

SANAT TASARIM DERGİSİ

MARMARA ÜNİVERSİTESİ

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

2019 KASIM • SAYI: 10 • ISSN 2529-007X



MARMARA
ÜNİVERSİTESİ

SANAT-TASARIM DERGİSİ ART-DESIGN JOURNAL

2019 Kasım Sayı: 10

2019 November Issue: 10

Sanat ve tasarım alanında hakemli bir dergidir.

It is a refereed journal in arts and design.

Yaygın-sürekli bir yayındır. Yılda bir kez yayınlanır.

It is a periodical journal. It is an annual journal.

Dili: Türkçe-İngilizce

Language: Turkish-English

Sahibi • Owner

Marmara Üniversitesi Rektörlüğü Adına

İmtiyaz Sahibi

Prof. Dr. Erol ÖZVAR (Rektör • Rector)

Yazı İşleri Müdürü • Editor in Chief

Doç. Dr. Esra Aliçavuşoğlu Karaveli, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Danışma Kurulu • Advisory Board

Prof. Sibel Arık, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Mehmet Reşat Başar, İstanbul Aydın Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Nilgün Bilge, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. M. Biret Tavman Ertuğrul, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Bülent Erçetin, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Henry Hildebrandt, University Of Cincinnati, SAID, DAAP, AMERİKA

Prof. Dr. Ece Emine Karşal, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Emre İkizler, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Reşat Karcıoğlu, Atatürk Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Agah Tarkan Okçuoğlu, İstanbul Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Sotirios Papadopoulos, Accademia di Belle Arti di Verona, İTALYA

Prof. Dr. Burcu Pelvanoğlu, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Ayşe Üstün, Sakarya Üniversitesi, TÜRKİYE

Doç. Ardan Ergüven, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Doç. Bob Krikac, Washington State University, AMID, AMERİKA

Doç. Çağrı Saray, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Doç. H. Tonguç Tokol, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi Nurettin Bektaş, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi Nalan Danabaş, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi Erkut Eryayar, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi Devabil Kara, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi Emre Zeytinoğlu, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, TÜRKİYE

Yayın Kurulu • Editorial Board

Prof. İdil Akbostancı, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. Dr. Hale Gezer, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Prof. F. Meltem Eti Proto, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi Mürteza Fidan, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi Bülent Şangar, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Editör Yardımcısı • Assistant Editor

Arş. Gör. Emine Vagtborg, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE

Adres • Address

Sanat-Tasarım Dergisi

Marmara Üniversitesi - Güzel Sanatlar Fakültesi

Acıbadem Caddesi, Küçükçamlıca

34718 - Kadıköy - İstanbul

www.gsf.marmara.edu.tr

E-Posta: sanat.tasarim@yahoo.com

Tel: 0216 3262667

Marmara Üniversitesi Yayınevi • Marmara University Press

Adres • Address: Goztepe Kampusu 34722 Kadıkoy, İstanbul

Tel • Phone: (0216) 348 43 79 Faks • Fax: (0216) 348 43 79

E-posta • E-mail: yayinevi@marmara.edu.tr

ISSN: 2529-007X

Marmara Üniversitesi Yayınları - Yayın No: 776

Her hakkı saklıdır, makalelerin sorumlulukları yazarlara aittir.

All rights reserved, authors are fully responsible for their papers.

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından 2010 yılından bu yana yayınlanan Sanat Tasarım dergisi, sanat / tasarım alanına ilişkin her türlü teorik, pratik ve eleştirel bakış açılarını çeşitlendirmeyi misyon olarak belirlemiştir. Dergide yayınlanan özgün araştırmalar, bu alanların disiplinlerarası bir çerçevede ele alındığı yeni tartışmaları ve farklılaşan bakış açılarını görünür kılmayı amaçlamaktadır. Yılda bir kez yayınlanan dergi, genç araştırmacıları olduğu kadar alanında uzmanlaşmış yazarları da bir araya getirerek kapsamlı bir tartışma alanı yaratmayı hedeflemektedir. Sanat - Tasarım Dergisi, Ulakbim DergiPark platformunda yer almakta ve ULRICH Global Serials Directory ile EBSCO Uluslararası indeksi tarafından taranmaktadır.

The mission of Arts – Design Journal, which has been regularly published by Marmara University, Fine Arts Faculty since 2010, is to diversify all theoretical, practical and critical viewpoints in arts and design. Published original research articles are aiming at making new discussions and different viewpoints visible in an interdisciplinary frame. This annual journal intends to bring expert authors in the area together as well as young researchers to be able to create extensive discussion possibilities. Arts - Design Journal is in Ulakbim DergiPark platform and indexed by ULRICH Global Serials Directory and EBSCO International Index.

İÇİNDEKİLER

TABLE of CONTENTS

Arif Çekderi İkaros Miti Bağlamında Sanat Tarihindeki Uçma Denemeleri Flight Attempts in Art History in the Context of the Myth IKAROS	1
Batu Bozođlu, Mürteza Fidan Mekanize Sanatçı: Bir Birinci Dünya Savaşı Gazisi Olarak Dadacı Mechanized Artist: The Dadaist as a Veteran of WWI	7
Tevfik İnanç İlisulu Gıda Ambalajı Tasarımlarında Deđişen Tüketici Beklentileri Changing Consumer Expectations in Food Packaging Designs	16
Jülide Arslan, İnci Deniz İlgın Mekânlaşan Markalar: Apple Örneđi Üzerinden Bir Deđerlendirme Spatialization of Brands: Rethinking Apple as a Paradigm	24
Kadir Kayseriliođlu Hareketli İmgelerde Punctum Punctum in Moving Images	31
Lale Altunel Morfoloji Metodolojisinin Yenilenmesi Renewing the Methodology of Morphology	40
Özlem Erzurumlu Jorayev Tapestry Sanatı ve Türkiye’de Gelişim Süreci Tapestry Art and Development Process in Turkey	47

Hakem Listesi • Referees

Prof. İdil Akbostancı, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Prof. Fatma Akyürek, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, TÜRKİYE
Prof. E. Yıldız Doyran, Düzce Üniversitesi, TÜRKİYE
Prof. Nilüfer Ergin Doğruer, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Prof. Meltem Eti Proto, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Prof. Dr. Hale Gezer, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Prof. Dr. İnci Deniz Ilgın, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Prof. Mehmet Zaman Saçlıoğlu, İstanbul Gedik Üniversitesi, TÜRKİYE
Prof. Sevil Saygı, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Prof. Rüçhan Şahinoğlu Altinel, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Prof. Şebnem Ruhsar Temir Gökçeli, Uşak Üniversitesi, TÜRKİYE
Prof. Tansel Türkdöğün, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, TÜRKİYE
Prof. Şeyma Üstüner Uzunöz, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Doç. Erkut Eryayar, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Doç. Müge Göker Paktaş, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Doç. Mehmet Ali Müstecaplıoğlu, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Doç. Çağlar Okur, Anadolu Üniversitesi, TÜRKİYE
Doç. Çağrı Saray, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Doç. Dr. Ahmet Zeki Turan, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, TÜRKİYE
Doç. Dr. Seda Yavuz, İstanbul Üniversitesi, TÜRKİYE
Dr. Öğr. Üyesi Yüksel Balaban, İstanbul Üniversitesi, TÜRKİYE
Dr. Öğr. Üyesi Selen Başer Nejat, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, TÜRKİYE
Dr. Öğr. Üyesi Nigar Çapan Kavruk, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Dr. Öğr. Üyesi Esin Düzakın, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem Kaptan Ayhan, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, TÜRKİYE
Dr. Öğr. Üyesi Ali Can Metin, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, TÜRKİYE
Dr. Öğr. Üyesi Fernaz Öncel, İstanbul Ticaret Üniversitesi, TÜRKİYE
Dr. Öğr. Üyesi C. Arslan Özbiçer, Doğu Üniversitesi, TÜRKİYE
Dr. Öğr. Üyesi Seylan Öztürk, Marmara Üniversitesi, TÜRKİYE
Dr. Öğr. Üyesi Nusret Polat, Okan Üniversitesi, TÜRKİYE
Dr. Öğr. Üyesi Ülkü Tokatlı Akça, Marmara Üniversitesi, İSTANBUL

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi olarak 2010 yılından bu yana yayımladığımız Sanat - Tasarım Dergisi'nin onuncu sayısını sizlere ulaştırmanın mutluluğunu yaşıyoruz. Sanat - Tasarım Dergisi hem kendi disiplini, hem de ilişkide olduğu diğer alanlara yaptığı katkı ve sürekliliği ile önemli bir misyon yükleniyor.

Dergimiz; sanat ve tasarım alanındaki teorik, pratik ve eleştirel bakış açılarını çeşitlendirecek özgün araştırmalara yer vermekte; sanatın disiplinler arası bir çerçevede yeni bir dil üzerinden devam ettiği inancıyla bu yaklaşımları örnekleyen, tarihsel bağlamda dile getiren çalışmalarını konunun uzmanlarıyla bir araya getirmeyi hedeflemektedir. Dergimiz aynı zamanda lisansüstü eğitimlerine devam etmekte olan genç sanatçı, tasarımcı ve akademisyenlere de çalışmalarını paylaşma imkânı tanımakta ve uzun uğraşlar sonucu ortaya çıkmış olan bu çalışmaların okuyucuları ile buluşmasında aracı olmaktadır. Sanat Tasarım Dergisi, sanat ve tasarım alanına yönelik makalelerin yanı sıra; sanat tarihi, sanat felsefesi, sanat sosyolojisi gibi alanlarda yazılmış makalelerin, edebiyattan müziğe, resimden mimariye kadar genişleyen sanatın bütün alanlardaki akademik çalışmaları kapsamaktadır.

Yılda bir kez yayımladığımız Sanat - Tasarım Dergisi'nin sanat ve tasarımla ilgilenen herkese katkıda bulunacağını umut ediyor ve derginin hazırlanmasında büyük katkıları olan Yazı İşleri Müdürü Sayın Doç. Dr. Esra Aliçavuşoğlu Karaveli, Danışma Kurulu üyeleri Sayın Prof. Sibel Arık, Sayın Prof. Dr. Mehmet Reşat Başar, Sayın Prof. Dr. Nilgün Bilge, Sayın Prof. Bülent Erçetin, Sayın Prof. Dr. M. Biret Tavman, Sayın Prof. Henry Hildebrandt, Sayın Prof. Dr. Reşat Karcıoğlu, Sayın Prof. Dr. Ece Emine Karşal, Sayın Prof. Dr. Tarkan Okçuoğlu, Sayın Prof. Sotirios Papadopoulos, Sayın Prof. Meltem Eti Proto, Sayın Prof. Dr. Burcu Pelvanoğlu, Sayın Prof. Dr. Ayşe Üstün, Sayın Doç Ardan Ergüven, Sayın Doç. Erkut Eryayar, Sayın Doç. Devabil Kara, Sayın Assoc. Prof. Bob Krikac, Sayın Doç. Çağrı Saray, Sayın Doç. H. Tonguç Tokol, Sayın Dr. Öğr. Üyesi Nurettin Bektaş, Sayın Dr. Öğr. Üyesi Nalan Danabaş, Sayın Dr. Öğr. Üyesi Emre Zeytinoğlu, Yürütme Kurulu üyelerimiz Sayın Prof. İdil Akbostancı, Sayın Prof. Dr. Hale Gezer, Sayın Prof. F. Meltem Eti Proto, Sayın Dr. Öğr. Üyesi Mürteza Fidan, Sayın Dr. Öğr. Üyesi Bülent Şangar, Editör Yardımcımız ve Hakem Koordinatörümüz Sayın Arş. Gör. Emine Vagtborg'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Prof. Emre İkizler
Dekan V.

İKAROS MİTİ BAĞLAMINDA SANAT TARİHİNDEKİ UÇMA DENEMELERİ

FLIGHT ATTEMPTS IN ART HISTORY IN THE CONTEXT OF THE MYTH OF IKAROS

Arif ÇEKDERİ* 

Sanat-Tasarım Dergisi 2019, Sayı: 10 ISSN: 2529-007X ss. 1-6 DOI: 10.35333/Sanat.2019.82

Öz

İnsanlığın uçabilme rüyası İkaros Miti kadar eski bir rüyadır. İlkel insanlar tehlikelerle dolu bir dünyada kendilerini savunmasız hissetmişlerdir. İnsanlık doğadaki çaresizliğinden kaçmak için uçma durumunu çıkar yol olarak görmüş ve uçmayı idealleştirmiştir. İnsanoğlu bu yolda bilim arayışıyla uçma engeli konusundaki problemleri çözmeye ve açıklamaya çalışmıştır. Bu eski ideale ulaşmak isteyen sanatçılarda bilim insanlarının bakış açısıyla doğayı incelemiş ve sanatsal üretimlerde bulunmuşlardır. Bu çalışmanın amacı ise insanoğlu için her zaman ulaşılması gereken bir hedef olmuş uçma tutkusunun sanatsal bakış açısı ile nasıl yorumlandığını irdelemektir. Bu metin, insanlığın uçabilme arzusunu üretimlerine konu edinmiş olan sanat tarihindeki örneklerden seçilmiş sanatçıların ve eserlerinin değerlendirilmesinden oluşmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İkaros, Sanat Tarihinde Uçma Denemeleri, Bedene Kanat Ekleme

Abstract

Humanity's dream to fly is as old as the myth of Ikaros. Primitive people felt vulnerable in a world of danger. In order to escape from the feeling of desperation in nature, in this way humanity saw flying as a way out and idealized flying. Humanity has tried to solve and explain the issue of flying through science. The artists who want to reach this old ideal studied nature from the point of view of scientists and made artistic productions. The aim of this study is to examine how the passion of flying, which has always been an aim for human beings, is interpreted from an artistic point of view. This text focuses on the artists whose selected works tackle with the idea of humans' desire to fly.

Keywords: Ikaros, Trials of Flight in Art History, Attaching Wings onto the Body

İlkel insan kendi algısının başa çıkabileceğinden çok daha büyük bir dünya ile karşı karşıya kalmıştır. Kendisini kuşatan ve anlayamadığı dünyayı daha kolay tanımlayabilmek için sembollere başvurmuştur. İnsan aklı semboller ile düşünürken, bu sembolleri kendisi ile ilişkilendirerek onlara kişilik kazandırmış ve mitlere ulaşmıştır. Mitler bilimin etkin olmadığı dönemlerde evrenin yaratılışını ve doğa olaylarının sebeplerini açıklamaya çalışmışlardır. Bu sebeple birden fazla işlev yüklenmiş olmasından dolayı mitin belirli bir tanımını yapmak güçleşir. Kısaca "Mit, yüce bir güç ya da varlığı konu alan dini bir öyküdür." (Corner, 2015: 3) "Bir başka deyişle

mit, Doğaüstü Varlıklar'ın başarıları sayesinde, ister eksiksiz olarak bütün gerçeklik yani Kozmos olsun, isterse onun yalnızca bir parçası (sözgelimi bir ada, bir bitki türü, bir insan davranışı, bir kurum) olsun, bir gerçekliğin nasıl yaşama geçtiğini dile getirir" (Eliade, 2001:16). Bu tanımda belirtildiği gibi mitler belli kahramanların maceraları üzerinden insan davranışlarını açıklamak gibi amaçlar da yüklenirler. Donna Rosenberg'e göre mitlerdeki kahramanlar "kendi toplumları için, insan davranışlarının birer modelidirler. Toplumlarına yardımcı olan büyük işler yaparak insanlar için "ölümsüzlük" anlamına gelen ebedi bir üne sahip olmuşlar ve öteki insanlara kendilerine benzeme olanağı tanımışlardır" (Rosenberg, 2003: 20). Bu bakış açısıyla analitik psikolojinin kurucusu Carl Gustav Jung ve psikanalizin kurucusu Sigmund Freud gibi ruh bilimciler insan davranışlarının sebeplerini anlayabilmek için mitleri incelemişlerdir. Özellikle Jung sembollerin bilinçdışını yansıtan öğeler olduklarını iddia etmiş ve mitolojik figürleri de bu bağlamda ele almıştır. Psikanalist, sosyolog ve filozof Erich Fromm'un da bu konudaki görüşleri ilginçtir. *Rüyalar, Masallar, Mitoslar* isimli çalışmasındaki şu kısım dikkate değerdir; "Sembol dilinin, herkes tarafından öğrenilmesi gereken tek yabancı dil olduğu inancındayım. Eğer bu dili anlayabilirsek, mitosları da anlayabiliriz. Bence mitoslar, bilgeliğin en önemli kaynaklarından biridir. Ayrıca benliğimizin derinliğine inmemizi ve gizli yönlerimizi anlamamıza yardımcı olduğu da bir gerçektir" (Fromm, 2003: 21). Geçmişte ya da günümüzde mitolojik kahramanlar insanlığa mal olmuş eğilimlerin değişmez dışavurumları olarak kabul edilmişlerdir. Claude Lévi Straus "kendi toplumlarımızda tarihin mitolojinin yerini aldığına ve onunla aynı fonksiyonu gördüğüne" (Straus, 2013: 75) dikkat çeker. Bu bağlamda mitolojik figürlerin gerçek dünyada karşılıkları olduğunu söyleyebiliriz. Her kahramanın hikâyesinde kendi özelinde karşılık geldiği bir insan davranışı vardır. Bu davranışlar mitolojik kahramanlara dönüşmeler de var olmaya devam ederler.

Uçmayı düşlemek ve bu idealin peşinde koşmak insanlık tarihinde farklı noktalarda karşılaşılan ortak bir değerdir. İlkel atalarımız vahşi hayvanlardan ve doğadaki diğer tehlikelerden korunmak için gecelerini ağaçların yüksek yerlerinde geçirmek zorunda kalmışlardır. Bu koşullarda ağaçtan düşme korkusu ilkel insan için en temel korkulardan birisi haline gelmiştir. Bu kaygı durumu insanın bedeninin sınırlarını sorgulamasına sebep olmuştur. Arka plandaki bu korkudan dolayı havada düşmeden durma arzusu insan türü için ayrı bir öneme sahip olmuştur. Uçmamak genel olarak bütün insanlığa ait ortak bir kısıtlanmışlık ve eksik hissetme haline dönüşmüştür. Yerçekimine olan bu mahkûmiyet insanoğlundaki uçabilen canlıların bu yeteneği sağlayan organlarına sahip olma arzusunu kamçılamıştır.

İnsanlık doğada aşama kaydettiği yeryüzünün güvenilmezliği ile baş edebilme çabaları yerini insan türünün kendi içerisindeki rekabetine bırakacaktır. Uçma isteği söz konusu olduğunda ise bu çekişme hep daha yükseğe çıkma yarışına dönüşecektir. Bu arayışlar insanlık tarihindeki uçmaya yönelik teknik denemelerin yanında birçok sanat eserinde de karşılığı bulmuştur.

Ludwich Feuerbach *Tanrıların Doğuşu – Theogonia* adlı çalışmasında uçma arzusunun iç yüzüne farklı bir şekilde yorum getirmiştir; Feuerbach *Theogonia*'da doğa olaylarındaki hız kavramının bir kuşun uçuşuyla ve dolayısıyla kanatlarla sembolleştirildiğinden bahseder. Mitoslarla tanrıların işi haline getirilmiş rüzgârın esmesi, bir yıldızın kayması ya da Hızır gibi yardıma yetişen bir tanrının çabukluğu kanatlarla görselleştirilebilirdi. Feuerbach'a göre;

“Sadece insan, tanrıları kuş gibi bu kadar hızlı uçurabilir, hem de kanatları olmasa bile, çünkü kendisi kuşla birlikte kanat çırparak havaya yükselir, insani sürecin bütün zorluklarını düşüncede aşar, zira uçmak insanın düşüncelerine ve dileklerine uyan, bu yüzden tanrısal olan bir harekettir. Kanatların, insanın sırtında olmasa da, yüreğinde ne denli büyümüş olduğunu Daidalos söylencesi de kanıtlar, bu kişi Grek ruhu adına insanlığın hemen hemen bütün sorunlarını çözmesine de, bu sorunları ortaya atmış, bu tanrısal niteliği [uçmak – ç] dilekten eylem haline, teolojinin sorunundan antropolojinin sorunu haline getirmeyi denemiştir” (Feuerbach, 2015 :67).

Feuerbach'ın da belirttiği üzere uçmak neredeyse insanlığın en temel ideallerinden birisidir. Uçmayı başarmak insanın zamana ve mekâna olan bağımlılığından kurtulması demektir. İnsan uçarak yoluna çıkan engelleri aşar. Uçarak mesafeleri daha kısa sürede aştığı için zamanı daha kolay kontrol eder. Böylece düşmanlarına karşı avantaj sağlar. Bu şekilde zaman ve mekân kavramından bağımsız olmak neredeyse ölümsüzlük ile ilişkilendirilmiştir. Bu kavramla ilişkili olarak Uçmak kelimesi Türk Mitolojisinde Cennet karşılığı olarak kabul edilmiştir. “Bir kişinin öldüğünü belirtmek için, eski Türkler her ne kadar birden fazla ifade biçimine sahipse de, törensel ortamlarda genellikle onun “uçup gittiğini” söylerlerdi” (Roux, 2012: 133). Böylelikle ölüm yoluyla dahî olsa uçmak insanın fiziksel sınırlarından kurtulması anlamına gelmiştir. Uçmak bir anlamda özgürlüğün karşılığıdır. Uçmanın özgürlük ile olan ilişkisinden dolayı uçma girişimlerinde bulunan İkaros'un sanat tarihindeki karşılıkları bu makale için konu alınmıştır.

İnsanlık tarihinde uçma arzusu İkaros Miti ile simgeleştirilmiştir. Yazılı tarihte gerçekten uçmayı denemiş İkaros isimli birisinin yaşayıp yaşamadığına dair bir kanıt bulunmamaktadır. Bununla birlikte tarihe geçmiş uçma denemelerinde bulunan kişiler İkaros ile aynı içgüdüyle paylaşırlar. Bu sebeple İkaros figürünün incelenmesi üzerinden insanoğlunun uçmaya olan tutkusunun nereden geldiği ve sanat tarihindeki uçma ve kanat takma denemelerinde bulunan sanatçıların neden bu denemelerde buldukları daha kolay anlaşılacaktır. Söylenceye göre İkaros birçok alanda kendisini geliştirmiş Atina kökenli bir zanaatkar ve sanatçı olan Daidalos'un oğludur. Daidalos'un “ustaca işlenmiş ya da işleyen” anlamına gelen adı, eli her sanata yatkın olduğu için kendisine verilmiştir” (Erhat, 2017: 79

). Daidalos hem heykeltıraş hem mimar hem de mucittir. Daidalos “Atina'daki işliğinde yeğeni Talos'la birlikte çalışmıştır. Ne var ki günün birinde Talos ölü bir yılanın dişlerinden esinlenerek testereyi icat etmiş, bunu fena kıskanan Daidalos çırağını Akropol'den aşağı atarak öldürmüştür.” (Erhat, 2017: 79). Daidalos işlediği cinayetten sonra Atinadan sürgün edilir ve Kral Minos'un yönetimindeki Girit Adasına sığınır. Burada Kral Minos'un Canavarı Minotauros'u kapalı tutmak amacıyla içinden çıkılmaz yapı Labirenti tasarlamıştır. Daidalos, Atinalı Theseus hikâyesinde de kendisine yer edinecektir. Theseus, Minotauros ile çarpışmak üzere Girit'e Atina'dan gelmiş bir kahramandır. Theseus, labirentin içine girerek canavar ile savaşıyor ve onu yener. Canavarı öldürdükten sonra labirentten kurtulmayı çıkış yolunu gösteren bir ip sayesinde başarır. Bu ip Minosun kızı Ariadne'den almıştır. “Ariadne'ye,... ip yumağını veren de Daidalos'tur” (Daniels, 2015:164). Daidalos bu sayede Theseus'a yardım ederek Kral Minos'a ihanet etmiştir. Suçundan dolayı oğlu İkaros ile birlikte kendi inşası olan Labirent hapis edilir. Bu noktada İkaros'un hikâyesi başlar. İkaros hakkındaki bilindik hikâye, babasının tasarımı olan balmumu ile birleştirilmiş kuş tüylerinden kanatlarla uçarak bu hapishaneden kaçma denemesidir. Romalı Şair Ovidius *Dönüşümler* kitabının 8. bölümünde İkaros ve Daidalos'un Girit'ten kaçış denemelerine şu şekilde değinir;

Bıkmış Daedalus Girit'ten, uzun sürgünden,

Tutuşmuş anayurdunun özlemiyle.

Engeldi ona deniz. Dedi ki: Minos bana kararı da,

Denizi de yasaklayabilir, gökyüzü açıktır oysa.

Oradan giderim; orası bağlı değil Minos'a, dünya gibi,

Bilinmez bir sanata vermiş kendini, yardım

Dilemiş doğadan, kuş tüylerini dizmiş yanyana. (Ovidius, 1994: 188)

Daidalos hem kendisi hem de oğlu İkaros için kanatları hazırlar. Uçma denemesinden önce oğlunu güneşe çok yaklaşmaması konusunda uyarır. İkaros ise babasını dinlemez. Azra Erhat'ın deyişle İkaros'un pervasızlığı şu şekilde yorumlanır;

“İkaros babasının bu sözünü unutmuş, başarısından dolayı gurura kapılmış, ya da hava sarhoşluğuna tutularak yükseldiği yükselmiş, güneşin ışınlarına aldırılmamış, giderek doğayı yenmek, özgürlüğe kavuşmak sevinciyle Helios'u hor görme suçunu da işlemiş. Güneş tanrı onun kanatlarını tutan balmumunu eritmiş, İkaros da tepetaklak denize düşmüş ve boğulmuş” (Erhat, 2017:153).

Klasik mitolojideki birçok örnekte görüldüğü gibi İkaros Mitinde de tanrılar ile doğrudan etkileşim söz konusudur. İkaros Güneş Tanrısına çok yaklaşması sebebiyle onun konumunda yer alamayacağı için cezalandırılmıştır. İkaros hikâyesinden genel olarak çıkartılan ders insanın elindekilerle yetinmeyip aşırı hırsla kapılmasının yıkıcı etkileri olduğudur. İkaros'un trajedisi tek tanrılı dinlerin önerilerinin yaygınlaşmadığı bir dönemde insanlara alçak gönüllü olma konusunda öğretici bir işlev yüklenmiştir. Bununla birlikte bu hikâyeden sonra insanoğlunun kaderine razı olduğunu söyleyemeyiz. İnsanlık yeryüzüne bağlı olma konusunda İkaros'un cesaretinden ilham alarak yeni uçma denemelerinde bulunmaya devam etmiştir.

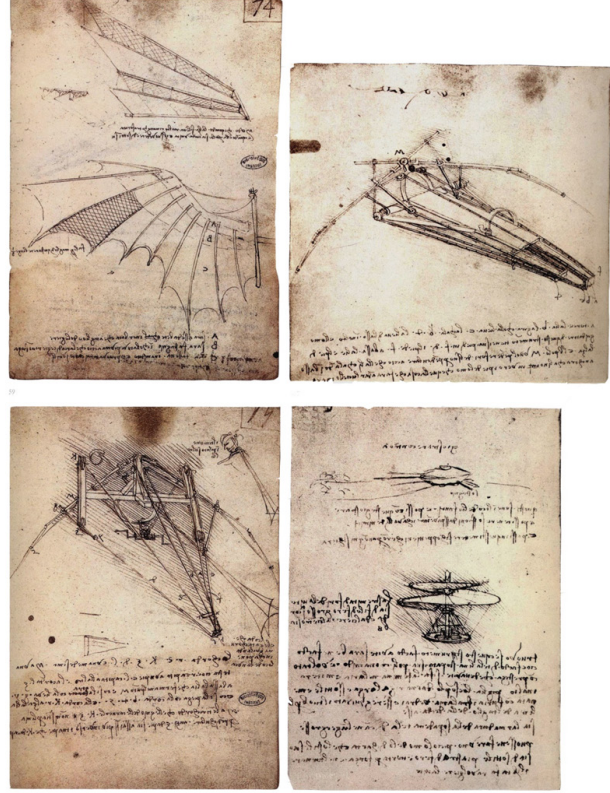
Böylelikle kanat benzeri uzuvları bedenine dâhil ederek insan türünün genel eksikliğini aşma eğilimi sadece bir efsane kahramanına özgü kalmamıştır. İnsanlık tarihinde bu eğilimin birçok örneğine rastlanılmaktadır. Aynı şekilde sanat tarihinde de İkaros'u sanatına konu edinmenin yanın-da kendisi çağının İkaros'u olmayı denemiş sanatçılara rastlanmaktadır.

İkaros gibi mitolojik kökler tarihin tarlasında yeşerirler. İkaros ve Daidalos gibi karakterler efsane konularıyla Leonardo Da Vinci, İkaros arketipinin (1) gerçek hayatta karşılık bulmuş halidir. Sanat tarihinde bedene uçma yeteneği kazandırmak adına takma bir uzuv kullanma fikrini kullanan ilk ve en belirgin örnek Rönesans Dönemi sanatçısı olan Leonardo Da Vinci olarak kabul edilebilir. Da Vinci de tıpkı mitolojideki Daidalos gibi çok yönlü bir sanatçıdır. Mimarlık, sanatçılık ve mühendislik gibi alanlarda çalışmış olma bu karakterlerin ortak özellikler paylaştığını gösterir. Leonardo Da Vinci çağının yaygın eğilimini sürdürerek Aristoteles'in hareket üzerine düşüncelerini benimserken, çalışmalarında insan merkezli düşüncüyü de kaynak olarak kabul etmiştir. Sanatçının üretim anlayışının nasıl şekillendiğini anlamak için yaşadığı dönemin anlayışını değerlendirmek yerinde olacaktır. Neredeyse Ortaçağın sonuna kadar olan süreçte sanat ile zanaat özdeş kabul edilmiştir. Bizim bugün kabul ettiğimiz anlamdaki sanat olan; yarar amacı gütmeyen, işlevi sadece sanat eseri olmak olan eser üretme mantığı Sanayi Devriminden sonra kabul görecektir. Bu noktaya kadar pratik amaçlara hizmet etmesi için sanatsal üretimin gerçekleştirilmesi olağandır. Leonardo da Vinci sanatı, evrene ilişkin bir bilgi türü olarak görmüştür. "Üstelik, 15.yy'da, Yunanlıların ve Aristotelesçilerin doğayı taklit anlayışının (mimesis) ortaya çıkması ... yaratma ediminin düşünsel yanını daha da pekiştirmiştir" (Bozkurt, Ekim 1995:18). Bu bağlamda Erwin Panofsky'nin düşünceleri dikkat çeker;

"Rönesansın sanat kuramı, iki temel sorunla karşı karşıya kalmıştır, biri maddi diğeriyse biçimsel ya da temsili. Bir yandan, doğa fenomenlerinin kendileri hakkında bilimsel bilgi üretmek zorunda kalmıştır: İnsan bedeninin yapısı ve işleyişi, insani duyguların ifade ediliş biçimleri, bitkiler ve hayvanlara ilişkin belirleyici özellikler, katı gövdelerde ışık ve atmosferin etkileri vs. Öte yandan, bu fenomenlerin bütünü... iki boyutlu yüzeyde en doğru biçimde nasıl temsil edilebileceğine, daha doğrusu yeniden kurulabileceğine ilişkin bilimsel bir yöntem geliştirmek zorundaydı. Bu yönelimlerden ilki hiç kuşkusuz bugün doğa bilimleri dediğimiz alanın sınırları içinde ilerliyordu; ama bu bilimler Ortaçağın sonunda henüz var olmadığı için, sanat icracılarının bizzat kendileri ilk bilim adamları olmak durumunda kalmıştır. Profesyonel doktorların Galen ve Avicenna temelli bir eğitim gördüğü dönemde Antonio Pollaiuolo cesetleri parçalara ayırıyordu; bu arada Leonardo da Vinci modern anatominin, mekaniğin, jeolojinin ve meteorolojinin temellerini atıyordu" (Panofsky, 2004:141).

Bu bilgilerin ışığında Leonardo Da Vinci'nin hayvan bedeni ile insan bedenini karşılaştırdığı pek çok anatomik çiziminin varlığı daha fazla anlam kazanacaktır. Leonardo da Vinci uçuş mekaniği konusunda yaptığı hesaplamalar sonucunda günümüz helikopterinin öncüsü olarak kabul edilebilecek Hava Burgusu isimli bir araç tasarlamıştır. Da Vinci ayrıca, insan bedenine kanat ekleyerek uçabilme yeteneği kazandırmayı amaçlamıştır. Fakat sonradan takılan kanatların insan bedeninin ağırlığını taşıyabilmek

için yetersiz olduğunu keşfetmiştir. Bu engeli aşmak için insan gücünü kullanarak yeterli büyüklükteki kanatları çalıştırabilecek bir makinenin tasarımı eskizlerini hazırlasa da bu tasarısı uygulanamamıştır.



Resim 1. (Görsel kaynak: Studies of flying machines and bird flight. Leonardo da Vinci The Complete Painting and Drawings. Frank Zöllner Taschen. s.648)

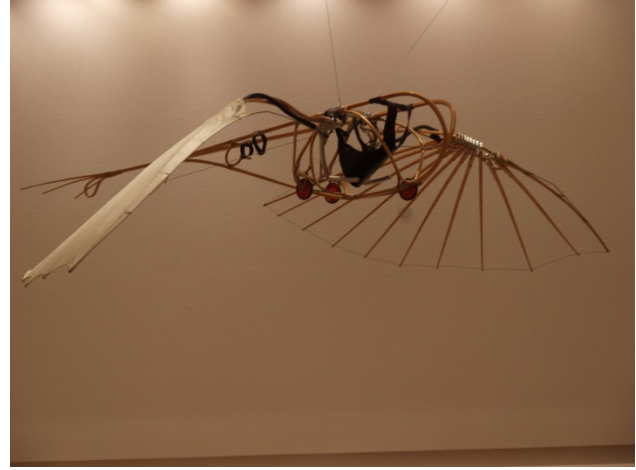
Da Vinci'nin uygulamaları yaşadığımız topluma daha yakın örnekler olan Müslüman Türk bilgini İmam İsmail Cevheri (ö. 1010) ve ondan etkilenen Hezârfen Ahmed Çelebi'yi (1623-1640) akıllara getirir. "Cevheri olarak bilinen büyük sözlükçü, filozof ve ilahiyatçı Ebu Nasr İsmail bin Hammad iki tahta kanat yardımıyla uçmayı denerken ölmüştür: Kendisini Nişabur Camisinin çatısından havaya bırakmış ve doğrudan yere düşmüştür" (Botani, 2007:37). Ahmet Çelebi hakkında tek bilgi ise Evliya Çelebi'nin Seyahatnamesi'nde yer alan bir paragraftır. Paragrafta Ahmet Çelebi'nin kartal kanatlarına benzer bir aracı bedenine takarak Galata Kulesi'nden Üsküdar'da Doğancılar'a kadar uçarak süzülüp olduğundan bahseder (Dankoff ve diğerleri: 353). Uçuş arzusunun gerçekleştirilmesi için bedene kanat benzeri uzuvların eklenmesi olayına verilebilecek daha fazla örnek tarih, söylenceler ve sanat alanında bulunmaktadır. Bütün bu denemeler İkaros fenomenine karşılık gelir ve bu tarz protezsel uygulamaların sadece batı kültürü ile sınırlı olmadığını belirtmek açısından kayda değerdirler.

Yakın tarihe dönecek olursak Rönesans'taki sanat ile zanaat arasında bir karşıtlığın olmaması durumuna benzer yaklaşımlara Konstruktivizm'de de

rastlanır. Konstrüktivist Sanatçılar sanatsal anlayışlarında kinetik ritme, teknolojiye ve işlevselciliğe hayranlık duymuşlardır. Konstrüktivistler Dadaizm kökenli sanatsal eğilimlerini bahsi geçen işlevselcilik üzerinden hayata geçirirler. İşlevselcilik özelliğine değinildiğinde; Konstrüktivistlerin sanatı sosyalist toplumun gelişmesine doğrudan etkin kılma eğiliminin belirleyici olduğu görülecektir. Bunu gündelik hayatı sanata çevirme ve herkesin sanatçı olabilmesi gibi idealler üzerinden gerçekleştirmeye çalışırlar. Bu ideallerin gerçekleşmesi ise sonunda sanatın anlamının sorgulanmasını gerektirecektir. Bu süreçte Konstrüktivizm denilince akla ilk gelen sanatçı olan Vladimir Tatlin'in sanatsal üretiminden özellikle söz etmek gerekir. Sanatçı düşünsel arayışlarında "materyal kültürü ve organik formlara ilgisi sayesinde sezgisel bir çözüme ulaşmıştır" (Gray, 1986:183). Konstrüktivizmin ideallerinin sanatsal yolla uygulanması amacıyla ilerlenen yol, "...maddenin işlendiği üretim sürecinin ve bu sürecin kilidi olan makinenin yüceltilmesine varır. Ne var ki, makineler ve üretim, sanatın egemenliği altına alınmalıdır" (Artun, 2015: www.e-skop.com). Modernist bir eğilim olarak ilerlemenin sembolünü makine kabul etmek ve onu yüceltmek gayet bilindik ve kendi içerisinde tutarlı bir durumdur. Bu sebeple Tatlin tasarımlarının günlük hayatta karşılıklarının olabilmesi amacıyla mühendislik alanının bilgisinden yararlanarak sanatsal üretimine yön verir. Babası da bir makine mühendisi olan Tatlin, "benim makinem hayatın prensiplerine, organik formlara göre inşa edilmiştir" (Gray, 1986:183) ifadesiyle sanatını tanımlar. Malzemenin işlenerek sanata dönüştüğü ve bu sürecinde mühendis yaklaşımı ile ele alındığı bir noktada işlevsel eserlerin ortaya çıkması ihtimali gayet yüksektir. Materyal kültüründe doğaya ait formların incelenmesi ile organik formları çözümlenmek ve yeni keşiflerde bulunma noktasına ulaşılacaktır. Bu aşamada tıpkı Leonardo Da Vinci'nin yarası kanatlarını incelemesi gibi Tatlin de kanatlı hayvanları inceleyecektir. Tatlin "yavru böcekleri alacak ve onları kutuda büyütecek, tamamıyla büyüdükllerinde onları araziye çıkaracak, kanatlarını rüzgâra açarak karşılık vermelerini ve uçup gitmelerini izleyecektir" (Gray, 1986:183).

Tatlin ünlü kulesinden sonra 1927 ve 1931 arasında bir diğer ünlü eseri olan *Letatlin*'i yapar. *Letatlin* balina kemikleri ve ahşaptan yapılmış tek kişilik bir planördür. Uçma idealinin sembolü olan İkaros Sembolü bu sefer Ekim Devrimi'nin yükselişine karşılık gelecektir. *Letatlin* ismi Rusça uçmak anlamına gelen Letat ve sanatçının soy isminin birleşiminden oluşur. Tatlin bu çalışması ile doğadaki örnekleri inceleyerek öğrendiği bilgileri sanatsal üretim yöntemleriyle birleştirerek insan bedenine uçma yeteneği kazandıracak işlevsel uzuvlar eklemeyi amaçlamıştır. Böylelikle "insanoğlu *Letatlin*'in kanatlarını takarak, yapay ve doğal arasındaki çatışmayı yok ederek belki de ayrılmazlıklarını açığa çıkartarak aynı anda siborg ve kuş olabiliirdi" (Vaingurt, 2013:108). Sanatçı bu planör ile herkesin uçabileceği bir makine yapmayı amaçlamıştır. Tatlin "planörün sadece hizmet etmesini istememiştir aynı zamanda toplulukları birleştirmesini ve kullanıcılarını neredeyse özgürleştiren, ruhani bir deneyim vermek istemiştir" (Vaingurt, 2013:108). Bedene eklenerek özgürce uçmayı ve hissetmeyi amaçlayan bu çalışma felsefi tartışmalara girmeden doğrudan protez anlamını karşılar. Tatlin, *Letatlin* hakkında şöyle bir açıklamada bulunur; "Rüya İkaros kadar eskidir.... Ben de insanlığa uçuş hissini geri vermek istiyorum. Uçma hissinden uçağın mekanik uçuşu ile yoksun kaldık. Vücudumuzun havadaki hareketini hissedemiyoruz" (Vaingurt, 2013:108).

Sanatçı bu planör ile uçmayı denemiş ama başaramamıştır. Böylelikle Tatlin'in denemesi ile birlikte İkaros miti bir kez daha tekrar etmiş olur.



Resim 2. Vladimir Tatlin "Letatlin №1" (Görsel kaynak: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2e/Stockholm_Moderna_Museet_Collection_Vladimir_Tatlin_Letatlin%2C_1930-32_%285.200.746581%29.jpg Erişim tarihi:27.06.2019)

Tatlin'in *Letatlin*'i yaptığı dönemde uçaklar artık gökyüzünde gözlemlenebilir olmalarına rağmen sanatçı araya makinenin girmediği bir deneyimi amaçlamıştır. 18 yy'a kadar uçma denemeleri daha çok kanatlı hayvanları taklit ederek yapılan ve Ornithopter olarak adlandırılan planör benzeri denemelerle ilerlemiştir. Tatlin ve Leonardo Da Vinci'nin planörleri Ornithopter örnekleridir. Bu denemeler daha çok insanın ulaşılmaz bir hedefe ulaşma arzusuyla gerçekleşmiş, fiziki sınırları zorlayan testlerdir. Burada değinilen sanatçılarda da görüldüğü üzere, makine olmaksızın salt insan gücü tek başına uçmak için yeterli olmamaktadır. 18.yy'dan sonra uçma fikri planör benzeri araçlardan daha güvenli bir yol izleyecek ve motor gücüyle çalışan kabinli araçlara yerini bırakmaya başlayacaktır. Trablus Savaşına kadar Zeplinler, balonlar ve ilk uçak denemeleri gerçekleşecektir. 1911 yılındaki Trablus Savaşı'nda İtalyanlar tarafından Osmanlılar'a karşı ilk savaş uçağı kullanılmıştır. Uçakların silahlanma yarışına dâhil edilmesi ile birlikte ise gelişimleri hızlanacaktır. İnsanoğlunun merak ve taklit kapasitesi ile öncelikle İkaros efsanesinde başlayan uçma arzusu uzaya fırlatılan araçlarla devam etmektedir.

Yerçekimini kanatlar ile aşmayı konu edinmiş bir diğer sanatçı da Panamarenko'dur. Sanatçının çalışmalarında öncüllerinde gözlemlenen planörlerden başka artık uçak ve daha modern araçlara da rastlanmaktadır. Gerçek ismi Henri Van Herwegen olan Belçikalı sanatçı uçmaya olan tutkusunu "Pan American Airlines and Company (Pan American Havayolları ve Şirketi)" isminin kısaltmasını kendisine takma ad olarak seçmesiyle göstermektedir. Panamarenko'nun yaptığı eserlerin büyük kısmı uçak, planör, balon ve zeplin gibi havaya dair araçları çağırıştırır. Buna rağmen bu eserlerin hiç birisi teknik olarak uçabilecek yeterlilikte değildir. Asla uçmayı başaramayacak olmalarına rağmen uçma doğrultusunda üretilen bu heykellerinin çoğu, İkaros mitinin modern sürümleri olurlar. *Kuzgunun*

Değişen Matrisi isimli çalışması *Letatlin*'i andıran, insanın kendi gücüyle uçabilmesinin yolunu araştırdığı çalışmalarından birisidir. Panamarenko 1970lerden sonra sırtı takılabilen ve insanın dikey olarak uçabilmesini sağlayacakmış gibi duran sırt çantası benzeri çalışmalar üretmiştir. Sanatçının çalışmaları ve eskizleri ilk bakıldığında Leonardo Da Vinci ve Tatlin'i hatırlatır. Bununla birlikte Panamarenko'nun eserlerinde Leonardo Da Vinci ve Tatlin'in gerçek hayatta işlevsel olması beklentisi ile eser tasarlama tavrını göremeyiz. Sanatçının yönelimi İkoros üzerinden bir çeşit modern sanatçı miti üretmek aşamasında kalır. Bu tavır karşılıksız kalmaz. 20. Yüzyılın kendi kişisel mitini üreten en bilindik sanatçısı olan "...Joseph Beuys, Panamarenko'yu *Flugzeug* isimli eserini Düsseldorf Kunstakademie'de sergilemek için davet eder" (www.artnet.com, 2019).



Resim 3. Panamarenko, "Kuzgunun Değişen Matrisi" (Görsel kaynak: <http://ensembles.mhka.be/items/raven-s-variable-matrix—2> Erişim tarihi:27.06.2019)

Panamarenko'nun daha en başında uçamayacaklarının bilinciyle ürettiği çalışmaları her şeye rağmen uçuşu düşünüyorsa görselleştirmişlerdir. Panamarenko'dan sonra uçuş iddiasında bulunmayan fakat yine de kanatları kullanan sanatçılar var olmuştur. Resim ve heykel gibi disiplinlerde çalışmalar üretmiş Robert Rauschenberg'in "Pelikan" isimli performansında kullandığı paraşüt, kanat benzeri uzuvlara örnek gösterilebilir. Alex Hay ve Carolyn Brown ile gerçekleştirdiği performansında kullandığı bu paraşüt biçimsel olarak Rebecca Horn'un kanatlarına benzer. Rauschenberg'in çalışması 1963 yılında gerçekleştiği için Horn'un denemesinden önce. Bununla birlikte sanatçının bu paraşüt ile amaçladığı şey uçmak ya da uçmayı çağrıştırmak değildir. Sanatçı paten ile pistte kayarken gerçekleştirdiği bu performansta sırtındaki paraşüt ile hareketlerinin yavaşlamasını amaçlar. Alman kökenli olan Rebecca Horn ise 1970'li yıllarda başlayan, beden ve mekân ilişkisini konu aldığı performans denemeleri aracılığıyla bedensel genişleme kavramını irdelemiştir. Sanatçı 1972 tarihli *Beyaz Beden Fanı* isimli performansında kanatları kullanmıştır. Horn "kollarını kaldırdığında katlanan beyaz kumaştan yapılmış bir çift yarım daire kanadı kemeri kullanarak sabitlemiştir. Bu vücut enstrümanı ile yaptığı deneyler

bir filmle belgelenmiştir ki bu deneyler kanatların açılıp kapanmasını, rüzgârda kontrol edilmelerini, gizleme ve açığa vurma biçimlerinin yanı sıra kanatların yayılmasını içeriyordu" (www.tinguely.ch 2019). Horn'un performansında da kanatlarının büyüklüğüne rağmen ayakları yerden yükselmektedir. Sanatçı 1980'li yıllarda çalışmalarında kendi geliştirdiği otomatları kullanmaya başlamıştır. Bu çalışmalar bedensel eklemlerden daha çok yerleştirme sanatı içerisinde değerlendirilebilecek kinetik sanat örnekleridir. Bununla birlikte sanatçının üretim eğilimleri bize tekrar göstermektedir ki; eğer bir yerde beden ve başka eklemlerin birlikteliği söz konusu ise ardından teknoloji ve makine kullanımı yorumlanmaya başlayacaktır. Horn da bu tarz eğilimlere sahip sanatçıların ortak özelliklerini paylaşır. Mina Roustayi'nin "Rebecca Horn'un Hassas Makineleri" isimli makalesindeki sözleriyle "O aletlerini Leonardo da Vinci ve Marcel Duchamp geleneğinde saplantılı bir şekilde belgeleyen bir simyacı, sanatçı – mucit, bir rönesans kadınıdır" (<https://msu.edu> Roustayi).



Resim 4. Robert Rauschenberg'in "Pelikan"(Görsel kaynak: http://www.rolublog.com/wp-content/uploads/blogger/-92wM_0dAWbk/T1RJDbGS-3l/AAAAAAdo/sT1xjVEFPI/s1600/image1.jpg)



Resim 5. Rebecca Horn "Beyaz Beden Fanı" (Görsel kaynak: <https://www.tinguely.ch/en/ausstellungen/ausstellungen/2019/rebecca-horn.html>)

Sonuç

Uçma arzusu insanın en ilkel korkularından biri olan düşmeyi aşmak ve bu korkuyla ilişkili olarak ölümün üstesinden gelmek ile ilişkilendirilmiştir. Bunun yanında yeryüzünün engellerinden muaf olmayı sağladığı için ulaşılamayacağı düşünülen mesafeleri hızla kat ederek zamanın ve mekânın sınırlayıcılığından kurtulmak gibi amaçlar yüklenmiştir. Yerkürenin dört yönüne ek olarak aşağı ve yukarı tarafların hareket alanına alınması insana yeni bakış açıları kazandıracaktır. Uçabilme ile kuşlar gibi yukarıdan bakabilme yetisi insanı kendi kapasitesinin üstünde olan tanrılara yakınlaştırdığı için bu varlıklara yaklaşmak, yüce duruma gelmek gibi anlamlar kazanmıştır. Bu durum daha önce yapılmamış yeni şeyler üretmek isteyen sanatçılar için uçmayı daha cazip kılmıştır. İnsanın kendi gücüyle uçabilmesini sağlayacak araçlar; pedallar ve tabi ki pedallar ile bağlantılı olarak hareketi ve havada kalabilmeyi sağlayacak kanatlardır. Bu sebeple kanatları insan bedenine dahil etmek belki protez meselesinin ulaşmak istediği en birincil hedeflerden birisi olmuştur. Sonuç olarak protez olarak kanat düşüncesi, insan bedeninin kendi gücüyle uçmasını düşlemek ve bu yolla daha direk bir deneyim yaşamak bakımından protezi de ileri taşıyıcı bir olgudur. Bu sorunsallar üzerine çözüm arayan sanatçılar yükselme ve uçma eylemini sanatlarına konu edinmişlerdir. Bu durum çoğu zaman birbirlerinin birikimlerinden yararlanan farklı alanların ortaklığı olarak tanımlanan disiplinler arasılığın yanı sıra sanat ve bilim arasındaki sınırların aşılması ve iki alanın birleşmesi şeklinde yorumlanabilir.

Dipnotlar

1. Arketip: Kök örnek
2. Fenomen: Olay, görünüşü
3. Galen: MS 130-MS 210 yılları arasında yaşamış Calinus ismiyle de bilinen Bergamalı Tıp doktoru, bilim insanı ve filozof.

4. Avicenna: MS 980 – MS 1037 yılları arasında yaşamış İbn-i Sina ismiyle de bilinen Buharalı İslam felsefecisi ve tıp bilgini.
5. Antonio Pollaiuolo: MS 1429 – MS 1498 yılları arasında yaşamış İtalyan ressam, heykeltıraş ve kuyumcu.

*Arş. Gör. Arif ÇEKDERİ

E-posta: acekderi@gmail.com, arif.cekderi@marmara.edu.tr
Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Heykel Anasanat Dalı
Küçükçamlıca, 34718, Acıbadem, Kadıköy/İstanbul

Not

Bu çalışma yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezinin içerisindeki bir başlıktan üretilmiştir.

Teşekkür

Bu çalışmanın hazırlanması sırasında değerli zamanlarını ayırarak destek veren; öncelikle eleştiri ve önerilerini esirgemeyen Sanatta Yeterlik Tez Danışmanım Prof. Şeyma ÜSTÜNER UZUNÖZ' e ve yardımlarından dolayı Dr. Öğr. Üyesi Lale ALTUNEL'e teşekkürlerimi sunarım.

Kaynaklar

- Artun, A. (25/12/2015) Rus Avangardı / Formların Siyaseti ve Tatlin Kulesi. *E skop sanat tarihi eleştirisi*. <https://www.e-skop.com/skopbulten/rus-avangardi-formların-siyaseti-ve-tatlin-kulesi/2748> (25.04.2019 00:09)
- Artnet. Panamarenko (Belgian, born 1940). <http://www.artnet.com/artists/panamarenko/> (29.04.2019 03:46)
- Bozkurt, N. (Ekim 1995) *Sanat ve Estetik Kuramları*. İstanbul: Sarmal Yayınevi.
- Boitani, P. (2007) *Winged Words Flight in Poetry and History*. Chicago and London: The University of Chicago.
- Corner, Dr. N. (2015) *Her Yönüyle Klasik Mitoloji*. D. Candaş (çev.), Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- Daniels, M. (2015) *Bir Nefeste Dünya Mitolojisi*. P. Üstel (çev.), İstanbul: Maya Kitap
- Dankoff, R., Kahraman, S. A., Dağlı, Y. (hızl.). *Evliya Çelebi Seyehatnamesi I. Kitap*. Topkapı Sarayı Kütüphanesi Bağdat 304 Numaralı Yazmanın Transkripsiyonu – Dizini. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Erhat, A. (2017) *Mitoloji Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitapevi
- Eliade, M. (2001) *Mitlerin Özellikleri*. S. Rifat (çev.), İstanbul: Om Yayınevi.
- Fromm, E. *Rüyalar, Masallar, Mitoslar (Sembol Dilinin Çözümlemesi)*. A. Arıtan ve K. H. Ökten (çev.), İstanbul: Arıtan Kitapevi
- Feuerbach, L. *Tanrıların Doğuşu*. O. Özügül (çev.), İstanbul: Say Yayınları
- Gray, C. (1986) *The Russian Experiment in Art 1863-1922*. Londra: Thames and Hudson.
- Michigan State University. Mina Roustayi, Getting Under The Skin Rebecca Horn's Sensibility Machines. <https://msu.edu/course/ha/452/rebeccahorn.htm> (02.04.2019 00:35)
- Museum Tinguely.(2019). Rebecca Horn. Body Fantasies 5 June – 22 September 2019. <https://www.tinguely.ch/en/ausstellungen/ausstellungen/2019/rebecca-horn.html> (25.06.2019 16:59)
- Ovidius (1994) *Dönüşümler*. İ. Z. Eyuboğlu (çev.), İstanbul: Payel Yayınevi
- Sanat Dünyamız. (2004) Bir Sanat Kuramcısı Olarak Dürer, Erwin Panofsky, 90 Kiş, 141
- Rosenberg, D. (2003) *Dünya Mitolojisi Büyük Destan ve Söylenceler Antolojisi*. K. Akten ve E. Cengiz ve A. U. Cüce ve K. Emiroğlu ve T. Kenanoğlu ve T. Kocayigit ve Erhan Kuzhan ve B. Odabaşı. (çev.), İstanbul: İmge Kitapevi.
- Roux, J. P. (2012) *Eski Türk Mitolojisi*. M. Y. Sağlam. (çev.), İstanbul: BilgeSu Yayıncılık
- Straus, Claude Lévi. (2013) *Mit ve Anlam*. G. Y. Demir (çev.), İstanbul: İthaki Yayınları.
- Vaingurt, J. (2013) *Wonderlands of the Avant-Garde: Technology and the Arts in Russia of the 1920s*. Evanston Illinois: Northwestern University Press

MEKANİZE SANATÇI: BİR BİRİNCİ DÜNYA SAVAŞI GAZİSİ OLARAK DADACI

MECHANIZED ARTIST: THE DADAIST AS A VETERAN OF WWI

Batu BOZOĞLU^{ID}, Mürteza FİDAN^{ID}

Sanat-Tasarım Dergisi 2019, Sayı: 10 ISSN: 2529-007X ss. 7-15 DOI: 10.35333/Sanat.2019.83

Öz

Dada akımının en önemli özelliklerinden biri, mantığa ve rasyonaliteye karşı tavrıdır. Max Ernst, Jean Arp ve Marcel Duchamp gibi Dadacı sanatçıların eserlerine bu tavrı, dönemin sanat kurumu ve sanatsal üretimine karşı bir başkaldırı olarak yansır. Bu sanatçıların eserlerinin üretimlerinde uyguladıkları şansa dayalı yöntemler ile sanatçının iradesini ve bireysel tercihlerini bertaraf etmeyi benimseyerek, irrasyonel bir üretim sürecini sahiplenirler. Rastgeleliğe ve endüstriyel dünyanın elemanlarını montajlamaya yönelik bu yöntemler sonucunda Dadacı sanatçıda üretim ve benlik otomatikleşir ve bilincini reddeden makineleşmiş bir sanatçı birey ortaya çıkar. Birinci Dünya Savaşı'nın toplumsal ve psikolojik etkilerini inceleyerek, Dada üzerinden sanata yansıyan bu makineleşme yönelimlerinin sebeplerini tespit etmek mümkündür. Bu makale, Dada'nın üretim pratiklerini, Birinci Dünya Savaşı'nın cephe deneyimi ile eşleştirerek, eser sahibi olarak sanatçının yok oluşunu ve yerine geçen yeni otomatik bireyin nasıl ortaya çıktığını araştırarak ve savaşın etkileri ile olan doğrudan ilişkisini ortaya koyacaktır.

Anahtar kelimeler: Birinci Dünya Savaşı, Dada, sanat, montaj, şans

Abstract

One of the prominent aspects of the movement Dada is its reactionary attitude toward rationality and logic. This Dadaist attitude can be seen in the artworks of Max Ernst, Marcel Duchamp and Jean Arp in their defiant stance against the norms of the institutions of art and its practices. These artists rely on the use of chance in their work to suppress their consciousness and to achieve an irrational process of artistic creation. Through methods of randomness and the use of montage of the industrial materials, the Dadaist adopts an automated mind and practice, thus creating a mindless and mechanized artist persona. The motivations behind the mechanization of the artist can be found in the sociological and psychological effects of the First World War. This paper will provide a comparative analysis of the experience of trench warfare and the Dadaist methods of artistic creation, to illustrate how the mechanized artist came to replace the author and determine its direct relation to the effects of the Great War.

Keywords: First World War, Dada, art, montage, chance

Giriş: Dadacı Tavrı

Dada, 1916 yılında Zürih'te Hugo Ball'un açtığı *Cabaret Voltaire*'de (Kabare Voltaire) buluşan bir grup sanatçının ortak üretim tavrından doğar.

Avrupa, bu sırada İsviçre dışında bütün devletlerin içinde bulunduğu Birinci Dünya Savaşı'nın pençelerindedir. Dada, bu kargaşanın ortasında, ondan kaçan veya içinden çıkan sanatçılarla kurulur. Dada, bu savaşın sebep olduğu psikolojik, sosyolojik ve iletişimsel krizleri sanata yansıtmayı başarmış bir akım olarak karşımıza çıkmaktadır.

Dada ismi, tıpkı barındırdığı sanatçıların tavrı ve üretim prensipleri gibi rastgele, mantıkdışı, anlamsız ve absürt bir kelimedir. Dadacı tavrı da aynı bu isim gibi, Hugo Ball ve Tzara gibi öncü Dadacılar tarafından tanımlandığı şekli ile burjuva ahlakı, nesnel rasyonalitesi ve aydınlanmacı akılcılığa karşı bir harekettir. Dada sanatı ve estetiği de buna istinaden anlam ve tanım kabul etmeyen, her ifadesinde burjuva düzeni ve sanat kurumlarının sınırlarını ihlal eden bir isyankârlık içerir.

Dadacı Georges Ribemont-Dessaignes'in *History of Dada* (Dada Tarihi) adlı, hareketin tarihini aktardığı metninde bu tutum "sanata, ahlaka ve topluma karşı sürekli bir isyan halı" olarak tanımlanır. (Ribemont-Dessaignes, 1981, s. 102) Ribemont-Dessaignes'a göre Dada, dehayı aptallıkla bir tutarak kişiyi dogmadan, formüllerden, kurallardan ve hatta kendi aklından kurtarmayı amaçlar. Birçok Dada eserinde de görülebilecek bu tutum ironik, alaycı ve provokatif bir tavrı ve toplumsal ve kurumsal normlara karşı saldırgan bir yaklaşımla kendini gösterir. Dada için geçmiş, bütün tanımları, kuralları ve kıstasları ile yok edilmesi gereken bir yapı olarak addedilir. Bu geçmişe yönelik yıkıcı tavrı Dada'yı, öncesinde gelen modernist akımları ve bu akımların referans verdiği sanat mecrasını da reddetmeye itmiştir. Kübist ve dışavurumcu akımları bu şekilde karşısına alan Dada için bu nedenle *deha*, gerek sivil ya da askeri bir kişi için, gerekse estetik bilgisi ve yeteneği ile sanatçı için olumlu ve yüceltici bir unsur olmaktan çıkar. Tersine Dada için en önemli uğraşlardan biri, sanatta, bireyde ve toplumsal düzende bu dehayı yok etmek ve yerine anlık, çatışmalı ve rastgele bir varoluş ve üretim modeli koymak olacaktır.

Dada'daki bu akılcılığa ve mantığa karşı tutum Kantçı bir muhakemenin ve bu yolla varılacak estetik veya başka türlü bütün deneyimlerin meşruluğunu sorgular. Arthur Danto için bu, Dada'nın aşkınlığa karşı bir estetik tavrı olduğunun göstergesidir. Araştırmacı bu aşkınlığın karşıtlığı olarak Dada'nın ortaya attığı deneyimin saçmalık olduğunu dile getirir (Danto, 2002, s. 48). Aşkın olanı deneyimleme, Kant'a göre kişinin söz konusu estetik deneyimini tetikleyen konuyu, korunaklı ve üstün bir konumdan, estetik bir mesafeden değerlendirebilmesi ile mümkündür. Bu estetik mesafe sadece beden olarak değil, mantık olarak da insana özgü bir üstünlükten doğar; kişi, yıldırım fırtınasının tehlikesinden kendini soyutlayabilmiştir ve

bu başarısını mantığı ile muhakeme edebilmesi vasıtasıyla aşkınlığı deneyimlemektedir (Kant, 2000, s. 129).

Dada için bu estetik mesafe ve onun getirdiği rasyonel muhakeme artık imkânsız ve ötesinde tehlikelidir. Bu tutumun arkasındaki hissiyat, Birinci Dünya Savaşı'nın ürettiği akıl almaz ölümler ve dünyanın sürüklendiği büyük kargaşada gizlidir. Hugo Ball ve birçok Dadacı için savaşın toplu yıkımını üretmekle ve sürdürmekle suçlu olan, dönemin muhakeme ve karar mekanizmalarının temelini oluşturan ve onu meşrulaştıran rasyonalitedir. Hugo Ball'un hayatını ve Dada'ya can veren düşüncülerini kaleme aldığı günlüğüne 17 Ekim 1915'de kaydettiği şu sözler bu hissiyatı açıklıyor;

“Kendini tanı. Çok kolaymış gibi! Sanki sadece iyi niyet ve içe dönük bir bakış yeterli olacaktı gibi. Kişi ancak eğitim ve kültürün, edebiyat ve siyasetin içi içe geçtiği sağlam ve edebi bir ideale tutunabilirse, kendini mukayese edebilir, görebilir veya düzeltebilir. Ama ya bütün doğrular sallantıdaysa, kargaşa içindeyse? Ya sanrılar sadece bu nesli değil bütün nesilleri ele geçirmişse; ırk ve adetler, kan ve tin, geçmişin bütün güvenilir kazanımları bozulmuş, kirlenmiş ve sapkınlaşmışsa? Ya senfoninin bütün sesleri birbirlerine yabancılaşmışsa? O zaman kim kendini tanıyabilecek? Kendini bulabilecek?

Benim bütün adetlere, fikirlere ve muhakemeye karşı saygımdan vaz geçmem gerek. Başkalarının yazdığı bu saçma metinleri silmem gerek.” (Ball, 1996, s. 35)

Dada'nın bu tutumu Tzara'nın 1918 yılında kaleme aldığı *Dada Manifesto* (Dada Manifestosu) metninde “yaratma iradesi olmayanların sığınağı olan mantığın yok oluşunu” sözleriyle ifade edilir (Tzara, 1981, s. 81). Aynı metinde Tzara Dada'nın yıkıcı gücünü betimler; Dadacı tavrı hafızayı, geleceği, arkeolojiyi ve bütün bilgiyi reddetmelidir: Dada bu yıkımı amaçlayan bütün eylemleri kapsar. Tzara'ya göre mantığa boyun eğen ve anlaşılabilen eser ancak bir gazete haberi kadar değerlidir. Nitekim dönemin gazeteciliğinin propaganda amacıyla yalan haberler yazdığı ve ötesinde savaşın bizzat tecrübe ettiği savaşın anlamsız katliamını meşrulaştırmak adına ne derece yanıltıcı bir dil kullandığı düşünüldüğünde, bu tanımın bir küfür olarak kullanılmış olduğu ortadadır. Bu nedenle Dada eseri asla anlaşılamamalıdır: o mantığın ve böylece dönemin yanlışlarının ötesindedir.

Böyle bir eseri üretmek için Dadacılar kendilerine has yöntemler ve yeni bir estetik tavır geliştireceklerdir. Bu yöntemler temelinde, sanatçının sırtını döndüğü mantık, benlik, bilgi ve kimlik unsurlarını, sanat üretiminden çıkarmayı amaçlar. Dadacıların bu eylemi onları sadece eserlerinin kompozisyonlarında ve tekniklerinde değil, kendi üretim dinamiklerinde de radikal değişikliklere iter; her biri kendi benliklerini ve akıllarını yok etmeye çabalarlar. Bu benliğin ve dolayısıyla savaş öncesi dönemin tanımladığı sanatçının da yok oluşu demektir. İşte bu tavır, estetik açıdan büyük farklılıklar gösteren Dadacı eserleri bağlayan en önemli ortak unsurdur: Dadacı üretim, sanatçıyı bir deha, bir görüş ve bir bilinç olarak reddeder.

Dadacı eser ve eylem bu nedenle öncelikle sanatsal üretimde akılcı muhakemeyi ve mantığı bertaraf etmelidir. Amaç üretilen eserler yoluyla izleyiciyi kafa karışıklığına ve mantık dışı deneyime sürüklemektir. Bürger'in

şok olarak adlandırdığı Dada estetiğinin izleyicide hedeflediği etki, aslında Dada'nın temel çalışma modelini tanımlar; toplumun sığındığı rasyonaliteye ve bunun üstüne kurulu burjuva materyalizmine saldırarak, izleyiciyi savaş sırasında ve sonrasında yaşanan yeni deneyimle yüzleştirmek. Peter Bürger *Avantart Kuramı* metninde şok deneyimini şöyle ifade ediyor;

“Avangardist eser, anlamının yorumlanmasına izin verecek bütünsel bir izlenim bırakmaz; yaratıldığı kadarıyla izlenimse, tek tek parçalara başvurulacak açıklanamaz, çünkü artık o parçalar bir amaca tabi değildir. Alımlayıcı, anlam verme noktasındaki bu reddi, şok şeklindeki tecrübe eder. Avangardist sanatçının amacı da budur – anlamın bu şekilde reddedilmesiyle, eseri okuyanın dikkatini, yaşama tarzının sorgulanabilir olduğuna ve onu değiştirme gereğine çekmek ister.” (Bürger, 2003, s. 152)

Bürger için tarihsel avangart hareketinin temel amacı, karşısında durduğu burjuva toplumunun başat sanatsal edimi olan estetizmi yıkmak ve bu yolla hayatla olan bağlantısını yitirmiş ve salt estetik bir deneyime indirgenmiş sanatı tekrar hayatla ilişkilendirmektir. Şok, avangart sanatın buna yönelik bir eylemi olarak karşımıza çıkar. Şok deneyiminde izleyici karşılaştığı eseri alıştığı estetik deneyimle çözümleyemez, eserin ironik ve saldırgan tavrı karşısında sanatı ve böylece bu mecrada kendi yerini sorgulamaya yönelir. Bürger için bu şok deneyimini sağlayan üretim yöntemi ise, Kübistler tarafından keşfedilen fakat Dadacılar tarafından akademik ve geleneksel referanslarından arındırılarak bu yönde potansiyeline ulaştırılan montajdır (1).

Montaj, Richard Huelsenbeck'in tabiriyle *yeni mecra*, resimde boyanın, fırçanın ve bu aletlerle üretilen yalancı perspektiflerin ve tasvirlerin yerlerini hazır nesnelere ve bunlar yoluyla doğrudan nesnel gerçekliğe bıraktığı bir estetik üslubu tanımlar. Kolaj, fotomontaj ve assemblajı da içine katarak değerlendirebileceğimiz yeni mecra için en önemli unsur, hayata olan bu doğrudan referansıdır. Montaj endüstriyel malzemeyi ve modern dünyanın ürünlerini akademinin ve sanatçının geleneksel aletlerine tercih eder. Özünde resimde ve sanatta sanatçının zanaatını ve müdahalesini en asgari düzeye indirerek, onu bir üreticiden bir toplayıcıya, işaret ediciye ve basit bir aktarıcıya indirger. Sanatçının ölümünü tetikleyen süreç yeni mecra ile başlamıştır.

Huelsenbeck 1920'de yayınladığı *Collective Dada Manifesto* (Kollektif Dada Manifestosu) metninde yeni mecranın benimsenmesinin ardında yatan düşüncüyü şu sözleriyle ifade ediyor;

“Dışavurumculuk, yurtdışında ve Almanya'da keşfedilmiş ve büyük bir aşka ve güzel bir maas beklentisine dönüşmüştür: böylece aktif insan ile arasında hiçbir ilişki kalmamıştır. [...] Dada, dönemimizin dışavurumdur, sanatsal akımlar arasındaki en büyük isyandır ve bu taarruzların, barış konferanslarının, zerzevat çarşılarındaki halk ayaklanmalarının, Esplanade'daki geceyarısı ziyaretlerinin ve bunun gibi birçok şeyin sanatsal bir refleksidir. Dada resimde yeni mecranın sahiplenilmesini göğüsler.” (Huelsenbeck, 1981, s. 246)

Bu sözlerle de belirtildiği gibi, yeni mecranın sahiplenilmesiyle geleneksel anlamıyla sanatçının yok oluşu, Birinci Dünya Savaşı'nın ürettiği hüsrânın ve yıkımın sanat alanına bir tezahürüdür. Dada'nın mantığa olan isyanını ve buradan çıkışla dehası, yeteneği, etkinliği ve malzemesiyle sanatçıyı yok etmesi, savaşın siper ve sivil cephelerde benliği yok etmesine paralel gelişir. Bu durum özünde, dönemin topluca deneyimlediği akıldışı ve anlamsız şiddet sonucunda, geleceğine ve hayatına dair iktidarını makine karşısında yok etmiş bireyin sanat mecrasına yansımadır.

Savaş sırasında ve sonrasında kendini bütün kamusal ve siyasi alanlarda göstermeye başlayan bu yeni birey, savaş öncesi sistemler ve iletişim yöntemleri ile var olamayacak bir bireydir; benliği artık 19. yüzyıl romantizminin ve idealizminin değerleri ve üretimini reddetmektedir. Savaş sonrası gelinen noktada bu kıstaslarla sanatsal bir üretim imkânı yoktur. Dadacı sanatçı işte bu imkânsızlıkta, bireyin üretebileceği ve dönemi ifade eden yeni bir sanatı ve bu sanatın üretim yöntemlerini belirler. Bu yansımayı tanımlamak adına, Birinci Dünya Savaşı'nın psikolojik ve sosyolojik etkilerini incelemek ve bu etkileri Dadacı sanatçıların benliklerini imha ederken uyguladıkları süreçlerle ve üretim yöntemleriyle nasıl eşleştiğini tespit etmek gerekir.

Savaş: Benliğin ve Bilincin Yitimi

1914 yılında başlayan Birinci Dünya Savaşı, endüstriyel devrimin savaş sanayisine kattığı ivme sayesinde üretilen makineli tüfek, havan topu, mevzi topları ve bunun gibi modern savaş makinelerinin etkisinin ciddi bir şekilde hissedildiği, 4 yıllık bir çatışmadır. Bu savaş, endüstriyel savaş makinelerinin sahaya etkilerini görmezden gelen devletlerin, çağ dışı kalmış savaş taktikler ile sahaya sürdükleri ordularının toplu kıyımlara maruz kaldığı bir katliama dönüşmüştür. Birinci Dünya Savaşı'nın bu özel durumu, özellikle endüstriyel açıdan gelişmiş Batı ve Orta Avrupa devletlerinin çatıştığı Batı Cephesinde kendini, tamamen hareketsizliğe indirgenmiş bir siper mücadelesinde gösterir.

Birinci Dünya Savaşı'nın askeri politikası, Almanya Genel Kurmay Başkanı Erich von Falkenhayn'a göre *düşmanı benzi solana dek kanatmaktır*. (Horne, 1984, s. 47) Piyade ve süvari birliklerinin uyguladıkları toplu taarruz taktiklerini imkânsızlaştıran endüstriyel savunma teknolojisi, savaş Batı cephesinde tamamen hareketsizleştirir. Marne Muharebesi ardından Alman ve Fransız-İngiliz birlikleri karşılıklı kazdıkları siperlerde tutsak kalmış ve ordular 1918 yılına kadar nerdeyse hiç hareket etmeyecek bu siperler hattını savunmak zorunda kalmıştır. Tamamen militarize olan devletlerin devamlı bu hatlara birlik yığmaları sonucunda savaş, tek olası zaferin düşmanı üstesinden gelemeceği miktarda ve sürekli kayıplarla uğratmak olduğu bir mücadele haline getirmiştir. Falkenhayn'ın sözleri, bu stratejiye istinaden tasarladığı Verdun Muharebesi ve ötesinde bütün savaşları tasvir eder: Birinci Dünya Savaşı'nda cephe mücadelesi, anlamsız ve durmak bilmeyen bir kıyım makinesine (*meatgrinder*) dönüşmüştür.

Düşmanı kan kaybına uğratmanın yolu, özellikle hareketli sektörlerde siperlerin devamlı ateş altında tutulmasıyla gerçekleşir. Sağlıksız ve medeniyetten uzak şartlar barındıran bu siperlerde hayat, sadece düşmanla değil, genelde doğa şartlarıyla daimi bir mücadeledir. Savaşın görevi,

makineli tüfeklere karşı yapılacak ümitsiz bir taarruz emri gelene kadar, hardal gazı, şarapnel ve serseri kurşunlarla gelen habersiz, ani ve kimliksiz bir ölümü beklemektir (2).

Buradan anlaşıldığı gibi Birinci Dünya Savaşı'nın siper mücadelesi, askerler için daha önce görülmedik bir savaş deneyimini ortaya koymaktadır. Bu askerlerin büyük bir çoğunluğunun savaşan devletlerin sivil halkından oluştuğu da düşünülecek olursa, bu deneyimin toplumsal etkileri daha net anlaşılabilir. Birinci Dünya Savaşı, özellikle Almanya ve İngiltere nüfusunun yüksek okuma yazma oranı düşünüldüğünde, eğitimli ve medeni halklar tarafından icra edilmiş bir savaştır. Klasik ve romantik bir savaşçı kimliği ve erkeksi ideallere inandırılarak gönüllü olmuş bu askerlerin inançlarını ve beklentilerini yıkan bu siper savaşları, kişiyi hareketsiz, savaş makinesi karşısında aciz, ölüm karşısından kifayetsiz ve geleceğine dair iktidarsız bırakmıştır.

Bu büyük kırılmayı inceleyen Modris Eksteins *Rites of Spring* (Bahar Ayinleri) adlı kitabında bombardıman, gaz ve keskin nişancılar tarafından gerçekleştirilen bu kimliksiz ve ani ölümlerin, askerlerde amansız bir savunmasızlık ve acizliği tetiklediğini ifade eder. Eksteins'e göre savaşın askerleri buluşturduğu ölüm tamamen amaçsız ve sebepsizdir: askerler "savaşmaktansa, savaşın onlara karşı icra edildiğini" düşünmeye başlamışlardır. (Eksteins, 1989, s. 184) Siper savaşları sırasında sabit hatlara hapsolmuş ve toprak altında medeniyetten uzak şartlarda yaşamaya zorlanan bu birlikler için hayat ve sonrasında gelecek olan ölüm, etken olarak tamamen dışlandıkları ve iradelerinin tam anlamıyla geçersiz kaldığı bir sürece dönüşür.

Eric Reed için bu, *otonom savaş* kavramını doğuran en önemli unsurdur. Reed savaşa katılan ve bu süreci yaşayan askerlerin psikolojik profillerini incelediği *No Man's Land* (Sahipsiz Topraklar) adlı kitabında bu otonom savaş, askerlerin eylemlerinin ve kararlarının savaşın sonuçlarına dair ne derece etkisiz kaldığını fark etmeleriyle, kaybettikleri bu iradeyi soyut bir savaş kavramına, "otomatikleşmiş bir kıyım makinesine" adanmalarına bağlar. (Reed, 1979, s. 152) Otonom savaş, askerler tarafından değil onlara karşı uygulanan, kendini üreten ve ebedileştiren bir varlıktır. Bu durum düşmanın silahları ve toplarıyla gizli mevzilerde, siperlerde saklı olmasıyla, bombardıman ve keskin nişancıların ani, rastgele ve gizemli işleyişi ile pekişir: savaşma eylemi ve ölüm görünmez, ani, kaçınılmaz ve insandıışı bir mekanizma olarak karşımıza çıkar. Cephe görev almış Charles Edmonds'un güncesi, siperlerdeki bu doğaüstü deneyimi şöyle kaydediyor;

"[Siperde] düşmanın mermisi ve bombası dışında hiçbir şey duyup görmeden haftalar geçirebilirsiniz. Kahvaltıda siz kömür ateşinde pastırma pişirirken siperinden yükselen mavi duman: bir fişğin parlıtısının yakaladığı uzaktaki silüeti: bir keskin nişancının gözetleme deliğinden kestiği, siperinin bir boşluğundan hızlıca geçerken beliren omzu ve başı: gece siperlerin gerisinden duyulan vagonunun tekeri; bunlar ve hayal meyal gözüken Verey ışıkları olmasa, kimse bu siperlerin insanlar tarafından kullanılıyor diyemezdi." (Edmonds, 1984, s. 26)

Siperlerdeki yaşam, savaşıma şekilleri ve hayatta kalma mücadelesi ile medeni ve ahlaki kıstaslarını yitiren asker için ikinci kırılma, ölümün ve hayatın doğaüstü bir deneyim haline gelmesiyle gerçekleşir: birey, mantığına ve nedenselliğe olan inancını yitirir. Reed'e göre bu durum, yaşam ile ölümü ayıran etkin iradesini, makineleşmiş savaş karşısında kaybeden kişinin bu rastgele ve anlamsız dünyada hayatta kalmasını batıl itikatlara ve büyüye bağlamasından kaynaklanır (Reed, 1979, s. 128). Kişi böylece önce kendi eylemlerine olan güvenini ve gücünü, ardından da mantığına ve nesnel akla olan inancını kaybetmiştir: artık varoluşu için şansa, ayinlere ve insanüstü güçlere sığınan ve hayatın, kontrolü dışında gelişen bir olgu olduğuna ikna olmuş bir benliği sahiplenir (3). Edmonds bu durumu şu sözlerle ifade ediyor;

“İnsan top mermisinin gelişini duyduğu anda tanrıdan bir işaret bekliyor, ya da bir saplantıya kapılarak kendini korumaya çalışıyordu. İçinizde sizi belli bir şekilde oturmaya, belli bir nesneye dokunmaya ya da belli bir melodiyi mırıldatmaya zorlayan bir his belirliyordu. Eğer bu ayini tamamlayabilerseniz bir dahaki mermi gelene kadar güvendediniz. Ama bu takıntılar zamanla insanı karanlık ve ezici bir kaderciliğe sürüklüyordu. Kendi uydurduğunuz ayinde bir hata yapıp yapmadığınıza takılıyor, kurtarıcınız olacak bu nazar size bir anda düşman kesiliyordu. [...] İşte böyle bütün gün, benzeri dehşetlerden kaçmak için etrafı dinleyerek, şansımızı hesaplayarak, ümitle ya da çaresizce kaderimizle kumar oynuyorduk.” (Edmonds, 1984, s. 126)

Benliğin savaş sırasında yaşadığı bu çöküşünün en önemli sebeplerinden biri, savaşan devletlerin halkına karşı uyguladığı savaşı romantikleştirme ve kutsama propagandasıdır. Bu devlet söylemlerini inceleyen George Mosse kartpostallardan haberlere, savaş dergilerine ve posterlere kadar bütün basılı yayın unsurlarının gösterge bilimsel bir incelemesini *Fallen Soldiers* (Kayıp Askerler) adlı kitabında sunar. Buradaki saptamalarda propagandanın, savaşın getirdiği anlamsızlaşmış ve mekanik ölümü, şehitlik, kahramanlık ve vatani görev gibi kavramlarla kutsayarak, normalleştirdiğini görülmektedir. (Mosse, 1990, s. 70-91) Görsel ve edebi mecra savaş manzarasını korkunç ve insanlık dışı vahşetinden kopararak, askerlerin ölümünü dingin ve yüce bir eylem olarak yansıtır. Bunun yanı sıra söylem, düşman devletleri ise medeniyet düşmanı bir barbar ve şeytan olarak betimler; halkı, anlamını çoktan yitirmiş bir kıyımdan ibaret olan savaşın haklı bir mücadele olduğuna, yaşayacağı kaçınılmaz kaybı ise kutsal bir görev ve vatanperver bir ideal olduğuna ikna etmeye çalışır. Mosse'un *The Cult of the Fallen Soldier* (Ölü Asker Tarikatı) olarak adlandırdığı bu ideolojinin asıl hedefi, artık bir ordu haline gelen sivil halkın direncini garantilemek ve ölümü kabullenmesini sağlamak adına, savaşın gerçeklerini gizlemektir. Sonucu ise savaşın gerçekliği ile karşılaşan halkın yaşadığı hayal kırıklığı ve bunun ardından gelen kaçınılmaz bireysel ve toplumsal çöküştür.

Savaşa katılan şair ve İngiliz subayı Siegfried Sassoon'a göre, basının bütün çabalarına rağmen askerler “1917 yılında hayatın ucuz bir cenazeyle sonlanan adaletsiz bir mücadele” olduğunu kavramıştır. (Sassoon, 2016, s. 156) 1917'de savaşın geldiği noktada *kahramanlık, cesaret, şeref* gibi kavramların hiçbir değeri kalmamış, ötesinde bu kelimeler ve kavramlar üzerine inşa edilen devlet dini ve savaş mitolojisi tamamen çökmüştür. (Reed, 1979, s. 111) Bu romantik söylemin tarif ettiği hareketli, bireysel

etkinliği ile mücadelede söz sahibi olan, kaderini kendi ellerine almış savaşçı figürünün savaşta düştüğü acınası durum, yaşanan hayal kırıklığının önemli bir parçasıdır. Bu figür Napolyon döneminden kalma bir hatıra ile Haçlı Seferleri ve Orta Çağ romantizminin ortaklaşa ürettiği bir kahramandır ve savaşın Avrupa devletlerinin propaganda posterlerinde halkı gönüllü olmaya özendirmek için sıklıkla kullanılır. Fakat Reed'in “atılğan savaşçı” olarak tanımladığı bu romantik savaşçı modeli, siper mücadelesinde top- rak altına hapis kalmış, beden ve fikir olarak hareket alanı tamamen kısıtlanmış, şanlı ölümü elinden alınmış bir varlığa dönüşmüştür.

Atılğan savaşçı modeline olan inancın kaynağı, aslında Avrupa halkının savaş öncesi dönemdeki yaşadığı hüsrarla da alakalıdır. Savaşanların Ağustos 1914'de gönüllü olarak ordulara katılmalarındaki en önemli sebep, burjuva toplumu ve endüstriyel çalışma düzeninden kurtulmaktır. Şehirlere göçlerin arttığı ve endüstriyel toplumun sınıflar ve kurumlar üzerinden kalıplaştığı 20. yüzyılın başlarında birçok orta sınıf gencin birincil motivasyonu, bu katı yapıdan kurtulmak ve tekrar özgürlüklerine kavuşmaktır. Romantik savaş kavramında kişi patronlardan, çalışma saatlerinden, katı ahlak kurallarından ve toplumsal kısıtlamalardan kurtulduğu, bedeni ve kaderi üzerinde tam bir hâkimiyet sahibi olduğu ve bireysel başarılar kazanacağı bir dünya aramaktadır. (Mosse, 1990, s. 27) Fakat savaş tamamen endüstriyel yapıya ile onu kimliksiz, iradesiz ve köleleşmiş mükemmel bir işçiye dönüştürecek ve bu hayalini yıkacaktır. Dev ve kontrolden çıkmış endüstriyel bir makineye dönüşen savaşın tektip dışlıları haline gelmiş askerler için cephe, kişinin kendi ölümünü ürettiği bir fabrikadan başka bir şey değildir.

Halkı savaş öncesi ve süresince cezbeden bu atılğan, düzgün, kendine hâkim ve cesur insan, Mosse'un terimi ile “ideal erkek” böylece yok olur: yerine ise iradesiz ve etkisiz olduğuna ikna olmuş, geleceğe olan ümidi- ni ve geçmişe olan güvenini tamamen kaybetmiş yeni bir insan geçmiştir. En uç örnekleri dönemin askeri iradesi ve doktorları tarafından *shell-shock* (mermi-şoku) şeklinde teşhis edilen bu yeni psikolojik profil, savaş sırasında disiplini ve cesaretini kaybetmiş, korkularına yenilerek savaşıma iradesini ve nihayetinde erkini yitirmiş bir erkek olarak tanımlanır. Shell-shock birey, Mosse'a göre ulusların üzerine inşa edildiği, beden ve akıl olarak sağlam ve kontrollü ideal erkeğin tam bir zıttıdır ve böylece aynı zamanda kabul görmüş toplumun sınırlarından da çıkmış, yabancı bir kimlik haline gelir. (Mosse, 2000) Savaş süresince yaşanan anlamsızlıkla yüzleşmeyi başaran her kişi bir nevi mermi-şoku yaşamıştır: vücutları ve akılları mükemmel formunu kaybetmiş, iradeleri ve ahlakları zedelenmiş ve en önemlisi duygularının, korkularının ve olağanüstü bir algının esiri olmuşlardır. Savaş sonrasında bu yeni benlik, propagandanın hâkim olduğu sivil hayata geri dönmek zorunda kalacak, böylelikle toplumla yüzleşecek ve toplumu kendisiyle yüzleşmek zorunda bırakacaktır. Bu bireyi ve üretimi estetik mecrada ortaya koymak, savaşın ifşa ettiği kültürel, toplumsal ve bireysel yıkımı sahiplenmek ve ifade etmek ise Dada'nın üstleneceği bir görev olacaktır.

Şans: Sanatçının Ölümü

Dada'nın montaj estetiğinin arkasında şansa dayalı üretime ve sanatçının müdahalesi ve kimliğinin bastırılmasına dair bir süreç yatar. Bu sürecin

amacı, sanatçının sanat üretimi eylemini rasyonaliteden ve yeteneğe ve bilgiye dayalı bir edim olmaktan çıkarmaktır. Şans, bu benliğin inkârı ve bilincin soyutlanmasını başarmak adına Dadacıların sıklıkla tercih ettiği bir yöntem olarak karşımıza çıkıyor.

Şansa dayalı üretim Dada'nın icat ettiği bir yöntem değildir. Fakat Dada'nın kullandığı ve sahiplendiği şekliyle kendini önceki uygulamalarından ayırır. 19. yüzyıl sanatında şansa dayalı üretimi inceleyen Dario Gamboni, *Fabrication of Accidents* (Tesadüf Üretimi) adlı makalesinde bu dönemin sanatında şansın kullanım amacının, fikir ve biçim arasındaki hiyerarşik ilişkiyi kırmak olarak tanımlıyor. Klasik üretim yöntemlerinde fikirden doğan biçimin yerini, şansa dayalı üretimde biçimin fikri doğruması almaktadır. (Gamboni, 1999) Dada için ise şans biçimi üretecek bir yöntemden öte, biçimin ifade edeceği temel bir fikir olarak karşımıza çıkar. Şansın sahiplenilmesi Dada'nın eleştirel yaklaşımının ve felsefesinin odak noktası olan mantık dışı üretim ve rasyonalitenin inkârını yansıtır.

Richter şansın Dada için önemini Arp'ın ürettiği bir kolajın üretim sürecini aktararak anlatır: Jean Arp, Zeltweg'deki stüdyosunda uzun süredir bir kompozisyonu üzerinde uğraşmakta ama sonlandıramamaktadır. Sanatçı bir süre sonra ümitsizliğe kapılır ve çalıştığı kâğıdı yırtıp atar, fakat kağıtların yere düştüklerinde oluşturduğu kompozisyona hayran kalır. Arp kağıtları aynı düştükleri şekilde bir tuvale yapıştırır (bk. Resim 1). Richter devam ediyor;

“Bu hadiseden Dada olarak çıkardığımız sonuç, şanslı sanat üretiminde yeni bir etken olarak sahiplenmektir. Bu, Dada'nın en temel edimi ve onu Dada öncesi akımlardan ayıran unsurdur. [...] Şans, böylece bizim imzamız oldu.” (Richter, 2014, s. 51)

Jean Arp, sanat üretimini temellendirdiği bu şansa dayalı süreci şöyle tasvir ediyor: “bilincimi tamamen yok ederek ve otomatik bir şekilde çalışarak kolajı geliştirmeye devam ettim. Bu yöneme ‘şans kanunlarına göre üretim’ adını verdim.” (Arp, 1972, s. 246) Şans kanunlarıyla üretim yapan Arp ve eşi Taeuber için kişilikleri dahi, var oldukları dünyanın şekillendirmiş olduğu bir birlik olarak “işe yaramaz ve gereksiz bir yükür.” (Arp, 1972, s. 245) Bu bilincin ve benliğin inkârı Arp'ın doğal olana yönelmesiyle gelişir. Sanatçı için mantık, insanı doğadan koparmış ve yozlaştırmıştır; bunun karşısında Dada ise tıpkı hayat ve doğa gibi anlamsız ve netir. (Arp, 1981, s. 222-223)



Resim 1. Jean Arp, “İsimsiz (Şans Kanunlarına göre yerleştirilmiş kareler)”,1917, renkli kağıda kolaj, 33.2 x 25.9 cm, (Görsel kaynak: <https://www.moma.org/collection/works/37166>)

Arp, aradığı estetiğin doğal yollarla ortaya çıkmış bir biçimsellik olduğunu ifade eder ve bu amaç doğrultusunda şanslı kullanarak “eserin sanatçı yoluyla kendini üretmesini” sağlar. (Arp, 1972, s. 242) Sanatçı, Hugo Ball'un dönemin edebi dilinde gördüğü yozlaşmayı ve buradan çıkışla dili arıtmak ve özüne döndürmek ihtiyacını, plastik alanda uygulamayı görev edinmiştir. Arp için bu, ancak dönemin baskın plastik anlayışından, görselliğinden ve estetiğinden kurtularak mümkündür. Şans burada, kişinin mantıkla yozlaşmış benliğini bertaraf etmek adına kullandığı ve böylece onu doğal bir sanata ve hayata kavuşturacak bir kanun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu şekilde üretilen eser de özünde, sanatçının sahiplendiği bu üretim felsefesinin bir kanıtı ve sağlaması niteliğindedir.

Arp'ın söylemlerinin benzerlerine başka bir kolaj ustası olan Max Ernst'te de rastlanır. Aynı şekilde Ernst de, kolaj üretim sürecini tanımlarken şansın önemini vurgular ve eserlerini üretirken kendisini bir bilinç ve etkin bir üretici olarak yok ettiğinden bahseder. Ernst için kolaj “iki bambaşka gerçekliğin, ait olmadıkları bir mecrada buluşmalarına imkân veren şansın suistimal edilmesidir.” (Ernst, 2009, s. 22) Ernst kolajın en önemli kazancının irrasyonalitenin fethi olarak tanımlar ve bu yönünü harekete geçirmek adına üst bilincini yenmeye çalışır. Ernst kolajlarında çoğunlukla bilimsel kaynaklardaki görsellere başvurur ve ortaya çıkan eserler

böylece insan ve hayvan bedenlerinin üretim planlarını andırırlar. Tzara bu çalışmalara Ernst'in nesnelere ters düz ettiğini ve böylece ürettiği mekanik diyagramlarla insanlıkdışı bir dönüşümü yansıttığını ifade eder. (Tzara, 2009)

Ernst'in sanatçı kimliği ve bilincine karşı mücadelesi ortak üretim prensiplerini sahiplenmesinde de rol oynar. Sanatçı 1920'de Köln'deki atölyesinde Johannes Baargeld ile *Fatagaga* (4) adını verdikleri bir seri kolaj üretimine başlar (Bk. Resim 2). Georges Hugnet'in anlatımına göre; Baargeld ve Ernst birbirlerinden bağımsız bir şekilde ve hiçbir ön tasarı süreci uygulamadan ortak üretim yapmaya başlarlar. Bu üretimlerin tasarımında hiçbir plastik ritim ya da Picasso'nun gazete kupürleriyle yaptığı eserlerin ve kübist kolajın materyalleri bağlayan lirik yapısı bulunmaz. İki sanatçı resimler içinde resimler bulmakta ve gören bir varlık yerine artık kehanetlerle hareket eden bir medyuma dönüşmektedirler. Sanatçılar bu sürecin ardından birbirlerinin eserlerini imzalar ve hatta fikri çok beğendiğini ifade eden Arp'ı, üretime katılmamasına rağmen imzalara dahil ederler. Hugnet için bu birey olarak sanatçının ölümüdür. (Hugnet, 1981, s. 158-159) Ölen sanatçı burada yerini, kendini tamamen dış güçlerin kontrolüne bırakmış edilgen bir bireye bırakır. Bu birey çevresel etkenlerin ve olağanüstü güçlerin karşısında aletleşmiş ve salt tepkisel bir varlık haline gelmiş bilinçsiz bir tavrı simgeler.



Resim 2. Max Ernst ve Hans Arp, "Fatagaga", 1920, kolaj, 11.2 x 10 cm, (Görsel kaynak: <https://sophietabonehistory.wordpress.com/2015/11/15/surrealism/>)

Ernst bilinçli tasarımı tamamen ortadan kaldırmak adına kolajın ardından *frottage* (frotaj, kazıma) tekniğini geliştirir: farklı dokularda yüzeylere

rastgele kâğıtlar yerleştirip, füzle üzerlerinden kazıyarak bu dokuları resme aktarır. Frottajda amaç sanatçının müdahalesinin en aza indirgenmesi ve yetenek kavramının tamamen yok edilmesidir. Bu şekilde üretim yapan sanatçı için artık benliğinin, kişiliğinin, bilginin ve becerinin önemi kalmaz. Ernst'e göre kendisi bir sanatçı olarak artık eserleri karşısında sadece bir seyirci konumundadır ve eserlerinin büyüğü bir şekilde ortaya çıkışlarına tanıklık eder. (Ernst, 2009, s. 42)

Şansı üretim yöntemi olarak sahiplenen bir başka Dadacı'ya, Marcel Duchamp'a baktığımızda ise ortaya çıkan yeni sanatçı tanımının bir diğer yüzüyle karşılaşmaktayız. Richter, Duchamp'ın sanatsal tavrını tasvir ederken sanatçının sanatı, bir matematik işlemi gibi aklıyla çözdüğünü ve sonucu sıfır bularak sonlandırdığını yazar. (Richter, 2014, s. 91) Bu şekilde sanatı ve sanatçıyı yok eden Duchamp, birçok açıdan Dada'ya öncülük eden üretim tavrının ilk izlerini, 1913 yılında tasarlamaya başladığı *Büyük Cam* adlı eserinde gösterir. Sanatçı bu eser için yaptığı eskizlerde, işte yer alacak gelin ve bekar gibi figürlerin betimlemelerinde tamamen mekanikleşmiş bir tasarım mantığı kullanır. Sanatçı nihilist tavrını burada da gösterir: asla çalışmayacak bu elemanlar endüstriyel makinelerin şemaları şeklinde tasarlanmış, boyutları, biçimleri ve birbirleri ile ilişkileri ise bu sözde mühendisliğin çalışma kistaslarına göre belirlenmiştir. Duchamp, bu biçimlerden biri olan çikolata öğütücüsünü camı için tasarladıktan sonra yaşadığı deneyimi şöyle aktarıyor;

"[Çikolata Öğütücüsünün] mekanik yönüne hayran kalmıştım, ya da en azından o an benim için yeni bir üretim tekniğine geçmek adına bir karar anı oldu. Üstünkörü bir çizime, boyaların yüzeye fışkırtıldığı bir resim sürecine geri dönemezdim. Tamamen duru bir resme ve duru bir sanat anlayışına geri dönmeyi arzuluyordum. Şansın önemini, keskinliğin ve netliğin değerini anlamaya başlıyordum. [...] Benim için mekanik çizim tekniği bu duru sanat kavramını icra etmenin en iyi şekliydi." (Duchamp, 1973, s. 130)

Duchamp için *Büyük Cam*'in ardından klasik veya modern bir resmin geçerliliği kalmamıştır. Bu yüzden boya ve fırçayı bırakır ve hazır-nesne olarak adlandırdığı bir seri üretime gider. Hazır-nesne birçok özelliğinin yanında özünde bir montaj işidir: sanatçı dünyada hazır bulunan endüstriyel nesnelere alır, onları anlamsız ve ilişkisiz şekilde tekrar kurgular ve sanat nesnesi olarak sunar. Duchamp için hazır nesne, "sanat eserinin insani boyuttan çıkarılmasını" amaçlar. (Duchamp, 1973, s. 134) Bu üretim şeklinde de şans ve rastlantısallık üretimin temel nitelikleridir. Burada da sanatçı yine kendisini basit bir izleyici olarak konumlamakta ve üretime olan müdahalesini, estetik tercihlerini sınırlamaya çalışır. Duchamp *Monta Carlo Bonosu* adlı, kolajladığı bonolar karşılığında topladığı yatırımlarla rulet oynayıp, şanslı çözümlenerek gazinoyu iflas ettirmeyi amaçlayan işi için Picabia'ya şöyle yazıyor: "gördüğün gibi aslında ressamıktan hiç vazgeçmedim, sadece şimdi şansa çizim yapıyorum." (Duchamp, 1973, s. 187)



Resim 3. Marcel Duchamp, “Mutsuz Hazır-nesne”, 1919, (Görsel kaynak: https://www.toutfait.com/unmaking_the_museum/Unhappy%20Readymade.html)

Şans Duchamp için akademik bilgisini, sanatsal kaygılarını ve yetilerini terk etmek için başvurduğu bir yöntemdir. Böylece ürettiği sanat da dönemin sanatçı kimliğini ve sanat kurumunun savunduğu bütün kıstasları reddeder. Eserde sanatçının yeteneği, estetik duyarlılığı veya biçimsel bir tasarımı söz konusu değildir: ürün, şekillendirilmesi şansa bırakılmış bir süreçle doğar. Sanatçının iradesinin yadsındığı bu üretim mantığının en güzel örneği 1919 tarihli *Mutsuz Hazır-nesne* adlı eserde görülebilir. Eser, camdan dışarı asılarak doğa şartlarına teslim edilmiş bir geometri kitabından oluşur (Bk. Resim 3). Kitabı asma için kardeşi Suzanne’a yollayan sanatçı, ona verdiği talimatlarla süreci başlatır ve kitabın fotoğraflanmasını ister. Bu mutsuz hazır-nesne, tıpkı dönemin savaştan bedenleri gibi kaderini dış güçlere, şansa ve tabiatın hükmüne bırakmış bir varlıktır. Zamanla yıpranan ve şekil değiştiren bu kitabın biçimlenmesinde sanatçının hiçbir etkisi yoktur. Duchamp’ın üretimi bu yöntemlerle özünde sanatın yok olduğunu ve sanatçının var olmadığını ifşa eder: her eseri sanatçı ve sanat kurumu için bir nevi bir ölüm haberi.

Sonuç: Mekanize Sanatçı

Arp, Ernst ve Duchamp’ın yöntemleri sonucunda Dadacı sanatçı artık eseri ile estetik becerisini, teknik üstünlüğünü ve kurumsal kaygılarını bertaraf etmiş bir varlığa dönüşür. Bu durum, savaşın askerler üzerindeki etkileriyle birebir eşleşmektedir. Dadacıların sanatçıyı sanat üretimi denkleminden çıkarma çabası aynı zamanda iradesi ve bilincini terk etmiş yeni bireyin üretebileceği bir sanatın da arayışıdır. Jean Arp’in benliği ve bilincini, onu üreten sisteme olan kininden ötürü dışlaması bu savaş deneyiminin ifşa ettiği yıkımın ve yüce değerler arkasına sığınmış olan büyük anlamsızlıkların yarattığı hayal kırıklığının bir sonucudur. Bu nedenle Arp, yoz bulduğu mantıktan kaçarak doğaya sığınır. Aynı şekilde Ernst de Arp’in ve Dada’nın bu tavrını şu sözlerle anlatır: “[Dada] herhangi bir görüşün yasalarına uymayı gereksiz bulur. Doğası, onun herhangi bir nesneye veya biçime azıcık dahi bağlanmasına izin vermez ve kelimelerle zehirlenmesini engeller.” (Ernst, 2009, s. 128)

Benliğini, seçimlerini ve eseri üzerindeki iktidarını yok eden sanatçı artık bir otomatik mekanizmaya dönüşür. Bu varlık sanat üretimini rastgele bir sisteme indirgemiş, belli kanunlara dayalı otomatik bir şekilde çalışan bir makinedir: endüstriyel dünyadaki artıkları ve nesnelere toplar, onları rastgele ve anlamsızca birleştirir ve tüketime sunar. Hannah Höch bu tavrı şu sözlerle ifade ediyor:

“Bütün amacımız, endüstriyel dünyanın ve makine evreninin nesnelere sanat mecrasına entegre etmektir. Tipografik kolajlarımız ve montajlarımızda, bu amacı gerçekleştirmek adına elimizden çıkan üretime, ancak bir makinenin üretebileceği bir şeyin görselliğini kazandırmaya çalıştık.” (Höch, 1971, s. 73)

Makineleşmiş sanatçı, tıpkı makineleşmiş birey gibi bu otomatik üretimine dair bir öngörü sahibi değildir. Hatta bir başka Dadacı Francis Picabia için eseri, üretildiği anda sanatçı için anlamsızlaşır. (Picabia, 2012, s. 182) Bu nedenle montaj eser, tıpkı Duchamp’ın *Çeşme’si* gibi, kendi başına ve estetik olarak bir önem arz etmez. Tersine Duchamp’ın pisurunu beğenen kişi, Dada’nın derdini anlamayı başaramamıştır. Beğeniye tetikleyen zevk duygusu Duchamp için bir tabudur ve tamamen yok edilmelidir. Çünkü zevkleriyle hareket eden ve üretim yapan sanatçı kendini tekrar etmeye mahkûm kalacaktır. Bu zevkten kendini arındırmanın yolu ise Duchamp’a göre “mekanik teknikleri benimsemekten” geçer: mekanik bir çizimde zevk unsuru bertaraf edilir. (Duchamp, 1973, s. 134)

Bu nedenle montaj için birincil amaç biçimsel değil, düşünsel bir eylemin ifadesidir. Bürger bu eylemi “bireysel yaratım kategorisini radikal şekilde olumsuzlamak” olarak tanımlar. (Bürger, 2003, s. 107) Yazar Duchamp’ın hazır-nesnelere ve rastgele üretim mantığı ile ortaya çıkan işleri bir sanat eseri değil, bir gösteri olarak tanımlar ve bunların ancak karşılığında durduğu ve reddettiği burjuva sanat anlayışına istinaden anlamlandırabileceğimizi söyler. Eser, biçimselliğin ötesine geçer ve bir eleştiri aracı olarak düşünsel boyuta kayar: resim ve ressam yok edilmiştir. Dolayısıyla Dada eserini anlamak için, eserin biçimselliğine odaklanmak yerine, üretim yöntemine ve bu yöntemi tetikleyen düşünce yapısına bakmak gereklidir. Bu düşüncenin özünde ise benliğini yitirmiş yeni bir sanatçı kimliği ve bu kimliği oluşturan savaşın birey üzerindeki yıkımı yer alır.

Dada’nın ortaya attığı bu yeni sanatçı modelinin olası kıldığı en önemli şey, iradesine, aklına ve miras edindiği bilgiye olan güvenini yitirmiş bireyin de üretebileceği bir sanat olarak karşımıza çıkmasıdır. Dadacı sanat, geleceğe, geçmişe ve bu zamanları tanımlayan ideolojilere olan inancını yitirmiş ve âna kısıtlı kalmış bireyin elinde kalan tek güvenilir unsura; yani şansa, anlamsızlığa ve doğaüstüne sığınan bir üretimdir. Richter de aynı şekilde Dada’nın üretiminin “nedensellik ve bilinçli iradenin sınırlarını aşmamızı sağlayan büyümlü bir süreç” olduğunu ifade eder. (Richter, 2014, s. 57) İnsanın kontrolünün ötesine çıkan bu büyümlü sanatsal üretim süreci, savaşın cephede yaşadığı olağanüstü deneyimi ve sığındıkları büyümlü gerçekliği de tasdikler. Şans, sanatçıyı bilincinden ve iradesinden uzaklaştırarak onu sanat icrasında basit bir aracı haline getirir ve böylece terk ettiği rasyonaliteye ve erkine rağmen üretebileceği bir sanatı ortaya koyar. Bu sanat, geçmiş ideolojilerden soyutlanmış ve tamamen irrasyonel haliyle yeni bireyin deneyimini sahiplenir. Dada savaşta yıkılmış bireyin sanatsal

ifadesini oluştururken, aynı zamanda bu ifadeyi zorunlu kılan şartları da kabul etmekte ve bunları yadsıyan toplumu ve düzeni de onlarla yüzleşmeye zorlamaktadır. Bürger'in tanımladığı şok deneyimi ise bu yüzleşmenin sonuçlarını gösterir.

Huelsenbeck şöyle aktarıyor: “bilinçaltı, otomatikleşme ve şans etkisi. Dünyamızın git gide artan kısıtlamalarından kurtuluşumuz işte burada fevkalade mümkün. Savaş, şiddet, yükselen geleneksellik, diktatörlük, orta sınıf ve kurduğu korku imparatorluğu – nedir bunların hepsine çare? Dada” (Huelsenbeck, 1974, s. 37) Dada'nın makineleştirdiği sanatçı böylece her eseri ile sanat kurumunun ve burjuva kültürün tanımlarını yıkmaya çalışır. Birçok Dada manifestosunda yerilen ve aşağılanan sanat eleştirmeninin simgelediği de bu burjuva dünya düzeni ve sanat anlayışıdır. Makineleşmiş sanatçı ise bu düzenden kurtuluşun ve yeni düzenlerin oluşmasına olan direncin ifadesidir. Bütün akımları, akım olmayı ve böylece estetiği ve estetik edimi reddetmeyen herhangi bir sanatçı ya da sanat hareketi Dada için geçmişin hatalarını tekrar edecektir. Şans ve rastlantısallık Dada'yı sistemleşmekten korur ve onu daimî bir kargaşaya hapseder. Şansla üreten sanatçı için üslup, malzeme ve kurgu her zaman akışkan ve belirsizdir. Bu nedenledir ki, Huelsenbeck'in *Collective Dada Manifesto* metni “bu manifestoya karşı olmak da Dadacı olmaktır” sözleriyle biter. (Huelsenbeck, 1981, s. 250)

Görüldüğü üzere Arp, Ernst ve Duchamp'ta gözlemlenen ve bütün Dadacıların paylaştığı şansa dayalı üretim yöntemleri ve tetiklediği sanatçının makineleşme süreci, savaşın ürettiği psikolojik ve toplumsal etkileri gözlemleyen ve özümseyen sanatçıların, bu etkiler nedeniyle ortaya çıkan yeni modern bireyi sahiplenerek, onu sanat mecrasına yansıtmasıyla doğar. Dada'nın estetik alana taşıdığı bu birey, Richter'in tanımı ile mantığı bir silah gibi kullanarak cesetlerden dağlar yapan insanlarla ya da insanlık dışı mahluklarla artık hiçbir alakası kalsın istemeyen bir neslin inşa ettiği, “rasyonalitenin, banallığın, generallerin, anavatanların, devletlerin, galericilerin, mikropların, oturma izinlerinin ve geçmişin diktatörlüğünden kurtulmuş bir insandır.” (Richter, 2014, s. 65)

Savaşın ölümü, ardından yaşamı ve en nihayetinde bütün dünya düzenini anlamsızlaştırması ve bu şekilde insanı etkin ve rasyonel bir varlık olarak yok etmesi Dada'da estetik ifadesini bulur. Bu anlamsızlığı gören ve haykırarak isteyen Dadacı için ise yöntem, gerçekleşen yıkımı kabullenmek ve harap olmuş rasyonel mantığı ve iradesini bir kenara atıp, yaşadığı cehennemnin mimarı bu akla karşı kargaşaya ve şansa sığınarak üretim yapmaktır. Makineleşmiş sanatçı işte bu haykırışın ete bürünmüş halidir.

Dipnotlar

1. Peter Bürger'e göre “[Kübizmde] gerçekliği resmeden organik eser ortadan kaldırılmıştır, ama tarihsel avangart hareketlerinde olduğu gibi sanatın sorgulanması söz konusu değildir.” (Bürger, 2003, s. 143) Richard Cork için ise günlük nesneyi farklı ve geleneksellikten uzak bir şekilde betimlemek Picasso'nun ana meselesini oluşturur, dolayısıyla kolaj materyali resimde ikincil ve yardımcı bir unsur olarak karşımıza çıkar. (Cork, 1994, s. 22) Dada montajında ise

endüstriyel malzeme bir üst konu ve biçimselliğe hizmet etmez ve eserin ana unsurudur.

2. Birinci Dünya Savaşında 9 milyon asker hayatını kaybedecek ve bunlardan top atışı kaynaklı kayıplar Fransız ordusunda %76, İngiltere ve Almanya'da ise sırasıyla %39 ve %85 oranına tekabül edecektir (Kramer, 2007, s. 251-252). Bunun yanında siperlere sıkışmış askeri hayatın sonuçları, Çanakkale Muharebesi gibi mücadelelerde hastalık nedenli askeri kayıpların %50 oranında seyretmesinde de görülmektedir (Hart, 2013, s. 453).
3. Jane Goodall'ın analizine göre kişinin bâtil inançlara olan bağlılığı, üzerinde etki sahibi olmadığı ve karşısında aciz kaldığı bir dünyayla karşılaşması ve bu dünya ile baş etme çabasından kaynaklanır. (Goodall, 2010)
4. *Fatagaga*, gazometrisi garantili tablo üretimi anlamına gelen “Fabrication de Tableaux Gasometriques Garantis” tamlamasının bir kısaltmasıdır.

* Öğr. Gör. Batu BOZOĞLU

E-posta: batubozoglu@gmail.com

Okan Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

**Dr. Öğr. Üyesi Mürteza FİDAN

E-posta: murteza.fidan@marmara.edu.tr

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü
Küçükçamlıca, 34718, Acıbadem, Kadıköy/İstanbul

Kaynaklar

- Arp, J. (1972). And So the Circle Closed. J. Arp, & M. Jean (Dü.), *Arp on Arp: Poems, Essays, Memories* içinde (J. Neugroschel, Çev., s. 245-247). New York: Viking Press.
- Arp, J. (1972). Stone Formed by Human Hand. J. Arp, & M. Jean (Dü.), *Arp on Arp: Poems, Essays, Memories* içinde (J. Neugroschel, Çev., s. 242). New York: Viking Press.
- Arp, J. (1981). Notes From a Dada Diary. R. Motherwell (Dü.), *The Dada Painters and Poets* (ss. 221-225) içinde. London: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Ball, H. (1996). *Flight out of time*. (J. Elderfield, Dü.) California: Univ. of California.
- Bürger, P. (2003). *Avangard Kuramı*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cork, R. (1994). *A Bitter Truth: Avant-garde art and the Great War*. New Haven: Yale University Press.
- Danto, A. C. (2002). The Abuse of Beauty. *Daedalus*, 131(4), 35-56.
- Duchamp, M. (1973). *The Writings of Marcel Duchamp*. (M. Sanouillet, & E. Peterson, Dü.) New York: Da Capo Press.
- Edmonds, C. (1984). *A Subaltern's War*. Suffolk: Richard Clay.
- Eksteins, M. (1989). *Rites of Spring*. Toronto: Lester & Orpen Denny's.
- Ernst, M. (2009). *Beyond painting*. Chicago: Solar Books.
- Gamboni, D. (1999). “Fabrication of Accidents”: Factura and Chance in Nineteenth-Century Art. *RES: Anthropology and Aesthetics*(36), 205-225.
- Goodall, J. (2010). Superstition and Human Agency. *Implicit Religion*, 13(3), 307-318.
- Hart, P. (2013). *Gallipoli*. London: Profile Books Ltd.
- Horne, A. (1984). *The Price of Glory: Verdun 1916*. Middlesex: Penguin.
- Höch, H. (1971). Interview with Hannah Höch (1959). *Dadas on Art* içinde (E. Roditi, Röportaj Yapan, & L. R. Lippard, Editör, ss. 68-78). New York: Dover Publications.
- Huelsenbeck, R. (1974). *Memoirs of a Dada Drummer*. (H. J. Kleinschmidt, Dü., & J. Neugroschel, Çev.) New York: The Viking Press.
- Huelsenbeck, R. (1981). Collective Dada Manifesto. R. Motherwell (Dü.), *The Dada Painters and Poets* içinde (ss. 242-245). London: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Hugnet, G. (1981). The Dada Spirit in Painting. R. Motherwell (Dü.), *The Dada Painters*

- and Poets içinde (ss. 123-165). London: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Kant, İ. (2000). *The Critique of Judgment*. New York: Prometheus.
 - Kramer, A. (2007). *Dymanic of Destruction: Culture and Mass Killing in the First World War*. London: Oxford University Press.
 - Mosse, G. L. (1990). *Fallen soldiers: Reshaping the memory of the world wars*. New York: Oxford University Press.
 - Mosse, G. L. (2000). Shell-Shock as Social Disease. *Journal of contemporary history*, 35(1), 101-108.
 - Picabia, F. (2012). *I am a Beautiful Monster*. (Marc Lowenthal, çev.) London: MIT Press, 2012.
 - Reed, E. J. (1979). *No Man's Land: Combat & Identity in World War 1*. Cambridge: Cambridge University Press.
 - Ribemont-Dessaignes, G. (1981). History of Dada. R. Motherwell (Dü.), *The Dada Painters and Poets* içinde (ss. 99-121). London: The Belknap Press of Harvard University Press.
 - Richter, H. (2014). *Dada: Art and Anti-Art*. London: Thames&Hudson.
 - Sassoon, S. (2016). *Memoirs of an Infantry Officer*. New York: Penguin.
 - Tzara, T. (1981). Dada Manifesto, 1918. R. Motherwell (Dü.), *The Dada Painters and Poets* içinde (ss. 76-82). London: The Belknap Press of Harvard University Press.
 - Tzara, T. (2009). Max Ernst and his Reversible Images. M. Ernst, *Beyond painting* içinde (ss. 147-155). Chicago: Solar Books.

GIDA AMBALAJI TASARIMLARINDA DEĞİŞEN TÜKETİCİ BEKLENTİLERİ

CHANGING CONSUMER EXPECTATIONS IN FOOD PACKAGING DESIGNS

Tevfik İnanç İLİSULU* 

Sanat-Tasarım Dergisi 2019, Sayı: 10 ISSN: 2529-007X ss.16-23 DOI: 10.35333/Sanat.2019.84

Öz

Ambalaj, insanlık tarihi boyunca gıda ürünlerinin korunması ve taşınması işlevi nedeniyle var olmuştur. Doğada bulunan yaprak ve ağaç kabukları gibi doğal malzemeler ilk ambalajlar olarak kabul edilir. Ancak yerleşik hayata geçiş ile birlikte ambalajın işlevi çeşitlenerek günün koşullarına göre şekillenmiştir. Üreticiler ambalajlar sayesinde tüketiciyle iletişim kurarak satışlarını arttırmayı hedeflemektedirler. Doğru iletişimi kurmak ise ambalaj tasarımının görevidir ve doğru kurgulanırsa başarıya ulaşabilir. Bu başarı için tüketici beklentilerinin iyi bir biçimde belirlenmesi gerekmektedir. Genel olarak ambalaj tasarımından beklenen, dört odak noktası bulunmaktadır. Bunlar; ürünü koruması, taşıma kolaylığı sağlaması, estetik değer taşıması ve doğru iletişimi kurabilmesidir. Ancak tüketici algısı ve tercihlerinin sürekli bir değişim içerisinde olduğu bir gerçektir. İnsan doğası gereği yeni ve yaratıcı süreçleri her zaman merak eder. Merak onu yeni arayışlara farklı bakış açıları bulmaya zorlar. Makale içerisinde tüketici beklentilerinin hangi nedenlerle ve ne yönde değiştiği dört farklı başlık altında örnekler üzerinden incelenerek tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Gıda Ambalajı Tasarımı, Sürdürülebilir Ambalaj, Artırılmış Gerçeklik ve Ambalaj

Abstract

Packaging has existed because of the function of protecting and transporting food products throughout human history. For the packaging, natural materials that exist in nature are used first. However, the function of the packaging has been diversified with the settled life. Today, there is almost no food product without packaging. The producers aim to increase their sales by communicating with the consumers through these packages. Appropriate communication is the task of packaging design and can be successful if it is constructed correctly. For this success, consumer expectations need to be well defined. In general, there are four important focal points expected from packaging design. These focus points; product protection, ease of transportation, aesthetic value and appropriate communication. However, it is a fact that consumer preferences change. Human nature is always curious about creative processes. This curiosity forces people to find different perspectives. Ecological change, competition in the market shelf and technology are factors that affect consumer expectations. For this reason, manufacturers need to keep up with changing consumer demands to increase product sales. In this article, the reasons

why consumer expectations change are examined through examples. In this article, the reasons and direction of changing consumer expectations are discussed under four different headings.

Keywords: Food Packaging Design, Sustainable Packaging, Augmented Reality and Packaging

Giriş

Ambalajın ortaya çıkışı, insanlığın özellikle yiyeceklerini taşıma ve koruma ihtiyacıyla başlamıştır. Arkeolojik bulgular, M.Ö. 8000 yıllarında, ağaç kabuğu, yapraklar, deniz kabukları, kil çömlek gibi doğal malzemelerin ürünleri saklamak için kullanıldığını göstermektedir. Ancak bugün, içi boş meyve/sebze kabukları yerini cam şişelere; hayvan derileri ve yapraklar ise kağıt ve plastik torbalara bırakmıştır (Klimchuk ve Krasovec, 2006, s. 1). Ambalajın gelişimi yüzyıllar boyunca teknolojiye gelişmelerden, taşımacılık sektöründeki çeşitlilikten ve toplumsal değişikliklerden etkilenmiştir. Bu ilerleme ve değişim, hayatın her alanında ürünlerin ambalajlarının çeşitlenmesini sağlarken derinden etkilenmesine de neden olmuştur (Calver, 2007, s. 10). Özellikle sanayi devrimi ambalaj tasarımı için dönüm noktası olmuştur. Seri üretim, ambalajın işlevini artırırken, aynı zamanda değerini de yükseltmiştir. Artık günümüzde ambalaj, bilim, sanat ve teknolojinin birleşimiyle ortaya çıkmaktadır (Hellström ve Olsson, 2017, s. 3).

Çevremize baktığımız zaman ambalajsız bir gıda ürün bulmak neredeyse imkansız hale gelmiştir ve dört bir yanımda bizi çevrelemektedirler. Ambalajın en önemli görevlerinden biri ürünü dış etkenlerden korumasıdır. Ayrıca bir yerden bir yere bozulmadan, kırılmadan ulaştırılmasını ve güvenli depolanmasını da sağlamaktadır. Ambalaj tasarımı ise, ürünün pazarlama stratejisinin temel unsurlarından biridir ve ürünün tüketici tarafından diğer ürünlerden farklılaşarak tanınmasını sağlayacak olan görsel yüzüdür (Ambrose ve Harris, 2011, s. 16). Bunun için form, yapı, malzeme, tipografi, renk ve imge gibi ürün hakkında bilgi veren tasarım unsurlarının yaratıcı biçimde bir araya getirilmesi gerekmektedir (Becer, 2014, s. 18). Ambalaj tasarımının hedefi, ürün kimliğinin oluşturularak hedef kitleye mesajın ulaştırılması, diğer bir deyişle tüketiciyle olan iletişimin doğru biçimde kurulmasını sağlamaktır.

Yirmi birinci yüzyılda bir tüketici için ambalaj tasarımı, koruma, saklama ve bilgilendirme işlevlerinden daha fazlasını ifade etmektedir. Marka ile birlikte ambalaj, satın alma kararının verilmesi noktasında artık tam

olarak merkezde yer almaktadır. Ambalaj, ürün ve potansiyel tüketici arasında doğru iletişim kurarken dikkat çekici olmalı ve kalıcı bir iz bırakabilmelidir. Bunu yaparken aslında tüketiciyi kendine bağlamalı ve onun sadakatini kazanmalıdır.

Ürün satışlarını etkileyen en önemli ve belirleyici özellik ambalajın tasarımıdır. İyi tasarlanmış bir ambalaj gıda ürününün başarısı için esastır. Bu başarı, gıda ambalajının hem ilgi çekici ve bilgilendirici olmasına hem de tipografi, illüstrasyon, form, fotoğraf ve renk gibi doğru iletişim araçlarını kullanabilmesine bağlıdır. Bu durum özellikle tüketicinin, market rafının önünde verdiği satın alma kararını etkileyebilmesi ile yakından ilişkilidir diyebiliriz.

Her gün onlarca yeni gıda ürünü piyasaya sürülmektedir. Bununla birlikte market raflarındaki gıda ürünleri hali hazırda uzun zamandır tüketiciye sunuluyor olabilir. Ancak ambalaj tasarımının iletişim gücü, değişen paradigmalara, teknoloji ve beklentiler doğrultusunda zaman içerisinde azalabilmektedir. Bu durumun ambalaj tasarımının günün koşullarına göre yeniden ele alınarak tasarlanmasını kaçınılmaz hale getirmektedir. Bu açıdan etkisini sürdürebilmesi için bazen büyük değişiklikler, bazen de günün tasarım getirileri doğrultusunda küçük ama etkili değişimlerin yeterli olacağı düşünülebilir. Piyasaya ilk defa çıkacak olan yeni ürün ambalajı tasarımının ise tüketici ile ilk karşılaşmasında onu etkileyebilmesi gerekmektedir. Tadını, kokusunu, rengini bilmediği yeni bir ürünü satın alma kararını verecek olan tüketiciyi etkileyen en önemli unsurlar, ambalaj tasarımının iletişim başarısı, görsel etkisi ve güncel tasarım yaklaşımlarını yalalayabilmiş olmasıdır diyebiliriz. Bu nedenle ambalaj tasarımının değeri gün geçtikçe daha iyi anlaşılmakta, firmalar bu konu üzerine eğilerek yatırım yapmaktadırlar.

Başarılı bir ambalaj tüketici üzerinde farklı duygular yaratabilir. Bunun başlıca sebebi, marka etkisinin ve ambalaj tasarımının doğru biçimde bir araya getirilmesidir. Bunun sonucunda tüketici için bir hikaye ortaya çıkmaktadır. Bu hikaye tüketicinin ürünü satın aldığı zaman iyi hissetmesini ve bu deneyimini tekrar etmesini sağlamaktadır.

Ticari açıdan gıda ambalajlarının endüstrileşmesinden bu güne bir çok farklı ve etkili ambalaj tasarımları üretilmiş ve üretilmeye devam etmektedir. Bununla birlikte marka başarısı için yenilikçi yaklaşımlar hayati önem taşımakta ve tüm yönleriyle buna ihtiyaç duymaktadır (DuPuis ve Silva, 2008, s. 22). Bu noktada tasarımcıların inovatif değerler üretebilmeleri için, üreticinin beklentileriyle birlikte değişen tüketici alışkanlıklarını ve yeni tasarım yaklaşımlarını iyi analiz etmeleri gerekmektedir.

Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı bu araştırmanın amacı, gıda ambalajı tasarımlarında tüketici beklentilerinin nasıl değiştiğinin anlaşılabilmesidir. Bu doğrultuda gıda ambalajı tasarımı üzerine çalışan araştırmacılara katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Araştırmanın deseni "durum çalışması", türü ise "açıklayıcı durum çalışması"dır. Araştırmanın amacı doğrultusunda nitel veri toplama araçlarından "doküman incelemesi" tekniği kullanılmıştır. Araştırmada, doküman incelemesi ve analizleri sonucunda gıda ambalajı tasarımlarında görülen değişimler örnekler üzerinden incelenerek açıklanmıştır. Bu doğrultuda değişen

gıda ambalajı tasarımı beklentileri; "sürdürülebilir ambalaj tasarımları", "minimalist ambalaj tasarımları", "olağandışı / eğlenceli ambalaj tasarımları", "arttırılmış gerçeklik ve ambalaj tasarımları" olarak dört ayrı başlık altında toplanmıştır.

Sürdürülebilir Ambalaj Tasarımları

Yeni yüzyıla birlikte doğal kaynaklar hızla tüketilmekte, bu nedenden dolayı da gıda ambalajı alanında sürdürülebilirlik daha da önem kazanmaktadır. Tüketim bilinci ve farkındalığının dünya genelinde artması, tüketici alışkanlıklarının değişmesine neden olurken özellikle sürdürülebilir ambalaj tasarımı bu noktada yükselen bir değer olarak karşımıza çıkmaktadır. Sürdürülebilir yaklaşım, ambalaj tasarımı sürecini daha karmaşık hale getirirse de ekolojik denge ve geri kazanım düşünüldüğünde bu durumun göz ardı edilebileceği söylenebilir (Verghese, Lewis ve Fitzpatrick, 2012, s. 10). Ayrıca devlet yöneticilerinin bu konuyla ilgili bazı yaptırımlar uygulaması ve sınırlamalar getirmesi, sivil toplum kuruluşlarının konuyla ilgili hassas tutumları doğal olarak ambalaj sektörünün de olumlu yönde etkilemektedir. Türkiye'de "Ambalaj Atıklarının Kontrolü" yönetmeliğine göre geri dönüşümü mümkün olmayan malzemelerin ambalaj üretiminde kullanılmaları da mümkün değildir. Dolayısı ile geri dönüşümlü malzemelerden üretilmiş bu ambalajların kullanım ömürlerini tamamladıktan sonra geri dönüşüm sürecine girmeleri gerekmektedir (Ambalaj Sanayicileri Derneği, 2019). Artık hem tasarımcılar hem de tüketiciler çevreye karşı daha önce olduğundan çok daha duyarlı ve bilinçli davranmaktadırlar. Bu durum ambalaj malzemeleri ile birlikte ambalaj tasarımlarının da değişimine yol açmaktadır.

Bir iletişim aracı olarak ambalaj, bu noktada tasarımıyla ön plana çıkarken sürdürülebilir olduğunu doğru biçimde tüketiciye iletmeli, aynı zamanda bu konuda tüketiciyi bilgilendirmelidir. Nielsen Küresel Kurumsal Sürdürülebilirlik Raporu'na göre; küresel tüketicilerin %73'ü sürdürülebilir marka ve ambalajlar için daha fazla ödeme yapabileceklerini söylemişlerdir (Nielsen, 2019). Bu durum tüketicilerin çevreye duyarlı ambalajları satın alma olasılıklarının daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Çevreye duyarlı, karbon ayak izini küçültmeye istekli tüketicilerin her geçen gün artması ambalaj malzemelerinin biyokimyasal gelişimiyle beraber tasarımlarının da bu yönde şekillenmesine neden olmaktadır. Minimum üretim enerjisi ve malzeme gerektiren sürdürülebilir malzemelerle birlikte etkili bir ambalaj tasarımı, ürünün satış grafiklerinin olumlu yönde etkilenmesine, pazarlama ve rekabet gücüyle birlikte marka değerinin artmasına katkı sağlayacaktır (Shedroff, 2009, s. 219).

Carlsberg içecek firması çevre duyarlılığı ve sürdürülebilirlik adına yaptığı çalışmalar sonucunda doğada çözünebilir bir yapıştırıcı geliştirmiştir. Altılı içecek ambalajında içecekleri plastik veya karton bir taşıma kabı içerisine koymak yerine içecek kutularını birbirine yapıştırarak (geliştirdiği yapıştırıcı teknolojisi ile) çok daha az malzeme kullanma yolunu tercih etmiştir. Böylece kutuların ön yüzünde arada kesinti olmadan devamlılık sağlanmış, yüzeyin genişlemesi sonucunda bütünlük bir tasarım ortaya çıkmıştır (Resim 1).



Resim 1. Carlsberg Altılı Kutu Ambalajı Tasarımı (Görsel kaynak: <https://www.packaging-gateway.com/news/carlsberg-unveils-new-sustainable-packaging-six-packs-cans/> Erişim Tarihi: 02.04.2019))

Ambalajların üzerinde bulunan özel baskı mürekkeplerinin üretimi sırasında tüketilen enerjinin doğal çevreye olumsuz etkileri olabilmektedir. Carlsberg, ambalajlarının seçilen pazarlarda geri dönüştürülebilirliğini geliştirmek için, "Cradle to Cradle" adlı gümüş sertifikalı mürekkepleri kullanmayı tercih etmektedir. Bu mürekkepler yenilenebilir enerji kaynakları kullanılarak üretilmekte, bu sayede çevreye olumsuz etkileri en aza indirilmektedir (Carlsberg, 2019).

Resim 2'de sıradan bir ürün ambalajı olan dikdörtgen yumurta kutularına alternatif bir tasarım ile farklı bir bakış açısı getirildiği söylenebilir. Bilardo oyunu kavramı olarak ele alınarak, 8 sayılı, siyah top ve üçgen form (üç ögede bilardo oyunu içeriğinde yer almaktadır) kullanımıyla birlikte tasarım farklılaştırılmıştır. Bu sayede geri dönüştürülebilir hamur kutusuna vurgu yapılırken, aynı malzeme ve maliyete sahip sürdürülebilir ve taşınabilir bir yumurta ambalajı tasarımının ortaya çıkarıldığı görülmektedir (Dieline, 2019).



Resim 2. Lucky 8 Egg Yumurta Ambalajı Tasarımı (Görsel kaynak: <https://beta.thedieline.com/blog/2019/2/28/lucky-egg-is-the-new-way-to-stack-your-eggs> Erişim Tarihi: 02.04.2019)

Tüketicilerin artık geçmişte olduğundan çok daha fazla çevre dostu oldukları söylenebilir. Küresel boyutta çevre kirliliği sorunlarıyla ilgili endişelerin hızlı bir biçimde artması, çözüm arayışlarını da ivmelenmesine neden olmaktadır. Çevresel sürdürülebilirlik için, ambalaj üzerinde kullanılan malzeme miktarlarının azaltılması, bu malzemelerin geri dönüştürülebilir olması veya doğada kendi kendine çözünebilmesi, yenilenebilir enerjiyle

üretilen boyaların ambalaj üzerinde kullanılması gibi özelliklerin etkili bir tasarımla bütünleştirilmesinin gerekli olduğu görülmektedir. Bu tür çevreci tasarım yaklaşımlarının değişen tüketici beklentilerinin karşılanması noktasında oldukça önemli olduğu düşünülebilir.

Minimalist Ambalaj Tasarımları

Minimalizm, Soyut Ekspresyonizm'e bir tepki olarak 1960'ların başında ortaya çıkmıştır (Hodge, 2013, s. 176). İşlevselliği sadelikle birleştirmek olarak tanımlayabileceğimiz minimalizm, özellikle görsel sanatlar alanında nesnellığı ön plana çıkartmayı amaçlamaktadır. Minimalizm, tasarımcıların son yıllarda özellikle ambalaj alanında sıklıkla başvurdukları bir tasarım yaklaşımıdır. Mesajı net bir biçimde iletmek için tasarım üzerinde gereksiz hiçbir öge kullanılmaz. Bu sayede ambalaja bakan kişi yani tüketici doğrudan mesajın ne olduğunu kolaylıkla anlayabilir. Bu sayede merkeze alınan mesaj, görsel kargaşadan kurtarılarak başarılı bir biçimde aktarılabilir. Odak noktası bazen sadece tipografi, bazen etkili basit bir görsel, bazen de şeffaf malzeme kullanımıyla ürünün kendisi olabilmektedir. Ambalaj tasarımı için kullanılan bu minimal bakış açısı, tüketicinin bir kaç saniye içerisinde satın alma kararı verirken mesaja odaklanmasını sağlamaktadır. Ambalaj tasarımının özüne inerek bu biçimde farklılaştırmak, tüketicinin gözünde ürünün kendini ifade etmesine izin verirken, akılda kalıcılığın da çarpıcı biçimde vurgulamasına katkıda bulunmaktadır. Tüketici beklentileri söz konusu olduğunda, karmaşık veya yoğun malzeme kullanımı ile yapılan ambalajlar yerine minimal tasarımların tercih edildiği görülmektedir (Theobald ve Winder, 2006, s. 43).

Resim 3'de tek renk ve tek çizgi ile hazırlanan illüstrasyonların kullanıldığı minimal bir kahve ambalajı tasarımı görülmektedir. Ambalajda yer verilen büyük beyaz boşluk ve kullanılan sade tipografi ile mesajın tüketiciye basit ama dikkat çekici biçimde iletildiği söylenebilir. Renk kullanılmaması odak noktanın ürüne yönelmesini sağlarken, çok renkli bir market rafında bu tasarımın benzersiz ve dinamik görüntü vereceği düşünülebilir. Söz konusu tasarım 2018 yılında Uluslararası Pentaward Ambalaj Tasarımı Yarışması'nda altın ödüle layık görülmüştür (Pentaward Gold, 2019).



Resim 3. Esselon Kahve Ambalajı Tasarımı (Görsel kaynak: <https://www.worldpackagingdesign.com/log/2017/9/14/brigade-esselon-coffee> Erişim Tarihi: 03.04.2019)

Şeffaf malzemelerin kullanıldığı diğer örnekte ürün doğrudan gösterilerek “ben tüm dikkat çekiciliğimle buradayım” mesajını verirken, izleyici üzerinde güven hissini uyandırması sağlamaktadır. Şeffaflık ambalaj üzerinde bir anlamda dürüstlüğü de temsil etmektedir. Bu şeffaflık sayesinde tüketicinin ürün hakkında fikir sahibi olması için herhangi bir başka grafik tasarım öğesine ihtiyacı yoktur, ürün tüm tazeliği ve çekiciliği ile olduğu gibi orada durmaktadır. Marka adından başka herhangi bir tipografi unsuru kullanılmayan ambalaj, minimum ifadeyle hedefe odaklı bir ambalaj tasarımı olarak karşımıza çıkmaktadır (Resim 4).



Resim 4. Chocoo Çikolata Ambalajı Tasarımları (Görsel kaynak: <https://www.snowdonuts.com/work/chocoo/> Erişim Tarihi: 03.04.2019)

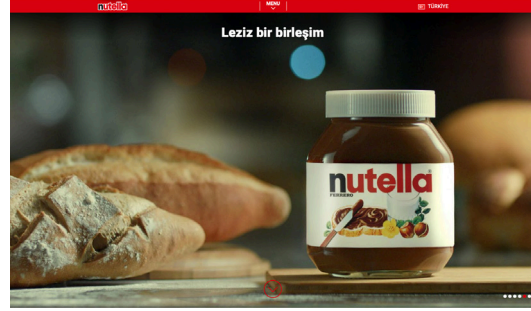
Minimalist tasarım yaklaşımları yüzlerce ürünün hep bir ağızdan “ben buraydım” diye bağırdığı çok gürültülü bir çevrede sade ve dikkat çekici biçimde kendini ön plana çıkartabilir. Ürün ambalajlarının aynı anda birden fazla mesajı iletmeye çalıştığı böylesi bir ortamda tüketicinin minimal tasarım beklentisi, geçmişte olduğu gibi günümüzde de yükselen bir grafik kullanılmaya devam edeceği söylenebilir.

Sıra Dışı / Eğlenceli Ambalaj Tasarımları

Tüketici için satın alma noktasında ambalaj ürünü temsil eder (Meyers ve Lubnier, 2004, s. 56). Diğer bir deyişle ambalaj markanın sözcüsüdür. Ancak birçok marka çoğunlukla ciddi ve risk almayan tasarımlarıyla rakipleriyle rekabet içerisinde. Bunun nedeni olarak, gıda ambalajlarının nasıl görünmesi gerektiği konusunda tüketicilerin sahip oldukları ön yargıları ve deneysel tasarımları kolay kabul etmemeleri gösterilebilir (Ambrose ve Harris, 2009, s. 120). Ancak ilgi çekmek ve farklılaşma noktalarında sıra dışı, beklenmedik, eğlenceli tasarımlar, sıkıcı market raflarında ön plana çıkarak, satın alma kararını ciddi ölçülerde etkileyebilir. Önceki satın alma deneyimlerinin tekdüzeliliği içerisinde sıra dışı / eğlenceli ambalaj tasarımları, sadık müşterileriyle birlikte, macera ve eğlence arayan potansiyel yeni müşterileri de kendine çekebilir. Tüketici için en önemli satın alma kriterlerinden biri de ürünün fiyatıdır. Ancak tüketici, aynı veya yakın fiyatlı iki ürün arasında tercihini alışılmadık bir grafik tasarım yaklaşımıyla, sıra dışı / eğlenceli bir iletişim dili kullanan ambalaj yönünde kullanmasının kimseye şaşırıcı gelmeyeceği söylenebilir.

Resim 5 örneğine bakılacak olursa; Nutella kakaolu fındık kreması ambalajı etiketinde, bir dilim krema sürülmüş ekmek dilimi, fındık taneleri ve bir bardak süt illüstrasyonu bulunmaktadır. Bu haliyle diğer rakip ürün

ambalajlarından ayrışabilecek bir grafik tasarım anlayışının görülmüdüğü söylenebilir. Çünkü rakip ambalaj tasarımlarında da benzer geniş kapaklı, elle kolay tutulabilen bir form ve neredeyse aynı görsel imgeler kullanılmaktadır (Resim 6).



Resim 5. Nutella Kakaolu Fındık Kreması Ambalaj Tasarımı (Görsel kaynak: <https://www.nutella.com.tr> Erişim Tarihi: 18.04.2019)



Resim 6. Çokokrem Kakaolu Fındık Kreması Ambalaj Tasarımı (Görsel Kaynak: <http://www.ulker.com.tr> (Erişim Tarihi: 18.04.2019)

Ancak bu noktada 2019 yılının ilk aylarında Nutella, kullanmakta olduğu ambalaj tasarımıyla birlikte yeni, sıra dışı ve birbirinden farklı ambalajlar tasarlayarak market raflarında bulunan rakipleri arasında farklılaşmayı amaçladığı görülmektedir. Kullanılan grafik dil çok renkli, hareketli ve dikkat çekici formlardan oluşmaktadır. Ürünün tamamını saran bu görsel hareketlilik dikkat çekiciliği artırırken, yüzlerce farklı çeşidin olması hedef kitlesini genişletmek isteğinin bir göstergesidir (Resim 7 – Resim 8).



Resim 7. Nutella Kakaolu Fındık Kreması Ambalaj Tasarımı (Görsel kaynak: <https://www.nutella.com.tr> Erişim Tarihi: 18.04.2019)



Resim 8. Nutella Kakaolu Fındık Kreması Satış Standı (Görsel Fotoğraf: İnanç İlisulu Fotoğraf Çekim Tarihi: 21.04.2019)

Cam çevre ve insan sağlığı için kullanımı en uygun olan ambalaj malzemelerinin başında gelmektedir. Bu yüzden son yıllarda su firmaları plastik malzeme kullanımının yanında cam kullanımını da önemsemeye başlamışlardır. Genel olarak cam şişe su ambalajlarına bakıldığında birbirine benzer tasarım anlayışına sahip oldukları görülmektedir. Ambalaj üzerinde çoğunlukla doğal yaşamı betimleyen dağ, orman, akar su gibi illüstrasyonlar kullanılmaktadır. Genellikle mavi ve yeşil renk tonlarının ağırlıkta olduğu tasarımların birbirinden ayrılma noktasında sıkıntı yaşadığı söylenebilir. (Resim 9 – Resim 10).

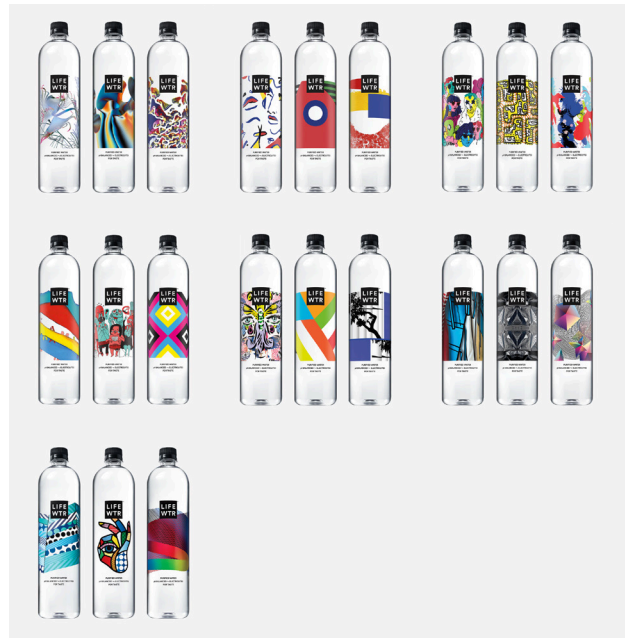


Resim 9. Pınar Cam Şişe Su Ambalajı Tasarımı (Görsel Kaynak: <http://www.pinar.com.tr/urunler/detay-su/CamSise/2705/3013/0> Erişim Tarihi: 18.04.2019)



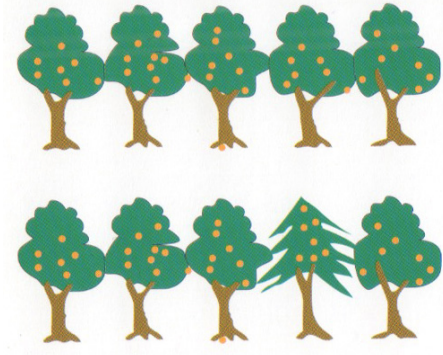
Resim 10. Erikli Cam Şişe Su Ambalajı Tasarımı (Görsel kaynak: <https://www.erikli.com.tr> Erişim Tarihi: 18.04.2019)

Başka bir cam şişe su örneğinde, Life Wtr markası yaratıcılık ve farkındalık yaratma açısından alışlagelmış dışında bir tutum benimsemiştir. Bu doğrultuda cam şişe üzerinde bulunan grafik öğeleri 21 farklı sanatçıya tasarlatmışlardır. Ayrıca belli aralıklarla farklı sanatçılardan yeni tasarımlar isteyerek sürekli yenilenmeyi planlamaktadırlar (Life Wtr, 2019). Burada amaç olağan dışı ve eğlenceli tasarımlarla farklılıklarını ortaya koyarak, tüketici deneyimini daha heyecan verici bir hale dönüştürmektir. Bunu yaparken tüketici ile iletişimi sanat ve tasarım yönünden ele aldıkları söylenebilir. Böylesi olağan dışı tasarım yaklaşımlarının sahip olduğu dinamizm, günümüzde tüketicilerin beklentilerini de etkilemekte ve daha fazlasını istemelerine neden olmaktadır (Resim 11).



Resim 11. Life Wtr Cam Şişe Su Ambalajı Tasarımı (Görsel kaynak: <https://www.lifewtr.com/en-us/home> Erişim Tarihi: 18.04.2019)

Ambalaj, sahip olduğu formu/biçimi ve grafik tasarımı ile birlikte bir bütün olarak düşünülmelidir. Ancak ikisinin uyumlu birlikteliği ile doğru bir iletişimin kurulacağı söylenebilir. Bu noktada formu ve neredeyse içerikleri aynı olan ürünlerin görsel olarak birbirine benzemesi nedeniyle rafta geçen çetin ambalaj yarışında farklılık yaratarak öne geçmesi beklenebilir. Ambalaj tasarımının başarılması gereken, formu ile birlikte üzerinde bulunan görsel iletişim elemanlarının kullanımı yoluyla ayrılarak bir adım öne geçmesi olduğu söylenebilir. İçeriklerin küçük farklılıklar gösterdiği ama formların neredeyse aynı olduğu örnekte farklılaşan ambalajın (temsili olarak ağaç şekliyle ifade edilerek görselleştirilmiştir) formuyla ön plana çıktığı görülmektedir (Stewart, 2007, s. 110) (Resim 12).



Resim 12. İllüstrasyon (Görsel kaynak: Stewart, B. (2007) Packaging Design, Sayfa:110)

Teknolojinin verdiği güçle artık tasarımcıların geleneksel kare dikdörtgen gibi köşeli tasarımlarla sınırlı olmadıkları söylenebilir. Onların form arayış ve yaklaşımları farklılık yaratırken, aynı zamanda tüketicinin kullanıcı deneyimini de etkilemeyi amaçlamaktadır. Özellikle şaşırtıcı biçimde asimetrik formların gıda ambalajlarında kullanılması farkındalık yaratma noktasında ön plana çıkmasını sağlamaktadır. 2018 yılı içerisinde ambalaj tasarımını yenileyen Fanta bu kullanıma iyi bir örnek olarak gösterilebilir (Resim 13).



Resim 13. Fanta Ambalaj Tasarımı (Görsel Kaynak: <http://drinkworks.co.uk/portfolio/fanta/> Erişim Tarihi: 22.04.2019)

Bükülmüş şişe tasarım ile Fanta "2018 Pentawards Ambalaj Tasarımı Yarışması"nda bronz ödüle layık görülmüştür (Pentawards Bronze, 2019). Tasarımı hazırlayan "Drink Works" reklam ajansının ambalaj için yaptığı

açıklama şu şekildedir; "Fanta, gazlı alkolsüz bir içecek için dünyanın ilk asimetrik şişesi. Markanın eğlenceli ve doğal meyveli lezzetini eşsiz bir şekilde bükülmüş bir şişeye somutlaştırdık. Mülkiyet, raf tutkusu ve dokunsal bağlılık. Dinamaya cesaretin olsun!" (Drink Works, 2019). Farklılaşma noktasında yenilikçi bu tarz tasarımlar aşırı görünebilir ancak dikkat çekme konusunda rafta daha yüksek sesle konuştukları gerçeği göz önünde bulundurulmalıdır. Böylesi farklı formların tüketiciyi satın alma anında heyecanlandırdığı ve ürünü deneyimleme arzusu uyandırdığı söylenebilir.

Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality – AR) ve Ambalaj Tasarımı

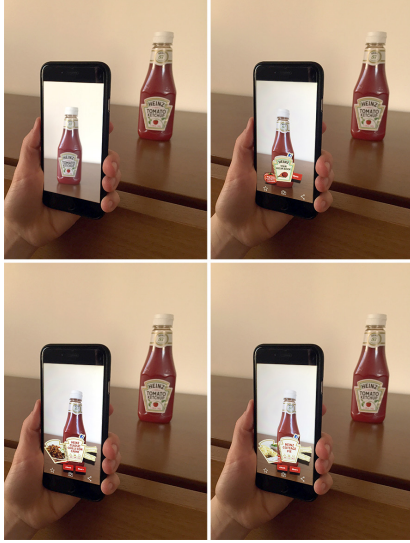
Bilişim teknolojilerinin gelişimiyle ortaya çıkan sanal gerçeklik (virtual reality – VR) ve artırılmış gerçeklik (augmented reality – AR) kavramları çoğunlukla birbirine karıştırılmaktadır. Sanal gerçeklik, kullanıcının gözlük ve telefon gibi ara elemanlar sayesinde duyularının yanılsaması sağlanarak meydana getirilen etkileşimli bilgisayar simülasyonlarıdır. Burada kullanılan duyu organları istenilen biçimde yönlendirilerek gerçek dünyanın bir taklidi oluşturulur. Bir anlamda fiziksel dünyadan neredeyse tamamen soyutlanarak yapay bir gerçeklik tecrübesi meydana getirilmektedir. Artırılmış gerçeklik ise, gerçek dünya görüntüsü ile bilgisayar tarafından oluşturulan zenginleştirilmiş sanal görüntülerin birleştirilmesi olarak ifade edilebilir. Burada sanal gerçeklikteki gibi gerçek dünya ile bağlantı tamamen kopmamaktadır. Artırılmış gerçeklik, fiziksel dünya ve sanal dünyayı birleştirirken gerçek zamanlı etkileşime izin verir ve üç boyutlu uzayda hem gerçek hem de sanal nesneyi izlememize olanak sağlar (Mihelj, Novak ve Begus, 2014, s. 195).

Günümüzde artırılmış gerçeklik teknolojileri artık ambalaj tasarımının da kullanım alanı içerisine girmiştir. Bu etkileyici teknoloji ambalaj ile birlikte ürünün çok daha etkili ve akılda kalıcı olmasını sağlayabilir. Sanal gerçeklik uygulamalarını izleyebilmek için özel donanıma ihtiyaç duyulurken, artırılmış gerçeklik uygulamalarını tüketiciler akıllı telefonları sayesinde rahatlıkla kullanabilmektedirler. Kolay erişilebilir olmasının yanında iletişim için ambalaj yüzeyi ile birlikte sanal ve sonsuz bir ortamın kullanılmasına izin vermektedir. Tüketicilerin artık ambalaj üzerindeki, statik görüntü ve tipografilerle sınırlı olmaması en büyük avantajlarından biridir. Hareketli grafikler, animasyonlar, detaylı içerik bilgileri, ambalaj içindeki ürünün sanal görüntüsü, kullanım şekli, farklı tarif bilgileri gibi hareketli görsel öğelerin kullanılabilir olması bu tür teknolojilerin çekiciliğini arttırmaktadır. Ayrıca kolay bir biçimde güncellenebilir olması da ambalajın verimliliğini olumlu yönde etkilemektedir.

Mobil görüntü tanıma üzerine çalışan bir şirket olan *Blippar*, artırılmış gerçeklik uygulama platformu "Blipbuilder" uygulaması sayesinde özellikle ürün ambalajları üzerindeki statik görüntülere etkileşimli sanal içerik katmanı eklemeye imkanı sağlamıştır. Uygulamanın özellikleri arasında; web bağlantısı, fotoğraf paylaşımı, müzik çalma, mesaj gönderme etkileşimli içeriğin tanınması gibi farklı kullanım seçenekleri bulunmaktadır (Packagingnews, 2019).

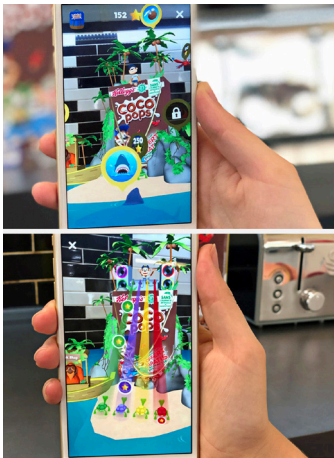
Bu uygulamanın ilk kullanıcılarından biri Heinz markası olmuştur. Keçap ambalajı üzerinde bulunan etiket üzerine akıllı telefonun kamerası tutularak uygulama çalıştırılmakta ve gerçek görüntüyle birlikte tariflerin bulunduğu

bir kitapçık ekrana yansımaktadır. Kullanıcı interaktif bir biçimde önerilen tariflere bakarken, sosyal medya üzerinden de ürünü ve incelediği içeriği paylaşabilmektedir (Resim 14).



Resim 14. Heinz Ketçap Ambalajı ve Artırılmış Gerçeklik Uygulaması
Görsel Fotoğraf: İnanç İlisulu (Fotoğraf Çekim Tarihi: 01.05.2019)

Diğer bir uygulama çoğunlukla çocuklar tarafından sabah kahvaltılarında tüketilen Kellogg's mısır gevreği için hazırlanmıştır (Resim 15). Ambalaj, üzerinde uygulama başlatıldığı zaman çocukların oynayacağı mini oyunlarla dolu etkileşimli bir orman adasına dönüşmektedir. Ağaçları, papğanları, köpekbalkırlarını ve daha fazlasını içeren etkileşimli artırılmış gerçeklik uygulaması, çocukların matematik ve fen de dahil olmak üzere çeşitli becerilerini test etme imkanı vermektedir (Blippar, 2019).



Resim 15. Kellogg's Mısır Gevreği Ambalajı ve Artırılmış Gerçeklik Uygulaması (Görsel kaynak: <https://www.blippar.com/work/kelloggs> Erişim Tarihi: 29.04.2019)

Marka deneyimini yükseltmek ve bilinirliğini yaygınlaştırmak için artırılmış gerçeklik uygulamaları üreticilere çok önemli bir imkan sunmaktadır. Tüketici beklentilerinin yeniden şekillenip değişmeye başladığı teknoloji yüzyılında, “Bippar” gibi akıllı telefon uygulamaları sayesinde, tüketicinin ürün ambalajının sınırlı boyutlarını aşarak farklı, bilgilendirici ve eğlence- li deneyimler yaşaması sağlanabilmektedir.

Sonuç

Tüketici, ürünün kendisinden önce ambalajını görür ve ilk onunla iletişime geçer. Bu ilk buluşmada ambalaj tasarımının tüketici üzerinde bıraktığı olumlu izlenim başarıyı da beraberinde getirmektedir. Günümüzde tüketicilerin satın alma kararını etkileyen faktörler bulunmaktadır. Bu faktörleri kültürel farklılıklarla birlikte teknolojinin hızlı gelişimi biçimlendirmektedir. Geçtiğimiz on yıllarda tüketiciler tarafından ambalajdan beklenenler; ürünü dış etkenlerden koruması, taşıma sırasında kolaylık sağlaması, estetik kaygılar barındırması ve doğru iletişimi kurabilmesi iken günümüzde bu beklentiler yeterli gelmemektedir. Üreticiler, bu durumu göz önünde bulundurarak değişen tüketici tercihlerini takip etmeli ve farklılaşan beklentileri karşılamak zorundadırlar. Ancak her gün yepyeni birçok ürün piyasaya sürülmektedir. Böylesi rekabetçi bir ortamda bir adım öne çıkmanın kolay olmadığı söylenebilir. Büyük markaların dahi belli aralıklarla ürün ambalaj tasarımlarını gözden geçirip, yenilemelerinin nedeni de bu rekabetçi ortamda değişen tüketici beklentileridir.

Ekolojik denge, insan davranışları ve tüketimi nedeniyle günümüzde olumsuz sinyaller vermektedir. Bunun sonucunda artık çevre bilinci gelişmiş ve bu durum ambalaj endüstrisini de etkilemiştir. Bu etkinin “sürdürülebilir ambalaj tasarımı” kavramını ortaya çıkardığı söylenebilir. Daha az malzeme kullanımı, kullanılan malzemelerin geri dönüştürülebilir olması ya da ambalaj atıklarının doğada kendiliğinden çözünebilmesi, ambalaj malzemesi üretimi sırasında doğal enerji kaynaklarının kullanılması, ambalaj üzerinde kullanılan boyaların doğal yollarla üretiliyor olması gibi çevreci yaklaşımlar günümüzde tüketicilerin bir ürünü alırken aradıkları en önemli özelliklerin başında gelmektedir.

2019 yılı içerisinde tüketici beklentisi haline gelen bir diğer tasarım biçimi ise “minimalist ambalaj tasarımları”dır. Çok sesli raf ortamında sade ve anlaşılır olması, şeffaf malzeme kullanımıyla tüketici üzerinde bıraktığı doğallık etkisi bu tür bir beklentinin doğmasına neden olmaktadır. Minimalist ambalaj tasarımı, minimum malzeme ve yalnızca gerekli tipografik öğelerin kullanımı sayesinde ambalajın etkisini artırırken, aynı zamanda ekolojik çevrenin göz ardı edilmediğini göstermektedir.

Markalar bu rekabetçi ortamda ambalajlarında farklılık yaratmak için yenilikçi ve farklı yaklaşımlar denemektedirler. “Sıra dışı / eğlence- li ambalaj tasarımları” olarak adlandırabileceğimiz bu yaklaşımlar, bazen ambalaj üzeri grafik tasarımla bazen de alışlagelmişin dışında farklı formların kullanımıyla sağlanmaktadır. Tüketici deneyiminin farklı boyutlarda hissettirilmesi ve sıradan market raflarında heyecan verici farklılıklar yaratmanın özellikle son yıllarda bir tüketici beklentisi haline geldiği görülmektedir.

Teknolojinin sağladığı avantajlar ve uygulamalar artık ambalaj tasarımı alanında tüketici beklentilerini şekillendirmeye başlamıştır. Özellikle “arttırılmış gerçeklik ve ambalaj tasarımı”nın iyi bir ikili olma yönünde ilerlediği görülmektedir. Arttırılmış gerçeklik sayesinde ambalaj üzerinde kullanılan tasarım alanıyla birlikte sonsuz bir sanal ortamın tüketici tarafından kullanılması mümkün olmaktadır. Bu sayede iki taraflı (tüketici – üretici) sınırsız bir iletişimin kurulduğu görülmektedir.

Araştırmanın sonucunda elde edilen bulgular ışığında, markaların hayatta kalabilmek için ambalaj tasarımlarını tüketici beklentileri doğrultusunda sürekli geliştirmeleri gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Bir ambalajın market raflarında diğer ürünlerin bir adım önünde olabilmesi, kullandığı tasarım dilinin tüketici ile bir bağ oluşturabilmesine bağlıdır. Markanın ya da ürünün kalıcı olabilmesi ve bu bağın sağlanması hayati bir anlam taşımaktadır. Bunu sağlayabilmenin en önemli anahtarı, tüketici beklentilerinin doğru analiz edilmesi ve bu bağlamda gerekli olan tasarım yaklaşımlarının ambalaj üzerinde uygulanması olarak tespit edilmiştir.

***Doç. Tevfik İnanç İLİSULU**

E-posta: inancilisulu@gmail.com

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi,
Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, Gölbaşı Kampüsü, Gölbaşı / Ankara

Kaynaklar

- Ambalaj Sanayicileri Derneği, (2019). <http://www.ambalaj.org.tr/tr/ambalaj-ve-cevre-ambalaj-ve-cevre.html> (Erişim Tarihi: 28.04.2019)
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2011). *Packaging The Brand: Exploring The Relationship between Packaging Design and Brand Identity*. Switzerland: AVA Publishing.
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2009). *The Fundamentals of Graphic Design*. Switzerland: AVA Publishing.
- Becer, E. (2014). *Ambalaj Tasarımı*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Blippar, (2019). <https://www.blippar.com/work/kelloggs> (Erişim Tarihi: 29.04.2019)
- Calver, G. (2007). *What Is Packaging Design?*. Switzerland: A RotaVision Book.
- Carlsberg, (2019). <https://www.carlsberg.com/in-pursuit-of-better-beer/> (Erişim Tarihi: 01.04.2019)
- Dieline, (2019). <https://thedieline.com/blog/2019/2/28/lucky-egg-is-the-new-way-to-stack-your-eggs> (Erişim Tarihi: 22.04.2019)
- Drink Works, (2019). <http://drinkworks.co.uk/portfolio/fanta/> (Erişim Tarihi: 22.04.2019)
- DuPuis, S. ve Silva, J. (2008). *Packaging Design Workbook*. Massachusetts, Rockport Publishers.
- Hellström, D. ve Olsson, A. (2017). *Managing Packaging Design for Sustainable Development*. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.
- Hodge, S. (E. Gözgülü, Çev.) (2013). *Gerçekten Bilinmesi Gereken 50 Sanat Fikri*. Ankara: Domingo Yayınları.
- Klimchuk, M. R. ve Krasovec, S. A. (2006). *Packaging Design Successful Product Branding From Concept To Shelf*. New Jersey: John Wiley & Sons Ltd.
- Lifewtr, (2019). <https://www.lifewtr.com/en-us/home> (Erişim Tarihi: 18.04.2019)
- Meyers, M. H. ve Lubnier, M. J. (Üsdiken, Z. Çev.) (2004). *Başarılı Ambalaj Başarılı Pazarlama*. İstanbul: Rota Yayınları.
- Mihelj, M., Novak, D., ve Begus, S. (2014). *Virtual Reality Technology and Applications*. London, Springer Dordrecht Heilderberg.
- Nielsen, (2019). <https://www.nielsen.com/ca/en/press-room/2015/consumer-goods-brands-that-demonstrate-commitment-to-sustainability-outperform.html> (Erişim Tarihi: 02.04.2019)
- Packagingnews, (2019). <https://www.packagingnews.co.uk/news/blippar-launches-self-service-augmented-reality-platform-19-02-2014> (Erişim Tarihi: 29.04.2019)
- Pentaward Bronze, (2019). <https://winners.pentawards.org/?p=22638> (Erişim Tarihi: 02.04.2019)
- Pentaward Gold, (2019). <https://winners.pentawards.org/?p=23140> (Erişim Tarihi: 02.04.2019)
- Shedroff, N. (2009). *Design Is The Problem*. New York: Rosenfeld Media.
- Stewart, B. (2007). *Packaging Design*. Londra: Laurence King Publishing.
- Theobald, N. ve Winder, B. (2006). *Packaging Closures and Sealing System*. Australia: Blackwell Publishing.
- Verghese, K., Lewis, H. ve Fitzpatrick, L. (2012). *Packaging for Sustainability*. New York: Springer – Verlag London Limited.

MEKÂNLAŞAN MARKALAR: APPLE ÖRNEĞİ ÜZERİNDEN BİR DEĞERLENDİRME

SPATIALIZATION OF BRANDS: RETHINKING APPLE AS A PARADIGM

Jülide ARSLAN^{ID}, İnci Deniz ILGIN^{ID}

Sanat-Tasarım Dergisi 2019, Sayı: 10 ISSN: 2529-007X ss.24-30 DOI: 10.35333/Sanat.2019.85

Öz

Bir marka için ürünün teşhir edileceği mekânın iç mimari tasarımları oldukça kritik önemdedir. Markanın kullanıcı ile iletişime/ etkileşime geçtiği en önemli fiziksel alanlardan biri olan ve markayı temsil eden satış mekânları tasarlanırken, markanın tüm unsurları ile birlikte ele alınmalıdır. Özellikle markanın sahiplendiği değerler ve yaratmak istediği duygu, mekân kurgularında deneyime yansımalıdır. Marka-mekân ilişkisini kurarken kullanılan unsurlar ve bunların birbirleri ile olan temas noktalarının analizi bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır. Bu bağlamda, marka ve mekân deneyiminin ilişkili unsurları *Apple*'in ilk mağazası üzerinden değerlendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Marka, Mekân, İç Mimari, Müşteri Deneyimi, Atmosfer,

Abstract

For a brand that aims to involve in retailing, designing the retail space is of critical importance. When designing the store, which is one of the most important spatial areas where the brand interacts and communicates with the user, all the elements that a brand possesses should be extensively considered. Especially the brand's values and the emotions that the brand aims to create should be reflected to the customer's experience in the space setting. The purpose of this study is to analyze the elements used in establishing the brand-space relationship and their touch points. In this context, the related elements of the brand and retail space experience will be evaluated via Apple's first retail store.

Keywords: Brand, Spatiality, Interior Design, Customer Experience, Atmosphere

Giriş

Perakende sektöründe birbirine benzeyen sayısız ürünle karşılaşan bir tüketici için karar verme süreci oldukça zorludur. Yoğun rekabet ortamında ürün bazındaki farklılıklar giderek azaldığından, kullanıcı son kararını fiyatlara ve markalara göre vermektedir. Bu noktada, markanın fiziki alanları olarak değerlendirilen satış mekânları, müşteri ile etkileşime geçen en önemli temas noktalarındandır ve bu mekânlar markanın bir tür yansımını oluşturur. Bu nedenle karar verme sürecinde birçok unsurla birlikte mekânın tasarımı ve oluşturulan deneyim etkin roledir. Bu çalışmada,

satın alma sürecinde etkili olan diğer unsurlarla birlikte, karar vermede mekân tasarımının etkisi irdelenecektir.

Markalaşma Süreci ve Duyusal Markalama

Ürün bazında büyük somut farklar yaratamayan firmalar, markalarına yükledikleri değerler ile rakiplerinden ayrılmakta ve böylelikle satın alma kararında etkin rol oynamaktadırlar. Aynı zamanda, markanın sahipleneceği bu değerlere uygun bir strateji oluşturulması ve bu stratejinin tutarlı bir şekilde devam ettirilmesi, markalaşmanın en önemli adımı olarak görülmektedir. 21. yüzyıl teknolojisi ile birlikte yeni perakendecilik formatlarının ortaya çıkmaya başlaması, benzer ürünlerin, farklı markalardan ve internet gibi alternatif ortamlardan temin edilebilirliği; bununla ilişkili olarak hızla dönüşen alış-veriş davranışları, yaşam biçimleri ve para harcama kılıpları (Floor, 2006, s:11) markanın, kurgusal ve duysal bileşenleri üzerinden farklılaşmasının önemine işaret eder. Farklılaşmanın en temel unsurlarından biri marka imajıdır. Marka imajı, fiziksel ya da duysal marka izlerinin kullanıcı tarafından yorumlamasıyla biçimlenir. Markanın yaratmaya çalıştığı imaj kadar, tüketicinin algıladığı gerçek ve yaşadığı deneyim marka imajını oluşturur. Bir markanın diğer markalara tercih edilmesini sağlayan en önemli etmenlerden bir tanesi, markanın yarattığı imajın tüketicinin ihtiyaçları, değerleri ve yaşam tarzlarıyla eşleşmesidir (Palmer, 2010, s:200).

Markalaşma sürecindeki öncelikli unsurlardan bir diğeri de marka ederi/değeridir (1). David Aaker, marka ederini/değerini oluşturan beş parametre olduğunu öne sürer. Bunlar; marka farkındalığı/bilinirliği (brand awareness), marka çağrışımları (brand associations), algılanan kalite (perceived quality), marka sadakatidir (brand loyalty) ve diğer tescilli marka varlıklarıdır (other proprietary brand assets) (Aaker,1991, s:7-8; Oylum, 2011, s:19). Güçlü bir marka için ilk adımda, markanın tüketici tarafından fark edilmesini sağlamak, bilinirlik oluşturmak ve özellikli bir ürün ile tüketicinin zihninde markaya ait çağrışımlar yaratmak gerekir. Bu ilk adım tamamlandıktan sonra tüketicinin zihninde marka anlamı kurulmalıdır, ardından tüketici zihninde oluşan marka kimliği ve anlamının nasıl algılandığını ele almak gerekmektedir. Son olarak da tüketici ve marka arasında aktif bir bağlılık ilişkisi yaratılabilmek gerekir (Keller, 2001, s:15-19).

Markanın benzerlerinden ayrışması ve bilinirliğinin sağlanması için marka kişiliği, marka kimliği, isim, logo, sembol ve slogan gibi unsurlar da göz önüne alınmalıdır.

Jennifer Aaker, markaların da insanlar gibi kişilik özelliklerine, belli karakterlere ve insani duygulara sahip olduğu varsayımını ortaya koyar (Aaker, 1997). Örneğin, Hollanda merkezli bir süpermarket zinciri olan *Albert Heijn*, markalarının özünün marka kişiliği olduğunu öne sürerken, bu kişiliğe iyimser, adanmış, güvenilir ve ilham verici gibi insani özellikler atfeder (Floor, 2006, s:9). Kullanıcı, ürün kalitesi ve üründen elde edeceği fayda dışında bu karakteristik özellikler ile bağ kurarak kendine benzeyen ya da olmak istediği imajdaki markayı tercih eder.

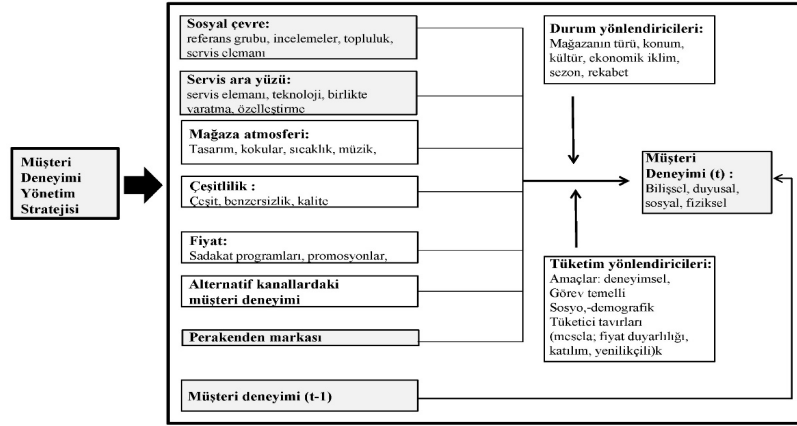
Marka kimliği de duygusal veya fonksiyonel fayda barındıran değer önermesi ile marka ve kullanıcı arasında bir bağ kurar. Marka kimliği, öz kimlik ve genişletilmiş kimlikten oluşur. Öz kimlik, markanın değişmez özünü temsil eder, markayı değerli ve eşsiz yapan unsurlardan oluşur. Genişletilmiş marka kimliği ise, markaya doku ve bütünlük sağlayan niteliklerdir (Aaker, 1996, s:87-88). Örneğin, *Starbucks*'ın öz kimliğinde eşsiz ve kaliteli olduğunu söylediği kahvesi varken, genişletilmiş kimliğinde sunduğu atmosfer, personel ve servis kalitesi vardır. Uğur Batı'ya göre, *Starbucks*'a pazarda başarılı bir marka olma yolunu açan da öz kimliğinin etrafında kurup, zamanın ve bölgenin eğilimlerine göre şekillendirdiği genişletilmiş kimliğidir (Batı, 2012, s:240-243). Bu genişletilmiş kimliği öz kimlikten tamamiyle farklı, ayrıksı bir kimlik olarak düşünmek yerine, öz kimliğin üzerine inşa edilmiş ve bu özün karakteristiğini yansıtan, onaylayan ve tamamlayan (böylece çoğaltan) bir yapı olarak ele almak gereklidir.

Bir markanın tüketicisinin zihninde yer etme yollarından en önemlisi görsel olarak benzerlerinden ayrışmasıdır. Beyin ilk önce şekilleri hatırlar. Bu nedenle özgün, basit ve akılda kalıcı bir logoya sahip olan marka, görsel olarak ilk hatırlanan olduğu sürece rakiplerinden ayrışacaktır. Slogan ise marka özü ve marka stratejisiyle ilgili bağlantılıdır. İsim ve logoda oluşabilecek belirsizlikleri ortadan kaldırarak markanın tüketicisine söylemek istediği şeyi net bir şekilde ortaya koyar ve bu nedenle marka özünü yansıtmadaki en önemli unsurdur. Markalar tüm bu unsurlarla birlikte beş duyuya hitap edecek duygusal unsurların da tasarımını yaptıklarında, sadece şekli, rengi, söyledikleri ile tanımlamanın ötesinde, kullanıcı ile etkileşime geçtiği duygular ve dolayısıyla olumlu, olumsuz duygularla da hatırlanacaklardır. Duyular olumlu duyguları harekete geçirdiğinde, markanın tüketicisi ile bağ kurmasını sağlayacak ve öncelikli tercih olmasına zemin hazırlayacaktır. Gobé, duygusal markalamanın esaslarını vizyon, müşteri ile ilişki, duygusal yaşantı ve hayal gücü olmak üzere dört ana başlıkta toplar (Gobé, 2001). Marka imajının hem uzun hem de kısa vadede kalıcılığını sağlayabilmek için vizyonun doğru belirlenmesi ve yeniliklere açık olması önceliklidir. Müşteri ile ilişkide sürekli etkileşim hâlinde olup, müşterinin ihtiyaç ve beklentilerine yönelik deneyimler oluşturmak gerekir. Markaların fark edilebilir duygusal deneyimler yaratması için ses, renk, tat, şekil ve kokulardan yararlanması önemlidir. Ürün ve ürünün teşhir edileceği mekânın iç mimari tasarımları müşteri ile uzun süreli bağ kurmak ve

deneyim yaratmak için en iyi yollardan biridir. Gobé duygusal markalamanın esaslarından bahsederken, markanın varlığını ortaya koyabilmesi için duygusal ve duygusal atmosferi tasarlamasının önemine vurgu yapar. (Gobé, 2001; Oylum, 2011, s:16).

Müşteri Deneyimi ve “Mağaza Atmosferi”

İç mimari tasarımın firmalar için son derece önem kazandığı günümüzde, markalar öncelikle müşteriyi satış mekânlarına çekecek, orada rahat hissettirecek, olumlu bir müşteri deneyimi oluşturmaya çalışmaktadırlar. Müşteri deneyimi, genel anlamıyla, bir marka ile bu markanın sunduğu ürünün alıcısıyla temas noktalarında (*touch points*) oluşan her türlü ilişkiyi ve bu ilişkiden kaynaklanan deneyimi işaret eder (Shaw ve Ivens, 2002; Andajani, 2015, s:630; Grewal ve diğerleri, 2009). Mekân kurgusunun da temelinde olan ve tasarımı şekillendiren bu deneyimler bütüncül bir marka deneyimi oluşturmak için önemlidir. Perakende satış mekânları, sadece kullanıcısının ürün ile bulunduğu noktalar değildir, aynı zamanda marka ile iletişime geçtiği ve bu iletişim sonunda bir duygu ile ayrıldığı kritik marka deneyim alanlarından biridir. Bu nedenle, bir pazarlama metodu olarak markalar ürünlerini veya ürünlerin müşteriye sunulduğu mekânları his, duygu ve deneyimlerle tamamlama yoluna gitmektedirler. Bir diğer deyişle insanlar artık yalnızca ürünleri değil, bu ürünlerin sağladığı deneyimleri satın almaktadırlar (Palmer, s:197). Markanın yaratmak istediği etkiyi tamamlayan bu duygu ve deneyimler, mekânın tasarımını oluşturmada çıkış noktaları olarak kullanılabilir. Bu referanslara dikkat edilerek tasarlanan iç mekân, markanın yaratmak istediği etki ve vermek istediği mesajı taşıyacaktır. Müşteri deneyimi kavramına Holbrook ve Hirschman'ın (1982) ortaya koyduğu hazcı perspektiften bakan araştırmacılara göre, yani akılcı kararlar ile alış-veriş yapan müşteri profili yerine his ve tatmin odaklı alış-veriş yapan insan modelinde, belli uyaranlar tüketicilerin algısında alış-verişe dair olumlu değerler yaratabilmektedirler (Palmer, 2010, s:198). Bunun yanı sıra, ürünün satıldığı ve/veya herhangi bir hizmetin sunulduğu mekânın tasarımı, dolaşım alanları, ürün teşhir şekilleri, kullanılan malzeme, ışık, koku vb. birçok unsur tüketicide olumlu/olumsuz bir deneyim oluşmasında da etkilidir. Bu noktada Verhoef ve çalışma arkadaşlarının hazırladığı müşteri deneyimi yaratımında göz önüne alınacak öğeler ve iletim kanallarının bulunduğu tablo önemlidir. Bu tabloda alış-veriş esnasında satış çevresinde bulunan diğer müşteriler (ya da en genel anlamıyla aynı mekândan alış-veriş yapan müşteri profili) sosyal çevre (*social environment*) başlığı altında yer alırken; personel (*service personnel & service person*), biri yine sosyal çevre olmak üzere, iki farklı başlıkta kendine yer bulmuştur. Bununla birlikte fiyatlandırma (*price*), ürün çeşitliliği (*assortment*) ve satış çevresinin atmosferi (*retail atmosphere*) için ayrı başlıklar açılmıştır. Buradaki önemli nokta, yukarıda değinilen tüm unsurların birlikte yarattığı bütüncül müşteri deneyimidir. Bu unsurlardan herhangi birindeki bir aksama, diğer öğeler her ne kadar mükemmel bir şekilde kurgulanmış olsalar da bütüncül müşteri deneyiminin olumsuz sonuçlanmasına ve böylelikle müşterinin başka markalara yönelmesine sebep olabilir. Örneğin, başarılı bir şekilde markalaşmış, ürün çeşitliliği geniş, yarattığı iç mekân atmosferi müşterinin ilgisini çekmiş, kaliteli ürün



Şekil 1. Müşteri deneyimi yaratımı için kullanılabilecek öğeler (Verhoef ve diğerleri., 2008: 32)

ve servis sunan bir kurumun oluşturmaya çalıştığı müşteri deneyimi, alış-veriş esnasında mekânda bulunan tek bir müşterinin davranışları yüzünden olumsuz etkilenebilir.

Müşteri deneyimi yönetiminin temel amacı hâlihazırda var olan müşterileri elde tutmak ve yeni müşteriler kazanmak üzerine bir iş stratejisi kurmaktır. Hem eski hem de yeni müşterilerin tekrar tekrar satın alma eylemini gerçekleştirmesi, yani başka bir deyişle markaya bağlılığını (*brand loyalty*) yaratmak ve sürdürülebilmek için müşteriye farklı öğelerle özel bir alış-veriş deneyimi sağlamaya çalışılır. Bu deneyimin iç mimariyi birebir ilgilendiren kısmı, sadece ürünlerin sunum ve satışlarının gerçekleştirildiği mekânın tasarımı değildir. Fiziksel alanların tasarımı ile birlikte deneyime yönelik fikirlerin oluşturulması ve bu fikirlerin tasarıma dönüştürülmesi de iç mimarinin ele alması gereken başlıklardandır. Baker ve çalışma arkadaşlarının ortaya attığı hipoteze göre bir mekânın tasarımı ve çevresel boyutları tüketicilerin alış-veriş yapmak için o mağazayı (2) tercih etmelerinde kritik bir öneme sahiptir (Baker ve diğerleri, 2002, s:120-121). Markayı bilerek ve tercih ederek satış çevresine giden, dolayısıyla marka farkındalığıyla alışveriş yapan tüketici ile marka hakkında bir fikri olmadan mekânın tasarımı ve atmosferi nedeniyle aynı markayı tercih eden tüketici arasında önemli bir fark vardır. Biri belli öngörü ve beklenti ile satış çevresine gelirken, diğeri mekânın atmosferi, tüm tasarım unsurları ve yaratılmış olan müşteri deneyimi ile marka hakkında bir fikir edinecektir. Bu nedenle markanın deneyim alanları olan satış mekânlarının tasarımı markalar için birincil önemdedir. Bu bağlamda Philip Kotler'in 1973 yılında önermiş olduğu "mağaza atmosferi" (Kotler, 1973-1974) kavramının, müşteri deneyimi ile ilişkisi büyük önem kazanır. Bir mağazanın atmosferi, müşteri deneyimi ile birlikte müşterinin (satın alma yönünde) karar verme sürecini olumlu ya da olumsuz şekilde etkileyebilen faktörlerin bütünüdür. Philip Kotler'in çerçevesini çizdiği ve bir "pazarlama aracı" (Kotler, 1973) olarak "fiziksel çevrenin bilinçli olarak organizasyonu ile duyguların değiştirilebileceğini ve ekonomik olarak daha fazla kârlılığın sağlanabileceğini" (de Mozota, 2003, s:82; Oylum, 2011 s:97) önerdiği "atmosferik" kavramı, bu

bağlamda kendi satış çevrelerini tasarlama sürecinde olan markalar için ele alınması gereken en önemli unsurlardandır.

Kotler, günümüzde hâlâ önemli bir referans olarak kabul edilen *Atmospherics as a Marketing Tool* adlı çalışmasında atmosferin algılandığı temel duyu kanallarını "görünüş, ses, koku ve temas" (Kotler, 1973, s:51) olmak üzere dört ana başlık altında ele almıştır. Her ne kadar kimi malzemeler tat alma hissini tetikleyebilse de bu duyu "mağaza atmosferi" ile direkt olarak ilişkilendirilmemiştir. Bu ana başlıkları da farklı sayılarda alt başlıklarla detaylandırmış ve dikkatli bir çalışma sonucunda her öğenin müşteriye satın alma yönünde ikna edebileceği savını öne sürmüştür. Kotler'e göre atmosferin görsel boyutları:

- Renk
- Parlaklık
- Boyut
- Biçim

Atmosferin işitsel boyutları:

- Ses seviyesi/şiddeti
- Ses perdesi/yüksekliği

Atmosferin koklama duyusuyla ilgili boyutları:

- Koku
- Tazelik

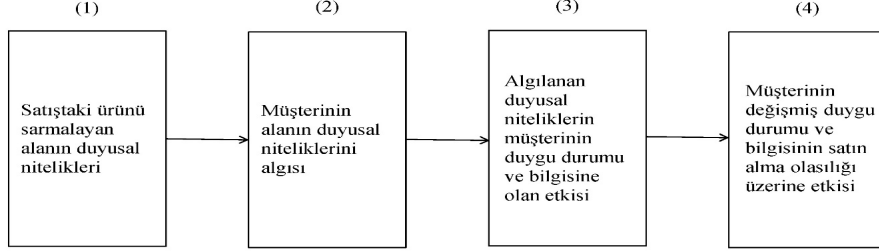
Atmosferin dokunma duyusuyla ilgili boyutları ise:

- Yumuşaklık
- Pürüzsüzlük
- Sıcaklık

alt başlıkları altında incelenebilirler. (Kotler, 1973, s:51)

Atmosferin satın alma yönündeki davranışı nasıl etkilediği konusunda da öneriler sunan Kotler, bu süreci bir "nedensellik zinciri" kurarak

ATMOSFER VE SATIN ALMA OLASILIĞINI İLİŞKİLENDİREN NEDENSELLİK ZİNCİRİ



Şekil 2. Kotler'in atmosfer ile satın alma olasılığını ilişkilendirdiği nedensellik zinciri (Kotler, 1973, s:54)

açıklamaya çalışmıştır. Söz konusu başlıkta yapılan ilk çalışmalardan biri olduğundan dolayı, yakın dönemde istatistik, çevresel psikoloji gibi disiplinlerin yardımıyla geliştirilen açıklamalara kıyasla daha sade görünen Kotler'in nedensellik zinciri buna rağmen sonraki birçok çalışma için temel oluşturmuştur.

Yukarıdaki şemaya göre,

- (1) Satışa çıkarılan ürün, onu sarmalayan ve belli duyuşsal niteliklere sahip bir alan içerisinde yer alır.
- (2) Müşteri, ürünün satıldığı alanın birtakım niteliklerini algılar.
- (3) Algılanan duyuşsal nitelikler müşterinin duyuş durumunda ve ortama dair bir fikir edinmesinde etkili olurlar.
- (4) Müşterinin deęişmiş duyuş durumunun satın alma olasılığı üzerindeki etkisi gerçekleşir.

Kotler'in yaklaşımına göre ürünün etrafını sarmalayan ortamın duyuşlara temas eden nitelikleri kontrol altına alındığında nedensellik zincirindeki takip eden bölümler de buna göre deęişecektir. Öte yandan, ikinci kademede yer alan müşterinin ortamı algılama süreci, algıda seçicilik, akılda kalıcılık, dikkat edip etmeme gibi bireyden bireye farklılık gösteren öznel faktörlere bağlıdır. Görsel, işitsel ya da diğer duyuşlara hitap eden herhangi bir atmosfer elemanı tasarlanırken sunulan üründen, marka kimliğine ve müşterilerin kültürel arka planından, geleceğe dair beklentilerine kadar geniş yelpazede birçok farklı faktör hesaba katılmalıdır. Atmosferik kavramını "fiziksel tasarım ve dekor elemanları" (Bitner, 1992, s:57) şeklinde tanımlayan Bitner'e göre de mekânda sunulan servis/hizmetin şekli de fiziksel ortam ile birlikte müşterinin nihai memnuniyetinde, yani başarılı bir müşteri deneyimi yaratılmasında, belirleyici etkenlerden birisidir. Hem çalışanlar tarafından verilen hizmetin kalitesi hem de satış mekânında marka mesajını taşıyan karakteristikleri bir araya geldiğinde, müşterinin satın alma yönünde davranışlarının etkilenebileceği varsayılmaktadır. (Harrel ve diğerleri, 1980, s:45-51; Bitner, 1992, s:57). Benzer bir yaklaşımda olan ve mekân atmosferinin sahip olduğu sosyal ve

tasarım boyutlarının müşterilerin markayı algılama biçimlerini etkilediğini ortaya koyan Baker, Levy ve Grewal, bu boyutları şu şekilde alt katmanlara ayırmaktadır:

- Sosyal
 - o Mağaza çalışanları
 - o Müşteriler

Bir diğer deyişle, satış çevresi atmosferinin sosyal boyutunu o mekânda bulunan insanlar ve bu insanların hâlleri oluşturmaktadır. Tasarım boyutu ise estetik ve fonksiyonel elemanlardan oluşarak aşağıdaki şekilde sınıflandırılmıştır:

- Tasarım
 - o Mimari
 - o Stil
 - o Plan/ Düzenleme (Baker ve diğerleri, 1992, s:450)

Bu unsurların bir bütün halinde kurgulanması ile müşteri memnuniyetinin elde edilebileceği ve bununla bağlantılı olarak olumlu bir müşteri deneyimi ile marka algısının pozitif yönde etkileneceği düşünülmektedir. Baker ve çalışma arkadaşları, satış çevresi atmosferinin sosyal boyutu ve tüm görsel tasarım öğelerinin yanı sıra mekânın planlamasının da yaratılmak istenen müşteri deneyiminin bir parçası olduğunu ortaya koyar. Perakende satış noktalarının tasarımında temel olan doğru planlamanın mekânda geçirilen süreye ve alışverişe olan etkileri günümüzde birçok yöntemle ölçülebilir durumdadır. İşleyen bir alışveriş deneyimi yaratmak isteyen markalar için doğru planlama, "mağaza atmosferinin" bütüncül organizasyonu ve kapsamlı bir şekilde uygulanışı oldukça önemli bir pazarlama stratejisidir.

Apple Örneği: İlk Mağaza

Markaya ait iç mekân tasarımı yapılırken, o markaya özel atmosfer kurgusu ve müşteri deneyimi birlikte tasarlanmalı ayrıca tüm bu unsurlar marka imajı ile bir bütünlük içinde olmalıdır. Bunun en iyi örneklerinden biri olan *Apple* markasının, 2001 yılında *Tysons Corner Mall* isimli alışveriş

merkezinde açılan ilk satış çevresi belirtilen kriterler bağlamında incelendiğinde, markanın belli başlı pazarlama stratejilerinin de iç mekân tasarıma yansımalarını görmekteyiz. Markanın en temel prensiplerden biri olan “basit düşünmek” anlayışı, o zamana kadar ürün tasarımlarında, iletişim kampanyalarında kullanılırken, müşteri ile en önemli temas noktası olan ilk mağazasında da kullanılmıştır. Marka kişiliğinin net bir şekilde hissedildiği yalın yaklaşımı iç mimari tasarımları bu ilkeye dayanmaktadır.



Resim 1. Apple Store, cephe. (Görsel Kaynak: <https://www.macrumors.com/2018/07/20/apple-tysons-corner-renovation-plans/>)

Bu satış çevresindeki ayrıştırmacı marka stratejilerden bir diğeri de “deneyim yaratmak” tır. Markanın ürün ve servis tasarımında öne çıkardığı bu yaklaşım, iç mekânda hissedilir şekilde deneyim kurgularına dönüşmüştür. Özellikle ürün gruplarına ve kişisel ilgi alanlarına yönelik ayrıştırmacı kurgularda fotoğraf, video, müzik içerikleri ile ürünleri deneyimleyebilecek açık ve interaktif bir sistem geliştirilmiştir. Bu kurguların mekân ile ilişkisi incelendiğinde, alan tanımlamalarının deneyimlere bağlı olarak oluştuğunu ve bu alanların tasarımlarında yaşatılmak istenen deneyimin formu etkilendiği görülmektedir.



Resim 2. Apple Store. Satış çevresi, profesyoneller alanı. (Kaynak: <http://woofclan.blogspot.com/2011/05/what-was-first-apple-store-like.html>)

Kişisel ilgilere yönelik yaratılmış alanlardan biri de çocuklara özel olan alandır. Çocukların da hedef kitleye dahil edilmesi ve onlara özel yaratılan deneyim ile gelecekteki sadık Apple müşterilerinin de temelleri atılmıştır. Bu deneyim alanı Apple’ın rakiplerinden ayrıştığı ve özel “deneyim

yaratma” yaklaşımının mekândaki önemli bir yansımasıdır. Bu alan diğer alanlardan fiziksel olarak da farklılaşır. Çocuk bölümüne ayrılmış alanın zemini genel zemin malzemesinden ve renginden ayrıştırmıştır. Yumuşak dokulu, yeşil renkli bu malzeme ile çocuklara oyun alanı hissi yaratılmıştır. Çocukların kullanabileceği boyutta mobilyalar ile bu alan özelleştirilmiştir. Bilgisayarlara çocukların oynayabilecekleri oyunlar ve mağazadan satın alınabilecek, Apple’ın geliştirmiş olduğu eğitici programlar yüklenerek hem çocuklarıyla alışverişe gelen ebeveynlere diğer ürünleri incelerken bir kolaylık sunulmuş, hem de bu alandaki deneyim ve çocukların erişebileceği yükseklikteki teşhir yöntemi ile çocuklar da alışverişe dâhil edilmiştir. Apple satış çevrelerinin tasarımını şekillendirirken oluşturduğu bu tip deneyimlerle teknoloji perakendeciliğine farklı bir boyut kazandırarak, markanın sahiplendiği değerleri mekân deneyiminin bir parçası haline getirmiştir. Çocuk alanı da buna önemli bir örnek oluşturur.



Resim 3. Apple Store. Satış çevresi, çocuk alanı. (Görsel Kaynak: https://www.washingtonpost.com/business/economy/the-first-apple-store-a-look-back/2011/05/19/AFZL4C7G_gallery.html?utm_term=.fdf4119bd44e)

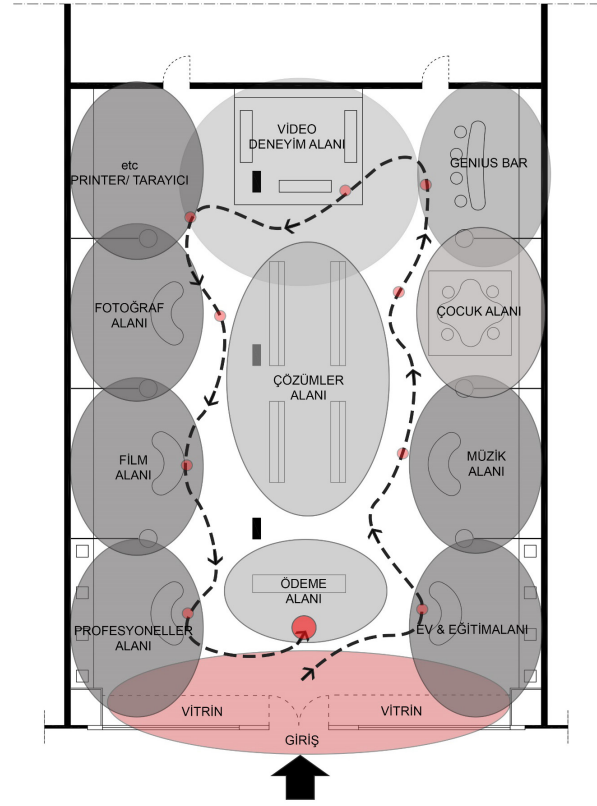
Apple deneyiminin merkezinde “hayatları zenginleştirmek” ideolojisi vardır. İç mekân deneyiminin genelinde de bu stratejinin uygulanmaya çalışıldığı görülmektedir. Apple perakende sektörüne girdiğinde, Steve Jobs ile birlikte yönetimin başına getirilen Ron Johnson’un ifadesiyle “Apple deneyiminin en önemli bileşeni, çalışanların bir şeyler satmaya değil, ilişkiler kurmaya ve insanların hayatlarını iyileştirmeye çalışmaya odaklanmasıdır” (Kalit, 2017). Buna bağlı olarak Johnson ve Jobs zamanın perakende geleneklerinin ve çözümlerinin dışında bir yol izlemiş, Four Seasons ve Ritz Carlton otellerinin deneyimlerini analiz ederek, mağazacılık sistemlerine adapte etmişlerdir. Dönemin teknoloji market ve mağazalarından farklı bir konsept yaklaşımı oluşturmak için “deneyim yaratma” ve “hayatları zenginleştirme” stratejilerini merkeze almışlardır. Bu stratejilerin mekân deneyimi oluşturmadaki izlerini rahatlıkla ayırt edebildiğimiz ilk mağaza konseptinde yaratılmış farklılıklardan biri de Genius Bar’dır. Genius Bar yepyeni bir deneyim ve hizmet alanıdır. Ron Johnson bu alan için “mağazamızın kalbi ve ruhu” tanımlamasını yapmıştır. Bu alanda alınan hizmet de Apple’ın yaratmak istediği marka deneyimin önemli bir parçasıdır. Bu alandaki deneyim kurgusunda Apple müşterisi kullandığı ya

da kullanmak istediği ürünle ilgili profesyonel destek almaktadır. Özellikle ürün ile yaşanan teknik sorunları hızlı ve sorunsuz bir şekilde halletmek üzere kurulan alan, zamanla Apple'ın verdiği en önemli servislerden birine dönüşecektir. Bu alana verilen isim de özel bir konumlandırma içerir, dolayısıyla alanın deneyim kurgusunda ve tasarımında müşteri ve servis veren personel arasındaki ilişki yüksek bir banko/ bar çevresinde kurulur.



Resim 4. Apple Store. Genius Bar (Görsel Kaynak: <http://woofclan.blogspot.com/2011/05/what-was-first-apple-store-like.html>)

Apple yarattığı deneyimlerle kullanıcılarda şaşkınlık ve hayranlık yaratarak akılda kalmaya çalışmaktadır. Bu çerçeveden değerlendirildiğinde, ilk mağaza konseptinde oluşturulan atmosfer ile birlikte mekânın yerleşim planı ve müşteri yolculuğu da dikkat çekmektedir. Atmosferde özellikle homojen ışık unsurunun kullanıldığını ve bu unsurun daha sonra uygulanan konseptlerde de kullanılmaya devam edildiği görülmektedir. Cephe tasarımından iç mimari tasarımlarına kadar marka imajı izleri takip edilen mekânda, kesintisiz bir dolaşım yaratılarak, kategorilere ayrılan alanlar markanın deneyimi üzerine kurgulanmış ve bu alanlar müşterinin personelle rahat bir iletişim kurmasını sağlayacak bir yaklaşımla tasarlanmıştır.



Şekil 3. Apple Store. Dolaşım planı. “Apple – Steve Jobs introduces the first Apple Store Retail 2001” isimli videodan çıkarım/ J. Arslan (Görsel Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=OJtQeMHGrgc>)

Apple, kullanıcıyı ile temasa geçtiği en önemli fiziksel alan olan ilk satış çevresinde, onlarla duygusal bağlar kuran yaklaşımları ile başarılı bir müşteri deneyimi oluşturmuştur ve daha sonra geliştirdiği konsept kurgularında bu yaklaşımı devam ettirmiştir. Apple markasının sürecinde marka imajı, müşteri deneyimi, “mağaza atmosferi” gibi unsurları göz önünde bulundurarak genel konseptini oluşturduğunu anladığımız ilk satış çevresi örneğinde, yarattığı mekân deneyiminin de zamanın örneklerinden ayrılan nitelikte olduğu ve gelişime açık olduğu izlenmektedir.

Sonuç

Bu bilgiler ışığında, salt iç mimari konusu olarak görülebilen bir markanın iç mekânın tasarlanmasının, insan psikolojisinden pazarlama stratejilerine, sosyalleşme ve çevre duyarlılığı ile birlikte, içinde bulunulan dönemin estetik ve değer yargılarına kadar birbirinden hem çok farklı hem de yakından ilişkili birçok alanla bağlantısı olduğu ortaya çıkmaktadır. Buna ek olarak, dönemden döneme farklılaşan ekonomik modellerin alış-veriş pratikleri ile birlikte hem alış-veriş gerçekleştiren bireylerin hem de alış-verişin gerçekleştirildiği ortamın dinamiklerini de dönüştürdüğü göz önüne alındığında, perakende sektöründe hizmet veren markaların satış çevrelerinin tasarımı sürecinde, bahsedilen bu unsurların ilişkilerini kurarak iç mimari tasarımını oluşturması oldukça önemli bir hâle gelmiştir. Satış

çevrelerinin iç mekânlarının doğru verilerle tasarlanması hem marka algısı açısından hem de satın alma kararına etkisi açısından, bir diğer deyişle markanın pazarda/sektörde varlığını sürdürebilmesi bağlamında kritik önemdedir.

Dipnotlar

1. Orijinali “brand equity” olan bu terim, Türkçe’ye kimi kaynaklarda “marka değeri” olarak çevrilirken, diğer kaynaklarda “marka ederi” şeklinde kullanılmıştır.
2. “Mağaza” sözcüğü, perakende satış çevrelerinin tümünü tanımlayıcı ve kapsayıcı bir anlam içermemesine rağmen metinde tutarlılığı sağlamak üzere satış çevresi çeşitlerinin bütünü temsilen kullanılmıştır.
3. Bu çalışma, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık Ana Sanat Dalı Lisansüstü Programı kapsamında yürütülen tez çalışmasından türetilmiştir.

*Jülide ARSLAN

E-posta: julidearslan@gmail.com

**Prof. Dr. İnci Deniz ILGIN

E-posta: denizilgin@marmara.edu.tr

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İçmimarlık Bölümü
Küçükcamlıca, 34718, Acıbadem, Kadıköy/İstanbul

Kaynaklar

- Aaker, D. (1996). *Managing Brand Equity*. New York: The Free Press.
- Aaker, J. (1997). Dimensions of Brand Personality. *Journal of Marketing Research*, 34(3), 347-356.
- Andajani, E. (2015). Understanding Customer Experience Management in Retailing. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 211, 629-633.
- Baker, J., Parasuraman, A., Grewal, D., Voss, G. B. (2002). The Influence of Multi Store Environment Cues on Perceived Merchandise Value and Patronage Intentions. *Journal of Marketing*, 66(2), 120-141.
- Batı, U. (2012). *Markethink ya da Farkethink – Deneyimsel Pazarlama ve Duyusal Markalama*. İstanbul: ECE Bilişim Yayıncılık.

- Bitner, M. J. (1992). Servicescapes: The Impact of Physical Surroundings on Customers and Employees. *Journal of Marketing*, 56(2), 57-71.
- Floor, K. (2006). *Branding a Store: How to Build Successful Retail Brands in a Changing Marketplace*. Amsterdam: BIS.
- Gentile, C., Spiller, N., Noci, G. (2007). How to Sustain the Customer Experience: An Overview of Experience Components that Co-Create Value With the Customer. *European Management Journal*, 25(5), 395-410.
- Gobé, M. (2001). *Emotional Branding*. New York: Allworth Press.
- Grewal, D., Levy, M., Kumar V. (2009). Customer Experience Management in Retailing: An Organizing Framework. *Journal of Retailing*, 85(1), 1-14.
- Harrel, G. D., Hutt, M. D., Anderson, J. C. (1980). Path Analysis of Buyer Behavior under Conditions of Crowding. *Journal of Marketing Research*, 17(1), 45-51.
- Helmeftak, M., Hultén, B. (2017). Multi-sensory Congruent Cues in Designing Retail Store Atmosphere: Effects on Shoppers' Emotions and Purchase Behavior. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 38, 1-11.
- Kait, E. (2017). Apple Müşteri Deneyimini Yeniden Kurguluyor. <https://pazarlamasyon.com/apple-musteri-deneyimini-yeniden-kurguluyor/>, Erişim tarihi: Nisan 2019.
- Keller, K. L. (2001). Building Customer-Based Brand Equity: A Blueprint for Creating Strong Brands. *Marketing Management*, 10(2), 15-19.
- Kotler, P. (1973). Atmospherics as a Marketing Tool. *Journal of Retailing*, 49(4), 48-64.
- Mehrabian, A., Russel, J. A. (1974). *An Approach to Environmental Psychology*. Cambridge: MIT Press.
- Michelli, J. (2007). *The Starbucks Experience: 5 Principles for Tuning Ordinary Into Extraordinary*. New York: McGraw Hill.
- Mozota, B. B. (2003). *Design Management*. New York: Allworth Press.
- Naylor, G., Kleiser, S. B., Baker, J., Yorkstone, E. (2008). Using Transformational Appeals to Enhance the Retail Experience. *Journal of Retailing*, 84(1), 49-57.
- Oylum, N. Ç. (2011). *Marka İç Mekan İlişkisi: Türkiye Hizmet Sektörü Üzerinden Bir Araştırma*. Doktora Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi FBE.
- Palmer, A. (2010). Customer Experience Management: a critical review of an emerging idea. *Journal of Services Marketing*, 24(3), 196-208.
- Puccinelli, N. M., Goodstein, R. C., Grewal, D., Price, R., Raghubir, P., Stewart, D. (2009). Customer Experience Management in Retailing: Understanding the Buying Process. *Journal of Retailing*, 85(1), 15-30.
- Shaw, C., Ivens, J. (2002). *Building Great Customer Experiences*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Schmitt, B. (1999). *Experiential Marketing: How to Get Customers to Sense, Feel, Think, Act, and Relate to your Company and Brands*. New York: The Free Press.
- Verhoef, P. C., Lemon, K. N., Parasuraman, A., Roggeveen, A., Tsiros, M., Schlesinger L. A. (2009). Customer Experience Creation: Determinants, Dynamics and Management Strategies. *Journal of Retailing*, 85(1), 31-41.
- Voorhees, C. M., Fombelle, P. W., Gregoire, Y., Bone S., Gustafsson, A., Sousa, R., Wal-kowiak, T. (2017). Service encounters, experiences and the customer journey: Defining the field and a call to expand our lens. *Journal of Business Research*, 79, 269-280.

HAREKETLİ İMGELERDE PUNCTUM

PUNCTUM IN MOVING IMAGES

Kadir KAYSERİLİOĞLU* 

Sanat-Tasarım Dergisi 2019, Sayı: 10 ISSN: 2529-007X ss.31-39 DOI: 10.35333/Sanat.2019.86

Öz

Bu makalede Roland Barthes'ın *Camera Lucida* adlı kitabında açıkladığı Punctum kavramının hareketli görüntü alanındaki karşılığı incelenecektir. Roland Barthes Punctum'u anlatırken "kaza" kelimesini kullanmış ve sadece gerçek yaşamdan alınmış sabit görüntülerde bulunabileceğini iddia etmiştir. Günümüzde ise görüntüler çoğunlukla geri sarılabilir ve durdurulabilir durumdadır. Bu yüzden Punctum hareketli görüntünün her alanında fark edilebilir. Bu iddia üzerine kurulacak olan makaleye Punctum kavramı detaylıca açıklanıp örnekler verilerek başlanacaktır. İkinci bölümde ise imgelerin zaman ile olan ilişkisi göz önüne alınarak Punctum kavramının sınırları genişletilecektir. Son bölümde ise "kaza" olgusunun sanatsal konjoktürdeki yeri incelenecektir. Hareketli imge ve kaza arasındaki bağın oluşturabileceği sanatsal ve sosyolojik potansiyeller tartışmaya açılacaktır. Makale genelinde incelenecek video örnekleri video sanatı, sinema, animasyon, buluntu videolar ve canlı yayın kayıtları gibi hareketli görüntünün birçok alanından seçilmiş, Punctum'un kavramsal bütünlüğünü karşıladığı düşünülen örneklerdir.

Anahtar Kelimeler: Roland Barthes, Camera Lucida, Punctum, Studium, video sanatı, hareketli imge, kaza, fotoğraf

Abstract

In this article, the concept of Punctum explained by Roland Barthes in *Camera Lucida* and regarding the field of moving image is going to be examined. Examining the Punctum Barthes uses the word "accident" and claims that it can only be found in fixed images taken from real life. Today images are reversible and stoppable. Therefore Punctum can be realized in all fields of moving image. Based on these claims, this article is going to be started with detailed explanation of Punctum and several examples about it. In the second chapter, focusing on the relationship between images and time, conceptual borders of Punctum will be extended. In the last chapter, phenomenon of "accident" in the artistic conjuncture will be examined. Potentials in artistic and sociological fields that may come out from a connection between moving image and accident are going to be open up to a discussion. Video examples that is going to be examined along with the article are chosen from the various fields of moving image such as video art, cinema, animation, found videos and live stream recordings considered to provide conceptual integrity with Punctum.

Keywords: Roldan Barthes, Camera Lucida, Punctum, Studium, video art, moving image, accident, photography

1. Giriş

Fransız aydın ve eleştirmen Roland Barthes, fotoğraf sanatı üzerine denemelerden oluşan kitabı *Camera Lucida*'da fotoğrafın iki önemli unsurundan bahsetmektedir. Bu unsurları Studium ve Punctum adlı iki Latince kelime ile kavramlaştırarak, akademi alanına yerleştirmiştir. Barthes bu iki kavramın yalnızca fotoğraf alanında görülebileceğini öne sürmüş, sinema ve video gibi hareketli görüntü formatlarında bulunmadıklarını söylemiştir. Bu makalede, Barthes'in bu iki kavramının (özellikle de Punctum kavramının) yalnızca fotoğraflarda değil, hareketli görüntülerdeki varlığı araştırılacak ve Punctum kavramının sınırları bugünün koşullarına göre düşünülecek genişletilmeye çalışılacaktır.

Bugün gelişen teknoloji ve yaygınlaşan internet kullanımı ile imgeler dijitalleşmekte ve interaktif bir yapıya dönüşmektedirler. Çekilen videoların kolayca internete yüklenip, ulaşılabilir olması, montaj programlarını kullanımının yaygınlaşması ile hareketli imgeler bir nevi kullanıma açık hale gelmiştir. Videoları durdurma, geri sarma ve montaj ile belirli imgeleri yakalayıp öne çıkarma imkânı Barthes'in fotoğraf hakkındaki teorilerini tekrar düşünmeyi mümkün kılmaktadır.

Makalenin "Studium ve Punctum" bölümünde Barthes'in konuyla ilgili kavramları detaylıca açıklanmakta ve örneklandırılmaktadır. Studium'un genel hatları itibarıyla gerçeklik hakkında bir bilgi kanonu oluşturduğunu, Punctum'un ise bu kanonun dışına çıkarak, öğretilmiş olan gerçeklikten çok farklı bir deneyim oluşturduğunu, hem kişisel hem de tarihi güç hislere vesile olduğunu söyleyebiliriz. "Punctum'u Yeniden Düşünmek" bölümünde ise bir önceki bölümde açıklanan bilgiler eşliğinde günümüzün hareketli imgeleri incelenecek, Barthes'in kavramları güncel fenomenler ile karşılaştırılarak Punctum'un video formatındaki görüntülerde varlığı tartışılacaktır. Bu tartışma örnekler eşliğinde ilerleyecektir. Bu bölümde önemli bir nokta vardır; Barthes Punctum'u açıklarken bu kavramın yoğun olarak bireysel hislerle ilgili olduğunu birçok kez belirtmiştir. Yani bir kişinin bir fotoğrafa (ya da videoya) bakarken hissettiği Punctum durumunu, başka bir izleyici hiç fark etmeyebilir. Dolayısıyla bu bölümde verilen örnekler de makalenin yazarı tarafından seçilmiş, kişisel örneklerdir. Bu kişisel seçimlerin makalede yer almasının sebebi Punctum'un verilen örneklerdeki varlığını kanıtlamak için değil, araştırılan kavramın niteliklerini karşılaştırabilmek adına somut veriler ortaya koymak içindir. Üçüncü bölümde bu bağlamda incelenecek olan görüntü örnekleri çoğunlukla video paylaşım sitelerinden elde edilmiş buluntu videolardan oluşmaktadır.

Hareketli görüntülerdeki örnekler incelendikten sonra Punctum'un başka kavramlar ve video sanatı üzerine yazılmış çeşitli teoriler arasındaki ilişkisi incelenecektir. Punctum'un odağındaki durumlardan biri olan zaman unsuru, Walter Benjamin'in Diyalektik İmge kavramı ile karşılaştırılacak, bu iki kavram arasındaki benzerlik örneklerle desteklenecektir. Ulus Baker ve Maurizi Lazzarato'nun zaman ve bellek üzerine düşünceleri Punctum kavramını daha geniş düşünmek için başvurulacak kaynaklar olacaktır. Ayrıca Barthes, Punctum'u bir "kaza" olarak tabir ettiği için bu düşüncenin hareketli görüntü açısından karşılığı, kaza kavramının bilgi ve iktidar ile olan ilişkisi, tüm bu durumların video sanatı alanında ne ifade edebileceği son bölümde ayrıca ortaya koyulacaktır. Kazayı bilgi ve iktidar ile ilişkilendirirken Foucault'un öznellik ve iktidar düşüncelerinden destek alınacak, bir sonraki bölümde ise kazanın video sanatı tarihindeki farklı ele alınış biçimleri Nam June Paik'den günümüz çağdaş sanatına kadar olan süreçten örneklerle açıklanacaktır.

2. Studium ve Punctum

Fotoğrafların hem belge anlamında bir gerçeklik bilgisi hem de bir duygu durumu aktardıkları/uyandırdıkları düşünülür. Studium ve Punctum kavramları bu aktarımları fark edip incelemede yardımcı olur. Barthes Studium'u bilginin, kültürün ve politik ahlakın oluşturduğu "tanınmış" alanın uzantısı olarak tanımlar. (Barthes, s. 39) Sadece Studium'un olduğu fotoğraflar bir nevi tarihsel bilgi taşır. Var olan gerçekliğin bir kanıtı ya da toplumsal normlardan oluşturulmuş bir bütünü izleyiciye aktarırlar. Bu yüzden Studium'un ortaya koyduğu imgeler bilginin ve akılcılığın sınırlarında deneyimlenir. Fotoğrafın bir deneyimi dolaysız olarak kaydedip, bilgiyi sistematik bir şekilde işleyen ve aktaran bir araç olduğuna dair görüş oldukça köklü bir düşünce geleneğinin ürünüdür. John Berger 1839'da kamera icad edilirken Auguste Comte'un *Cours de Philosophie Positive* (Pozitif Felsefeye Giriş) kitabını yazıyor olmasının bir tesadüf olmadığını söyler. (Aktaran: Robins, s. 251) Yeni gelişmekte olan bir teknolojinin çağın yükselen Aydınlanmacı fikirleri ile değerlendirilerek üretime sürülmesi ve kendi tarihselliğini bu doğrultuda oluşturması oldukça beklenilebilir bir durumdur. Aydınlanma felsefesinin temelini oluşturan aklın nesnelliği ve dünyanın akıl ile deneyimlenen bir yer olarak düşünülmesi, bilinmeyen coğrafyaların keşfe açılması ve Batılı akıl ölçeğiyle tasnif edilmesini gerektirir. Fotoğraf makinesinin yaygın kullanımının başlamasıyla birlikte, hiçbir şeyin gizlide kalmadığı tasnif edilmiş görülür dünya ihtiyacı bir nevi karşılanmış olacaktır. Bu noktada Studium'un fotoğraftaki tasnifçi bakıştan geldiğini düşünebiliriz. Gerçek yaşamdaki akışı tek bir an içerisinde sabitleyen, toplumsal ve ahlaki konjunktürde işlevsel ve görsel bilgiye dönüşüren bir araç olarak fotoğraf dünyayı ve içindeki olayları "belgeler". Susan Sontag, modernizm sonrası dünyada fotoğrafların artık bire bir olarak deneyimin yerine geçtiğini söyler. Dünya kopyalanarak çoğaltılabilen imgeler vasıtasıyla keşfedilen ve deneyimlenen bir yer haline gelir. *Son kertede, bir tecrübe edinmek, onun fotoğrafını çekmekle aynı şey haline gelir.* (Sontag, s. 30)

Tüm bu bilgiler eşliğinde Studium'u şeylerin etnolojik, antropolojik ve biyolojik yönden tasnif edilmiş verilerinin imgelerle belgelendiği alan olarak düşünebiliriz. Punctum ise Barthes'in söylemiyle Studium'u *delen* şeydir. (Barthes, s. 39) Punctum Latince de ısırkı, benek, kesik, küçük delik

gibi anlamlara gelmektedir. (Barthes, s. 40) Studium'un aksine bir bilgiler bütünü değil his ve duygu yoğunluğu taşımaktadır. Studium'un kurduğu rasyonel düzenden "bir ok gibi fırlayarak" izleyiciye ulaşır. Rastlantısaldır ve herkes için değişim gösterir. Bir kişinin görebildiği (hissedebildiği) Punctum'u başka biri hiç fark etmeyebilir. Genelde ifadelerde, jestlerde, figürlerin ve nesnelerin rastlantı sonucu bir araya gelişlerinde, bütüne kıyaslayınca önemsiz görünen anlık hallerde ve kameramanın da fark etmeden dâhil ettiği detaylarda bulunur. Fark edildiğinde izleyiciyi bütünden uzaklaştıran bir etkisi vardır. Tekrar incelenme isteği doğurur. Kolayca tarif edilemeyen, yoğun bir duygu birikimi içerir. Akılcılığa değil, tarif edilemeyen hislere hitap etmesinden ötürü de Barthes Punctum'u yaralama eylemiyle yakın düşünmüştür. Aniden harekete geçirdiği duygular itibarıyla izleyici yaralar. Aynı zamanda dikkati kendine çekerek bütünden saptırır. Barthes etkileyici bir fotoğrafta Studium ve Punctum unsurlarının bir arada bulunması gerektiğini düşünür. Punctum içermeden, yalnızca Studium öğelerinin desteklediği fotoğraflar izleyiciye alışık olduğu gerçeklikten ve uyguladığı kültürden fazlasını veremeyen, geçici etkileri olan fotoğraflardır. Bu minvalde bu iki kavram bir birlerine tezat dinamikleri ve varoluşları temsil etmektedirler.



Şekil 1. *Idiot Children In An Institution. New Jersey, 1924, Lewis H. Hine* (Görsel kaynak: https://www.newenglishreview.org/Ankur_Betageri/A_Pragmatic_Approach_to_the_Conceptual_Tangle_of_Caste/)

Roland Barthes'ın kitabında verdiği fotoğraf örneklerinden biri Punctum'u net bir şekilde anlatmaktadır. Lewis H. Hine'in fotoğrafı bir kurumun muhtemelen bahçesinde bulunan, aynı yöne doğru bakan iki engelli çocuğu göstermektedir. Alandaki boşluğun ortasında sabit şekilde aynı pozu vermeleri fotoğrafın estetik unsurları olarak düşünülebilir. Studium'un unsurları ise fotoğrafın belge niteliğini veren, gerçek hayatın uzantısı olarak düşünülen unsurlardır. Bu unsurlar fotoğrafın isminde belirtilen mekan ve çocukların tıbbi alan açısından durumları, aynı yöne doğru bakarak gerçeklikten kopuk, kameraya karşı ilgisiz duruşları ve izleyiciden ilk görüşte anlaması beklenen fiziksel "farklılıklarıdır". Tüm bunlar ortak toplumsal deneyimden bir kesit sunmaktadır. Roland Barthes ise fotoğrafa bakarken kendi deneyimlediği şeyi şöyle anlatmaktadır;

Ben de New Jersey'deki bir kurumda bulunan iki özrürlü çocuğun fotoğrafında (1924'te Lewis H. Hine çekmiş) dev kafaları ve acıklı profilleri (bunlar studium'a aittir) görmüyorum hiç; aynı Ombredane'in

zencileri gibi, tek gördüğüm şey kenardaki bir ayrıntı, küçük çocuğun kocaman Danton yakası, kızın parmak sargısı; ben ilkel bir insan, bir çocuğum – ya da bir manyak; tüm bilgiyi, tüm kültürü dışlıyor, kendiminkinden başka bir gözden herhangi bir şey miras almayı reddediyorum. (Barthes, s. 64)



Şekil 2. Family Portrait, 1926, James Van der Zee (Görsel kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/475.270.566905106317/?lp=true>)

Başka bir örnek de James Van der Zee'nin Aile Portresi adlı fotoğrafıdır. Barthes bu fotoğraftaki Studium'u sempatik ve uysal bir kültür örneği olarak açıklar. Fotoğrafta iyi aile yaşamının, konformizmin, dönemin şık giysileri ile saygınlığın temsilleri vardır. Barthes Studium'da gördüklerini beyaz adamın niteliklerini kazanmak için girilen sosyal ilerleme çabası olarak da yorumlar. (Barthes, s. 58) Ancak tüm bu gösterilenlere rağmen Barthes'in ilgisini en çok çeken şey ayaktaki kadının ellerini arkada bağlaması ve oturan kadının bağcıklı ayakkabılarıdır. Burada Punctum devreye girmektedir ve bakan kişiyi farklı zaman ve uzamların varlığından haberdar ederek, Studium'un doğrudan vermeye çalıştığı deneyimle çelişerek izleyicinin algısında bir çatışma yaratmaktadır. Bu çatışma anı Barthes için Punctum'un delip geçerek sebep olduğu yoğun hislerdir.

Fotoğrafın belgesel niteliği taşıyan "akılcı" kullanımına karşın kişisel ya da kolektif duyu uyanışları gerçekleştiren "akıldışı" tarafı da mevcuttur. Fotoğrafın icadı ilk yıllarında sanatsal bir üretim olarak görülmemiş ve bunun oluşabilmesi için uzun yıllar geçmiştir. Zira Susan Sontag fotoğraflanmaya değer bulunan bir olayın ne olduğunu belirleyen şeyin ideoloji olduğunu söyler. (Sontag, s. 23) Buna rağmen duygulanım bugün fotoğrafta önemli bir yer tutar ve çekilen fotoğrafa göre de bu duygulanımlar oldukça yoğun olabilir. "İmge" köken olarak Romalıların uyguladığı ölü maskeleri olan İmago'dan gelir. Zeynep Sayın *İmgenin Portrografisi* kitabında ölen kişilerin mumla kaplanarak suretlerinden kalıp

alınması olayının Roma öncesinden Yunanlılara ve Perslere değin uzanan bir gelenek olduğunu söyler. (Sayın, 2013) Ölümlerden alınan bu kalıp suretin fiziksel olarak "izini" taşımaktadır. Bu iz bir arta kalan, hatıra nesnesi ya da en somut anlamıyla gerçek bir olayın bıraktığı görülebilir etkidir. Bu etki gerçeğin bire bir temsili olarak değil, ondan arta kalan bir iz olarak düşünülebilir. Fotoğraf makinesinin çalışma özelliği de bu iz bırakma durumu üzerine kuruludur. Mercekten gelen ışık film şeridini yakarak izini bırakır. Ulus Baker'in sözleriyle fotoğraf *nesnel bir şeyin fotoğraflık plaka üstünde bıraktığı izden başka bir şey değildir*. (Baker, s. 66) Dolayısıyla fotoğraflık imgeler her zaman geçmiş zamana aittir. Fotoğrafları çekildikten itibaren aynı kalmamış, değişmişlerdir. Bu yüzden zamanı tek görüntüde sabitleyen bir araç olarak fotoğraf, ister belgesel ister sanatsal amaçlar için kullanılmış olsun sürekli olarak geçmişten izleri, dolayısıyla da ölümün varlığını imlemektedir. Fotoğraf albümlerine bakmanın hüznü verici, aileler arasında izlenen videoların ise eğlenceli bir aktivite olarak düşünülmesi belki de bu yüzden.

Roland Barthes gerçeği bire bir aktarabilmek için profesyonelleşmeye çalışan genç fotoğrafçıları *ölümün ajanları* olarak anar. (Barthes, s. 110) Bu açıdan düşününce Punctum izleyiciye Studium'un kurduğu biyopolitik yapı tarafından ötelenen ölümü geri hatırlatmaktadır. James Van der Zee'nin *Aile Portresi* pozlandırılmış bir ideal aileyi sunarken Roland Barthes'in dikkatine takılan Punctum fotoğraftaki bireyleri daha da görünür kılmakta, her birinin zamanında yaşamış ve ölmüş kişiler olduklarını vurgulamaktadır. Bu doğrultuda Punctum nesnelere, canlılara ve kişilere özreklilik vermektedir. Onların yaşamından bir parçayı hayal edebilmemiz için olanaklar sağlamakta, Studium'un temsiller üzerinden kurduğu tek taraflı iletişimin ötesinde bir ilişkisellik kurmakta yardımcı olmaktadır. Tekrar Susan Sontag'dan bir alıntı yapmak gerekirse, fotoğrafın bu yönü izleyiciye *başkalarının da olabileceği* düşüncesini verir. (Sontag, s. 197)

Bu hisleri izleyiciye veren Punctum gittikçe prodüksiyonlaşan bir üretim modelinde görünürlüğüne kaybedebilir. Barthes toplumun fotoğrafı sürekli olarak uysallaştırma eğiliminde olduğunu, bunu yaparken de *kim olursa olsun ona bakarı yüzünün ortasında patlamakla tehdit edip duran deliliği yumuşatma kaygısı içinde* olduğunu söylemektedir. (Barthes, s. 137) Çünkü Punctum genel politik ve kültürel alanın dışında işleyen oluşumların var olabileceğine dair fikir vermekte, tarif edilemeyen hisler vasıtasıyla gri alanların varlığını mümkün kılmaktadır. Bu açıdan Roland Barthes'in Punctum kavramı ile çağdaş sanattaki yeni stratejiler ve deneyselliği öne süren üretim biçimi arasında bir bağ kurulabilir. Gri alanlar, tarif edilemeyen hisler, mevcut bilgi sistemlerinin tanımları dışında kalan farklı oluşumlar Studium'un arasından sızanlar olarak düşünülebilir. Sanatçı Yasuma Morimura bir söyleşisinde sanatın bu gri alanlara biçim veren, onları yüzeye çıkaran şey olduğunu söyler;

Gene de tek tek her bireyin zihninde ve bedeninde, toplumun ona yüklediği ad, işlev ve konumun sınırlarını kat kat aşan unsurlar bulunur. Bunlar gri bölgelerdir. Ve günlük yaşamda genellikle su yüzüne çıkmayan bu gri bölgelere biçim kazandıran şey, sanattır. (Aktaran: Antmen, 2014)

3. Punctum'u Yeniden Düşünmek

Roland Barthes Punctum'un yalnızca fotoğraflarda bulunduğunu söyler. Bunun sebebi fotoğrafların bir anı sabitlemiş olmaları ve Punctum öğelerinin de şans eseri bu sabitlenmiş kadrage dâhil edilmiş olmalarıdır. Buradan Punctum öğelerinin fotoğraf çekilmediği zaman da var olduklarını, fotoğrafın sadece bu detayları görünür kıldığını anlıyoruz. Studium'un örgütlediği fotoğrafik bilgi içerisinde var olan Punctumlar aslında Studium kurulmadan önce de var olan, sınırları çizilen bilginin dışında varlıklarını sürdüren durumlar, nesnelere, ifadeler ve hallerdir. Öyleyse kayıt altına alınan her görüntüye de bu öğeler dâhil olabilir. Barthes'in bunların yalnızca fotoğraflarda olduğunu iddia etmesinin sebebi sinema ve video gibi hareketli görüntülerin teknik olarak doğasında mevcut olan geçicilik halidir. Punctum fark edilmiş olsa bile aynı görüntü tekrar izlenemeyeceği için, izleyicinin dikkati otomatik olarak yeni kareye odaklanacak ve az önce yaşanan deneyim unutulacaktır. Barthes bu konuda şöyle söyler;

Sinema görüntülerine de böyle ek yapar mıyım? Sanmıyorum; buna zamanım olmaz: perdenin karşısında gözlerimi kapama özgürlüğüm yoktur; aksi halde gözlerimi açtığımda aynı görüntüyü bulamazdım; sanki sürekli bir oburlukla çevrelenmişimdir; birçok başka nitelik, ama düşünceli olma değil; benim için fotogramın ilgisi buradan gelir. (Barthes, s. 72)

Barthes'in sinemadaki izleme deneyimini anlatırken "oburluk" kelimesini kullanması tesadüf değildir. Barthes fotoğraftaki tekil görüntünün aksine sinemada ard arda gelen görüntüleri "imge bombardımanı" olarak yorumlamaktadır. Sinema bu paragrafta, fotoğrafın verdiği imge ile karşılıklı düşünme aktivitesini yadsıyan, imgeleri hazır ve arka arkaya aktaran bir araç olarak düşünülmektedir. Sinemanın kültür endüstrisindeki yeri oldukça tartışılmıştır. Theodor W. Adorno, sesli filmin devreye girmesiyle, sinemanın sınırsız sayıda temsiller yaratarak günlük hayatın yerine geçmek ve kültürel bir illüzyon yaratmak için araçsallaştırdığını söylemiştir. (Adorno, 2014) Guy Debord ise *Gösteri Toplumu* kitabında sanayileşme sonrası Batı toplumundaki görsel ve işitsel üretimlerin neredeyse hepsinin temsiller aracılığıyla gerçek olanın bir gösterisini yarattığını, bu gösterinin de bireyler arasındaki imge aktarımlarında dahi gerçekleştiğini anlatır. (Debord, 2014)

Bugün ise kültür endüstrisini daha farklı incelememiz mümkündür. Gelişen teknolojiyle, internetin yaygınlaşması, yapay zeka ve kod yazımı teknolojileriyle artık imgeler katılımcılık sağlayabildiğimiz bir forma evrilmiştir. Bugün haberler, sinema, dizi, video oyunları, kamera sahibi insanların çektiği görüntüler ve sanatsal içerikli görüntüler dahil hareketli ve hareket-siz görüntülerin neredeyse hepsi dijital platformlardan hızlıca izlenmekte, durdurulabilmekte ve rahatça geri sarılabilmektedirler. Barthes'in tabiriyle hareketli görüntüdeki "geçicilik" durumunun aksine dijitalleşen görüntüler üzerinde izleyicinin daha çok zaman hakkı vardır. Dolayısıyla Studium'un kurduğu yapı ve Punctum'un bu yapıyı delen detayları hareketli görüntü içerisinde, yani erişilebilir video formatlarında da artık tespit edilebilir haldedir.

3.1. Videodaki Punctum

Hareketli görüntülerdeki Punctum'a yoğun bir kurgusalılık içermeyişleri bakımından amatör çekim, buluntu video, düşük bütçeli yapım ve belgesel gibi kayıtlarda daha çok rastlanabilir. Tarif edilemeyen bir hisse sebep olma, bütünden uzaklaştırma gibi makalenin ilk bölümünde işlenmiş olan Barthes'in *Camera Lucida*'da tarif ettiği özelliklerin tümünü kapsayabilir. Dolayısıyla bu bölümde hareketli görüntünün video sanatı, klip, medya sektörü ve hatta animasyon gibi çeşitli üretim alanlarından seçilmiş örnekleri "video" formatı çerçevesinde incelenecektir.



Şekil 3. Saburié, Turkish Delight (Görsel kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=72HHIq8IKNO>)

Şekil 3'teki görsel Turkish Delight adlı müzik grubunun *Saburié* isimli klibinden alınmış bir ekran görüntüsüdür. Klibin tüm genel akışı, senaryosu, gösterilen imgeleri, bize aktarılabilecek olan estetik ya da duyuşsal deneyim Studium'un alanındadır. Punctum ise sadece bu karedeki kişinin çok kısa bir anlığına beliren ifadesi ve dişlerinin arasındaki boşluktur. Bu detayın da Studium'un bir öğesi olduğu düşünülebilir. Ancak burada Punctum'u asıl destekleyen unsurlar videonun teknik yapısı yani imgelerin ardına gelmesi, Punctum'un kendisinden önce gelen görüntülerle birlikte oluşarak bir sürece dahil oluşudur. Bu noktada bir anlığına klipte rol alan oyuncunun edindiği ifade ve dişlerin arasında beliren boşluk, oyuncunun yüzüne vuran ışık, videonun başından beri tanık olduğumuz akıştan gelen imgeler zincirine eklenir ve kısa süreliğine dikkati kendisine çekerek, devam eden sürece karşı bizi yabancılaştırır. Dolayısıyla burada Punctum'u oluşturan önemli kuvvetlerden birisi de Punctum'un olduğu karenin tam olarak bulunduğu zaman aralığında gerçekleşmiş olmasıdır. Punctum bu şekilde izleyiciyi bütünden kopararak, farklı zaman katmanlarını deneyimletir. İzleyici imgenin temsil ettiği şey üzerine düşünme eyleminden çıkarak, imgenin oluşturduğu "izin" ötesine, izi oluşturan olaylara yönelir. Bunun fotoğrafta yaşanan deneyimden farkı, videonun teknoloji itibarıyla imgeleri çok daha uzun süreler içerisinde, çok daha katmanlı, zengin ve günlük hayatın akışına benzer şekilde yakalayabilmesi, montajın gücüyle de özel anları tespit ederek, öne çıkarıp, kuvvetlendirebilmesidir. Ulus Baker videonun ayna vazifesi gördüğünü, imge yaratan değil, imgeleri bize geri veren bir alet olduğunu söylemektedir. (Baker, s. 20) Bu yüzden, video ve montaj, hareketli görüntü ve Punctum, imgeleri özgürleştirmekte, Studium'un yapısallığı içerisinde görünür kılmaktadır.



Şekil 4. Aşura, Köken Ergün, 2013 (Görsel Kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=tyQARc4AxtY&feature=youtu.be>)

Montajın ortaya çıkardığı imgeye bir örnek verecek olursak sanatçı Köken Ergün'ün Aşura adlı video-belgesel işini düşünebiliriz. Sanatçı İstanbul, Zeynepiye'deki Aşura törenlerinin hazırlık ve uygulama süreçlerini kayıt altına alıp montajlayarak derlemiştir. Yukarıdaki ekran görüntüsü, videoda görülen bir tiyatro performansından alınmıştır. Sol taraftaki kişinin bu kare içerisinde beliren bakışları Punctum'un hissedildiği bir andır. Videoyu geri sarılabile olanağı sayesinde aynı kareye geri dönüp, tekrar üzerinde düşünme isteği de belirlemektedir. Bu durumu oluşturan faktör kaydedilenin doğal varlığı kadar, o varlığı imgeleştirebilecek olanağı oluşturan şey, yani montajdır. Çünkü tek karede alınan güçlü etki o karenin videonun uzamı içerisinde, tam olarak kendinden önceki ve sonraki karelerin arasında olması, doğru zamanda ve doğru yerde gerçekleşmesidir. Köken Ergün, kameranın gözün işlevini taklit ettiğini, montajın da gözün gördüklerine anlam veren beyin işlevini taklit ettiğini düşünmektedir. Ergün bu durumda montajın bizi gerçeklikten uzaklaştırmadığını, tam tersine yakınlaştırdığını söyler. (Ergün, 2012)



Şekil 5. Helping A Father Come To Terms With His Transgender Daughter, Dr. Phil (Görsel kaynak: <https://www.youtube.com/watch?v=CGWft4tGzfU&t=2s>)

Şekil 5'te ekran görüntüsü bulunan videoda ise Punctum konuşan kişinin kısa bir süreliğine duyulan sesindedir. Ekran görüntüsü Dr. Phil isimli bir Amerikan yapımı açık oturum programından alınmıştır. Televizyon programının sansasyona yönelik oluşturduğu tartışma ortamı içerisinde beliren Punctum'un sezdirdikleri, algıyı "gösteri" içerisinde aktarılan "doğru bilgi" sisteminin dışına çıkararak kendisinde (bu video için duyulan ses-te) yoğunlaştırır. Roland Barthes'in tarif ettiği şekilde ok gibi fırlayarak çıkagelen, delip geçerek Studium'un kurduğu bilgi sistemi içerisinde yer

bulamayan, tarif edilemeyen hisleri oluşturur. Bu imgenin temsil ettiğini anlamak, ondan estetik bir haz almak ya da aktarılan bilgiyi özümsemekten doğan bir "uzlaşım" değildir. Video görüntüleri akışları belgelediği için pozlandırma içermek zorunda değildiler. Akışın bize Ulus Baker deyimiyle geri verilmesiyle hisler ve düşünceler imgede sabit kalmaz, imge öncesine, yaşamın kendisindeki durumlara yönelir. Maurizio Lazzarato *Video-felsefe* kitabında şöyle söyler;

Zaman, imajda verili değildir, bir durum içinde kurulur. Görmenin değil durumların makinesel bir düzenlemesi; işte videonun büyük yeniliği budur. Belki de video sanatçılarımızdan birinin şu tespitini bu anlamda yorumlamamız gerekir: "Video devriminin nihai hedefi, öz-neden özneye değil, mekandan mekana, durumdan duruma iletişim kurulabilmesidir...artık bir nesne değil, bir durum işlenmektedir." (Lazzarato, 2017)

3.2. Sıkıştırılmış Zaman

İmgelerin gerçeği temsil etmedikleri, gerçeklikten gelen bir iz oldukları yukarıdaki bölümlerde açıklanmıştır. Peki video alanında bu iz nasıl bir maddeselliğe sahiptir? Onu oluşturan dinamikler ve yapılar nelerdir? Lazzarato videonun esasını oluşturan ögenin görüntü değil, zaman olduğunu iddia eder. (Lazzarato, s. 85) Lazzarato'ya göre videonun zaman ile olan ilişkisi üç farklı tarzda gerçekleşir. Birincisi zaman ve maddenin sıkışması, ikincisi geçmişin sentez edilişi, üçüncüsü ise oluşmakta olan zamana müdahale etmek üzere geliştirilebilecek stratejilerin video vasıtasıyla örgütlenmesidir. Tarih ve günlük yaşam ilişkisinde oluşan akışın biriktirdiği imge yoğunluğu, kayıt tuşuna basıldığı andan itibaren kamera tarafından sıkışmaya tabi tutulur. Bu sıkışma zamanın somut bir maddeye dönüştürülerek tarihin akışından ayrılmasıdır. Aynı tutulan bu imgeler de bireylerin belleğini oluşturur. Lazzarato için bellek aslında eylemin ta kendisidir. Çünkü bellek olayları saklayan ve muhafaza eden bir yapı olduğu kadar, sakladığı imgeleri dönüştürebilen, eklemelerde bulunabilen ve geleceğe yönelik eylemler geliştiren bir yapıdır. Bu yüzden Lazzarato her bir bellek eylemini *geleceğe yönelik bir sokulma* olarak tanımlar. (Lazzarato, s. 32)

Bu açıdan bakınca videodaki Punctum durumunu Walter Benjamin'in Diyalektik İmge kavramına yakın bir konumda düşünebiliriz. Diyalektik imgeler, Benjamin için geçmiş ve şimdinin özel bir anda kesişerek, gruplaşması ve fark edilir bir görüntü oluşturmalarıdır. Benjamin tarihsel materyalist bir açıdan bakarak, sürekli devinim halinde olan tarihin biriktirdiği zamanların bazen tek bir durağan imge içerisinde fark edilebilir ve okunabilir olacağını düşünmüştür. Bu imgeler propagandacı bir üslupta değildir. Sadece geçmişin yükü hissedilebilir dereceye ulaştığında görülebilir olurlar. Çünkü diyalektik imgeyi var eden, onu oluşturan farklı zamanların üst üste binmesiyle meydana gelen yoğunluktur. Benjamin bu konuda şöyle söyler;

Düşünme gerilimlerden yana doyuma ulaşmış bir konumda ansızın mola verdiğinde, bir monad niteliğiyle kristalize oluşundakinin aynı şoku yaşar. Tarihsel maddeci, bir tarihsel konuya ancak bu konunun bir monad niteliğiyle karşısına çıktığı noktada yaklaşır. Bu yapı içerisinde olayların Mesihvari bir tavırla durağanlaşmasının, başka deyişle

baskı altına alınmış geçmiş uğruna girilen kavgaya ilişkin devrimci bir fırsatın göstergesini saptar. (Aktaran: Tiedemann, s. 32)

Bu paragrafta Benjamin'in kullandığı "olayların Mesihvari tavrıyla durağanlaşması" tabiri Punctum'u yeniden düşünmek için uygun bir referans olabilir. Diyalektik imgenin Mesihvari olarak tarif edilen tavrı, Punctum'un akılcı yöntemler dışında gelişen, tarif edilemez ve aniden kendini gösterip kabul ettiren doğasına benzemektedir. Durağanlaşmak ise, akış halindeki tarihin, olaylar yoğunluğunun özel bir imge üzerinden hissedilebilir ve okunabilir hale gelmesidir. Bu noktadan anlaşılıyor ki, hem Lazzarato hem Benjamin için bellekleme eylemi "geleceğe yönelik" bir eylemdir. Benjamin için bu eylem Marksist bağlamda devrim potansiyeli taşır. Günümüz çağdaş sanat estetik kuramları içerisinde ise güncel dinamiklere göre tarafsız gözlemler ve analizler için kaynak teşkil eder.



Şekil 6.

Şekil 6'da görülen görüntü 2018 yılında İstanbul'da İstiklal Caddesi üzerinde şarkı söyleyen iki sokak müzisyeni kadının görüntüsüdür. Kadınlar sırayla mikrofona bilinen bir Türkçe pop şarkısını söylemektedirler. Videodan anlaşılacağı gibi üzerlerinde gergin bir hava vardır. Şekil 6'da sabitlenmiş olan ekran görüntüsünde ise mikrofonu tutan kadın elini kaldırarak sahne şarkıcılarının bilindik jestlerini taklit eder. Oldukça aşına olunan bu jestin tekrarlanması, sokak müzisyenliği, söylenen şarkı, İstiklal Caddesi'nin toplumsal ölçekteki konumu, videonun görüntü ve sesindeki kalite gibi konular Studium'un sınırları içerisinde düşünülebilir unsurlardır. Görselde görülen, kadının elini kaldırdığı an ise Punctum'un hissedildiği andır. Genel içerikten bağımsız olan ve dikkat çekmeyen bu an içerisinde bağlamsal olarak bir birine hem yakın hem uzak olan birçok gerçeklik okunabilir vaziyete erişmektedir. Kısa bir video içerisinde analiz edilebilecek tüm unsurlar, Punctum'un yarattığı sarsılma ve geri dönüş tekrar izleme ihtiyacı ile yüzeye çıkar. Videonun ses ve görüntü kalitesinin kendi zamanına has dokusu, sürekli dönüşüm içerisinde olan İstiklal Caddesi'nin tarihi, sosyokültürel yapısı ve videonun çekildiği zamandaki mevcut konumu, Türkiye'de kadınların durumu, sokak müzisyenliği ve sigortasız emek gibi konular tek bir video içinde "sıkıştırılmıştır." Bu konular Studium'un temsil ettiği gerçeklikten de okunabilen konular olarak düşünülebilir. Ancak kendi mevcudiyetine göre farklı zamansal süreçlere bağlı birçok farklı konuyu tek bir imgede netleştiren ve daha fazlasını da düşünmeye teşvik eden itici güç unsuru Punctum'dur.

3.3. Kaza Olarak Punctum

Roland Barthes Punctum'u tanımlarken şu cümleleri kullanmıştır;

O halde studium'u bozacak olan bu ikinci öğeye punctum demeliyim; çünkü punctum aynı zamanda ısırtık, benek, kesik, küçük deliktir – ve aynı zamanda zarın her bir atılışıdır. Bir fotoğrafın punctum'u beni delen (ama aynı zamanda beni bereleyen, bana acı veren) o kazadır. (Barthes, s. 40)

Barthes'in bu tanımlama içerisinde "kaza" kelimesini kullanması önemli bir niteliktir. Türk Dil Kurumu'nun resmi internet sayfasında kaza sözcüğü *istem dışı veya umulmayan bir olay dolayısıyla bir kimsenin, bir nesnenin veya bir aracın zarara uğraması* olarak tanımlanmaktadır. (Türk Dil Kurumu, 2019) Bu tanım doğrultusunda bir kaza olarak düşünülmüş Punctum'u, akılcı değerlendirmeler tarafından beklenilemeyen ortaya çıkması olarak yeniden tanımlayabiliriz. Paragraftaki *zarın her bir atılışı* tabiri de bu düşüncüyü desteklemektedir. Öyleyse bu noktada Punctum'u var eden şans faktörünü bir kaza olarak nitelersek, ortaya karşılıklı bir bilgi ve yarar ilişkisini bozguna uğratan, bilgi dışı ve yarar sağlamayan bir öge çıkmaktadır. Bu noktada Michel Foucault'un iktidar, bilgi ve öznellik hakkındaki düşüncelerini devreye sokmak Punctum'un kaza olarak tanımlanışını netleştirmede yardımcı olacaktır.

Foucault özneyi kuran şeyin iktidarın bilgi politikası olduğunu söyler. Bu bilgi politikası, yaşamı olumlayan, bereketi ve sağlığı savunan, ancak bunu bir kâr sistemine tabi tutarak, denetleyen ve normlar aracılığıyla dayatmacı alanlar yaratan türden bir politikadır. Bireyler bu bilgi politikasını özümseyerek, kendi kimliklerini bu bilgiler aracılığıyla tanımlar ve iktidarın bir parçası olurlar. Foucault kendi sözleriyle iktidar bilgisi ve özne arasındaki ilişkiyi şöyle tanımlar;

Bu iktidar biçimi bireyi kategorize ederek, bireyselliğiyle belirleyerek, kimliğine bağlayarak, ona hem kendisinin hem de başkalarının onda tanımak zorunda olduğu bir hakikat yasası dayatarak doğrudan gündelik yaşama müdahale eder. Bu, bireyleri özne yapan bir iktidar biçimidir. Özne sözcüğünün iki anlamı vardır: Denetim ve bağımlılık yoluyla başkasına tabi olan özne ve vicdan ya da özbilgi yoluyla kendi kimliğine bağlanmış olan özne. Sözcüğün her iki anlamı da boyun eğdiren ve tabi kılan bir iktidar biçimi telkin ediyor. (Foucault, 2000)



Şekil 7. The Lion King – Great Kings of The Past (1080p) (Görsel Kaynak:

<https://www.youtube.com/watch?v=V8XcR5JXhyg&t=>)

Punctum'un bütünün kurduğu yapıya yarar sağlamayan ve bu yapının içeriğinden bizi uzaklaştıran bir öge olması, yapının kurduğu bilgi politikasından bağımsız, tekil bir varoluşa sahip olmasındandır. Bu varoluş tanıdık imgelerden oluşan ve kültürün şekillendirdiği algıyı koruyan Studium içerisinde tanımlanamaz, ön görülemez ve yarar ilişkisi içerisinde değerlendirilemez bir konumdur. Bilakis izleyeni Studium'un bilgi rejiminden uzaklaştırdığı için zarara sebep olur. Ön görülemezliği ve kişisel bir deneyim olması bakımından tehlikelidir de. Amatör çekim bir videodan, bir propaganda filmine kadar imgelerin var olabildiği her alanda ortaya çıkabilir.

Şekil 7'de çıktığı dönemde gişe rekorları kırmış bir çocuk filmi olan *The Lion King*'den (Aslan Kral) bir sahnenin ekran görüntüsü bulunmaktadır. Bu sahne YouTube'a yüklenmiş bir videodan izlenebilir durumdadır. Çağımızda imgeler dijitalleştikçe etkileşime açık bir konuma gelmişler ve tek taraflı bir ilişki kuran, gösteren ve izleten durumlarından çıkmışlardır. Artık hareketli imgeler geri sarılabilmekte, durdurulabilmekte, üzerlerinde sayısız modifikasyonlar yapılarak yeniden üretime sokulabilmektedirler. Bu durum endüstri tarafından üretilmiş imgeleri, geri sarma ve modifikasyon gibi teknikleri kullanarak endüstrinin gayelerinden farklı bir şekilde, bağımsız olarak deneyimlememizi mümkün kılar. Matthew Reason bu konuda *Documentation, Disappearance and the Representation of Live Performance* adlı kitabında korku filmi izleyen gençlerin videoları ileri sarma alışkanlığını örnek verir. Korku filmlerinin konuşma bölümlerini ileri sararak, korku ve şiddet içeren sahnelere atlayan gençler kendi video deneyimlerini oluştururlar. (Aktaran: Reason) Bu örnek için de Şekil 7'de görülen an Punctum anıdır. Bu sahnede baba oğul arasında geçen bir tartışma başlamak üzeredir. Sahnede Batılı aile yapısının uygun bir modeli ve babalık kurumunun otoriter olması gerekliliği düşüncesi çizgi karakterlerin temsil ettiği durumlar sayesinde izleyiciye sunulur. Ancak ekran görüntüsündeki sahnede beliren Punctum'un yaşadığı tuhaf his imgeye geri dönüş tekrar bakma ihtiyacı uyandırır. Video sürekli olarak geri sarıldıkça, Punctum'un hissedildiği imge içinde bulunduğu bağlamdan kopararak bağımsız bir ögeye dönüşür ve Studium'da verilmek istenen ataerkil içerikten bağımsızlaşır. Videoda dikkat çeken tek kısım artık birkaç saniyelik bir imge ve o imge içerisine sıkıştırılmış çağrışımlardır.

4. Kazanın Estetize Edilmesi

Her şey gibi kaza da sanatın bir konusu ya da malzemesi olabilir. Hata yapmak, kazalar, rastgele eylemler, şans ve tüm bunların ortaya çıkabileceği potansiyeller sanatçılar tarafından hep irdelenmiştir. Hazır nesne kullanımı, Dadaistlerin kolajları, Sürrealistlerin otomatik yazıları, Fluxus performansları gibi öncü hareketler, Batı toplumlarında kökenleri Aydınlanmacı felsefeden gelen kapitalist kültür yapısına karşı bir direniş ve yeni yaşam alanları keşfetmek adına yapılan deneyler olarak hayat bulmuştur. Günümüz çağdaş sanatında da bütüne yarar sağlamayan bir durum olan kaza sık sık kullanılır. Kazalar beklenmedik olanın, tanımlanamayan ve tasnif edilemeyen bir metaforu olarak kullanılabilir. Ancak çoğu zaman genel kültürel yapının dışında özerk bir alanda işleyen, gelecekte gerçekleşmesi muhtemel potansiyel durum ve biçimlerin bir belirtisi olarak

değerlendirilir ve kazanın "sonrası" incelemeye açılır. Bu noktada kazanın genel formu – Studium'u – ne kadar etkileyip dönüştürdüğü, formu oluşturan üst yapının normlarından ne derecede koparak yeni bir oluşuma yön verebildiği dikkate alınmalıdır. Özellikle bu makalenin odak noktasında tutulan fotoğraf ve video sanatında.

Hatanın video sanatı tarafından benimsenişinin ilk örnekleri oldukça eskiye dayanır. Len Lye 1935 yılında *A Colour Box* adlı bir film yapmıştır. Film şeritlerinin üzerleri boyanarak oluşturulmuş bu animasyon film perdede oynayan filmlerin arıza yaptığındaki karmaşık görüntülerine benzeyen görüntüleri müzik eşliğinde arda arda sunmaktadır. Video sanatının mucidi olarak kabul edilen Nam June Paik'in 1965 yılında ürettiği *TV Magnet* adlı işinde bir televizyon ve üzerin yerleştirilmiş büyücek bir mıknatıs bulunmaktadır. Mıknatıs sayesinde bozulan televizyon devreleri alelin ekranda hem karmaşık hem de "güzel" olarak düşünülebilir bir görüntü oluşturmaktadır.

Nam June Paik'in analog yollarla müdahalede bulunarak oluşturduğu şey aslında enformasyon bilgisinin yapı bozuma uğramış halidir. Aynı teknik bugün sosyal medya ve dijital imgeler çağında kullanılarak ilginç sonuçlar üretmektedir. Cory Arcangel, Rosa Menkman gibi Glitch (1) sanatçıları dijital imajların temel yapısı olan sayısal kodları değiştirerek, görüntüleri bozmakta, izleyicileri arızanın tanıdık estetiği üzerine düşünmeye davet etmektedirler. Enformasyondaki arızayı ya da bir takım kısıtlılıkları sanatsal yöne çevirme eylemi dijital sahada kendine oldukça malzeme bulabilmektedir. Thomas Ruff, *Jpegs* serisinde düşük çözünürlükteki dijital imajları – özellikle patlama, savaş ve yıkım içerikli – büyük yüzeylere basarak imajlardaki bozuk kaliteyi daha da belirginleştirir. Ancak bu belirginleştirme imajlardaki olumsuzluğu olumlu bir yöne çevirerek tam tersi bir etki yapar. Düşük çözünürlüklü görüntüyü oluşturan sayısal veriler, büyük yüzeylere basıldıktan sonra sulu boya etkisine benzer bir görünüme bürünürler.



Şekil 8. *Jpegs II*, Thomas Ruff, 2008 (Görsel Kaynak: <https://fineartmultiple.com/blog/thomas-ruff-jpegs-print-series/>)

Enformasyon imgeleri dünyasında estetik dışı ya da yarar sağlamayan unsurların olumlanması hem estetiğin sınırlarını genişletir hem de dikkatleri imgelerin kaynağına, imgelerin üretildiği alana çekerek eleştirel bir mesafe yaratır. Sanatçı Janette Parris yaptığı dijital çizimlerde alışılmışın

dışında bir üslup sunar. Sanatçı geliştirdiği öyküleri bazen günlük hayatın sıradanlığına hitap eden yalın bir dille, bazen de satirik ve abartılı durumlar yaratarak anlatır. Kullandığı göstergeler güncel sanat alanından beklenmeyecek kadar didaktik ve sıradandır. Renkler oldukça sıradan ve geçişsizdir. Çizimlerde amatör çizgi roman ve karikatürlere benzer bir estetik hakimdir. Richard Hylton, Parris hakkında yazdığı bir makalede, sanatçının işlerinin kendi tekillikleri içinde sanatın doğası ve sanatçının konumu hakkında sorular ürettiğini iddia eder. (Hylton, 2010)



Şekil 9. Arch, Janetta Parris, 2011 (Görsel Kaynak: <https://artimage.org.uk/20269/janette-parris/arch—2011>)

Bu örneklerden görülüyor ki estetik olarak kazanın ele alınışı, kazayı bir norm sistemi içerisinde belirleyen yapının teşhiri ve analizi ile ilgilidir. Bu noktada Foucault'un iktidar, bilgi ve öznellik düşüncelerine dönecek olursak, eleştirel bakış içinde kazanın hiçbir zaman yalnızca bir arızadan ibaret olmadığını görmüş oluruz. Bu yüzden kaza – özneyi kuran bilgiler sistemi içerisinde, ölçülemeyen ve yarar sağlamayan bir fenomen olarak kodlandığı için – her zaman sosyal bir konudur. Ebru Yetişkin video sanatının bizzat kendisinin kazalara yol açtığını söylemektedir;

Hissedilen bir anı ve mekanı izleyiciye yeniden hissettirerek gerçeklik hakkında başka bir bilgi ve iktidar oluşturan video sanatı, duyum-sanmayan olayların ve duyguların yalın bir şekilde açığa çıkarılma becerisini kullanmayı önerir. Böylelikle karanlık, yoğun ve akışkan bir maddeyi yeryüzüne çıkararak sondajlayan video, hammaddeyi bağlandığı ya da hegemonik bir şekilde tabi tutulduğu katranlaşmış ve plastikleşmiş işlevden koparır. Böylelikle videograf, aslında görü ve yorum yapabilme becerisini değiştirecek bir kazaya yol açar. (Yetişkin, 2017)

Yukarıdaki alıntıda *görü ve yorum yapabilme becerisi* olarak tabir edilen beceriyi harekete geçiren şeyin Studium öğeleri olduğunu düşünebiliriz. Bu öğeler bize tanıdık olduğumuz bir gerçekliği yeniden deneyimlememizi sağlar. Ancak Punctum, bu deneyimi askıya alan, algılarımızda

ve bildiğimiz gerçeklikte bir değişime yol açan kazadır. Punctum'da bizi kültürün dışına çıkarıp yeni bir algı açan şey, videodaki görünmeyen imgeleri görünür kılma, onlara mekan, zaman ve ses verme gücüdür. Görünüm hakkı kazanan bu imgeler, onları sıradanlaştıran düzlem hakkında tekrar düşünmemize yol açar. Örnek olarak Tracey Moffatt'ın *Fourth* (Dördüncü) isimli fotoğraf serisi düşünülebilir. Bu seride sanatçı Sidney'deki olimpiyatlarda dördüncü olan sporcuların fotoğraflarını çekmiştir.



Şekil 10. Fourth #22, Tracey Moffatt, 2001 (Görsel Kaynak: https://www.roslynnoxley9.com.au/artists/26/Tracey_Moffatt/12/32618/)

Sanatçı fotoğrafları tam olarak sporcuların oyunu kaybettiklerini ilan eden anons sırasında çekerek sporcuların yüzlerindeki hayal kırıklığını ve yorgunluğu yakalamaya çalışmıştır. Ancak bu yalnızca kaybetmenin romantikleştirilmesi değil, rekabet üzerine kurulu bir eğlence anlayışındaki sert yapının deşifre edilmesidir. Judith Halberstam, bu serinin adının *Fourth* (Dördüncü) olmasının sadece yarışmayı kaybedenleri betimleyen bir başlık olmadığını, sanatçının aynı zamanda Aborjin kültürünün "dördüncü" dünyasına bir gönderme yaparak beyaz sömürgecilerin yok ettiği kültürleri hatırlamaya yönelik çağrıda bulunduğunu söyler. (Halberstam, s. 135)



Şekil 11. Yolcular, Esra Ersen, 2009 (Görsel Kaynak: <http://sanat.ykykulur.com.tr/sergiler/esra-ersen-yolcular-passengers>)

Son bir örnek olarak da Esra Ersen'in 2009 yapımı *Yolcular* adlı video çalışmasını inceleyebiliriz. Video odak noktasına uzun zaman önce İstanbul'a göç etmiş, gerek ekonomik gerek sosyal kısıtlamalar yüzünden İstanbul Boğazı'nı hiç görmemiş insanları alır. Bu insanlar bir otobüsle alınıp, kendi mahallelerinden başlayarak Boğaz hattını gezmeye götürülürler. Video içerisinde herhangi bir dialog geçmez, yolculuk ve manzarayı izleyenlerin sessiz bakışları ekrana yansıtılır. Melankolik bir atmosferde ilerleyen video izleyiciye önceden karşılaşmamış olduğu, görüntü hakkını elde etmiş yeni imgeler sunar. Onları tekrar düşünmeye, kültür ve imgeler arasındaki ilişkiselliği gözden geçirmeye teşvik eder.

5. Sonuç

Gerçekliğin temsil edilme biçimleri, toplumsal normlar ve gerçekliği tanımlayan kurumların bilgiyi yayma yöntemleriyle paralel düşünülmemelidir. Roland Barthes, *Camera Lucida* kitabında bu konuyu fotoğrafların niteliksel özellikleri açısından irdelemiştir. Barthes için fotoğrafta imgeleri anlamlı kılan ve gördüğümüz şeyi anlamamızı sağlayan öğeler Studium kavramı altında toplanır. Dolayısıyla Studium gerçekliğin temsilini, aşınası olduğumuz imgeleri, anlayış kuvvetimizi destekleyecek dinamikleri bir arada tutan bir bütün olarak düşünülmektedir. Öyleyse bu anlayışı sağlayan şeyin kültür olduğunu, Studium'un da kültür öğelerini bir arada tutarak onları temsil eden yapı olduğunu düşünebiliriz. Punctum ise bu yapı içerisinde tanımlanamayan bazı öğelerdir. Bütüne bir faydası olmayan, detaylarda gizlenmiş, herkes tarafından farklı anlaşılabilen bir takım ayrıntılardır. Bu ayrıntılar fark edildiği takdirde dikkati dağıtarak tarif edilemez yoğun bir his üretir, bakan kişide kolayca tanımlayamayacağı çağrışımlara sebep olur. Punctum böylece (Barthes'in tabiriyle) Studium'u deyerek izleyiciye ulaştır, onu düşüncelere sürükleyerek Studium'un temsil ettiği kültürel temsilden uzaklaştırır. Norm ve bilgiler sistemi dışında isimsiz bir deneyim yaşamasına sebep olur. Bu yüzden Barthes tarafından da bir "kaza" olarak tanımlanmıştır.

Punctum'un kaza olarak değerlendirilen etkisi Studium'un kurduğu yapıyı sorgulamaya sebep olur. Bu durum eksiksiz görülen bir bütündeki küçük bir çatlak, bir kıymık, bir kusur olarak düşünülebilir. Ön görülemeyen anlarda izleyiciye kendini hissettiren Punctum'un en belirgin özelliği bir takım çağrışımlar yaratmasıdır. Bu çağrışımlar imgenin zaman kavramıyla olan yakın ilişkisinden kaynaklanır. İmgeler gerçekliğin bire bir kopyaları ya da temsilleri değil, gerçeklikten arta kalan izlerdir. Her imgenin onu oluşturan yoğun bir yaşamsal akıştan gelen kendi tarihsel geçmişi vardır. Dolayısıyla imgeler analiz edilmesi, okunması ve çözümlenmesi gereken "sıkıştırılmış zamanlardır". Tüm bu yoğunluğu hissettiren şey olan Punctum, videoda belirdiği anda izleyende dönüp tekrar bakma ihtiyacı yaratır. Bu geri dönüşler Studium'un yüzeyini kazırken, onu oluşturan dinamikleri yapı bozuma uğratmayı mümkün kılar.

İmgelerin özgürleşmesi adına yapılan tartışmalar Realistlerin ve Romantiklerin yerleşik anlatıları dönüştürmesinden başlamış ve bugünün dijital imgelerinde, yeni medya teknolojileri ile sanatın kol kola ilerlediği günlere kadar gelmiştir. Bugün hala devam eden bu tartışmada kaza olgusunu toplumsal açıdan düşünmek, temsiller yerine hisleri de değerlendirmek adına Punctum ve Studium kavramlarının yeniden düşünülmesi, günümüz video sanatını daha iyi anlayabilmemize ve gelecek hakkında öngörülerimizi güçlendirmemize imkân sağlayabilir.

Dipnotlar

1. Glitch kelimesi İngilizce'de "kusur, arıza, bir sistemdeki kısa süreli hata" gibi anlamlara gelmektedir. Kaynak: <https://tureng.com/en/turkish-english/glyph>

*Kadir KAYSERİLİOĞLU

E-posta: kkayserilioglu@gmail.com

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Öğrencisi

Kaynaklar

- Adorno, T. W. (2014). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Antmen, A. (2014). *Kimlikli Bedenler Sanat, Kimlik, Cinsiyet*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Baker, U. (2017). Derleyen: Berensel, E. içinde, *Beşin Ekran* (s. 66). İstanbul: Birikim Kitapları.
- Barthes, R. (2016). *Camera Lucida*. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın.
- Debord, G. (2014). *Gösteri Toplumu*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ergün, K. (2012, Ocak 27). *Hayat performansı / Hayattan Performans*. kokenergunswritings: <https://kokenergunswritings.wordpress.com/turkish-texts/hayat-performansi-hayattan-performans/> adresinden alındı
- Foucault, M. (2000). Özne ve İktidar. Derleyenler: Ergüden, I., Birkan, T. içinde, *Özne ve İktidar* (s. 63). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Halberstam, J. (2013). *Çuvallamanın Queer Sanatı*. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Hylton, R. (2010). The Moving World of Janette Parris. Derleyen: Feuvre, L., L. içinde, *Failure Documents of Contemporary Art* (s. 147). Londra: Whitechapel Gallery.
- Lazzarato, M. (2017). *Videofelsefe Zamanı Kristalleştirme Makineleri*. İstanbul: Otonom Yayıncılık.
- Reason, M. (2006). *Documentation, Disappearance and the Representation of Live Performance*. New York: Palgrave Macmillan.
- Robins, K. (2013). A. "Fotoğrafın Ölümü". K. Robins içinde, *İmaj Görmenin Kültür ve Politikası* (s. 251). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sayın, Z. (2013). *İmgenin Pornografisi*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Sontag, S. (2011). *Fotoğraf Üzerine*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Tiedemann, R. (2018). "Pasajlar Yapıtı"na Giriş. W. Benjamin içinde, *Pasajlar* (s. 33). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Türk Dil Kurumu*. (2019, Mart 13). Türk Dil Kurumu: http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&kelime=kaza adresinden alındı
- Yetişkin, E. (2017). Bir Armağan Sanatı Olarak Video: Ulus Baker'ın Nottarıyla Video Sanatı. N. Ç. Derleyenler: Bikiç içinde, *Belgesel / Kısa Film / Video Sanatı* (s. 203). İstanbul: Doruk Yayınları.

MORFOLOJİ METODOLOJİSİNİN YENİLENMESİ

RENEWING THE METHODOLOGY OF MORPHOLOGY

Lale ALTUNEL 

Sanat-Tasarım Dergisi 2019, Sayı: 10 ISSN: 2529-007X ss.40-46 DOI: 10.35333/Sanat.2019.87

Öz

Bu araştırma, insan anatomisinin daha kapsamlı öğrenilerek, iki boyutlu ve üç boyutlu sanatsal betimleme becerisinin geliştirilmesi ve mesleğinde daha yetkin heykel sanatçıları mezun edilmesi hedeflenerek yapılmıştır.

İnsan bedenine ait kas, iskelet ve eklem yapısını, bu yapının harekete bağlı değişen biçimini ve bu biçimin sanatsal olarak yorumlanmasını içeren morfoloji ya da genel adıyla anatomi dersleri, güzel sanatlar eğitiminin, özellikle heykel ve resim bölümlerinde temel öğelerinden biridir. Araştırmanın yürütüldüğü yurtdışındaki güzel sanatlar akademilerindeki anatomi derslerinin çeşitliliği, uygulanmakta olan metoda kazandırılacak yeni yöntemler için yol gösterici olmuştur.

Teorik ve uygulamalı pek çok metod incelenmiş, bulgular mevcut müfredata ve ihtiyaçlara göre değerlendirilmiştir. Ders içeriğinin branşlara göre oluşturulması gerekliliği göz önünde bulundurulduğunda, heykel bölümünde desen çalışmalarıyla yürütülen derse modelaj etütleri eklenerek, morfolojinin üç boyutlu olarak kavranması gerektiği kanaatine varılmıştır. Bunlara ek olarak, hayvan bedenine ait yapının da araştırmacı bir yöntemle etüd edilmesine ihtiyaç olduğu saptanmıştır.

Bu doğrultuda canlı modelden etütlerin, kas ve iskelet yapıyı gösteren üç boyutlu anatomi modelleri ile desteklenmesi ve ders kaynaklarının bu enstrümanlarla zenginleştirilmesi amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Anatomi, canlı model, sanat eğitimi.

Abstract

This research is done with the aim of improving the two-dimensional and three-dimensional artistic description skill by learning the human anatomy more extensively and to graduate more competent sculpture artists.

The morphology or with a more common name anatomy lessons, which include; the structure of the human body's muscles, skeletons and joints, the changing form of this structure depending on the movement and this form's artistic interpretation, are among the basic elements in fine arts education, especially in the sculpture and painting departments. The diversity of anatomy lessons in the academies of fine arts abroad in which the research was conducted has guided the new methods to be gained in the applied method.

Various theoretical and applied methods are examined; and the findings were evaluated according to the current curriculum and needs. Considering the necessity of forming the course content according to the branches, it has been concluded that the morphology should be comprehended three dimensionally by adding modelling practices to the lessons which are being carried out by sketching practices in the sculpture department. In addition, it was determined that the structure of the animal body had to be studied with an investigative method.

In this respect, it has been intended to support the study from live model with three-dimensional anatomy models which show muscle and skeletal structure and enriching the course resources with these instruments.

Keywords: Anatomy, live model, art education.

Giriş

Figüratif betimleme ister naturalist ister soyut olsun, sanatın her çağında en yaygın ifade yöntemidir. Buna bağlı olarak anatomi dersleri de plastik sanatlar branşlarında eğitimin yapıtaşlarından biridir.

Sanatsal anatomi ya da artistik anatomi ülkemizde Sanayi-i Nefise eğitim müfredatı içinde 'Teşrih Dersi' adıyla yer almıştır. İnâs şubesi müfredatında bulunan 32 derslik müfredatı kemik ve kaslara ilişkin genel bilgi ile başlayan, damarlar, sinirler ve cildi de kapsayan detaylı bir programa sahiptir. (Ürekli, 2003)

Sanayi-i Nefise 1928 yılında Güzel Sanatlar Akademisi adını almıştır. 1940 yılında akademi neşriyatından yayınlanan anatomi kitabında Ord. Prof.Dr.Nurettin Ali Berkol anatomi dersinin önemini şu ifade ile vurgulamıştır: "Memleketimizde güzel san'atlar günden güne inkişaf ediyor ve Türk san'atkarının tarihî ve fitrî istidat ve kabiliyeti, bilgi ve tekniğe dayanarak canlı eserler yaratıyor. Bu bilgiler içerisinde artistik anatomi, en mühim mevkii tutmaktadır." (Berkol, 1940:1)

Anatomi bilgisini en mühim mevkide konumlandıran Berkol askeri tıbbiye'de anatomi kürsüsü hocasıdır. Günümüz sanat eğitiminde ise anatomi dersleri çoğunlukla sanat branşlarından hocalar tarafından yürütülmektedir. Aynı zamanda değişen sanat anlayışına ve eğitimde buna bağlı ihtiyaçlara uygun olarak ders metotlarında değişiklikler yapılmıştır.

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Heykel Bölümü'nde 1988 yılından bu yana kesintisiz sürdürülmekte olan "Artistik Anatomi" dersi de aynı şekilde, 2014 yılında oluşturulan müfredat kapsamında "Morfoloji" adını alarak günümüz sanat anlayışına uygun biçimde yenilenmiştir. Bu yenilikle meselenin sadece figüretif dille çalışan değil, başka biçim dillerinde üretecek olan heykel sanatçılarına da hacim, strüktür, yüzey rölyefleri, ışık-gölge, boşluk-doluluk etkileri gibi konularda yol gösterici olması düşünülmüş, anatomiye içeren fakat onun ötesine geçen bir metot uygulanması hedeflenmiştir. Uygulamadaki bu yeniliğe dek kas ve iskelet sistemine ait bilgi, canlı modelden desen etütleri ve ona eşlik eden anatomi kitapları yoluyla aktarılmış, aktarılan bilginin farklı malzemelerle yorumlandığı ödevlerle de uygulama yaptırılmıştır. Buna ek olarak görsellerle heykelde beden farklı dönemlerde kullanımına ait örnekler incelenmiştir. Yeni ismiyle Morfoloji dersinin metodolojisinin yenilenmesi kapsamında, talebelere anatominin üç boyutlu bir yapının bilgisi olarak kazandırılması ve özgün yapıtlara dönüştürme becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Bu amaçla yapılan araştırmada, yurtdışında seçili eğitim kurumlarında anatomi derslerinin içerikleri ve ortam şartları değerlendirilerek, metodolojinin maksimum verim sağlayacak biçimde yenilenmesi üstüne çalışılmıştır.

1. Sanatta Anatomi Bilgisine Doğru

Resim ve heykelin prehistorik örneklerinden günümüze dek değişmez odağı sanatçının kendisi, diğerleri ve onların taşıdığı her türlü kültürel, psikolojik, sosyolojik anlamıyla, insandır. Plastik sanatlar, imge yorumlayan varlığı ile insan imgesini, ifade ettiği anlamlara göre biçimlendirmiştir.

Tıbbın problemi olarak araştırılan insan bedeni, sanatın ise konusu ve dili olmuştur. Tıp bilimcilerin çözümlediği bulguları sanatçılar kullanmış, sanatçıların aktardığı görsel dilden tıp bilimciler faydalanmıştır.

Anatomiye ilişkin bilgi, bazı çağlarda felsefi ya da dinî inanca uygun olarak sadece dışarıdan gözlem ve akıl yürütme yolu ile edinilmiş olsa da, asli doğrulara ancak bedenin kesilip açılması ile erişilmiştir.

Sözcük etimolojik açıdan ele alındığında, tarihi ve karakteri daha net anlaşılmaktadır; ἀνατομή (anatomé, "diseksiyon"), ἀνά (aná, "üst") + τέμνω (témnō, "kesmek, yarmak") (yüzey analizi ana – +f– tomy),

Bedenin parçalanmak ya da bir bıçak, skalpel yardımı ile kesilmek suretiyle açılarak yapısının incelenmesine diseksiyon denilmektedir. Diseksiyonla erişilen bilginin kalıcılığı ve aktarımı ise illüstrasyon ve üç boyutlu modeller yoluyla gerçekleşmiştir.

Çin'deki en eski diseksiyon, antik anatomi kitabı Ling Shu'da söylendiği üzere M.Ö. 1000 tarihlerine denk gelmektedir.

Bilinen en eski anatomi okulu İskenderiye'de M.Ö. 2. ve 3. yüzyıllarda oluşturulmuştur. Büyük İskender'in generali I. Ptolemaios, diseksiyon yoluyla çalışmalar yapılmasına izin vermiştir.

1025 yılında İbn-i Sina (Avicenna nam-ı diğer) El Kanun Fi't-Tıbb (Tıp Kanunu) kitabını, 1385-1468 arasında Şerafeddin Sabuncuoğlu Osmanlı'da cerrahi aletlerin tanıtımı, kullanım alanları ve hastalıkların tedavisine ilişkin bilgiler veren ilk resimli tıp kitabını yazmıştır.

İran'da Manşūr İbn Muḥammad ibn İlyās 1384'te bir anatomi kitabı oluşturmuştur.

14. yy'da Japonya'da Hua Jushikei Hakki akupunktur anatomisi üstüne bir kitap illüstre etmiştir. Bunlar gibi daha birçok illüstrasyonlu anatomi kitabı günümüze ulaşmıştır.

Luca Signorelli, Andrea Mantegna, Andrea Verocchio ve ardılları Michelangelo, Dürer, Raphael, Leonardo da Vinci kadvralar üstünde çalışarak çizimler yapmıştır.

İlki 16. yy'da İtalya'da kurulan ve Avrupa'da yaygınlaşan anatomi tiyatroları ise tıp tarihinin en önemli yapılarındandır.

Zamanın en iyi anatomi öğretmeni Belçikalı araştırmacı Andres Vesalius 1543'de, içerisinde anatomi illüstrasyonlarının bulunduğu De Humani Corporis Fabrica'yı yayınlamıştır.

18. yy'da ise Avrupa'da pek çok anatomi müzesi kurulmuştur. Bu müzeler (İtalya'da bulunan Museo della Specola di Firenze, Museo delle Cere Anatomiche Luigi Cattaneo di Bologna, Fransa'da bulunan Musée d'Anatomie de Montpellier vb.) sanatçıların diske edilmiş kadvraları kopyaladıkları balmumu modellerin sergilendiği mekânlar olarak günümüzde hâlâ sanat ve tıba kaynaklık etmektedir.

Anatomi bilimcilerin, kendilerine bu gibi eğitim materyallerini sunan sanatçılara her zaman ihtiyacı olmuştur. Ancak bu materyalleri üretebilmeleri için sanatçıların da doğayı gözleyebilme olanağına sahip olmaları gerekir.

1807'de Floransa Güzel Sanatlar Akademisinin başkanı Cav. Giovanni degli Alessandri, Etrurya kraliçesinden kavra incelemeleri konusunda yardım talep etmiştir: "İktidar kraliçesi Maria Luisa di Borbone'ye: Kraliyet Güzel Sanatlar Akademisi için Yeni Eğitim Programı; Yüce Resim sanatını öğrenmeye adanmış gençlerin kemik ve kas anatomisini bilmeleri gerektiğini görerek, Majesteleri'ne Anatomi çalışmaları için Santa Maria Nuova Hastanesi anatomi laboratuvarının yılda bir ay (Majestelerinin seçeceği) kullanımını onaylamasını önermek isterim. Ayrıca, laboratuvar bu deneyimlerden en iyi şekilde yararlanmaları için sanatçıların akademik ihtiyaçlarına uygun olarak uyarlanacaktır." (Luppi, 2016)

Rönesans sanatçısının diseksiyon ve çizimlerle müspet ilimlere kazandırdığı bilgi ve bakış açısı, sanat eğitiminde de asırlarca etkisini sürdürmüştür. Ancak günümüze yaklaştıkça güzel sanatlar akademileri kavra ile gerçekleştirilen geleneksel ders metodundan vazgeçmiştir. Hatta anayurdu İtalya'da 4 yıl boyunca her dönem zorunlu olan anatomi dersi de, 2007 yılında akademiyi üniversite eğitimine adapte etme çabasıyla, yalnız bir dönem zorunlu kılınmıştır. Bu değişime günümüz sanat eğitimi yönünden bakılırsa kavra incelemelerinin yerini sanatçıya daha faydalı

uygulamalara bıraktığına ikna olunabilir. Çünkü bu yaklaşımla akademilerde hizmet ettiği bransa göre çeşitli metotlar oluşturularak öğrencilerin tercihine sunulmuştur.

Kadavra incelemeleri yerine günümüzün gelişmiş anatomi bilgisi ve plastik malzemelerle üretilen, insan bedeninin rahatlıkla gözlenebildiği modeller kullanılmaktadır. Bu modeller öncelikli olarak tıp eğitimine hizmeti hedeflese de, spor ve sanat eğitimine de fayda sağlamaktadır. Ancak yeterli olmadığı kuşkusuzdur. Anatominin iyi araştırılması yaklaşımıyla gelen tüm kasları sanki bir atleti betimler gibi eserine yansıtma, yani dinlenme halindeki kasların gergin betimlenmesi 19.yy.'dan bu yana uygunsuz bulunmaktadır. Çünkü artık doğanın idealize edilmesinden daha çok, naturalist düşünce etkindir. Kısacası; sanatçı için morfoloji kadar bu morfolojinin hareket halinde nasıl biçimler oluşturduğu da eşit derecede önemlidir. Zira, kas ve iskelet modellerini birer ansiklopedik kaynak gibi danışılmak üzere el altında bulundurulup, esas çalışmayı canlı modeller ile sürdürmek uygulanabilecek yegâne yöntemdir. Sanatsal anatomi alanında pek çok yayını bulunan Burne Hogarth da aynı gereksinime dikkat çekmiştir.

“Artistik anatomide, sanat için anatomi alanında ilerleme kaydedilmelidir. Kas ve kemik yapısı, yüzey formunu, sanatsal ve ifadeci formu anlamayı engellediği ya da yok ettiği zaman bırakılmalıdır. Sanatın anatomik figürü, tıp öğrencileri ve cerrahların değil, sanatçıların ve sanat öğrencilerinin kullandığı figür anlayışına, yaşayan figürün dinamiklerine, hareket halindeki hacimlerin ilişkisine, katkı sağlamalıdır.” (Hogarth, 1990:38)

2. Canlı Modelden Etüdün Önemi

İnsan bedeninin morfolojisinin canlı modelin farklı hareketlerde gözlenerek araştırılması Heykel Bölümü programında yer alan 'Form Çözümleme', 'Doğadan Etütler', 'Heykelde Kompozisyon' gibi modelaj derslerinin de en mühim kaynağıdır.

Bu etütlerin önemi tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de başından beri bilinmektedir.

1969'dan itibaren İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi, 1981'de Mimar Sinan Üniversitesi adını alan Sanayi-i Nefise mektebinin 1883'teki kuruluşundan söz ederken Said Paşa, binanın ve kadronun yetersizliklerinden yakınırken model eksikliğine de değinmiştir: *“Hatta mektep, resim sanatının öğretilmesi için elzem olan modellerden dahi mahrum idi”* (Uzun Aydın, 2016:99).

Derin bir anatomi bilgisinin var olmadığı düşünülen Antik Yunan'da heykeltıraşların gimnasiolardaki bedeni gözleme olanağı bulduğu hatırlanırsa, canlı modelin, sanat üretiminde ne kadar etkili olduğu rahatlıkla anlaşılmaktadır.

Kas modeliyle çalışmak ancak hareketsiz bir bedeni öğrenme olanağı verir. Oysaki bir kolun dirsekten bükülmesiyle aldığı form başkadır. Ellerin her hareketinde biçim değişir, yüz kasları her duygunun ifadesinde değişiklik gösterir, sırtın eğilmesi ya da gerilmesiyle bazı kaslar ve kemiklerin görünürlüğü artar bazıları azalır. *“Artistik Anatomi, insan vücudunu*

mütalea eder. Gayesi, insan vücudunun dış şeklindeki değişiklikleri temin eden sebeplerin mütaleasıdır. Bu keyfiyet, bu amillerin yalnız istiraht halindeki vaziyetlerine mahsus değil, hareket halindeki vaziyetlerine de şamildir.” (Berkol,1940:1)

Kısacası her harekette kas ve kemiklerin edindiği form ve tende oluşturduğu rölyef farklılık göstermektedir. Bedenin kazandığı bu farklı biçimlere ait bilgi ve sezginin sanat üretimi boyunca hafızada kullanıma hazır bulunması gereklidir. Bu bilginin kazanılması için çeşitli pozlar veren canlı modelin bolca etüt edilmesi dışında bir yöntem yoktur.

Prof.Hüseyin Gezer 2006 yılında canlı model ile çalışmanın önemi üstüne konuşma yaparken, yalnız anatomi derslerinin değil malzeme ile üç boyutlu biçimlendirmenin de üstünde durmuştur.

“Bir kişiyi diğer bir kişiyle katiben bir tutamayız, yani önümüzde çok sayıda model var. Bir heykel sanatçısına bu türlü bir olanak verildiği zaman da yapacağı etütleri kendisinin temel ilkelerinden hareket etmek suretiyle heykelle dönüştürmesi herhalde en iyi yoldur. Bence heykel resimden çok farklıdır. Asıl işte o çalışmalar sırasında hacimlerin plastik değerleri ve birbirleriyle etkileşimlerinin anlatılması gerekir. Eğitimde heykel bölümünün gerektirdiği şey budur. Onu yaptığınız zaman kendi yeteneği ölçüsünde her heykeltıraş bir yere ulaşacaktır. Benden şimdilik bu kadar. Söylemek istediğim, resim konusunda olduğu gibi heykelde model gerekli gereksiz tartışması yoktur. Böyle bir tartışmaya ihtiyaç yoktur, çünkü o gereklidir.” (M.S.G.S.Ü 2006:35)

Resim ve heykel ağırlıklı olarak düşünülen plastik sanatlar kapsamında bugün birçok farklı dallar mevcuttur. Plastik sanatlar bölümlerinden mezun sanatçılar, enstalasyon, dijital sanat, video sanatı, ses ve ışık yerleştirmeleri gibi çeşitli medyumla çalışmaktadır. Günümüz sanatının bu sınırsız üretim yöntemi ve ifade dili sebebiyle, güzel sanatlar eğitiminin geleneksel yapısından arındırılması gerektiğini düşünenler, modelle çalışmayı gerekli bulmayanlar mevcuttur. Prof. Cengiz Çekil'in bu konuya yaklaşımı da Prof.Hüseyin Gezer'inkine benzer şekilde, model ile çalışmanın sanatçının özgün dilinin inşasında yarattığı etkinin altını çizmektedir: *“(…) Hoca sen enstalasyon da yapıyorsun, bunun modelle ne alakası var filan diyorlar. Kazın ayağı öyle değil, çünkü modelden çalışma suretiyle, tabiat etütleri üzerinden bir duyarlılık yani virtüözite dediğimiz – sanatçıyı diğer sanatçıdan ayıran – ortaya koyduğumuzun diğerlerinden daha farklı olduğunu hissettirecek duyarlılık ya da sezgi eğitimini de yapmış oluyorsunuz.”* (M.S.G.S.Ü 2006:59)

3. Günümüzde Uygulanan Bazı Metotlar

Anatomi dersi başta plastik sanatlar olmak üzere, tüm sanat bölümleri için vazgeçilmezdir. Bu konu hakkında yurtdışında seçili kurumlar incelenmiş ve uygulanabilecek pek çok eğitim metodu gözlenmiştir. Üç boyutlu algılama ve düşünme becerisinin aşılana çalışıldığı heykel bölümü talebeleri için, anatomi bilgisinin teorik olarak anlatılıp, sadece canlı modelden desen etüdü yapılması yerine, anatomik yapının üç boyutlu deneyimlenerek özümsemiği bir eğitimin daha etkili olacağı düşünülmektedir. Morfoloji metodunun heykel bölümü içinde geliştirilmesinin, diğer

sanat bölümlerinin de müfredatına uygun çeşitli metotlar oluşturmasında teşvik edici olacağı düşünülmektedir.

Yurtdışındaki üniversitelerin web sitelerinde yayınlanan ders içeriklerinden örnekler:

Accademia di Belle Arti di Firenze (Floransa Güzel Sanatlar Akademisi);

Floransa Güzel Sanatlar Akademisinde günümüzde 14 farklı artistik anatomi dersi yürütülmektedir: Üniversitenin web sitesinde yer alan bilgilere göre kredileri 6 ile 9 arasında değişen bu derslerin metotları şunları kapsamaktadır;

*Prof. Fusi'nin resim bölümünde verdiği ders; kas ve kemik morfolojisinin incelenmesini, sanatta figürün taşıdığı kültürel verilerin eşlik ettiği teorik anlatımı ve buna eşlik eden canlı modelden desen çalışmalarını içermektedir.

*Prof. Storino da aynı metot ile hem canlı model hem ecorché'nin kullandığı atölye çalışmaları uygulamaktadır.

*Prof. Tito'nun dersinde canlı model ile desen çalışmaları insan bedenine ait kanonların anlatımıyla yürütülmektedir. 3D anatomi modellerinin gösterimiyle morfolojinin grafik olarak algılanması sağlanmaktadır.

*Prof. Luppi; Cantieri Goldonetta'daki dans provalarında desen çalışmaları ile beden dili ve anatomisinin öğretildiği bir dersi yürütmektedir. Bunun yanı sıra master dersi de 20. yy sanatının sergilendiği müzelerde beden yoluyla anlatımın belirlenen bir kavram bağlamında ele alındığı teorik derslerden oluşmaktadır.

*Prof. Pasquetti doğanın genel anlamda gözlemlendiği bir ders yürütmektedir. Ders kapsamında canlı modelden desen çizimleri, Museo di Anatomia di Careggi'de bulunan anatomi modelleri ve Museo della Specola'da bulunan tahnit edilmiş hayvanlar üzerinden desen çalışmaları yapılmaktadır.

*Prof. Vitale'nin dersi ise; birinci yıl beden hareket halindeki biçimleri ve yapısına göre incelenmesi ve desen çalışmalarıyla derinleştirilmesi, ikinci yıl ise XX. Yy. sanatını beden ve akıl ekseninde ele alan teorik derslerin performans sanatı odağında sonuçlandırılması şeklinde gerçekleştirilmektedir.

*Prof. Lomuscio'nun dersinde canlı model ile insan bedeni ve fizyonomisi, form ve ifade yöntemleri bağlamında analiz edilmektedir. Dersin işleniş, tiyatro, sinema ve fotoğraf alanlarında çalışan makyaj ve efekt sanatçılarının katılımıyla zenginleştirilir.

Accademia Belle Arti di Roma (Roma Güzel Sanatlar Akademisi)

*Prof. Vecchio Giuseppe Sanat tarihi boyunca insan bedenini, antropolojik, psikolojik, sosyolojik yönlerden ele alarak, antik dönemden günümüze dek sanatta insan bedeninin temsil yöntemlerini incelemektedir.

*Prof. Bussagli'nin 8 kredilik dersi; resim heykel, sahne dekorasyon ve baskı bölümlerinde zorunludur. Birinci yıl; proporsiyon, iskelet ve eklemeler, atölyede canlı model ve iskelet modelinin desen çalışmasıyla incelenmesi yoluyla uygulama ve Prehistorik Dönem'den Rönesans'a dek sanatta beden temsilini inceleyen teorik; ikinci yıl miyolojik sistem ve dolaşım sistemi, cilt ile örtülü dış görünüşün anlatımı ile Maniyerizm'den XX.yy'a dek beden betimlenmesine dair teorik anlatımı, üniversite bünyesindeki antik heykellerden alçı kopyalar üzerinden desen çalışmaları ve bu desenler üzerinde kas ve iskelet sistemine ait edinilmiş bilgilerin işlenmesini kapsamaktadır.

*Prof. Cappelletti'nin dersi; beden proporsiyonları, osteoloji, miyoloji anlatımı ve canlı modelden çizim yoluyla edinilen bilgiler ışığında beden doğru sunumuna rehberlik ederek fantastik bir yaratık oluşturulması ile yürütülmektedir.

*Prof. Catuzzi'nin dersi; birinci yıl osteoloji, proporsiyonlar, 2.yıl artroloji, miyoloji ve anatomi ikonografisi, 3. ve 4. yıl seçilen bir konu üzerinde grafik ve teorik olarak derinleşilmesi yoluyla gerçekleştirilmektedir.

*Prof. Gospodinoff beden semiyolojisi ve beden fenomenolojisi başlıklı dersler vermektedir. Beden semiyolojisi kapsamında insan bedeninin gelişimi ve hareketleri, beden dili, mimikler, iletişim, sosyo kültürel açıdan ele alınan cinsiyet, gibi konular, beden fenomenolojisi kapsamında ise; insanoğlunun doğumundan itibaren, bedenine gereksinim duyarak yaptığı tüm eylemler sosyo kültürel açıdan ele alınmaktadır.

*Prof. D'Acchille XX. yy'da edebiyat ve sinemada insan bedeni ve canavar sembollerini incelemektedir.

*Prof. Coser "Morfolojinin elemanları ve formun dinamikleri" alt başlıklı derste; canlı modelden morfolojinin incelenmesi ve XX yy.'dan itibaren sanatta kullanımına ilişkin bir teorik ders yürütmektedir. Bu kullanım yöntemleri edebiyat, sinema, görsel sanatlar, tiyatro, dans ve popüler kültürü içermektedir. "Beden ve Çağdaşlık" alt başlıklı ders ise Vincenzo Scamario ile birlikte edebiyat, sinema ve görsel sanatların tümünü kapsayacak şekilde insan bedeninin Modernizmden itibaren sanatsal temsilleri ve anlamlarını medya ve kostüm bağlamında incelemektedir.

*Prof. Celani'nin dersi Osteoloji, miyoloji, artroloji ve statik ile dinamik haldeki dış morfolojinin analizine dayanmaktadır. Morfolojinin analizi; ifade, karakter, beden dili ve sanat tarihinde temsilleri bakımından uygulanır. Bedene ilişkin statik yapı ve proporsiyonlar, dinamik form ve hareket mekanizmalarının incelenmesi ile hareketin dışavurumcu, karakteristik ve duygusal analizi, aksiyon, mimik, beden dili bağlamında ele alınmaktadır.

Universidad Complutense Facultad de Bellas Artes (Madrid Complutense Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi)

6 kredili "Anatomia Morfológica Aplicada" dersinde (uygulamalı morfolojik anatomi); canlı modelin desen ile doğru yorumlanması ve ardından desen üzerinde kas ve kemik yapısının etüt edilmesi ile beden kısımlarına

dair anatomi bilgisi pekiştirilmektedir. Bu çalışmaya teorik dersler eşlik etmektedir. Kanonlar, proporsiyon ve armoni ile temsil sistemleri teorik dersin konusudur. Osteoloji ve Miyoloji: canlı modelden etütlerle iskelet, eklem ve kas sistemleri, kafatası-baş ile torso-abdominal kasların ilişkisinde anatomik mekanizma, uzuvların etüdü el ve ayak anatomisinin tanınması özelinde incelenmektedir. Ayrıca anatomi bilgisinin sanatta kullanımının gelişimi ve güncel durumuna dair problemler ele alınmaktadır.

Barcelona Academy of Art (Barcelona Sanat Akademisi)

Barcelona Sanat Akademisinde yürütülen “Anatomik Figür: Ecorché” adlı seminer programında; önce iskelet sistemi bir anatomi modeli esas alınarak inşa edilir. Üretilen iskelet üzerinde, yine bir anatomi modelinin gözlenmesi eşliğinde kas sistemi modüle edilir. Böylece öğrenci iskelet ve kas sisteminin birbiri ile ilişkisini ve bedenin yapısını katmanlar halinde uygulayarak öğrenmiş olur.

Bulgular

Bu araştırma kapsamında Accademia Belle Arti di Firenze’de 2013 yılında dersleri izlenen Prof. Anna Luppi’nin metodolojisi İtalya akademilerindeki zengin içeriğin bir parçasıdır. Belirlenen kavram ve konular bağlamında bedenin sanatta temsil biçimlerini farklı dönemlerde ele alan teorik derslerin, aynı zamanda derin bir sanat tarihi okuması olarak sanatsal anatomi eğitiminde mühim bir yeri olduğu görülmüştür.

Yine bu araştırma kapsamında 2016 yılında yerinde incelenen Madrid Complutense Üniversitesinde yürütülen Artistik Anatomi dersinin yöntem bakımından etkisinin yanısıra dersin işlendiği sınıfın derse etkisi de dikkat çekmektedir. Amfi tiyatro modelindeki sınıfın ortasında modelin rahatça poz vermesini sağlamak üzere oturma elemanları, tavandan gelen askılar – farklı hareketlerde uzun süre poz verirken yorulmaması için – ısıtıcılar ve bedende yapının oluşturduğu rölyefi net okumayı sağlayacak raylı sistemlere bağlı, kumandalı aydınlatma elemanları bulunmaktadır. Öğrenciler yarımşar saatlik çizimler yapmakta, ara verildiğinde ise öğretim elemanı projeksiyonla gösterimi yapılan görsellerle kas ve kemiklerin farklı hareketlerde aldığı formları anlatmaktadır. Aynı zamanda öğrencilerin etüt boyunca başvurmaları için sınıfın farklı noktalarında kas ve iskelet modelleri bulunmaktadır. Başka bir odada ise, çalışmaların bir sonraki derse dek korunması için kâğıtların tek tek yerleşebildiği raflar, hayvan iskeletleri ve anatomi kitapları bulunmaktadır.



Resim 1. Madrid Complutense Üniversitesi G.S.F Anatomi dersliğinden genel görünüm

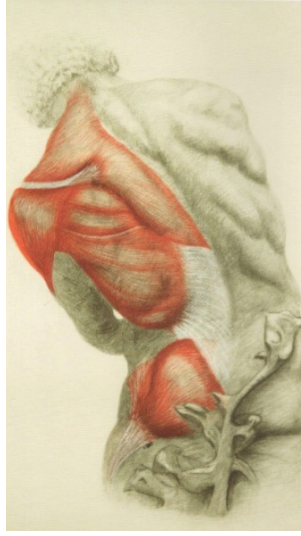
Sadece anatomi derslerinin yürütülmesi için bir sınıfın bu şekilde tasarlanmasının olağanüstü faydalı olduğu düşünülmektedir. Ortam şartlarına ve modelin konforuna gösterilen özen ve saygı her şeyden evvel talebinin ve eğitimcinin çalışma gayretini ve odaklanmasını, dolayısıyla eğitimin kalitesini artırıcı rol oynamaktadır.

Complutense Üniversitesi ile aynı desen etüdü yöntemini kullanan Accademia Albertina di Belle Arti di Torino’daki (Torino Albertina Güzel Sanatlar Akademisi) anatomi dersinde üretilen çalışmalar ile Akademi’nin Resim Galerisi’nde 2014 yılında bir sergi düzenlenmiştir. Görsel 3, 4 ve 5’te örnekleri bulunan sergi kataloğunda akademi başkanı F.Alfieri önceden anatomi bilimciler tarafından verilen anatomi derslerinin günümüzde nasıl yürütüldüğünü şu ifadelerle açıklamıştır:

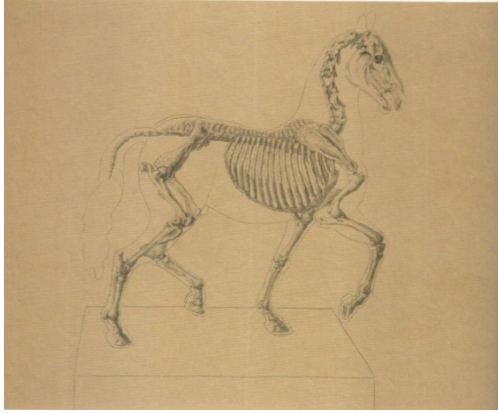
“İtalya’daki artistik anatomi dersleri artık akademi bünyesinde eğitim görmüş öğretim üyeleri tarafından verilmektedir ve çoğunluğu sanatsal üretimi sürdürmektedir. (...)Güncel olarak artistik anatomi çalışmaları çeşitli konularda derinleştirilmiştir: Anatomi ikonografisinden, gestural ifade ve diğer ifade biçimlerine, insan bedeninin dış yapısı üzerinden etüt edilmesine kadar.” (Albertina, 2014:9).



Resim 2. Hong Jun Han, Francesco Pierotti'nin 'Aiace Fulminato' eserinden morfoloji ve osteoloji çalışması, kağıda füzen ve pastel



Resim 3. Min Li, "Filippo 'Ercoleo il Leone' eserinden miyoloji çalışması, kağıda füzen ve pastel



Resim 4. Davide Prevosto, "Anonim Anatomik At" eserinden osteoloji ve miyoloji çalışması, kağıda füzen

Bu uygulamaları destekleyen ve Avrupa'da güzel sanatlar eğitimi vermekte olan pek çok kurumda bulunan, insan bedenini derisiz olarak betimleyen 'ecorché' modeller günümüzdesanatsal anatomiöğretiminin vazgeçilmez bir enstrümandır. Jean Antoine Houdon'un 1797'de ürettiği Ecorché'nin kopyalarından sanat okullarında hala faydalanılmaktadır. Houdon'un ki gibi modellerin kopyalarına ülkemizde ulaşmak mümkün değildir. Ancak tıp eğitiminde kullanılmak üzere plastik malzeme ile üretilen ithal anatomi modelleri, temin edilebilmektedir. Bu modellerden olan, gerçekçi hareket kabiliyetine sahip iskelet ve doğal boyutlarda kas modeli ile bu ihtiyaç bir nebze giderilmektedir. Sadece desen çalışmaları ve teorik anlamda canlı model çalışmalarını desteklemek üzere değil, aynı zamanda gözlemler doğrultusunda üç boyutlu çalışmalar yapmak üzere de kullanılmaktadır. Plastik modellerin yanı sıra tablet ve akıllı telefonlara yüklenen Grey's Anatomy Atlas, Visual Anatomy, Human Anatomy, Essential Anatomy vb. anatomi uygulamaları ile de ihtiyaç duyulduğunda, beden morfolojisine ait görsellere ulaşılabilmektedir.

Sonuç

Faydalanılan kas ve iskelet modelleri, ten ve yağ doku ile örtülen bilgiye erişmenin bir yoludur. Fakat bedeni farklı hareketlerde, doğada görüldüğü haliyle tanımak ancak canlı modeli gözlem, gözleme dayalı çizim ve modelleme çalışmalarıyla sağlanabileceğinden, dersin başat yönteminin, daima canlı model ile etüt olarak korunmak mecburiyetinde olduğu düşünülmektedir.

Canlı modelden desen çalışmaları üstüne kas ve iskelet yapının çizilmesi ve aynı etüdün kil modelaj ile uygulanması heykel sanatının ilkeleriyle bütünleşerek morfolojiye ait bilginin aktarımını güçlendirecektir. Burada Torino Albertina Akademisi ve Madrid Complutense Üniversitesinde uygulanan desen çalışması ve Barcelona Sanat Akademisi'nde uygulanan seminer metodunun kılavuz olabileceği düşünülmektedir. Bu seminerde kas ve iskelet sisteminin birarada kurdukları yapı öğretilmektedir. Her iki metodun da, heykel bölümü eğitimine hizmet edecek şekilde canlı modelin dinamik formu ve dışavurumsal hareketi bağlamında gözlenmesi suretiyle uygulanması planlanmaktadır. Harekete bağlı ifade biçimleri ve mimiklerin kullanımı üzerinde de durulması gereklidir.

Morfolojinin idrak edildiği uygulamalara ek olarak, İtalya örneklerinde olduğu gibi anatominin sanatta kullanımının anlatıldığı teorik derslerin programa dâhil edilmesi son derece faydalı görünmektedir ancak haftada 2 ya da 4 saat süren ders kapsamında bu ideali gerçekleştirmek güçtür. Fakat ders içerisinde konuya değinen kısa anlatımlarla talebelerin konuyla ilgili donanımının artırılmasına devam edilecektir.

Ayrıca insan bedeninin yanı sıra hayvan bedeninin morfolojisi üstünde de etüdlar yapılması heykel sanatı eğitimi açısından gerekli bulunmaktadır. Son iki yıldır, tahnit edilmiş hayvanlar üzerinden desen etütleri yapılmaktadır. Bunun için her dönem birer kez Saint Joseph Lisesi Doğa Bilimleri Müzesi'ne düzenlenen dörder saatlik ziyaretlerin sıklaştırılması ve talebelere verilecek ödevlerle bu etüdün eğitim sürecine yayılması planlanmaktadır. Dersliklerde farklı hayvanlara ait kas ve iskelet modelleri ile hayvan anatomisi kitaplarının varlığı bu noktada çok önemli bir ihtiyaçtır. Hayvan

morfolojisinin insan morfolojisi ile karşılaştırılarak idrak edilmesi ve kazınan bilginin yorumlandığı, kompozisyon etütleri ile sonuçlandırılması gerekli görülmektedir.

Planlanan uygulamalar kadar önem arz eden bir başka husus da dersin işlendiği mekânın olanakları ve yardımcı enstrümanların mevcudiyetidir. Güzel Sanatlar Fakültelerinde özel olarak anatomi dersi için oluşturulmuş dersliklere ihtiyaç vardır. Talebelere ve eğitimciye gereken araştırmacı atmosferi yaşatacak, eğitimin ciddiyeti ve disiplinini aşılayacak, canlı modellerin ihtiyaç duyduğu konforu temin edecek, üretilen çalışmaların ve kullanılan enstrümanların korunmasını sağlayacak bir mekânın düzenlenmesi başlıca gereksinimdir.

*Dr. Öğr. Üyesi Lale ALTUNEL

E-posta: lale.altunel@marmara.edu.tr

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü
Küçükçamlıca, 34718, Acıbadem, Kadıköy/İstanbul

Not

Bu çalışma Marmara Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimince Desteklenmiştir. Proje Numarası: SOS-K-110.117.0028

*This work was supported by Research Fund of the Marmara University.
Project Number: SOS-K-110.117.0028*

Teşekkür

Bu araştırmayı yapmam için beni yüreklendiren ve yolumu aydınlatan çok kıymetli hocam Prof. Nilüfer Ergin Doğruer'e en derin minnetimi ve saygımı sunarım.

Kaynaklar

- Berkol, N. A. (1940). *Artistik Anatomi*. İstanbul: G.S.A Neşriyatından N:9.
- Bussagli, M. (1998). *Il Nudo Nell'Arte*. Firenze: Giunti.
- Canlı Modelin Sanat Eğitimindeki Yeri*. (2006). İstanbul: M.S.G.S.Ü ve Yapı Kredi Yayınları.

- Clayton, M. P. R. (2014). *Leonardo Da Vinci Anatomist*. London: Royal Collection Publications.
- Corbin, A., Courtine, J.J. ve Vigarello, G. (2007). *Bedenin Tarihi I Rönesanstan Aydınlanmaya*. (S.Özen, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Crespo F. J. L. (t.y.) *Iconos Anatomicos En La Escena Artistica Contemporanea*. Erişim adresi: <http://www.eumed.net/libros-gratis/ciencia/2013/16/index.htm> (Erişim tarihi: 20.12.2018).
- Girardi, L., Muerlino, R., Santarcangeli, A.L. ve Tartaglino, F. (2014). *A Fiordipelle L'anatomia In Mostra*. İtalya: Albertina Press.
- Hogarth, B. (1990). *Dynamic Anatomy*. New York: Watson-Guption Publications.
- Hogarth, B. (2005). *Sanatsal Anatomi*. (B.Bolan, Çev.). İstanbul: Engin Yayınevi.
- Lanza, B., Azzarolli, P., Maria, L., Poggesi, M. Ve Martelli, A. (1997). *Le Cere Anatomiche Della Specola Di Firenze*. Firenze: Arnaud Editore.
- Leppert, R. (2002). *Sanatta Anlamın Görüntüsü*. (İ.Türkmen, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Luppi, A. (2016). *The Teaching Of Academic Anatomy: From Past To Present Or From Present To Future?*, Erişim adresi: https://www.academia.edu/36410256/The_teaching_of_Academic_Anatomy_from_past_to_present_or_from_present_to_future (Erişim tarihi: 10.02.2019)
- P Dergisi Tıp ve Sanat*, (2002). (27), Güz
- Uzun Aydın, D. (2016). *Türk Heykel Sanatı ve İlk Türk Heykeltraşlar*. Ankara: Gece Kitaplığı Yayınları
- Ürekli, F. (2003). Güzel Sanatlar Eğitiminde Osmanlı Hanımlarına Açılan Bir Pencere: İnas Sanayi-i Nefise Mektebi. *Tarih ve Toplum Dergisi*. 39(23), ss.50-60
- Ders İçeriklerinin Bulunduğu Bağlantılar (Kasım 2016)**
- <http://www.accademiabelleartiroma.it/>
- <http://www.accademia.firenze.it/en/percorsi-formativi/tutte-le-discipline-triennio>
- <http://www.accademia.firenze.it/en/percorsi-formativi/tutte-le-discipline-biennio>
- <http://academiadeartebarcelona.es/>
- <http://academyofartbarcelona.com/courses/part-time-program/seminars/ecorche/>
- <http://bellasartes.ucm.es/file:///C:/Users/SCULPTURE%2011/Desktop/ANATOMIA%20MORFOLOGICA%20comlutense.pdf>

Görsel Kaynakça

- <https://www.nationalgalleries.org/exhibition/ron-mueck>
- (2014). *A Fiordipelle L'anatomia In Mostra*, İtalya: Albertina Press

TAPESTRY SANATI VE TÜRKİYE'DE GELİŞİM SÜRECİ TAPESTRY ART AND DEVELOPMENT PROCESS IN TURKEY

Özlem ERZURUMLU JORAYEV 

Sanat-Tasarım Dergisi 2019, Sayı: 10 ISSN: 2529-007X ss.47-54 DOI: 10.35333/Sanat.2019.88

Öz

Tapestry ve Tekstil Sanatı teknik ve malzemeyi ortak kullanmaktadır. Goblen ve duvar halısı olarak da anılan Tapestry, kilim tekniği ile dokunan resimsel anlatımları ifade etmektedir. Tapestry dokumalar, tüm en boyunca devam etmeyen atkı ipliklerinin, aynı sırada desene göre yer değiştirme ve dönüş yapmasıyla – devamsız atkı – oluşturulan atkı yüzü dokumalardır.

Avrupa'daki tarihsel geçmişe bakıldığında 14. yüzyılın başlarına kadar örnek sayısı az olmasına karşın, sonrasında güçlü anlatımları olan, duvarları kaplayacak kadar büyük boyutlu Tapestry örnekleri dikkat çekmektedir. Toplumsal statü ve zenginlik göstergesi olarak kabul gören Tapestry, dönemin karton ressamı ve dokumacıları tarafından gerçekleştirilmiştir.

Anadolu topraklarındaki köklü dokuma geleneği Tapestry Sanatının gelişmesinde belirleyici rol oynamıştır. Tekstil sanatı içinde önemli bir yere sahip olan bu sanat, Türkiye'de Tekstil Sanatının biçimlenmesinde etkili olmuştur. Akademisyenlerin yaptığı çalışmalar da, Türkiye'de Tapestry Sanatının gelişimine öncülük etmiştir.

Bu çalışmada Dünyada ve Türkiye'de tapestry sanatının gelişimine genel açı ile bakılıp, uygulamalar üzerinden irdelenerek aktarılması amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tapestry, Goblen, Dokuma Resim, Lif Sanatı, Tekstil Sanatı.

Abstract

Tapestry and Textile Art use common techniques and materials. Tapestry, which is accepted as an indicator of social status and wealth, was realized by cardboard artists and weavers of the period. Tapestry weaves are weft-faced weavings, which are formed by displacement and rotation of discontinuous weft yarns according to the pattern.

While there are few examples of the historical past in Europe until the beginning of the 14th century, the large examples of Tapestry that cover the walls with strong expressions are remarkable. Tapestry which is accepted as indicator of social status and wealth effectuated by weavers applying the designs made by cartoon painters or famous weavers of the period.

The rooted weaving tradition in Anatolia has played a decisive role in the

development of tapestry art. This art which has an important role in textile has an influence on supporting the formation of textile art in Turkey. Moreover, the studies carried out by the academicians has pioneered the development of Tapestry Art.

This study aims to present the information of the current position and development of tapestry art with a wide angle by identifying the contemporary status of Tapestry Art in Turkey.

Keywords: Tapestry, Gobelin, Woven Picture, Thread Art, Textile Art.

Giriş

Tapestry, goblen ve duvar halısı, figüratif desenlerin dokunması ile elde edilen resimsel dokumalardır. Tapestrylerde, kirkitli dokuma grubunda olan kilim tekniği ile uygulamalar yapılmaktadır. Klasik tapestryler, devamsız atkı iplikleri ile çoğunlukla figüratif desenlerin uygulandığı, atkı yüzü dokumalardır. Uygulamalar yatay ve dikey dokuma tezgâhlarında gerçekleştirilmektedir.

Tapestry sanatında dokuma yöntemi kullanımının haricinde, apliance ve işleme gibi uygulama biçimleri ile gerçekleştirilen örnekler de bulunmaktadır. Güncel örnekler gözlemlendiğinde, tapestry sanatı ve tekstil sanatının ortak malzeme ve teknik kullanımı ve buna bağlı olarak ortak anlatım diline sahip olduğu görülmektedir. Bu alanda yapılan günümüz örnekleri gözlemlendiğinde hem klasik üretim biçimleri ve malzemelerin kullanıldığı, hem de sanatçıların kendine özgü geliştirdikleri üretim yöntemleri ile kişisel anlatımlarını destekleyecek çeşitli doğal ve yapay malzemelerin kullanıldığı görülmektedir.

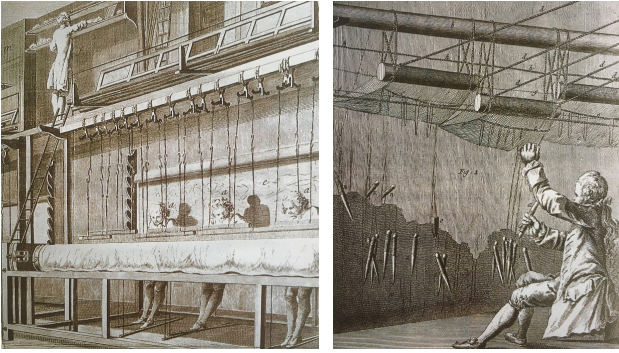
“Tapestry Sanatı ve Türkiye’de Gelişim Süreci” başlıklı çalışma, iki bölümde ele alınmıştır. Öncelikle tapestry sanatının tarihsel süreçteki gelişimine değinilmiştir. İkinci kısımda ise bu sanatın gelişimine katkı sağlayan önemli isimlere ve uygulanan tapestry dokuma örneklerine yer verilerek, Türkiye’de tapestry sanatının dünü ve bugünü irdelenmiştir.

Tapestry Sanatı

Goblen ve duvar halısı olarak da adlandırılan tapestryler, figüratif anlatımlı tasarımların dokunması ile elde edilmektedir. Yalın bir ifade ile tapestrylerin, dokuma resimler olduğu söylenebilir. “*Bu eserler, genellikle yaygı olarak kullanılan geometrik desenli kilimlerin yerine, resimsel anlatımları*

yansıtan büyük boyutlardaki dekoratif duvar halıları olarak üretilmişlerdir” (Akbostancı, 1999, s. 42).

Tapestry dokumalarında, antik çağın başlarından itibaren uygulanan kilim tekniği kullanılmaktadır. Kırktili dokuma grubunda olan bu teknik, tapestry dokumalarının temel tekniği olarak kabul edilmektedir. Tapestryler yatay ve dikey tezgâhlarda dokunabilmektedir. Dokuma resimlerin haricinde, applike ve işleme gibi yöntemlerle gerçekleştirilen tapestry örnekler de bulunmaktadır. Tekstil sanatı ile ortak malzeme, araç ve ifade dili kullanan tapestryler, “duvar resminin bütün niteliklerini içeren, duvarla birlikte yaşayan, fresko, mozaik gibi en eski duvar resmi tekniklerindedir” (Arıgil, 1999, s. 66). Yaygı biçiminde kullanılan kilimlerden farklı olarak, resimsel anlatıma sahip, büyük boyutlu duvar askıları biçiminde yer almaktadır.



Resim 1. Alçak çözümlü dokuma tezgâhi (Görsel kaynak: Özay, 2001, s. 126)

Resim 2. Yüksek çözümlü dokuma tezgâhi (Görsel kaynak: Özay, 2001, s. 127)

Tapestry uygulamalarda, renk alma özelliğinden dolayı yün iplikler atkı malzemesi olarak tercih edilmiştir. Çözgü malzemesi olarak da germe işlemi ve kirktil vuruşuna dayanıklı olabilecek pamuk, keten ve kenevirden elde edilen iplikler kullanılmıştır. Uygulama sırasında tasarımın çizildiği ve renk alanlarının belirtildiği kartonlar, çözgü ipliklerinin arkasına ya da altına yerleştirilerek dokuma işlemi yapılmıştır. Üzerinde renk kodları belirtilen ve orijinal tapestry boyutu ile örtüşen bu kartonlar, uygulamada belirleyici olmuştur. Tapestry dokumaları, dönemin karton ressamlarının ve dokumacılarının yaptıkları çizimlerden gerçekleştirilmiştir.

Tapestryler atkı etken dokuma türü olan kilim tekniği ile elde edildiğinden, renklendirme ve dolayısıyla resimleme atkı malzemesi ile gerçekleştirilmektedir. Kartona çizilen renk alanı dolana kadar, belirtilen koddaki atkı ipliği ile uygulama yapılarak tasarım gerçekleştirilmektedir. Tapestry dokumalarında güçlü resimsel anlatımların yer alması, dokumacıların ustalığına, uygulamada kullanılacak ipliklerin inceliğine ve renk çeşitliliğinin fazla olmasına bağlıdır.



Resim 3. 1495-1505 yıllarına ait tapestry dokuma. (Görsel kaynak: <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/37.80.3/>)



Resim 4. 1590-1595 yıllarına ait tapestry dokuma. (Görsel kaynak: <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/2006.36/>)

Tapestry dokumalar, çok köklü bir geçmişe sahip olsa da 14. yüzyılın başlarına kadar pek gelişim göstermemiştir. 1300'lü yıllarda Paris ve Arras atölyelerinde basit motifsel, uzun ve dar dokumalar yapılmıştır. 14. yüzyılın ortalarına gelindiğinde ise tapestry dokumalarında hızlı bir gelişme yaşanmıştır. “Önemli tapestry tüccarlarının Paris'te yaşamaları nedeni ile Paris ve Arras merkezleri arasında, altın ve gümüş ipliklerin kullanıldığı yüksek kaliteli tapestryler üretilmiş, buralar en popüler merkezler haline gelmiş ve bütün Avrupa'ya ihraç edilen ürünlerin adları, üretildikleri merkez adları ile anılmıştır” (Özay, 2001, s. 18-19).

Tapestry üretimi, taş duvarı kaplayacak büyüklükte dokunmaları nedeni ile iki, üç yıl kadar vakit almaktadır. Boyutuna göre tek bir usta dokumacı ya da bir ekip ile bütün olarak uygulanabildiği gibi bazen de çok büyük boyutlu tasarımlar, parçalar halinde dokunmuştur. Dokuyucuların yüksek yevmiyeli çalışması ve uygulamaların uzun zaman alması maliyetleri oldukça yükseltmiştir. Bu nedenle tapestryler, varlıklı kesimin sahip olabileceği, değerli nesnelere olmuştur.

Resimsel anlatımı sayesinde, dönemi yansıtan birçok konu tapestry dokumalarında işlenmiştir. “*Büyük tarihi kahramanlıklar, kırsal hayata dair sahneler, dinsel öğeler, sembolik anlatımlar kadar: ürettikleri ülkeye, şehre, aileye ya da döneme ait yansımalarla, duvar halıları uygarlığa ışık tutan en önemli kaynaklar arasındadır*” (Akbostancı, 2000, s. 40).



Resim 5. 1712–28 yıllarına ait tapestry dokuma. (Görsel kaynak: <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/41.190.254/>)



Resim 6. 1898 yılına ait tapestry dokuma. (Görsel kaynak: <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/2008.8/>)

18. yüzyılın sonlarına doğru iç mekânların daha sıcak olması ve daha ekonomik olan duvar kâğıtlarının moda olması, tapestry dokumalarına talebin azalmasına neden olmuştur. Dolayısıyla bu durum üretimin de azalmasına neden olmuş Londra ve Brüksel atölyeleri kapatılmıştır (Özay, 2001, 23). 19. yüzyılda da tapestry dokumalarına talep azalmaya devam etmiştir. Endüstri devrimi ile makineleşmenin hızla artması, seri üretime geçişe neden olmuş, el emeğine bağlı oldukça zahmetli ve maliyetli olan tapestry dokumalarının üretimine gölge düşürmüştür.

19. yüzyılın ikinci yarısına gelindiğinde öncülüğünü William Morris'in yaptığı Art&Crafts hareketi ile tapestry dokumacılığı ivme kazanmıştır. Morris'in 1881 yılında kurduğu Merton Abbey Atölyesi'nde tapestry üretimi yapılması, başka atölyelerinde canlanmasına katkı sağlamıştır. (Arslan, 2017, s. 47). “*Morris, yeni bir stil ortaya çıkartmıştır: Örneklenmesi ve dokunması son derece zahmetli olan ihtişamlı, resimli ve gobleni anımsatan illuyonistik efektlerin yerine, Gotik tapestrylerinin sade paletine dönmeyi tercih eden bir stil oluşturmuştur*” (Özay, 2001, 24).



Resim 7. “The Forest”, Tapestry dokuma, 1887. Tasarımcılar: William Morris, Philip Speakman Webb, John Henry Dearle (Görsel kaynak: <https://collections.vam.ac.uk/item/O89213/the-forest-tapestry-morris-william/>)



Resim 8. ve Resim 9. "The Forest" – Tapestry dokuma,1887. Detay (Görsel kaynak: <https://collections.vam.ac.uk/item/O89213/the-forest-tapestry-morris-william/>)

1919 yılında Walter Gropius'un kurduğu, sanat ve zanaat okulunun kombinasyonu olan Bauhaus Okulu, tekstil sanatının yeni anlam kazanmasına öncülük etmiştir. Dokuma atölyesinde Anni Albers, Otti Berger, Gunta Stölz gibi sanatçılar, yapı ve malzeme unsurlarına vurgu yaparak etkili tapestry örnekleri dokumuşlardır. "Bauhaus dokuma atölyesinde üretilen ilk kumaşlar, ressam Paul Klee'nin etkisi altında dokunan "resimsel dokumalar" ya da tapestrylerdir. Ancak bu, çok uzun sürmemiştir ve Gropius'un mimari konseptinin etkisini göstermeye başlamasından öncedir. Çalışmalarda vurgu, fazlasıyla malzeme ve konstrüksiyon üzerine yapılmıştır. Renk, mimari ve makine sanatını yansıtacak şekilde nötrleştirilmiştir. Konu ilk önce soyut, sonra somut olmuştur. Bu ruhla, muazzam güzelliğin tapestryleri diğerleriyle birlikte, Anni Albers, Otti Berger ve Gunta Stölz tarafından üretilmiştir (Constantine and Larsen, 1972, s. 17).



Resim 10. Anni Albers, tapestry dokuma, 1950. (Görsel kaynak: <https://albersfoundation.org/art/anni-albers/weavings/#slide4>)

Resim 11. Otti Berger, tapestry dokuma, 1929. (Görsel kaynak: <https://pflummage.tumblr.com/post/182.280.706908/otti-berger-bauhaus-textiles>)

Resim 12. Gunta Stölz, tapestry dokuma, 1925. (Görsel kaynak: <https://www.guntastolzl.org/Works/Bauhaus-Dessau-1925-1931/Wall-Hangings/i-9tjffTR/A>)

1920'lerden itibaren tapestry sanatının yeniden canlanmasında büyük katkı sağlayan Jean Lurçat, Fransız hükümeti tarafından tapestry endüstrisinin başında getirilmiştir. Lurçat, tapestry dokumalarda kullanılan renk miktarında indirgemeler yapılmasını, ton geçişlerinden çok tarama çizgileri ile

daha iri ilmekler ve numaralandırılmış taslak kartonları kullanılmasını uygulamaya koymuştur. (Özay, 2001, 50).



Resim 13. "Australia" – Tapestry dokuma, Tasarım: Jean Lurçat, 1960-1961. (Görsel kaynak: <https://collection.maas.museum/object/83969#&gid=1&pid=1>)

20. yüzyıl tapestry sanatının gelişimine hız kazandıran önemli etkenlerden biri de Lozan Tapestry Bienali'dir. Birincisi 1962 yılında İsviçre'nin Lozan şehrinde düzenlenen Lozan Bienal'inin ilk başkanlık görevini, Lurçat yürütmüştür.

Tasarımcılar geleneksel üretim biçimlerini kullanırken yeni yorumlar getirerek klasik tapestry uygulamalarından kopan, güncel sanat içinde konumlanan eserler oluşturmuşlardır. Günümüz örneklerine bakıldığında, geleneksel anlatım biçiminin kullanımı dışında, sanatçıların kendine özgü geliştirdikleri uygulamalarıyla tapestrylerin güncel sanat içerisinde yer aldığı görülmektedir.

Türkiye'de Tapestry Sanatının Gelişim Süreci

Geleneksel dokuma ürünleri, temel dokuma yöntemleri kullanılarak yüzyıllardır üretilmektedir. Fonksiyonel amaçla üretilmeye başlanan dokumalar, estetik ve güzeli arama güdüsüyle, renk, motif ve desen konusunda zenginleşerek üretildiği toplumun kültürel kimliğini yansıtan değerler olmuşlardır. Tapestry ve kilim dokumaları, ortak teknik, malzeme ve anlatım diline sahiptirler.

Türkiye'de kilim tekniği uygulamalarının tarihsel geçmişine bakıldığında, Çatalhöyük kazılarında bulunan neolitik döneme ait alanların duvar resimleri ile karşılaşılmakta ve tekniğin kullanımının en eski kanıtı olarak belirtilmektedir (Akbostancı, 2000, s. 40). "Bilinen kilim dokumaları da "tapestry"nin basit birer örneğidir. Bu dokumalarda çeşitli doku oyunları da yapılabilir; düğüm, ilme, atlama, hav v.b. örnekleri bilinen şeylerdir" (Sürür, 1982, s. 19).

Süreç içinde zanaat odaklı yaklaşımın dışına çıkmış, üretim biçimleri ve malzemenin sağladığı plastik olanaklarla, sanat alanında bir ifade biçimine dönüşmüştür. Tekstil sanatı ve tapestrylerin güncel uygulamalarına bakıldığında, Avrupa'da 1920'li yıllarda başlayan değişimin bir uzantısı olarak geleneksel üretim biçimi ve bunun dışında sanatçıların kendilerine özgü geliştirdikleri uygulama yöntemleri ile anlatımlarını kuvvetlendirecek çeşitli malzemelerin kullanımıyla karşılaşmaktadır. Teknik ve malzeme çeşitliğinin artması, çağdaş sanat ortamında disiplinler arası sınırların

belirsizleşmesi, etkileşimli olarak gelişen tekstil sanatı ve tapestry sanatının yakın ilişkisini daha da derinleştirmiş, çeşitli söylemlerin doğmasına ortam oluşturmuştur. “Tekstil sanatı ve Lif sanatı temelde farklı özelliklere sahip olsa da günümüzde disiplinler ötesi bir yaklaşımla Tapestry Sanatı, Duvar Halısı, Lif Sanatı (Fiber Art), Sanatsal Tekstiller, Serbest Tekstiller ve Tekstil Sanatı kavramlarının iç içe geçtiği görülmektedir” (Gür Üstüner, 2018, s.1039).

Türkiye’de tapestry sanatının geçmişine bakıldığında, üniversitelerin Resim, Tekstil ve Geleneksel Türk Sanatları bölümlerinde görev yapan sanatçı akademisyenlerin katkıları ile oluşum gösterdiği görülmektedir. Türkiye’nin öncü sanat eğitim kurumları, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi ile Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi’dir.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, 1883 yılında Sanayi-i Nefise Mektebi adı ile İstanbul’da kurulmuş, 1928 yılında İstanbul Güzel Sanatlar Akademisi, 1969’da İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi, 1982 yılında da günümüzdeki adını almıştır. 1977 yılında, kurumun Resim Bölümünde Halı-Resim atölyesinin açılması, Türkiye’de tapestry sanatının gelişmesinde öncü olmuştur. 1938’de Kumaş Desenleri Atölyesinin açılması ile kurumda Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü’nün temelleri atılmıştır. Uygulamalı atölye derslerinin yapıldığı bölümde, 1978 yılında Tekstil Sanatları Atölyesi bünyesinde Dokuma Atölyesi açılmıştır. Türkiye’de tapestry sanatının gelişimine katkı sağlayan diğer bir kurumda, İstanbul’da 1952’de Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu’dur. Kurum, 1962 yılında dört yıllık lisans eğitimine geçmiş, 1982 yılında da Marmara Üniversitesi bünyesine dâhil edilerek Güzel Sanatlar Fakültesi adıyla eğitime devam etmiştir. Bauhaus ekolüyle kurulan okulda, resim ve tekstil bölümleri, kuruluşundan itibaren varlığını sürdürmektedir. Resim Bölümünde, 1973 – 2004 yılları arasında Sema Arçıl tarafından Halı Resim dersi verilmiştir. Kurumda Resim ve Tekstil Bölümlerinde yapılan çalışmalar, Türkiye’de tapestry sanatının gelişimine ortam oluşturmuştur. Türkiye’nin sanat eğitimi veren diğer önemli bir kurumu da İzmir’de Ege Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde 1977’de açılan Tekstil Tasarımı Bölümüdür. Bölüm 1981 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi’ne bağlanarak eğitim çalışmalarına devam etmiştir (Gür Üstüner, 2018, s. 1040-1041).



Resim 14. “Çağdaş Müzik ve Üç Antik Anadolu Kralı”, Tapestry dokuma, Özdemir Altan. Yorum ve Uygulama: Zeki Alpan, Ömer Karaçam, Zekai Ormancı, , 1972. (Görsel kaynak: İstanbul TRT Radyoevi, Daimi Koleksiyonu, Fotoğraf: Özlem Erzurumlu Jorayev (31.08.2018))



Resim 15. “Tepegözün Dansı”, Özdemir Altan. Yorum ve Uygulama: Zeki Alpan, Ömer Karaçam, Zekai Ormancı, 1973. (Görsel kaynak: İstanbul TRT Radyoevi, Daimi Koleksiyonu, Fotoğraf: Özlem Erzurumlu Jorayev (31.08.2018))

Türkiye’de tapestry sanatının filizlenmesinde kuşkusuz en büyük adım, üniversitelerin ilgili bölümlerinde görev yapan akademisyenlerin ortaya koydukları çalışmalarla atılmıştır. Akademik ortamda atılan adımlarla temelleri inşa edilmiş olsa da, Türkiye’de tapestry sanatı ile ilgili çalışmaların, 1970’li yıllarda başladığı görülmektedir. Tapestry sanatının günümüzdeki konumunu almasında Özdemir Altan’ın büyük katkısı olmuştur. Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu 1969 yılında bir yarışma düzenlemiştir. Bu yarışmaya başvuran Özdemir Altan, kolaj tekniği kullanarak tasarımlarını canlandırmıştır. Yarışmayı kazanan Altan’ın “Çağdaş Müzik ve Üç Antik Anadolu Kralı” ve “Tepegöz’ün Dansı” adlı çalışmaları, Zeki Alpan, Ömer Karaçam ve Zekai Ormancı tarafından gerçekleştirilerek tapestry dokumaları yapılmıştır. Daimi koleksiyonda olan iki eser de günümüzde İstanbul Radyoevinde sergilenmeye devam etmektedir. Bu eserler, Türk tapestry sanatının ilkleri olması bakımından önemli örneklerdir (Özay, 2001, s. 69).



Resim 16. “Narlar I”, Ayla Salman, 1975. (Görsel kaynak: Özay, 2001, s. 152)

Türk tapestry sanatının gelişmesine katkı sağlayan diğer bir sanatçı da, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil Bölümü emekli öğretim elemanlarından Ayla Salman Görüney’dir. Salman 1975’te İstanbul Sheraton Otel’inin düzenlediği pano yarışmasına katılmıştır. Yarışmada başarı kazanan Salman’ın tapestry eseri, otel lobisi duvarının dekorasyonunda kullanılmıştır.

Tapestry sanatının gelişimine katkı sağlayan önemli bir konu da, Neşet Günay'ın bölüm başkanı olarak görev yaptığı yıllarda, Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Akademisinde resim uygulama atölyesine ek olarak, dokuma atölyelerinin kurulmasıdır. Dönemin öğretim elemanı Zekai Ormancı'nın başına getirildiği atölyede, Mehmet Siyahkalem'e ait tasarımın klasik tapestry tekniği ile yapılan uygulaması, Türk tapestry sanatının önemli örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir (Özay, 2001, s. 70).

Devam eden yıllarda akademisyen sanatçıların önderliğinde tapestry sanatı ile ilgili birçok etkinlik gerçekleştirilmiştir. Yapılan bu etkinlikler, sanat ve tasarım alanında akademilerde düzenlenen sempozyumlar, Türkiye'de tapestry sanatının gelişimine şekil veren oluşumlardır.



Resim 17. Mehmet Siyahkalem'den uyarlama, 1970. Yorum ve Uygulama: Zekai Ormancı ve Öğrencileri. (Görsel kaynak: Özay, 2001, 150.)

11 Nisan – 24 Mayıs 2019 tarihleri arasında, Anna Laudel Sanat Galerisinde “Tapestry Dokunmuş Hikâyeler” sergisi düzenlenmiştir. Sergi, Türk tapestry sanatının gelişimine katkı sağlayan duayen sanatçıların eserleri ile günümüz sanatçılarının eserlerini buluşturan, önemli bir etkinlik olmuştur. Sergide Gülçin Aksoy, Özdemir Altan, Mustafa Aslıer, Belkıs Balpınar, Ramazan Can, Devrim Erbil, Renk Erbil Martin, Fırat Neziroğlu, Zekai Ormancı, Suhandan Özay Demirkan, Ayla Salman Görüney, M. Latif Taraşlı, Tulga Tollu, Hanefi Yeter ve Jale Yılmazbaşar'ın eserleri izleyiciye sunulmuştur.

Yıl içerisinde gerçekleştirilen güncel bir sergi olması, Türkiye'de tapestry sanatının başlamasına önderlik eden sanatçıların eserleri ile güncel tapestry örneklerinin bir arada sunulması nedeni ile bu etkinliğin, Türk tapestry sanatının gelişim sürecine ışık tuttuğu söylenebilir. Türkiye'de Tapestry Sanatının gelişimi irdelenirken, konunun içeriğine uygun örnekler barındırması nedeni ile sergi kapsamında bulunan eserlerden seçkilere yer verilmiştir.

Türkiye'de tapestry sanatının öncü sanatçılarından olan Özdemir Altan (D. 1931), İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Resim Bölümünden 1956 yılında mezun olmuştur. Sanatçının, Resim 18'de görünen tapestry eserinde, renk geçişleri ile ışık – derinlik kurgusunu ön plana çıkarttığı

söylenebilir. Mustafa Aslıer (D. 1925 – Ö. 2015), Gazi Eğitim Fakültesi Sanat Bölümü mezuniyetinden sonra Almanya'da Grafik Bölümünde yüksek lisans eğitimi almıştır. Sanatçının Resim 19'da bulunan “Zeybek” adlı figüratif eseri, kilim tekniği kullanılarak uygulanmıştır.



Resim 18. “İsimsiz”, Eser: Özdemir Altan, 1973. (Görsel kaynak: “Tapestry Dokunmuş Hikâyeler” sergi kataloğu, 2019)

Resim 19. “Zeybek”, Eser: Mustafa Aslıer, 2008-2013. (Görsel kaynak: “Tapestry Dokunmuş Hikâyeler” sergi kataloğu, 2019)



Resim 20. “İstanbul”, Eser: Devrim Erbil, 2019. (Görsel kaynak: “Tapestry Dokunmuş Hikâyeler” sergi kataloğu, 2019)

Devrim Erbil (D. 1937), İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Resim Bölümünden mezun olmuştur. Halı eserleri ile tapestry sanatının duayenlerinden olan sanatçının, Resim 20'de görünen “İstanbul” isimli çalışmasında, şehir silüeti ve kuş sürüsünü işlediği görülmektedir. Belkıs Balpınar (D. 1941) İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Resim Bölümünden

mezun olmuştur. Sonrasında Türk ve İslam Eserleri Müzesi'nin Halı Bölümünde küratör, İstanbul Vakıflar Halı ve Kilim Müzesi'nde kurucu müdür olarak görev yapmıştır. Türkiye'de tapestry sanatının öncülerinden olan sanatçı, "Parmak İzi" adlı çalışmasında çözümlenmiş ipliklerini yer yer dokumadan bırakarak, kilim tekniğinde etkili olmayan çözümlenmiş ipliklerini de görsel ifade aracı olarak kullanmıştır.



Resim 21. "Parmak İzi", Eser: Belkıs Balpınar, 2015. (Görsel kaynak: "Tapestry Dokunmuş Hikâyeler" sergi kataloğu, 2019)

Türkiye'de ilk tapestry örneklerinin tasarımcısı ve dokuyucularından olan Ayla Salman Görüney (D. 1943), İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi Tekstil Bölümü mezunudur. Mezuniyetinden sonra Hollanda Hükümeti bursu ile Amsterdam Gerrit Rietveld Akademisinde dokuma alanında lisansüstü eğitim almıştır. Stilize ettiği nar motifleri ile gerçekleştirdiği dokumalarla öne çıkan Salman, "Barış Çiçeği I" adlı eserini iliksiz kilim dokuma tekniği ile uygulamıştır.



Resim 22. "Barış Çiçeği I", Eser: Ayla Salman Görüney, 1988. (Görsel kaynak: "Tapestry Dokunmuş Hikâyeler" sergi kataloğu, 2019)

Resim 23. "Füzyon", Eser: Suhandan Özay Demirkan, 2018. (Görsel kaynak: "Tapestry Dokunmuş Hikâyeler" sergi kataloğu, 2019)

Yaptığı akademik yayınlarla Türkiye'de tapestry dokumacılığının literatürüne büyük katkı sağlayan Suhandan Özay Demirkan, Viyana Uygulamalı Sanatlar Üniversitesi Dekoratif Yapıtlar ve Tekstil Bölümünde lisans ve lisansüstü eğitimi almıştır. Eserlerinde yaygın olarak ilikili kilim tekniğini uygulayan sanatçının "Tapestry Dokunmuş Hikâyeler" adlı eseri, iki parça dokunduktan sonra birleştirilerek oluşturulmuştur. Dokuma işleminde renk geçişi olmamasına rağmen tasarım planına göre ilik bırakarak sanatçı, iliklerden geçirdiği renkli kordonları görsel anlatımına dâhil etmiştir.

Fırat Neziroğlu (D. 1981), Dokuz Eylül Üniversitesi Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümünde lisans ve lisansüstü eğitimi almıştır. Türkiye'nin genç sanatçılarından olan Neziroğlu, yaptığı çalışmalarla yurt dışında da ismini duyurmuş, ulusal ve uluslararası birçok etkinliğe katılmıştır. Tapestry dokumada misina malzemesi kullanımında öncü isim olan Neziroğlu, malzemenin etkisi ile eserlerinde genellikle boş alan yaratmaktadır. Dokuduğu figüratif tapestrylerde kilim tekniğini kullanmaktadır. Sanatçı "Renaissance Girl" adlı eserde, portre dokumasını tamamladıktan sonra, figürün saç kısımlarında yün elyafını iğneleme yöntemi ile keçeleştirip görsel anlatımını zenginleştirmiştir.



Resim 24. "Renaissance Girl", Eser: Fırat Neziroğlu, 2012. (Görsel kaynak: "Tapestry Dokunmuş Hikâyeler" sergi kataloğu, 2019)

"Çağdaş tapestry sanat yorumcuları çağın elverdiği imkânları kullanarak tapestry'e yeni boyutlar kazandırmaktadır" (Özay, 1995, s. 35 Sanatın bütün dallarında görülen biçim ve malzeme değişimleri tapestry sanatında da görülmekte, üretim yöntemlerinde ve kullanılan malzeme çeşitliliğinde artış dikkat çekmektedir. Günümüzde tapestry eserlerinin güncel sanat içerisinde konumlandığı görülmektedir.

Sonuç

Köklü bir geçmişe sahip olan tapestry dokumalarında, 14. yüzyılın ortalarına gelindiğinde hızlı bir gelişme yaşanmıştır. Büyük boyutlarda dokumaları nedeni ile uygulamaları oldukça vakit almaktadır. Üretimleri oldukça maliyetli olan duvar resimleri, varlıklı kesimin sahip olabileceği, değerli nesnelere sahiptir. Tapestrylerin resimsel anlatımları olması ve tasarımlarda işlenen konuların uygulandığı dönemi yansıtmaları nedeni ile tarihi belge niteliğindedir.

18. yüzyılın sonlarında doğru çeşitli nedenlerle tapestry dokumalara talep azalmaya başlamıştır. Endüstri devrimi ile seri üretime geçilmesi, el emeğine bağlı olan tapestry dokumalarına talebi daha da düşürmüştür. El emeğine bağlı uygulamaların azalmasından rahatsız olan Art&Crafts hareketinin de öncüsü William Morris, 1881 yılında Merton Abbey Atölyesi'ni kurmuş, atölyede yapılan uygulamalar başka atölyelerin canlanmasını sağlamıştır. 1919 yılında Bauhaus Okulunun kurulması ile dokuma atölyesinde tapestry uygulamaları gerçekleştirilmiştir. 1962 yılında düzenlenen Lozan Tapestry Bienali ile tapestry sanatı ivme kazanmıştır.

Tapestry sanatının Türkiye'deki durumuna bakıldığında, üniversitelerin ilgili bölümlerinde görev yapan akademisyenlerin katkıları ile gelişim gösterdiği görülmektedir. Türkiye coğrafyası dokumacılıkta köklü bir geçmişe sahip olsa da tapestry sanatıyla ilgili çalışmalar 1970'li yıllarda başlamıştır. Klasik tapestrylerde kullanılan kilim tekniğinin uygulanması dışında, sanatçıların kendilerine özgü geliştirdikleri özgün tekniklerle sanatsal ifadeler zenginleştirmiştir. Ayrıca duvara asılan eserler haricinde, plastik anlatımı kuvvetli üç boyutlu sanat nesnelere dikkat çekmektedir. Sonuç olarak tapestrylerin, uygulama biçimi ve kullanılan malzeme çeşitliliği göz önünde bulundurulduğunda klasik örneklerden koptuğu ve tekstil sanatı ve lif sanatı ile iç içe geçtiği, güncel sanat içinde konumlandığı görülmektedir.

*Öğr. Gör. Özlem ERZURUMLU JORAYEV

E-posta: ozlem.erzurumlu@marmara.edu.tr / ozlemerzurumlu@gmail.com
Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil Bölümü
Küçükçamlıca, 34718, Acıbadem, Kadıköy/İstanbul

Kaynaklar

- Acar, S. (2013), " 'Tapestry' Geleneğinden Lif Sanatına Geçiş Sürecinde Jagoda Buic ve Sanatsal Çalışmaları". Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi. Sayı: 9. S. 51-59.
- Arıgil, S. (1999), "Geçmişten Günümüze Dokuma Resim Sanatına Bakış". Ev Tekstili Dergisi. Sayı: 22. S. 66-67.
- Arslan, S. (2017), "Resmin Dokunması". Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. Sayı: 24. S. 45-57.
- Akbostancı, İ. (1999), "Tapestry (Duvar halısı)". Ev Tekstili Dergisi. Sayı: 23. S. 42-45.
- Akbostancı, İ. (2000), "Yapıldıkları Dönemin Uygurlık Yansıması; Duvar Halıları". Tombak Antika Kültürü Koleksiyon ve Sanat Dergisi. Sayı: 31. S. 40-45.
- Constantine, M. and Larsen, J. L. (1972), "Beyond Craft: The Art Fabric", New York, London: Van Nostrand Reinhold.
- Gür Üstüner, S. (2018), "Türkiye'de Tekstil Sanatının Bugünü". Uluslararası Kültür, Sanat ve Toplum Sempozyumu. S. 1037-1066.
- Özay, S. (2001), "Dünden Bugüne Dokuma Resim Sanatı". Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Özay, S. (1995), " 'Gelenekten Geçişler' Dokumanın Bugünü: Lif Sanatı". Milliyet Sanat Dergisi. Sayı: 358. S. 34-35.
- Özay, S. (1997), "Halk Dokumacılığından Dokuma Sanatına". 5. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi. S. 309-314.
- Sergi Kataloğu (2019), "Tapestry Dokunmuş Hikâyeler", Anna Laudel Sanat Galerisi.
- Sürür, A. (1982), "Goblen Halıcılığı". Türkiyemiz Dergisi. Sayı: 36. S. 14-19.
- <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/37.80.3/> (Erişim Tarihi: 18.09.2019)
- <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/2006.36/> (Erişim Tarihi: 18.09.2019)
- <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/41.190.254/> (Erişim Tarihi: 18.09.2019)
- <https://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/2008.8/> (Erişim Tarihi: 18.09.2019)
- <https://collections.vam.ac.uk/item/O89213/the-forest-tapestry-morris-william/> (Erişim Tarihi: 09.10.2019)
- <https://albersfoundation.org/art/anni-albers/weavings/#slide4> (Erişim Tarihi: 20.09.2019)
- <https://pflummage.tumblr.com/post/182.280.706908/otti-berger-bauhaus-textiles> Erişim Tarihi: 20.09.2019)
- <https://www.guntastolz.org/Works/Bauhaus-Dessau-1925-1931/Wall-Hangings/i-9jffTR/A> Erişim Tarihi: 20.09.2019)
- <https://collection.maas.museum/object/83969#&gid=1&pid=1> (Erişim Tarihi: 18.09.2019)

Sanat – Tasarım Dergisi Makale Yazım Kuralları:

Dosya Formatı: : Makale MS Word Formatında, 1 basılı kopya yazar adı belirtilmiş, 1 basılı kopya yazar adı belirtilmemiş olarak CD kaydıyla birlikte gönderilmelidir

Sayfa Özellikleri

Sayfa Boyutu : A4 olmalı,
Kenar Boşlukları : Sol kenar 4 cm, sağ kenar 2 cm olmalı ve soldan hizalama yapılmalı,
Yazı tipi : Times New Roman olmalı,
Başlık : Kısa, anlaşılır, büyük harf olmalı, Türkçe ve İngilizce yazılmalı, Türkçe başlık üstte harfler 12 punto büyüklüğünde ve kalın olmalı, İngilizce başlık altta veya araç işaretiyle (/) ayrılmak suretiyle italik yazılmalıdır.
Alt Başlıklar : 12 Punto, kalın, kelimelerin baş harfi büyük olmalı,
Yazarlar : İsimler kısaltılmadan ve e-posta adresleri ile birlikte verilmeli,
Özet : En fazla 150 kelime, harfler 9 punto büyüklüğünde, 1 satır aralığında, Türkçe ve İngilizce olarak verilmeli,
Anahtar kelimeler : 3-7 anahtar kelime Türkçe ve İngilizce olarak verilmeli,
Metin harf büyüklüğü : 12 Punto olmalı,
Satır aralığı : Metinde 1,5; kaynaklar bölümünde 1 olmalı,
Alt başlıklar arası : 1 Satır aralığı olmalıdır.
Sayfa numarası : Sağ alt köşeye satır sonuna gelecek şekilde verilmelidir.
Yazım Kuralları : Yüksek Öğretim Kurulu (YÖK) ve Türk Dil Kurumu'nun öngördüğü yazım kurallara uygun olmalıdır.
Sayfa Sayısı : Gönderilen yazılar kaynakça ve ekler dahil 20 sayfayı aşmamalıdır.
Araştırma Desteği : Araştırma herhangi bir kurum tarafından destek görmüş ise, makalenin sonunda belirtilmelidir.
Lisansüstü Tez Makaleleri : Makale Yüksek Lisans veya Sanatta Yeterlik tezinden veya bu tezlerden alıntı yapılarak hazırlanmış ise, ilgili Enstitü ya da adına tez yapılan ve mukavele imzalanan özel veya resmi kuruluşlardan "yayınlanabilir" yazısının alınması ve Yürütme Kurulu'na iletilmesi gerekir.
Şekiller : Şekiller numaralandırılmalı; JPEG formatında ve 300 dpi çözünürlüğünde olmalı; şekil ile ilgili açıklamalar ve kaynak şeklin altına yazılmalıdır.
Ör: *Resim 1.* Guido Reni, "Susanna ve Yaşlılar" (Görsel kaynak: <http://www...>)
Tablolar : Tablolar numaralandırılmalı, açıklamalar ve kaynak tablonun üstüne yazılmalıdır.
Başka bir kaynak veya internetten alınan fotoğraf, şekil veya tablolar için yayıncısından/ilgili yazardan izin yazısı alınması ve makaleye eklenmesi, ayrıca parantez içinde, nereden alındıkları yazılmalıdır.

Atıf ve Kaynaklar

Atıflar : Metin içinde, APA formatında olmalıdır.
Kaynaklar : Makalenin sonunda, APA formatında, alfabetik sırada verilmeli, harfler 12 punto olmalı, satır aralığı 1 olmalıdır.
Kitap : APA formatında, Yazar soyadı, Yazar adının baş harfleri. (Yayın yılı), *Kitabın adı*. Basım yeri: Yayınevi. şeklinde verilmelidir.
Makale : APA formatında, Yazar soyadı, Yazar adının baş harfleri. (Yayın yılı), Makale başlığı. *Dergi adı*. Sayı(cilt numarası). sayfa numaraları şeklinde verilmelidir.
Ansiklopedi veya Anonim Eserler : APA formatında verilmelidir.
İnternet kaynağı : APA formatında, sayfaya son erişim tarihi de belirtilerek verilmelidir.
Dipnot : Metin içerisinde parantez içinde numara verilerek yazılmalı, makalenin sonunda dipnot olarak verilmelidir.

İletişim:

Yukarıdaki kurallara göre yazılan makalelerin basılı kopyası posta yoluyla veya elden, dijital kopyası ise e-posta yoluyla iletilmelidir.

Adres:

Sanat-Tasarım Dergisi
Marmara Üniversitesi - Güzel Sanatlar Fakültesi
Acıbadem Caddesi, Küçükçamlıca
34718 - Kadıköy - İstanbul

Tel: 0216 3262667
Faks: 0216 3391883
e-posta: sanat.tasarim@yahoo.com

Art – Design Journal Manuscript Formatting:

File Format : Article should be sent as a soft copy in MS Word format, as well as two hard copies, one including the author names and one without the author names.

Page Format

Paper Size : A4,
Margins : 4 cm for left margin, 2 cm for right margin and align left,
Font : Times New Roman,
Title : Short, clear, capitalized, 12 pt. font size, both in Turkish and English. English title should be italic and separated with a slash (/),
Subheadings : 12 pt. font size, bold, each word should start with uppercase letter,
Authors : Full names should be given with e-mail addresses,
Abstract : Max. 150 words, 9 pt. font size, 1 line spacing, both in Turkish and English,
Keywords : 3-7 keywords, both in Turkish and English,
Body font size : 12 pt.,
Line spacing : Body 1,5 line spacing; references 1 line spacing,
Spacing for subheadings : 1 line spacing,
Page numbers : Article should not pass 20 pages, including bibliography; page numbers should be given at bottom-right.
Spelling rules : Should be in accordance with the spelling rules set by Council of Higher Education (YÖK) and Turkish Language Association (TDK),
Research funds : If the research is funded by an institution, it should be specified at the end of the article.
Graduate thesis articles : If the article is out of a graduate thesis, a document stating that “it can be published” should be obtained from related Institute (or the institution that the thesis is about),
Figures : Figures should have numbers; should both be in the Word document and in a separate “images” folder as JPEG with 300 dpi resolution; explanation and reference should be written under the figure,
Ex: *Figure 1.* Guido Reni, “Susanna and the Elders” (Image reference: <http://www...>)
Tables : Tables should have numbers, explanation and reference should be written above the table.
For images, figures or tables that are obtained from another resource or internet, a permit should be received from publisher/copyright holder and added to the article.

References and Bibliography

References : In the body, in APA style.
Bibliography : At the end of the article, in APA style, in alphabetical order, 12 pt. font size, 1 line spacing.
Book : In APA style, Author last name, Author first name initials. (Publication year), *Title*. Place of publication: Publisher.
Article : In APA style, Author last name, Author first name initials. (Publication year), *Title*, *Journal name*. Number(volume). page numbers.
Encyclopedia : In APA style.
Web reference : In APA style, including the date accessed.
Footnote / annotation : Numbers in parenthesis should be given in the body, footnote/annotation text should be given at the end of the article according to the numbers.

Contact:

Hard copies of the article written in accordance with the formatting rules should be sent via mail, soft copy of the article should be sent via e-mail.

Address:

Sanat-Tasarım Dergisi / Art - Design Journal
Marmara Üniversitesi - Güzel Sanatlar Fakültesi
Acıbadem Caddesi, Küçükçamlıca
34718 - Kadıköy - İstanbul

Tel: 0216 3262667
Fax: 0216 3391883
e-mail: sanat.tasarim@yahoo.com

MARMARA ÜNİVERSİTESİ GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ SANAT -TASARIM DERGİSİ BAŞVURU FORMU

MAKALENİZİN BAŞLIĞI

Türkçe:

İngilizce:

GEREKLİ BİLGİLER

Makale Sahibinin; Sahiplerinin Adı-Soyadı, Ünvanı, Bağlı bulunduğu/ buldukları Üniversite

Yazışmaların Yapılacağı Adres

Cep Telefonunuz

Ofis Telefonunuz (Dahili Telefonunuz)

E-Mail Adresiniz

Akademik İlgil Alanlarınız

Makalenizle İlgili İngilizce ve Türkçe Anahtar Kelimeler

Ana Bilim Dalınız

Makalenizin Veriliş Tarihi:

Hakem Veritabanımıza Konunuzla İlgili Önerilebileceğiniz İsimler

1)

2)

Makalemin/ Makalemizin Daha Önce Başka Bir Dergiye Verilmediğini ve Hiçbir Yerde Yayınlanmadığını ve Telif Hakkı Talep Etmediğimi Taahhüt Ederim

İMZA

**MARMARA UNIVERSITY FINE ARTS FACULTY
ART – DESIGN JOURNAL SUBMISSION FORM**

TITLE of the ARTICLE

Turkish:

English:

INFORMATION

First and Last Name, Title, University/Institution of the Author/Authors

Address

Mobile Phone Number

Office Phone Number (Ext.)

E-mail address

Areas of Academic Interest

Keywords for Your Article, both in Turkish and English

Department

Date

Referee Suggestions for the Subject of Your Article

1)

2)

I declare that the article is not published anywhere, is not sent to anywhere else to be published and I do not request copyrights.

SIGNATURE



Marmara Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi
Acıbadem Caddesi, Küçükçamlıca, 34718, Kadıköy/İstanbul