

AKADEMİK SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ

akademik sanat

ISSN - 2458-8776

SAYI ISSUE 13 • 2021



ANKARA
**HACI BAYRAM VELİ
ÜNİVERSİTESİ**

ISSN: 2458-8776

SAYI / ISSUE 13 • 2021

**© ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ LİSANSÜSTÜ
EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**© ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION**

AKADEMİK SANAT, TASARIM VE BİLİM DERGİSİ

akademik sanat

KURUCU FOUNDER

Prof. Dr. Yusuf TEKİN

EDİTÖR EDITOR

Dr. Öğr. Üyesi Serra ERDEM

YABANCI DİL EDİTÖRÜ FOREIGN LANGUAGE EDITOR

Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Selmin SÖYLEMEZ

EDİTÖR YARDIMCILARI EDITOR ASSISTANTS

Arş. Gör. Arzu POLAT

Arş. Gör. Ozan KAHVECİ

Arş. Gör. Zehra AKGÜNGÖR

DİZGİ TYPOGRAPHIC/LAYOUT

Arş. Gör. Göktehan EKMEKÇİ

YÖNETİM YERİ ve ADRESİ EXECUTIVE OFFICE

Akademik Sanat; Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Emniyet Mahallesi, Abant-1. Caddesi No:10/2 E Blok, Kat:7

06500 Yenimahalle/ANKARA Tel: (0312) 546 13 53

E-posta: akademik.sanat@hbv.edu.tr

© ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

© ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION

DANIŞMA KURULU ADVISORY BOARD

- Prof. Dr. Aysun ALTUNÖZ
(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Prof. Dr. Ayşen SOYSALDI
(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Prof. Dr. Birsen ÇEKEN
(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Prof. Dr. Bülent SALDERAY
(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Prof. Cevza CANDAN
(İstanbul Teknik Üniversitesi)
Prof. Dr. Fehim HUSKOVIÇ
(Üsküp Kiril Metodi Üniversitesi)
Prof. Dr. Fulya BAYRAKTAR
(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Prof. Dr. Gültekin AKENGİN
(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Prof. Dr. Hakan PEHLİVAN
(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Prof. Dr. Kaan CANDURAN
(Hacettepe Üniversitesi)
Prof. Dr. Meltem KATIRANCI
(Gazi Üniversitesi)
Prof. Dr. Mustafa ARAPİ
(American University of Tirana, Academy of Fine Arts)
Prof. Dr. Nehat BEKİRİ
(Makedonya Teteva Üniversitesi)
Prof. Dr. Saliha AĞAÇ
(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Prof. Stalbek BAKTIGULOV
(Kırgızistan Türkiye Manas Üniversitesi)
Prof. Dr. Turan AKSOY
(Arucad Arkin University of Creative Arts and Design)
Prof. Dr. Yüksel GÖĞEBAKAN
(İnönü Üniversitesi)
Doç. Dr. Ali Akın AKYOL
(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Doç. Dr. Ayhan ÖZER
(Gaziantep Üniversitesi)
Doç. Dr. Attila DÖL
(Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi)
Doç. Dr. Gül YAŞARTÜRK
(Akdeniz Üniversitesi)
Doç. Dr. İsmail Aışad GÜDEKLİ
(Akdeniz Üniversitesi)
Doç. Dr. Pelin Öztürk GÖÇMEN
(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Doç. Dr. Sevil KERİMOVA
(Azerbaijan State University of Culture and Fine Art)
Doç. Dr. Vasfi HATİPOĞLU
(Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin ÖZÇELİK
(Hacettepe Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet SAĞ
(Akdeniz Üniversitesi)

YAYIN KURULU EDITORIAL BOARD

- Prof. Dr. Canan ATALAY AKTUĞ
(Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)
Prof. Dr. Muhammet Emin KAYSERİLİ
(Atatürk Üniversitesi)
Doç. Dr. Buket ACARTÜRK
(Sakarya Üniversitesi)
Doç. Dr. Cumhuri Okay ÖZGÖR
(Balıkesir Üniversitesi)
Doç. Dr. Hami Onur BİNGÖL
(Kütahya Dumlupınar Üniversitesi)
Doç. Dr. Seniha ÜNAY SELÇUK
(Düzce Üniversitesi)
Doç. Dr. Serap ÜNAL
(Süleyman Demirel Üniversitesi)
Doç. Dr. Ülkü Sevim ŞEN
(Atatürk Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Burçak BALAMBER
(Balıkesir Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Emre CAN
(Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Engin ASLAN
(Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Erdem OĞUZ
(Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Ali
BÜYÜKPARMAKSIZ
(Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Murat ERTÜRK
(Sakarya Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Özgür CENGİZ
(Afyon Kocatepe Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Raşan Fatma AKGÜL
(Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Sehan DİLMAÇ
(İzmir Katip Çelebi Üniversitesi)
Dr. Öğr. Üyesi Seyit Mehmet BUÇUKOĞLU
(Maltepe Üniversitesi)

Hamdi GÖKOVA	1-13
DUVAR RESMİ UYGULAMALARINDA YÜZEYE DÖNÜK GÖRSEL ÇÖZÜMLER Surface-Oriented Visual Solutions in Wall Painting Applications	
Aslı IŞIKSAL	14-23
ROMANTİZM TÜRLERİ VE ÜLKELERE GÖRE AYRIMI Types of Romanticism and Its Differentiation by Country	
Şadi KARAŞAHİNOĞLU	24-35
KARAKTER TASARIMINDA BİÇİMSEL YAKLAŞIMLAR Formal Approaches in Character Design	
Merve Nil KÜÇÜKERBAŞ	36-49
ÜÇ BOYUTLU YAZICILARIN DOĞAL HAYATIN SÜRDÜRÜLEBİLİRLİĞİ ALANINDA KULLANIMI The Use of Three-Dimensional Printers in The Field of Sustainability of Natural Life	
Firdevs Müjde GÖKBEL	50-68
PANDEMİ SÜRECİ: SERAMİK SANATINA YANSIMALARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME The Pandemic Process: an Evaluation of Its Reflections to The Ceramic Art	
Derya AYDOĞAN	69-78
SANAT ESERİNE DAYALI SANAL GERÇEKLİK UYGULAMALARINDA SANATÇININ DÜŞ DÜNYASINA YOLCULUK VAADI The Promise of Journey to The Dream World of The Artist in Virtual Reality Applications Based on Artwork	
Reyhan KESGİN	79-93
YAZI OKUNABİLİRLİĞİNE ETKİ EDEN FAKTÖRLERİN İNCELENMESİ Examining Factors Affecting Text Readability	
Fergana KOCADORU ÖZGÖR	94-102
SİNEMADA MODERN BİREY İMGELERİ VE SORUNLARI Modern Individual Images and Problems in Cinema	

DUVAR RESMİ UYGULAMALARINDA YÜZEYE DÖNÜK GÖRSEL ÇÖZÜMLER

Surface-Oriented Visual Solutions in Wall Painting Applications

Hamdi GÖKOVA¹

ÖZET

Duvar resmi, mimari unsurlarla, bütünsel sanat bağlamında doğal bir birliktelik içinde gelişti. Sanatta özerkleşmenin başlamasıyla da yüzeye ilişkisi sorunlu hale geldi. Mimari mekâna sonradan eklenmesi ve sorunlu güncel örnekler, uygulama yüzeyine dönük görsel çözüm üretiminin önemini artırdı. Bu çalışmada, sosyal, psikolojik ve çevresel unsurları da göz önünde tutarak, duvar resminin yüzeye uygunluğunu sorgulamayı amaçlanmaktadır. Resim sanatçıların duvar resmi disiplini içinde ürettiği çalışmalar, kendi üslup özelliklerinin duvar yüzeyinde sorgulanması ve mekânla örtüşürülmesi açısından kritik bir öneme sahiptir. İlk bölümde bu durum seçilmiş örnekler üzerinden incelenmiştir. 1960'ların ortalarından başlayarak Avrupa ve Amerika'da yerel yönetimler ve fonlarla desteklenerek oluşturulan kamusal alanlardaki uygulamalar duvar resmi tarihinde önemli bir yere sahiptir. Tasarımdan uygulamaya daha organize bir biçimde oluşturulan bu çalışmalar, ikinci bölümde incelenmiştir. Son yıllarda sprey gibi graffitiye özgü malzemelerle stilize ve anime bir üslupla hızlıca oluşturulan çalışmalar, duvar resminin çevreyle ve yüzeye ilişkisini sorunlu bir hale getirebilmektedir. Son bölümde bu sorunlar tartışılmış ve çalışmanın amacını destekleyen seçilmiş örnek çalışmalar irdelenmiştir. Araştırmada duvar resminin kendine has biçimlendirme yöntemlerinin olduğu ve her yüzeyin bulunduğu yere göre görsel çözüm gerektirdiği vurgulanmaya çalışılmıştır. Çalışma, basılı kaynaklar, internet siteleri ve sanatçı web sayfalarından tarama yöntemiyle oluşturulmuştur. Özellikle son bölümde, güncel sanatçılar hakkındaki basılı kaynakların azlığı, internet taramasını zorunlu kılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Duvar resmi, kamusal sanat, anıtsal resim, kentsel çevre.

ABSTRACT

Wall painting developed in a natural union with architectural elements in the context of holistic art. With the beginning of autonomization in art, its relation with the surface has become problematic. Its subsequent articulation to the architectural space and problematic current examples increased the importance of creating visual solutions for the application surface. This study aims to question the suitability of wall painting to the surface, taking into account social, psychological and environmental factors. The works produced by the painting artists within the wall painting discipline are of critical importance in terms of questioning their stylistic features on the wall surface and matching them with the space. In the first chapter, this situation has been examined through selected examples. Practices in public spaces created by the support of local governments and funds in Europe and America starting from the mid-1960s have an important place in the history of wall painting. These studies, which were created in a more organized way from design to application, are examined in the second chapter. In recent years, works quickly created with graffiti-specific materials such as spray using a stylized and animated style can make the relationship of wall painting with the environment and the surface problematic. In the last section, these problems are discussed and selected case studies supporting the purpose of the study are discussed. In the research, it was tried to be emphasized that wall painting has its own shaping methods and that each surface requires a visual solution according to its location. The work has been created by scanning from printed sources, websites and artist web pages. Especially in the last section, the scarcity of printed resources on contemporary artists made it necessary to browse the internet.

Keywords: Wall painting, public art, monumental painting, urban environment.

EXTENDED ABSTRACT

The main history of wall painting begins with the emergence of the four walls, that is, the transition to settled life. Wall painting has continued its development with other art disciplines in the context of a holistic understanding of art for a long time and has been in the service of common perception and appreciation in the public sphere. During this period, works of art were also anonymous and the names of their creators were unknown. Even though the artist identity became evident in the Renaissance period, when the steps were taken for art to become independent from religion and become autonomous, the artists of this age were also versatile as in ancient times and fulfilled the requirements of holistic art. Michelangelo was carving the statue of David while painting the ceilings of the Sistine chapel. The Wall painting, which was previously in a natural unity with other architectural and artistic elements in the interior or exterior, had to be articulated to the wall later, with the beginning of autonomy in art and the separation of artistic disciplines, and its relationship with the space became problematic. This situation has increased the importance of finding a space-specific visual solution in wall painting.

As a result of alternative artistic searches that emerged in the social and artistic dynamism of the 1960s, art came to the fore in the public sphere and in the environment, and wall painting became widespread as a public art against the elitist understanding of art. In the 1970s, in order to revive the holistic art of the past and create an art that does not exclude the people and the people, local governments, public institutions and private institutions in America and Europe have created art projects in public spaces and provided the realization of mural applications together with other artistic practices. These social-based studies, which mostly reflect the struggles of Blacks, immigrants and women on human rights in America, aimed to break the alienation caused by unplanned urbanization and concretization in Europe as well as to make cities more livable and bearable in an artistic way. In this process, creating a site-specific design has gained importance, and only the design process took months. What is important here is the observance of the physical, social and psychological environmental elements of the building or wall. For this reason, experts such as architects, artists, sociologists and psychologists have played an important role in the formation of design in large projects.

Nowadays, mural painting has become popular again in the street art discipline. Spatial specificity is also a fundamental problem in these works created by artists with graffiti backgrounds, using materials and methods borrowed from graffiti. Beyond that, practices that do not take into account the social position and physical conditions of the space in the urban environment stand out in a makeshift way, a form devoid of content, which is usually realized with a stylized style that emphasizes the animation language and turns into gigantic decors. Thanks to the communication and interaction facilitated by globalization and internet networks, it has become easier for muralists and street artists to participate in organizations held in various cities of the world. These artists attach more importance to their own signature in their work without sufficient research on the space and environment they practice with an approach that prioritizes their own styles. In such practices, artists experience difficulties in coinciding with the space of their works together with the problem of internalization. The applications of those who produce works that can adapt to every space or by taking into account the qualities of the urban space and the wall and working on this subject provide effective visual results.

This study aims to briefly touch on the formation process of wall painting and focus on the problem of fit to the space through the works carried out by muralists and painting artists since the twentieth century. First of all, two artists and their work from the 1970s, then examples of the practices of selected artists from the painting artists, and finally selected from today, the existence of the wall painting without contradicting the wall and its spatial specificity will be explained together with its reasons.

GİRİŞ

Duvar resminin geçmişi mağara resimlerine kadar dayandırılrsa da esas oluşumu ve gelişimi mimari bir unsur olarak duvarın var oluşuyla birlikte başlar. Yani, yerleşik yaşama geçildiğinin belirtisi olan, korunma ve barınma amaçlı dört duvarın ve çatının ortaya çıkmasıyla birlikte gerçek anlamda duvar sanatı da başlamış olur. Hitit, Yunan, Mısır gibi medeniyetlerin sanatında mezar, anıt, tapınak gibi mimari mekânlarda duvar resminin ve diğer sanatsal disiplinlerin bir arada ve bütünsel bir biçimde geliştiğine tanık oluyoruz. Mimarının ve diğer sanat dallarının günümüzdeki gibi özelleşmediği bu dönemlerde sanatsal disiplinler doğal bir bütünlük içindeydiler. Resimsel ve görsel unsurlar mimariden ayrı düşünülemezdi. Bütünsel bir tasarım ve tasarımcı söz konusuydu. Bu yüzden mimari tasarımın içinde daha ilk baştan pek çok sanatsal uygulama doğal bir biçimde yer alıyordu. Mısır hiyeroglifleri, renkli kabartmaları ve sfenksleri birbirlerinden ayıramayacak biçimde tasarlanıp uygulanmışlardır. Bu dönemlerin iç - dış mekân resimsel ve plastik uygulamaları bu bütünsel yaklaşımın sonucu olarak tamamen mekâna dönük görsel çözümleri içinde barındırırlar. Ancak burada belirleyici olan bezeme ve resimlerin maddi ve manevi yaşam açısından işlevselliğidir. Mimarlık konusunda günümüze gelen neredeyse ilk yazılı metin olan Vitruvius'un kitabında resimsel bir bezemenin mekâna uygunluğu konusu ayrıntılı bir biçimde ele alınmaktadır. Burada, her mevsimde değiştirilen oda ya da bölmeler için, duruma uygun konuların işlendiği freskoların yapılması gerektiği öne sürülmektedir; "Diğer bölmeler için, yani ilkbahar ve yazın kullanılacak olanlarla, atrium ve peristiller için eskiler, nesnelere gerçekçi resimlerini gerekli görüyorlardı" (Vitruvius, 2015: 156). Yani mekânsal ve sanatsal oluşumlar birbirlerinin varlık nedeniydiler ve varlıkları karşılıklı olarak birbirlerine çok şey borçluydu. Sanatın özerkleşmeden önceki çağlardaki bütünselliğinin sebebi, tamamen kamuya dönük ve kamusal alanda ortak bir algılamaya hizmet etmek için gerçekleştirilmiş olmasıdır, "Ortaçağ katedrallerindeki heykeller ya da dinsel oyunlar kolektif şekilde alınırdı" (Bürger, 2004: 73).

Aydınlanma çağı ve Sanayi devrimi, sanatsal ve bilimsel birçok alanda hızlı gelişmelerin önünü açmış, devam eden süreçte her alanda olduğu gibi sanatsal alanda da özerkleşmeler başlamış, mimarlık, resim ve heykel ayrı disiplinler olarak gelişimini sürdürmüştür. Modernleşme bu ayrışmayı derinleştirmiştir. Bürger'e göre (Bürger, 2004) Rönesans ile birlikte sanatın dinden bağımsızlaşması, sanatın özerkleşmesinin ilk adımlarını oluşturmuştur. Böylece kolektif alımlamanın yerini yavaş yavaş özgül algılama 'estetik' almıştır. "Rönesans'ta sanat ile bilimler arasında kurulan bağ, sanatın ritüelden bağımsızlaşmasının ilk evresi olarak yorumlanmak zorundadır. Sanatın dinsel olanla dolaysız bağını koparması, tamamlanması asırlar sürdüğü için analizi de çok zor olan o sürecin – yani sanatın özerkleşmesi sürecinin – kilit noktası olarak görülecektir" (Bürger, 2004: 92). Sanatsal disiplinler arasındaki mesafenin artması kamusal alanda sanatın gücünü ve etkisini azaltmış, sanatçıların kentsel mekânla ilişkilerini sorunlu hale getirmiştir. Bu nedenle özerk sanat nesnesi üreten sanatçılar kentsel mekânla hesaplaşmak ve çalışmalarını kentle bütünlendirmekte zorlanmaktadırlar. "Bir sanatçı, kent üzerinden değil de yalnızca kendi üretimi üzerinden anlamlandırdığı bir heykeli kentin meydanına yerleştirdiğinde o heykel yanı başındaki büfeden, telefon kulübesinden farklı bir nesne olamaz" (Köksal, 2004: 22). Bu alıntıda 'heykel' yerine 'duvar resmi', 'meydan' yerine de 'bir binanın sağır duvarı' ibarelerini kullandığımızda da anlam değişmeyecektir.

Sanatın özerkleşmesi duvar resminin misyonunu ve gelişimini de etkilemiştir. İç ya da dış mekâna artık sonradan eklenmektedir. Bu da mekâna uygunluk sorununu beraberinde getirmektedir. Her şeye rağmen duvar resmi kitleleri etkileme gücüne sahip anıtsal bir sanattır. Pek çok çağdaş sanatçı duvar resminin bu gücünün farkında olduğu için öyle ya da böyle duvarla yüzleşme, hesaplaşma ihtiyacı duymuştur ve bunu gerçekleştirmiştir. Öte yandan sistem dışı kalan birçok sanatçı da kendini ifade edebilmek ya da toplumsal kaygılarla duvar resmine yönelmişlerdir. 60'lı ve 70'li yıllarda sanat-hayat bütünlüğünün yeniden kurulması girişimlerinde de duvar resmi etkili bir seçenek olarak gündeme gelmiştir. Kaçınılmaz biçimde gelişen ve teknolojikleşen toplumsal yapı, insanın özellikle kentsel çevre ile etkileşimindeki bütünlüğün bozulmasına ve yabancılaşmaya yol açmıştır.

Betonlaşan kentsel çevrenin insan psikolojisi üzerindeki olumsuz etkisi, sağır duvarların resimlenmesi ve renklendirilmesiyle bir ölçüde giderilebilir. Bu durum da duvar resminin ve çevrede sanatın önemini arttırmaktadır. Ancak duvarla ilişkisi iyi kurulmuş, sosyal ve psikolojik anlamda iyi etüt edilmiş, mekâna dönük olarak oluşturulan etkili görsel çözümler yoluyla böyle bir sonuca ulaşmak mümkündür. Bu çalışma, kamusal alanda sanatsal uygulamaların en etkili yöntemlerinden birisi olan duvar resminin mekânla uyumunu, seçilmiş belirli örnekler üzerinden sorgulamayı amaçlamaktadır. Mekânın fiziksel durumu ve çevrenin sosyal ve psikolojik unsurlarını göz önünde tutan tasarımlar en etkili duvar resimlerini ortaya çıkaracaktır. Son yıllarda sokak sanatı bağlamında yeniden gündeme gelen mural (duvar resmi) olgusu da duvar resminde mekâna uygun görsel çözüm üretiminin önemini

arttırmaktadır. Çalışmanın en son bölümünde, Os Gemeos ve Celaset gibi konunun amacına uygun örnekler üzerinden güncel olan bu konu tartışılmaktadır.

1.Yirminci Yüzyılda Duvarla Yüzleşen Ressamlar ve Oluşturdukları Görsel Çözümler

Duvar resmi, resim sanatının gelişim sürecini derinden etkilemiştir. Tuval resmi ya da taşınabilir pano formunda resim üretimi başlayana kadar sanatçılar kendilerini duvar yüzeyinde ifade ediyorlardı. Ressamların duvarla ilişkisi, resim sanatının diğer sanat dalları gibi özerkleşmesiyle sekteye uğramış olsa da, duvar resmi her zaman ressamların ilgi alanına girmiştir. Yirminci yüzyılda da birçok ressam duvarla yüzleşmiş ve üsluplarının duvar resmi olarak etkisini sorgulamışlardır. Bunların bazıları Gustav Klimt, Rene Magritte, Marc Chagall, Roy Lichtenstein, Andre Masson gibi isimlerdir. Burada karakteristik olduğu düşünülen üç sanatçının kendi üslup özellikleri bağlamında oluşturdukları birer duvar resmi çalışması, mekâna dönük görsel çözüm üretimi açısından ele alınacaktır.

Mekâna dönük görsel çözüm oluşturmak açısından Gustav Klimt'i (1862-1918) öncelikle ele almak gereklidir, çünkü Klimt, sanat yaşamı boyunca duvar resmiyle çok yakından ilgilenmiş ve birçok uygulama gerçekleştirmiştir. Ayrıca bu tesadüf değildir, Art Nouveau (Yeni Sanat) akımının temsilcisi ve Viyana Ayrılıkçılarının (Sezession) kurucusu olması bu ilginin nedenidir. Çünkü akademik ve kısır kalıplara karşı çıkan Ayrılıkçıların ilkeleri "tüm sanat dalları arasında, dolayısıyla mimarlık, resim ve yontu arasında karşılıklı etkileşimi öngörüyordu" (Neret, 2006: 55). Sanatçının Stoclet Villasında gerçekleştirdiği friz formundaki mozaikleri, ressam mimar işbirliğinin güzel bir sonucudur. Viyana üniversitesi için tıp, felsefe, hukuk alanlarına özel duvar panoları da gerçekleştiren Klimt'in 'Beethoven Frizi' adlı çalışması mekâna özgü tasarım ve uygulama örneği olması açısından önemlidir (Resim 1).



Resim 1. Gustav Klimt, Beethoven Frieze, 1902, Ayrılıkçılar evi, Viyana, Avusturya (URL 1).

Beethoven Frizi 1902'de, Ayrılıkçıların bütüncül bir sanat yaklaşımı fikrinin sonucu olarak tüm sanat dallarına yer verdikleri on dördüncü sergileri kapsamında, Ayrılıkçılar evinde gerçekleştirildi. Max Klinger'in onuruna açılan sergide, bu sanatçıya ait Beethoven büstünün yer alması ve Beethoven'ın dönemin kült figürü olması nedeniyle sergi ünlü bestecinin kutlamasına dönüştü ve açılışta Dokuzuncu senfoni çalındı. Klimt bu sergi için Beethoven Frizini boyadı, "frizin sergiden daha uzun ömürlü olmasını öngörmediği için de sonradan temizlenebilecek hafif malzemelerle doğrudan duvara uyguladı. Neyse ki bu yapıt korundu, 1986'da yeniden görüğe açılana kadar kapalı tutuldu" (Neret, 2006: 37). İnsanlara kurtuluşu sanatın ve sevginin getireceğini düşünen Klimt ve Ayrılıkçılar, Beethoven'ın dehasında bu yoldaki özverinin yüceltilişini buluyorlardı. Resimler, Klimt odasının üç duvarının üst yarısı boyunca friz formundan hareketle süs kuşağı gibi devam ettirilmiştir. Dokuzuncu Senfoniye dayanan üç duvarın konuları ve isimleri sırasıyla; İlk uzun duvar; Mutluluğa Özlem, sondaki duvar; Düşman Güçler, İkinci uzun duvar ise; Neşeye Övgü' dür. Klimt bu çalışmada, geleneksel sanat anlayışının dışına çıkmış ve yüzeyi vurgulayan tavrıyla modernizmin işaretlerini vermiştir. Bu yaklaşımı o sırada anlayamadığı için tepki almıştır. Ravenna mozaikleri ve Mısır sanatının biçimlendirme yöntemlerini iyi etüt etmiş olan Klimt, dekoratif unsurları üslubunun önemli bir parçası haline getirmiş ve bu sentezin görsel sonuçlarını Beethoven Frizinde etkili bir biçimde ortaya koymuştur.

Paul Delvaux ile birlikte Belçika'nın en önemli sürrealist ressamlarından birisi olan Rene Magritte (1898-1967) duvar resmi konusuna kayıtsız kalmayan sanatçılardanır. Resimsel üslubunun anonim bir dile yatkın olması ve herkes tarafından taklit edilebilmesi onun çalışmalarını duvar resmine ve reklamcılığa yaklaştırır. Hatta Brüksel'de Knokke-

Heist / Le Zoute Casinosundan duvar resmi teklifi aldığıında (1953) “kendi resimlerinin renkli saydamlarını, aklındaki resimleri oluşturmak ve kompoze etmek için duvara yansıtmaktan çekinmedi” (Meuris, 2007: 99). Sanatçının en sevdiği temaları içeren ve 72 metreyi bulan sekiz resmi, kendi denetiminde, belirli bir bütünlük ve devamlılık oluşturacak şekilde oyun salonunun duvarlarına aktarıldıktan sonra dekoratörler tarafından boyandı. Çalışmalarının düşünsel ve kavramsal boyutu nedeniyle Magritte burada kendisiyle çelişmedi ve alternatif bir yaklaşım sergiledi. Bu noktada, sanat eserinin reproduksiyonu konusunda “bir sanat eserini yeniden üretmenin teknik olasılığının kitlelerin sanata karşı tutumunu değiştirdiğini söyleyen Alman filozof Walter Benjamin ile hemfikirdi” (Meuris, 2007: 99). Sonuçta bu duvar resmi, Magritte’in kavramsallaştırdığı resimsel yaklaşımlarının sonucuna dair anıtsal bir örnektir (Resim 2).



**Resim 2. Rene Magritte, Knokke-Heist /
Le Zoute, Oyun salonu, 1953, 72 m. Brüksel, Belçika (URL 2).**

Gerçeküstücülüğün otomatizme dönük yaklaşımını dışavurumcu ve lirik soyutlama yöntemleriyle birlikte harmanlayarak özgün bir üslup geliştiren Fransız sanatçı Andre Masson (1896-1987), Paris’teki Odeon Tiyatrosunun tavanında, 1965 yılında, bu bileşimin özgün bir sonucunu ortaya çıkarır. Daha önce de sahne dekorları yapmış olan sanatçı, bu uygulamasında tiyatro tarihine dair (trajedi ve komedi bağlamında) mitolojik kahramanları ele almıştır. (Resim 3).



Resim 3. Andre Masson, Odeon Tiyatrosu tavanı, 1965, Paris, Fransa (URL 3).

Sanatçı altı ayda bitirdiği bu çalışmasında öncelikle, resmini tavanın eğrilğine ve Odeon'nun 18.yüzyıl mimarisine uydurmak gibi iki temel soruna çözüm aramıştır. Sonuçta Masson yaptığı eskizde ve uygulamasında tavanın konik dairesel formu ve 18. yüzyıl mimari unsurlarını, kendi sanatsal anlayışı ile etkili bir biçimde birleştirmiş, ortaya mekânın yapısıyla çelişmeyen tam tersi onunla örtüşen etkileyici bir görsel sonuç ortaya çıkmıştır. Sanatçının çalışmasının başarısı Fransız basınında da yankısını bulmuştur; “Ressamı çalışmalarının tazeliğinden ötürü selamlayan bir makalede, Le Monde esprili bir şekilde şu yorumu yaptı: Görünüşe bakılırsa, Kültür Bakanlığı çağdaş sanatı kültürel mirasımıza taşımak için tavanları seçmiştir” (URL 4).

2. Kamusal Alanda Sanat Olarak Duvar Resmi

Çağdaş anlamda kamusal ya da özel alandaki duvar resmi uygulamalarının, Meksika duvar resmi hareketinden esinlendiği söylenebilir. Yirminci yüzyıl başında Meksika’da toprak, iş ve eğitim reformlarını içeren bir devrim gerçekleşti ve bu devrimin yöneticileri genç sanatçıları duvar resmi konusunda desteklediler. Meksika tarihinden ve devrim sürecinden sahneler birçok kamu binasının iç ve dış yüzeyine boyandı. Bu çalışmalarda yer alan genç sanatçılar, “yazarların ve sanatçıların devrimi desteklemek için yeteneklerini kullanmaları gerektiğine inanan Diego Rivera (1866-1957), J.C. Orozco (1883-1949), David A. Siqueros (1896-1974) tarafından yönetildi / yönlendirildi” (Wrigley, 1997: 22). Bu çalışmalar politik mesaj içermelerine rağmen slogancılık tuzağına düşmeden sanatsal derinliği yakalayabilmişlerdir. Rivera 1930’lu yıllarda Amerika’da bu sanatın öncülüğünü yapmıştır. 1960 ve 70’lerin Amerika ve Avrupa’daki toplumsal temelli duvar resmi hareketleri, Sovyetler ve Çin’de devlet destekli olarak gerçekleştirilen propaganda nitelikli anıtsal çalışmalar da bu kaynaktan beslenmiştir.

1970’li yıllarda insan - çevre etkileşimine dair sorunların çözümü için dünyanın birçok ülkesinde mimarlar, kent planlamacıları ve sanatçılar birlikte hareket etmenin yollarını aramışlardır. Bu yollardan birisi, % 1 yasasının çıkarılmasıdır. Fransa’ da yirminci yüzyılın ilk yarısında, diğer Avrupa ülkeleri ve Amerika’da 1970’lerde uygulanmaya başlanan “yasaya göre, devletçe yaptırılacak bütün binalarda duvar bezemesi ve heykel çalışmaları için gereken harcamalara kesin bütçenin yüzde 1’i kadar bir fon ayrılmaktadır” (Kamu Yapılarında, 1993). Bu oran ülkelere göre % 1 ile 3 arasında değişiklikler göstermiştir. Diğer yollar ise yerel yönetimlerin, sanat kurumlarının başlattıkları kamusal sanat projeleri ve sanat gruplarının fon desteği de olarak gerçekleştirdikleri uygulamalardır. 1960’ların ortalarından itibaren özellikle Amerika’da duvar resmi çalışma grupları oluşturulmuş, bu gruplar fon bulma, duvar sanatçılarının haklarını koruma ve onlara iş alanı sağlama konusunda kamu ve özel kurumlar arasındaki aracılık işlevini yüklenmişlerdir. Bunlardan birisi ve en önemlisi 1971’de Chicago Mural Group / Chicago Duvar resmi Grubu olarak kurulup, 1972’de adı Chicago Public Art Group (CPAG) / Chicago Halk Sanat Grubu olarak değiştirilen ve etkinlikleri günümüze kadar devam eden ve kar amacı gütmeyen bir kuruluştur. Bu grubun bünyesinde, 1992 yılında Olivia Gude tarafından Chicago’da bir tren alt geçidine uygulanan çalışma, (Resim 4) hem kavramsal çerçevesi hem de mekânın sosyal ve psikolojik konumunu gözetmesi nedeniyle önemlidir.



Resim 4. Olivia Gude, Nereden geldik, nereye gidiyoruz, 1992, Chicago, ABD (URL 5).

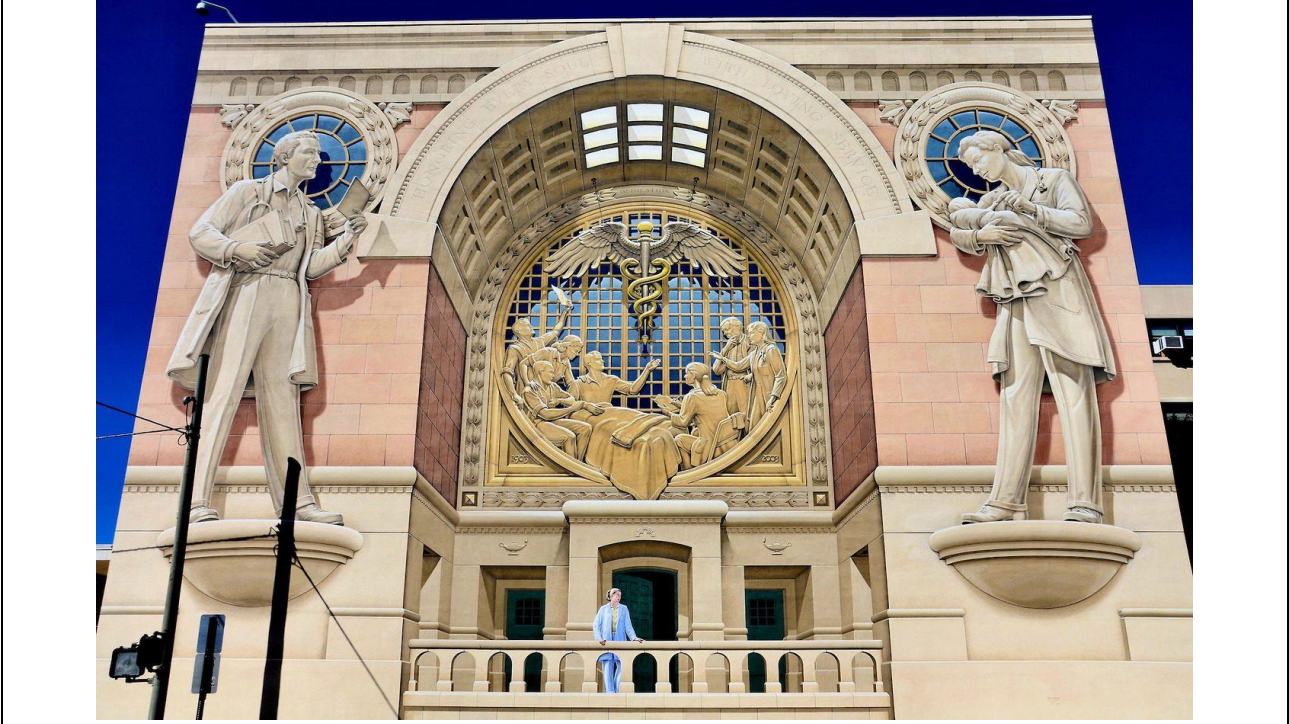
Sanatçı oradan geçenlerle görüşmeler yapıp fotoğraflarını çekmiş ve bunları resim ve yazı olarak duvara aktarmıştır. Etnik köken ve çeşitliliği vurgulayan bu ve buna benzer “duvar resimleri mesajlarıyla iyimser olma eğilimindedirler ve ‘farklılıklarımız var ama işte sonuçta hepimiz beraberiz’ demektedirler” (Drescher, 1998: 294). İnsanların kardeşliğine dair evrensel tema, değişik ırktan insan akışının yoğun olduğu bu mekânda anlamını bulmuştur. Yapay çevre olarak kentsel mekânla insanın etkileşiminin olumlu yönde geliştirilmesi, insan psikolojisi için büyük bir önem taşımaktadır. Amerika’daki duvar resmi hareketlerinin etkisi Avrupa’ya da sıçramış, benzer içeriklerle devam etmiştir. Ama Avrupa’da sanayileşme ve betonlaşmanın olumsuz etkisine karşı görsel çözüm üretimi, daha temel bir sorun olarak öne çıkmıştır. Almanya, İngiltere ve diğer Avrupa ülkelerinde de çeşitli duvar resmi çalışma grupları oluşturulmuş ve yerel yönetimler de kamusal alanlarda sanat çalışmaları bağlamında duvar resmi uygulamalarına yer vermişlerdir. Almanya’nın Münih, Berlin, Bremen gibi kentlerinde, İsveç’in Stockholm metrosunda tüm sanat disiplinlerini içeren kamusal sanat uygulamaları kapsamında pek çok duvar resmi boyanmıştır. Burada ele alınacak olan çalışma 1970’lerde Almanya’nın Bremen kentinde başlatılan kamusal sanat projesinin devamlılığında oluşturulmuş bir duvar resmi uygulamasıdır (Resim 5). Çalışma betonlaşmanın ezici etkisini hafifletmesinin yanı sıra mimari dokunun sertliğine karşıt olarak oluşturulan görsel bir cevap olarak güçlü bir etkiye sahiptir. Sıkışık bir sokakta bulunan binanın sağır ve ürkütücü cephesi, perspektif kullanımıyla derinlikli hale getirilmiş, içerik ve renklendirme olarak insani bir sıcaklığa kavuşturulmuştur.



Resim 5. Jub Monster & Jurgan Schmierekampf, Kulenin önünde sakin ol, 1982, 10x10 m. Bremen-Mitte, Almanya (URL 6).

3. Mekâna Dönük Görsel Çözümler Bağlamında Güncel Duvar Resmi Örnekleri

Duvar resminin günümüzdeki uygulama örneklerine baktığımızda çeşitli üslup ya da yöntemlerin kullanıldığını görüyoruz. Bunlardan en ilgi çekenini göz aldanımı ve yanılsamaya dayalı çalışmalardır. Yaygın olmasına rağmen başarılı örnekleri azdır. Perspektifin ustalıkla kullanımını ve nesnelerin ikna edici bir etüdünü gerektirir. “Bir sanatçı sadece dekoratif olanı değil aynı zamanda duyular üzerinde de oynayarak inanmaya ikna eden bir duvar resmi – boyanan şeyin sadece bir an için gerçek olduğu – çizebilir. Buna Fransızca bir tabir olan ve ‘Gözün Aptallığı’ anlamına gelen ‘trompe l’oeil’ denir” (Wrigley, 1997: 59). Bu yöntemin geçmişi Antik Yunan ve Roma’ya kadar dayanır, Rönesans’ta da olgun örnekleri ortaya çıkar. Amerika’da Mount Carmel Hemşirelik Okulunun yüzüncü yılına adanmış (Resim 6) daki çalışma bu türün başarılı örneklerindedir.



Resim 6. Eric Grohe, Dedication / İthaf, 2004, 15.2x17.6 m. Ohio, ABD, foto: Richard F. Ebert 2014 (URL 7).

2004 yılında Eric Grohe tarafından gerçekleştirilen bu çalışmada, sanatçı binanın sokağa bakan cephesini derinlikli bir mimari mekân olarak inandırıcı bir biçimde resimlemiş ve hemşirelik mesleğinin değerlerini vurgulayan figüratif düzenlemelerle kompozisyonu güçlendirmiştir. Resmin ortasında yer alan kemerli ve derinlikli mekânın perspektifi, Masaccio'nun Floransa'daki S.M. Novella kilisesindeki 'Kutsal Üçlü' (1427) freskiyle büyük benzerlikler gösterir. Bu tür çalışmalarda derinlik etkisi belli bir noktadan bakıldığında ortaya çıkar. Bu bir handikap olmasına rağmen mekânın mimari özelliklerini, algısal sorunlarını ve bakış açısını en çok dikkate alan bu tür uygulamalardır.

Günümüzde duvar resmi uygulamaları sokak sanatı disiplini içinde yeni bir biçimde ele alınmaktadır. Eskiden uzun zaman alan eskizlerin yerini hızla oluşturulan dijital tasarımlar almış, fırça yerini sprey boya ve rulolara bırakmış, fotokopiler ve dijital çıktılar doğrudan yüzeye marufle edilmesi (yapıştırılması), stencil (şablon) gibi yeni teknik yöntemler gündeme gelmiştir. Graffitiye özgü boyama yöntemleriyle uygulama süreci oldukça kısalmış, eskinin graffitileri yeni dönemin muralistleri olmuşlardır. Eskiden aylar alan bir binanın sağır duvarının boyanması yaklaşık bir haftada tamamlanmakta ve bunun adına duvar resmi değil de mural denmekte (aynı anlamda olmalarına rağmen) ve bunu yapan kişiler de kendilerine muralist demektedirler. Legal, illegal tartışmalarıyla birlikte sokak sanatının bir disiplini olarak gelişen bu duvar resmi oluşumu, çağdaş ve alternatif bir sanatsal yaklaşım olarak ilgi görmekte, yerel yönetimler ve diğer özel kurumlarca desteklenmektedir.

Bu türden uygulamalar gerçekleştiren sanatçılara verilebilecek ilk örnek Brezilyalı Os Gemeos kardeşlerdir. Os Gemeos Portekizce ikizler anlamına gelir, asıl isimleri, Gustavo ve Otavio Pandolfo'dur (d.1974). Brezilya ya da Latin Amerika ülkelerinde graffiti ve sokak sanatı toplumsal çelişkiler ve ekonomik dengesizlik gibi faktörler nedeniyle protest ve eleştirel bir biçimde gelişmiş ve en etkili ve samimi mecrasını bulmuştur. Os Gemeos kardeşler sokakta ve devasa duvarlarda başladıkları serüvenlerini galerilere de taşımışlar, yerleştirme ve resim gibi çok farklı sanatsal disiplinlerde üretim ve etkinlikte bulunmuşlardır. Vancouver Bienali kapsamında 2014 yılında boyadıkları silolar, mekânın fiziksel durumuna uygun olarak ortaya koydukları görsel çözüm bağlamında etkileyici bir örnektir. İlki 2005-2007 yılları arasında gerçekleştirilen Vancouver Bienali (Kanada), kamusal alanda büyük sanatsal çalışmaları ve bütünsel sanatı destekleyen bir etkinlik olarak, Os Gemeos kardeşlerin sanatsal amaçlarına uygundu. Onlar bu etkinlik aracılığıyla resimlerini üç boyutlu forma uydurma şansını yakalamışlardır;

Bu projenin ilk zorluğu fikrimize uyacak bir yer bulmaktı. Daha önce yaptığımız geleneksel iki boyutlu bir duvar istemiyorduk...Giants adında devam eden bir projemiz var...Önerilen Bienal'in heykel ile güçlü bir bağı olduğundan, iki boyutlu ve üç boyutlu dünyalar arasında bir diyalog oluşturarak resmin dönüştürülebileceği bir yer bulmaya karar verdik (URL 8).

Granville adasındaki bir çimento şirketine ait 21 metre yüksekliğinde, 11 metre genişliğinde altı adet dev siloyu bu amaçla boyayan kardeşler, çevreyle etkileşim gücü yüksek bir görsel sonuç ortaya koymuşlardır. Burada siloların her bir parçasını bir figür olarak yorumlamışlar, karikatürle ya da çizgi roman estetiğiyle bıçak sırtı bir konumda yer alan figüratif yaklaşımlarını bu tehlikeden uzaklaştırmasını bilmişlerdir. Onlarının başarısının sırrı da buradadır (Resim 7).



Resim 7. Os Gemeos, Giants (Devler), 2014, 21,3 x 11 m, Ocean çimento fabrikası siloları, Vancouver, Granville Adası, Kanada (URL 9).

Son yıllarda ülkemizde yerel yönetimlerin desteğiyle mural festival ve etkinlikleri düzenlenmektedir. Bunlardan ilkinin Kadıköy Belediyesi uluslararası düzeyde başlatmış ve yedi, sekiz yıldır neredeyse geleneksel hale getirmiştir. İzmir’de de 2018 yılından bu yana başlatılan International Mural Workshop / Uluslararası İzmir Duvar Resimleri Çalıştayı her yıl tekrarlanarak geleneksel olma yolunda ilerlemektedir. Bu etkinliğin ilk yılından (2018), binanın fiziksel ve mimari unsurlarının gözetildiği bir çalışma örneği burada irdelenecektir. Çalışma Celaset tarafından (Celaset, nick name/takma isimdir ve sokak sanatçıları da graffitiler gibi, çeşitli nedenlerle takma isim kullanma geleneğini sürdürmektedirler), Alsancak’taki Şehnaz Apartmanının iki cephesini kaplayacak biçimde gerçekleştirilmiştir. Her iki cephenin sağır yüzey olmaması, yani mimari yapı unsurlarıyla bölünmüş olması, tasarım sürecinde bu elemanların gözetilmesini gerektirmiştir (Resim 8). Sanatçı burada kendi üslubunun temel motifi haline getirdiği, kufi yazı stili çağrışımlı tipografik harf düzenlemelerini, bina yüzeyinde hafif çıkıntı oluşturan geometrik yüzeylere adapte etmiştir. Çukurda kalan yüzeylerde ise siyah-beyaz sert geometrik yazı düzenlemelerine zıtlık oluşturacak biçimde renkli, organik yazı karakterleri ve Keith Haring’i çağrıştıran piktogramik işaretler kullanarak bir dengeye ulaşmıştır. Biraz çaba ve dikkatle okunabilen kelimeler ise tasavvuf felsefesine dönük ruhani çağrışımlar oluşturmaktadır. Binanın bulunduğu sokak algı mesafesi açısından sorunlu olmasına rağmen sanatçının öznel yaklaşımını koruyarak bulduğu görsel çözüm, bu durumu ortadan kaldırmaktadır. Çünkü çalışma parçadan hareketle bütünü kavrama yolunda izleyiciyi yönlendirebilmektedir.

Güncel duvar resmi uygulamaları bağlamında son olarak duvar yüzeyinde doğal süreçler sonucunda oluşan fiziki durumları ifade aracına dönüştüren iki sanatçı ele alınacaktır. Bunlardan ilki duvar yüzeyindeki katmanları oyarak, kazıyarak etkili bir görsel çözüme ulaşan Whils (Alexandre Farto / Portekiz), ikincisi de yüzeyleri silerek biçimlendiren ve elde ettiği malzemeyi pigment gibi kullanarak devasa yüzeyleri monokrom resimlere dönüştüren Brezilya’dan Alexandre Orion’dur.



Resim 8. Celaset / Gökhan Kahraman, İbre ibretten ibaret (Kufi), Şehnaz Apt. Mural İzmir 2018 (URL 10).

Portekizli sanatçı Alexandre Farto (1987) Whils takma adıyla çalışan graffiti kökenli bir sokak sanatçısıdır. Onun 'Scrating the Surface / Yüzeyi Kazımak' projesi 2008'deki Can festivali başta olmak üzere önemli sanatsal organizasyonlarda yer aldı ve büyük bir ilgi gördü. Eski ve yeni bina yüzeylerini matkap ve benzeri aletlerle oyarak gerçekleştirilen bu çalışmalar, yüzeyin doğrudan kendisini biçimlendirmeye dayalı olduğu için duvarla doğal bir etkileşime girer, yüzeyle çelişmeden bütünleşerek, etkili bir görsellik ortaya koyarlar. Sanatçı yüzeyleri kazırken elde ettiği katmanların çağrışımlarını da çalışmasının içeriğine dahil etmiştir (Resim 9).

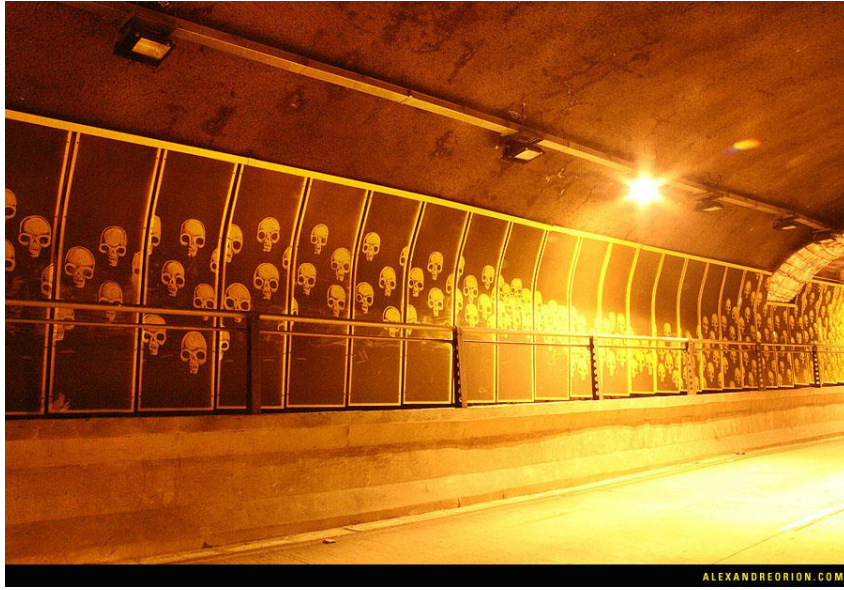


Resim 9. Alexandre Farto, John Mercer Langston'un portresi (1829-1897), Light-based art festival 2019, Cincinnati-Ohio, USA (URL 11).

Whils, Portekiz'in başkenti Lizbon'dan nehrin karşısındaki sanayileşmiş bir banliyö olan Seixal'da büyüdü ve ülkenin 1980'lerde ve 1990'larda geçirdiği yoğun kentsel gelişimin getirdiği dönüşümlerden derinden etkilendi. Özellikle şehir duvarlarının çevrelerinde meydana gelen sosyal ve tarihi değişiklikleri özümseme biçiminden ilham aldı. Özgün yaratıcı yıkım yöntemlerini uygulayan Whils, çağdaş bir kentsel arkeolog gibi maddi kültürümüzün yüzey katmanlarını derinlemesine inceliyor, nesnelere yüzeyliliğinin ötesinde yatan

şeyi ortaya çıkarıyor, görünmezi görünür kılıyor ve altına gömülü atılmış boyutlara anlam ve güzelliği geri kazandırıyor (URL 12).

Sao Paulo doğumlu Brezilya'lı Alexandre Orion (1978), endüstriyel atıkları sanatsal medyuma dönüştürerek oluşturduğu sokak uygulamaları ve devasa muralleriyle tanınmıştır. Burada ele alacağımız 'Ossario / Mezarlık' başlıklı, graffiticilerin çalışma yöntemini çağrıştıran performans nitelikli çalışmasında sanatçı, Sao Paulo metro tünellerinde, duvarlara yapışan sağlığa zararlı kurumları bezle silerek, binlerce kafatasından oluşan bir duvar resmi ya da yeraltı mezarlığı oluşturdu. Çalışma tamamen yüzeyin kendi fiziki koşullarından oluştuğu için varlığını doğal bir biçimde ortaya koymuştur (Resim 10). "Orion kirliliği, görünüşte zararsız günlük varoluşu tasvir etmek için kullanıyor" (URL 13). Sanatçı ayrıca silme işleminde kullandığı bezlerde biriken kurumu yıkayıp kurutarak pigment haline getirdi ve bir diğer projesi olan 'Art Less-Kirlilik' serisinde akrilik baz boya ile karıştırarak dünyanın dört bir yanında devasa monokrom duvar resimleri boyadı.



Resim 10. Alexandre Orion, Ossario / Mezarlık, 200 m, Fernando Viera de Mello Tüneli, Sao Paulo, Brezilya, (URL 14)

SONUÇ

Sanatın özerkleşmesi ile başlayan ve modernizmle birlikte derinleşen sanatsal disiplinler arasındaki ayrışma, bütünsel bir sanatın yaşama geçirilmesini zorlaştırmıştır. Modernist vaatlerin de hayal kırıklığıyla sonuçlanması, sanatın yeniden sorgulanmasını ve modern sonrası oluşumları beraberinde getirmiştir. Bütünsel sanata yeniden ulaşmanın yollarının arandığı 1960'ların ortalarından itibaren duvar resmi de diğer alternatif sanat hareketleriyle birlikte, toplumcu bir içerikle, başta Amerika olmak üzere Avrupa ve diğer dünya ülkelerinde yeniden gündeme gelmiştir. Özellikle Amerika'da siyahların, göçmenlerin ve kadınların haklarını savunmada önemli bir sanatsal araç olmuş, bu bağlamda pek çok duvar resmi grubu, dernek ve aracı kurumlar ortaya çıkmış, birçok ülkede kentlerin yerel yönetimlerinin desteğiyle uygulamalar gerçekleştirilmiştir. Duvar resmi bağlamındaki bu oluşumlar, Çin ve Sovyetler birliğindeki propaganda niteliğindeki anıtsal çalışmalar ve Latin Amerika'daki uygulamaların hepsi Meksika duvar resmi hareketinden etkilenmiş ve beslenmiştir.

Duvar resminin mekâna sonradan eklenen bir sanatsal uygulamaya dönüşmüş olması, mekâna dönük görsel çözüm oluşturmayı önemli bir hale gelmiştir. Kamusal alanı ilgilendiren bir sanat olarak duvar resmi projelerini oluştururken sanatçı, mimar, toplumbilimci, psikolog gibi uzmanların işbirliği önemlidir. Bir duvar resmini mekânla çelişmeden ve onunla uyumlu bir biçimde oluşturmak için kimi prensipler de oluşmuştur. Bunlar şu şekilde özetlenebilir; Konu seçiminde öncelikle binanın fonksiyonu göz önünde tutulmalıdır. Tasarım binanın mimari yapısına ve üslup özelliklerine (modern, klasik, art deco vb.) uygun renk ve biçim çözümleri içermelidir. Ayrıca yapının mimari unsurları (duvarlar, boşluklar, sütunlar, pencereler vb.) tasarıma dâhil edilerek çözüm oluşturulmalıdır. Duvarda ilk göze çarpan renk ve biçim olmasına rağmen duvar yine duvar olma niteliklerini korumalıdır. Bir de genelleştirilemese de soyut formların duvar resmi için uygun olması durumu söz konusudur. Genelde anonim bir görsel dilin hakim olduğu duvar resminde bireysel üsluplar Andre Masson, Gustav Klimt örneklerinde ve güncel kimi örneklerde görüldüğü gibi ancak tek başına gerçekleştirilen çalışmalarda geçerlidir.

Yirminci yüzyılın başından günümüze kadar, bu çalışmada ele alınan sanatçıların uygulamalarının ortak özelliği, ele aldıkları mekânın özelliklerini birçok yönden sorgulayarak, öyle ya da böyle yalnızca bu mekâna özgü görsel çözüm üretmiş olmalarıdır. Bu da duvar resminin mimari mekân ve de kentsel mekân ile uyumlu bir ilişkisi ve doğal bir birlikteliğe sahip olması açısından önemlidir. Asıl önemlisi ise duvar resminin, insan doğasına aykırı biçimde gelişen kentleşme ve betonlaşmanın yol açtığı yabancılaşmanın kırılması ya da bir nebze hafifletilmesi için sahip olduğu yaşamsal roldür.

KAYNAKÇA

- Bürger, P. (2004). *Avangard Kuramı* (E. Özbek, Çev.), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Drescher, T. W. (1998). "Afterword: The Next Two Decades" içinde, *Toward a People's Art: The Contemporary Mural Movement*, Eva Cockroft - John P. Weber - James Cockroft (Ed.), The University of New Mexico Press, Albuquerque, 282 – 302.
- Kamu Yapılarında Yer Alacak Sanat Eserleri (1993, Haziran-Temmuz). *Artist Plastik Sanatlar Dergisi*, 21-26.
- Köksal, A. (2004). Dosya: Plastik Sanatlar ve Kent; Kent Sanat İlişkisi ya da Kamusal Alanda Sanat, *Rh+ Sanat Dergisi*, 08, 21-23.
- Meuris, J. (2007). *Magritte*, China: Taschen GmbH.
- Neret, G. (2006). *Klimt* (Ş. Kamceç, Çev.), İstanbul: Remzi Kitabevi / Taschen GmbH.
- URL 1: <https://www.pivada.com/en/gustav-klimt-the-beethoven-frieze> Erişim Tarihi: 23.02.2021.
- URL 2: http://www.all-art.org/art_20th_century/magritte1.html Erişim Tarihi: 17.02.2021.
- URL 3: <https://www.gettyimages.com/detail/news-photo/the-painter-andre-masson-with-the-director-of-the-theatre-news-photo/104419828> Erişim Tarihi: 17.02.2021.
- URL 4: <https://books.google.com.tr/books?id=y5waAQAAMAAJ&pg=PA10&lpg=PA10&dq=andre+masson+odeon+theater+ceiling+mural&source=bl&ots=btz25Wx6q9&sig=ACfU3U3AZgEoUWfjnlxAtPeahBvWDY7TA&hl=tr&sa=X&ved=2ahUKewjiwfKqo8PuAhWJEBQKHVHCDY8Q6AEwEnoECA8QA#v=onepage&q&f=false> Erişim Tarihi: 30.01.2021.
- URL 5: <https://news.wttw.com/2011/11/15/chicago-public-art> Erişim Tarihi: 11.02.2021.
- URL 6: <https://www.kunst-im-oeffentlichen-raum-bremen.de/werke/ruhe-vor-dem-turm-1982-mitte-art279kior.html> Erişim Tarihi: 11.02.2021.
- URL 7: <https://www.encirclephotos.com/image/dedication-mural-on-mount-carmel-nursing-school-by-eric-grohe-in-columbus-ohio/> Erişim Tarihi: 13.02.2021.
- URL 8: <https://www.vancouverbiennale.com/artworks/giants/> Erişim Tarihi: 13.02.2021.
- URL 9: <http://www.vancouverbiennale.com/artworks/giants/> Erişim Tarihi: 21.02.2021.
- URL 10: <https://www.picuki.com/media/2232100051587554806> Erişim Tarihi: 13.02.2021.
- URL 11: <https://www.vhils.com/map/blink-festival-cincinnati/> Erişim Tarihi: 04.04.2021.
- URL 12: <https://www.vhils.com/about/> Erişim Tarihi: 04.04.2021.
- URL 13: https://en.wikipedia.org/wiki/Alexandre_Orion Erişim Tarihi: 04.04.2021.
- URL 14: <https://cargocollective.com/alexandreorion/OSSARIO> Erişim Tarihi: 04.04.2021.
- Vitruvius, (2015). *Mimarlık Üzerine On Kitap* (S. Güven, Çev.), Ankara: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.
- Wrigley, L. (1997). *Murals, Trompe L'oeil and Decorative Wall Painting*, London: New Holland (Publisher) Ltd.

ROMANTİZM TÜRLERİ VE ÜLKELERE GÖRE AYRIMI

Types of Romanticism and Its Differentiation by Country

Ash IŞIKSAL¹

ÖZET

Rönesans, Romantizm, Empresyonizm, Gerçeküstüçülük ve Soyut Dışavurumculuk gibi eğilimler, modernizmin önemli dönüm noktalarıdır. Rönesans'ta Aydınlanma düşüncesi ile birlikte, aklın rasyonalitenin merkezde olduğu bir tavra karşı öznellik, bireycilik, içsel dünya gibi konular hemen her dönem önemini koruyarak sürmüştür. Kimi zaman belirgin kimi zaman da sinik olacak bir şekilde karşımıza çıkan bireysellik, tarihte ilk kez Romantik dönemde görülmektedir. Dünyayı bir bütün olarak kavramak isteyen Romantiklerin, sınırların aşılması ve bütünlüklü tek bir sanat eseri yaratılması gibi konuları bulunmaktadır. Dünyanın bir matematik problemi olmadığını, salt akılla kavranması mümkün olmayan bir sürü sır ve gizemle dolu olduğunu savunuyorlardı. Çeşitliliklerine rağmen romantikler; hayat, aşk, özgürlük, umut, sevinç gibi kimi değerleri paylaşmaktadırlar. Ortak bir yeni tin kavrayışları vardır. Bu kavrayış, izlenimlerin alınmasından ziyade yaratıcı faaliyete vurgu yapmaktadır. Dolayısıyla bu akım dünyayı yansıtan bir ayna değil, kendi ışığını yayan bir lamba olarak değerlendirilmektedir. Romantizm ile birlikte kendi iç dünyasının keşfine çıkan sanatçı, diğer dönemlere nazaran daha çok birey olma mevzusuna ağırlık vermiştir. Ön romantizm, Kara romantizm, Ulusal romantizm gibi dalları bulunan eğilim, farklı coğrafyalarda eş zamanlarda değişiklikler göstererek doğsa da bu eğilim yakından incelendiğinde birey ve doğa ilişkisi göze çarpmaktadır. Buradan hareketle bu makalede Romantizm ekseninde birey ve doğa ilişkisi çözümlenmiş ve tarihsel süreçte hemen her dönemde sinik bir şekilde devam eden bu eğilim incelenmiştir. Ayrıca bu bağlam çerçevesinde güncel sanatçılardan örnekler verilerek doğa ve birey ilişkisi sorgulanmış, günümüzde Yeni Romantizmin nasıl şekillendiği incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Romantizm, yeni romantizm, sanat, görsel sanatlar.

ABSTRACT

Trends such as Renaissance, Romanticism, Impressionism, Surrealism and Abstract Impressionism are important milestones of modernism. During the Renaissance, concepts such as subjectivity, individualism, and inner world continued by preserving their importance along with the Enlightenment thought in almost every period against where reason and rationality was at the center. Individuality which sometimes appeared prominent and sometimes indistinct was seen first time in history during the Romantic era. The Romantics, who wanted to grasp the world as a whole, had issues such as transcending borders and creating a single work of art. They argued that the world "is not a maths problem, but full of mysteries that cannot be comprehended with the mere mind. Despite their diversity, the romantics share certain values such as life, love, freedom, hope, and joy. "They have a common understanding of the new spirit. This understanding emphasizes creative activity rather than the reception of impressions. Therefore, this movement is not considered as a mirror reflecting the world, but as a lamp that emits its own light. The artist who started to discover his/her inner world with Romanticism focused more on the issue of being an individual compared to other periods. Although the tendency that incorporates branches such as Pre-romanticism, Black romanticism and National romanticism had emerged by showing changes simultaneously in different geographies, the relationship between individual and nature stands out when examined closely. From this point of view, the relationship between individual and nature in the axis of Romanticism has been analyzed and this tendency which continues indistinct in almost every period in the historical process examined in this article. In addition, the relationship between the nature and individual questioned by giving examples from artists and how the new Romanticism is shaped today has been examined within the framework of this context.

Keywords: Romanticism, new romanticism, art, visual arts.

EXTENDED ABSTRACT

Romanticism appears as one of the important building blocks of modernism when we look at the history of art. The word romantic, which is used to describe melancholic, dreamy, and nostalgic feelings, has been deemed appropriate to represent this movement that started in the late 18th century. What characterizes the romantic point of view is the belief that the present is alienated and devoid of human values. What is missing in the present is in a more or less distant past formerly. The main feature of this past is its difference from the present. Therefore, in romanticism, the past is always idealized. Schlegel was the first person who links romantic, the adjective, to the philosophical and literary movement in the 19th century. According to many theorists, this tendency, which emphasizes the past, is not a phenomenon that ends. Against the rationalism that came with the Enlightenment, Romanticism has defended subjectivity, internality, and individuality. In this sense, it is considered as the first movement to criticize modernism. This movement, which puts subjectivity against universality in the foreground, is also considered by theorists as one of the first post-modern attitudes.

Romanticism has a wide scope and also has developed and divided into genres in different ways in many countries. The reason for this is that, after the French Revolution and Industrial Revolution, countries have turned to concepts such as freedom, equality, and fraternity. This tendency, which has branches such as pre-romance, black romance, and national romance, emerged by showing changes in different geographies at the same time. This tendency, which we encounter predominantly in Germany, England, and France, is essentially based on the relationship between individual and nature. Before the debut date of romanticism, all movements similar to it are called pre-romance because the use of the word dates back to the 1600s. National romanticism, on the other hand, with the gradual appearance of the concept of nation-state after the French Revolution, represents the emotional reflection of the individual due to the freedom as a result of the abolition of slavery, equality, fraternity, and constitutional arrangements. Therefore, France is the birthplace of national romanticism where the revolution occurred. In England and Germany, on the other hand, romanticism has been shaped in the axis of the individual-nature relationship. The artists, who were interested in divinity and sublimity within nature, maintained to act with their instincts before the nature.

The world of calculation and the existence of rationality caused the break of the world's spell. Romantics, who have resorted to religious and mystical realities for the recovery of this, have addressed the subjects such as myth, black magic, alchemy, astrology, dream, and fantasy in their efforts to make the world a magical place again. This caused the emergence of black romanticism. In black romanticism, artists have dwelled on subjects such as body, death, and the devil.

The Romantics, who wanted to grasp the world as a whole, had issues such as transcending borders and creating a single work of art. They argued that the world "is not a maths problem, but full of secrets and mysteries that cannot be comprehended with the mere mind. Despite their diversity, the romantics share certain values such as life, love, freedom, hope, and joy. "They have a common understanding of the new spirit. This understanding emphasizes creative activity rather than the reception of impressions. Therefore, this movement is not considered as a mirror reflecting the world, but as a lamp that emits its own light. When regarded as a criticism of the system, there are different types of romanticism in the political field as well. These genres such as populist, utopian-humanist, libertarian and Marxist romanticism prove how Romanticism has spread on a large area in the context of ideologies. On the other hand, since there are rebellion, melancholy, loneliness, and a revolutionary motto in its essence, Romanticism appears indistinctly in different periods in the field of art. "It is possible to discover this loneliness and melancholy from August Macke's "Promenade" to Edward Hopper's paintings. In brief, in this article, the phenomenon of romanticism developing in different countries, its types, and its changing structure towards today are examined.

GİRİŞ

Romantizm olgusunu kavrayabilmek için önce kelimenin anlamına bakmak gerekmektedir. Romantik sözcüğünün sıfat olarak kullanılması, ad olarak kullanılmasından önce başlamıştır. Sözcük uzunca bir süre, Fransızca ve İtalyanca “romenzesco” sözcüğünden gelen “romanesk” ile karıştırılmıştır. Sözcük ilk çıktığı zamanlarda, eski şövalyelik romanları çağını anımsatan şey anlamını içeriyordu. Bu sıfat basit bir anlam kaymasıyla eski romanların olağandışlığını ya da yıkıntılarda yaşatmayı sürdüren şeyi tanımlamaya başladı. “1654’te *Günlük*’ünde Bath dolaylarında “çok romantik bir yerden” söz eden John Evelyn, sözcüğü bu anlamda kullanmaktadır. 1666’da “dünyanın en romantik” şatosunu betimleyen Samuel Pepys için de aynı şey söz konusudur. Romantik sıfatı bu ilk örneklerde görüldüğü gibi imgelem alanıyla ilgilidir” (Akt. Clouidon, 2006: 7).

Edebiyatçılar, filozoflar ve şairler, romantik sözcüğünü birbirine yakın düşecek farklı anlamlarda kullanmıştır. İngiltere’de yazarlar, düş kurmayı ve tanımlanamaz olanı dile getirmek için bu sözcüğü kullanırken, Almanya ve Fransa’da aynı sözcük, edebiyat sorunsalına girmeye başlamıştır. Rousseau’dan, Letourneur’a kadar pek çok düşünür kelimeyi kullandığı için, Sebastien Mercier, “Yeni Sözlük Kullanma ya da Yeni Sözcükler Sözlüğü” adlı kitabında romanesk ve romantik sözcüğü arasında bir ayrım yapar. Romantik kelimesi, burada melankolik ve nostaljik duyguları betimlemek için kullanılmıştır. “Almanya, Fransa ve İskandinav ülkelerinde romantik şiir söylemleri ve sözcüğün kullanımı, onun yerini daha da sağlamlaştırmıştır. Kısaca hemen her yerde, yazınsal anlamların yanısıra, romantik sözcüğü, romanesk, şiirsel, düşü, bireyci anlamını korumuştur” (Clouidon, 2006: 8-9). Yine de “romantik sıfatını XVIII. yüzyılda felsefi-edebi bir harekete, ilk bağlayan kişi Schlegel’dir” (Frust, 1996: 7).

Grimm Kardeşlerin sözlüğünde de romantisch, kısmen şiir dünyasına ait, yavan gerçekliğe karşıt olarak tanımlanır. “Chateaubriand ve Musset’ye göre ise, yüreğin kabarması gerçeğin üzüntü verici boşluğuyla çelişir. Lukacs’ın ifadesiyle hayal kırıklığı romantizmini niteleyen şey, ruhun gerçeklik karşısındaki uygunsuzluğudur. Ruh, hayatın sunabileceği tüm yazgılardan daha geniş ve engindir” (Lukacs, 1963: 109).

Tanımların çokluğu bu olgunun ne kadar geniş olduğunu göstermektedir. Romantizm, belli tarihlerde başlayıp biten bir akım gibi görülse de farklı tarihsel dönemler içerisinde sinik bir şekilde devam etmiştir ve etmektedir. Bu nedenle Romantizmi bir akım olarak değerlendirmek yerine eğilim olarak değerlendirmek pek çok kuramcıya göre daha doğru bir yaklaşımdır. Romantizm; sanattan, politikaya, bilinçdışından özgürlüğe, aşktan devrime vb pek çok alan ve kavramın içerisinde yer alır ,tıpkı fotoğrafın kullanım alanının genişliği gibi (ör. modadan sanata, tıptan hukuka, teknolojiye, medyaya) Bu makalede de Romantizm olgusunun böylesi geniş bir alana yayılması incelenecek, eğilimin Modernizm içerisindeki yeri, ülkelere göre farkları ve türleri incelenerek “Yeni Romantizm”e doğru giden yolun haritası izlenmeye çalışılacaktır.

1. Romantizm Olgusuna Genel Bakış

Kelime anlamından hareketle melankoli, geçmiş zaman olgusu, nostalji, düş ve şiirselliğe vurgu yapan Romantizm, pek çok zıtlığı içinde barındıran bir olgudur. Bazı eleştirmenler “onu oluşturan ana unsurun çelişki ve tutarsızlık olduğu görüşündedir” (Schenk, 1969: XXII). Bu karşıtlıklar ve çatışmalar kısaca şöyle tanımlanabilir; “devrimci ve karşı devrimci, bireyci ve ortakçı, kozmopolit ve milliyetçi, gerçekçi ve hayalci, geçmişe dönük ve ütopyacı, asi ve melankolik, demokratik ve aristokratik, eylemci ve mütefekkir, cumhuriyetçi ve monarşist, kızıl ve beyaz, mistik ve nefis düşkünü” gibi (Löwy, Sayre, 2016: 9).

Amerikalı kuramcı Arthur O. Lovejoy’un da belirttiği üzere bu çelişik yapısı nedeniyle Romantizm, kendi başına bir anlam taşımayacak kadar çok anlama denk gelmektedir ve böylece ortaya çıkan şey, evrensel olduğu kadar parçalı bir yapıdır. Abrams’a göre, “çeşitliliklerine rağmen romantikler; hayat, aşk, özgürlük, umut, sevinç gibi kimi değerleri paylaşmaktadırlar. “Ortak bir yeni tin kavrayışları vardır. Bu kavrayış dışsal izlenimlerin alınmasından ziyade yaratıcı faaliyete vurgu yapmaktadır. Kısaca Romantizm, “dünyayı yansıtan bir ayna değil, kendi ışığını yayan bir lamba” (Abrams, 1971: 23) olarak tanımlanır.

Açıklık, rasyonalizm, biçim ve evrensel kuralların egemen olduğu anlayışa karşı, kültürel ve politik bir tepki olarak da konumlanan Romantizm aslında kimliğin saf olumlanması olarak karşımıza çıkar ve hiçbir belirgin yönelime bağlanamaz. Düzenin ve değerlerin tek kaynağı benlik olduğundan, romantizm temelde anti-metafiziktir (Peckham, 1961: 253).

Bir başka açıdan bakıldığında Rousseaucu romantizm, uygarlık için gerçek bir tehdit olarak tanımlanır, her türlü baskıyı ve denetimi reddeden bu ideoloji hayal gücüne yönelten bir özgürlüğü savunur.

Kuramcılar farklı görüşler sunsa da ortak nokta; Isaiah Berlin'in de vurguladığı gibi romantizmin bir Karşı-Aydınlanma tezahürü olmasıdır. "Aydınlanma felsefesinin ana ilkelerini—evrensellik, nesnellik, rasyonaliteyi reddeden Hamann, Herder ve Burke'ten Bergson'a kadar uzanan romantik müritleri sezgisel tinsel yetilere ve toplumsal yaşamın örgensel biçimlerine inançlarını ifade etmişlerdir" (Berlin, 1981: 6-20). Marksist eleştiride yer alan romantik hareketteki ortak birleştirici öge ise modern burjuva dünyasına muhalefettir. Romantizmi bir protesto hareketi olarak tanımlayan Fischer, onun kapitalist burjuva dünyasının sert üslubuna karşı tutkulu bir protesto hareketi olduğunu vurgular. Kısaca romantizm kavramı kapitalizmden anarşist bir düzleme, oradan Marksist söyleme kadar uzanan büyük bir yapıdır.

Bu nedenle Romantizm bir akımdan ziyade bir dünya görüşü (Weltanschauung) olarak tanımlanabilir. Bu nedenle romantizm belli tarihler arasında başlayıp bitmez, bunun aksine ardından gelen pek çok akım ve eğilimin içinde, kendi ışığını yayan bir lamba olarak varlığını sürdürür. Kısaca farklı ülkelerde eş zamanlı doğan ve Ön Romantizm Kara Romantizm, Ulusal Romantizm gibi farklı ayrımları bulunan eğilim, ussallığa karşı imgelem gücünü, düşü ve tutkuyu yücelten bir anlayış çerçevesinde şekillenmiştir.

1.1. Romantizm Modernite İlişkisi

Fenomenin köklerine, doğuşuna baktığımızda, romantizmi "1789 burjuva devriminin vaatleri karşısında hayal kırıklığına uğrayan toplumun bir tepkisi olarak görmek dar bir yaklaşım olabilir. Özünde bu fenomen, Fransız devriminden çok önce başlamıştır ve kapitalizmin yükselişine cevap olarak görülmektedir. Aynı şekilde pek çok kuramcıya göre akımın sonlanması da söz konusu değildir. XX. yüzyılda sanatsal hareketler aynı adla adlandırılmasa da Gerçeküstücülük, Dışavurumculuk gibi eğilimlerde Romantizmin etkileri kendi döneminde olduğu kadar etkili bir şekilde devam etmektedir. Kısaca bu bakış açısı yaklaşık XVIII. yüzyılda doğmuş bir daha da yok olmamıştır. Buradan hareketle bakıldığında XVIII. yüzyıldaki ilk romantizm hala varlığını korumaktadır çünkü Max Milner'in de belirttiği gibi "sanayi kapitalizminin doğuşuna ve gelişimine bağlı uygarlık krizi asla çözümlenmiş değildir" (Milner, 1973: 242).

Yeni bir tanımla incelendiğinde romantizm modernitenin, yani modern kapitalist uygarlığın, geçmişteki (pre-kapitalist, pre-modern) değer ve idealler adına eleştirisini temsil eder. Ve Romantizm başından beri ikili bir ışıkla, "isyan yıldızının" ve "melankolinin kara güneşi"nin (Nerval) ışığıyla aydınlanmaktadır (Löwy, Sayre, 2016: 33). Modernite kavramı sanayi devriminin yarattığı uygarlık ve ekonominin gelişmesi olarak tanımlanabilir. Max Weber, modernitenin belli başlı özelliklerini şöyle özetler; "hesap ruhu (Rechenschaftigkeit), dünyanın büyüünün bozulması (Entzauberung der Welt), araçsal rasyonalite (Zweckrationalität), bürokratik egemenlik ve sonucunda kapitalizmin ruhunun genişlemesi (Akt. Löwy, Sayre, 2016: 34).

Bu anlamda kapitalizm çok yüzlü, karmaşık bir bütün olarak karşımıza çıkmaktadır. "Pazarın hegemonyası, üretim araçlarının özel mülkiyeti, sermayenin genişlemiş yeniden üretimi, özgür emek, yoğunlaşmış işbölümü ve bunların etrafında uygarlık fenomenleri gelişir: rasyonelleşme, bürokratikleşme, toplumsal yaşamda ikincil ilişkilerin baskınlığı, şehirleşme, sekülerleşme ve şeyleşme" (Löwy, Sayre, 2016: 35). Modernite bu bütünlükten oluşur. Romantik duyarlılık kapitalizmin yarattığı uygarlığa karşı isyanı temsil ettiğinden de anti kapitalist ve anti modernist olarak değerlendirilmektedir.

Örneğin Dickens'ın Zor Günler romanının sanayi çağının ruhunu Thomas Gradgrind karakteri temsil eder. Bu figür, "bir cetveli ve terazisi olan, çarpım tablosu daima cebinde bir adamdır ve insan doğasının herhangi bir parçasını tartmaya, ölçmeye ve tutarını size doğru biçimde söylemeye daima hazırdır. Gradgrind'e göre evrendeki her şey bir rakam işidir, basit bir aritmetik hesaptır. Kısaca "Zor Günler" in tüm örgüsü rakamlara indirgenemeyen tutkulu inançtır. Romanda Dicken's, modernitenin bireylerin maddi yaşamından güzellik, renk ve hayal gücü gibi unsURLarı nasıl kovduğunu ve yaşamı yorucu ve tek tip bir rutine nasıl indirgediğini ele alır. Bu bağlamda Dickens, şehrin sokaklarını birbirine benzetir. Ona göre; bu sokakları dolduran insanlar da birbirine benzer, hepsi aynı saatte girip çıkar, aynı kaldırımda aynı adımlarla yürür vb. Bu insanlara göre her gün, bir öncekinin ve bir sonrakinin aynısıdır ve yine bu insanlara göre her yıl bir öncekinin ve sonrakinin aynısıdır (Dickens, 2000: 32-49). Kısaca romantizm, modernitenin hesap ruhuna karşı bir tavır olarak kendini göstermektedir ancak burada şu detay da gözden kaçmamalıdır. Romantizm olgusunu savunanlar, moderniteye

karşı çıkarken ve isyan ederken, modern terimlerle tepkiler verir, düşünür yazar. Dıştan bir bakış açısı geliştirmek yerine, onu içeriden eleştirir.

Romantik bakış açısını niteleyen şey, şimdiki zamanın kimi insani değerlerden yoksun olduğuna dair acı veren melankolik inançtır. Şimdiki zamanda eksik olan şey, vaktiyle az ya da çok uzak bir geçmişte vardı. Bu geçmişin temel özelliği, şimdiki zamandan farklıdır. Dolayısıyla geçmiş zaman daima idealleştirilir. Sözcüğün temel kaynaklarından biri orta çağ saray romanıdır. “Güncel dünyanın ötesinde düşlenen bir gelecek zaman imgesi, pre-kapitalist bir çağın anıştırılması kapsamında yer alır. Kayıp cennet özlemine, genellikle kaybedilen şeyin aranışı eşlik eder (Löwy, Sayre, 2016: 39-40).

Rasyonalizme karşı çıkan Romantik hareket; yalnızca sanatçılar, edebiyatçılar ve felsefeciler tarafından yaratıcı hayal gücü mottosuyla oluşturulmamıştır. Siyasal alan da bu olgunun varlığı gözlemlenmektedir. Örneğin Popülist, ütöpik - hümanist, liberter ve marksist romantizm adları ile anılan bu türler, ideolojiler bağlamında da karşımıza çıkmaktadır. Tüm bu alanlardaki esas vurgu, rasyonelliğin sağladığı evrensellik yerine bireyselliğin ön plana geçtiği bütünlükçü yapıdır. Örneğin bu yapı sanat alanında, dünyayı bir bütün olarak kavramak isteyen Romantik sanatçıların sınırların aşılması ve bütünlüklü tek bir sanat eseri yaratma çabasına denk düşmektedir. Schlegel, dünyanın “bir matematik problemi olmadığını, salt akılla kavranması mümkün olmayan bir sürü sırla ve gizemle dolu olduğunu gösteriyordu. (Krausse, 2005: 57)

Bu noktada sanat eseri aklın bir ürünü değil, artık iç sesin bir ifadesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Kısaca Romantizm, zamanın şiirleştirilmesi yoluyla yeni bir şimdi kurma yaratımına girişir, bu bağlamda modernizm olgusuna karşı çıkan ilk eğilim olma özelliğini taşımaktadır. Bu anlamda da Romantizmin, modernizmin ardılı olan post-modern tutumların ilk sinyallerinin görüldüğü bir yapıya sahip olduğu görülmektedir.

2. Romantizm Türleri ve Ülkelere göre Farkları

XVIII. yüzyılın sonu, XVIII. yüzyılın hemen başında Friedrich Hegel, Friedrich Schelling, Friedrich Schlegel ve Friedrich Hölderlin, aralarında belli yaklaşım farkları olmakla birlikte, yeni bir kuramsal yaklaşım geliştirdiler. Söz konusu “yeni kuramsal yaklaşım”, büyük ölçüde romantizmin düşünsel çıkış noktasını oluşturmaktadır. Hegel bu kuramsal yaklaşımı şöyle özetler; “İçselin kendi içine çekildiği romantikte, “dış dünyanın bütün içeriği, kendi özgürlüğü ve tikelliğine uygun olarak var-etme özgürlüğü” kazanır. Buna karşın, “gönlün öznel içselliği anlatının özsel ögesi” durumuna geldiği takdirde, gönlün “yavaş yavaş aldığı dış gerçekliğin ve tinsel dünyanın belli içeriği” aynı rastlantısallık özelliğini taşır. Bu yüzden, “romantik içsel(lik), kendisini binlerce konumda, koşulda, ilişkide, karışıklıkta ve çatışmada, doyumda, kısacası her durumda gösterir”; çünkü, aranan şey, “nesnel, kendi başına ve kendisi için geçerli olan bir içerik değil, romantik içselin kendi öznel biçimlendirmedir; gönlün dışa-vuruş ve algılayış biçimidir.” (Akt. Kula, 2009: 142)

Önceki dönemlerde romantizm olarak adlandırılmış olan şeylere yakından uzaktan benzeyen her şey ön romantik olarak adlandırıldı. Ön romantik dönem ve hareketleri tanımlamak için zamanında farklı terimler icat edilmiştir. Örneğin, “Almanya Sturm and Drang’ı “Deha Çağı” olarak adlandırıldı; İngiltere’de ise XVII. yüzyılda “Duyarlılık Çağı” denildi. Önromantizm deyimi farklı terimlerle karşımıza çıksa da, kısaca utku kazanmış usa, anlama gücünü duyarlılıktan üstün tutan anıksallığa bir tepki olarak, imgelem gücünü ve düşü yücelten yeni bir anlayışı belirtmek için kullanıldı” (Frye, 1959: 15).

Ancak batının yaşadığı bunalım ve devrim, bütün ülkelerde aynı anda patlak vermedi, aynı tarzda yaşanmadı. Her ülke kendi siyasal, toplumsal, tarihsel koşullarına ya da kendi özlemlerine göre değişik biçimlerde tepki gösterdi. Dolayısıyla “Romantizm Devrim Fransa’sı ile parçalanmış Almanya ya da İngiltere’de ki gibi birbirinden farklı ülkelerde aynı yankılara sahip olamazdı” (Claudon, 2006: 13). Romantizmin tarihsel gerçekliğinde başlangıçlar ve sonlar arasında bir süreklilik söz konusu olmadığından, eğilim homojen bir yapıya sahip değildir. Birçok romantizmin bulunmasına karşın, bunların hepsinin kendilerine özgü özellikleriyle ortak bir ideolojik gövdeye bağlı olduklarını söylemek gerekir. Kısaca tüm Romantizm türlerinde başkaldırı merkezdedir.

Metafizik olduğu kadar toplumsal ve siyasal bir başkaldırıdan söz edilebilir. Romantizmin devrimle yakın bir ilişkisi vardır. Fransız devrimi ve Sanayi devrimi, daha önceki yüzyılların tanımadığı özgünlükte bir olay haline geldi. Otoriteye ve geleneğe karşı özgürlük, bireycilik gibi kavramlar daha çok ön plana çıkmaya başladı. “1848’e kadar özgürlük kavramı sert tartışmalara neden olsa da Fransa örnek alınarak aşağı yukarı her yerde kölelik kaldırıldı.

Ülkelerin yönetim biçimi değişti, ve birçok ulus sırayla anayasalarına kavuştu, bağımsızlıklarını değilse bile milliyetlerinin tanınması hakkını elde etti. Ulus kavramı, romantik ve devrimci bir mesele olarak, tartışmaların merkezine yerleşti” (Clauon, 2006:16).



Görsel 1. Eugene Delacroix, Halka yol gösteren özgürlük, 1830, t.ü.y.b., 260 x 325 cm (URL 1).

Bu nedenle Ulusal Romantizmin doğuşu Fransa’da gerçekleşmiştir. “Halka Önderlik Eden Özgürlük” resmi (Görsel 1) ile bilinen Romantik dönemin önemli sanatçılarından Delacroix, özgürlük ideasını Caspar Friedrich David’in resimlerindeki (Almanya kanadı) gibi soyut bir kavram olarak resmetmemiştir. “Bayrağı elinde tutan kadının cisimlendirdiği “alegorik” bir figürdür, gayet somuttur ve hatta erotik çağrışımlarla yüklüdür. Delacroix’nın kendisi de devrim esnasında ayaklanmacıların safındaydı. Erkek kardeşine yazdığı bir mektupta, “Devrim için savaşmıyorsam hiç olmazsa devrim için resim yapmalıyım der” (Krausse, 2005: 61).

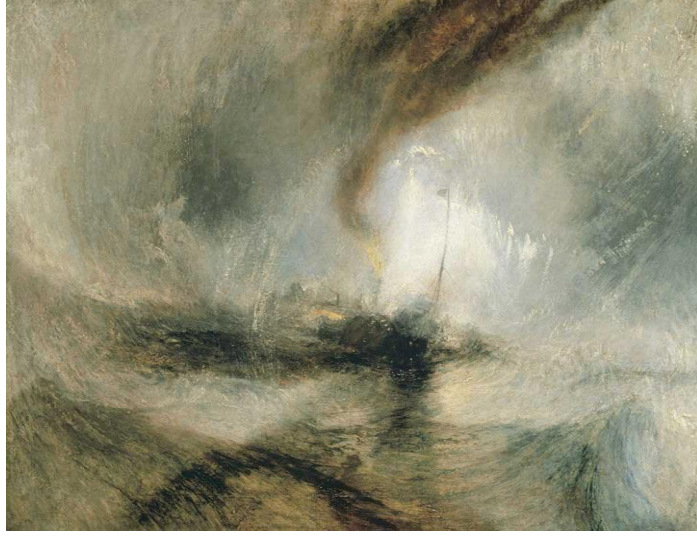
Ancak Almanya’da Romantizm daha çok doğa insan ilişkisine dayanmaktaydı. İnsanın doğadaki tanrısallığı ancak kendi içinde bulunduğunu söyleyen sanatçılar kendilerini dünyanın ruhunun bir parçası olarak hissediyorlardı. “Doğa sanatçıların gözünde hem ruhun bir aynası hem de siyasi açıdan oldukça çalkantılı Almanya’da insanın aczi karşısında bir özgürlük ve sonsuzluk simgesiydi” (Krausse, 2005: 57). Özgürlükçü düşünce sahiplerinin izlendiği baskıcı bir dönem nedeniyle Almanya’da Romantizmin heyecanı yerini hayal kırıklığına ve teslimiyet duygusuna bıraktı. “Alman Romantizminin ulusal değişim ve birlik hayalleri boşa çıkmış, politik katılım imkanları hayli kısıtlandığından vatandaşlar evlerine çekilmişlerdi. 1815–1848 arasındaki bu dönem güzel sanatlarda, mimaride ve zanaatta “Biedermeier” olarak adlandırılmıştır” (Almancada zararsız vatandaş) (Krausse, 2005: 59). Almanya’da, Fransa’daki gibi ulus devlet kavramının aksine Romantizm, öznel duygu alemi, doğa ve sezgi etrafında şekillenmiştir. Bu bağlamda Caspar David Friedrich’in resimleri doğa karşısında bireyin duygu durumunu ifade eder. Örneğin David’in engin doğa karşısında yalnızlığı göğüsleyen adamı (Görsel 2) Addison’ın “*İmgelemin Hazları*” yazısında tam olarak karşılığını bulur.



Görsel 2. Caspar David Friedrich, Bulutların üzerinde yolculuk, 1818, t.ü.y.b., 98,4 x 74,8 cm (URL 2)

“Engin kırların, işlenmemiş büyük bir çölün, birbiri üzerine yığılmış belirsiz dağ kitlelerinin, kayalıkların ya da derin uçurumların ya da uçsuz bucaksız suyun görünümü; bunlarda bizi etkileyen ne nesnenin yeniliği ne de güzelliğidir; bizi etkileyen doğanın olağanüstü yapıtlarında görülen şu sert ve kaba görkemdir. Bir nesne tarafından yutulmayı ya da kendi sınırları içinde kapatamayacağı bir şeye sarılmayı sever imgelemimiz. (Claudon, 2006: 9)

İngiltere ayağında ise Romantizm, yine doğa-birey ilişkisi içinde şekillenir. Romantizm sadece zamandan kaçmaz, aynı zamanda mekandan da kaçır. Sanatçı yaptığı manzara resimlerinde yıkıntı tutkusu ve geçen zaman duygusu arasında melankolik düşü bir atmosfer yaratır. Dolayısıyla bu yer, kaçınılmaz olarak hem ıssız hem de sakin bir yer olarak izleyicinin karşısına çıkar. Bu bağlamda “Kar Fırtınası” (Görsel 3) resminde Turner geçen zaman duygusu üzerine yoğunlaşır. Ve Turner doğadan aldığı izlenimi olabildiğince gerçekçi bir biçimde yansıtma gibi bir kaygıya sahip değildir. “Kar Fırtınası” resminde rüzgar ve tipi gibi doğa olaylarını somut biçimlerle anlatmak yerine onları resmin diline tercüme etmeyi yeğlemiştir. Sanatçı burada yansıtılmaktan çok yaratmak ile ilgilenir. İzleyici resmin içeriğini somut bir motif yoluyla değil, resmin yapılış tarzıyla kavrar. Gerçeklikle duygu dünyası arasında giderek büyüyen uçurum sonunda sanatçıları iki kampa böler (Krause, 2005: 62).



Görsel 3. William Turner, Kar fırtınası, 1842, t.ü.y.b., 91 x 122 cm (URL 3).

David'deki gibi, Turner'ın resminde de vücut bulan tenha yer de Lamartine'in şiirinde karşımıza ölümü beklemek için bir günlük sığınak olarak karşımıza çıkar. Hugo'nun İki Süvari'si böyle bir yerde yitip gider, Feischitz'ün korkunç avı burada yapılır, Peygamber kuşu burada öter ve Schumann'ın "Yalnız Çiçekler"i burada biter. Bu mekan doğa güçlerinin karşısında bir saman çöpünden başka bir şey olmayan insanın yazgısı üzerine düşünmeye çağırır bizi (Claudon, 2006: 16).

Doğayı sömürme yönündeki kapitalist ilke, onunla uyum içinde yaşama yönündeki romantik özlemle çelişir. Ayrıca toplumsal değerlerin çöküşü, tüm niteliksel insanı bağların çözülmesi, hayatın tek tipleşmesi, insanların kendi aralarındaki ve doğayla ilişkilerinin tamamen yararcı olması şeklindeki modern toplumun tüm olumsuz özelliklerinin sezgisel olarak hissedenlerin çoğu romantiktir.



Görsel 4. Henry Fuseli (Johan Heinrich Füssli) , Kabus, 1781, t.ü.y.b., 101,6 x 127 cm (URL 4).

Burjuvazinin hesap dünyası ve rasyonalitenin varlığı, dünyanın büyüünün bozulmasına neden olmuştur. Bu anlamda romantikler bunun geri kazanımı için dinsel, mistik gerçeklere geri dönüş yaptığı gibi, dünyayı yeniden büyülü bir yer kılmaya çabalarında mit, kara büyü, siyaha, astroloji, efsane, düşün ve fantastiğin gizli kalmış yönlerine başvururlar. Özellikle mit; din, tarih, şiir, dil, felsefe arasındaki büyülü kesişim noktasında yer aldığından Romantikler için önemli bir yere sahiptir. Füssli (Görsel 4), Blake, Max Klinger'den Max Ernst'e kadar. (Löwy, Sayre, 2016: 52-53) Bu da Kara Romantizmin doğuşunun nedenidir.

Mario Praz'ın Kara romantizm adını verdiği beden, ölüm ve şeytan gibi üç sözcüğün özetlediği şeyde ortaya çıkan bir yoğunlaşma söz konusudur. Ölüm ve güzelliği de melankolide birleştiren bu türün tanrısı şeytandır. Faust'tan, Poe'ya, Gogol'den Goya'ya kadar uzanan bu yolculukta; cinler, büyücüler, hortlaklar, mezarlık ışıkları ve vampirler, Kara romantizm başlığı altında üretim yapan sanatçılara ilham kaynağı olmuştur. Gizemin ve efsunun olduğu kadar gece de önemli bir yer teşkil eder romantiklerde. Novalis “*Geceye Övgüler*”inde bunu şöyle ifade eder: “Her zaman sabah olmak zorunda mı? Hiç mi sona ermeyecek yer yüzünün hükümlerliği? Uğursuz bir çaba mı söndürecek daima gecenin tanrısal atılımını? (Görsel 4) (Novalis, 2019: 52).

SONUÇ

Romantizmin 1800 – 1850’li yıllar arasında yaşadığını düşünmek yetersiz olacaktır. Gerçekte ise bu akım, sanıldığı aksine oldukça uzun süren bir yapıya sahiptir, bu nedenle bir akımdan ziyade eğilim olarak görülmesi daha doğru olacaktır. Romantizm, XVII. yüzyılda oluşmaya başlamış, farklı ülkelerde sanat türlerine göre değişik tarzlarda ortaya çıkarak hala devam ettiği varsayılmaktadır. Özünde bir başkaldırı, melankoli, yalnızlık ve devrimci bir motto bulunduğu için farklı dönemlerde sinik bir şekilde Romantizm karşımıza çıkmaktadır. “Bu yalnızlığı ve melankoliyi Auguste Macke’nin Gezintiye Çıkanlarından, Edward Hopper’ın resimlerine kadar keşfetmek mümkündür. Varoluşçuluğun temel bir ögesi, kendi varoluşu içine gömülmüş bireyin kaygısı ve başkalarınıninkine benzemeyen ölümü” romantizmin iyi bir özeti şeklindedir (Löwy, Sayre, 2016: 67).

Thomas Carlyle, “*Zamanın İmleri*” metninde, romantiklerin dünyanın mekanikleşmesi karşısındaki kaygı ve rahatsızlığını şöyle özetler: “İçinde yaşadığımız çağı tek bir sıfatla nitelememiz istense, bu çağı kahramanlığın ya da sofuluğun, felsefenin ya da ahlakın çağı olarak değil, öncelikle mekaniklik çağı olarak adlandırırız. Bu çağ iç ve dış tüm anlamlarıyla mekaniklik çağıdır. Her devlet özgür insanlara mekanik bir çarklar sistemi muamelesi yapar” (Carlyle, 1888: 230).

Sistem eleştirisi olarak incelendiğinde siyasal alanda da romantizmin farklı türleri bulunmaktadır. Popülist, ütöpik-hümanist, liberter ve marksist romantizm gibi ayrılan bu türler, ideolojiler bağlamında da romantizmin ne kadar geniş bir yelpazeye yayıldığını kanıtlamaktadır. Sanat alanında ise kendi dönemi içinde türlere ayrılan romantizm avangard harekette de karşımıza yeni bir soluk ile çıkmaktadır. XX. yüzyılın tüm avangard hareketleri içinde gerçeküstücülük kuşkusuz ki dünyayı yeniden büyüleme yönündeki romantik özlemi en üst düzeyde ifade etmiş akımdır. Andre Breton etrafında toplanmış gerçeküstücü grup, toplumsal ahlaki ve siyasal yerleşik düzene yönelik bir başkaldırı içindeydi. Breton “ilk gerçeküstücü manifestoda hayal gücünden kaynaklı her şeyi “uygarlık havası altında ilerleme bahanesiyle” ortadan kaldıran tavrı teşhir eder ve bu kısır kültürel ufuk karşısında, düşün mutlaka erkine olan inancını ileri sürer” (Breton, 1967: 19).

İmgeyi aklın ve bilincin baskıcı boyunduruğundan kurtarmak ve izleyiciye alışlagelmişin ötesinde bir görselle sarsmak isteyen Giorgio de Chirico ve Andre Masson gibi sanatçılardan oluşan gerçeküstücü grup aynı zamanda Romantik geleneğe (Novalis, Armin, Kara Romantizm vb) de bağlılıklarını dile getirmişlerdir. (Antmen, 2008: 137)

Sadece Gerçeküstücülük akımı değil Avangard hareketin başlı başına bir başkaldırı içerisinde olması, ardından gelen 68 kuşağının özgür ruh halı, çağdaş kitle kültürünün oluşması, sanatta doğa kavramının zaman içinde ekolojik bağlamlara yerleşmesi Romantizmin bir uzantısı olarak görülebilir. Özellikle ekoloji, toplumsal hareketler arasında ekonomik ve teknolojik ilerlemeyi sorgulamasıyla, insan ile doğa arasındaki kayıp uyumu restore etmeye yönelik tavrıyla moderniteye yönelik romantik eleştiriyi ileri götürmüş bir hareket olarak değerlendirilir. Günümüz sanatı da ekolojik dengelerin bozulduğu bir doğa eleştirisi getirdiğinden romantik bağlama yerleşebilir. Kısaca Romantizm farklı ülkelerde farklı koşullarda gelişse de devamlılığını koruyan ve günümüzde de varlığı hissedilen bir eğilimdir.

KAYNAKÇA

- Abrams, M. H. (1971). *The Mirror and The Lamp: Romantic Theory and The Critical Tradition*, New York: Norton Compony.
- Antmen A. (2008). *20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Berlin, I. (1981). *The Counter Enlightenment, Against the Current Essays in the History of Ideas*, Oxford UP.
- Breton, A. (1967). *Manifestus du Surrealisme*, Paris: Gallimard.
- Carlyle, T. (1888). *Signs of Times. Critical and Miscellaneous Essays*, Londra: Chapman, Hall.
- Claudon, F. (2006). *Romantizm Sanat Ansiklopedisi*, (Çev. Özdemir İnce, İlhan Usmanbaş), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Dickens, C. (2000). *Zor Günler*, (Çev. Lütfü Baydoğan), İstanbul: Adam Yayıncılık.
- Frust L. (1996). *Romanticism*. Londra: Methuen.
- Frye, N. (1959). *Toward Defining an Age of Sensibility, Modern Essays in Criticism*, New York: Clifford ed.
- Krause, C. A. (2005). *Rönesans'tan Günümüze Resim Sanatının Tarihi*, (Çev. ?) İstanbul Literatür Yayıncılık.
- Kula, O. B. (2009). Hegel'in "Alman İdealizminin En Eski Dizge Programı" ve Romantik Yazın Kuramı, *Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 26: 142.
- Löwy, M., Sayre, R. (2016). *İsyan ve Melankoli: Moderniteye Karşı Romantizm*, (Çev. Işık Ergüden), İstanbul: Alfa İnceleme.
- Lucaks, G. (1963). *La Theorie du Roman*, Paris: Denoel.
- Milner, M. (1973). *Le Romantisme* c.1. Paris: Artraud.
- Novalis. (2019). *Geceye Övgüler*, (Çev. Ahmet Cemal), İstanbul: İşbankası Yayınları.
- Peckham, M. (1961). *Towards A Theory of Romanticism: Reconsiderations*, Maryland: John Hopkin Univeristy.
- Schenk, H. G. (1996). *The Mind of European Romanticism. An Essay in Cultural History*, New York: Anchor Books.
- URL 1: https://tr.wikipedia.org/wiki/Halka_Yol_G%C3%B6steren_%C3%96zg%C3%BCr%C3%BCk Erişim Tarihi: 16.03.2021.
- URL 2: https://tr.wikipedia.org/wiki/Bulutlar%C4%B1n_%C3%9Czerinde_Yolculuk Erişim Tarihi: 16.03.2021.
- URL 3: https://tr.wikipedia.org/wiki/J._M._W._Turner#/media/Dosya:Joseph_Mallord_William_Turner_-_Snow_Storm_-_Steam-oat_off_a_Harbour's_Mouth_-_WGA23178.jpg Erişim Tarihi: 16.03.2021.
- URL 4: [https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C3%A2bus_\(tablo\)](https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C3%A2bus_(tablo)) Erişim Tarihi: 16.03.2021.

KARAKTER TASARIMINDA BİÇİMSEL YAKLAŞIMLAR

Formal Approaches in Character Design

Şadi KARAŞAHİNOĞLU¹

ÖZET

Sinemanın doğuşu, ardından da canlandırma film sektörünün oluşması beraberinde pek çok karakter tasarımının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Miki Fare, Ördek Donald, Kedi Felix, Betty Boop, Palyaço Koko ve Bugs Bunny gibi birçok karakter tasarımı canlandırma sinemasının ilk dönemlerinde üretilmiştir. Daha önceleri sadece çizgi roman ve maskot tasarımı olarak reklamlarda görülen kurgusal karakterler, yeni hareketli halleri ile büyük ilgi uyandırmış özellikle çocuk izleyicileri fazlasıyla etkilemiştir. Bu ilgi yalnızca üretildikleri Amerika Birleşik Devletleri ile sınırlı kalmamış, Miki Fare gibi figürler tüm dünyada oldukça popüler ve en bilindik karakterlere dönüşmüştür.

Diğer yandan seksenli yıllarda kişisel bilgisayar ve oyun konsollarının yaygınlaşması, video oyun sektörünün gelişmesini sağlayarak karakter tasarımına duyulan ihtiyacın başka alanlarda da artmasına neden olmuştur. İlk dönemlerinde basit ve yalın grafiklere sahip video oyunları, son yıllarda gerçekçilik ve özel efektler konusunda önemli mesafeler kaydetmiştir. Bununla birlikte yeni bin yıl sonrasında güçlü işlem becerilerine sahip taşınabilir cihazların yaygınlaşması, oynanabilirlik anlamında dokunmatik ekranların da devreye girmesi mobil video oyun pazarının oluşmasına olanak sağlamıştır. Görüldüğü üzere günümüzde karakter tasarımı, sadece çizgi film ve sinema benzeri sınırlı alanları değil birçok sektörü ilgilendiren önemli bir konu haline gelmiştir.

Bu nedenle çalışma kapsamında, karakter tasarımı konusunda dikkat edilmesi gereken hususlar kuramsal çerçevede ele alınmaya çalışılmış, literatür taraması yapılarak betimsel analiz yöntemi vasıtasıyla uzman görüşlerinin aktarılması amaçlanmıştır. Böylelikle konuyla ilgili akademisyen ve paydaşlara Türkçe bir kaynak oluşturulması hedeflenmiştir.

ABSTRACT

The birth of cinema and the subsequent formation of the animation film industry led to the emergence of many character designs. Many character designs, such as Mickey Mouse, Donald the Duck, Felix the Cat, Betty Boop, Koko the Clown, and Bugs Bunny, were produced in the early stages of animation. Fictional characters, which were previously seen only in advertisements as comic books and mascot designs, aroused great interest with their new animated forms, especially the child viewers. This interest was not limited to the United States of America, where they were produced, figures such as Mickey Mouse have turned into very popular and familiar characters all over the world.

On the other hand, the widespread use of personal computers and game consoles in the eighties led to the development of the video game industry, causing the need for character design to increase in other areas. Video games with simple and plain graphics in their early periods have made significant progress in realism and special effects in recent years. However, after the new millennium, the widespread use of portable devices with powerful processing skills and the introduction of touch screens in terms of playability have enabled the mobile video game market to form. As can be seen, character design has become an important issue that concerns not only limited areas such as cartoons and movies, but also many sectors.

For this reason, within the scope of the study, the issues that need to be considered in character design were tried to be dealt with in a theoretical framework, and it was aimed to convey expert opinions through the descriptive analysis method through literature review. Thus, it was aimed to create a Turkish resource for academicians and stakeholders on the subject.

Anahtar Kelimeler: Karakter tasarımı, canlandırma, video oyun.

Keywords: Character design, animation, video game.

EXTENDED ABSTRACT

Character design has become a very important issue in recent years and has turned into a phenomenon that concerns many industries. The subject that concerned especially the animation field in the early periods covers many sectors today. Video-mobile games, movies, TV series and advertising can be cited as examples to these areas. In addition, it is seen that these sectors are constantly developing and regularly receiving investments all over the world. For this reason, there is a great need for qualified personnel to work in the mentioned business lines today.

On the other hand, character and concept design courses have been introduced into the curriculum of schools recently; young people graduated from the design and animation departments can start working in the aforementioned fields. Also in recent times thanks to the original content and character designs produced in Turkey made significant progress in mobile gaming and video-animation sector is also observed that at the moment. It is observed that a period has begun, in particular, where foreign investors have bought Turkish gaming companies, established partnerships or provided investment support. Similarly, after the establishment of TRT Çocuk and other thematic children's channels, the Turkish animation industry has gained momentum, and many successful character designs such as Pepee, Keloğlan, Rafadan Tayfa, Niloya and Kral Şakir have been produced. In this sense, in such an environment where global competition and market shares are increasing, character designs with original and successful forms are a necessity. For all these reasons listed, the research subject emerges as a very important phenomenon and constitutes the general framework of the study.

During the research, it was observed that the historical background on character design was transferred to visual and written sources and it was observed that the basic principles were established. As cited from these sources, it can be said that successful character designs actually have some formulas. Traces of these formulas can be seen in many character designs that have already been popular. First of all, a good story structure with a background and distinctive personality traits help the character to develop during the design phase and afterwards. Then, it is also important to choose a primary shape (square, circle or triangle) suitable for the character's structure within the frame of shape language. Because these primary shapes play an important role in conveying connotations such as stubbornness, wisdom, softness, sweetness, swiftness and malice that the character wants to reflect. Subsequently, the shadows of the prepared designs should be controlled and made clear with striking features. After that, a simple color palette should be created with auxiliary colors by choosing a dominant color. At the last stage, an attractive pose of the character with a certain effect line and a little extravagant element should be prepared and presented with costumes and accessories that will strengthen the difference. When all these propositions are applied, more successful character designs can be expected.

To sum up, it can be said that character design increases its importance day by day, and the need for it is expanding thanks to the developing different sectors. Depending on the progress in recent years and it recorded a sectoral basis in Turkey thanks to the investments made in recent years increased the demand for qualified personnel is also observed. For this reason, it is thought that both the private sector and the academic community should give importance to the subject, which has such a wide framework. Adding the relevant courses to the curriculum, especially in fine arts and design faculties, may contribute positively to meeting the sectoral needs in the future. As a result, character design constitutes an important issue with many stakeholders, and it is thought that similar studies on this subject in the future can help to create original and successful productions.

GİRİŞ

Karakter tasarımı, son yıllarda çok önemli bir konu haline gelmiş, birçok sektörü ilgilendiren bir olguya dönüşmüştür. 20. yüzyılın başlarında özellikle çizgi-film animasyon (canlandırma) alanını ilgilendiren konu, günümüzde pek çok sektörü kapsamaktadır. Video-mobil oyun, sinema, dizi film ve reklamcılık bu alanlara örnek olarak gösterilebilir. Ayrıca bu sektörlerin tüm dünyada sürekli olarak geliştiği ve düzenli olarak yatırım aldığı görülmektedir. Bu sebeple günümüzde bahsi geçen iş kollarında çalışacak kalifiye personellere büyük ihtiyaç duyulmaktadır.

Diğer yandan son zamanlarda okulların müfredatlarına karakter ve konsept tasarımı dersleri girmekte; tasarım ve canlandırma bölümlerinden mezun gençler, bahsi geçen alanlarda çalışmaya başlayabilmektedir. Ayrıca son dönemlerde Türkiye’de üretilen özgün içerikler ve karakter tasarımları sayesinde video-mobil oyun ve canlandırma sektörlerinde önemli ilerlemeler kaydedildiği de gözlemlenmektedir. Özellikle yabancı yatırımcıların Türk oyun şirketlerini satın aldığı, ortaklıklar kurduğu veya yatırım desteği sağladığı bir döneme girildiği görülmektedir. Aynı şekilde TRT Çocuk ve diğer tematik çocuk kanallarının kurulmasından sonra Türk canlandırma sektörü de ivme kazanmış Pepee, Keloğlan, Rafadan Tayfa, Niloya ve Kral Şakir gibi beğeni toplamış pek çok karakter tasarımı üretilmiştir. Bu manada küresel rekabet ve pazar paylarının arttığı böylesi bir ortamda, özgün ve başarılı biçimlere sahip karakter tasarımları bir gereklilik arz etmektedir. Sıralanan tüm bu nedenlerden dolayı araştırma konusu oldukça önemli bir olgu olarak karşımıza çıkmakta ve çalışmanın genel çerçevesini oluşturmaktadır.

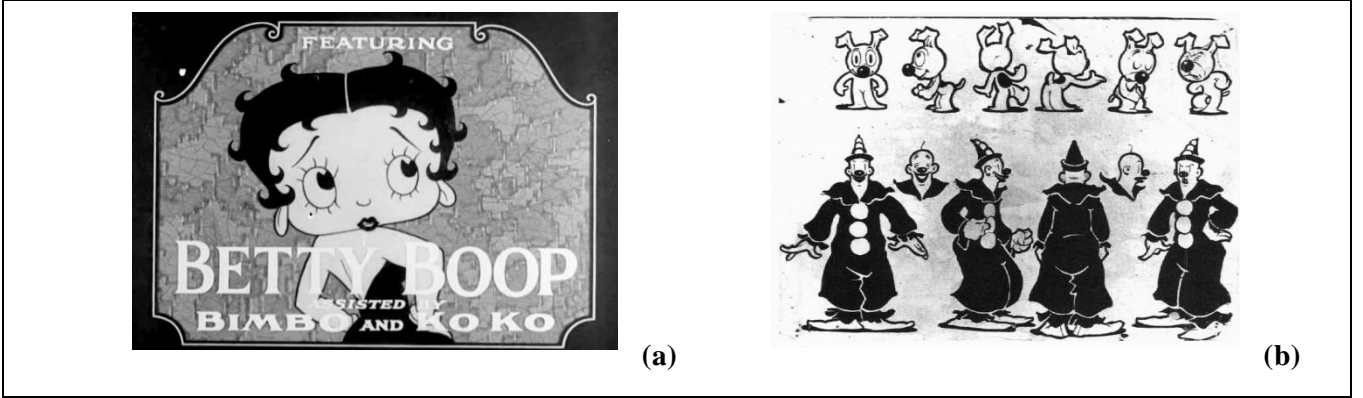
Çalışmada karakter tasarımının kısaca tarihsel sürecine değinilmiş, öne çıkan karakterlerden bahsedilmiş, tasarım sürecinde dikkat edilmesi gereken hususların kuramsal çerçevede aktarılması ve konunun muhataplarına Türkçe bir kaynak oluşturulması amaçlanmıştır. Bununla birlikte araştırma kapsamında literatür taraması yapılarak betimsel analiz yöntemi vasıtasıyla uzmanların ortaya koyduğu tasarım yaklaşımlarının sıralanması ve analiz edilmesi hedeflenmiştir.

1. Karakter Tasarımının Kısa Tarihi

“Karakter tasarımı” terimi esas olarak canlandırma filmler, çizgi romanlar ve izleyicilerin tanımlaması gereken bir veya daha fazla kurgulanmış karakterin bulunduğu oyunlar bağlamında kullanılmaktadır. Süreç, karakterin fiziksel görünümünü belirlemeye ek olarak onun konuşma kalıplarını, vücut dilini, eylemlerini vb. biçimlendirmeyi de içerebilmektedir. Sıfırdan üretilen karakter tasarımları, bu bağlamda üretim sürecinin önemli bir parçasını oluşturmakta ve nihayetinde ürünün piyasada başarılı olup olmayacağını belirleyebilmektedir.

Karakter tasarımcıları, çoğu figüratif gösterime adanmış çeşitli teknikler kullanmakta, üç boyutlu canlandırmada karakterler maketler, duruş modelleri ve hareket izleme gibi üç boyutlu yöntemler kullanılarak tasarlanmaktadır. Son yıllarda internetin yükselişiyle bu alana olan ilginin artması karakter tasarımının tanımını, film, çizgi roman ve oyun dışında karakter odaklı tasarımları da içerecek şekilde genişletmiştir. Önceleri çizgi roman ve basılı reklam benzeri ürünlerde kullanılan karakter tasarımları, sinemanın keşfi ardından canlandırma filmlerin ortaya çıkışından sonra ayrı bir konuma oturmuştur. Dönemin ilk canlandırma şirketleri arasında özgün karakterler yaratma ve çeşitli teknikler geliştirme konusunda büyük bir yarış ortamı oluşmuştur.

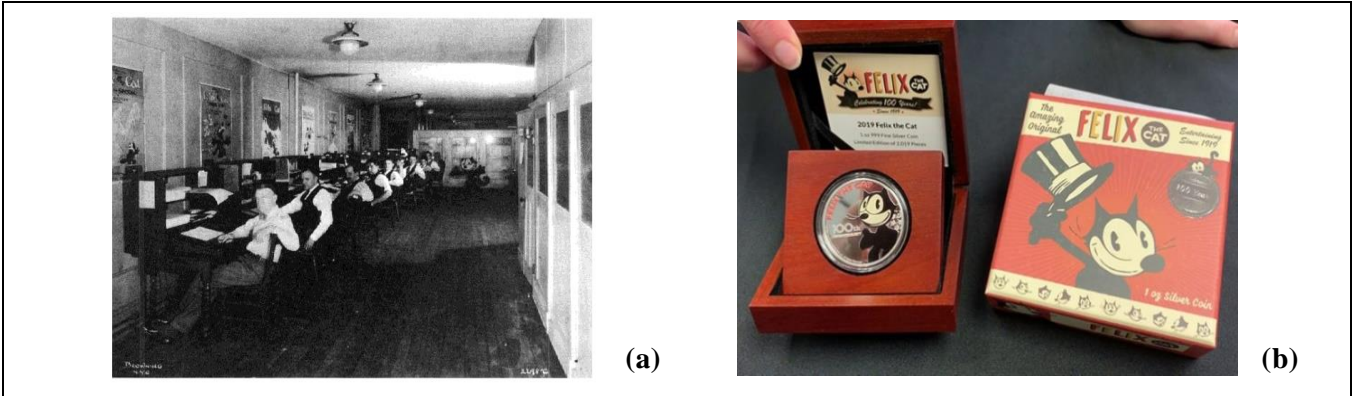
İlk canlandırma sanatçıları, gazete çizgi romanları ve karikatür dergilerinde çalışan kişilerden oluşmaktadır. Bu nedenle çizilen ve canlandırılan karakterler oldukça sert formlara sahipti (Barrier, 1999:19). Winsor McCay, Frank Moser, Emile Cohl, Earl Hurd gibi çizerler bu kategori içerisinde değerlendirilebilir. Diğer yandan, öncü canlandırma sanatçıları çok genç değillerdi. Emile Cohl, Yeni Evliler (The Newlyweds) çizgi filmlerini yaptığında ellili yaşlarında, Winsor McCay, ilk canlandırmasını yaptığında ise kırklı yaşlarının başındaydı (Barrier, 1999:16). Fakat bu ustalar, ardıl genç kuşaklara yeni bir sektörün kapılarını açarak hem canlandırma hem de karakter tasarımı konusunda ilham kaynağı olmuşlardır. Bu dönemde özellikle New York’da pek çok canlandırma stüdyosu kurulmuş, büyük film şirketlerine yönelik çalışmalar yürütülmüştür. Max Fleischer stüdyosunun Betty Boop, Palyaço Koko ve Yardımcısı Fitz gibi karakterleri de bu dönemlerde üretilmiştir (Bkz. Görsel 1a-b).



Görsel 1. a) Max Fleischer stüdyosunun Betty Boop karakterinin görüntüsü, (URL 1).

b) Max Fleischer stüdyosunun Palyaço Koko ve Yardımcısı Fitz karakterlerinin görüntüsü, (Barrier, 1999:32).

Canlandırma sinemasının ilk yıllarında hızlı üretimi sağlayabilmek için çeşitli sadeleştirme yöntemleri denenmiş, insan biçiminde (Antromorfik) pek çok hayvan karakteri bu dönemde üretilmiştir. Bu karakterlerden birisi olan Kedi Felix, 1919 yılında canlandırma sinemasının sessiz film olarak adlandırılan dönemlerinde Pat Sullivan ve Otto Messmer tarafından yaratılmıştır (Bkz. Görsel 2a). Beyaz gözleri, siyah vücudu ve dev bir sırtışıyla insansı bir kara kedi, sinema tarihinin en tanınmış çizgi film karakterlerinden birine dönüşmüştür. Ünlü kedi karakteri zaman içerisinde birçok değişim göstererek günümüzdeki halini almıştır. Karakter 2019 senesinde 100. yaş gününü kutlamış ve bunun anısına pek çok hatıra ürün piyasaya sürülmüştür (Bkz. Görsel 2b).



Görsel 2. a) Pat Sullivan ve Otto Messmer'in canlandırma stüdyosunun görüntüsü, (Barrier, 1999:32).

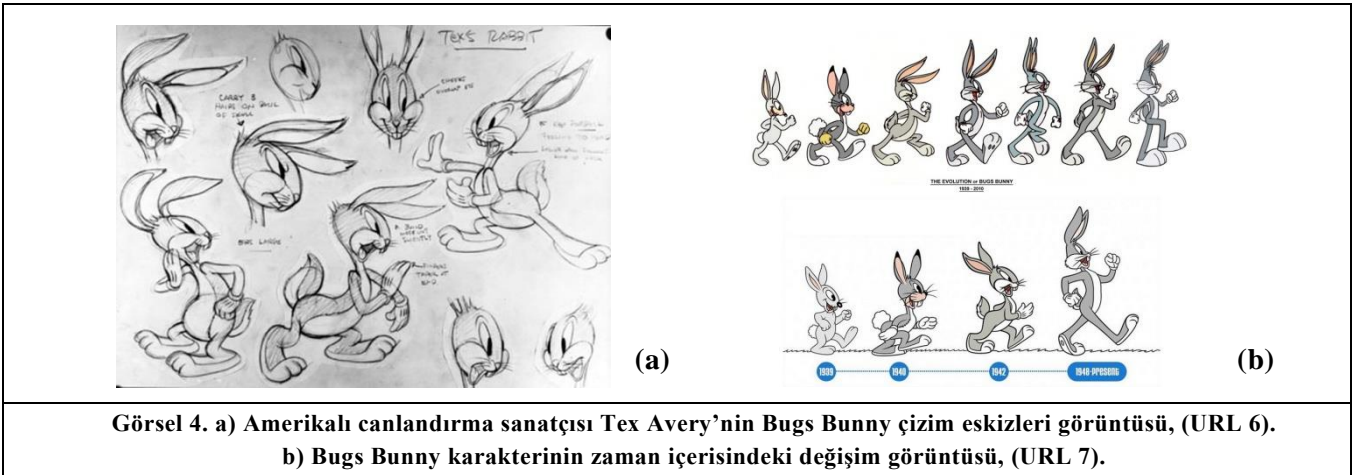
b) Kedi Felix karakterinin 100. yaş günü anısına çıkarılan gümüş para görüntüsü, (URL 2).

Canlandırma tarihinin belki de en önemli simgelerinden birisi olan Miki Fare karakteri 1928'de yaratıldıktan sonra inanılmaz bir beğeni ve popülerlik kazanmış, o tarihlerde Disney canlandırma stüdyosuna, çocuklar tarafından tebrik ve beğeni ifadeleri içeren binlerce mektup gönderilmiştir. Böylesi bir popülerliğe sahip figür, zaman içerisinde pek çok firma tarafından reklam kampanyalarında kullanılmıştır. Walt Disney'in Steamboat Willie yapımında ses ve görüntüyü eş zamanlı bir şekilde birleştirme ısrarı, film müziği eklenmiş sessiz bir çizgi film yerine gerçek bir sesli çizgi film olarak anında fark edilmiş ve sonrasında da başarılı bir şekilde karşılığını almıştır (Barrier, 1999:55). Dönemine göre ses ve müziğin eş zamanlılığı açısından devrimsel bir özelliğe sahip olan filmin, Miki ve Mini Fare karakterlerinin başarısının önünü açtığı da söylenebilir.

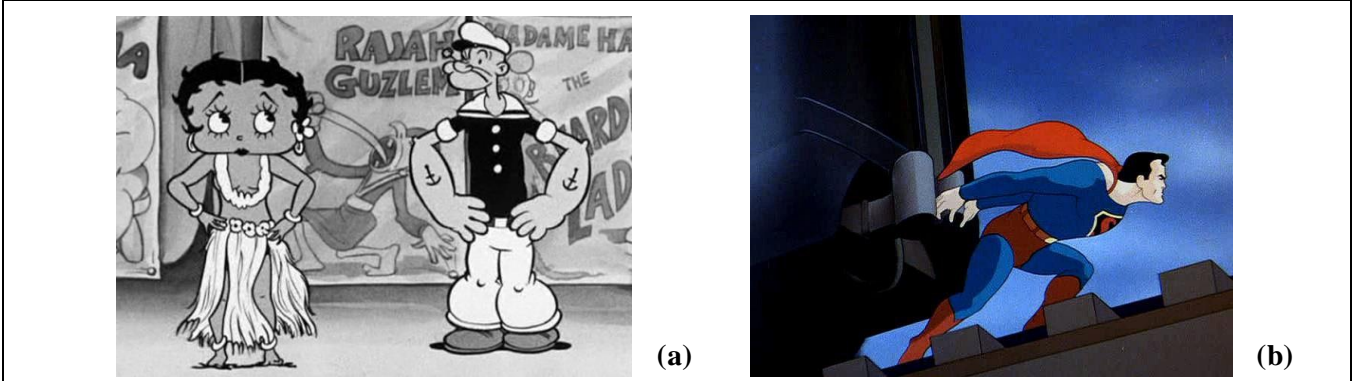
Walt Disney belki canlandırmayı bir ortam olarak icat etmemiştir, ancak onu tanımladığı ifade edilebilir. Disney, çizgi film üretiminin gidişatını önemli ölçüde değiştiren fikir ve teknikleri ile mükemmelleştirmiştir (Malt in, 1980:29). Miki ve Mini Fare karakterleri günümüze kadar olan süreçte çeşitli değişimlere uğramış ancak asıl yuvarlak formları, belirgin gölge hatları ve temel renk paletleri korunmuştur (Bkz. Görsel 3a). Disney karakter tasarımlarının başarısında akılda kalıcı formların ve belirgin gölgelerin etkisi açıkça görülmektedir. Örneğin, Ördek Donald, Ördek Daisy, Goofy ve Pluto benzeri karakterler gölgelerinden bile kolaylıkla anlaşılabilir (Bkz. Görsel 3b).



Diğer yandan Disney'in bir süre sonra rakiplerinin ortaya çıkması canlandırma sinema tarihinin gelişimi açısından önemli bir dönüm noktası olarak değerlendirilebilir. Terrytoons, Walter Lantz, Warner Bros, UPA gibi yapım şirketleri ürettikleri farklı anlayıştaki canlandırmalar ile Disney'in canlandırma sinemasının tek hâkimi olmasını engellemeye çalışmışlardır (Gökçearslan, 2008:111). Amerikan canlandırma sinemasının altın çağı olarak adlandırılan 1928-1960 yılları arasındaki bu dönemde, efsanevi sayılabilecek birçok karakter tasarımı üretilmiştir. Bu süreçte ortaya çıkan bir diğer önemli karakter ise 1930'ların sonlarında Leon Schlesinger Prodüksiyon (daha sonra Warner Bros) tarafından yaratılan ve ilk olarak Mel Blanc tarafından seslendirilen canlandırma karakteri olan Bugs Bunny'dir. Karakterin günümüzdeki hatlarının oluşturulmasında Tex Avery gibi birçok çizerin katkısı bulunmaktadır (Bkz. Görsel 4a). Ünlü tavşan karakterinin zaman içerisinde bazı değişikliklere uğradığı görülmektedir (Bkz. Görsel 4b). Merry Melodies ve sonrasında Looney Tunes kısa canlandırma serilerinin içerisinde sıklıkla yer alan tavşan karakterine; Domuz Porky, Elmer Fudd, Yosemite Sam, Ördek Daffy ve Tazmanya Canavarı gibi Warner Bros canlandırma stüdyolarına ait pek çok ünlü karakter eşlik etmiştir. Warner Bros canlandırma stüdyoları yarattığı karakterler ile halkın istediği bir mizah anlayışını bularak, Disney'i geride bırakmış, Disney'in Fare Evi'nden (House of Mouse) daha popüler hale gelmiştir. Bugün bile, Bugs Bunny ve arkadaşları, Miki Fare ile karşı karşıya geldikleri neredeyse her anketi kazanmaktadır (URL 5).

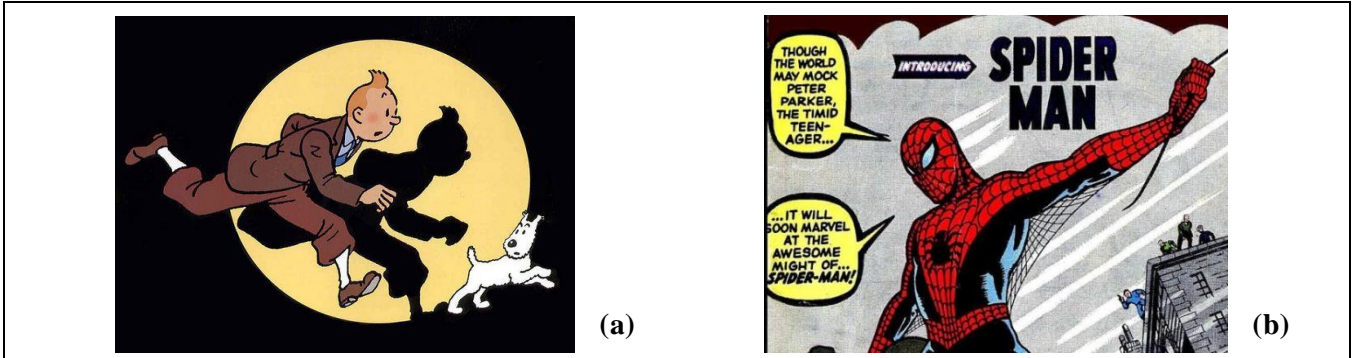


Bahsi geçen dönemdeki canlandırma stüdyoları arasındaki rekabet ortamı bir makale çalışmasına sığdıramayacak kadar çok karakter tasarımı üretilmesine neden olmuştur. Ancak bu karakterlerin en önemlileri arasında Walter Lantz'in Ağaçkakan Woody'si, Terrytoons'un Heckle & Jeckle ve Güçlü Fare'si, Ub Iwerks'in Kurbağa Flip'i ve UPA'nın Bay Magoo'su sayılabilir. Ayrıca bu dönemde çizgi roman ya da bant karikatürlerdeki ünlü karakterlerin de canlandırma filmleri hazırlanarak izleyicilere sunulmuştur. Örneğin, Elzie Crisler Segar tarafından yaratılan Temel Reis, Jerry Siegel ve Joe Shuster ile birlikte çizilen Süpermen karakterlerinin ilk kısa çizgi filmleri de altın çağ olarak adlandırılan bu dönemde gerçekleştirilmiştir (Bkz. Görsel 5 a-b).



Görsel 5. a) Temel Reis ve Betty Boob karakterlerinin birlikte yer aldığı canlandırma görüntüsü, (URL 8).
b) Süpermen karakterinin yer aldığı ilk canlandırma filminin görüntüsü, (URL 9).

Bununla birlikte, karakter tasarımlarının çizgi gibi büyüdüğü bu dönem ve sonrasında çizgi roman yayıncılığında da önemli gelişmeler yaşanmış hem Amerika kıtası hem de Avrupa kıtasında efsanevi mertebeye erişmiş çizgi roman karakterleri yaratılmıştır. Avrupa kıtasından Hergé'nin Tenten'i, René Goscinny tarafından yazılan Albert Uderzo tarafından çizilen Asteriks, Amerika kıtasından Stan Lee, Steve Ditko tarafından yaratılan Örümcek Adam, Bob Kane ve Billy Finger'in ortak üretimi olan Batman karakterleri bunlara örnek gösterilebilir (Bkz. Görsel 6a-b). Bu karakterler daha sonrasında sinema sektörünün de önemli parçası haline gelmiş pek çok çizgi roman uyarlaması film yapılmıştır. Ayrıca Freddy Krueger, Maske, Roger Rabbit, Makas Eller (Edward Scissorhands), Kaptan Jack Sparrow benzeri kurgusal figürler de karakter yaratım süreçlerinden sonra sinema yapıtlarında yerlerini almışlardır.



Görsel 6. a) Tenten çizgi roman karakterinin görüntüsü, (URL 10).
b) Örümcek Adam karakterinin ilk çizgi romanlarındaki görüntüsü, (URL 11).

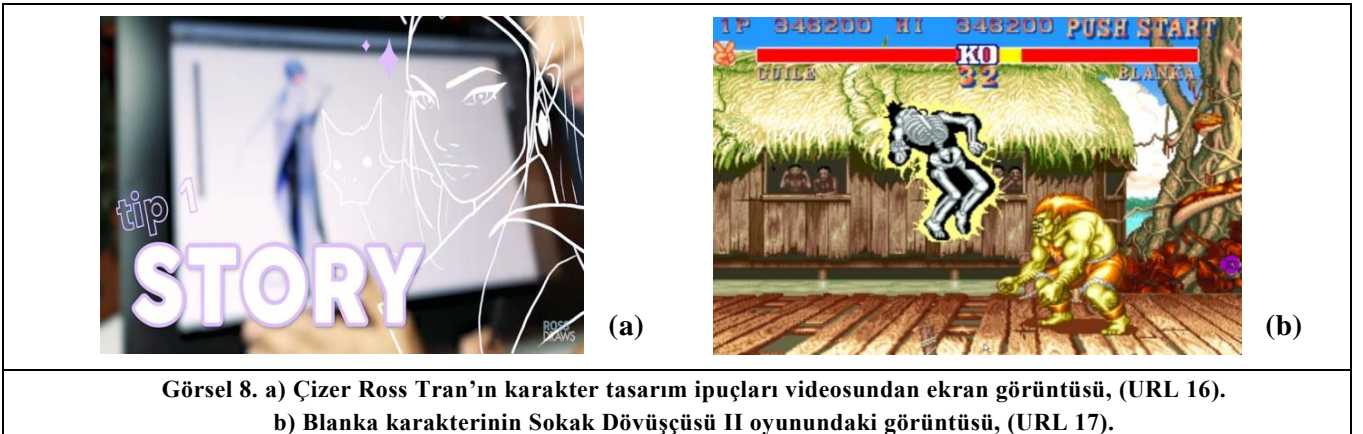
Diğer yandan, karakter tasarımına ihtiyaç duyulan önemli alanlardan bir tanesini de oyun sektörü oluşturmaktadır. Oyun salonlarında deneyimlenen ilk oyunlar, seksenli yılların sonuna doğru kişisel bilgisayarlar ve oyun konsollarının yaygınlaşması ile insanların evlerinde oynayabileceği zengin bir içeriğe dönüşmüştür. Basit grafiklere sahip Pong, Tetris, Süper Mario ve benzeri oyunlarla başlayan süreç, son yıllarda gerçekçiliğin en üst seviyeye çıktığı Tomb Raider, Red Dead Redemption 2 ve Grand Theft Auto V gibi oyunlara evrilmiştir. Bu oyunların içerisinde oldukça popüler hale gelmiş Mario, Sonic ve Lara Croft benzeri karakterler yaratılmış ve ilerleyen yıllarda eklenen yeni elemanlarla adeta bir oyun evreni oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 7a-b). Ayrıca 2010 sonrasında dokunmatik özellikli taşınabilir cihazların yaygınlaşması ile birlikte mobil oyun pazarı gelişmeye başlamış, karakter tasarımına ihtiyaç duyulan yeni bir sektörün oluşmasına neden olmuştur. Angry Birds, Cut the Rope: Om Nom, Subway Surfers ve Clash of Clans benzeri mobil oyunlarda önemli ve oldukça başarılı oyun karakterleri yaratılmıştır. Hatta Angry Birds, Warcraft ve Konuşan Tom gibi bazı oyunlar o kadar popüler hale gelmiştir ki uzun metrajlı sinema filmleri ve çizgi film serileri üretilmiştir. 2020 senesine bakıldığında oyun pazarının yaşanan salgının da etkisiyle %9,3 büyüyerek 159 milyar dolar seviyelerine geldiği belirtilmektedir (URL 12). Bununla birlikte Türk oyun sektörü son yıllarda adımı küresel pazarda duyurmaya ve hatta rekor denebilecek başarılarla imza atmaya başlamıştır. Peak Games ve Rollic Games ABD'li oyun şirketi Zynga tarafından 1,8 milyar dolar ve 168 milyon dolar ile satın alınmış, 2020 yılında oyun sektöründe gerçekleşen hisse satışı işlemleri de yaklaşık 2 milyar dolarlık hacim yaratmıştır. Tüm bu gelişmeler, oyun sektörünü en fazla yatırım alan sektör konumuna taşımıştır (URL 13).



2. Karakter Tasarımında Biçimsel Yaklaşımlar

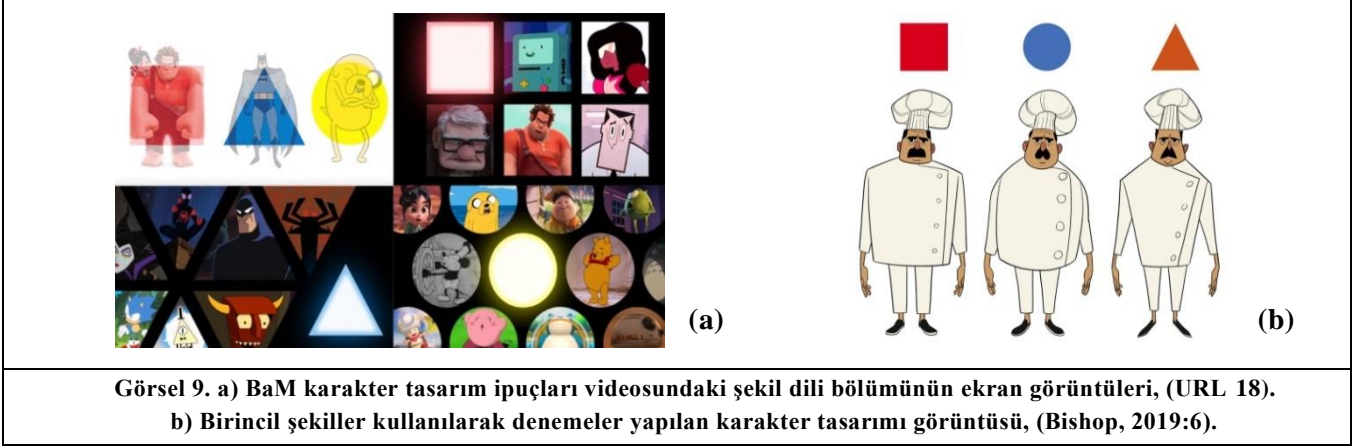
Yukarıda tarihsel gelişimine kısaca değinilmeye çalışılan karakter tasarımında belirli kuramsal yaklaşımlar ortaya çıkmış; ilk başlarda deneme yanılma yöntemi ile yapılan işler, ilerleyen yıllarda tamamen profesyonel bir altyapıya dönüşmüştür. Bu süreçlerin sonunda pek çok kitap ve benzeri yayın çalışmasının yanında son yıllarda da eğitici video içerikleri üretilmeye başlanmıştır. Bu yayınlardaki temel noktalar araştırmanın bu bölümünde sıralanarak aktarılmaya çalışılmıştır.

Birçok çizer ve tasarımcı, karakter tasarımına geçilmeden önce tasarlanacak karakterin güçlü bir hikâyeye sahip olması gerektiğini belirtmektedir. Ünlü çizer ve karakter tasarımcısı Ross Tran da paylaştığı YouTube eğitim videolarında bu konuya değinmekte ve başarılı karakter tasarımı ipuçlarında öykü ögesini birinci sıraya yerleştirmektedir (Bkz. Görsel 8a). Hikâye, iyi bir karakter tasarımının önemli bir parçasıdır. Çizime başlamadan önce her bir karakterin arka hikâyesini ve kişilik özelliklerini geliştirmek için zaman ve çaba harcamak, daha güçlü ve daha kapsamlı bir karakter tasarımına sahip olunmasını sağlamaktadır. Karakter tasarımcısı olarak akılda tutulması gereken şey, karakterlerin her zaman hikâyeye hizmet ettikleridir (Tillman, 2011:5). Örnek verilecek olursa Japon Capcom firmasının piyasaya sürmüş olduğu Sokak Dövüşçüsü (Street Fighter) video oyun serisindeki tüm karakterlerin kendine has öyküleri bulunmakta, kişilik özellikleri ile karakterler daha güçlü hale getirilmektedir. Şöyle ki hikâyeye göre Blanka karakteri, Jimmy adında bir çocukken Amazon yağmur ormanlarında meydana gelen bir uçak kazasında kaybolmuş, kazadan sonra elektrikli yılan balıklarına maruz kalarak elektrik gücüne sahip olmuştur. Bunun sonucunda mutasyona uğrayarak görünüşü değişmiştir (Bkz. Görsel 8b).

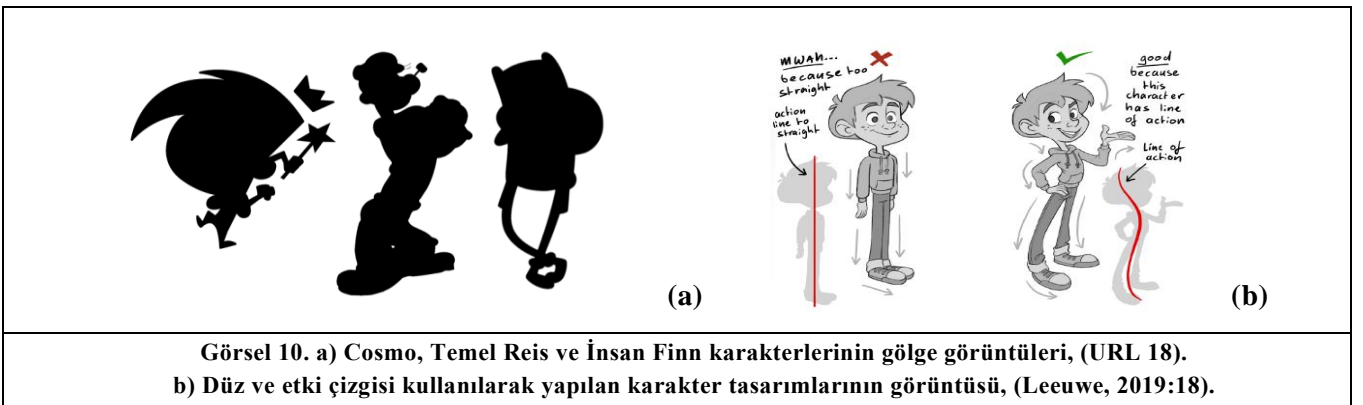


Hikâye yapısı oturtulduktan sonraki çizim aşamasında kare, daire ve üçgen gibi şekillerin kullanılması karakter tasarımında yaygın olarak kullanılan yöntemlerden birini oluşturmaktadır. Şekil dili (shape language) olarak adlandırılan bu yöntemde kare formlar: istikrar, güven ve inat; daire formlar: arkadaş canlısı, yumuşak, sıcak ve mutlu; üçgen formlar: keskinlik, tehlike ve hız gibi çağrışımlarda bulunabilmektedir (Bkz. Görsel 9a). Basitçe söylemek gerekirse, şekil dili anlamı iletmek için şekilleri kullanmaktadır. Farklı şekiller içimizde farklı tepkiler yaratarak bazı duygu veya anlamlarla gördüğümüz şeyleri ilişkilendirmemize neden olmaktadır (Bishop, 2019:2). Birincil şekilleri kullanmak, gerçekten güçlü karakterler oluşturulmasına yardımcı olabilmekte, karakterinize ekstra anlamlar katabilmektedir. Bir kare gerçekten güçlü ve sabit, bir çember arkadaşça olma

eğiliminde ve bir üçgen kararlı olabilmektedir. Üçgen formlar aynı zamanda dengesiz, tehlikeli ve dinamik de görünebilmektedir. Bu nedenle hem kahramanlar hem de kötüler için genellikle üçgen şekiller kullanılmaktadır (Leeuwe, 2019:38). Görsel 9a'daki örnekte görüldüğü üzere kare formlar, Bimo, Carl Fredricksen, Oyunbozan Ralph ve Profesör Utonium benzeri sert, bilge karakterlerde; daire formları, Miki Fare, Winnie the Pooh, Curby ve Köpek Jake gibi sevimli yumuşak karakterlerde kullanılmaktadır. Üçgen şekiller ise Batman ve Sonic gibi iyi karakterlerin yanı sıra Bill Cipher ve Maleficent gibi kötü karakterlerde de tercih edilebilmektedir. Görsel 9b'deki örnek çalışmada ise, birincil şekillerden her biri kullanılarak bir tasarım yapılmış, oran-orantı ve pozlar aynı olmasına rağmen ortaya çıkan karakter hissinin nasıl değiştiği açıkça görülmektedir.

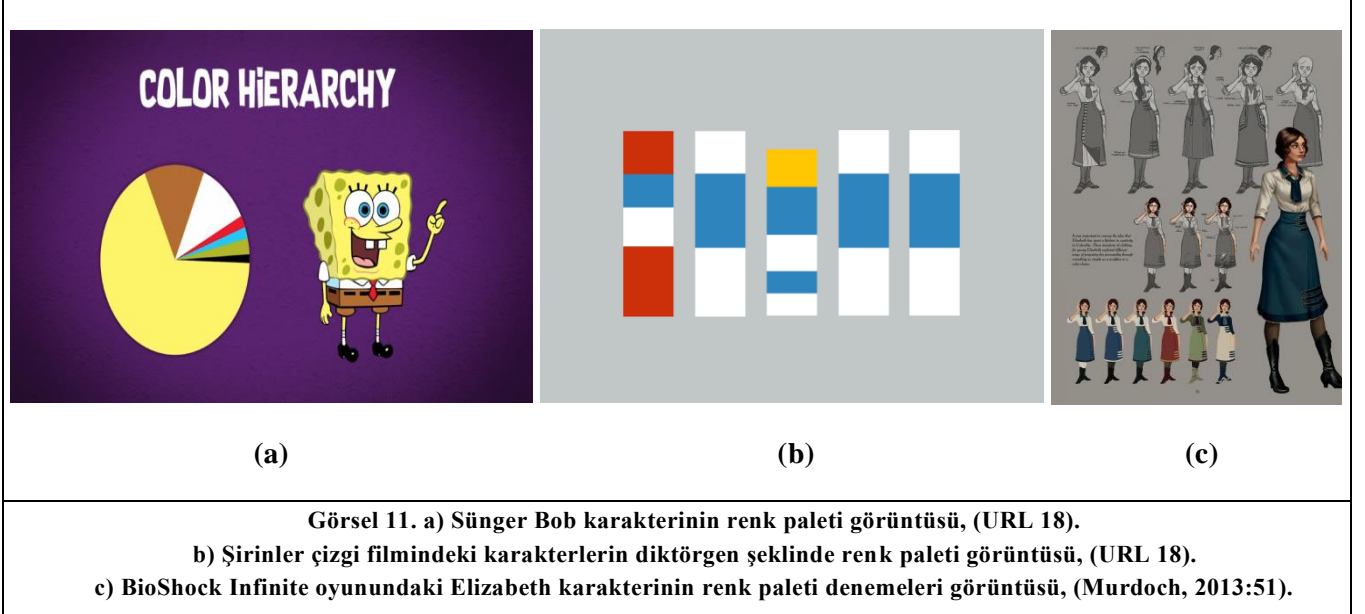


Bir diğer önemli konuyu ise karakter tasarımlarında özgün gölgelerin oluşturulmasıdır. Ünü çok yaygın olarak kabul edilen karakter tasarımlarının sadece gölgelerine bakıldığında bile anlaşılabilirlikleri görülmektedir (Bkz. Görsel 10a). Bu nedenle karakter tasarımı yapılırken çizimlerin tamamen siyaha çevrilerek etkilerinin kontrol edilmesi, çizer ve canlandırma sanatçıların birçoğu tarafından tavsiye edilmektedir. Amerikalı ünlü canlandırma sanatçısı Preston Blair de öyküyü iki boyutta tanımlamak ve anlatmak için gölgelerin çok değerli olduğunu belirtmektedir (1994:178). Karakterleri gölge yoluyla incelemek hem çizginin hem de şeklin analizini geliştirebilmektedir. Bu nedenle, kurgusal bir karakterin üretiminde hayati bir tasarım aracı olmasının yanı sıra, görsel yapı çözümüne yardımcı olmak için de kullanılabilir (Sloan, 2015:30). Bununla birlikte karakter tasarımları yapılırken oluşturulan pozlar ilgi çekici olmalı ve robot ya da cansız mankenleri çağrıştıracak duruşlardan uzak durulması gerekmektedir (Bkz. Görsel 10b). Önden bir görünüm çizerken bile simetriden kaçınılmalı, simetri kullanımı karakter tasarımlarını oyuncak bebekler gibi çok sert gösterebilmektedir. O yüzden basit bir etki çizgisi kullanmak karakter tasarımında büyük bir fark yaratabilmektedir (Leeuwe, 2019:18).



Karakter tasarımının genel hatları oturtulduktan sonra dikkat edilmesi gereken bir diğer hususu ise renk paleti oluşturmaktadır. Başarılı karakter tasarımlarının oldukça sade ve akılda kalıcı renk paletlerinin olduğu bilinmektedir. Bu nedenle palet yaratılırken bir renk hiyerarşisi belirlenmeli baskın bir renk seçilerek diğer renkler onu destekleyecek şekilde kullanılmalıdır. Örneğin Sünger Bob karakteri başarılı bir renk paletinin en özgün yaratımlarından birini temsil etmektedir (Görsel 11a). İyi tasarlanmış bir renk paleti sadece dikdörtgen şekillerde bile karakterlerin anlaşılmasına olanak sağlayabilmektedir. Görsel 11b'deki örnekte görüldüğü üzere Şirinler çizgi filminin başarılı bir renk paleti bulunmakta ve her bir karakter kolaylıkla tahmin edilebilmektedir.

Diğer yandan renklerin de bir dili var olmakta, karakter tasarımında tam bir kesinlik içermese de sarı: neşe ve mutluluk, kırmızı: tehlike ve seksilik, yeşil ise güvenlik gibi kavramları çağrıştırabilmektedir. Ayrıca karakter tasarımları yapılırken, çalışmanın konsepti, kapsadığı zaman ve mekânın ruhuna uygun renk kombinasyonları denenerek içlerinden en uygun olanı seçilmeye çalışılmalıdır (Bkz. Görsel 11c). Karakterlerin renk şeması, izleyicilere bağdaştırma konusunda yardımcı olabilmektedir. Geleneksel olarak siyah ve koyu renkler, kötülerle veya kötü karakterlerle ilişkilendirilirken açık renkler, iyi karakterlerle ilişkilendirilmektedir. Kırmızı, sarı ve mavi gibi güçlü renkler geleneksel olarak çizgi romanlardaki kahraman karakterleri için kullanılmaktadır. O nedenle karakter tasarımına uygun renk paletinin kullanıldığından emin olunmalıdır (URL 19).

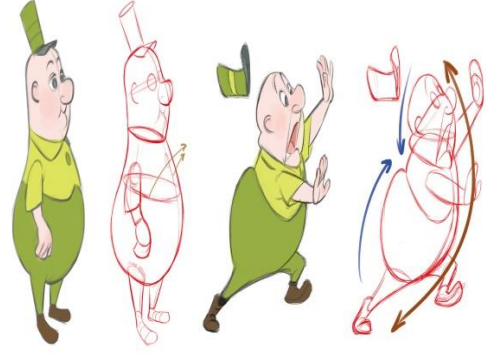


Karakter tasarımında bir başka konuyu ise abartı (exaggeration), büzülme ve esneme (squash and stretch) etkeninin kullanılması oluşturmaktadır. Abartı ögesinin gerekli görülen yerlerde kullanılması, karakterlerin başarısını ve akılda kalıcılığını arttırabilmektedir. Frank Thomas ve Ollie Johnston 'Hayat yanılsaması Disney canlandırması' (The illusion of life Disney animation) kitabında aktardığı üzere, Walt Disney abartı etkeninin inandırıcılığı pekiştirdiğini düşünmekte, canlandırma sanatçılarında çizimlere abartı ekleme konusunda büyük bir baskı yapabilmektedir (1995:67). Belki de bu baskı Disney karakterlerinin başarısındaki etmenlerden birini oluşturmaktadır.

Abartı ögesinin en güzel kullanım örneklerinden birisini Simpson Ailesi'nin oluşturduğu söylenebilir. Kocaman göbeği, iki tel saç bulunan kel kafası ile baba karakteri Homer Simpson; aşırı kabarık saç, ince vücut yapısı ile anne karakteri Marge Simpson ve yuvarlak gözleri, keskin saç hatları ile diğer çocuk karakterlerinde abartı ögesinin oldukça başarılı şekilde kullanıldığı ifade edilebilir (Bkz. Görsel 12a). Büzülme ve esneme ise gözlem temelli, bazı nesnelerin hareket halinde olduğunda şekillerini diğerlerinden daha fazla değiştirmesine dayanan bir tasarım ilkesidir. Hareket halindeyken sert bir nesnenin formu tutarlı kalırken, elastik bir nesnenin formu hareket veya basınca anında reaksiyon gösterebilmektedir. Aslında oldukça faydalı olan bu canlandırma tekniği, iki boyutlu karakterlere daha akıcı bir görünüm vermek için tasarım anlamında etkili olabilmektedir (Tulp, 2019:84). Görsel 12b'deki örnek karakter tasarımında görüldüğü üzere farklı pozlar esnasında vücudun bir kısmı esneyerek diğer kısmın büzülmesini sağlayabilmektedir.



(a)



(b)

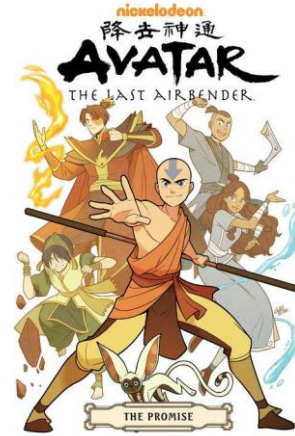
GörSEL 12. a) Simpson Ailesi'nin karakter tasarım görüntüsü, (URL 20).

b) Büzülme ve esneme ilkesi kullanılan karakter tasarım görüntüsü, (Tulp, 2019:90).

Son olarak dikkat edilmesi gereken öğelerden biri olarak kostüm tasarımlarından bahsedilebilir. İlgi çekici kostümler karakterlerin daha belirgin olmalarına olanak sağlayarak onlara güç, bilgelik, çocuksuluk, kadınsılık, erkeksilik ve benzeri etkiler katabilmektedir. Örneğin Sailor Moon ve Avatar çizgi filmlerindeki karakterlerin hepsinin kendine özgü kostümleri ve pozları bulunmakta, asıl çizim ve gölge hallerinde bile karakterler arasında ayırım kolaylıkla yapılabilmektedir (Bkz. GörSEL 13a-b). Kusano'ya göre kostüm, tasarımına bağlı olarak bir yenilik haline gelebilmekte ve karakteri çok çekici bir hale getirebilmektedir. Bu nedenle çok önemli bir teknik olarak görülebilmektedir (2003:56). Mattesi de kostümlerin, çizilen karakteri başka bir seviyeye taşıyabildiğini; şekiller, renkler, dokular ve desenler ile tasarımcılar için yeni fikirler, seçimler ve deneyimler dünyasına yol açabildiğini ifade etmektedir (2008:95).



(a)



(b)

GörSEL 13. a) Sailor Moon karakterlerin kostüm ve poz görüntüsü, (URL 21).

b) Avatar the Last Airbender karakterlerin kostüm ve poz görüntüsü, (URL 22).

SONUÇ

Araştırma sırasında, karakter tasarımı konusunda oluşan tarihsel birikimin görsel ve yazılı kaynaklara aktarıldığı görülmüş ve temel ilkelerin oluşturulduğu gözlemlenmiştir. Bu kaynaklardan aktarıldığı üzere başarılı karakter tasarımlarının aslında bazı formüllerinin olduğu söylenebilir. Zaten popüler olmuş pek çok karakter tasarımında bu formüllerden izler görülebilmektedir. Öncelikle alt yapısı olan iyi bir öykü yapısı ve belirgin kişilik özellikleri, karakterin tasarım aşaması ve sonrasında karakterin geliştirilmesine yardımcı olmaktadır. Ardından şekil dili çerçevesinde karakterin yapısına uygun bir birincil şeklin (kare, daire veya üçgen) seçilmesi de önem arz etmektedir. Çünkü bu birincil şekiller karakterin yansıtmak istediği inatçılık, bilgelik, yumuşaklık, sevimlilik, hızlilik ve kötücüllük benzeri çağrışımları aktarmada önemli bir rol oynamaktadır. Akabinde hazırlanan tasarımların gölgeleri kontrol edilerek çarpıcı özellikler ile belirgin hale getirilmelidir. Bunun sonrasında ise hâkim bir renk seçilerek yardımcı renkler ile birlikte yalın bir renk paleti oluşturulmalıdır. En son aşamada karakterin belirli bir etki çizgisine sahip biraz da abartı ögesi eklenmiş çekici bir pozu hazırlanarak, farklılığı güçlendirecek kostüm ve aksesuarlar ile sunulmalıdır. Tüm bu önermeler uygulandığında daha başarılı karakter tasarımlarının ortaya çıkması beklenebilir.

Özetlenecek olursa karakter tasarımının her geçen gün önemini arttırdığı, gelişen farklı sektörler sayesinde kendisine duyulan ihtiyacın genişlediği söylenebilir. Son yıllarda Türkiye’de sektörel bazda ilerleme kaydedildiği ve buna bağlı olarak kalifiye eleman talebinin son dönemlerde yapılan yatırımlar sayesinde arttığı da gözlemlenmektedir. Bu nedenle böylesi geniş bir çerçeveye sahip konuya hem özel sektör hem de akademik çevrenin önem vermesi gerektiği düşünülmektedir. Özellikle güzel sanatlar ve tasarım fakültelerinde konuyla ilgili derslerin müfredatlara eklenmesi gelecek dönemlerde sektörel ihtiyaçların karşılanmasında olumlu yönde katkı da sağlayabilecektir. Sonuç olarak karakter tasarımı birçok paydaşı olan önemli bir konuyu oluşturmakta ve bu konu üzerine gelecek dönemde yapılacak benzer çalışmaların, özgün ve başarılı üretimlerin ortaya çıkmasına yardımcı olabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Barrier, M. (1999). *Hollywood Cartoons American Animation in Its Golden Age*, New York: Oxford University Press.
- Bishop, R. (2019). "Shape Language" *The Character Designer*, İsveç: 21D Sweden AB.
- Gökçearsan, A. (2008). Canlandırma Sinemasında Mizahın Kullanımı, *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2: 103-132.
- Kusano, Y. (2003). *Super Character Design & Poses Vol.2 Heroine*, Tokyo: MPC Publishing Co. Ltd.
- Leeuwe, M. (2019). *How to Draw Characters*, Hollanda: E-book.
- Maltin, L. (1980). *Of Mice and Magic: History of American Animated Cartoons*, New York: McGraw-Hill.
- Matessi, D. M. (2008). *Force Character Design from Life Drawing*, Oxford: Focal Press.
- Murdoch, J. (2013). *The Art of BioShock Infinite*, Milwaukee: Dark Horse Books.
- Sloan, J.S. R. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*, Florida: CRC Press.
- Thomas, F. ve Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life Disney Animation*, New York: Disney Editions.
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*, Oxford: Focal Press.
- Tulp, W. (2019). "Squash and Stretch" *The Character Designer*, İsveç: 21D Sweden AB.
- URL 1: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2f/Betty-boop-opening-title.jpg>, Erişim Tarihi: 23.03.2021.
- URL 2: <https://i.ytimg.com/vi/jVtxtFzOKE4/maxresdefault.jpg>, Erişim Tarihi: 26.03.2021.
- URL 3: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71aOviokgCL.AC.SL1500.jpg>, Erişim Tarihi: 05.03.2021.
- URL 4: <https://i.pinimg.com/736x/8d/d1/9a/8dd19aab820aa2ce94ab0c8e163e8e72.jpg>, Erişim Tarihi: 05.03.2021.
- URL 5: <https://www.cineline.com/movie-news/movie-stuff/the-history-of-the-disney-vs-warner-bros-feud/>, Erişim Tarihi: 25.04.2021.
- URL 6: <https://s3.amazonaws.com/s3.timetoast.com/public/uploads/photos/6437359/texsrabbit.jpg>, Erişim Tarihi: 06.03.2021.
- URL 7: <https://www.deviantart.com/polskienagrania1990/art/Bugs-Bunny-s-Evolution-through-the-years-829616394>, Erişim Tarihi: 13.04.2021.
- URL 8: <https://freemasonry.bcy.ca/fiction/images/popeye.jpg>, Erişim Tarihi: 13.04.2021.
- URL 9: <https://i.pinimg.com/736x/85/de/31/85de31528a8c71cfeec14b6a769f3e3c.jpg>, Erişim Tarihi: 15.04.2021.
- URL 10: https://miro.medium.com/max/564/1*i4gJHXoAajkpOf1mWiKUuw.jpeg, Erişim Tarihi: 15.04.2021.
- URL 11: https://townsquare.media/site/622/files/2016/06/CA_AmazingFantasy15.jpg?w=980&q=75, Erişim Tarihi: 15.04.2021.
- URL 12: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023/>, Erişim Tarihi: 17.04.2021.
- URL 13: <https://www.bloomberght.com/en-fazla-yatirim-alan-sektor-oyun-sektoru-2277211>, Erişim Tarihi: 17.04.2021.
- URL 14: <https://i.pinimg.com/originals/5b/75/a3/5b75a30574491f6e1b14f7cdaae40e2e.png>, Erişim Tarihi: 18.04.2021.
- URL 15: <https://tombrainer.square-enix-games.com/en-us/media/all/2vhhcb>, Erişim Tarihi: 18.04.2021.
- URL 16: <https://www.youtube.com/watch?v=v6IPsEPOiKM>, Erişim Tarihi: 19.04.2021.
- URL 17: <https://wp-media.patheos.com/blogs/sites/501/2013/07/sfii.jpg?w=614>, Erişim Tarihi: 19.04.2021.
- URL 18: <https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM>, Erişim Tarihi: 20.04.2021.
- URL 19: <https://pixel77.com/10-tips-design-characters-pro/>, Erişim Tarihi: 25.04.2021.
- URL 20: <https://idsb.tmgrup.com.tr/ly/uploads/images/2020/06/29/43538.jpg>, Erişim Tarihi: 21.04.2021.
- URL 21: <https://qph.fs.quoracdn.net/main-qimg-c1b455946ccf878f640ed9342b69019a>, Erişim Tarihi: 23.04.2021.
- URL 22: <https://image.ebooks.com/previews/210/210051/210051445/210051445.jpg>, Erişim Tarihi: 28.04.2021.

ÜÇ BOYUTLU YAZICILARIN DOĞAL HAYATIN SÜRDÜRÜLEBİLİRLİĞİ ALANINDA KULLANIMI

The Use of Three-Dimensional Printers in The Field of Sustainability of Natural Life

Merve Nil KÜÇÜKERBAŞ¹

ÖZET

İlk kez 1970'li yılların başında keşfedilen üç boyutlu yazıcı teknolojileri başlangıçta sadece plastik prototipler üretmekteyken günümüzde ise plastiğin yanı sıra metal, cam, beton ve seramik gibi pek çok malzemeyle üretim yapabilmektedirler. Seramik malzeme çok geniş kullanım ve üretim alanına sahiptir. Öyle ki bu alanlar geleneksel üretimden endüstriyel tasarım ürünlerine, sağlık sektöründen savunma ve uzay sanayiine varacak kadar geniş bir yelpazededir. Seramik üretiminde kullanım alanlarını iyice genişleten ve yerini her geçen gün daha da sağlamlaştıran üç boyutlu yazıcılar seramik alanı dahil kullandıkları tüm alanlarda devrim niteliğinde yenilikler yapılabilmesini de sağlamaktadırlar. Yüzyıllar boyunca doğayı sınırsız bir kaynak olarak gören insanoğlu doğal kaynakları hoyratça kullanarak çevresel birtakım sorunların ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Özellikle sanayi devriminden sonra hızla gelişen teknolojinin düşüncesizce kullanımını doğal kaynakların hızla tükenmesinde ve doğanın kirlenmesine sebep olmuştur. Günümüzde doğal kaynakların hızla tükenmesi ve buna ek olarak insan nüfusundaki hızlı artış doğal kaynakların sürdürülebilirliği açısından yeni çözüm arayışını da zorunlu hale getirmiştir. Üç boyutlu yazıcı teknolojileri özellikle son zamanlarda sürdürülebilir yaşam alanında da aktif rol oynamaktadır. Son yıllarda dünyanın dört bir yanında geliştirilen projelerle topraksız tarım, mercan resiflerinin yeniden canlandırılması, eko-sürdürülebilir konut gibi doğal yaşamın sürdürülebilirliğini arttıracak projelerle doğaya yüksek oranda katkı sağlayan üç boyutlu yazıcılar bu alanlarda da kullanımlarını giderek yaygınlaşmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Doğal yaşam, sürdürülebilirlik, seramik, üç boyutlu yazıcı, teknoloji

ABSTRACT

Three-dimensional printer technologies, which were first discovered in the early 1970s, initially produced only plastic prototypes, but today they can produce many materials such as metal, glass, concrete and ceramics as well as plastic. Ceramic materials have very wide usage and production area. These areas are in a wide range from traditional production to industrial design products, from the health sector to the defense and space industry. Three-dimensional printers, which expand their usage areas in ceramic production and strengthen their place day by day, also enable revolutionary innovations in all areas where they are used, including the ceramic field. For centuries, human beings, who regarded nature as an unlimited resource, have caused some environmental problems by using natural resources rudely. The thoughtless use of technology, which developed rapidly especially after the industrial revolution, caused the rapid depletion of natural resources and pollution of nature. Today, the rapid depletion of natural resources and the rapid increase in the human population have made it necessary to seek new solutions for the sustainability of natural resources. Three-dimensional printer technologies have been playing an active role in sustainable living, especially recently. In recent years, Three-dimensional printers, which contribute to nature with projects that will increase the sustainability of natural life such as soilless agriculture, revitalization of coral reefs, and eco-sustainable housing, are becoming increasingly common in these areas.

Keywords: Natural life, sustainability, ceramics, three dimensional printer, technology.

EXTENDED ABSTRACT

Every new demand of the human being who has been modernizing day by day on the history page has brought the rapid and continuous development of technology. The unlimited needs and demands of human beings have led to the thoughtless use of technology, which developed rapidly especially after the industrial revolution. In addition to the increasing consumption rate with the developing technology, the rapid increase in the world population has caused the limited natural resources to rapidly decrease and become polluted. The increase in industrialization brought along urbanization, developments in technology and economy disrupted the balance between resources and needs, and the desire for social development began to become a threat to the future of humanity. The rapidly increasing environmental problems have led humanity to think and act together for a common solution. This solution, on the one hand, provides social development and prosperity, on the other hand, it is to be able to use its natural resources in a way that is sufficient for the existing human population and future generations. The concept of sustainability emerges at this point. The concept of sustainability is generally; It is used to mean to continue, to maintain, to support, to provide. The main feature of this concept is that it concerns the future of humanity and includes the protection of the resources of the area where it is used. In this context, the sustainability of natural life; It can be defined as an approach that attaches importance to protecting the ecological balance and human health while enabling social development, and aims to leave a livable natural environment to future generations by ensuring the rational management of natural resources (Tıraş, 2012: 60-66).

As in every field, using the developing technology for good or bad is always a choice in the hands of humanity. Three-dimensional printer technologies, which were developed in the early 1970s to produce plastic prototypes, are actively used today in many areas such as medicine, space industry, defense industry, art and design, and architecture. Three-dimensional printers have shown a very rapid technological development in parallel with the increase in their usage areas. Today, Three-dimensional printers can produce with materials such as metal, glass, concrete, ceramics as well as plastic materials.

It is an exciting development that Three-dimensional printer technologies have recently begun to take an active role in projects in the field of nature sustainability. Developed regarding the sustainability of the natural life around the world; Three-dimensional printers, which are increasingly used in projects such as soilless agriculture, revitalization of coral reefs, eco-sustainable houses, contribute to the nature at a high rate.

Three-dimensional printers save time and manpower in the production phase of new generation projects related to the sustainability of natural life, as well as working by using renewable energy sources such as wind and solar energy. Other reasons for the preference of three-dimensional printers in production are that materials obtained directly from nature, recyclable or compatible with nature can be used as building materials. Thus, while Three-dimensional printer technologies provide cost savings in projects, they allow the construction of units compatible with nature.

Although there are some research teams that prefer to use materials such as concrete and metal as mortar material in projects in the field of sustainability of natural life, ecologists think that such materials may cause various damages to the natural areas they are in over time. For this reason, clay material is generally preferred as a mortar material in these types of projects. The main reasons for this are that this soil-based material adapts to nature and does not pollute the environment in which it is built. Apart from that, this material provides sustainability in production as it is easily accessible. It is affordable and recyclable. It can be easily enriched with some natural additives and made suitable for the structure of the projects to be used.

In this study, the usage areas of Three-dimensional printers using soil and clay materials in projects related to sustainability of nature and the economical use of world resources and the advantages they provide in these areas are discussed.

GİRİŞ

Sürdürülebilirlik kavramı; kökeni itibarı ile Latince “Sustinere” kelimesinden gelmektedir. Bu kavram; devam ettirmek, sürdürmek, desteklemek, sağlamak, anlamlarında kullanılmaktadır. Pek çok farklı alanda kullanılan sürdürülebilirlik kavramının temel özelliği, insanlığın geleceğini konu edinmesi ve kullanıldığı alanın kaynaklarının korunmasını içeriyor olmasıdır. Sürdürülebilirlik kavramı gerçekte yiyecek, sağlık, eğitim ve barınma gibi insan refahının en önemli unsurlarını içine alan bir kavramdır.

Sanayi devriminden sonra seri üretim alanındaki teknolojik gelişmeler ve hızlı nüfus artışı üretim miktarında da artışa sebebiyet vermiş ve dolayısıyla bu durum kaynakların tüketimini de arttırmıştır. İnsan artan tüketim ve üretim ihtiyacını karşılamak için sınırsız bir kaynak olarak gördüğü doğayı umursamazca kullanmıştır. İnsanın ihtiyaçlarının sonsuzluğu, taleplerinde sonsuzluğunu gerektirmiş, ortaya çıkan yeni talepler teknolojinin gelişimini devam ettirmesini sağlamıştır (Tıraş, 2012: 58-59-66).

Çağımızda hala gelişmekte olan teknoloji; 21. yy. insanın alışkanlıkları ve yaşam biçimleri ile ilgili önemli değişimler yaratmıştır. Üç boyutlu yazıcılar, bilgisayar destekli tasarım programları, robot kollar gibi pek çok teknolojinin günlük hayatta aktif olarak kullanılması bu etkileşimine kanıt olarak gösterilebilir (Kayalıoğlu, Hakan, 2020: 1533). Sürekli gelişen fikirler ve projelerle paralel olarak üç boyutlu yazıcı teknolojileri de hızla gelişmiş ve kullanım alanları yaygınlaşmıştır.

Her alanda olduğu gibi teknoloji alanının da kötüye kullanılması sonucunda doğal kaynakların hızla tükendiği ve kirlendiği gözlemlenmektedir. Ancak üç boyutlu yazıcı teknolojilerinin son zamanlarda doğal yaşamın sürdürülebilirliği alanında kullanımının artması oldukça heyecan verici bir gelişmedir.

Günümüzde doğal yaşamın sürdürülebilirliği ile ilgili projeler gerek çeşitli üniversitelere bağlı gerekse bağımsız araştırma ve tasarım ekiplerinin yanı sıra bağımsız tasarımcılar tarafından da yürütülmekte ve geliştirilmeye devam etmektedir.

Bu projelerde harç malzemesi olarak genellikle kil malzeme tercih edilmektedir. Bunun temel sebebi beton ve metal gibi malzemelerin zaman içinde buldukları doğal alanlara çeşitli zararlar verebileceği düşüncesidir. Diğer bazı sebepler ise toprak temelli bu malzemeye kolay ulaşılabilmesi ve böylece üretimde sürdürülebilirlik sağlanması, malzemenin doğal bazı katkı maddeleriyle kolayca zenginleştirilerek kullanılacak projelerin yapısına uygun hale getirilebilmesi, uygun fiyatlı ve geri dönüştürülebilir olmasıdır.

1. Eko-Sürdürülebilir Mimari Projelerde Üç Boyutlu Yazıcıların Kullanımı ve Sağladığı Avantajlar

Doğal yaşamın sürdürülebilirliği ve dünya kaynaklarının tasarruflu kullanımı ile ilgili projeler incelendiğinde İtalyan tasarım ekibi olan WASP’ın – World’s Advanced Saving Project (Dünyanın Gelişmiş Tasarruf Projesi) bu kapsamda geliştirdiği eko-sürdürülebilir konut projelerinin ön plana çıktığı görülebilir (URL 7: 1). Dünya kaynaklarının mevcut dünya nüfusuna yetecek kadar çok olmadığı düşüncesinden yola çıkan WASP’ın bu projedeki öncelikli amacı hem yazıcıların kurulduğu çevredeki malzemeleri kullanarak hem de rüzgâr ve güneş enerjisi gibi doğal ve yenilenebilir enerji kaynaklarından yararlanılarak üç boyutlu yazıcılar yardımıyla yaşam alanları inşa etmektir. (URL 12: 4-5-6).

Eko-Sürdürülebilir konut projelerinde temel inşa malzemesi olarak konutun inşaa edileceği bölgeden aldıkları toprağın içine bir miktar saman, kum, kireç yada bazı doğal atıklar ekleyerek inşa ettikleri yapıların düşük maliyetli ve inşa edildikleri çevreye uyumlu yapılar olmasını hedeflemiş olan WASP (URL 8: 7-10-11) bu hedeflerine paralel olarak inşaa harcının içine bölge şartlarına uyum sağlayarak yetiştirecek tohumlar da katarak mimari alanında yenilikçi bir yaklaşım geliştirmiştir (URL 7: 4).

Ekim 2018’de piyasaya sürülen ve ekibin üç boyutlu yazıcı ile üretilmiş ilk mimari konut modeli olan Gaia, WASP ekibinin kendi tasarımı olan Crane WASP adındaki üç boyutlu yazıcı ile üretilmiştir (URL 2 : 5). Dünyanın ilk modüler ve çok seviyeli üç boyutlu yazıcısı olan Crane WASP, tekil ve daha kapsamlı mimari işleri birlikte inşa etmek için özel olarak tasarlanmış bir yazıcıdır (URL 3 : 2).

Gaia, neredeyse sıfır çevresel etkiye sahip, hem enerji hem de iç mekan sağlığı açısından yüksek performanslı bir konut modülüdür. Üç boyutlu yazıcılarla birkaç hafta gibi kısa bir sürede basılan yapı, baskıda kullanılan malzemeler ve özel duvar yapısı sayesinde hem kışın hem de yazın iç mekandaki hava sıcaklığını ılık ve konforlu bir sıcaklık aralığında tuttuğundan, Isıtma veya soğutma işlemleri için enerji kullanmaya gerek duyulmamakta böylece enerji kaynaklarının tüketiminde tasarruf sağlanmasına katkı sağlamaktadır.

Gaia'nın inşasında ekibin üretim için özel olarak hazırladığı bir karışım kullanılmıştır. Bu karışımın içeriğinde % 25 (% 30 kil,% 40 silt¹ ve% 30 kum) oranında sahadan alınan toprak % 40 saman doğranmış pirinçten elde edilen bitkisel lifler, % 10 hidrolik kireç ve % 25 pirinç kabuğu bulunmaktadır. Elde edilen harç işlenebilir duruma gelip homojen bir hal alana kadar ıslak tava değirmeninde karıştırılır.

Üç boyutlu yazıcı teknolojilerinin kısa sürede grift yapılar üretebilmesi, bu tip yenilikçi yapıların geleneksel inşaat sistemleriyle üretilmesini imkansız kılmaktadır. Bu açıdan incelendiğinde üç boyutlu yazıcılar yeni bir inşaat pratiğini de mümkün kılmaktadır. Yapının üç boyutlu yazıcıyla basılan duvarlarının kalınlığı 40 cm olup toplam 30 metrekare duvar alanı için üretim süresi 10 gün olarak hesaplanmıştır. Tüm bu özellikleriyle Gaia düşük maliyetli yeni bir eko-sürdürülebilir konut modeli olarak karşımıza çıkmaktadır (URL 1) (Resim 1).



Resim 1. 2018'de piyasaya sürülen ilk üç boyutlu mimari konut modeli olan Gaia, (URL 15).

2012 yılından bu yana çömlekçi eşek arısından ilham alarak, en kısa sürede ve mümkün olan en sürdürülebilir şekilde üç boyutlu yazıcılarla basılan konutlar yaratan WASP'ın bir diğer eko-sürdürülebilir konut projesi ise TECLA adını verdikleri yerel araziden alınan tamamen yeniden kullanılabilir, geri dönüştürülebilir malzemeler kullanılarak oluşturulan yeni bir dairesel konut modelidir. Tamamen yerel topraktan elde edilen, karbon-nötr ve her türlü iklime uyarlanabilen yeni bir dairesel konut modeli olan TECLA adını Technology and Clay (Teknoloji ve Kil) 'den almaktadır. Proje, yerel hammaddelerin değerinin dijital tasarımla güçlendirildiği binalar ve yeni yerleşim alanları için benzersiz bir bakış açısını temsil etmektedir. Projenin çift kubbeli tasarımı aynı zamanda hem çatı hem de dış cephe kaplaması rollerini üstlenerek konutu her yönden yüksek performanslı hale getirmektedir. Tüm bunların yanı sıra bu proje üç boyutlu yazıcı teknolojilerinin inşaat süreçlerini optimize ederek enerji ve insan kaynaklarını en aza indirerek yeni yaşam alanları inşa edilebileceğinin göstergesi niteliğindedir (URL 3) (Resim 2-3).

¹ Silt, kumdan küçük kilden büyük taneli malzemeye verilen isimdir. Genelde 0,002 milimetre ile 0,1 milimetre arasındaki alüminyum silikatlardan oluşur (URL 27).



Resim 2. İtalyan tasarım ekibi WASP'ın geliştirdiği üç boyutlu yazıcı ile üretilen TECLA ev prototipi, (URL 16).



Resim 3. İtalyan tasarım ekibi WASP'ın geliştirdiği üç boyutlu yazıcı ile üretilen TECLA ev prototipi ve duvar yapısı, (URL 17).

Üç boyutlu yazıcı teknolojisinin insan gücü, enerji ve zaman açısından sunduğu avantajlar çimento gibi eski geleneksel ve kirlenici malzemeler kullanıldığında öncekinden daha hızlı bir küresel kirlenmeye yol açabilir. Tüm bu tehlikelerin farkında olan WASP'ın devrim niteliğindeki yenilikler sağlayabilecek bir başka projesi ise kilin kururken küçülmesini engellemek amacıyla yazılabilir karışıma bazı yabancı bitki tohumlarının eklenmesi üzerine kuruludur. Tohumların kilin içindeki nemi emerek büyümesi ve büyüyen köklerin tamamen doğal gömülü bir tür "zırh" haline gelerek kendi içinde sürdürebilir bir habitat oluşturması amaçlanmaktadır. Böylece kilin kuruyarak küçülmesi sorununa kullanışlı bir çözüm sunulurken kökler sayesinde pekişecek olan malzemenin de daha kalıcı bir şekilde sabitleneceği ve böylece değişmeden tamamen kurumaya olanak sağlanacağı düşünülmektedir. Mimari, botanik ve üç boyutlu baskı uzmanlarından oluşan ekip bu konuyla alakalı araştırmalarını sürdürmektedir (URL 7) (Resim 4).



Resim 4. İtalyan tasarım ekibi WASP'ın yeşil ev projesi kapsamında geliştirdiği ve Di+LAB tarafından yapılan ilk denemeler, (URL 18).

2. Mercan Resiflerinin Korunması ve Restorasyonu Alanında Üç Boyutlu Yazıcıların Kullanımı

Doğal yaşamın sürdürülebilirliği alanındaki bir diğer önemli proje ise mercan resiflerini korumak ve yeniden canlandırmak amacıyla çeşitli araştırma grupları tarafından yürütülen projelerdir. Mercan resifleriyle ilgili çalışmalar yapan ekiplerin bazıları beton malzeme kullanarak üç boyutlu yazıcıyla üretilmiş formlar elde ederken bazı ekipler ise gemi gibi metal malzemeleri direk deniz tabanına batırarak doğal yaşamın gelişmesine katkı sağlamaya çalışmaktadır. Fakat araştırmacılar bu tip malzemelerin uzun vadede deniz tabanına zarar verebileceğini veya suyun kimyasını değiştirebileceğini düşünmektedir. Bu sebeple bazı araştırma ekipleri çevresel etkiyi en aza indirebilmek için baskı malzemesi olarak kil tercih etmektedir (URL 5).

Bu ekiplerden biri Hong Kong Üniversitesi'ndeki (HKU) bilim insanlarından oluşan araştırma ekibidir. Bu ekip Hoi Ha Wan Deniz Parkı'ndaki bir mercan resifini onarmak amaçlı uyguladıkları proje kapsamında; resiflerde yeniden mercan yetişmesini teşvik etmek için özel olarak dizayn edilmiş kompleks yapılara sahip 128 altıgen kil karo tasarlamış ve üç boyutlu yazıcıda yazdırmıştır. Yazdırdıkları karoları körfezin etrafındaki üç bölgeye yerleştiren ekip, bu özel tasarım pişmiş toprak karoları kullanarak kumlu deniz tabanına tutunamayan mercanlar için sert bir temel oluşturmayı ve böylece hayatta kalma şanslarını artırmayı amaçlamıştır (Resim 5-6).

Zaman içinde gelişebilecek çökmeleri önlemek için altıgen formda ve toplam altı ayaklı olacak şekilde tasarlanan bu karoların her biri 65 cm çapında ve 20 kg ağırlığındadır. 1125 °C sıcaklıkta pişirilen karolar mercanların yüzeye bağlanmasını kolaylaştırmak için özel bir tasarıma sahiptir. Körfezdeki en yaygın üç farklı mercan türünden alınan örnekler deniz tabanına yerleştirilen bu karolar üzerine konuşlandırılmıştır. Bu süreçte araştırmacılar yapay resifleri doğal göstermeyi başarmış ve böylece diğer deniz canlılarının da yaşayıp gelişebileceği bir habitat yaratabilmişlerdir. Kullanılan karo desenlerinden en uygun olanını belirlemek için araştırmacılar veri toplayıp kontroller yapmaya devam etmektedirler (URL 6).



Resim 5. Hong Kong Üniversitesi'nden (HKU) bilim insanlarından oluşan araştırma ekibinin, Hoi Ha Wan Deniz Parkı'ndaki bir mercan resifini onarmak için geliştirdikleri altgen seramik karolar, (URL 19).



Resim 6. Hoi Ha Wan Deniz Parkı'ndaki bir mercan resifini onarmak için geliştirilen altgen seramik karoların körfez tabanına yerleştirilişi, (URL 20).

Son yıllarda üç boyutlu yazıcılar yosun büyümesini teşvik etmek ve denizlerdeki doğal yaşamı korumak amacıyla yaygın biçimde kullanılmaktadır. Bu yazıcıları kullanarak mercan resiflerine katkı sağlamayı amaçlayan bir diğer kuruluş ise Ohio merkezli bir kuruluş olan SECORE International'dır (URL 11 : 2). Mercan resiflerinin korunması ve restorasyonu alanında önde gelen bir kuruluş olan SECORE International (SEXual CORal REproduction- Eşeyli Mercan Üremesi), üç boyutlu yazıcılar alanında önemli bir araştırma ekibi olan Emerging Objects (Gelişen Objeler) ile iş birliği yaparak seramik malzemeyle üretilmiş mercan tohumlama üniteleri oluşturmuştur. Mercan larvalarına habitat oluşturmak amacıyla gerçekleştirdikleri ortak proje kapsamında ürettikleri tasarımın temel amacı; üretilen seramik formların resife manuel olarak tutturulması ve üzerine yapay tohumlama yapılması yerine, mercanların form

üzerinde doğal yollarla kendiliğinden yerleşebilmelerini sağlamaktır. Mercanların tutunabilecekleri bir zemin yaratılıp bu sayede resiflerin kendilerini restore etmelerini sağlayacak ortamın oluşturulması amaçlanmaktadır. Mercan larvalarının yerleşmeleri için oldukça cazip olan bu tohumlama üniteleri vahşi yaşamdaki mercanların düşük olan hayatta kalma oranlarını artırmaktadır.

Bu proje kapsamında Emerging Objects (Gelişen Objeler), California Bilimler Akademisi, Autodesk Vakfı ve SECORE bilim adamlarıyla birlikte, altı farklı modelde tohumlama ünitesi prototipi tasarlanmış ve daha sonra Boston Ceramics (Boston Seramik) ile ortaklık kurarak Guam, Curaçao, Avustralya, Barbados, Meksika gibi dünyanın çeşitli yerlerinde test edilen toplam 3.600 adet, üç boyutlu yazıcıyla basılmış seramik tohumlama ünitesi üretmişlerdir (Resim 7-8-9-10).

Seramik malzemeye uygun üç boyutlu baskı teknikleriyle üretilen tohumlama üniteleri üzerinde yapılan gözlemler sonucunda, bu ünitelerinin yosun gibi rakip organizmaların büyümesini engellerken mercanların yerleşmesi için uygun dokulardan oluştuğu sonucuna varılmıştır. Tohumlama üniteleri bu özelliklerinin yanı sıra deniz tabanındaki yarıklara ve deliklere tutunarak resife bağlanmayı sağlayan bir forma sahip olacak şekilde tasarlanmıştır. Bu özellikler ünitelerin bir yandan deniz tabanına kolayca tutunmalarını sağlarken diğer yandan ise mercanları yırtıcılardan korumaktadır. Tüm bu yenilikler mercan resifi restorasyonundaki sorunlara çözüm getirilmek amacıyla atılmış önemli adımlardır (URL 4).



Resim 7. Emerging Objects tarafından tasarlanıp üretilmiş mercan tohumlama ünitesi prototipi, (URL 21).



Resim 8. Emerging Objects tarafından tasarlanıp üretilmiş farklı modellerdeki mercan tohumlama ünitesi prototipleri, (URL 22).



Resim 9. Emerging Objects tarafından tasarlanıp üretilmiş farklı modellerdeki mercan tohumlama ünitelerinin okyanus tabanına yerleştirilmesi, (URL 23).



Resim 10. Mercan tohumlama ünitelerinin okyanus tabanındaki görüntüsü, (URL 24).

3.Topraksız Tarım Alanında Üç Boyutlu Yazıcılar Kullanılarak Üretilen Tasarımlar

Üç boyutlu yazıcı teknolojileri mimaride ve doğa dostu projelerde kullanılmaya devam ederken yeni nesil tasarımlarla da ekolojiye dolaylı yoldan katkı sağlamaktadır. Hem yenilikçi hem doğa dostu bu tasarımlardan bir tanesi ise topraksız tarım ile evde bitki yetiştirebilmek için bir alternatif yöntem sağlayan hidroponik saksılardır. Kelime anlamı olarak hidroponik; besin çözeltisi içerisinde desteksiz olarak bitki yetiştiriciliği anlamına gelmektedir (Bahçecilik-hidroponik sistemler, 2008 : 3).

2018 yılında endüstriyel tasarımcı Eran Zarhi ve eko-girişimci Elad Burko'nun girişimleri ve tasarım süreçleri sonucunda ilk örnekleri ortaya çıkan hidroponik saksılar malzeme, form ve tasarım açısından geliştirilerek günümüzdeki halini almışlardır. Ürünün gelişim aşamasında formu oluşturmak için parametrik² tasarım kullanılmıştır. Bu ilk parametrik tasarımdan yola çıkılarak birkaç prototip oluşturularak çeşitli tohum ve bitkilerle test edilmiştir. Algoritma³ ve tasarım testlerden elde edilen veriler doğrultusunda bitkilerin gelişimine uygun hale geliştirilmiştir. Tasarım günümüzde tamamen ya da kısmen üç boyutlu yazıcılar kullanılarak üretilmektedir.

Ekibin seramik malzemeyle üretilmiş tevaplanter adını verdikleri bu hidroponik saksı özel tasarımı sayesinde bitki tohumlarının eşit ve yeterli oranda sulanmasını sağlayarak topraksız tarım için elverişli ortam oluşturmaktadır. Dekoratif bir vazodan oluşan bu yeni nesil seramik saksılar iç kısımlarındaki boşluk sayesinde dış yüzeyde yetişecek bitkiler için bir su deposu görevi de görmektedir. Bitkiler veya bitki tohumları su ihtiyaçlarını tasarımın iç yüzeyinde bulunan sudan karşılarlarken tasarımın yüzeyinde yer alan yuva benzeri girintiler ve yüzey dokusu köklerin dış yüzeye tutunmasını sağlamaktadır (URL 9) (Resim 11-12).

Evde topraksız tarım yapılabilmesine olanak sağlamanın yanı sıra estetik görünümüleriyle de dikkat çeken bu hidroponik seramik saksılar; yüzeylerinde keten, chia, karabuğday, su teresi gibi yenilebilir bitki tohumlarının filizlenebilmesi için çok elverişlidirler. Bu tip tohumların saksı yüzeyinde bir iki hafta kadar kısa bir süre içinde büyüüp filizlendiği gözlemlenmiştir. Ayrıca, ormanlarda veya su kaynaklarına yakın alanlarda doğal olarak büyüyen begonyalar, orkideler, eğrelti otları, etçil bitkiler, yosunlar gibi bitkilerin de bu yeni nesil saksıların yüzeyine doğal ortamlarındaymış gibi tutundukları ve hayatta kaldıkları tespit edilmiştir (URL 10).

² Parametrik terimi, matematikten (parametrik denklem) kaynaklanır ve bir denklemin veya sistemin nihai sonucunu değiştirmek veya değiştirmek için düzenlenebilen belirli parametrelerin veya değişkenlerin kullanımına atıfta bulunur (URL 13).

³ Orta Çağda ondalık sayı sistemine göre son zamanlarda ise iyi tanımlanmış kuralların ve işlemlerin adım adım uygulanmasıyla bir sorunun giderilmesi veya bir sonuca en hızlı biçimde ulaşılması işlemi (URL 14).

Topraksız tarım alanında büyük avantajlar sağlayan bu yeni nesil hidroponik seramik saksıların farklı yorumları ülkemizde de pek çok farklı tasarımcı tarafından üretilmektedir (Resim 13).



Resim 11. Eran Zarhi ve Elad Burko'nun tarafından tasarlanan hidroponik seramik saksı, (URL 25).



Resim 12. Eran Zarhi ve Elad Burko'nun tarafından tasarlanan hidroponik seramik saksı, (URL 26).



Resim 13. Fatih Aslan tarafından tasarlanıp üretilen kare prizma formu hidroponik seramik saksı örneđi, (Fatih Aslan).

SONUÇ

Doğduđu andan itibaren çevreyle doğrudan etkileşim içinde olan insan gelişen teknolojinin yardımıyla refah seviyesini yükseltmek için doğayı kullanmış ve yaşadığı çevreyi değiştirmiştir. Özellikle sanayi devrimi ile birlikte insanoğlunun doğa ile olan ilişkisinde negatif yönde bir artış görülmektedir. Gelişen teknolojinin fütursuz kullanımı doğal kaynakların hızla tükenmesine ve tüm canlıların geleceğini tehdit edecek boyutta çevresel bozulmalara yol açmıştır. Oysaki insan refahının devamlılığı, çevrenin ve doğal kaynaklarında devamlılığıyla doğrudan bağlantılıdır.

Doğal kaynakların sınırlı olduğu ve tükenebileceği gerçeği karşısında çevrenin korunması ve bu durumun süreklilik arz etmesi kaçınılmaz olmaktadır. Bu bağlamda geliştirilebilecek çözüm önerileri doğal kaynakların tasarruflu kullanılarak, gelecek nesillere de aktarılmasının sağlanması olarak özetlenebilir. Bu durum ancak toplumların tüketim toplumu olmaktan sıyrılarak çevre dostu, bilinçli tüketim yapan, doğaya saygılı toplumlara dönüşmesiyle mümkündür (Tıraş, 2012: 57-65).

Gelişen teknolojinin iyi yönde kullanımı doğal kaynakların, mevcut nüfusun ve gelecek kuşakların ihtiyaçlarını gözeterek, doğru ve tasarruflu tüketilmesini sağlayacaktır. Bu noktada üç boyutlu yazıcı teknolojileri doğanın sürdürülebilirliği alanında sağladıkları avantajlarla ön plana çıkmaktadır. Bu avantajlar; rüzgâr ve güneş enerjisi gibi sürdürülebilir enerjiler kullanarak çalışabilmeleri, sarf malzemesi olarak doğadan alınan malzemelerin kullanılmasına olanak tanımaları, zaman, insan gücü ve maliyet açısından tasarruf sağlamaları olarak sıralanabilir.

Doğanın sürdürülebilirliği alanında üç boyutlu yazıcılarla hayata geçirilen tasarım ve projelerde beton, metal, plastik gibi doğaya uzun vadede zarar verebilecek malzemeler yerine kil malzemenin kullanımı tercih edilmektedir. Sarf malzemesi olarak kilin tercih edilmesinin sebepleri; doğada bolca bulunabilmesi, geri dönüştürülebilir olması, doğal atıklar veya doğal katkı maddeleri ile kolayca zenginleştirilebilmesi ve böylece kullanılacakları projelerin yapısına uygun hale gelebilmesi, kullanıldıkları alanın doğal yapısında herhangi bir bozulmaya sebebiyet vermemesi şeklinde sıralanabilir. Ayrıca kil, üç boyutlu yazıcı teknolojileriyle birlikte kullanıldığında plastik yapısı sayesinde karmaşık formların üretimini kolaylaştırabilir. Tüm bu özellikleri düşünüldüğünde kil malzeme doğanın sürdürülebilirliği alanında yerini günden güne sağlamlaştırmaya devam edecektir.

Sağladığı tüm bu avantajlar sebebiyle üç boyutlu yazıcı teknolojilerinin doğanın sürdürülebilirliği alanında kullanımı ülkemizde de teşvik edilmeli ve yaygınlaştırılmalıdır. Kısa vadede özellikle topraksız tarım alanında yeni tasarımlar geliştirilmek üzerine araştırmalar yapıp ürün çeşitliliği artırılabilir. Topraksız tarım alanında yapılacak yenilikler özellikle şehir hayatı içinde doğadan uzak kalmış bireylere organik ve sağlıklı çözümler sunacaktır. Uzun vade de ise; yurt dışında olduğu gibi ülkemizde de hem doğanın sürdürülebilirliği hem de toplumdaki refahının artışı amacıyla yeni fikir ve projeler üretebilecek tasarım ekipleri oluşturulmalıdır. Oluşturulan bu ekipler hali hazırda bu alanda çalışmalar yapmakta olan yurt dışı temelli araştırma ekipleri ile iş birliği yaparak büyük çaplı ortak projeler geliştirilmelidir.

Bunun yanı sıra ülkemizin geleneksel kerpiç evlerinden ilham alınarak üç boyutlu yazıcı teknolojiyle yeni mimari projeler geliştirilmeli ve uygulanmalıdır. Böylece yeni teknoloji ile geleneksel inşa sistemleri ortak bir noktada birleştirilerek, yerel malzemeyle düşük maliyetli yapılar inşa edilebilir.

Doğal kaynaklar ve teknolojinin gücünün birleştirilerek oluşturulan bu yeni nesil projelerin tanıtımları doğru şekilde yapılmalı ve bu projeler maddi açıdan toplum tarafından ulaşılabilir olmalıdır. Böylece uzun vadede sürdürülebilirlik kavramı, yaşam biçimi olarak toplumumuza benimsetilebilir. Doğanın sürdürülebilirliğini yaşam biçimi olarak benimsemiş toplumlarda mevcut nüfusun ve gelecek nesillerin hayat kalitelerinde büyük bir yükseliş olacağı öngörülebilir bir sonuçtur.

Temel amacı doğanın sürdürülebilirliği olan tüm bu uygulamalarda yenilenebilir kaynakların kullanım seviyesinin, kaynakların yeniden oluşum seviyesini aşmamasına dikkat edilmelidir.

KAYNAKÇA

- Bahçecilik-Hidroponik Sistemler. (2008). *Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi*, 3. Ankara, Türkiye, T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, http://hbogm.meb.gov.tr/modulerprogramlar/kursprogramlari/bahcecilik/moduller/hidroponik_sistemler.pdf, Erişim Tarihi: 05.05.2021.
- Kayaloğlu, A. C. ve Hakan, E. (2020). Üç Boyutlu Tarayıcı ve Üç Boyutlu Yazıcı Yardımıyla Seramik Form Şekillendirme, *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 1533-1540.
- Resim 13: Fatih Aslan.
- Tıraş, H. H. (2012). Sürdürülebilir Kalkınma ve Çevre: Teorik Bir İnceleme, *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 57-73.
- URL 1: <https://www.3dwasp.com/casa-stampata-in-3d-gaia/>, Erişim Tarihi: 03.04.2021.
- URL 2: <https://www.3dwasp.com/en/3d-printing-for-sustainable-living/>, Erişim Tarihi: 03.04.2021.
- URL 3: <https://www.3dwasp.com/en/3d-printed-house-tecla/>, Erişim Tarihi: 03.04.2021.
- URL 4: <http://emergingobjects.com/project/coral-reef-seeding-units/>, Erişim Tarihi: 05.05.2021.
- URL 5: <https://phys.org/news/2021-03-hong-kong-fragile-coral-reefs.html>, Erişim Tarihi: 05.05.2021.
- URL 6: <https://3dprintingindustry.com/news/hong-kong-university-researchers-develop-3d-printed-terracotta-tiles-to-restore-coral-reef-176864/>, Erişim Tarihi: 05.05.2021.
- URL 7: <https://www.3dwasp.com/en/printing-seed-green-home/>, Erişim Tarihi: 03.04.2021.
- URL 8: <https://www.3dwasp.com/case-stampate-in-3d-per-un-rinnovato-equilibrio-tra-tecnologia-e-ambiente/>, Erişim Tarihi: 03.04.2021.
- URL9:https://www.kickstarter.com/projects/terraplanter/terra-planter-the-inside-out-hydroponic-planter-pot?ref=cadxcz&utm_source=jellop&ja=z2aimakj&utm_term=134.ja&utm_content=Terraplanter_NY-VD06&utm_medium=facebook&utm_campaign=1589873790750.xsla, Erişim Tarihi: 06.05.2021.
- URL 10: <https://tevaplanter.com/pages/faq>, Erişim Tarihi: 06.05.2021.
- URL 11: <https://3dprintingindustry.com/news/interview-secore-internationals-aric-bickel-on-additive-manufacturing-and-reef-conservation-148155/>, Erişim Tarihi: 05.05.2021.
- URL 12: <http://www.wasproject.it/w/en/about-us/>, Erişim Tarihi: 05.04.2021.
- URL13:[https://kelimeler.gen.tr/algorithm-nedir-ne-demek-11327#:~:text=a.%20\(algori'tma\),bi%C3%A7imde%20ula%C5%9F%C4%B1lmas%C4%B1%20i%C5%9Flemi%2C%20Harezmi%20yolu](https://kelimeler.gen.tr/algorithm-nedir-ne-demek-11327#:~:text=a.%20(algori'tma),bi%C3%A7imde%20ula%C5%9F%C4%B1lmas%C4%B1%20i%C5%9Flemi%2C%20Harezmi%20yolu), Erişim Tarihi: 20.05.2021.
- URL 14: https://tr.wikipedia.org/wiki/Parametrik_tasar%C4%B1m, Erişim Tarihi: 20.05.2021.
- URL 15: https://www.3dwasp.com/wp-content/uploads/2018/09/3D-printed-house-Gaia-WASP-Italy-photo1_WEB.jpg, Erişim Tarihi: 18.02.2021.
- URL 16: <https://www.3dwasp.com/wp-content/uploads/2019/10/Tecla-3D-printed-house-WASP-img1.jpg>, Erişim Tarihi: 18.02.2021.
- URL 17: <https://www.3dwasp.com/en/3d-printed-house-tecla/>, Erişim Tarihi: 18.02.2021.
- URL 18: https://www.3dwasp.com/wp-content/uploads/2015/03/stampa3d_-LAB_germogli-1024x1024.jpg, Erişim Tarihi: 05.05.2021.
- URL 19: <https://3dprintingindustry.com/wp-content/uploads/2020/10/image-3-tiles-1024x682.jpeg>, Erişim Tarihi: 01.05.2021.
- URL 20: <https://3dprintingindustry.com/wp-content/uploads/2020/10/image-3-1024x782.jpg>, Erişim Tarihi: 01.05.2021.
- URL 21: http://emergingobjects.com/wp-content/uploads/2019/07/loopy-seeding-unit_1000.jpg, Erişim Tarihi: 03.05.2021.
- URL 22: http://emergingobjects.com/wp-content/uploads/2019/07/img_4385-1_1000.jpg, Erişim Tarihi: 03.05.2021.
- URL 23: http://emergingobjects.com/wp-content/uploads/2019/07/Divers_1000.jpg, Erişim Tarihi: 03.05.2021.
- URL 24: http://emergingobjects.com/wpcontent/uploads/2019/07/dscn0042johnparkinson_1000.jpg, Erişim Tarihi: 03.05.2021.
- URL 25: <https://www.thisiscolossal.com/wp-content/uploads/2020/05/terraplanter-8.jpg>, Erişim Tarihi: 03.05.2021.
- URL 26: <https://www.thisiscolossal.com/wp-content/uploads/2020/05/terraplanter-5.jpg>, Erişim Tarihi: 03.05.2021.
- URL 27: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Silt>, Erişim Tarihi: 27.07.2021.

PANDEMİ SÜRECİ: SERAMİK SANATINA YANSIMALARI ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME

The Pandemic Process: an Evaluation of Its Reflections to The Ceramic Art

Firdevs Müjde GÖKBEL¹

ÖZET

Sanatçılar her dönemde yaşadıkları toplumsal ve toplumsal olaylardan etkilenmişlerdir. İklimsel felaketler, ekonomik sıkıntılar, inanç ve düşünce sistemindeki farklılıklar nedeniyle meydana gelen çatışmalar gibi birçok toplumsal olay, sanatın hemen her alanında yankı bulmuştur. Tüm Dünya'yı etkisi altına alan ve kendisi ile mücadelenin halen devam ettiği korona virüsü, sanatçılar tarafından farklı malzemelerle yorumlanmıştır. Bu araştırmada sanat tarihinde salgın hastalıkların yarattığı etkilerin genel olarak değerlendirilmesi ve Covid-19 virüsünün neden olduğu Pandemi sürecinin özellikle seramik eserlerde nasıl karşılık bulduğunun incelenmesi amaçlanmıştır. Öte yandan etkileri uzun yıllar sürecek olan pandemiyin sanatsal alanda meydana getirdiği farklı pratiklerin ve yaklaşımların değerlendirilmesi önemli görülmüştür. Söz konusu virüsün sanat alanındaki en belirgin etkilerinden biri, eser sergileme biçimlerinde ortaya çıkan yeni yaklaşımlardır. Bununla birlikte sanatçı ve izleyicinin arasına giren mesafe, sanal mecrada kapanmaya çalışılmaktadır. Araştırma kapsamında sanat tarihinde salgın hastalıkların sanatçıların eserlerine nasıl yansıdığı, toplumları nasıl etkilediği, benzer şekilde Covid-19 adlı virüsün neden olduğu pandemiyin özellikle seramik sanatındaki yansımaları ulusal ve uluslararası sanatçıların eserleri üzerinden ele alınmıştır. Yapılan incelemelerde özellikle içinde bulunduğumuz zor süreçte birçok olgunun sanal mecrada üzerinden ifade bulduğu görülmüştür. Dijital platformların sıklıkla tercih edilir hale geldiği ve sergileme pratiklerinin değişim içine girdiği gözlemlenmiştir. Diğer yandan pandemi ile birlikte birçok sanatçının eserinde ilgili süreçte daha belirgin hale gelen yaşam ve ölüm olgularının sıklıkla ele alındığı, bazı sanatçıların ise pandemiyin simgesi haline gelen maske, eldiven, virüs vb. öğeleri metaforik olarak yapıtlarında kullandığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Epidemiyi, pandemi, covid-19, sanat tarihi, seramik-sanatı.

ABSTRACT

Artists have been influenced by the society and social events in every period. Many social events such as climatic disasters, economic troubles, conflicts caused by differences in belief and thought systems have echoed in almost every field of art. The corona virus, which affects the whole world and continues to struggle, has been interpreted by artists with different materials. In this research, it is aimed to evaluate the effects of epidemic diseases in the history of art and to examine how the Pandemic process caused by the Covid-19 virus, especially in ceramic works. On the other hand, it was considered important to evaluate the different practices and approaches brought about by the pandemic, whose effects will continue for many years, in the artistic field. However, the distance between the artist and the audience is tried to be closed in the virtual medium. Within the scope of the research, how epidemics in the history of art reflected on the works of artists, how they affected societies, and similarly, the reflections of the pandemic caused by the virus named Covid-19, especially in ceramic art, were discussed through the works of national and international artists. In the examinations made, it was seen that many cases found expression through virtual media, especially in the difficult process we are in. It has been observed that digital platforms have become frequently preferred and exhibition practices have changed. On the other hand, with the pandemic, the life and death phenomena that became more evident in the relevant process in the works of many artists are frequently discussed, and some artists have masks, gloves, viruses, etc., which have become the symbols of the pandemic. It was seen that artists used the elements metaphorically in their works.

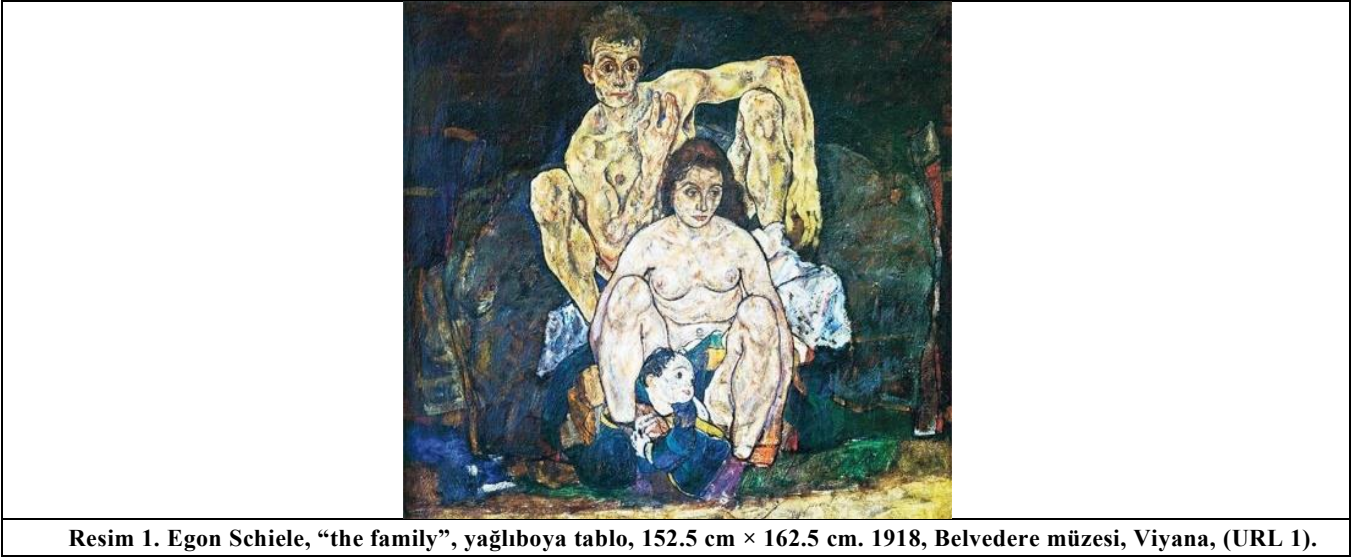
Keywords: Epidemic, pandemic, covid-19, art history, ceramic art.

EXTENDED ABSTRACT

Artists have undoubtedly been influenced by the society they live in and social events in every period. When the history of art is examined, it draws attention that the mentioned phenomena constitute a source of inspiration in the works of many artists. For example, many social events such as climatic disasters, economic troubles, conflicts caused by differences in belief and thought systems have echoed in almost every field of art. Epidemics are also a very serious problem that arises due to different reasons from time to time, which can affect all humanity and result in great losses if no precautions are taken. It is known to cause economic and political depressions as well as population losses. So much so that some empires completely lost their power as a result of the epidemic. Epidemics, which showed their effects in almost every field, undoubtedly showed themselves in the field of art. The chaotic situation caused by pandemics throughout history has also deeply affected artists. When the history of art is examined, it is noteworthy that the negativities caused by the epidemics are expressed especially in the art of painting. The corona virus, which has influenced the whole world and the struggle against it is still continuing, has been handled by artists with different materials. In this research, it is aimed to evaluate the effects of epidemic diseases in the history of art and to examine how the Pandemic process caused by the Covid-19 virus, especially in ceramic works. The relevant research is important in terms of evaluating the different practices and approaches created by the pandemic, whose effects will continue for many years, in the artistic field. The most obvious effect of the said virus in the field of art is undoubtedly the new approaches that have emerged in the forms of exhibition. However, the distance between the artist and the audience is tried to be closed in the virtual medium. Within the scope of the research, how epidemic diseases reflected on the works of artists in the history of art, how they affected societies, and the reflections of the Pandemic caused by the virus named Kovid-19, especially in ceramic art, were examined through the works of national and international artists. In the examinations made, it was seen that many cases found expression through virtual media, especially in the difficult process we are in. It has been observed that digital platforms have become frequently preferred and exhibition practices have changed. Although it is aimed to eliminate some negativities with the virtual bridge between the work and the viewer, the fact that the physical reality disappears and the effect of the work on the viewer cannot be realized to the desired extent cannot be ignored. On the other hand, with the pandemic, the life and death phenomena, which have become more evident in the work of many artists in the relevant process, are frequently discussed, and some artists have masks, gloves, viruses, etc., which have become the symbols of the pandemic. It was seen that he used the elements metaphorically in his works. It is seen that the artists' work realistically with the objects related to the general epidemic. On the other hand, different colour, form and dimensional interpretations draw attention within the framework of the message they want to convey through the work. As a result, it seems inevitable for ceramic artists, whose working practice is limited within the framework of the measures, that emotional states such as pain, fear, obscurity, gratitude, which have become more evident during the pandemic process, are frequently discussed in their works, they try to raise awareness on the basis of the aforementioned concepts and they will focus on it for a long time. At the same time, it is thought that art works will continue to be brought together with the audience in the virtual environment until it becomes normal again.

GİRİŞ

Salgın hastalıklar, tüm insanlığı etkisi altına alan, tedbir alınmadığında ise büyük kayıplarla sonuçlanan ciddi bir problemdir. Nüfus kayıplarının yanı sıra ekonomik ve siyasal çöküntülere de neden olduğu bilinmektedir. Öyle ki bazı imparatorluklar salgın hastalık neticesinde güçlerini tamamen yitirmişlerdir. Etkisini her alanda gösteren salgınlar kuşkusuz sanat alanında da kendini göstermiştir. Pandemilerin neden olduğu kaotik durum sanatçıları da derinden etkilemiştir. Sanat tarihi incelendiğinde salgınların neden olduğu olumsuzlukların özellikle resim sanatında ifade bulduğu dikkat çekmektedir. Önemli ressamlardan Avusturyalı Egon Schiele'nin bir dönemin korkunç salgınlarından biri olan İspanyol Gribine atfen gerçekleştirdiği son eseri "The Family" isimli yapıtı bu duruma örnek gösterilebilir (Resim1). Trajik olan ise; sanki eserinde kaçınılmaz sonu tahmin edercesine bekleyişte olan kendisinin ve 6 aylık hamile eşinin 3 gün arayla söz konusu salgından hayatlarını kaybetmesidir. Araştırmanın izleyen bölümünde pandeminin tanımı gerçekleştirilerek sanat tarihinde salgın hastalıklar ve içinde bulunulan pandemi sürecinin seramik sanatçılarının eserlerinde nasıl yorumlandığı ele alınmıştır. Gündelik yaşam pratiğinin yeniden şekillendiği süreçte, sanat mecrasında yaşanan değişimlerin izlenmesi önem teşkil etmektedir.



Resim 1. Egon Schiele, "the family", yağlıboya tablo, 152.5 cm × 162.5 cm. 1918, Belvedere müzesi, Viyana, (URL 1).

1.Pandemi Terimi

Terim olarak incelendiğinde T.C. Sağlık Bakanlığı tarafından, bir hastalık ya da enfeksiyon unsurunun ülkelerde, kıtalarda ve hatta tüm dünyayı kapsayacak şekilde geniş bir alana yayılım sergilemesi şeklinde tanımlanmaktadır (URL 2). İlgili terimin, etimolojik olarak Eski Yunanca'dan gelmekte olduğu, tüm anlamını taşıyan παν (pan) ile insanlar manasına gelen δῆμος (demos) kelimelerinden türetildiği bilinmektedir. Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından yapılan tanımlamaya göre ise; Pandemi, insan topluluklarının daha önce maruz kalmadığı bir hastalık olması durumunda, hastalığa sebep olan etmenin insanlara bulaşması ve tehlikeli bir hastalığa yol açması ile hastalık unsurunun kişiler arasında kolay ve sürekli şekilde yayılması halinde başlamış sayılmaktadır. Bir hastalığın yahut tıbbi bir durumun pandemi olarak nitelendirilmesi, yalnızca insanlar arasında yayılması ve çok fazla sayıda kişinin ölümüne neden olmasına değil, aynı zamanda bulaşıcı olmasına da bağlıdır (URL 3). Söz konusu hastalığın yapıcı herhangi bir mikroorganizmayla insan vücuduna girerek yerleşmesi ve çoğalmasına "bulaşma (enfeksiyon)" ve netice itibariyle ortaya çıkan hastalığa da "bulaşıcı hastalık "(enfeksiyon hastalığı)" denilmektedir. Geçmişten günümüze insanların yakalandığı bulaşıcı hastalıkların kökeni incelendiğinde coğrafi, iklimsel, sosyo-ekonomik koşullar, toplumların kültür düzeyi ve hijyen alışkanlıkları ile ilgisinin bulunduğu anlaşılmaktadır. Bazen de farklı nedenlerden kaynaklanan bulaşıcı hastalıklar salgınlara yol açarak toplum sağlığını da ciddi şekilde tehlikeye sokmaktadır (akt. Pesen ve Özçelik, 2021:229).

Türk Dil Kurumu Bilim Kurulu Üyeleri'nden Prof. Dr. Hayati Develi, "Gündemdeki Bazı Tıp Terimleri İle İlgili Değerlendirme Yazısında; "Pandemi" teriminin tam olarak salgın sözcüğünü karşılamadığını, salgının (epidemi) sınırları belirli bir alanda enfeksiyonun yayılmasını ifade ettiğini belirtmektedir. Develi, salgının ülkeler arasında

yayılması ve birden fazla ülkeyi etkisi altına alması durumunda pandemi sayılabileceği, içinde bulunulan durumun örneğin genel salgın olarak nitelendirilebileceği görüşündedir (URL 4).

2.Sanat Tarihinde Salgınlar

Tarih boyunca meydana gelen salgınlar incelendiğinde temelinde farklı nedenlerin olduğu gözlenmiştir. Genellikle savaşlar, nüfus artışları, deprem, sel, fırtına gibi doğal afetler, iklim anormallikleri, kıtlık, yoksulluğun neden olduğu birtakım olumsuz durumlar ve çevre kirliliği salgınların oluşmasına kaynaklık edebilmektedir. Örnek vermek gerekirse, tarih boyunca Afrika’da süregelen yoksulluk ve ölümlerin kolera, ebola, aids ve tüberküloz nedeniyle daha da arttığı, Asya’nın gecekondü bölgelerinde HIV, Kuzey Amerika’nın varoşlarında ise hantavirüsün yayıldığı görülmektedir (Parıldar, 2020:20).

Başbuğ, Özden ve Özmat’ın “Salgın ve Kent” isimli yayınından; salgın hastalıkların ve toplu ölümlerin ortaya çıkmasındaki en önemli nedenlerden birinin tarım toplumlarının gelişimi olduğu, yerleşik düzene geçen insanoğlunun başlangıçta temiz su bulmada birtakım zorluklar yaşadığı, hayvanlardan hastalık kapıldığı ve iletişimin günden güne artması ile farklı bölgelere yine insan aracılığı ile yayıldığı bilgisini aktarmaktadır (Başbuğ, 2020:2287).

Sanatçı; ilgi kurduğu nesnelere algılayan, yorumlayan ve bu yolla onları tam olarak kavrayabilen kişilerdir. Kavradıklarını ise yaratıcı gücünü kullanmak vasıtasıyla çizgi, boya, üç boyutlu nesne, ses yahut sözcüklerle ifade etme yeteneğine sahip bireylerdir (Düz, 2010:3). Sanatçıların yapıtları, yaşadıkları döneme ışık tutan, içinde toplumsal bir çatışmayı veya uyumu barındırır niteliktedir. Tıpkı yazılı bir belgenin herhangi bir olaya ilişkin oluşturduğu kayıt gibi, toplum tarafından kabul görsün ya da görmesin; sanat eserleri de belge mahiyetindedir. Sanatçı, iç dünyasının dışa vurumu olan eserleriyle izleyiciyi zaman zaman hoş duygulara sürüklediği gibi aynı zamanda birtakım gerçeklerle de yüz yüze getirmektedir.

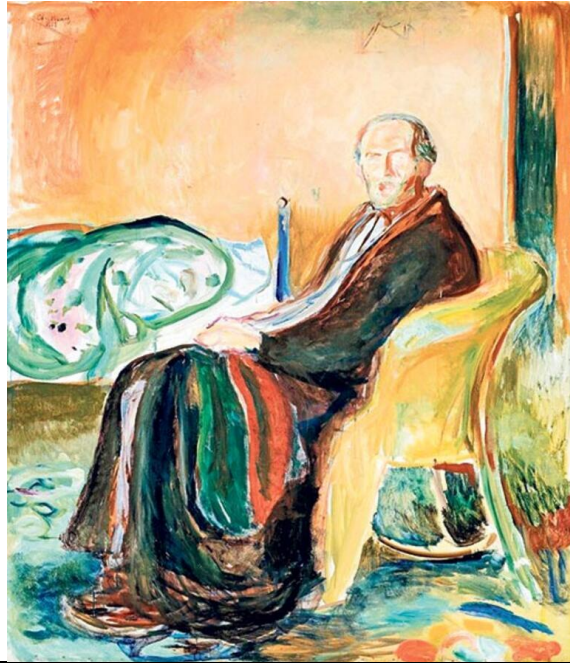
Sanatçının üretiminde temelde yer alan gerçeklik ise; genellikle kendi psikolojik durumunun dışa yansımaları halindedir. Sanatçı, eserlerinde her ne kadar toplumsal olaylardan etkilenecek yola koyulmuş olsa da eserleriyle arasında kurduğu ilişki, kendi iç dünyasından kaynaklanmaktadır. Bilindiği üzere modern sanatla birlikte birçok sanatçı kendisini farklı biçimde ifade etmeye başlamıştır. Söz konusu ifade biçimleri ise, izleyiciyi düşünmeye, sorgulamaya iterek farklı tekniklerin uygulanmasına neden olmuştur (Tanrıverdi, 2019:103).

İnsanlık tarihinde derin izler bırakan salgın hastalıklar, sanat tarihinde farklı dönemlerde sanatçılar tarafından ele alınmıştır. Sanatçıların yapıtlarına konu olan salgın hastalıklar ve neticesinde ölüm gibi insanlığın karşısında çaresiz kaldığı birtakım olumsuz olaylar, içinde bulunduğu toplum tarafından bir gizem olarak kabul edilerek söz konusu olayların gerçekleşmemesi için çaba harcanmıştır. Sanatçının zihninde ve esin dünyasında derin yaralar açan salgın hastalıklar, sanatçılar tarafından yeniden yorumlanarak sanatsal biçimler halinde gelecek nesillere aktarılmıştır. Sanat tarihindeki betimlemeler incelendiğinde özellikle ilgili hastalığın yarattığı çaresizlik ve korkunun farklı ifade biçimleri ile aktarılmaya çalışıldığı izlenmektedir (Yabalak, 2020:485). Bulaşıcı hastalıklar insanların yalnızca fiziksel sağlığını etkilemekle kalmayıp diğer yandan enfekte olsun ya da olmasın tüm toplumun psikolojik sağlığını ve refahını da etkilemektedir (Aşkın vd. 2019:307).



Resim 2. Pieter Bruegel, “triumph of death” (ölümün zaferi), (1562), Prado müzesi, Madrid, (URL 5).

Hollandalı Rönesans Ressamı Pieter Bruegel eserlerinde insani ve toplumsal çelişkileri tarihsel unsurlar çerçevesinde örtülü bir şekilde ele almaktadır. Bruegel, 1562’de gerçekleştirdiği “Ölümün Zaferi” isimli tablosunda (Resim 2) ise, veba salgınlarının ve ayrıca o dönemki savaşların beraberinde getirdiği vahşeti gözler önüne sermektedir (Batur Çay, 2017:51). İlgili eserde insanlar ve hayvanlar dâhil olmak üzere sosyal statüye bakılmaksızın tüm canlıların öldüğü tasvir edilmektedir (URL 6).



Resim 3. Edward Munch, “self-portrait after spanish influenza” (İspanyol gribinin ardından oto-portre), yağlıboya tablo, (1919), ulusal galeri, Oslo, (URL 7).

Norveçli Ekspresyonist Ressam Edward Munch, o dönemin en büyük felaketlerinden biri olan İspanyol gribine yakalanmıştır. Bu dönemde birçok eser gerçekleştirmiştir. İlerleyen zamanlarda bu hastalığı atlatan ressam, 1919 senesinde yapmış olduğu oto-portrede ise ölüm olgusuna olan yakınlığını resmetmiştir (Resim 3). Eserinde solgun yüzlü şekilde ifadelendirilen Munch, koltuğunda sabahlığı ile oturmuş bir vaziyette kendini tasvir etmiştir (URL 8).



Resim 4. Paulus Fürst, “doctor Schanabel von Rom”, gravür, (1656)
İngiliz müzesi (british museum), (URL 9).

Resim 4’te Paulus Fürst’ün 1656 yılında yaptığı bir gravür izlenmektedir. Eserinde 17’nci yy. da Fransa ve İtalya’da salgın hastalıklara karşı giyilen koruyucu bir kostüm betimlenmektedir. Söz konusu eser, yaklaşmakta olan ölüm olgusunu çağrıştırmaları bakımından o dönemde insanları büyük bir dehşete düşürmüştür (URL 10).



Resim 5. Arnold Böcklin, “plague”, tablo (1898)
İsviçre sanat müzesi (Kunstmuseum), (URL 11).

Resim 5’te izlenmekte olan Sembolist Ressam Arnold Böcklin’e ait eser, sanat tarihçilerine göre 1800’lü yılların sonunda Hindistan’ın Mumbai şehrinde kendini gösteren veba salgınından esinlenerek gerçekleştirilmiştir. Salgın teriminin gösterge işlerinden biri olan yapıtta sanatçı, ölüm olgusunu kişiselleştirmek suretiyle Orta Çağ kasabasında uçan kanatlı bir yaratığa bindirmektedir (URL 12). Eserde uçan yaratığın yüzündeki karanlık ifade, elinde tuttuğu orağa benzer nesne, arkasında oluşan toz bulutu ve geçtiği yerde insanların can verirken tasviri veba salgınının neden olduğu dehşeti gözler önüne sermektedir. Örneklendirilen tüm eserlerde söz konusu dönemde yaşanan salgın hastalıkların yarattığı olumsuzluklar izlenmektedir.

3. Pandemi ve Seramik Sanatı

Bilindiği üzere ülkemiz de dâhil olmak üzere neredeyse tüm Dünya Ülkeleri bir yılı aşkın süredir pandemi ile mücadele halindedir. Dünya Sağlık Örgütü'nün Çin Ülke Ofisi, 31 Aralık 2019'da Çin'de yer alan Hubei eyaleti Wuhan şehrinde, nedeni o zaman bilinmeyen zatürre vakalarını bildirmiştir. Daha sonra 5 Ocak 2020'de ise, daha önce insanlarda tespit edilmemiş yeni tipte bir koronavirüs tanımı yapılmıştır. İlk olarak 2019-nCoV şeklinde ifade edilen söz konusu hastalık, daha sonra Kovid-19 olarak tanımlanmıştır. Çin'de ortaya çıkmasının ardından, üç ay gibi kısa bir süre içinde ise tüm dünyayı etkisi altına aldığı görülmüştür (akt. Budak ve Korkmaz, 2020:66).

Pandemi ile insanlar, vaka sayısı ve ölüm oranlarındaki çarpıcı artışın yanı sıra kendilerini korumanın ve hastalığın yayılmasını önlemenin yolları hakkında sık sık bilgi dalgalanmasına maruz kalmışlardır. Bireylerin fiziksel sağlığını tehdit etmesinin yanında, korku, üzüntü ve depresyon gibi bir dizi psikolojik sorunu da tetiklemiştir (akt. Mor Dirlik vd. 2021:432). Yüksek enfeksiyon ve ölüm oranlarından ötürü insanlar ve devletler söz konusu virüsle ilgili kaygı duymaya başlamışlardır (akt. Hançerlioğlu vd. 2021:100).

İstanbul Kültür Sanat Vakfı, Kültür Politikaları Çalışmaları Direktörü Özlem Ece, içinde bulunduğumuz bu sürecin birçok belirsizlik barındırdığını ve en yaygın özelliklerinden biri insanları kamusal alanda bir araya getirmek olan kültür-sanat dünyasını da derinden sarstığını ifade etmektedir. Tiyatrodan sinemaya, müzelerden yayınevlerine, sanatçılardan tasarımcılara kültür-sanatın üretimine ve yaygınlaşmasına katkı sağlayan pek çok kişi ve kurumun faaliyetlerini uzun bir süre ertelemek veya iptal etmek zorunda kaldıklarını söylemektedir. Ece, yaratıcı sektörlerde bulunan kurumların, izleyici ve ziyaretçileriyle kesintisiz bir etkileşim sağlayabilmeleri için dijital platformlarda yaratıcı yöntemler geliştirirken normalleşme ile birlikte etkinliklerini devam ettirebilecekleri yeni koşulların ve düzenlemelerin de üzerinde çalışmaya başladıklarını sözlerine eklemektedir (Ece, 2020:883).

Kovid-19 pandemi süreciyle birlikte gündeme gelen sosyal izolasyon, özellikle eğitim ve iş dünyasında uzaktan erişim sistemini son derece hızlandırmış ve neredeyse insanların tamamının uzaktan erişime alışması ve adapte olmasını mümkün kılmıştır. Kamuda ve özel sektörde çevrimiçi toplantılar, konferanslar, söyleşiler ve benzeri aktiviteler mekândan bağımsız şekilde yapılmaya başlamıştır. Böylelikle yeni bir yaşam ve çalışma sistemi de hızla hayatımıza girmiştir (Hotar vd. 2020:217).

Pandemi süresince şüphesiz sanat ifade pratiklerinde de değişimler olmuştur. Dijital sanat daha önceki dönemde var olmasıyla birlikte, ilgili süreçte daha yaygın hale gelmiştir. Sanatın dijital hale gelmesi ile sanat, sanatçı, sanat eseri, izleyici kavramlarındaki anlamın değişmesi ile sanat eserinin sergilendiği ve aynı zamanda korunduğu ortamların farklılaştığı ifade edilmektedir. Sanatçı tarafından üretilen eser, kitle iletişim araçları ile aynı anda birçok izleyiciye ulaşmaktadır. Böylelikle izleyici de söz konusu sanat deneyiminin bir parçası olma durumuna gelmektedir. Modern dönemde pasif olan izleyici, artık sanatsal üretimin bir parçası olarak sanatı bulunduğu mekân içerisinde deneyimlemektedir (Başar, 2021:58).

Pandemi sürecinde konusunu doğrudan içinde bulunduğumuz süreçten alan sanat sergileri dikkat çekmektedir. Seramik Sanatı, Eğitimi ve Değişimi Derneği'nin "Belirsiz Zamanlar ve Sonrası" isimli çevrimiçi seramik sergisi 2020 yılında başlayan, insanlık tarihinin unutmayacağı söz konusu sürece vurgu yapar niteliktedir. Tüm Dünya'yı çepeçevre kuşatan pandemi, yaşamın her alanında birçok kısıtlama ve beraberinde yoksunluğu getirmiştir. Hedeflerin, algıların, yaklaşımların ve geleceğe ilişkin beklentilerin değişime uğradığı bu süreç, sanat tarihinde kaotik dönemlerde olduğu gibi yine sanatçıları derinden etkilemiştir (URL 13). Söz konusu durumun sanatçıların çalışmalarında hayat bulduğu sergide yer alan çalışmalar arasında Zehra Çobanlı'nın "Coronavirus-Vaccine" adlı yapıtı (Resim 6) dikkat çekmektedir. Maske imgesinin ön plana çıktığı eserde Çobanlı, renkli astar kullanmıştır. Elle şekillendirdiği yapıtında sıralı dekor tekniğini tercih eden sanatçı, çalışmasına yerleştirdiği enjektör ile söz konusu sürece vurgu yapmaktadır.



Resim 6. Zehra Çobanlı, corona vaccine (korona aşısı), elle şekillendirme, renklendirilmiş astar, sıraltı, şeffaf sır, 25 x 35 cm. 2020, (URL 14).

Söz konusu sergiler arasında farklı disiplinlerden sanatçıların bir araya geldiği “Maske/Çağrışımlar” sergisi ise izleyicilere yeni sorular yöneltip farklı çağrışımlara yol açma amacını taşımaktadır. Özellikle pandemiyle birlikte maskenin yaşantımızın odağı haline geldiği, konuşmaların, buluşmaların hatta vedaların maskeli olduğu vurgusu yapılmaktadır. Eski çağlarda insanoğlunun kendisini koruması ve gizlemesi için maskelerin ardına saklanması durumu, günümüzde davranışsal bir hal almıştır. Kavramsal boyutuyla sanatçılar için son derece önemli hale gelen maske, sergi çerçevesinde sanatçıların üzerinde çalıştığı önemli bir nesne konumundadır. Sergide yer alan eserlerden Felekşan Onar’ın cam malzeme ile gerçekleştirdiği çalışması Resim 7’de görüldüğü gibidir. Onar, çalışmasında tüketim toplumu haline geldiğimiz 21. yüzyılın ekonomisi çerçevesinde tek kullanımlık maskelerin pandemi ile hayatımızın merkezine oturduğu görüşündedir. Sanatçı, önceleri ulaşılması zor olan aynı zamanda hayat ve ölüm arasındaki ince çizgiyi belirleyen maskenin ertesi gün sokaklarda yere atılışının insanoğlunun ne kadar kısa bir hafızaya sahip olduğunu hatırlattığını belirtmektedir. Onar, camdan şekillendirdiği söz konusu maskeleri ile bugüne nasıl geldiği, doğa içinde insanoğlunun yeri ve sahiplenilmesi gereken dengeler gibi konuları sorgulamaktadır (URL 15).



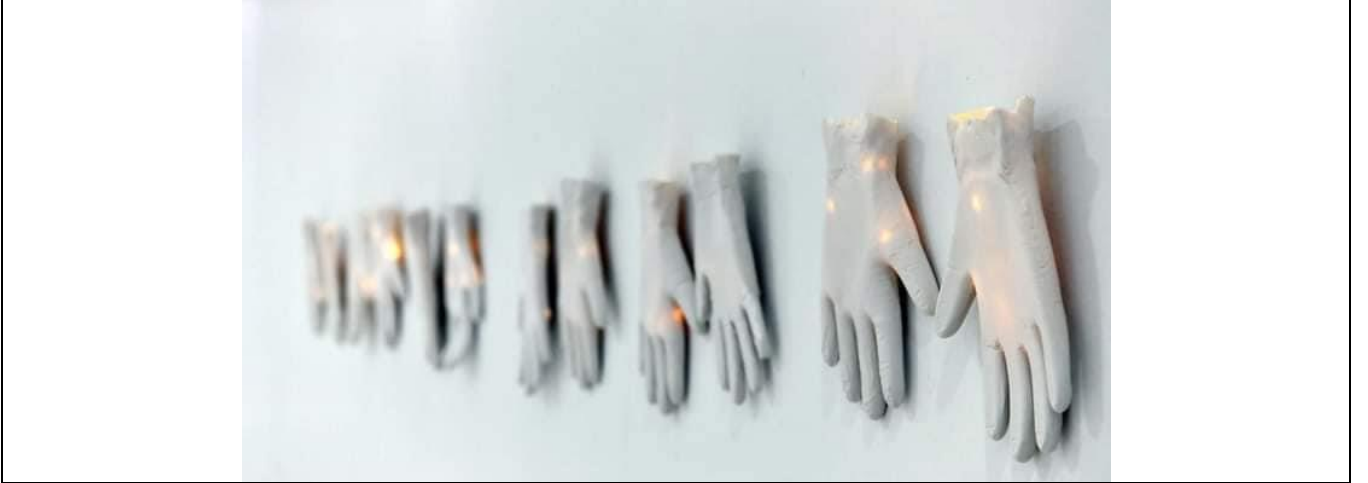
Resim 7. Felekşan Onar, getmeppe, cam yerleştirme, her birim: 15 x 6 x 5 cm. (URL 16).

Adı geçen süreçten etkilenerek eser veren seramik sanatçılardan Buket Acartürk (Resim 8), 3 Mart 2021’de açılışını gerçekleştirdiği “Kan-Ter” isimli 8. kişisel sergisi ile salgın döneminin kahramanları olan sağlık emekçilerinin mücadelesini selamlamıştır (URL 17).



Resim 8. Buket Acartürk, “kan ter” isimli sergisinden eseri ile birlikte, 2021, (Buket Acartürk kişisel arşivi).

Akademisyen Sanatçı; sergisi ile ilgili röportajında; pandemi döneminde sağlık çalışanlarının hastane, acil veya yoğun bakım servislerinde hayat kurtarabilmek için canları pahasına yoğun çaba verdiğini, örneğin sadece 3 saatlik bir mesai sonucunda tulum, maske, eldiven ve çizmelerinden su gibi ter aktığına şahitlik ettiklerini belirtmektedir. Akan bu ter Acartürk’e göre, onların özverili çabalarının özü, özeti ve aynı zamanda sözün de bittiği yerdir. Bu duygu ve düşüncelerle onlara destek olmak niyetiyle şekillenen KAN-TER başlıklı sergi, kan ter içinde büyük bir özveriyle çalışan ve bu mücadelede hayatını kaybeden sağlık emekçilerine bir saygı duruşudur. Öte yandan sergisinin, hala mücadelelerini sürdüren sağlık emekçilerinin yaşadıkları büyük zorluklara yönelik farkındalık oluşması için de bir katkı ve moral destek çabası olduğunu sözlerine eklemektedir (URL 18).



Resim 9. Buket Acartürk, “kan ter”, porselen, enstalasyon, 22x13.5x3 cm. 21,5x12x1,5 cm.ve 20x11,5x1 cm. 2021, (Buket Acartürk kişisel arşivi).

Sanatçı, sergi kapsamında 166 adet porselen eldiven yapmıştır. Reçetesini kendisinin oluşturduğu 3 farklı porselen bünye kullanan Acartürk, söz konusu bünyenin ışık geçirgenliği ile eserleri ve izleyici arasındaki etkileşimi güçlendirmeyi amaçlamıştır. Fırın içi rejimi kontrol altında tutarak eldivenleri birbirine yapıştıran sanatçı, aynı zamanda malzemenin deformasyon oranına kontrollü olarak şekillendirme sürecinde müdahale etmiştir (Resim 9, 10, 11, 12). Enstalasyonun her bir parçasının 1240-1280°C aralığında pişirimi gerçekleştirmiştir (Buket Acartürk ile görüşme, 15.03.2021).



Resim 10. Buket Acartürk, “kan ter”, porselen, enstalasyon, 22x13.5x3 cm. 21,5x12x1,5 cm.ve 20x11,5x1 cm. 2021, (Buket Acartürk kişisel arşivi).



Resim 11. Buket Acartürk, “kan ter”, porselen, enstalasyon, 22x13.5x3 cm. 21,5x12x1,5 cm.ve 20x11,5x1 cm. 2021, (Buket Acartürk kişisel arşivi).



Resim 12. Buket Acartürk, “kan ter”, porselen, enstalasyon, 22x13.5x3 cm. 21,5x12x1,5 cm.ve 20x11,5x1 cm. 2021, (Buket Acartürk kişisel arşivi).

Pandemi temasına eserlerinde yer veren diğer bir sanatçı Firdevs Müjde Gökbel’dir (Resim 13). Eserlerinde “ölüm” temasını daha önce de ele alan sanatçı için Kovid-19 isimli virüsün yol açtığı pandemi son derece sarsıcıdır. Söz konusu genel salgının dünyanın dört bir yanında neden olduğu kaotik durumla birlikte, ailesinden de söz konusu hastalığa yakalanan bireylerin oluşu, sanatçıyı konu ile alakalı çalışmalara yönlendirmiştir. Anadolu Ajansı’na verdiği röportajında ailesinden özellikle babasının bu durumu çok ağır atlattığını kendisine ilgili konuda bir şeyler yapması gerektiğini hissettirdiğini belirtmiştir. Ülkemizin de içinde bulunduğu bu zor dönem nedeniyle zaten bir süredir üzerinde düşündüğü ilgili projenin böylelikle daha da hız kazandığını sözlerine eklemiştir.



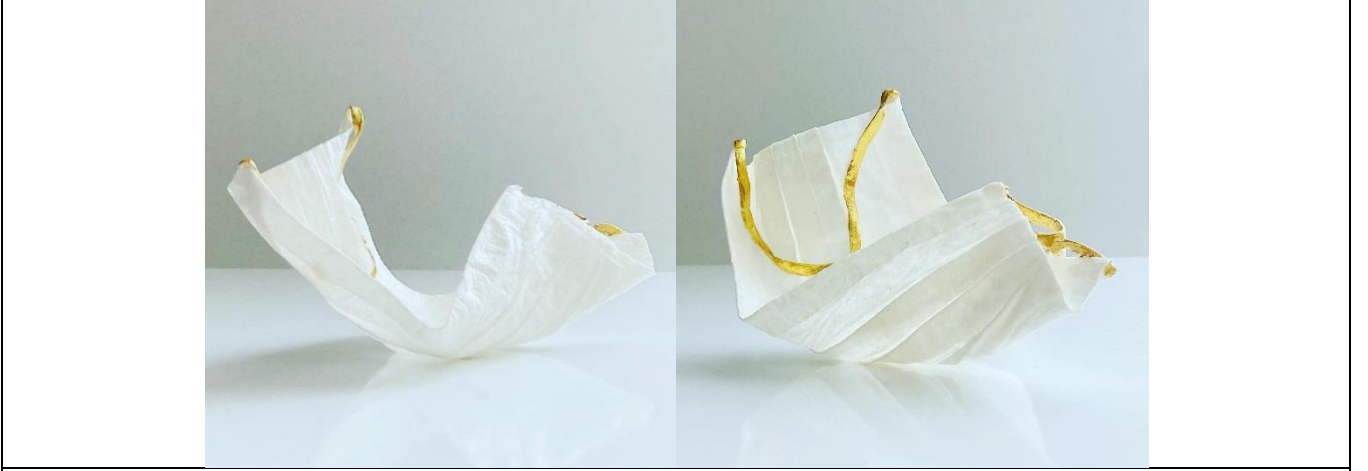
Resim 13. Firdevs Müjde Gökbel, “medikal maske serisi” şekillendirme aşaması, 2021, (URL 19).

Bu kapsamda porselen maskeler yapmayı düşündüğünü dile getiren sanatçı, "Kovid-19 başladığında uygun fiyatla koruyuculuğu yüksek kaliteli bir maskeye ulaşmanın güçlüğü nedeniyle porselen maskelerine bazı eklemeler yaptığını belirtmiştir. İlk maskesini (Resim 14, 15) 2020 yılının Mayıs ayında gerçekleştiren Firdevs Müjde Gökbel, maskenin kopça kısmında 22 ayar altın dekor kullandığını, söz konusu eserinin pahalı fiyatlandırmalarla haksız kazanç sağlamaya çalışan firmalara bir gönderme olduğunu altını çizmiştir (Resim 16, 17, 18, 19). Altın değerinde üstelik de kolaylıkla ulaşılamayan maskeler...



Resim 14-15. Firdevs Müjde Gökbel, “medikal maske serisi-sağlıktan ötesi hiç”, porselen, altın dekor, 1250°C, 2020, (Firdevs Müjde Gökbel kişisel arşivi).

“Maskelerim, ticari olarak bu şekilde davranılmaması gerektiği ve toplumsal birlik sağlanması hususunda sanatçı olarak bir çabaydı.” şeklinde açıklayan sanatçı, mevcut maskelerin koruyuculuğunun tartışıldığı günlerde salgın döneminde gerçekleştirilen düğünlere atfen eleştirel bir yaklaşımla işlemeli maskeler de hazırladığını aktarmıştır.



Resim 16-17. Firdevs Müjde Gökbel, “medikal maske serisi-no.4”, porselen, altın dekor, 1250°C, 2021, (Firdevs Müjde Gökbel kişisel arşivi).

Eserlerinin bu süreçte genellikle çevrimiçi şekilde gerçekleştirilen ulusal ve uluslararası sergilerde yer aldığını aktaran Firdevs Müjde Gökbel, bu sürecin sonunda açacağı Medikal Maske Serisinden oluşacak sergisiyle kimi ailelerin yüzünde maalesef bir hüznün belireceğini, kimilerinin ise umutların yeniden filizleneceğini belirtmiştir (URL 20).



Resim 18-19. Firdevs Müjde Gökbel, “medikal maske serisi-no.6”, porselen, altın dekor, 1250°C 2021, (Firdevs Müjde Gökbel kişisel arşivi).

Pensilvanyalı sanatçı Peter Olson, 2020'nin viral gerçekliğini seramik vazoları üzerinde yansıtmaktadır. Peter Olson'un çalışmalarında ona ilham veren şeyler, eski tıbbi metinler, ölüm, hastalık ve tüm ihtişamıyla çürüyen hayat gibi olgulardır. Mimari yapıların ve hareketli sokak sahnelerinin fotoğrafçısı olarak başarılı bir kariyere sahip olan Olson, çektiği fotoğrafları seramik kaplara aktarmış ve onlara foto-seramika adını vererek büyüleyici bir melez sanat formu ortaya koymuştur. İçinde bulunulan süreçten etkilenen Olson, Kovid-19 görüntüleriyle bezenmiş son serisi (Resim 20) ile ilgili olarak elinde bulunan pandemiye ilişkin fotoğrafları vazo formları üzerine aktardığını ifade etmektedir. İlk bakışta insanların, uzak mesafeden çalışmalarını güzel birer vazo olarak değerlendirebileceğini, ancak yakından bakıldığında içinde bulunduğumuz zorlu sürece dair tasvirlerle karşılaşacağını söylemektedir (URL 21).



Resim 20. Peter Olson, covid jar # 1 (kovid kavanoz # 1) (11 x 9 inç), covid urn # 2 (kovid kap # 2) (19 x 6 inç), vaccine bowl (aşı kâsesi) (13 inç). torna ile şekillendirme, porselen karışımı bünye, orijinal fotoğraflar ve demir oksit çıkartmaları, 2020 (URL 22).

Wavier Monsalvatje'nin Kovid-19'a ilişkin çalışmaları, seramik malzeme ile yapılmış olmasına rağmen illüstrasyon alanına daha yakındır. Sanatçının çalışmasında asla eksik olmayan şey, seramik sanatında çok yaygın olan sıraltı veya sırüstü gibi geleneksel bezeme tekniklerinin çok ötesine geçerek bir anlatıyı ifade etme yolu olarak kullanılması paradoksuna dayanmasıdır. Eserlerinde kıyamet sonrası bir geleceğe, bilimin kötüye kullanımına veya nüfus kontrolüne atıfta bulunması ise yaygındır. Küresel salgınla ilgili yeni seramik serisinde ise ironik bir durum bulunmaktadır (Resim 21, 22, 23). Söz konusu ironi, sanatçının imgeleri, izleyiciyi Sovyetlerin kullandığı propaganda afişlerine geri götürebilecek yaymaca (ügit) bildirimleri biçiminde yazılı mesajlarla bağlantılı olarak kullanmasında yatmaktadır. Tavsiyenin bu şekilde yazılması rahatsız edici görüntülerle birleştirildiğinde ironi olarak ortaya çıkabilir. Daha önceki dizilerde, insanların maskeli ve anti-radyasyon giysili olduğu, nükleer kıyamet sonrası

filmlerden türetilmiş gibi görünen bu görüntüler, bugünlerde neredeyse normal olan üzücü bir gerçeklik haline gelmiştir (URL 23).



Resim 21. Wavier Monsalvatje, haz oídos sordos a los bulos, kovid 19 serisi, seramik tabak, siyah pigment ile sıraltı, 2,5 x 26,5 ø cm. 2020, (URL 24).

Resim 22. Wavier Monsalvatje, atención estado de alarma, kovid 19 serisi, seramik tabak, siyah pigment ile sıraltı, 2,5 x 31 ø cm. 2020, (URL 25).



Resim 23. Wavier Monsalvatje, quédate en casa, kovid 19 serisi, seramik tabak, siyah pigment ile sıraltı, 2,5 x 26,5 ø cm. 2020, (URL 26).

Lee Cartledge, pandemi sürecinde içinde bulunulan durumdan etkilenen ve eser veren sanatçılardan bir diğeridir (Resim 24). Bu sürecin birçok sanat disiplininde karşılık bulduğunu belirten sanatçı, kil malzeme ile Kovid-19 virüsünü ele almıştır. Kuzey Yorkshire'da bir çömlekçi olan Lee Cartledge, Kovid-19 virüsü şeklinde vazolar yapmak için uzun bir karantina dönemi geçirdiğini söylemektedir. Sanatçı, 2020 Şubat ayında haberlerde Kovid-19 virüsünün şeklini gördükten sonra fikrin ortaya çıktığını, kilden yapılmak için resmen yalvaran bu kanlı virüsün muhteşem görüntüsünü şekillendirmeye başladığını belirtmektedir. Sınırlı sayıda üretim gerçekleştiren Cartledge'nin eserlerine özellikle doktor ve hemşire gibi sağlık çalışanları ile yakınlarını söz konusu hastalıktan kaybeden insanlar ilgi gösterdiğini belirtmektedir (URL 27).



Resim 24. Lee Cartledge, “virus vase series” (virüs vazo serisi), 2021, (URL 28).

Virüsün simgesel taç uzantılarını ve dairesel yapısını vazolarına yansıtan sanatçı, sırda mavi ve tonlarını tercih etmektedir (Resim 25).



Resim 25. Lee Cartledge, “virus vase series” (virüs vazo serisi), 2021, (URL 29).

Hadrian Mendoza, Kovid-19 salgınına eserlerine taşıyan sanatçılardan (Resim 26). Seramik heykellerinde şekillendirdiği küçük bir parçacık olan virüsün içinde barındırdığı korku, acı, kayıp ve kederi yansıtmaktadır.



Resim 26. Hadrian Mendoza, (URL 30).

Sanatçı Mendoza için virüsler, uzun zamandır tehlike ve aynı zamanda biçimsel güzelliğin büyüleyici bir kesişimini temsil etmektedir. Hadrian Mendoza için virüs aslında yeni bir tema değildir. 2016'dan bu yana virüs formları üzerine araştırma yapmakta ve onları birer sanat eserine dönüştürmektedir. İçi boş küre biçimindeki formları; içinde tehdit barındıran bununla birlikte denge arz eden yapılardır (Resim 27).



Resim 27. Hadrian Mendoza, “virus sculpture” (virüs heykeli), 2016, (URL 31).

Mart ayı başlarında, Mendoza'nın ailesi Arlington, Virjinya'daki evlerinde izole edildiğinde daha önce de üzerinde çalıştığı virüs fikrinin yeniden aklına geldiğini ifade etmektedir. Önünde bir sundurması bulunan derme çatma atölyesinde korona virüsün heykelsi bir versiyonunu tasarlamıştır. Eseri, salgının neden olduğu birçok duyguyu barındırmasından öte aynı zamanda virüsün gerçekçi bir yorumudur. Sanatçıya göre elde ettiği sonuç ise; en güncel haliyle sanattır. Güncel olayların bir yansıması ve bizleri etkileyen şeyleri kontrol altına alma ve kontrol etme çabasıdır. Özellikle koleksiyonerlerin eserlerine ilgi gösterdiğini ancak pandemi nedeniyle henüz virüs formlarının çekiciliğini arttıran sırlama ve pişirim işlemlerini gerçekleştiremediğini belirtmektedir (Resim 28). Sanatçı, kısıtlamalar ortadan kalktığında özellikle açık mavi tonları içinde barındıran kırmızı bir renk elde edebilmek için odunlu fırın yakacağını söylemektedir (URL 32).



Resim 28. Hadrian Mendoza, “covid-19 virus”(kovid-19 virüsü), 2020. (URL 33)

SONUÇ

Araştırmanın temelini teşkil eden salgınlar, sanatçılar tarafından eserlerinde yer verilen temalardan biri olmuştur. Tüm Dünya’da halen etkisini sürdüren Kovid-19 virüsünün neden olduğu pandemi, insan kayıplarının yanında maddi ve manevi çöküntülere de neden olmuştur. Gündelik yaşam biçiminin tamamıyla değiştiği günümüzde oluşan kaotik ortam, sanatçılar için son derece sarsıcı bir durum teşkil etmektedir. Virüsün sanat alanındaki en belirgin etkisi şüphesiz eser sergileme biçimlerinde ortaya çıkan yeni yaklaşımlardır. Seramik Sanatı, Eğitimi ve Değişimi Derneği’nin “Belirsiz Zamanlar ve Sonrası” isimli çevrimiçi seramik sergisinde görüldüğü üzere söz konusu süreçte çoğu sanat sergisinin sergileme biçimi ve izleyiciyle buluşma pratiği değişikliğe uğramıştır. Yakından izlenen sergiler yerini sanal mecralara bırakmıştır. Sanatçı ve izleyicinin arasına giren bu mesafe ise dijital yolla kapatılmaya çalışılmaktadır. Araştırma kapsamında sanat tarihinde salgın hastalıkların sanatçıların eserlerine nasıl yansıdığı, toplumları nasıl etkilediği, benzer şekilde Kovid-19 adlı virüsün neden olduğu pandeminin özellikle seramik sanatındaki yansımaları, ulusal ve uluslararası sanatçıların eserleri üzerinden incelenmiştir. Ortak duyguların yaşandığı bu dönemde sanatçılar; acısını, korkusunu, minnet duygusunu ve farkındalık çabasını eserlerine taşımaktadırlar. Özellikle Wavier Monsalvatje’nin çalışmalarında acı, korku, kaygı ve ürperti gibi duygular baskın şekilde izlenmektedir. Araştırmada yer verilen diğer eserlerde form ve bezeme olarak izlenen maske, eldiven ve virüs ile oluşturulmaya çalışılan farkındalık ve sağlık çalışanlarına beslenen minnet duygusu gözlenmektedir. Yapılan araştırmada, eser ile izleyici arasındaki sanal köprü ile birtakım olumsuzlukların bertaraf edilmesine gayret edildiği görülmektedir. Pandemi ile birlikte birçok sanatçının eserinde ilgili süreçte daha belirgin hale gelen yaşam ve ölüm olgularının sıklıkla ele alındığı, bazı sanatçıların ise pandeminin simgesi haline gelen maske, eldiven, virüs ve benzeri öğeleri metaforik olarak yapıtlarında kullandığı gözlenmektedir. Biçimsel olarak sanatçıların ele aldıkları genel salgına ilişkin nesnelere gerçekçi şekilde çalıştıkları görülmektedir. Öte yandan eser üzerinden vermek istedikleri mesaj çerçevesinde farklı renk, biçim ve boyutsal yorumları da dikkat çekmektedir. Sonuç itibarıyla tedbirler çerçevesinde çalışma pratiği sınırlanan seramik sanatçıları için söz konusu pandemi sürecinde artan acı, korku, bilinmezlik, minnet gibi duygu durumlarının eserlerinin temasını teşkil ettiği, adı geçen kavramlar temelinde farkındalık yaratmaya çalıştıkları ve üzerine uzun bir süre daha odaklanılacağı kaçınılmaz görünmektedir. Aynı zamanda tekrar normalleşene kadar sanat eserlerinin izleyicisi ile sanal ortamda bir araya getirilmesine devam edileceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Aşkın, R. Bozkurt, Y. Zeybek, Z. (2019). Covid-19 Pandemisi: Psikolojik Etkileri Ve Terapötik Müdahaleler. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19 (37), Bahar (Covid-19 Özel Ek), 304-318.
- Başar, T. Ç. (2021). Pandeminin Gölgesinde Sanat-Sanatçı-İzleyici. *Yedi: Sanat, Tasarım Ve Bilim Dergisi*, 25, 51-67.
- Başbuğ, Z. (2020). Salgınların Resim Sanatına Yansımaları Ve Nedim Günsür'ün "Kızamık" İsimli Eseri Üzerine. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9 (4), 2286-2299.
- Batur Çay, M. (2017). Pieter Brueghel: Ölümün Zaferi. *İnönü Üniversitesi Kültür Ve Sanat Dergisi*, 3 (2), 50-57.
- Budak, F. Korkmaz, Ş. (2020). Covid-19 Pandemi Sürecine Yönelik Genel Bir Değerlendirme: Türkiye Örneği, *Sosyal Araştırmalar Ve Yönetim Dergisi (SAYOD)*, (1), 62-79.
- Mor Dirlik, E. Akcaoğlu, M. Küleççi, E. (2021). Adaptation of the Coronavirus Anxiety Scale in Turkish for the Higher Education Context: A Validity and Reliability Study. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 10 (2), 430-444.
- Düz, N. (2010). Çevrenin Sanatçı Yaratıcılığına Etkileri Ve Sanat Eğitimi, *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi* (19), Ocak-Şubat-Mart, 1-15.
- Ece, Ö. (2020). Pandemi Sırasında Ve Sonrasında Kültür-Sanat, *TRT Akademi, Kültürel Çalışmalar*, Cilt 05, Sayı 10, 882-887.
- Görüşme: Buket Acartürk ile (15.03.2021).
- Hotar, N. Omay, R. E. Bayrak, S. Kuruüzüm, Z. Ünal, B. (2020). Pandeminin Toplumsal Yansımaları. *İzmir İktisat Dergisi*, 35 (2), 211-220.
- Hançerlioğlu, S. Özel, F. Konakçı, G. (2021). Validity and Reliability of the Coronavirus Anxiety Scale: Turkish Adaptation for Nurses, *Ege Journal of Medicine*, 60 (2), 99-104.
- Parıldar, H. (2020). Tarihte Bulaşıcı Hastalık Salgınları, *Tepecik Eğit. Ve Araşt. Hast. Dergisi*, 30 (Ek Sayı), 19-26.
- Pesen, B. Özçelik, K. M. (2021). Geçmişten Günümüze Bazı Salgın Hastalıkların Toplum Üzerindeki Etkisi, *Zfwt, Zeitschrift Für Die Welt Der Türken Journal Of World Of Turks*, Vol 13, No.1, 227-248.
- Tanrıverdi, Y. (2019, Temmuz). İç Gözü" Tekrar Yoluyla Dışa Vuran Sanatçı Ursula Commendeur, Bandırma UBAK 5. Uluslararası Bilimsel Araştırmalar Kongresi Bildiri Tam Metin Kitabı İçinde (101-111 Ss.) Asos Yayınevi.
- URL 1: [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Family_\(Schiele\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Family_(Schiele)) Erişim Tarihi: 15.03.2021.
- URL 2: <https://covid19.saglik.gov.tr/TR-66494/pandemi.html> Erişim Tarihi: 16.03.2021.
- URL 3: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Pandemi#Etimoloji> Erişim Tarihi: 16.03.2021.
- URL 4: <https://www.tdk.gov.tr/icerik/basindan/dilimize-bulasanlar/> Erişim Tarihi: 16.03.2021.
- URL 5: <https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/salgın-zamanlarından-kalan-tablolar-6174143> Erişim Tarihi: 17.03.2021.
- URL 6: <https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/salgın-zamanlarından-kalan-tablolar-6174143> Erişim Tarihi: 17.03.2021.
- URL 7: <https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/salgın-zamanlarından-kalan-tablolar-6174143> Erişim Tarihi: 17.03.2021.
- URL 8: <https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/salgın-zamanlarından-kalan-tablolar-6174143> Erişim Tarihi: 17.03.2021.
- URL 9: <https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/salgın-zamanlarından-kalan-tablolar-6174143> Erişim Tarihi: 17.03.2021.
- URL 11: <https://i2.milimaj.com/i/milliyet/75/770x0/5e7bcc7f5542801a5086176b> Erişim Tarihi: 14.07.2021.
- URL 12: <https://www.milliyet.com.tr/kultur-sanat/salgın-zamanlarından-kalan-tablolar-6174143> Erişim Tarihi: 14.07.2021.
- URL 13: https://sergi.sillesanat.com/SSEDD_Uncertain_Times_and_Beyond#2021-61 Erişim Tarihi: 25.04.2021.
- URL 14: https://sergi.sillesanat.com/SSEDD_Uncertain_Times_and_Beyond#2021-60 Erişim Tarihi: 25.04.2021.
- URL 15: <http://baksi.org/sergi/> Erişim Tarihi: 26.04.2021.
- URL 16: <http://baksi.org/sergi/> Erişim Tarihi: 26.04.2021.
- URL 17: <https://www.mediyazar.com/kultur-sanat/seramik-sanatcisi-acarturk-saglik-emekcilerini-selamladi-h8434.html?fbclid=IwAR2ZxDuqef-NSvG7bBZdU6twThl5zxGj3EvfVcCtmPxAHQHJSL-i0m7GFE> Erişim Tarihi: 15.03.2021.
- URL 18: https://www.ttb.org.tr/kan_ter.php Erişim Tarihi: 30.04.2021.
- URL 19: <https://www.hurriyetdailynews.com/ceramic-artist-makes-porcelain-masks-162508> Erişim Tarihi: 16.03.2021.
- URL 20: <https://www.aa.com.tr/tr/yasam/kovid-19a-sanatla-dikkati-cekmek-icin-porselenden-maske-yapiyor/2146497> Erişim Tarihi: 30.04.2021.
- URL 21: <https://www.5280.com/2020/12/art-of-the-moment-pandemic-inspired-pottery/> Erişim Tarihi: 16.03.2021.

- URL 22: <https://www.5280.com/2020/12/art-of-the-moment-pandemic-inspired-pottery/> Erişim Tarihi: 16.03.2021.
- URL 23: <http://xaviermonsalvatje.com/en/proyecto-covid-19/> Erişim Tarihi: 26.04.2021.
- URL 24: <http://xaviermonsalvatje.com/en/proyecto-covid-19/> Erişim Tarihi: 26.04.2021.
- URL 25: <http://xaviermonsalvatje.com/en/proyecto-covid-19/> Erişim Tarihi: 26.04.2021.
- URL 26: <http://xaviermonsalvatje.com/en/proyecto-covid-19/> Erişim Tarihi: 26.04.2021.
- URL27: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2021/mar/07/a-virus-shaped-vase-anyone-why-covid-is-a-muse-for-todays-artists> Erişim Tarihi: 30.04.2021.
- URL28: <https://www.lancasterguardian.co.uk/news/uk-news/brexit-mug-bentham-potter-creates-coronavirus-vase-2446950> Erişim Tarihi: 30.04.2021.
- URL29: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2021/mar/07/a-virus-shaped-vase-anyone-why-covid-is-a-muse-for-todays-artists> Erişim Tarihi: 30.04.2021.
- URL 30: <http://thepotterscast.com/wp-content/uploads/2015/01/Hadrian-Mendoza.jpg> Erişim Tarihi: 30.04.2021.
- URL 31: <https://www.umw.edu/news/2020/05/05/visualizing-a-virus-alums-art-captures-emotions-of-a-pandemic/> Erişim Tarihi: 30.04.2021.
- URL 32: <https://www.umw.edu/news/2020/05/05/visualizing-a-virus-alums-art-captures-emotions-of-a-pandemic/> Erişim Tarihi: 30.04.2021.
- URL 33: <https://www.umw.edu/news/2020/05/05/visualizing-a-virus-alums-art-captures-emotions-of-a-pandemic/> Erişim Tarihi: 30.04.2021.
- Yabalak, H. (2020). Sanatçının Esin Kaynağı Olarak Salgın Hastalık Ve Hastalığın Resim Sanatına Yansıması, *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 0 (Salgın Hastalıklar Özel Sayısı), 493-538.

SANAT ESERİNE DAYALI SANAL GERÇEKLİK UYGULAMALARINDA SANATÇININ DÜŞ DÜNYASINA YOLCULUK VAADI

The Promise of Journey to The Dream World of The Artist in Virtual Reality Applications Based on Artwork

Derya AYDOĞAN¹

ÖZET

Klasik yöntemlerle üretilmiş biricik sanat eserlerinin en belirgin özelliği mekânda sabit olmasıdır. Sanat eserleri bulunduğu mekânla bir özdeşleşmeye girer, mekânın anlamını kendi anlamına katar ve böylece yeni bağlamlar edinir. Dijital yöntemlerle birlikte sanat eserleri, aynı anda her yerde varlık gösterebilecekleri sonsuz bir uzama yayılmıştır. Belli sınırları olan mekânsal bir atmosferden sınırsız uzama geçiş ile birlikte mekânsal anlam bozulmaya başlamıştır. Diğer yandan sanat eserlerinin referans alındığı sanal gerçeklik (Virtual Reality/VR) tabanlı uygulamalar ile eserler, yeni bağlamlara yerleşebilir. Çünkü VR, algısal olarak mekânda olma hissine en yakın çağrışımları veren sistemlerdir. Klasik yöntemlerle üretilmiş mekânda sabit olan eserler, VR sistemleri ile kendi bağlamlarından alınıp yeni yerleşkelere doğru yola çıkmaktadır. Ancak sanat eserlerinin yeni bağlamlara yerleşmesi her zaman orijinal eserin niteliğini yansıtmamakta hatta onu bölüp parçalayarak olduğundan farklı bir biçime dönüştürmektedir. Sanat eserlerinin sanal mekânlar için yeniden üretimleri, yeni alımlama biçimlerini de getirmektedir. Daha geniş kitleye ulaşmak adına bilinen sanatçıların ünlü eserleri referans olarak kullanılmakta ve yeni çalışmalara dair alımlayıcıya çeşitli vaatlerde bulunmaktadır. Örneğin, kurgusu farklı da olsa mantığı birbirine benzer çalışmalar olan sanat eserlerinden ve sanatçılardan referans alınarak yaratılan “Dreams of Dali”, “The Dreams of Henri Rousseau”, “Claude Monet - The Water Lily Obsession” adlı VR uygulamaları, referans alındıkları sanatçıların düş dünyasına yolculuk olarak sunulmaktadır. Çalışmada bu örnekler üzerinden VR sistemleri ile eserlerin yeni ortamlara yerleştirilmesi ve alımlayıcıya yönelik sanatçının düş dünyasına yolculuk yapılacağı söylemi betimsel nitelik açısından incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Sanal gerçeklik, sanal gerçeklik sanatı, daldırma, manipülasyon, yapıbozum.

ABSTRACT

The most distinctive feature of the unique artworks produced by classical methods is that they are fixed in the space. Artworks identify with the space they are in, add the meaning of the space to its own meaning and acquire new contexts. With digital methods, artworks are spread over an infinite space where they can be ubiquitous at the same time. With the transition from a spatial atmosphere with certain boundaries to unlimited space, the spatial meaning has begun to deteriorate. With virtual reality-based applications where artworks are referenced, works can be placed in new contexts. Because VR give the closest connotations to the sense of being in the place perceptually. Artworks that are fixed in the space, produced by classical methods, are taken from their own contexts with VR and are on their way to new campuses. However, the placement of artworks in new contexts does not always reflect the quality of the original work, and even divides it into a different form. The reproductions of artworks for virtual spaces also bring new forms of reception. To reach more viewers, famous works of known artists are used as references and various promises are made to the viewer regarding new works. For example, VR applications such as “Dreams of Dali”, “The Dreams of Henri Rousseau”, “Claude Monet - The Water Lily Obsession”, which are created with reference to works of art and artists whose logic is similar even though their fiction is different, are the dreams of the artists they are referenced. presented as a journey to the world. In the study, through these examples, the placement of works in new environments with VR systems and the discourse that the artist will travel to the dream world of the viewer will be examined in terms of descriptive quality.

Keywords: Virtual reality, virtual reality art, immersion, manipulation, deconstruction

EXTENDED ABSTRACT

The most distinctive feature of the unique artworks produced by classical methods is that they are fixed in the space. Even if they are moved from one place to another, since they cannot be seen in more than one place at the same time, their stability feature is not lost and the element of uniqueness is not deteriorated. Artworks identify with the space they are in and add the meaning of the space to its own meaning and thus acquire new contexts.

With digital methods, works of art are spread over an infinite space where they can be ubiquitous at the same time. The spatial meaning has gone towards deterioration and loss of aura, as this entity is intangible rather than concrete, can be found everywhere, and has passed from a spatial atmosphere with certain boundaries to unlimited space. Although works of art are special in their own right, they have been idealized with the space in which they are located for centuries. There are differences in the reception of the artwork between exhibiting in a curatorial order in a gallery or a museum and being in an artist's workshop or in any private area. When the field disappears and turns into space, the change of the idealized is inevitable.

Virtual reality systems, which is a digital technology, have a wide variety of creative applications related to art. Especially in exhibition, new perspectives have been brought to curatorial approaches. Virtual reality systems can both maintain the attitude of the works made with conventional methods in the spatial environment and ensure their dissemination in the virtual space. Moreover, works of art themselves can be transformed into a space in three dimensions. Thus, works of art can be placed in new contexts with virtual reality-based applications where works of art are referenced. Virtual reality is the systems that give the closest connotations to the sense of being in the place perceptually. Artifacts that are fixed in the space, produced by classical methods, are taken from their own contexts with virtual reality systems and are on their way to new campuses. However, the placement of works of art in new contexts does not always reflect the quality of the original work, and even divides it into a different form than it is.

The reproductions of artworks for virtual spaces also bring new forms of reception. In order to reach a wider audience, famous works of known artists are used as references and various promises are made to the viewer regarding new works. For example, virtual reality applications such as "Dreams of Dali", "The Dreams of Henri Rousseau", "Claude Monet - The Water Lily Obsession", which are similar works even though the fiction is different, are presented as a journey to the dream world of the artists they are referenced. In the study, through these examples, the placement of works in new environments with virtual reality systems that expand the limits of creativity and the discourse that the artist will travel to the dream world of the viewer will be examined in terms of descriptive quality.

GİRİŞ

Sanatın birçok alanla entegre işleyen çok disiplinli bir yapısı vardır. Sanat üretiminde daha geniş ifade biçimleri ve paylaşım, sunum ortamları edinmek için olabilecek tüm araçlardan yararlanılmaktadır. Diğer yandan farklı disiplinler de geniş kitlelere ulaşmak, daha yaratıcı uygulamalar yapmak, nitelik kazanmak gibi birçok sebeple sanat eserlerini aracı olarak kullanmaktadır.

Teknoloji ve sanat arasındaki bir nevi danişıklı bağlantı, her iki alan için de hem işlevsel hem çıkarlara dayalı hem de yarar amaçlıdır. Postmodern dönemde özellikle dijital yöntemler ile sanat yüzyıllardır süregelen çerçevelerinden çıkmıştır, ifade olanaklarını genişletmiştir, ağ'larla örülü bir dolaşım sistemine girmiştir. Dijital yöntemlerden yararlanan başka birçok alan da sanatın yaratıcı özelliğini çalışmalarında kullanarak daha geniş kitlelere erişmeye çabalamıştır.

Herkes Mona Lisa'nın ve Michelangelo'nun Davud'un neye benzediğini biliyor – ya da biliyor muyuz gerçekten? Bunlar o kadar çok yerde karşımıza çıkıyor ki, Paris'e ya da Floransa'ya gitmemiş olsak da, onları tanıyormuşuz gibi geliyor bize. İkisinin de bir sürü kopyası var – kısa şortun üstünde Davud ya da bıyıklı Madonna gibi. Sanat röprodüksiyonları her yerde ve her şeyde (Freeland, 2008: 166).

Bu noktada dolaşımında olan, her yerde görülen yine orijinal estetiği ve aurasıyla varlık bulan sanatın kendisinin mi yoksa manasının mı yok olduğu, metalaşmış bir görüntü mü olduğu düşüncesi ağ'ların üzerine doğru savrulmalıdır. Bu karmaşık ve sonsuz sistemin içerisinde estetik mananın var olup olmadığı, varsa nasıl görünür olacağı, ortaya çıkacağı belki de alanda salınan sanat ya da nesne üretimlerin üzerine gönderilmesi gereken birtakım sorular ışığında çözümler ve nitelikler, sisteme uygun bir biçimde yeniden kazandırılabilir.

Sanal gerçeklik sistemleri, kullanıldığı alanın hedef kitesine yaratıcı yollarla ulaşmak için sanatın ilham verici doğasından yararlanmaktadır. Ama sanatta da yaratıcılığın belli çerçevelerden arındırılıp özgürleşebileceği alanlara erişmek için sanal gerçeklik uygulamaları kullanılmaktadır. Sınırsız bir uzamda, çoğalan araçlarla artan yapabilirlikler, sanatta varılmamış noktalara değinebilme olanağını vermektedir. Diğer yandan sınırsızlığın handikaplarını da açık etmektedir. Doğada var olan ikililik, sanatta da geçerlidir ve her şey zıttı ile vardır. Gerçek ile sanalın birlikteliği bu ikililiğe uyumlanır fakat sınırsızlık da sınırlılıkla var olur. Bu anlamda sanatın aşırı özgürleştiğini ifade etmek, aslında diğer yandan sınırlara hapsediğine da gönderme yapar. Tek bir mekânda var olabilen fiziksel sanat eserlerinin dijital olarak sınırsız alana erişmeleri ile birlikte çoksesliliği ve anlamı sınırlandırılmıştır. Bunun en önemli sebebi; arafta gibi kaldıkları ve herhangi bir bağlamdan yoksun olan sanal alanla mekân atmosferinin yitirilmesi ve dijital teknolojiler ile yapılan değişikliklerin eserin orijinal anlamını yerinden etmesidir. Nitelikli yerleştirmeler ve orijinal estetiğine zarar vermeden gerçekleştirilen çalışmalar haricinde genel olarak kaçınılmaz olan orijinal auranın yitirilmesidir. Sanat eserinin yeni araçlar ve uygulamalarla yeniden üretimi aslında genel olarak bir yapıbozum sürecine işaret eder. Bu esnada yapıyı bozan ve tekrar inşa edenlerin estetik algısı, sanat gözü önem taşımaktadır. Orijinal eserin yaratıcısının estetiğine ve dışavurum algısına, yöntemine ulaşamayan hatta tamamen sanattan kopuk uygulamaların ortaya çıkabileceği gibi orijinalini aşan, onun sanatsal kimliğini çoğaltan çalışmalar da yapılabilir. Bununla birlikte aşırı veri yükü ve hızla akan sistemde görünür olmak adına sarf edilen çabalar maksadı aşan noktalara götürebilmektedir. Örneğin; günümüzde yaşamayan sanatçıların sanat eserleri ile sanatçıların zihinlerine, düşlerine doğru bir yolculuğun ihtimali söylemi ile alımlayıcıya vaatlerde bulunan çalışmalar vardır. Ancak bu ihtimal, aslında sanatçının somut dışavurumlarından alınan referans ile kurgulanan bir yolculuk olmaktan öteye gidemez. Böylece yeniden yaratımı yapan(lar)ın bilgisi, becerisi, yorumu ile sınırlanır, çok sesliliği gölgeye düşürür.

Çalışmada “The Dreams of Henri Rousseau”, “Dreams of Dalı”, “Claude Monet - The Water Lily Obsession” adlı sanal gerçeklik uygulamaları aracılığı ile alımlayıcıyı sanatçılara ve eserlere dair farklı bir açıdan keşfe davet eden yaklaşımlar üzerinden betimsel nitelik incelemesi yapılacaktır.

1. Sanal Gerçeklik ve Sanat İlişkisi

Sanal gerçeklik teknolojisi, dijitalleşmenin hem öncesinde var olan hem de onun bir uzantısı olan çok boyutlu sistemlerdir. İnsanın gerçek ile uğraşı, onu daha farklı gerçeklikleri, alternatif biçimleri, olasılıkları aramaya yöneltmiştir. Sonunda da insan, dijital yöntemler ile gerçekliği istediği gibi eğip bükerek, yenilerini yaratarak kurgulayabileceği sistemlere erişmiştir. “İnsan doğanın içindeyken bir ‘karşı-doğa’ yaratmıştır. Çalışması yoluyla yeni bir gerçeklik türü hem duygusal hem de üst duygusal olan bir gerçeklik ortaya çıkarmıştır” (Fischer, 2021: 48).

Sanatın da doğuşundan itibaren gerçekten referans aldığı, gerçekle derin bir temasa girdiği ve kendi gerçekliğini ortaya koyduğu söylenebilir. Gerçek kavramı, “ideal, koşullu ya da potansiyel olana karşıt olarak fiili, somut, olgusal ve zihinden bağımsız olarak var olan için kullanılan bir sıfat. Bir durum, bir nesne veya nitelik olarak var olan, varlığı inkar edilemeyen, olgu durumunda olan anlamlarına gelir” (Flew, 2005: 224-225). Sanallık ise “sanma” eylemini akla getirir ve TDK sözlüğünde “gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini” şeklinde açıklanır. Buradan hareketle sanatın gerçekten referans alan ama zihinde tasarlanan bir olgu olarak aslında daima sanal ve gerçeği kendi içerisinde kaynaştıran bir yapı olduğu ifade edilebilir. Çünkü sanat, gerçeğin sanrısız bir boyutunu üretir.

Sözlük anlamlarından hareketle gerçeğin deneyimlediğimiz biçimiyle hep sanal olduğunu açıklayan Castells, gerçek sanallığı üreten sistemi; “Gerçeğin kendisinin (insanların maddi/sembolik varlığının) tümüyle yakalandığı tamamen sanal bir görüntü ortamına, görüntülerin yalnızca deneyimlerin iletildiği ekran üzerinde kalmadığı, ama bizzat deneyim haline geldiği bir farz etme dünyasına yedirildiği bir sistem” olarak tanımlar. Her türden mesajın aynı multimedia içerisine kapatılarak geçmiş, bugün ve gelecek olarak insanlığın tecrübesinin tamamının bu yeni iletişim ortamına yedirilebileceğini vurgular (Castells, 2008: 497-498). Böylece yeni kültürü, “kurgunun, kurmaya duyulan inanç olduğu gerçek sanallık kültürü” olarak açıklar (Castells, 2008: 501).

Dijital teknoloji ile birlikte gerçek ve sanallığı bir araya getiren sanal gerçeklik sistemleri ortaya çıkmıştır. Sanal gerçeklik, “gerçek olmayan ama gerçek olarak deneyimlenen gerçektir” (Erdoğan ve Alemdar, 2010: 323), “fizik gerçeğin simülasyon deneyimine yaklaşmamızı sağlayan bir araçtır” (Sherman and Craig, 2003: 10). Dolayısıyla sanal gerçeklik, “sanma” eylemini tetikleyerek algıda “-mı gibi” bir etki yaratır. Fiziksel gerçeklikten yalıtılarak, duygulara kurgusal sanalın gerçek olduğu inancını iletir. Sanal gerçeğin “en önemli üç özelliği ise kavramsal imgelem, daldırma ve etkileşimdir” (Lv, 2019: 3). Bu noktada sanatın da yaratıcısının kavramsal imgeleminin yansımaları, dışavurumları ile izleyicisini kendi kurgusal gerçekliğine daldırdığı ve onunla bir etkileşime girdiği konusunda sanat ve sanal gerçeğin eşleştiği söylenebilir.

Sanat, sanal gerçeklik ortamında çeşitli biçimlerde kullanılmaktadır. Örneğin; fiziksel eserler modellenmiş ya da kamera ile çekilmiş üç boyutlu sanal alana üç boyutlu şekilde aktarılabilir, eserler bu alanlara uygun yeni araç gereçlerle tekrar yaratılabilir ya da farklı eserler üretilebilir. Sergi, müze gibi alanlar oluşturulabilir. Sanat eserinin kendisi içinde gezilebilen bir alana dönüştürülebilir. Multimedyanın kullanılabildiği sanal gerçeklik uygulamalarında seçenekler ve kombinasyonlar oldukça fazladır. Ama belki de en önemlisi Steffen ve diğerlerinin (2019: 689-690). belirttiğine göre; “fiziksel gerçeklikte bağlı olduğumuz fiziksel yasalara uymayan deneyimler oluşturma yeteneğidir”. Çünkü açıklamaya göre geleneksel doğa yasalarına uyulması gerekmediği için geçmişte var olan ya da henüz gerçekleşmemiş fiziksel ortamların rekreasyonlarını sunarak mekânsal ve zamansal sığırma gerçekleştirilebilir, uçma, su altında nefes alma, telekinezi ile nesnelere kontrol etme veya başkaları gibi deneyimler yaratılabilir. Buradan hareketle sanal gerçeğin sanat için sınırları kaldıran, hayal gücü ve yaratıcılığı genişleten hem yaratıcısını hem izleyicisini alternatif gerçekliklere, farklı boyutlara taşıyan bir aracı olduğu söylenebilir.

Sanal gerçeğin fiziksel gerçeklikte olduğundan daha kolay hatta onun daha ötesinde denemelere, yapbozlara olanak sağlaması, sanatta üretim sürecinde tasarımları daha hızlı gerçekleştirebilme ve koleksiyonlar oluşturabilme, hızlı değişiklikler yapabilme gibi kolaylıkları getirir. Diğer yandan sanal gerçeklik içerisinde eserler, bulunduğu fiziksel bağlamından koparılarak zamansız mekânsız bir uzama yerleşir. Sanal gerçeklik içerisinde yaratılan ve fiziksel bir temsili olmayan eserlerin metaforik anlamda arafta yol aldıkları düşünülebilir. Fiziksel eserden referans alınarak sanal gerçeklikte farklı bir biçimde yeniden üretilen eserler ise yapıbozumdan geçerek daha doğrusu parçalanıp tekrar üretilerek sunulur. Dolayısıyla her ne şekilde olursa olsun bir deformasyondan söz edilebilir. “Sanat unsuru uyandırdığı estetik tepki açısından tanımlanır” (Bolla, 2012: 23) ve sanatsal açıdan kimi zaman deformasyonlar da ayrı bir estetik olarak algılanabildiği için burada ortaya çıkan deformasyon ile oluşan yeni yapı ve formun sanatsal olup olmadığı önem taşır. “Her çağda, sanatsal biçimlerin yapılandırılma yöntemleri –benzetme, metafor veya kavramların figürlerle çözümlenmesi kılığında- zamanın bilimin veya kültürünün gerçeği nasıl gördüklerini yansıtır” (Eco, 2016: 83). Böylece aslında yaşanan dönemdeki görüş alanı ve algı çerçevesinde kalındığı açıktır.

2. Sanal Gerçeklik ve Sanat Manipülasyonu

Sanal gerçeklik, duyuların manipülasyonuna dayalıdır. Sanat; tasarısını sunarken, yaratımını sergilerken izleyicisinin algısını manipülatif yollarla etkilemeye çalışır. İnsan algısı, bilişi dış uyarılara bağlı olarak değişkendir ve bunlar çeşitli provokatif yöntemlerle yönlendirilebilir. Algıya sanrısız uyarımlar gönderen sanal gerçeklik, sanatın “-miş gibi” edimini “hiper”leştirebilecek özelliklere sahiptir. Sanat, deneyimleyici, alımlayıcı ya da izleyici hedef ne olursa olsun sunulanla bütünleşmesi, onu içselleştirmesi ve böylece her içselleşme ile yeniden anlam bulup tekrar tekrar bilinçte yaratılmasıyla sonsuzluk kazanılabilir. Goethe’nin açıklaması ile; “Bir malzeme, hakiki bir sanatkarın çalışması sayesinde içsel, sonsuz bir değer kazanır, oysa mekanik bir işçi tarafından en kıymetli metale bile verilen biçim, en iyi işçilikle bile içinde biraz anlamsızlık ve önemsizlik taşır, bu ise ancak, yeni olduğu sürece sevindiricidir. (...) mekanik sanatkarın (...) bininci eseri, ilk eseri gibidir ve sonunda bin kere daha var olur” (Aykaç, 2010: 107). İronik olarak tüketim kültürünü etkilemenin en önemli yolu, tüketildikçe çoğalan bir yapı inşa etmektir ve bu yöntemle sürdürülebilirlik için daha sağlam bir zemin oluşturulur. Sanat, tüketildikçe, alımlayıcı ile buluştukça kendi anlamını onların anlamına katarak daha çok katman edinir ve bu nedenle bitmeye, tükenmeye karşı doğal bir çoğalma mekanizmasına sahiptir.

Dijital ortamın aşırı veri yığını, deneyimlemeyi, alımlamayı yok ederek yalnızca akışkan görüntüler oluşturmaktadır. Ancak sanal gerçeklikte tam tersi olarak içerisine dalma eylemi ile deneyimleme ve alımlama tekrar kazanılmıştır. Zaman ve mekânın önemini yitirdiği, aranılana kolay erişilebilmesi, yaşamın neredeyse tüm kodlarının bu yeni iletişim ortamlarına akması gibi evrim yaratan özellikler, aynı zamanda öne çıkmak, görünür olmak, fark edilmek konularında daha çok emek ve yaratıcı çalışma gerektirmiştir. Disiplinlerarası kolektif çalışmalara yönelim artmış ve hızlanmıştır. Ancak bu noktada sanat üretimi ya da sanat ürünü olarak sunulanlar da takip edilemeyecek kadar çoğalmıştır. Gere’ye (2017: 120-136) göre sanat fikrini genişletmek, tanımını yenilemek ve geleneksel kategorilerin ötesinde düşünmek gerekmektedir. Resim, heykel, çizim, basımcılık, fotoğraf, film, tiyatro, müzik, dans, şiir gibi birçok alan arasındaki ayrımlar bulanıklaşmıştır. Sanatın geleceği artık kalıcı başyapıtların yaratılmasıyla değil, alternatif medya stratejilerinin tanımlanmasıyla, multimedya formlarındaki bir dizi iletişimsel jestlerle yatmaktadır. Dijital ortamın yapısı ve sanatın edindiği yeni işlevlerle birlikte alımlayıcıya ulaşmak için algıda seçicilik yaratacak söylemler ilgi görmeye başlamıştır. Böylece sanat, kullandığı ya da aracı olarak kullanıldığı alanlarda manipülasyonu esas alan yaklaşımlarla doldurulmaya çalışılmıştır. Bu noktada sanat alanını genişletmek, yaratıcılığın artacağı ve sınırlarından arınacağı araçları ve yöntemleri kullanmak, her ne kadar zengin oluşumlara olanak tanısa da diğer yandan yapıbozundan biçimbozumuna giden yolları da açmakta, estetiğin kimliğinin yönünü değiştirmekte, çoğaltmakta ve kimi zaman yok etmektedir. Benjamin’in dediği gibi “biçim yapıta özgü düşünümün nesnel ifadesidir. Yani biçim, sanat yapıtının özünü oluşturur. (...) Sanat yapıtı biçimi sayesinde canlı bir düşünüm merkezi haline gelir. Bu düşünüm alanında, sanatta, aralıksız yeni düşünüm merkezleri oluşur” (Dellaloğlu, 2010: 123-124). Bu nedenle estetik biçim bozuma uğradığında sanatın düşünümü, özü bozuma uğrar ve “sanat nesnesi” yerine salt “nesne” olur.

Açılan yeni alanlarla birlikte zenginleşen yaratım olanakları ve zorlaşan görünürlüğün algıyı hedef haline getirmesi ile duyuları etki altına almak, inandırmak, illüzyon yaratmak için sanal gerçeklik uygulamaları uygun ortamı sağlamıştır. İnsan algısının aktif bir zihinsel sürecin sonucu olduğunu ve zihnin çeşitli duyuşsal kaynaklardan ipuçları alarak bunları tutarlı bir iç dünya modeli oluşturmak adına hafıza ve çağrışım kullanarak sentezlediğini ifade eden Yadin’e (2018: 863) göre “sanal gerçeklik, algıyı yanlış duyuşsal işaretlerle manipüle etmenin psikoteknolojik bir yoludur”.

...algı sürecinin, özellikle görsel algının, hatırı sayılır miktarda bilinçsiz zihinsel tahminde bulunmayı veya “algısal doldurma” içerdiği yaygın olarak kabul edilir: eksik duyuşsal uyarılara dayalı dünyanın iç mekânsal modelinin sürdürülmesi. Bu sistemi manipüle etmek, gerçek duyuşsal ipuçlarını simüle edilmiş ipuçlarıyla, hatta kaba olanlarla değiştirme ve yapay bir algı modeli ve başka bir yerde var olma öznel hissini yaratması ve sürdürmesi için zihni kandırma meselesidir. Sanal gerçeklik teknolojisi tam olarak bunu yapıyor. Vurgulamak gerekirse, sanal gerçekliğin etkili olması için fiziksel gerçeklikten ayırt edilemez olması gerekmez; yeteri kadar duyuşsal ipucu sağlandığında gerisini insan zihni halledecektir. (Yadin, 2018: 864).

Kurgulanan alana dalma eylemi, dalan kişinin fiziksel gerçekliğini askıya alan ve daldığı ortamın gerçekliğiyle sarmalanan bir deneyim alanı oluşturur. Bu noktada daldırılan kişinin algıları istenildiği gibi manipüle edilebilir. “Sanal gerçeklik lehindeki argüman, katılımcının gördüğü şeyin içine gömüldüğü argümandır. (...) İçine-gömülme, kendini bırakmanın bir fonksiyonu değildir sadece. İnsanların beklentileri ile izleme arasındaki mücadelenin bir

işaretidir aynı zamanda” (Burnett, 2018: 115). Sanatsal yaklaşımlar çerçevesinde yapılmasının önemi ise sanatın aurası, çoksesliliği, çeşitli amaçlara uyarlanabilir esnekliği gibi özellikleridir. İnsanların beklentileri, çokseslilik ile aşmaya, aura ile etki altına alınmaya ve sanal gerçeklik içerisinde kendilerini bırakmaları sağlanmaya çalışılmaktadır.

3. Sanal Gerçeklik ile Sanat Eserine Dalma Eylemi

Fiziksel ve sanal arasındaki birtakım sınırların erimesi, yeni ifade olanakları, yeni sanatsal eylemleri ortaya çıkarmıştır. Sanat yaratıcısının dışavurumu olan ve izleyici karşısındaki düşünsel estetik unsur olmanın ötesine geçmiş izleyicisini -gerçek anlamda- kendi içine gömülmeye davet etmeye başlamıştır. Bu anlamda salt deneyim ile estetik deneyim arasındaki çizgiler de bulanıklaşmaya doğru gitmiştir. Çünkü davet esnasında çeşitli propagandalara dayalı söylemler ile izleyiciyi etkilemek, katılımcı bir kimlik edinmesini sağlamak ve bu dalma eylemine dahil olması için yapılan çalışmalar daha çok öne çıkmıştır.

Sanat dışı argümanların sanatın kendisinden daha ön plana çıkması, sanatın sunmayacağı ve sunamayacağı vaatleri de beraberinde getirmiştir. İzleyicinin sanattan beklentisi koşullandırılmıştır. Oluşumunu bir sanatçıdan, onun yaşamından, sanatsal kimliğinden, üretimlerinden alan sanal gerçeklik çalışmaları ortaya çıkmıştır. Örneğin; “Dreams of Dalı”, “The Dreams of Henri Rousseau”, “Claude Monet - The Water Lily Obsession” adlı sanal gerçeklik çalışmalarının kaynağı; sanat tarihinde yer etmiş, Dünyada bilinen sanatçılar ve onların eserleridir.



Resim 1. Dreams of Dalı Sanal Gerçeklik Çalışması, (URL 1).

Dalı'nın “Archaeological Reminiscence of Millet's “Angelus” adlı sürrealist eseri, “Dreams of Dalı” adıyla sanal gerçeklik ortamında canlandırılmıştır. Çalışmada eser, üç boyutlu bir uzama dönüştürülmüştür. “Sanatın İçinde ve Ötesinde Seyahat: Sanal Gerçeklikte Dalı'nın Düşleri” şeklinde başlıklandırılan açıklama metni şöyledir: “Bu karşılaşmada kendinizi daha önce hiç olmadığı gibi sürrealist ustanın dünyasına bırakın, kulelere çıkın, kulelerden uzak diyarlara bakın ve her köşede sürprizleri keşfedin. Hayatı boyunca yeni teknolojilerin öncü benimseyeni olarak bilinen Dalı'nın 1935 yılına ait resmi için yapılan bu ilham verici saygıyı alkışlayacağını hayal ediyoruz” (URL 1).

“Dreams of Dalı” çalışması, eserin uzama dönüştürüldüğü, deneyimleyicinin eserin içerisinde gezme şansı elde ettiği bir çalışmadır. Ancak iki boyutlu eser üç boyutlu bir forma çevrildiğinde; bütünlüğün dağılması, parçaların ayrılması ve dolayısıyla orijinal kompozisyon değişmesi olasıdır. Bu çalışmada da orijinal eserin atmosferi, renk tonları ve imgelerine sadık kalınmıştır ama üç boyutlu hale getirebilmek adına eklemeler de yapılmıştır. Eklemeler ve üç boyutlu hale getirmek için tamamlanan imgeler ile birlikte eser bölünmüş, parçalanmış ve yeniden inşa edilmiştir. İçine girilebilen kule gibi nesnelere, zeminin dokusu, gökyüzü, orada bulunan insan figürleri, alanı gerçek bir dünya olarak algılatırken; gerçeklik, sürreal bir kimlikle yansıtılmıştır. Zihin yansıması olduğu hissini pekiştirmek adına

sanatçının sesi dış ses olarak deneyime eklenmiştir. Böylece deneyimleyiciye zihin yansımalarının canlandığı alternatif bir dünya atmosferine dahil olduğu duygusu algılatılmaya çalışılmıştır.



Resim 2. The Dreams of Henri Rousseau Sanal Gerçeklik Çalışması, (URL 2).

Paris'teki Jardin des Plantes serasında öğleden sonrasına denk gelen bir zaman diliminde geçen “The Dreams of Henri Rousseau” sanal gerçeklik deneyimi, bahçelerin kapanması ve ziyaretçinin geride kalması ile başlar. Henri Rousseau'nun hayaleti, deneyimleyiciye musallat olur. Deneyimleyici aniden Rousseau'nun hayal ettiği karakterler, hayvanlar ve bitkilerle dolu bir rüyaya düşer. Ressamın hayalleriyle hayat bulan tropik bir serada büyümlü bir gece vaat edilir. Bilindiği gibi Paris'ten hiç ayrılmayan Rousseau, ilhamını şehrin botanik bahçelerinden almıştır. Sanatçı, egzotik ormanlardan neredeyse psikodelik vizyonlarıyla yaptığı resimleri ile sanat dünyasını heyecanlandırmıştır (URL 2).

Henri Rousseau ve eserleri üzerinden işleyen sanal gerçeklik çalışmasında; deneyimleyici, gerçek ortam ile rüya atmosferi arasında gidip gelen bir süreç yaşar. Deneyimleyici bulunduğu fiziksel ortamdan başka bir fiziksel ortama ışınlanır ve orada sanatçının eserleri ile yaratılan bir kompozisyonu olan bir çeşit rüyaya düşer. Rüyadaki atmosfer ile orijinal eserler karşılaştırılacak olursa; aslına uygun aktarıldığı/yansıtıldığı söylenebilir. İki boyutlu eserler üç boyutlu bir atmosfere dönüştürülürken sanatsal açıdan bölünme ve parçalanmanın engellenmesi, sanal dünyanın gerçek dünya ile iç içe geçen bir şekilde sunulmasından dolayı olabilir. Sanatçının eserlerine çok fazla tamamlama ve ekleme yapılmamış, orijinal eserlerdeki imgeler, figürler hareket ettirilerek, renk ve ışık ile oynanarak gerçeklik katlanmaya çalışılmıştır.



Resim 3. Claude Monet - The Water Lily Obsession Sanal Gerçeklik Çalışması (URL 3 ve URL 4).

“Claude Monet - The Water Lily Obsession” adlı sanal gerçeklik çalışması, deneyimleyiciyi Giverny'ye götürür ve onu Monet'nin çalışmalarının tam kalbinde bir renk cümbüşüne sokar. (URL 3). 1883'te ilk olarak Fransız kasabası Giverny'de bir ev kiralayan sanatçı, mülkü ve bitişigindeki araziyi satın aldıktan sonra, oradaki küçük bir göleti

nilüferli bir su bahçesine dönüştürmüştür. 1899'dan 1926'ya kadar nilüfer teması ile 250'den fazla sahne çizmiştir ve bunu saplantı olarak adlandırmıştır. Monet ve eski dostu devlet adamı George Clemenceau arasındaki diyalog aracılığıyla, bu derin düşünceye dayalı gerçekleştirilen sanal gerçeklik deneyimi; Monet'in bahçesinde başlayan, yol boyunca devam eden, sanatçının atölyesinde durup, sergi salonlarında biten duyuşsal bir yolculuğa davet etmektedir. Deneyimde Nilüfer resimlerine dalarak zamanı ve mekânı keşfetmek için doğanın sürekli yenilenmesi, yeniden yaşanır. (URL 5) Monet'in ışığın etkileri üzerine araştırmaları, duyuşlarını ifade etme arzusu, formları seyreltmesine ve dünyanın gerçekçi bir temsilinden giderek uzaklaşmasına neden olur. Bu çalışmada sürükleyici ve duyuşsal bir deneyim yaşanır (URL 3).

Claude Monet'nin belgeseli olarak nitelendirilebilecek çalışmada; sanatçının yaşamına odaklanan bir çerçeve çizilmiştir. Diğer iki çalışmadan farklı olarak deneyimleyiciyi doğrudan sanatçının düş dünyasına davet etmemektedir. Ancak sanatçının yaşamındaki öne çıkan noktalara doğru bir yolculuğa çıkarıp ilham kaynaklarını sunarak sanatçının zihnine doğru dolaylı bir yolculuk vaadine götürmektedir. Sanatçının atölyesine konuk olmak, ilham aldığı ortamı deneyimlemek, eserlerini sergi salonlarında görmek sanatçı hakkında bilgi edinmek adına önemli olabilir. Ancak sanatsal açıdan değerlendirildiğinde; daha çok sinemaya yaklaşan bir hikâye anlatıcılığının kullanıldığı açıktır. Diğer yandan her ne kadar zengin kaynaklardan yararlanılırsa yararlanılsın, kurgusal olmaktan öteye geçemeyeceği için yalnızca bir ihtimali göstermekle sınırlanır. Açıktır ki sanatçının eserleri karşısında her alımlayıcıda ve her anda değişen çok sesli tasavvurlar, böyle uygulamaların deneyimlenmelerinde kilitlenir, cılızlaşır.

Sanatçılar ve onların eserlerinden yola çıkılarak kurgulanan bu üç örnekte en dikkat çeken ortaklık, sanatçıların düşlerine, zihinlerine, yaşamlarına doğru yolculuk vaadini içeren çağrıdır. Diğer bir ortaklık ise iki boyutlu eserlerin üç boyutlu biçime çevrilmesi adına yapılan tamamlamalardır. Ancak birileri tarafından kendi algıları, yetenekleri ve bilgileri ile kurgulanan bu çalışmalar; sanatçıların düşlerine, zihinlerine ya da yaşamlarına yolculuk olarak değerlendirilemez. Çünkü çalışmayı gerçekleştiren kişilerin süzgeci ile odaya çıkarılmıştır ve sanat çok seslidir, her izleyicide farklı anlamlar bulur. Bu nedenle kendi anlamına yaklaşılmadığında ya da kendi anlamından farklılaştığında izleyicide bocalama ya da tepkisel bir tutum gözlemlenebilir. Üç boyutlu çalışmalar, bir eseri duvar gibi iki boyutlu bir zeminde izlemekten farklı olarak deneyimleyenin çevresini kuşatır, dış uyarlardan kopararak algılarını yalnızca kendisinde toplar. Diğer yandan eserin kendisinin önüne geçebilecek elementleri de açık eder. Bu noktada sanal gerçeklik kapsamında bir deneyim mi yaşatıldığı yoksa bu ortama uyarlanan sanatın yeni bir estetik kimlikle yaratılan sanatsal deneyim mi olduğu sorgulanmalıdır. Hegel'in ifadesi ile; "Bize kendilerini nasıl sunuyorlarsa öyle olan doğal nesnelere büyük bir sadakatle ve yetkin bir biçimde yeniden üretme yetisi olan öykünme, sanatın temel amacını oluşturmakta ve bu aslına bağlı kalarak yeniden üretme (reproduzieren) edimi iyi bir biçimde başardığı zaman da bizlere tam bir doyum vermektedir". (Bozkurt, 2011: 174) Bir ilhamın ötesine geçmek, öykünerek yeni bir sanatsal yaratım yapmak ile yeni teknolojiler bağlamında bir çalışma üretmek arasında fark vardır. Bu nedenle de manipülasyona dayalı sunum söylemlerinin gerçek manasının ne olduğu ve amacı, çalışmaların değerlendirilme şekli için önemlidir.

Teknik üretimler ve estetik arasında şu şekilde değerlendirmeler yapılabilir: "...estetik yapıt, bir yapıtlar ağı oluşturarak, yani benzersiz, parıldayan gerçeklikler oluşturarak, aynı zamanda hem insana özgü hem doğal bir evrenin anahtar noktalarını oluşturarak evreni tomurcuklandırır, onun yaşamını uzatır" (Lenoir, 2005: 146). "Teknik nesne, kendine uygun bir ortam bulduğunda, o ortama özgü bir figüre dönüştüğünde, yani dünyayı tamamlayıp onu ifade ettiğinde güzeldir. (...) kendi başına ve belirli bir evrene gönderme yapmaksızın güzel değildir" ((Lenoir, 2005: 148). Böylece estetiğin bir ortamda olsun olmasın, belli bir gerçekliğe bağlansın bağlanmasın kendi başına var olabileceği söylenebilir. Diğer estetikler ile başka örüntüler yaratabileceği ve böylece yeni anlamlar yaratabilecek anlamını çoğaltabilecek güce sahip olduğu vurgulanabilir. Oysa kendi başına bir anlam ifade etmeyen teknik nesnelere ne şekilde bulunduğu önemli olmakla birlikte yer aldığı ortamda edindiği işlevler ve görünümle güzelleşebileceği ama anlam açısından yine de sanrısal boyutu aşamayacağı ifade edilebilir.

SONUÇ

Gerçeğin hayatta bulduğu karşılık, teknolojik yöntemlerle yeniden ve çok boyutlu olarak değiştirilip dönüştürülmekte, yenileri icat edilmektedir. Bunlara sanatsal bakış açıları ve yorumlamalarla anlam kazandırılmaya, çoksesseliliğe ulaşılmaya çalışılmaktadır. Sanal gerçeklik ve sanat arasında belirgin bir unsur olan gerçeklik, farklı örüntülerle yapay olarak yeniden yaratılmaktadır.

Sınırsız soyutlama ve dışavurum olanağına kavuşan sanat, disiplinlerarası yapılarla yaratıcılığın sınırlarını aşmaya çabalamaktadır. Yeni teknolojilerin ilgi çekme, kendisini tanıtmaya ihtiyacı ve tüketim kültürünün arzu yaratma amacı, sanatı güçlü bir aracı olarak seçmelerini sağlamıştır. Bu noktada görünür olmak, mümkün olduğunca geniş bir kitleye seslenmek gibi amaçlara yönelik eylemlerde manipülatif propagandalara dayalı söylemler öne çıkmaktadır. Söylemler, çalışmaların kendisinden ilgisiz olabilir, bağımsız kalabilir, çalışmayı aşan iddiaları içerebilir. Ancak daha da dikkat çekilmesi gereken; aracı olarak kullandığı sanatı, sanat olmaktan çıkarabilir. Açık yapıt olarak sanat eserleri, farklı okumalara sahiptir. Diğer teknolojik üretimler gibi sanal gerçeklik çalışmaları herhangi bir eseri kaynak edinmiyorsa yalnızca kendi çerçevesinden değerlendirilebilir ve bu nedenle doğrudan bakış açılarıyla yorumlanabilir, kabul görme potansiyelleri daha çok olabilir. Ancak sanat eserlerini referans alıyorsa; orijinal eserler ile karşılaştırılacağı için onun yapısını bozup bozmadığı, eğer bozduysa yeniden yapımın da sanatsal olup olmadığı, orijinal eserin sanatsallığına yaklaşıp yaklaşmadığı, estetik unsurları sorgulanır. Bu anlamda değerlendirilen üç çalışma da her ne kadar ilk bakışta orijinal eserlerin görüntüsüne yaklaşıyor görülse de parçalama, bozma, ekleme ve yerinden etme sebebiyle tadı ve estetik biçimi aynı değildir. Kompozisyonlar, perspektifler, örgüler bozulmuştur. Üç boyutluluk adına her yöne bakılması sağlanmış, görüş açısı sınırlarından arınmıştır. Orijinal eserin birebir aynısı olmasa da dalma eylemi gerçekleşmiştir. Ancak diğer yandan çalışmayı yapanların kalıpları ile gerçekleşmesi ve deneyimleyici algısının orijinal eserdeki çok seslilik ögesi ile çatışması karşılığında açık yapıt olma özelliği yitirilmiştir. Bu nedenle aslında sanatçıların düşlerine, zihinlerine yolculuk yapıldığı teması yanlıştır, yapılan yolculuk sanal gerçeklik çalışmasını üreten ve yine birer izleyici olan teknik ekibin sanatçılar ve eserlerine dair zihinlerine yansıyan düşlerin, tasavvurların dışavurumudur. Orijinal eserler ve sanatçılar, hikâye anlatıcılığı bağlamında teknik ekip tarafından bir yolcuğa çıkarılmıştır. Alımlayıcı deneyimleyiciye dönüşerek okyanus aşırılığı varan alımlama duygusundan arındırılmış, manipülatif yöntemlerle yavan bir su birikintisine daldırılmıştır.

KAYNAKÇA

- Aykaç, G. (2010). *Fikir Mimarları Dizisi 5 Goethe*, (2. baskı), Ankara: Say Yayınları.
- Bolla, P. d. (2012). *Sanat ve Estetik*, çev. Kubilay Koş, (2. baskı), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bozkurt, N. (2011). *Fikir Mimarları Dizisi 1 Hegel* (4. baskı), Ankara: Say Yayınları.
- Burnett, Ron. (2018). *İmgeler Nasıl Düşünür*. çev. Güçsal Pular, (3. baskı), İstanbul: Metis Yayınları.
- Castells, M. (2008). *Ağ Toplumunun Yükselişi*. çev: Ebru Kılıç, İstanbul: Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Dellaloğlu, B. F. (2010). *Fikir Mimarları Dizisi 4 Benjamin*, Ankara: Say Yayınları.
- Eco, U. (2016). *Açık Yapıt*. çev. Tolga Esmer. 3. bs. İstanbul: Can Yayınları.
- Erdoğan, İ., Alemdar, K. (2010). *Öteki Kuram Kitle İletişim Kuram ve Araştırmalarının Tarihsel ve Eleştirel Bir Değerlendirmesi*, (3. baskı), Ankara: Erk Yayınları.
- Fischer, E. (2012). *Sanatın Gerekliliği*. çev. Cevat Çapan. İstanbul: Sözcükler Yayınevi.
- Freeland, C. (2008). *Sanat Kuramı*, çev: Füsün Demir, Ankara: Dost Kitapevi.
- Flew, A. (2005). *Felsefe Sözlüğü*, çev: Nurşen Özsoy, Ankara: Yeryüzü Yayınevi.
- Gere, C. (2017). *Art, Time And Technology*, England: Oxford Publication.
- Lenoir, B. (2005). *Sanat Yapıtı*, çev: Aykut Derman. (4. baskı), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Lv, Z. (2019). Virtual Reality in the Context of Internet of Things, *Neural Computing and Applications*.
- Sherman, W. R., Craig, A. B. (2003). *Understanding Virtual Reality Interface, Application and Design*, San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.
- Steffen, J. H., Gaskin, T. O., Meservy, J. L., Jenkins, I. W. (2019). Framework of Affordances for Virtual Reality and Augmented Reality, *Journal of Management Information Systems*. 36(3), s. 683–729.
- URL 1: <https://hfnelson.com/portfolio/dreamsofdali/> Erişim Tarihi: 04.12.2020.
- URL 2: <https://culturevr.fr/en/the-dreams-of-henri-rousseau/> Erişim Tarihi: 04.12.2020.
- URL 3: <https://www.arte.tv/sites/webproductions/en/claude-monet-the-water-lily-obsession> Erişim Tarihi: 11.12.2020.
- URL 4: <https://www.institutfrancais.com/fr/oeuvre/claude-monet-obsession-des-nympheas-de-nicolas-thepot> Erişim Tarihi: 11.12.2020.
- URL 5: <https://culturevr.fr/en/claude-monet-obsession-des-nympheas/> Erişim Tarihi: 11.12.2020.
- Yadin, G. (2018). Virtual Reality Exceptionalism, *Vanderbilt Journal of Entertainment & Technology Law*. 20(3), s. 839-880

YAZI OKUNABİLİRLİĞİNE ETKİ EDEN FAKTÖRLERİN İNCELENMESİ

Examining Factors Affecting Text Readability

Reyhan KESGİN¹

ÖZET

Yazı, iletişimin en önemli birimlerinden biridir. Yazı ile yapılacak iletişimin sağlanabilmesi için yazının okunması gerekir. Yazı yazmaktaki amaç, kolay ve sürekli okuma elde etmektir. Pek çok etken okunabilirliği etkiler ve hepsi birbirine bağlıdır. Okunabilirlik, okuma kolaylığı ve iletişim için kullanılan mesajın algılanmasını sağlamalıdır. Yazı karakterlerinin formları, diziliş özellikleri ve tasarımın genel durumu, kişiden kişiye değişebilen göz ile ilgili bozukluklar okunabilirlik ile bağlantılıdır. Harf, sembol, rakam, noktalama işaretleri vb. birleşimleriyle oluşan kelime, paragraf, küçük harf gövde yüksekliği (x-yüksekliği), satır uzunluğu, espaslar, yazı karakterleri arasındaki yeterli kontrast ve uygulanabilen temel birtakım değişkenler okunabilirliği yönlendiren etkenlerdir. Etkin bir iletişim iki boyutlu yüzeyde, bu sayede anlaşılabilir şekilde sağlanmış olur. Tipografik okunabilirlik, yazıyı okunabilir kılan ve tipografinin doğasında bulunan nitelik ve vasıfları temsil eder. Çoğu zaman algılanabilirlikle karıştırılmış ve grafik tasarımcılar tarafından ihmal edilmiştir. Okunabilirlik, bilgi aktarmayı amaçlayan, tipografi için de önemli bir gereksinimdir. Teknoloji ile birlikte iletişim teknikleri ve yöntemleri de değişir. Bir zamanlar esas olarak kağıt üzerinde olan okunabilirlik artık televizyon, bilgisayar ve lazer grafiklerini de içeren tüm medyayı kapsamaktadır. Hızla değişen iletişim ortamında grafik tasarımcılar, tipografik okunabilirliğin doğasını sürekli olarak yeniden değerlendirmelidirler. Yazı en az çaba ve zorlukla okunmalıdır. Hangi font kullanılacağı, puntunun kararlaştırılması, harf, satır veya paragraf espaslarının ne kadar olacağına dair kesin kurallar yoktur. Bu kurallar karşılıklı yargılara ve tasarımın uygunluğuna dayanır. Bu çalışmada yazı ile yapılan iletişimi etkileyen etkenler üzerinde durulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Yazı ,tipografi, okunabilirlik

ABSTRACT

Writing is one of the most important forms of communication. In order to be able to exchange with text, the text must be sufficient. The purpose of writing is old, easy and continuous reading. A lot of things creatability and things close to each other. Readability should ensure the perception of the message used for reading and communication. Typeface form, arrangement features and general state of the design are related to readability issues related to the same people. Letters, symbols, numbers, punctuation, etc. with join builds, lowercase frame (x-height), along the line, spacing, typeface are driven by the readability of basic tutorials that are adequate and applicable. An effective communication is provided on a two-dimensional surface in this way in an intelligible way. Tip legibility can make it readable and represents the inherent qualities and qualities of typography. Often confused with perceptibility and created by graphic designers. Readability, conveying information, is an important thing for typography. With technology, approaches and orientations also change. A primarily paper legibility now times the laser in all media, including television, computer and graphics. Speed-chasing visual designers must constantly recreate the nature of readability. The goodness of writing is why, when and where is local and realistic. The text should be read with the least effort and pressure. There are no exact rules for which font, size to be decided, letter, line or paragraph spacing. These rules are based on the principles and the merits of the design. In this study, the plans to be made in writing are emphasized.

Keywords: Type, typography, legibility

EXTENDED ABSTRACT

Typography, which first emerged in the 1450s, has undergone many changes until today, has developed in parallel with the development of the culture that has shaped and shaped itself, and therefore technology, is undoubtedly one of the most powerful tools of communication.

The history of this visual language, which can convey ideas and concepts to the masses in the most comfortable and direct way, should be handled chronologically in the context of social events, architectural development and art history. The first period is the time period before Typography. This period of time, starting with the pictures and signs drawn on the cave walls, which is the beginning of visual communication, lasted until the invention of the movable printing letter by Johannes Gutenberg. It is a period of technological innovations parallel to the Industrial Revolution and the emergence of new typographic forms in the 19th century. With the technological developments brought by the Industrial Revolution, art and function were separated from each other. Some of the artists, who sought ways to reunite function with aesthetics, returned to handicrafts in accordance with the medieval understanding with a traditional attitude, while others opposed tradition and sought ways to combine aesthetics and function. In the first two decades of the 20th century, as a result of the turmoil caused by the radical changes in social, political, cultural and economic life and the wars in Europe, a series of art movements emerged that opposed the tradition and social order that completely changed the art and design environment. Poets, writers and artists, who have different philosophies and principles from each other, expressed these art movements, which they created by establishing close communication among themselves, through graphic design and typography. Thus, the needs created by aesthetics, functionality and communication and technical progress have shaped the typographic design of the 20th century.

Writing, one of the basic elements of communication, is the last form formed after the changes in the symbols and signs used in primitive societies over time. These forms can express an emotion, an idea and a life thanks to their strong meanings. Sometimes a word can be used for millions of pictures, sometimes a picture can be used for millions of words. While painting leaves its mark with the intensity of emotion it gives to the viewer, writing is effective both with its meaning and its presentation style.

When typefaces were first invented, all fonts were latin designs. Romans was one style of writing and italics is another like serif and sans serif and they do not have font families. Serif fonts are very easy to follow. The reader is more accustomed to serif letters, but a script without a serif is as legible as a serif, as long as the letter and word spacing are neat. In fact, the legibility of the serif-free writing is even higher, especially on dark backgrounds. It is appropriate to use quotation marks (without serifs) in the title text and quotation marks (with serifs) in the text. If the font is poorly chosen, it can deflect the desired message. If the character selection is used incorrectly in the text, it will cause poor readability for the reader, and therefore the message will not be understood.

Lowercase text is easier to read. When we read, we read as a word, and the shape of a word is the factor that affects our recognition and reading speed. All caps is suitable for short bursts of text, such as headings, or for emphasizing single words, but not for ensuring readability across all text. Lines should be evenly spaced and spaced far enough to make the text easy to read. Narrow line spacing causes ascending and descending letters in a block of text to appear 'squashed', affecting readability and making type less appealing to the eye.

Color increases emphasis in text. The color value used in the background is an important factor in the reading of the text. Light text on a dark background creates contrast. Dark colored texts should be preferred on light colored backgrounds.

The graphic designer has to know and use the typography language well. The information to be conveyed in typographic elements should be analyzed and prioritized. Chapters, subsections, logical stylistic changes, symbols and colors contribute to clarity and save time for the reader. Beauty and aesthetics are not the raw material of typography, but a by-product. The main product is clear communication

GİRİŞ

İnsanlar hayat içerisinde devamlılığı sağlayabilmek için iletişim kurmak zorundadırlar. Bu iletişim söz ya da yazı ile gerçekleşir.

Öte yandan yazı da, sözel olarak kurulan iletişimin simgelere, işaretlere dönüştürülmüş halidir. Grafikselden yazı tipografisi başlığı altında ele alınmakta, bir tasarım ögesine dönüşmekte, bireyler ve toplumlar arası görsel iletişimi sağlamaktadır.

Tramvayda seyahat ederken, televizyon seyredirken, kitap okurken veya internet'te gezinirken tipografi her zaman karşımıza çıkmaktadır. Genellikle grafik tasarım ürünlerinin birçoğunda yazıya yer verilmektedir. Bir fikri, bir düşünceyi ya da bir mesajı, karşı tarafa iletmek için tasarlanan tipografilerde, yazının önemi ortaya çıkmaktadır.

Kullanılan her yazı karakterinin kendine özgü bir kimliği vardır. Tasarımda hangi yazı tipinin kullanılacağına karar vermek, tasarlama eyleminin en önemli ve gerekli süreçlerinden biridir. Bir projenin tüm başarı veya başarısızlığı bu karara göre şekillenebilir.

Tasarımda kullanılan metin, yine tasarımcının seçimi ile farklı gövde boyutları (punto), renk seçimi (armoni, kontrast vb.), hiyerarşik düzenlemeler, boşluk/doluluk gibi ilkeler göz önünde bulundurularak tipografik açıdan ele alınır. Bu olguların dış çevreden algılanması, kullanılan ya da ele alınan tasarım ilkelerinin gücüne ve başarısına bağlı olarak değişim gösterir.

Örneğin; okunabilir metin oluşturmaya yardımcı olmak için bazı yönergeler belirlemek mümkündür, ancak en önemli şey, aralarında mükemmel dengeyi sağlamaktır.

Bu bağlamda araştırmanın amacı; iletişimi engeleyen etkenler üzerinde durulmasıdır. Tipografide okunabilirliğin ve algılanabilirliğin doğru bir şekilde sağlanması için gerekenler detaylı bir şekilde ele alınmaktadır.

1. Tipografinin Tanımı ve Temelleri

1.1. Tipografi Nedir?

Tipografi, bir bakıma kelimelerin yazılı bir evrimidir ve dolayısıyla binlerce yıllık bir görsel iletişim tarihine de sahiptir. Harfleri ya da metinleri görsel açıdan okunaklı net ve çekici hale getiren bir tasarım olgusudur. Tipografi, belirli duyguları ortaya çıkarmayı ve belirli mesajları iletmeyi amaçlayan yazı karakterini, görünümünü ve yapısını içerir. Kısacası tipografi, tasarımda metne hayat veren en önemli unsurdur.

1.2. Tipografinin Temelleri

1.2.1. Harf Nedir?

Harfler, yazı yazmak için kullanılan simgelerdir ve alfabeyi oluştururlar. Harfler, yazının en temel ögesi olmakla birlikte, rakam, noktalama, işaretleri ya da başka semboller ile birlikte kullanılarak yazıyı meydana getirmektedirler.

1.2.2. Harf Formlarının Bölümleri

Uzun yıllardır harflerin çeşitli kısımlarını tanımlayan terimler oluşmuştur. Tipograflar ve tasarımcılar tarafından geliştirilen terminoloji, alfabenin karmaşık yapısını ve görsel uyumunu daha iyi yorumlamayı sağlamıştır. Formları oluşturan temel elemanlar aşağıda verilmiştir;

X-Yüksekliği (X-height): X-yüksekliği, bir yazı tipindeki taban çizgisi ile küçük harf satırının üstü arasındaki mesafeyi ifade etmektedir. Küçük harflerde bu mesafe, x harfinin tavan çizgisi bu durum için esas alınmaktadır. Büyük harflerde ise bu çizgi, üst satır çizgisidir.

Taban Çizgisi (Baseline): Büyük harflerin taban kısımlarının oturduğu hayali çizgi.

Üst Satır Çizgisi (Capline): Büyük harflerin tavan kısımlarının temasta bulunduğu hayali çizgi.

Üst Uzantı (Ascender): Küçük harflerin orta çizginin üst kısmından uzanan bölümleri.

Alt Uzantı (Descender) : Küçük harflerin alt satır çizgilerinden aşağıya uzanan bölümleri.



2. Tipografi Terimleri

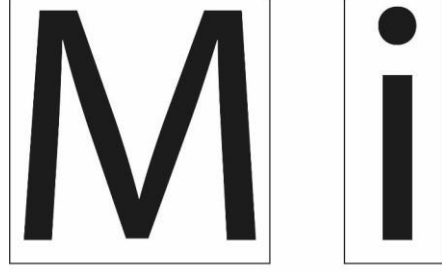
2.1. Serifli (Tırnaklı) / Sans Serif (Tırnaksız)

Temel yazı karakterleri “Serifli (Tırnaklı)” ve “Sans Serif (Tırnaksız)” olarak iki ana kategori içerisinde sınıflandırılmaktadır. “Serifli” yazı karakterlerinin vurgu sonlarında, vurguyla kesişen küçük çizgileri vardır ancak “Serifsiz” yazı karakterinde bunlar bulunmamaktadır. Çoğu kez güçlükle fark edilen bu çizgiler, karakterleri tanımamıza yardımcı olurlar ve sayfa üzerinde gözümüzü gezdirerek okumamızı kolaylaştırırlar. Bu nedenle, tırnaklı yazı karakterlerini okumak serifsiz yazı karakterlerini okumaktan daha kolaydır (Ambrose ve Harris, 2012: 46).



2.2. Karakter Kutusu

Eski yazı tipi olan metal yazıda olduğu gibi dijital ortamda yazılan yazının da karakter kutusu vardır. Metal yazı karakterinin kutusu geleneksel olarak dizildikleri zaman harflerin birbirlerine geçmesini engellerdi. Dijital yazı karakterlerini çevreleyen görünmez kutular içinde bu durum geçerlidir. Harfler arasındaki mesafe, metin blokuna daha dengeli bir görünüm kazandırmak için artırılabilir.



Şekil 3. Karakter kutusu

2.3. Harf Aralığı (Espas)

Harf aralığı (espas), karakterler arasındaki boşluk düzenidir ve bu düzen içerisinde boşluğun azaltılması ya da artırılması şeklinde okunaklılığa etki etmektedir. Bu düzenleme, tüm karakterleri eşit aralıklarla yerleştirmede bazı birlikteliklerde birbirine değen ya da çok ayrı duran karakterler olabilmektedir. Böyle durumlarda iki karakter arası boşluğu düzenleyip okunaklı bir hale getirmede harf aralığı (espas), harfin ya da karakterin kapladığı alan, boşluk değeri vb. Etkiler göz önünde bulundurularak doğru yapılmalıdır. Harf aralığı (espas) aşağıdaki gibi dört ana tanımla gösterilir.

negatif

Sıkışık harf aralığı boşluk düzeninde harfler birbirine değer.

dar

Condensed (Daraltılmış) yazı karakteri veya harfler, sıkışık espas kelimeleri ile daha dar olarak gözükür.

normal

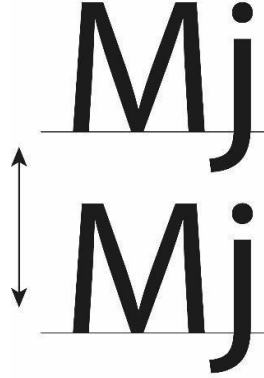
Varsayılan yazı düzeninde, karakterler arasında belli miktarda boşluk vardır ancak bu çoğunlukla geniş olarak gözümüze yansır.

geniş

Harfler arası mevcut boşluk değerlerinin daha da artırılması, karakterler arasında çok geniş boşlukların oluşmasına neden olmaktadır. Bu değerler çoğunlukla başlıklarda kullanılır (Ambrose ve Harris, 2012: 46).

2.4. Satır Aralığı

Satır aralığı miktarı, yazının satırları arasındaki boşluk yerine bir taban çizgisinden diğer taban çizgisine olan mesafeyi temsil eder.



Şekil 4. Satır aralığı

3. Okunabilirlik

Okunabilirlik kavramı tipografik tasarımın yer aldığı yazı karakterlerinde, sözcüklerde, yönlendirme elemanlarında aranan bir niteliktir. Sayfada bulunan tipografik elemanlar doğru kullanıldıklarında kolay okumaya daima katkıda bulunurlar.

Çeşitli yazı karakterleri, yan yana geldiklerindeki özellikler ve tasarım açısından tipografik olarak okunabilirliği arttıran veya azaltan etkenlerdir.

Okunabilirlik, kitap tasarımda, dergilerde, gazetelerde, otoyol veya caddelerde kullanılan yönlendirme elemanlarında, neon ışıklarında, yazı karakterleri aynı olsa bile farklı tekniklerle uygulanmak durumundadır. Bu nedenle bir şeyin okunabilirliğini sağlamak için okunma amacının bilinmesi şarttır. Bilgi aktarmayı amaçlayan metinlerde en önemli gereksinim, okunabilirliktir. Bununla birlikte okunabilirlik, basılı malzemenin ana gerekliliği olmayabilir. Tasarımcı, yazının okunabilir olmasından çok dikkat çekici olmasını öngörürse, okunabilirlik bu durumda dikkat çekicilikten ve vurgulamadan daha sonra gelir. Her sayıda aynen tekrarlanan dergi ve gazete başlıklarının, görüldükleri anda okunabilmeleri, özgün ve fark edilir olmalarından çok daha önemsizdir.

Okunabilir tipografi, bilgi iletişiminin görsel aracıdır. Fakat bazen tasarımcılar ifade amaçları doğrultusunda geleneksel okunaklılık ölçütlerine uymazlar. Yaratıcılıkları, merakları ile yazılarla oynayarak, yeni anlamlar vererek ve tipografik iletişim standartlarını değiştirerek tipografiye deneysel yaklaşırlar. Yenilikçi tipografi her zaman yeni sorular ortaya koyar, eski olan kurallara meydan okur, okunabilirlik ve işlevsellik gibi kavramları yeniden ele alır (Yeşilyurt, 2007: 1).

Tipografik tercihlerde “Okunabilirlik” açısından dikkat edilmesi gereken unsurlar:

1. Yazının fazla daraltılmış (condensed) olması, harflerin birleşmesine, iç boşluklarının zayıflamasına neden olur. Fazla genişletilmesi (extended) ise her bakışta okunan sözcük sayısını düşürecek ve okuma süresini uzatacaktır.
2. Tasarımda uzun satırlar zorluk yaratabilir. Satırların çok kısa olması durumunda göz hareketi sıkça yarıda kalır; çok uzun olması durumunda ise, gözün alt satır başına geçmesi ve doğru tarama yapması zorlaşır. Göz satır atlar ya da aynı satırı tekrar okur. Uzun bir satır, okumadaki sürekliliği engeller.
3. Satırlar arasındaki beyaz boşluk, kelimeler arasındaki boşluktan fazla olmalıdır.
4. Satırlar arası boşluğun aşırı olması metnin leke etkisini, kontrastlığını azaltır ve daha yumuşak görünümlü yapar.
5. Yazı ve görüntüyü gösteren boşluktur. Fazla boşluk rahat algılama sağlar. Az boşluk ise karışıklık ve karmaşa yaratır, güç algılamaya sebep olur.
6. Yazı alanının çok yakınında olan görüntü öğeleri, hem yazının hem de görüntü öğelerinin algılanmasını zorlaştırır. Okuyucunun dikkatini dağıtır. Yazı ve resim alanları ile kenar boşlukları önceden saptanmalıdır.

7. Resimlerin, metni ikiye bölmesi zorluyorsa, tümceyi değil, paragrafı bölmesi tercih edilmelidir. Basiti karmaşık hale sokmak hiç de zor değildir. Bunların çok sayıda örneğini görmek mümkündür. Önemli olan karmaşığı basitleştirmektir. Yalın, anlaşılır bir tasarımın beğeni şansı daha yüksektir.

Tasarım programlarında da uygulanabilen birtakım özellikler okunabilirliği kolaylaştırır; Bunlar yazı karakteri seçimi, karakterin puntosu, küçük harf gövde yüksekliği (x yüksekliği), satır uzunluğu, satırlar, kelimeler, harfler arasındaki espas ve yazı ile zemin arasındaki yeterli kontrast olarak sayfanın genel düzenidir.

Yazı ölçüsünün hangi boyutta olacağına, satır aralarında bırakılacak boşluğun veya satırların ne uzunlukta bırakılacağına kesin hükümlerde bulunmak mümkün değildir.

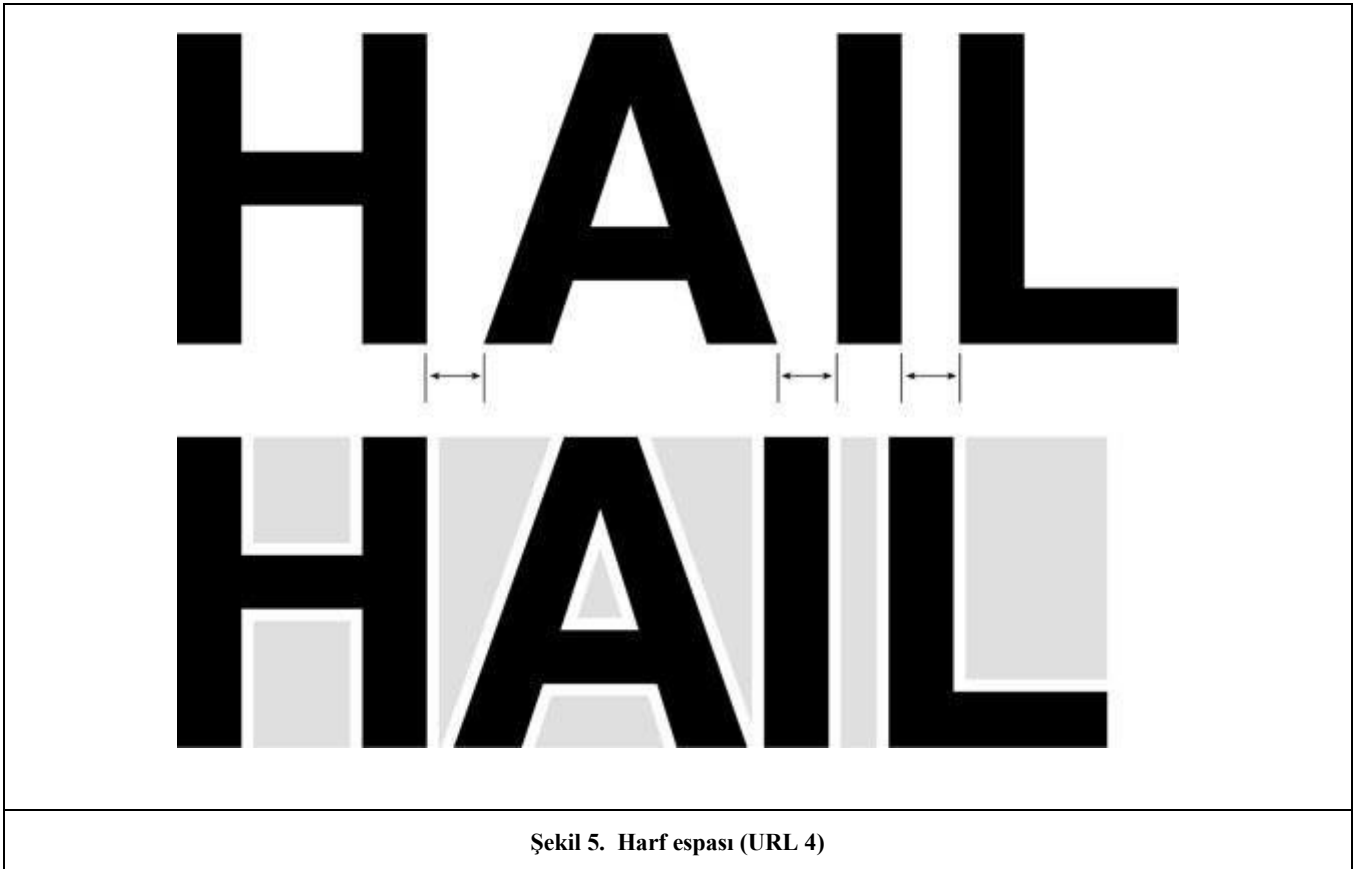
3.1. Espas

3.1.1. Harf Arası Espas

Harfler kendi başlarına birer grafik elemandır. Harflerin arasında farklı ölçütlerde boşluk bırakmaya espaslama denir. Her harfin kendine özgü formu ve görsel ağırlığı vardır (İstek, 2004).

Harfler yan yana kullanıldıkları zaman kelimeleri, kelimeler satırları ve satırlar da paragrafları ve yazıyı oluşturur. Harfler kelimeleri oluşturmak üzere yan yana getirilirken aralarında oluşacak boşluk iyi ayarlanmalıdır ve bu okunabilirlik için çok önemli bir etkiye sahiptir.

Espaslamayı yaparken ölçünün ne olacağı hakkında belirlenmiş kurallar yoktur. Harfler arasında birbirlerine değecek kadar sıkışık espas, okumayı zorlaştırır. Harfler arasında bırakılan çok geniş espaslar da sözcüğün bütünlüğünü bozduğundan okuma güçleşir (Yeşilyurt, 2007: 4).



Şekil 5. Harf espası (URL 4)

Yaz dıkmak için yaz
Bu necekte, haşeyden
önce yaz dıkmadı
Dahası rahat ve kolay
dıkmadı. Ne şakbe
kubrisa kubrisi
yaz örnekle kişisi
den dıkdılgın
yandı dağın
dıkdılgı de
sağdımdı. Yazın
evim tarine
bakılgın yazı boz yazı
çalışın sat dıkdılgı
sağdımdıma ya
dıştıgıngüüz

Çok sıkışık harf espası ve sıkışık kelime espasının okunabilirliğe etkileri

34 pt Sofia Pro

Çizim 1. Çok sıkışık harf espası

Yazı, okumak için yazılır. Bu nedenle, herşeyden önce yazı okunmalıdır. Dahası, rahat ve kolay okunmalıdır. Ne şekilde kullanılırsa kullanılsın, yazı öncelikle ilk işlevi olan okunabilirliğin yanında doğru okunabilirliği de sağlamalıdır. Yazının evrim tarihine baktığımızda, bazı yazı çeşitlerinin salt okunabilirliği sağlamak amacıyla oluştuğunu görürüz.

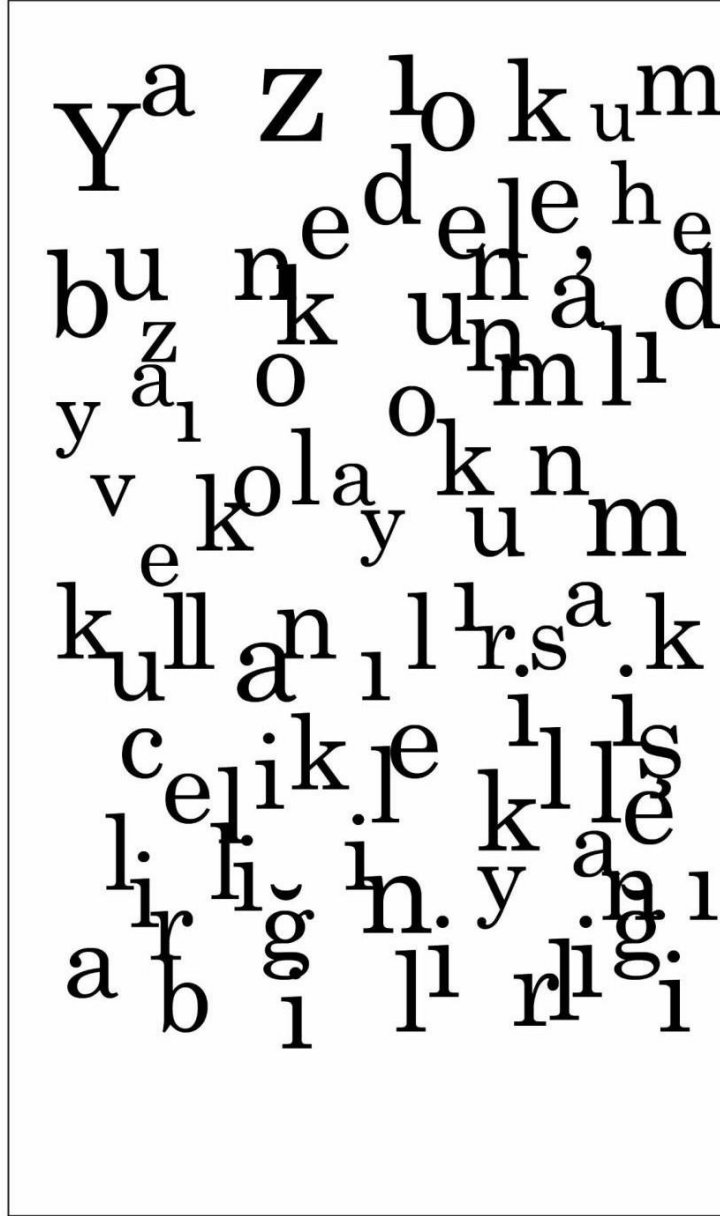
Normal harf espası ve normal kelime espasının okunabilirliğe etkileri

32 pt Sofia Pro

Çizim 2. Normal harf espası

3.1.2. Kelime Arası Espas

Kelime aralarında oluşan boşluklara kelime arası espas denir. Harf arası espas ve kelime arası espas birbirlerine paraleldir. Kelimeler arasındaki boşluk gerektiğinden az bırakılırsa kelimelerin, görsel olarak birleşmelerine neden olur. Bu durumda kelimelerin tanınması zorlaştığı gibi okunabilirlikleri de azalır.



Kelimenin bütünlüğünün bozulmasının okunabilirliğe etkisi

- pt Century

Çizim 3. Kelime bütünlüğünün bozulması

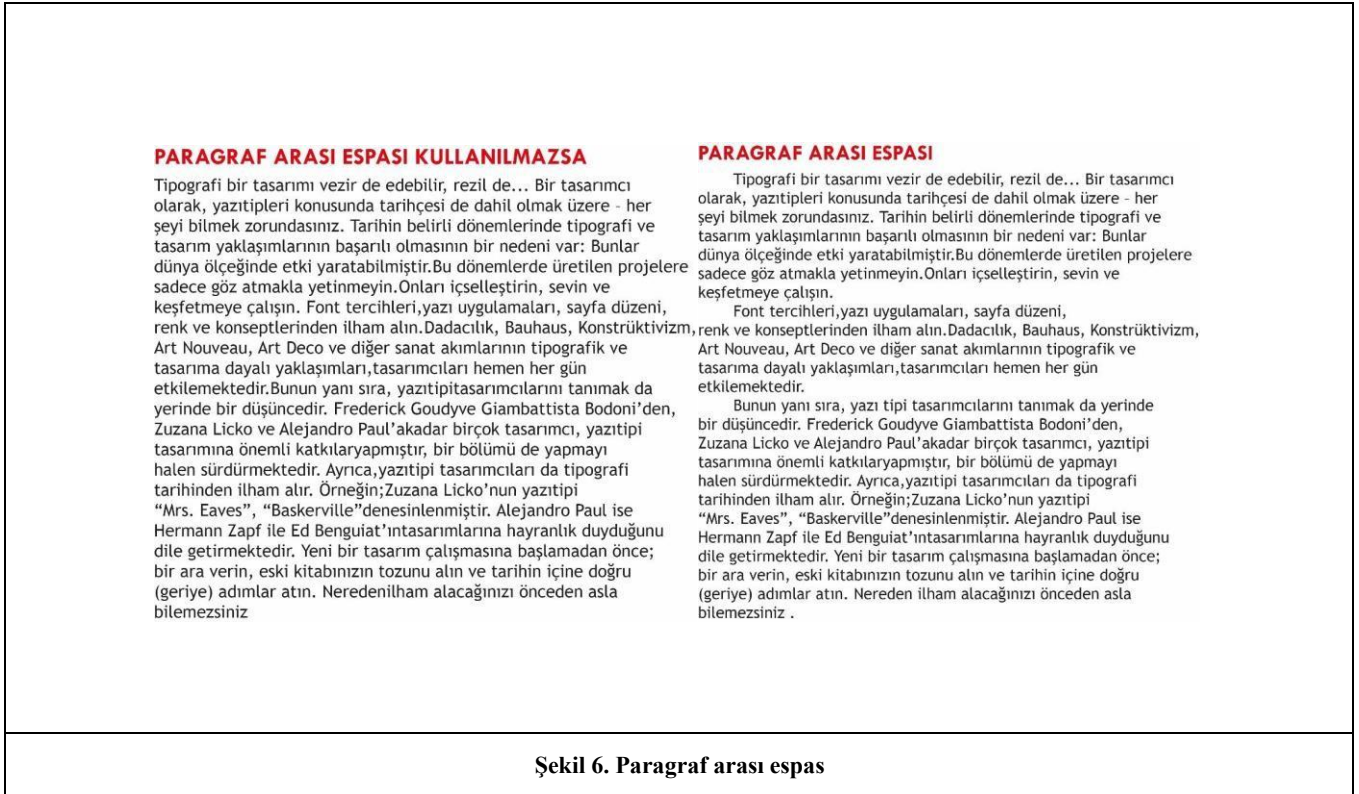
3.1.3. Satır Arası Espas

Satır arası espas genişledikçe metindeki görsel yoğunluk azalır. Bir metne bakarak, onun ilgi çekici mi yoksa görmezden gelinen bir metin mi olduğuna göz karar verir. Satır aralığı ile ilgili en önemli şey, gözün bir sonraki satırın başlangıcını kolayca bulmasına yardımcı olmasıdır. Örneğin, satırlar birbirlerine çok yakınsa, bu durum okunabilirliği azaltır. İki satır arası boşluğun fazla verilmesi okuyucu aynı satır için tekrara düşürebilir.

3.1.4. Paragraf Arası Espas

Yazı, en büyük yapısal birimi olan paragraflardan meydana gelir. Paragraflar metinde, yazının anlamının daha rahat okunabilmesi ve algılanabilmesinde kullanılırlar. Tasarımcıların üzerine düşen önemli görevlerden biri de, içeriği netleştirmek ve okuyucu tarafın metin ile konuyu kavrayışını arttırmaktır.

İki paragrafın birbirinden ayrılması için, ikinci paragrafın ilk kelimesi, soldan bloklanan bir yazıda biraz içerden başlatılır ve iki paragraf arasında iki satır aralığı kadar bir boşluk bırakılır. Bu boşluğun bırakılması için kesin bir ölçü söz konusu değildir. Görsel olarak iki paragrafın birbirinden ayrılması yeterlidir.



Şekil 6. Paragraf arası espas

3.1. Harf, Boyut ve Yazı Karakterinin Saptanması

Gündelik alanda kullandığımız yazılarda ya da sanatsal alandaki kullanımda yazının işlevlerinin tam olarak yerine getirebilmesi için okunabilirliğe yardımcı olacak diğer karakter seçimlerinin de yapılması gerekir.

Yazı kullanımında okuma biçimine ve kullanım yerine göre yazı büyüklüğü belirlenir. Bir gazete ilanındaki harf büyüklükleri ile metindekiler nasıl aynı olmayacaksa, bir afişteki yazıyla pankarttaki yazı da büyüklük olarak aynı olmayacaktır.

Yazı karakterlerinin seçimi çok önemlidir. Bu seçim, yazının kullanım yerlerine göre de değişmektedir. Bilgi aktarmayı amaçlayan tipografide kullanılan yazı okunaklı olmalıdır. Genellikle çok ince ve zayıf yazılarla çok kalın yazılar uzaktan okumak için pek uygun değildir. Bazı harflerin temel formları, et kalınlığı altında ayırıcı farklarının gizlenmesi bakımından rahatça okunamamaktadır.

Yazı karakter seçimi kullanım yerlerine göre doğru saptanmalıdır. İnşaat firmasına ince veya el yazısı fontu uygun düşmeyeceği gibi, bir oyuncak firmasına sivri, köşeli form içeren veya kaba fontlar uygun değildir.

3.2. Yazının ve Yazı Alanının Oranları

Yazının büyüklüğü yanında yazı alanının büyüklüğü de çok önemlidir. Bu oranlar her grafik olguda, kendine özgü belirli disiplinlere bağlıdır. Estetik olgular için yüzyıllardır benimsenmiş kurallar vardır.

Genellikle yazı yazılacak alan önceden tasarlanmalı ve yazılacak yazı bu ölçüler içine yerleştirilmelidir. Böyle bir durumda bazı noktalara da dikkat etmek gereklidir.

1- Yazıda çarpıcılık mı, yoksa bunun tamamen tersi bir etki mi amaçlanmaktadır? Bu sorunun cevabı genellikle metnin içerisinde bulunur.

2- Okuyucu ile yazı arasındaki uzaklık belirtilmelidir. Bu noktada yalnızca harflerin boyu değil, yazı olacak alana olan oranları da önemlidir.

3- Genel olarak yazı ve yazılan alan dengeli bir oranda olmalıdır. Fazla büyük yazılar, var oldukları alanları da boğarlar. Küçük yazılar ise alan tarafından yutulurlar. Genel bir kural olarak yazı, olabildiği kadar değil, amacının gerektirdiği kadar güçlü olmalıdır.

4-İki satırlık yazılarda, yazının kenar boyunluğunun, satır aralığından daima daha fazla olmasına dikkat edilmelidir. Yoksa, yazının birliği kaybolur ve dağınık bir etki yapar.

3.3. Harf ve Zemin

En iyi okunabilirlik özelliklerini beyaz zemin üzerine yazılmış siyah yazı sağlar. İnsanlar geleneksel olan uzun metinlerde, genellikle beyaz zeminin üzerine siyah yazı yazmayı tercih ederler. Siyah zemin üzerine yazılan beyaz yazı estetik ve görsel olarak güçlüdür. Fakat uygun olmayan yazı karakterinin kullanımı da okunabilirliği azaltabilmektedir.

Siyah zemin üzerine kullanılan medium ve semibold serifsiz yazı karakterlerinin etkileri, serifli karakterlerin etkilerinden daha yalın ve sağlam yapıdadır. Dolayısıyla okunabilirlik bu karakterlerde daha fazla sağlanır.

Uygun bir yazı puntosunun seçimi yapıldıktan sonra, yazı ve zemin rengi için okunabilirliği azaltmayacak, aynı zamanda görsel olarak da kayba uğratmayacak uyumlar tespit edilmelidir ve kullanılmalıdır. Siyah, beyaz ve diğer renkler arasındaki uyumlar yazı ve zemin için de sıklıkla kullanılmaktadır. Okunabilirliğin en iyi şekilde sağlanabilmesi için, harf ve zemin arasındaki ton farkına bağlıdır ve bu oran en az % 70 olmalıdır. Eğer zemin 100 ünite gücünde yansımaya sahipse, harfinki 30 ünite gücünden fazla olmamalıdır (Kesgin, 2017: 88).

3.4. Form ve Karşıform

Tipografik elemanlar kâğıt üzerine basılı hale getirildiklerinde, ışığı tutar, aktif hale getirir ve düzenler. Basılı değer, aynı zamanda formun bütününe belirleyen karşıt değerini de yaratır. Basılı olmayan alanlar tasarlanamayan boşluklar değildir, aksine basılı değerini önemli bir elemandır. Harflerde bulunan biçim ve karşı biçim ilişkileri, tek tek sözcükler içinde de mevcuttur.

Kelimeleri oluşturmak için harfleri bir araya getirmek, harflerin iç kısımlarının ve harf espaslarının beyazlığı ile ilgili bir oyuna dayanır. Kelimeleri oluşturan harfler sıkışık espaslardan oluşturuldukları zaman yoğun bir lekeye dönüşürler ve aynı zamanda harf formlarının içerisinde kalan beyaz boşluğun etkisini de güçlendirmiş olurlar. Çok fazla bırakılan satır aralığı ağır karşıt form olarak beyaz bir şerit etkisi oluşturduğundan cümle yapısının okunabilirliğini engellemiş olur. Tasarımcı, tipografik elemanların çevresinde, yeteri kadar beyaz boşluk bırakmaya dikkat etmelidir. Okuyucunun bakışı ve ilgisi basılı olmayan beyaz boşluklarda daha iyi yakalanır (Yeşilyurt, 2007: 9).

3.5. Kontrast

Kontrast oluşturmak metin için oldukça önemlidir. Görsel olarak zıt veya farklı öğelerin yan yana getirilmesi ile oluşturulmaktadır. Kontrast heyecan vericidir. Gözü çeker, dikkat yaratır, odak noktaları oluşturur ve görsel hiyerarşinin kurulmasına yardımcı olur. Kontrastlı öğeler doğrudan yan yana getirildiklerinde en iyi sonucu verirler. Çünkü yakınlık, kontrastı vurgular.

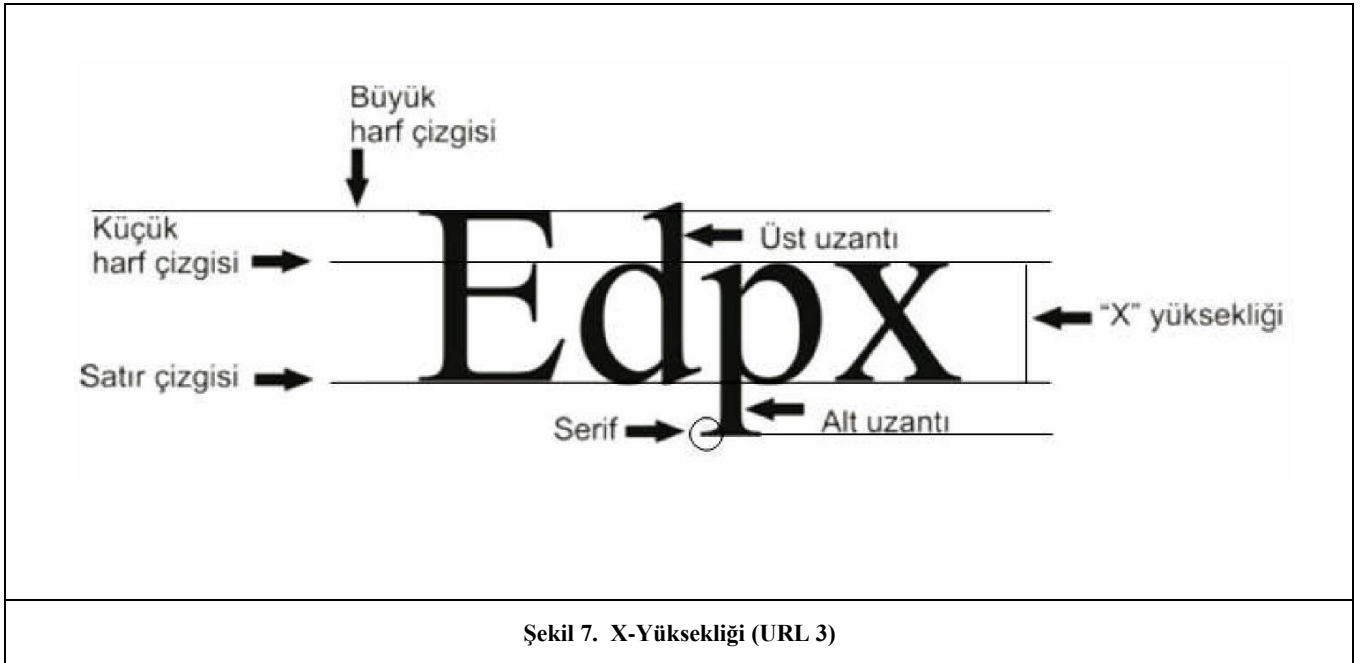
İki zıt değer, kontrast kurallarına uygun olarak birleştirildikleri zaman bu iki değer de etkisi artar. Kontrast olmayan değerler bir arada kullanıldığında ise tasarım monoton bir sonuç alır. Yazı karakterinin estetik yapısı ve okunabilirliğinin kolay olması; dairesel - düz, kalın - ince, geniş - dar, hareketli - durağan, simetrik - asimetric, büyük harf - küçük harf gibi bir dizi kontrastlığa bağlıdır.

Kontrast olan değerlerin bir arada kullanılmasında dikkat edilecek en önemli nokta, yaratılan bütünlüğün bozulmamasıdır. Kontrastlar birbirleri ile uyum içerisindeyken aynı zamanda bir bütünlük oluşturmalarıdır. Eğer koyu ve aşırı açık, küçük ve aşırı büyük gibi şiddetli kontrastlar kullanılırsa, yan yana gelen elemanlardan birisi fazlasıyla ön planda olur. Bu da iki eleman arasındaki dengeyi bozar. Zıt elemanların ilişkisi görsel tasarıma canlılık kazandırır.

4. Harf Boyutunun Okuma ve Algılamaya Etkisi

Okunabilirlik araştırmalarında 20-25 cm'lik standart okuma uzaklığında bulunan yazının en okunaklı ölçüsünün 9-12 punto arasında değiştiği görülmektedir. Puntolar arasındaki bu değişkenlik harfin x-yüksekliğinin her yazı karakterinde farklı olmasından kaynaklanmaktadır. Çeşitli yazı karakterleri, aynı puntolarda yan yana kullanıldıklarında farklı puntolardaymış gibi algılanabilirler.

X-yüksekliği yazı karakterlerinin punto ölçüsü değildir. Kısa x-yüksekliğine sahip karakterler, uzun ve alt üst uzantılara sahipken; uzun x-yüksekliğine sahip yazı karakterleri ise kısa alt ve üst uzantılara sahiptir. Kısa x-yüksekliğine sahip yazı karakterleri ile yazılan uzun metinlerde satırlar arası espas daha açık, uzun x-yüksekliğine sahip yazı karakterleri ile yazılan uzun metinlerde ise satırlar arası espas, optik olarak daha sıkışıkmiş gibi görünür.



Şekil 7. X-Yüksekliği (URL 3)

X- yüksekliği arttıkça harflerin kapladıkları alanlar genişler. Aynı zamanda satırda kapladığı alan genişlediği için satıra sığan harf sayısında da azalma olur.

SONUÇ

Elde edilen ve tasarlanan örneklerden çıkan sonuca göre; tipografik elemanların doğru ve disiplinli kullanılması okunabilirliğin sağlanmasında oldukça etkilidir.

Metin oluşturmanın amacı, kolay ve sürekli bir okuma sağlamaktır. Pek çok faktör okunabilirliği etkiler ve hepsi birbirine bağlıdır. Bu faktörlerden bazıları, düzenli tasarım, harflerin vuruşlarındaki kalınlık ve kontrasttır.

Oluşturulan metnin uzun veya kısa oluşu da okunabilirliğe etki eden unsurlardır. Kısa metinler genellikle her tür yazı karakteriyle rahatlıkla okunabilirler. Bu tür yazılar otayol kenarlarında araçla geçilirken bile kolayca okunurlar. Uzun metinlerde ise okunabilirliği sağlamak için satır ve kelime espasları daha belirgin olmalıdır. Dar satır espasları okunabilirliği azaltır.

Harfler, kelimeler ve satırlar da orantılı bir şekilde ayrılmalıdır. Yüksek derecede okunabilirlik, gövde, satır aralığı ve sütun genişliği arasında doğru bir ilişki ile elde edilir. Bu nedenle sola ve iki yana yaslanmış hizalama yazıyı daha okunabilir yapmaktadır. Okunabilirliği sağlayan tüm bu araçların son kuralı olarak da yazı karakterlerinin seçimi oldukça önemlidir. Seçim ise kullanım alanına göre değişmektedir.

Yazının kullanımı ve işlevi ne olursa olsun diğer tasarım elemanları ile bütünlük halinde olmalı ve bir arada geliştirilmelidir. Hangi tasarım ve üretim tekniği kullanılırsa kullanılsın tipografinin kurallarını iyi bilmek gerekir. Kuralları iyi bilen bir grafik tasarımcı, tasarım süreci içerisinde hedefe ulaşmak için bu kuralları daha iyi bozabilir, değiştirebilir, oynayabilir ve onlara yeni anlamlar verebilir.

Sonuç olarak, bir yazı “Mesaj” kaygısı güder. Tipografik mesaj; görseldir. Tipografik unsurlar, okudukları ve sözle yorumlandıkları sırada izlenmekte, görsel olarak algılanmakta, duyulmakta ve işitsel olarak yorumlanabilmektedirler. Çok yönlü yapıya sahip bir dinamik iletişim aracı olan tipografide okunabilirlik ve algılanabilirlik, iletişimi doğru sağlamak açısından çok önemlidir.

KAYNAKÇA

- Ambrose, G., Harris, P. (2011). *Tipografinin Temelleri* (Çev), İstanbul: Literatür Yayınları
- Bigelow, C., Duensing, P. H., Gentry, L. (1989). *Fine Print on Type, Fine Print Bedford Arts*, San Francisco.
- Carter, D., Day, B., Meggs, P. (1985). *Typographic Design: Form and Communication*. Van Nostrand Reinhold Company Inc.
- İstek, R. (2004). *Görsel İletişimde Tipografi ve Sayfa Düzeni*, İstanbul: Pusula Yayıncılık
- Ketenci, H.F., Bilgili, C. (2006). *Yongaların 1000 Yıllık Gizemli Dansı Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı*, Ankara: Beta Yayınları.
- Kesgin, R. (2017). *Yazının Okunabilirliği*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi, İstanbul.
- URL 1: <https://inprinting.net/piccole-basi-di-tipografia/999>, Erişim Tarihi: 11.05.2021
- URL 2: <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-primaria-27-pdf-13064529>, Erişim Tarihi: 11.05.2021
- URL 3: http://tipografininsezi.blogspot.com/2012/11/v-behaviorurldefaultvml_17.html, Erişim Tarihi: 12.05.2021
- URL 4: <https://webmaster.kitchen/tipografide-espas-uzam-derinlik/>, Erişim Tarihi: 12.05.2021
- Yeşilyurt, N.(1995). *Tipografinin Görsel ve İşlevsel Olarak İncelenmesi*, Sanatta Yeterlilik Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.
- Yeşilyurt, N.(2007) *Yazılama 1*.

SİNEMADA MODERN BİREY İMGELERİ VE SORUNLARI

Modern Individual Images and Problems in Cinema

Fergana KOCADORU ÖZGÖR¹

ÖZET

Çağlar boyunca sinema, insanla ilişkili olmuştur. Sinema, kentsel uygarlıkla gelişmiştir. Paris'te ilk yüksek sosyete hizmet veren sinema salonları, daha sonra her kesime ve coğrafyaya yayılmıştır. Modern hayat deneyimleri ile beslenen sinema, seyirciye aslında dönemin sosyo-kültürel yapısından da kesitler sunmaktadır. Bu yeni gerçeklik karşısında uyumsuz birey imgesi aslında yeni dünyaya karşı olan korkunun dışı vurumudur. 20. Yüzyılda II. Dünya savaşının sonunda yaşanan travmalar, iç hesaplaşmalar ve şehirlerdeki ekonomik buhranlar sinemayı da etkilemiştir. 1980 sonrası ise küreselleşen dünya düzeni yeni bir orta sınıf kavramını ortaya çıkarmıştır. Beyaz Yakalılar olarak adlandırılan bu orta sınıf acımasız, rekabetçi ve hırcı oluşuyla yönetmenlerin ilgisini çekmiştir. Her şeyi tüketen ve hızlı yaşayan bu kesim gerek gerçek hayatta gerek filmlerdeki sonu hüzün olmuştur. Madde kullanımı ve yoğun alkol kullanımı da eklenince çoğu filmdeki beyaz yakalı karakter filmin sonunda ya intihar etmiş ya da tamamen dibe vurmuştur. Günümüzde ise toplum kavramının değişmesi, her şeyin sanal olarak nerdeyse halledilmesi (Enformasyon Toplumu) yönetmenlerin günümüz bireyini çok farklı noktalardan ele almasına sebep olmuştur. Modern bireydeki yalnızlık teması çok farklı şekillerde filmlerde de işlenmiştir. Özellikle bu dönem filmlerinde teknoloji, sosyal medya, birey üçgeninde olaylar gelişmektedir. Çalışmada kronolojik sıralama ile dönem dönem birey, mekan ve sinema ilişkisi irdelenmiştir. Bu bağlamda makalede geçmişten günümüze modern birey imgesinin sorunları örnek filmlerle ele alınarak ve sine-sosyolojik bağlamda incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Birey, sinema, modernite, toplum

ABSTRACT

Throughout the ages, cinema has been associated with people. Cinema has developed with urban civilization. The first movie theaters serving high society in Paris later spread to every segment and geography. Feeding with modern life experiences, cinema actually offers the audience sections from the socio-cultural structure of the period. The image of the incompatible individual in the face of this new reality is actually an expression of fear towards the new world. In the 20th Century II. The traumas at the end of the World War, internal reckoning and economic depression in the cities also affected the cinema. After 1980, the globalized world order has revealed a new concept of middle class. This middle class, called the White Collar, drew the attention of directors with its brutal, competitive and hedonistic nature. This segment, who consumes everything and lives fast, has been sad in both real life and movies. With the addition of substance use and heavy alcohol use, the white-collar characters in most movies either committed suicide or completely hit the bottom at the end of the movie. Today, the change in the concept of society and the fact that everything is almost settled virtually (Information Society) has caused directors to deal with today's individual from very different points. The theme of loneliness in the modern individual has been depicted in many different ways in movies. Especially during this period, events develop in my films in the triangle of technology, social media and individuals. In the study, the relationship between individual, place and cinema was examined in chronological order. In this context, the problems of the modern individual image from the past to the present will be discussed with sample films and will be examined in a cinematic-sociological context.

Keywords: Individual, cinema, modernity, society

EXTENDED ABSTRACT

Cinema is nourished by the life of every human being. Ages and changes are also presented to us by cinema, places and their change. For the cinema, a drink with a soul rather than a decoration is as follows. Great capitals in post-World War I films make the audience feel the gloom of the war. Even if he doesn't give it directly to us, he shows us through a silhouette of a building, a shadow, or the expression of the character in the movie. In the movies of this period, capitals in new dates break down the crises of people after industrialization. These characters, alienated from the authoritative audience, have often been the main characters of the film. II. War traumas after World War II did not affect cinema either. The economic crises that increased after the Second World War did not affect the cities either. Thereupon, American film noir (noir) emerged. The venues in these films are dark, and the male and female characters are villains. In addition, while towns were glorified in the films of this period, big cities were depicted as centers of attraction in the bad city. If the characters who leave their rural life and small town get caught in this attraction, they will definitely be punished in the movies. The time of this was the end of death. A new middle class emerges in the world that has become globalized after 1980 and is fully dominated by the capitalist order. The prisons of this new middle class are plazas, high-rise buildings, and claustrophobic homes. As we get closer to today, we encounter non-communicative, anti-social and alienated characters both in society and in the cinema. These characters are often isolated individuals living in their rooms or homes. Because of this lack of communication and alienation in the movies, the character either commits suicide or lives in a depressed way. Rather than in the cities where the characters live, their rooms have become prison for the individual. This loneliness is a global problem. Not limited to European and American cinema, the individual is depicted in a similar way in cinema in most geographies. Nowadays, this alienation problem is no longer the only threat to the individual. We now face a digital age in which almost everything is possible. Of course, it cannot be denied that it has positive benefits, but technology is used from social manipulation to the point where it will harm the individual. We live in a period in which individuals are only exhibited and expression is replaced by only (face).

In this age where self-display is actually valid, social media meets this need. Individuals no longer have to enter real crowds. At home, at work, in a room where she lives, she can socialize, engage in political discussions, and even meet her sexual needs. For this, many different social media platforms and sites have been established. There may be a protest by not going out in any way or even video flirting with someone you do not know. The cost of freedom, which seems unlimited in this digital age, is heavy for the individual. Today's individual is a product of the information society. By not going out, not playing an active role outdoors, she is almost trapped in a virtual world. Most of the time, we also experience this situation. With any technology tool that comes on the Internet, we can do any of our jobs. In addition to taking the freedom of the individual, today's technologies also have the ability to manipulate. We see verbal fights and insults of people of different views and races on my digital media platforms. When these situations are manipulated, they often cause loss of life and property. In today's cinema, the situations I mentioned above, especially the individual's relationship with social media, are the subject of movies. These films, which depict the consequences of social media use sometimes on family, sometimes on politics and sexuality, are a reflection of the world we live in. Cinema is always intertwined with human life. In the past or today, the problematic of the individual has also been the problematic of the cinema. Even after this century, the individual and the cinema will confront the audience with another problematic. No matter how different the venues and cities are in the next centuries, cinema will continue to relate to the individual and understand the individual's inner world. In this research, in the light of the information given above, the relationship of the individual with the place where he lives and the age in which he lives in a limited way from the past to the present is examined in cinema. Since the subject is wide, examples are handled with certain films.

GİRİŞ

Sinema, insanlığın kentlere yerleşmesiyle birlikte ortaya çıkmıştır. Bu kentsel yeni dünyada başta tiyatro, opera olmak üzere sinema da kültürel yaşantıya dahil olmuştur. Sinema bu yeni hayat tarzındaki bireyin deneyimlerini izleyiciye aktarmıştır. Kentsel bir keşif olan sinema Lyon'nun banliyösünde doğmuş, ilk adımlarını Paris'te atmıştır. Bir iki yıl içinde çoğu başkente ulaşmıştır (Marie, 2014: 73). Herkesin birbirini tanıdığı kırsaldan anonim şehir hayatına geçiş birey için zor bir süreç olmuştur. Modern hayatın acımasızlığı altında ezilen birey de sinema ile farklı bir dünyaya adım atmıştır. Walter Benjamin bu durumu şöyle ifade etmiştir: “Bir zamanlar içki evlerimiz, odalarımızın, tren istasyonlarının ve fabrikaların arasına hapsolmuş gibiydik. Daha sonra sinema geldi ve zindan oluşma bu dünyayı saniyenin onda biri uzunluğundaki zaman parçacıklarının dinamitiyle paramparça etti; şimdi bu dünyanın geniş bir alana dağılmış yıkıntıları arasında serüvenli yolculuklara çıkmaktayız...” (Öztürk, 2014: 12).

Kent mekanının değişen yapısı 1920'li yıllarda sinemaya girmeye başlamıştır. Büyük başkentlerdeki yaşantı izleyiciye çoğu zaman kasvetli, kalabalık ve olumsuz bir şekilde sunulmaktaydı. Alfred Döblin'in “Berlin Alexander Platz” romanından uyarlanarak çekilen film bu temaya ilk örnek olarak karşımıza çıkmaktadır. Berlin'deki yaşantının siyasi ve toplumsal olguların bireylerin hayatına nasıl etki ettiği filmde anlatılmaktadır. Berlin de bir tramvayda üniformalı bir adam bilet kontrolü yapmak ister. Herkes biletlerini itiraz etmeden görevliye gösterir. Sadece bir yolcu duruma karşı çıkar. Tramvaydaki herkes suç işlemiş gibi bilet göstermeyen adama bakmaktadır. Yolcu da kendini bu bakışlar altında suçlu hissetmiştir. Basit gibi gözükken olay aslında Alman toplumunun yansımasıdır (Döblin, 1989: 52).

Berlin'den sonra çeşitli başkentler de eleştirel bir dille izleyiciye sunulmuştur. Londra'nın sanayileşen ve pek de aydınlık olmayan yüzünü Chaplin'in filmlerinde görebiliriz. Chaplin filmlerinde mekân olarak Londra'yı kullanmıştır. Çünkü Sanayi Devrimi'nin başkenti Londra'dır. “*Modern Times (Modern Zamanlar,1936)*” adlı filminde canlandırdığı “Şarlo” karakteri yaşadığı yer ile uyumsuzdur. Şarlo, için iş makineleri korkutucudur ve adeta bir canavarı andırmaktadır. Sosyolog David Harvey'e göre “*Modern Zamanlar*” filmi eleştiri niteliği taşımaktadır. Modern kentteki sanayi alanlarına, dev endüstri makinelerine karşı bir duruş söz konusudur (Harvey, 1997: 67).

Sanayileşme sonrası sinema, başkentlerdeki bireyin yaşantısını eleştirel dille izleyiciye aktarma temasındadır. Fakat insanlığı büyük bir yıkıma uğratan I. Ve II. Dünya Savaşları sonunda sinema ve modern birey ilişkisi daha farklı bir biçimde ele alınmıştır. Özellikle II. Dünya Savaşı sonunda yaşanan sosyo-kültürel karmaşa sinemayı da etkilemiştir. Değişen güç dengeleri, şehirlerdeki yaşantıyı tekinsiz kılmıştır. Tekinsiz bu yerler karşımıza “Kara Kent” kavramını çıkarmaktadır. Özellikle 1940'lı 1950'li Amerikan filmleri bu konseptte çekilmiştir. Film noir olarak anılan bu tür, kent ortamında yaşanan şiddet ve gerilimli ilişkiler üzerine kurulmuştur. Sıradan insanların yaşadığı duygusal ve fiziksel vahşet gangsterler ile izleyiciye sunulmuştur. İzleyiciyi tedirgin eden atmosfer, aslında savaş sonrası travmaya uğramış toplumun psikolojisinden kesitler taşımaktadır. Savaş sonrası geri dönen askerlerin, geride bıraktıkları eşleri veya sevgililerin onları aldattığına dair korku filmlere *noir* kadını olarak işlenmiştir. Belki de kötü yola düşmüş *noir* kadını, geri dönen askerlerin geride bıraktıkları sevgililerinin kendilerini aldatmakla meşgul olduklarına dair korkularına bir yanıtı. (Blue Dahlia (1946) doğrudan bu korkuları işler) (Kolker, 1999: 43).

Amerikan sinemasında “Kara Kent” kavramında savaş sonrası Amerikan şehirlerine eleştiri vardır. İkinci Dünya Savaşı sonrası vizyona giren “*It's a Wonderful Life (Şahane Hayat)*” adlı filmde kırsal ve modern Amerikan şehirleri ikilemi yer almaktadır. Filmdeki George adlı ana karakter Amerikan taşrasını simgelemektedir. George, geleneksel değerleri taşıyan bir karakterdir. George yaşadığı mekân için gerektiğinde fedakârlık da yapabilen bir kişidir. Yaşadığı Bellford Falls adlı kasaba modern Amerikan şehirlerine göre daha naif bir alan olarak sunulmuştur. Filmde George eğer var olmasaydı yaşadığı taşranın Pottersville adlı şehre dönüşmesi ihtimali izleyiciye gösterilmiştir (Krutnik, 2014: 121). Pottersville aslında dönemin büyük Amerikan şehirlerini temsil etmektedir. Sokakları cezbedici olmasına rağmen suç ile doludur. 1950 yılında vizyona giren “*Dead on Arrival (Varışta Ölüm)*” filmi de kırsal ve modern yaşam arasındaki çelişkiyi ele almıştır. Yaşadığı kasabadan büyük şehre giden Bigelow burada modern Amerikan şehrinin cazibesine kapılmış ve uyuşturucuya almıştır. Bigelow'un sonu da modern şehre eleştiri niteliğinde olmuştur. Yüksek doz uyuşturucu olarak Bigelow yaşadığı şehrin sokaklarında koşarak ölmüştür. Kara filmler güvenli mekanların artık yok olduğu filmlerdir. Ev mekânı bile karanlık, gizem doludur. Filmlerdeki güvenli ve huzurlu kırsal mekanlar aslında gerçek Amerikan taşrasından ziyade idealize edilmiş yerlerdir. Filmlerde işlenen güvenli taşra imgesi aslında toplu kontrol ve gözetim toplumuna verilen bir mesajdır. Rousseau'ya göre her zaman kamunun gözü küçük şehirlerden yanadır. Güvenlik güçleri herkesi kolay olarak gözetleyebilmekte ve herkes her zaman kamunun gözü önündedir (Rousseau, 1978: 414).

Kara Kent filmleri, 1960 sonrası Amerikan sinemasında değişmeye başlamıştır. Bunun yerine daha kanlı ve bol etkili filmlere yönelmiştir. Vietnam savaşı sonrası Amerikan halkı akıl sağlığını yitirmek üzereydi. Geri dönen aklını kaçırmış askerler, ceset torbasıyla ailesine teslim edilen asker cesetleri filmlerden çok farklıydı (Odell ve Blanc, 2011: 113). Bu yeni tarz kanlı filmler, bir bütün olarak toplumdaki kin ve nefret duygusunun dışı vurumudur.

1. Yeni Orta Sınıf Krizleri ve Sinema

1980 sonrası dünyada yaygınlaşan küreselleşme hareketleri yeni bir sınıfı da ortaya çıkarmıştır. Yeni kapitalist düzen “Beyaz Yakalılar” adlı sınıfı doğurmuştur. Beyaz yakalılar genç, rekabetçi ve küresel şehirlerde yaşayan çoğu özel sektör çalışanıdır. New York, beyaz yakalıların merkezi olmuştur. Daha sonra bu sınıf çoğu başkente yayılmıştır. “Yuppie” de olarak adlandırılan bu beyaz yakalılar şehirde yeni bir yaşam tarzını da beraberinde getirmişlerdir. Yüksek binalarda yaşayan ve çalışan Yuppierler hızlı, çok kültürlü, hazzı bir yaşam tarzı yaratmışlardır. Seksen sonrası küresel şehirlerinde yapay bir iyimserlik görmekteyiz. Yeni orta sınıf olarak adlandırılan beyaz yakalılar toplumun diğer yüzünü (yoksul kesim, gettolar) maskeleyen de bir işlev görmüşlerdir. Fakat Yuppie’lerin bu yaşam tarzı içinde derin bir çelişki barındırmaktadır. Hazzı yaşam tarzı ve rekabet zamanla beyaz yakalıları derin bir buhrana sürüklemiş ve keyif verici maddelere sürüklenmesine sebep olmuşlardır. Yönetmenler Yuppie’leri filmlerinde sık sık ele almışlardır. Beyaz yakalıların hırsları genelde filmlerin sonunda her şeylerini kaybetmeleri ya da intihar etmeleri ile sonlanmıştır. 1987 yapımı *Wall Street*’de genç bir borsacının hırs, kariyer ve hızlı şehir yaşantısı üçgenindeki hayatı ele alınmıştır. 2013 yılında vizyona giren *The Wolf Of Wall Street (Para Avcısı)* adlı filmde hırslarının kurbanı olan bir beyaz yakalı CEO’nun hayatından kesitler izleyiciye sunulmuştur. Uyuşturucu, tüketim kültürü New York ile özdeşleştirilmiştir. “99 Francs (99 Frank)” adlı filmde (2007) reklam sektöründe çalışan bir beyaz yakalının aşama aşama intihara nasıl sürüklendiği izleyiciye aktarılmıştır.

Her çağın kendine özgü yapısı vardır 21. Yüzyıl tüketim ve cazibe merkezlerinin çağıdır. 21. Yüzyıl diğer çağlardan farklı olarak bireysel duygu durumlarının bozulduğu adeta bir anksiyete çağıdır. Byung Chul Han⁴’a göre: Depresyon, dikkat eksikliği, sınırdaki kişilik bozukluğu, tükenmişlik sendromu 21.yüzyılın patolojik manzarasını tayin etmektedir. Ayrıca günümüz toplumu Foucault’nun bahsettiği hastaneler, hapishaneler, fabrikalardan oluşan bir disiplin toplumu da değildir. Bunun yerini finans merkezleri, gökdelenler, fitness merkezleri almıştır. 21. Yüzyıl toplumu itaatkâr özne değil, performans öznesidir. Disiplin toplumu yerini performans toplumu almıştır (Chul Han, 2019: 7-17). Bu yüzden günümüzdeki birey (yabancılaşma, klostrofobi, tüketim çılgınlığı, yönetmenlerce de daha geniş ele alınmıştır.

Günümüz sinemasında yabancılaşma konusu, estetik ve felsefi kaygı duyan öncü yönetmenler için son derece önemli bir yer tutar. Yalnızlık, yabancılaşma, merdümgrizlik veya mizantropi adı ne olursa olsun kalabalıklardan kaçan bireyin özgür alanı ya bir apartman dairesi ya da antidepresan ilaçlar olmuştur. A ya da *anti* ile başlayan kelimeler bu ruh halini en doğru özetleyen ifade araçlarıdır: Asosyal, antidepresan, aseksüel ve antipati... Yalnızlık çeşit çeşit durumlarla betimlenebilir. Örneğin daha güçsüz bireyin bir şeye bağlı yaşama ihtiyacının getirdiği yoksunluk, kapitalist düzenin dayattığı iletişimsizlik, toplumdaki tikslenme hali gibi tek bir türde açıklanamayacak anlatımları görmek mümkündür. Örneğin Jean-Luc Godard), *Hayatı Yaşamak (Vivre sa Vie Vivre sa Vie/1962)* filminde, varoluşsal sorunları olan bir kadının (Anna Karina’nın canlandığı Nana’nın) "hayatını yaşamak" için verdiği çabayı konu alır. Erkek dünyasının eril tahükküm içerisinde eriyip giden hayaller ve hayat üzerine varoluşsal diyalogların çevrelediği film aslında yalnız olan çaresiz Nana’yı anlatır. Hayatını yaşamak için özgürlüğünü de kaybeden bir yitik karakterdir.

Daima Lilja, seneler sonra benzer bir hikaye ile özgürlük ve erkek dünyasında hayatını idame ettirmeye çalışan Lilja’nın trajedik hikayesini perdeye taşır. (Lilja 4-ever -Lukas Moodysson /2002). Lilja karakterinin saflığı ve iyiliğini temsilen film sekanslarında melek kanatları ile azizeliğin sembolize edildiğini görebiliriz. Yansımalarda olsun, başucundaki melek resmiyle paralel kanat biçimindeki Lilja’nın kolları olsun açık şekilde kurban edilmiş, düşmüş bir azizenin modern yorumlamasını hissederiz. Godard ve Antonioni öncü yönetmenler olmak üzere kadın karakterlerin düşüşlerini, yabancılaşmasını kameraya ustaca alan isimlerdir ve günümüz sinemasında da ilham alınan önemli

⁴ Byung Chul Han (Seul doğumlu) Almanya’da Universitat der Künste Berlin’de Felsefe ve Kültürel Çalışmalar Profesörüdür. Felsefe araçlarını bugünü düşünmek için kullanmaktadır. Yorgunluk Toplumu, Şeffaflık Toplumu gibi kitapları bulunmaktadır.

değerlerdir. Özgürlük/seks köleliği, gençlik ve saflık/yaşlılık ve bilgelik, siyah ve beyaz gibi zıtlıklarla yalnızlık sembolize edilmiştir.

Michael Haneke'nin *Yedinci Kıta (Der siebente Kontinent/1989)* filmi de günümüz bireyinin yaşantısı hakkında önemli bir örnek olarak arz eder. Hayatın monotonluğu, tüketerek tüketmek, alegorik olarak akvaryumdaki balıklarla, ev halkının tekdüzeliğinin resmedilmesi kapitalist düzenin dayattığı yalnızlığı gözler önüne serer. Aile halkının tek kurtuluşu, sembolik olarak, akvaryumu kırmaktır. Havasız kalmak, ölmek pahasına da olsa tekrar tekrar görüntüler sunan komün hayattan kopmakla gerçek özgürlüğe kavuşmak mümkündür. Karakterler arası iletişimsizlik, buzlu camdaki kadınla net görüntü içerisinde kadraja alınan koca figürlerinde gözlemlenebilir. Aynı odada, yakın olmalarına rağmen aralarında aşılabilir bir mesafe vardır (filmin sonunda akvaryumu kırmaları da bu sınırları aşma, kurtulma çabasını yansıtır). Kapital düzenin tüketerek mutlu olma mottosuna ağır eleştiri getiren *Yedinci Kıta*, akvaryum içerisindeki balıklar gibi, araba yıkama sahnesinde hareketsizce oturan aile üyeleri gibi çarpıcı sahnelerde karşımıza çıkmaktadır. İletişimsiz, hayatın neden olduğu bunalım, gerçek bir hikâyeden yola çıkarken, intihar/cinayet ile son bulan sonu ile izleyiciyi de şoke eden bir finalle son bulmuştur. Haneke, *Kent Üçlemesi (Der Siebente Kontinent (The Seventh Continent) – 1989 Benny's Video -1992 71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls (71 Fragments of a Chronology of Chance) – 1994)* filmlerinde modern yalnızlığı çok başarılı bir dille yansıtmıştır.

Evin içinde yabancılaşma olduğu diğer örneklerle baktığımızda, yakın akrabaların ve farklı tarzının neden olduğu yabancılaşmayı; Yasujirō Ozu'nun 1953 yapımı Tokyo Story'sinde, çocuk ve ebeveyn arasındaki iletişimsizliğin anlatıldığı gözükmektedir. Mutluluk (Happiness/1998), Kevin Hakkında Konuşmalıyız (We Need to Talk About Kevin/2011), Yaşamaya Değer (Le hérisson/2009) ve Siyah Kuğu (Black Swan/2010); sorunlu anne ve baba tiplerinin olduğu Mürekkep Balığı ve Balina (The Squid and the Whale/2005), Amerikan Güzeli (American Beauty/1999) ve Hayalet Dünya (Ghost World/2001) filmlerinde görmek mümkündür. Bu filmler genelinde intihar denemelerinin yaygın olduğu kolayca görülebilir. Bu filmlerde, normal, örnek görünen ailenin aslında nasıl içten çürüdüğünü görmek mümkündür. Sapkınlıklar, bilinçaltında yaşananlar, aile içi yalnızlık, anlaşılama, iletişimsizlik, bu filmlerin ortak genel özelliğidir.

Roman Polanski apartman üçlemesindeki, *Tiksinti (Repulsion/1965)*, *Rosemary'nin Bebeği (Rosemary's Baby/1968)* ve *Kiracı (Le locataire/1976)* filmlerinde de aykırı komşuları, ev sahibelerini gözlemleriz. Bu tür filmlerde ev, önemli bir yalnızlık merkezi konumundadır. Kiracı filmi, ressam Edvard Hopper'ın tablolarından fırlamış gibi duran görüntüleri ile farklı bir sinematik doyum yaşatan kült bir yapımdır. Yeni taşındığı apartman dairesinde kendinden önce kalan kiracının intihar ettiğini öğrenen Trelkovsky (Roman Polanski) karakterinin dönüşümünü izleriz. Filmde, garip apartman sakinleri ve mahalle esnafının gizliden gizliye Trelkovsky 'nin alter-egosunu ortaya çıkmaya zorlaması anlatılmaktadır. Rosemary'nin Bebeği filminde de benzer, garip komşular yer alırken Tiksinti filmi ana karakterin farklılığı açısından diğer iki filmden ayrılmaktadır.

Yalnızlığı, toplumdan bireye indirgediğimizde karakterler ya bir tür kayıtsızlık, eylemsizlik içerisinde ya da eylem, isyan halinde karakterize edilir. *Uyuyan Adam (Un homme qui dort/1974)* Georges Perec'in 1967 tarihli romanından 1974 tarihli Bernard Queysanne, Georges Perec yönetmenliği ile sinemaya uyarlanan bir eserdir. Hayata kayıtsız bir öğrencinin iç sesiyle insanlara yabancılaşmanın dehşet verici boyutları aktarılır. Filmde, Rene Magritte'in ünlü resmi *Not to Be Reproduced (1937)* defalarca sergilenir. Kırık ayna; iç sesle kendini ve insanları eleştiren karakter, Sartre'in *Bulantı* romanından da izler taşır.

Benzer bir öyküyü Christopher Nolan'ın 1998 tarihli ilk filmi *Takip'te (Following)* görürüz. Bu tür filmlerde, ana karakter sistem karşıtı olarak karşımıza çıkar. Topluma ayak uyduramaz, uyumsuz ve bağımsızdır. Suça yatkın bir karakter genelde kilit bir noktadadır. Örneğin, *Takip'te* hırsızlığa giren bir karakter merkezde yer almıştır. *Krzysztof Kieślowski'nin Öldürme Üzerine Kısa Bir Film (1988)* ve *Köpeği Isıran Adam (Man Bites Dog-Benoît Poelvoorde, Rémy Belvaux, André Bonzel/1992)* filmlerinde etik olarak sorunlu karakterler, öldürme edimini beyaz perdeye taşır. Toplum içindeki yalnızlık toplumun normlarına, ahlak ve yasalara uyamayan aykırı, anarşist, yıkıcı karakterlerin olduğu diğer filmlere, *Taksi Şoförü 5 (Taxi Driver/1976)*, *Geceyarısı Kovboyu (Midnight Cowboy/1969)*, *Çıplak (Naked/1993)*, *Herkes Karşı Tek Başına (Seul contre tous/1998)*, *Amerikan Sapığı (American Psycho/2000)*, *Sorun Yaratan Adam (Den bryssomme mannen/2006)*, örnek gösterilebilir. Alegorik olarak, kutsal

² Martin Scorsese'in bir diğer filmi Komediler Kralı'nda (The King of Comedy/1982) tıpkı Taksi Şoförü filminde olduğu gibi Robert De Nirobaşrolde yer almıştır. De Niro, bu iki filmde canlandırdığı uyumsuz karakteri ile Joker (2019) filminde referans olur.

kitaplardaki hikayelere örtük olarak göndermede bulunana karakterler, kent içerisinde hapis kalmıştır. Hapsedilme halin ise, yüzlerine vuran, korkuluk, jaluzi gölgelerinde görmekteyiz.

Pasif yalnızlığı anlatan yapımlarda ise ana karakter eyleme geçmez ve izleyici durumundadır. Karakterler, ya izleyici ya da gezgin olarak resmedilir. Örneğin, Alfred Hitchcock'un *Arka Pencere* (*Rear Window/1954*), *Yan Pencere* (*Medianeras/2011*) ve *Mary ve Max* (*2009*) kalabalıklardan kopuk, üst üste yan yana sıralanan betonarmedeki izleyici durumundaki karakterleri ön plana alır. *Arka Pencere* filmi, ustaca Edvard Hopper'ın resimlerini beyazperdeye taşımıştır. İzleyici (ana karakter ve seyirci), bir cinayete şahit olur ve kare kare bütün dairede olanları izler durumda voyörist bir kamera dili ile olaylar anlatılmıştır.

Wim Wenders, *Paris*, *Teksas* (*1984*) gezgin, yersiz yurtsuz karakteri merkeze alır. *Hong Kong Ekspresi* (*Chung Hing sam lam/1994*), *Boş Ev* (*Bin-Jip*) gibi Uzak Doğu filmlerinde ise başkalarının evine konuşlanan aidiyetsiz karakterler dikkat çeker. Avrupa coğrafyasına baktığımızda ise Almanya'da geçen, *Ali: Korku Ruhu Kemirir* (*Angst essen Seele auf/1974*) filmi ise farklı coğrafyadaki kültür farklılıklarını anlatır.

Teknolojinin neden olduğu yalnızlaşma, dönemin popüler iletişim aletleri ile ilintilidir. *Oliver Stone'un Talk Radio* (*1988*) ve *Jim Jarmusch'un Dünyada Bir Gece* (*Night on Earth /1991*) filminde gece çalışanlar (taksi şoförü ve yolcular) ve onlarla iletişim halinde olan yalnız insanlar ise yabancılaşmanın bir diğer halidir. Yeni teknoloji ürünleri ile *Sanal Hayatlar* (*Disconnect/2012*), *Truman Show* (*The Truman Show/1998*) ve *Aşk* (*Her/2013*) filmleri de internet, televizyona bağımlı kopuşu, sistemin, bürokrasinin sebep olduğu kopuş, *Kopma Detachment/2011*), *Ben X* (*2007*) zorbalığı anlatır.

Elveda *Las Vegas* (*Leaving Las Vegas/1995*) *Oslo, 31. August* (*2011*) ve *Prozac Toplumunu* (*Prozac Nation/2001*) uyuşturucu veya maddeler ile topluma ve kendine yabancılaşan insanları gözler önüne süren filmlerdir.

Woody Allen, şehir filmleri önce Amerika sonra Avrupa anlatılırken *Kirazın Tadı* (*Ta'm e guilass/1997*), *Berlin Üzerindeki Gökyüzü* (*Der Himmel über Berlin*), (*Körlük Blindness/2008*), *Swiss Army Man* (*2016*), *Bir Konuşabilse*, (*Lost in Translation/2003*), *Cast Away*, *Anayurt Oteli* (*Ömer Kavur ,1987*), *Tutunacak Bir Dal* (*Der Wald vor lauter Bäumen/2003*) gibi filmler dünya sinemasının çeşitli coğrafyalarında çeşitli yalnızlık türlerinin sinematik örnekleridir.

2. Günümüz Sineması'nda Sosyal Medya Teması

Günümüz postmodern çağda var olabilmek için “sergilenmiş” olmamız gerekmektedir. Var olmak adına nesne ya da birey asıl değerini yitirmektedir. Gösterilmeyen her şey kendi içinde adeta yok olmaya mahkûm kılınmıştır. Her şey görünür olma adına bir nevi “teşhire” zorlanmaktadır. Sadece çekilip fotoğraf olarak basılan bir portre fotoğrafımızın artık pek de bir değeri bulunmamaktadır. Bu teşhir çağında, fotoğraf sosyal medya (Facebook, Instagram v.b) için sergilenen bir imgedir. İnsan yüzündeki veya bedenindeki kusurlar çeşitli programlar ile yok edilerek dijital ortama sunulmaktadır. İfade, his veya aura bu dijital platformlarda çok da bir anlam ifade etmemektedir. Yaşlanma gibi doğal bir süreç de photosop ya da makyaj teknikleri ile kapatılarak izleyiciye sunulmaktadır. Bunun sebebinin günümüz çağında her şeyin adeta bir reklam nesnesi haline de gelmesidir. Baudillard'a göre sergilenen her şey de teşhir etmenin bir sınırı yoktur. Her şey derhal tüketilmeye açık bir haldedir. Kapitalist ekonomide her şey sergilenmeye mecburdur. Sergilenen her şey özgürlüğünü feda etmektedir (Baudrillard, 1992: 71). Her imgenin sergilenmeye zorlanması onun sömürülmesine sebep olmaktadır.

Bunlardan bir tanesi de beden mahremiyetinin yeni medya ve sosyal medya platformlarında paylaşılmasıdır. Kapitalizmin her şeyi meta olarak sergilemesi toplumun pornografikleşmesini en uç noktalara götürmüştür (Chul Han, 2020: 41). 2015 yılında yayımlanan “*Hot Girls Wanted*” adlı belgesel yaygınlaşan Amerikan porno endüstrisindeki 18-19 yaşındaki gençlerin nasıl kurban haline geldiklerini göstermektedir. Tüketim toplumunun sosyal medyada bedeni metalaştırmasına bir diğer örnek 2016 yılında Curt Wiser yapımı “*Cam Girl* (Kamera Kızı) adlı filmidir. Alice adlı genç bir kız, canlı yayın yapan bir sitede kamera karşısında soyunarak para kazanmaktadır. Takipçileri sadece onu bu sosyal platformda tanımakta ve beğeni butonuyla iletişime geçmektedirler. Fakat daha sonra bu sitedeki hesabının çalınmasıyla çıkan süreç filmin konusunu oluşturmaktadır. Filmde Alice'nin soyunduğu canlı yayın platformu Enformasyon toplumunun bir ürünüdür. Her şeyin (cinsellik, yemek, iş) online olarak elde edildiği enformasyon toplumunda resim ve imge yığılması vardır. Alice de diğer kızlar gibi bir sayıdan, beğeniden ve içi boş bir imgeden ibarettir.

Alice, sosyal medyada takipçilerin isteği ve yolladıkları jeton sayısına göre striptiz yapmaktadır. Fakat filmde Alice'den istenenler izleyiciyi dehşete düşürmektedir. Alice'nin bir takipçisi Alice'nin boğazını canlı yayında kesmesini istemiştir. Bunun karşılığında Alice'ye istediği üst sıralara çıkması için jeton yardımı da yapmıştır. Bastırılmış cinsellik ve şiddetin dijital ortamda ne hale geldiği bu filmde karşımıza çıkmaktadır. Alice sahte bir boğaz kesme Show'uyla takipçisinin isteğini yapmıştır. Seyirciler bu sahte kurgudan büyük bir haz alıp Alice'yi üst noktalara taşımıştır. Dijital platformun ne derece tehlikeli olabileceği bu filmde porno sektörü üzerinden eleştirilmiştir. Bu durum için sosyolog Chul Han, kendini ışıklandırır her şey kendini sömürüye teslim eder demiştir. Kişinin kendini ışıklandırarak (ticari bir mal gibi) sunması dijital dünyanın yeni mahkûmu olmasıdır (Chul Han, 2020: 70).

2018 yapımı *Searching (Kayıp Aranıyor)* adlı filmde yönetmen (Aneesh Chaganty) filmi geleneksel bir film setinde çekmek yerine sosyal medya platformları (Facebook, Twitter, Whatsapp...) üzerinden çekmiştir. Filmin ana karakteri olan baba, kendi kızı dahil herkesle sosyal medya platformlarıyla iletişime geçmektedir. Kızı kayb olduğunda ise sanal yollarla araştırma yapar. Kızının sosyal medya hesapları, bilgisayarlar üzerinden detektiflik yapan baba en son kızını bulmaktadır. *Searching*, sıradan bir konusu olmasına rağmen sosyal medya ve dijital çağın hayatımıza ne derece etki ettiğini adeta yüzümüze vurmaktadır. Filmde geleneksel karşı karşıya oturup konuşan baba ile kızı görememekteyiz. Sürekli sanal ortamda ilerleyen bir baba kız ilişkisi kendimizi de sorgulamamıza neden olmaktadır. Aynı evde yaşayan bireylerin yemek vakti geldiğinde ya da bir şey lazım olduğunda Whatsapp ve benzeri programdan yazışarak iletişime geçmeleri hem şahsi hem de çevresel olarak gözlemlerimden birisidir. Filmdeki ana karakter baba gibi, çoğu zaman oturduğumuz yerden sadece bir bilgisayar ve telefon aracılığı ile yüz yüze kimse ile görüşmeyerek her işimizi halledebiliriz.

Polonyalı yönetmen Jan Komasa'nın 2020 yılı yapımı *The Hater (Nefret Ağı)* adlı filmi sosyal medyanın ne derece korkutucu boyutlara ulaştığını izleyiciye sunmaktadır. Hukuk öğrencisi olan Tomasz Gienza, taşradan fakir bir aileden gelmiş zeki bir gençtir. Hukuk ödevinde intihal yaptığı için okuldan atılan Tomasz'ın para kazanması gerekmektedir. Ona burs veren aile de bu durumu öğrenince Tomasz'a adeta düşman olmuşlardır. Tomasz, ona burs veren ailenin kızı Gabi'ye de aşiktir. Hayatında yaşadığı başarısızlıklar ve Gabi'nin de ona sırt çevirmesi Tomasz'ın zekasını artık kötüye kullanmasına sebep olur. Para kazanmak için girdiği şirkette stajyer olarak başlayan Tomasz, sosyal medyada önce şirkete rakip birisini sosyal medyada linç ettirerek yükselmeye başlar. Rakip kişinin ürünlerini sahte hesaplar ve fotoğraflarla (Hindistan'dan satın aldığı hasta el fotoğrafları) kötüleşmiştir. Tomasz'ın sosyal medyayı aktif olarak kullanması şirket müdiresi kadının da dikkatini çeker ve Tomasz'dan siyasi manipülasyon yapmasını ister.

Gabi'nin de ailesinin yeni belediye başkanına hayran olması Tomasz için bir intikam fırsatı olmuştur. Yeni belediye başkanının mülteci hakları veya LGTB bireyleri hakkında özgürlük söylemlerini karşıt gruplara kışkırtıcı şekilde internette sahte hesaplarla aktarmıştır. Tomasz hem iki farklı siyasi grup için troll hesaplar açarak bireyleri birbirine düşürmüştür. Daha sonra hızını alamayan Tomasz, online oyunda antisosyal kişilik bozukluğu olan bir kişi ile iletişime geçerek bu yeni belediye başkanı adayına suikast yapması konusunda ikna etmiştir. Fakat filmin sonunda işler tam anlamıyla çığırından çıkmış, Tomasz'ın oyunda tanıştığı genç belediye başkanına suikast yapmakla kalmamış, komple binayı silahla taramıştır. Filmin sonunda Tomasz'da saldırgan ile boğuşurken yaralanmış, Gabi'nin ailesi de onu kahraman sanmıştır. Filmde, sosyal medyada atılan basit bir yazının nerelere varabileceği insanları ne derece kışkırtabileceği korkunç şekilde bizlere aktarılmaktadır. Tomasz'ın niyeti herhangi bir şekilde bir ideolojiyi savunmak değildi. Aksine iki farklı görüşü birbirine düşürüp, kişisel intikamını almaktır.

Günümüz post-truth çağı olarak geçmektedir. Bu çağda her şey manipüle edilmeye hazırdır. Nesnelere, kişiler sanal bir dünyada şeffaf bir şekilde teşhir edilmektedir. Kişiselleştirmiş arama motorları, yalın ve izole bir dünyayı gözümüze sermektedir. Kamusal bir alana veya insana bu dijital dünya ihtiyaç duymamaktadır. Sadece bizim istediğimiz imgelerden oluşan bir dünyada her şeyden soyut bir şekilde de yaşayabiliriz. Günümüz sosyal medya dünyası ve yeni iletişim teknolojileri üzerine çekilen filmlerin sayısı her geçen gün artmaktadır. Jeff Orlowski'nin yönettiği *Social Dilemma (Sosyal İkilem)* adlı belgesel (2020) büyük şirketler tarafından yapılan internet manipülasyonlarını, sosyal medya ve internet bağımlısı günümüz insanını apaçık bize sunmaktadır. İnternet zorbalığının bireyi intihara kadar götürdüğünü izleyiciye sunan *Ben X (Nic Balthazar, 2007)*, bir hacker tarafından istediklerini yapmazsa özel resimlerini sosyal medyaya yaymakla tehdit edilen bir genç kızın durumunu konu alan *Cyberbull (Ben Chanan, 2015)* adlı film bize modern yaşamda bireyin dijital dünya ile savaşını anlatmaktadır. Modern dünyada birey artık korunaklı değildir. Bu yüzden filmlerde yeni medyaya karşı birey genelde kurban rolündedir.

SONUÇ

Konu ile ilgili detaylı araştırma yapıldığında günümüz sinemasında modern birey ile ilgili pek çok film bulunmaktadır. Bu filmler de karakterler ve konular birbirinden farklı olsa da ortak nokta tüketim toplumundaki modern bireyin hayatından bir kadrajdır. Kimi zaman uyumsuz, saldırgan, içe kapanık olan bu karakterler aslında modern bireyin karanlık yüzüdür. Sinema aslında bize bu gerçekliği aktarmaktadır. Geçmişten günümüze doğru baktığımızda 1980 sonrası sinemada modern bireye daha çok vurgu yapıldığını görmekteyiz. 1980 yılı ve sonrasında tüm Dünyayı etkileyecek olaylar meydana gelmiştir. II. Dünya Savaşı'nın bitmesi, savaş sonrası yaşanan sosyo-kültürel değişimler tüm değerlerin yeniden sorgulanmasına sebep olmuştur. Siyasi iktidarlar, birey ve yaşadıkları mekanlar üzerine politikalarını artık medya üzerinden de daha fazla duyurmaya başlamışlardır. 1980'ler sonrası sanatta video ve fotoğraf teknolojilerinin önem kazanmasıyla yönetmenler, belgeleme biçimi olarak bu araçlardan da yararlanmışlardır. 1920'lerdeki sinemada, şehir mekânı daha dış mekân olarak kullanılmıştır. Fakat günümüz sinemasında apartman dairelerine, odalarına odaklanılarak bireyin içsel dünyası, çatışmaları ele alınmıştır. Enformasyon toplumunun da bizleri odalara hapsedmesi, her şeyi sanal bir şekilde yapabilmemiz şehir ve mekân kavramını değiştirmiştir.

Tek mekân filmi gibi, günümüz bireyi küçük bir odada sadece internet ile çalışabilir, sosyalleşebilir, alışveriş yapabilir. Günümüz toplumu aslında özgürlük ve verimlilik vaat ederken aslında bu kavramlardan oldukça uzaktır. Her birey dijital teknolojilerle gözetim altındadır. Telefonlarımızdaki konum ayarları, güvenlik kameraları ve bunun gibi teknolojiler faydalı olduğu kadar olumsuz da etkiye sahiptir. Güven toplumu yerine ortaya çıkan kontrol toplumu bireyleri çıkmaza sürüklemektedir. Sosyal medya bize sınırsız bir özgürlük vaat etse bile insanı çoğu zaman bir odaya hapsedmekten çok da ileri gidememektedir. Uzakdoğu toplumlarında çok bilgisayar ve dijital cihazlarda vakit geçirip ölen gençlerin haberlerini sıkça duymaktayız. Akıllı telefon kullanıcıları için ayrı yapılan yaya yolları distopik gibi gözükse de günümüz teknolojilerinin kontrolsüz kullanımının bir sonucudur. Bunun sonucunda bireyler kendinden uzaklaşmakta, narsist kişilik bozukluğuna düşmekte ve ileri safhada ağır depresyona girebilmektedir. Çünkü birey dijital dünyada sürekli beğeni (like) kültürü vardır. Daha zayıf, daha güzel, daha genç olma cabası narsizme bireyi itmektedir. Sadece kendine odaklanan birey toplumdan kopmaktadır. Bir fotoğrafa "like" alma uğruna hayatını tehlikeye atanlar, hatta ölenler, sayısız estetik operasyon geçirenler bu duruma örnektir. Bu durum bir süre sonra ruhsal çöküşe, depresyona da yol açacaktır. Çünkü yoğun bir gözetim altında olma insan doğasına aykırı bir durumdur. Modern bireyin içsel dünyasındaki gerilimler, bastırılmış duygular, heyecanları ancak sinematografik kadrajlar ile izleyiciye aktarılmaktadır. Bunun sonucunda yukarıda belirttiğimiz durumlarla ilgili pek çok film yapılmış, bunların bazıları da makalede de belirtilmiştir. Sinemada bireyin sorunsal çağlar boyunca değişim gösterse de her zaman bireylerin iç dünyasını, saklı yönlerini izleyicilere aktarmıştır.

KAYNAKÇA

- Baudrillard, J. (1992). *Çaresiz Stratejiler* (çev. Oğuz Adanır), İstanbul, Boğaziçi Yayınları.
- Chul Han, B. (2020). *Şeffaflık Toplumu* (çev. Haluk Barışcan), İstanbul, Metis Yayıncılık.
- Chul Han, B. (2019). *Yorgunluk Toplumu* (çev. Samet Yalçın), İstanbul, Açılım Kitap.
- Döblin, A. (1989). *Berlin Aleksander Meydanı* (çev. Ahmet Arpad), İstanbul, Alan Yayınları.
- Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin Durumu* (çev. Sungur Savran), İstanbul, Metis Yayınları.
- Kolker, P.R. (1999). *Yalnızlık Sineması* (çev. Ertan Yılmaz), Ankara, Öteki Yayınları.
- Krutnik, F. (2014). *Kentte Sinema Sinemada Kent* (çev. Hakan Şahin), Hazırlayanlar: Nurçay Türkoğlu, Mehmet Öztürk, Göksel Aymaz, İstanbul, Bales Yayınları.
- Odell, C. ve Michelle, B. (2011). *Korku Sineması* (çev. Ali Toprak), İstanbul, Kalkedon Yayınları.
- Öztürk, M. (2014). *Sine-Masal Kentler*, İstanbul, Doğu Kitapevi.
- Rousseau, J.J. (1978). *Konuşmalar ve Yazılar* (Cilt 1), Münih.