



ISSUE/SAYI

2

VOLUME/CILT: 4
YEAR/YIL: 2021

journal of arts

International Peer-Reviewed and
Open Access Electronic Journal

Uluslararası Hakemli ve Açık
Erişimli Elektronik Dergi

E-ISSN : 2636-7718
DOI : 10.26809/arts



RATING ACADEMY PUBLISHING

<https://journals.gen.tr/arts>



journal
of arts

E-ISSN: 2636-7718
DOI: 10.31566/arts

International Peer-Reviewed and Open Access Electronic Journal
Uluslararası Hakemli ve Açık Erişimli Elektronik Dergi

Volume / Cilt: 4
Issue / Sayı: 2
Year/Yıl: 2021

WEB: <https://journals.gen.tr/arts>

E-mail: journals@ratingacademy.com

Address: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi No: 119,
Merkez-Çanakkale/TURKEY



RATING ACADEMY PUBLISHING

ABSTRACTING & INDEXING DİZİN & İNDEKS

The European Reference Index (ERIHPLUS)

Scientific Indexing Services

Academic Research Index: ResearchBib

International Services For Impact Factor and Indexing (ISIFI)

Infobase Index

Journal TOCs

Society of Economics and Development

Directory of Research Journals Indexing (DRJI)

Google Scholar

Science Library Index

Academic Journal Index (AJI)

Scipio-ro

International Institute of Organized Research (I2OR)

Idealonline

CROSSREF

Scimatic

ROOT Indexing

ROAD

Budapest Open Access Initiative

PKP Index

ASOS Index

Bielefeld Academic Source Engine: BASE

OCLC WorldCat

SI Factor

EZB (Electronic Journals Library)

ABOUT THE JOURNAL

Journal of Arts

(E-ISSN 2636-7718 & Doi Prefix: 10.31566) is an international peer-reviewed and periodical journal. It aims to create a forum on arts. In this framework, high quality theoretical and applied articles are included. It brings together the views and studies of academicians, researchers and professionals working in all branches of arts. The Journal publishes research papers in the field of arts.

Articles published in the journal; It can be freely accessed, readable, downloaded, copied, distributed, printed, scanned, linked to full text, indexed, transmitted as data to the software, and used for any legal purpose without financial, legal and technical barriers.

The publication language of the journal is Turkish and English.

The articles are sent electronically via the Manuscript Submission System.

Owner

RATING ACADEMY Ar-Ge Yazılım Yayıncılık Eğitim Danışmanlık ve Organizasyon Ticaret Limited Şirketi

Contact

Adress: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi
No: 119, Merkez-Çanakkale / TURKEY
Tel: +90 555 477 00 66
WEB : <https://journals.gen.tr/arts/index>
E-mail : journals@ratingacademy.com
GSM 1: +1 (734) 747-4665 / WhatsApp
GSM 2: +90 535 848 12 12 / WhatsApp

DERGİ HAKKINDA

Journal of Arts

(E-ISSN 2636-7718 & Doi Prefix: 10.31566), uluslararası hakemli ve süreli bir dergidir. Dergi, sanatın temellerinin tartışıldığı bir forum oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu çerçevede, yüksek kalitede teorik ve uygulamalı makalelere yer verilmektedir. Sanat alanlarında çalışan akademisyenler, araştırmacılar ve profesyonellerin görüş ve çalışmalarını dergide bir araya getirilmektedir. Journal of Arts, bütün sanat alanlarında yapılmış çalışmalarını yaymaktadır.

Dergide yayınlanan makaleler internet aracılığıyla; finansal, yasal ve teknik engeller olmaksızın, serbestçe erişilebilir, okunabilir, indirilebilir, kopyalanabilir, dağıtılabilir, basılabilir, taranabilir, tam metinlere bağlantı verilebilir, dinlenebilir, yazılıma veri olarak aktarılabilir ve her türlü yasal amaç için kullanılabilir.

Derginin yayın dili Türkçe ve İngilizce'dir

Yazılar, Makale Takip Sistemi üzerinden elektronik ortamda gönderilmektedir.

Sahibi

RATING ACADEMY Ar-Ge Yazılım Yayıncılık Eğitim Danışmanlık ve Organizasyon Ticaret Limited Şirketi

İletişim Bilgileri

Adress: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi
No: 119, Merkez-Çanakkale / TÜRKİYE
Tel: +90 555 477 00 66
WEB : <https://journals.gen.tr/arts/index>
E-mail: journals@ratingacademy.com
GSM 1: +1 (734) 747-4665 / WhatsApp
GSM 2: +90 535 848 12 12 / WhatsApp

EDITORS/EDİTÖRLER

EDITOR-IN CHIEF

Evren KARAYEL GÖKKAYA

Prof. Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Fine Arts, Painting Department, Çanakkale, TURKEY

CO-EDITORS

Tuba KORKMAZ

Assoc. Prof., Çanakkale Onsekiz Mart University, Çan Vocational School, Handicrafts Department, Çanakkale, TURKEY

Ayşegül ERGENE

Assoc. Prof., Karadeniz Technical University, State Conservatory, Music Department, Trabzon, TURKEY

SECTION EDITORS

Sculpture and Conceptual Art

Arzu PARTEN ALTUNCU

Assoc. Prof., Kocaeli University, Faculty of Fine Arts, Department of Sculpture, Kocaeli, TURKEY partenonarz@gmail.com

Theater / Theater History And Theory

Vecihe Özge ZEREN

Assist. Prof., Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Fine Arts, Department of Theater, Çanakkale, TURKEY vozgezeren@comu.edu.tr

Cinema / Television

H. Çağlar DOĞRU

Assist. Prof., Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Communication, Department of Radio, Cinema and Television, Çanakkale, TURKEY caglardogru@comu.edu.tr

MANAGING EDITOR

Laura AGOLLI

Oakland University Masters in Public Administration with specialization in Healthcare Administration, USA

Contact

Adress: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi No: 119, Merkez-Çanakkale / TURKEY
GSM 1: +1 (734) 747-4665 / WhatsApp
GSM 2: +90 535 848 12 12 / WhatsApp
E-mail : journals@ratingacademy.com

BAŞ EDİTÖR

Evren KARAYEL GÖKKAYA

Prof., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE

YARDIMCI EDİTÖRLER

Tuba KORKMAZ

Doçent, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çan MYO, El Sanatları Bölümü Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE

Ayşegül ERGENE

Doçent, Karadeniz Teknik Üniversitesi,Devlet Konservatuvarı, Müzik Bölümü, Trabzon, TÜRKİYE

ALAN EDİTÖRLERİ

Heykel ve Kavramsal Sanat

Arzu PARTEN ALTUNCU

Doç., Kocaeli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, Kocaeli, TÜRKİYE, partenonarz@gmail.com

Tiyatro/Tiyatro Tarihi ve Teorisi

Vecihe Özge ZEREN

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tiyatro Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE, vozgezeren@comu.edu.tr,

Sinema / Televizyon

H. Çağlar DOĞRU

Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Sinema, Televizyon Bölümü, Çanakkale, TÜRKİYE, caglardogru@comu.edu.tr,

YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ

Laura AGOLLI

Oakland University Masters in Public Administration with specialization in Healthcare Administration, ABD

İletişim

Adress: Sarıcaeli Köyü ÇOMÜ Sarıcaeli Yerleşkesi No: 119, Merkez-Çanakkale / TÜRKİYE
GSM 1: +1 (734) 747-4665 / WhatsApp
GSM 2: +90 535 848 12 12 / WhatsApp
E-mail : journals@ratingacademy.com

EDITORIAL BOARD / EDİTORYAL KURUL

Prof. Velimir VUCICEVIC

Art University of Belgrade, Ceramic- Sculpture Department, SERBIA
e-mail: vvukicevic@sbb.rs

Prof. Tim HILTABIDDLE

Salem State University, Graphic Design, USA, e-mail: timhilt@yahoo.com

Prof. Juan Bernardo PINADA

Zaragoza University, Dance Department, SPAIN

Prof. Jerzy WYPYCH

Adama Mickiewicz University, Department of Education in Fine Arts,
POLAND, e-mail: jwypych@amu.edu.pl

Prof. Dr. F. Deniz KORKMAZ

Eskişehir Osmangazi University, Faculty of Art and Design, Department
of Visual Arts, Eskişehir, TURKEY, e-mail: fdenizkorkmaz@ogu.edu.tr

Assoc. Prof. Dr. H. Esra ÇİZMECİ AVCI

Çanakkale Onsekiz Mart University, Faculty of Fine Arts, Department
of Ceramic and Glass, Çanakkale, TURKEY, e-mail: esracizmeci@comu.
edu.tr

Assoc. Prof. Dr. Elif AVCI

Eskişehir Osmangazi University, Faculty of Art and Design, Department
of Visual Arts, Eskişehir, TURKEY, e-mail: elifavci@ogu.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Yıldız GÜNER

Mimar Sinan Fine Arts University, Department of Sculpture, İstanbul,
TURKEY, e-mail: yildiz.guner@msgsu.edu.tr

Assist. Prof. Dr. Milos DJORDJEVIC

University in Kragujevac, Faculty of Education, Printmaking Study,
Belgrade, SERBIA

Assist. Prof. Dr. Deniz KÜRŞAD

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Faculty of Fine Arts, Department
of Graphic Design, Çanakkale, TÜRKİYE, e-mail: denizkursad@comu.
edu.tr

REFEREES IN THIS ISSUE / BU SAYININ HAKEMLERİ

Ali Can METİN

Assist. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University,
TURKEY

Ayhan YILMAZ

Dr., Hacettepe University, TURKEY

Burcu AYAN ERGEN

Assoc. Prof. Dr., Yeditepe University, TURKEY

Ceyda GÜLER

Assoc. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, TURKEY

Çağrı GÜMÜŞ

Assoc. Prof. Dr., KTO Karatay University, TURKEY

Deniz KÜRŞAD

Assist. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University,
TURKEY

Duygu SABANCILAR

Assoc. Prof., Balıkesir University, TURKEY

Ezgi KARAATA

Assoc. Prof. Dr., Marmara University, TURKEY

Güliz BAYDEMİR

Assist. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University,
TURKEY

İsmail TETİKÇİ

Assist. Prof. Dr., Bursa uludağ University, TURKEY

Müjde YÜCEL COŞAR

Assist. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University,
TURKEY

Münip Melih KORUKÇU

Assoc. Prof. Dr., İstanbul Aydın University, TURKEY

Özcan ÖZKARAKOÇ

Assist. Prof. Dr., Akdeniz University, TURKEY

Özlem UYAN

Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University, TURKEY

Sacit Hadi AKDEDE

Prof. Dr., İzmir Bakırçay University, TURKEY

Sedat BALKIR

Assist. Prof. Dr., Mimar Sinan Fine Arts University, TURKEY

Sündüz HAŞAR

Assist. Prof., İstanbul Aydın University, TURKEY

Yeşim ZÜMRÜT

Assoc. Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart University,
TURKEY

CONTENTS / İÇİNDEKİLER

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

- The application problem of internet and multimedia technologies in
modern theatre in Azerbaijan **59**
Elshad Aliyev

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

- Dijitalin algısal manipülasyonuna karşı dijitalde aksaklık ile bilinç
uyarımı **67**
Consciousness stimulation with glitch against perceptual manipulation of digital
Kemal Aydın & Engin Güney

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

- Çocuk kitabı illüstrasyonları ve dijital kolaj illüstrasyonları tekniği
üzerine bir değerlendirme **79**
An evaluation on children's book illustrations and digital collage illustration techniques
Ali Kılıç

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

- Seramikte kırmızı renk: kültürel kökenleri ve teknolojisi **87**
Red color in ceramics: its cultural origins and technology
Meziyet Ayşe Balyemez & Hasan Başkırkan

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

- "Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi" projesi özelinde anıt heykelde
konumlandırma sorunsalı **105**
The problem of positioning of the monument sculpture on the project of "Regulation of the
Republic History"
Ferit Yazıcı

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

- Aidiyet ve aidiyetsizlik kavramlarının mekâna özgü sanatta incelenmesi **119**
Examination of the concepts of belonging and monachopsis non-belonging in site-specific art
Zeynep Merve Çiçek Mızrak

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

- Max Ernst'in resimlerinden çözümleme örnekleri: "Sessizliğin Gözü",
"Yağmurdan Sonra Avrupa II", "Antipope" **129**
The analysis of max ernst's some paintings examples: "The Eye of Silence", "Europe After
Rain II", "Antipope"
Umut Kayapınar

“Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır”

The application problem of internet and multimedia technologies in modern theatre in Azerbaijan

Elshad Aliyev¹ 

¹ Assoc Prof., ANAS The Institute of Architecture and Art, Department of "Culturology and Art Theory", AZERBAIJAN, E-mail: aliyev.science@gmail.com

Abstract

Almost all fields of art intersect in the theatre. From this point of view, the theatre is a unique place. It's been decades that creative people working in the field of theatre try to use new technologies whenever possible. Various types of spectacles, show and performances are created using constantly evolving Internet technologies and multi-media. Various types of digital equipment, devices, computer programs, gadgets and internet technologies are used in scenography, music and lighting. The application problems of information and communication technologies in the theatre make modern theatre critics think and lead to certain predictions about the future of the theatre. In any case, new multimedia technologies are already becoming an integral part of theatrical art

Keywords: Modern Theatre, ICT, Cyber Theatre, Scenography, Digital Art

Citation/Atıf: ALIYEV, E. (2021). The Application Problem of Internet and Multimedia Technologies in Modern Theatre in Azerbaijan. *Journal of Arts*. 4(2): 59-65, DOI: 10.31566/arts.4.2.01

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Elshad Aliyev
E-mail: aliyev.science@gmail.com



Bu derginin içeriği Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 Uluslararası Lisansı altında lisanslanmıştır.

Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

1. INTRODUCTION

Almost all fields of art intersect in the theatre. From this point of view, the theatre is a unique place. Besides the playwright, director and actor, choreographer, artist, composer and other creative people contributed to the creation of the spectacle on the stage. Since the end of the 19th century, the director has been the leading force of the theatre and his opinion dominates during the preparation of the spectacle. The constant creative research of theatre directors with an innovative spirit leads to an increase of interest in new media technologies. Besides the directors, other creative people, artists, composers, sound and light designers participated in the composition of the spectacle in the theatre are experimenting modern technological innovations, which lead to the emergence of completely new artistic solutions.

From time to time, new technologies enter the theatre and are increasingly used in spectacles. Various types of spectacles, shows and performances are created using the constantly evolving Internet technologies and multi-media means. Although certain aspects of the application problem of the Internet and multimedia technologies in modern theatre are actively studied by many modern researchers, Azerbaijani art critics, theatre specialists and theatre critics have not paid much attention to the issue. Mainly many researchers in the West have studied the use of information and communication technologies in scenography and various aspects of their application in theatre in general and the problem has been involved in serious art research. Thus, from time to time, A.M.Monteverdi, C. Papagiannouli, A.Abrahams, H.W.Yamieson,

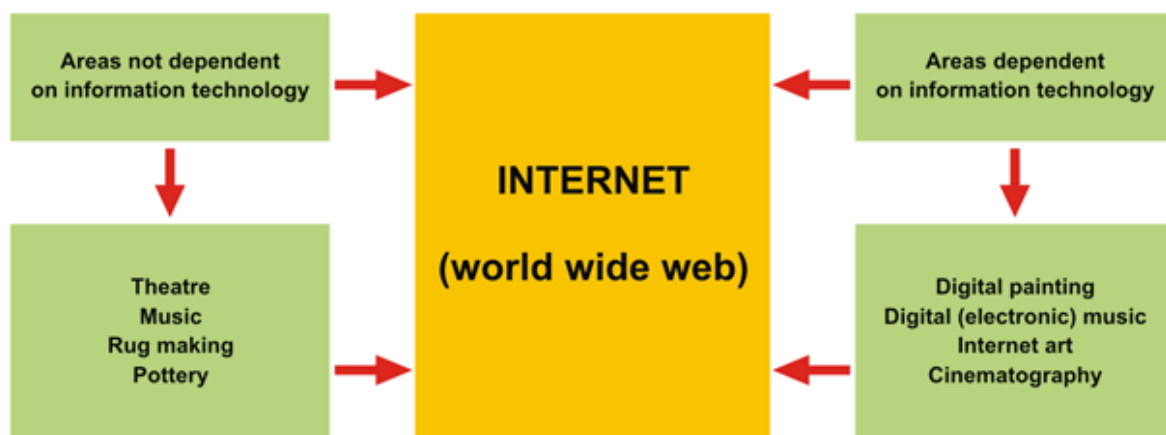
M.Chatzychristodoulou, D.Punjani and other researchers and theatre critics have been closely engaged in this problem.

Our research shows that the fields of the art are divided into several groups depending on information technologies. Fields of art that have been created with the use of certain digital equipment and computers and replicated and demonstrated in the future depend on information technology. Cinematography, digital painting or digital music can be shown as fields of art.

Another group is the fields of art, which have no dependence on information and communication technology means. This includes more decorative applied arts. For example, pottery, carpet weaving, tapestry, also instrumental and solo performances (e.g.saz performance). This type of art does not depend on the development of information technology and operates independently.

The third group is the fields of art that do not depend on information and communication technology means but have access and are demonstrated to the international "market" with the help of information and communication technology. As a rule, all fields of art can be attributed here. The end result of digital painting, pottery, which does not depend on information technology, i.e. the "art product" can eventually be displayed on the Internet, stored on various electronic carriers or Internet databases, and passed on to future generations. For example, the development of digital equipment and its use in music do not impact on the art of ashug. Ashugs create and eternalize their art through a few strings, as they did

Picture 1. Graph Showing the Dependence of Various Fields of Art on Information and Communication Technologies



a few hundred years ago. But, the performance of ashugs is recorded with digital equipment and posted on the international electronic network. It is possible to listen to the performance of ashugs, see their appearance and dance anywhere on the world through the Youtube portal. In other words, the product of art created without the use of information technology can eventually be introduced to the whole world with the help of Internet technologies. In this regard, for the first time, we demonstrate the dependence of the fields of art on information and communication technology through the following graph (pic. 1).

Theatre in itself is a field of art that does not depend on information technology. In other words, it is possible to prepare a spectacle and bring it to a wide audience without the use of any media technology. Especially we can see this clearly in the example of Shakespeare's Globe Theatre in England. The theatre's staff, which is located in London, England, travels to different countries throughout the year. The main peculiarity of the theatre is the use of information technology as little as possible (Aliyev, 2016: 15). The main purpose of this theatre is to preserve and eternalize the atmosphere and spirit of Shakespeare's time. But, innovative technologies are applied in the field of theatre, as in all areas of our time and yield very interesting results. Various types of digital equipment, computer programs and applications are successfully used in lighting and sound design in spectacles.

Towards the end of the last century, pessimistic predictions about the future of theatrical art were heard, while scientific and technological progress showed unexpected results year after year. It is said that theatrical art will be oppressed by cinematography and television and it was said that the future of theatrical art would become increasingly dark over time. Rodion (cinematographer), one of the protagonists of cinema-producer Vladimir Menshov's world-famous melodramatic film "Moscow Doesn't Believe in Tears" demonstrated in 1979 talks excitedly about the future of television at a meeting (Ulanova, 2019). The young cameraman Rodion predicts that television will completely change the future of humanity, there will be no theatre, cinematography, books and newspapers and there will be only television everywhere. It is also interesting how another young man participated at the meeting reacted to Rodion's forecast for the future. He emphasized that the theatre would indeed "die" soon, but did not agree with the opinion of his interlocutor about movies and books. Rodion advised

his interlocutors to remember what they said about television 20 years later. Probably, neither the film's screenwriter V. Chernykh nor others who worked on the film could have imagined that it would be the Internet, not television everywhere, even in the pocket of each of us about 30-40 years later. Unlike the prediction in the film, neither the theatre nor the cinematography has disappeared, on the contrary it has reached a completely new stage with the help of modern digital technologies and sometimes Internet resources.

2. CYBER THEATRE

Since the early 90s of the last century, theatrical figures have begun to carry out different experiments, to create new alternative spectacles with Internet technology and as a result, new theatrical forms have emerged. This new art phenomenon is expressed in various terms such as intermedial performance, virtual theatre, cyber drama, cyber performance, digital performance, hyperperformance, online theatre, internet performance. In general, theatre and art representatives still do not welcome this new stream of art in terms of art criticism (Papagiannouli, 2011: 273-282).

For the first time, Barry Smith and Steve Dixon used the term "Digital performance" in 2001, when they launched the "Digital Performance Archive" project. According to them, the term of digital performance covers everything from spectacles composed with the help of new technologies, live theatre and dance productions created through the digital projections to spectacles on a computer screen, webcasting and interactive virtual environment (Chatzichristodoulou, 2014: 19-31).

In general, various terms have been used to express spectacles, theatre groups and performances by the use of information technology in recent years. Terms such as cyberstage, cyberspace, digital theatre, media theatre, etc. are used to describe new forms and theatrical spaces created with the help of media technologies. Thus, not only the theatre stage, but also any space can be a cyber scene with the help of new technologies. That is, the whole world is a Cyber scene and at the same time the whole cyber world is a kind of scene. The theatre stage is becoming a completely new and wider cyber environment moving beyond limited borders with the help of Internet resources and applications, software and various digital platforms.

It should be noted that the ideas of Italian art historian,

specialist on digital performance and video theatre, expert Anna Monteverdi are especially interesting. She believes that today the computer has become an important tool, an agent of performative action and creativity. Cyber theatre is a metaphor of the anthropological evolution of the body in which machine and human can coexist. In fact, the sense of technology has changed or distorted the ideas of reality, being, and vitality. Digital performance can determine the turning point of the theatre and invent new forms of transportation (2010: 280).

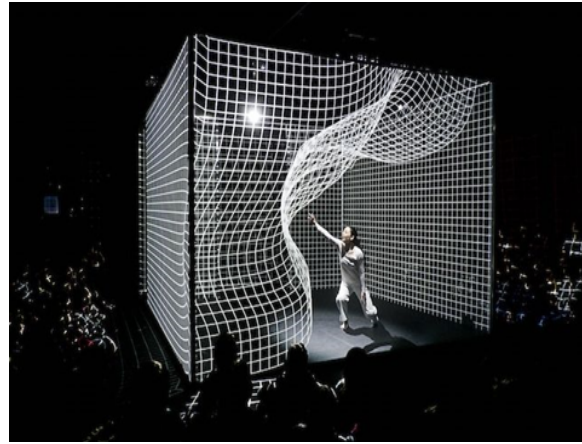
Today, modern visual technologies are widely studied, tested and applied in conjunction with traditional theatrical methods in theatres. For this reason, it is becoming difficult to distinguish and analyze the boundaries and spaces that exist in the theatre space. We think that multimedia technologies will expand the imaginary performance space of the stage through breaking down borders and creating a new multi-layered environment in the near future. In addition, multimedia spectacles and projections can be shown anywhere in the theatre, even outside the theatre building. Interestingly, thanks to the Internet, such spectacles can be distantly controlled even by an IT engineer, theatre artist and sound director living and working in another city. Of course, this factor will not only create new opportunities, but also create certain difficulties.

It is important to note that besides Internet technologies, various types of modern digital devices, computer programs, lighting and sound equipment allow to realize even the most fantastic ideas of the director in the theatre space. Sound and light effects, which were once impossible, are being successfully applied with the use of new media technologies. Of course, progressive-minded directors should collaborate with IT engineers and programmers to achieve original and eye-catching results that meet higher artistic tastes. It is no coincidence that media technologies are already taught in universities that provide theatre education in different countries around the world.

Our research shows that theatre figures use new technologies more widely and successfully in advanced countries where information and communication and computer technologies are produced. For example, there have been creative theatre groups and collectives that create spectacles using only new technologies, projections and multimedia means for many years in South Korea, Japan, USA and Germany (pic. 2). It is already possible to see spectacles of such theatres at

various high-level international festivals.

Picture 2: Dancer Bends Light in Stunning Projection-Mapped Performance



Source: <https://www.vice.com/en/article/ez5pmp/dancer-bends-light-in-stunning-projection-mapped-performance>

Today, the complex relationship of art and technology has taken such forms especially in theatre that theatrical aesthetics is almost entirely determined by the technological basis (Galkin, 2008: 50-75).

Theatre critic Cristina Papagiannoli's opinion is very interesting in this regard: "Theatre not only as a form of entertainment, but also as a social art should use this interactive digital world as a political movement that reflects the world in which we live. In this regard, theatre figures and practitioners should look for new ways for structure of performances in Internet technologies. At the same time, performance, in its turn, must take into account the rapid change in technological achievements (2011: 273-282).

The use of computer programs as a scenography tool and material influences the artist's style and thinking. At the same time, the artist, who is looking for more expressiveness, influences the development of the visual opportunities of computer technology. The stage artist and researcher T. Astavyeva, who voiced this opinion, divides the artists who use computer means in their work into two types. The first type is "Media Art" artists. For these artists, the object of reflection is not the real world, but the media image created by the media, i.e. the core of the media world. The second type is a programmer-artist. The works of programmer-artists remind more abstract compositions. This is because their artistic solutions

are based on lines and geometric figures. Programmer-artist “draws” with ready-made samples and resources by means of computer programs (2011: 129).

The achievements of new technologies stimulate significantly the development of modern scenography. These achievements, in their turn, give opportunity to create a new artistic synthesis in solutions of scenography. Today, the use of various digital devices, screens and video projections controlled by computer programs are the dominant means of expression in light and image design. Digital means are replacing the traditional tools and materials used by the theatre artist. It is with the help of these means that certain, sometimes unusual, fantastic atmosphere is created on the stage in accordance with the ideas and artistic solutions. But to get all these ideas and visual solutions, the stage must be equipped with the necessary equipment, light and sound directors, media and programmers-artists must be skilled enough.

The use of various new technologies in scenography remains disputed matter. Of course, computer effects can increase the number of means of artistic expression in the theatre. But at the same time, the imbalance of visual technology with artistic elements can eventually make the spectacle look like a frame from a film or a cheap illustration (Bobrovskaya, Galkin, Sameeva, 2013: 104). It should be taken into account that the audience comes to the theatre to see live art. The spectator could go to the cinema to see fantastic scenes “enriched” with visual effects.

New technologies have changed the image of theatrical art so much that theatre critics are forced to emphasize that it is no longer possible to work in the traditional way (Josette, 2011: 54-64). So, speaking about the work of the Mumbai Theatre at the 27th Congress of the International Association of Theatre Critics (IATC, October 2014) in China, Indian art critic Deepa Punjani said that critics of theatrical performances, which are made with high-tech, should also take a new approach to this artistic criticism (2014).

3. THE STATE OF APPLICATION OF ICT IN THEATRE IN AZERBAIJAN

As already mentioned, many researchers have studied the use of information and communication technologies in scenography and generally various aspects of their application in theatre from time to time. Although certain aspects of the problem are actively studied by many modern researchers, Azerbaijani art

critics, theatre specialists and theatre critics have not paid much attention to the issue.

Recently, certain laws have been adopted and serious measures have been taken in order to ensure the development of theatre in Azerbaijan. It should be noted that the adoption of the “Law on Theatre and Theatre Activity” in 2006 laid the ground for the signing of the decree “On the development of theatre art in Azerbaijan” in 2007. The “State Program for the Development of the Azerbaijani Theatre in 2009-2019” stimulated the measures to be taken in connection with the development of both the Ministry of Culture and Tourism and the national theatre of Azerbaijan. As a result of all this, the buildings of theatres in the country have been reconstructed thoroughly and each time their material and technical base is updated after such reconstruction and associated to modern times and technologies. For example, the building of the Academic National Drama Theatre was commissioned in 2011 after a major reconstruction. The theatre is equipped with various types of equipment based on new technologies, including sound equipment made in Germany. This equipment is a sample of the most advanced technologies. Specialists of the manufacturer can solve various types of complex faults in such equipment from a long distance by accessing the IP address of the theatre. It is even possible to stop using this equipment from thousands of kilometers away. All this is a clear sign of the dependence of modern theatre on information and communication technologies. Taking account that this type of equipment is quite expensive, it is important to have local professionals to overcome such technical difficulties in the future.

Today, various new technologies are used in the preparation of backcloth and decorations used in Azerbaijani theatres. Digital sketches prepared by a theatre artist staging a spectacle can be pre-printed on various types of materials using proper printers. The initial sketch of the scenography can also be done in advance on a digital platform, a digital tablet. 3D (three-dimensional) printers can also be used to make decorations and properties. The use of such technologies makes the spectacles well-conditioned. Different types of lighting technologies also caress the taste of the audience.

As we have noted, the State Program “Azerbaijan Theatre in 2009-2019” was adopted by the order of the President of the Republic of Azerbaijan and for the first time the first Baku International Theatre Conference on “The World Theatre Process in the 21st Century:

Problems, Perspectives and Alternatives" was held on November 8-10, 2010 within the framework of this program. At the same time, it shows the tendencies of the Azerbaijani theatre to integrate into the world theatre space. It is gratifying that we see the introduction of new technologies in the theatrical environment in parallel with the development of the Internet segment in Azerbaijan.

The interaction of Internet technologies manifested in the technologicalization of art and art in the aesthetics of Internet technologies, as well as their interdependence is very relevant in modern theatre (Aliyev, 2018: 123). It is no coincidence that the 27th World Congress of the International Association of Theatre Critics (IATC), which was held in Beijing on October 15-20, 2014, was dedicated to "The New Era: The Art of Criticism in the Internet Age" and was attended also by theatre critics and researchers from Azerbaijan. The urgency of the problem was also emphasized at the 3rd International Theatre Conference held in Baku in November 2014.

New technologies have been applied in the spectacles of Azerbaijan's leading theatres in recent years. Video footage is used in complex episodes and situations that cannot be created on stage. Today, the Academic National Drama Theatre, the flagship of the Azerbaijani theatre, presents several spectacles made with the help of this technology. But, there are some shortcomings in the use of video mapping technology in Azerbaijani theatres. First of all, it would be better if mapping is done by professional graphic designers and secondly, if the images are presented to the stage with special equipment, a higher artistic beauty is achieved. From time to time, various theatres have tried to create spectacles, to attract the attention of the audience with new methods and means. Unfortunately, the application of new technologies in the spectacles performed in our country is at a very low level. There is a great need for engineers and programmers to implement the progressive ideas of creative people working in the theatre. As we mentioned above, high-level information and communication technology professionals must be hired to realize what directors and artists want to see on stage. When talking about the cooperation of theatre and media engineers, it is worth noting an interesting fact in the Russian Federation. As a result of a joint project of the St. Petersburg National Research University of Information Technologies, Mechanics and Optics and the Russian State Academic Drama Theatre named after AS Pushkin (Alexandrinsky Theatre), multimedia

and Internet technologies were applied in several spectacles. Two masters' programs on "Creation of Spectacle" and "Theatre Arts" were implemented at the Alexandrinsky Theatre and Theatre Academy and master's program "Multimedia technologies in Theatre Arts, Cinema and Television" in the direction of "Information Systems and Technologies" by St. Petersburg University (ITMO) in 2013 within the framework of the cooperation (Borisov, Burlov, Smolin, Stolyarov, Scherbakov, 2014). The mentioned experience can be successfully applied with the help of cooperation between local theatres and universities.

Of course, this work requires considerable funding. But, it should not be forgotten that the investment in a theatre is justified completely. Because of this, the theatre must raise itself to the level of a brand. Several methods that have been successfully applied in world theatres can also be used in Azerbaijani theatres.

4. CONCLUSION

The use of all kinds of new technologies, digital equipment and computer programs opens new opportunities for the theatre. The use of computer programs as a scenography tool and material influences the artist's style and thinking. At the same time, the artist, who is looking for more expressiveness, influences the development of the visual capabilities of computer technology. The achievements of new technologies have significantly stimulated the development of modern scenography. These achievements, in their turn, give opportunity to create a new artistic synthesis in solutions of scenography. Today, the use of various digital devices, screens and video projections controlled by computer programs are the dominant means of expression in light and image design. Digital means are replaced with the traditional tools and materials used by a theatre artist. Certain, sometimes unusual, fantastic atmosphere is created on the stage in accordance with the ideas and artistic solutions with the help of these means. But, the stage must be equipped with the necessary equipment, light and sound directors, media and programmer-artists must be skilled enough in order to achieve all these ideas and visual solutions.

The use of various new technologies in scenography remains a controversial issue. Of course, computer effects can increase the number of means of artistic expression in the theatre. But at the same time, the imbalance of visual technology with artistic elements can eventually make the spectacle look like a frame

from a film or a cheap illustration [14] (Bobrovskaya, Galkin, Sameeva, 2013: 104). Undoubtedly, the crown of the stage is the actor, the play performed by him with high mastery and skill gives the audience a great artistic pleasure and unforgettable feelings. Today, theatre and film critics argue that acting is “polluted” by new technologies in technologically advanced and developed world. Of course, new technologies are being used more in the field of cinematography. However, it should be noted that the creation of super effects using new technologies is applied more in the Hollywood film industry. Such unusual special effects are sometimes overused in movies for getting a higher income. On the other hand, unlike Hollywood films, which are rich in special effects, there are directors and films that have achieved great success at various international festivals and gained world fame without the use of any modern effects, expensive equipment and technologies. It should not be forgotten that the audience comes to the theatre to see live art. The spectator could go to the cinema to see fantastic scenes “enriched” with visual effects. Besides creating unusual effects in spectacles, the enrichment of spectacles, which have been made in the traditional style, with Internet technologies gives also positive results. But, taking into account all this, we must not forget that regardless of the level of development of media technology, it is the actor’s live acting that gives the audience the most irreplaceable feeling on stage and what distinguishes theatre from other arts is its live art. This should be taken in to account and not to be forgotten by specialists who apply high technologies to the theatre.

REFERENCES

- ƏLİYEV ELŞAD. *Müasir Azərbaycan teatr sənəti və innovativ texnologiyalar*. “Şəhər və teatr” mövzusunda elmi-praktik konfransın materialları. Bakı. 04.03.2016. ADMİU-nun mətbəəsi. Səh.,15.
- Уланова Татьяна. «Ничего не будет... Одно сплошное телевидение». Тихая слава Юрия Васильева. 12.10.2019. https://aif.ru/culture/person/nichego_ne_budet_odno_sploshnoe_televidenie_tihaya_slava_yuriya_vasilevaPAPAGIANNOULI CHRISTINA. 2011. *Cyberformance and the Cyberstage. The International Journal of the Art in Society*. 6(4), 273-282.
- CHATZICHRISTODOULOU, M. (2014). Annie Abrahams, Helen Varley Yamieson (edited by). *CyPosium – the book*. Link Editions. Brescia. *Cyberformance? Digital or Networked Performance? Cybertheaters? Virtual Theatres?...Or All of the Above?* Pag. 19-31.
- MONTEVERDI, A.M. (2010). *Nuovi media, nuovo teatro*. Milano. Franco Angeli. Pp. 280.
- ГАЛКИН, Д.В. 2008. Техно-художественные гибриды, или искусство, политика и цифровые технологии в культурной динамике второй половине XX века. // Гуманитарная информатика. Вып. 4 Томск, С. 50-75.
- PAPAGIANNOULI, C. (2011). *Cyberformance and the Cyberstage. The International Journal of the Art in Society*. 6(4), 273-282.
- АСТАФЬЕВА ТАТЬЯНА ВЛАДИМИРОВНА. (2011). Компьютерные и медиа технологии в сценографии как фактор развития постановочного процесса // Общество. Среда. Развитие (Terra Humana). №3. Стр., 129.
- БОБРОВСКАЯ.М.А, ГАЛКИН.Д.В. & САМЕЕВА.В.С. (2013). Новые информационные технологии в современной сценографии. Гуманитарная информатика. Вып. 7. Стр., 104.
- FERAL JOSETTE. (2011). “La critique dans un paysage changeant”, *Theorie et Pratique du théâtre. Au-delà des limites*. Montpellier: Éditions L’Entretemps, 54-64.
- DEEPA PUNJANI. (2014). *Theatre and Theatre Criticism in a transforming age of Digital Technology*. Report at the IATC Conference 2014 “A New World: The Profession of Criticism in the Internet Era”
- ƏLİYEV ELŞAD. (2018). *İnternet texnologiyalar və incəsənət*. AFPoliqrAF. Bakı. Səh. 123.
- БОРИСОВ.Н.В, БУРЛОВ.Д.И, СМОЛИН.А.А, СТОЛЯРОВ.Д.А. & ЩЕРБАКОВ.П.П. (2014). Технологии информационного общества в науке, образовании и культуре: сборник научных статей. Материалы XVII Всероссийской объединенной конференции «Интернет и современное общество» ISM-2014, Санкт-Петербург, 19-20 ноября 2014 г.
- БОБРОВСКАЯ.М.А, ГАЛКИН.Д.В. & САМЕЕВА.В.С. (2013). Новые информационные технологии в современной сценографии. Гуманитарная информатика. Вып. 7. Стр., 104.

"This page is left blank for typesetting"

"Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır"

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Dijitalin algısal manipülasyonuna karşı dijitalde aksaklık ile bilinç uyarımı

Consciousness stimulation with glitch against perceptual manipulation of digital

Kemal Aydın¹ 

Engin Güney² 

1 Ar. Gör., Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Samsun/TÜRKİYE, E-mail: sahgaga55@gmail.com

2 Doç. Dr., Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Samsun/TÜRKİYE, E-mail: guneyenginn@gmail.com

Öz

İnsan beyni çoğu zaman bilinç düzeyinde çalışmaktansa bilinçdışı düzeyde faaliyet göstermeyi tercih etmektedir. Böylece enerjiden tasarruf ederek birçok farklı işi daha doğru ve daha hızlı gerçekleştirebilmektedir. Beynimizin bilinçaltı düzeyde çalışması her ne kadar doğal bir süreç olarak değerlendirilse de, sistemin bu yapıysından faydalanıp insanları manipüle eden oluşumlara karşı bilinçli zihni devreye sokmak büyük bir önem arz etmektedir. Bu doğrultuda araştırma, sanal görüntüler üzerinde bilinçli olarak uygulanan glitch tekniği ile oluşturulacak hataların, deformasyonların ve aksaklıkların zihni bilinçaltı etkilerden kurtarabilecek algısal bir kırılma anı yaratabileceğine vurgu yapmaktadır. Dijital ile yapılan manipülasyon, kültürel değerleri değiştiren, bilinç kullanımını körelten, algı operasyonuna yönelik yapıyla karşımıza çıkmaktadır. Özellikle dijital kültür etkisindeki çağda sanal olanın hâkimiyeti, algı yönlendirmelerine gerekli zemini sağlamaktadır. Sanal ile gerçek arasındaki çizginin giderek inceldiği günümüzde tekno-kültürü benimseyen toplum, hegemonik ideolojiler altında konformist yaklaşım sergilemektedir. Farkında olmadan bizi yönlendiren etkilerin, bilinçli bir şekilde algılanabilirliği üzerine incelemeler yapılan bu çalışmada, bilinçdışı yönlendirmenin varlığına ve konformist bir yapıya bürünmemek için sorgulamanın önemine dikkat çekmek amaçlanmaktadır

Anahtar kelimeler: Bilinç, Bilinçdışı, Konformizm, Dijital manipülasyon

Abstract

The human brain often prefers to operate at an unconscious level rather than at the conscious level. Thus, it can perform many different jobs more accurately and faster by saving energy. Although the operation of our brain at the subconscious level is considered as a natural process, it is of great importance to activate the conscious mind against the formations that manipulate people by taking advantage of this structure of the system. In this direction, the research emphasizes that the errors, deformations and malfunctions that will be created by the glitch technique applied consciously on virtual images can create a perceptual breaking moment that can save the mind from subconscious effects. Digital manipulation emerges with its structure that changes cultural values, dulls the use of consciousness and is oriented towards perception operation. Especially in the age of digital culture, the dominance of the virtual provides the necessary ground for perception orientations. Today's techno-cultural society, in which the line between virtual and real gets thinner, exhibits a conformist approach under hegemonic ideologies. In this study, which investigates the conscious perception of the effects that direct us without being aware of it, it is aimed to draw attention to the existence of unconscious manipulation and the importance of questioning in order not to adopt a conformist structure..

Keywords: Conscious, Unconscious, Conformizm, Digital manipulation

Citation/Atıf: AYDIN, K & GÜNEY, E. (2021). Dijitalin Algısal Manipülasyonuna Karşı Dijitalde Aksaklık ile Bilinç Uyarımı. *Journal of Arts*. 4(2), 67-78 DOI: 10.31566/arts.4.2.02

1. GİRİŞ

Beyinlerimiz çoğu zaman bilinçli zihnin etkin olmadığı bilinçdışı düzeyde otomatik olarak çalışmaktadır. İvmeli bir şekilde artan teknolojik gelişmelerin ürünleri, kişilerin aldığı kararlarda yönlendirici bir rol oynamak amacıyla bilinçli farkındalık düzeyinin altına hitap edecek şekilde biçimlendirilmektedir. Gün geçtikçe etrafımızı saran dijital ağlar kullanılarak hayatımızla daha çok etkileşime geçilmekte hatta bu etkileşimler artık direkt olarak yapay zekâ uygulamaları gibi konuyla ilgili geri bildirimler sunan yazılımların algoritmik hesaplamaları kontrolünde gerçekleştirilmektedir.

İnsanların karar verme mekanizması bilinçaltı fikirler de dâhil olmak üzere birçok etkileyeni olan bir yapıya sahiptir. Dijitalleşme, günümüzde insanların yaşam ve algı biçimlerini etkileyen en önemli unsur olarak düşünüldüğünde bir karar verilirken istemeyerek de olsa tesiri altında kalınan unsurların da dijital kültürün bir parçası haline geldiği söylenebilmektedir. Bu durumda kişiler kendi yaşamları içerisinde verdikleri kararların ne kadarını gerçekten bilinçli bir şekilde, ne kadarını medya araçları ile yapılan yönlendirmeler doğrultusunda verdiklerinin farkında olmadan yaşamlarını sürdürmektedirler. Sorgulayan bireyin aksine neyi neden yaptığının farkında olmadan çoğunluğa uyan insanlar, postmodern dönemin başlangıcından itibaren oluşturulmaya başlanan küresel kültürün standartlarına uygun düşünen ve davranış sergileyen konformist insan kategorisinde değerlendirilmektedir. İçinde yaşadığımız, sanal ve gerçek olguların homojenleştiği ve herhangi bir ayırım yapmanın güç olduğu iletişim çağında, bilinç denilen yapıyı sürekli pasif konumda bulundurmanın yaratabileceği toplumsal tehlikeler önem arz etmektedir.

Çalışmanın genel olarak temellendiği problem, bilinçdışında kalan örtülü benlikçilik ve salt maruz kalma gibi, bir konu hakkında karar verirken istemsizce etkisinde kaldığımız güdülerin zihinsel beklentileri yanıltan bir glitch uygulamasıyla devre dışı bırakılıp bırakılamayacağına değerlendirilmesidir. Teknoloji ile iç içe geçmiş hatasız işleyen bir sistem söz konusuysen bir hata veya aksaklığın yaşanması kişinin bazı şeyleri fark etmesini sağlamakta ve bu fark ediş ile kişi sistemle yeni bir ilişki kurmaktadır (Göç, 2017: 68). Hatanın getirdiği farkındalık düşüncesinden yola çıkılarak oluşturulan uygulama, dijital deformasyon ile yaratılan gerçeklik çelişkisi sonucunda, etkileşimde bulunanları bilinçli farkındalık yüzeyine çıkartarak sorgulamaya ve düşünmeye

yönlendirmektedir. Çalışmanın amacı, glitch efektinin bilinci uyaran ve sorgulamayı tetikleyen bir araç olarak kullanılabilirliğinin gösterilmesidir. Glitch uygulamasının, dijitalin manipülasyonu üzerinde farkındalık yaratabilecek bir potansiyeli olduğuna vurgu yapılmaktadır.

Veriler toplanırken; yerli-yabancı literatürden, ulusal tez merkezinden ulaşılabilen tezlerden, internet üzerinden aramalar sonucunda araştırmaya katkı sağlayacak çevrim içi dergiler ve kitaplardan yararlanılmıştır. Araştırma literatür taramasına dayalı kuramsal-analitik bir özellik sergilerken aynı zamanda uygulamalı bir örnek ile kuramsal yapıyı desteklemektedir. Araştırma, konu ile ilgili (bilinç, bilinçdışı, bilinçaltı, algı, örtülü benlikçilik, dijital manipülasyon, konformizm, hegemonya, illüzyon, sanal, gerçek, simülasyon, yeni medya, glitch art, vb.) anahtar kavramlardan yola çıkarak geliştirilmiştir.

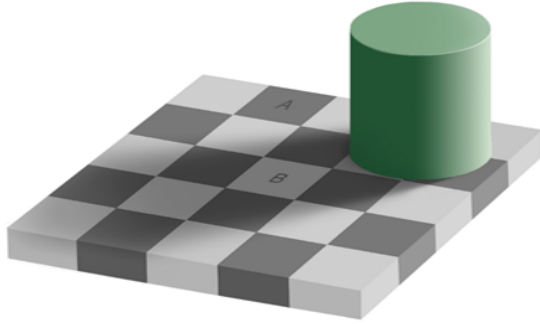
2. İNSANDA ALGI SÜRECİ

İnsanlardaki algı süreci oldukça karmaşık ve hâlâ bazı noktalarda soru işaretleri barındıran işlemler bütünü olarak yorumlanmaktadır. İnceoğlu'na (2010) göre algı dış dünyadaki soyut/somut nesnelere alınan duyuşsal bilgidir. Benzer şekilde Kara (2020) "bizi kuşatan dünyayı, belli aralıklarda çevreden gelen uyaranların duyu organlarımıza yaptığı etkiler yolu ile tanıma ve kavrama demektir" şeklinde bir algı tanımlaması yapmaktadır. Ancak algılamayı yalnızca duyu organlarımızdan beynimize gelen veriler olarak tanımlamak eksik bir değerlendirme olacaktır. Tat almak bir duyum iken tadın neye ait olduğunu anlamak algılama olarak değerlendirmektedir. Aynı değerlendirme bir ses işitmek ile sesin kimin ya da neyin sesi olduğunu anlamak konusunda da geçerli olmaktadır. Algılama, beyne iletilen duyumların çeşitli biçimlerde örgütlenmesi, önceki deneyimlerimizle birlikte anlam kazanması, yorumlanmasıdır. Okanlı "algılama anında, geçmiş yaşantılar, diğer duyu organlarından gelen başka duyumlar, o anki beklentiler, toplumsal ve kültürel etkenler ve değerler de işin içine girmektedir" söylemiyle duyumun fizyolojik alınının ise psikolojik bir olay olduğunu vurgulamaktadır (Okanlı, s. 2-15). Bu denli karmaşık bir süreçten geçerek oluşan algılarımızın, böylesine çok bağlantılı bir yapıya sahip olduğunun farkında bile değilizdir. Çünkü bilinçli olan tarafımız bu sürece çok az müdahil olmaktadır. Sırmalı (2019) algıyı, duyuşsal olarak gelen veriler haricinde bu verilerin yaşantıyla birlikte yorumlandığı bir farkındalık olayı olarak değerlendirerek merkezinin beyin olduğuna dikkat çekmektedir.

Algı süreci sonunda zihinde oluşan düşünceler aslında algı sisteminin algılamak istedikleridir. Çünkü beyin, dış dünyadan alınan veriler ile zihinde hâlihazırda var olanları karşılaştırılarak bir sonuç üretmeye çalışmaktadır. Üretilen sonucun mantıklı olması, gerçekliği birebir yansıttığı anlamına gelmeyebilir (Özcan, 2004: 13). Böylece nasıl gördüğümüz, duyduğumuz, tenimizle hissettiğimiz, koku ve tat aldığımız, algılama sürecinin işleyişine bağlanmaktadır.

Beynimiz yapay biçimde uyarıldığında gerçekte var olmayan şeyleri varmış gibi algılayabilmektedir. Beynin bu yapısı aynı zamanda onun yanlış yönlendirmelere açık bir sistem olduğunu da göstermektedir. Eğer yaşadığımız gerçeklikten bir kesit başarılı bir biçimde taklit edilebilirse duyu organlarımızın beyne yolladığı sinyaller orijinal gerçeklikteki sinyallerden çok da farklı olmayacaktır ve bu taklit duyu organlarımızı doyuracak kadar detaylı ise olay daha gerçekçi bir biçimde tecrübe edilebilmektedir (Ferhat, 2016: 726-727). Görsel illüzyonlar, simülasyonlar, sanal ve arttırılmış gerçeklik uygulamaları, hologram görüntüleri vb. gibi yeni medya araçları veya geleneksel yöntemler kullanılarak gerçekleştirilen üretimler algı sistemini aldatmaya yönelik uygulamalara örnek olarak gösterilebilmektedir.

Şekil 1. Edward Adelson, Grey Square (Gri Kare)



Kaynak: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/60/Grey_square_optical_illusion.PNG

“Gri kare” illüzyonuna bakılınca gerçekte birebir aynı olan A ve B kareleri, beynimiz tarafından B karesi A karesine göre grinin daha açık bir tonuna sahipmiş gibi algılanmaktadır. Bu yanılgının temel nedeni algımızın sadece duyu organlarımızdan gelen verilerden oluşmuyor olmasıdır. “Gözün gördüğü nesne ile ilgili kavrayışında, önceden sahip olduğu bilgilerin yeri önemlidir. Hakkında hiçbir bilgiye sahip olmadığımız bir nesneyi görsek dahi bir algıya sahip olamayız” (Kara, 2020: 265). Daha önceki görsel deneyimlerimizi tetikleyecek biçimde kurulmuş olan kompozisyon, zihnimizi gözden gelen verilerin haricinde benzeşim

yaparak bir varsayımda bulunmaya itmektedir. Burada beynimiz önceki tecrübelerine dayanarak gölgede kalan yerlerin normalden daha koyu göründüğünü bildiğinden dolayı B karesinin gölge altında kalmamış halini tahmin etmekte ve görseldeki ton dağılımının da etkisiyle görsele bakanlar B karesini olduğundan daha açık bir tonda görmektedir. Böylece bilinenin aksine görme işlemini gerçekleştirenin aslında gözlerden ziyade beyin olduğu sonucuna varılmaktadır (Bakan ve Kefe, 2012: 20).

Göz, belki de algı sürecinde en etkin rolü oynayan duyu organımız olarak karşımıza çıkmaktadır. Sırmalı (2019) algılamanın büyük bir kısmının görsel şekilde olduğunu söylemektedir. “Görünüş aslında gerçekliğe zihnimizi yönlendiren bir işaret görevine sahiptir” (Kara, 2020: 265). Halk arasında kullanılan görmeden inanmam gibi sözler de aslında görme eyleminin gerçeklik algılamasındaki konumunu betimlemektedir. Gözün bu konumu dikkate alındığında çoğu yanıltıcı eylem de görme duyusu hedef alınarak gerçekleştirilmektedir. Görmek, bakmaktan farklı olarak sadece gözün fizyolojik yapısına bağlı kalmayan, farklı algısal boyutlarında işin içine katıldığı bir eylem olarak değerlendirilebilmektedir. Biyolojik anlamda görmek görsel algılama süreci için bir ön koşul sağlasa da asıl algılama işleminin gerçekleşebilmesi, bireyin psikolojik ve duygusal gönden görmeye hazır olmasına bağlıdır (İnceoğlu, 2010: 79).

Hemholtz 1800’lerin ortalarında beynin, gelen verilerle ilgili varsayımlarda bulunuyor olması gerektiği ve bu varsayımların daha önceki deneyimlere dayalı olduğu yolunda bazı sonuçlara ulaşmıştır. Bir başka deyişle beyin, kendisine gelen az miktardaki bilgiyi, en iyi tahminleri bir araya getirerek daha büyük bir şeye dönüştürmektedir (Eagleman, 2011: 33). Özellikle varsayımda bulunma durumu, genellikle işleri hızlandırmak amacıyla bilinç denetiminin dışında gerçekleşmektedir. Herhangi bir şeyin görülebilmesi için daha önceki deneyimler sonucunda oluşturulan beklentilerle gelen verilerin eşleşmesi zorunludur. Hoşgör (2016) varsayımda bulunma durumunu, beynin çevresinde duyumladıklarını devamlı olarak daha önceki deneyimleriyle ilişkilendirerek bir şeye benzetme çabası olarak yorumlamaktadır. Beynin deneyimler sonucu varsaydığı ve duyumladığı arasında yaptığı karşılaştırma, algısal farkındalık oluşturulabilecek bir potansiyele sahiptir. “Çevrenizin farkına, ancak duyusal girdilerin beklentilerle çeliştiği zaman farkına varırsınız. Dünya beklentilerinizle uyduğunda farkındalığa gereksinim yoktur, çünkü beyin işini gayet iyi biçimde görmektedir” (Eagleman, 2011: 50).

Algının, çoklu etkileşim barındıran bir sürecin sonucunda zihinde oluşan bir yorumlama olduğu görülmektedir. Algılamada büyük rol oynayan görme eylemi, gözün duyu organı işlevinin yanı sıra, bilinçdışı etkilenmelerin de dâhil olduğu, psikolojik-duygusal birçok faktör içeren girift bir sistem kapsamında gerçekleşmektedir. Zihnimizdeki bilinçdışı düşünceler de beyinde oluşan beklentileri etkileyen, algılama sürecinde önemli rol oynayan aktif bir yapıya sahiptir.

3. BİLİNÇ, BİLİNÇALTI ve BİLİNÇDİŞİ

İnsan beyni hayatta kalmaya programlanmıştır ve bu doğrultuda hayati olmayan eylemlerdeki bilinçli dikkat seviyesini minimum düzeyde tutmakta, enerjiden tasarruf etmektedir. Böyle bir sistem içerisinde enerji tüketiminin daha yoğun olduğu bilinçli eylemler zamanla yerini otonom sistemler ile gerçekleştirilebilen bilinçdışı eylemlere bırakmaktadır. Freud'un çoğu kaynakta bahsi geçen buz dağı metaforunda dağın su üzerinde kalan küçük kısmı bilinç olarak ifade edilirken su altında kalan büyük kısım bilinçdışını simgelemektedir. Fromm "insan davranışlarının ardındaki motive edici güç olarak, içgüdüsel dürtü ve ihtiyaçları araştıran psikanaliz, insanın bilinçli eylemlerinin ruhsal yaşamının oldukça küçük bir bölümü olduğunu göstermiş, böylece davranışların ardındaki birçok belirgin güdünün ruhsal ve bilinçaltı kaynaklı olduğunu ortaya koymuştur" der (Övür, 2017: 26). İçgüdüsel dürtüler de zihnin bilinçdışı kapsamında değerlendirilebilen bir olgu olarak, sonradan öğrenilen değil de kalıtımla doğuştan gelen doğal duygular olarak yorumlanabilmektedir.

Bilinç Türk Dil Kurumunun güncel Türkçe sözlüğünde "insanın kendisini ve çevresini tanıma yeteneği, temel bilgi, temel görüş, algı ve bilgilerin zihinde duru ve aydınlık olarak izlenme süreci, şuur" şeklinde tanımlanmaktadır (TDK Güncel Türkçe Sözlük). Geçtan (1998) bilinci "kişinin doğrudan farkında olduğu ve tanıdığı bir zihin parçası" olarak tanımlarken, Tuzcuoğlu (1995) "dış dünyadan ya da bedeninin içinden gelen algıları fark edebilen zihin bölgesi" şeklinde tanımlamaktadır. Bu tanımlar gibi diğer bilinç tanımlamalarının da çoğunda ortak nokta farkında olma, fark etme durumu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilinç - bilinçdışı ayrımında belirleyici unsur olarak bu farkında olma durumu gösterilebilmektedir. Bilinç, daha çok düşünmeye, akıl yürütmeye ve yeni öğrendiklerini eyleme dökmeye yatkındır. İlk bakışta insanı hayatta tutan sistemin bilinç olduğunu zannedilebilmektedir fakat bilinçdışı sistemin yokluğunda her şey bilinç gözetiminde

yapılacak ve beyin çok enerji harcamış olacaktır. Benzer şekilde hayvanlar incelendiğinde, hayatta kalmaları için en gerekli dürtünün içgüdüsel dürtüler olduğu gözlemlenebilmektedir ve bu içgüdüsel dürtüler bilinçdışıdır. Zihnimizin bilinçli kısmı ise işler yolunda gitmediğinde devreye giren bir yönetici olarak karşımıza çıkmaktadır. Yani bilinci kullanmadan da hayati faaliyetleri sürdürmek mümkündür fakat böyle bir yaşam, çoğu konuda kontrol sahibi olmadan yaşamak olacaktır.

"Bilincin dışında oluşan ve dikkati zorlamakla bilinç düzeyine çıkarılmayan istekler ve dürtüler, zihnin "bilinçdışı" denilen en derin bölgelerinden kaynaklanırlar. Dikkat sarf ederek bilince çıkması sağlanabilen zihinsel olaylar ise, "bilinçöncesi" denilen ve bilince daha yakın bir bölgede oluşurlar" (Geçtan, 1998: 26). Freud bilinçdışını, hakkında hiçbir şey bilmediğimiz ama etkilerine dayanarak varlığını kabul etme gereği duyduğumuz ruhsal süreç olarak değerlendirmektedir. Bilinçli halde bulunduğumuz zamanların çoğunda bilinçli olma hali, yalnızca kısa süreliğine devam etmekte geri kalan vakitlerde beyin, bilinçdışının denetiminde olmaktadır. Freud belli bir sürecin başlangıçta bilinçdışı sistemine ait olup daha sonradan belli koşullar altında bilinç sistemine geçebileceğini ifade ederek iki tür bilinçdışı olduğunu söyler (Freud, 2007: 97). "Birçok psikolog bu ikisini henüz ayırt etmemiş olsa da Freud ikisinin farklı olduğunu söyler. Freud'un ifadeleriyle, birincisi, bilinçdışı (unconscious) diye adlandırdığımız, yani bilinçliliğe kabul edilemez olandır (inadmissible to consciousness). İkincisi ise bilinçöncesidir (preconscious) ki belli şartlarda bilince ulaşabilirler" (Sevinç, 2019: 147). Bilinçdışındaki düşünceler bilinç düzeyine çıkamamaktadır fakat bazı rüyalarda ve hipnoz yöntemiyle yapılan seanslarda bilinçdışındaki kalıtlara nadir de olsa ulaşılabilir. Bilinçöncesinde ise bazı uyarımlarla bilince aktarılabilen fikirler bulunmaktadır. Bilinçdışı ve bilinçaltı da birbirinden farklı içerikleri olan ama karıştırılan iki kavramdır. "Bilinçdışı, genel anlamda, bilinçli algılamanın dışında kalan tüm zihinsel olayları, dolayısıyla bilinçöncesini de içerir" (Tuzcuoğlu, 1995: 275). Bilinçaltı tabirini ilk ortaya atanlardan biri olan Fransız psikolog Janet'in kullandığı bilinçaltı aslına Freud'un daha sonra gündeme getirdiği bilinçöncesi kavramıyla aynı anlamı taşımaktadır yani ikisi de zihnin bilince ulaştırılabilen bir bölümüdür (Sevinç, 2019: 150). Araştırmada kullanılan "bilinçaltı" tabiri ile aslında kastedilen bilinçöncesidir.

Gün içerisinde birçok bilgi, olay ve durum alımlayan bilinçaltımızın depoladıkları, bazı durumlarda

verdiğimiz kararları etkilemektedir. Alman düşünür ve psikolog Herbart, bilinçli ve bilinçdışı düşünceler arasında bir sınır olduğunu belirterek aklımızdaki bazı düşünce ve fikirlerin farkında olmadığımızı ileri sürmektedir (Eagleman, 2011: 33). Bilinçaltı kontrolünde olan dürtülerin bir şekilde bilinç düzeyinde algılanması, gerekli durumlarda kişinin gerçeği görmesine yardımcı olabilmektedir. Freud'un ayırdığı bilinçdışı süreçlerden olan bilinçöncesi ya da önbilinç, çeşitli uyarımlar sonucunda bilinç düzeyine çıkartılabiliyorsa bu durum bilinçaltı etkileme yöntemlerinden sıyrılarak farkındalık sahibi olma konusunda aydınlatıcı bir bilgi olarak kullanılabilir.

4. BİLİNÇDİŞİ ETKİLENME

İnsanlar çok uzun yıllardır diğer insanları etkisi altına almaya çalışmakta, bunun için çeşitli teknikler geliştirmektedir. Son yıllardaysa bilimsel çalışmalar yapılarak insanların psikolojik, nörolojik ve sosyal yapıları incelenmekte, bu sayede bilinçaltına en etkili şekilde mesaj gönderimi yapılmaktadır. (Küçükbezirci, 2013: 1884). Bilinçdışı, çevresel etkilere tamamen açık, korumasız bir yapıya sahiptir. Bilinçli zihnimizin fark etmediği birçok olay, durum ve olgu bilinçdışında kayıt altına alınmaktadır. "Birçok kuramcının ortak görüşüne göre; insan beynine gelen verilerden bilinç seviyesinde algılanıp, işlenebilen kısmının oranı sadece 1/1000 düzeyindedir. Bu düzeyin dışında kalan veriler ise bilinçaltı tarafından algılanmakta ve kaydedilmektedir" (Özcan ve diğ., 2015: 96). Bu kayıtlar zaman zaman varlığını belli etmekte, bazı kararlar verirken gizli bir şekilde bize telkinlerde bulunmaktadır.

"Bilinçaltının; insan tutum ve davranışlarını belirleyen en önemli etkenlerden biri olduğunun anlaşılması, bu alanı, ürün veya fikirlerini satmak isteyen kişilerin hedefi haline getirmiştir. Reklam verenler ve siyasilere bilinçaltı etkileme yöntemlerini kullanarak çıkar sağlamayı amaç edinmiş ve bunun için de çeşitli araçlar kullanmışlardır" (Övür, 2017: 25). Çizgi filmlerde, sinema filmlerinde veya reklamlarda rastlayabileceğimiz subliminal mesaj tekniği, bilinçaltı etkilemeye yönelik sık kullanılan örneklerden bir tanesidir. Özellikle gelişen teknolojik imkânlarla sahip olanlar çok geniş kitlelere ulaşabilmektedirler. "Limen of consciousness" yapısından türemiş olan subliminal terimi, bir eşiği veya bilinci bilinçdışından ayıran bir çizgiyi ifade etmektedir (Vokey, 2013: 252). Bu eşiğin bilinçdışı tarafından giriş yapan mesajlar da subliminal mesajlar olarak adlandırılabilir. Kılıç, bu mesajların görüntü, ses veya yazı şeklinde

olabileceğini ancak normal şartlarda duyu organlarımız fark edemeden bilinçaltı tarafından algılandığını belirtmektedir. Bu durum genellikle "Göz görmese de zihin görür" şeklinde ifade edilmektedir (Övür, 2017: 25). Bu araştırmalar üzerine normalde saniyede 24 kare gösteren filmlere fazladan 25. kare eklenerek insan gözünün algılayamayacağı ancak bilinçaltının kayda alabileceği hızda, özellikle cinsel öğeler kullanılarak subliminal mesajlar yerleştirilmeye çalışılmaktadır (Şekil 2).

Şekil 2. Aslan Kral Çizgi Filminden Bir Kare



Kaynak: <https://onedio.com/haber/25-kare-teknolojisi-ve-subliminal-434839>

Şekil 3. KFC Reklamı



Kaynak: https://wendysgroup5.qwriting.qc.cuny.edu/files/2011/03/Snacker_spoiler1.jpg

Şekil 3'te reklam videosundan alınmış bir ürün görüntüsü bulunmaktadır. Dikkatli bakıldığında ise yeşilliklerin arasına yerleştirilmiş bir dolar olduğu dikkat çekmektedir. Subliminal mesajın buradaki amacı, ürünün bir dolardan daha ucuz olduğu ve tüketicinin kâr ettiği vurgusunu, artırmak olarak değerlendirilebilir. Video süresince bu durumu bilinçli olarak fark etmek zor olsa da zihnimiz buna benzer birçok veriyi bilinçaltına kaydetmektedir.

Bilinçaltı etkileme metotlarından genellikle reklamcılar faydalansa da insanları yönlendirmeye dayalı politikacı, idareci ve hatta din adamı gibi

meslek gruplarına da rastlamak mümkündür. Doğru metotların kullanımıyla kişilerin gerçekte ne istediğinin tespit edilebileceğine ve hatta kişilerin yönlendirilebileceğine inanılmaktadır. Ayrıca bilinçli bir kimseyi direkt olarak ikna etmek zorken, bilinçaltı iknasında kişi gönderilen sinyalleri fark edemediği için daha kolay sonuçlar alınabilmektedir. Tüketici daha önceki deneyimlerine, kültürel kodlarına, kendinde iz bırakan olaylara, hatıralarına göre hareket etmektedir (Övür, 2017: 28).

Örtülü benlikçilik ve salt maruz kalma etkisi adıyla bilinen, zihindeki bilinçdışı dürtülerin dışavurumunda rol oynayan iki psikolojik etki bulunmaktadır. Örtülü benlikçilik insanların kendileriyle ilişkilendirdikleri şeyler için bilinçsiz bir tercihe sahip olduğu hipotezidir. Eagleman (2011) bu kavramı şöyle açıklıyor: “İnsanlar kendi yansımalarını başkalarında bulmayı severler. Psikologlar bu durumu bilinçdışı bir özsevgi olarak, bir başka deyişle yakın ve aşına gelen şeyler karşısında duyulan bir rahatlık düzeyi olarak yorumlar ve örtülü benlikçilik (implicit egotism) olarak tanımlarlar”. Muhtemelen bazı örtük öz-değerlendirmeler (self-evaluations) bir zamanlar bilinçli olan ama büyük ölçüde otomatikleştirilen düşüncelerden oluşmaktadır. Fakat diğer örtük öz-değerlendirmeler bilinçdışı olabilmektedir çünkü bireyin dil ediniminden daha önce biçimlendirilmektedir. Örtülü benlikçilik hakkındaki bir diğer düşünce de klasik şartlanmanın ya da örtük öğrenmenin yani bilinçli farkındalık yokluğunda gerçekleşen ilişkisel öğrenmenin ürünü olabileceği yönündeydi. Şimdilerde ise insanların, benlikleri hakkında bilinçdışı çağrışımlara sebep olan örtülü benlikçiliğe sahip oldukları birçok belge tarafından doğrulanmaktadır (Pelham ve diğ., 2005: 106). Örneğin 2004’te psikolog John Jones ve meslektaşları Amerika’nın iki bölgesinden on beş bin evliliğe ilişkin kayıtları incelediklerinde isimlerinin baş harfi aynı olan çiftlerin tesadüf eseri sayılamayacak kadar yüksek bir oranda olduğunu tespit etmişlerdir (Eagleman, 2011: 62). Sadece isimde baş harf benzerliği böyle bir sonuca yol açıyorsa, kişinin daha farklı konularda kendinden bir parça bulduğu şeylere bilinçsiz olarak yönelmesi de çok olası bir durumdur.

Örtülü benlikçiliğin yanında, bir nesneye, kişiye veya duyusal bir olguya bakışımızı bilinçdışı düzeyde olumlu yönde etkileyen bir diğer kavram da salt maruz kalma etkisidir. Salt maruz kalma etkisi bireyin bir uyarana tekrar tekrar maruz kalması sonucu ona karşı tutumunun olumlu yönde etkilemesi durumu olarak açıklanmaktadır (Zajonc, 1968: 1).

Bir yüzün resmini daha önce görmüşseniz, resmi daha

sonra yeniden gördüğünüzde o kişi size daha çekici gelecektir; o kişiyi daha önce görmüş olduğunuzu hatırlamasanız bile. Salt maruz kalma etkisi adını alan bu durum, örtülü belleğinizin, dünyayı yorumlama biçiminizi (neleri sevip neleri sevmediğiniz gibi) etkilediğini gösteren kaygı verici bir gerçeği de gözler önüne serer. Bu durumda, salt maruz kalma etkisinin ürün markalama, şöhret yaratma ve siyasi kampanyalardaki sihirde parmağı olduğunu duymak size şaşırtıcı gelmeyecektir: Belirli bir ürüne ya da yüze tekrar tekrar maruz kaldığınızda, onu giderek daha fazla tercih eder hale gelirsiniz. Sürekli göz önündeki şahsiyetlerin, beklenenin tersine olumsuz basından her zaman rahatsız olmamalarının nedeni de bu etkidir. Ünlülerin sıklıkla söylediği gibi “tek kötü reklam, reklam olmamasıdır” ya da “gazetelerin hakkımda ne yazdığı umurumda bile değil, yeter ki adımlı doğru yazsınlar” (Eagleman, 2011: 65).

Fakat maruz kalma sonucu oluşan olumlu duyguların da bir doyunluk sınırı olduğunu belirtmek gerekmektedir. Örneğin çok da hoşunuza gitmeyen bir şarkıyı çevrenizde birkaç kez duyduysanız o şarkıdan hoşlanmaya başlayabilirsiniz. Ancak aynı şarkıya artık kişinin doyunluk sınırını aşacak oranda maruz kalındığında ters etki yapabilmektedir. Günümüzde özellikle dijital yerliler çevrelerinin teknolojik ürünlerle sarılı olması durumuna alışkındırlar. Dijital dünya içerisinde sanal yapıların varlığı, onlar için hayret verici bir durum halinde değildir. Bu salt maruz kalma durumu, örtülü benlikçiliği besler ve kişilerin dijital olana karşı bir sempati beslemesine yol açar. İnsanların dijital olana yakınlığı, hegemonyanın da istediği konformist insan modeline doğru ilerleyişi hızlandırmaktadır çünkü tekno-kültür çerçevesinde biçimlenen yaşam tarzında çok sık karşılaşılan manipülatif öğeler, görsel kültür içerisine nüfuz ederek artık onun bir parçası haline gelmektedir.

Teknoloji uç noktalara geldikçe insanların bütün hareketleri, davranışları ve düşünceleri kayıt altına alınarak, hipermetinlik vb. algoritmik çözümlerle bilinçaltına hitap edilerek gelecekteki hareketleri kontrol altına alınmaya çalışılmaktadır. Kişi maruz kaldığı manipülasyonun ve verdiği kararların aslında kendisine ait olmadığını farkına varamamaktadır. Kültür endüstrisi yapay istek ve ihtiyaçlarla gerekçeler oluşturarak yine bunların giderilmesine yönelik kendi ürettiği çözümleri toplumlara sunmaktadır. Böylece toplumlar yönlendirilmekte, bireyler hesaplanabilir nesnelere haline gelmektedir (Bilsin, 2007: 3). Bu durum da bize dijital manipülasyonun varlığını ve yaptığı etkiyi işaret etmektedir.

5. DİJİTAL MANİPÜLASYON VE GERÇEKLIK

Manipülasyon kelimesi “yönlendirme, seçme, ekleme ve çıkarma yoluyla bilgileri değiştirme, yönlendirim” olarak tanımlanmaktadır (TDK Güncel Türkçe Sözlük). Yani manipülasyona, kişilerin kendi istekleri doğrultusunda olayları, nesnelere veya diğer kişileri değiştirme, yönlendirme, etkileme girişi denilebilmektedir. Manipülasyon ne kadar başarılı bir biçimde gerçekleştirilirse etkileyciliği ve inandırıcılığı da o derece yüksek olmaktadır. Manipülasyon sözcüğünün önüne dijital sıfatı konulduğunda, manipülasyonun dijital araçlarla ya da dijital ortamda gerçekleştirildiği çıkarımı yapılabilmektedir.

Dijital manipülasyon tabiri daha çok fotoğraf üzerinde yapılan değişiklikler için kullanılmasıyla bilinir ve çeşitli bilgisayar programlarıyla gerçeklik yanılması oluşturmaya verilen ad olarak karşımıza çıkar. “Dijital fotoğraflar üzerinde gelişmiş grafiksel programlar kullanılarak yapılan ortadan kaldırma, kopyalama, yerini değiştirme, yeniden kullanma, kolajlama gibi birçok manipülasyon ve filtreleme işlemleri sayesinde pek çok sanat ve tasarım alanında sıklıkla kullanılmaktadır” (Yazar ve Yalçın, 2018: 613). Dijital manipülasyon her ne kadar dijital ortamda, bir fotoğraf veya video üzerinde yapılan uygulamaları anlatmak için kullanılsa da sözcük dizilimi olarak incelendiğinde dijitalleşmenin birey, toplum, ideoloji ve kültür üzerindeki manipülatif tarafını açıklarken de kullanılabilir. Yani dijitalin manipülasyonu olarak yorumlanabilmektedir. Bu anlamda dijital manipülasyon, gerçek ve geçmiş gibi kurgulanan sanal olguların iç içe geçiş sürecinde katalizör görevi gören önemli kavramlardan biridir.

Dijitalleşmenin manipülasyona dayalı kurgularında, özellikle görsel kültür oluşumunu etkileyen çeşitli bilgisayar oyunları, sinema filmleri ve bunların yanı sıra sanal gerçeklik (virtual reality) ortamlarının kullanılması, kişileri yalnızca izlemenin ötesine taşımakta ve dijital ortamın içine dalmasına izin vermektedir (Ürper, 2009: 28). Bu tarz yeni medya üretimlerinin, gerçeği sanal olan ile bütünleştirme ve gerçekte mümkün olmayan bazı deneyimleri yaşatabilme özelliği göz önüne alındığında asıl gerçek olanı değersizleştirdiği söylenebilir.

Bir annenin, ölen kızıyla sanal gerçeklikte tekrar buluşması örneğinde sanal gerçeklik teknolojisi, insanları çok mutlu eden ve imkânsız gerçekleştiren muhteşem bir buluş olarak değerlendirilmektedir (Şekil 4). Yaşanan olay her ne kadar duygusal olarak

Şekil 4. Sanal Gerçeklikte Ölen Kızıyla Buluşan Anne



Kaynak: <https://i2.milimaj.com/i/milliyet/75/1200x675/5e3eca245542850d20a521f3.jpg>

algılansa da uygulamanın yaygınlaşması birçok anlamda gerçek olanın önemini yitirmesine; sanal olanın yok olmayan, istenileni yapabilen ve her zaman erişilebilir yapısı nedeniyle yücelmesine sebep olabilmektedir.

Örneğin Ağustos 2020’de piyasaya çıkan Cyberpunk 2077 adlı bilgisayar oyununda kurgulanan gelecek daha çok sanal teknolojilerin yaygınlaşması ve hâkimiyet kurması üzerine biçimlendirilmektedir. Oyunda bir eğlence kulübüne girildiğinde insanlar birbirleriyle iletişim kurup eğlenmek yerine sanal gerçeklik üzerinden arzularını gidermeyi seçmektedirler (Şekil 5).

Şekil 5. Cyberpunk 2077 Oyunundan Bir Ekran Görüntüsü



Gerçek olanın değerinin azaldığı ve yerini sanal olana bıraktığı dijital kültür döneminde gerçekliğin sorgulanması da kaçınılmaz bir hadise olarak gündeme gelmektedir. “Gerçeklik der Baudrillard; kitle ve simülasyon düzeyinde yeniden üretilebilir bir şeydir. Bu söylemden hareketle, Baudrillard’ın “Simülasyon” kavramsallaştırması ile gerçekliğin yeniden üretilebilirliğinden bir aşama daha sıçrayarak,

hakikatin de yeniden inşa edilebilirliğinden söz edebiliriz” (Karapınar, 2012: 516). Gerçeğin yeniden inşa edilmesi toplumun manipülasyonla aktarılan mesajı kabul etmesi anlamına gelmektedir. Baudrillard (2003) gerçeğin üretiminde kullanılan iletişim araçlarını farklı bir boyuta getiren, onlara inandırıcılık katan, belirgin bir iletişim aracı konumu kazandıran şeyin mesaj olduğunu söylemektedir. Dijital teknolojiler, toplumun gerçeklik algısıyla oynayabilen en güçlü araçlardır çünkü bu araçlar kullanılarak içerdikleri bilinçaltına yönelik mesajlarla birlikte kültürel çapta manipülasyonlar uygulanabilmektedir. Gerçeklik aslında bir algısal bir çıktı olduğundan gerçekliğin değiştirilmesi, algının değiştirilmesi anlamına gelmektedir. Kişilerin algı sürecinin ve sonucunun farklılık gösterebilmesi mutlak bir gerçekliğin varlığından söz edilememesine yol açmaktadır. Algının dönüştürülebilir yapısı, gerçeklik ile oynama imkânı tanımaktadır.

Teknoloji, kültür üzerinde dijital medya ürünleri kullanarak, yeni yapılar şekillendirmektedir. Böylece toplumda yaşanan teknoloji odaklı değişim ve dönüşümler bir paradigma kaymasına sebebiyet vermektedir. Toplum tarafından gerçekliği kabul edilen bilgiler sorgulanmaya başlanmakta, artık neyin gerçek olduğu konusunda bir fikir birliğine varılamamaktadır. Dolayısıyla gerçek olanın ayrımını yapmak da giderek önemsiz bir sorgulama biçimine dönüşmektedir. Çoğu kişi tekno-kültürün dayattığı hızlı yaşam stilinde dijital medya ürünleriyle meşgul olarak, yaşadıkları hayat hakkında sorgulama yapmaya dahi fırsat bulamamaktadırlar. “Günümüzde cep telefonu ve mobil uygulamaların gelişmesiyle kitlelere çok daha kolay ulaşan ve bireysel deneyimler yaşatabilen sanal gerçeklik, geleceği biçimlendirecek bir teknolojidir” (Ferhat, 2016: 724).

Tekno-kültürün girift yapısında gerçekleştirilen dijital manipülasyonlar neticesinde dikkati zayıf, sorgulamayan, önemsemeyen bireyler farkında olmadan hegemonya sahibi insanlar tarafından çeşitli yöntemlerle kontrol edilmeye daha açık olacaktırlar. Böyle bir durumda kendi kararlarını kendi veremez hale gelmeleri muhtemel olacaktır. Karar verme aşamasında düşünme ve sorgulama çabasına girmeyip, gizli veya açık olarak yapılan yönlendirmeler doğrultusunda seçimlerini gerçekleştiren kişiler konformist bir yaklaşım sergilemiş olmaktadır. Bazı konularda bilinçaltından bilinç düzeyine çıkılarak söz hakkı alınmadığında, birey giderek kendine yabancılaşmaktadır. “Yabancılaşma bireyin rahatına kıyma yeteneğini kaybetmesiyle başlar. Konformistler yumuşak başlıdırlar ve nasıl yönetildiklerini

dahi merak etmezler. Yönetenlerin hem en iyisini bildiklerini hem de bir bildiklerinin var olduğunu düşünürler” (Yeniçeri, 2011: 70). Bu düşüncelerle hareket edenler bir süre sonra karar verme yeteneklerini kaybetmeye başlayacaklardır. Kendileri yerine başkalarının düşünmesine alışmış olan hiçbir sorgulama yapmadan, her söylenene katılan, karşı çıkmayan bir yapıya sahiptirler. “Yönetimler genellikle çalışanlarının konformist olmalarını arzularlar. Hâlbuki yaratıcılık, değişim ve gelişme sisteme ve statükoya uyum sağlamanın değil, meydan okumanın sonucunda meydana gelir” (Yeniçeri, 2011: 70).

Her yere yayılmış dijital ağlar, toplumsal bir yönlendirme hedefleyen kişiler için büyük bir altyapı oluşturmaktadır. Şüphesiz tekno-kültürün özelliklerinden olan bilgiye kolay ulaşılabilirlik, hızlı ve rahat gerçekleştirilebilen işlemler, medya ortamlarının çeşitliliği ve her yerde bulunabilirliği vb. gibi durumlar bireylerin konformist bir yapıya bürünmelerini kolaylaştırmakta ve hızlandırmaktadır. Algı yönetimi hususunda kullanılabilen en etkili sistemlerden biri olan görme duyusu, dijital görsel kültür üzerinden şekillenerek konformist toplum oluşumuna hizmet eder bir konumda bulunmaktadır. Bulduğumuz kültürün bir içeriği olarak sanal dünya, artık aşına olduğumuz, varlığına şaşırmadığımız ve gerçekliğimizin yerini alan bir sistem halindedir. Bu içli dışlı olma durumu bilinçaltımızı etkileyerek farkında olmadan sanal olana karşı bir rahatlık halinde olmamıza sebebiyet vermektedir. İnsanoğlunun vazgeçilmez yaratım alanı olan sanat da bu kültürel yeniden yapılandırmadan etkilenerek yeniçağa ayak uyduran bir dönüşüm geçirmektedir. “İnsanlar, fotoğraf makinası arkasından sinema ve televizyonun icadıyla, görsel-işitsel bir dünyanın içinde yaşamaktadır. Böyle bir ortamda sanatçı da yaşadığı dönemin teknolojisini, bilgi ve tecrübesiyle kaynaştırarak sanatına kendi yorumunu katmaktadır” (Kanat, 2018: 28). Sanatsal değeri belirleyen estetik, çağımızdaki tekno-kültür ile iç içe girmiş durumdadır. Böyle bir durumda sanala çok çabuk adapte olan dijital göçmenler ve teknolojinin içerisinde doğan dijital yerliler, medya araçlarının kullanıldığı bir sanat yapıtıyla karşılaştıklarında daha fazla haz duyabilmektedirler.

6. ZİHİNDE GLİTCH ETKİSİ

Elektrik akımında yaşanan voltaj değişimlerini ifade ederken kullanılan glitch kelimesi, elektronik bağlamında ilk ortaya çıktığından beri teknik anlamını aşmış ve şimdilerde çeşitli arızaları ve kazaları ifade etmek için de kullanılmaya başlanmıştır (American Heritage Dictionary). Dijital sanatlarda yeni bir

uygulama olarak kullanılan glitch ile rastgele veya bilinçli bir şekilde yapılan görsel bozulmalar ile hatalar meydana getirilmektedir. “Bazen hata rastlantısal olarak meydana gelirken, bazense hata, sanat eserine estetik bir algı katması için bilinçli olarak ortaya konabilir yani hata bazı sanatçılar için medyum olabilmektedir” (Özyurtcu, 2020: 95). Bu hatalar sanal görüntünün kodlarıyla oynanarak ya da çeşitli bilgisayar programları kullanılarak oluşturulabilmektedir.

Şekil 6. Rosa Menkman, “Extrafile”



Kaynak: <https://beyonddresolution.info/Extrafile-vs-Monglot>

Rosa Menkman 2010 yılında yayınladığı glitch sanatı manifestosunda “teknolojinin mükemmelliğine dair söylemleri dışlayıp insan yapımının önemini vurgulamakta ayrıca hatanın sıra dışı estetiğini ortaya koymaktadır” (Kanat, 2018: 30). Sanatçı hatayı araç olarak kullanarak bir farkındalık yaratmaya çalışmaktadır. “Sanatçının ve tasarımcının değişen sanat yapıtlarında farkındalık oluşturması, yeni görsel ürünlerde anlama ve algılamada da bilinçli hareketliliği doğurmuştur” (Uslu, 2016: 1974). Böylece çoğu zaman olumsuz olarak akıllarda yer eden hata, bilinçlenme sürecine katkıda bulunmuş olmaktadır. “Kaza negatif çağrışımlarından sıyrılır ve pozitif olur. Çünkü kaza olmaksızın algılanabilecek önemli bir şeyler açığa çıkamaz” (Göç, 2017: 40).

Akvaryumda olağan dışı bir şey yapmaksızın yüzen balık, gerçek bir balık olmasa bile görsel anlamda zihindeki beklentileri karşıladığından dolayı kişinin dikkatini çekecek, düşünmesini ve sorgulamasını sağlayacak bir yapıya sahip olamamaktadır (Şekil 7). Hatasız devam eden bir süreçte zihindeki beklentiler dış dünya ile uyduğundan dolayı otomatik bir hareket söz konusu olmaktadır. Ne zaman ki sistemde bir hata meydana gelir, o zaman zihin uyarılmakta ve bilinç devreye girerek sorgulama mekanizmasını çalıştırmaktadır. “Sanatkarların tasarladığı kritik kazalarda teknik, politik, sosyolojik, tarihsel ve estetik

Şekil 7. Hologram Balık Görüntüsü



bakımından bilinmeyen yönleri ortaya çıkartılarak eski sistem olgusunun sorgulanması sonucu yeni görüşler fikirleştirilir” (Ceylan, 2019: 14).

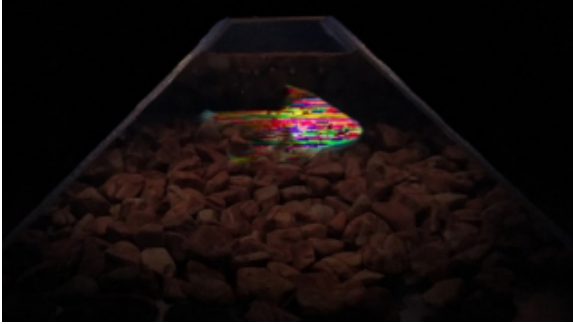
İnsan algısında bilinçdışı düşünceler büyük bir rol oynamaktadır. Glitch sanatında uygulanan dijital bozulmalar, birtakım bilinçaltı etkilerden kurtulup bazı durumların farkına varılmasında tetikleyici bir unsur olabilmektedir. Glitch uygulaması, kültür endüstrisi ile pasif hale getirilen kişide hayal kırıklığı yaratabilmektedir çünkü kişi bilinçli düşünmeye ve sorgulamaya başladıkça maruz kaldığı yönlendirmelerin farkına varmaktadır (Ceylan, 2019: 15). Glitch sanatında rastgele oluşturulan bozulmalarla sıra dışı bir estetik yaratılmasıyla beraber, her zaman direkt amacı bu olmamasıyla birlikte insanın teknolojiyle, makineyle ve sanallıkla olan ilişkisini de sorgulatmaktadır.

Beynin gerçekliği algılama süreci incelendiğinde, dijital manipülasyonun yaptığı yönlendirmelere karşı farkındalık yaratabilmek mümkündür. Bahsedilen algılama süreci, beynin önceden kaydettiği bilgiler ve deneyimlerle yeni olanların karşılaştırılmasıdır. Yeni bilgiler öncekilerle uyummadığı zaman bilinçli zihin aktifleşerek gerçeklik sorgulamasında bulunmaktadır. Dijital manipülasyon çoğu zaman sizin daha önceki bilgileriniz ile uyummayan yani aslında gerçekliği olmayan bir durum, olay veya varlık manipüle edilerek gerçekmiş gibi sunulmaktadır. Bu durumun zıttı olarak gerçekmiş gibi gösterileni, gerçek dışı bir bozulmaya uğratarak simülasyonun etkisini kaybetmesi de sağlanabilmektedir. Özellikle bir yanlısamayı deneyimlerken gerçekleştirebilecek, illüzyona zıt bir hata, aksaklık veya bozulma sanal olanın farkına vardırabilmektedir (Şekil 8). Glitch uygulaması ile amaç, dijital manipülasyondaki gibi doğruluk yanlısaması oluşturmak değil, glitch sanatının bazı yansımalarında da olduğu gibi sanal

olanın varlığını belli etmesini sağlamaktır.

Glitch efektinin bireyde yaratabileceği farkındalığa örnek olarak piramit formunda kurulan hologram uygulaması, tabanıyla birlikte beş parça pleksiglas materyalinden oluşmakta ve üst tarafında bulunan açıklığa su dökülmesiyle birlikte de bir çeşit akvaryum halini almaktadır (Şekil 9). İçine konulan akvaryum taşları da balıklar için uygun bir zemin hazırlayarak izleyicinin de alışkın olduğu bir görüntü yaratmaktadır. Piramidin oturtulduğu alt kısımda ise üst tarafa konumlandırılacak olan tableti taşıması için 4 taşıyıcı tahta çıtaya sahip bir kaide bulunmaktadır.

Şekil 8. Glitch Uygulanmış Balık Hologramı



Henüz prototip şeklinde olan uygulamanın nihai sürümü, sanal-gerçek, yapay-organik ve bilinçli-bilinçsiz gibi zıtlıkları tartışmaya açmakta, kişileri gördüklerini sorgulamaya itmektedir. Bir metafor olarak akvaryumdaki balığın kullanımı insan yaşamı hakkında birçok şey anlatabilmektedir. Balık suyun dışına hiç çıkmadığı zaman suyun içerisinde yaşadığının bile farkına varamamaktadır. Benzer olarak insanlar da sorgulama gereği duymadıklarında üstlerinde bulunan manipülasyonların etkisinde kalarak özgür görünen fakat belirli yönlendirmeler doğrultusunda yaşamını sürdüren bireyler haline gelmiş olacaklardır.

Şekil 9. Hologramın Oluşturulacağı Platform



Balığın ev içerisinde yaygın olarak beslenebilen bir canlı olması ve bunun hologram yoluyla gösterilmesi örtülü benlikçilik ve salt maruz kalma etkisiyle uyumluluk göstermektedir. Böylelikle bilincin devrede olduğu öğrenme durumundan çok, dolaysız bir algı durumu gerçekleştirilmektedir. Hologram olarak gösterilen balık gerçeğiyle neredeyse ayırt edilemez bir yapıya sahiptir. Hologramın yanına gerçek bir balık konulduğunda hologram balık, ışığın da etkisiyle daha parlak ve canlı görünerek ilk etapta sanalın gerçeğe üstünlüğünü yansıtmış olacaktır. Sonrasında uygulanan dijital bozulma efektleri organik olanın gerçekliğini ön plana çıkartacak ve izleyicilerin bilinçaltı etkilerden kurtulup bilinç düzeyine ulaşmalarına yardımcı olacaktır. Bu yönüyle çalışma, deneyimleyen kişilere çevreye karşı daha dikkatli ve sorgulayan birer birey olma yönünde farkındalık katmaktadır.

Prototipinde sadece hologram bir balık tek başına yüzerken, çalışmanın son aşamasında hologram olan balık, gerçek balık ile birlikte yüzecektir. Pleksiglas yerine cam, tablet yerine ise projeksiyon aletinden çıkan görüntünün kumlu camın üzerine yansıtılması sonucu oluşturulan bir ekran kullanılacaktır ve cam piramidin içerisine tam bir akvaryum habitatı oluşturulacaktır. Hologram, gerçek balığın birebir kopyası olacaktır çünkü akvaryuma yansıtılan görüntüler gerçek balığın video çekiminden oluşturulacaktır. Çekilen video daha sonra dijital ortamda düzenlenerek holograma uygun bir hale getirilecektir. Çalışmanın asıl amacının gerçekleştirilmesini sağlayan da dijital ortamdaki uygulamalardır.

Bilgisayar ortamında balık görüntüsü üzerinde oynanarak yapılan dijital bozulma efektleri, deformasyonlar, aksatmalar, takılmalar vb. gerçeğe aykırı uygulamaların, çalışmayı deneyimleyen kişileri örtülü benlikçilik ve salt maruz kalma etkisi gibi bilinçaltı süreçlerden kurtarması, bilinçli bir şekilde düşünmeye ve sorgulamaya yönlendirmesi öngörülmektedir. Böylece glitch uygulamasının sorgulamayı tetikleyen alternatif bir araç olarak kullanımı vurgulanmaktadır.

7. SONUÇ VE TARTIŞMA

İnsanın tüm faaliyetlerini yöneten bir kontrol merkezi olan beyin organı, anlaşılması güç, karmaşık ve her zaman kontrol sahibi olmadığımız fizyolojik bir yapıya sahiptir. Beynin yönetiminde olan davranışlar, duygular, düşünceler ve dünyayı algılayış biçimleri, geçmişten günümüze incelenmeye devam etmekte, bu konular hakkında çeşitli hipotezler üretilmektedir.

Teknolojik gelişmelerin de sağladığı imkânlarla beraber, insan beyninin yapısı gün geçtikçe daha çözümlenebilir hale gelmekte, elde edilen sonuçlar çeşitli alanlarda kullanılmaktadır.

İlk çağlardan itibaren kalıtsal olarak gelen sağ kalım ve üreme gibi güdüler hâlâ insanın bilinçdışında bulunmaktadır. Beyin bazı durumlarda bilinçaltında saklı kalanları gün yüzüne çıkartabilmektedir. Beynin çalışma prensibi, insanların algı dünyalarını manipülasyona açık bir konumda bırakmaktadır. Bu açıklık keşfedildiği andan itibaren insanların yönlendirilebilir bir nesne olarak gündeme gelmesi söz konusudur. Günümüzde hegemonik unsurlar teknolojiyi bir araç olarak kullanarak insanların bilinçaltına müdahaleler gerçekleştirmektedirler. Bazen bu müdahale makine öğrenmesi ve yapay zekâya sahip yazılımlar ve algoritmaların hipermetinlik, siberetik özellikleri kullanılarak otomatik bir şekilde uygulayabilmektedir. Böylece toplumlar dijital ile yapılan manipülasyonların etkisi altında yaşamlarını sürdürmektedir. Dijital ve sanal olanın gerçekliğin yerini aldığı günümüz tekno-kültür çağında, bu tür teknolojilere sürekli maruz kalınması bilinçaltında kalıcı etkiler bırakmaktadır. Özellikle dijital dünya, bu kültürün içinde doğan dijital yerlilerin beyin yapısını konformist bireyler olarak şekillendirmektedir. Bilinçli zihin maruz kalınan yönlendirmelerden genellikle habersiz kalmaktadır. Deneyimler neticesinde, bir varlığa, olaya ya da duruma karışı bilinçaltında oluşturulan varsayımlar, duyu organlarından gelen verilerle çeliştiği zaman etkisinde kalınan manipülasyon gücünü kaybetmektedir. Böylelikle bilinçli beyin devreye girerek kontrolü ele geçirmekte, sorgulamakta ve farkındalık sahibi olmaktadır. Bu çalışmada zihinsel farkındalık yaratırken odak noktasına alınan kavram glitch yani dijital bozulmalardır. Glitch uygulamasının sanal görüntüler üzerinde biçim bozma, aksaklık ve dijital hata oluşturma yönünde bilinçli kullanımı, kişiyi algısal boyutta dürterek bilinçaltı etkilerden sıyrılması için uygun koşulları oluşturmaktadır.

Dijitalin manipülasyonuna karşı glitch uygulamasının bu biçimde kullanımı, bireylerin herhangi bir şeyle etkileşime geçtiklerinde yaşadıkları deneyimi bilinç düzeyinde, daha farkında olarak ve sorgulama yaparak tecrübe etmelerine yardımcı olmaktadır. Bu konuda farkındalık yaratabilecek çalışmalar insanları sorgulamaya ve düşünmeye itmekte, gerçek gerçekliği görmelerine yardımcı olmaktadır.

KAYNAKÇA

- BAKAN, İ. & KEFE, İ. (2012). Kurumsal Açından Algı ve Algı Yönetimi. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*. 2(1), 19-34.
- BAUDRILLARD, J. (2003). *Simülakrlar ve Simülasyon*. Oğuz Adanır (çev.), Ankara: Doğu Batı Yayınları
- BİLSİN, A. (2007). *Bilinçaltı Reklamlar ve Bilinçaltı Reklamlarda Cinsellik Ögesinin Kullanılması*. (Yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- CEYLAN, S. (2019). *Yeni Medya Sanatı Olarak Glitch Art Ve Kinetik Tipografi Arasındaki Görsel İlişki (Cumalıkızık Örneği)*. (Yüksek lisans tezi). Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- EAGLEMAN, D. (2011). *Incognito*. Zeynep Arık Tozar (çev.), İstanbul: Domingo Yayınevi.
- FERHAT, S. (2016). Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik. *TRT Akademi*. 1 (2), 724-746.
- FREUD, S. (2007). *Psikanalize Yeni Giriş Dersleri*. Selçuk Budak (çev.), İstanbul: Öteki Yayınevi.
- GEÇTAN, E. (1998). *Psikanaliz ve Sonrası*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- GÖÇ, S. (2017). *Yeni Medya Sanatı Olarak Glitch ve Görsel İletişim Yansıması*. (Yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- HOŞGÖR, K. (2016). Algı Problemi Üzerine. *Kilikya Felsefesi Dergisi*. (1), 12-29.
- İNCEOĞLU, M. (2010). *Tutum, Algı, İletişim*. İstanbul: Beykent Üniversitesi Yayınları.
- KANAT, S. (2018). Glitch Sanatı. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*. 4(2), 28-35.
- KARA, Ö. (2020). Thomas Reid'in Algı Teorisinde Görme. *Akademik Platform İslami Araştırmalar Dergisi*. 4(2), 250-267.
- KARAPINAR, A. (2012). Gerçeklik ve Hiper Gerçeklik; Baudrillard Ve G.Debord Anlatılarından Hareketle Hakikatin Yeniden İnşası. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 10(53), 513-518.
- KÜÇÜKBEZİRCİ, Y. (2013). Bilinçaltı Mesaj Gönderme Teknikleri Ve Bilinçaltı Mesajların Topluma Etkileri. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*. 8(9), 1879-1894.
- OKANLI, A. *Çocuk Psikolojisi ve Ruh Sağlığı* [online]. Atatürk Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi (s. 2-15), <https://www.ataaof.edu.tr/Dosyalar/CocukPsikolojisiVeRuhSagligi.pdf> [Erişim Tarihi: 11 Mayıs 2020]
- ÖVÜR, A. (2017). Bilinçaltı Etkileme Yöntemleri ve Kitle İletişim Araçlarındaki Uygulamaları. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*. 1 (7), 25-35.
- ÖZCAN, M. (2004). *Bilişsel Bilin Çerçevesinde Filmsel Anlatı ve Görsel Algılama*. (Yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- ÖZCAN, M., TAŞKIN, D. & BAYSAL, K. (2015). Video Görüntülerindeki Subliminal Çerçevelerin Tespiti Üzerine Bir Yöntem Önerisi. *Ejovoc (Electronic Journal of Vocational Colleges)*. 5 (4), 94-103

- ÖZYURTÇU, H. (2020). *Glitch Sanatı ve Resim Sanatında Glitch Tekniğinin Etkileri Üzerine Bir Araştırma*. (Yüksek lisans tezi). Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- PELHAM B.W., CARVALLO M. & JONES JT. (2005). Implicit Egotism. *Current Directions in Psychological Science*. 14(2), 106-110
- SEVİNÇ, K. (2019). Freudyen Psikolojide Bilinçaltı ve Bilinçdışı Kavramları Arasındaki Benzerlikler ve Farklılıklar. *Kilitbahir*. (15), 125-158.
- SIRMALI, E. (2019). *Çağdaş Sanat'ta Yaratım Süreci Olarak Manipülasyon*. (Yüksek lisans tezi). Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.
- TUZCUOĞLU, N. (1995). Psikanaliz Kuramı ve Özellikleri. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*. (7), 275-285.
- USLU, Y. (2016). "Görsel Bozulmanın Adı; Glitch Art". *İdil*. 5(27), 1967-1976.
- ÜRPER, O. (2009). *Dijital Teknolojiye Geçişin Reklam Fotoğrafçılığı Uygulamalarına Yansımaları: Türkiye'deki Reklam Fotoğrafçılarının Görüşlerinin Değerlendirilmesi*. (Doktora tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- VOKEY, J. R. (2013). Subliminal Messages, Chapter 29, *Psychological Sketches* (7th Edition). Lethbridge: Psyence Ink.
- YAZAR, T. & YALÇIN, İ. (2018). Dijital Teknoloji ve Fotoğraf Sanatı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 11(60), 612-621.
- YENİÇERİ, Ö. (2011). Konformizm, Yozlaşma ve İtaatsizlik. *Istanbul Journal of Sociological Studies*. 0 (44), 69-90.
- ZAJONC, R. B. (1968). Attitudinal Effects Of Mere Exposure. *Journal of Personality and Social Psychology Monographs*, 9(2, Pt. 2), 1-27.

Çocuk kitabı illüstrasyonları ve dijital kolaj illüstrasyon tekniği üzerine bir değerlendirme

An evaluation on children's book illustrations and digital collage illustration techniques

Ali Kılıç¹ 

¹ Doç. Dr., Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul/TÜRKİYE, E-mail: mralikilic@gmail.com

Öz

Günümüzde pek çok kontrolsüz görüntüye maruz kalan çocuğun, kaliteli öğrenmenin olduğu alana çekilebilmesi için, görsel karmaşanın yeniden düzenlenmesi ve nitelikli imajların işaret edilmesi gereklidir. Birçok farklı tür görsel içeren çocuk metinleri; masallar, hikâyeler, hayal gücünü besleyen fantastik metinler, dil oyunları içeren resimli anlatılar, şiirler ve şarkıları kapsamaktadır.

Çocuklar ve kitaplar arasında bir köprü oluşturmak ve anlatı becerileri kazandırmak açısından resimli kitaplar, çocuk edebiyatında zihinsel ve görsel iletişim kaynağı olma görevini üstlenmiş önemli araçlardır. Bu kitaplar ile bilgi, sözel ve görsel kodların bir kombinasyonu olarak çocuğa iletilebilmektedir. Bu nedenle çocuk dünyasını inşa etme görevini üstlenen resimli kitaplarda görüntü ve metin karşılıklı olarak etkileşim içinde olmalı ve metnin işlevine uygun biçimler içermelidir.

Yeni çağın kitap resimlemeleri birçok dijital gösterge barındırmaktadır. Pedagojik anlamda çocuğun faydalanabileceği bu görseller, çocuğun bilişsel gelişimine karşılık gelmeli ve görsel algı düzeyine uygun olmalıdır.

Günümüz resimli kitaplarında kullanılan dijital yöntemler illüstratör için kullanım kolaylığı ve konforu açısından giderek daha popüler hale gelmektedir. Geleneksel ve çağdaş tekniklerin melezleştiği bu yöntemler ile çizer, keyifli ve seri çalışabilme fırsatı bulmaktadır.

Kolaj illüstrasyon birçok çocuk kitabı illüstratörü tarafından -naif anlatım olanakları vermesi açısından- tercih edilmektedir. Günümüzde kolaj illüstrasyon, geleneksel ve dijital tekniklerin harmanlandığı "tradijital" teknikler ile oluşturulmaktadır.

Bu çalışmanın amacı; çocuğun büyüme materyallerinden biri olan resimli kitapların, çocuk dünyasına olan etkisini ve dijital yazılımların, geçmişten gelen geleneksel resimleme teknikleri ile hangi koşullar altında bir araya geldiklerini kolaj illüstrasyon uygulamaları üzerinden değerlendirmektir.

Anahtar kelimeler: Çocuk, Resimli Kitap, İllüstrasyon, Kolaj, Tradijital

Citation/Atıf: KILIÇ, A. (2021). Çocuk Kitabı İllüstrasyonları Ve Dijital Kolaj İllüstrasyon Tekniği Üzerine Bir Değerlendirme. *Journal of Arts*. 4(2), 79-85, DOI: 10.31566/arts.4.2.03

Abstract

In order for the child, who is exposed to many uncontrolled images today to be drawn to the area where there is quality learning, it is necessary to rearrange the visual confusion and point out the quality images. Children's texts with many different types of visuals; tales, stories, fantastic texts that nurture the imagination, illustrated narratives with language games, poems and songs.

In order to create a bridge between children and books and to give narrative skills, picture books are important tools that undertake the task of mental and visual communication in children's literature. With these books, information can be transmitted to the child as a combination of verbal and visual codes. For this reason, in the picture books that undertake the task of building the children's world, the image and text should interact and contain formats suitable for the function of the text.

The book illustrations of the new era contain many digital indicators. These visuals that the child can make use of in pedagogical sense should correspond to the child's cognitive development and be appropriate to the level of visual perception.

The digital methods used in today's picture books are becoming increasingly popular for the illustrator in terms of ease of use and comfort. With these methods, where traditional and contemporary techniques are hybridized, he draws and enjoys the opportunity to work in series.

Collage illustration is preferred by many children's book illustrators in terms of giving naive expression opportunities. Nowadays, collage illustration is created with "tradigital" techniques that blend traditional and digital techniques.

The purpose of this study; To evaluate the effect of picture books, which is one of the growth materials of the child, on the world of children and under which conditions digital software came together with traditional illustration techniques from the past through collage illustration application

Keywords: Child, Picture Book, Illustration, Collage, Tradigital

1. GİRİŞ

Çocuk kitabı resimlemeleri, çok basit, naif çizimlerden, detaylar barındıran realist çizimlere kadar geniş bir skalayı kapsamaktadır. Çocuğun yaşı kitap çizimlerinin üslubunu belirleyen önemli bir etkidir. İllüstratörden beklenen zengin bir hayal gücü, yaratıcı çizim ve çocuğun zihinsel gelişimini anlama yetisidir.

"Resimli Kitap" terimi, hikâyenin anlamının kelimeler ve görüntüler arasındaki etkileşim yoluyla yaratıldığı ve ifade edildiği özel bir kitap türünü ifade etmektedir" (Nikolajeva, 1997:247). Çocuklar için resimlenen ilk kitap olan "OrbisPictus" ortaya çıktığından beri, çocuklar için hazırlanan resimli kitaplar onun dünyasında önemli bir yere sahip olmuştur. Bunun yanında eseri basitleştirmek, somutlaştırmak, hoş ve çekici hale getirmek için, estetik ve pedagojik temele dayanan bir resimleme anlayışı geliştirilmiştir. Çocuğun okuduğu ilk edebi eserler olan hikâyeler ve masallar, kitap ile olan iletişim ağını güçlendirmektedir. İllüstratör metne bağlı kalmalı, hikâyeyi resimlemelerle desteklemeli, yorumlamalarını zenginleştirmelidir. Çocukların öğrenmek için görsellerle kurmaya çalıştığı anlamlı ilişkinin potansiyelini düşürmemek adına, insan ilişkileri, doğaya karşı duyum ve çocuk eğitimine dair öğretiler içeren resimsel anlatımlar tercih edilmelidir.

Fang (1996); illüstrasyonların çocukların okuma davranışlarının geliştirilmesinde yararlılığının çok önemli olduğunu, resimlemelerin çocukları metni okumaya teşvik ettiğini ve metinle etkileşime geçirdiğini ifade etmektedir. Resimli hikâye kitaplarına bakmak, okumak ve okumayı henüz öğrenmemiş çocuklar için metni ebeveynlerinden dinlemek, sıkça tekrarlanan ve zevk alınan bir etkinliktir. Çocuklar okumayı öğrenmeden önce de günlük hayatta karşılaştıkları durumları görüntüler aracılığı ile anlayıp önceden öğrenebilmektedirler. Hikâye ve masallar çocukları eğitmek için dikkat çekici bir ortam yaratmaktadır. Çocuk kitabı, çocuğun hikâyeyi iyi kavraması için çok sayıda görüntüye ihtiyaç duymaktadır. Basit bir hikâye, çizimler ile desteklendiğinde birçok kelimenin yerini tutabilmekte, bellekte kalıcı izler bırakabilmektedir. "İllüstrasyonlar, hikâye diyalogunun dengelerini sağlayarak sözlü ve yazılı dil arasındaki boşluğu kapatmaya yardımcı olmaktadır" (Elster&Simons,1985:148).

Çocuk öğrenmeye veya okumaya başladığında, kitabın içinde bulunan görsel imaj, metin ile kolayca ilişki kurmasına yardımcı olmaktadır. Çocuk kitaptaki resimlere kelimelerden daha kolay tepki vermektedir. Kitabı ile karşılaşan çocuğun hem sözlü hem de resimsel bilgi ile buluşması, belleğinde kalıcı izler

birakmaktadır. Bunun yanında illüstrasyon, dikkat ve kavrayışı arttırmak ve daha güçlü, daha ayrıntılı ve daha organize bellek izlerinin oluşumuna teşvik etmektedir. Bütün çocuk kitapları, bir hikâyenin zaman ve mekandaki yerini belirlemek, bir ruh hali yaratmak veya sembolik anlamı vurgulamak için kullanılmaktadır” (Norton,1987:12).

İllüstrasyonlar, çocuk okuyucu için yazılı metinleri anlamalarını kolaylaştırmaları açısından da önemlidir. Çocuğun sınırlı kelime bilgisi sebebiyle, daha az kelime ve daha yalın sözdiziminin kullanılabilmesi için resimlemelere ihtiyaç duyulmaktadır. Ayrıca, kitaplardaki resimler metnin aktif bir şekilde detaylandırılmasını sağlamakta, böylece çocuk okuyucuyu bilginin zihinsel imgelerini oluşturmaya teşvik edilmektedir. Sanatsal bakımdan kitaplardaki çizimler, çocukların sanat ve güzele dair estetik değerlendirme yetisini arttırmaktadır. Broudy’ya (1977) göre; estetik duyarlılık önemlidir çünkü tüm biliş, yargı ve eylemin bağlı olduğu temel bir deneyim kaynağıdır.

Yeni çağın getirdiği teknolojik olanaklar illüstratörlere geleneksel resimleme tekniklerini dijital ortamlara taşıyabilme olanağı vermiştir. Üretim hızını arttıran, resimleme üzerinde farklı varyasyonlar deneyebilme imkânı veren bu pratikler ile illüstratör çizimi çoğaltma, düzeltme ve geri alabilme fırsatını yakalayabilmektedir.

2. GÜNÜMÜZ İLLÜSTRASYONLARINDA DİJİTAL ARAÇLAR VE TEKNİKLER

Görsel uyaranların olduğu bir dünyada imgeler, insanların kültürel ve gündelik hayatlarını etkilemektedir. Bugünün çocukları, ebeveynlerinden farklı olarak çok hızlı gelişen dijital bir çağda büyümektedir. Evlerde, okullarda kullanılan çeşitli teknolojik ürünlerle karşılaşan çocuk, öğrenmeyi ve sosyal anlamda sağlıklı bir şekilde iletişim kurmayı öğrenmektedir. Çocukların öğrenme ve gelişme potansiyelini destekleyen bu ürünler; bilgisayarlar, çoklu dokunmatik ekranlar, tabletler, interaktif beyaz tahtalar, mobil cihazlar, kameralar, oyunlar, e-kitap gibi çok çeşitli dijital cihazları kapsamaktadır. Kaçınılmaz olan artık çocukların teknolojik ve interaktif bir dünyada yaşamakta olduğudur. Yeni çağın çocukları yeni okumalara ve yorumlara açık bir bilinç ve aktif bir algı taşımaktadır.

Teknolojinin ilerlemesi ile dijital çağa büyük adımlar atan sanatçılar, kendilerini daha özgürce ifade

edebilmek için olanaklarına sahip olmuştur. Günümüz yazılım programları geleneksel tüm çizme ve renklendirme uygulamalarını taklit edebilmekte çizer için teknik anlamda zengin bir alan sunmaktadır. Dijital tekniklerle oluşturulmuş resimli kitaplar, tarihsel gelenekten gelen terminolojiyi genişletmektedir. Tasviri yeniden çoğaltan özellikleri ile dijital illüstrasyon, geleneksel tekniklerin sürdürülebilirliğini sorgulatmaktadır. Dijital çizim programları ile çalışan bir illüstratör, kâğıt üzerine yaptığı kalıcı hataları geri alabilmekte, kolaylıkla düzeltme yapabilmektedir.

Gelişen teknoloji çizim tekniklerini de değiştirmiş, sanatçılar geleneksel resimleme yöntemlerinin yanında, Photoshop, 3DMax ve Maya gibi 2D ve 3D yazılımların aracılığı ile dijital üretimlere de geçmişlerdir. Bu dijital araçlar ve teknikler geleneksel tüm sonuçları da kapsadıklarından, çizimler seri üretim hızı kazanmıştır. Ayrıca dijital çalışma süreçleri, tek bir kişinin birden fazla görevi yerine getirebilmesine de olanak sağlamıştır. Birçok illüstratör teknolojiye bağlı farklı teknikleri kullanmaya yönelmiş, grafik tabletleri önemli bir tasarım materyali haline getirmişlerdir. Tablet yüzeyi kâğıdın yerine geçmiş, tüm çizim ve boyama tekniklerinde kullanılan dijital kalem, tasarımın aktarımında en önemli araç olmuştur. Grafik endüstrisinin üst basamaklarında yer alan Adobe Photoshop, çizim yapmak isteyen illüstratörler için, yaratıcı işler çıkarabilecekleri programlardan biridir. Bilgisayara bağlanabilen Wacom marka tabletler ve benzerleri ile çizim ekrandan takip edilebilmektedir. Başka bir alternatif, geleneksel analog uygulamaları taklit eden ve çok sayıda farklı fırça, doku ve renk sunan iPad Pro tabletler için geliştirilmiş Procreate, Linea gibi çizim programlarıdır. Bu tabletler ile verimli bir iş akışı elde edilebilmektedir.

3. FOTOMONTAJDAN DİJİTAL KOLAJA

1900’lerin başlarında Dadaistler, bir materyal veya başlangıç noktası olarak film, fotoğraf, dergi ve posterleri sanatsal çalışmalarına entegre etmişlerdir. Dada hareketi tüm alışıldık sanat kurallarını reddetmiş sanatsal eylem ve oyun arasında derin bağlar kurmuştur. Kitap, dergi, gazete, makas, tutkal ve fotoğraf görüntülerini kullanan bir sanat formu olarak ortaya çıkan “Fotomontajın yaratıcısı Hannah Höch 1945’te yayımladığı resimli çocuk kitabını dadaistik fotomontaj prensibi ile tasarlanmıştır” (Rudick, 2010).

Görsel 1



Hannah Höch, Brushflurlet, 1945. <http://theanimalarium.blogspot.com/2013/04/cut-out-visions.html> (Erişim Tarihi: 25.03.2020)

Höch mekanik ve organik formları şaşırtıcı etkiler yaratacak şekilde yeniden birleştirmiştir. Fantastik yaratıkların hikâyesi olan resimli çocuk kitabı on dokuz fotokolajdan oluşmuştur. Zoolojik bir bahçede rüya gibi bir atmosferde olan efsanevi yaratıklar, çocuklara masal çiçekleri ve çeşitli bitkilerle çevrili bir macera sunmaktadır (Görsel 1).

“Kolajları ve fotomontajları ile tanınan alman “Dada” sanatçısı HannahHöch, popüler kültürü, Weimar Cumhuriyeti’nin başarısızlıklarını ve kadınların toplumsal olarak inşa edilmiş rollerini eleştirmek için kitle iletişim araçlarından görüntüleri ve metinler birleştirmiştir”. (Orley, 24.03.2020 tarihinde erişildi). Höch’ün kolajları grafiksel öğeleri yoğun olarak barındırmakta ve işleri genel olarak fotomontaj olarak nitelendirilmektedir. Görüntüyü kesip başka bir arka plan üzerine yapıştırma uygulaması montajlama olarak adlandırılmaktadır. Fotomontaj ise çoklu negatif, tarama veya katmanlardan tek bir görüntü üretmektedir.

Görsellerin dijital ya da fotografik ortamda bir araya getirildiği fotomontaj tekniğinde, mantıksal bir düzen oluşturma kaygısı vardır ve nesnelere ayırt etmek yerine harmanlanmakta ve mekânsal ilişkileri gizlenmektedir. Kolaj birçok farklı çizim ve boyama tekniğinin bir arada olduğu, düzen kaygısından uzak bir yaklaşım içindedir. Montajın aksine kolaj, keskin kesilmiş veya yırtılmış kenarlara sahip parçalardan oluşmaktadır.

Görsel 2



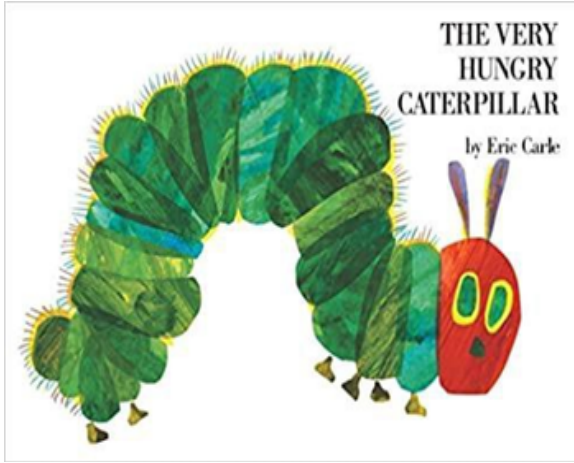
Ezra Jack Keats, The Snowy Day, 1962. <https://patch.com/new-york/bedford/calendar/event/20180310/305729/celebrating-ezra-jack-keats> (Erişim Tarihi: 23.03.2020)

Ezra Jack Keat’ın kolaj illüstrasyonu kullanarak oluşturduğu hikâye, bir çocuğun yeni bir dünyaya olan merakını ve yaşamı sonsuza dek yakalama umudunu anlatmaktadır(Görsel 2).

Keat, Picasso ve Braque gibi dönemin kübist sanatçılarından etkilenmiştir. II. Dünya Savaşı sırasında ABD ordusu illüstratörü olmuştur (Blakemore, 2017). 1962’de yayınlanmasından bu yana bir klasik ve Caldecott Madalyası kazanan “Karlı Gün”, Afrikalı Amerikalı kahramanı olan ilk resimli kitaplardan biridir ve Amerikan çocuklarında çok ırklı temsilin yolunu açmıştır (desmoinesperformingarts.org).

Eric Carle, çocuk edebiyatına hayat veren önemli bir tasarımcı ve illüstratördür. Bir dizi çocuk kitabını yazmış ve resimlemiştir. En iyi bilinen eseri, dünya çapında otuz sekiz milyondan fazla satan “ Aç Tırtıl” isimli resimli kitabıdır (Görsel 3). Carle çalışmalarında çok sayıda farklı sanatsal tekniğin bir araya geldiği kolaj formuyla çalışmalar yapmıştır. Suluboya ile boyadığı kâğıt yüzeylerini figürlerini oluşturmak üzere keserek şekillendirmiştir. Bugün dijital kolaj alanında çalışan çok sayıda genç illüstratöre resimli kitaplarını oluşturmada önemli bir rol model olmuş, Carle; “İlk çocuk kitabımda kırk farklı renkte basit kâğıt mendiller kullandım sonra bu nüanslara daha fazla renk ve katmanları eklemeye karar verdim. Kâğıt mendil katmanlarının üzerini parmak ve fırça ile boyamaya başladım” (Lindsmann 2017) diyerek kolaj çalışmalarında kullandığı yöntemi anlatmıştır. Carle, 1960’ların sonlarında Stuttgart Güzel Sanatlar

Görsel 3



Eric Carle, Hungry Caterpillar, The Art of Eric Carle is organized by The Eric Carle Museum of Picture Book Art, Massachusetts, 1969. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Very_Hungry_Caterpillar (Erişim Tarihi: 21.03.2020)

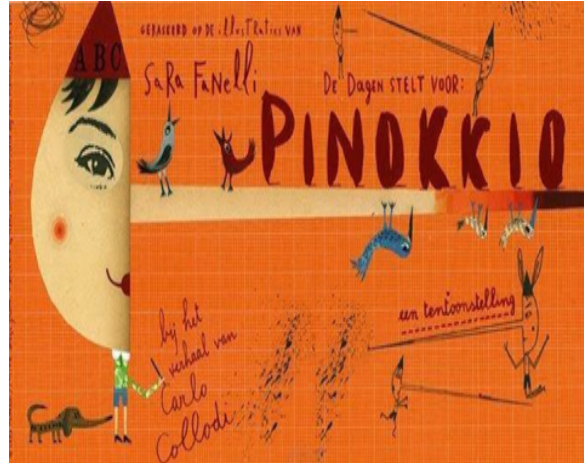
Akademisi'nde okurken öğrendiği kolaj tekniğini nasıl kullanacağı konusunda Leo Lionni kitapları ile karşılaşması çalışmaları konusunda teşvik edici olmuştur.

İki boyutlu düzlemlerde oluşturulmuş, birbirinden bağımsız disiplinlere ait imajların bir araya geldiği geleneksel ya da dijital tekniklerden biri olan "Collage", günümüz çocuk kitaplarının resimlemelerinde sıklıkla kullanılmaktadır. Bu tekniğin uygulama yöntemleri, el yapımı geleneksel ve dijital tekniklerin harmanlandığı çalışmaları kapsamaktadır. Bunun yanında- kağıdın yırtılma efekti de dahil olmak üzere tüm kesme yapıştırma uygulamaları "ECollage" adı altında dijital platformda, bilgisayar araçları ile oluşturulabilmektedir. Böylece iki boyutlu düzlemde oluşturulmuş her görseli bir araya getirebilen illüstratör, geri dönülebilir müdahaleleri kolaylıkla yapabilmektedir.

Dijital görüntüyü işleme ve görsel içeriği düzenlemek için bilgisayar yazılımlarının kullanımı, kolajın kapsamını önemli ölçüde değiştirmiştir. "Mekanikten dijital çoğaltmaya geçişi kapsayan teknolojik süreç, analog bilgileri dijital verilere dönüştürme olanağı sunmuştur" (Chatel, 2020).

Sara Fanelli, el yapımı resimleme tekniklerini kullanmaktadır. Bilgisayarı imajlarını oluşturmak için değil, resmi düzenlemek, işlemek için bir araç olarak kullanmaktadır. Mekân ve figür açısından alışıldık yaklaşımları reddeden sanatçı, espiri anlayışı, sayfa tasarımı ve tipografik yaklaşımları ile özgün,

Görsel 4



Sara Fanelli, "Pinokkio", Mixed media illüstrated, 2003 <http://eye-likey.blogspot.com/2014/07/check-out-wild-beautiful-collages-by.html> (Erişim Tarihi: 23.03.2020)

gerçeküstü bir kolaj dünyası yaratmaktadır (Görsel 4).

Kolaj tekniği, temel olarak renkli kâğıt yüzeyleri üretmeye ve bunları uygun şekilde kompozit etmeye odaklanmıştır. Fakat günümüzde çoklu fotokopi, dijital tarama ve geliştirilmiş kolaj teknikleri olan kesme, yırtma, yapıştırma işlemleri dijital programlar ile de yapılabilmektedir. Elle çizilmiş çalışmalara dijital renklendirme ve ekleme/çıkarma işlemleri uygulanabilmektedir.

Fotoğraf görsellerini belli bir kurguyla bir araya getiren fotomontaj yöntemi Adobe Photoshop ve GIMP gibi grafik arayüz yazılımlarının ortaya çıkmasıyla daha kolay uygulanabilir hale gelmiştir. Bu programlar değişiklikleri dijital olarak yaparak daha hızlı iş akışı ve daha kesin sonuçlar sağlamaktadır.

Dijital kolaj, yeni bir bütün oluşturmak için farklı malzeme ve formlardan oluşan bir grup teknikten oluşmaktadır. Tüm tasarımın dijital ortamda gerçekleşmiş olması ya da geleneksel boyama teknikleri ile çalışıldıktan sonra görselin bilgisayar ekranına aktarılması işlemleri, illüstratörün tercihi doğrultusunda şekillenmektedir. Tradijital teknikler günümüzde birçok çizerin tercih ettiği uygulama yöntemleri olmuştur.

Ulrike Möltgen; 2018 Alman Tasarım Ödülü'nü almış, Deutschlandfunk tarafından ödüllendirilmiş ve en son Springmann Ödülü ve Troisdorf Resimli Kitap Ödülü ile onurlandırılmıştır (WDR news; erişim tarihi: 07.02.2020).

Görsel 5



Ulrike Möltgen, Derkleine Häwe Imann, 2017. http://www.auserlesen-ausgezeichnet.de/ill_zoom.php?reiid=46&bmid=8144&sbkatid=6_85 (Erişim Tarihi:18.03.2020).

Möltgen (Görsel 5), Theodor Storm'un metnini yazdığı, annesi uyuduktan sonra geceliğinden kendine bir yelken inşa eden ve ay ışığı eşliğinde gökyüzüne yelken açan küçük Häwelmann'ı resimlemiştir. Geleneksel masal imgelerine karşı çıkan illüstratör, çarpık oranlar ile gerçekliğe farklı bakış açıları getirmiştir.

Satu Kettunen; kompozisyonlarında, kalem ve suluboyadan kolaj ve dijital süreçlere kadar çok sayıda hareketli parçayı bir araya getirmektedir. Aynı alanda pek çok farklı malzemeyi bir arada kullanarak dalgalanan renk tonlarını ele alma konusunda özel yollar geliştirmiştir (Görsel 6).

Kettunen, karışık ortamlar içinde gerçeküstü öğeler ve renkler kullanmıştır. (littlehelsinki.blogspot'tan 19.03.2020 tarihinde erişilmiştir).

Stian Hole, resimlemeleri çocukların duyguları üzerine odaklanmaktadır. Çizimlerdeki gerçekçi motiflerin, gerçeküstü yabancılaşmaların, olağandışı perspektiflerin ve beden oranlarındaki değişimler, düş dünyalarında gezinme duygusu vermektedir (Winderlich, erişim tarihi: 11.03.2020).

Çalışmalarını photoshop kolajlardan oluşturan Hole'in sofistike dijital çizimleri hem fantezi öğeleri hem de günlük yaşamdaki nesnelere içermektedir. Dijital görüntülerinde illüstrasyon ve fotoğrafçılığı birleştirmiştir. Druker (2008)'e göre, Sanatçı, kurgusal karakterlerin görünüşlerini dijital ortamda oluşturmaktadır. Kolajları çoğunlukla fotografik görüntülerin kombinasyonlarına dayanmaktadır (Görsel 7).

Görsel 6



Yökirja (TheNightDiary), 2015. <https://satukettunen.com/Yokirja-The-Night-Diary> (Erişim Tarihi: 26.03.2020)

Görsel 7



Stian Hole, Garmannssommer, 2008. <http://earthandliving.blogspot.com/2008/07/garmanns-summer.html> (Erişim Tarihi:10.03.2020).

4. SONUÇ

Resimli kitaplar çocuklar için her zaman ilgi uyandırıcı olmuş, eğlenceli ve heyecan verici özellikleri ile öğrenmeye yardımcı önemli bir eğitim aracı olarak kabul görmüştür. Çocuğun gelişiminin bir bütün olduğunu ve çocuğun birçok uyarana maruz kaldığı düşünüldüğünde, resimli kitaplar çocuk için pratik bir öğrenme aracıdır. Bu kitaplar çocuğun zihinsel gelişimine, sosyalleşmesine fayda sağlarken gelecek

yaşamında kitap ile sağlıklı bir zeminde yakınlaşmasını sağlamaktadır. Çocuklar için resimli kitapların gerçek büyüğü, görüntülerin ve kelimelerin etkileşimi sonucu çocuk okuyucusu üzerinde keyifli bir okuma deneyimi yaşatmasıdır.

Çocuk kitabı pazarı, çocuğun kendisinin tasarlayabileceği kitaplardan, plastikten yapılmış su geçirmez banyo kitaplarına kadar şaşırtıcı bir çeşitlilik göstermektedir. Ayrıca günümüzde resimli kitaplara çeşitli dokunsal öğeler eklenmiş (zımpara, tüylü kumaş vb.), bunun yanında üç boyutlu nesne algısı yaratan teknikler de geliştirilmiştir (Pop-Up İllüstrasyon). Dijitalleşmeye paralel ve uyumlu yaklaşabilen çizer ise bugün dijital dünyanın geleneksel ile sentezine yabancılık çekmeden katılabilmektedir.

Resimli kitaplar, çocuk için tekrar tekrar ziyaret etmek isteyeceği sanat galerileri gibidir. Çocukların görsel belleklerini, bilgiyi işlemek üzere hazırladıkları ve bilgiyi konumlandırma yeteneği geliştirdikleri açıktır. Çocuklar, her türlü bilgiyi emmek ve işlemek için sınırsız kapasiteye sahip olduklarından, onlara ulaşacak kaynakların her yönüyle nitelikli olması bir zorunluluktur.

Dijital kolaj illüstrasyon tekniğini, çocuk kitapları resimlemek üzere kullanan birçok çizer, teknolojik olanakları memnuniyet ile karşılamış olsa da geleneksel çizim ve boyama tekniklerinden uzaklaşmamıştır. Buna karşın, kimi illüstratör bilgisayarını ya da tabletini teknik bir araç haline getirmekten şikayetçi değildir. Geleneksel ya da dijital kitap resimlemelerinde teknik ancak bir seçenek olabilir çünkü tüm sanatsal üretimlerde olduğu gibi çizimi özgün yapan kullanılan malzeme değil, çizerin yaklaşımıdır.

KAYNAKÇA

- BLAKEMORE, E. (2017). *The Man Whose Snowy Day Helped Diversify Children's Books*. <https://daily.jstor.org/the-man-whose-snowy-day-helped-diversify-childrens-books/> (Erişim Tarihi: 15.03.2020)
- BROUDY, H.S. (1977). How basic is aesthetic education? *Language Arts*, 54, 631-637.
- CHATEL, M. (2020). *Digital Montage: On Collage and the Legacy of Modernism*. <https://medium.com/digital-art-weekly/digital-montage-on-collage-and-the-legacy-of-modernism-ac9043247c61> (Erişim Tarihi: 24.03.2020)

- DRUKER, E. (2008). *From Avant-garde to Digital Images*. Collage in Nordic Picture Books. Johns Hopkins University Press 3, 45-51.
- ELSTER, C. & SIMONS, H.D. (1985). How important are illustrations in children's readers? *The Reading Teacher*, 39(2), 148-152.
- FANG, Z. (1996). Illustrations, text, and the child reader: what are pictures in children's story books for?. *Reading Horizons*, 37, 130-142.
- LINDSMANN, M. (2017). *Der Künstler Eric Carle*. https://www.die-kleine-raupe-nimmersatt.de/artikel/49/der_k%C3%BCnstler_eric_carle (Erişim Tarihi:12.03.2020)
- NIKOLAJEVA, M. (1997). *Introduction to the theory of Children's Literatur*. Tallin: Tallinn Pedagogical University. s.247
- ORLEY, H. H. Hannah Höch: <https://www.moma.org/artists/2675> (Erişim Tarihi: 28.02.2020)
- NORTON, D.E. (1987). *Through the Eyes of A Child: An Introduction To Children's Literature*. Columbus OH: Merrill, 25-26.
- RUDICK, N. (23 Ağustos 2010). *Hannah Höch: Picture Book*. <https://thoughtcatalog.com/nicole-rudick/2010/08/hannah-hoch-picture-book-dada-green-box-review/> (Erişim tarihi: 24.03.2020).
- WINDERLICH, K. (2020) *Stian Holes Traumwelten*. <https://bilderbuchkunst.de/portfolio/stian-holes-traumwelten/> (Erişim Tarihi: 11.03.2020)
- WDR News. (07.02.2020) *Preisgekrönt: Wuppertaler Illustratorin Ulrike Möltgen*. <https://www1.wdr.de/nachrichten/rheinland/wuppertal-illustratorin-moeltgen-preisgekraent-100.html> (Erişim Tarihi: 15.03.2020)

"This page is left blank for typesetting"

"Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır"

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Seramikte kırmızı renk: kültürel kökenleri ve teknolojisi

Red color in ceramics: its cultural origins and technology

Meziyet Ayşe Balyemez¹  Hasan Başkırkan² 

1 Doç., Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik ve Cam Bölümü, İstanbul/TÜRKİYE. E-posta: ayse.balyemez@msgsu.edu.tr

2 Doç., Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Seramik ve Cam Bölümü, İstanbul/TÜRKİYE E-posta: hasan.baskirkan@msgsu.edu.tr

Öz

Seramiğin kullanımı, insan kültürünün bir parçası olarak binlerce yıldır süregelmektedir. Renk de neredeyse seramiğin kullanımı kadar eski bir kültür ögesidir. Seramikler üzerinde bilinçli olarak kullanımı görülen ilk renk olasılıkla kırmızıdır. Bu rengin güçlü bir sembolik öneminin olduğu, binlerce yıllık mağara resimlerinde ve farklı kültürel alanlardaki kullanımında görülmektedir.

Araştırmada insanlığın kırmızı renge ulaşmaya çalışırken, ana renk olan kırmızının turuncu, kahverengi, pembe, bordo, mor, vb. gibi ara tonlarını da dahil ettiği saptanmıştır. Araştırma kapsamında kırmızı renge ulaşma yolları açıklanırken bir ana renk olan kırmızının yanında kırmızının ara renk ve tonlarına da yer verilmiştir.

İnsanlığın seramik yapımında kırmızı rengi neden kullandığı sorusu ile yola çıkılarak, bu renge ne gibi kültürel anlamlar yüklediği ve renk kullanımındaki sembolik dil incelenmiştir. Daha sonra bu rengin nasıl elde edildiği, yani teknolojisi nedir? sorusu sorulmuştur. Rengin ortaya çıkmasını sağlayan malzeme özellikleri, tarihsel süreçte gözlenen farklı teknolojik aşamalar ve rengin elde edilmesinde kullanılan teknikler hakkında bilgi verilmiştir.

Bu doğrultuda, seramikte çamur renklendirme, yüzey renklendirme, sır ve alternatif pişirim gibi farklı tekniklerle kırmızı elde etme yöntemleri anlatılmıştır.

Anahtar kelimeler: Seramik, Renk, Kırmızı, Kültür, Malzeme, Seramik Teknolojisi

Citation/Atıf: BALYEMEZ M. A. & BAŞKIRKAN A. (2021). DSeramikte Kırmızı Renk: Kültürel Kökenleri ve Teknolojisi. *Journal of Arts*. 4(2), 87-103, DOI: 10.31566/arts.4.2.04

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Meziyet Ayşe Balyemez
E-mail: ayse.balyemez@msgsu.edu.tr



Bu derginin içeriği Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 Uluslararası Lisansı altında lisanslanmıştır.

Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Abstract

The use of ceramics has been around for thousands of years as a part of human culture. Color is a cultural element almost as old as the use of ceramics. Red is probably the first color to be used consciously on ceramics. The strong symbolic significance of this color can be seen in thousands of years of cave paintings and its use in different cultural fields.

In the research, it has been determined that while humanity is trying to reach the red color, the main color, red, also includes intermediate tones such as orange, brown, pink, burgundy, purple, etc. Within the scope of the research, while explaining the ways to reach the red color, in addition to the main color red, the accent colors and semitones of red were also included.

Based on the question of why mankind uses the color red in ceramic making, what cultural meanings he attributes to this color and the symbolic language in the use of color are examined. Then the question "how is this color obtained, in other words, what is the technology?" has been asked. Information was given about the material properties that enabled the color to emerge, the different technological stages observed in the historical process and the techniques used for obtaining the color.

Accordingly, different techniques such as clay coloring, surface coloring, glaze and alternative firing in ceramics are explained.

Keywords: Ceramic, Color, Red, Culture, Material, Ceramic Technology

1. GİRİŞ

Kırmızı, feda edilmenin, öfkenin, cinayetin, eziyet edilip öldürülmenin rengidir. Ancak kırmızı coşkulu hayatın, dinamik duyguların, canlılığın, Eros'un ve arzunun da rengidir. Psikik rahatsızlık için güçlü bir ilaç olarak değerlendirilen bir renktir, iştah uyandıran bir renk... (Estes, 2014: 119).

Renklere, insan yaşamı içinde insana özgü hayal gücü ve soyut düşünce becerisi ile birçok anlam yüklenmiştir. Çevresine baktığında, doğayı rengarenk gören insan bunu fark etmiş ve rengin zihnindeki varlığına dair birçok kalıntı bırakmıştır. Renk, varlığı ile insan zihninde yaratıcı bir eylemi tetiklemiş ve sanatın da başlıca öğelerinden biri olarak kullanılmıştır.

Fizik kurallarına göre, günümüzde renk, oluşumu ışığın varlığı ile mümkün olabilen ve ışık dalga boyları ile açıklanan bir olgudur. Tarihin bazı dönemlerinde renk, maddenin kendisi tarafından oluşan ve maddeye ait bir özellik sanılmıştır. Antik dönemden itibaren renkler üzerine düşünülmüş ve çeşitli teoriler ortaya atılmıştır.

"Aristoteles'e göre, renklerin tüm varyasyonları ışığın ve karanlığın karışımının bir sonucudur. ... Aristoteles'in yanı sıra Pythagoras, Platon, Plinius gibi düşünürler de rengin doğası üzerine tartışmış ve temel renklerin toprak, ateş, hava, su gibi temel öğelerin biçimleri olduğunu ileri sürmüşlerdir" (Per, 2012: 18).

Batı dünyası, 17. yüzyıldaki aydınlanma hareketi sonucunda bilim alanındaki araştırma ve çalışmaların

merkezi haline gelmiştir. 1666 yılında, bir fizikçi olan Newton, yaptığı bir düzenek ile ışık üzerinde çalışmalar yapmış ve renk tayfını ortaya çıkararak renklerin ışık ile var olduğunu kanıtlamıştır. Böylelikle, renklerin maddeyle veya nesneyle değil, ışıkla ilgili olduğu ve ışık varlığı ile oluştuğu anlaşılmıştır. Renk kavramı, psikolojik etkileri ve renk varlığı üzerine yapılan çalışmalar bu dönemden sonra daha da ağırlık kazanmıştır. Renk teorisi üzerine çok sayıda bilimsel çalışma gerçekleştirilmiştir.

Renk kavramı, yine insan kültürünün önemli bir parçası olan dil kullanımında da kendini göstermiştir. Dillerin oluşumu üzerine yapılan dilbilim çalışmalarında, dünyanın çeşitli bölgelerinde, renkleri ifade etmek için kullanılan özel terimlerin, renk adlarının varlığı araştırılmış ve tespit edilmiştir. Bu konudaki önemli çalışmalardan biri olan, Amerikalı antropolog Overton Brent Berlin ve dilbilimci Paul Kay'ın çalışması "Temel Renk Terimleri: Evrenselliği ve Evrimi", renk konusunda antropoloji, dilbilim ve bilişsel alanlara odaklanarak bu konularda önemli bilgiler sağlamıştır. Çalışmada, her dilde renkleri tanımlamak için kullanılan terimlerin bazı ortak özelliklerinin olduğu iddia edilmiştir (Berlin ve Kay, 1969).

Berlin ve Kay'ın çalışmasının "temel renk terimlerinin evrimindeki yedi aşama" başlıklı bölümünde araştırmacılar, araştırılan dillerde renk terimlerinin gelişimini ortaya koymuştur. Buna göre, dillerin gelişimindeki ilk aşamada dilde iki renk, siyah ve beyaz için sözcükler kullanılmış, gelişimin ikinci aşamasında kırmızı olarak adlandırılan üçüncü bir

renk kategorisi ortaya çıkmıştır. Fakat bu kırmızı, tüm kırmızı tonlarını, portakal rengini, çoğu sarı, kahverengi, pembe ve menekşe rengi dahil morları içerir şekilde kullanılmıştır. Daha sonraki gelişim aşamalarında yeşil, sarı gibi farklı renkler için de terimler ortaya çıkmış, var olan renk terimlerininse bugünküne daha yakın kullanımlara doğru evrildiği görülmüştür (Berlin ve Kay, 1969: 17).

Tarihsel süreçte de karşımıza çıkan ve Berlin ve Kay'ın çalışmasının da ortaya koyduğu dikkat çekici bir konu da kırmızı olarak algılanan, adlandırılan ve kullanılan rengin bugünkünden daha geniş bir renk ve ton çeşitliliğini kapsadığı sonucudur. Bugünkü renk anlayışımızda, renklerin farklı tonları için bile çeşitli isimler kullanılmaktadır. Örneğin bayrak kırmızısı, kan kırmızı, mercan kırmızısı, şarap kırmızısı, ateş kırmızısı, karmen kırmızısı, kızıl gibi birçok farklı renk tonu için farklı ifadeler bulunmaktadır. Bu çalışmada, tarihsel süreç örnekleri incelenirken ve malzemenin terminolojisine yerleşmiş bazı terimler kullanılırken bu bilgiye dayanarak değerlendirmek gerekli olacaktır.

Seramik terminolojisinde kullanılan renk terimleri de Berlin ve Kay'ın teorisini destekler nitelikte örnekler içermektedir. Bunlardan en belirgin olanı, doğada demir oksit ile renklenmiş olarak bulunan ve binlerce yıllık bir kullanım geleneğine sahip, tüm ara renk tonlarına rağmen kırmızı olarak adlandırılan çömlekçi çamurudur.

Seramikte kırmızı renk üzerine gerçekleştirilen bu çalışmada; "a) Seramikte kırmızı renk neden kullanılmıştır? b) Seramikte kırmızı renk nasıl kullanılmıştır?" sorularına yanıt aranmıştır.

Oluşturulan sorular neticesinde kırmızı rengin kültürel kökenleri ve rengin malzeme ile bağlantılı olarak nasıl elde edildiği üzerine araştırmalar yapılmış, başlıkların belirlenmesi ve konu akışı buna göre sağlanmıştır.

2. SERAMİKTE KIRMIZI RENGİN KÜLTÜREL KÖKENLERİ

Köklü kültüre sahip seramik malzemenin tarihsel sürecinde kırmızı rengin kullanım nedenleri araştırıldığında, izleri seramik öncesi yaşamda bulunabilen bazı davranış ve ritüellerin varlığı dikkati çekmektedir. Mağara duvarlarında bulunan el izleri, av sahneleri, çeşitli resimler, kırmızı rengin bilinçli kullanıldığını anladığımız ilk örneklerdir. Ayrıca seramikte kırmızı, tarih öncesi dönemlerden itibaren, olasılıkla üretimde bilinçli olarak kullanılan ilk renktir.

Tarihte kırmızı rengin ilk kullanımı, toprak boya, aşı boyası ya da okr olarak adlandırılan boyalar ile gerçekleşmiştir. Yüksek oranda demir oksit içeren bir mineral olan hematit nedeniyle kırmızı renkte olan killi topraklar, bilinen ilk boya maddesinin kaynağı olmuştur. Doğada kolaylıkla bulunması ve mineral özelliği dolayısıyla son derece kalıcı olması, insanların rahatça elde edebilmesini ve boyanın günümüze kadar ulaşabilmesini sağlamıştır (Margaryan, 2018).

Şekil 1. Lascaux Mağarası, duvar resmi.



Kaynak: <https://arkeofili.com/magalaradaki-40-000-yilliksemboller-en-erken-yazili-dil-olabilir/> (Erişim Tarihi: 17.08.2020)

Mağara duvarları, bazı kaya resimleri ve mezarlarda bulunan, en eskisi 285.000 (Hirst, 2019) yıl öncesine kadar tarihlenen kızıl renkli toprak boyası, Homo sapiens dışında, bugün var olmayan Neanderthaller ve Homo erectus tarafından da kullanılmıştır (Şekil 1). Geometrik şekiller, çizgisel desenler, insan ve hayvan figürleri gibi öğeleri içeren örnekler, kullanılan renklerin bilinçli bir şekilde seçilmiş olabileceğini göstermektedir.

Kültür içinde beyaz ve siyah renkler sembolik olarak aydınlık-karanlık, gündüz-gece, iyi-kötü, canlı-cansız gibi durumlara karşılık gelen kavramlara dönüşmüşlerdir. Kırmızı renk ise, kan ile özdeşleşerek, hayat, ölüm, doğum gibi durumların karşılığı olmuştur. Yazar, şair, psikanalist ve cantador olan Clarissa P. Estes (2014), mit ve öyküler üzerine yazdığı "Kurtlarla Koşan Kadınlar" kitabında, bir hikâyede kullanılan kırmızı renk sembolizmi konusunda şunları söylemektedir:

"Siyah, kırmızı ve beyaz atlılar, doğum, hayat ve ölümü çağrıştıran kadim renkleri simgeler. Bu renkler, iniş, ölüm ve yeniden doğuma ilişkin eski fikirleri de temsil eder.

Kırmızı, feda edilmenin, öfkenin, cinayetin, eziyet edilip öldürülmenin rengidir. Ancak kırmızı coşkulu hayatın, dinamik duyguların, canlılığın, Eros'un ve

arzunun da rengidir. Psişik rahatsızlık için güçlü bir ilaç olarak değerlendirilen bir renktir, iştah uyandıran bir renk” (Estes, 2014: 119).

Kırmızı rengin insan kültüründeki karmaşık yer alışı üzerine “Kırmızı: Bir Rengin Tarihi” isimli kitabında Michael Pastoureau (2017), şu düşüncelerine yer vermiştir;

“renk algısı yalnızca biyolojik veya nörobiyolojik bir fenomen değildir; aynı zamanda bilgi, hafıza, hayal gücü, duygular, başkalarıyla ilişkiler ve daha genel olarak toplumda yaşama çağrıda bulunan kültürel bir fenomendir. Bir renge isim verilmemesinin nedeni o rengin görülmemesi değildir; sebebi, onu isimlendirmek için uygun ortamın ya hiç bulunamaması ya da çok az bulunmasıdır. Yalnızca maddi yaşamı, kurumları ve toplumsal kodlarıyla değil, aynı zamanda ve özellikle ritüelleri, inançları ve sembollerıyla hangi toplum, hangi renge hangi yeri veriyor? Gerçek sorunların yattığı yer burasıdır. Bu alanlarda, sanki diğer renklerin sahip olmadığı büyü gücü atfedilmiş gibi, kırmızının uzun bir süredir, çok uzun bir süredir ana rolü oynadığı inkâr edilemez” (Pastoureau, 2017: 22).

Tarih öncesinden günümüze, dünyanın çeşitli bölgelerindeki kalıntılarda, kırmızı aşı boyası ile gerçekleştirilen ritüellerin varlığı dikkat çekmektedir. Kırmızı rengin kanla ve hayatla özdeşleştirilmesi, kadının ilk adet görme ile birlikte vücudun kırmızıya boyanması ve bunun avda bereketi sağlayacağı inancını doğurmuştur. Kırmızı kanın diğer dünya ile iletişimi sağladığı inancı ile mezar duvarlarının ve ölümlerin boyanması ve kırmızı kıyafetlere ya da bezlere sarılarak gömülmesi gelenekleri, kırmızı rengin güçlü sembolik kullanımının sürekliliğini ve çeşitliliğini göstermektedir (Kolankaya-Bostancı, 2012).

“Sembolizmin ilk örneğini oluşturan kırmızı aşı boyası kullanımı Erken Prehistorik dönem insanların yaşamlarının farklı evrelerinde önemli rol oynamıştır. Söz konusu önem, günümüz avcı-toplayıcı toplulukların özellikle ritüel yaşamlarında hâlâ devam etmektedir. ...arkeolojik ve etnoğrafik veriler kırmızı aşı boyası kullanımının işlevsel ve faydacı yönünün yanı sıra sembolik, ritüel, sosyal ve kültürel bir anlamı olduğunu göstermektedir” (Kolankaya-Bostancı, 2012: 42).

Tarihöncesi dönem mimarisinde renk sembolizmi

üzerine yapılan bir çalışmada da Orta Anadolu yerleşimlerinde –özellikle Çatalhöyük’te- kırmızı toprak boya ile boyanmış alanların ritüellerin gerçekleştirildiği kutsal alanlar olduğu ve görsel kayıdan ziyade sembolik amaçla kullanıldığı belirtilmiştir (Erdoğu ve Ulubey, 2011).

Prof. Dr. Metin Ekici (2016), “Türk Kültüründe Al Renk” isimli makalesinde şu ifadelerde bulunmuştur;

“Türk kültüründeki en eski renklerden biri “al” renktir. Al renk, Türklerin en eski inanç sistemlerinde ve törenlerinde kullanılmıştır. Bazen belli varlıkları olumlu olarak ifade eden, onları tanımlamada bir sıfat olarak kullanılırken, bazen de kötü varlıkların adı olarak kullanılmıştır. Her iki durumda da “al” renk Türklerin en eski dünya algılarını kök anlamında taşımaya devam etmiştir. Al renk her zaman “değişim ve dönüşüm” anlamına sahip olmuştur. Bu değişim ve dönüşüm anlamı yaratıcının vermiş olduğu veya yaratıcıdan gelen “ışık ve ısı” dan kaynaklanmaktadır. Bu ışık ve ısı güneşte, ateşte, altın ve diğer bazı varlıklarda görülebilir. Başka bir ifadeyle Tanrısal enerji de diyebileceğimiz bu ışık ve ısı her neye dokunursa, o varlık veya canlı “al” renge dönüşür, allaşır” (Ekici, 2016: 103,104)

Prof. Dr. Özkul Çobanoğlu (2012), yine Türk kültüründe al renk, altın, aşı boyası kullanımı ve bunun inanç gelenekleri ile olan sembolik bağını “Türk Mitolojisinde Al Dini ve Okra İlişkisi” isimli çalışmasında ortaya koymuştur. Eski Türk ve Altay mezarlarında varlıklı kişiler, onları kutsal “süt gölü”ne taşıyacak olan altın elbiselerle gömülürdü. Ancak daha az varlıklı olanlar gözleri ve dilleri üzerine altın sikkeler konularak gömülmüşlerdi. Bunlara sahip olamayacak kadar yoksul olanlar ise okra/aşı boyası ile boyanarak gömülmekteydi. Çünkü canlı olduğu düşünülen toprak, yeterince süre geçtiğinde altına dönüşmekteydi. Eski Türk kültürüne göre toprak, zamanla kurşun, demir, bakır ve altına dönüşüyordu.

Kırmızı rengin topraktan elde edilmesi ve bu rengin kimyasal olarak kalıcı olması, bazı örneklerin günümüze dek ulaşmasını sağlamıştır. Demir oksit, doğada hazır halde bulunabilen bir kırmızı renk kaynağıdır. Bu malzeme, toprakta karışık haldedir ve öğütülüp sulandırılarak boya haline getirilmiştir.

İnsanlık tarihinde, rengin kullanımı daima sembolik bir biçimde olmuş, bu sembolik dil günümüze dek devamlılık içinde süregelmiştir. Günümüzde pek az

bilgiye sahip olsak da renklerin kullanımı konusunda belirgin bir bilincin varlığı görülmektedir. Av sahnelerinde, tapınma eyleminin gerçekleştirildiği alanlarda, vücutların boyanmasında kullanılan sembolik renkler, inanç geleneklerine bağlı olmuştur. Teknolojinin ilerlemesi, inanç sistemlerindeki değişiklikler, yaşayış ve kültürün dönüşümü, insan yaşamında renklerin anlamını değişime uğratsa da varlığını hiçbir zaman yok etmemiştir. Eski kültürlerde inanca yönelik sembolik bir anlamı ve bir işlevi olan renkler, günümüzde tüm dünyada geçerliliği olan sembolik kullanımlarla süregelmektedir. Tek değişen, inanç ekseninde oluşan renk kullanımının günlük hayata yanıt veren işlevsel bir kullanıma dönüşmesi olmuştur. “Rengin Kültürel Çağrışımları” isimli makalesinde Doç. Özge Mazlum (2011), rengin işlevsel kullanımı ile ilgili şunları yazmıştır:

“Rengin işlevsel olarak en genel kullanımı ise sınıflandırmak ve tanımlamaktır. ...İnsanların güvenliğini sağlamak için de renkler işlevsel olarak kullanılabilir. Örneğin; elektrik şalterlerindeki yeşil renk devrenin kapalı olduğunu, kırmızı renk ise açık olduğunu ve tehlikenin varlığını gösterir. Uzmanlarca öngörülen renk kullanımı, bu konuda tüm dünyada ortak bir dil oluşturulması amacını taşımaktadır.

...Kırmızı, yangın söndürme istasyonları ve ekipmanlarında... kullanılmaktadır” (Mazlum, 2011: 134).

Günümüzde, her ne kadar yerel kültürler ve gelenekler ekseninde yerleşmiş olan sembolik dilin devamlılığı süregelse de günlük hayatta küresel olarak geçerliliği olan bir renk kullanımı ortaya çıkmıştır. Bu renk kullanımı, tüm dünyada bir kod sistemine dönüşmüş ve günlük hayatı kolaylaştırma amacına hizmet eder hale gelmiştir. Bu kodlar da kültürün bir parçası olarak her türlü insan yapımı yaratıcı eylemin içine dahil olmuştur.

Tüm bu rengin kullanımına dair açıklamalar, insan davranışlarının nedenlerini açıklayan ve bu davranışların sonucunda ortaya çıkan kültür kavramının içinde yer almaktadır. Yani kırmızı renk kullanımı, ilk günden bugüne inanç, sembolik kullanım ve işlev olarak ifade edilebilecek şekillerde, bir kültürel davranıştır. Bu davranış biçimleri her coğrafyada, her toplumda, zaman zaman farklı, zaman zaman benzer şekillerde sürdürülmektedir.

Toprak boya, Neolitik dönem örneklerinde seramik yüzeye parmak veya basit fırçalarla kabaca

sürülen bir boya olmuştur. Renk ve motiflerse, ev ve mağara duvarlarındakilere benzer geometrik, lekese ve figüratif soyut şekiller barındırmaktadır. Seramiklerdeki bu ikinci renk, seramikte dekor kavramının ilk ortaya çıkışını göstermektedir.

İnsan ve hayvan biçimli, riton olarak adlandırılan adak kapları, kimi zaman yapılaşma amacı ve işlevini ön plana çıkaracak dekorlarla resmedilmiştir. Kırmızı astar boyalı bu örnekler, kutsal sınırların adak amacıyla sunulduğu, avda ve ekinde bereketin simgelenildiği hayvan ve kadın bedenlerinin vurgulandığı, soyut düşünce ile ifadenin en güçlü örneklerinden bazılarını oluşturmaktadır.

Kırmızı astar kullanımı, seramik malzeme kültüründe binlerce yıl eskiye dayanan ve hâlâ kullanımı süren bir malzeme geleneği halini almıştır. Kırmızı çamur ve kırmızı astar, hemen her coğrafyada karşımıza çıkan ve çömlekçilik geleneklerinin sürdürdüğünü işaret eden değerli kültürel malzemelerdir.

Seramikte kırmızı, ilk çağlarda inanç ve ritüel amaçlarda kullanılmış, daha sonra malzeme teknolojisinin gelişimi ile farklı işlevler edinmiş, renk kodlarının ortaya çıkışı ile daha geniş bir ifade çeşitliliğine sahip olmuştur. Ancak her zaman, elde edilmesi ve uygulanması ustalık göstergesi olmuş, en beğenilen ve sevilen renk olmayı sürdürmüştür.

Günümüzde kırmızı, bir seramik geleneği halini almış olarak çömlekçi ürünlerinde kullanılmaya devam etmektedir. Sanat seramiğinde de kırmızı rengi bir teknik beceri olarak veya anlatımın bir öğesi olarak kullanan seramikçiler bulunmaktadır. Seramikçiler, güçlü malzeme kültüründen de referans alarak kırmızı rengi farklı tekniklerle sık sık kullanmaktadır. Seramik endüstrisi de güncel trendler ve kültürel faktörler bağlamında kırmızı rengi üretmeye ve sunmaya devam etmektedir.

3. SERAMİKTE KIRMIZI RENGİN TEKNOLOJİSİ

Neredeyse her kültürün ve malzemenin ilgisini çekmeyi başarmış olan “kırmızı” renge ulaşmada pek çok yöntem geliştirilmiştir. Seramik malzeme ile kırmızı rengin elde edilmesi, yüksek oranda malzemenin özellikleri ile sağlanmıştır. Teknolojinin gelişimi, insan kültüründe çok eski dönemlerden beri kullanımı görülen kırmızı için farklı kaynaklar yaratmış, kimi zaman şartlar zorlanmıştır. Kırmızı renge ulaşmakta ustalıklı yönetilen kaynak yaratma

yöntemleri şu şekilde sıralanabilir: Seramik çamurunun ve yüzeyin renklendirilmesi, seramik sırları ve alternatif pişirim yöntemleri.

3.1. Seramik Çamurunun Renklendirilmesi ile Kırmızı Renk

Seramiğin günlük ihtiyaçlar için kullanımında çamur doğadan elde edilmiş ve direnç kazanması için içine bitkisel lifler gibi organik maddeler katılarak şekillendirilmiştir. Renk, çamurun doğadan elde edildiği koşullara bağlı olarak ortaya çıkan, kontrol edilemeyen bir faktördür.

Yakın tarihe kadar, ilk seramiğin 11.000-12.000 yıl önce Japonya'da Jōmon döneminde üretildiği bilinmekteydi. Fakat son olarak Kuzey Çin'deki Xianrendong ve Yuchanyan mağaralarından çıkan örnekler, ilk seramiklerin yaklaşık 18.000-20.000 yıl önce Çin'de üretildiğini ortaya koymuştur. Ele geçen farklı et kalınlıklarına sahip toplam 282 parçanın çamur bünyelerine bakıldığında, açık ateşte pişirilmekten kaynaklanan kırılma yapıya ve düzensiz, heterojen kırmızımsı kahverengi bir renge sahip oldukları görülür (Şekil 2). Bu da tarihin ilk çömleklerinin üretiminde kullanılan çamurun içerisine kırmızı pişme rengine sahip bir kilin karıştırıldığının ip uçlarını verir (Hirst, 2019).

Şekil 2. Kuzey Çin Xianrendong ve Yuchanyan mağaralarından çıkan kırmızı kil karışımı bünyeli örnekler.



Kaynak: <https://www.thoughtco.com/yuchanyan-cave-hunan-province-china-173074> (Erişim Tarihi: 01.01.2020).

Kültürel gelişimin belirli bir basamağından sonra bilinçli bir renk kullanımı ortaya çıkmıştır. İkinci bir rengin uygulanması, malzemeye müdahale etmeye ihtiyaç duyulacak kültürel gelişmelerin yaşanmasıyla gerçekleşmiştir, ancak bu müdahale, malzemeye belirli bir düzeyde teknik hakimiyeti de gerektirmiştir.

Renk yelpazeleri belirli bir sınır aralığında olan doğal renkli killer renkli seramik çamuru olarak

değerlendirilebilir. Yeryüzünde içerisinde doğal olarak demir bileşikleri (Fe_2O_3) bulunan çamurlarla karşılaşmak mümkündür ve bu çamurlar doğal yöntemlerle çıkarılabilmektedir. İçerisinde yaklaşık %10 ve üzerinde demir oksit bulunduran çamur nötr ya da yükseltgen pişirilmekten sonra kızıl kahverengi tonlarına ulaşmaktadır. Hem yabancı hem de yerli literatürde bu pişme rengine sahip çamurlara 'kırmızı çamur' ismi verilmektedir. Açık (beyaz, bej, krem vb.) pişme rengine sahip seramik çamurlarını kırmızı renge dönüştürebilmek için içine boyayıcı özellikte maddeler ilave edilir ve çamurun tamamı renklendirilir. Bu işlem, çamur ya da bünye renklendirme olarak adlandırılır. Tarihsel süreçte bu işlemin, çamurun içerisine bir kırmızı kilin katkısı ile kolayca gerçekleştirildiği bilinmektedir.

Kırmızı renkte killi bir toprak olan hematitin suyla karıştırılması ile basitçe bir kırmızı boya elde edilebilmektedir. %10'un üzerinde demir oksit oranları içeren bir kil katkısıyla, daha koyu kırmızı pişme rengine sahip çamurlara ulaşılabilir. Tuğla, kiremit veya çömlekçi killeri doğal yapılarıyla kırmızı seramik çamurlarından oluşurlar (Arcasoy ve Başkırkan, 2020: 225).

Ayrıca gelişen çamur teknolojileri ışığında, çamur bünye içerisine ulaşmak istenen kırmızı rengin tonuna göre yaklaşık %8-15 arası oranlarda ya doğrudan demirin oksit hali (Fe_2O_3) ya da sentetik kırmızı seramik boyaları katılarak yine kırmızı renk tonları elde edilebilir.

Şekil 3. Abartılı emziği olan perdahlı terakota su kabı, MÖ 2600-2400, Girit.



Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/24765?searchField=All&sortBy=Relevance&when=8000-2000+BC.&ft=terracotta&offset=20&rpp=80&pos=2> (Erişim Tarihi: 03.01.2020).

Kırmızı çömlekçi çamurundan üretilen, kızıl kahverengi renk tonlarına sahip mat görünümlü seramiklere latince kökenli bir terim olan Terakota

(Terracotta veya Terrakotta) da denilmektedir (Şekil 3). Gözenekli, kırığı renkli, su geçirgenliği olan ve parlak (genellikle perdahlı) seramiklere de terakota denir. Kısaca pişmiş kırmızı toprak olarak tanımlanan bu ürünler, geleneksel çanak-çömleklerden, tuğla-kiremit gibi inşaat malzemelerine, kaplama seramiklerinden su ve kanalizasyon borularına kadar değişen çok geniş bir kullanım yelpazesine sahiptir.

3.2. Seramik Yüzeyinin Renklendirilmesi ile Kırmızı Renk

Kırmızı renge ulaşmada kullanılan bir başka yöntem ise astar ya da kırmızı boyalar ile seramik formun yüzeyinin boyanması ve renklendirilmesi işlemidir. Bu işlemde boyama için seramik astarlardan veya sıraltı, sıriçi, sürüstü seramik boyalarından oluşan farklı özellikte malzemeler kullanılabilir. Yaş, yarı yaş, kuru ya da pişirim sonrası olmak üzere seramiğin farklı üretim aşamalarında bu işlem gerçekleştirilebilir. Önemli olan, pişirim için uygun sıcaklığa dayanıklı bir malzeme veya boyanın kullanımudur.

Seramik astarı, şekillendirilmiş seramiğin yüzeyine uygulanan, çamur bünyesinden daha ince bir çamur tabakasıdır yani kısaca sulu bir çamurdur. Genel olarak astarlar kil ve türevi seramik hammaddelerinin su ile homojen bir şekilde karışımı ile elde edilirler.

Şekil 4. Hacılar, MÖ 6000-5000, kırmızı renkli astarlı seramik kaplar.



Seramik sırlarının keşfinden çok daha önceki tarihlerde insanların seramiklerini astar kullanarak renklendirdikleri bilinir. MÖ 6000-5000 yılları arasında Hacılar ve Çatalhöyük gibi Anadolu'nun iki yerleşim alanında astar kullanılmış ilk seramikler ile karşılaşılır (Şekil 4). Bu yerleşim yeri örneklerinde, koyu pişme rengine sahip bünyeler üzerinde açık renkli killer ile elde edilmiş dekorlamalar öne çıkar. Daha sonraki dönemlerde ise İran, Mezopotamya ve Anadolu'da üretilen seramiklerde kırmızı, kahverengi-siyah ve beyaz gibi renklerle yapılmış astarların kullanıldığı bilinir. Olasılıkla, ürettiği kaplarında kırmızı renge

ulaşım dekoratif bir etki almayı hedefleyen insan, çamur bünyesini renklendirmedeki pratiğini kullanmayı akıl etti. Sulandırdığı kırmızı killi ya da demir bileşiği içeriği olan balçık kıvamındaki çamurunu seramik yüzeylere uygulayarak hedefine ulaşabildi.

Kalkolitik dönemde seramik malzeme teknolojisinde belirli bir ilerleme yaşanmış, ince cidarlı seramikler ve ustalıklı resmedilmiş dekorlar ortaya çıkmaya başlamıştır. Prof. Dr. Mehmet Özdoğan (2002), Tel Halaf bölgesinde bulunan Kalkolitik dönem seramikleri bağlamında bu gelişimi şu şekilde değerlendirmektedir;

“Yapımında saf, birincil dolgu kil kullanılmış ve kapların hamuru iyi arıtılarak özenle hazırlanmıştır. İndirgenmiş bir ortamda ısı kontrolü olan ancak yüksek ısıya çıkabilen fırınlarda pişirilmiş olmaları, çömlekçiliğin artık özel bir uzmanlık durumuna geldiğini, “ustaların” oluştuğunu gösterir. Bu kapların bezemesinde kullanılan boyalar da toprak boya değil, metal oksitlerdir. Bezemenin yapılması kadar bu boyaların hazırlanması ve fırınlanması da bilgi ve teknoloji gerektiren bir olgudur” (Özdoğan, 2002: 113, 115).

Seramikte yüzeyin renklendirilmesinde kullanılan ve kırmızı renk veren metal oksit yine topraktan elde edilen demir oksitleridir. Bunlar topraktan ayrıştırılarak astar ile karıştırılmış ve yüzeyin dekorlanmasında kullanılmıştır. Seramiğin üzerine uygulanan dekorun daha parlak ve göz alıcı görünmesi, ayrıca gözeneklerin sıkılaştırılarak su geçirgenliğin azaltılması için de perdahlama yapılmıştır.

Aşı boyası olarak da adlandırılan, demir oksit içeren kırmızımsı bir mineral olan “okr”, hematitle renklenmiş bir tür kil-mineral karışımıdır. Astar hazırlamada rensiz bünyelere, kırmızı pişme rengine sahip kil, aşu boyası (okr) ve demir oksit (Fe₂O₃) ilavesinin dışında aynı çamur renklendirmesinde kullanılan yöntemde olduğu gibi ulaşılmak istenen kırmızı rengin tonuna göre yaklaşık %8-15 arası oranlarda sentetik kırmızı seramik boya katılarak da kırmızı renk tonlarına ulaşılabilir.

Tarihte bazı süreçlerde, Akdenizli çömlekçiler tarafından geliştirilen ve günümüzde rengiyle anılan bazı örnekler görülmektedir. Bunlar pekişmiş astar dekorlu Antik Yunan Arkaik dönem seramikleridir. İki, bazen daha fazla renk kullanılan bu kaplarda

figürler siyah ve kırmızı olacak şekilde resmedilmiştir. Bu renk kullanımı, herhangi bir ritüel amaç içermese de güçlü bir görsel özgünlük ortaya koymaktadır.

Roma İmparatorluğu'nun geniş sınırları içinde üretim yapan seramikçiler, uygun killere astarı nasıl hazırlayacaklarını, kile alkali ilave etmesini ve uygun teknikle pişirmesini Yunanlılardan öğrendiler. Bu ince taneli, eritici olarak alkali içeren ve demir oksitçe zengin killere ile astarlanmış seramikler, fırından çıktıktan sonra kırmızı, mumsu ve parlak bir yüzey görüntüsü verdiklerinden, başlangıçta "Kırmızı Parlak İşler" olarak adlandırıldılar (Çobanlı, 1996: 21).

Pekişmiş astarın "Terra Sigillata" astarı olarak adlandırılması, astarlanmış seramiklerin bir kişinin ismini veya simgesini mühür olarak taşımasından da kaynaklanmaktadır. Terra Sigillata, yani "mühürlü kap" terimi, Roma İmparatorluğu'nun uzandığı tüm ülkelerde MÖ 2. yüzyıldan MS 7. yüzyıla kadar üretilen, çoğunlukla rölyef bezemeli parlak kırmızı renkli astarlara 19. yüzyıldan başlayarak günümüze kadar verilen isimdir (Şekil 5), (Çizer, 2014: 25).

Şekil 5. Terra Sigillata tekniğinde üretilmiş kapaklı pişmiş toprak kutu, MS 1.-2. yüzyıl ortaları.



Kaynak: <https://www.metmuseum.org/artcollectionsearch/247448>
(Erişim Tarihi:10.08.2020).

Günümüzde de çok ince taneli killere ile, yükseltgen-nötr fırın atmosferlerinde pişirildiklerinde kırmızı ve parlak yüzeyli, sinter astarlara benzer görünümde seramik astarları üretilmekte ve orijinal tekniğin kullanımı bazı seramikçiler tarafından sürdürülmektedir.

Terra Sigillata astarı hazırlamak için, demir oksit içeriği yüksek olan, çok ince taneli kırmızı kil değirmende öğütülmesi yerine ezilerek ufalanır ve ince eleklerden elenir. Birim miktar olarak 1 litre sert olmayan suyla, deflokülan (sulu çamurdaki topraklanmayı önleyici madde) olarak anılan sodyum karbonat veya sodyum silikat bir kap

içinde karıştırılır. Deflokülan katkısı, reçetede kullanılacak olan kuru kil miktarının %0,3'ü oranındadır. Bu karışıma 0,300 kg kırmızı astar kili de karıştırıldıktan sonra, bulamaç katmanlaşması için en az 24 saat dinlendirilir. Kabın en dibinde iri tanecikli katman, üzerinde de orta boy ve ince taneciklerden oluşan katmanlar birikir. En üstte ayrışan saydam su karışımdan uzaklaştırılır. Dibe en önce çöken iri tanecikli katman da atılır. Geriye kalan zengin ince tanecikli tabakalar Terra Sigillata astarı olarak kullanılmaya elverişlidir (Arcasoy ve Başkırkan, 2020: 213).

Seramik yüzeyinde kırmızı renk elde edilebilen bir başka yöntem de sıraltı yöntemidir. Bu yöntem, esasen bir dekor yöntemi olarak tanımlanmaktadır. Pişmiş seramik bünye üzerinde uygulanan boyaların üzeri daha sonra saydam bir sır ile kaplanır.

Tarihsel süreçte sıraltı yöntemi ile kırmızı renk bakır ve demir minerallerinin kullanımıyla elde edilmiştir. Bakır, sabit bir renk yakalanması teknik olarak zor olduğundan ustalık gerektirmiştir.

Bakır oksit (CuO) ham olarak siyah renge sahiptir. 1000°C sıcaklığın üzerinde yükseltgen bir fırın ortamında pişirildiğinde yeşil renk elde edilir. Kırmızı rengin elde edilebilmesi için bakırın iki oksidasyon durumuna sahip olması gereklidir. Bakırın daha yüksek oksit formu olan bakır (II) oksit (küprik oksit-CuO), bakır (I) oksite (küproz oksit-Cu₂O) indirgenmelidir: $2 \text{CuO} + \text{CO} \rightarrow \text{Cu}_2\text{O} + \text{CO}_2$. Bu reaksiyon ancak indirgeyici fırın atmosferinde kullanılan malzemenin üreteceği CO ile gerçekleşir (Şekil 6). Bakır en fazla %0,2-0,5 arasındaki oranlarda en iyi sonucu vermektedir.

Şekil 6. Saydam sır altında bakır kırmızısı ile boyanmış porselen şişe, Yuan Hanedanlığı (1271-1368), Jingdezhen, Çin.



Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collectionsearch/49215>
(Erişim Tarihi: 23.02.2021).

Bakır dışında demir de kahveye dönük bir kırmızı renk sağlamaktadır. Hem bakır hem de demir, yüksek ısılarla dayanıklı olduğundan porselen üretiminde kırmızı renk için temel kaynak olmuştur.

“Demir Kırmızısı” seramik boya en fazla 1.000oC sıcaklığa kadar dayanabilirler, kiremit kırmızısı bir renge ulaşmak için Fe₂O₃ (demir oksit) kullanılır.

Tıpkı sırda olduğu gibi sıraltı tekniğinde de kırmızı, uygulanması ustalık gerektiren bir renktir. Osmanlı döneminin İznik seramiklerinde, 16. yüzyılın ikinci yarısında karşımıza çıkan mercan ya da domates kırmızısı olarak anılan kabarık özellikteki renk, bir süre büyük beğeni ve başarı kazanmış, daha sonra ise teknik sorunlar nedeniyle giderek soluklaşmış ve kullanımı sonlandırılmıştır (Şekil 7).

Şekil 7. Bölünmüş palmet tasarımlı sıraltı mercan (domates) kırmızısı çini bordür, 1578, İznik



Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collectionsearch/452296>
(Erişim Tarihi: 23.02.2021).

Bu dönem üretilen parlak mercan kırmızı rengin kaynağı yüksek oranda demir oksit içeren sıraltı boyadır (Şahin, 1998). Seramikler, tüm dünya müzelerinde yer alan, renkleriyle değer kazanmış örneklerdir. Tarihte ilk kez Rodos'ta bulduklarından Rodos işi olarak yanlış tanımlanan bu seramiklerin üretim yerinin daha sonra İznik olduğu anlaşılmıştır. Türk seramik literatüründe kırmızılı sıraltı tekniği olarak isimlendirilmektedir (Bakır, 2007: 297).

Sıraltı, bir dekor tekniği olarak kullanıldığından, beraberinde bir desen ya da motifle birlikte görselleşmiştir. Kırmızı, çoğu örnekte başka renkler ile bir arada kullanılmış, teknik beceri göstergesi olarak beğeni kazansa da renk olarak bir sembolik ifadeye karşılık gelmemiştir.

Kırmızı renkli seramik boya uran bileşiklerinden elde edilebilir fakat 1970'li yıllardan başlayarak uran bileşiklerinin zehirli olması sebebi ile seramik

endüstrisinde kullanılması yasaklanmıştır. Kırmızı renge en fazla yaklaşan renk tonlarında seramik boya elde etmek için krom oksitten büyük ölçüde yararlanılarak, “pink” oluşturan renkler ile çalışılır. Pink, seramikte temelde CaO, SnO₂ ve Cr₂O₃ ile hazırlanan ve 19. yüzyıl başında İngiltere’de elde edilen pembeyle canlı kırmızı arasındaki renk tonlarıdır (Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi, 1986: 16/8558).

Tek başına selen bileşikleriyle kırmızı renkli seramik boya elde edilebilir fakat bu renk kırmızıdan çok koyu şarap rengini andırır. Çeşitli oranlarda kadmiyum sülfür (CdS) ile karıştırılan selenin kadmiyum bileşiği olan Kadmiyum selenit (CdSe) ile koyu kırmızıdan sarıya kadar değişen renkler elde edilebilir. Kadmiyum selenitin toz alüminyum ve silisle birlikte eritilmesi sonucu “rubi” (yakut kırmızısı) renk veren seramik boya elde edilebilmektedir (Lehnhäuser, 1973: 145).

“Karmen Kırmızısı” bir renk elde etmek için; %48 kalay oksit, %17 kuvars, %24 tebeşir, %3 potasyum bikromat, %4 Boraks, %4 sülyen bileşiminden oluşan reçete 1.200oC sıcaklıkta kızdırılarak öğütülür.

Günümüzde, çeşitli hammaddelerle üretilen farklı kırmızı tonlarına sahip çok sayıda boya seçeneği bulunmaktadır.

Kırmızı rengin kullanıldığı diğer bir teknik de sırüstü yöntemidir. Pişmiş sır üzerine uygulanan sırüstü boya teknolojisi, kırmızı rengin elde edilebilmesi için önemli bir aşama olmuştur. Daha düşük ısılarla gerçekleşen sırüstü boya pişirimi, yüksek ısılarla elde edilmesi güç kırmızı renge ulaşılmasını kolaylaştırmıştır.

Tarihte ilk kez Selçuklu seramikleri üzerinde sırüstü tekniği ile kırmızı renk kullanımı görülmektedir. Rengin elde edilmesi için bu seramikler çoklu pişirime tabi tutulmuştur. Minai tekniği, çoklu pişirim tekniği ya da yedi renk tekniği olarak da adlandırılan bu özel teknikte, turkuaz, kobalt mavisi, yeşil ya da siyah gibi renkler sıraltı tekniği ile uygulanmıştır. Yüksek ısıya dirençsiz olan kırmızı ve altın boyalarsa, pişirim sonrası uygulanmış ve daha düşük sıcaklıklarda üçüncü bir pişirim gerçekleştirilmiştir.

Selçuklu kırmızı sırüstü boya örneklerinden birkaç yüzyıl sonra, Çin’de ve Japonya’da sırüstü kırmızı kullanımı görülmektedir. Çin’de kinrande adıyla anılan kırmızı üzerine altın dekorlu seramikler, Japonya pazarında çok beğenilmiştir (Balyemez, 2018: 818). Japonya’da da, Kakiemon ailesi atölyesinde üretilen ve Avrupa porselen fabrikalarında da taklit edilen, içinde

mercan kırmızısı renk bulunan porselenler üretilmiştir (Şekil 8). Tıpkı sıraltında olduğu gibi sırüstünde de kırmızı renk kullanımı kinrande ve kakiemon tarzı gibi özel uygulamalar dışında resimsel bir anlayışla uygulanmıştır.

Şekil 8. Eiraku Hozen tarafından üretilmiş, kinrande tarzında boyanmış porselen tütsü kabı, Edo Dönemi (1615–1868), Japonya.



Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/63024>

(Erişim Tarihi: 23.02.2021).

Sırüstü kırmızı renkli boyaaların üretiminde bakır ve demir önemli kırmızı renk kaynaklarıdır. Ancak bunun dışında, kurşun ve altın mineralinden de çok parlak bir kırmızı renk elde edilebilmekte fakat kurşun zehirli olduğu için kullanımı tercih edilmemekte, altınsa yüksek ekonomik maliyet getirmektedir.

“Adını Latince “purpora” / erguvan kırmızısından alan ve özel bir kırmızı tonu olan “Purpur Kırmızısı” seramik boyaalarının en iyi örneği altın purpurdur. Yüksek üretim maliyetine karşın, doymuş tonu ile vazgeçilemeyen bir kırmızı dekor boyasıdır. Metalik altının koloidal dağıtılması ile elde edilir.” (Arcasoy ve Başkırkan, 2020: 243).

Ayrıca bir metal çözeltisi olan Altın klorid ile de kırmızı renge ulaşmak mümkündür.

3.3. Seramik Sırları ile Kırmızı Renk

Kırmızı rengin elde edilebilmesinde kullanılan bir başka yöntem ise sırdır. Seramik sırları, tarihsel süreçte seramik alanında yaşanmış en büyük teknolojik gelişmelerden biri olmuştur. Gözenekli yapıdaki seramik malzemenin gözeneklerinin sır yardımı ile kapatılması, seramiğin daha önce hayal bile edilemeyecek bazı renklere boyanması sırnın keşfi ve gelişimi ile mümkün olabilmıştır.

Sırda kırmızı renk kullanımı teknik olarak oldukça zorlayıcı bir beceri gerektirmektedir. Çin’de, 14. yüzyılda bakır bileşikleriyle kırmızı denenmiş ancak renk griye dönmüş ve başarısız olunmuştur.

“Çömlekçiler ancak Ming İmparatoru Yongle’nin hükümdarlığı döneminde, pişirmede eşit dağılımlı renk tutturma tekniğinde ustalaşmıştır. Bu devrimin nedeni de imparatorun müdahalesidir. Başkenti yakın zamanlarda Pekin’e taşımış olan Yongle, kurban ayinlerini düzenlediği sunaklara tek renkli seramikler yerleştirilmesini istedi - Gök için mavi, Yer için sarı, Güneş için kırmızı ve Ay için beyaz. Kırmızının özel bir önemi vardı, çünkü imparatorun soyadı olan “Zhu” kırmızı anlamına geliyordu” (Victoria ve Albert Müzesi’nden Dünya Seramiğinin Başyapıtları, 2009: 78)

Seramikçiler tarihsel süreç içerisinde yükseltgen (oksidasyon) ya da indirgen (redüksiyon) iki farklı fırın atmosferini kullanarak çok özel kırmızı renkli seramikler elde edebilenin üstesinden gelebilmiştir. Seramikte sır kullanımı ile kırmızı renge ulaşma yöntemleri şu şekilde sıralanabilir:

Yükseltgen ve Nötr fırın atmosferi ile elde edilenler; Krom Kırmızısı Sırlar, Uran Kırmızısı Sırlar, Selen Kırmızısı Sırlar, Krom-Kalay Kırmızısı (Pink) Sırlar, Demir Kırmızısı Sırlar, Nikel Kırmızısı Sırlar, Sırıçi Boyalı Kırmızı Sırlar.

İndirgen fırın atmosferi ile elde edilenler; Çin Kırmızısı Sırlar, Lüster Kırmızısı Sırlar, Raku Kırmızısı Sırlar.

3.3.1. Krom Kırmızısı Sırlar

Krom kırmızısı sırlar, metal oksitler grubu içerisinde yer alan Krom (III) oksit (Cr_2O_3) ile, 850-900°C arası düşük sıcaklıklarda nötr ya da oksitleyici fırın atmosferlerinde elde edilmektedir. Reçetesinde yüksek miktarda fritleme (sırçalaştırma) işlemi yapılmamış kurşun oksit (PbO), düşük miktarda kuvars (SiO_2), az miktarda kil-kaolin (Al_2O_3) ve %2-4 arası krom (III) oksit (Cr_2O_3) bulunan bileşimle oksitleyici atmosferde 900°C sıcaklıkta çok kolay bir şekilde kırmızı sır elde edilebilir. Krom kırmızısı sır reçetesi içinde kalay oksit kullanımının iki büyük avantajı bulunmaktadır: İlki, SnO_2 katkısının reçete içinde artırılması ile matlık sağlanabilir. İkincisi ise, düşük sıcaklıklarda elde edilen krom kırmızı sır renginin daha yüksek sıcaklıklarda da yine kırmızı olarak elde edilmesine olanak sağlar (Şekil 9).

Şekil 9. Awaji Adası'nda üretilmiş krom kırmızısı sırlı, kabartmalı vazo.



Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/418694096603132798/> (Erişim Tarihi: 15.12.2020).

3.3.2. Uran Kırmızısı Sırlar

Kırmızı rengin yükseltgen fırın atmosferi ile elde edilmesinde kullanılan diğer bir yöntem; bol kurşun bileşiği içeren sırlara yaklaşık %10-20 arasındaki oranlarda uran bileşikler ($\text{Na}_2\text{U}_2\text{O}_7$) katkısı yapılması $950-1.000^\circ\text{C}$ sıcaklıklar arasında pişirilmesidir.

Kurşunlu sırlarda uran kırmızısının ortaya çıkması, uranın pişme reaksiyonu sonucu, kurşunla kurşun uranat şeklinde birleşmesiyle gerçekleşir. Kırmızı renkli sır elde etmek için SiO_2 oranı 1,3 molün, Al_2O_3 oranı da 0,2 molün üzerine çıkmamalıdır. Uran kırmızısı sırlarda, kurşunun kısmen K_2O ile yer değiştirmesi sonucu daha parlak renklere ulaşılabilir (Şekil 10). BaO ve MgO 'in sırda yer alması ile kırmızı renk giderek sarı tonlara, sır da matlığa dönüşür. Tüm bu renkler oksitleyici-nötr fırın atmosferlerinde başarılı sonuçlar verir (Arcasoy ve Başkırkan, 2020: 299).

Şekil 10. Bauhaus tarzında 1920'lerde Almanya'da üretilmiş uranyum kırmızı sırlı mumluk.



Kaynak: <https://picclick.com/Bauhaus-Keramik-KerzenhalterUran-GlasurGerman-CandleStick-Uranium-Red-20s-30s-372448297949.html> (Erişim Tarihi: 16.12.2020).

Uran bileşiklerinin dezavantajı ise tümünün zehirli

olmasıdır. Yayılmış oldukları radyasyon belli ölçülerin üzerine çıktığı zaman insan sağlığını tehdit eder, sır bileşimlerinde uran bileşikler kullanılacağı zaman çok dikkatli olunmalıdır.

3.3.3. Selen Kırmızısı Sırlar

Yükseltgen fırın atmosferi ile elde edilen selen kırmızı sırların ana malzemesini oluşturan selenyum ilk kez 1817 senesinde İsveçli kimyacılar Jöns Jakob Berzelius ve Johan Gottlieb Gahn ikilisi tarafından bulunmuştur. Kimyasal olarak ametal grubunda yer alır ve kükürde benzeyen bir yapıdadır.

Selenin seramik sırlarında kullanılması, "selen kırmızısı" sırların bulunması ile başlamıştır. Element şeklindeki selenin başka, selenin şu bileşikler sırlarda kullanılır: Sodyum selenit (Na_2SeO_3), baryum selenit (BaSeO_3), çinko selenit (ZnSeO_3), kadmiyum selenit (CdSe) ve selen sülfür (SeS_2) (Arcasoy ve Başkırkan, 2020: 301).

Tercih edilen fırın atmosferi ve pişirim süresi başarıyı etkileyen faktörler arasındadır. Başarılı sonuçlar kısıtlı tutulan pişirim diyagramı, seramikler arasındaki uygun hava sirkülasyonu ve fırın içinde yer alan ürünler arasındaki boşluğun orantılı bırakılması ile alınabilmektedir. Fırının yalnızca selenli sır ile sırlanmış seramiklerle yüklenmesi koşulunda çok daha başarılı sonuçlar elde edilebilmektedir.

Özellikle sırçalaştırma yapılarak selen kırmızısı sırların çok daha iyi bir kalitede elde edilmesi sağlanabilmektedir. Baryum selenit bileşiği, kurşun içermeyen bir sır ile uygun bir şekilde sırçalaştırıldığında en uygun selen kırmızısı rengini vermektedir. Bu sır bileşimine yapılacak olan kaolin ve potasyum feldspat katkısıyla kırmızı renk bozulmadan matlık oluşturulabilir (Şekil 11).

Şekil 11. Rogier Vandeweghe tarafından 1960'larda Belçika'da üretilmiş selen kırmızısı sırlı üçlü vazo takımı.



Kaynak: <https://www.pamono.eu/selenium-red-vases-by-rogier-vandeweghe-for-perignem-1960s-set-of-3> (Erişim Tarihi: 16.12.2020).

“Kadmiyum selenür, kadmiyum sülfürle CdSe : CdS = 1 : 10 oranında karıştırılarak yüksek olmayan sıcaklıklarda (SP010a) sırlara bayrak kırmızısı renk verir. Kırmızı rengi veren bu karışım da 5 kısım kadmiyum karbonat, 2 kısım kükürt çiçeği ve 1 kısım toz halindeki selenin karıştırılıp 900°C sıcaklıkta kızdırılmasıyla elde edilebilir. Selen kırmızısı sırların da bu sıcaklıklar civarında, 500-600°C sıcaklıklara kadar bol oksijenli pişirilmeleri gerekir” (İşman, 1972: 86).

Selen kırmızısı sırlara yapılacak olan praseodimyum (III) oksit (Pr₂O₃) katkıları ile pembeden şarap kırmızısına kadar değişen renk tonları da elde edilir.

3.3.4. Krom-Kalay Kırmızısı (Pink) Sırlar

Yükseltgen fırın atmosferinde krom (III) oksit (Cr₂O₃) ve kalay oksit (SnO₂) karışımı ile “krom-kalay kırmızısı (pembesi)” sırların elde edilmesi mümkündür. Bu sırlara “ahududu kırmızısı” ya da “bordo kırmızısı” ismi de verilmektedir.

Kalay oksitli sırlar, krom-nikel rezistans telleri ile ısıtılan seramik fırınlarında tellere yakın bölgelerde kırmızı-pembe lekeler oluşturabilir (pink oluşumu). Bu nedenle krom oksidin renk verici olarak kullanıldığı “pink” (pembe) seramik boyalarının esas yapısını SnO₂ oluşturur (Arcasoy ve Başkırkan, 2020: 303).

960-980°C arası bir sıcaklıkta; %33 kuvars, %10 kaolin, %9 kalsiyum borat, %18 nefelin siyenit, %18 mermer, %10 dolomit ve %2 bentonit içeriğinden oluşan reçeteye %5 kalay oksit ve %0,5 krom oksit ilavesi ile Şekil 12’deki gibi olumlu bir krom-kalay kırmızısı sır elde edilebilir.

Şekil 12. June Perry tarafından üretilmiş krom-kalay kırmızısı sırlı vazo, Amerika.



Kaynak: <https://glazy.org/recipes/27852> (Erişim Tarihi: 16.12.2020).

3.3.5. Demir Kırmızı Sırlar

Yükseltgen ortamlarda kırmızı demir oksit (Fe₂O₃), 1.000°C sıcaklığın üzerinde demir monoksite (FeO) ayrışır. Demir kırmızısı sırlar Fe₂O₃’in sütun şeklinde kristallerinin yüzey büyümesiyle üretilir. En iyi kırmızı renk, siyah FeO’ün kristal oluşturma eğiliminde olduğu 1.000°C’nin üzerindeki sıcaklık aralığında, kırmızı Fe₂O₃ kristallerinin büyümesinin optimize edildiği yaklaşık 950°C sıcaklığa kadar hızlı bir soğuma ile elde edilir. Bu aşamada oksijene ihtiyaç duyulmaktadır. 950°C sıcaklıkta yaklaşık bir saat bekletmek demir kristallerinin en yüksek seviyede gelişimini ve iyi bir kırmızı rengin oluşumunu sağlar. Eğer bir saatin üzerinde bekleme yapılırsa kırmızı renk bozulmaya ve kahverengiye dönüşmeye başlar. Kırmızı demir oksit içeren bir sırda ne kadar çok kalsiyum bileşiği varsa, iyi bir kırmızı renk elde etmek o kadar zorlaşır fakat Fe₂O₃’den üretilen sırlarda kırmızı rengi elde etmek için az miktarda da olsa kalsiyum bileşiğine ihtiyaç vardır. Domates kırmızısı renge ulaşmak için reçeteye ayrıca fosfor ilave etmek gerekir (Şekil 13). Yükseltgen fırın atmosferinde en iyi demir kırmızısı sonucu, yaklaşık 44 gr potasyum feldspat, 16,5 gr kuvars, 14 gr kemik külü, 11 gr kırmızı demir oksit, 10,5 gr kaolin, 10 gr talk, 3 gr lityum karbonat ve 2 gr bentonit bileşimi ile elde edilebilir (johnsankey, 17.12.2020).

Şekil 13. Qing Hanedanlığı (1644–1911) dönemi demir kırmızısı sırlı porselen meiping vazo, Jingdezhen, Çin.



Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/51142> (Erişim Tarihi: 17.12.2020).

3.3.6. Nikel Kırmızısı Sırlar

Yükseltgen fırın atmosferinde yüksek oranda çinko oksit (ZnO), baryum oksit (BaO) ve düşük oranda kurşun oksit (PbO), alkali oksit (K₂O-Na₂O) içeren sırlara %2,5-5 arası oranlarda nikel bileşikleri (NiCO₃)

katkısı yapıp, 1.100°C üzerindeki sıcaklıklarda pişirilerek, “mat nikel kırmızısı sır”lara ulaşmak mümkündür (Şekil 14).

Şekil 14. Brother Thomas Bezanson (1929-2007) tarafından nikel içerikli sır ile yapılmış koyu kırmızı dokulu porselen vazo, 31.1x21.6x21.6 cm.



Kaynak: <https://www.artsy.net/artwork/brother-thomas-bezanson-vase-dark-red-textured-nickel-glaze> (Erişim Tarihi: 15.12.2020).

3.3.7. Sırıçi Boyalı Kırmızı Sırlar

Yükseltgen fırın atmosferi ile elde edilen kırmızı sırlara verilebilecek son örnek ise sentetik kırmızı boya ile yapılacak olanlardır. Basit bir mantıkla, saydam bir sırnın içerisine istenen kırmızının tonuna göre yaklaşık %4-15 arası oranlarda ilave edilecek kırmızı sıriçi boyalar ile istenen tonda kırmızılar üretmek mümkün olabilmektedir (Şekil 15).

Şekil 15. Qing Hanedanlığı (1644–1911) dönemi acı biber şeklinde üretilmiş kırmızı sıriçi boyalı sırta sırlanmış cam kapaklı porselen enfiye şişesi, yükseklik: 7 cm.



Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/41649> (Erişim Tarihi: 15.12.2020).

Yükseltgen fırın atmosferi ile elde edilen kırmızı sırların çeşitliliği kadar indirgen fırın atmosferi ile elde edilen kırmızı sırlar da bulunmaktadır.

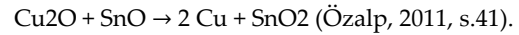
3.3.8. Çin Kırmızısı Sırlar

Zaman içerisinde seramik malzemeyi tanımaya başlayan insan, teknoloji ve bilginin gelişimiyle sınırları da zorlamaya başlamıştır. Bakır oksit ile indirgenmiş fırın ortamında kırmızı renk elde edilmesini ilk kez keşfeden Çin’de Tang Hanedanlığı (618-907) ve Kuzey Song Hanedanlığı (960-1126) döneminde, Hunan eyaletinin Cahangsha köyünde porselen üretimi yapan çömlekçiler olmuştur. İlk kez Çin’de keşfedildiği için daha çok “Çin kırmızısı” ismi ile anılan bu sırnın ilginç yönü, oluşan kırmızının tonuna ve görünümüne göre “bakır kırmızısı, peach bloom (şeftali çiçeği), oxblood (öküz kanı), flambé (alev), sang de boeuf (öküz kanı), lang yao (kurt şeytan), chi hung (güçlü)” gibi farklı isimler almasıdır.

Kırmızı rengin oluşmasında, normal koşullarda seramik sırnı yeşile bile boyayamayacak kadar az bir miktarda bakır oksit kullanılır. Kullanılan CuO oranı genel olarak %0,3-1,0 arasındadır. Meydana gelen kırmızı rengin sebebi, indirgeme sırasında bakır oksidin (CuO) bakır oksidul (Cu₂O) şekline dönüşmesi ve bir kısım bakırın da kolloidal şekilde dağılmasıdır (Arcasoy ve Başkırkan, 2020: 322).

Eğer sır bünyesi içerisinde bakır oksidin ilave miktarı artarsa kırmızı renk açılmaya ve gittikçe yeşile dönüşmeye başlar. Genel olarak Çin kırmızısı sırlar akıcı özelliktedir. Sıra yapılacak %1-2 oranındaki SnO₂ katkıları ile kırmızı rengin oluşmasında olumlu etkiler alınabilir.

Kalay II oksit (SnO) veya demir II oksit (FeO) indirgeme potansiyelini artırmak için kullanılır, böylece bakır I oksit iyi yayılmış formda metalik bakıra dönüştürülerek, kırmızının parlaklığı artırılabilir.



Bakır kırmızısı sırların üretiminde doğru seçilen fırın tipinin ardından en önemli ikinci unsur, fırın atmosferinin bakırdan kırmızı rengin elde edilebilecek şekilde ayarlanmasıdır. Bakır kırmızısı sırlar 800-1.250°C sıcaklıklar arasında oluşur. Kırmızı rengin oluşmasında nötr ya da yükseltgen pişirimin ardından genellikle 800-900°C sıcaklıkta fırına indirgemeyi sağlayan malzemeler atılarak, indirgen ortamın oluşması ve bunun yaklaşık olarak kırk dakika ya da bir saatlik bir sürede yapılması çok önemlidir (Sevim, 2006: 57).

Çin kırmızısı sırların pişiriminde fırın içinde indirgemeyi sağlamak için şeker, katran, naftalin, ağır

yağ, odun, çıra vb. gibi maddeler tercih edilebilir. Fırının 300°C sıcaklığa kadar yavaş bir şekilde soğutulması iyi sonuçların alınmasını sağlar (Şekil 16).

Şekil 16. Bakır kırmızısı sırlı, ağız kısmı sırüstü dekorlu porselen vazo, Qing Hanedanlığı (1644–1911), Çin.



Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/47438>
(Erişim Tarihi: 05.09.2020).

Çin kırmızısı için %25 borik asit, %18 kalsine soda, %16 potas, %11 kaolin ve %30 kuvars'tan oluşan bir sır reçetesine yapılacak olan %0,5 CuO ve %1 SnO₂ katkısıyla 800-900°C sıcaklıklar arasında pişirim gerçekleştirilerek fırın içerisinde uygulanacak indirgeme ile olumlu sonuçlar almak mümkündür.

3.3.9. Lüster Kırmızısı Sırlar

İndirgen fırın atmosferi ile kırmızı renk elde edilebilecek bir diğer yöntem de sedefli, metalik parıltılı ve dalgalı renkli, gökkuşağı gibi görünümüleri olan lüster tekniğidir.

İlk kez 7 ve 8. yüzyıllarda Mısır'da cam üzerine uygulanan lüster tekniği, 9. yüzyılda Abbasi döneminde Basra ve Bağdat'taki çömlekçi ustaları tarafından kullanılarak camdan seramiğe geçmiştir. 12. yüzyıl İslam seramik kültüründe Mısır'dan İran'a giden seramik ustaları Rey, Kaşan ve Rakka'da ürettikleri çinilerde lüster ve minai tekniklerini kullanmıştır. 13. yüzyılda İspanya'ya, 15. yüzyılın sonlarında İtalya'ya ulaşan lüster tekniği ile Deruta ve Gubbio'da yakut kırmızısı, altın sarısı, parlak gümüş renklerinde lüsterli seramikler üretilmiştir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997: 3/1657).

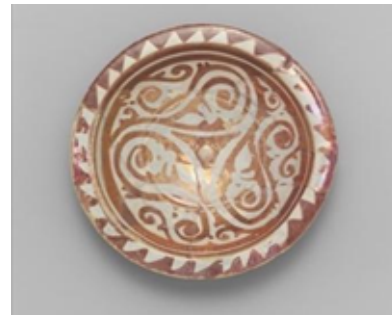
Rönesans döneminde (16. yüzyıl) macun lüsterleri ile en üst düzeyde örnekler ortaya çıkmıştır. 17. yüzyılda İran'da kırmızı ve yeşil macun lüsterleri, 19. yüzyılda ise İtalyan, Alman, Macar, Fransız Danimarkalı ve Finli seramikçilerin uyguladığı zemin sırları ve macunları ile bu sırlar yeni bir boyut kazanmıştır (Çizer ve Yoleri,

1998: 137).

Elde edilmelerinde çeşitli hammadde ve yöntemlerden yararlanılır. Örneğin, saydam veya renkli bir sır alınarak bu sıra %0,1-3 CuO ve %10-20 oranında gümüş klorid veya gümüş nitrat katılarak çok iyi karıştırılır. Bu karışım ile sırlanan parça pişirilir ve soğuma sırasında, yaklaşık 900-600°C sıcaklıklar arasında, çok fazla duman çıkarabilen katran, yağ, naftalin vb. gibi maddeler ile gümüşün indirgemesi yapılır. Bileşimlerinde gümüşü tek başına içeren sırlardan daha iyi lüsterler elde etmek için bizmut katkısından yararlanılır (Arcasoy ve Başkırkan, 2020: 320).

Sırıci olarak adlandırılan kırmızı lüster sırlar da aynı Çin kırmızısı sırlarda olduğu gibi fırın içerisinde yapılacak indirgeme ile oluşmaktadır. Kırmızı lüster etkisi indirgeme yöntemiyle elde edilebildiği gibi, macun yöntemi ile (Şekil 17) ya da pişmiş bir sırın üzerine boya gibi sürülerek veya püskürtülerek de uygulanabilir. Bu boyalara rezinat lüster boyaları denir ve kırmızı rengin elde edilmesinde metal bileşikleri kullanılır. Turuncu renkli rezinat lüsteri elde etmek için demir ve uran metali, pembe ve purpur kırmızısı renk rezinat lüsteri elde etmek için de altın ve gümüş metali kullanılır (Mete, 2020: 328). Bu rezinatlar 650-750°C arası düşük sıcaklıklarda oksitleyici atmosferde pişirilir.

Şekil 17. Mısır veya Suriye'de, 11. yüzyılın sonu-12. yüzyılın başında beyaz opak sır üzerine parlak bakır kırmızısı macun lüsteri ile üretildiği düşünülen kâse.



Kaynak: <https://www.metmuseum.org/art/collectionsearch/452725>
(Erişim Tarihi: 05.09.2020).

3.3.10. Raku Kırmızısı Sırlar

İndirgen fırın atmosferi ile kırmızı renk elde edilebilecek başka bir yöntem ise raku pişirimidir. Kırmızı demir oksit ve bakır bileşikleri raku sırlarında kırmızı renge ulaşmakta en çok tercih edilen metal oksitlerdir. Gümüş nitrat ve bizmut nitrat gibi

kimyasallar kullanılarak lüster görümlü sırlar elde etmek de mümkündür. 850-950°C gibi düşük bir sıcaklıkta kısa bir sürede eriyerek, camsı bir hale dönüşecek özellikle akışkan bir saydam sıra yapılacak olan sentetik sıriçi kırmızı boya katkısı da kırmızı renge ulaşmayı sağlamaktadır. Sırların parlak ve rengârenk görüntüsü indirgemeye bağlı olarak meydana gelir. Çin kırmızısı ya da lüster yönteminde kullanılan sırlar raku pişiriminde kullanıldığında benzer tonlarda bir kırmızı renge ulaşmak mümkündür. Raku kırmızısı sırların, Çin kırmızısı ve lüster sırlardan farkı, indirgemenin fırın içinde değil, fırın dışında yapılmasıdır (Şekil 18).

Şekil 18. Mieke Selleslagh tarafından üretilmiş kırmızı raku sırlı form, Belçika.



Kaynak: <http://www.miekeselleslagh.be> (Erişim Tarihi: 17.12.2020).

Raku pişiriminde, sır bileşimindeki metal oksitler indirgemeye maruz bırakılarak metalik renklerin oluşumu gerçekleştirilmektedir. Böylece bu yöntemle seramik parçaların üzerinde çok çekici ve estetik metalik renklerin ortaya çıkması sağlanmaktadır (Pitelka, 2005: 22).

İndirgen fırın atmosferinde sır ile kırmızı renk elde edilebildiği gibi gelişen teknoloji ve seramikçilerin ilgisi ile ortaya çıkan yöntemlerle sırsız olarak farklı tekniklerle de kırmızı renge ulaşılabilir. Bu teknikler, alternatif pişirim yöntemleri olarak tanımlanmaktadır.

3.4. Alternatif Pişirim Yöntemleri ile Kırmızı Renk

Seramik malzemede, hangi çamur, boya veya sır kullanılırsa kullanılsın pişirim ile sonuç ürüne ulaşılmaktadır. Pişirim işlemi de teknolojik gelişmelerle farklı boyutlar kazanmış, renk üzerinde çok önemli söz sahibi olmuştur. Pişirim, seramik malzeme üzerinde kimyasal bazı reaksiyonlar yaratarak dönüşüme yol açmaktadır. Ancak pişirim

denilen işlem yalnızca ateş ve seramiğin buluşması kadar kolay ifade edilemez. Çok hassas kimyasal reaksiyonların kontrolü gerekmekte, oksijen ve karbon monoksit etkileri doğrudan rengi belirlemektedir. Oksijenli ortamda pişirim, oksijensiz ortamda pişirim ve dumanlı pişirim yöntemleri ile birbirinden çok farklı renk tonları oluşturulabilmektedir. Dolayısıyla, seramikte kırmızı rengin nasıl elde edileceği ile ilgili olarak pişirim yöntemi, önemli bir etken olarak ele alınmaktadır.

İndirgen pişirim ortamlarında seramik çamur ve sırlarının değişikliğe uğraması özelliklerinden yararlanan seramikçiler, farklı tarzları deneyerek sanatsal sonuçlara ulaşmıştır. Günümüzde uygulanan pek çok alternatif pişirim şekli vardır. Bunlardan bazıları şunlardır: Bakır matı raku (Şekil 19a), sarar pişirimi (Şekil 19b), çukur pişirim (pit firing), varil pişirimi, tuz pişirimi (Şekil 19c), soda pişirimi vb. Bu pişirimlere ek olarak, içerisinde indirgeme yapılabilen sepet fırını ve kâğıt fırını gibi yeni farklı teknikler geliştirilmiştir. Bahsi geçen pişirimlerde indirgeme ya fırın içinde ya da fırın dışında bir metal kap içinde yapılmaktadır. Örneğin sarar, çukur, varil, tuz ve soda pişirimlerinde indirgeme fırın içinde, raku, obvara gibi pişirimlerde ise fırın dışında gerçekleştirilmektedir.

Şekil 19a. Chris Hawkins tarafından üretilmiş “okyanustan yükselen kiraz yanardağı” isimli bakır matı kırmızısı raku şişe, İngiltere. **Şekil 19b.** James Watkins tarafından Terra Sigillata astarlı ve alüminyum folyoya sarılarak sarar pişirim tekniği uygulanmış şişe, Amerika. **Şekil 19c.** Sheila Casson Atölye Çömlekçilik tarafından kırmızı tuz pişirimi ile üretilmiş sürahi, 20. yüzyıl, İngiltere.



Kaynak: <http://www.chris-hawkins.co.uk> (Erişim Tarihi: 17.12.2020).

<https://reg130.imperisoft.com/visarts/ProgramDetail/3734343838/Registration.aspx> (Erişim Tarihi: 18.12.2020). <https://www.xupes.com/design/product-details/21610/sheila-casson-studio-pottery-red-salt-glazed-jug-20th-c/sheila-casson-studio-pottery-red-salt-glazed-jug-20th-c.html> (Erişim Tarihi: 18.12.2020).

Alternatif pişirim tekniklerinde, oksitler, karbonatlar ve bakır tel gibi çeşitli kimyasal renklendiriciler ile farklı siyah tonlarını, gri dumanlı yüzeyleri, pembemsi-koyu kırmızı kahverengileri, pembe tonlarını, toprağımsı turuncuları, kırmızılarını, toprak tonlarını ve koyu sarı gibi çarpıcı yüzey renklerini elde etmek mümkündür. Bu teknikler sayesinde, geleneksel sır ve astarlama yöntemleri ile elde edilemeyecek kırmızılarını, canlı turuncuları ve parlak sarıları içeren kırmızımsı ve parlak renkler arasında güçlü ışık-gölge kontrastları elde edilebilmektedir (Watkins ve Wandless, 2006: 46).

Çoğunlukla seramiklerin yüzeyinde duman aracılığıyla siyah lekeler elde etmek için talaş, gazete kâğıdı vb. gibi organik malzemeler kullanılır. Pişirim esnasında oksitlenme sürecinde karbon yanarak bir sınır meydana getirir. Bu sınır bölgesinin hemen yanında bakır ve tuz bileşiminden meydana gelen kırmızı, turuncu ve bronz parlamalar ortaya çıkabilmektedir. Alternatif pişirim tekniklerinde, bakır sülfat tipik olarak kırmızı renge dönüşür. Geleneksel sırlama ve astarlama yöntemleri ile elde edilemeyecek kırmızı tonları elde edilir. Tuz (NaCl), sodyum bileşiklerini içerdiğinden dolayı bazı sarı ve kırmızımsı sarı renklerin oluşmasına yardım eder. Özellikle Terra Sigillata astarlı ve alüminyum folyo ile yapılan pişirim teknikleri ile kırmızı renge ulaşmak mümkündür. Bu yöntemle renkler kahverengi ve siyahtan turuncu, kırmızı ve mor gölgelere kadar uzanabilir.

Aktarılan bilgiler doğrultusunda kırmızı renge ulaşmada pek çok yöntem bulunmaktadır. Tarih boyunca kırmızı renge olan ilgi hiç azalmamış, seramikçiler de bu renge ulaşmak için birbirinden farklı ve zengin birçok yöntem aramış ve geliştirmiştir.

4. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Çalışmanın giriş bölümünde belirtildiği gibi, kırmızı renk ve seramik malzeme ilişkisine dair iki soru sorulmuş ve bu sorular paralelinde araştırma gerçekleştirilmiştir. Bu soruların yanıtları üzerine ortaya çıkan sonuçlar değerlendirilmiştir. Buna göre; Seramikte kırmızı renk neden kullanılmıştır? sorusu; inanç gelenekleri, sembolik kültür ve işlev olarak, Seramikte kırmızı renk nasıl kullanılmıştır? sorusu ise; malzeme özellikleri ve teknolojinin kullanımı şeklinde yanıt bulmuştur.

İnsanlık tarihinin en köklü kültür öğelerinden seramiklerde görülen ilk renk olan kırmızı, şüphesiz ki inançla ilişkili davranışların ve insana özgü soyut düşünme becerisinin bir çıktısı olarak görülmektedir.

Ancak bu rengin inanç ve soyut düşünce bağlamında kullanımını mevcut teknolojik olanaklar çerçevesinde değerlendirmek gereklidir. Doğadan elde edilebilen en eski pigment olan kırmızı, seramik kullanımı öncesi dönemde de insan kültüründe yer etmiş bir malzemedir. Dolayısıyla, bu renk kullanımı, aslında kültürel olarak süregelen bir davranıştır.

Yapılan araştırmada elde edilen sonuçlar doğrultusunda kırmızı rengin daha çok vazo, yüzey kaplama elamanı, duvar tabağı gibi ürünler üzerinde kullanıldığı görülmektedir. Teknolojik açıdan değerlendirildiğinde, kırmızı renk elde etmede kullanılan oksitlerin pek çoğunun zehirli olması ya da indirgen ortamda pişirim, rengin genellikle bu tip ürünler üzerinde kullanıldığını düşündürmektedir. Özellikle sofraya eşyasının sırlanmasında tercih edilen sırın ve sırüstü boyaaların içeriğinden emin olunmadıkça kullanımından kaçınılmalıdır.

Başlangıcında doğanın sunmuş olduğu hammaddelerle elde edilen kırmızı renk için, zaman içerisinde teknolojinin gelişimi ve beğeni düzeyinin daha fazlasını istemesi, en iyi, en parlak kırmızıya ulaşmak arzusu insan zihninin sınırlarını zorlamıştır. Seramikçi bu zorlu süreci yaşarken kendine de meydan okumuştur. Tüm bunların ışığında kırmızı renge ulaşma arzusunun seramik teknolojisinin gelişmesine de katkıda bulunmuş olduğu düşünülmektedir. Sonuç olarak, binlerce yıllık bir geçmişe sahip olan kırmızı renk kültürel alt yapısı ve teknolojisi ile günümüzde de seramik kültürünün önemli gelenekler içeren bir değeri olarak varlık göstermeye devam etmektedir.

KAYNAKÇA

- ARCASOY, A. & BAŞKIRKAN H. (2020). *Seramik Teknolojisi*. Literatür Yayıncılık, İstanbul.
- Balyemez, A. (2018), Gösterişli Bir Uzakdoğu Porselen Stili: Kinrande, *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 7(479), 817-822
- BERLIN, B. & KAY, P. (1969). *Basic Color Terms: Their Universality and Evolution*. Berkeley.
- BÜYÜK LAROUSSE SÖZLÜK VE ANSİKLOPEDİSİ, Librairie Larousse, Milliyet, 1986.
- ÇİZER S. & YOLERİ H. (1998). *Geleneksel Macun Lüsterleri Tekniğinin Günümüzde Uygulama Denemeleri*. Seramik Sırları ve Boyaları Semineri Bildiriler Kitapçığı, TSD Yayınları No: 18, İstanbul.
- ÇİZER, S. (2014). *Terra Sigillata*. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, İzmir.

- ÇOBANLI, Z. (1996). *Seramik Astarları*. Anadolu Üniversitesi GSF Yayınları, No: 15, Eskişehir.
- ÇOBANOĞLU, Ö. (2012). *Türk Mitolojisinde Al Dini ve Okra İlişkisi*, 38. ICANAS Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi: Tarih ve Medeniyetler Tarihi, s.981-986. <https://www.ayk.gov.tr/wp-content/uploads/2015/01/%c3%87OBANO%c4%9eLU-%c3%96zkul-T%c3%9cRK-M%c4%b0TOLOJ%c4%b0S%c4%b0NDE-AL-D%c4%b0N%c4%b0-VE-OKRA-%c4%b0L%c4%b0%c5%9eK%c4%b0S%c4%b0.pdf> (Erişim tarihi: 16.02.2021)
- ECZACIBAŞI SANAT ANSİKLOPEDİSİ (1997). 2. Cilt, 3/1657, YEM Yayınları, İstanbul.
- EKİCİ, M. (2016). Türk Kültüründe "Al" Renk. *Ege Üniversitesi Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, Cilt 16(2), 103-104. https://www.researchgate.net/publication/311851360_Turk_Kulturunde_Al_Renk (Erişim tarihi: 15.02.2021)
- ERDOĞU, B. & ULUBEY, A. (2011). Colour Symbolism in the Prehistoric Architecture of Central Anatolia and Raman Spectroscopic Investigation of Red Ochre in Chalcolithic Çatalhöyük. *Oxford Journal of Archeology*, Cilt 30, 1-11
- ESTES, C. P. (2014). *Kurtlarla Koşan Kadımlar*. Çeviren: H. Atalay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 10. Basım, ISBN 978-975-539-363-6
- HIRST, K. K. (2021). Ochre - The Oldest Known Natural Pigment in the World (online). *Thoughtco*. [thoughtco.com/ochre-the-oldest-known-natural-pigment-172032](https://www.thoughtco.com/ochre-the-oldest-known-natural-pigment-172032) (Erişim tarihi: 25.02.2021)
- İŞMAN, F. (1972). *Seramik Teknolojisi, Sır, Seramik Boyaları ve Seramik Dekorasyon Teknikleri*. DTGSYO Yayınları, İstanbul.
- KOLANKAYA-BOSTANCI, N. (2012). *Anadolu'da Erken Prehistorik Dönem Kırmızı Aşı Boyası Kullanımı*, Anadolu, Sayı: 38, s. 29-51.
- LEHNHÄUSER, W. (1973). *Glasuren und ihre Farben*. W. Knapp. Düsseldorf.
- MARGARYAN, P. (2018). Aşı Boyası: Dünyanın İlk Kırmızı Boyası (online). *Arkeofili*, <https://arkeofili.com/asi-boyasi-dunyanin-ilk-kirmizi-boyasi/> (Erişim tarihi: 22.08.2020)
- MAZLUM, Ö. (2011). Rengin Kültürel Çağrışımları. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 31, 125-138
- METE, Z. (2020). *Seramik Kimyası*, Tıbyan Yayıncılık Basım Yayım Matbaacılık San. Tic. Ltd. Şti. İzmir.
- ÖZDOĞAN, M. (2002). *Köyden Kente Kalkolitik Çağ*. Arkeoatlas, Sayı: 1, s. 113, 115.
- ÖZALP, N. (2011). *Bakır Kırmızısı Sırlar*. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Seramik ASD, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, İzmir.
- PER, M. (2012). Renk Teorilerine Tarihsel Bir Bakış. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, Sayı: 8, 17-26
- PERA MÜZESİ (2009). *Victoria ve Albert Müzesi'nden Dünya Seramiğinin Başyapıtları*. İstanbul, Pera Müzesi Yayını, ISBN 978-975-9123-58-1
- PİTELKA, M. (2005). *Handmade Culture: Raku Potters, Patrons, and Tea Practitioners in Japan*. University of Hawaii Press, USA.
- POTTERY: IRON GLAZES (online), <http://johnsankey.ca/glazeiron.html> (Erişim Tarihi: 17.12.2020).
- SEVİM, K. (2006). *1200°C Sıcaklıkta Gelişebilen Bakır Kırmızısı Sırlar*. Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Seramik ASD, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Eskişehir.
- ŞAHİN, F. (1998) Mercan Kırmızısı Nedir? Ne değildir. *Antik Dekor*. Sayı:48, 84-90.
- WATKINS, J. C. & WANDLESS, P. A. (2006). *Alternative Kilns and Firing Techniques*. A Lark Ceramics Book, USA.
- TURAN BAKIR, S. (2007). *Osmanlı Sanatında Bir Zirve: İznik Çini ve Seramikleri, Anadolu'da Türk Devri Çini ve Seramik Sanatı*, editörler: G. Öney & Z. Çobanlı, s. 279-305. İstanbul, TC Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, ISBN 978-975-17-3298-9

"This page is left blank for typesetting"

"Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır"

“Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi” projesi özelinde anıt heykelde konumlandırma sorunsalı

*The problem of positioning of the monument
sculpture on the project of “Regulation of the
Republic History”*

Ferit Yazıcı¹



1 Dr. Öğr. Üyesi, Trakya Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Heykel Bölümü, Edirne /TÜRKİYE, E-mail: ferityazici13@gmail.com

Öz

2000 yılında Milli Savunma Bakanlığı tarafından ilan edilen “Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi Sanat Eserleri Yarışması” ile Türkiye Cumhuriyeti’nin Kuruluş Tarihi’ni konu alan bir heykel kompozisyonu elde edilmesi amaçlanmıştır. Jüri yarışmaya katılan öneriler arasından, Rahmi Aksungur’un projesini seçmiştir. Projenin uygulanması yaklaşık iki yıla yakın bir zamanda gerçekleştirilmiş ve Türkiye Cumhuriyeti’nin en büyük heykel projesi olma unvanını elde etmiştir. Ülkemizde uygulanmış en büyük heykel projesi olma özelliğini taşıması sebebiyle konunun önemini ortaya koymaktadır. Projenin sahibi ve uygulanma esnasında yer alan kişilerle yapılan derinlemesine görüşmelerin de katkısıyla heykel projesine dair eser analizi yapılmıştır. Ayrıca söz konusu projenin dünyadaki benzer diğer projelere karşılaştırılması yapılmıştır. Bu çalışma sonucunda özgünlük ve içerik bakımından “Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi” heykel projesinin dünya heykel tarihi açısından da ilk olduğu ortaya konmuştur. Ek olarak “anıt” kavramının paralelinde söz konusu projenin eleştirisi yapılmıştır. Bu araştırma ile projenin barındırdığı yapıyı, uygulanması, içeriği, olumlu ve olumsuz özellikleri bakımından uygulanacak olan benzer projelere ışık tutması amaçlanmıştır

Anahtar kelimeler: Heykel, Türkiye Cumhuriyeti Kuruluş Tarihi, Rahmi Aksungur, Proje, Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi

Citation/Atıf: YAZICI, F. (2021). Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi” Projesi Özelinde Anıt Heykelde Konumlandırma Sorunsalı. *Journal of Arts*, 4(2), 105-117, DOI: 10.31566/arts.4.2.05

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Ferit Yazıcı
E-mail: ferityazici13@gmail.com



Bu derginin içeriği Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 Uluslararası Lisansı altında lisanslanmıştır.

Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Abstract

Proclaimed by the General Staff in 2000 Sculpture Contest 'organizations dealing with the history of the Republic of Turkey is intended to achieve a sculptural composition. The jury selected Rahmi Aksungur's project from the proposals. Implementation of the project has gained nearly two years and was carried out at a time close to the title of being the largest sculpture project of Turkey Republic. Since it has the feature of being the biggest sculpture project implemented in our country, it highlights the importance of the subject. A work analysis of the sculpture project was conducted with the contribution of in-depth interviews with the project owner and the people involved in the implementation. In addition, the project was compared to other similar projects in the world. As a result of this study, it is revealed that the sculpture project a Republican History Arrangement es in terms of originality and content is the first in terms of world sculpture history. In addition is, the project was criticized in parallel to the concept of monument. With this research, it is aimed to shed light on similar projects to be implemented in terms of the construction, implementation, content, minus and plus poles of the project.

Keywords: Sculptures, Date of Establishment of the Republic of Turkey, Rahmi Aksungur, Project, History of the Republic.

1. GİRİŞ

8 Temmuz 2000 tarihinde, Devlet Mezarlığı "Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi Sanat Eserleri Yarışması"na katılan toplam 17 proje arasından, basın yoluyla kazananların listesi yayınlanmıştır. Jüri çalışmaları sonucunda 1.lık ödülüne Prof. Rahmi Aksungur'un projesi seçilmiştir. 1982 yılında ilan edilen tek aşamalı yarışmada dayine birincilik ödülüne layık görülerek Devlet Mezarlığında planlanmış olan Mimari-Çevre ve Heykel uygulamasının ilk aşaması yapılmıştır. Böylece Türkiye Cumhuriyeti'nde bugüne dek yapılmış olan en büyük anıt heykel projesinin ilk adımları atılmıştır. Yaklaşık olarak 1000 m²lik bir alana yayılan heykel kompleksi için 600 tona yakın Marmara mermeri kullanılmıştır. Söz konusu projenin uygulamasında on beşe yakın heykeltıraş grubunun dışında, mimar, şair, tarihçi ve grafiker de yer almıştır. Projenin büyüklüğü ve eşsiz oluşu sadece ebatları bakımından değil, içerik ve özgünlük bakımından da ilk sıraya geçmesini sağlamıştır. Dünyadaki konu itibarıyla benzer diğer heykel projelerine bakıldığında, her yönüyle eşdeğer projelerin yapılmadığı söylenebilir. Bu bağlamda "Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi" heykel projesi sadece Türkiye Cumhuriyeti sınırları içinde değil, dünya heykel tarihindeki yerini de almıştır.

2. DEVLET MEZARLIĞI, "CUMHURİYET TARİHİ DÜZENLEMESİ" ANIT HEYKELLERİ

Türkiye Cumhuriyeti'nin Kurucusu Mustafa Kemal Atatürk'ün yakın silah arkadaşları, Kurtuluş Savaşı Komutanları ve T.C. Cumhurbaşkanlığı yapmış Devlet Büyüklerinin anısını yaşatmak ve onları bir çatı altında toplamak için bir Devlet Mezarlığı yaptırma düşüncesi ilk kez 10 Kasım 1981 tarihinde T.C. Milli Savunma Bakanlığı tarafından yürürlüğe konulmuştur.

Görsel 1. T.C. Devlet Mezarlığı Girişi



Kaynak: http://wowturkey.com/t.php?p=tr190/Atilla_Dundar_DevMezGiris.jpg

Bu amaçla Ankara Atatürk Orman Çiftliği arazisi içinde, "Karadeniz Havuzu" çevresinde mezarlık konumu belirlendikten sonra, 1982 yılında Ulusal, tek aşamalı bir Mimari-Çevre ve Heykel yarışması açılmıştır.

Görsel 2. T.C. Devlet Mezarlığı, Karadeniz Havuzu



Kaynak: http://wowturkey.com/t.php?p=tr188/Atilla_Dundar_Devlet_Mezarligi_Pano05.jpg

Yarışma sonucunda Mimari-Çevre düzenlemesini Y. Mimar-Mühendis Özgür Ecevit ve Y. Ziraat Mühendisi Ekrem Gürel'in projesi birincilik ödülü olarak kazanmıştır. Proje hiçbir değişiklik

Görsel 3. T.C. Devlet Mezarlığı, detay

Kaynak: <http://imagizer.imageshack.us/v2/xq90/903/FCVOjD.jpg>

yapılmaksızın uygulanmıştır. Heykel yarışmasını ise Rahmi Aksungur'un projesi 1.lik ödülüne layık görülerek mimari projede olduğu gibi hiçbir değişiklik yapılmadan uygulanmıştır.

Mezarlığın tamamlanıp halka açılması 30 Ağustos 1988 tarihinde gerçekleşmiştir. 536.124m²'lik alana yayılan Devlet Mezarlığı içerisinde yeniden restore edilen Karadeniz Havuzu, gezi ve dinlenme alanları, Savaş Komutanlarının eşya, belge ve fotoğraflarının sergilendiği Müze Binası ve Tören Alanı mevcuttur. Tören alanında Türk Mimarisinden esinlenerek sekizgen planı ile 'Otağ Çadırı'nı anımsatan açık formlu, modern bir simge yapı bulunmaktadır (Gör.4).

Simgenin altında yer alan ve özellikle tamamlanmamış etkisi yaratan Anıtsal Duvar üzerindeki taş blokların her birinde ölmüş savaş komutanlarının ve Cumhurbaşkanlığı yapmış Devlet Büyüklerinin isimleri yazılıdır.

Simge form, biçimi itibarıyla Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluş ve devam etme sürecinde saygıyla andığımız

Görsel 4. T.C. Devlet Mezarlığı, genel görünüm

Kaynak: <http://imagizer.imageshack.us/v2/xq90/903/FCVOjD.jpg>

devlet büyüklerini aynı çatı altında toplamayı ve Türkiye Cumhuriyeti'nin sonsuza kadar süreceğini ifade etmektedir.

Tören alanında simge formun etrafında yer alan Heykeltıraş Rahmi Aksungur'un üç blok mermerden oyularak gerçekleştirilmiş heykel kompozisyonlarının birinci ve ikinci parçasında Kurtuluş Savaşını betimleyen tasvirler yer almaktadır. Kompozisyonlarda özellikle hümanist bir yaklaşım söz konusudur. Örneğin, yaralı düşman askerine su veren Kuvva-i Milliye askeri gibi, çağdaş cumhuriyet kadınının da yer aldığı üçüncü blokta Atatürk'ün cumhuriyeti emanet ettiği Türk Gençliği betimlemeleri bulunmaktadır.

2000 yılının başlarında, Milli Savunma Bakanlığı, mevcut Devlet Mezarlığı uygulamasının temel ilke ve işlevine uygun "Cumhuriyet Tarihi Yolu Düzenlemesi" başlığı altında yeni bir Anıt Heykel Yarışması açılmasına karar vermiştir. Bu yeni tasarımın gerekçesi; Kurtuluş Savaşı'ndan başlayarak Cumhuriyetin kuruluşuna kadar geçen süreci geniş

Görsel 5-6. T.C. Devlet Mezarlığı, ilk yarışma heykellerinden

Kaynak: https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Devlet_mezarlığı_heykel_3.JPG, http://wowturkey.com/t.php?p=tr57/Sevtaap_devletmez9.jpg

kapsamlı bir şekilde ifade edecek, çok sayıda heykel ve heykel gruplarından oluşacak, halkı yakın tarihimiz konusunda aydınlatırken aynı zamanda heykel sanatının da tanıtılmasına katkı sağlayacak bir projeyi uygulamak ve kalıcı bir kültür eserine sahip olmaktır.

Jüri değerlendirmeleri sonucunda yarışmaya katılan 17 heykel önerisi arasından Prof. Rahmi Aksungur'un Projesi 1.lık Ödülüne layık görülmüştür. Yarışmanın ilan edilmesinden teslim tarihine kadar geçen yaklaşık üç ay içerisinde yoğun bir araştırma, inceleme, tasarlama ve uygulama süreci yaşanmıştır.

Projenin yarışma aşamasında, Ekip Başkanı Rahmi Aksungur'un yanı sıra Heykeltıraş Ayla Aksungur, Heykeltıraş Ömer Emre Yavuz, Heykeltıraş Elvide Akdağ, Mimar Elvan Uluutku, Grafiker Sevtap Yakın ve Atatürk'ün "Söylev" adlı yapıtından yola çıkarak yeniden tasarlanan metinleri yazan Şair Tarık Günersel de görev almışlardır. Projenin uygulama aşamasında bu ekibe Ulaş Korkmaz, Deniz Erol, Mustafa Yılmaz ve Ferit Yazıcı da heykeltıraş olarak katılmışlardır.

Yaklaşık 1000m2 alana yayılan, 600 ton Marmara mermerinin kullanıldığı beş grup heykel kompozisyonundan oluşan bu yapıt, Türkiye'de bu güne kadar uygulanmış en geniş alanı kaplayan Anıt-Heykel projesidir. Proje yatay planda çok geniş bir platformu kaplamasına rağmen heykellerin yüksekliği 3m'yi geçmemektedir. Baskın ve ezici ifadelerden kaçınılmıştır. Özellikle mezarlığın genel mimarisinde gözetilen hümanist anlayışa uygun şekilde içerik ve betimlemeler, ince ayrıntılarına kadar düşünülerek tasarlanmıştır.

Görsel 7. T.C. Devlet Mezarlığı, Türk Gençliği heykeli.

"Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi" heykel ve heykeller grubu kompozisyonlarından her biri sembolik



Kaynak: http://wowturkey.com/t.php?p=tr189/Atilla_Dundar_Devlet_Mezarligi09.jpg, <https://www.turkish-media.com/forum/topic/183678-ankara-devlet-mezarligi-muzesi>

anlatımları ile bir dönemi anlatmaktadır, beş ana bölümden oluşan bu heykel kompleksinde, ışık, gölge ve su öğelerinin yanı sıra, tarihsel olaylar ve dönem fotoğraflarından yararlanılarak kurgulanmış fragman sahneler yer almaktadır.

2.1. Simge Heykel

"Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi" Anıt heykel düzenlemesinin girişinde yer alan Anadolu mezar lahitlerinden esinlenerek yapılmış paslanmaz çelik heykel, burada yatanlara bir saygı simgesi olarak düşünülmüş ve uygulanmıştır (Gör. 8).

Görsel 8. "Simge Heykel"



Kaynak: http://wowturkey.com/t.php?p=tr189/Atilla_Dundar_Devlet_Mezarligi09.jpg, <https://www.turkish-media.com/forum/topic/183678-ankara-devlet-mezarligi-muzesi>

2.2. Samsun Limanına Nur Doğdu

Bu bölümde Mustafa Kemal Atatürk'ün Samsun'a çıkışı toprağa düşen nur olarak tasarlanmıştır. Samsun limanının silüetini oluşturan kayanın gölgesi içinde, 11.00 – 14.00 saatleri arasında Atatürk'ün portresi yere ışık huzmesi, adeta bir "nur" olarak yansımaktadır. Kaya parçasının yönü projede ışığa göre yerleştirilmiştir.

2.3. Artık Sular Kaynayarak Akmaya Başladı

Bu bölümde yer alan heykel ve heykel gruplarına Samsun Limanı bölümünden mermer kaplanmış bir yol ile gelinmektedir. Kongreler ve TBMM'nin kuruluşunu temsil eden mekana iki basamakla ulaşılmaktadır. Mekanın girişinde tek başına duran heykel Mustafa Kemal'i, diğer grup heykeldeki ayakta duran figür Ali Fuat Paşa'yı diğerleri ise Rauf Bey ve Refet Bey'i temsil etmektedir (Gör.10-11). Bu heykeller kongrelerin planlandığı Amasya Genelgesini simgeleyen bir kapı oluşturmaktadır (Gör.12).

Görsel 12. "Artık sular Kaynayarak Akmaya Başladı"

Görsel 9. "Samsun Limanına Nur Doğdu"



Kaynak :http://wowturkey.com/t.php?p=/tr112/esevgi_DSCF3175.jpg

Görsel 10-11. "Artık sular Kaynayarak Akmaya Başladı"



Kaynak: <https://www.birhaberoku.com/tsk-devlet-mezarligi-tanitim-filmini-yayinladi-25387/>, http://wowturkey.com/t.php?p=/tr112/esevgi_DSCF3156.jpg

genel görünüm.

Görsel 13. "Artık sular Kaynayarak Akmaya Başladı" detay.



Kaynak: http://wowturkey.com/t.php?p=/tr57/Sevtap_devletmez12.jpg

Kaynak: https://ipfs.io/ipfs/OmQP99yW82xNKPxXLroxj1rMYMGF-6Grwjj2o4svsdmGh7S/out/A/Devlet_Mezarligi.htm

Sular artık kaynamaya başlamıştır. Kompozisyonun orta bölümünde siluet şeklinde yer alan yedi insan figürü Erzurum ve Sivas Kongrelerinde seçilen temsil heyetini simgelemektedir. İçinde yarı işlenmiş küp taşın bulunduğu sular artık kaynamaktadır. Pırıl pırıl parlayarak işlenmiş küp taş ise, TBMM'nin kuruluşunun habercisidir (Gör.13).

2.4.Sular Artık Fokurduyor

Uzun ve zorlu bir yola çıkmıştır. Sular artık kaynamakta adeta fokurdamaktadır. Kurtuluş Savaşının başlangıcından, Lozan Antlaşmasına kadar geçen süreci sembolize eden bu bölüm, Cumhuriyete giden bir yol şeklinde tasarlanmıştır.

Görsel 14-15. “Sular Artık Fokurduyor” Rölyefleri

Kaynak: wowturkey.com/t.php?p=tr189/Atilla_Dundar_Devlet_Mezarligi13.jpg, http://www.wikiwand.com/tr/Devlet_Mezarligi

Yolun ortası boyunca kaynayan suları temsil eden kare planlı havuzların içinden yükselen beş sütunda Nutuk'tan yararlanılarak yeniden metinleştirilmiş sözler yer almaktadır (Gör.14). Yol platformunun sağında ve solunda yer alan rölyeflerde, “Düzenli Ordunun Kuruluşu”, “Birinci İnönü Savaşı”, “İkinci İnönü Savaşı”, “Sakarya Meydan Savaşı” ve “Büyük Taarruz”u anlatan sahneler betimlenmiştir (Gör. 15). Yolun sonunda Lozan Antlaşması'nı temsil eden “Sabahın habercisi, Çift başlı Horoz” heykeli, güneşin doğuşuyla birlikte Türk ulusunun yeni bir başlangıca uyandığını simgelemektedir.

Görsel 16. “Sabahın habercisi, Çift başlı Horoz” heykeli

Kaynak: http://wowturkey.com/t.php?p=tr189/Atilla_Dundar_Devlet_Mezarligi14.jpg

2.5. Sular Artık Durulmuştur

Bu bölümde durgun bir havuzu çevreleyen soyut biçimli bir simge heykel yer almaktadır. Havuzun diğer tarafında kalan ve Hilafetten kopuşu ifade eden yükselen soyut form, Cumhuriyet'i simgelemektedir.

Görsel 17. “Sular Artık Durulmuştur” genel görünüm

Kaynak: http://wowturkey.com/t.php?p=tr189/Atilla_Dundar_Devlet_Mezarligi17.jpg

3. CUMHURİYET TARİHİ DÜZENLEMESİ PROJESİ VE DÜNYADAKİ BENZER PROJELER

Dünyadaki benzer örnekler incelendiğinde konu itibariyle tam anlamıyla örtüşen bir örnek yoktur. Sadece bazı parametreler açısından yaklaşan örnekler olduğu söylenebilir. Örneğin Mimar Maya Lin'in Washington'da yer alan Vietnam Gazileri Anıtı, Mimar Peter Eisenman'ın 'Berlin Soykırım Anıtı' ve Bulgaristan Shumen (Şumnu) şehrinde yer alan Bulgar devletinin kuruluş tarihini konu alan heykel kompleksi örnek olarak gösterilebilecek bazı projelerdir. Fakat bu projeler hem bir Kurtuluş Savaşı hem de bir ülkenin kuruluşunu temsil eden örnekler değildir. Bugün tarih sayfalarına baktığımızda her ne kadar II. Dünya Savaşında ölenlerin sayısı 20 milyonun üzerinde olduğu ifade edilse de Berlin Soykırım Anıtı, bu savaşta ölen belli bir kısmı temsil etmektedir. Maya Lin'in projesi ise bir ülkenin başka bir ülkeyi işgal etmek için gittiği ve sonu hüsrarla biten bir savaşın gazilerini anmak için yapılmıştır. Bulgaristan'ın Şumnu şehrinde gerçekleştirilen heykel kompleksi ise her ne kadar daha geniş bir zaman dilimini kapsıyor olsa da yine de “Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi” projesinin temsiliyeti ve içerik bakımından önemi ile her anlamda karşılaştırılmayacak ölçüdedir. Kurtuluş Savaşından başlayarak yeni bir Cumhuriyetin kuruluşuyla devam edip gerçekleşen devrimlere kadar kapsayıcı bir proje, dünyanın hiç bir yerinde bugüne dek yapılmamıştır. Çünkü hiç bir ülkede bu denli önemli olayların yer aldığı ve peş peşe gerçekleşmiş tarihi bir geçmişi yoktur. Bu bağlamda bakıldığında “Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi” projesinin önemi ortaya çıkmaktadır.

Görsel 18. Bulgar Devletinin 1300 yılı anıtı, genel görünüm.



Kaynak: <https://yomadic.com/bulgarian-communist-monuments/>

Bulgaristan Devletinin kurulmasının 1300'üncü yılını kutlamak ve anmak üzere "inşa" edilen ve 1981 yılında ziyarete açılan "Bulgaristan'ın 1300'üncü Yılı Anıtı", Shumen şehrinde yer almaktadır. Anıt Bulgaristan'ın önde gelen heykeltıraşlarından Krum Damyanov ve İvan Slavov tarafından tasarlanmıştır. 1981 yılında dönemin komünist rejiminin de desteğiyle Bulgaristan'ın en sevilen dönemlerinden birini anlatan kompozisyon, beton ve doğal taştan imal edilmiştir. Bulgar devletini kuranları anmak ve buna dair bir bellek oluşturmak amacıyla tasarlanan kompozisyon deniz seviyesinden 450m yükseklikte yer alan bir platonun üzerine ve yaklaşık olarak 30km mesafeden algılanacak biçimde kurgulanmıştır. Beton bloklar bir "iç mekan" oluşturacak biçimde konumlandırılmıştır. Beton blokların arasında yer alan nişlerin içinde "iç mekana" bakacak şekilde kübik biçimlerden oluşan taş yontu figürler yer almaktadır.

Görsel 19. Bulgar Devletinin 1300 yılı anıtı, detay.



Kaynak: <https://yomadic.com/bulgarian-communist-monuments/>

Dönemin politik bakış açısını da yansıtan heykel kompozisyonları oldukça "ezici" bir büyüklüğe sahiptir. Bu bağlamda orta çağda skolastik felsefenin etkisiyle inşa edilmiş olan Gotik katedrallerinde

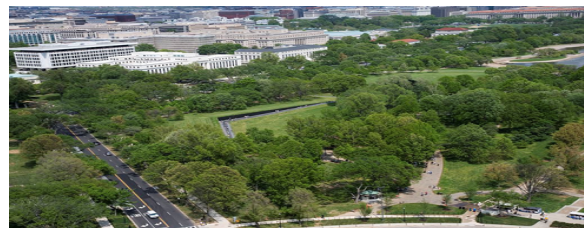
olan o ezici etki bu anıt için de söz konusu olduğu söylenebilir. Her ne kadar kavrayıcı bir "iç mekan" oluşturacak biçimde tasarlanmış olsa da, anıtın büyüklüğü insanı ezen ve "küçülten" bir etkiye sahiptir. Sosyalist rejimin sanatı bir propaganda aracı olarak kullandığı gerçeği de göz önüne alındığında Panislavist yaklaşımlara hizmet ettiği düşüncesini çağrıştırmaktadır. Çünkü Bulgar Devletini kuran Han Asparuh bugünkü Bulgaristan topraklarına vardığında Slavlarla karşılaşmış ve sonrasında onlarla birleşerek Bulgar Devletini kurmuştur.

Anıtın taşıdığı bu özellikler dolayısıyla, Devlet Mezarlığında gerçekleştirilen "Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi" projesiyle benzerlikten ziyade zıtlıklar taşımaktadır. Her iki proje tarihi belleğe gönderme yapmaktadır. Her iki proje birer kuruluşu simgelemektedir. Birinde devlet diğerinde ise Cumhuriyet kurulmaktadır. Her ikisi de ebatları bakımından büyük projelerdir. Fakat Shumen'deki anıt insanı büyüklüğü ile ezen, oysa Ankara'daki anıt Ümit Gezgin'in de deyimi ile yaşamdan kopuk değil, insana denk ve paylaşımcı bir bütün kimlik şeklinde konumlanmıştır (Gezgin, 2002: 48).

Bulgaristan'daki anıt kuruluşunun 1300'üncü yılını kutlamak ve anmak amacıyla yapılmıştır. Ankara'daki heykel kompleksi ise Kurtuluş Savaşından başlayarak kuruluş ve inkılapları barındıracak biçimde kurgulanmıştır. Bu bağlamda, gerçekleşmiş bir olayı değil, bir oluşum sürecini yansıtmaktadır.

Her iki projede geleneksel malzemelerden biri olan taş kullanılmıştır. Ancak Shumen'de yer alan anıt büyük ölçüde betondan imal edilmiş ve oluşturulan nişlere taş heykeller yerleştirilmiştir. Burada beton bir nevi taşıyıcı "yapı elemanı" veya "kaide" olarak ele alınmıştır. Oysa "Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi"nde taş malzeme suyla birleştirilmiş ve anlatım noktasında malzeme zenginliği oluşturarak çok daha etkili bir unsur haline dönüştürülmüştür.

Görsel 20. Vietnam Gazileri Anıtı, genel görünüm.



Kaynak: <https://picryl.com/media/aerial-view-of-the-vietnam-war-memorial-washington-dc?zoom=true>

Maya Lin, daha mimarlık öğrencisi olduğu dönemde kazanmış olduğu Washington'daki "Vietnam Gazileri Anıtı" projesinde bir savaşın neden olduğu kayıpları ele almıştır (Gör. 20). Proje, bir savaşın trajik sonucunu (bilançosunu) üçüncü boyuta aktararak ne denli büyük kayıplara neden olabileceği hakkında bilgi vermek için etkili bir anlatım yoludur. Anıtın uzunluğu 75m'den fazla olup, yüksekliği 3m'dir. 125 derecelik bir açı oluşturan iki üçgen yüzeyden oluşmaktadır. Anıt, siyah ve parlatılmış granite yazılmış 58.272 ismi içermektedir.

Görsel 21-22. Vietnam Gazileri Anıtı, detay.



Kaynak: <http://www.washington.edu/news/2015/11/09/documents-that-changed-the-world-the-vietnam-war-memorial-1982/>

Anıt hakkında, II. Dünya Savaşı gazisi olan Joe Janes:

Birçok kişi açıklama yapılmaksızın ya da isimleri eklenmeden gelir, bu yüzden merak etmeye devam ediyoruz. Hepsi bir şey ifade etmese de, bağlam veya amaç olmaksızın, kolektif bilincimizle alâkalıdır. Ancak her şeyden önce, 'her birinin hayatını ya da bir eksikliğini belgelediğini' söyleyen Janes, şöyle devam ediyor: 'Belki, sadece belki,' 'Duvar, bu ülkeyi böylesine derinden bölen bir savaşın amaçlarını gerçekleştirdi.' der. (Kelley, 2015).

Janes'in sözlerinden de anlaşılacağı üzere Maya Lin'in projelendirdiği anıt, savaşın bölücü etkisinden ziyade birleştirici bir etki yaratmıştır. Gazileri anma günlerinde ziyaretçi sayısının günde on binden fazla olduğu ifade edilmektedir.

Görsel 23. Vietnam Gazileri Anıtı, genel görünüm



Kaynak: <https://slideplayer.com/slide/4522236/>

Vietnam Gazileri Anıtı, Amerikan halkının tarihi geçmişine dair acı da olsa bir bellek oluşturmaktadır. Bu bağlamda "Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi" ile belli ölçüde benzerlik taşıyor olsa da temelde yine fark arz etmektedir. Çünkü Vietnam Gazileri Anıtı konseptüel olarak sadece bir savaşın yarattığı kayıplara ışık tutarken, Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi ise bir kaç savaşı birden ve akabinde kurulan devletin tarihini de anlatmaktadır. Bununla da yetinmeyip yeni kurulan Cumhuriyetin hangi yönde ilerleyeceğine dair de bilgi vermektedir. Plastik dil açısından her ne kadar malzeme birliği olsa da anlatımda farklı diller kullanılmıştır. Maya Lin son derece yalın soyut ve minimal olarak nitelendirilebilecek bir dile başvurmuştur. Oysa Rahmi Aksungur, Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi projesini geleneksel ve figüratif form anlayışıyla başlayıp sadece projenin son kısmını oluşturan ve inkılapları ifade eden kısımda soyutlamaya başvurmuştur. İki projenin arasındaki bir diğer fark ise ziyaretçi sayısıdır. Maya Lin'in gerçekleştirdiği proje özellikle anma günlerinde, günde on binlerle ifade edilirken, Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi bulunduğu yer itibarıyla ne yazık ki ziyaretçiler açısından olumlu bir sonuç alamamaktadır. Çünkü şehrin başlıca ve önemli yol aksları üzerinde yer almamaktadır. Eğer özellikle ziyaret etmek için gidilmiyorsa pek de uğrak yeri sayılamayacak konumdadır. Bu bağlamda, anıt özelliğini taşıyan proje bir bakıma ziyaretçi açısından olumsuz etkilenmektedir.

Anıt: Önemli tarihsel olayların geçtiği ya da kazıbilim, çağbilim ve sanat yönünden bir önemi ve özelliği bulunan, bunlarla ilgili kişilerin ve olayların anısını yaşatmak amacıyla, kentlerin herkesin gezip görebileceği yerlerine yerleştirilen, korunması ve çevresiyle birlikte değerlendirilmesi gerekli her türlü taşınmaz yapıtasarcılık yapıtlarıyla, benzer nitelikleri olan yontular (Keleş, 1980: 196).

Tanımında da belirtildiği üzere, 'Anıt' özelliği taşıyan yapıtların konumlandırma noktasında da titiz davranılması gerektiği anlaşılmaktadır. Bu bağlamda Eraldemir'in kamusal alan ve heykel ilişkisini, konum açısından inceleyen ifadelerine yer veren Uz şöyle bir noktaya dikkat çekmiştir:

Bir heykelin konulduğu yerle olan ilişkisi için sadece biçim, anlam ve işlevine değil tarihsel, toplumsal, siyasi vb. pek çok etmene bakmak gerektiğini dile getiren Eraldemir, "Heykel kent peyzajı'nın bir parçasıdır. Kent tasarımı yapılırken, heykelleri ile birlikte tasarlanmalıdır. Kamuya açık alanlar kent tasarımında nasıl planlanıyorsa, heykeller

de bu tasarımın parçası olmalıdır. Kamusal alana koyduğunuz heykellerin hem psikolojik boyutu hem de fiziksel gereksinimleri vardır, bunları kimse tek başına belirleyemez. Kapsamlı projelerin oluşmasında şehir planlamacıları, peyzaj mimarları yanında bir de sanatçı grubunun karar verici güçte olması gerekir” diyerek vurgu yapmaktadır (Uz, Uz, 2017: 724).

Zühtü Müritoğlu'nun anıtıyla ilgili bilgilerine değinen Yasa (1983: 102) şunları aktarmıştır:

Abidenin bulunduğu meydanı mümkün olduğu kadar doldurması hatta ezmesi lazımdır. Yalnız büyüklüğü cesamet bakımından düşünülmelidir. Birçok abideler, buldukları meydanla münasip büyüklükte olduğu halde göze pek de görünmezler. Büyüklüğü ifade, Mısırlının, Hititlinin yaptığı gibi abideli “kül” halinde gösterilmekle kabildir. Hacimler ve formlar ne kadar birbirine bağlanır, ne kadar basitleşirse anıt o kadar fazla büyür, bulunduğu meydanı doldurur ve taşar. Abideliğin diğer bir güç tarafı da, biraz da edebiyat tarafını göz önünde bulundurmaktır mecburiyettir. Bazı heykeltıraşlar bundan kurtulmak için abideyi ikiye ayırmışlardır. Bir kısım üst tarafta (alegorik) olarak kendi istediklerini yapmışlar, işin edebiyat tarafını da kaidede küçük relieflerle göstererek mümkün olduğu kadar kütle içinde kaybetmeye çalışmışlardır. Diğer bir kısmı da, bilhassa Bourdelle, realiteyi tamamen atarak bütün ifadeyi alegorik olarak yaratmışlardır.

Eraldemir'in değindiği gereklilikler üzerine şehir planlamacıların başvurduğu planlama mevzuatlarında yer alan ilke ve esaslarına bakıldığında da paralel bilgilere rastlanmaktadır. 14 Haziran 2014 tarihinde resmi gazetede yayımlanan 'Mekânsal Planlar Yapım Yönetmeliği'nin beşinci bölümün 14. Maddesinin e ve f bentlerinde, mekânsal strateji planlama esaslarına göre şu ifadelerle yer verilmiştir:

e) Planlamayı etkileyecek ve planlamadan etkilenen kamu kurum ve kuruluşları, kalkınma ajansları, üniversiteler, yerel yönetimler, sivil toplum kuruluşları, meslek odaları ve özel sektör temsilcilerinin katılımı ile farklı uzmanlık alanlarını içeren çok disiplinli bir yapıda hazırlanması,

f) Ulusal, bölgesel, yerel ve sektörel öncelikler arasında tamamlamalı ve bütünsellik ilişkisinin kurulması (ŞPO, 2014).

Aynı mevzuatın kentsel tasarım projelerine dair

esasları konu alan onuncu bölümünün, proje hazırlanmasına dair bilgileri kapsayan 30. maddesinin yedinci bölümünde yer alan ifade ise şu şekildedir:

Bölüm (7) Kentsel tasarım projesi doğrultusunda mekânın imge, anlam ve kimlik kazanmasını, estetik ve sanat değerinin yükseltilmesini, yapıların bir uyum içerisinde ve bütünlük oluşturacak şekilde düzenlenmesini amaçlayan ve mekânsal planlama sistematığı içerisinde uygulamaya yönelik kılavuz ve tavsiye niteliğinde kararları içerecek şekilde kentsel tasarım rehberi hazırlanır (ŞPO, 2014).

Görsel 24. TBMM genel görünüm.



Kaynak: https://www.tbmm.gov.tr/docs/faaliyet_raporu_2011.pdf

Bir mekâna yönelik planlama yapılırken mevzuatta da değinildiği üzere birçok meslek grubunu içinde barındıran geniş katılımlı bir grubun kararı geçerli olmalıdır. Diğer bir husus ise anlaşılacağı üzere söz konusu mekânda yer alacak olan öğeler bir bütünlük arz etmelidir. Birbirini tamamlayan ve mekânın tanımlanmasına yardımcı olan öğelerin birlikteliği sağlanmalıdır.

“Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi” projesinin konumu ile ilgili Rahmi Aksungur ile yapılan kişisel görüşmede şu ifadelerle yer vermiştir:

“Projenin anıt özelliğini daha iyi ve geniş kitlelere yansıtabilmesi için konumunun tekrar gözden geçirilerek, bulunacağı mekanla bütünleşebileceği ve şehir sakinlerinin yaya olarak daha sık uğradıkları güzergahlar üzerinde yer alacak şekilde konumlandırılmalıdır.” (Aksungur, kişisel iletişim:17 Ocak 2019)

Söz konusu mevzuat dikkate alındığında “Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi” projesinde bazı unsurların eksik olduğu söylenebilir. Çünkü yarışmada istenen ile seçilen mekân birbirini tamamlamadığı gözlenmiştir. Projede ele alınan ve tasvir edilen konular Türkiye

Cumhuriyeti'nin kuruluşunu da kapsayan süreçte yaşananlar ve sonucunda kurulan Cumhuriyeti sembolize eden Türkiye Büyük Millet Meclisi'nin önünde bulunan parkın içine yerleştirilmiş olması her anlamda çok daha isabetli bir seçim olacağı yönündedir.

Ankara'nın ilk imar planını uygulayan Hermann Jansen'in ve akabinde Prof. Mimar Clemens Holzmeister'ın yaptığı planlara bakıldığında özellikle üç adet heykel göze çarpmaktadır. Ancak yerleştirildikleri noktalar göz önüne alındığında son derece bilinçli seçildikleri gözlemlenmiştir. Günümüzde protokol yolu olarak bilinen ve Çankaya Köşkünden başlayarak Esenboğa Havalimanına kadar devam eden aks üzerinde yer alan Kızılay, Sıhhiye ve Ulus meydanlarının planlaması yapıldığı sırada heykellerin konumlarına karar verilmiştir. Üçgen bir plan üzerine Güven Park, muhtelif bakanlık binaları ve TBMM binası yerleştirilmiştir.

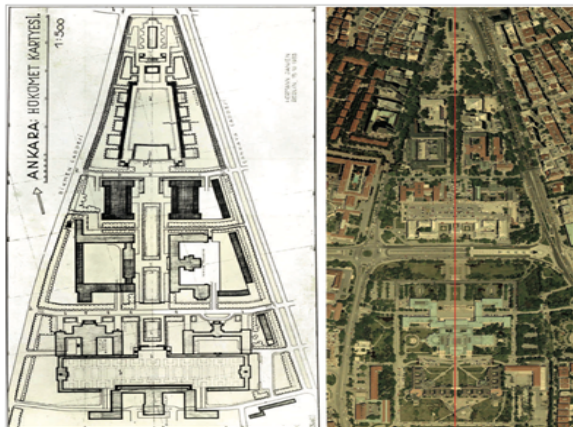
Güven Park'ın ön cephesi zaman içinde "Güven heykeli" olarak adlandırılan heykel kompozisyonuyla taçlandırılmıştır.

"Güvenlik ve savunma düşüncesini yansıtan Anıt, mimar Holzmeister ve heykeltıraşlar Hanak ve Throak tarafından tasarlanmıştır. Anıt, ön ve arka havuzu ve Güvenpark ile bir bütün olup Jansen Planının öngörmüş olduğu şemanın önemli bir ögesidir (İplikçi, Güldal, 2016: 33)."

Ayrıca anıtın temsiliyeti ve içeriği için şu ifadeler yer verilmiştir:

"Anıtın yalnlığı, heykelin gerçekçi bir anlayışla yaratılmış olması, kullanılan malzemenin Ankara taşı oluşu, tasarım anlayışında, dönemin tarihi

Görsel 25. Jansen Planı



Kaynak: http://www.spo.org.tr/resimler/ekler/9c946418b9b5d7c_ek.pdf?tipi=2&turu=X&sube=1

dönüştürmeye kararlı, dinamik ve halka güvenen siyasi çizgisinin özelliklerinin yansıtıldığına göstergesidir (İplikçi, Güldal, 2016: 33)."

Görsel 26. Güven Park



Kaynak: <https://www.ankarasevdam.com.tr/guven-aniti/>

Yukarıda yer alan ifadeye ek olarak Henri Lefebvre'nin sözlerine değinmek yerinde olacaktır. Bilindiği üzere heykel mekansız düşünülmediği gibi heykelin kendisinin de mekan olabileceği gerçeği mevcuttur. Konuyla ilgili olarak da yeni kurulan Cumhuriyetin söylemlerini destekleyen unsurların olması gerekliliği, unsurlardan en belirginlerinden biri olan heykelle gerçekleştirilebilir. Lefebvre'nin de değindiği gibi:

"'Hayatı değiştirmek', 'toplumu değiştirmek'; uygun bir mekân üretimi yoksa bunun hiçbir anlamı yoktur. 1920-1930 arasındaki Sovyet konstrüktivistlerinden ve onların yenilgilerinden şu ders çıkar: Yeni toplumsal ilişkilere yeni mekân (ve tersi) (Lefebvre, 2015: 87)."

Anıtlar yeni kurulan Cumhuriyetin sembollerinden olmuştur. Özellikle Ulus Meydanındaki Atatürk Anıtı, Ankara'ya dışarıdan gelecek olan kimseleri karşılaması için tren garına bakacak biçimde konumlandırılmıştır. Ankara'da yer alan anıtlarla ilgili olarak Hisarlıoğlu (2006) şu ifadelerle değinmiştir:

Ulus Meydanı'ndaki Zafer Anıtı ve Mareşal Mustafa Kemal Anıtı (Sıhhiye) olan bu heykel yapıları; bir yanda toplumu sanatla tanıştırıyor, diğer yanda da Mustafa Kemal başta olmak üzere Cumhuriyet'in öncü kadrolarının emperyalistlere ve onun yerli işbirlikçilerine "biz buradayız!" mesajı vermesini sağlıyordu

O dönemde "Hâkimiyet-i Milliye Meydanı" ve "Millet Meydanı" olarak anılan Ulus Meydanı'na

yerleştirilir. Anıtkabir yapılıncaya dek, resmi törenlerin yapıldığı alan olması nedeniyle daha da büyük önem kazanan Ulus Meydanındaki bu anıtta; toplamda dört figür yer almaktadır. Mermer kaide üzerinde “Sakarya” adlı atı ve askeri üniformasıyla Mustafa Kemal betimlenir. Daha önce üretilmiş “cephede emir veren” komutan yerine, “yüzünü batıya dönmüş” ve “kendinden emin” bir anlatım vardır.

Görsel 27. Ulus Atatürk Anıtı



Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/663788432556796226/>

Böylece sanat yoluyla mekân tanımlanmış, estetik ve anlam bakımından daha da zenginleştirilmiştir. Özellikle insanların çok fazla kullandığı akslar üzerine yerleştirilmesi ile de eserin “yaşamasi” başka bir deyişle insanlarla iç içe olması sağlanmıştır.

Ankara'nın uygulanan ilk imar planında yer verilen sanat unsuru (heykel) ile yeni kurulan Cumhuriyet'in çağdaş ve ilerici bakış açısını yansıtmaktadır. Bilinçli ve ilkelere bağlı çözüm önerisiyle Ankara'nın uygulanmış ilk imar planında yer alan unsurlar günümüzde hala etkilerini korumaya devam etmektedir. “Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi” projesi ise mevzuat ilkelerinden uzaklaştığı ve konumlandırıldığı nokta şehircilik açısından negatif sonuçlar doğurmuştur. Yukarıda da değinilen Kızılay, Sıhhiye ve Ulus meydanlarının daha planlanması sırasında heykelin şehrin ana aksları üzerinde konumlandırılmaması eserin “yaşamasi” açısından dezavantajlı bir durum arz etmektedir. İzleyici ile yeterli derecede buluşamaması sonucu taşıdığı özellikleri yansıtamamakta ve içerdiği “mesajı” iletememektedir. Oysa Türkiye Büyük Millet Meclisi binasının ön cephesinde yer alan parka konumlandırılmış olsa Cumhuriyetin en önemli sembolü olan Meclisle bütünleşebilecek ve bulunduğu mekânın tanımlanması noktasında önemli katkı sağlayacaktır.

Konuya paralel olarak anıtların konumlandırılması ile ilgili Erman ve Boran (2015: 173) şöyle bir formül önermiştir:

Heykelin kentsel mekânda üstlendiği görevler şu şekilde sıralanabilir:

- a) Estetik, işlevsel ve görsel bakımdan kentsel mekân kalitesini artırma,
- b) Ortak kültürel kimlik oluşturma, toplum ruhunu yaratma,
- c) Kamusal alanda nirengi noktası olma, mekânı tarifleme, tanımlama ve mekânsal kimliği oluşturma,
- d) Toplumsal bilinç oluşturma, olaylara karşı farkındalık yaratma...

Yine Erman ve Boran'ın (2015: 177) makalelerinde aktardıkları bir diğer görüşte ise:

Moughtin vd. (1999) yerleştirme yapılacak alanda yatay düzlemde konumunun belirlenmesinde iki unsurun altını çizer:

- a) Araç trafiğinden soyutlanmış olmak: Heykelin izlenebilirliğinin artırılması ve özellikle yayalar ile görsel ve fiziksel ilişkisinin desteklenebilmesi için heykel alanı araç trafiği ile çakıştırılmamalı, yaya güzergâhları üzerinde yer almalıdır.
- b) Alanın merkezinde konumlanmak: Heykel mümkünse konumlandırılacağı alanın merkezinde yer almalı ve heykelin yakın çevresi meydanda gerçekleştirilecek aktiviteler için boş bırakılmalıdır. Böylece heykel kentsel mekanın bir parçası hatta onu organize eden, tanımlayan bir nitelik kazanarak alanla özdeşleşir ve alan için temsil elemanı olur.

Tüm bu tanımlamalar sonucunda Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi mevzuatta da değinilmiş olan unsurlar her yönüyle sadece TBMM parkında birleşmektedir. Birbirini tamamıyor olmasından, mekânın estetik ve sanat değerinin yükseltilmesine, mekânın anlam ve kimlik kazanmasından bir bütün olarak algılanmasına dek her şey sadece burada olması durumunda karşılamaktadır.

Bazı açılardan benzer sayılabilecek bir diğer proje ise mimar Peter Eisenman'ın Berlin'de gerçekleştirdiği Holocaust (Soykırım) anıtıdır. Anıt 2005 yılında ziyaretçilere açılmıştır. Batı ve Doğu Berlin'in tam ortasında yer almaktadır. 19000 metre karelik bir arsa üzerine 2711 adet uzunluk ve genişlikleri benzer

olmakla birlikte yükseklikleri farklı olan dikdörtgen beton prizmalardan oluşmaktadır.

Üzerlerinde ne bir isim ne de başka bir işaret olan beton prizmalar, belli çevrelerce bu sebeple eleştirilmiş olsa da Peter Eisenman bunu bilinçli yapmıştır. II. Dünya Savaşı sırasında altı milyondan fazla Yahudi soykırımı maruz kalmıştır. Birçoğunun ismi dahi bilinmemektedir. Anıtı oluşturan beton prizmalar aralarında ancak bir kişinin geçebileceği mesafe olacak şekilde dizilmişlerdir. Böylece ziyaretçiler bir labirentin içinde kaybolmuşçasına hissedecek ve yahudiler ölüme giderken yaşadıkları o kaybolmuşluk duygusunu hissettirecek biçimde tasarlamıştır. Bu özelliği ile anıt, ziyaret edenleri duygusal anlamda da etki altına alacak şekilde kurgulanmıştır.

Peter Eisenman'ın Holocaust projesi ile Rahmi Aksungur'un Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi projesi karşılaştırıldığında diğer projelerde olduğu gibi benzerlikler ve farklılıklar vardır. Duygu açısından benzerlik taşıyor olsa da farklılıklar daha fazladır. Her savaşta olduğu gibi kayıplar verilmiş ve üzüntüsü büyüktür. Ancak Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi projesi savaş sonrası da kapsamı sebebiyle duygusal anlamdaki olumsuzlukları özellikle "Çift başlı horoz" heykelinden sonra olumluya dönüştürmektedir. İki proje arasındaki bir diğer fark ise, Holocaust projesi yahudilerin yaşadığı trajediyi anlatırken, Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi projesi ise neredeyse yok edilmek üzereyken adeta küllerinden yeniden doğan içinde bir çok milleti barındıran bir ulusun hikayesini yansıtmaktadır.

Görsel 28: Berlin Holocaust Anıtı, genel görünüm.



Kaynak : <https://generativelandscapes.files.wordpress.com/2014/10/aerial.png>

4. SONUÇ

Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi Projesi beş ana bölüme ayrılmış heykel ve heykel gruplarından oluşan

büyük bir projedir. Dünyadaki diğer örnekleriyle karşılaştırıldığında biçimsel ve bağlamsal açıdan tek olduğu tespit edilmiştir. Hem nicel bakımdan hem de içerik bakımından eşsiz olması nedeniyle önem arz etmektedir.

Söz konusu projenin kurgusunun, form anlayışının; kent-mekan, alımlayıcı-heykel gibi ilişkisel yaklaşımlarının sonucunda bazı sonuçlara ulaşılmıştır. Anıt heykellere yönelik incelenen verilerin ışığında, heykelin biçim ve içerik bakımından olduğu kadar mekan ile ilişkisi bakımından anlamlandırılmasının da önem arz ettiği ortadadır. Ancak söz konusu projenin anlatımı mekan ile özdeşleşmemektedir. Yarışma şartnamesinin zorunlu kıldığı konumlandırmanın projenin yurt dışında yer alan örneklerle göre doğru bir tercih olmadığı şeklindedir. Washington'da yer alan Vietnam Gazileri Anıtı düşünüldüğünde özellikle anma günlerindeki ziyaretçi sayısının on binlerle ifade ediliyor olmasının yanına bile yaklaşamamaktadır. Berlin'deki Holocaust anıtının konumlandırıldığı noktaya bakıldığında şehrin en merkezi noktasının seçilmiş olması anıtın "görevini" başka bir deyişle yaşananların unutulmaması, unutturulmaması için özellikle seçildiğini düşündürmektedir. Bulgaristan'ın Şumen şehrinde yer alan anıtın büyüklüğü göz önüne alındığında şehri temsil edecek şekilde sembole dönüştüğü gözlemlenmiştir. Üç projenin ortak noktasına değinilecek olursa, buldukları çevreyi sanatla daha da zenginleştirdikleri gözlenmiştir. Tüm bu kriterler açısından Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi Projesi incelendiğinde konumlandırıldığı nokta dolayısıyla ne ziyaretçi sayısı bakımından, ne temsiliyet bakımından ne de anıt işlevini yerine getirebilme açısından olumlu bir sonuca ulaşamamıştır.

Projenin tasarım ve uygulama bakımından ise karşılaştırıldığı hiç bir esere benzemediği bunun da ötesinde çok daha zengin bir anlatım yolu seçildiği gözlenmiştir. Malzemenin kompozisyonun bir unsuru olarak ele alınıp anlatıma hizmet etmesi sağlanmıştır. Kullanılan metaforlar yoluyla konu, his ve ifade anlamında çok daha güçlü bir etki yaratacak şekilde ele alınmıştır. Zeminde kullanılan mermer karolar aslında kompozisyonun bir parçası olarak ele alınmış ve bu yöntemle projenin bulunduğu mekan-zemin "heykelleştirmiştir". Türkiye'de var olan heykeller ve heykel grupları göz önüne alındığında büyüklük, anlatım ve ifade biçimi olarak eşi olmayan bir proje olduğunu kanıtlamaktadır.

KAYNAKÇA

- ERMAN, O. & BORAN, B. (2015). Kentsel Mekanda Heykel Yerleřtirmelerinin Deęerlendirilmesi: Semiyotik Bir Model Önerisi, *Cukurova University Faculty of Education Journal*, 44(2), 170-190.
- GEZGİN, Ü. (2002). *Cumhuriyet Tarihi Düzenlemesi: Bir Kimlięi Yaratıcı Bir Boyutta Yeniden Görselleřtirmek*. İstanbul: Sanat Çevresi, 279, 48-53.
- GÜLDAL, G. & İPLİKÇİ, E. (2016). *Yıl: 2015 Mekan: Güvenpark Ankara'da Yitmekte Olan Kamusalıklar: Mekan, İnsan ve Kentin Tarihi*, Ankara: Aydan Yayıncılık Sanayi ve Ticaret A.Ş.
- HİSARLIOęLU, M. (2016). *Ankara: Bir toplum, kent ve mimarlık öyküsü-II: Cumhuriyet Türkiye'si'ni ve siyasi iktidarın merkezi "Bařkent Ankara"yı kent ve mimarlık bağlamında ele alan deęerlendirme...* [online], <https://gazetemanifesto.com/2016/ankara-bir-toplum-kent-mimarlik-oykusu-ii-39302/> (Eriřim Tarihi: 20.01.2021)
- KELEř, R. (1980). *Kentbilim Terimleri Sözlüęü*, Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- KELLEY, P. (2015). *Documents that Changed the World: The Vietnam Veterans Memorial, 1982*, <http://www.washington.edu/news/2015/11/09/documents-that-changed-the-world-the-vietnam-war-memorial-1982/> (Eriřim Tarihi: 20.01.2021)
- LEFEBVRE, H. (2015). *Mekânın Üretimi*, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- ŞPO/ ŞEHİR PLANCILARI ODASI. (2014). *Mekânsal Planlar Yapım Yönetmelięi* [online], http://www.spo.org.tr/mevzuat/mevzuat_detay.php?kod=200&tipi=MES&turu=YO (Eriřim Tarihi: 20.01.2021)
- UZ, A. & UZ, N. (2017). Şehir ve Heykel, Şehirde Heykel, Şehirlerin Sembolleri Heykeller, *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Arařtırmaları Dergisi (ASEAD)*, Cilt 4 Sayı 12, S 721-730.
- YASA, Z. (1983). *Zühtü Müridoęlu'nun sanatı*, Yayınlanmamıř bilim uzmanlıęı tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

"This page is left blank for typesetting"

"Bu sayfa dizgiden dolayı boş bırakılmıştır"

Aidiyet ve aidiyetsizlik kavramlarının mekâna özgü sanatta incelenmesi

Examination of the concepts of belonging and non-belonging in site-specific art

Zeynep Merve Çiçek Mızrak¹ 

¹ Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı, Ankara/TÜRKİYE, E-mail: zeynepmervecicek@gmail.com

Öz

Bireyin yaşadığı mekânla ve içinde bulunduğu toplumla ilişki kurması anlamına gelen ait olma duygusu, temel bir ihtiyaçtır. Ait olma ihtiyacını gideremeyen birey, aidiyetsizlik duygusunu; dışlanma, yabancılaşma gibi etkilerle deneyimleyerek toplumdaki soyutlanmaktadır. Ait olamama duygusu, aidiyet konusunun problem olarak algılanmasının temelini oluşturur. Bu sebeple bu iki kavram birbirleri ile ilişkili olarak ele alınmıştır. Aidiyet kavramı; sosyoloji, psikoloji ve felsefe gibi disiplinlerin temel meseleleri arasındadır, sanat alanına da çeşitli dönemlerde konu olmuştur. Ait olma veya ait olamama durumlarının mekânlar ile ilişkili olmaları sebebiyle sanat alanına dair yapılan araştırmalar, mekân olgusunu ön planda tutan eserler ile sınırlandırılarak, seçilen eserler mekâna özgü sanat kapsamında incelenmişlerdir. Mekâna özgü sanat kapsamında incelenen eserler, yer için ve yer hakkında olma özelliğini taşırlar. Bu özellik, eserlerin galeri mekânları dışında; ev, sokak gibi gündelik yaşam alanı olarak nitelendirilen mekânlarda üretilmelerine sebep olmuştur. Eserlerin yaşam alanlarında üretilmeleri veya kamusal alan olarak nitelendirilen bölgelere yerleştirilmeleri, eserlerin kendilerine ait yer edindiklerini göstermektedir. Bu durum bireyin yer edinme çabası ile özdeşleşmektedir. Belirlenen eserleri üreten sanatçılar farklı ülkelerden, farklı uyruklara sahip sanatçılardır. Farklı ülkelerden çeşitli sanatçıların konuyu ele alması, meselenin her bireyi ilgilendiren, temel bir ihtiyaç olduğunu gösterir niteliktedir. Seçilen tüm eserler ev kavramı ile ilgilidir. Bazı sanatçılar kendi yaşadığı ev üzerinden aidiyet ilişkisini sorgularken, bazı sanatçılar konuyu göçmenlik meselesi doğrultusunda işleyerek ortaya koymuşlardır. Aidiyet meselesi genellikle göçmenlik meselesi olarak görülmektedir. Çalışmada söz konusu kavram, bireyin varoluşsal bir ihtiyacı olarak açıklanarak, konu hakkında üretilen eserlerin iç mekân ve dış mekân formlarında nasıl şekillendiği tartışılmıştır.

Anahtar kelimeler: Aidiyet, Aidiyetsizlik, Mekâna Özgü Sanat, İç Mekân, Dış Mekân

Citation/Atf: ÇİÇEK MIZRAK, Z. M. (2021). Aidiyet ve Aidiyetsizlik Kavramlarının Mekâna Özgü Sanatta İncelenmesi. *Journal of Arts*. 4(2), 119-128, DOI: 10.31566/arts.4.2.06

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Zeynep Merve Çiçek Mızrak
E-mail: zeynepmervecicek@gmail.com



Bu derginin içeriği Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 Uluslararası Lisansı altında lisanslanmıştır.

Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Abstract

The sense of belonging, which means the individual's relationship with the place and the society he/she lives in, is a basic need. An individual who cannot fulfill the need of belonging is isolated from the society by experiencing the lack of feeling of belonging through effects such as exclusion and alienation. The lack of feeling of belonging creates base for the perception of belonging as a problem. For this reason, these two concepts are considered interrelated. The concept of belonging has been among the main issues of disciplines such as sociology, psychology, and philosophy; it has also been the subject of art in certain periods. Since the state of belonging or non-belonging is related to the spaces, the researches on the field of art were limited to the works that prioritize the concept of space, and the selected works were examined within the scope of space-specific art. The works examined within the scope of space-specific art have the characteristic of being for and about the place. This feature caused the works to be produced in spaces that are defined as daily living spaces such as houses and streets, apart from gallery spaces. The fact that the works are produced in living spaces or placed in areas defined as public spaces show that the works have gained ground for themselves. This situation is identical with the individual's effort to gain a place. The artists who produce the selected works are from different countries and have different nationalities. The fact that various artists from different countries dealt with it shows that the issue is a basic need that concerns each individual. All selected works are related to the concept of home. While some artists question the relationship of belonging through the house they live in, some artists have put forward the issue in line with the issue of immigration. The issue of belonging is often seen as an immigration issue. In the study, the concept is explained as an existential need of the individual and it has been discussed how the works produced on the subject are shaped in indoor and exterior forms.

Keywords: *Belonging, Non-Belonging, Site-Specific Art. Interior, Exterior.*

1. GİRİŞ

Aidiyet kavramı; ev, okul ve iş yeri ortamları gibi bulunulan birçok mekân ile ilişkilendirilebilen bir yapıdadır. Her bireyin kendine ait kimliği veya kimlikleri, daha da önemlisi kendine ait bir doğası, bir yapısı vardır. Sahip olunan kişilik özelliklerini ve yaşam şeklini içeren bu yapı, bireyin bulunduğu mekânlar, bu mekânlarda kurduğu ilişkiler ve sahip olduğu nesnelere ile bağlantılıdır.

Bireyin doğduğu andan itibaren ilk bağlantı kurduğu kişiler aile üyeleri veya akrabalarıdır, ilk bağlantı kurduğu mekân ise doğduğu evdir. Fakat her birey bir aileye veya bir ev ortamına sahip olamayabilir. Bu durumda birey, çevresinde bulunan en yakın kişilerle ve bulunduğu mekânlarla aidiyet ilişkisini kurmaktadır. Herhangi bir sebepten dolayı aidiyet ilişkisi sarsıldığında birey aidiyetsizlik durumunu deneyimlemektedir. Aidiyetsizlik duygusu ise bireyi yalnızlaştırarak bireyin toplumdan dışlanmasına sebep olmaktadır. Sosyal bir varlık olan birey, yalnız yaşamakta zorlanan bir yapıya sahiptir. Bu sebeple bireyin aile, akraba veya arkadaş çevresi ile ilişki halinde olması gerekir.

Aidiyetsizlik duygusu bireyin yaşantısının şeklini etkileyen bir durumdur. Bu yüzden her birey ait olma ihtiyacını giderme çabasıdadır. Fakat bir yere bağlı olmak kadar özgür olmak da birey için önemlidir. Ait olma duygusu bireyin en karmaşık duygusudur. "Bir yandan özgürlüğe düşkündür insan ruhu,

diğer yandan tutunacak dal arar. Tutunabildiği kadar kendini emniyette hisseder" (Güneş, 2018:11). Tutunamadığında sahip olduğu özgürlük hissi de yetersiz kalır. Her iki duyguya beraber sahip olabilmek bulunulan mekânlarda sağlam ilişkiler kurmayı gerektirir.

Kurulan ilişkiler kadar yaşanan mekânları ve sahip olunan nesnelere de bu ilişkinin kapsamına dâhil etmek yerinde bir yaklaşım olacaktır. Çünkü bireyin bir arada bulunduğu insanlarla ilişki kurması kadar yaşadığı mekânda kendine ait alanların ve sahip olduğu nesnelere varlığı da bireye bu duyguyu hissettirmektedir. Birey, kendine ait nesnelere, kendine ait mekânlara yerleştirdiğinde, kendini var ettiğini hissederek, ait olma duygusunu pekiştirebilmektedir.

Bireyin sahip olduğu nesnelere yaşadığı mekânlara yerleştirme durumu, mekâna özgü sanat kapsamına dâhil edilen eserlerde de söz konusudur. Mekâna özgü sanatta, eserin mekânın özelliklerine (ölçüsü, rengi vs.) göre şekillenmesi durumu, bireyin yaşadığı mekânları nesnelere şekillendirmesi durumu ile örtüşmektedir. Sahip olunan nesnelere de çoğunlukla renk, ölçü gibi özelliklere uygun olarak seçilip mekânlara yerleştirilmektedir. Ayrıca mekâna özgü sanat incelendiğinde genellikle eserlere nesnelere dâhil edildiği dikkat çekmektedir. Aidiyet kavramının mekâna özgü sanatın meseleleri arasında oluşu da konunun mekâna özgü sanat kapsamında irdelenmesini gerekli kılmıştır.

Bireyin iç mekân ve dış mekân olarak tanımlanan alanlarda yaşadığı mahrem ve kamusal ilişki, mekâna özgü sanat kapsamında üretilen eserlerde gözlemlenmektedir. Özellikle bireyin ilk yaşam alanı olan ev yapısının farklı farklı ülkelerden sanatçılar aracılığıyla, benzer problemler kapsamında ele alındığı görülmektedir. Kökenleri farklı ülkelere dayanan sanatçılar, benzer içeriklere sahip üretimleriyle bireyin ait olma duygusunun, her mekânda ve her toplumda var olabilen ortak bir duygu olduğunu vurgulamışlardır.

2. AİDİYET-AİDİYETSİZLİK İLİŞKİSİ

Aidiyet, bireyin toplum veya toplum kesimi ile bağ kurması anlamına gelir. Ait olma ihtiyacı, bireyin temel ihtiyaçları arasındadır. Bu ihtiyacın bireyin iç dünyasına olan etkisi günlük yaşantıda önemli bir yer tutmaktadır (Dağdeviren, 2017:12).

Ait olma duygusunun bireyin temel ihtiyacı olduğu bazı kuramcılar tarafından öne sürülmüştür. Bu kuramcıların önde gelenleri Abraham Maslow ve Erik Erikson'dur. Maslow ait olma duygusunun ön plana çıktığı en önemli dönemin ergenlik dönemi olduğunu belirtmiştir. Maslow'a göre fizyolojik ve güvenlik ihtiyaçlarından sonra gelen ait olma duygusunu birey, bir topluluğa veya gruba dâhil olma durumları aracılığıyla ergenlik döneminde deneyimler (Yurtdaş, 2018). Birey ait olma duygusuna sahip olamazsa bu duygudan sonra gelen saygı ve kendini gerçekleştirme basamaklarının gerektirdiği ihtiyaçları karşılama durumlarını ertelemektedir (Durmuş, 2020:1735). Bireyin sosyal yaşantısının temellerinden olan bu duygu Erikson'a göre ise beşinci evrede deneyimlenmeye başlanır. Erikson; bebeklik, erken çocukluk, oyun çağı, okul çağı ve buluş çağı şeklinde isimlendirdiği bireyin gelişim evrelerinde Maslow'la aynı bakış açısına sahip olarak aidiyet ihtiyacının tamamlandığı evrenin buluş çağı yani ergenlik dönemi olduğunu ileri sürer (2019:113). Bireyin bebeklikte başlayıp yetişkinliğe doğru deneyimlediği süreçlerde ait olma duygusunun ne kadar önemli bir ihtiyaç olduğu görülmektedir. Bu duygunun tamamlanmamasında bireyin iç dünyasının sarsılabileceği ve sosyal ilişkilerinin bireyi doyuramayacağı söylenebilir.

Sahip olunan kimlik özellikleri bireyin aidiyet alanlarının belirlenmesinde etkilidir. "Bir insanın çekirdek kimliği doğuştan gelir ve zaman içinde gelişir, ama özünde hiç değişmez" (Satılmış, 2009:338). Birey, kimliğinde yer alan; adı, soyadı, doğduğu yer, doğum tarihi, uyruğu ve memleketi gibi özelliklere

doğduğu an sahip olur ve bu özellikler bireyin yaşamı boyunca neredeyse hep aynı kalır. Kimlik özellikleri, bireyin çevresindeki gruplara dâhil olmasına sebep olur. Özellikle uyruk ve memleket özellikleri, bireyin yer alacağı ortamlar ve mekânlar konusunda oldukça belirleyici bir yapıdadır. Birey kimliğinde yazan memlekete hiç gitmemiş olsa dahi, bireyin sınıflandırıldığı bir özellik olarak hayatında var olur. Fakat birey kendini memleketi ile değil, doğup büyüdüğü veya ait hissettiği yerle ilişkilendirir. Nermi Uygur bu konudaki düşüncelerini: "Gerçek atalar çok kez gerçek atalar değildir. İnsan nereden geldiğine inanıyorsa, oradan gelmiyorsa bile, kimlikçe bir bakıma oradan geliyor demektir" (1981:101) cümlesi ile ifade etmiştir. Amin Maalouf ise bireyin aidiyet alanının birçok kriterden oluşabileceğini: "Her kişinin kimliği, resmi kayıtlarda görünenlerle kesinlikle sınırlı olmayan bir yığın öğeden oluşur" (2020:16) cümlesiyle ortaya koymuştur.

Bireyin aidiyet ilişkisini kurabilmesi için sahip olduğu özelliklerle kendini topluma kabul ettirmesi veya toplumun özelliklerine göre biçimlenmesi gerekmektedir. Bu durum toplumda ayrışma-birleşme meselesi olarak da yorumlanabilir. Ayrışma-birleşme meselelerinde; din, uyruk, cinsiyet ve kimlik durumları ön plandadır. Bu tür özellikler doğuştan gelse de birey bu özelliklere kendini ait hissetmeyebilir. Bu durumda birey, ait hissettiği özelliklere göre; "hangi değerlere, düşüncelere, insan ve kimlik gruplarına ait olduğunu kendisi bulmak zorundadır" (Dağdeviren, 2017:116). Ait olduğu gruplara eklenme durumları ise bireyin inandığı değerlere sahip, kendisiyle aynı düşünce ve duyguları paylaşan kişilerle bir arada olması anlamına gelir. "Dünya görüşlerindeki dilsel, dini, etnik ve etnik benzerlikler paylaşılan kültürün temeli olarak kabul edilirler" (Spurk, 2020:26). Aidiyet ilişkisi benzerliklere dayalı olsa da birey genellenemeyen, özel olan bir varlıktır (Aruoba, 2017:168). Bireyin özel olan yapısı sebebiyle topluma veya gruplara kendini kabul ettirme meselesi oldukça güç olabilmektedir. Çünkü Ozan Dağdeviren'in de belirttiği gibi: "İnsanlar farklılıklardan (tehditlerden) ziyade benzerliklere odaklanırlar" (2017:120). Toplumun benzerliklere odaklanan yapısı, farklılıklara sahip bireylerin dışlanmalarına, ötekileştirilmelerine ve dolayısıyla aidiyetsizliği hissetmelerine sebep olmaktadır. Bu durum özellikle farklı dini inançlara, farklı ülkelerden göç etmiş bireylerin başka toplumlara eklenme biçimlerinde gözlemlenebilmektedir. Göçmenler, yaşadığı toplumlarla aynı görüşü taşımamaları, benzer kıyafetleri giyinmemeleri, aynı dili konuşmamaları

ve aynı yaşam biçimine sahip olmamaları dolayısıyla toplum içinde tuhaf görünürler (Spurk, 2020:29). Onların tuhaf olarak algılanması temelde göçmenlerin aidiyet problemi yaşamalarına sebep olur. Dünya genelinde göçmenlik oldukça yaygındır. Bu sebeple aidiyet kavramı göçmenlik meselesi olarak da algılanmaktadır. Fakat kişiliğin genellenemeyen yapısı ile yaşadığı toplumun kültürel özelliklerine sahip, toplumun benimsediği dini inancı benimsemiş, aynı ırktan olan bireyler de aidiyet problemi yaşayabilmektedirler.

Aidiyet bireyin veya bireylerin sosyalleşme durumlarıyla ve yaşadıkları mekânlarla doğrudan bağlantılı bir kavramdır (Poyraz, 2020:9). Ait olma ihtiyacının karşılandığı en önemli mekân bireyin doğup büyüdüğü evidir. Birey bu duygusunu öncelikle ailesi ve akrabalarıyla tamamlar, daha sonra yetişkinliğe geçtikçe bireyselleşerek kendi benimsediği alanları kendi kuracağı ortamlarla biçimlendirir. Bu ortamlar bireyin yaşantısını sürdürdüğü ev ve evler, okuduğu okullar, çalıştığı iş yerleri, oturduğu, mahalle, semt, yaşadığı şehirler veya ülkeler şeklinde çeşitlenebilmektedir.

Aidiyet kendini evinde hissetme duygusudur (Suner, 2006:28). Mekân bazında bireyin kendini bir yere ait hissetmesi öncelikle doğduğu ve yaşadığı evle ilişkilidir. Her birey kendine ait bir odanın, bir evin veya bir mekânın varlığına ihtiyaç duyar. Yaşam ve barınma mekânı olan ev, aynı zamanda bireyin bireysel aktivitelerini gerçekleştirdiği, kişilik yapısı gibi bireyselleşen mahrem bir yapıdır. “Ev hem bedendir hem de ruhtur. İnsan varlığının ilk dünyasıdır” (Bachelard, 2018:37). Ev ile kurulan aidiyet ilişkisinde ev içinde kullanılan nesnelere de önemli bir rol oynar. Nesnelere, mekânlara göre bireyin yaşantısına daha yakın olan varlıklardır. Mekânlar değişebilir ama nesnelere bireyle birlikte yaşarlar. Örneğin bir evden başka bir eve taşınma durumunda mekân yerinde kalır fakat nesnelere bireyle beraber taşınır. Bireyin çevresinin temel bir ögesi halinde olan nesnelere, bireyin, nesnelere birlikte ele alınmasını gerektirmektedir (Bilgin, 2011:23). Öncelikle işlevleri dolayısıyla bireyin hayatına dâhil olan nesnelere, daha sonra bireyin bağ kurduğu varlıklara dönüşürler. Bireyin yaşantısına; okul, iş veya yaşam alanı olarak dâhil olan mekânlar, bireyin kendine ait nesnelere yerleştirmesiyle bireye ait, bireyin özelliğini taşıyan mekânlara dönüşürler. Yani bireyin kendini mekâna ait hissetmesinde, sahip olduğu nesnelere mekânlar kadar önemlidir. “Mekânda yer alan her nesne bir

ilişkiyle özdeşleştirildiğinden sanki her biri somut bir anlam zincirinin bir halkasını oluşturur gibidir” (Baudrillard, 2020:266).

İlk aidiyet mekânı olan ev, binaların dışında kalan birçok alan ile ilişkilidir. Bireyin toplumla olan ilişkisi de çoğunlukla ev dışı alanlarda gelişmektedir. Bireyin aidiyet alanının tek bir mekânla sınırlı olmayışını Georges Perec: “Tek bir mekân yoktur, hepimizin etrafını saran, bizleri içine alıp, güzellercesarı sarmalayan tek bir mekân yoktur, her yer mekân kırıntılarıyla doludur” (2020:14) cümlesiyle desteklemektedir. Ev dışı mekânlar; hastane, sanat galerisi, tiyatro ve sinema salonları, alışveriş merkezleri olarak sayılabilen yapılar ve cadde, sokak, mahalle gibi mimarinin dışında kalan alanlardır. Ev bulunduğu konumla bütün halindedir. Ev dışında sayılabilen mekânlar ise çeşitli amaçlar doğrultusunda bireyin hayatında yer alırlar. Yaşam alanlarında bulunan mekânlar ve alanlar, yaşantılar sonucu özümseyen, ait hissedilen önemli alanlardır. Her mekân değiştirilişinde cadde, sokak, mahalle gibi alanların değişmesi, sahip olunan birçok alışkanlığın değiştirilmesi anlamına gelmektedir. Dolayısıyla aidiyet bağının ev dışı birçok alanla bağlantılı olduğu söylenebilir. Kamusal alan olarak da tanımlanabilen bu alanlar bireye birebir ait alanlar değildir. “Binaların ekseriyetle birilerine ait olmasının aksine, sokaklar prensipte hiç kimseye ait değildir” (Perec, 2020:76). Fakat birey, yaşam alanı olarak kullanımı dolayısıyla, kendini bu alanlara ait hisseder. Çünkü “ikamet edilen her mekân, kendinde ev kavramının özünü barındırır” (Bachelard, 2018:35).

Sonuç olarak aidiyet, aidiyetsizlik kavramları bireyin yaşadığı mekânlarla, sahip olduğu nesnelere ve dâhil olduğu kamusal alanlarla doğrudan ilişkilidir. Ev gibi mahrem yapıda olan mekânlar kadar cadde, sokak, mahalle gibi kamusal alanların da bu ilişkiye dâhil olduğu görülmektedir.

3. AİDİYET KAVRAMI VE MEKÂNA ÖZGÜ SANAT

Aidiyet kavramı 1970’li ve 1980’li yıllarda etkilerinin görülmeye başlandığı Mekâna Özgü Sanatın temel konuları arasındadır. Birçok sanatçı için yeterince alan ve mekân olmadığından, mekâna özgü olgusu 1970’ler ve 1980’lerde İngiltere, Hollanda ve Belçika’da şekillenmeye başlamıştır. Sanatçılar arasında çeşitli gruplar oluşturulmuş, bu gruplar; boş mülkleri, çeşitli limanları, elektrik santrallerini, trafo istasyonlarını ve yüzme havuzu gibi alanları atölyeleri haline getirerek mekâna özgü çalışmalar gerçekleştirmişlerdir. Bu

alanlar sanatçılara serbest alan sunmakla kalmayıp, aynı zamanda yeni bir anlatı kalitesi ve yeni bir tarz sağlamışlardır (Žižka, 2012:48).

Kentleşme, yenilenme, yeniden gelişmenin etkileri, aidiyet, kültürel kimlik, dışlanma, göç ve yerinden edilme meseleleri mekâna özgü sanatın mekânsal sorunlar temelinde ilgilendiği konular arasındadır (Rugg, 2010:2). "Mekâna özgü terimi, belirli bir yer için özel olarak tasarlanmış ve o konum ile karşılıklı bir ilişki içinde olan bir sanat eserini ifade eder" (URL-1). Bir eserin mekâna özgü sanata dâhil edilmesi için bir takım özellikleri taşıması gerekmektedir. Eser öncelikle yer için ve yer hakkında olmalıdır. Yani eser, yerleştirildiği yer ile uyumlu olmalı ayrıca eserin meselesi de yerleştirildiği yerin özellikleri ile ilişkili olmalıdır. Eser yerleştirildiği mekândan çıkarıldığında anlamının bir bölümünü veya tamamını yitirmelidir (URL-1). Kevin Melchionne, mekâna özgülüğün üç kategoride kavranabileceğini ileri sürmüştür. Bir sanat eseri, bir yer içindir fakat bulunduğu yer için değildir. Bu durumda eser mekâna özgü olarak değerlendirilemez. Örneğin resimler ve kaide üzerinde sergilenen heykeller bu kategoriye girmektedir. Eser bir yer için yapılmışsa ve bulunduğu yerin özelliklerini taşıyorsa mekâna özgülüğü kısmen taşıyor denilebilir. Bulduğu yer ile ilişkilendirilemeyen anıtların bu kategoride olduğu söylenebilir. Eser bir yer için ve bulunduğu yer hakkında yapıldıysa bu durumda yoğun mekâna özgülük söz konusudur. Bu kategoride yer alan eserler tam anlamıyla mekâna özgü eserlerdir (Kurg, 2013:349). Mekâna özgü sanat eseri olma özelliğini taşıyan eserler tıpkı bireyin ait olduğu mekânla bütünleştiği gibi mekân ile bütünleşik bir yapıdadırlar. Bireyin sahip olduğu nesnelerin yaşanan mekândan çıkarılmasıyla sahip olunan nesneye atfedilen değer kaybolması durumu, mekâna özgü olarak üretilen eserlerin bağlı olduğu mekândan çıkarıldıklarında anlamlarını kaybetmeleri durumu ile özdeşleşmektedir. Aynı şekilde yaşanan mekânlarda oluşan anılar ve yaşantısal deneyimler her bireyin kendisine özgüdür. Birey mekândan çıktığında yaşantısal deneyimleri de sadece bireyin belleğinde kalmaktadır. Terk edilen mekâna yerleşen başka birey, mekânı kendine özgü olarak şekillendirip farklı deneyimler edinir.

Mekâna özgü sanat minimalizm akımı, yeryüzü sanatı, yerleştirme sanatı ve kamusal alan çalışmaları ile ilişkili bir yapıdadır (URL-1). Minimalizmde heykellerin kaidelerinden kurtularak mekânla bütünleşen yapıları, yeryüzü sanatı kapsamında üretilmiş eserlerin

mekânla özdeşleşen formları, yerleştirme sanatına dâhil edilen eserlerin bulunduğu alanın yapısı ile ilişkilendirilen özellikleri ve kamusal alan eserlerinin mekânla ilişkili yapıları mekâna özgü sanatın zemini konumundadır. Üretilen eserler genellikle doğada ya da kamusal alan olarak nitelendirilen alanlarda bulunmaktadır. Eserlerin galeri mekânlarındaki sergilenme tarzı ortadan kalkmıştır. Eserler sadece sanat izleyicilerinin görebileceği şekilde değil, yerleştirildikleri bölgede yaşayan tüm bireylerin görebileceği şekilde konumlandırılmışlardır. Eserleri görmek için galeri mekânına gitmek gerekmemektedir ve eserler sadece konumlandırıldıkları bölgede yaşayan bireylerin deneyimleyebileceği şekilde yerleştirildiği için, başka şehir veya ülkede yaşayan bireyler eserleri görmekten mahrum kalabilmektedir. Üretilen eserler her ne kadar galeri mekânlarından bağımsızmış gibi görünseler de, bir yerden bir yere taşınabilen eserlerin sanat izleyicisine de sunulabilmesi için sanatçıların galeri mekânı ile bağı devam etmiştir. Ayrıca galeri mekânlarının yapıları ile uyumlu eserler de üretilmiştir. Özellikle iç mekân yapısına uygun eserlerin, galeri mekânı gibi mekânlara yerleştirilerek veya eser kapsamında galeri mekânının yapısı değiştirilerek izleyiciye sunulduğu görülmektedir. Kamusal alana yerleştirilen eserler Kevin Melchionne'nin de belirttiği gibi mekâna özgülüğün özelliklerini yoğun olarak taşırlar, galeri mekânlarına yerleştirilen formlar ise yer aldıkları galeri için üretildiklerinden dolayı mekâna özgülük özelliklerini, o yer hakkında üretilmemiş olmaları sebebiyle kısmi olarak taşırlar. Bu tür eserler kısmi de olsa mekâna özgülüğün özelliklerini taşıdıkları için mekâna özgü sanattan bağımsız düşünülemezler.

Resim 1. Do Ho Suh "Sürtünme / Sevme - Rubbing / Loving" 2016



Kaynak: <https://www.wallpaper.com/art/do-ho-suh-passages-exhibition-victoria-miro-london> (Erişim Tarihi: 23.02.2021)

Aidiyet kavramının mekân ve nesne ile ilişkili yapısı mekâna özgü sanat kapsamına dâhil edilebilecek birçok çalışmada gözlemlenmektedir. Bireyin

aidiyet alanı olan ev ve evle ilişkili kavramlar sanatçıların eserlerine iç mekân ve dış mekân formları doğrultusunda dâhil olmuştur. Do Ho Suh'un Sürtünme / Sevme – Rubbing / Loving (Resim 1) isimli çalışması sanatçının yaşadığı bir evle ilişkilidir. Bireyin aidiyet alanı olan evin birey açısından önemi sanatçının eserinde gözlemlenebilmektedir. Do Ho Suh, mimarın; deneyimsel, anımsatıcı ve psikolojik boyutlarıyla ilgili eserler üretmektedir. Do Ho Suh; Londra, New York ve Seul merkezli bir sanatçıdır. Sürtünme / Sevme – Rubbing / Loving isimli çalışmasını 2016 yılında New York'ta yaşadığı bir evde gerçekleştirmiştir. Sanatçı yaşadığı evin tüm alanlarını yapışkanlı kâğıtlarla kaplamış, ardından pastel boya ve kuru boya kalemlerini duvara kapladığı kâğıtların üzerine sürterek evin tüm dokularını kâğıtların üzerlerine yansıtmıştır. Bu mekânı, sanat yaşamına başladığı ilk mekân olarak tanımlayan sanatçı, mekân ile olan ilişkisini boyalar aracılığı ile kâğıdın üzerine aktardığını belirtmiştir (Rose, 2017). Çalışmada bireyin mekân ile arasında kurulan aidiyet bağının sürtünme ile ortaya koyulduğu gözlemlenmektedir. Sanatçı evin tüm dokularını kâğıtların üzerlerine aktardıktan sonra, tüm kâğıtları toplayarak depoya kaldırmıştır. Bu katmanlar, yalnızca fiziksel değil, bir yerle duygusal bir bağlantı, anıların bir birikimi olarak yansımıştır. Sanatçı mimariyi bir giyim olarak görmektedir. Yaşadığı dairenin ona koruma hissi verdiğini, bu duygu ile kendini rahat hissettiğini belirtmiştir. Doku aktarımı yapılan kâğıtların depoya kaldırılışı, yaşanan mekânda deneyimlenen tüm durumların somutlaştırılarak; anıların, belleğin, duyguların somut bir ifade ile saklanması olarak da yorumlanabilmektedir. Suh, evini, ev sahibinin vefatının ardından, evin satılması dolayısıyla boşaltmak zorunda kalmıştır. Duygusal bağ kurduğu bu mekândan zorunluluk gereği ayrılan sanatçı, eve yaptığı müdahale ile evle olan aidiyet bağının ne kadar güçlü olduğunu hissettirmektedir.

Sanatçı Do Ho Suh aidiyet ilişkisini kendi yaşadığı mekân aracılığıyla ortaya koymuştur. Ait olma duygusu, İlyia-Emilia Kabakov'un çalışmalarında ise ev ortamında kullanılan nesnelerin galeri mekânına taşınmasıyla ifade edilmiştir. İlyia-Emilia Kabakov Tuvalet / Toilet (Resim 2) isimli çalışmalarını, Almanya'da beş yılda bir düzenlenen Documenta isimli etkinlik için 1992 yılında oluşturmuşlardır. IX. Documenta içerisinde yer alan çalışma, Almanya'nın Kassel Şehrindeki Fridericianum Müzesinin içine konumlandırılmıştır. "Kabakov için sanat kaçınılması mümkün olmayan, varoluşsal bir ihtiyaç ve kurtuluş

terapisidir. Sanatçı müzeyi sadece bir kurum olarak değil, kişisel bir kaçış alanı olarak görür (Boym, 2011:70).

Resim 2. İlyia-Emilia Kabakov "Tuvalet / Toilet" 1992



Kaynak: Artist Actuel, Eylül / Ekim 2011, s.75-74. (Erişim Tarihi: 22.02.2021)

İlyia-Emilia Kabakov'a ait Tuvalet / Toilet isimli çalışma İlyia Kabakov'un deneyimlediği iki anı üzerine oluşturulmuştur. "İlki, sanatçının ve annesinin Sovyetler Birliği'ndeki iç sürgünleriyle ilgili birçok hikâyeye ve yuva denen yerin erken kaybıyla ilgilidir" (Boym, 2011:74). Sanatçı Moskova'da yatılı bir okula kabul edilmiştir ve annesi ona yakın olabilmek için bu okula çamaşırcı olarak işe girmiştir. Annesinin Moskova'da kalacak yeri olmadığından (Moskova'da kalabilmesi için özel bir oturma izni gerekiyormuş) çamaşırların bulunduğu eski bir tuvalette kalmıştır. Annesi, okul müdürü onu işten kovduktan sonra sahip olduğu bu yaşam alanını da kaybederek evsiz kalmıştır (Boym, 2011:74). Kabakov (2011): "Çocukluk ruhum, annemin ve benim kendimize ait bir köşemiz olmaması gerçeğinden yaralanmıştı" (Boym, 2011:75) cümlesi ile aidiyet alanının olmadığını ve aidiyet alanının bireyin yaşantısında ne kadar önemli olduğunu ifade etmiştir. Diğer anısı ise Documenta görüşmesi için Kassel'e çağırıldığında Kassel'in direktörleri ile görüşmeye gittiğinde yaşadığı bir anıdır. Görüşmeye gittiğinde Rusya ve Avrupa ülkeleri arasında geçmiş yıllarda oluşmuş gerginliklerden dolayı kendini kaygılı hissetmiştir. Kaygısını bastırmak için camdan dışarı baktığında binanın avlusunda yer alan tuvaletleri görmüştür. Bu deneyimin üzerine annesinin, tuvaleti evi olarak kullanması durumu sanatçının aklına gelmiş ve sanatçı, annesinin yaşadığı alanın canlandırmasını yapmaya karar vermiştir (Boym, 2011:74). Çalışma müzeye ait bir alanın aidiyet alanına dönüştürülmesi şeklindedir. Çalışma; müze, sanat galerisi gibi alanların ev gibi mahrem alanlara

dönüşmelerini gösteren bir örnektir. Çalışma ev ortamını yansıtsa da tuvalet gibi daha da mahrem bir alandır. Bireyin tuvalete tek başına girmesi gibi yerleştirmenin oluşturulduğu alana da izleyicilerin tek başlarına girmelerine müsaade edilmiştir (Boym, 2011:77). Bu durum aidiyet alanının mahrem yapısına bir gönderme niteliğindedir. Aidiyet alanının sadece bireye ait olması durumunu eser ile deneyimleyen izleyiciler, yerleştirme alanına tek başlarına girerek mahremiyet duygusunu yaşamışlardır. Aynı zamanda eserin bulunduğu alana giren izleyiciler, bu mahrem alanı işgal etmiş gibi de görünmektedirler. Kabakov'un ev olmayan bir mekânı eve dönüştürmesi ve sanatçıların bu durumu eserlerinde canlandırmaları, ait olma duygusunun bireyin yaşantısındaki önemine vurgu yapmaktadır. Çalışma ayrıca yaşanan mekânın sahip olunan nesnelere düzenlenişini gösteren iyi bir örnektir. Sanatçının muhtemelen deneyimlediği birçok olay veya durum olmuştur. Ancak sanatçı annesinin yaşam alanını canlandırmayı tercih etmiştir. Aile ile kurulmuş bağların bireyin yaşantısında daha etkili olduğu sanatçının tercihi ile net bir şekilde gözlemlenmektedir.

Resim 3. Leander Schönweger "Ailemiz Kaybetti/ Kayboldu / Our Family Lost" 2017



Kaynak: <https://bantmag.com/4-soruda-15-istanbul-bienali-leander-schonweger/> (Erişim Tarihi: 03.02.2021)

İç mekân yapısını dönüştürerek aidiyet kavramını irdeleyen bir diğer sanatçı Leander Schönweger'dir. Sanatçı evlere ilişkin hissedilen; huzur, özlem ve aidiyet gibi duyguları ifade etmek istemiştir. 15. İstanbul Bienali kapsamında Galata Özel Rum İlköğretim Okulu'nun çatı katına yapılan Ailemiz Kaybetti/Kayboldu (Resim 3) isimli yerleştirme, binanın mimarisinde var olmayan duvarlar ve kapı boşluklarından oluşmaktadır. Yerleştirmesinde yakınlık ve yabancılaşma kavramlarını irdeleyen sanatçı, izleyici için deneyimlenebilen bir alan yaratmıştır. Birbirine bağlı, labirent yapısında olan odaların kapıları yoktur fakat kapı boşlukları

duvarlarda bulunmaktadır. Odalar arası geçiş esnasında, var olan kapı boşlukları git gide küçülmektedir. İzleyici, odalar arası geçişlerde yer alan bu boşlukların git gide küçülmeleri sebebiyle bir aşamadan sonra odalar arası geçiş yapamamaktadır. Odalar arası geçişte, çıkış yolunu bulamayacağı düşünülerek, bir yerden sonra yer yön duygusu kaybedilmektedir. Yerleştirme içinde gezilirken bir taraftan tak tak sesleri duyulmaktadır. Gelen sesler içeride yaşayan birileri varmış gibi bir izlenim uyandırırken aynı zamanda tedirginlik duygusunu da hissettirmektedirler. "İyi Bir Komşu" teması kapsamında oluşturulan yerleştirme başka bir açıdan komşuluk ilişkilerine atıf niteliğindedir. Komşulardan yükselen seslerin anlaşılabilirliği ve bireyi tedirgin eden durumu yansıtılmıştır (Larios, 2017:302). Yitirme ve kaybolma durumlarının irdelendiği çalışma, ev içi yaşantılarda bireyin yaşadığı yerde barınma ve yaşadığı yerden uzaklaşma durumlarına vurgu yapmaktadır. İç boş olan yerleştirme alanı, yerleşilecek bir ev görüntüsü vermesinin yanı sıra, evini yeni terk etmiş bireyin ardında kalan boşluğu da anımsatmaktadır.

Çalışma ile mekânın var olan yapısı dönüştürülmüştür. Çalışmanın mekânı dönüştüren yapısı, mekâna özgünlüğün iç mekân yapısına nasıl dâhil olduğunu gösteren iyi bir örnektir. Yerleştirmenin yapıldığı bina, sergi mekânı olarak kullanılmaktadır fakat bina özünde bir kamu binasıdır. Bu yüzden, yer hakkında üretilmiş olma kriterini karşıladığı söylenebilir. Yer için üretilmiş olma kriterine de bulunduğu tüm alanı dönüştürmesi bakımından uygundur. Dolayısıyla çalışmanın mekâna özgünlüğün tüm özelliklerini taşıdığı söylenebilir.

Resim 4. Rachel Whiteread "Ev / House" 1993



Kaynak: <https://hero-magazine.com/article/172782/rachel-whiteread/> (Erişim Tarihi: 03.02.2021)

Rachel Whiteread ise hem iç mekânı hem dış mekânı ele aldığı Ev/House (Resim 4) isimli mekâna özgü bir yapı inşa etmiştir. Whiteread 1993 yılında evinin iç mekân boşluğunun çimento ile kalıbını almıştır. Çalışma ev/kişisel mekân formunu farklı bir bakış açısıyla yansıtmaktadır. İç mekânda yer alması gereken alan çimento aracılığıyla kalıplaşmıştır. Bireyin ve eşyaların yer alması gereken alanın kalıplanması Do Ho Suh'un Sürtünme/Sevme isimli eserini de anımsatmaktadır. Do Ho Suh'un duvarlarla ilgili çalışma üretmesinin aksine Whiteread duvarları yok olmuş, iç mekân boşlukları doldurulmuş bir ev sunarak evin duvarları dışındaki alanı ile ilgilendiğini göstermiştir. Whitread Ev/House isimli çalışmasının yanı sıra birçok mekânın bu eserde görüldüğü gibi kalıbını almıştır. "Whiteread'in mekâna yönelik bu çalışmaları gerçekte fiziki dünyadan silinmiş olan mimari yapıların kendi sınırları içerisinde hapsettiği uzamı yeniden görünür kılarak, artık içerisinde var olmayan yaşamla birlikte sorgulamaya açar" (Barlas, 2020:19). Yaşam alanının kalıplanmış hali olarak da yorumlanabilen çalışma, bireyin yer aldığı boşluğun doldurulması ile bireyin ölümü sonrasında yaşantısının durma durumunu da ifade etmektedir. Ayrıca dışarıdan hala bina olarak algılanan çalışmanın, normal binalardan farklı olarak, içinin doldurulması sebebiyle içsel alana erişim sağlayan kapı ve pencere gibi nesnelere sahip olmadığı dikkat çekmektedir. Bu durum içeride yaşantının olmadığını, bu mekânın kimseye ait olmadığını ve olamayacağını gösterir niteliktedir. Kalıplanmış hali ile bu mekânın daha önceden kullanılmış olduğu düşünülse bile, kalıplanmasının ardından sanatçıdan başka kimsenin bu mekâna sahip olamayacağını izleyiciye düşündürülen bir yapıdadır.

Resim 5. Doris Salcedo "İsimsiz / Untitled" 2003



Mekânların varlığı, yokluğu değişkendir. Kent yaşamının sürekli değişimi kimi binaların varlığını korurken kimi binaların yok olmasına sebebiyet vermektedir. Sanatçı Doris Salcedo yıkılan bir binanın boşluğunu sandalyeler ile doldurarak oluşan boşluğu bireyin kullanımında olan nesnelere aracılığıyla doldurmuştur. Sanatçı, 2003 yılında 8.İstanbul Bienali kapsamında Karaköy'de gerçekleştirilen İsimsiz (Resim 5) adlı çalışmada yaklaşık 1600 sandalye kullanmıştır. Çalışma, yaşamın geçici doğasını ve hayatını kaybeden bireylerin boşluğunu vurgular niteliktedir (Rugg, 2010:161). İki bina arasındaki boşluğu dolduran çalışma ile izleyicinin; aidiyet, kimlik, yakınlık, mesafe ve yabancılaşma meseleleri üzerine düşünmesi amaçlanmıştır (Rugg, 2010:161). Sandalyeler bireyin temsiliyeti aracılığıyla yer alırken aslında nesnelere bireyin yaşantısından sonra atıl hale geldiğini de göstermektedir. Yıkıma uğrayan mekân ve nesnelere durumu yansıtılarak bireyin ait olduğu mekânların ve nesnelere bireyle birlikte sarsıldığı da vurgulanmıştır.

90'lı yılların başından itibaren geçici müdahaleler ve mekâna özgü yerleştirmelerle mekânlara müdahale eden sanatçılar, aynı zamanda kimliklerinde barındırdıkları göçebeliği de temsil ederler. Bu göçebelik sanatçının göçebe olan yapısı ile üretimlerinde de gözlemlenmektedir (Meschede, 2008:9). Yaşamının bir kısmını Almanya'da geçiren Ayşe Erkmen göçebeliği deneyimlemiş sanatçılar arasındadır. İstanbul doğumlu olan sanatçı hayatının bir bölümünü Almanya'da geçirmiştir. Sanatçı kendi kimliğinde yer alan mekândan kopmuş olsa da ait olduğu ülkenin özelliklerine birçok çalışmada yer vermiştir (Meschede, 2008:10). Bu çalışmalarından birisi de Evde / Am Hous (Resim 6) isimli mekâna özgü yerleştirmesidir. Yerleştirme, sadece Türkçe diline ait -miş'li geçmiş zamanı belirten son eklerle oluşturulmuştur. 1994 tarihli yerleştirme Berlin'in Keuzberg semtinde yer alan Orani Enstrasse isimli sokaktaki bir bina üzerine yapılmıştır. Çalışma sanatçının DAAD Galerisindeki "Evde" isimli sergisinin bir uzantısı olarak belli tarih aralığında sergilenmek üzere yapılmıştır. Fakat çalışma bulunduğu yerin simgesi haline dönüştüğü için yerleştirildiği alanda kalmıştır. Sadece Türkçede var olan son ekler, başka bir dile çevrilemeyen yapıları ile çalışmanın aidiyet ilişkisini dil yapıları aracılığıyla ortaya koymaktadır (Meschede, 2008: 38).

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/272819689896928662/>(Erişim

Tarihi: 05.01.2021)

Resim 6. Ayşe Erkmen “Evde / Am Hous” 1994

Kaynak:h <https://twitter.com/tiyatrolarcomtr/status/1275057085877833734> (Erişim Tarihi: 12.01.2021)

Türkçede geçmiş zamanı veya yaşanmamış olayların aktarımını sağlayan son ekler, komşuluk ilişkilerinde bina sakinlerinin birbirleri ile ilgili olayları veya durumları anlatırken kullanılmaktadır. Bireyler arası ilişkileri de sembolize eden kelimeler, pencerelerin aralarına yerleştirilmiş yapıları ile bireyler arası kurulan diyalogları da vurgular niteliktedirler. Kentin sembolü haline gelen bina üzerinde barındırdığı son eklerle Türk kültürünü yansıtan bir yapıya da dönüşmüştür (Meschede, 2008:39). Yerleştirme, mekânın bir parçası olarak mekâna özgülüğün özelliklerini taşımaktadır. Sanatçının dil üzerinden kurduğu aidiyet bağı, aidiyet ilişkisinin görsel, yazınsal birçok ifade ile ortaya koyulabileceğini göstermektedir. Sanatçının göçmen yapısını vurgulayan yerleştirme, sanatçı aracılığıyla dilin göçmenliğini de vurgulamaktadır. Ev / Am Hous, göçmenlerin en bariz özelliklerinden olan farklı dil yapılarının başka kültürlerde kullanımının sanatsal bir ifade ile sunumudur.

Göçmenlik, aidiyet kavramının en çok işlendiği kavramlardan biridir. Göçmenlerin kendilerine ait olmayan topraklarda barınma çabaları, aidiyet kavramının göçmenlik meselesi ile ele alınmasına sebep olmaktadır. Göçmenlerin hayatta kalmalarının zorluklarını sanatçı Jesus Palomino 1998 yılında gerçekleştirdiği Poble Nou Evi / Casa del Poble Nou (Resim 7) isimli mekâna özgü yerleştirmesi ile ifade etmiştir. Yer değiştirme ve kentsel gelişim sorunlarının irdelenmesi amacıyla gerçekleştirilen Poble Nou Evi, çevreden bulunan atık malzemeler ile yapılmıştır. Bir binanın yarı-yıkık görüntüsünün bitişiğine inşa edilen ev gecekondu görünümündedir. Yerleştirme, yoğun bir şekilde göç alan Barcelona'nın Poble Nou bölgesinde yer almıştır. Çalışma atık materyallerle tasarlandıktan sonra sürece bırakılmıştır. Yalnızca iki haftalık bir zaman diliminde ayakta kalabilen çalışma, dayanıksız yapısı ile göçmenlerin kendilerine ait olmayan topraklarda ne kadar kısa ömürlü olabileceğini vurgulamaktadır (Rugg, 2010:157).

Bireyin kökenlerinin dayanmadığı yerde varlığını sürdürmesinin ne kadar zor şartlarda gerçekleştiği ifade edilen çalışma, canlı renklere sahip yapısı ile de göçmenlerin toplumda yaşadığı dışlanma ve ötekileştirme durumlarını vurgular niteliktedir.

Resim 7. Jesus Palomino “Poble Nou Evi / Casa del Poble Nou” 1998

Kaynak: <http://fundacionhelgadealvear.es/catalogo/casa-del-poble-nou-i-x/> (Erişim Tarihi: 05.01.2021)

4. SONUÇ

Aidiyet duygusunun hissedilmesinde, bireyin toplumla ve mekânla bağı son derece önemlidir. Makalede; sahip olunan kimliğin, aile ve yakın çevre ile ilişkilerin, yaşanan evlerin, bir eve sahip olabilmenin önemi, yapılan araştırma ile ortaya koyulmuştur. Aidiyet bağının somut olarak ifade edilmesinde; ev, bina gibi yapılar ile kurulan ilişkilerin ön planda olduğu görülmüştür. Evlerle kurulan duygusal bağın ne kadar güçlü olduğu, sanatçıların mekânsal müdahalelerinde de gözlemlenmektedir.

İncelenen eserlerde kullanılan alanların çeşitliliği göze çarpmaktadır. Ev gibi mahrem yapılar; bina, sokak gibi kamusal alanlar incelenen eserlerin mekânları olmuştur. Bu durum, eserlerin izleyiciye sunulmasında; sanat galerisi ve müze dışında kullanılabilecek birçok alanın var olduğunu göstermektedir. Gündelik yaşam alanlarının sanat eserlerine ev sahipliği yapması, izleyici ve eser arasında duran; sanat galerisi ve müze gibi mekânların geri plana itilebileceğini vurgulamaktadır. Ayrıca sanat galerileri ve müzelerin, ev gibi mahrem yapılara dönüşerek, bu mekânlardaki kuralların eserlerin özelliğine göre değişebildiği görülmektedir (Ilya-Emilia Kabakov'un “Tuvalet” isimli yerleştirmelerini görmek isteyen izleyicileri tek tek içeri almaları gibi).

Bireyin mekânlarla kurduğu aidiyet ilişkisinin, mekâna özgü sanat uygulamalarında da gözlemlenmesi, konunun mekâna özgü sanat aracılığıyla işlenişinin yerinde bir tutum olduğunu göstermiştir. İç mekân

ve dış mekân yapılarına yapılan müdahaleler, bireyin yaşadığı mekânlara yaptığı müdahaleler ile özdeşleşmektedir. Her biri farklı ülkelerde konumlandırılmış eserler, meselenin ne kadar evrensel bir mesele olduğunu ortaya koymaktadır. Eserlerin benzer bakış açıları ile üretilmeleri, bireylerin yaşadığı aidiyet/ aidiyetsizlik duygusunun her kültürde ve her ülkede ortak özellikler taşıdığını kanıtlar niteliktedir.

Aidiyetsizlik duygusu, birçok bireyin yaşamında ortak bir problem olarak daima var olacaktır. Çünkü bireyin yer edinme çabalarının, tüm dünyada yaşanan göçlerin, kimliklere ve farklılıklara tepkilerin bir problem olarak süreceği düşünülmektedir. Çoğunlukla göçmenlik meselesi olarak görülen bu ihtiyaç, aidiyet duygusunun yoksunluğunda her birey için önemli bir hale gelecektir.

KAYNAKÇA

- ARUOBA, O. (2017). *Yürüme*. İstanbul: Metis Yayınları, 10.Basım, ISBN-13: 978-975-342-009-9.
- BACHELARD, G. (2018). *Mekânın Poetikası*. Çevirmen: A. Tümtekin. İstanbul: İthaki Yayınları, 5.Baskı, ISBN: 978-605-375-336-0.
- BARLAS, M. (2020). Çağdaş Sanatın Hayalet Mekânları: Tekinsizlik ve Ev İlişkisi Üzerine Sanat Pratikleri. *Yedi Sanat Tasarım ve Bilim Dergisi*, 24, 13-27.
- BAUDRİLLARD, J. (2020). *Nesneler Sistemi*. Çevirenler: O.Adanur ve A.Favaro. Ankara: Doğu Batı Yayınları, 3.Basım, ISBN: 978-625-7030-08-3.
- BİLGİN, N. (2011). *Eşya ve İnsan*. İstanbul: Gündoğan Yayınları, 2.Basım, ISBN: 975-520-026-6.
- BOYM, S. (2011). Ilya Kabakov: Sovyet Tuvaleti ve Ütopyalar Sarayı. *Artist Actuel*. Eylül-Ekim 2011, 70-78.
- DAĞDEVİREN, O. (2017). *Ait*. İstanbul: Abaküs Kitap Yayın Dağıtım Hizmetleri, Birinci Baskı, ISBN: 978-605-9129-81-7.
- DURMUŞ, İ. (2020). Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisinin Genç Bireylerin Yaşam Tarzları İle Girişimcilik Niyetleri Açısından İncelenmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3 (9), 1731-1749.
- ERIKSON, E. H. (2019). *İnsanın 8 Evresi*. Çevirmen: G. Akkaya. İstanbul: Okuyan Us Yayın Eğitim Danışmanlık Tıbbi Malzeme ve Reklam Hizmetleri San. ve Tic. Ltd. Şti., 4. Basım, ISBN: 978-605-5134-58-7.
- GÜNEŞ, A. (2018). *Aile İle Bağlanma Aidiyet*. İstanbul: Timaş Yayınları, 7.Baskı, ISBN: 978-605-08-2267-0.
- KURC, R.N. (2013). Aesthetic Consciousness of Site-Specific Art. *South African Journal of Philosophy*, 32 (4), 349-353.
- LARIOS, P. (2017). Leandeer Schönweger. İçinde *İyi Bir Komşu 15.İstanbul Bienali Kataloğu*. Ed (ler): Ö. Albayrak, A. Iannacchione, S.K. Christensen ve E. Şerifoğlu. 302, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, ISBN: 978-605-5275-37-2.
- MAALOUF, A. (2020). *Ölümcül Kimlikler*. Çevirmen: A. Bora. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 52.Baskı, ISBN: 978-975-08-0199-7.
- MESCHÉDE, F. (2008). *Ayşe Erkmen Uçucu/Şimdi*, Ed.: M. Haydaroğlu, Dizi Ed.: R. Block. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1.Baskı, ISBN: 978-975-08-1430-3.
- POYRAZ, M. (2020). Giriş. İçinde *Aidiyet, Göçmen ve Toplumsal Çeşitlilik*. Derleyen: M. Poyraz. 9-18, Ankara: Ütopya Yayınevi, 1.Baskı, ISBN: 978-605-9378-82-6.
- SATILMIŞ, D. (2009). "35,5" ya da Karşyakalı Olmak: Kimlik Oluşumunda Aidiyet Ekseni. İçinde *Kimlikler Lütfen - Türkiye Cumhuriyeti'nde Kültürel Kimlik Arayışı ve Temsili*. Derleyen: G. Pultar. 337-348, Ankara: ODTÜ Yayıncılık, 1.Basım, ISBN: 978-9944-344-78-4.
- PEREC, G. (2020). *Mekân Feşmekân*. Çevirmen: A.Erkay. İstanbul: Everest Yayınları, 2.Basım, ISBN: 978-605-185-132-7.
- ROSE, J. (2017). Do Ho Suh [Çevrimiçi]. *Artforum*. <https://www.artforum.com/interviews/do-ho-suh-discusses-rubbing-loving-66014>, [Erişim: 02/03/2021]
- RUGG, J. (2010). *Exploring Site-Specific Art*. New York: I.B. Tauris & Co Ltd, ISBN: 978 1 84885 064 4.
- SPURK, J. (2020). Göçmenler Karşısında: Önyargının Gücü ve Muhtemel Gelecekler. İçinde *Aidiyet, Göçmen ve Toplumsal Çeşitlilik*. Derleyen: M. Poyraz. 21-32, Ankara: Ütopya Yayınevi, 1.Baskı, ISBN: 978-605-9378-82-6.
- SUNER, A. (2006). *Hayalet Ev - Yeni Türk Sinemasında Aidiyet, Kimlik ve Bellek*. İstanbul: Metis Yayınları, 1.Basım, ISBN: 975-342-558-9.
- UYGUR, N. (1981). *Yaşama Felsefesi*. İstanbul: Çağdaş Yayınları.
- YURTDAŞ, B. (2018). *Aidiyet ve Ait Olma İhtiyacı* [çevrimiçi]. Fihrist Kitap. [http://fihristkitap.com/aidiyet-ve-ait-olma-ihitiyaci/#:~:text=Maslow'a%20\(1987\)%20g%C3%B6re,ve%20kimlik%20karma%C5%9Fas%C4%B1ndan%20ka%C3%A7ma%20e%C4%9Filimindedirler](http://fihristkitap.com/aidiyet-ve-ait-olma-ihitiyaci/#:~:text=Maslow'a%20(1987)%20g%C3%B6re,ve%20kimlik%20karma%C5%9Fas%C4%B1ndan%20ka%C3%A7ma%20e%C4%9Filimindedirler), [Erişim Tarihi: 05/01/2021].
- T. DENISA, V. (2012). Site Specific – Looking For An-other. İçinde *Art of Place Creation From Space*. Eds: Tomáš Žizka ve Radoslava Schmelzová. 40-49. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, ISBN: 978-80-7331-259-6.
- (URL-1): <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/site-specific> (Erişim Tarihi: 05.03.2021)

RESEARCH ARTICLE / ARAŞTIRMA MAKALESİ

Max Ernst'in resimlerinden çözümleme örnekleri: "Sessizliğin Gözü", "Yağmurdan Sonra Avrupa II", "Antipope"*

The analysis of max ernst's some paintings examples: "The Eye of Silence", "Europe After Rain II", "Antipope"

Umud Kayapınar¹ 

1 Doçent, Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Antalya/TÜRKİYE, E mail: ukayapinar@akdeniz.edu.tr,

Öz

Mitlerde; Görünen dünya görünmeyen bir öte dünya ile desteklenmiştir. Mitler, bilinçaltı ve yaşamsal alanın gerekleri üzerinden kurgulanırken, daha çok belli bir tapınma ve bağlanma isteği duyan insanın hayal gücünün derinliğine işaret etmektedir. Bu durumda yaşanan coğrafyada çeşitli kültür farklılıkları ile birlikte mitolojik hikâyeleri ve tanrıların varlığını betimleme üzerine kurgulandığını göstermektedir. Sanatta mitolojik hikâyeler konu olarak ele alınmış ve her dönemde kendine yer bulmuştur. Mitoloji, Jung ve Freud gibi Psikanalistlerin ön ayak olduğu akımlarda da etkin biçimde yer alırken; Sürrealizm akımında başta Dali olmak üzere birçok sanatçının da bu konuyu ele aldığı görülür. Bu sanatçıların en önde gelenlerden biri de Max Ernst'tir. Ernst, "Sessizliğin Gözü", "Yağmurdan Sonra Avrupa II", "Antipope" adlı çalışmaları; hayali manzaraları, sürrealistlerin tasavvurunda kristalde cisimleşen sarsıcı güzelliğin en iyi görüntüleri arasındadır. Bunlar sıradan insanın değil, doğada var olan bir canlının gözünden nesnelleşmektedir. Yapıtların alt metni çok zengin ve bir bulmaca gibi şifrelidir. Tek gözün manası değişkendir. Bir yandan gözün fizyolojik konumuna göre insanlıktan farklı bir tarafa işaret ederken, öte taraftan mitolojide tek gözlü devlerde vücut bulan, insan ötesi güçleri akla getirir. Bu çalışmada Ernst'in "Sessizliğin Gözü Adlı, Yağmurdan Sonra Avrupa II, Antipope" yapıtları ikonolojik analizi mit, mitoloji ve sanat bağlamında ele alınıp çözümlenecektir.

Anahtar kelimeler: Sürrealizm, Mit, Mitoloji, Max Ernst.

* Bu çalışmanın bir versiyonu I. Uluslararası Mitoloji Sempozyumunda 2-5 Mayıs 2019 tarihinde sözlü olarak sunulmuş ve Özet kitabında yayınlanmıştır

Citation/Atıf: KAYAPINAR, U. (2021).Max Ernst'in Resimlerinden Çözümleme Örnekleri: "Sessizliğin Gözü", "Yağmurdan Sonra Avrupa II", "Antipope". *Journal of Arts*, 4(2), 129-134, DOI: 10.31566/arts.4.2.07

Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:
Umud Kayapınar
E-mail: ukayapinar@akdeniz.edu.tr,



Bu derginin içeriği Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 Uluslararası Lisansı altında lisanslanmıştır.

Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Abstract

In Myths; The visible world is supported by an invisible world. Myths are based on the requirements of the subconscious and it also points to the depth of the imagination of a person who wants a certain worship and attachment. In this case, it shows that it is based on which is lived to get her mythological stories geography and depictions of gods with various cultural differences. Since human beings have fully developed their awareness, they have been found to stand the environment and interpret the nature in different meanings. Mythological stories dealt with as a subject in art and has found its place in each period. Mythology, Jung and Freud, such as psychoanalysts are taking the lead in the effective foot steps. It is seen that many artists, especially Dali, dealt with this issue in the Surrealism movement. Max Ernst is one of the most prominent of these artists. Max Ernst with "The Eye of Silence", "Europe After Rain II", "Antipope"; The imaginary land scapes are among the best images of the jarring beauty embodied in the crystal in the imagination of surrealists. These are objectified not from ordinary people, but from the eyes of a creature that exists in nature. The subtext of the works are very rich and encrypted like a puzzle. The meaning of one eye is variable. On the one hand, according to the physiological position of the eye points to a different side than humanity, on the other hand in mythology, one-eyed giants in the body, brings to mind super human forces. In this study, the iconological analysis of Ernst's "Eye of Silence, Europe After Rain II, Antipope" will be analyzed in the context of myth, mythology and art

Keywords: : Surrealism, Myth, Mythology, Max Ernst

1. GİRİŞ

İçinde bulunduğu savaş ortamından kaçarak, yeni bir ortamda üretim yapmaya devam eden Ernst, özlemle birlikte özünü ait olarak hissettiği konularını tuvaline yansıttığı gözlemlenmektedir. Bu çalışmada kapsamında ele alınan üç eseri, teknik ve konu bağlamında paralellik içermesinden dolayı seçilmektedir.

Kütleli her türlü gerçekliği gerçek ötesi hale dönüştüren bu yeni bulgu sebebiyle artık neyin gerçek neyin gerçek olmadığı tam olarak bilinemediği bir durum yaşandığını söylenilebilir. Max Ernst'in, sonsuz evrende belki hiçbir zaman gitme imkânı bulunamayacak bir köşeyi ya da henüz keşfedilmemiş mikroskobik bir olguyu geliştirmiş olduğu teknikler yardımıyla kendi gerçekliğine atfettiği gözlemlenebilir. Ele alınacak olan resimlerde düşünülen anlamda figüratif unsurların gösterilmemesi sebebiyle çalışmaları soyut kaldığı bir dönem içinde olduğu eklenebilir. Bu doğrultuda, Sürrealizmden sonraki sanat akımlarının oluşmasına kaynaklık etmektedir.

Mitolojik bağlamda, Ernst'in oluşturmuş olduğu veya keşfetmiş olduğu yaratıklar kompozisyonun ana karakterini meydana getirmektedir. Bilinçaltında oluşan başka bir boyuttan mekânın yansımalarıyla oluşan kompozisyonlar, savaşın vahşetini ve yıkımını ortaya koymaktadır. Genel olarak ideal güzellik arayan sanat, Ernst ile birlikte güzelliğin dışında bir olgu ile başka bir bakış açısı ortaya konulmaya çalışıldığı ve bununla birlikte idealin sorgulanabileceği söylenebilmektedir.

2. MAX ERNST'İN RESİMLERİNDEN ÇÖZÜMLEME ÖRNEKLERİ: SESSİZLİĞİN GÖZÜ, YAĞMURDAN SONRA AVRUPA II, ANTIPOPE

Dünya üzerinde insanoğlunun var olduğundan beri süregelen uygarlıklar çok çeşitli inanışlar ve mitler oluşturmuştur. Bu mitler; çoğunlukla bilinçaltına yaratılmış canlılara karşılık gelse de bir inanişe ihtiyaç duyan insanın hayallerinin derinliklerinde yatmaktadır. Bu da çeşitli kültür farklılıklarıyla birlikte kendi mitolojik hikâyeleri ve tanrıları olduğunu göstermektedir. İnsanoğlu bilincinin tam olarak farkına vardığı andan itibaren çevresini kavramaya başlamıştır. Bununla birlikte doğayı gerçek anlamlarından başka türde yorumladığı görülmektedir. Bu yorumlamalara efsaneler ve mitler oluşmuş ve nesilden nesile aktarılmıştır.

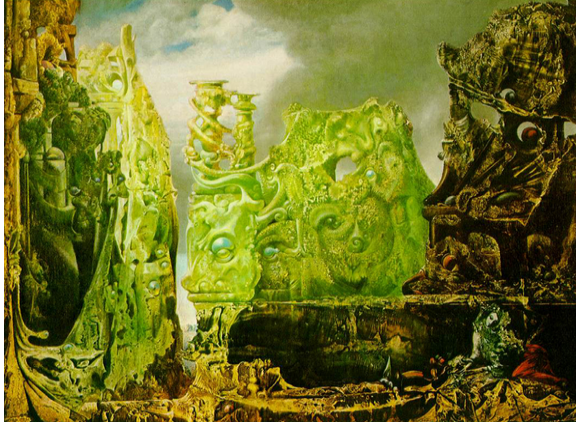
Max Ernst'in, genel olarak geleneksel bağlamda resim sanatının ve bazı sürrealist sanatçıların aksine konuyu net biçimde betimlemektense, rastlantısal biçimler ve imgeler yardımı ile aktarılabilen düşüncesinde olduğu gözlemlenebilir.

"Ernst'e gelince, meslektaşı Margritte gibi gizem kavramı üzerinde pek durmamıştır. Ne var ki, özü gereği kendi resimlerinde temel varoluş nedenlerindedir gizem." (Ergüven, 2003: 250)

Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra Avrupalı öncü sanatında önemli bir yeri olan Sürrealist sanatçı Max Ernst, İkinci Dünya Savaşı sırasında Amerika'da iken "Sessizliğin Gözü" (Resim 1) resmini yaptı. O dönemde Sigmund Freud'un teorilerinden çok

esinlenen Ernst ve Sürrealist akıma gönül veren arkadaşları ile insanlığın bilinçdışı düşünceleri ile oluşturdukları modern yaşamın kargaşasının kökenini ele aldılar. Ernst, bilinçaltının yaratısındaki serbestlikle oluşturulduğunu düşündüğü sanat eserlerinin kompozisyonuna dekalomeni tekniğini uygulayarak ortaya koymuş olduğu dokulara yer vermiştir.

Resim 1: Max Ernst, “Sessizliğin Gözü”, 1943, Tuval Üzeri Yağlıboya, 108 X 141 cm.



Kaynak: <https://www.kemperartmuseum.wustl.edu/collection/explore/artwork/541> (Erişim tarihi: 04.04.2019).

Bu tablo, Ernst'in, kullanmaya başladığı yeni denemelerle birlikte hem bükülmüş enkazı hem de çürüyen organik çoğalmayı hatırlatan perişan bir manzarayı göstermektedir. Bir kıyamete ve hastalıklı bir yapının büyümesine tanıklık edermişçesine bir kompozisyon oluşturduğu söylenebilir. Büyük bir mistik yapının parçasını resmedilmiş olarak görüldüğü yıkık harabenin arasında bilinçaltında yatan yaratıkları bulundurmaktadır.

Klasik harabe resimlerinin gözlemlenebileceği bu manzarada, yer alan figürü anımsatan inci küresi heykelsi formu ya da savaşın harabesinde unutulmuş bir canlıyı temsil etmektedir. Ressamın savaşlarla yaşamış olduğu travmanın etkisi ile belki de Avrupa medeniyetinin imhası için bir alegoridir. Belki de onurlandırılmış bir medeniyet kaplaması soyulduktan sonra, yalnızca yarı-şekilli kâbusların kaotik kütlelerinin kaldığını gösteren bir ihbardır.

Burada tuvale dair izlenim, Ernst'in kaya oluşumlarına veya yeni ortaya çıkan hayvan, bitki ve mimari yapılara benzemesi için elden geçirdiği keyfi desenleri ve dokuları oluşturmaktadır. Donmuş, hatta esrarengiz bir duyarlılıkla işaretlenmiş olan Ernst'in resmi, insan ruhunda depolanan görüntü ve duyguları sunarken, bilinçaltında yatan yaratıkları işaret

ettiği gözlemlenmiştir. Bu yaratık sanatçı için; savaş sırasında kendi şiddet ve yabancılaşma deneyimlerini de çağırıyor.

“Okeanos, Koios, Krios, Hyperion, İapetos ve Kronos erkek Titanlardı. Titanides denilen dişi Titanlar ise şunlardı: Theia, Rheia, Themis, Phoibe, Mnemosyne ve Tethys. Her yönden tanrılara benzeyen Kyklopların ayırıcı özellikleri, alınlarında bir tek göz taşımalarıydı. Tepegöz diyebileceğimiz bu dev yaratıkların adları şöyleydi: Brontes (Gök gürültüsü), Steropes (Şimşek) ve Arges (Yıldırım). Hekatonkheirlerin ise ellışer tane başı, yüzer tane kolu vardı. Bunlar da Kottos, Briareus ve Gyes'di” (Cömert, 1999: 17).

Bu çalışmada, yorumlanan psikanalitik istekler ve bilinçdışı arzuların, sürrealist sanat anlayışının merkezine yerleştiği gözlenmiştir. Kaos, bilinçaltının yansımaları, hayallerin yorumlanması, bastırılmış duygularımız araştırma bağlamında olmazsa olmaz bir anlam içermektedir. Bu üstün düşünceler ve süreçler tüm rasyonel düşüncelere dayandırılabilir.

Döneminin toplumsal baskıcı yaklaşımından sıyrılan gerçeküstücülerin, bilinçaltını, rahatlıkla eserlerinde yer vererek özgürce üretim yaptıkları söylenebilir. Çoğu zaman eserlerin, ressamın sanat yapıtlarında karamsar bilinçaltında üretilen temalara ve rastlantısal efektlere sahip olduğu anlamına gelmektedir. Jung'un bu konuya yaklaşımı ve bilinçaltında yatan gizliliklerin rastlantıya yatkın olduğunu söylemektedir.

“Bireysel bilinçdışına ait anılar tümüyle istencin denetimi altında olmasa bile, baskının zayıfladığı zamanlarda (örneğin uykuda) hatırlanabilir. Bazen içinde bulunduğu duruma uygunlukları, bazen de rastlantısal bir ilişkiyi ya da bir şok durumunu ortaya çıkarır” (Fordham, 2015: 25).

Freud'un, düşleri yorumlaması sürrealist çalışmayı etkiledi ve bu etki hala devam etmektedir. Bilinçdışının serbest biçimci yaklaşımı rüyalar ve sıraların kullanımını meşrulaştırdı. Sürrealist sanatçılar karanlık fantezi, şiddet ve arzu temalarını konu alarak resmettiler. Sonuç olarak, sanatçılar izleyicileri kesin bir cevap vermeden düşünmeye zorlayan işler yaptılar. Sessizliğin Gözü en sade anlamı ile Ernst'in dünyaya ve sanata bir bakış açısı olabilir; karmaşık, iğrenç bir toprak parçası. Herkes tarafından hor görülerek bakılan, ancak hiç kimsenin çözüm getirmeyeceği, karşı çıktığı veya dünyayı harabeye çeviren problemleri çözmeye çalıştığı bir yerdir. Sessizliğin Gözü, en

temelde sanatçısının bilinçaltında görmüş olduğu bir yansıma olabilir.

“Max Ernst, The Eye of Silence (Sessizliğin Gözü), 1943. Max Ernst’in sanrısız manzaraları, sürrealistlerin tasavvurunda kristalde cisimleşen sarsıcı güzelliğin –hayatta ve doğada apansız yaratıcılığın– en iyi tezahürleri arasındadır. Bu peyzajlar, sıradan insanın değil, tehditkâr doğayla çevrili bir böceğin gözüyle gördükleridir.

Gizil anlamı çok zengin fakat hep şifreli. Tek gözün manası değişken. Bir yandan insanlık dışına işaret ediyor çünkü ikiden eksik. Öte yandan, gözün yeri dikkate alındığında, mitolojide tek gözlü devler olan Sikloplarda vücut bulan, insan ötesi güçleri akla getiriyor” (Veseley, 2018).

Ernst, “Yağmurdan Sonra Avrupa II” (Resim 2) adlı resminde kendi keşfi olan “decalcomania” dediği bir teknik uygulamıştır. Yüzeye cam veya kâğıt koyup çekilerek akışkan bir boya dokusu elde edilir. Sonrasında çıkan dokulardan Ernst hayal gücünü kullanarak bu fosilleri ve kayalıkları boyar. Decalcomania, sadece bir tekniğin ismi değil, aynı zamanda bu birbirinin içine geçmiş, akışkan formların içinde herkesin kendi hayal gücüne göre görebildiği yüzler, yaratıklar ve silüetlerdir.

Resim 2: Max Ernst, “Yağmurdan Sonra Avrupa II”, 1940-42, Tuval Üzeri Yağlıboya, 54 X 146 cm.



Kaynak: <https://www.arthipo.com/tr-tr/yagmurdan-sonra-avrupa.html> (Erişim tarihi: 21.04.2019).

Max Ernst; Sürrealizmin insanın kendi bilincini çözümlemesinin sanatsal yaratıcılığa yol gösterebilecek bir yaklaşıma sahip olunması gerektiği görüşündedir. Ernst, bu bakımdan deney ve araştırmanın önemini vurgulamaktaydı. Otomatizm kavramını ön plana çıkararak sürrealist bağlamda üreten sanatçıların hepsinin birbirinden oldukça farklı kişisel çözümleme sergilediği ifade edebilmektedir. Sürrealistler arasında ortak bir üslup gözlemlemek oldukça zordu. Kimisi bilinçaltını beynin denetiminden arındırarak açığa çıkarmaya çalışırken; kimisi de sürrealizmi kişisel

fantezileri araştırmada bir boşalma noktası olarak kullanıyordu. Ernst ise bu anlayışlar arasında kendisine frontaj tekniğini yardımcı eleman olarak kullanmıştır;

“Birgün oldukça sıkıntı içinde bir meyhanede otururken devamlı ovulmaktan pütür pütür olmuş tahtalar dikkatini çekti. Her zaman “zorlayıcı esin” arayan sanatçı bu pütürlü, kaba saba yüzey üzerine birkaç kâğıt tabakası yerleştirdi ve kurşun kalemle üzerinden giderek tüm düzensizliklerin üzerine çıkmasını sağladı. Görünüşün birdenbire kuvvetlenmesi, sanatçıyı son derece şaşırtmıştı. Bu yaptığı hemen tüm çocukların bildiği basit bir oyundu. Ancak ressamın yaratıcı ve hallusinatuar 'gözünde hem grafik hem de plastik olan şiirsel bir teknik keşfetmiş oldu. Bu teknikte soyut basitleştirme, biçimlendirmeye temel olmaktadır.” (Paserron, 2000: 163)

1930'ların sonunda Max Ernst, “dekalkomani” tekniğini kullanarak kendine bir biçim dili oluşturmayı amaçlamıştır. Dekalkomeni; genellikle Oscar Dominguez'e atfedilse de Ernst ile güçlü bir şekilde tanımlanmıştır. Bu keşfetmiş olduğu tekniği daha sonraları yaratım aracı olarak tuvallerine yansıttığı gözlemlenir. Fazla gördüğü yerlere fiziksel müdahale ile kompozisyonlarını tamamlamaktaydı. Resim yüzeyinde şans faktörünü de kullanarak bilinçaltında yatan hayal ürünü denilebilecek biçimlerini otomatik biçimde oluşturmaya çalışmıştır. Böylelikle Ernst, insanların yaratıcılık gücünün ne şekilde olursa olsun bir kurula ve yaptırma bağlanamayacağı gerçeğini keşfetmiş durumdaydı. (Evans, 1974: 4)

“Dekalkomani: 1935'lerde Oscar Dominques kullandığı monotip tekniğine dekalkomani adını verdi. Boya düz bir yüzeye uygulanıyor, bunun üzerine ikinci bir tabaka yayılıyor, az ya da çok bastırıldıktan hemen sonra kaldırılıyordu. Böylece meydana gelen ürün yeni bir yorumun başlangıç noktası olabileceği gibi, olduğu gibi bırakılabiliyordu. Bu yöntem birçok ilginç keşiflerin yalmasına yol açmıştır. Dominques bunu kağıt üzerine uygular. Max Ernst, Mecel Jean ve Masson tual, Buaille ise cam levhalar üzerine uygulamışlardır.” (Paserron, 2000: 263)

Max Ernst'in diğer resimlerinin birçoğunda olduğu

1 Hallusinatuar (Hallusinasyon); “Herhangi bir obje olmadan algılama eylemi” olarak tanımlanabilir. Gözemi yapan kimse gerçekte uzaya kendisinin yansıttı ı görüntünün gerçek oldu una dü ünür. Duygusal temalar (korcu, sıkıntı, a ırı dü künlük) ve saplantı konuları (korkutucu hayvanlar, tanrısal yaratıklar) bazı hallusinatuar psikolojik kapsamına girer.

gibi örneğin Antipope (Resim 3) resmini katı bir okuma yapılamamakla beraber gizil bir alt metin oluşturabileceğinden söz edilebiliriz. Çalışma hem bilinçli hem de bilinçsiz zihin araştırılması ile sanat eserinin bir parçası haline gelmiştir. Sürrealist, bir sanat eserinin anlamını gözlemlemek için sanatçıların zihin yapılarına hakim olmak gerekmektedir. "Antipope" belki de II. Dünya savaşının ve üzücü olayların bir sonucu olarak ortaya çıkmış olabilir. Felaketin yükselmesini ve son bulması için çabalamayıp sadece izleyenlere ya da yeryüzünde oluşan ahlaksızlığa gözlerini kapatanlara bir gönderme yapmaktadır. Resimde bulunan figürlerin kompozisyondaki dağılımları geleneksel kompozisyon algısı ile yerleşmiş olsalar bile, figürlerdeki sürreal etkinin yoğunluğu ile dönemin dramatik yapısını yansıtan bir tutumdadırlar.

Resim 3: Max Ernst, Antipope, 1942, Tuval Üzeri Yağlıboya, 160,8 X 127,1 cm.



Kaynak: <https://www.guggenheim.org/artwork/1188> (Erişim tarihi: 25.04.2019).

Ernst'in üç resminde de aynı anda yeşillik, taş kalıntıları ve doğal kaya oluşumları gösteren yeşil ve kahverengi şekillerle çevrilidir. Genellikle ön planda sfenks benzeri insan figürleri yer alıyor; donmuş, şiirsel, hatta ürkütücü bir duyarlılıkla işaretlenmiş olan Ernst'in resimleri, doğrudan ya da kelimenin tam anlamıyla değil, kışkırtıcı ve insanı düşünmeye sevk eden çalışmalar olması, insan ruhunda depolanan sembollerin, görüntülerin ve duyguların araştırılmasını teşvik etmesi amaçlanmıştır.

"Bireysel bilinçdışına ait anılar tümüyle istencin denetimi altında olmasa bile, baskının zayıfladığı zamanlarda (örneğin uykuda) hatırlanabilir. Bazen içinde bulunduğu duruma uygunlukları, bazen de rastlantısal bir ilişkiyi ya da bir şok durumunu

ortaya çıkarır." (Fordham, 2015: 25)

Ernst; Sigmund Freud'un rüya teorilerini çalışmalarına yansıtan öncü ressamlardan biridir. Bu nedenden dolayı Ernst, yaratıcılığının kaynağını araştırmak için ruhunun derinliklerine bakmayı tercih etmekteydi. Ernst'in katılımıyla değişen sanatsal strateji, görsel materyali geri dönüştürmek ve onu yeni görüntülerle birleştirmeyi amaçlar. Kendi benliğine yönelen, Ernst de ortak rüya görüntüsü ile evrensel bilinçaltına ulaşmayı amaçlıyordu.

Bunun yanı sıra, Freud'un bilinçaltı teoremlerine ek olarak Jung'un konu ile ilgili yaklaşımlarının etkisinde yadsıtamaz bir biçimde gözlemlenebilir;

"Jung'un bilinçdışına bakışı, bilinçdışını yalnızca, içimizdeki hoş karşılanmayan, çocuksu, hatta vahşice ve unutmak istediğimiz her şeyin kaynağı olarak kabul eden görüşten daha olumludur. Bütün bu özelliklerin bilinç dışında oldukları gerçektir ve bunlar bilincin içinde beliren görüntüler de karmaşık ve biçimsizdir. Ancak, bilinçdışı bilincin biçimlendiricisidir ve yeni yaşam olanaklarının tohumları onun içinde bulunmaktadır. Ruhun bilinç yönü, denizde yükselen bir adaya benzetilebilir. Biz yalnızca onun su üzerinde kalan bölümünü görürüz. Fakat çok daha büyük, bilinmeyen bir gerçeklik aşağıda bulunmaktadır ki bunu bilinçdışına benzetebiliriz." (Fordham, 2015: 24)

Ernst'in; 1930'ların orman manzaralarında, bitki ve hayvan yaşamında mimetik aktivite varken, 1940'larda dekalkomani kullanımıyla üretilen arazilerde, 1940'larda Amerika'ya göç etmeden önce ve sonra, bu taklit yerin üslupsal bir özelliği haline gelmiştir. Kelimenin tam anlamıyla ve değişmeceli olarak da "Sessizliğin Gözü" çalışmasında, garip jeolojik ve mimari oluşturmaktadır, bu oluşumlar arasında mitolojik canlılara referans ettiği gözlemlenmektedir. Kayalar metamorfozları canlı formlara dönüştürür veya canlılar kayaların içerisinde fosilleşir. Burada sanatçı, kendisine özgü bir dünya oluşturuyor ve toprağı antropomorfizm ederek kelimenin tam anlamıyla onu canlandırıyor. Bu görünüm izleyen kişilerde, ezilmiş boyanın dokusunda halüsinasyonlu görüntüler ortaya koyar, figürle beraber mekân arasındaki oluşan ayrımları ortadan kaldırmaktadır. Bu iddialı teknik, izleyiciyi sürece katılmaya, muhtemelen sanatçı ile izleyici arasındaki ayrımlara meydan okumaya davet ediyor. Ernst, kariyeri boyunca, belirli bir tekniğin keşfedilmesine ve / veya

bir görüntünün tekrarlanmasına dayanan tema ve çeşitlilik serisinde çalışmıştır. (Kavky, 2010: 221-222)

3. SONUÇ

Psikanalitik ve bilinçaltının sürüklediği çıkarımlar, sürrealizmin temelini oluşturmaktadır. Kargaşa, karışıklık, bilinçaltı, hayal gücü, dışı vurulamayan arzular eserler için önem teşkil eder. Bu yaklaşımlar ve süreç bütün rasyonalitenin kaynağına dayanmaktadır.

Sanat dünyasında her dönemde, mitolojik hikâyeler ve mitler konu olarak ele almıştır. Yalnızca plastik sanatlarda değil, bütün alanlarında eserlerde mitolojiye yer verildiği gözlemlenmektedir. Mitlerin sembolleştirilme eğiliminden dolayı genel olarak Sembolizm akımını benimseyen sanatçılar tarafından konu edinilmiş ve daha sonra gelen akımların faydalandığı bir eleman olarak kompozisyonlarda ye bulduğu izlenilmektedir. Mitoloji, Gustave Jung ve Sigmund Freud gibi Psikanalistlerin ön ayak olduğu akımlarda da etkin biçimde gözlemlenmektedir. Sürrealizm akımında başta Salvador Dali olmak üzere birçok sanatçının ele aldığını görmekteyiz. Bunların en önemlisi Max Ernst olarak söylenilebilir. Ernst, plastik dile getirmiş olduğu yeniliklerin yanında yaşamış olduğu vahim olayları resimlerinde sürekli olarak kullanmıştır. Bu olaylar, tekniğiyle de bütünleşerek yıkımı, vahşeti ve olayların temeli olarak görmüş olduğu figürlerin canlandığı bir platform olmuştur. "Sessizliğin Gözü" başlıklı çalışmasında ilk bakışta inci imgesini anımsatan küre yapının aslında Ernst'ın yaşamış olduğu trajik olayların hapsedildiği bir yapı olduğunu söylemek mümkün. Resim güçlü ve ifadeyi tamamlayan yıkık ve dünya dışı bir peyzaj ile desteklenmektedir.

Sonuç olarak kullanılan yöntem geleneksel ikonografik yöntemlerin aksine, sanatçısının gözünden bakılarak irdelenmeye çalışılmıştır. Bu bakımda psikolojik etkenlerde göz önünde tutularak bilinçaltının, mitlerle bütünleşerek tuvale yansımaları saptanmaya çalışılmıştır. Sanatçı, yaşamış olduğu dönem içinde bulunduğu çevre ve şartlar ele alınarak değerlendirilmiştir.

KAYNAKÇA

- CÖMERT, B. (1999). *Mitoloji ve İkonografi*. Ankara: Ayraç Yayınevi. ISBN: 978944492331
- ERGÜVEN, M. (2003). *Kurgu ve Gerçek*. İstanbul: Gendaş Kültür. ISBN: 9789753084987
- EVANS, A. (1974). *Olivier Messiaen in the Surrealist Context*. United Kingdom: International Association of Music Libraries.
- FORDHAM, F. (2015). *Jung Psikolojisinin Ana Hatları*. Çevirenler: A. Yalçın. İstanbul: Say Yayınları. ISBN: 9754680706
- KAVKY, S. (2010). *Max Ernst in Arizona: Myth, mimesis, and the hysterical landscape*. The University of Chicago Press, 221-222
- PASERRON, R. (2000). *Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi*. Çevirenler: S. Tansuğ. İstanbul: Remzi Kitabevi. ISBN: 975-140181-X
- VESELEY, D. (2018, 12 11). *Eskop Sanat Tarihi dergisi*.
- <http://e-skop.com/skopdergi/surrealizm-mit-ve-modernite/1937> [Erişim Tarihi: 01.12.2018].
- <https://www.kemperartmuseum.wustl.edu/collection/explore/artwork/541> [Erişim Tarihi: 04.04.2019].
- <https://www.arthipo.com/tr-tr/yagmurdan-sonra-avrupa.html> [Erişim Tarihi: 21.04.2019].
- <https://www.guggenheim.org/artwork/1188>, [Erişim Tarihi: 25.04.2019].



journal of arts

ISSUE/SAYI

2

VOLUME/CİLT: 4
YEAR/YIL: 2021

International Peer-Reviewed and
Open Access Electronic Journal

Uluslararası Hakemli ve Açık
Erişimli Elektronik Dergi

E-ISSN : 2636-7718
DOI : 10.26809/arts



RATING ACADEMY PUBLISHING