edilmesi ile tuzun toplanması (Harrison, N. ve Harrison, H. M., 2016, s.26)

Newton Harrison'un Dadaist bir jest olarak gördüğü *Karides Çiftliği*, müzenin hemen dışında, her biri salamura karidesi ve alglerden oluşan biraz farklı bir ekosistem kombinasyonuna sahip dört büyük göleti içermiştir. Her bir gölet, farklı tuzluluktaki sularla doldurulmuştur. Artan tuzluluğa tepki olarak karoten üreten alg türü olan salamura karidesi tüm havuzlara konulmuştur. Göletin bölümleri zamanla mavi-yeşilden koyu sarımsı yeşile, kiremit kırmızısına ve beyaza giden üç boyutlu bir renk alanı resmi haline gelmiştir. Bu noktada tuzlu su karidesi *Artemia* göletlere bırakılmış, algleri yedikçe renkleri sürekli değişmiştir. Bu, Harrisonların çalışmalarının önemli bir boyutu olan ziyafet<sup>10</sup> içeren ilk çalışma olmuştur. Çalışma, birbirinden oldukça farklı iki gerçekliği yani modernist sanatın ve yaşayan bir sistemin gerçeğini birleştirmişlerdir. Bir yandan renk alanı, diğer yandan karides çiftliği olarak okunabilir. Bu iki olgunun bir arada varoluşu, izleyeni şaşırtan ve tanıdık referans çerçevesinden mahrum bırakan bir kıvılcım yaratmış, aşırı koşullar altında yalnızca salamura karidesi ve algler var olabileceğinden, mevcut basit ekosistemlerden biri haline gelmiştir (Douglas ve Fremantle, 2023; Moon, 2019).

Yarı bodur çeşitli ağaçlardan oluşan ve hangilerinin yaşayıp hangilerinin yaşamayacağını görmek amacı taşıyan *Taşınabilir Meyve Bahçesi*'nin ardından *Taşınabilir Balık Çiftliği de* (Görsel 6) benzer bir şeyi su ortamında yapma girişimi olmuştur (The Harrisons Studio, t.y.-e; Harrison N. ve Harrison H. M., 2016). *Hayatta Kalma Parçaları*, farkındalığın ve eylemin nasıl somutlaştırılabileceğinin bir örneği dünyayı yaratmanın, otlak yetiştirmenin, bir yayın balığının derisinin neye benzeyebileceğinin bilinmesi için kritik bir öneme sahip olmuştur (Ryan, 2015). Toplu olarak *Hayatta Kalma Parçaları*, Kendimizi nasıl besleriz? sorusuyla oluşturulmuştur. Bu, günlük hayattan gelen bir sorudur. Çalışma sanatçılar, küratörler ve izleyiciler için bir deney ve deneyim alanı oluşturmuştur (Douglas ve Fremantle, 2023).

<sup>10</sup> Bu anlamda *Karides Çiftliği*, bozulan ekosistem pahasına kutlanan yüksek sanatın saçmalığını ortaya koyuyor. Temel hayatta kalma sorunu ve insanlığı beslemek için ne gerektiği daha sonra Helen ve Newton'u sistemi hasat etmeye ve bu durumda yenmez olsa da bir şölen yaratmaya zorlamıştır. Bu çok önemli bir noktadır. Çalışma biçimlerinde bir dizi endişenin hem Helen hem de Newton için hayatta kalma ve canlı sistemlerin nasıl çalıştığını anlama süreci ile ilgili soruların yerini aldığı bir dönüşüm yaratmıştır (Douglas ve Fremantle, 2023).



Görsel 6. Newton Harrison ve Helen Mayer Harrison, *Taşınabilir Balık Çiftliği* sergi alanından görünüş (Harrison N. ve Harrison H. M., 2016, s. 27-28)

### ***Sanatçıların Çalışmalarında Bir Mesaj Olarak Ekolojik Sürdürülebilirlik***

Harrisonların, 2007-2009 yılları arasında gerçekleştirdikleri multimedya enstalasyonları *Sera Britanya*, (Görsel 7) küresel ısınmanın İngiltere anakarası üzerindeki gelecekteki etkilerinin grafiğini çizmektedir. Bir video animasyon, İngiltere'nin büyük ölçekli topografik bir haritası, fotoğraflı belgeler, pedagoji odaklı bir sunum, analitik metinler ve ses unsurları kullanılarak yükselen suların, fırtına dalgalarının ve küçülen kıyı şeridinin gelecekte ortaya çıkarabileceği olumsuz sonuçları tasvir etmektedir (Demos, 2009).

Çalışmanın temel dayanağı, deniz seviyesinde beş metrelik bir yükselmenin eninde sonunda iki milyona yakın İngiltere sakinini yerinden edeceğidir. Harrisonlar bu çalışmada küresel iklim değişikliğinin potansiyel etkilerinin İngiltere sakinleri için aşırı derecede zorlayıcı, yıkıcı ve istikrarsızlaştırıcı olduğunu, söylemin sanatçının sesini içermesi gerektiğini savunmuşlardır (Ryan, 2008).

*Sera Britanya* sera gazı emisyonları açısından yaratıcı bir tepki olarak anlaşılan sera mecazını (ekolojik olarak sürdürülebilir seralar) çağırıştırır. Enstalasyonun zemininde, Britanya'nın büyük bir topografik modeli, deniz seviyesinde beş ile on beş metrelik bir yükselmenin karaya etkilerini tepeden projeksiyonla grafiksel olarak göstermektedir. Eşlik eden duvar panelleri, görüntüleri, haritaları ve metni sentezleyerek, yaklaşan değişiklikler hakkında düşünmenin somut yollarını sunmaktadır (Wallen, 2012).

Newton Harrison (akt. Grande 2012) bu eseri ile ilgili temel olarak şunları dile getirmektedir:

Küresel ısınma ile ilgili bilgiyi çok maddi bir şekilde demokratikleştirmekle ilgileniyorduk. Yani modele bakan ve okyanusun yükseldiğini gören ve metni okuyan herkes deniz seviyesine yakın bir yerde olsaydı evlerinin veya kasabalarının başına neler gelebileceği hakkında bir fikir edinebilirdi. Bu sayede sıradan insanlar buna göre plan yapabilir. (s. 26)

Bununla birlikte *Sera Britanya*, belirli yerlere yönelik birtakım önerilerde sunmuştur. Okyanus beş metre yükselirse Bristol'e ne olur? Çalışmada ortaya konulan anlayış, kanalda bir bariyer oluşturmayı ve Avon Nehri'nin yönünü değiştirmeyi önermiştir. Bir diğer öneri

ise insanların yukarı doğru hareketini ve Londra'nın okyanusun yükselişine nasıl tepki verebileceğini incelemiştir (Grande, 2012).



Görsel 7. Newton Harrison ve Helen Mayer Harrison, *Küresel Isınma: Sera Britanya'nın* enstelasyon görünüşü (Harrison, N ve Harrison H. M., 2008-2009)

Okyanuslar, alternatif habitatlar için kültürel, ekonomik ve tasarım stratejilerini şekillendiren başlıca aktör haline gelmektedir. Harrisonlar'ın haritaları, hızlı su yükselişi ve insanların önemli ölçüde yer değiştirmesi gibi aşırı senaryolar içermiş ve ardından Lea Nehri Vadisi'nde yüksek yoğunluklu biyolojik çeşitlilik kuleleri için birtakım fikirlerin öne sürülebilmesini sağlamıştır. Ormanlar, genişleyen herhangi bir kentsel gelişimin yerini alacak, karbon yutak görevi görecek ve havza için su tutmaya başlayacaktır (Gabrys ve Yusoff, 2012).

Bu tür çalışmalar iklim değişikliği sorununa çözüm olarak bir dizi spekülasyon öngörüsüne sahip senaryolar olarak görülebilir. Bu senaryolar da yerleşimlerin, ekonomilerin ve politikaların nasıl değişebileceği veya yeniden biçimlendirilebileceği hakkında sorular ortaya çıkarmaktadır. Sanatçıların çalışmaları, ortaya çıkarabilecekleri somut sonuçları bakımından ekolojik bozulmanın neden olabilecekleri hakkında somut göstergeler halini almaktadır. Bu göstergeler, sanatçıların fikirleri ile birleşerek belli bir mantık çerçevesinde sunulurlar. Sanat yapıtı/eseri artık bir proje, gelecek öngörüsü taşıyan bir sunum haline gelir.

Harrisonların bu çalışmasına yönelik getirilen eleştirilerin başında, önerdikleri küçük yerleşim yerlerinin büyük sayılardaki iklim değişikliği mültecisini destekleyemeyeceğidir. *Sera Britanya* çalışmasının kapsadığı alanda altmış milyon insan yaşamaktadır. Çalışma, bu insanların sadece on beş milyondan daha azına barınak sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Harrisonlar kendilerine yöneltilen eleştirilere cevap olarak, dünya nüfusunun fosil yakıtlı

enerji kaynaklarının kullanımına dayalı karbon pozitif bir dünyaya uyacak şekilde genişlediğini işaret etmektedirler. Yeni sürdürülebilir yerleşim modellerinde karbon nötr olacaksa, arazinin taşıma kapasitesine odaklanılmalıdır. Bu da mevcut nüfusun azaltılmasının uluslararası düzeyde açıkça tartışılması gerektiği anlamına gelmektedir (Ryan, 2008).

Harrisonların *Lagün Döngüsü* isimli çalışması (Görsel 8) 1973 ve 1985 yılları arasında diğer profesyonellerle iş birliği içinde geliştirilen, Pasifik kıyıları boyunca uzanan su havzaları ve gıda üretimi arasındaki süreçlerin ve bağlantıların incelenmesini içermektedir. Nihai çalışma yaklaşık 100 metre uzunluğunda çizimler, resimler, fotoğraflar, kolajlar, şiirlerden oluşan ve altmış bölüme ayrılmış taşınabilir bir duvar resmidir (Schröder, 2020).



Görsel 8. Newton Harrison ve Helen Mayer Harrison, *Birinci Lagün, Harmanlama/Haritalama/Bölge Üzerine*, Renkli Plaka, (Harrison, N ve Harrison, H. M., 1974-78)

*Lagün Döngüsü*, ayrı ayrı sergilenen yedi ayrı bölüm halinde (birinci lagünden yedinci lagüne) yapılandırılmıştır. *Lagün Döngüsü*, sanat eserinin bir versiyonu, şiir ile bilim, yerel ile küresel, eylem ile tefekkür arasında gidip gelen estetik melezliğin polimorfik bir örneği olarak okumak mümkündür (Manolescu, 2021). Bu çalışma, öyküler ve anekdotlar içeren genişletilmiş yarı otobiyografik bir diyalogdur. Lagün yapıcı ile tanık arasında (iki karakter olarak) oyunlar oynar ve sonraki çoğu çalışmaya argüman olacak felsefi bir temel oluşturmaya hizmet eder (The Harrison Studio, t.y.-a).

Döngü kısa bir önsözle başlar ve ardından *Birinci Lagün: Upouveli'deki Lagün* gelir. Çalışma verimli bir rezervuar sistemi ve yengeç dolu düzinelerce lagünün yüzyıllardır büyük ölçüde kendi kendine yeterli hale getirdiği yoğun nüfusa sahip Sri Lanka'daki deneyimleri gözden geçirmektedir (MacDonald, 1985). Daha önceki *Hayatta Kalma Parçaları*'nın temelleri üzerine inşa edilen *Lagün Döngüsü*, mevcut ekosistemlerin kontrollü ortamlarda yeniden üretilmesini daha da genişletmiştir. Gıda kaynakları ile insanlar arasında aracılık etmeye yönelik projeler olarak yola çıkan, kısmen hem kopyaladıkları hem de sorguladıkları üretim, yönetim ve ekonomik sürdürülebilirlik mantığıyla doludur. *Birinci Lagün*, Sri Lanka'daki yengeç endüstrisinin ticari ve finansal yönleri ile yengeç fiyatlarının artması ve kaynakların tükenmesi nedeniyle durumun yerel nüfus üzerindeki adaletsiz etkilerini yorumlamaktadır (Manolescu, 2023).



Görsel 9. Newton Harrison ve Helen Mayer Harrison, *Dördüncü Lagün: Pasifikten Salton Denizine*, renkli plaka üzerine harita-çizim (Harrison, N. ve Harrison, H. M., 2016, s. 117-118)

*Dördüncü ve Beşinci Lagünler*, (Görsel 9) Salton Denizi'nin büyük ölçekli bir yengeç popülasyonunun desteklenmesini sağlayan bir nehir ağzı lagününe dönüşümünü göstermektedir. Tasarım, Salton Denizi'nden Pasifik Okyanusu'na ve Colorado Nehri deltasından Kaliforniya Körfezi'ne giriş ve çıkışı keserek Salton Denizi'nin tuzluluğunu ve kirliliğini azaltmayı amaçlamıştır. Ancak, sanatçılar çok geçmeden bunun istemeden de olsa Pasifik Okyanusu'nda önemli ölçüde kirlenmeye yol açabileceğini keşfetmişlerdir. Böylece, bu varsayımsal deneyi sonlandırarak çalışmanın etik olmayan bir proje olduğu ve tasarım aşamasının ötesinde asla geliştirilmemesi gerektiği sonucuna varmışlardır. *Lagün Döngüsü* aynı zamanda inancın maliyeti hakkındaki temel bir argüman ortaya atmaktadır. İnancın maliyetinin ne olduğunu soran sanatçılar, Sınırsız kaynaklara inanıldığında bunun bedelinin ekosistemin ölümü olacağı cevabına ulaşırlar. *Beşinci Lagün*, Salton Denizi'nin çıkışından kaynaklanan okyanus kirliliğini kimin temizleyeceğine dair önemli bir soruyu gündeme getirmiştir (Sizonenko, 2023).

Yaklaşım ve yöntemdeki sürekli değişimler, tutarlı bir jenerik ve söylemsel paradigmaya direnme *Lagün Döngüsü'nün* karakteristiğidir. Aynı zamanda yöntemsel çerçeveye de direnir. Metnin sohbet niteliğindeki doğası, açıkça dramatize edilen projenin ani dönüşler almasına neden olur. Çalışmanın gelişen doğası, çoğulluk ve melezlik izlenimini güçlendiren görsel medyanın çeşitliliği ile birleştirilir. *Lagün Döngüsü'nün* basılı versiyonunun okuyucusu ve enstalasyonun ziyaretçisi sergiyi dolaşırken yönünü biraz şaşırması



hissedebilir. Bu, içerdiği haritaların zenginliği göz önüne alındığında bir ikilem içerir (Manolescu, 2021). Bu çalışmanın bazı kısımlarını performanslar ve manifestolar eşliğinde farklı müzelerde sergilenmesine izin veren sanatçılar, yerel çevre sorunlarını uluslararası topluluğun dikkatine sunmayı başarmışlardır (Schröder, 2020).

Harrisonlar, Portland Oregon'daki Reed College'ın Douglas F. Cooley Memorial Sanat Galerisi'nde 1993 tarihinde *Yılanlı Kafes*'i (Görsel 10) sergilemişlerdir. Sanat eseri, büyük haritalar, slayt projeksiyonları ve Kuzey Amerika yağmur ormanlarının trajik durumu hakkında üç anlatı öyküsünden oluşan bir multimedya enstalasyonundan oluşmaktadır. Eski ormanın yaklaşık yüzde 95'inin yok edilmesi, tahminen 75 bin mil uzunluğunda hasarlı dere ve nehir yatağı bırakılmış olması sanatçıların odağına aldıkları sorun olmuştur. Çalışma, incelenen sistemlerin sağlığı hakkında genel olarak neyin anlaşıldığını araştırmıştır. Koşulları, değerleri, zorlukları ve ileriye dönük bir vizyon ortaya koyan sanatçılar, mecazi bir figür/zemin anlatısı geliştirmişlerdir (Collins R. G. Ve Collins T., 2012; The Harrison Studio, t.y.-b).



Görsel 10. Newton Harrison ve Helen Mayer Harrison, *Yılanlı Kafes* sergisinin bir kısmını oluşturan fotoğraflar (Harrison, N. ve Harrison, H. M., 2016, s. 117-118)

## Sonuç

Sanat, mevcut duruma meydan okumak ve yeni gerçeklikler ortaya koymak için birçok defa kullanılmıştır. Bu açıdan bakıldığında, sanatsal uygulamalar birlik ve dayanışmayı harekete geçirirken fikirleri daha geniş topluluğa iletmekte ve bir farkındalık yaratılmasına katkıda bulunmaktadır. Sanatsal uygulamaların ortaya koyduğu anlatıların, izleyicilerin politik davranmalarına, düşüncelerine ve dünyayı anlama biçimlerini değiştirmelerine yardım edebileceği görülmektedir. Ekolojik sürdürülebilirlik meselesine bir kısım sanatçının eğilmesi, yeni anlatıların ortaya konulmasını sağlarken gelecekte ortaya çıkması muhtemel durumların somutlaştırılmasında önemli bir yol olduğu gözler önüne serilmektedir.

Tüm insanlığı ilgilendiren ekolojik bozulma problemini uluslararası çapta ele alan Newton Harrison ve Helen Mayer Harrison çifti, ortaya koydukları çalışmalar ve geliştirmiş oldukları geniş ölçekli projelerle sorunu hem görsel sanatların türlerini hem de metni kullanarak ortaya koymuşlardır. Sanat temelli bir vizyonla ele alınan ekolojik sürdürülebilirlik problemi sanatçıların bazı çalışmalarında mevcut ve gelecek öngörüsünün ne olacağı konusunda sürdürülebilirliğe yönelik birtakım çözümler sunarak toplumu bilgilendirirken bir kısım çalışmaları da süreç ve deneyim ekseninde tasarlanarak sürdürülebilirliğin bizzat deneyimlendiği canlı bir organizmaya dönüştürmüştür.

Ekolojik sürdürülebilirlik kapsamında, sanatçıların dış gerçeklik ile bağ kurmaları, sürdürülebilir bir geleceğin nasıl olabileceğine dair cesur vizyonlar üretebilme potansiyelini içerisinde barındırmaktadır. Sanatçıların ortaya koydukları çalışmalar incelendiğinde geçmiş, şimdi ve geleceğe dair tahayyüllerin ve olası felaket durumlarının somutlaştırılıp gösterilmesi, bir farkındalığın oluşturulmaya çalışılması mevcut duruma yönelik sanatsal perspektiften birtakım önerilerin ortaya konulması bakımından değerlidir.

*Sera Britanya, Lagün Döngüsü, Yılanlı Kafes* isimli çalışmaları, ekolojik sürdürülebilirliği odaklarına alarak kapsamlı bir bakış açısıyla izleyiciyi mevcut ve olası senaryolarla yüz yüze getirirken, *Dünyayı Yaratmak, Hayatta Kalma Parçaları* isimli çalışmaları sürdürülebilirlik fikri ile süreçsel ve deneyimsel bir yön kazanarak, sanat ve sürdürülebilirliğin bir araya gelerek deneyimlenebildiği ilişkisel bir alana dönüşmüştür.

Sanatçılar bu çalışma ve projeleri ile ekolojik sürdürülebilirlik konusuna yaratıcı çözümler oluşturmuşlardır. Sanatsal çalışma ve projeleri eşit derecede politik veya pedagojik eğilimli olmasa da ekolojik bozulma sorununa yönelik çözümler üretilmesine katkıda bulunarak doğaçlama, buluş ve sanatsal sorgulamanın nasıl yararlı olabileceğinin bir göstergesi haline gelmiştir.

#### Kaynakça

- Ballard, S. ve Linden, L. (2019). Spiral Jetty, geoaesthetics, and art, writing on Anthropocene. *The Anthropocene Review*, 6 (1-2), ss. 142-161.
- Beuys, J. (1982). *Joseph Beuys digging a hole/planting tree (a part of 7000 oaks)* [Fotoğraf]. Documenta 7-Kassel. <https://www.awatrees.com/2019/12/06/joseph-beuys-the-art-of-arboriculture/>
- Birleşmiş Milletler. (1987, 08 04). *Development and International economic co-operation: environment, Report of the World Commission on Environment and Development : note / by the Secretary-General*. Erişim tarihi: 07 26, 2023. <https://digitallibrary.un.org/record/139811>
- Burnham, J. (1968, September). *Systems esthetics*, ARTFORUM. Erişim tarihi: 08.03.2023. <https://www.artforum.com/print/196807/systems-esthetics-32466>
- Byers, R. (2008). *Green museums & green exhibits: Communicating sustainability through content & design* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Oregon Üniversitesi.
- Christensen-Scheel, B. (2020). Eco-art and awareness: Sustainability through artistic research. K. Bergaust, R. Smite ve D. Silina (Ed.), *Oslojord ecologies: Artistic research on environmental and social sustainability* içinde (s. 25-35). RIXC ve OsloMet.
- Clammer, J. (2014). Art and the arts of sustainability. *Social Alternatives*, 33(3), ss. 65-70.

- Collins, R. G. ve Collins, T. (2012). Art and living things: The ethical, aesthetic impulse. E. Brady ve P. Phemister (Ed.), *Transformative values: human-environment relations in theory and practice* içinde (s. 121-133). Springer.
- Cooke, L. (t.y.). *7000 Oaks*. Erişim Tarihi: 24.07.2023. <http://web.mit.edu/allanmc/www/cookebeuys.pdf>
- Curtis, D. J., Reid, N. ve Reeve, I. (2014). Towards ecological sustainability: Observations on the role of the arts. *S.A.P.I.E.N.S*, 7(1), ss. 1-15.
- Demos, T. J. (2009). The Politics of Sustainability: Art and ecology. F. Manacorda (Ed.), *Radical nature: Art and architecture for a changing planet 1969-2009* içinde (s. 16-30.). Barbican Art Gallery.
- Dieleman, H. (2008). Sustainability, art and reflexivity: Why artists and designers may become key change agents in why artists and designers may become key change sustainability agents in sustainability. S. Kagan ve V. Kirchberg (Ed.), *Sustainability: A new frontier for the arts and cultures* içinde (s. 1-26). Verlag für Akademische Schriften.
- Dieleman, H. (2016). Arts-based education for an enchanting, embodied and transdisciplinary sustainability. *Artizein: Arts & Teaching Journal*, 2(2), ss. 1-16.
- Douglas, A. ve Fremantle, C. (2023). "Thinking with" the Harrisons: What does now demand? *FIELD A journal of socially-engaged art criticism*, 23. Erişim tarihi: 24.08.2023. <https://field-journal.com/issue-23/thinking-with-the-harrisons-what-does-now-demand>
- Fremantle, C., Douglas, A. ve Pritchard, D. (2020). In the time of art with policy: the practice of Helen Mayer Harrison and Newton Harrison alongside global environmental policy since the 1970s. C. Cartiere ve L. Tan (Ed.). *The Routledge companion to art in the public realm* içinde (s. 300-314). Routledge.
- Gabrys, J. ve Yusoff, K. (2012). Arts, sciences and climate change: Practices and politics at the threshold, *Science as Culture*, 21(1), ss. 1-24.
- Grande, J. K. (2012). Newton & Helen Mayer Harrison: How big is here?, *Espace Sculpture*, 101, ss. 26-27.
- Harrison, N. ve Harrison, H. M. (1969-1970-1972-1990). *Making Earth* [Fotoğraf]. Pepper Canyon Açık hava Stüdyosu, Houston Çağdaş Sanatlar Müzesi.
- Harrison, N. ve Harrison, H. M. (1971-2015). *Survival Piece I Air, Earth, Water, Interface: Annual Hog Posture Mix* [Enstelasyon]. Boston Güzel Sanatlar Müzesi, Los Angeles Çağdaş Sanat Müzesi.
- Harrison, N. ve Harrison, H. M. (1971). *Survival Piece II Notations on the Ecosystem of the Western Saltworks with the Inclusion of Brine Shrimp* [Enstelasyon]. Los Angeles County Sanat Müzesi.
- Harrison, N. ve Harrison, H. M. (1971-1972). *Survival Piece III Portable Fish Farm* [Enstelasyon]. Hayward Galeri, Güzel Sanatlar Sarayı-Brüksel.
- Harrison, N. ve Harrison, H. M. (1974-78). *The Lagoon Cycle: The First Lagoon (The Lagoon at Upouveli)* [Fotoğraf]. Herbert F. Johnson Sanat Müzesi. Erişim Tarihi: 19.07.2023. <https://www.theharrisonstudio.net/the-lagoon-cycle-1974-1984-2>
- Harrison, N. ve Harrison, H. M. (1974-78). *The Lagoon Cycle: The Fourth Lagoon (On Mixing, Mapping, and Territory)* [Harita-Çizim]. Herbert F. Johnson Sanat Müzesi. Erişim Tarihi: 15.07.2023. <https://field-journal.com/issue-23/helen-mayer-harrison-and-newton-harrison-meditations-on-climate-change>
- Harrison, N. ve Harrison, H. M. (1993-1994). *Serpentine Lattice* [Enstelasyon]. Douglas F. Cooley Anı Sanat Galerisi-ABD/Schweisfurth Vakfı-Münih.
- Harrison, N. ve Harrison, H. M. (2008-2009) *Greenhouse Britain* [Enstelasyon]. City hall/Centre for Contemporary Art/the Natural World-İngiltere, Kala Sanat Galerisi, ABD. Erişim Tarihi: 09.08.2023. <https://feldmangallery.com/exhibition/269b-global-warming-greenhouse-britain-harrisons-january-10-february-7-2009>
- Harrison, H. M. ve Harrison N. (2016). *The time of force majore: After 45 years counterforce is on the horizon*, Prestel.

- Jänicke, M. ve Jacob, K. (2006). *Environmental governance in global perspective, new approaches to ecological modernisation*. Freie Universität publication.
- Kagan, S. (2014). *The practice of ecological art*. Erişim tarihi: 07 23, 2023. <https://www.semanticscholar.org/paper/The-practice-of-ecological-art-Kagan/b4ece908eb4ac71c2aa82be8982f9e4f2bb9b77e>
- MacDonald, S. (1985, Ekim). *Helen Mayer Harrison ve Newton Harrison*. Erişim tarihi: 25.07.2023. <https://www.artforum.com/print/reviews/198508/helen-mayer-harrison-and-newton-harrison-63244>
- Manolescu, M. (2021). Imagining the lagoon in Helen Mayer Harrison and Newton Harrison's 'The lagoon cycle'. *Recherches Anglaises et Nord Americaines*, 54, ss. 113-131.
- Manolescu, M. (2023). "Proposals for change": Art, ecology and intermediation in Helen Mayer Harrison and Newton Harrison's The Lagoon Cycle, breathing space for the Sava River and endangered meadows of Europe, *European Journal of American Studies (Online)*, 18(2) Erişim tarihi: 15.11.2023. <https://journals.openedition.org/ejas/19739>
- Margolin, V. (2006). Reflections on Art and Sustainability. S. Smith (Ed.). *Beyond green: Toward a sustainable art* içinde (s. 20-29). David and Alfred Smart Museum of Art, University of Chicago, and Independent Curators International (iCI).
- Marks, M., Chandler, L. ve Baldwin, C. (2016). Re-imagining the environment: using an environmental art festival to encourage pro-environmental behaviour and a sense of place. *Local Environment*, 21(3), ss. 310-329.
- Merchant, C. (2022). *Doğanın ölümü: Kadınlar, ekoloji ve bilimsel devrim* (B. Tanrısever Çev.). Otonom yayıncılık.
- Moon, K. (2019). *The Harrisons: Various small fires*. Erişim tarihi: 22.08.2023 <https://www.artforum.com/print/reviews/201908/the-harrisons-80870>
- Naess, A. (2022). Sığ ve derin: Ekoloji hareketinde açılımlar. A. Artun (Ed.). *Sanat ve ekoloji: Sanat/Yaşam/Üretim* içinde (s. 67-75). İletişim Yayınları.
- Ryan, A. L. (2007). Art + Ecology: The land reclamation work of artists Robert Smithson, Robert Morris, Helen Mayer Harrison, and Newton Harrison. *Environmental Philosophy*, 4(1/2), ss. 95-116.
- Ryan, A. L. (2008). Greenhouse Britain: Creating a context. *Places*, 20(3), ss. 76-78.
- Ryan, A. L. (2015). *Performing agriculture: The "Survival Pieces" of artists Helen and Newton Harrison*. association for environmental studies and sciences conference. Erişim tarihi: 06.10.2023. [https://www.researchgate.net/publication/291559175\\_Performing\\_agriculture\\_The\\_Survival\\_Pieces\\_of\\_artists\\_Helen\\_and\\_Newton\\_Harrison](https://www.researchgate.net/publication/291559175_Performing_agriculture_The_Survival_Pieces_of_artists_Helen_and_Newton_Harrison)
- Sanz, T. ve Rodriguez-Labajosa, B. (2021). Does artistic activism change anything? Strategic and transformative effects of arts in anti-coal struggles in Oakland, CA. *Geoforum*, 122, ss. 41-54.
- Schröder, A. (2020). The integrative potentials of arts-based research fort he Study of culture: A reflection on The Lagoon Cycle by Helen Mayer Harrison and Newton Harrison. D. Bachmann, Medick, J. Kugele ve A. Nünning (Ed.). *Futures of the study culture: Interdisciplinary perspectives, global challenges* içinde (s. 169-181). De Gruyter.
- Shanken, E. (2023). Helen and Newton Harrison: Tipping the Scales: The Harrisons and the Force Majeure. *Leonardo*, 56(3), ss. 310-311.
- Sizonenko, T. (2023). Helen Mayer Harrison and Newton Harrison: Meditations on climate change. *FIELD A Journal of Social-Engaged Art Criticism*, 23, Erişim tarihi: 15.08.2023. <https://field-journal.com/issue-23/helen-mayer-harrison-and-newton-harrison-meditations-on-climate-change>
- Smith, S. (2006). Beyond Green. S. Smith (Ed.). *Beyond green: Toward a sustainable art* içinde (s. 12-19). David and Alfred Smart Museum of Art, University of Chicago, and Independent Curators International (iCI).

- Smithson, R. (1973). *Bingham Copper Mining Pit-Utah/Reclamation Project*. [Çizim]. Erişim tarihi: 23.08.2023 <https://holtsmithsonfoundation.org/bingham-copper-mining-pit-utah-reclamation-project>
- The Harrisons Studio (t.y.-a). *The Lagoon Cycle*. Erişim tarihi: 13.08.2023. <https://www.theharrisonstudio.net/the-lagoon-cycle-1974-1984-2>
- The Harrisons Studio (t.y.-b). *Serpentine lattice*. Erişim tarihi: 17.08.2023. <https://www.theharrisonstudio.net/serpentine-lattice#:~:text=WHERE%20IT%20CAN%20BE%20SEEN,IS%20NOT%20A%20FOREST%20FLOOR.&text=Installation,.,Pacific%20Coast%20Temperate%20Rain%20Forest>
- The Harrisons Studio (t.y.-c). *Shrimp farm, Survival piece #2*. Erişim tarihi: 19.08.2023. <https://www.theharrisonstudio.net/shrimp-farm-survival-piece-2>
- The Harrisons Studio (t.y.-d). *Hog pasture: Survival piece #1*. Erişim tarihi: 19.11.2023. <https://www.theharrisonstudio.net/hog-pasture-survival-piece-1-1970-71>
- The Harrisons Studio (t.y.-e). *Portable orchard, Survival piece #3*, Erişim tarihi: 19.11.2023. <https://www.theharrisonstudio.net/portable-orchard-1972-73>
- Wallen, R. (2012). Ecological art: A call for visionary intervention in a time of crisis. *LEONARDO*, 45(3), ss. 234-242.
- Whitelaw, M. (1998). 1968/1998: Rethinking a systems aesthetic. *ANAT Newsletter*. Erişim tarihi: 18.11.2023. <https://mtchl.net/1968-1998-rethinking-systems-aesthetic/>

## Kolektif Mirasın Güçlendirilmesi ve Kültürel Hafızanın Oluşturulmasında Afiş ve Kolajın Rolü: Erken Cumhuriyet Dönemi Ankara Deneyimi

Deniz Yeşim Taluğ Demiriz<sup>1</sup>

### Öz

Kentsel alanlar doğal olarak zaman içinde değişir ve gelişir, ancak genellikle ani müdahalelerle hızlandırılan dönüşüm süreçleri, bu alanların parçalanmasına yol açarak kentsel hafıza ve kimliğin kademeli olarak kaybolmasına neden olabilir. Tarihi anlamak ve geçmişi bugüne bağlamak için temel bir unsur olan hafıza, kültürel ve bireysel kimliklerin anlaşılmasında kritik bir rol oynar. Ancak, fotoğraflar veya nesnelere gibi somut hatırlatıcılar az olduğunda hafızanın korunması zorlaşır. Bu zorluğun üstesinden gelmek için sanatçılar sıklıkla yaratıcı araçlara başvurmaktadır. Bu ifade biçimleri, belirli tarihi anlarla ve/veya olaylarla ilgili mesajlar iletmelerini ve izleyicilere belirli bir topluluk içindeki ortak geçmişlerini hatırlatmalarını sağlar. Dinamik ve erişilebilir doğalarıyla bilinen afiş tasarımları ve kolaj sanatı, kültürel hafızanın korunması ve yeniden canlandırılması için güçlü araçlar olarak kullanılmaktadır. Bu makale, afiş tasarımı ve kolaj sanatının kültürel hafıza yaratma ve kolektif mirası güçlendirme üzerindeki etkisini disiplinlerarası bir araştırma, tarihsel bağlam analizi ve açıklayıcı örnekler aracılığıyla incelemektedir. Kültürel afişin ve kolaj sanatının etkileşimini vurgulayan bu araştırma, hafıza, kültür ve kimliğin daha derinlemesine anlaşılmasına katkıda bulunmaktadır. Afiş ve kolaj sanatının kültürel mirasın hatırlatılması ve yeniden hayal edilmesindeki faydasını incelemektedir. Nihayetinde bu çalışma, afiş ve kolaj sanatının yaratıcı kullanımı aracılığıyla ortak geçmişimizin farkındalığını zenginleştirmeyi amaçlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Cumhuriyet, kolaj sanatı, kültürel afişler, bellek ve Ankara

<sup>1</sup> Doç., Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-1897-3583, deniz.talug@gmail.com

## The Role of Poster and Collage in Strengthening Collective Heritage and Creating Cultural Memory: Early Republican Era Ankara Experience

### Abstract

Urban areas naturally develop and change over time, but rapid urban transformation accelerated by sudden interventions can lead to the fragmentation of these areas, resulting in gradual loss of urban memory and identity. Memory, which is a fundamental element to understanding history and connecting it with the present, plays a critical role in understanding cultural and individual identities. However, it is difficult to preserve memory when there are few tangible reminders such as photographs or objects. To overcome this difficulty, artists often resort to creative tools. These forms of expression enable messages related to specific historical moments and remind audiences of a shared past within a particular community. Known for their dynamic and accessible natures, posters and collage art have emerged as powerful tools in preserving and reviving cultural memory. This article examines the impact of poster design and collage art on creating cultural memory and strengthening collective heritage through an interdisciplinary research, historical context analysis, and explanatory examples. Highlighting the sensory interaction of cultural posters and collage art, this research contributes to a deeper understanding of memory, culture, and identity. This study examines the benefits of poster design and collage art in evoking and reimagining cultural heritage. Ultimately, this work enhances our understanding of our shared past through the creative use of posters and collage art.

**Keywords:** Republic, collage art, cultural posters, memory and Ankara

Günümüzün küresel olarak birbirine bağlı toplumlarında, belleğin, kültürel hafızanın ve kolektif mirasın korunması büyük önem taşımaktadır. Küreselleşme, kentleşme ve dijitalleşme eğilimleri hızlı bir toplumsal değişime yol açarken, kültürel kimliklerin temellerini aşınma ve yok olma riskiyle karşı karşıya bırakmaktadır. Bu durum temel bir soruyla yüzleşmeye yol açmaktadır: Böylesine derin ve hızlı bir dönüşümün ortasında kültürel mirasın ve kolektif belleğin, etkili bir şekilde korunması ve güçlendirilmesi nasıl sağlanır? Afiş ve kolaj sanatı, kültürel hafızanın aktarımı için etkili bir platform sağlayarak bunu yapmanın güçlü bir yolunu sunmaktadır.

Bu makale, kültürel hafızayı ve kolektif mirası güçlendirme araçları olarak afiş tasarımının ve kolaj sanatının potansiyelini araştırmaktadır. Bu çok yönlü sanatsal ifade biçimlerinin incelenmesi yoluyla, toplumların özünü, geçmişini, değerlerini ve özlemlerini yakalama konusundaki olağanüstü kapasiteleri ortaya koymaktadır. Afiş ve kolaj sanatı, geleneksel unsurları yenilikçi tasarım yaklaşımlarıyla birleştirerek, ortak geçmişe dayanan ve parlak bir geleceğe bakan daha kapsayıcı bir kolektif kimlik inşa edilmesine yardımcı olabilir. Tasarım ve kültür arasındaki ilişki üzerine yapılan araştırmalar giderek daha önemli hale gelmekte; bugünün tasarımları, yarının dünyası için anlamlı çözümler geliştirmek amacıyla

hem geçmişten gelen yaratıcı deneyimleri hem de mevcut sosyal, ekonomik ve teknolojik değişimleri dikkate almaya doğru yönelmektedir. Kültürel bellek, bir toplumun kimliğinin hayati bir bileşeni oluşturur ve geçmiş deneyimlerin, mevcut koşulların ve geleceğe yönelik arzuların kolektif bir deposu olarak hizmet eder (Nora, 1989; Nora ve Kritzman, 1996). Toplumlar dönüşüm geçirdikçe, tarihi hatırlama yöntemleri de evrim geçirir. Bu yöntemlerden biri de afiş ve kolajlar aracılığıyla görsel iletişimdir. Bu sanatsal formlar toplumların özünü yansıtmada önemli bir rol oynamakta, geçmişle bugün arasında köprü kurmaya yardımcı olmakta, kültürel kimlik ve mirasın daha derinlemesine anlaşılmasını teşvik etmektedir.

Afiş sanatının kökleri on dokuzuncu yüzyılın sonlarına, baskı teknolojisindeki gelişmelerin çoklu imge üretimini kolaylaştırmasına kadar uzanır. Afişler hızlı ve güçlü bir iletişim aracına dönüşmüş, bilgi ve fikirleri geniş kitlelere yaymıştır. Buna karşılık kolaj sanatı, 20. yüzyılın başlarındaki Dadaist ve sürrealist hareketlerden ilham almıştır. Kolaj sanatçıları, farklı unsurları yan yana getirerek, geleneksel ifade biçimlerine meydan okuyan anlatılar oluşturmuş, toplum ve kültür hakkında derin ifadelerde bulunmuşlardır. Bu makale, bu sanat formlarının tarihsel gelişimini, uygulama tekniklerini ile metodolojilerini ve kolektif mirası güçlendirmek için nasıl bir araç olarak kullanılabilirlerini incelemektedir.

Makale üç ana bölümden oluşmaktadır: İlk bölümde, bellek ve kültür arasındaki ilişki ayrıntılı bir şekilde ele alınmıştır. İkinci bölüm, kolaj sanatına ve afiş tasarımı dünyasına detaylı bir giriş sunmaktadır. Son bölümde ise erken Cumhuriyet dönemi Ankara'sından yakın dönem Ankara'sına kentin dönüşüm sürecini kolaj sanatının kullanıldığı kültürel afişler üzerinden anlatan *Amnezi* sergisine odaklanmıştır. Busergide yer alan eserlerin incelenmesibellek, kent kimliği, kolektif hafıza ve dönüşüm konularını tartışmak için bir başlangıç noktası oluştururken, gelecek nesillerin kültürel miraslarını daha iyi anlayabilmeleri ve belleklerinde oluşturabilmeleri için görsel anlatıların korunması gerektiğinin altını çizmektedir.

### **Hafıza, Hatırlama ve Kimlik Aracı Olarak Tasarım**

Sabit ve değişmeyen fiziksel nesnelerin süreklilik ve değişmezlik hissi sağlamadaki rolünü vurgulayan Auguste Comte'un da belirttiği gibi, hafıza, hatırlama ve kültür kavramları fiziksel çevremizle derinden iç içedir (Comte, t.y.; akt. Güven ve Ulusoy, 2020, s. 60). Tanıdık sokaklar, evler ve mahalleler gibi çevremizdeki sabit unsurlarla olan günlük etkileşimlerimiz, toplumumuzla derin bir bağ oluşturarak aidiyet duygusunu beslemekte ve bize ailemiz, topluluğumuz ve arkadaşlarımız arasındaki kimliğimizi hatırlatmaktadır. Comte'un tanıdık fiziksel nesnelerin kimlik, topluluk, süreklilik ve değişmezlik duygusu oluşturmaya yardımcı olduğu inancı, filozof Casey'nin (2009) mekânın bireyin zihninde unutulmaz hale gelen deneyimleri biriktirdiği fikriyle doğrulanmaktadır (ss. 181-185). Her gün temas ettiğimiz imgeler belirli kodlarla belleğimize yerleştiğinden, görsel iletişim tasarımları insanları ortak tarih ve gelenekleriyle yeniden buluşturmak için etkili bir şekilde kullanılabilir ve böylece kolektif mirasları güçlendiren kültürel anıları pekiştirmek için etkili araçlar olarak hizmet edebilirler.



Hafıza, hatırlama ve kültürün karmaşık etkileşimi çeşitli bakış açılarıyla aydınlatılmaktadır. Huyssen'e (1994) göre, geçmiş hafızada kayıtlı değildir; daha ziyade, geçmişten gelen imgelerin gözlem ve yorumlama yoluyla hayat bulduğu algı, deneyim ve hayal gücünün iç içe geçtiği etkileşimler yoluyla şekillenir (s. 35). Bergson'un (2007) bakış açısı, belleği kültürel ve psikolojik faktörlerden etkilenen bir zihinsel imgeler bütünü olarak tasvir ederek uyum göstermektedir (ss. 16-17). Huyssen ve Bergson bireysel hafızayı incelerken, Schudson (2007) ise toplumun bireysel hatırlamaları önemli ölçüde şekillendirdiğini ileri sürerek toplumsal boyutu vurgular (ss. 180-182). Halbwachs (1992) da hafızanın toplumsal ipuçları tarafından şekillendirilen kolektif bir süreç olduğunu ileri sürerek bu görüşe katılır (s. 19). Hayden (1995), kültürel bağlamda çevreyle olan bağlantımızın ortak toplumsal tarihimizi nasıl tanımladığını açıklayarak yer belleği kavramını ortaya koyar (ss. 40-46). Nora (2006), hafıza mekânını tanıtırken onun çok yönlü doğasına vurgu yapar (s. 31). Hafıza, geçmiş deneyimlerin bireysel ya da kolektif bir temsili olarak ortaya çıkabilir, zaman zaman toplum tarafından sosyal olayların anlatısını kontrol etmek için manipüle edilebilir, geçmiş, bugün ve gelecek üzerindeki etkisini genişletebilir ve nihayetinde tarih anlayışımızı şekillendirebilir (Kılınç, Pasin ve Yılmaz, 2015, s. 15).

İnsanın yeryüzündeki serüveninin başlangıcından bu yana, eylemleri dünya üzerinde silinmez izler bırakmış, fiziksel dünyada gezinmeye hizmet eden, sosyal bağları güçlendiren, yaratıcılığı ateşleyen ve varoluşu anlamlı sembollerle dolduran çeşitli nesnelere olarak tezahür etmiştir (Basalla, 2013, ss. 12-15). En temel anlamıyla, insanlığın tarihi boyunca üstlendiği, işlediği ve ürettiği her şey kültür kavramı içinde ele alınabilir. Kültür, toplumların sanatsal, felsefi ve bilimsel yaratımlarını kapsayan, duygu, düşünce ve değerlerin bir araya gelmesiyle oluşan kapsamlı bir kavramdır. Dahası, kültür bireyler arasında bağlayıcı bir doku görevi görerek onların ilerlemesini teşvik ederken, kolektif olarak ortak bir hafızayı şekillendirir (Assmann, 2015, s. 21). Bu çerçevede kültür hem sosyal hem de zamansal boyutlarda sembolik bir anlam alanı inşa eder ve toplulukları ortak bir anlayışla birleştirir ve böylece toplum, sahip olduğu kültürel unsurları kavramaya başlar (Atik ve Erdoğan, 2014, s. 10). Bununla birlikte, kültür sadece bireysel üyelerin değerlerinin, inançlarının ve tutumlarının bir toplamı değildir; daha ziyade, kuşakları, önemli tarihsel olayları ve paylaşılan anılar boyunca bir süreklilik duygusunu somutlaştırır ve ortak özellikleri paylaşan insanları birbirine bağlar (Erdoğan, 2005, s. 138). Kültür ve tasarım arasındaki etkileşim, geçmiş ve gelecek arasında dinamik bir köprü oluşturarak kültürel mirasın yeniden yorumlanması ve kutlanması sağlarken, sürekli değişen bir dünyada kişiye rehberlik eden kolektif bir hafıza yaratmaktadır.

Mağara resimlerinden modern sanat eserlerine kadar sanatçılar, anıları tetikleyen görsel temsiller yaratarak tarih boyunca kültürel kodların korunmasında önemli bir rol oynamıştır. Geçmişte kültürel belleğin aktarılması ve korunması için sözlü ve yazılı yöntemler kullanılmıştır. Ancak günümüz toplumunda kitle iletişim araçlarının ve teknolojilerinin hızla gelişmesiyle birlikte, kültürel hafızayı nasıl anladığımızı yeniden gözden geçirme ihtiyacı doğmuştur (Atik ve Erdoğan, 2014, ss. 14-15). Modern teknolojinin

hayatlarımız üzerindeki etkisi, köklerinden giderek kopan bireyler arasında sosyal travmalara ve kimlik krizlerine yol açmıştır. Connerton'un (2014) işaret ettiği gibi, yerellikten ve insani ölçeklerden bu kopuş insanları unutkanlığa yöneltmiştir (s. 15). Modernizmin özgürleşme yoluyla ilerleme vadinin getirdiği bu unutmaya soruna yanıt olarak, 1980'lerden bu yana çeşitli disiplinlerde kültürel bellek, tarih, geçmiş, hafıza, kimlik ve aidiyet gibi kavramlara artan bir ilgi vardır. Bu alanlar arasında psikoloji, felsefe, sosyoloji, sanat tarihi, edebiyat, sosyal bilimler, doğa bilimleri vb. bulunmaktadır.

Toplum ve mekân arasındaki ilişkiyi incelemek, toplumsal hafızanın çevremizi nasıl şekillendirdiğini ve ondan nasıl etkilendiğini anlamak için çok önemlidir. Unutmak korkusu insanı, önceki dönemlerin olumlu yönlerini her zaman hatırlama arzusuyla, yok olan binaları veya yerleşimleri korumaya yönlendirir. Fransız tarihçi Pierre Nora (2006) da tarihin bellekten kopuşla ortaya çıktığını, dolayısıyla modern toplumları arşiv üretimine ve kalıntıları, tanık ifadeleri, görüntüleri, belgeler ve diğer görünür izler gibi materyalleri toplamaya yönlendirdiğini savunur (s. 32). Bu anlayıştan hareketle, tasarımın sadece sanatsal fikirleri ifade etmek için bir araç olarak değil, aynı zamanda unutulmuş değerleri canlandırmaya ve kültürel kimliğimizin önemli yönlerini canlı tutmaya yardımcı olabilecek bir araç olarak kullanılmasını önermek bu makalenin ana amacıdır. Öyle ki, tasarım sadece görsel olarak hoş görüntüler yaratmakla ilgili değildir, aynı zamanda kültürel hafızayı ve kolektif mirası güçlendirmek için de bir araç görevi görür.

### **Kolaj Sanatının Hafıza, Hatırlama ve Kimlik Üzerindeki Etkisi**

Tarihsel bağlamda, kolajın kökenleri bin yıl öncesine kadar dayandırılabilir, ancak 1910'lardaki kübizm hareketi sırasında önemli bir sanatsal tanınırlık kazanmıştır (Cabanne, 1999, s. 324). Fransızca kökenli kolaj terimi, derleme, birleştirme, bir araya getirme ve yapıştırma gibi eylemleri ifade eder (Farrelly, 2012, s. 112). Batı sanatında ortaya çıkışı, modern sanatın ayırt edici özelliklerinden biri olarak kabul edilir ve kübist hareketle, özellikle de tuvallerine kâğıt, kumaş ve ahşap yapıştırma ekleyen Picasso ve Braque'ın yenilikçi çalışmalarıyla ilişkilendirilir (Ambrose ve Harris, 2019). Kolaj, fütürizm, sürrealizm, konstrüktivizm ve pop sanat gibi çeşitli sanatsal akımları etkileyerek gelişmeye devam etmiştir. Waldman'ın (1992) belirttiği gibi, kolajın kalıcı etkisi 20. yüzyıl Amerika ve Avrupa sanatı üzerinde silinmez bir iz bırakmış ve farklı kıtalarda sanatsal hareketleri teşvik etmiştir (s. 42).

Boyanın yanı sıra gazete kâğıdı ve kumaş gibi malzemeleri de kullanan kolaj, yeni bir görme biçimi yaratarak geleneksel iki boyutlu sanat eseri kavramlarına meydan okumuştur. Bu çalışmaları benzersiz kılan, seçilen malzemelerin sanatsal amaçlar için tasarlanmamış olması, yalnızca sezgisel bir yaklaşımla yaratıcı bir şekilde kullanıldığında önem kazanmasıdır (Ergün, 2012, s. 12; Çağlayan, 2018, s. 2). Çeşitli malzemelerin devrim niteliğindeki bu kullanımı, artık tuval gibi geleneksel araçlarla sınırlı kalmak zorunda olmayan diğer sanatçıların önünü açmıştır. Modern sanatta yenilik ve yaratıcılık arayışından doğan kolaj, mevcut mesajları yeni yaratımlara dahil ederek estetiğin ötesinde fikirleri ifade etmenin bir aracına dönüşmüştür (Berger 2010, s. 66; Ögel 1977, s. 33;

Aktulum 2016, s. 5). Kolajın ortaya çıkışı görsel kompozisyonda devrim yaratmış ve resim ile grafik tasarımın ele alınış biçimini değiştirmiştir. Geometrik şekiller ve soyut ifadeler kullanan bu akım, yeni kompozisyon biçimlerinin önünü açmıştır (Meggs, 2006, ss. 265-269).

Kolajın hafıza, hatırlama ve kimlik için bir araç olarak kullanımı Picasso'nun *Guernica* eserinde görülebilir (Görsel 1). Sanatçının ülkesinden uzaktayken ürettiği bu eser, derin acı ve ölümü tasvir etmektedir. Picasso *Guernica'nın* trajedisini en etkili şekilde aktarmak için kolajın sınırsız ve çelişkili doğasından yararlanmıştır. Zaman içinde bu eser amacına ulaşarak, sayısız tasarımcının sonraki çalışmalarında ilham alacağı zengin bir ifade diline dönüşmüştür. *Guernica'daki* kadın bedeninin her yönü, onun acıya dayanma yeteneğini vurgulamaya hizmet ederek, bugün sanatçılar ve tasarımcılar arasında kabul gören bir ifade biçimi haline gelmiştir (Berger 2010, s. 156).



Görsel 1. Pablo Picasso, *Guernica*, 1937, kolaj, 349 x776 cm (Picasso, 1937)

Dada hareketinde kolaj, pratik bir teknik olmanın ötesine geçerek düşünceleri ifade etmenin güçlü bir aracı haline gelmiştir. Bu hareketin kökenleri, sanatçıların sosyal ve estetik normlara meydan okumak amacıyla Zürich'teki Cabaret Voltaire'de toplandıkları 1916 yılına kadar uzanmaktadır (Sürmeli, 2012, s. 338). Birinci Dünya Savaşı'nın ilerleme ve geleneklere körü körüne bağlılığa karşı isyanın katalizörü olan Dadaistler, mesajlarını iletmek için afişler aracılığıyla alay ve abartma gibi teknikler kullanmışlardır. Sarsılmaz kabul edilen tüm gelenekleri yıkarak, fotomontaj kolajlar aracılığıyla gündelik yaşamdaki anlamsızlığı sergileyerek kamuoyunu bilinçlendirmeyi amaçlamışlardır. Bu tutum, kolajı salt bir teknik olmaktan çıkarıp yerleşik inançlara meydan okuyan kavramsal bir dile dönüştürmüştür. Birbiriyle ilgisiz imgelerin tipografi ile birleştirilerek kullanılması, bu dönemdeki kaos ve isyanı aktararak provokasyona ve sorgulamaya olanak tanımıştır. Dada hareketinin bu afişleri, yirminci yüzyıl ifade ve sanatsal iletişimine, etkili ve algısal olarak güçlü varlıklarıyla karakterize edilen öncü nitelikler kazandırmıştır. John Heartfield ve Hannah Höch gibi önemli sanatçılar bu hareketin ön saflarında yer almıştır. Ayrıca 1919 ve 1928 yılları arasında Laszlo Moholy-Nagy ve Herbert Bayer gibi Bauhaus sanatçıları kolaj sanatı ile çok sayıda grafik eser üretmiştir. Bu akımların etkisi Jan Tschichold, Piet Zwart ve

Paul Schuitema gibi afiş tasarımcılarına kadar uzanmış ve çağdaş tasarım pratikleri üzerinde kalıcı bir iz bırakmıştır.

İkinci Dünya Savaşı sırasında Avrupa geniş çaplı bir yıkım yaşarken, Amerika Birleşik Devletleri'nin güçlü konumu göç ve büyümeye olanak sağlamıştır. Bu durum, modern sanatın popülerlik kazanmasıyla kültürel merkezin Avrupa'dan New York'a kaymasına yol açmıştır. Sonraki yıllar aynı zamanda tüketim ve seri üretimin arttığı, insanların çevrelerindeki dünyayı algılayışını etkileyen ve değerlerini şekillendiren bir dönem olmuştur. Kitle iletişim araçlarının günlük yaşama egemen olmasıyla birlikte, bazı sanatçılar gazete, dergi, çizgi film ve televizyon reklamları gibi popüler kültür unsurlarını çalışmalarına dahil etmeye başlamıştır. Bu durum, 1950'lerin ortalarından 1960'lara kadar, deterjan kutuları, reklam afişleri ve dergi görüntüleri gibi günlük nesnelere kolaj tekniklerini kullanarak çalışmalarına dahil eden pop sanatın doğuşuna işaret etmiştir (Kılınc, 2019, s. 82). Pop sanat, popüler kültürden çeşitli imgeleri ve nesnelere kalıcı bir etki bırakan renkli kompozisyonlarda birleştirilerek kolajın gelişiminde önemli bir rol oynamıştır (Güneş, 2013, s. 58). Pop sanatın ustaları Andy Warhol, Richard Hamilton, Robert Rauschenberg gibi sanatçılar, bu yaklaşımı sürdürmüşlerdir. Sanat artık tüketim ürünü olmuştur. Pop sanat, ünlü eserleri küçümseyerek ve çoğaltarak değerlerini düşürüp sıradanlaştırmıştır. Bunu ilk yapan sanat akımı Dada'dır. Dadaistler sanatı sokağa taşımıştır (Sürmeli, 2012, s. 338). Pop sanat temsilcileri ise sanatı kitle kültürüne, kitle ve tüketim kültürünü de sanata aktarmıştır.

1960'lı ve 70'li yıllarda tüketim ve sanayileşme artmış, bu da teknolojik gelişmelere ayak uydurmayı kolaylaştırmıştır. Bu durum ülkeler arasındaki kültürel etkileşimin artmasına yol açmıştır. Böylece, Türk sanatçılar da geleneksel soyut ya da figüratif tarzlar yerine çağdaş resimlerde buluntu nesnelere kullanılmadan etkilenecek kolaj tekniklerini eserlerine dahil etmeye başlamıştır (Yaman, 1998, ss. 96-135; Güneş, 2013, s. 98). Bu dönemde sanata yönelik değişen tutumlar, yüzyılın başlarında Türkiye'nin sanat ortamını da etkilemiştir. D Grubu, 1950'lerde Avrupa'ya yaptıkları seyahatler sırasında kübizmden büyük ölçüde etkilendikten sonra Türk resmine kolajın girmesinde öncü olmuştur. D Grubu üyelerinden Zeki Faik İzer, Matisse'in renk ve teknik kullanımını anımsatan çeşitli renk ve formlar kullanarak düz yüzeyler üzerinde zıt çizgisel parçalardan oluşan dinamik kolajlar yaratmıştır (Görsel 2).

Çağdaş Türk sanatı alanında Burhan Doğançay, Özdemir Altan, Bedri Baykam, Erol Akyavaş, İrfan Önürmen ve Gülsün Karamustafa gibi sanatçılar



Görsel 2. Zeki Faik İzer, *Soyut Kolaj*, 1976, kolaj, 35x42 cm (İzer, 1976)

kolajı kültürel bellek ve kolektif miras için güçlü bir araç olarak kullanmayı benimsemişlerdir. Örneğin Doğançay'ın işleri, düz bir yüzey üzerinde titizlikle inşa ederek yeni formlar kazandırdığı afiş ve gazete parçalarından oluşmaktadır. Burhan Doğançay'ın sanatsal dünyasında duvarlar derin bir öneme sahiptir ve onun başlıca ilham kaynağıdır. Hayatını duvarları fotoğraflayarak ve inceleyerek geçiren Doğançay için duvarlar sadece bir ilham kaynağı değil, aynı zamanda sanatsal pratiğinin de temelini oluşturmuştur. Bu imgeler, antropolojik bir yaklaşımla dikkatle incelediği siyaset, sosyoloji, ekonomi ve ideoloji gibi unsurları barındırır (Çalıköğlü 2012, s. 25). Sanatçı dünyanın dört bir yanındaki farklı kültürlerin duvarlarında yer alan bu tasvirler aracılığıyla, toplumların gelenek ve göreneklerinde saklı olan mesajları, işaretleri ve sırları yakalayabilmektedir (Flomenhaft, 2001, s. 62). Böylece, yalnızca güncel olayların belgelenmesine hizmet etmekle kalmamış, aynı zamanda toplumlarımızda mevcut olan farklı yönleri belgeleyen sanatsal bir miras bırakmıştır.



Görsel 3. İrfan Önürmen, *Gazete Serileri*, 2000, gazete kâğıdı üzerine kolaj, 48.5x39.5 cm (Önürmen, 2000)

İrfan Önürmen, çalışmalarında çeşitli malzemeler kullanan ve görsel medyada yer alan kültürel ve sosyal konuları eleştirel bir şekilde yansıtan tanınmış bir çağdaş sanatçıdır. Genellikle siyaset, savaş, terörizm, kadın hakları ve şiddet gibi temalar etrafında dönen haber görüntülerinden ilham almaktadır. Önürmen gazeteleri toplumun geçmişini, bugünü ve geleceğini yansıttığı için bir kolektif hafıza biçimi olarak görmekte olduğu söylenebilir. Önürmen'in gözünde, gazete sayfalarını resimlere dahil etmek, olayları sanat yoluyla ölümsüzleştirmek anlamına gelmektedir (Can, 2019, ss. 34-35). Önürmen, gazetelerde ve dergiler ya da televizyon ekranları gibi diğer görsel medya biçimlerinde bulunan fotoğraflar aracılığıyla toplumdaki gizli kodları deşifre etmektedir. Bunun bir örneği, 2000 yılında yarattığı ve dönemin olaylarını ve tanıklarını tasvir eden tarihi belgeler olarak hizmet veren *Gazete Serisi*'dir (Görsel 3).

Kolaj sanatı, görsel mesajların aktarımını ve yorumlanmasını sağlayan bir araç olarak son yüzyılda giderek daha popüler hale gelmiş ve kübizmden evrilerek fotomontaj ve dijital kolajlar gibi teknikleri de içerecek şekilde günümüze ulaşmıştır.

### **Afiş Tasarımının Hafıza, Hatırlama ve Kimlik Üzerindeki Etkisi**

Bir iletişim aracı olarak afişler, bilgi ya da mesajları halka iletmek, olaylara ya da konulara dikkat çekmek için kullanılırlar. Fransızca *affiche* kelimesinden türeyen afişler, toplumu

siyasi, sosyal, ekonomik, sanatsal ve kültürel konularda bilgilendirmek amacıyla çeşitli yüzeylere farklı boyutlarda asılan duyurulardır (Yeraltı, 1995, ss. 29-30; Bektaş, 1992). Bu bağlamda afişler, ürünleri tanıtmak, bilgi ve mesajları iletmek ve günlük yaşamda belirli konulara dikkat çekmek için tasarlanmış grafik tasarım yaratımları olarak hizmet etmektedir. Kentsel çevremizin ayrılmaz bir parçasıdır ve kentsel bitki örtüsüne benzer şekilde gözlemlenirler (Ambrose ve Harris, 2019, s. 70). En eski afişler, M.Ö. 4000 yıllarında Asur ticaret kolonileri tarafından Anadolu'daki faaliyetler sırasında kullanılan kil tabletler üzerindeki çivi yazılarına kadar uzanmaktadır (Tepecik, 2002, s. 72). Zaman içinde afişler, dekoratif duyurulardan mesajları etkili bir şekilde ileten görsel temsillere dönüşmüş ve çağdaş uygulamalarda fotoğraf, kolaj, illüstrasyon, tipografi ve dijital imgeler gibi araçları bir araya getirmiştir (Becer, 2013, s. 203).

Afişler içeriklerine göre üç ana türe ayrılabilir: Ticari afişler (reklam afişler), kültürel afişler ve sosyal afişler. Ticari afişler ürün veya hizmetleri tanıtmayı amaçlarken, kültürel afişler festivaller, seminerler, konserler ve eğitim kampanyaları gibi kültürel etkinliklere odaklanır. Sosyal afişler ise sağlık, ulaşım, sivil savunma gibi konuları ele alır ve/veya siyasi partilerin ve sivil toplum kuruluşlarının mesajlarını yansıtır (Elden, 2009, s. 254). Özellikle kültürel ve sosyal afişler, bilgi aktarımının ötesine geçerek kültürün ayrılmaz görsel unsurları haline gelir ve toplumla dinamik bir etkileşim içine girerler. Bu karşılıklı ilişkide, toplumun kültürü, siyasi ve sosyal görüşü, eğitim düzeyi ve estetik tercihleri afiş üretimini etkilerken, afişler de toplumu etkiler ve şekillendirir. Bir toplumdaki ortak kültürel kodlar, bu görsel tasarım ürünlerinin mesajlarını doğrudan ve özlü bir şekilde iletmelerini sağlar.

On dokuzuncu yüzyılın sonlarına gelindiğinde, endüstriyel üretimin yükselişiyle birlikte gelişen reklamcılık alanı, afişleri ürün ve hizmetlerin tanıtımı için güçlü araçlara dönüştürmüştür. Ticari amaçların yanı sıra, sanatsal afişler de bu dönemde popülerlik kazanmıştır. Paris ve Londra gibi büyük şehirlerde sanatçılar kültürel etkinlikleri tanıtmak için çarpıcı tasarımlar yaratmışlardır (Uslu, 2017, s. 21). Bu eserler yalnızca kitapları ve konserleri tanıtmakla kalmamış, aynı zamanda ülkelerin sosyal ve kültürel yönlerini görsel temsiller aracılığıyla sergilemeleri için bir çıkış noktası olarak hizmet etmiştir. Art Nouveau akımı, akıcılığı, dinamik doğası ve sıklıkla kıvrımlı çizgileri vurgulaması ile bu dönemde afiş tasarımını büyük ölçüde etkilemiştir. Çeşitli ülkeler kendi kültürlerinden unsurları bu çalışmalara dahil etmiştir: Fransa kafe ve kabare kültürünü; İtalya moda trendlerinin yanı sıra opera performanslarını; İspanya boğa güreşlerini ve festivallerini, Almanya dergi kapaklarını ve ticaret fuarlarını; İngiltere ve Amerika Birleşik Devletleri ise seyahat deneyimlerini ve sirkleri afiş tasarımlarına dahil etmiştir (Gayret, 2019, s. 39). Bu dönem, ulusal kimliğin her ülkenin kendine özgü yaşam tarzını temsil eden çeşitli nesnelere harmanlanarak afiş sanatına aktarılmasında önemli bir rol oynamıştır.

Jules Chéret, Alphonse Mucha ve Toulouse-Lautrec gibi ünlü sanatçıların eserleri kültürel afişlerin ilk örnekleri olarak kabul edilebilir. Chéret, 1879 yılında *Les Girard* için hazırladığı afişle, perspektif ve gölge gibi geleneksel teknikleri terk ederek afişin sanatsal önemini yükseltmiştir (Görsel 4). Bunun yerine, belirli bir mesajı iletmek için cesur renkler



Görsel 4. Jules Cheret, *Les Girard*, 1879, litografi, 57.4 x 43,1 cm (Cheret, 1879)



Görsel 5. Henri de Toulouse-Lautrec, *Moulin Rouge: La Goulue*, 1891, litografi, 190 x 116,5 cm (Toulouse-Lautrec, 1891)

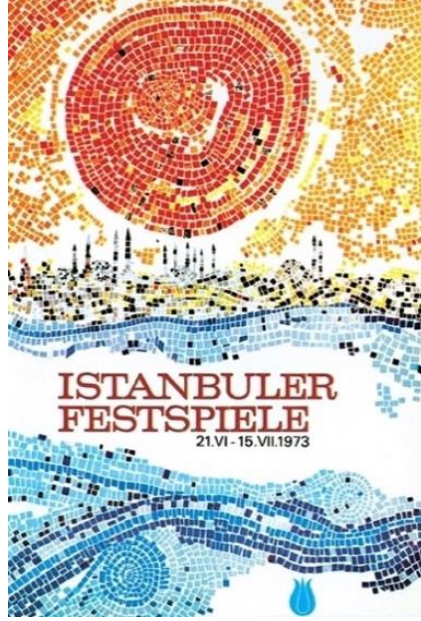
kullanırken, afişi gerçekliğin doğru bir temsili olmaktan uzaklaştırmak için formları basitleştirmiştir. Bu alanda etkili olan bir diğer sanatçı da ikonik *Moulin Rouge* eseriyle, çağdaş afiş tasarımına yeni boyutlar kazandıran Toulouse-Lautrec'tir (Görsel 5). Lautrec, o dönemin kabare sanatçılarına sıkça yer vererek afişlere kendine özgü bir sanatsal dil kazandırmış ve böylece bir sanat formu olarak afiş tasarımının evrimine önemli bir katkıda bulunmuştur.

Yirminci yüzyılın ilerleyen dönemleri, görsel iletişim yoluyla toplumsal perspektifleri şekillendirmek için güçlü ve uygun maliyetli bir araç olarak afişlere duyulan ihtiyacı artırmıştır. Bu sanat formu, Almanya, İsviçre, Avusturya, Fransa ve Polonya gibi ülkelerin öncülüğünde Avrupa'da gelişmiştir. Neue Werbung (Almanya), Intergraphika (Polonya), Interpressgraphic (Macaristan) ve Graphis (İsviçre) gibi dergiler, dünya çapında afiş tasarımcılarının olağanüstü çalışmalarını sergileyen platformlar olarak hizmet vermiştir. Niklaus Stoecklin, Carl Roche, Herbert Leupin, Max Huber ve Armin Hofmann gibi tanınmış grafik tasarımcılar farklı yaklaşımları ile bu alana önemli katkılarda bulunmuşlardır. Çalışmaları, kasıtlı naiflik dahil olmak üzere çeşitli unsurları içermekte ve afişlerin bir iletişim aracı olarak etkinliğini kanıtlamaktadır.

Türkiye'de afiş sanatının gelişimi Cumhuriyet'in ilk yıllarına kadar uzanmaktadır. Gelişmiş baskı teknolojisinden yoksun olan ve ticari afiş geleneği bulunmayan Osmanlı devletinin aksine, Cumhuriyetin erken yıllarında kültürel, sosyal ve reklam amaçlı afişler kullanılmaya



Görsel 6. İhap Hulusi, Sümerbank Afışı, 1930 (Görey, 1930)



Görsel 7. Mengü Ertel, 1. İstanbul Festivali, 1973 (Ertel, 1973)



Görsel 8. Geray Gencer, Neşet Ertaş Projesi, 2013 (Gencer, 2013)

başlamıştır. İlk modern afişler, Almanya'da eğitim görmüş bir tasarımcı olan ve fotogerçekçi tarzıyla ulusal kimliği teşvik etmeyi ve yeni kurulan Cumhuriyeti desteklemeyi amaçlayan İhap Hulusi Görey tarafından tasarlanmıştır. Özellikle Sümerbank için hazırladığı afiş tasarımları, geniş halk kitlelerine ulaşırken onlara çağdaş giyim zevkinin yansıtmanın yanı sıra sanatın estetik zevkini de sunmuştur (Görsel 6).

Mengü Ertel'in ödüllü kültürel afişleri, sadece çağdaş izleyiciler üzerinde derin etkiler bırakmakla kalmamış, aynı zamanda Anadolu'nun zengin kültürel değerlerini günümüzle bağlantılı bir biçimde sunarak zaman ve mekân arasında köprü kurmuştur. Örneğin İstanbul Festivali'nin tanıtımı için tasarlanan ve kolaj tekniğiyle afişe eklenen mozaik görselleri, geleneksel mirası çağdaş ve modern tasarım anlayışlarıyla harmanlayarak, bu mirasın yalnızca geçmişe ait değil, aynı zamanda geleceğe de taşınabileceğini göstermiştir (Görsel 7).

Yakın dönemde ise Geray Gencer gibi çağdaş tasarımcılar, Anadolu kültürünün simgelerini günümüz bakış açısıyla yorumlamaktadır. Özellikle Türk Halk Müziği sanatçısı Neşet Ertaş'ın 50. sanat yılına özel düzenlenen etkinlikler için hazırladığı afişlerde kullandığı bozkır tipi yazı karakteri ve Anadolu kilim motiflerinden esinlenen renkler, kültürel sembollerin çağdaş bir şekilde kullanımı ve kimlik vurgusunda önemli bir örnek sunmaktadır (Görsel 8).

Televizyon ve internet gibi mecraların yaygınlığına rağmen, afişler tarih boyunca mesajların geniş kitlelere iletilmesinde etkili araçlar olmaya devam etmiştir. Günümüzün dijital çağında da tek bir sloganla izleyicilere ulaşabilmeleri nedeniyle birincil reklam mecraları



olarak değerlerini korumaya devam etmektedirler (Özlüsoylu, 2004, s. 1). Modern afiş tasarımı sanatsal amaçlara hizmet etmekle birlikte, hafıza yaratma, aidiyeti teşvik etme ve kültürü korumada önemli bir rol oynamaktadır.

### **Afiş ve Kolajın Kesişiminde Hatırlatma ve Kimlik Oluşturmak**

Tarih boyunca insanlar yaşamlarını ifade etmek ve kültürel miraslarını korumak için sanatı kullanmışlardır. Bu, Mısır hiyeroglifleri, Yunan heykelleri, Avrupa freskleri ve Doğu minyatürleri gibi çeşitli biçimlerde görülebilir. Sanayi devrimi sırasında toplum kitlesel tüketime doğru kaydıkça, afişler mesajların yayılması ve insanların bilinçlendirilmesi için önemli bir kitle iletişim aracı haline gelmiştir. Grafik tasarımda kolaj tekniklerinin kullanımı bu dönemde ortaya çıkmış ve yirminci yüzyıl boyunca kübizm ve pop sanat gibi sanat akımlarıyla birlikte gelişmiştir. Günümüzde, teknolojideki ilerlemelerle birlikte, kolajlar sokaklarda, dergilerde, reklamlarda ve diğer medya platformlarında sergilenen afiş tasarımlarında önemli bir rol oynamaya devam etmektedir.

Şiir, edebiyat, tiyatro ve halk dansları gibi genellikle yüzyıllar boyunca yerleşik kalıplara bağlı kalan diğer sanat disiplinlerinin aksine, grafik tasarım daha dinamik ve uyarlanabilir bir rol üstlenmektedir. Gelenek ve yenilik arasındaki bu dinamik etkileşim, grafik tasarımın, özellikle de afiş yaratma alanında, kültürel hafıza ve kolektif mirasın korunması ve iletilmesinde, dolayısıyla çağdaş kültürel anlatıların şekillendirilmesinde oynadığı önemli rolü vurgulamaktadır.

Son yirmi yılda, alternatif ve sanat temelli temsil alanındaki akademisyenler ve sanatçılar, geleneksel akademik metin ve analizlerin doğrusal ve güç odaklı doğaları nedeniyle genellikle gözardı ettikleri gerçeklik yönlerini ortaya çıkarma, birleştirme ve ifade etme arayışına girmişlerdir (Davis ve Butler-Kisber, 1999; Barone ve Eisner, 2012; Eisner, 2002). Bu bağlamda kolaj, giderek daha fazla bulanıklaşan küresel bir ortamda, hafızayı, hayal gücünü ve deneyimsel yaklaşımı araştırmak, geçmiş ve bugün arasında köprü kurmak için önemli bir araç olarak ortaya çıkmaktadır.

### **Amnezi Sergisi: Erken Cumhuriyet Dönemi Ankara'sını Hatırlamak**

*Amnezi* adlı kişisel sergi, erken dönem Cumhuriyet Ankara'sını hatırlatmayı ve hafızada yer edinmesini amaçlayan tasarımlar oluşturarak, kolaj tekniklerinin çok yönlü boyutlarına ve bunların grafik tasarım alanındaki güçlü uygulamalarına zengin bir keşif sunmaktadır. Bu sergi özellikle afiş sanatına ve kolaj tekniğine belirgin bir odaklanma göstermiştir. Bu bölümde sergiden seçilen beş kültürel afiş tasarımı detaylı bir şekilde incelenmektedir.

Türk Mühendis ve Mimar Odaları Birliği Ankara Şubesi fuayesinde 2018 yılında açılan sergi, izleyiciyi erken Cumhuriyet dönemi Ankara'sına imgesel bir yolculuğa çıkartmaktadır. Bu yolculuk Büyük önder Atatürk'ün, 19 Mayıs 1919 tarihinde Samsun'a çıkıp, Anadolu'nun çeşitli kentlerinde Kongreler düzenledikten sonra, 27 Aralık 1919'da Ankara'ya gelişiyle başlar. Büyük Millet Meclisi 23 Nisan 1920 tarihinde Ankara'da açılır ve bu kadim ama yorgun ve yoksul kent Kurtuluş Savaşının Karargâhı olur. Kurtuluş Savaşı büyük bir zaferle

sonuçlanıp, Lozan Antlaşması başarıyla tamamlandıktan sonra 13 Ekim 1923 günü Ankara'nın başkent oluşunu ilan eden BMM, 29 Ekim 1923 tarihinde Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşunu ilan eder. Böylece, Ankara, Cumhuriyetin değerlerinin yeşereceği, yurttaşlık bilincinin yükseleceği çağdaş ve planlı bir kent olma sorumluluğunu yüklenir.

Bu sorumluluk doğrultusunda Cumhuriyetin, daha ilk yıllarından başlanarak kararlı adımlar atılır. Kısa sürede eğitim kurumları, yeşil alanları, aile bahçeleri, anıt heykelleri, görkemli kamusal yapıları, düzenli kent içi ulaşım sistemleri, kültürel ve sosyal olanaklarıyla tam anlamıyla çağdaş bir Cumhuriyet başkenti yaratılır. Böylece Ankara Cumhuriyet değerlerinin öngördüğü yeni toplum ve yeni yaşam için bir okula, bir örnek kente dönüşür. Ancak bu olağanüstü başarının simgeleri olan yapıların ve alanların önemli bir kısmı son yarım yüzyılda ne yazık ki yükselen neoliberal politikalara ve rant hırsına yenik düşerek yok olma süreciyle karşı karşıya kalmıştır.

*Amnezi* sergisi, Cumhuriyetin kuruluş yıllarının toplumsal yaşamı dönüştürücü bir örnek başkent yaratma konusundaki görkemli başarısını yeniden hatırlama ve hatırlatmanın, bu başarıyı çeşitli yollarla toplum belleğine yeniden kazandırmanın, günümüz akademisyenleri ve aydınları için temel bir sorumluluk ve görev olduğu bilinci ile tasarlanmış ve hayat bulmuştur. Sergini yaratıcısı Deniz Yeşim Taluğ (2018), bu serginin, Ankara'nın hızlı kentleşme süreci ve yenilik arayışı nedeniyle unutulmuş hikayelerin ve mekanların bir temsili olduğunu ve aynı zamanda o dönemin Cumhuriyet kültürüne bir pencere açtığını ifade etmektedir. Taluğ, grafik tasarım aracılığıyla, yakın çevresindeki tanıkların anılarından ve edebi eserlerdeki anlatılardan yararlanarak bu mekânların bir zamanlar (erken Cumhuriyet döneminde) toplumun canlı parçaları olduğunu ortaya koymaktadır. Bu sergi, çeşitli zamansal geçişler üzerinden toplumsal hafızaya ışık tutmakta ve kendisini sadece eleştiri olarak değil, aynı zamanda çağdaş gerçekliği temsil eden, Cumhuriyet dönemi kültürünü görselleştiren bir sanat olarak sunmaktadır. Sergi, izleyicilerinin erken Cumhuriyet Ankara'sını ilk elden somut karşılaşmalar olmaksızın gözlemlenmelerini ve bu gözlemler üzerinden saygın bir geçmişle ilişki kurmalarını hedeflemektedir. Sunulan eserler sadece bu olguyu göstermekle kalmayarak, aynı zamanda zamansal boşluklar arasında köprü kurarak, sanatın toplumsal hafızanın korunmasında oynadığı hayati rolü de ortaya koymaktadır.

Sergi, Ankara'da yaşanmış olan değişim ve dönüşümlerden etkilenen mekânlar bağlamında, insanların geçmişi, kültürü ve sosyal etkileşimleri algılama biçimleri üzerine bir çalışmadır. Bu sanat eserleri aracılığıyla izleyiciler, erken Cumhuriyet dönemi Ankara'sına dair kendi anıları üzerine düşünmeye ya da yeni anılar yaratmaya teşvik edilmektedir. Liechtenstein'in (2009) ifade ettiği gibi, ev kavramı kişinin kimlik duygusu için bir temel oluştur (ss. 451-454). Esasen, ev kavramı bir mozağe benzer şekilde kimliğin temel bir unsuru olarak rol oynamaktadır. Bu mozaik, oluşturduğu ev duygusuyla birlikte, insanda bir ülkesinin olduğunun, belirli bir coğrafyadan geldiğinin, bir dili konuştuğunun, belirli seslere alışkın olduğunun ve belirli mimari mekanlar ile çevrili olduğunun fikrini oluşturmaktadır. Bu

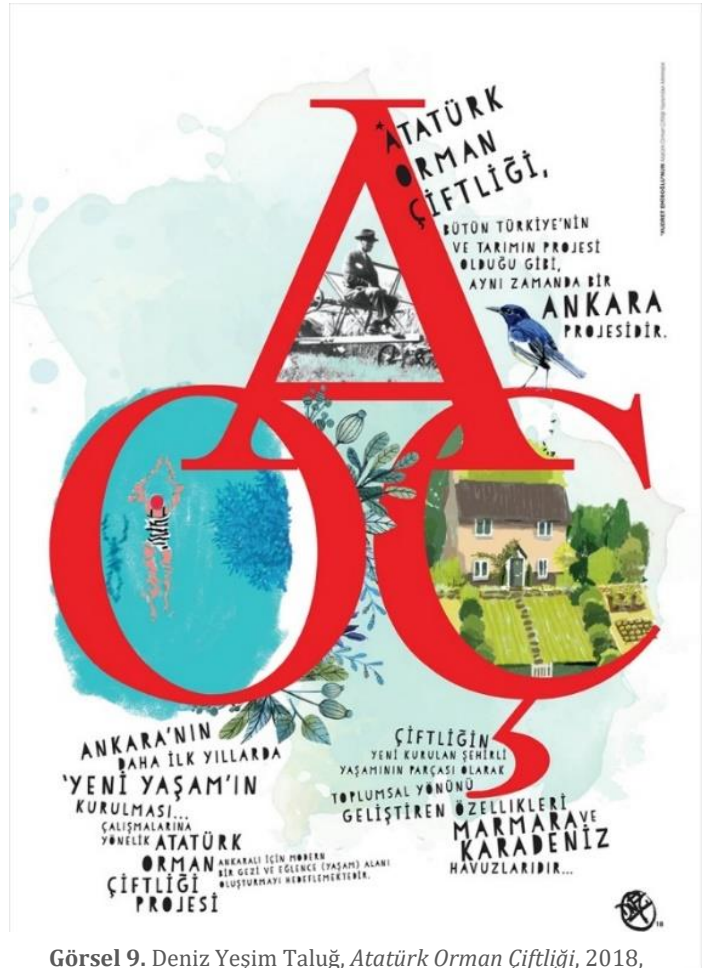
mozaik çoğu zaman fark edilmese de hayata bir öngörülebilirlik hissi katmaktadır. Bu yapı bozulduğunda gerçeklik belirsizleşir (Papadopoulos, 2018, ss. 9-40). Cumhuriyet'in evi olan Ankara'da, zaman içinde aşınan ve belirsizleşen mekânlar ve anılar, bu serginin ana odağını oluşturmaktadır. *Amnezi* sergisi kendini bir imge ve anı koleksiyoncusu olarak görerek, çalışmalarında zamanın mekânda yer alan izlerini ve kültürel sembolleri takip eden, bireyleri geçmişlerine bağlayan ve hayata anlam katan bir köprü işlevi gören kendine özgü bir dile sahip afişler sunmaktadır. Atatürk Orman Çiftliği, Gençlik Parkı, Kızılay Binası, Büyük Sinema ve Piknik bu bağlamda seçilerek incelenmektedir.

### Atatürk Orman Çiftliği

Orman Çiftliği adıyla kurulan ve Cumhuriyetin erken yıllarında Gazi Orman Çiftliği olarak tanınan Atatürk Orman Çiftliği (AOÇ) önemli bir kısmı bataklık ve sazlık, bir kısmı da kurak ve tepelik arazi üzerinde kurulmuş ve 5 Mayıs 1925 tarihinde açılışı yapılmıştır (Atak ve Şahin, 2004, s. 81). Açılış öncesinde uzmanların "burada tarım yapmak mümkün değil hem zaman hem para yetmez uyarılarını, Atatürk; iyi de burayı ıslah etmezsek, yabancılar mı gelip ıslah edecek" sözleriyle geri çevirmiştir (Selek, 2020).

Toprak ıslah çalışmalarıyla birlikte ağaçlandırma faaliyetlerine başlanmış, meyve ve sebze bahçeleri oluşturulmuştur. Başta buğday olmak üzere çok sayıda tarla bitkisinin ekimi gerçekleştirilmiştir. AOÇ üzerinde 1926'da gerekli binalar inşa edilmeye başlanmıştır. Çiftlikte küçükbaş ve büyükbaş hayvan yetiştirilmiş, kısa zamanda arıcılık projeleri de hayata geçirilmiştir. Makinalı tarıma büyük önem verilmiş, bu amaçla Çiftlik içinde gerekli tesisler ve tamirhaneler kurulmuştur.

AOÇ Atatürk tarafından 11 Haziran 1937'de tüm hayvan ve demirbaşları ile beraber hazineye hediye olarak devredilmiştir (Semiz, 2009, s. 168). Çiftliğin korunması için çeşitli yasal önemler alınmasına karşın, Atatürk'ün ölümünden sonra çeşitli amaçlar ile gerek kamu kuruluşları gerekse özel kesime araziden devirler yapılarak arazi hızla daralmıştır. Küçülmenin yanında çiftliğin değer ve işlevleri tamamıyla ortadan kaldırılmıştır.



Görsel 9. Deniz Yeşim Taluğ, *Atatürk Orman Çiftliği*, 2018, kolaj, 75x105 cm. (Taluğ, 2018)

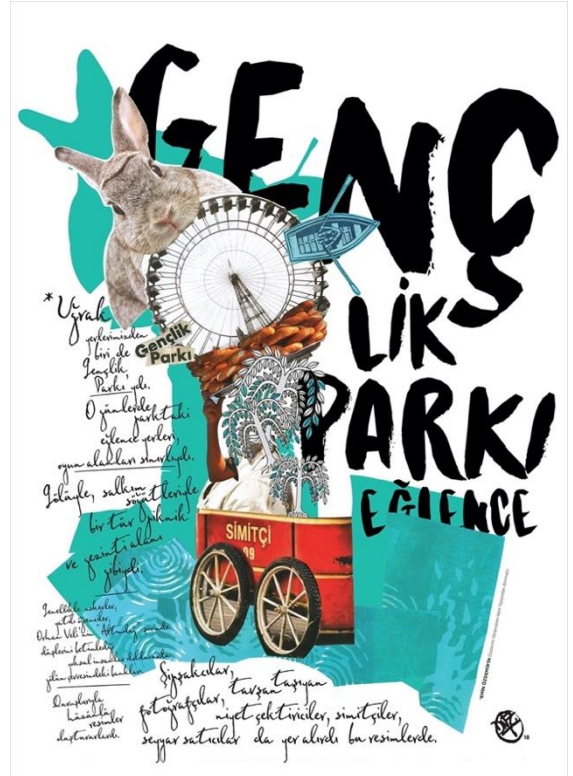
Atatürk Orman Çiftliği konulu afiş tasarımı AOÇ harfleri, fotoğraf ve illüstrasyonlardan oluşan bir kolaj çalışmasıdır. AOÇ'nin bilgiye dayalı ve makineleşmiş bir tarımı geliştirmek ve öğretmek amacıyla kurulduğunu yansıtmak için afişte kullanılan öğelerin en başında, A harfi içinde Atatürk'ün biçerdöver üstünde bir fotoğrafına yer verilmiştir. Ç harfinde ise tarımsal üretimi ve çiftlik binasını simgeleyen bir illüstrasyon tasarlanmıştır. AOÇ'nin bir diğer hedefi ise geniş aile çay bahçeleri, piknik alanları ve Ankara'nın ilk yüzme havuzlarıyla bir yeni yaşam merkezi olmaktır. Bu nedenle, afişte O harfi içinde yer alan illüstrasyon yüzme havuzuyla AOÇ'nin kentliye dönük boyutu görselleştirmektedir. AOÇ aynı zamanda bir bozkır kenti olan Ankara'yı Ormanla tanıştırma projesidir. Afişteki harfler arasındaki kolaj öğeleri olan ağaç yaprakları ormanlaşmayı yansıtırken, kolajın bir parçası olan kuş ise ormanda canlanan yaşam ve biyoçeşitlilik adına Atatürk'e şükranlarını sunmaktadır (Görsel 9).

### Gençlik Parkı

Gençlik Parkı, Cumhuriyetin ilk yıllarında İncesu Deresi'nin taşkın alanı olan yaklaşık 28 hektar büyüklüğündeki bir bataklık üzerinde kurulmuştur. Gençlik Parkı Projesi, 1936 yılında Atatürk'ün başkanlığında yapılan bir Bakanlar Kurulu toplantısında onaylanmış, aynı yıl inşaaata başlamış ancak İkinci Dünya Savaşı'nın çıkması nedeniyle yapım çalışmaları gecikerek açılış 19 Mayıs 1943 tarihinde gerçekleştirilmiştir (Özer, 2005).

Geniş yeşil alanları, yürüyüş parkurları, büyük bir havuzu, çay bahçeleri, nikah salonu ve Belediye Tiyatrosunu kapsayan Gençlik Parkında 1951 yılında lunapark açılmış; 1957 yılında halkın demiryolu sevgisini artırmak üzere Eskişehir Cer Atölyesi'nde üretilen iki küçük buharlı lokomotif, Mehmetçik ve Efe hizmete sokulmuştur (Demir, 2002, s.72). Aynı dönemde restoranlar ve gazinolar da kurulmuştur; böylece Gençlik Parkı sabahın erken saatlerinden gecenin geç saatlerine kadar dolu olan büyük bir çekim alanına dönüşmüştür. Bu büyük çekim merkezi 1980'lerin sonlarına doğru cazibeni hızla yitirmiştir. Yükselen tüketim kültürü ve onun çok renkli mabetleri olan alışveriş merkezleri Ankara'yı ve Ankara sakinlerinin tüm geçmiş alışkanlıklarını yok ederek kendisine tutsak etmeye başlamıştır.

Amnezi sergisinde yer alan *Gençlik Parkı* afişi, parkın ilk yıllarını anlatan satırlardan esinlenerek yaratılmıştır: "Gölüyle, salkım söğütleriyle bir gezinti ve piknik alanı gibiydi. Kalabalık olurdu



Görsel 9. Deniz Yeşim Taluğ, Gençlik Parkı, 2018, kolaj, 75x105 cm. (Taluğ, 2018)

hafta sonları. Genellikle askerler, yatılı öğrenciler, Orhan Veli'nin Altındağ şiirinde düşlerini betimlediği yoksullar doldururdu gölün çevresindeki bankları. Şiřsakcılar, fotoğrafçılar, tavşan taşıyan niyet çektiriciler, simitçiler, seyyar satıcılar da yer alırdı" (Özdemir, 2011) Eserde, kolaj sanatının yaratı enginlięi sayesinde sürreal bir ortam yaratılmıřtır. Önde bir niyet tavşanının aęızında dönme dolap, onun tam yanında meyveleri simit, kökleri ise simitçi arabası olan küçük bir söęüt aęacı, gölün ierisinden izleyiciyi selamlar (Görsel 10).

### Kızılay Binası

Cumhuriyet Ankara'sının merkezi Kızılay Meydanında, küçük baheli bir parkı olan üç katlı tarihi Kızılay Binası bu afiř tasarımı ana odaęını oluřturmaktadır. Mimari projesi Robert Oerley tarafından yapılan bina 1929 yılında Kızılay Genel Müdürlüęü olarak açılmıřtır (Goethe Institut, 2011). *Kızılay Binası* adlı afiř tasarımı Ali Püsküllüoęlu'nun (2011), *Ankara Ankara, Güzel Ankara* eserinden hareketle tasarlanmıřtır: "Benim yařımdaki insanlar anımsar, Kızılay'da adını semte veren küçük bir yapı vardı. İnsanlar önündeki küçük parka oturur, dinlenirdi. Büfesinden alıp içtiğimiz maden suyu da o küçük yapı da yitip gitti. Yazık oldu. řimdi yerinde yıllardır kullanılmayan bir gökdelene yükseliyor" (ss. 30-40).

Tarihi Kızılay Binasını ve anılarını aktarma amacıyla tasarlanan afiřte, bir park ortamında aęaç yaprakları arasında bulunan anonim bir portre oluřturulmuřtur. Bu kolaj portre, dijital illüstrasyon, desen ve fotoęraftan oluřan bir kompozisyon ile yaratılmıřtır. Dijital ve



geleneksel tekniklerin birliktelięi ile oluřturulan bu kolaj portre, izleyicileri kendi gemiřleri hakkında düşünmeye davet ederken, toplumun řimdiki ve gemiř anılar üzerine tefekkürünü temsil etmektedir (Görsel 10). Öyle ki, erken Cumhuriyet döneminden günümüze bakan bir kiřiyi simgeleyen portre, kolektif hafızayı canlandırmaya yönelik bir abadır. Bu portre aynı zamanda, bařkent merkezinin adını veren, insanlarda dayanıřma duygusunu yaratan, yeřille buluřmayı saęlayan bu tarihi binanın anlamsız ve özelliksiz bir gökdelene dönüşmesinin yarattıęı karamsarlıęını simgeleyen bir portre olarak da düşünülebilir.

Görsel 10. Deniz Yeřim Taluę, *Kızılay Binası*, 2018, kolaj, 75x105cm (Taluę, 2018)

## Büyük Sinema

Cumhuriyet Ankara'sının kültürel ve entelektüel ortamını temsil eden Büyük Sinema dönemin Batı dünyasının balkonlu ve localı opera yapılarının anımsatmaktadır. İki değerli ressamın büyük tablolarının da yer aldığı geniş salonu ve bekleme hollerleriyle unutulmaz anılara ev sahipliği yapmıştır. Derin ve geniş sahnesi sinema izlemenin yansira konser ve benzeri diğer kültürel etkinliklerle Ankaralıları buluşturmuştur. Bu Ankaralılarından biri olan Gülseren Yavuztürk'ün (2009) anlattığı üzere, Büyük Sinema, Ankara'nın toplumsal tarihinde önemli bir yer tutmuş, yıllar boyunca çeşitli etkinliklere ve buluşmalara tanıklık etmiştir. Açılışı 1949 yılının başlarında yapılan ve Ankaralıların gösterime giren ilk filmi olarak *Zehirli Yılan*'ı izledikleri sinema, 1552 kişilik oturma kapasitesi ile mimar Abidin Mortaş tarafından tasarlanmıştır (ss. 163-165).

*Büyük Sinema* afişinde, o dönemin sinemalarını ve tiyatrolarını simgeleyen sembolik kırmızı kadife perde illüstrasyonu ile uyumlu bir şekilde bütünleşen görkemli bir avize fotoğrafına yer verilerek Büyük Sinema'nın ihtişamını yakalamaktadır. Sanki seyircinin sahne arkasından gelişini bekliyormuşçasına, kolaja eklenen eller heyecan duygusunu daha da yoğunlaştırmaktadır (Görsel 11). Bu afiş, erken Cumhuriyet dönemi Ankara kültürünün zenginleştirilmiş bir görseli olarak dönemin sosyal dokusunu yansıtmakta, böylece kolaj ve afiş tasarımının kültürel belleği şekillendirme ve koruma potansiyelini vurgulamaktadır.

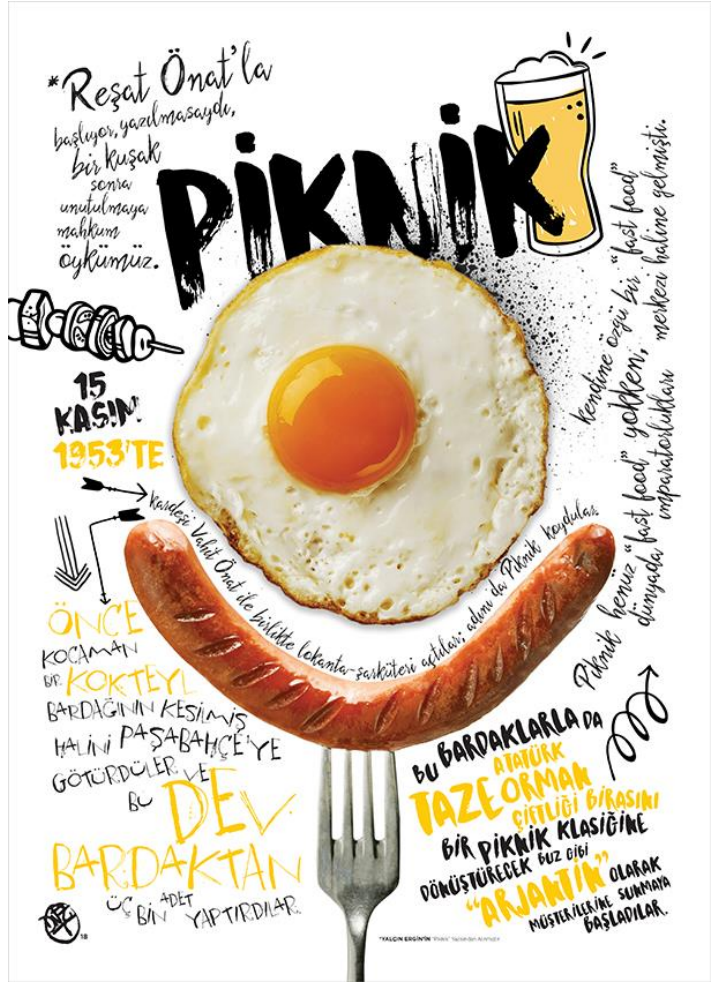


Görsel 11. Deniz Yeşim Taluğ, *Büyük Sinema*, 2018, kolaj, 75x105 cm (Taluğ, 2018)

## Piknik

Piknik, yenilikçi ve yaratıcı yiyecek-içecek sunumları yanında aynı zamanda Kızılay'ın ortasında yer aldığı konumu nedeniyle kültürel etkinliklerden önce veya sonra bir dinlenme ve buluşma noktası haline gelmiş olan bir restoran-şarküteridir. Öyle ki, arkasındaki binada Sanat Sevenler Derneği, önünde Kültür Kitapevi ve onun iki bina ilerisinde Büyük Sinema bulunmaktadır. Reşat Önat ve kardeşi Vahit Önat'ın Batı dünyasında fast-food işletmelerinin oluşmasından çok daha önce 15 Kasım 1953'te açtığı Piknik restoran-şarküteri Ankaralıları sosis tabağı ve büyük bardaklarda bira ile tanıştırmıştır (Ergir, 2012).

*Piknik* afişi, kolaj ve fotoğrafçılıktan gelen görsel ve tipografik etkileri ustalıkla bir araya getirerek akademik çalışmaların disiplinlerarası gücünün somut afiş uygulamalarına aktarımına bir örnek oluşturmaktadır. Bu eser, izleyicileri duygusal bir yolculuğa çıkarmakta ve onları tarihsel bağlam içinde bir masaya oturmaya ve mekânın tadını çıkarmaya davet etmektedir. Bu yolculuk sırasında izleyicilerin kültürel kökleri ve içsel kimlikleriyle buluşması beklenmektedir (Görsel 12).



Görsel 9. Deniz Yeşim Taluğ, *Piknik*, 2018, kolaj, 75x105 cm. (Taluğ, 2018)

Özünde, kültürel afişler olarak hizmet veren *Amnezi* sergi afişleri, yalnızca tasvir ettikleri mekânları çağrıştırmakla kalmamakta, bununla birlikte zaman içinde aşınan ve giderek yok olan mekânlara ve o dönemin kültürüne dair farkındalığı yeniden canlandırmaktadır. *Amnezi* sergisinde seçilen beş mekânın üçü, kendi özlerine ve köklerine uyumsuz olan mekanlarla yer değiştirmiştir. Bu değişim sürecinde, şehirde başka bir yerde de var olmamışlardır. Öte yandan Atatürk Orman Çiftliği ve Gençlik Parkı büyük ölçüde yerlerinde durmaktadırlar. Ancak, her ikisinin de bugünkü durumları kuruluş amaçlarından ve özlerinden büyük ölçüde farklı ve aykırıdır. Öyle ki, yerlerini korumakla birlikte işlevlerini ve özlerini koruyamamışlardır. Ancak bu beş mekân kendi dönemlerine ait kültür ve yaşam tarzı üzerinde derin ve belirgin bir iz bırakarak, hatıralarda ve insan zihninde hala canlılıklarını korumaktadır. Yaşadıkları dönemin ruhunu yansıtarak, belleklerde unutulmaz

birer anı olarak varlıklarını sürdürmektedirler. Bu anıların saklanması, hatırlatılması ve günümüze ait öğrenmeler çıkarılması gerekir. *Amnezi* sergisi tasarımcının bu amaçla gerçekleştirdiği kendi ölçeğinde bir çabanın ürünüdür.

### **Sonuç**

Tarih boyunca hafıza, hatırlama ve unutma gibi kavramlar, bireylerin kültürel mirasları ile olan bağlarını şekillendirmede önemli roller oynamıştır. Sembolik temsiller ve imgeler, kişinin kültürel çevresiyle kopmaz bir ilişki kurmasında ve aynı zamanda kimliğini tanımlamasında temel araçlar olarak hizmet etmiştir. Geçmişten gelen anlatıların bireyin modern koşullara dair öznel yorumlarıyla iç içe geçmesi, kolektif bilinçte zamansal ve mekânsal kayıtları saklayan çok yönlü bir ilişkiler ağı yaratmıştır. Ancak, değişen yaklaşım ve politikaların yükselişi ve bunun sonucunda kültürel eserlerin metalaşması, yerli zanaatkârlığı aşındırarak tüketiciliğe doğru bir geçişe yol açmıştır. Bu değişim sadece somut nesnelere etkilemekle kalmamış, aynı zamanda sembolik ve estetik pratikleri de değiştirmiştir. Zaman içinde, hikâye anlatımı, görsel sanatlar ve müzikal ifade önemli ölçüde yeniden yapılandırılmıştır. Kentleşme ve teknolojik olanaklar artmaya devam ettikçe, bireyler sorgulayıcı ve eleştirel olmaktan ziyade seri üretime dayalı sanatın tüketicileri haline gelmiştir.

Yazılı anlatıların aksine, sanatçılar ve tasarımcılar dil engellerini aşan geniş bir görsel kütüphaneye sahiptir. Disiplinlerarası bir araç olarak kolaj ve afiş sanatı, kolektif mirası temsil etmek üzere farklı kaynaklardan parçalanmış unsurları bir araya getirerek zamansal sınırların ötesinde bütüncül bir bakış açısı sunmaktadır. Kolajı oluşturan ve/veya afişi tamamlayan her bir öge, anıları canlandırma ve hayalleri uyandırma gücüne sahiptir. Bu bağlamda bu tekniklerin tasarımcıları ve sanatçıları gelecek nesiller için çağdaş kültürü ve kimliği şekillendiren deneyimsel sınırlar yaratma becerisine sahiptirler.

Amnezi sergisinden seçilen ve bu çalışmada incelenen eserler, izleyicileri neredeyse bir asır öncesine, erken Cumhuriyet dönemi kültürüne ve kimliğine götürerek onlara kendi yorumlarını ve çıkarımlarını yapma özgürlüğü tanımaktadır. Sergide yer alan eserler, izleyiciyi geçmişe yönelik bir yolculuğa çıkartırken, geçmişle bugün arasındaki bağlantıları kurma ve bu bağlamda kendi düşüncelerini şekillendirme fırsatı vermektedir. Afiş tasarımının yaygın doğası ve kolaj sanatının birleşenleri farklı anlamsal boyutlar sunarak kişileri düşünmeye ve incelemeye yönlendirir. Bu sanat formları, izleyiciyi geçmişle bugün arasındaki bağlantıları, kültürel dönüşümleri ve tarihsel süreçleri irdelemeye teşvik eder.

Bu sanat yapıtları, izleyicilerin geçmişi anlama, günümüzü yorumlama ve geleceği şekillendirme süreçlerine aktif olarak katılımını sağlar. Dolayısıyla, sanatçılar ve tasarımcılar, kültürel belleği canlı tutarak toplumsal hafızanın korunmasına ve gelecek nesiller için anlamlı bir mirasın oluşturulmasına katkıda bulunur.



### Kaynakça

- Aktulum, K. (2016). Kolaj nedir? Louis Aragon örneği. *Yeni Türk Edebiyatı Araştırmaları*(15), 3-18.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2019). *Görsel grafik tasarım sözlüğü*. Literatür Yayınları.
- Assmann, J. (2015). *Kültürel bellek: Eski yüksek kültürlerde yazı, hatırlatma ve politik kimlik*. Ayrıntı Yayınları.
- Atak, E., & Şahin, Z. (2004). Atatürk Orman Çiftliği'nin 79 yılı ve çiftliğin korunmasına yönelik politika arayışları. *Planlama Dergisi*, 29(3), 80-89.
- Atik, A., & Erdoğan, Ş. B. (2014). Toplumsal bellek ve medya. *Atatürk İletişim Dergisi*, 6, 1-16.
- Barone, T., & Eisner, E. (2006). Arts-Based Educational Research. In J. L. Green, G. Camilli , & P. B. Elmore, *Handbook of complementary methods in education research*. Routledge.
- Basalla, G. (2013). *Teknolojinin evrimi*. Doğu Batı Yayınları.
- Becer, E. (2000). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi.
- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş grafik tasarımın gelişimi*. Yapı Kredi Yayınları.
- Berger, J. (2010). *Picasso'nun başarısı ve başarısızlığı*. Metis Yayınları.
- Bergson, H. (2007). *Madde ve Bellek*. Dost Yayınevi.
- Cabanne, P. (2000). *"Kolajlar", modernizmin serüveni*. Yapı Kredi Yayınları.
- Çağlayan, E. (2018). Sanat eğitiminde kolaj tekniği ve öğrencilerin kompozisyon kurma becerilerine katkısı. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43(43), 1-13.
- Çalıköğü, L. (2012). Kent duvarlarının yarım yüzyılı. *Sergi kataloğu*. İstanbul Modern, İstanbul.
- Casey, E. S. (2009). *Remembering: A phenomenological study*. Indiana University Press.
- Chéret, J. (1879). *Les Girard*. [Afiş].The Museum of Modern Art, New York, United States. <https://www.moma.org/collection/works/5142>
- Connerton, P. (2014). *Modernite nasıl unutturur*. Sel Yayıncılık.
- Davis, D., & Butler-Kisber, L. (1999). Arts-based representation in qualitative research: collage as a contextualizing analytic strategy. *Annual Meeting of the American Educational Research Association*.
- Demir, E. (2002). Toplumsal değişme süreci içinde Gençlik Parkı: sosyolojik bir değerlendirme. *Landscape and Planning*, 100(60), 59-72.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Elden, M. (2018). *Reklam ve reklamcılık*. Say Yayınları.
- Erdoğan, İ. (2005). *İletişimi anlamak*. Erk Yayınları.
- Erdoğan, İ. ve Korkmaz, A. (2011). *Kültür ve iletişim*. Erk Yayınları.
- Ergir, Y. (2012, 08). "Piknik" - Tuna Caddesi, 1/A, Yenışehir / Ankara. <http://www.ergir.com/>
- Ergün, C. (2012). Temel sanat eğitiminde ve çağdaş sanatta kolaj-fotomontaj. *Sant-Tasarım Dergisi*, 1(3), 5-19.
- Ertel, M. (1973). *1. İstanbul Festivali afişi*. [Afiş]. Grafikerler Meslek Kuruluşu, İstanbul, Türkiye. <https://gmk.org.tr/uploads/news/file-14466425581181825893.pdf>
- Farrelly, L. (2012). *Mimarlıkta sunum teknikleri*. Literatür Yayınları.
- Flomenhaft, E. (2001). Doğançay: Bir kahrmanlık serüveni. In E. Flomenhaft, E. Budak, & P. Lopate, *Burhan Doğançay "Retrospektif"*. Duran Kitapları.
- Gayret, T. (2019). 1789 sonrasında günümüze dans temalı afiş tasarımları üzerine bir inceleme. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(Özel sayı), 37-50.
- Gencer, G. (2013). *Neset Ertaş projesi*. [Afiş]. Grafik tasarımcılar meslek kuruluşu, İstanbul, Türkiye. <http://www.geraygencer.com/project/neset-ertas-project>
- Goethe Institut. (2011). *Bir başkentin oluşumu: Avusturyalı, Alman ve İsviçreli Mimarların Ankara'daki İzleri*. (L. Alpagut , & A. Wagner, Dü) Goethe Institut.
- Görey , İ. H. (1930). *Sümerbank afişi*. [Afiş], İstanbul. <http://ihaphulusigorey.gen.tr/>

- Güneş, N. (2013). *Resim sanatında kolaj, asamblaj ve Türk resmine yansımaları*. [Yüksek lisans tezi, Trakya Üniversitesi]. Trakya Üniversitesi kurumsal akademik arşivi. <http://dspace.trakya.edu.tr/xmlui/handle/trakya/1547>
- Güray Can, Z. (2019). İrfan önürmen resminde malzemenin katmanlı kullanımının duysal karşılıkları üzerine bir inceleme. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 5(1), 33-40.
- Güven, Ö. ve Ulusoy, C. (2020). Bellekten mekana: Mimari tasarım stüdyosu aracılığıyla Eskişehir kentinin toplumsal bellek izlerini oku(t)mak. *Online Journal of Art and Design*, 8(1), 58-76.
- Halbwachs, M. (1992). *On collective memory*. University of Chicago Press.
- Hayden, D. (1995). *The power of place: Urban landscapes as public history*. MIT Press.
- Huysen, A. (1994). *Twilight memories: Marking time in a culture of amnesia*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203610213>
- İzer, Z. F. (1975). *Soyut kolaj*. [Kolaj], <https://www.mutualart.com/Artwork/Soyut-Kolaj/7A60F79371EAFD34>.
- Kılınç, K. (2019). *2000'li yıllarda Türkiye'de kolaj: Sanatçılar ve uygulamalar*. [Yüksek lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi]. Bursa Uludağ Üniversitesi açık erişim sistemi. <https://acikerisim.uludag.edu.tr/bitstreams/1d853d7d-3116-402d-92c3-e5cc62a4000c/download>
- Kılınç, K., Pasin, B. ve Yılmaz, A. (2015). Hatırlamanın ve unutmanın kentsel sahnesi olarak Kültürpark'ın belleği. K. Kılınç, B. Pasin, & A. Yılmaz içinde, *İzmir Kültürpark'ın anımsa(ma)dıkları* (s. 7-19). İletişim Yayınları.
- Lichtenstein, D. (2009). Lichtenstein. *Born in exile: There is no place like home.*, 26(4), 451-458.
- Low, S. M. (2002). Spaces of Reflection, Recovery, and Resistance: Reimagining the Postindustrial Plaza. In M. Sorkin, & S. Zukin, *After The World Trade Center* (pp. 163-171). Routledge.
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2006). *Meggs' history of graphic design*. John Wiley & Sons.
- Nora, P. (1989). Between memory and history: les lieux de mémoire. *Representations*(26), 7-24. <https://doi.org/10.2307/2928520>
- Nora, P. (2006). *Hafıza mekanları*. Dost Kitabevi.
- Nora, P. ve Kritzman, L. (1996). *Realms of memory: Rethinking the French past (vol. I: Conflicts and divisions)*. (A. Goldhammer, Trans.) Columbia University Press.
- Ögel, S. (1977). *Çevresel sanat - çağımızda çevre yaratma, etkileme ve yorumlama*. İstanbul Teknik Üniversitesi Yayınları.
- Önürmen, İ. (2000). *Gazete Serileri -12*. C24 Gallery, Chelsea, New York, United States. <https://www.c24gallery.com/irfan-onurmen?lightbox=dataItem-ju4i4v7o1>
- Özdemir, E. (2011). Düşlerimi yönlendiren kent. In I. Kansu, *Yazarların Ankarası* (pp. 65-67). Ankara: Çankaya Belediyesi Yayınları.
- Özer, M. N. (2005). Bir kültürel miras olarak Gençlik Parkı. *Planlama Dergisi*(4), 16-26.
- Özlüsoylu, N. (2004). *21. yüzyıl afiş tasarımlarında görsel öğelerin incelenmesi ve yeni öneriler*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Papadopoulos, R. K. (2019). *Therapeutic care for refugees: No place like home*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429483875>
- Picasso, P. (1937). *Guernica*. [Kolaj]. Reina Sofia Museum, Madrid, İspanya. <https://www.museoreinasofia.es/en/collection/artwork/guernica>
- Püsküllüoğlu, A. (2011). Ankara, Ankara güzel Ankara. I. Kansu içinde, *Yazarların Ankarası*. Çankaya Belediyesi Yayınları.
- Schudson, M. (2007). Kolektif Bellekte Çarpıtma Dinamikleri. *Cogito*, 50(Bahar 2007), 180-182.
- Selek, G. (2020). Atatürk Orman Çiftliği'nin hikayesi: Bataklıktan Verimli Topraklara.... İstanbul, Türkiye. [https://www.peyzax.com/ataturk-orman-ciftliginin-hikayesi/#google\\_vignette](https://www.peyzax.com/ataturk-orman-ciftliginin-hikayesi/#google_vignette)

- Semiz, Y. (2009). Atatürk iftlikleri ve Bunların Hazineye Devri. *Seluk niversitesi Trkiyat Arařtırmaları Dergisi*(26), 155-192.
- Srmeli, K. (2012). Dada hareketinden kavramsal sanata. *İnn niversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2(6), 337-345.
- Taluę, D. Y. (2018). Amnezi. *Amnezi sergisi*. Trk Mhendis ve Mimar Odaları Birlięi Ankara Őubesi Fuayesi, Ankara.
- Tař, A. (2020). *2000-2019 yılları arasında dzenlenen uluslararası İstanbul Caz Festivali afiřlerinin grafik tasarım ilkeleri bakımından deęerlendirilmesi*. [Yksek lisans tezi, İstanbul arel niversitesi]. YK Ulusal Tez Merkezi (Tez no: 616839).
- Toulouse-Latrec, H. (1891). *La Goulue*. [Afiř]. The Met Museum, New York, United States. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/333990>
- Uslu, Y. (2017). *Grafik tasarımda mkemmellik kusurluluk afiřler*. Ekin Kitabevi Yayınları.
- Waldman, D. (1992). *Collage, assemblage, and the found object*. Phaidon Press.
- Yaman, Y. Z. (1998). 1950'li yılların sanatsal ortamı ve 'temsil' sorunu. *Toplum ve Bilim* (79), 94-137.
- Yavuztrk , G. (2009). Ankara'da bir " Byk Sinema " vardı. *Kebike İnsan Bilimleri İin Kaynak Arařtırmaları Dergisi*(28), 163-168.
- Yeraltı, G. (1995). *Cumhuriyet dneminden gnmze afiř sanatının geliřimi*. [Yksek lisans tezi, Eskiřehir anadolu niversitesi]. Kurumsal akademik arřiv, Sosyal Bilimler Enstits. <https://hdl.handle.net/11421/6586>

## Sinema Filmlerinde Ruh Halleri: Tabutta Rövaşata Filminin Fenomenolojik İncelemesi

Doç. Dr. Selçuk Ulutaş<sup>1</sup>  
Dr. Serhat Koca<sup>2</sup>

### Öz

Ruh halleri, özneli gündelik hayatta fazlasıyla etkilemektedir. Duygulara göre daha uzun süreli ve nesne eğilimli olmayan ruh halleri sinema filmleri için de oldukça önemli bir duygulanımsal sürecin parçasıdır. Son yıllarda ruh halleri ve sinema ilişkisine odaklanan pek çok araştırmacı için sinema filmlerinin estetik etkisi diğer ifade ile bedene yönelik söylemleri için ruh halleri oldukça önemli bir rol oynamaktadır. En genel ifadeyle, filmin duygulanımsal etkisinin yükseltilmesi, sahnelerde ortaya çıkarılması ve tasarlanan duyguların daha güçlü bir şekilde aktarılması adına ruh halleri kilit bir rol oynamaktadır. Diğer taraftan filmlerde çeşitli farklı estetik stratejilerle üretilen duyguların da ruh hallerinin devam etmesi ve güçlenmesi bağlamında önemli olduğu düşünülmektedir. Böylelikle ruh halleri ve duygular arasında bir sinema filmi içinde potansiyel olarak sınırsız düzeyde estetik strateji üretmek mümkün hale gelmektedir. Sinema filmlerinde ortak bir ruh halinin üretilmesi ise sinematik atmosferin tasarlanması ile ilgilidir. Bu çalışmanın amacı ruh halleri ve duyguların bir aradalığının estetik bir söylem olarak sinema yönetmenlerince nasıl kullanıldığına dair bir bakış açısı üretmek ve örneklendirmektir. Bu bağlamda çalışmada Smith'in "ruh hali ipucu yaklaşımı" temel alınarak fenomenolojik film inceleme yöntemi ile Derviş Zaim'in *Tabutta Rövaşata* filmi incelenmiştir. İnceleme sonrasında yönetmenin kendi üslubu ile ruh halleri ve duyguları birlikte nasıl ürettiği ortaya koyulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Ruh hali, duygu, duygulanım, fenomenoloji, sinema

<sup>1</sup> Doç. Dr., Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, ORCID NO: 0000-0003-4804-0565, selcukulutas@nevsehir.edu.tr

<sup>2</sup> Doç Dr., Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Sinema Televizyon Bölümü, ORCID NO: 0000-0001-8472-3393, shatkoca@gmail.com

## Moods in Movies: A Phenomenological Analysis of The Movie *Tabutta Rövaşata*

### Abstract

Moods have a significant impact on individuals in their daily lives. Moods, which endure longer than emotions and are not directed toward specific objects, are integral to the affective process in cinema films. In recent years, many researchers have focused on the relationship between moods and cinema. They have found that moods play a crucial role in the aesthetic impact of films, shaping their discourses on the body. In the most general terms, moods play a crucial role in enhancing the emotional impact of the film, revealing it in the scenes, and conveying the intended emotions more powerfully. On the other hand, it is believed that the emotions evoked through various aesthetic techniques in films are also crucial for sustaining and intensifying moods. Thus, it becomes possible to generate a potentially unlimited range of aesthetic strategies to convey various moods and emotions in a cinematic film. The creation of a specific mood in cinematic films is linked to the crafting of cinematic atmosphere. This study aims to develop and illustrate a perspective on how film directors use the coexistence of moods and emotions as an aesthetic discourse. In this context, the study analyzes Derviş Zaim's film *Tabutta Rövaşata* using the phenomenological film analysis method based on Smith's "mood clue approach". After the analysis, it is revealed how the director creates moods and emotions through his style.

**Keywords:** Mood, emotion, affection, phenomenology, cinema

Film izleyicilerinin duygulanımsal deneyimleri pek çok açıdan bir filmin izleyici ile kurduğu iletişimsel süreç açısından önemlidir. Öncelikle filmlerle yaşanan duygusal deneyim, film izlemenin belki de ilk güdüleyici unsurudur. Duygulanımsal deneyimler izlenen filmde anlatı ve karakterler ile ilgili bilgi sağlaması açısından bir filmi yorumlamak için son derece önemlidir. Fenomenolojik deneyimin merkezi bir unsuru olarak duygular ve duygulanımlar, sinemanın yaşamla kurduğu en önemli bağlantılardan birisidir. Duygular genel anlamda bilişe bağlı kabul edilir (Gross, 2002). Bu nedenle duygusal deneyim, anlam ve yorumlama adına bir filmin yarattığı en kıymetli kazanım olarak görülebilir. Tüm bunlarla beraber filmlerde izleyiciye deneyimletilen duygular, güçlü bir retorik işleve hizmet eder ve bir filmin ideolojik varoluşuna da katkıda bulunur (Plantinga, 2008, s. 87). Peki, bu duygusal deneyim hangi düzeyde ve nasıl yaratılmaktadır?

Filmlerin duygusal deneyimleri son yıllarda yapılan pek çok çalışmada ruh halleri ve üretilen duyguların işbirliği ile açıklanmaktadır (Aurier ve Guintcheva, 2015). Duygu bilimi alanındaki çalışmalar duygular ve ruh halleri arasında temel bir ayrım yapmanın önemini vurgulamaktadır. Bu terimler sıklıkla birbirinin yerine kullanılsa da duygu biliminde araştırmaların geliştirilmesi için iki kavram arasında net bir ayrım yapılması gereklidir. Duygular tipik olarak kısa ömürlü ve belirli uyarıcılarla ilişkili gösterilirken, ruh halleri daha yaygın ve daha uzun süreli fenomenler olarak tanımlanmaktadır. Bu durumda daha uzun süre devam eden ruh halleri daha kısa süreli olan duyguların üretimlerinde güçlendirici bir etki yaratırken, üretilen duygular ise ruh hallerinin devamını sağlamaktadır (Mitchell, 2021). Ruh halleri tüm sanatsal formlarda karşılaşılan ve estetik felsefesi kapsamında da

değerlendirilebilecek bir konudur. Sinema ise yarattığı görsel düzenelemeler ve ses unsurlarının kullanımı ile ruh hallerini üretmede ve buna bağlı olarak duygulanımsal etkileri geliştirmede diğer sanat dallarına göre daha geniş imkanlara sahiptir.

Bir fenomen olarak kabul edilebilecek sinema filmlerinde üretilen atmosferlerin ortak bir ruh halini izleyicilerde üretmesi ve insan bedeninin duygulanımsal bağlamda etkilenmesi ancak sinematik düzeydeki kasıtlı imgelerin tasarlanması ile mümkündür. Bu kasıtlı imgeleri inceleyen çalışmalar içerisinde son yıllarda önemli ölçüde dikkat çeken bir yaklaşım olan “ruh hali ipucu yaklaşımı” (Sinnerbrink, 2012) bu araştırmanın temel kuramsal çerçevesini oluşturmaktadır. Bu yaklaşım ekseninde çalışmanın temel amacı sinema filmlerinde izleyiciyi duygulanımsal olarak etkilemesi için üretilen ruh hallerinin ve sinematik duyguların birarada nasıl bir filmde var olduklarının ortaya konulmasıdır. Bu doğrultuda Derviş Zaim’in *Tabutta Rövaşata* isimli filmi ruh hali ipucu yaklaşımı ve fenomenolojik film inceleme yöntemi ile değerlendirilmiştir.

### **Film Okumada Fenomenolojik Yöntem**

Ruh halleri ve duyguların sinematik üretimi alanında sinema çalışan akademisyen ve düşünürlerin en çok tercih ettikleri yöntem fenomenolojik film inceleme yöntemidir. Bu çalışmanın kavramsal çerçevesi, literatür taraması yöntemi ile oluşturulmuş ve bir örnek film seçilerek varoluşçu fenomenoloji ekseninde incelenip çözümlenmiştir. Sokolowski'nin (2000) ifadesiyle, modern felsefenin önemli akımlarından birisi olan fenomenoloji insan deneyimlerini ve bilincin yapısını incelemeye odaklanmıştır (s. 3-16). Edmund Husserl ismi ile anılan akım, şeylerin (görüngü) nasıl deneyimlendiğiyle ilgilenir. Odak noktası, insanların fenomenleri nasıl deneyimledikleridir. Fenomenoloji, fenomenleri açıklamak ve anlamak adına düşüncelerimizi, algılarımızı ve deneyimlerimizi kullanmayı önerir. Bu, yöntemi deneyime dayandırmak anlamına gelmektedir. Fenomenolojik felsefi incelemeler, önyargılardan arınmış bir şekilde deneyimi ele almayı ve deneyimin içeriğini ve yapısını açıkça betimlemeyi odağa alır (Kriegel, 2015).

Sinema filmleri ve sanat eserleri estetik fenomenlerdir. Fenomenolojik film inceleme yöntemi belirlenen temalar bağlamında filmin yarattığı deneyimin nasıl çalıştığını anlamayı hedefler. Fenomenolojik inceleme, filmi izleme deneyimi esnasında, izleyicinin filmi nasıl algıladığına, hissettiğine ve anlamlandırıldığına odaklanır. Yöntem, izleyicinin duyuşal deneyimlerini ve bedensel tepkilerini önemseyerek filmi anlamaya çalışmaktadır. Tüm bu anlama çalışmasında en önemli konu bilgidir. Filmin izleyiciye sunduğu veya diğer ifade ile yaratılan bilgisi yöntemin can alıcı noktasıdır. Fenomenoloji film aracılığıyla iletilen bilginin nasıl algılandığını ve anlaşıldığını anlamaya çalışmaktadır (Sobchack, 1992). Bu çalışmada film deneyiminin nasıl bir bilgi sunumu olduğu ve izleyicinin film aracılığıyla nasıl anlama süreçleri yaşadığı araştırılmaktadır. Bu araştırma sinematik atmosfer ve duyguların üretiminde fenomenin maddesine, diğer ifade ile bilinçli ve kasıtlı tercihlerle biçimlendirilmiş olan filmin biçimsel düzenine odaklanmaktadır.

### **Sinema Filmlerinin Bedensel Söylemi**

Pek çok düşünürün ortak ifadesiyle modern felsefede estetik kavramı bedene yönelik bir söylemdir (Ziss, 1984). Bedenin etkilenişlerini bir bütün olarak ele alan kavram bu sebeple insan duyguları ile önemli bir ilişki içindedir. Sinema filmlerinin ise insan bedeni üzerine etkileri son zamanlardaki en önemli araştırma konuları arasına girmiştir. Pek çok bağlamda sinema ve insan duyguları arasındaki ilişkinin disiplinlerarası bakış açıları ile incelendiği görülmektedir (Plantinga, 2008). Bu incelemelerde farklılıklar olmasına rağmen genel düşünce, sinemanın duygu üretiminde son derece etkin bir sanat olarak görülmesidir. Sinemanın yüzyılı aşkın bir süredir insan bedenini etkileme potansiyelinin sınırlarını zorladığı yönünde ortak bir görüş hakimdir. İnsanların keder ve sevinç türevi basit duygulardan daha karmaşık duygulara kadar pek çok duyguyu sinema ile deneyimlediği ve bunların bir kısmının bilişle bağlantılı olduğu, diğer bir kısmının ise bilişdışı geliştiği yönünde bir fikir birliği sözkonusudur.

İnsan duyguları ile ilgili düşünceler ilk olarak felsefi metinlerde karşımıza çıkarken duyguların oluşumu ve diğer pek çok özelliği ile ilgili araştırmaların tarihi ise oldukça yenidir. Deigh'e (2004) göre duygular ile ilgili iki eksen söz edilebilir. Bunlardan ilki, duyguların bir şeye yönelik ve kasıtlı durumlar olduğu yönündeki tanımıyla bilişselci teorileri işaret eder. Örneğin umut duygusu, gelecekteki bir koşula veya olaya yönelik bir zihin durumunu gösterir. Duygularla ilgili ikinci eksen ise duyguların hem insanlarda hem de hayvanlarda ortak olduğu düşüncesi hakimdir. Duyguları, bilişselci teorileri karşısında rasyonel bir zeminde yorumlayan ilk filozof James'in (2012) teorisine göre, duygularımızı zihinsel algılar takip etmez; tam tersine, duygusal deneyimlerimiz, bedensel değişikliklere tepki olarak ortaya çıkar. James'e göre, fiziksel tepkiler, duygusal durumlarımızı başlatır ve bu tepkiler duygusal deneyimlerimizi şekillendirir. Bu eksen ilkel duyguları tanımlama çabasıdır. Bu ilkel duygular içgüdüsel sorumluluğu olan duygulardır. Bir insan veya hayvanın çevresel koşulların varlığına bağlı olduğu ölçüde bu ilkel duygulara karşı sorumluluğu, gelişimi sözkonusudur. İlkel duygular yalnızca temel biyolojik ihtiyaçları karşılamak için gerekli olan kalıtsal bir özellik olarak görülmektedir. Bu bağlamda korku, öfke ve hazzın ilkel biçimlerinden söz edilebilir. Yanan bir ormandan kaçan hayvanların dehşeti, bir matador tarafından kışkırtılan arenadaki bir boğanın öfkesi ve avını yakalayan bir hayvanın yaşadığı zevk bunlara örnektir. Bilişselci teoriler için ortak kanı, ilk eksenle karşılaşılan olguları hareket noktası ve yönlendirici fikir olarak kullanmaları fakat daha sonra ikinci eksenle açıklamada zorlanmalarıdır (Deigh, 2004, s. 9).

Duyguların oluşumları ile ilgili bu iki ana eksen etrafında toplanan düşünceler sinema ve duygu ilişkisi anlamında bir yol haritası çizmektedir. Filmler, ses ve görüntünün manipülasyonu yoluyla izleyicilere genellikle bilinçdışı (Deigh'in yukarıdaki ifadesiyle ilkel duygular) veya bilişsel düzeyde hitap eder (Carrol, 2008, s. 60). Görsel efektler, sesler veya ani hareketlerin görünümü izleyicilerde içgüdüsel tepkiler uyandırabilir. Film ekranı, izleyicilerde otomatik tepkiler uyandırma kapasitesine sahip olan boyut, yükseklik ve hız gibi değişkenlere sahip zengin bir alandır. Bu zengin alan diğer tarafta belirli fobik ve cinsel materyallerin sergilenmesinde de düşüncenin aracılık ettiği tepkilere neden olabilir.

Sinemanın kitleleri ortak alanlarda buluşturabilme kapasitesi bedeninin beyazperde karşısında yaşadığı duygularla açıklanabilir. Bu bedensel etki farklı sanatlarda farklı şekillerde işlenmektedir. Sinemanın bu noktada duyum alanının geniş bir yelpazesine sesleniyor olması duyma ve görme duyularını kullanmasının ötesinde pek çok sinema düşünürüne göre sinestetik<sup>3</sup> bir etkiye ulaşmasına neden olur. Böylelikle iddia edildiği üzere doğrudan olmasa da tatma, dokunma ve koku alma üzerine de bedensel bir deneyim yarattığı ifade edilebilir. Ruh hallerinin ayırt edici özelliği ise bedensel etkisinin duygulardan daha uzun süreli olarak devam etmesidir. Frijda'ya (2009) göre, ruh hali "belirli bir şey hakkında olmayan ya da her şey hakkında olan duygusal durumlar için uygun bir tanımlamadır" (s. 258). Duyguların ise genel olarak belirli bir durumdan kaynaklanma olasılığı daha yüksektir ve duygular ruh halinin aksine bedensel olarak daha açık bir ifadeyle kendini ortaya koyar. Duygular ve ruh halleri sürekli bir etkileşim içerisindedir. Bir duygu, yeterince güçlü ve derinse, bir süre sonra bir ruh haline dönüşür. Duyguları olumlu (pozitif) ve olumsuz (negatif) olarak gruplandırdığımızda bunlar ruh hallerinin de genel tanımlaması haline gelir. Olumlu duygulanım heyecan, kendine güven ve yüksek seviyede neşe gibi olumlu duygulardan oluşan bir ruh hali boyutu olarak düşünülebilir. Korku, kaygı, güvensizlik ve mutsuzluk gibi olumsuz duygulanım ise karşıt olarak negatif bir ruh halidir (Hume, 2012, s. 258-297).

Plantinga (2008), filmlerin çekim kompozisyonu, hareket, kurgu, renk, ses ve müzik gibi film biçiminin eşitli parametreleriyle beden üzerinde bir etki yaratabilme gücüne sahip olduğundan bahseden sinema düşünürleri arasındadır. Düşünürüne göre "müzik; ritim, dinamikler, tempo ve ses perdesi aracılığıyla fizyolojilerimizle rezonansa girer (s. 94)." Plantinga bunu işitsel sürüklenme veya frekans izleme etkisi olarak adlandırır ve bunun işitsel bir ayna etkisi olduğunu vurgular. Örneğin, yavaşça artan yalnızca bir kalp atışı, izleyicinin kalp atışlarını yükseltebilir. İşitsel sürüklenme adı verilen bu durum, filmin bedensel söylemi bağlamında sesin ve özellikle müziğin izleyici üzerinde doğrudan fizyolojik etkileri olabileceğinin en önemli ve bilindik kanıtlarındandır. Pek çok kanıt içinden bedensel irkilme ve diğer algısal sürpriz ve yönelim bozukluğu biçimleri, erotik çekim ve diğer içgüdüsel tepkiler düşünür tarafından örnek gösterilmektedir. Plantinga ayrıca insan yüzü, ses, duruş ve jestlerle ilgili duygusal taklit veya ayna tepkilerinden de söz eder. Renk ve gölgelemenin algısal ve fizyolojik etkileri, kinestetik veya hareket efektleri ve yakınlık ve mesafe tepkileri diğer bedensel etkilere örnek gösterilmiştir (Plantinga, 2008, s. 94). Bedenin sinemada etkilenişleri en genel hatları ile sinema estetiği başlığı altında incelenmektedir. Sinemanın duyum alanındaki geniş olanakları film yapımcılarına da oldukça geniş bir ifade alanını ve sınırsız sayıda estetik strateji geliştirebilme olanağı tanımaktadır. Üretilen yapımın görsel olarak estetize edilmesi çerçeve içerisine alınan öğelerin ne şekilde düzenleneceğine bağlıdır (Aytaş, 2020, s. 107).

---

<sup>3</sup> Sinestezi Antik Yunan'da kullanılan ve birlikte anlamına gelen *syn* ve duyum anlamındaki *aisthesis* sözcüklerinin birleşiminden türemiştir. Duyuların birbirine karıştığı nörolojik bir fenomen olarak tanımlanan sinestezi, örneğin, bu durumu yaşayan bir kişinin bir sesi, renk veya tat olarak deneyimlemesi durumudur. Başka bir şekilde ifade edilirse koku olarak bir rengi, tat olarak rengi veya dokunsal bir duyuyu bir koku olarak algılama vb. durumudur (Ulutaş, 2021, s. 431).



Pek çok parametreyle ortaya çıkan bu bedensel etkilenişleri iki ayrı kategoride düşünmek gerekmektedir. Bunlardan ilki, bu etkiyi üretmeyi arzulayan sanatçının içinde bulunduğu tasarım kategorisidir. Bu kategoride sanatçının kasıtlı imgeler üreterek duyguları veya daha geniş tanımıyla bedensel etkileri tasarladığı ifade edilebilir. İkinci kategori ise, filmi alımlayan estetik öznenin içinde bulunduğu kategoridir. Bu kategoride, birinci kategoride yer alan üretim ile estetik öznenin arasında bir gerilimin veya bir güç mücadelesinin oluştuğu iddia edilebilir. İkinci kategoride öznelerin bedenlerinin bir film karşısında etkilenişlerini tespit etmek için deneysel çalışmaların yapıldığı görülmektedir. İlk kategori ise bir fenomen olarak sinema filmlerinin fenomenolojik yaklaşımla varoluşu bağlamında incelemeye müsaittir. Sanatçının sinematik olanaklarla üretmek istediği düşünce, duygu ve bedensel etkilerin varoluşları hakkında sinema düşünürlerinin çalışmalar yaptığı bilinmektedir. Bu durumda karşımıza, alımlayıcıya sanatla sunulan duyguları anlatmak için kullanılan *duygulam* (İng. *affect*) kavramı çıkmaktadır. Kavram, farklı düşünürler tarafından farklı şeyleri ifade etmek için kullanılan ve kimi zaman da karışıklıklara neden olan bir yapıdadır. Bu çalışmada duygulam kavramı için Deleuze'ün izi takip edilmiştir. Deleuze ve Guattari'nin (2001) birlikte yayımladıkları *Felsefe Nedir?* isimli eserde duygulam olarak tanımlanan kavram sanatsal bağlamda tartışılmaktadır. Duygulam, yazarlar tarafından öznel olmayan belirlenmiş sanatsal duyguları tanımlamaktadır (2001, ss. 63-64).

Claire Colebrook (akt. Reyes, 2012), Deleuze'ün duygulam kavramını "Sanatta duygulam alışılmadık şekilde bedensiz ama aynı anda yaşanmış bir deneyimi sergileme biçimine işaret ediyor" (s. 250) şeklinde tanımlamaktadır. Bu tanım sonrasında kavramın *duygulanımdan* (İng. *affectation*) farkını açıklayan yazar, duygulanımların, örneğin kötü bir kokudan tikslenme gibi başımıza fiziki dünyada gelen bir şey olduğunu vurgulamaktadır. Colebrook algıları ise algılanan şeyler, yani örneğin kokunun kendisi olarak belirler. Sanatta duygulanımlar ve algılar, bu güçleri onları deneyimleyen belirli gözlemcilerden veya bedenlerden kurtarır. Bu şu anlama gelmektedir: Örneğin, bir filmde herhangi bir şeyden doğrudan tiksinen biz olmasak bile bu bize sunulabilir. Duygulanımlar, organize edici temsil sistemlerinden kurtulmuş, tekillikleri içinde duyumsamaya dayalı deneyimlerdir. Bir şair veya bir film yönetmeni, korkulan veya tiksiniyen bir nesne, bir sebep ya da bir kişi olmaksızın korku veya tikslenme gibi etkiler yaratabilir (Reyes, 2012, s. 250). Deleuze'ün duygulam modelinde sanatın etki icat edebilme gücünden bahsedilmektedir. Deleuze ve Guattari, duygulanımların sanat tarafından üretilebileceği fikrini savunur. Deleuze ve Guattari'nin vurgusuyla, bize verdikleri algılar veya vizyonlarla ilgili olarak, sanatçılar duyguların yaratıcıları ve mucitleridir. Sanatçıların yaratmakla kalmadığını belirten düşünürler, sanatsal çalışmaların bize verilerek onlarla beraber olmamızın sağlandığını ve bizi kendi dünyalarına çekme potansiyeline sahip olduklarını belirtirler (akt. Podalsky, 2011, s. 9).

Bu durumda, pek çok parametrenin sanatçılar tarafından organize edilmesiyle insan duygularının üretilebildiği bir bedensel alan olarak sanat karşımıza çıkmaktadır. Diğer boyutta bilinen bir gerçek olarak sanatın fiziki dünyada hissedilmeyen, algılanmayan, anlaşılmayan ve duygusal tepkilerin gelişmesine neden olmayan fenomenleri bedeni

etkileyecek şekilde dönüştürdüğü ve yeniden ürettiği ifade edilebilir. Bu üretim sonrasında potansiyel olarak alımlayıcıda ortaya çıkması beklenen bedensel etki veya duyguların fiziki dünyadaki duygulardan farklı olduğunu anlatan duygulam kavramının ise sınırları bir hayli geniştir.

### **Ruh Halleri ve Sinema**

Sinemada duygu üretimine odaklanan tartışmaların bu alana önemli bir katkısı, duygular ile ruh halleri arasındaki fiziksel dünyadaki ayrımın ve farklılıkların sinema alanında da göz ardı edilmemesi gerektiği düşüncesi olmuştur. Pek çok düşünür ve psikoloğun not düştüğü bu ayrım, sinema özelinde de önemli bir bakış açısının gelişmesini sağlamıştır. Bu bakış açısındaki temel tartışma konusu duygu üreten sinemanın ruh hallerine ne tür bir etkisi olduğu bağlamındadır. Sinema şayet nesnel duygular üretebiliyorsa ortak ruh halleri üretme gibi bir gücü var mıdır? Bu mesele ile ilgili çalışmanın temel önerisi, sinema filmlerinin izleyenleri ortak duygular (duygulam) etrafında toplarken ve onları sanki bir orkestradaki farklı enstrümanlar gibi film ekseninde uyumlarken, ruh hallerini de önemli ölçüde yaratabilme potansiyelini kullandığı yönündedir. Burada ruh halleri ve duyguların fiziki dünyadaki ayrımının yapılması sinema adına da çıkarımlar gerçekleştirilebilmesi adına önem arz eder.

Fiziki dünyadaki duygular ve ruh halleri arasında ayrımında ilk olarak süre ve yoğunluk özellikleri bağlamında farklılıklar sergilenmiştir. Ruh halleri genellikle daha uzun süreli veya az çok kalıcı bir durum olarak değerlendirilmektedir. Duyguların ise devam etme süresinin ruh halinden daha kısa olduğu belirtilmiştir. Yoğunluk bağlamında ise duygusal tepkinin daha yoğun olabileceği ve patlayıcı eylem yaratma potansiyeli taşıdığı vurgulanırken, ruh hallerinin daha az yoğun olduğu açıklanmıştır. Pek çok araştırmacı ise ruh halleri ile ilgili daha anlamlı bir ayırt edici özelliği *kökenlerin belirsizliği* olarak tanımlar. Kökenlerin belirsizliği özelliği ile ruh hallerinin yaygın ve küresel olduğuna işaret edilmiştir. Diğer taraftan, bahsedilen yaygınlık, ruh hallerinin belirli bir nesne veya olayla ilişkili olmadan ortaya çıkması ile açıklanır. Daha basit bir ifade ile ruh halleri nesne veya olaylara bağımlı değildir (Ekkekakis, 2013, s. 44-45).

Ruh halleri literatürde ham duygular ya da nitelikler olarak tanımlanırken özünde nesnesiz fenomenal deneyimler olarak değerlendirilirler (Ekkekakis, 2013). Bu ham duyguların, nesneye yönelik ortaya çıkan duyguların da özünü oluşturduğu ifade edilir. Bununla birlikte duygular, özellikle bilişler olmak üzere başka unsurları da içermektedir. Bu noktada sanatla ruh hali ilişkisinin açıklanması amacıyla ruh hallerinin eğilimsel açıklamalarından faydalanmak önemlidir. Ruh hallerinin tüm eğilimsel açıklamalarının ortak varsayımı, ruh hallerinin çok çeşitli durumlara ruh haline karşılık gelen duygusal tepkilerle yanıt vermek için geçici eğilimler olduğu yönündedir. Bu teorik açıklama şöyle bir örnekle somutlaştırılabilir: Kızgın veya sinirli bir ruh hali içinde olduğumuz bir zamanda normalde verilmeyecek öfkeli bir tepkinin ortaya çıkması. Ruh hali bu örnekle de ifade edildiği üzere nesnelere ve olaylarla ilgili duygu durumunu belirlemesi anlamında önem arz eder (Siemer, 2009).

Fiziki dünyada bedeninin nesnel ve olaylar ile ilgili etkilenişlerini doğrudan belirleyen ruh hallerinin sanatsal çalışmalarda da yaratılması mümkün müdür? Bu sorunun yanıtı son yıllarda yapılan çalışmalarla olumlu yönde şekillenmektedir. Bu bağlamda "sanatla ruh hallerini belirlemek ve bedeninin etkilenişleri bağlamında ruh hallerini sanal olarak yaratmak da mümkündür" fikrinden hareketle çalışmada sinema filmlerinin izleyenleri ortak bir ruh halinde birleştirebilme potansiyelinin olduğu savunulmaktadır. Burada ruh hallerinin nesnelere bağımsızlığı meselesinin aydınlatılması gerekmektedir. Sinema filmleri birer özel nesneleşmedir. Bu durumda ruh hallerinin nesnesizliği ve sinema filmlerinin birer nesne oluşu ile ilgili olarak deneyim kavramının açıklayıcı olacağı savunulmaktadır. Sinema filmlerinin yarattığı deneyim ruh hallerinin ortaya çıkması ve izleyenleri ortak bir ruh haline sürüklemesi bağlamında sinema filmlerinin bir nesne oluşunun ötesine geçmesi durumunu bize gösterir. Filmlerde yaratılan deneyim ve bu deneyime eşlik eden atmosfer izleyicilerin ortak ve nesnel bir ruh halinde buluşmalarına neden olmaktadır.

Sinema filmlerinin nesnel bir ruh hali yaratma durumu görüldüğü gibi gündelik hayattaki nesnesiz ruh hallerinden farklı bir durumu işaret eder. Burada temel tartışma bunun bir duygulam olup olmadığı üzerinden gerçekleştirilmiştir. Sanatsal çalışmaların ruh hallerini yaratmasının nasıl mümkün olabildiğini sorgulayan Noel Carroll (2008) da bu konuyu Greg M. Smith (2003) ve Plantinga'nın (2008) da ifade ettiği şekliyle sanatsal duygulamla bağlar. Carroll ve pek çok düşünürün ifadesiyle bedeni bir sanatsal çalışma ile etkileyen ruh hallerini yaratmak duygulam üretimi olarak tanımlanmaktadır. Bu durumda sanat nesnel duyguları veya duyu benzeri deneyimleri uyandırabilme ve ruh hallerini ortaya çıkarma araçlarına sahiptir (ss. 539-541).

Uzun süredir ruh halleri ve atmosfer yaratımı sinema filmleri için bir yan unsur olarak değerlendirilirken, son yıllarda bu durumun değişmeye başladığı görülür. Smith, *Film Structure and The Emotion System* (2003) isimli çalışmasında temel olarak filmin yarattığı duygular ve ruh halleri arasındaki önemli bağlantıya odaklanmakta; yönetmenlerin yarattıkları ruh hallerinin derin bir teorik incelemesini sağlamaktadır.

### **Ruh Hali İpucu Yaklaşımı**

"Her bir bilişsel teoride, filmsel duyguyu harekete geçiren baskın mekanizma, karakterlere ve onların eylemlerine bağlıdır" diyen Smith (2003) pek çok bilişsel teoriyi inceleyerek bunların bir eleştirisini üretmiş ve ruh hali ipucu yaklaşımını ortaya koymuştur. Smith bilişselciliğin felsefe ve psikoloji ile bağlantısına işaret etmektedir. Yazarın filmin yaratacağı duygular için olası ortaya çıkarma sistemine verilen tepki grupları olduğunu iddia ettiği görülmektedir. Duygular, bu anlamda fizyolojik tepki kalıpları ile birlikte düşünceler ve anılarla da bağlantılıdır. Smith'in teorisi, özünde bir filmin izleyicilerde nasıl benzer ve aynı zamanda çok farklı tepkiler uyandırabileceğini açıklamaktadır. Yazar, duygusal duruma göre uyaranları yorumlama eğiliminde olan izleyicilerin, ruh halleri ile bir duyguyu ifade etmeye ve deneyimlemeye yönlendirildiklerini iddia eder. Burada ruh hali ile yaratılan yakınlık duyguların deneyimlenmesine yardımcı olmaktadır (Navarro, 2007, s. 7).

Smith (2003), duyguların birincil tetikleyicileri olarak anlatıya ve karaktere odaklanmak için alternatif bir yaklaşım benimsemiştir. Smith, sinemada duygu yaratma teorisini filmdeki ruh hallerinin önemi üzerine inşa eder. Yazarın teorisinde, filmlerin birincil duygusal etkisinin ruh hali yaratmak olduğu kuvvetle vurgulanır. Duyguların yoğun, kısa ve aralıklı olduğu yerlerde yukarıda da belirtildiği üzere ruh halleri daha uzun sürelidir. Smith'in ifadesiyle, filmin ürettiği duygular, izleyiciyi çeşitli üslup teknikleriyle ipucu verilen ve belirli duygusal tepkilere hazırlayan ruh hallerine bağlıdır. Bu ruh halleri yönlendirici durumlar olarak tanımlanmıştır. Smith'in ruh hali ipucu yaklaşımı olarak tanımladığı bu teorinin avantajı, filmi inceleyen araştırmacının öncelikle anlatı ve karakterden ziyade film stili tarafından sunulan ipuçlarına odaklanmasıdır. Anlatı ve karakterin duygu uyandırmadaki merkeziliği de, bu nedenle, ruh hali ipucu yaklaşımında reddedilmektedir. Dolayısıyla, izleyicinin karşılaştığı biçimsel unsurlar, duygulara anlatı ve karakterle ilgili değerlendirmeler yerine çağrışımlar yoluyla ulaşır. Smith'in önerisi film araştırmacısının bir filmde duyguyu ortaya çıkarmak için tasarlanmış üslup ipuçlarına yönelmesidir. Bu nedenle, anlatıyı ve karakteri duygu açığa çıkarmanın merkezine koyan ve filmlerdeki ruh hallerinin ve üslup ipuçlarının aynı olduğunu iddia eden teorisyenlerin/filozofların söylemlerinin zıddını iddia eder (Plantinga, 2008, s. 93). Smith'in ruh hali ipucu yaklaşımına göre filmler ruh hallerini yaratmak için organize edilmiş bir dizi ipucunu kullanmaktadır. Ruh halleri, bu anlamda yönlendirme işlevine sahip olan ve daha uzun süreli duygu durumları olarak tanımlanmaktadır. Duygu sisteminin çok önemli bir bölümü olarak değerlendirilen ruh halleri, izleyiciyi belirli-belirlenmiş uyarılara odaklarlar (Ortiz ve García, 2016).

Smith, ruh hali ipucu yaklaşımında en öz haliyle film yapılarının, ilk olarak duyguyu deneyimletmek için bir yatkınlık, diğer ifade ile bir ruh hali yaratarak filmin duygu uyandırma potansiyelini arttırmaya çalıştığını söyler (2003). Bu anlamda yazarın ifadesi ile filmler, duygular için daha az yoğun ipuçlarıyla bir duygusal durumu canlandırabilme özelliğine sahiptir. Bir filmin ilk görevi de film için bu tür duygusal bir yönelim yaratmaktır. Smith filmde yaratılan ruh hali ile duyguların birbirlerini desteklediğini ifade eder ve bir ruh halini sürdürmek için ara sıra duygu anlarının yaşanması gerektiğini belirtir. Eğer bir ruh halinin filmdeki devamlılığı sağlanmak isteniyorsa, izleyiciye periyodik olarak kısa duygusal anlardan oluşan bir yapı sunulmalıdır. Dolayısıyla ruh hali ve duygunun net bir şekilde birbirini beslediği yazar tarafından vurgulanır. Yaratılan ruh hali estetik özneyi duyguları deneyimlemeye teşvik ederken filmin ürettiği duyguları deneyimlemek ise mevcut ruh halinin sürdürülmesini teşvik eder. Ruh halini ortaya çıkarmak için kullanılan film yapıları, duygu sistemine ulaşmanın çeşitli yollarından yararlanabilir. Smith duygusal bilgi sağlayabilen filmsel ipuçlarını, yüz ifadesi, figür hareketleri, diyalog, ses ifadesi ve tonu, kostüm, ses, müzik, ışıklandırma, renk, set tasarımı, kurgu, kamera açıları, kamera mesafesi, kamera hareketleri, alan derinliği, vb. şeklinde açıklar. Bu açıdan bakıldığında görsel bir sanat formu olarak sinemada kadraj içerisine alınan ve alınmayan her bir öğe anlam taşır (Aytaş ve Özkar, 2020, s. 103). Bununla birlikte filmler, tek duygu ipuçlarını kullanmaya güvenilir bir şekilde güvenemez. Her bir izleyicinin duygu sistemleri arasında önemli

farklılıklar olduğuna değinen Smith (2013), tek bir ipucunun yeterli olamayacağına işaret eder; bu nedenle, filmler, uygun bir duygusal yönelime doğru itilme şansını artıran çeşitli gereksiz duygusal ipuçları sağlar (ss. 347-348).

Sinemada gereksiz ipuçları izleyiciye hangi duygusal ruh halinin gerekli olduğunu göstermek için kullanılmaktadır. İzleyicinin film izleme deneyiminde bilinçli dikkatini sürekli olarak bu unsurların her birine odaklaması gerekmemektedir. Bu ipuçlarından bir kısmı, duyguların çağrışımsal ağını harekete geçirir ve düşük düzeyde bir duygu ortaya çıkarır. Filmler izleyiciye gereksiz duygusal ipuçları sağlıyorsa bu durum izleyicilerin ortak bir ruh halini paylaşması olasılığını yükseltmektedir. Bir anlatıda yer alan *duygu işaretleri* ile hemen hemen her anın bir miktar duygusal getiri sağlama potansiyeli sözkonusudur (Smith, 2003). Fakat her duygusal getiri anlatı açısından önemli olarak değerlendirilemez. Duygu işaretlerinin amacı kısa duygu anlarını görünür kılmak ve belirgin metinsel ipuçlarının konfigürasyonlarını sık sık kullanmaktır. Duygu işaretleri, bir anlatının hedef odaklı yolunda ilerleyen alımlayıcılara sinyal vererek, onları kısa bir duygusal ana dahil etmeye yönlendirir. Filmde üretilen duygu işaretinin birincil amacı, Smith'e (2003) göre, kısa bir duygu patlaması yaratmaktır. Diğer taraftan, bu işaretler filmlerde önemli bir duygusal işlevi yerine getirmektedir. Duygu işaretleri uygun bir ruh hali içine konumlandırılan alımlayıcı için, duyguları ifade etmeye yönelik olarak ruh hali eğilimini sürdürmeye yardımcı olur. Film üreticileri genel olarak, ruh halinin korunması ve duygu sağlamak adına anlatı açısından önemli anların dışına çıkılmaması gerektiğini bilir. Çoğu film yarattığı ruh halini pekiştirmek için işaretler sağlamak zorundadır (s. 45).

Sinnerbrink'e (2012) göre, ruh hali, bir sinema filmi karşısındaki alımlayıcı gruplara yaşatılacak duyguların belirli sahneler veya anlatı sekanslarına başarılı bir şekilde yakınsaması için gerekli olan duygusal uyumun yaratılmasını sağlamaktadır. Sinnerbrink için Smith'in ruh hali ipucu yaklaşımının en can alıcı özelliği, duygusal tepkilerin üretilmesinde, odaklanması ve yönlendirilmesinde ruh hallerinin önemine yaptığı vurgudur. Aslında Smith'e göre ruh halleri bizi gerçek duygulara yani belirli bir bilişsel nesnesi olan duygulara hazırladıkları için proto-duygular olarak tanımlanır; ruh halleri öznel olarak bilişsel olarak yönlendirilmiş duygusal tepkiler için hazırlamaktadır (akt. Sinnerbrink, 2012, ss. 152-155). Sinnerbrink (2012), ruh halleri ile ilgili olarak Smith'in izinde şunları söylemektedir:

Ruh halleri, sinematik bir dünyanın estetik kompozisyonuna katkıda bulunur. Bunlar yalnızca dağınık ve değişken öznel durumlar, dünyayla yalnızca keyfi bir ilişkisi olan "içimizde" belirsiz bir şey değildir. Aksine (sinematik) bir dünyanın nasıl ortaya çıktığını, böyle bir dünyanın hangi yönlerinin duygusal olarak önemli olabileceğini ifade ederler. O dünyadaki belirli öğelerin ilginç, çekici, önemli, rahatsız edici, itici, kafa karıştırıcı, tehdit edici, büyüleyici vb. ilgili ruh hali ipuçları, izleyicilerde duygusal tepkiler oluşturmak için basitçe ayırık tetikleyiciler değildir. Daha ziyade, tam da film dünyasının sahip olduğu ifade tarzı nedeniyle, kendileriyle anlamlı, duygusal olarak yönlendirici olarak karşılaşırlar. (s. 155)

Smith'in (2013) ruh hali ipucu yaklaşımının önemli kavramlarından bir diğeri ise, tür mikro yazılarıdır. Yazarın teorisinde türlerin, anlatısal ve ikonografik kalıplardan oluştuğu ve ancak aynı zamanda duygusal hitap kalıplarını da belirlediği anlatılmaktadır. Alımlayıcıya bir tür filmi oluşturmak için kullanabilecekleri tür mikro yazıları verilir. Duyguyla ilgili en önemli tür yazıları, bir filmin genel şekli ve biçimine yönelik geniş beklentiler ile ilgili değildir. Tür mikro yazıları, sekanslar ve senaryolar için içsel beklenti kümeleri olarak tanımlanmıştır. Smith'in tür mikro yazıları olarak tanımladığı sinematik durum izleyicinin anlatısal, stilistik ve duygusal olarak bundan sonra ne olacağını tahmin etmesini teşvik eder. Yazarın buradaki en önemli vurgusu duygular mikro düzeyde kısa olgular olma eğilimindedir ve bu yüzden daha küçük kritik birimler duygu sistemi için daha yararlı kılavuzlar olma eğilimindedir. Mikro yazılar, öncelikle hangi duygusal tepkilerin gerekli olduğunu anlamamıza yardımcı olan araçlardır. Bir duyguyu tanımak ve etiketlemek, onu deneyimlemekle aynı şey değildir fakat bir duygu durumunu bilinçli olarak etiketlemek, çoğu duygusal deneyimi şekillendirmede önemli bir faktör olarak değerlendirilmelidir (s. 351).

Smith'in teorisi, bir filmdeki ruh halinin ve küçük duygu patlamalarının arasındaki ilişkiyi ruh hali yöneliminin korunması veya değiştirilmesinde nasıl çalıştığını analiz etmeye yardımcı olacak bir yaklaşımdır. Diğer taraftan yazar tür mikro yazıları kavramıyla da teorinin sekanslar ve sahneler içinde metinlerarası beklenti setleri vasıtasıyla izleyici adına ne olacağını varsaymanın mümkün olduğunu vurgulamaktadır. Seyirci potansiyel olarak zaman içinde edinilmiş bir mikro yazı koleksiyonunu zihninde barındırmaktadır. Bellek burada devreye girerek bilişsel düzeyde izleyicinin filmin tür mikro yazılarını okumasına yardımcı olur. Bu şekilde filmler izleyiciyi yönlendirerek belirli duyguların ortaya çıkmasını sağlar. Smith'in buradaki önemli uyarısı bir metnin (film, vb.), karşı konulamaz bir reçete sunmadığı ve yalnızca hissetmeye bir davet yarattığı şeklindedir. Şayet tür mikro yazıları yanlış kullanılırsa, ruh halinin oluşturduğu duygusal çekiciliğin etkilerini olumsuz yönde değiştirebilir. Bu sebeple yazara göre film yapımcıları belirli bir ruh halini veya duyguyu kıskırtmak için genellikle türlerin bir karışımından yararlanırlar (akt. Navarro, 2007, s. 9).

Özetlenirse film yapım sürecinde duygu yaratma teorisine farklı bir bakış açısı kazandıran ruh hali ipucu yaklaşımı izleyicileri ortak bir duygulanımsal ortamda birleştirmeyi hedefleyen filmlerin bunu gerçekleştirme süreçlerinde ruh halleri ve duygular arasındaki ilişki üzerine düşünmeyi önermektedir. Yaklaşım bu önermeyle filmlerin, izleyici için önceden planlanan veya önceden hazırlanmış kısa süreli duyguları üretmedeki potansiyeline değinmektedir. Yaklaşım bağlamında bu iki unsurun filmde amaca yönelik olarak birbirleri ile iletişime geçtiği ifade edilirken film yaratımında biçimin nasıl kurulacağı meselesi de önem kazanmıştır. Biçemsel düzenlemeler bu açıdan yaklaşımın en önemli boyutunu oluşturur.

### **Tabutta Rövaşata Filminin Ruh Hali İpuçu Yaklaşımı Çerçevesinde İncelemesi**

Çalışmada ruh hali ipucu yaklaşımı ekseninde filmdeki ruh hallerinin ve duyguların nasıl birarada var oldukları ve birbirlerini nasıl etkiledikleri stilistik düzen üzerinden incelenecektir. İncelemede filmin renklendirmesi, müzik ve diğer sesler, ışık ve gölge kullanımları, kamera hareketleri, plan tercihleri üzerinden genel bir değerlendirme yapıldıktan sonra tür mikro yazısı ve duygusal ipuçları ile ilgili düşünülecektir.

Derviş Zaim'in *Tabutta Rövaşata* filmi, İstanbul Rumeli Hisarı çevresindeki sokaklarda yaşayan Mahsun'un hayatta kalma mücadelesini anlatmaktadır. Mahsun, arabaları çalmayı bir tutku haline getirmiş, polisle başı dertte olan bir evsizdir. Arkadaşı Sarı ile birlikte kış aylarında bir kahvede zaman geçirir, gece ise kayıkhanede veya çevredeki inşaatlarda kalır. Mahsun, Reis'in yardımıyla hayatta kalırken, araba hırsızlığına saplantılı bir tutku besler. Arabalar onun için hem bir sığınak hem de gerçek dünyadan kaçışın bir aracıdır. Ancak her araba çalma girişimi polis işkencesiyle sonuçlanır. Mahsun'un hayatı, arkadaşı Sarı'nın donarak ölmesiyle derinden sarsılır. Kendisini polisin yakalayacağı korkusuyla Sarı'nın cenazesine katılamaz. Mahsun'a destek olan balıkçı Reis, İçişleri Bakanlığı müsteşarının arabasını çalan Mahsun yüzünden karakola çağrılır. Karakolda Mahsun'u kontrol etmesi konusunda sert şekilde uyarılan Reis, Mahsun'un kahvehanede çalışmasını ve orada kalmasını sağlar. Mahsun'nın kahvehanede çalışması platonik olarak aşık olduğu uyuşturucu bağımlısı kadına daha yakın olmasını sağlar ancak hayalini kurduğu kadına yakınlaşma çabaları hayatını daha da karmaşıklaştırır. Bir rastlantı sonucu tavuskuşları da Mahsun'un tutkusu haline gelir. Mahsun, uyuşturucu bağımlısı kadına yardım etmek için arabayı çalar ve onu bir eve götürür. Ancak polislerin yaklaştığını görünce kaçır. Reis'in teknesini kaçırmaya çalışır. Bu esnada da kadınla yakınlaşırlar. Ancak tekne kayalıklara çarpar ve kaza yaparlar. Nihayetinde Mahsun tekrar sokaklara döner. Zorlu bir süreçte hayatta kalan Mahsun, sonunda bekçi tarafından yakalanır ve tekrar polise teslim edilir. Film, kahvehanedeki insanların Mahsun'un hapisine girdiğini televizyon haberinden öğrenmesiyle sona erer.

Güçlü bir iletişim aracı olarak renk, fizyolojik reaksiyonlar kadar psikolojik reaksiyonlar da geliştirerek duyguları ve ruh hallerini etkilemektedir. Rengin bu rolü bir eylemi belirtmek, eylemde bulunan kişinin ruh halini ifade etmek ve izleyenlerin ruh halini etkilemek için



Görsel 1 ve 2. Derviş Zaim, *Tabutta Rövaşata* (1996). Mahsun'un sahilde Reis'i beklediği sahne.

sinemada etkili şekilde kullanılmaktadır. Şüphesiz rengin yarattığı anlam bireyin fiziksel, sosyolojik ve psikolojik algısına dayanmaktadır. Renk ile yaratılan etki yönetmenin, filmde ruh halleri ve duyguları bir arada nasıl kullandığının önemli gösterenleri konumundadır.

*Tabutta Rövaşata* filminde, düşük yoğunluklu aydınlatma ile oluşturulan renk düzenlemesi ile filmde nesnelere öz renklerine gri renk dahil edilmiş ve daha yumuşak, renklerin mat ve koyu olarak görüldüğü bir renk paleti oluşturulmuştur. Hem karakterlerin kostümlerinde hem de mekanlarda parlaklığı düşük renklerin kullanımı ile filmde soğuk, hüznü ve seyirciyi uzaklaştırıcı bir atmosfer oluşturulmuştur.

Filmin açılış sahnesinde düşük yoğunluklu aydınlatma ile yumuşak ve koyu renklerin kullanımının oluşturduğu düzenleme, filmin geneline baskın olarak yayılan boşluk hissi ve umutsuzluk duygusunun yarattığı hüznü ve karamsar ruh halini seyircide yaratmaya başlamaktadır. Seyirci film boyunca Mahsun'u koyu yeşil montu, gri pantolonu, siyah kaşkolü ve bu renklerle zıtlık oluşturan parlak renkli gömlek içerisinde görür. Mahsun'un ve filmin diğer karakterlerinin kostümlerinin film boyunca değişmemesi de renk kullanımının filmin geneline yayılan ruh halinin sürdürülmesini sağlar. Mahsun'un genel kostümü ile zıtlık oluşturan parlak renkli gömleği, seyirci için Mahsun'un hayatını olumlu yönde değiştirmek için güçlü bir motivasyona kavuşacağına ipucu olarak okunabilir. Ancak ne Mahsun'un kalacak yer ve iş bulması ne de platonik olarak âşık olduğu uyuşturucu bağımlısı kadınla iletişime geçmesi filmin genel ruh halini değiştirmez. Kadınla iletişim kuran, yaklaşan Mahsun'un, kadının para karşılığı başka biriyle birlikte olduğunu öğrenmesi ile filmin başından beri sergilenen bir dizi çatışmaya bir yenisi daha eklenir. Film boyunca düşük yoğunluklu aydınlatma ve tonal renk kullanımı ile oluşturulan boşluk hissi ve umutsuzluk duygusu, filmin olumsuz ruh halini desteklemektedir. Bu ruh hali ise karakterin yaşadığı olumsuz duyguların sempatik bir özdeşleşmeyle izleyiciye daha kuvvetli bir şekilde aktarılmasını sağlamaktadır. Burada özellikle empatik bir özdeşleşmenin yerine sempatik, diğer ifade ile daha mesafeli bir özdeşleşme modelinin uygulandığı da iddia edilebilir.

Filmde kullanılan sinematografik ifade, devamlılık kurgusunun ilkeleri doğrultusunda oluşturulan, kurucu çekim ve dramatik etkiye yönelen mantığına dayanmaktadır.



Görsel 3 ve 4. Derviş Zaim, *Tabutta Rövaşata* (1996). Mahsun ve Reis'in karşılaşma sahnesi.



Mahsun'un işkence gördüğü sahnelerde üst aç çekim planlarının kullanılması, karakterin yalnızlığı ve çaresizliğinin sinematografik bir ifadesiyken filmin genelinde çok az sayıda geniş aç çekimin kullanılması da filmdeki karakterlerin sıkışmışlığını seyirciye hissettirir. Filmde kullanılan deniz kenarındaki manzara çekimleri de Mahsun'un hüznü, karamsar ruh hali ile uyumsuzluk oluşturmaktadır. Onun ön planda yer aldığı bu manzara çekimlerinde izleyici bu karşıtlığı daha yoğun olarak algılar. Bu karşıtlık seyirci için filmin geneline yayılan olumsuz ruh halinin keskin bir ifadesine dönüşür. Filmde kullanılan ve insan yüzünün odak noktası olduğu yakın plan çekimler de seyircinin bakışını, karakterin duygu durumunu anlamaya yönlendirir. Mahsun'un diğer karakterlerle olan ilişkilerinde yakın



Görsel 5 ve 6. Derviş Zaim, *Tabutta Rövaşata* (1996).  
Mahsun ve Reis'in karşılaşma sahnesi.

plan çekimler de yoğun olarak Mahsun'un karşısındaki karakterin gözüne doğrudan bakmadan diyalog kurduğunu görürüz. Karşısındaki karakterin doğrudan kendisine yönelen bakışına karşı, Mahsun göz teması kurmaktan kaçınarak boşluğa doğru konuşur. Filmde insan yüzüne odaklanan yakın plan çekimler seyircinin bakışını karakterin duygu durumuna odaklarken, seyircinin karakter ile yakınlık kurmasına da olanak sağlar. Mahsun'un yakın plan çekimlerindeki hüznü yüz ifadesi, çekingen ve tedirgin mimikler ve ses tonu ile birleşerek filmin duygusal bilgi sağlayan gösterenlerine dönüşür. Duygusal bilgi sağlayan bu gösterenler seyircinin film boyunca yaratılan hüznü, karamsar ruh halini deneyimlemesini sağlar. Mahsun'un odakta olduğu yakın plan çekim dizisinin önemli bir bölümünü de Mahsun'un işkence gördüğü sahneler oluşturur. Bu sahnelerde kullanılan yakın plan çekimler ve Mahsun'un acı çığlıkları da karakterin film boyunca devam eden olumsuz ruh halinin sürdürülmesi için seyirciye sunulan duygusal ipuçlarını tamamlar.

Sinema filmlerinde kullanılan işitsel unsurlar, konuşma, müzik ve ses efektlerinden oluşur. Sinemaya özgü ses tasarımı bu üç temel unsurun bileşimi ile oluşturulur. *Tabutta Rövaşata* filminde diegetik olmayan<sup>4</sup> müzik kullanımı yoğunluktadır. Filmde müzik kullanımı genel

<sup>4</sup> Diegetik sesler, kaynağı sahnede olan veya sahne ile doğrudan bağıntılı olan seslerdir. Bu sesler görünen bir şeyi refere ederler ve aynı zamanda sahnedeki karakterler tarafından duyulurlar. Diyaloglar başta olmak üzere, sahnede kaynağı görünen kapı sesleri, ayak sesleri vb. sesler bu kapsamda değerlendirilir. Non-diegetik efekt

olarak anlatının dramatik etkisini yükselten, işlevsel bir role sahiptir. Diğer taraftan, bu ses kullanımı genel atmosferin yaratımı adına son derece önemlidir. Bu yönüyle filmde kullanılan müzikler görüntüyle uyumludur ancak birçok sahnede müzikal evrendeki seslerin olağan dışı efektlerle oluşturulması seyircinin, filmin geneline hâkim olan atmosferi algılamasını destekler. Mahsun'un gece çaldığı arabayı, sabah temizleyerek yerine bıraktığı sahne bu tür müzik kullanımına bir örnektir. Sahnede Mahsun arabayı temizlemek için uğraşırken platonik olarak âşık olduğu uyuşturucu bağımlısı kız, kahvehaneden onu izlemektedir. Olağan dışı nefes efektleri ile oluşturulan müziğin eşlik ettiği bu sahne filmin geneline hâkim olan olumsuz ruh halini desteklemektedir. Yine filmde dramatik etkiyi güçlendiren, görüntüyle uyumlu müzik kullanımı dışında eşlik ettiği sahneye uyumsuzluk oluşturan müzik kullanımı örnekleri de mevcuttur. Mahsun'un soğuktan korunmak için çaldığı araçla tedirgin bir şekilde gezdiği sahnelerde ve Mahsun'un platonik olarak âşık olduğu kızın uyuşturucu aldığı sahnelerde kullanılan müzik bu uyumsuzluğa örnektir. Bu sahnelerde kullanılan müzik, karakterlerin duygu durumunun dışında seyirci için yeni bir duygu yaratılmasını sağlar.

### Sonuç

Sinemada ortak ruh hallerinin yaratımı aynı duyguların çeşitli plan tercihleri veya farklı estetik stratejilerle yaratımı gibi mümkündür. Sinema filmlerindeki ruh halleri ve duygular filmlerin izleyiciye sunduğu verili bilgi ile üretilmektedir. Filmlerin bilgileri elbette pek çok parametreden oluşan biçimsel yapıda karşımıza çıkar. Filmin biçimi veya stilistik düzeyi yönetmenin yaratmak istediği ruh halleri için uygun atmosferlerin tasarlanması için sınırsız düzeyde olanak sağlamaktadır. Bu olanakların sınırsız düzeyde olduğu iddiası filmlerin ruh halleri ve duygularının birlikte işlemesi ile ilgilidir. Ruh halleri tasarlanmış duyguları güçlendirirken duygular ise ruh hallerinin devamını sağlar. Pek çok filmde bu bağlamda estetik stratejiler üretmek mümkündür.

*Tabutta Rövaşata* filmi, genel renklendirmesi, müzik ve diğer seslerin kullanımı, ışık ve gölge tasarımı ve sinematografik dili ekseninde incelendiğinde, filmin geneline yayılan olumsuz ruh halini, seyircinin uyumlu bir bütün olarak deneyimlemesi için filmin seyirciye duygu ipuçları sunduğu ve belirli aralıklarla bu yönelimi vurgulamak için de duygusal anlar yarattığı ifade edilebilir. Film boyunca anlatının Mahsun'u güçlü bir hedefe doğru yöneltecek bir motivasyon sunmaması, bazı hedeflere ulaşılmasına rağmen anlatının yeni bir gelişme içerisine girmemesi seyircinin aynı temayı bir dizi olay etrafında izlemesini sağlar. Film boyunca anlatının sunduğu tekrarlar ile yaratılan boşluk hissi ve umutsuzluk duygusu sinemaya özgü ifade araçları ile de desteklenir. Sinemaya özgü araçlarla yaratılan ruh hali filmi alımlayan estetik özneyi filmde sunulan duygu durumlarını deneyimlemeye teşvik eder. Filmin estetik kuruluşu ile yarattığı duyguları deneyimlemek ise filmde sunulan ruh halinin sürdürülebilir olmasını sağlar. Filmde birçok sahnede kullanılan sinematik ifade filmin geneline yayılan olumsuz ruh halinin duygusal ipuçlarını sunar. Film, türe özgü

---

sesler ise, kaynağı sahnede görünmeyen veya sahnenin evreni ile doğrudan/organik bağı olmaksızın görüntülerle birlikte duyulan seslerdir. Non-diegetik sesleri seyirciler duyar ama sahnedeki karakter(ler) duymaz (Sözen, 2017, s. 483.)

sınırları zorlayarak seyircinin karakterlerin duygusal deneyimlerine daha fazla odaklanmasına olanak tanır. Ruh hali ipucu yaklaşımı ekseninde filmde biçimsel düzenlemeler ile yaratılan ruh halleri filmin duygularının güçlenmesine neden olurken bu duygular ise ruh halinin devamlılığı noktasında etkindir. Bu bağlamda ruh halleri ve duyguların arasında filmde sistemli olarak bir işbirliğinin tasarlandığı ifade edilmelidir. İncelenen filmde karşılaşılan bu işbirliği tek başına ruh hallerinin veya duyguların bir filmin estetik varoluşunu yaratmada yetersiz kalacağını göstermektedir. Diğer taraftan ruh halleri ve duygular arasındaki ilişkinin dışında filmde duygusal bilgiyi sunan sahneler ise türe özgü şemalar doğrultusunda oluşturulmamıştır. Film seyirciye hangi duygusal olayların gerçekleşeceği ile ilgili rehberlik edecek, seyircinin hipotezler oluşturmasını sağlayacak bir anlatı yapısı ve stilistik düzenlemeye sahip değildir. Bu nedenle yapılan incelemede stilistik yapının türe özgü ruh halini değiştirecek ve destekleyecek sinematik ifadeler kullanmak yerine özgün bir yapı oluşturarak duygu deneyimini izleyiciye sunduğu gözlemlenmiştir.

#### Kaynakça

- Aurier, P. ve Guintcheva, G. (2015). The dynamics of emotions in movie consumption: A spectator-centred approach. *International Journal of Arts Management*, 17(2).
- Aytaş, M. ve Özkar, M. (2020). Platon'un mağarasından sinema perdesine sosyolojik film okumaları. Nergiz Karadaş ve Serhat Koca. (Ed.). *Lacan'cı psikanaliz açısından Ömer Lütfi Akad sinemasına bakış: Anneler ve kızları*. Konya: Literatürk Yayınları.
- Aytaş, M. (2020). *Görsel tarih yazımı*. Konya: Literatürk Yayınları.
- Carroll, N. (2008). *Engaging the moving image*. Yale University Press.
- Deigh, J. (2004). Primitive emotions. R. C. Solomon (Ed.), *Thinking about feeling: contemporary philosophers on emotions* içinde (ss. 9-27). Oxford University Press.
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (2013). *Felsefe nedir? Yapı Kredi Yayınları*.
- Ekkekakis, P. (2013). *The measurement of affect, mood, and emotion: A guide for health-behavioral research*. Cambridge University Press.
- Frijda, N. H. (2009). Mood. D. Sander ve K. R. Scherer (Ed.), *The Oxford companion to emotion and the affective sciences* içinde (ss. 258-259). New York: Oxford University Press.
- Gross, J. (2002). Emotion regulation: Affective, cognitive, and social consequences. *Psychophysiology*, 39(3), 281-291.
- Hume, D. (2012). Emotions and moods. S. P. Robbins ve T. A. Judge (Ed.), *Organizational behavior* içinde (ss. 258-297). London.
- James, W. (2012). *What is an emotion?* Simon and Schuster.
- Kriegel, U. (2015). The character of cognitive phenomenology. Breyer, T. ve Gutland, C. (Edt.), *Phenomenology of thinking* içinde (ss. 25-43). Routledge.
- Mitchell, J. (2021). Affective shifts: Mood, emotion and well-being. *Synthese*, 199(5-6), 11793-11820.
- Navarro, L. (2007). *An emotional journey through Mexican films*. Filmvetenskapliga institutionen, Stockholms Universitet.
- Ortiz, M. J. ve García, A. N. (2016). *Mise-en-scène, embodied metaphors and mood in Hannibal*. Dadun.
- Plantinga, C. (2008). Emotion and affect. *The Routledge companion to philosophy and film* içinde (ss. 106-116). Routledge.
- Podolsky, L. (2011). *The politics of affect and emotion in contemporary Latin American cinema: Argentina, Brazil, Cuba, and Mexico*. Springer.

- Reyes, X. A. (2012). Beyond psychoanalysis: Post-millennial horror film and affect theory. *Horror Studies*, 3(2), 243-261.
- Siemer, M. (2009). Mood experience: Implications of a dispositional theory of moods. *Emotion Review*, 1(3), 256-263.
- Sinnerbrink, R. (2012). Stimmung: Exploring the aesthetics of mood. *Screen*, 53(2), 148-163.
- Smith, G. M. (2003). *Film structure and the emotion system*. Cambridge University Press.
- Smith, G. M. (2013). The mood cue approach. Monica Grecove Paul Stenner (Ed.). *Emotions* içinde (ss. 347-353). Routledge.
- Sobchack, V. (1992). *The address of the eye: A phenomenology of film experience*. Princeton University Press.
- Sokolowski, R. (2000). *Introduction to phenomenology*. Cambridge University Press.
- Sözen, M. (2017). Anlatımsal bir öge olarak sinemada ses efektleri: tanımlamalar, filmler, çözümlenmeler. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*. (61) (477-503).
- Ulutaş, G. Ü. (2021). Sinestezi ve sanat ilişkisi ekseninde dijital sinestezi uygulamaları: The digital synesthesia project. *Sanat ve İnsan*. 5-2 (430-451).
- Zaim, D. (Yönetmen). (1996). *Tabutta Rövaşata* (Film). İstisnai Filmler ve Reklamlar (IFR).
- Ziss, A. (1984). *Estetik* (Çev. Yakup Şahan). De Ki Yayınevi.

# Tykhe

Tike: tr./ Τύχη: yun./ Tykhe: ing.

DÜZCE şehrinin **Konuralp** beldesinde bulunan Tykhe heykeli; Orijinali MÖ 4. yüzyıla ait olan eserin Roma Dönemi'nde, MS 2. yüzyılda, yapılmış bir kopyasıdır. \*

\* Kaynak : İstanbul Arkeoloji Müzesi

Zeytin yapraklarıyla bezeli şehir surlarını betimleyen taç

Kader, şans, başarı tanrıçasıdır. Tanrı Okeanos'un kızlarından biridir.

Bereket boynuzu içinde meyveler

Zenginliğin simgesi çocuk: Plutos

