



**İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ**  
**GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ DERGİSİ**  
İSTANBUL AYDIN UNIVERSITY  
JOURNAL OF FINE ARTS FACULTY

**Yıl 8 Sayı 15 - Haziran 2022**  
Year 8 Number 15 - June 2022

**Sahibi/Proprietor**

Doç. Dr. Mustafa Aydın

**Yazı İşleri Müdürü/Editor-in-Chief**

Zeynep Akyar

**Editör/Editor**

Prof. M. Reşat Başar

**Yayın Kurulu/Editorial Board**

Doç.Dr. M. Melih Korukçu  
Dr. Öğr. Üyesi Sinem Budun Gülas  
Dr. Öğr. Üyesi Sündüz Haşar  
Öğr. Gör. M.Batuhan Çankır  
Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk

**Yayın Koordinatörü**

Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk

ISSN : 2149-3960

**Dil/Language**

Türkçe - İngilizce  
Turkish - English

**İdari Koordinatör/Administrative Coordinator**

Arş. Gör. Serdar Gürçay

**Kapak Tasarım/Cover Design**

Doç. Fuat Akdenizli

**Grafik Tasarım/Graphic Design**

Deniz Selen Kağıtçı

**Türkçe Redaksiyonu/Turkish Redaction**

Arş. Gör. Süeda Şatır Toruk

**İngilizce Redaksiyonu/English Redaction**

Neslihan Iskender

**Yayın Periyodu/Publication Period**

Published twice a year - Yılda iki kez yayınlanır  
June - December / Haziran - Aralık

**Yazışma Adresi/Correspondence Address**

Florya Yerleşkesi Beşyol Mah.

İnönü Cad. No: 38 Sefaköy

34295 Küçükçekmece/İstanbul, Türkiye

**Tel:** 444 1 428 - **Faks:** 0 212 425 57 97

**web:** www.aydin.edu.tr

**E-mail** aydinsanat@aydin.edu.tr

**Baskı/Printed by**

Şan Ofset Matbaacılık

**Adres:** Hamidiye Mah. Anadolu Cad. No:50

Kağıthane - İstanbul

**Tel:** 0(212) 289 24 24

**Faks:** 0(212) 289 07 87

## KÜNYE - IDENTITY

**İçerik ve Kapsam:** Plastik Sanatlar, Uygulamalı Sanatlar, Görüntü Sanatları, Sahne Sanatları, Müzik

**Content and Scope:** Plastic Arts, Applied Arts, Visual Arts, Performing Arts, Music

**Amaç:** Sanat alanında yapılan araştırma, inceleme ve proje çalışmalarının sonuçlarını paylaşmak; sanat alanında akademik çalışma yapan öğretim elemanı, araştırmacı ve sanatçılara yayın olanağı sunmak; sanat ve tasarıma ait, sosyolojik, felsefi, teknik ve eğitim sorunlarının tartışılmasına zemin oluşturmak.

**Purpose:** To share results of research, analysis and project work/design study in the arts; to provide the opportunity to publish for academic teaching staff who work in the arts field, researchers and artists; to provide a basis for the discussion of issues relating to art and design, and sociological, philosophical and technical problems of arts education.

**Hedef Kitle:** Sanat alanında çalışan akademisyenler, sanat eğitimcileri, uygulamacılar, ilgili sanat kamuoyu, sanat ve tasarım öğrencileri

**Target audience:** Academics working in the field of art, educators in art, practitioners, related public opinion in arts, art and design students

*Aydın Sanat Dergisi özgün bilimsel araştırmalar ile uygulama çalışmalarına yer veren ve bu niteliği ile hem araştırmacılara hem de uygulamadaki akademisyenlere seslenmeyi amaçlayan hakemli bir dergidir.*

*Aydın Sanat, Journal of Fine Arts Faculty is a double-blind peer-reviewed journal which provides a platform for publication of original scientific research and applied practice studies. Positioned as a vehicle for academics and practitioners to share field research, the journal aims to appeal to both researchers and academicians.*

## BİLİM KURULU - SCIENTIFIC BOARD

|   |                                     |   |   |
|---|-------------------------------------|---|---|
| <b>Prof. Elvan Özkavruk Adanır,</b>     | İzmir Ekonomi Üniversitesi          | <b>Prof. Dr. Yunus Berkli,</b>                  | Atatürk Üniversitesi                    |
| <b>Prof. Dr. Hasan Akbulut,</b>         | İstanbul Üniversitesi               | <b>Prof. Dr. Metin Yüksek,</b>                  | Marmara Üniversitesi                    |
| <b>Prof. Şeniz Aksoy,</b>               | Gazi Üniversitesi                   | <b>Prof. Nuriye Nihal Kafalı,</b>               | Mimar Sinan Üniversitesi                |
| <b>Prof. Gürbüz Aktaş,</b>              | Ege Üniversitesi                    | <b>Prof. Arif Can Güngör,</b>                   | İstanbul Aydın Üniversitesi             |
| <b>Prof. Dr. A. Pınar Aras,</b>         | Atatürk Üniversitesi                | <b>Prof. Dr. Berna Kurt Kemaloğlu,</b>          | İstanbul Aydın Üniversitesi             |
| <b>Prof. Betül Atlı,</b>                | Işık Üniversitesi                   | <b>Prof. Melihat Tüzün,</b>                     | Namık Kemal Üniversitesi                |
| <b>Prof. Aydın Ayan,</b>                | Mimar Sinan Üniversitesi            | <b>Doç. Dr. Mehmet Emin Kahraman,</b>           | Yıldız Teknik Üniversitesi              |
| <b>Prof. Günay Aykaç Atalayer,</b>      | İstanbul Aydın Üniversitesi         | <b>Doç. Dr. Birgül Alıcı,</b>                   | Yüzyüncü Yıl Üniversitesi               |
| <b>Prof. M. Reşat Başar,</b>            | İstanbul Aydın Üniversitesi         | <b>Doç. Dr. İsmail Emre Kavut,</b>              | Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi |
| <b>Prof. Mehmet Birkiye,</b>            | İstanbul Aydın Üniversitesi         | <b>Doç. Medine İrak,</b>                        | İstanbul Aydın Üniversitesi             |
| <b>Prof. Dr. Kamil Bostan,</b>          | İstanbul Aydın Üniversitesi         | <b>Prof. Fuat Akdenizli,</b>                    | Dokuz Eylül Üniversitesi                |
| <b>Prof. Dr. Şerife Cengiz,</b>         | İstanbul Aydın Üniversitesi         | <b>Prof. Lütfü Kaplanoğlu,</b>                  | Yıldız Teknik Üniversitesi              |
| <b>Prof. Nihal Cömert,</b>              | İstanbul Teknik Üniversitesi        | <b>Doç. Dr. M. Melih Korukçu,</b>               | İstanbul Aydın Üniversitesi             |
| <b>Prof. Sefa Çeliksap,</b>             | İstanbul Aydın Üniversitesi         | <b>Doç. Dr. Hakan Okay,</b>                     | Balıkesir Üniversitesi                  |
| <b>Prof. Hayri Esmer,</b>               | Anadolu Üniversitesi                | <b>Doç. Vildan Tok Dereci,</b>                  | Marmara Üniversitesi                    |
| <b>Prof. Veysel Günay,</b>              | İstanbul Aydın Üniversitesi         | <b>Doç. Dr. Asuman Aypek Arslan,</b>            | Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi    |
| <b>Prof. Atilla İlkayaz,</b>            | Gazi Üniversitesi                   | <b>Doç. Dr. Yavuz Adugit,</b>                   | Kocaeli Üniversitesi                    |
| <b>Prof. Dr. Özer Kanburoğlu,</b>       | İstanbul Aydın Üniversitesi         | <b>Doç. Dr. Seda Yavuz,</b>                     | İstanbul Üniversitesi                   |
| <b>Prof. İsmail Kaya,</b>               | Maltepe Üniversitesi                | <b>Dr. Öğr. Üyesi Ruhcan Akil,</b>              | İstanbul Gedik Üniversitesi             |
| <b>Prof. Nesrin Önlü,</b>               | Dokuz Eylül Üniversitesi            | <b>Dr. Öğr. Üyesi H. Esra Çizmeci,</b>          | Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi     |
| <b>Prof. Dr. Hatice Öz Pektaş,</b>      | İstinye Üniversitesi                | <b>Dr. Öğr. Üyesi Neşe Grançer,</b>             | Kocaeli Üniversitesi                    |
| <b>Prof. Yakup Öztuna,</b>              | Dokuz Eylül Üniversitesi            | <b>Dr. Öğr. Üyesi Ali Sait Liman,</b>           | Uludağ Üniversitesi                     |
| <b>Prof. Hasip Pektaş,</b>              | İstinye Üniversitesi                | <b>Dr. Öğr. Üyesi Naci Madanoğlu,</b>           | Okan Üniversitesi                       |
| <b>Prof. Dr. Hasan Saygın,</b>          | İstanbul Aydın Üniversitesi         | <b>Dr. Öğr. Üyesi Güven Çatak,</b>              | Bahçeşehir Üniversitesi                 |
| <b>Prof. Rifat Şahiner,</b>             | Yıldız Teknik Üniversitesi          | <b>Dr. Öğr. Üyesi Vedat Özyazgan,</b>           | İstanbul Aydın Üniversitesi             |
| <b>Prof. Tansel Türkdoğan,</b>          | Gazi Üniversitesi                   | <b>Dr. Öğr. Üyesi Fırat Arapoğlu,</b>           | Altınbaş Üniversitesi                   |
| <b>Prof. Dr. Aslıhan Ünlü,</b>          | Dokuz Eylül Üniversitesi            | <b>Dr. Öğr. Üyesi Selin Süar Oral,</b>          | İstanbul Aydın Üniversitesi             |
| <b>Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen,</b> | Dokuz Eylül Üniversitesi            | <b>Dr. Öğr. Üyesi Gözde Sunal Kızıl,</b>        | İstanbul Ticaret Üniversitesi           |
| <b>Prof. Pelin Yıldız,</b>              | Hacettepe Üniversitesi              | <b>Dr. Öğr. Üyesi Güneş Oktay,</b>              | İstanbul Aydın Üniversitesi             |
| <b>Prof. Mehmet Yılmaz,</b>             | Gazi Üniversitesi                   | <b>Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Fıçıcıoğlu,</b>          | Mimar Sinan Üniversitesi                |
| <b>Prof. Dr. Selahattin Yıldız,</b>     | Maltepe Üniversitesi                | <b>Dr. Öğr. Üyesi Cahit Üstün,</b>              | İstinye Üniversitesi                    |
| <b>Prof. Dr. Bayram Yüksel,</b>         | İstanbul Aydın Üniversitesi         | <b>Dr. Öğr. Üyesi Selin Kiraz Demir,</b>        | İstanbul Aydın Üniversitesi             |
| <b>Prof. Dr. Canan Atalay Aktuğ,</b>    | Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi | <b>Dr. Öğr. Üyesi Nafia Özdemir Hanyaloğlu,</b> | Akdeniz Üniversitesi                    |
| <b>Prof. Dr. Okan Ormanlı,</b>          | İstanbul Aydın Üniversitesi         | <b>Dr. Öğr. Üyesi Ghonche Gkojoghi,</b>         | Nişantaşı Üniversitesi                  |

## HAKEMLER

|                                     |                                     |  |                             |
|-------------------------------------|-------------------------------------|--|-----------------------------|
| <b>Prof. Dr. Erol KILIÇ</b>         | Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi    | <b>Dr. Öğr. Üyesi Ali Efe İralı</b>          | İstanbul Aydın Üniversitesi |
| <b>Doç. Dr. Hasret Esra Çizmeci</b> | Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi | <b>Dr. Öğr. Üyesi Yasemin Sevim Salman</b>   | Dokuz Eylül Üniversitesi    |
| <b>Doç. Dr. İsmail Tetikçi</b>      | Bursa Uludağ Üniversitesi           | <b>Dr. Öğr. Üyesi Seyit Mehmet Buçukoğlu</b> | Maltepe Üniversitesi        |

# AYDIN SANAT

Yıl 8 Sayı 15 - Haziran 2022 - Year 8 Number 15 - June 2022

## İÇİNDEKİLER - TABLE OF CONTENTS

|  |                                   |
|--|-----------------------------------|
|  | <i>Sanat ve Edebiyat Makalesi</i> |
| <b>Devrim, Sanat Devlet İlişkisi; Meksika Duvar Resimleri</b><br><i>Revolution, Art-State Relationship; Mexican Murals</i>   |                                   |
| <b>Ayça KARACA.....</b>  | <b>1</b>                          |
|  | <i>Sanat ve Edebiyat Makalesi</i> |
| <b>Mustafa Albayrak Eserleri Üzerinden Toplumsal Gerçeklik Kuramında Zaman – Mekân Algısı</b><br><i>Perception of Time and Space in Social Reality Theory through the Works of Mustafa Albayrak</i>  |                                   |
| <b>Diler ÇELİKÖRS.....</b>   | <b>15</b>                         |
|  | <i>Araştırma Makalesi</i>         |
| <b>Jean Baudrillard ve Baştan Çıkarma Üzerine Birkaç Not</b><br><i>A Few Notes on Jean Baudrillard and Seduction</i>   |                                   |
| <b>Ayşe Yılmaz, M. Reşat Başar .....</b>   | <b>23</b>                         |
|  | <i>Derleme</i>                    |
| <b>Antik Yunan’da Seyirci – Performans İlişkisi</b><br><i>Audience – Performance Relationship In Ancient Greece</i>  |                                   |
| <b>İpek ÖZGÜVEN.....</b>   | <b>37</b>                         |
|  | <i>Araştırma Makalesi</i>         |
| <b>İbsen’in Nora - Bir Bebek Evi Oyununun Monomit Kuramı ile Yorumlanması</b><br><i>Interpretation of Ibsen’s Nora - A Doll House With Monomite Theory</i>   |                                   |
| <b>Ebru ARACI.....</b>   | <b>49</b>                         |
|  | <i>Araştırma Makalesi</i>         |
| <b>“Ve Recep Ve Zehra Ve Ayşe” Filminin Jeneriğinde Yer Alan Minyatürlerin İncelenmesi</b><br><i>Investigation of Miniatures in the Title Sequence of the Movie “Ve Recep Ve Zehra Ve Ayşe”</i>  |                                   |
| <b>Esra MERCAN.....</b>  | <b>65</b>                         |
|  | <i>Araştırma Makalesi</i>         |
| <b>Video Kurgu Programlarında Hareketli Grafik Tasarım Kullanımı ve Örnek Bir Uygulama</b><br><i>Motion Graphic Design and an Example Technics in Video Edition Programs</i>   |                                   |
| <b>İpek Fatma ÇEVİK.....</b>   | <b>83</b>                         |
|  | <i>Araştırma Makalesi</i>         |
| <b>Grafik Tasarımda Minimalleştirilen Ünlü Logolar ve Amblemler ile Sık Kullanılan Fontlar Arasındaki Etkileşim</b><br><i>Interaction Between Famous Minimalist Logos and Frequently Used Fonts in Graphic Design</i>                            |                                   |
| <b>Sena YILDIRIR.....</b>  | <b>97</b>                         |
|  | <i>Araştırma Makalesi</i>         |
| <b>CGI (Computer Generated Imagery) Animasyon Tekniği ile Oluşturulan Olası Dünyaların Gerçekçiliğinin İncelenmesi</b><br><i>Investigation of the Realism of Possible Worlds Created by CGI (Computer Generated Imagery) Animation Technique</i> |                                   |
| <b>Ebru TOPÇU.....</b>   | <b>107</b>                        |

**Çizgi Romandan Canlandırma Sinemasına Geçiş: Kötü Kedi Şerafettin Örneği**

*Transition from Comic to Animated Cinema: The Case of the Bad Cat Serafettin*

**Umut BAYRAK.....123**

*Kitap İncelemesi*

**Güzel Sanatlar Liseleri 10. Sınıf “İki Boyutlu Sanat Atölye” Ders Kitabı’nın İçerik Açısından İncelenmesi**

*Fine Arts High Schools 10th Class “Two-Dimensional Art Workshop” Studying The Course Book From A Content Perspective*

**Ayşe BİRCAN.....137**

**Aydın Sanat'a Katkılar / Contributions to Aydın Sanat**

*Fine Arts High Schools 10th Class “Two-Dimensional Art Workshop” Studying The Course Book From A Content Perspective*

**A. Didem Uslu.....151**

## AYDIN SANAT

Yıl 8 Sayı 15 - Haziran 2022 - Year 8 Number 15 - June 2022

Genel DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015

Aydın Sanat Cilt 8 Sayı 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/2022.815

### DOI NUMARALARI - DOI NUMBERS

**Devrim, Sanat Devlet İlişkisi; Meksika Duvar Resimleri**

*Revolution, Art-State Relationship; Mexican Murals*

**Ayça KARACA**

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15001

**Mustafa Albayrak Eserleri Üzerinden Toplumsal Gerçeklik Kuramında Zaman – Mekân Algısı**

*Perception of Time and Space in Social Reality Theory through the Works of Mustafa Albayrak*

**Diler ÇELİKÖRS**

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15002

**Jean Baudrillard ve Baştan Çıkarma Üzerine Birkaç Not**

*A Few Notes on Jean Baudrillard and Seduction*

**Ayşe Yılmaz, M. Reşat Başar**

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15003

**Antik Yunan'da Seyirci – Performans İlişkisi**

*Audience – Performance Relationship In Ancient Greece*

**İpek ÖZGÜVEN**

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15004

**İbsen'in Nora - Bir Bebek Evi Oyununun Monomit Kuramı ile Yorumlanması**

*Interpretation of Ibsen's Nora - A Doll House With Monomite Theory*

**Ebru ARACI**

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15005

**"Ve Recep Ve Zehra Ve Ayşe" Filminin Jeneriğinde Yer Alan Minyatürlerin İncelenmesi**

*Investigation of Miniatures in the Title Sequence of the Movie "Ve Recep Ve Zehra Ve Ayşe"*

**Esra MERCAN**

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15006

**Video Kurgu Programlarında Hareketli Grafik Tasarım Kullanımı ve Örnek Bir Uygulama**

*Motion Graphic Design and an Example Technics in Video Edition Programs*

**İpek Fatma ÇEVİK**

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15007

**Grafik Tasarımda Minimalleştirilen Ünlü Logolar ve Amblemler ile Sık Kullanılan Fontlar Arasındaki Etkileşim**

*Interaction Between Famous Minimalist Logos and Frequently Used Fonts in Graphic Design*

**Sena YILDIRIR**

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15008

**CGI (Computer Generated Imagery) Animasyon Tekniği ile Oluşturulan Olası Dünyaların Gerçekçiliğinin İncelenmesi**

*Investigation of the Realism of Possible Worlds Created by CGI (Computer Generated Imagery) Animation Technique*

**Ebru TOPÇU**

10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15009

## AYDIN SANAT

**Yıl 8 Sayı 15 - Haziran 2022 - Year 8 Number 15 - June 2022**

Genel DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015

Aydın Sanat Cilt 8 Sayı 15 DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/2022.815

## DOI NUMARALARI - DOI NUMBERS

### ***Çizgi Romandan Canlandırma Sinemasına Geçiş: Kötü Kedi Şerafettin Örneği***

*Transition from Comic to Animated Cinema: The Case of the Bad Cat Serafettin*

**Umut BAYRAK**

**10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i150010**

### ***Güzel Sanatlar Liseleri 10. Sınıf "İki Boyutlu Sanat Atölye" Ders Kitabı'nın İçerik Açısından İncelenmesi***

*Fine Arts High Schools 10th Class "Two-Dimensional Art Workshop" Studying The Course Book From A Content Perspective*

**Ayşe BİRCAN**

**10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i150011**





## **Editörden;**

Aydın Sanat, 2015'ten beri sürdürdüğü yayın hayatının on beşinci sayısında da on bir makaleyle zengin içeriğini koruma özeniyle okuyucuyla buluşuyor. Bu sayının ilk makalesi, **“Devrim, Sanat Devlet İlişkisi; Meksika Duvar Resimleri”** başlıklı devrim-sanat ilişkisi üzerinden Meksika Devrimi özelinde ortaya çıkan Meksika resim sanatını devrimin üç ünlü ressamını inceleyen Ayça Karaca'ya ait. İkinci makale ise, **“Mustafa Albayrak Eserleri Üzerinden Toplumsal Gerçeklik Kuramında Zaman- Mekan Algısı”** başlıklı, Toplumcu Gerçekçi Kuramın zaman-mekân-beden kavramları ile bağlantısını ortaya koymayı amaçlayan **Diler Çelikörs'e** ait bir makale. Üçüncü makale, birinci yazarın Ayşe Yılmaz olduğu **“Jean Baudrillard ve Baştan Çıkarma Üzerine Birkaç Not”** isimli makale. Bu makalede Jean Baudrillard'ın entelektüel biyografisinden hareketle onun baştan çıkarma anlatısı değerlendiriliyor. Dördüncü sırada ise Antik Yunan'da drama türünün doğuşu ile şekillenen seyirci-performans ilişkisi sosyal, felsefi, siyasi, mekânsal, fonksiyonel ve performatif açılardan incelendiği **“Antik Yunan'da Seyirci-Performans İlişkisi”** başlıklı **İpek Özgüven'in** bir inceleme makalesi yer alıyor. Beşinci makale olarak, **“İbsen'in Nora- Bir Bebek Evi Oyununun Monomit Kuramı ile Yorumlanması”** başlıklı, feminist teori yerine daha önce inceleme yapılmamış bir bağlam üzerinden, Joseph Campbell'in üzerinde durduğu “Monomit” formülü ile incelenen **Ebru Aracı'ya** ait makale Aydın Sanat'ta yerini alıyor. Altıncı makalemiz ise film jeneriğinde kullanılan minyatürler incelenerek filmde tasarımlara yansıyan sahnelerle birlikte ele alınan **“Ve Recep Ve Zehra Ve Ayşe”** Filminin Jeneriğinde Yer Alan Minyatürlerin İncelenmesi” başlıklı **Esra Mercan'a** ait makale. Yedinci makale olarak **“Video Kurgu Programlarında Hareketli Grafik Tasarım Kullanımı ve Örnek Bir Uygulama”** başlıklı video kurgu yazılımında hareketli grafik tasarım kullanımında sınırlılık inceleyen **İpek Fatma Çevik'in** makalesi son sayımızda yer alıyor. Zengin bir sayı olan Aydın Sanat'ın on beşinci sayısında sekizinci makale olarak yerini alan **Sena Yıldırım'ın** grafik tasarımda sık kullanılan fontlar, ünlü firmaların amblem ve logolarında minimalist tercihler, aralarındaki etkileşimler gibi konuları inceleyen **“Grafik Tasarımda Minimalistleştirilen Ünlü Logolar ve Amblemler ile Sık Kullanılan Fontlar Arasındaki Etkileşim”** isimli makale dergimize katkı sağlıyor. Dokuzuncu makale olarak yerini alan **“CGI (Computer Generated Imagery) Animasyon Tekniği ile Oluşturulan Olası Dünyaların Gerçekçiliğinin İncelenmesi”** başlıklı Ebru Topçu'ya ait makale, CGI teknolojisinin ortaya çıkışı animasyon ve sinema alanlarından günümüzün teknolojisinin ve günlük yaşantının içinde nasıl var olduğu irdeleniyor. Onuncu makale olarak yerini alan **“Çizgi Romandan Canlandırma Sinemasına Geçiş: Kötü Kedi Şerafettin Örneği”** başlıklı **Umut Bayrak'a** ait bir makale, çizgi romandan canlandırma sinemasına geçişi örnek bir uygulama üzerinden genel bir değerlendirmede bulunuyor. Aydın Sanat'ın 2022 yılı Haziran sayısındaki son makale olan ise ortaöğretim 10. sınıf Güzel Sanatlar Lisesi İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabının içerik yönünün incelendiği **“Güzel Sanatlar Liseleri 10. Sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye Ders Kitabının Muhteva (İçerik) Yönünden İncelenmesi”** başlıklı **Ayşe Bircan'a** ait makale. Aydın Sanatın önceki sayılarında olduğu gibi bu sayısında da özveriyle çalışan yayın koordinatörümüz Arş. Gör. **Süeda Şatır Toruk'a** ve yayın kurulumuzdaki arkadaşlarımıza, nitelikli yazılarıyla Aydın Sanat'a katkıda bulunan tüm yazarlarımıza, hakemlik görevlerini özveriyle yürüten tüm hakemlerimize teşekkür ederim.

**Prof. M. Reşat Başar**

**Editör**



## Devrim, Sanat Devlet İlişkisi; Meksika Duvar Resimleri

Ayça Karaca

ÖZ

Sokaklar toplumsal sorunların tepkiye dönüştüğü mekânlar olarak görülmele birlikte halkın bir ideolojiye inandırılması ve/veya değişime alıştırılması için de kullanılmıştır. Sokakların bu etkisi, sanatın duvarlara yönelmesinde ve bir kamusal alan yaratmasındaki önemli nedenlerdendir. Toplumsal olaylarla sanat arasındaki ilişki duvarı tuval haline getirmiştir. Böylece kamusal sanat düşüncesi sokak sanatı kullanarak kendine bir direnç alanı yaratmaktadır. Sanat ile toplumsal olayların etkileşimine en iyi örnek 19. YY. sonunda Meksika'da yaşanan devrimdir. Devrim sanatın halk üzerindeki etkisini kullanmıştır. Meksika'da sanat devrimin anlatımı haline gelmiştir. Bu çalışma, devrim-sanat ilişkisi üzerinden Meksika Devrimi özelinde ortaya çıkan Meksika resim sanatını devrimin üç ünlü ressamı Diego Rivera, Jose Clemente Orozco ve David Alfaro Siqueiros üzerinden incelemiştir. Sanatçıların resimleri yorumlanırken Meksika kültürünün yadsınamaz etkileri vurgulanacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** *Duvar Resmi, Sanat, Devrim, Meksika*

### Revolution, Art-State Relationship; Mexican Murals

ABSTRACT

Although the streets are seen as places where social problems turn into reactions, they are also used to make people believe in an ideology and/or get used to change. This effect of the streets is one of the important reasons why art tends to the walls and creates a public space. The relationship between social events and art has turned the wall into a canvas. Thus, the idea of public art creates an area of resistance by using street art. The best example of the interaction of art and social events is the revolution that took place in Mexico at the end of the 19th century. The Revolution used the influence of art on the people. This study examines Mexican painting, which emerged during the Mexican Revolution through the revolution-art relationship, through the three famous painters of the revolution, Diego Rivera, Jose Clemente Orozco, and David Alfaro Siqueiros. While interpreting the paintings of the artists, the undeniable effects of Mexican culture will be questioned.

**Keywords:** *Wall Painting, Art, Revolution, Mexico*

## **Giriş**

Sanat, insanlığın tarihinde, yalnızca insanların bireysel istekleriyle var olmamış, toplumsal anlamda bir iletişim aracı olmuştur. Diğer bir ifadeyle bir dilin, dinin, düşüncenin yayılımında sanat büyük katkı sağlamıştır. Bu bağlamda sanat, insanlığın yaşamının ve bu yaşamın gerektirdiği tüm olayların içerisinde yer almaktadır. Toplumsal sorunlara yönelik tepkinin, propagandanın en baş yerleri sokaklar olmuştur. Tepkinin kamusal alanlara taşınması, sanatın duvarlara yönelmesindeki önemli nedenlerdendir. Böylece duvarlar sanatın alternatif mekânı olmuştur. Başka bir deyişle insanlığı yaşadığı toplumsal olaylarla sanat arasındaki ilişkiyi dönem dönem duvarı tuval yaparak kurmuştur. 20. yüzyılın savaşlar yüzü olması ve bu savaşlar sonrası teknoloji ve endüstrileşmenin hızlanması sanatçıların da kendilerini kültür endüstrisinin içinde bulmalarına neden olmuştur. Bu duruma bazı öncü sanatçılar tepki göstermiş ve kültür endüstrisinin yarattığı sanat kurumlarını reddederek sokağa yönelmişlerdir. Endüstriyel tüketim toplumunun sorgulanması sokağı, açık kamusal alan haline getirmiş ve sokakta sanatçılar, hayatı ve siyaseti sanat üzerinden okumaya başlamışlardır (Bozdağ, 2015:108). 1960'larla birlikte Avrupa'da başlayan ve demokrasi içeren dönüşüm azınlıklar, göçmenler, sığınmacılar gibi toplumun "ötekisi" olan kesimlerin seslerini duyurmalarını, isteklerini özgürce ifade edebilmelerini sağlayacak 'kamusal alan' ile eşitlik ve özgürlük kavramları arasında bir yakınlaşma sağlamıştır.1 Sanatın kullandığı politik dil kamusal bağlamıyla yeni bir anlam kazanmaktadır. Dolayısıyla kamusal sanat düşüncesi

yeni tip bir politik sanat biçimi ortaya çıkarmakta, sokak sanatı kullanarak kendine bir direnç alanı yaratmaktadır. Sanat ile toplumsal olayların etkileşimine 19. YY. sonunda Meksika'da yaşanan ve toplumu derinden etkileyen devrim etkili bir örnektir. Sanat devrim yapamaz ancak devrim sanatın provokatif özelliğinden faydalanır. Bu bağlamda devrim için sanatçı, kişiliği ile geleceğe dair vizyonu olan duygu ve düşünceleri körükleyen bağımsız ve özgür yapısı ile provokatördür (Yaman, 2011:90).

Sanat devrim ilişkisi içerisinde sanatın oynadığı rol devrimin daha aktif hale gelmesinde ve devrim liderlerinin konumunun yücelmesinde etkili olmuştur. Başka bir ifadeyle devrim sanatın halk üzerindeki etkisini yoğun bir şekilde kullanmıştır. Meksika resim sanatı devrim ile öyle içselleşmiştir ki sanat devrimin anlatımı haline gelmiştir. Diğer yandan devrim de sanatçı-halk, sanatçı-devrim ilişkisini kuvvetlendirmiş ve Meksikalı sanatçılar eserlerini halka adanmışlar, devrimden beslenerek eserlerini yaratmışlardır. Devrim sanat ilişkisi Meksika devriminin ardından yirmi yıl kadar sürecek sanatsal üretime imkân tanımıştır. Bu nedenle devrim Meksika sanatı için "Rönesans" olarak adlandırılabilir. Devrim sonrası devlet, ülkede ulusal uyumu canlandırmak adına sanatı himaye eden bir program uygulamıştır. Ülkenin büyük kentlerine geniş duvar resimleri yaptırmak için bazı ressamlar ile iş birliği yapılırken, bu ressamlar Meksika'nın kendi geleneği ve İtalyan Rönesansının freskolarından etkilenmişlerdir. Amaç, devrimin şiddet içeren yapısının gerçekte daha adil topluma giden gerekli adımlar olarak betimleyebilmektir (Fortenberry ve Melick, 2015:144). Bu çalışma, devrim-sanat ilişkisi üzerinden Meksika Devrimi özelinde ortaya çıkan Meksika resim

sanatını devrimin üç ünlü ressamı Diego Rivera, Jose Clemente Orozco ve David Alfaro Siqueiros üzerinden anlatacak ve sanatçıların resimlerinin yorumlarken Meksika kültürünün yadsınamaz etkileri vurgulanacaktır.

### **Devrim Öncesi Sosyal, Siyasi ve Ekonomik Görünüm**

Meksika Devriminin gerçekleştiği 1910 yılına kadar ülke otuz bir yıl boyunca Porfirio Díaz (1830-1915) başkanlığında yönetilmiştir. Devrimin nedenlerini oluşturan etkenlerin başında gelen ülkedeki ekonomik ve sosyal eşitsizlik bu dönemde had safhaya ulaşmıştır (Usta, 2013:3). Díaz'ın başkanlık dönemi sayıca az olan varlıklı Meksikalıların işine yarar, ülkenin büyük bir çoğunluğu gittikçe fakirleşmiştir. Bu bakımdan ülkede bir çeşit oligarşi yaratılmıştır denilebilir. (Akt. Usta 2013:8). Porfirio Díaz'ın rejimi giderek halk için tam bir kâbusa dönüşmüştür. Yönetimi tanımlayacak olursak bir diktatörün ve bir avuç büyük toprak sahibinin tiranlığı demek doğru olacaktır. Bu dönemde birçoğu topraklarına el konulmuş küçük köylüler olan tarım emekçilerinin toprak sahipleri (hacendado) tarafından içinde tutulduğu serfliğe yakın statüyü tarif etmek için "toplumsal eşitsizlik" kavramı fazlasıyla yetersiz kalmaktadır (Oudin, 2019: 241). Bu dönemde Meksika'da toplum ayrıcalıklılar, işçiler ve köylüler olmak üzere üç gruba ayrılmıştır. Ayrıcalıklı sınıf, sayı bakımından az olmakla birlikte büyük mülk sahipleri, bankerler ve tüccarlardan oluşmuştur. Bu dönemde organize olmuş, bilinçli bir işçi sınıfı yaratılamazken, nüfusun %61'ini oluşturan Meksikalı köylüler de üretim sıkıntısı içerisine girmişlerdir. (Usta, 2013:13). 1910 yılında Meksika halkını sosyal bir devrime başvurmaya zor-

layan maddi şartlar nelerdir? Porfirio Díaz diktatörlüğü döneminde Meksika, halkın yalnızca %16'sının okuma yazma bildiği, %97'si topraksız köylüden oluşan, insan hakları ihlallerine karşı basın sansürünün uygulandığı bir yapı göstermektedir. Dahası bu dönemde Meksika ulusal petrol rezervlerinin %70'i yabancı sermayenin kontrolündedir (Craven, 2014:226). 1911 yılında Meksika demiryollarına yapılan toplam yatırımın yaklaşık %62'si ve madencilik sektörüne yapılan toplam yatırımların %24'ü Amerikan yatırımlarıdır (Skirius, 2003:25). Meksika'da devrim ile ilgili düşüncelerin oluşmaya başlaması Porfirio Díaz'ın Amerikalı gazeteci James Creelman (1859-1915) ile yaptığı röportajı sonrasında dayanmıştır. Bu röportajında Díaz bir sonraki seçimlerde başkan adayı olmayacağını ve adaylık için yeni oluşumlara sıcak baktığını belirtmiştir. Bu dönemde başkan adaylarından biri olan Francisco Madero'nun "1910 Yılında Başkanlık Devir Teslimi (La Sucesión Presidencial en 1910)" adlı kitabı basılmıştır. Bu kitapla birlikte Díaz'ın yeniden seçilmesine, kapitalist ekonomi politikasına ve diktatörlük rejimi altında özgürlüklerin kısıtlanmasına karşı olan birçok grup ortaya çıkmıştır (Usta, 2013:25). Díaz'ın bu gruplara yönelik sert politikaları ülkenin her yerinde isyanların çıkmasına neden olmuş, bu isyanlar Fransız Devrimine benzer şekilde burjuva ile köylüyü buluşturmuştur. Güneyde Emiliano Zapata, kuzeyde Pascual Orozco, Francisco Villa ve Venustiano Carranza (1879-1920) tarafından yönetilen devrimci güçler karşısında Porfirio Díaz yenilmiştir. Devrimciler ile ateşkes imzalamayı kabul eden Díaz böylece devlet başkanlığı görevinden resmen feragat etmiştir (Usta, 2013:27-28). Meksika Devrimi analiz edilmek istendiğinde bu devrimini diğerlerinden

ayıran ve kitlesel hareketin sonuçlarını şekillendirmede önemli rol oynayan özgün şartlar göz önünde bulundurulmalıdır. Meksika Devrimi'ni ayrıcalıklı kılan iki özel durumdan bir tanesi, Meksika'nın Amerika Birleşik Devletleri ile yaklaşık 3200 km'lik bir sınıra sahip olmasıdır. Bu dönemde devrimci toplumsal hareketlere karşı şüphe ile yaklaşan ABD, Meksika ile sınırının oldukça geçirgen olması sebebi ile bu ülkedeki tüm siyasi ve toplumsal hareketleri yakından takip etmektedir. Dahası bu dönemde Meksika siyasetinin tüm liderleri için kuzeyde güçlü ve zorlayıcı bir komşu ülkenin varlığı oldukça belirleyici bir faktör durumundadır. Meksika Devrimi'ni diğer devrimlerden ayıran ikinci önemli özelliği Rus, Çin ve Küba devrimlerine yol açan kadro ve kavramlara benzer bir yönlendirici ideoloji ve baskın bir aydın sınıfının olmamasıdır (Britton, 1995:23). Üçüncü özellik ise devrimin sanatla özdeşleşmesidir.

### **Meksika Devrimi ve Meksika Resim Sanatının Ortaya Çıkışı**

Meksika Devrimi, ülkenin tüm sosyal, siyasi ve ekonomik görünümünü değiştirmiştir. Ülkenin değişim sürecinde silahlı güçler hızlandırıcı bir rol oynadıysa da devrim sonrasında ortaya çıkan kültürel ve sanatsal gelişmeler yalnızca devrim sonrası hükümetlerin planlamalarının basit bir sonucu olarak karşımıza çıkmamıştır (Orozco, 2014:256). Meksika Devrimi'nin ortaya çıkardığı sonuçlar bugün Meksika siyasetinin, toplumunun ve görsel kültürünün en önemli bileşenlerini oluşturmaktadır. Bununla birlikte bu dönemde Meksika halkını isyana ve devrime sürükleyen sebeplerin neler olduğu konusunda birbirinden farklı gruplar tarafından farklı söylem ve

anlatılar geliştirilmiştir. Devrimin yeniden yazılması sürecinde anlatıcıların bakış açıları ve amaçları birbirinden farklılaşmıştır. Örneğin Fransisco Madero'nun takipçileri Maderistas'lar tarafından yazılanlara göre Meksika Devrimi, Meksika'da liderliğin değişimi ve ülkede demokratik siyasi sistemin kurulması ile ilgilidir. Emiliano Zapata'nın takipçileri Zapatista'lara göre ise devrim hükümet, emek ve toprak reformu ile sosyal ve siyasi şartların iyileştirilmesine yöneliktir (Avila, 2014:220). Carranza ve onun takipçilerine göre ise Meksika Devrimi milliyetçilik ve anayasal hareketin kurumsallaştırılmasıdır (Meyers,1991:339). Meksika Devrimi'ni farklı hiziplerin bakış açısından ele alan çalışmalara ek olarak devrimi sanatta, kültürde, cinsiyetler arası ilişkilerde yol açtığı gelişmeler açısından ele alan veya devrimin uluslararası siyasetteki etkisine ve özgünlüğüne odaklanarak inceleyen birçok çalışma mevcuttur. Ancak Meksika Devrimi'nin en belirgin özelliği bu devrimin, ittifakların ani değişimlerinin ve ters yüz oluşlarının silsilesinden meydana gelmesidir (Oudin, 2019: 241). Devrim, Meksika'da büyük toplumsal farklılıklar yaratmıştır. Bu farklılığın içerisinde sanatla özdeşleşen olay ise devrimin bir resim okulunu ortaya çıkartmasıdır. Ateş bu durumu "Meksika'nın resimdeki figüratif deneyi, toplumsal eylemin üstün anlatımı olarak kendi içinde sanat olayı yaratmıştır" şeklinde açıklamaktadır (Ateş, 2014). Keza Meksika devriminin sanata en büyük katkılarından birisi "Muralismo" adı verilen sanat akımının ortaya çıkması olmuştur. Bu akımın öncüleri düşüncelerini ve ülkenin içinde bulunduğu durumu duvar resmi yoluyla anlatma yoluna gitmişler, duvar resminde yeni bir dil yaratmışlardır (Kara, 2016). Bu yaratılış kendi kendine gelişmemiş, hükü-

met programının bir parçası halinde devlet eliyle yapılmıştır. Meksika'da 1920'lerdeki Eğitim Bakanı José Vasconcelos, Katolik kilisesinin halk üzerindeki baskısını kırmak, halkın yapılan yenilikleri benimsemesini sağlamak, Meksikalılara tarih bilinci kazandırmak için 'Duvar Resmi Programı' başlatmıştır. Keza halkın %85'inin okuma yazma bilmediği Meksika'da kitaplar ve söylevlerle yapılamayan etki duvar resimleriyle halka ulaştırılmak istenmiştir. Bu amaçla Vasconcelos, yurtdışında bulunan tüm Meksikalı sanatçılara çağrıda bulunmuştur." (Bingöl,2011:94). Bu çağrı 20. Yüzyılın başlarında duvar hareketinin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Leal, Charlot, Siqueiros, Rivera, Orozco ve diğer sanatçılar bir birlik oluşturarak, "halkın hisleri" isimli kolektif bir çalışma ile akımı başlatmışlardır. Akım 13. YY Venedik mozaiklerinden etkilenen ve Art Nouveau'yu yansıtan Avrupa sanatının etkisinde olunca şiddetle eleştirilmekten de kurtulamadılar. Eleştiri boyutu o kadar güçlüydü ki birlik devrime bağlılıklarını belirten bir manifesto yayımlamak zorunda kalmıştır. Tüm bu sert eleştirilere rağmen sanatçıların kendi görüşlerini kararlılıkla savunmaları modern Meksika resminin ortaya çıkmasını sağlamıştır (Catlin,1951:5-6). Bu süreçte, kamusal sanat kavramı yenilenmiş olan ulusal kimliği ifade etme ve dile getirme görevini üstlenirken, büyük kısmı okuma yazma bilmeyen halk için kitaplar ve sözlü eylemlerin yetersiz kalacağı inancı, duvar resimlerinin benimsenmesine sebep olmuştur. Bu durum modern Meksika resim sanatını duvar resmi ile özdeşleştirmiştir (Aksoy ve Elmas, 2020:398). Duvar resimlerinde işlenen tema eşitsizlik ve işçi sınıfının yaşamış olduğu zorluklar olsa da ulusal kimliği anlatma, ifade etme ve dile getirme görevini de üstlenmiştir.

### **Meksika Duvar Resim Sanatında Tarihe Adını Yazdıran Üç Büyükler**

1920'lerin başında Meksikalı sanatçılar birbirine aşına olmayan İspanyol-Amerikan dünyanın aksine Birleşik Amerika'da geniş halk kitlelerinin, Avrupa'da ise bazı çevrelerin hayal gücünü yakalayabilmişlerdir. Bu dönemde karşımıza 'Üç Büyükler' (Los Tres Grandes) olarak adlandırılan Diego Rivera, Jose Clemente Orozco ve David Alfaro Siqueiros adlı Meksikalı sanatçılar çıkmaktadır. Bu üç sanatçı duvar resmi geleneğine ilişkin tartışmanın merkezinde yer alıyordu (Lucie-Smith, 1996:201). Bu üç ressamın öne çıkmasının sebebi ise devrim hükümetinin taleplerine uygun imgeler yaratmalarıdır (Folgarait, 1998:8). Onlar Sosyalizmin simgelerini sanatın geleneksel dolaylı yoluyla değil, doğrudan ve siyasal çizgileri renklere dönüştürerek yeniden üretmişlerdir (Arıklı,1975:226). Bu sanatçılar, toprak, özgürlük ve adalet isteyen halkın mücadelesine tanıklık etmiş, kamu binalarının duvarlarına resimler çizmiştir. Devrim üçlüsü, 1923 yılında manifesto yayınlamış, "yapıtlarımızla müzeleri kapatmak istiyoruz. Çünkü oralara ancak zamanı olanlar gidebilir. Çalışan insanlar gidemez. Halk müzelerde sergileri görmeye gidemezse biz sokaklara sergi açarız. Sokakları ve toplantı yerlerini müzeye çeviririz. Caddelerin, Sendika binalarının, çalışanların toplandığı yerlerin duvarlarını boyarız" demiştir. Devrim üçlüsü 1924 yılında ise "Toplumsal, Politik ve Estetik İlkeler Deklarasyonu" adlı manifesto yayınlamıştır. Bu manifestoda soylular için yapılan şövalye resimlerini tanımadıklarını halka ait anıtsal değerleri desteklerini ifade etmiştir. Bu üçlünün Meksika içerisinde ürettiği eserler sınırları aşarak tüm dünyada ses getirmiştir. Latin Amerika, ABD ve Afrika, Meksika duvar ressamlığından

esinlenerek modeller üretmiştir (Onur ve Akbulut, 2020:85). Bu sanatçılar doğrudan devrimi anlatan resimler yapmamış halkın milli duygularını yükseltmek amacıyla Meksika tarihini de duvarlara resmetmişlerdir.

### Diego Rivera

Diego Rivera, 1886'da Meksika'da doğdu. Küçük yaşlarda da resimle ilgilendi ve bu ilgisini geliştirmek için, Mexico'ya gitti ve akademiye yazıldı. İspanyol ve Fransız sanatından etkilenen sanatçı, modern bir realizme doğru yöneldi. Paris'te, Modigliani ve kübistleri tanıdı, Metzinger ve Gris'nin etkisinde kaldı. Paris'te askeri ataşe olarak bulunan Meksika'lı sanatçı Siqueiros'u tanıması ideallerine ulaşmada yol gösterici oldu. Meksika'ya döndüğünde, Hükümet tarafından, ulusal binaları süslemeyle görevlendirildi. Bu dönem Siqueiros ve Orozco ile birlikte çalıştı. Ulusal Hazırlık Okulu, Eğitim Bakanlığı, Chapingo'daki Ziraat Okulu, Cuernavaca'daki Cortes Konağı gibi ünlü binaların duvarlarına yerlilerin esaret ve özgürlük mücadelesi, toprak dağıtımı ve halk eğitimi konularında dev boyutlu freskler yaptı. Preparatoria okulunun duvarlarında çalışırken okulda öğrenci olan ve ileride eşi olacak ünlü ressam Frida Kahlo ile tanıştı. (Valansi, 2013). 1930'dan sonra ise Meksika'nın tarihini canlandırmaya yönelik çalışmalara başladı. Çeşitli toplumlari, arkeolojik kalıntılarıyla inceledi ve tarihi gerçekleri, modern bir resim tekniğiyle aktarmaya yöneldi. Gauguin ve Rousseau'nun ilkel esotizmini, Meksika Folklorunun yaşayan coşkusuyla birleştiren bir köprü kurdu ("Ressamların Hayatları", 2015). Eserleri tarihsel ve sosyal düşüncelerin oluşumu açısından öğretici olmuştur. (Ayataç, 1993:22). Diego Rivera'nın yaş siva üstüne kazınmış çizimleri teknik ve fikir açısından kusursuz bir uyum içerisinde olmuştur. Ayrıca duvar resimleri yapan Meksikalı

genç kuşak ressamı ise akrilik veya vinil gibi sentetik reçinelerle hazırlanan boya-ları, farklı modern malzemelerle oluşturulan zeminler ya da metal rölyefler üzerinde kullanarak geleneğin bu son parçasını da terk etmiş oldular (Dikilitaş, 2005:16). Rivera, yapmış olduğu çalışmalarda, büyük boyut içeren panolara ve geniş yüzeylere yönelmiştir. Bunu yaparken ideolojik esinlenmesini yansıtmaktan da hiç çekinmemiştir. 1930'lardaki Meksika duvar resmi hareketinin bir parçası ve en etkili olanlardan biri olan Rivera, duvar resimlerini sosyal ve politik bir araç olarak oluşturmak için yapmış ve Meksika'nın tarihine, Meksika Devrimi'ne odaklanmıştır. Meksika halkının İspanyollara, Fransızlara ve tarihinin farklı noktalarında ülkeyi kontrol eden diktatörlere karşı savaşmak için verdiği birçok mücadeleyi tasvir etmiştir. Ulusal sarayda yer alan resimlerinde, 1929-1931 arasında, Meksika'nın Fetih'ten 1930'a kadar olan tarihini, İspanyol Fethini ve Hıristiyanlaştırılması sürecinde zulmü, oligarşik rejimin diktatörlüğünü ve son olarak devrimi tasvir etti ("Art of the 20th Century", 2021).



Resim 1. Pre-Hispanic Mexico - The Early Indian World, 1929, Palacio Nacional Mexico City

Rivera'nın yapmış olduğu resimlerden birinin konusu ise 1519'da Hernan Cortes, Yucatan Yarımadasına gelmesi Aztek başkentinin düşüşü, yerli halk üzerindeki İspanyol egemenliğinin başlangıcı oldu. Buna göre,





Resim 2. History of Mexico from the Conquest to 1930, Palacio Nacional, Mexico City



Resim 4. Veracruz'da Hernan Cortes Fethi veya Varış, 1951, Ulusal Saray, Mexico City (Grass, 2021)



Resim 3. Mexico Today and Tomorrow, 1934-1935, Palacio Nacional, Mexico City

Rivera'nın The Arrival of Cortés duvar resmi artık Aztek medeniyetinin etkileyici tapınaklarına değil, bunun yerine köle ticareti ve İspanyol yönetimi altında Hıristiyanlığın kabul edilmesinin de tasvir edildiği resimdir

1935 tarihin de yaptığı resimde sarı kuşak ile sarılı olan sepet ile ağır bir yükü sırtlayan köylü adamı resmederken, köylü sınıfının zor şartlarını, ağır çalışma koşullarını, anlatmaktadır. Köylü resminde adamın sırtına bağlanan bu büyük sepetin, modern, kapitalist bir dünyada eğitimsiz bir köylünün yükünü temsil ettiğine dair yorumlar oldukça fazladır ("The Flower Carrier", 2021). Rivera'nın dünya çapında ünlenmesini sağlayan en önemli etken ABD'de yaptığı çalışmalarıdır. 1933 yılında ABD'li petrolcü Nelson Rockefeller'in New York'ta bulunan şirket merkezinde yer alan Crossroads freskindeki bir figürün Vladimir Lenin'e benzerliği sponsorları rahatsız etmiş, (Valansi, 2013) sanatçıdan söz konusu kişinin portresini resimden çıkarması istenmiş ve resmin üzeri derhal kapatılmıştır. Bu durum büyük protestolara neden olmuş, Rockefeller kendi-



Resim 5. Köylü, 1935 (“Diego Rivera’s America”, 2020).

lerini eleştiren büyük bir mektup seli ile karşılaşmıştır. Bu mektupların bir kısmında sanatçının resmi bitirmesine izin verilmesi isteniyordu. Ama Rockefeller bunları göz ardı ederek sözleşmeyi iptal etti. Mural, 10-11 Şubat 1934 ‘teki hafta sonunda parçalanarak doğrudan doğruya The Museum of Modern Art’a taşındı; (Düzenli,2014). Rivera, bu sefer Meksika’da duvar resmini yeniden yaptı. Neredeyse ikisi de aynıdır. Meksika versiyonu, Mexico City’deki Palacio de Bellas Artes’in duvarlarına resmedilmiştir.



Resim 6. Crossroads freski (Herzog, 2020).

Rivera, herkesin sanatını görebilmesi gerektiğine inanıyordu ve bu nedenle kamu binalarına büyük duvar resimleri yaptı. Bu resimlerden biri de, 1932 ve 1933 yıllarında, Detroit Endüstrisi için yarattığı duvar resimleridir. Bu resimler muhtemelen tüm Diego Rivera duvar resimlerinden en ünlüsünü temsil eder.



Resim 7. Detroit Endüstrisi için yarattığı duvar resim (pelhamcommunications.com, 2020)

Resimler, Detroit Sanat Enstitüsü’nün iç duvarlarına boyanmış 27 fresk panelden oluşmaktadır. Duvar resimleri Ford Motor Company’deki işçilerin yaşamlarına dayanmakta ve 27 panelin birçoğu işçiler ile yönetim arasındaki zıtlığı ortaya koymaktadır. Keza, Diego Rivera’nın Ford Motor Company’deki protestolardan ilham aldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Diego Rivera’nın fikirlerini ve inançlarını görsele dökme konusunda ustalığı Meksika kültürü için mitoloji geliştirerek görsel bir kimlik oluşturmasını sağlamıştır. Meksika köylüsünü ve işçi sınıfını devrime adapte etmek için tasarlanan sanat eserleri, Meksikalı duvar sanatçılarına uluslararası bir ün sağlamıştır. Ancak bir propaganda aracı olarak kullanılması hem Meksika duvar resimlerini yirminci yüzyıl sanat anlatılarının dışında bırakılmış hem de Rivera’nın itibarı zarar görmüştür (Art and the Mexican Revolution”, 2021).

## José Clemente Orozco

Orozco 1883'de Meksika'da doğdu. Ateşli romatizma nedeniyle okulu bırakmak zorunda kalan Orozco, San Carlos Akademide sanat eğitimi almaya başlamıştır. Hayatını sanatçı olarak devam ettirmeye karar verdiği dönemde 1904 yılındaki kurtuluş günü kutlamalarında bir kaza geçirmiş ve sonrasında sol eli kesilmek zorunda kalmıştır. 1922 yılında ise ilk duvar resmini yapmıştır (Orozco, 2015). Meksika'da devrimci sanatı başlatan en önemli ressam Orozco'dur demek yanlış olmayacaktır. 'Çarpışma' ve 'Zapata' adlı tablolarıyla sanatçıların ahlaksal ve estetik durumunu çok iyi anlatmıştır. Bu durum Devrim döneminde birçok önyargının silinerek sanatın içine düştüğü basamaklılıkları gidermek ve toplumsal sorunlara yeni açılardan bakılmak için önemli bir etken olmuştur (Görşen, 2015). José Clemente Orozco'nun Devrimin kendilerine güven ve varlıklarına süreklilik kazandırdığı yönünde açıklamaları, savaşın içerisinde bizzat olmuş biri olarak, kesinlikle savaşın dehşetine kapılıp devrimi fazlasıyla yüceltmesine neden olmamıştır. Devrime gerçekçi bir tutumla yaklaşması ve devrimi yüceltmemesi ağır eleştirilere maruz kalmasına sebep olmuştur (Aksoy ve Elmas, 2020:399). Bu duruşunu yaptığı resimlerde göstermekten çekinmemiştir. 'Zapata' adlı tabloda geleneksel Meksika köylü kıyafetleri giymiş bir dizi kadın ve erkeği çatışmaya götüren dört atının portresini tasvir etmiştir. Meksika Devrimi'nin önde gelen figürü Emiliano Zapata Salazar'ın dönemindeki siyasi istikrarsızlığı ve silahlı çatışmayı yansıtmıştır. Geleneksel kıyafetleri ve de şapkaları ile figürler vurgulanmıştır. Ayrıca, Orozco'yu Rivera ve Siqueiros'dan ayıran ve çalışmalarını farklı kılan, insanların acıları üzerinde odaklanmasıdır. Bunun yanında



Resim 8. Zapatistas (Santosa,2016)

yerli halkların kültürel kökenleri ve bağımsızlık mücadelesi gibi konuları ele alan dışavurumcu tarzdaki çalışmaları ile bilinir (Vargas,2020). Propaganda amacıyla yapılan bu resimler Meksika devrim düşüncesine yönelik hizmet ettiği tarihsel süreçleri incelenmiştir. Ayrıca ülke sevgisi ve milliyetçi yaklaşımları devlet desteği ile ülke genelinde düzeni sağlamak ve olabilecek ayaklanmaları önlemek adına bir nevi denetleme mekanizmasına dönüşmüştür diyebiliriz. Başeserleri Guadalupe'da Cabanas'daki dev duvar resimleridir (Orozco, 2020). Yapmış olduğu resimler arasında en ünlüsü kubbenin içini süsleyen Ateş Adamdır. Orozco'nun en büyük başarısı olarak kabul edilen eser, figürlerin üzerinde yükselen alevler içinde doğru çekilmiş olan merkezde bir figür içeriyor. Siyah beyaz ve gri tonlar alt kısımdaki figürlerde hâkimken iç kısımda ateş tonları çarpıcı olarak vurgulanmıştır. Toplumsal mücadele için bir metafor olduğu belirtilmektedir. Bazı eleştirmenler, bu duvar resminde geleneklerle ve hatta fedakarlıklarla çevrili İspanyol öncesi insanının kanlı dünyasını temsil ettiğini onay-

larken, diğer yandan birçok bilim insanı, Orozco'nun bu çalışmasında mevcut insanı ve onun için değer ve şefkat eksikliği eleştirdiğinden bahsetmektedir (zonacuadros.blogspot.com, 2021).



Resim 9. The Man of Fire ("Man of Fire", 2021)

### David Alfaro Siqueiros

Dönemin duvar ressamalarının önemli isimlerinden biri olan David Alfaro Siqueiros, burjuva bir ailenin çocuğuydu. Franko-İngiliz Kolejinde sanat okumak için Mexico City'e gitti. Öğrenci boykotlarına katıldı, daha sonra okumayı bırakarak 18 yaşında Meksika Devrim Ordusuna katıldı. Komünist Partiye üye oldu ve dönemin askeri diktatörü Victoriano Huerta'ya karşı çarpıştı. Ordudayken "Asker Sanatçılar Kongresi"nin fikir ortaklarından biri oldu. 1920'lerden 1930'ların başına kadar süreyi siyasi çalışmaları nedeniyle çoğunlukla hapiste geçirdi ("David Alfaro Siqueiros", 2015).

Marksist olan Siqueiros, 1922 yılında, "Sosyal, Siyasi ve Estetik İlkelerin İlanı" adını verdiği Meksika Halk Sanatı programını yapılandırmış ve çıkardığı makalesinde şunları söylemiştir: "Temel estetik ama-

cımız sanatsal ifadeyi toplumsallaştırmak ve burjuva bireyciliğini ortadan kaldırmak olmalıdır." Bu açıklama bundan sonraki çalışmalarının bir nevi manifestosu olmuştur. Siqueiros, kendi sanatını keskin bir komünist ideoloji ile ortaya koymuştur. Her yapıtı sert bir ideolojik damga taşımaktadır (Aksoy ve Elmas,2020:400). Duvara yapmış olduğu resimleri büyük ve cesur bir şekilde komünist ideolojiden etkilenerek meydana getirmiştir. Sanatı politik çalışmalarının içerisinde kullanmaktan çekinmemiştir. Sanat ve politika kusursuz bir şekilde harmanlanmıştır ("David Alfaro Siqueiros", 2015). Siqueiros, 1919-1922 arasında Avrupa'ya gezdikten sonra ülkesinde "Ressamlar ve Heykeltıraşlar Sendikası"ni kurdu. Avrupa'nın estetik anlayışına karşı çıktı. Meksika halk sanatına yöneldi ve 1920-1940 arasında Diego Rivera ve Jose Clemente Orozco ile birlikte Meksika muralizminin önderi oldu. "Porfirizmden Devrime" resminde Meksikalı işçilerin örgütleyicilerinden Fernando Palomares Meksika bayrağıyla birlikte görülmek ve resim maden kasabası Sonora Cananea'daki İşçi Mücadeleleri anlatmaktadır. Meksikalı işçiler, 1846'da Meksika Amerikan Savaşı sonrasında büyüyen madencilik, demiryolu ve tarım endüstrilerinde ve şehirlerde çalışmaya başlamıştır. Bu durum modernitenin yeni koşulları, toplumsal devrim, enternasyonaliz sendikalar ve yerel ayaklanmalar biçimini alan yeni tür dirençli toplumsal hareketleri ortaya çıkarmıştır (Weber,2018). Sanatçının çalışmasındaki keskin sosyo-politik temalar "sosyal gerçekçi" olarak kabul edilmesini sağlamaktadır. Ressam, Meksika'daki duvar resmi hareketinin manevi olarak devam ettiğini gösteren dev yapıtını, 1971 yılında, Mexico City'deki Dünya Ticaret Merkezine yaptı. Yapıt, on iki duvar resminden oluşmaktadır. Siqueiros'un geçmişten bugüne



Resim 10. Porfirizmden Devrime (De Porfirismo a la Revolucion)  
("La Espina Roja", 2021).

medeniyet evriminin tasvirleri ve "İnsanlığın Yürüyüşü" imgelerinin tasvirleri, dünyanın en büyük duvar resmini meydana getirmektedir ("Meksika Duvarlarındaki Sesleniş", 2019).



Resim 11. İnsanlığın Yürüyüşü (La Marcha de la Humanidad) (Imaginario, 2017)

### Sonuç

Meksika modern resim sanatı için "duvar resmi" tanımlaması yapmak yanlış olmayacaktır. Bunun yanında Meksika modern resim sanatı halka dönük bir yaklaşım sergilemektedir. Bu yaklaşımda devrimin etkisi göz ardı edilemez. Meksika Hükümeti yaşanan iç savaşta acıları hafiflet-

mek ve birlik ruhunu tekrar inşa etmek için duvar resimlerini araç olarak kullanmıştır. Meksikalı sanatçılar, devrimcilerle birlikte hareket etmişler, eğitimsiz halka her şeyi sanat yoluyla anlatmaya çalışmışlardır. Devlet dairelerinin duvarlarına çizdikleri resimler ile devrimi ve gerekçelerini halka anlatmışlardır. Bu durum sanatı toplum için kullanmanın önemli bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Dolayısıyla Meksika resim sanatının toplumsal bir anlam içerdiği görülmektedir. Meksikalı sanatçılar yapıtlarını müzelere kapatmak istememişler ve böylece eserleri halkla buluşturmak adına kamusal ve yaşanan alanlara taşımışlardır. Onlar için mekân halkın yaşam alanları olmuştur. Bugün bu anlayışın Banksy'de kendine yer bulduğu söylenebilir. Bunların yanında Meksika'da 1920'lerde halkı eğitmek amacıyla geliştirilmiş "duvar resimleri projesi"nin bir hükümet programı çerçevesinde uygulanması konunun yalnızca sanatçıların halkla buluşma isteği olmadığına da göstergesidir. Dolayısıyla Meksika duvar resimleri devletin sanatı denetim altına alabileceğinin en iyi örneklerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Keza Meksika duvar resmi, doğrudan kamusal alanları devlet desteğiyle kullanmış ve herhangi bir yönetim baskısıyla karşılaşmamıştır.

Meksika duvar resimleri için üç temel sonuç açıklanabilir. İlki devrimin temeli olan ama eğitimsiz bir halka görsel sanatla durumunu aktarmanın yarattığı başarıdır. Böylece devrimin ideolojisi doğrudan topluma yansıtılabilmıştır. İkincisi sanatçıların, devlet meselesinde üstlendiği rolün ne kadar önemli olduğudur. Devrim, propaganda ilişkisinde sanatın etkisini göstermesi açısından önemlidir. Resim bir siyasi propaganda ve söylem aracı haline getirilmiştir.

Diğer bir deyişle propaganda için sanatın gerekliliği ortaya konmuştur ve sanat bir şekilde devrim anlayışını şekillendirmiş denilebilir. Sonucu sonuç ise resmin devrimci temalarla tarihsel hafızayı ortaya çıkarmasının devrimi şekillendirmedeki başarısının yarattığı uluslararası etkidir. Bu etki, Meksikalı sanatçıların komünist devrimlerin yaşandığı ülkelerde devrimin içinde yer almalarına ve dolayısıyla uluslararası bir tanınırlığa ulaşmalarına neden olmuştur.

### Kaynakça

“Art and the Mexican Revolution”, open.edu/openlearn/history-the-arts/art-and-the-mexican-revolution/content-section-0?active-tab=description-tab, (01.02.2021).

“Art of the 20th Century”, all-art.org/art\_20th\_century/rivera5.html, (06.11.2019)

“David Alfaro Siqueiros”, biography.com/people/jos-clemente-oro-zco-9429586, (18.12.2015).

“Diego Rivera’s America”, royalacademy.org.uk/article/10-exhibitions-worth-travelling-to-in-2020, (30.11.2020).

“La Espina Roja”, espina-roja.blogspot.com/2019/05/del-porfirismo-la-revolucion-mural-de.html., (03.01.2021).

“Man of Fire”, reddit.com/r/pics/comments/ezyn6q/man\_of\_fire\_jose\_clemente\_oro-zco\_1939\_guadalajara, “The Flower Carrier”, projectartistx.com/the-flower-carrier-diego-rivera-1935/, (02.01.2021).

Aksoy, M. & Elmas, H. (2020). Toplumlara Devrimi Anlatmada Resim Sanatının Yeri: Meksika, Rusya ve Türkiye Örnekleri, İdil Dergisi, (67), 395–413.

Arıklı, E. (1975). Devrimler ve Kültür Tarihi Ansiklopedisi, Gelişim Basım ve Yayın, İstanbul, (5).

Ateş, S. (2014). Duvar Resimlerinden Korkuyorlar, blog.radikal.com.tr/kultur-ve-sanat/duvar-resimlerinden-korkuyorlar-13041. (05.12.2019)

Avila, T. (2014). Art and Revolution in Mexico, Third Text, 28 (3).

Ayataç, M. (1993). XX Yüzyıl Meksika Resim Rönesansı, Troya Yayıncılık, İstanbul.

Bingöl, B. (2011). Sanat Özgürlüğü, Hacettepe Hukuk Fakültesi Dergisi, 1(2), 92–139,

Bozdağ, L. (2015). Çağdaş Sanat ve Siyaset Dönüşümüne Yeniden Bakmak ‘Politikanın Estetize Hali’, Eğitim, Bilim ve Toplum Dergisi, 13(52), 94-127.

Britton J. A. (1995). Revolution and Ideology: Images of the Mexican Revolution in the United States, The University Press of Kentucky.

Catlin, S. L. (1951). Art Moderne Mexican, Fransa, 5-6.

- Craven D., Lineages of the Mexican Revolution (1910–1940), *Third Text*, 28 (3).
- Dikilitaş G. , Duvar Resimlerinin Bozulmasına Neden Olan Etkenler ve Koruma Uygulamaları, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2005.
- Düzenli, H. & Rivera, D. (2014). [internettabi.com/diego-rivera/#sthash.MNuov3](http://internettabi.com/diego-rivera/#sthash.MNuov3), (18.12.2015)
- Folgarait, L. (1998). *Mural Painting and Social Revolution in Mexico, 1920-1940: Art of the New Order*, Cambridge Üniversitesi Yayınları.
- Fortenberry D. & Melick T. (2015). *Meksika Rönesansı: Tarih Boyunca Sanat, Dünya Sanat Tarihinde Üsluplar ve Akımlar, Çevirmen: Süreyya Evren, Dilek Şendil, Yapı Kredi Yayınları.*
- Görşen, N. (2015). “Tarihsel Süreçte Toplumsal Yapı ve Sanat Etkileşimi”, [gorselsanatlar.org/insanin-sanatsal-gelisimi/tarihsel-surecte-toplumsal-yapi-ve-sanat-etkilesimi/](http://gorselsanatlar.org/insanin-sanatsal-gelisimi/tarihsel-surecte-toplumsal-yapi-ve-sanat-etkilesimi/) (18.12.2015).
- Grass, K. (2021). *Exploring the History of Mexico in the Murals of The Big Three*, [dailyartmagazine.com/history-of-mexico-in-murals/](http://dailyartmagazine.com/history-of-mexico-in-murals/), (30.11.2021).
- Herog, N. (2016). *Man at the Crossroads or Man, Controller of the Universe*, [wide-walls.ch/magazine/man-at-the-crossroads](http://wide-walls.ch/magazine/man-at-the-crossroads/), (30.11.2020).
- Jean Meyer, *La Revolución Mexicana (Meksika Devrimi)*, Editorial Jus., México, D.F., 1991, s. 26. Aktaran Usta M., *Meksika Devrim Süreci ve Plutarco Elías Calles*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kara, D. (2016). *Toplumsal Olayların Sanata Yansıması*, <http://devabilkara.com/toplumsal-olaylarn-sanata-yansmasi> (06.11.2019)
- Lucie-Smith, E. (1996). 20. Yüzyılda Görsel Sanatlar, Çev. Ebru Kılıç & Begüm Kovulmaz & Osman Akinhay, İstanbul.
- Meyers, W. K. (1991). *Pancho Villa and the Multinationals: United States Mining Interests in Villista Mexico, 1913-1915*, *Journal of Latin American Studies*, 23 (2).
- Onur, E. & Akbulut, D. (2020). *Meksika’da Devrim Sonrası Propaganda Aracı Olarak Duvar Resminin Kullanımı*, *İNÖNÜ University International Journal of Social Sciences (INIJOSS)*, 9 (1) , 80-94.
- Orozco L. L. (2014). *The Revolution, Vanguard Artists and Mural Painting*, *Third Text*, 2014, 28 (3).
- Oudin B. (2019). *Meksika Devrimi 1910-1920. Devrimler*, Der. Michael Löwy, Çev. U. Uraz Aydın, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Santosa, O. G. (2016). *Ay Ay Ay Zapatistas!* [indonesiatatler.com/arts-culture/arts/ay-ay-ay-zapatistas](http://indonesiatatler.com/arts-culture/arts/ay-ay-ay-zapatistas/), (17.11.2020).
- Skirius J. (2003). *Oil and Other Foreign Interests in the Mexican Revolution, 1911-1914*, *Journal of Latin American Studies*, 35 (1).
- Usta M. (2013). “Meksika Devrim Süreci ve Plutarco Elías Calles”, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2013, s.3.
- Üner Ö., “Siyasi Bir Araç Olarak Sanat”, *Sanat ve Siyaset İlişkisi / Sanat ve Siyaset Sempozyumu*, 2013, Sakarya Üniversitesi, [academia.edu/8052336/SANAT\\_VE](http://academia.edu/8052336/SANAT_VE)

\_S%C4%B0YASET\_%C4%B0L%C4%B0  
%C5%9EK%C4%B0S%C4%B0\_SANAT\_  
VE\_S%C4%B0YASET\_SEMPOZYUMU\_SAKA  
RYA\_%C3%9CN%C4%B0VERS%C4%B0TES  
%C4%B0, (15.12.2015).

Valansi, K. (2013). Duvarlara hayat veren ressam Diego Rivera, karelika.blogspot.com.tr/2013/04/duvarlara-hayat-veren-ressam-diego.html, (06.12.2015).

Vargas, S. (2020). José Clemente Orozco, el muralista mexicano que exploró la condición humana, mymodernmet.com/es/jose-clemente-orozco/, (17.11.2020).

Weber, D.A. (2018). Mexican Workers in the IWW and the Partido Liberal Mexicano (PLM), depts.washington.edu/iww/mexican-iwws.shtml, (03.01.2021).

Yaman, Z. L. (2011). “Siyasi/Estetik Gösterge” Olarak Kamusal Alanda Anıt ve Heykel, ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi, 2011, 28(1), 69-98.

zonacuadros.blogspot.com/cuadro-a-la-venta/cuadro-decorativo-del-mural-hombre-en-llamas-de-clemente-orozco/ (03.01.2021).



## Mustafa Albayrak Eserleri Üzerinden Toplumsal Gerçeklik Kuramında Zaman – Mekân Algısı

Diler ÇELİKÖRS

ÖZ

Toplumsal Gerçekçilik Kuramı, Marksist gelenek kaynaklı bir kavramdır. Marksist Manifesto 'ya göre, sanatın rolü "toplumsal bilinci "geliştirmektir. Toplumsal Sanat söylemini kuran Saint-Simon(1767-1824),sanat ve sanayinin kaynaştığı bir ütopya kurgular. Bu ütopya, akılcı Avangart Sanatın zamanında tasarımın sanat üzerinde kurduğu egemenliğin habercisidir(Artun2010).

Mustafa Albayrak'ın "Toplumsal Gerçekçiliği", toplumsal yaşamın sorunlarını ele alışı, insanın çok boyutlu gerçekliğini, toplumsal sorunları, bireyin toplumla ve kendisiyle olan çatışmalı ilişkilerini betimleme eğiliminde Modernizemin, gelecekçilik ve kübizm gibi bazı üslup ve tekniklerinden yararlanmışır. Ahu Antmen(2019: 66)'e göre, Fütürizmin sanat manifestosunda, yeni bir dünya için, yeni bir sanat önermesi yer alır. Ancak bu yeni sanat hiçbir zaman tarif edilmemiştir. Kübizmin birden çok anı ve acıyı aynı yüzeyde gösterebilmesinden kaynaklanan yeni zaman ve mekân algısı Fütüristlerin dikkatini çekmiştir. Mekânda zaman varyasyonları deneyimleyen Mustafa Albayrak, söz konusu sanat anlayışını Fütürist kavrayışla harmanlayarak, bu doğrultuda çalışmalar üretmektedir.

Bu çalışmanın amacı, Mustafa Albayrak eserleri üzerinden, Toplumcu Gerçekçi Kuram 'in zaman-mekân-beden kavramları ile bağlantısını ortaya koymaktır. Çalışmanın çatısını Belge Taraması Metodu ve sanatçı ile yapılan 24 Nisan 2021 tarihli görüşme oluşturmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** *Toplumsal Gerçeklik Kuramı, zaman, mekân, Fütürizm, Kapitalizm*

## **Perception of Time and Space in Social Reality Theory through the Works of Mustafa Albayrak**

### **ABSTRACT**

Social Realism Theory is a concept originating from the Marxist tradition. According to the Marxist Manifesto, the role of art is to develop “social consciousness”. Saint-Simon (1767-1824), who founded the Social Art discourse, constructs a utopia where art and industry merge. This utopia is the harbinger of the dominance of design over art in the time of rational Avant-garde Art (Artun2010). Mustafa Albayrak’s “Social Realism” has benefited from some styles and techniques of Modernism, such as futurism and cubism, in his handling of the problems of social life, his tendency to describe the multidimensional reality of human, social problems, and the conflicting relations of the individual with society and himself. According to Ahu Antmen (2019: 66), the art manifesto of Futurism includes a new art proposition for a new world. However, this new art has never been described. The new perception of time and space arising from the fact that Cubism can display multiple memories and pains on the same surface has attracted the attention of the Futurists. The aim of this study is to reveal the connection of Socialist Realist Theory with the concepts of time-space-body through the works of Mustafa Albayrak. Document Scanning Method and the interview with the artist dated April 24, 2021 constitute the framework of the work.

**Keywords:** *Social Reality Theory, time, space, Futurism, Capitalism*



Resim 1.M.Albayrak, Zaman ve Mekân Serisi, TÜYB,1998-2002

### **Mustafa Albayrak Sanatına Retrospektif Bir Bakış**

Mustafa Albayrak sanatı, dünden bugüne ele alındığında, eserlerindeki plastik dil ve anlatım şekli değişiklik göstermiş olsa da fikirsel olarak başlangıçtan bu yana hep aynı düşünce dinamiğinden beslenerek şekillenmiştir. Onun resimlerinin orijini daima “zaman” ve “mekân” kavramları yer almaktadır. Öğrencilik Dönemi Çalışmalarından, 2010- 2011 yıllarına kadar devam eden ilk dönem çalışmaları olarak ele alınabilecek eserlerinde, yöresel nesnelere kurguladığı natürmortlarında, sürreal olarak nitelendirilebilecek eğilimlerle “zaman” ve “mekân” kavramlarını sorgulamıştır. Bu dönemin ardından halen bu gün de devam etmekte olan yeni bir üslup geliştirmektedir. Bir sanatçıyı yaşadığı mekândan, toplumdaki ya da yerel kültürel etkenlerden bağımsız olarak düşünmek olanaksızdır.

Mustafa Albayrak'ın Erzurum'da deneyimlediği, ilk dönem Resimlerinde, özellikle natürmortlarındaki kültürel öğelerin varlığı ile dominant bir “mekân” algısının varlığı kendini net bir şekilde ortaya koyarken, “zaman” kavramının durağan, devinimsiz hali ve sarı-okru hâkimiyetindeki paletiyle izleyicide zamandan azade bir etki bırakmaktadır. Her ne kadar İlk ve İkinci Dönem resimleri arasında, keskin bir ayırım varmış gibi görünse de üslup bakımından farklılaşmış olması ile birlikte “mekân” ve “zaman” kavramlarını sorgulamadaki ısrarı sürmektedir.

### **Toplumsal Gerçeklik Kuramı İle Fütürizmin Kombinasyonu Olarak Anlam Bakımından Mustafa Albayrak Resimleri**

Mustafa Albayrak, İstanbul gibi hareketli, zamanın sürekli ve hızlı bir biçimde devindiği bir şehirde yaşamaya başlamış olmasının da etkisiyle ilk dönem resimlerinde statik zaman anlayışının yerine, kompozisyonları daha devingen ve hareketli bir hal almaktadır. Figürlerdeki hareket tekrarları ve bu tekrarların arka plana yaklaştıkça daha da saydamlaşan halleri, zaman kavramını yeniden yapılandırmıştır. Zaman, tekrarlar sayesinde kendini çoğaltmış, birkaç ardışık an olarak devingen ve titreşimli bir süreklilik kazanmıştır. Her ne kadar, Akarsu(1984:202) oluş, geliş-gidiş, değişme ve süreklilik biçimi, dönüşü olmayan bir doğrultuda birbiri ardından gitme ve ya tüm var olanların birbirlerinin yerini alarak zincirlendikleri sonsuz süre “olarak tanımlanmış olsa da, Mustafa Albayrak fiziksel mekânı, zaman ilişkisini hiç bitmeyen bir devinim olarak ele almaktadır. Böylece bir devinim kendini tekrarlayarak bir örüntü oluşturup ritime dönüşmektedir. Bu ritim plastik enstrümanlarla oluşturulan müzikal bir ifadeye bürünmektedir. Öyle

ki eser, resim ile müzik arasında gelip gitmekte, şehrin ritmik müziğini tuvale taşınmaktadır. Eylemin an an, görüntülediği aksiyon fotoğrafları gibi betimleyici bir yaklaşımla hız, hareket ve devinime yönelik ilgisini biçimsel düzeyde kentsel ve endüstriyel temalara, hareketli insan bedenleri gibi konuları aktarmıştır. Boccioni 1917 de kaleme aldığı” Fütürist Resim: Teknik Manifesto ”da, Fütüristlerin evrensel bir dinamizm içinde tek bir anı resmetmek yerine, dinamik algının kendisinin görsel kılınabilmesinin peşinde oldukları dile getirilmiştir(Antmen,2017:67).Mustafa Albayrak’ın, söz konusu manifestoya uygun yaratımı, Bergson(1859-1941)” var olanın her an oluşum halinde” olduğu düşüncesini desteklerken sanatçı dondurulamayan aksiyon anını resmetme arayışı ile şehir koşuşturması ve tüketim hızına ayak uydurmuş beden ve beden gruplarının devingen halleri üzerinden “Toplumcu Gerçekçi ” anlayışla, Kapitalizmin maddi ve manevi tüketiciliğine eleştiri getirmektedir.



Resim2. M.Albayrak, Zaman ve Mekân Serisi, TÜYB,1998-2002



Resim3. M.Albayrak, Berrak Düşler, Saydam Gerçekle Serisi

“Sanat ve düşünce hayatında ulusallık-evrensellik ” meselesini büyük ölçüde siyasi ve kültürel dinamikler şekillendirmekte, biçim ve içerik bakımından Batı ile Türkiye’deki sanatsal üretim arasındaki etkileşim oluşmaktadır. Bu etkileşim, eserin doğrudan ulusal ya da evrensel olarak nitelendirilmesini zorlaştırmaktadır. Mustafa Albayrak kompozisyonlarındaki mekânlar, izleyen için her ne kadar tanıdık ya da özellikle bir şehre aitmiş gibi etki bırakması bakımından yerel anlatıma sahipmiş gibi görünse de “sokak” kavramının taşıdığı anlam bakımından evrensel değer taşımaktadır.” Sokak”, demokrasi mücadelesinin tüm alanları bakımından kamusal bir mekândır.

Kent sokakları, toplumsal ortak yaşamın, paylaşımın ve hareketliliğin sergilendiği, toplumsal “ben”in yeniden inşa edildiği, karmaşık kültürel dinamiklerin sergilendiği alanlardır. Çalışkan(2006), göre sokağı oluşturan evrensel tasarım kurgusunun bileşenleri ve ilkeleri olmakta. Bu anlamda, sokağın kolektif anlamı törensel ritüeller ve ona olanak tanıyan doğrusal süreklilik ve geçiş olarak karşımıza çıkmakta. Sokağı tanımlayan tüm çevresel elemanlar bu sürekliliği ve süreklilik içi ritmik farklılaşmaları tanımlar biçimde kurgulamaktadır. Mustafa Albayrak, kalabalıklardaki yalnızlaşmış insanların halleri, bir yere yetişmekteki ya da bir şeyleri tüketmelerindeki aceleci tavırları ile “sokak” kavramı üzerinden Kent-Kapitalizm ilişkisini sorgulamaktadır



Resim 4. M. Albayrak. Eminönü'nde Akşamüstü-100x185cm-TÜYB

Kentsel alanlarda oluşan yığılmanın kentlerde oluşturduğu yapısal değişikliklerin nedeni olarak Kapitalizme eleştiri getirmektedir. Kentlerin değişim hızının ve değişkenliğinin hafızayı zayıflattığını öne süren George Simtel(2003:96)'e göre, “İnsanın kendini böylesine yalnız, öylesine kaybolmuş hissettiği başka bir yer yoktur. Metropol insanının hafızasında mekân duran bir yer olmaktan çıkmakta, zihninde hareketten kaynaklı hızlıca ve ayrıntısız algılanan imgelerin sürekli akıp gittiği görünümler bütünü oluşturmaktadır.



Resim5. M. Albayrak. Kalabalıkta Yalnızlık 090x150cm-TÜYB

### **Mustafa Albayrak Eserlerine Fiziksel Ve Biçimsel Bakış**

Mustafa Albayrak çalışmalarını genellikle büyük ebatlı kanvas tuvaler üzerine yağlı boya tekniği ile uygulamaktadır. Resimlerin yanında, alan düzenlemeleri ve üç boyutlu forma dayalı çalışmaları da bulunmaktadır. Resimlerinin iskeleti, açık-koyu lekelerin ritminden oluşur. Başlangıçta, grilerin hakimiyetindeki nüans skalasından oluşan monokrom çalışmalarına, zamanla kırmızının tonları eklenmiş, son dönem çalışmalarında ise grilerin yanına bir çok renk katılmıştır. Dingin ve lokal grilerin yanına kroması son derece güçlü renkler eklemiştir. Son dönem kompozisyonlarındaki renklerin şiddeti ile kimi zaman fısıltı, kimi zaman çığlığa dönüşmeleri, kargaşa oluşturmaktan ziyade, açık-koyu dengesi sayesinde renkleri barışık olarak bir arada tutmayı başarmıştır. Ritim, yine bu açık koyu lekelerin dengeli tekrarından oluşarak resimde kendine has müzikal bir ifadeye dönüşür. Açık-koyu renkler birbirini takip edip yer değiştirirler ve görsel bir ritim tutturulup titreşime dönüşmektedir. Bu ritim tekrardan yeni bir düzen oluşmaktadır. Schelling'e göre, “Işık ışık olarak, yalnız ışık olmayanla karşı konumda ve buna göre yalnız renk olarak görülebilir”. Buna göre, algıladığımız



Resim6. Albayrak, Mis Sokaktan İstiklal-100x185cm-TÜYB

renkler, ışık ve ışsızlık kombinasyonudur (Soykan2016:136). Albayrak resimlerinde bu karşıtlık ifade aracı olarak görev görmektedir. Işık-gölge yerini renklerdeki açık koyu dengesine bırakarak, monokrom etki bırakmaktadır. Onun resimlerinde açık-koyu ritmik yapılanması, ifade edilmiş olan “Birlik” kavramının biçimidir. Resimdeki “art arda oluş” aynı zamanda durdurulmuş zamanı, artık zaman değildir, artık Çoklu-ğün Birliğe dönüşmüş halidir.

### Sonuç

Mustafa Albayrak resimlerinin, Toplumsal Gerçekçilik Kuramından yola çıkışla anlam arayan, fikirsel altyapısını Fütürizmden başlatan, açık-koyu ritimleri ile yakalanan bütünde birlik olgusunu harmanlayan çalışmalar olarak değerlendirmek mümkündür. “Sokak” kavramından hareketle, sokağı kentsel yaşamın hız ve tüketim alışkanlıklarının yapısal değişiklerin nedeni olarak Kapitalizme eleştiri getirmektedir. Gri hâkimiyetindeki açık-koyu ritimlerin birbirini takip ederek oluşturduğu monokrom yapı-

lar kurgulamıştır. Kent yaşamının sıkıcı ve boğucu yönü ile tekrarlar halindeki yaşam döngülerine vurgu yapmaktadır. Eylemin an an sıralandığı betimleyici bir yaklaşımla hız, hareket ve devinime yönelik ilgisini biçimsel düzeyde kentsel ve endüstriyel temalara eğilmiştir. Çalışmalarına hareketli insan bedenleri ve devingen nesnelere gibi konuları aktarmış, zamanın izini görünür kılma gayreti ile eserler üretmiştir. Bağımsızlaşmayı, özgürleşmeyi, geleneksel tüm kalıplardan sıyrılmayı amaçlayan Modern Sanat, birçok sanat akımı ve kuramda olduğu gibi Fütürizmde de yeni bir gerçekliğe ulaşma yönüyledir. Fütürizmin en temel özelliklerinden olan eşzamanlılık, hız ve eylem içinde duyum ve heyecan çağrışımlarını tek bir uzamda anlatmayı amaçlaması bakımından Albayrak çalışmalarının Umberto Boccioni(1882-1916)’den temellendiğini, insan figürlerini kullanarak kent-sokak kavramını, toplumsal gerçekçilik bağlamında irdelemesi bakımından ise Carlo Carra(1881-1966), Faruk Cimok (1956 ), Nedret Sekban(1952) gibi sanatçılarla etki-

leşimde olduğunu söylemek mümkündür. Sanatın aldığı yol toplumsal gelişmelerle eş zamanlı biçimlenerek vücut bulmaktadır. Toplumsal değişim, sanat için kendini dönüştürme ve yenilenerek biçimlendirme alanı hazırlar. Albayrak, İstanbul'un hızla değişim gösteren toplumsal dinamikleri karşısında kayıtsız kalmamış, bu dinamiklerle Toplumcu Gerçekçi eğilimlerle, eleştirel bir tavır geliştirmektedir.

### **Kaynaklar**

### **Kitaplar:**

Soykan. Ö.N.(2017).Kuram-Eylem Birliği Olarak Sanat, Schelling Felsefesinde Bir Araştırma. Bilge Kültür Sanat Yayınları

Antmen. A.(2019).Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. Sel Yayıncılık

Simmel, G&Frisby. D(2003)Modern Kültürde Çatışma. Ayrıntı Yayınları

Ali Artun(2010),”Sanat Manifestoları-Avanguard Sanat ve Direniş”, İstanbul: İletişim Sanat Hayat. s.15-26

### **Makaleler:**

Çalışkan(2006).Sokağı Anlamak ya da Toplumsal Ben in Yeniden Keşfi: Kentsel Sokaklar ve Kentsel Ritüeller/ODTÜ. Şehir ve Bölge Planlama

### **Görsel Kaynaklar:**

Resim.1. M.Albayrak, Zaman ve Mekân Serisi, TÜYB,1998-2002

Resim.2. M.Albayrak, Zaman ve Mekân Serisi, TÜYB,1998-2002

Resim.3. M.Albayrak, , M.Albayrak, Berrak Düşler, Saydam Gerçekle Serisi

Resim.4. M.Albayrak. Eminönü'nde Akşamüstü-100x185cm-TÜYB

Resim.5.M.Albayrak. Kalabalıkta Yalnız 0 90x150cm-TÜYB

Resim.6.M. Albayrak. Albayrak, Mis Sokaktan İstiklal-100x185cm-TÜYB

### **Görüşmeler:**

Mustafa Albayrak ile 24 Nisan 2021 tarihinde Zoom üzerinden görüşme





## Jean Baudrillard ve Baştan Çıkarma Üzerine Birkaç Not

Ayşe Yılmaz - M. Reşat Başar

### ÖZ

Jean Baudrillard, entelektüel kimliği ve duruşuyla farklı bir profil çizmiş ve modern dünyanın anlamlandırılması adına kuramsal çalışmalar yapmış en önemli çağdaş düşünürlerdendir. Günlük hayatta sıradan kavramlar olarak görünen birçok mefhumu derinlemesine analiz ederek karmaşık ilişkiler ağını çözmeye çalışmış; bunu yaparken de çağdaşı olan düşünürlere ve ekollere sert eleştiriler yönelterek kenara konulmuş birçok bahsi raflardan indirerek tartışmaya açmıştır. Simülakr, simülasyon, ayartma, baştan çıkarma, müstehcenlik ve ölüm gibi öne çıkardığı kavramlarla hayatın her alanına projeksiyon sunmayı denemiştir; söz konusu kavramlardan olan baştan çıkarmayı monografik eserinde detaylandırmıştır. Çalışmalarında baştan çıkarma ve ayartmanın her boyutuna değinirken iktidar, ideoloji, ekonomi, sosyoloji, iletişim ve reklam gibi birçok alanda sarsıcı tespitler yapmıştır. Bu çalışmada Jean Baudrillard'ın entelektüel biyografisinden hareketle onun baştan çıkarma anlatısı değerlendirilmeye çalışılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** *Jean Baudrillard, Baştan Çıkarma, Simülakr ve Simülasyon*

### ABSTRACT

#### A Few Notes on Jean Baudrillard and Seduction

Jean Baudrillard has drawn a different profile among the contemporary philosophers with his intellectual identity and stance and has examined to make sense of the modern world. He deeply analyzed various notions that appear as ordinary concepts in daily life and tried to reveal a highly complex network of relations. While doing so, he harshly criticizes contemporary thinkers and philosophical schools, carrying many of the topics down that were put aside and opening them up for discussion.

Baudrillard has tried to offer projections to all areas of life with concepts such as a simulacrum, simulation, seduction, enticement, obscenity, and death. He elaborated the concept of seduction in his monograph. While discussing every aspect of seduction and enticement in this work, he made tremendous conclusions in many areas such as power, ideology, economy, sociology, communication, and advertising. In this paper, Jean Baudrillard's seduction narrative will be evaluated based on his intellectual biography.

**Keywords:** *Jean Baudrillard, Seduction, Simulacra and Simulation*

<sup>1</sup>İstanbul Aydın Üniversitesi Yüksek Lisans Öğrencisi, e-posta: ayseyilmaz6@stu.aydin.edu.tr Orcid No: 0000-0001-7417-5098

<sup>2</sup>Prof. Dr., İstanbul Aydın Üniversitesi, e-posta: mresatbasar@aydin.edu.tr, Orcid No: 0000-0002-7949-2380

Gönderilme tarihi: 09 Kasım 2021, Kabul Tarihi: 09 Şubat 2022

Doi:10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15003

“Gözaldatım, gerçek uzamın bir boyutunu yok eder ve onubaştançıkarcı hale getirir”

Jean Baudrillard

## Giriş

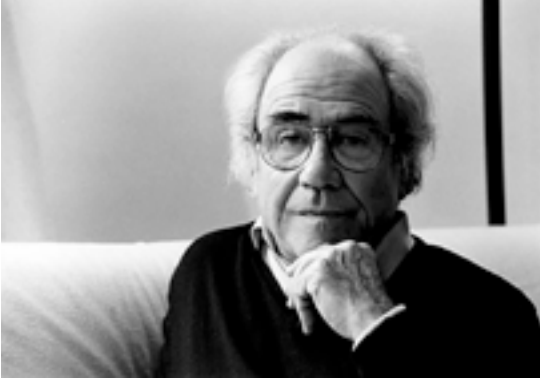
Jean Baudrillard, 20. yüzyılın son çeyreğinden itibaren özgün kuramsal yaklaşımını ortaya koymuş ve sıra dışı söylem geliştirerek düşünce/felsefe dünyasında kendisinden söz ettirmeyi başarmıştır. Yapısalcılığa getirdiği eleştirilerle dikkatleri çekerek yapı sökümlüğünün en etkili kuramcılarında biri hâline gelmiştir. Akademik hayatında yaşayacağı sıkıntıları umursamadan Foucault'ya yönelttiği eleştirilerle kuramsal kararlılığını ortaya koymuştur. Baudrillard bunlarla sınırlı kalmayarak sosyoloji dışındaki birçok disiplinden de yararlanmıştır. Düşünürün disiplinler arası yaklaşımı, doğal olarak onun ilgi çemberini de genişletmiştir. Farklı yaklaşımıyla illiklik-modernlik arasında; üretim, değiş-tokuş, iktidar, politika, edebiyat, sinema, reklam ve dijitalleşmeye kadar birçok alanda değerlendirmeler yapmıştır. Baudrillard, kuramsal analizlerini sıra dışı kavramlarla zenginleştirirken Batı eleştirisini de ihmal etmemiştir. Batı dünyasının yaşadığı tarihsel süreçte büyük oranda karşıtlıkları yitirdiğini belirterek daha çok sistem eleştirisi üzerinde yoğunlaşmış, böylelikle klasikleşmiş analizlerden uzaklaşmıştır. İkiliğin Batı dünyasında kaybolmaya başlaması Baudrillard'ın değerlendirilmelerinde asimetrik bakış geliştirmesinde etkili olmuştur. Ona göre, yaşamdaki diyalektik içinde bulunduğumuz durumu açıklamaya yetmese de bu karşıtlığın varlığı değer taşımaktadır. Söz konusu karşıtlıkların arasındaki mesafenin kısılması veya ortadan kalkması trans anlayışın birçok

alana yayılmasını beraberinde getirmiştir. Jean Baudrillard, artık sağ-sol, iktidar-muhalefet gibi karşıtlıkların anlamsızlığını öne sürerek bunların üzerinde durmak yerine, teknolojik açıdan ilerlemiş ve büyük ekonomik değer üreten toplumların ancak maddi değiş-tokuş üzerine yoğunlaştığını ileri sürerek sistemin başarısızlığını vurgulamaya çalışmıştır. Bu yaklaşımıyla da kötü demokrasilerin varlığına işaret etmiştir (Adanır, 2008: 31-32). Baudrillard, yaptığı birçok araştırmada modern toplumlarla ilkel toplumları karşılaştırarak birtakım sonuçlara ulaşılmasının insani olmakla birlikte anlamlı olmadığını öne sürmektedir. Tüketim toplumunun tükettiğini yerine koyamadığını ancak eğitim, sağlık vb. ihtiyaçlarını karşılayabildiğini ve belirli bir seviyede yaşam standardı yakaladığını belirten Baudrillard, yüceltilerek anlatılmaya çalışılan ilkel toplumların da imkân bulduklarında modern toplumlar kadar tükettiklerini ve yerine hiçbir şey koyamadıklarını ifade ederek bu kıyasların anlamsızlığını iddia etmektedir (Adanır, 2008: 60-63). Ona göre, bütün bunların bir düzen içinde anlamlı hale gelebilmesi için modernleşmemiş toplumların baştan çıkarılarak sisteme dâhil edilmesi de ancak baştan çıkarılmaya müsait olmalarına bağlıdır. Burada baştan çıkartma ve çıkma sürecinde iki tarafın da söz konusu devinime talip olması gerekir. Baudrillard, bunlardan dolayı baştan çıkarmayı, kuramının önemli bir alanı olarak belirlemiştir. Baştan çıkarma ve ayartma doğal olarak Baudrillard'ın simgesel değiş-tokuş ve simülasyon kuramının en önemli elemanlarından olmuştur. Baudrillard'ın politik eleştirilerden tüketim ilişkilerine, sanata ve nesnelere dünyasına kadar geniş alanda ortaya koyduğu kuramsal me-

tinlerin önemli bir kısmında baştan çıkarma kavramı kendisine geniş bir yer bulabilmektedir. Böylece Baudrillard'ın sıra dışı ve biçimsel anlatısı da farklı bir boyut kazanmaktadır.

### **Baudrillard'ın Entelektüel Biyografisinden Kesitler**

Çağının en önde gelen düşünürlerinden biri olan Jean Baudrillard, kültür kuramcısı olarak öne çıkmıştır (Resim 1). Çoğu Batı Avrupa ülkesindeki yaşam tarzının kılcal damarlarına kadar inen bir eleştirel söylem benimsemiştir. Bunu yaparken de ekonomi, siyaset, estetik gibi alanların kültürün tahakkümüne girdiğini iddia etmiştir. Söylemlerinde etkili bir dil kullanan Baudrillard, 20. Yüzyılda üzerinde fazlasıyla durulan ekonomi-politik evrenin sona erdiğini ve artık göstergelerin hâkim olduğu bir sürecin başladığını öne sürmüştür. Burada da kültürel olanın öne çıktığını vurgulamak



Resim 1. Jean Baudrillard (1929-2007)

adına siyasi, ekonomik ve toplumsal alan-daki analizlerinde hareket noktası olarak kültürel ve toplumsal unsurları kullanmıştır. Böylece bu iki unsurun yaşamın kritik süreçlerindeki belirleyiciliğini vurgulamıştır. Çok yönlü bakışıyla ve eleştirel tavrıyla

la dikkat çeken Baudrillard'ın kimi zaman entelektüel platformda farklı algılandığı da olmuştur. Kendine has bir düşünür olarak öne çıkmasını sağlayan dili etkili kullanmasının onun farklı algılanmasına neden olduğu söylenebilir. Etkili dilin altında yatan çok cepheli ve derin bilgi birikimi, bir Baudrillard'ın tarzını yansıtırken diğer yandan onun post-modern düşünür olarak değerlendirilmesine sebep olmuştur. Düşünürün dil kullanma biçimi onu okur üzerinde etkili kılmıştır. Az ve çarpıcı sözcük kullanımıyla muazzam bir anlatı inşa etmeyi başarmıştır. Bu anlatı biçimiyle okuyucuyu bir nevi şoka sokarak etkisini artırmak çabasıdır (Adanır, 2010: 34). Dikkat çekici sözcüklerle okuyucuyu baştan çıkararak hedef kitesinde akılda kalmayı başaran Baudrillard'a göre düşünceleri ifade ederken onu ne derece biçimsel görünüme sokabilirseniz o derece zihinlerde kalıcı olabilir. Bütün metinlerinde görebildiğimiz bu tarz, dil yetisinin önemini gösterir ve insan düşüncelerinin biçimselliğinin gerekliliğini de ortaya koyar. Toplumsalın önemli bileşenleri olan birçok olgunun (üretim-tüketim vb.) dilbilim kategorileri marifetiyle çözümlenmesini vurgulaması da bu nedendir. Baudrillard'ın ideolojik serüvenine bakıldığında entelektüel yaşamıyla açıklanabilecek bir konumda olduğu görülmektedir. İdeolojisini sağ ve sol gibi kavramlarla açıklamanın zor olduğu hesaba katılırsa kesin bir tespit yapmak da oldukça güçtür. Çünkü düşünürü bir ideolojik çerçevede değerlendirmek onun düşünce dünyasını nispeten daraltmak olacaktır. Öyle ki Baudrillard'ın eleştirel bakışından hareketle durduğu noktayı tespit etmek mümkün olabilir. Marksizm ve sol üzerine uzun metinler kaleme almıştır. Çok keskin ve sert

eleştiriler yönelttiği bu fraksiyon için çok çarpıcı ifadeler kullanmıştır: “Bilmek istediğim şey şu, iktidarı ele geçirebileceklerini bile bile niçin bu konuda başarısız olmayı yeğliyor ve tıpkı çizgi romanlardaki gibi iktidar adlı uçurumu görünce umarsızca frene basıyorlar?” (Baudrillard, 2015: 10). Sol için bu eleştirileri yapması onun sağda yer aldığı anlamına gelmez. Bütün bunlar onun daha çok bağımsız bir düşünür olarak nitelenmesini sağlamıştır. Bir ideoloji içinde tanımlanamayan Baudrillard, birçok alanda yeni şeyler söyleyerek ve güncel olanın eleştirisini yaparak içinde bulunduğumuz dünyayı anlama ve algılamamıza yardımcı olacak metinler inşa etmiştir (Altun, 2006: 234). Bu vizyonu elde edebilmek elbette ki Baudrillard’ın ironik diline aşına olmaktan geçmektedir. Metinlerini okurken karmaşıklık içeriği biçimsel olarak vermesiyle zihinde kalıcı bir etki yanında anlaşılır bir kompozisyonun da ortaya çıktığı söylenebilir. Baudrillard, eserlerinde genellikle klasik sosyal bilim ilkeleri ve sosyolojik analizlerin ötesinde aşkın bir metot kullanmaktadır. Her ne kadar Durkheim-Mauss ekolünü devam ettirse de onları da aşan ve genişleten sosyolojik çözümlemelere de gitmiştir. Söz konusu ekolün “toplumsal olan her şey sosyolojinin alanına girer” ilkesini bir nevi devam ettirmiştir. Ancak bu devamlılık yeni bir bakış açısı ve kavramlarla şekillenmiştir. Ölüm, moda, ayartma ve baştan çıkarma gibi kavramlarla yapılan çözümlmeler akıcı bir üslupla aktarılmış ve dünyanın birçok ülkesinde karşılık bulmuştur. Bu kavramların toplumsala dâhil edilmesinde büyük çaba göstermiş ve mihenk taşı niteliğinde metinler üretmiştir. İnsana ve topluma dair olan bu ve benzeri kavramların analizini yaparken zaman zaman ironik bir dil kullanmayı da ihmal etmemiştir. İçinde bulunduğumuz dünyayı kendine

özgü kuramsal çerçeve içinde değerlendirilen Baudrillard, bu bakış açısıyla insanları ve diğer canlıların da sayısal malzeme olmanın ötesinde özelliklere sahip olduğunu vurgulamıştır. Toplumsal araştırmalarda istatistiksel verileri hareket noktası kabul ederek yine insana dair ulaşılan tespitlere şüphe ile yaklaşarak insanların istatistik üretilen şeyler olmadığını dile getirmiştir. Bu durumu kendi kuramsal çerçevesinde izah ederken toplumsal alanda araştırma yapanları özne, toplumu ise nesne olarak tanımlamıştır. Burada çarpıcı olan ise söz konusu özne – nesne ilişkisinde öznenin ulaşabileceği doğru bir sonucun mümkün olmadığını açıkça söylemiştir. Çünkü bu çalışmaları yapan sosyal bilimcilerin 1970’li yıllarda artık önünü göremez hale geldiğini ve içinde buldukları çağ ve toplumu analiz etmekten yoksun olduklarını ileri sürmüştür. Hatta bunların mevcut iktidarlara hizmet etmekten başka bir şey yapmadıklarını da eklemiştir (Altun, 2006: 307). Baudrillard’ın akademik hayatında belki de en önemli kırılma anı Foucault’yu Unutmak adlı eseri olmuştur. Söz konusu metin onun klasik sosyoloji çalışmaları dışına çıkmış ve akademik alanda kişisel olarak da zorlu bir dönem yaşamaya başlamıştır. Foucault’nun bilinçli olarak yaşadığı çağdan değil de net ve somut verilerin olmadığı Klasik Çağ’ı çalışma alanı olarak seçmesini ağır bir şekilde yermiştir. Ayrıca Foucault’nun hakkını da teslim ederek yaptığı tenkitlerine iktidar eleştirisi yaparken politik iktidarı sorgulamadığını ve kendisine bir iktidar alanı yarattığını dile getirmiştir. Öte yandan Foucault’nun arzu, cinsellik, delilik ve iktidar gibi kavramlar konusunda kalem aldığı metinlerin daha çok Orta Çağ kronikleri şeklinde olduğunu söyleyerek bir yerde hükümsüz olduğunu öne sürmüştür (Baudrillard, 2013: 7-12). Baudrillard’ın

dünyayı deşifre etme çabası onu çok zor bir uğraşın içine sokmuştur. Dünyayı bir bütün olarak algılamanın mümkün olmadığını bile bile bu analizleri yapmaya girişmiştir. Ancak Baudrillard, bu süreçte dünyayı anlama noktasında görsel alan üzerinden düşüncelerin üretilebileceğini beirtmiştir. Tam burada devreye giren unsur, Baudrillard'ın simülasyon kuramıdır. 1970'lerin başında temellendirmiş Simülasyon kuramı, 1976'da yayımladığı Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm kitabıyla daha da somut hale gelmiştir. Böylece kuram sağlam bir zemine kavuşmuştur. Simülasyon ve simülakr kavramları, Baudrillard'ın peşine düştüğü gerçekliğin açıklanmasındaki en temel unsurlar haline gelmiştir. Baudrillard, simülakrları ele alırken bu kavramın tarihsel sürecini de ortaya koyar. İlk evreyi bir nevi biçimsel kopyalama olarak değerlendirir ve Rönesans'tan sanayi devrimine kadar getirir. İkinci evreyi biçim üretimi olarak niteleyerek sanayileşme dönemi olarak ifade eder. Üçüncü evreyi ise kodun egemenliği yani simülasyon evresi olarak vurgular (Okuyan-Taslaman, 2018: 31). Baudrillard, üretilmiş bir gerçeklikten (hipergerçek) söz ederken bir simülasyon çağına girildiğini ifade etmiştir. Ona göre imajın, gerçekliği gizleme rolü, bir sonraki aşamada gerçekliğin yokluğunu gizlemeye, son evrede ise gerçeklikle herhangi bir irtibatının olmadığı duruma dönüşmüştür (Toffoletti, 2014: 26). Bu durumu gizlemek ve simüle etmek tezatlığından yararlanarak izah eden Baudrillard kendi ifadesiyle; (Baudrillard, 2005a: 16). "Gizlemek (dissimuler), sahip olunan şeye sahip değilmiş gibi yapmak; simüle etmek ise sahip olunmayan şeye sahipmiş gibi yapmaktır. Birincisi bir varlığa (şu anda burada bulunmayan) diğeri ise bir yokluğa (şu anda burada bulunmamaya) göndermek-

tedir." Düşünür kuramını çok farklı kavramlarla izah etmeye çalışmıştır. Kıyamet, holocauste, reklam ve iletişim araçları gibi daha birçok unsur inceleme alanına girmiştir. Sonuç olarak yapısalcılığı derinden eleştiren metinler ortaya koyarken bir nevi yapı sökümleri yapmıştır. Her alanda klasikleşmiş anlayışa başkaldıran bir tavırla kaleme aldığı çalışmalarında çarpıcı bir bakış açısı geliştirmiştir. Bu nedenle onun metinlerini hızlı okumak iyi bir seçenek değildir. Aksine yavaş ve sindirerek okunması gereken metinlerdir. Belki de teknolojik gelişmelerin ve hızın ardından yetişilemez hale geldiği dönemle ilgili yazdığı metinlerin yavaş ve dikkatle hatta tekrar okunması gerektiği de ayrıca ironik bir durumdur. Bu Baudrillard'ın entelektüel serüvenini anlamakta hareket noktası olabilir.

### **Baştan Çıkarma Üzerine**

Jean Baudrillard, döneminin siyasi ve ideolojik akımlarını reddederek çağdaşlardan farklı bir alana konumlanmıştır. Dünyada olup bitenlere farklı pencerelerden bakmış ve klasik sosyal bilim kavramları dışına çıkarak yeni bir bakış açısı ortaya koymuştur. Bunların en önemlilerinden bir tanesi olan baştan çıkarma kavramı da onun farklı vizyonunun kavranmasında önemli bir yerde bulunur. Neredeyse bütün çalışmalarında bu ve benzeri sıra dışı kavramları etkili bir biçimsellikle kullanmıştır. Baştan çıkarma üzerine düşünceleri sonradan toplu bir şekilde metin olarak vücut bulmuştur. Baştan Çıkarma Üzerine adlı eserinde bu konudaki hareket noktalarını, bu kavramın oturduğu konjonktürü ve strüktürü anlamlı bir şekilde açıklamaya çalışmıştır (Resim 2). Baudrillard bu metinde baştan çıkarmanın derinliklerine inmeye çalışırken Kierkegaard'ın Baştan Çıkarıcının Günlüğü ve Fowles'in Koleksiyoncu adlı

eserine yer vermiştir. Baudrillard'ın söz konusu kitabı üç ana bölümden oluşur. Düşünür söylemlerini kendi sosyal bilim bakışıyla sunarken metin aralarında verdiği ilginç örneklerle baştan çıkarma kavramını daha somut bir şekilde ortaya koymuştur. Baştan çıkarma kavramının kökenine bakıldığında kutsal metinler ile karşılaşılacaktır. Semavi dinlerin insana dair başlangıç anlatısı baştan çıkarma ile başlar. Adem'in cennetten kovulmasıyla başlayan süreç metaforik olarak yiyecek (elma) ile anlatılsa da Havva'nın varlığı meseleyi farklı bir boyuta taşımaktadır. Bu nedenle ilk din bilimciler arasında bunun altında bir cinsel suçun olabileceğini düşünenler olmuştur.



Resim 2. Jean Baudrillard'ın Baştan Çıkarma Üzerine adlı eserinin Türkçe baskısının kapağı

Diğer taraftan bu durumun bir başkaldırı gibi değerlendirilebileceği düşünülmüştür (Bottero, 1992 :135-138). İnsanın yaratılış meselesinin baştan çıkarma/çıkarma ile olan ilintisi bu kavramın insanlığın ilk dönemlerinden itibaren önemli yere sahip olduğunu gösterir. Baştan çıkarmanın lanetlenmesini temellendiren Adem ile Havva anlatısında dikkat çeken diğer bir unsur ise söz konusu kavramın şeytanın stratejisi olarak sunulmasıdır. Buna rağmen baştan çıkarma ilk dönemlerden günümüze kadar yaşamın etkin unsurlarında biri olarak varlığı sürdürmektedir. Baudrillard'a göre baştan çıkarma kavramı; dinde ve buna bağlı olarak toplumda lanetli bir konumda yer almış ahlak felsefesine, psikanalize ve arzunun özgürleşmesine rağmen şeytanın stratejisi olarak değerlendirilmiştir. Çağımızdaki cinselliğin, sapkınlığın ve kötülüğün geldiği noktanın farklılaştığını, baştan çıkarmanın bu laneti üzerinden atamadığını, hatta, sapkınlığın, kötülüğün ve cinselliğin değeri artarken lanetli birçok şey bu özelliğinden kurtularak gün yüzüne çıkarken ilginç bir şekilde baştan çıkarmanın aynı kaderi paylaşmadığını dile getirmiştir. Avrupa'da 18. yüzyıla kadar aristokratlar arasında devam eden bir etkinlik olan baştan çıkarma, aslında bir meydan okuma geleneği olarak görülür.<sup>1</sup> Bu çevreler, kendilerinde var olan soyluluk payesiyle bunu sürdürebilecek güce de sahiplerdir. Avrupa'da yaşanan burjuva devrimiyle ve sınıfsal bakış açısında yaşanan değişimlerle bu oyuna son verilir. Burjuvanın iktidara geldiği devrim sonrasında merkeze alınan iki önemli kavram üretim ve doğa olur.<sup>2</sup> Bu değişim sanat, siyaset ve ekonomiye kadar geniş bir alanı etkilemiştir. Baudrillard'a göre baştan çıkarma do-

<sup>1</sup> Avrupa'da baştan çıkarmanın üst tabaka ve halk düzeyinde 17. Ve 18. yüzyıldaki seyri hakkında detaylı örnek ve değerlendirmeler için bkz. Werner Sombart, (2013). *Aşk, Lüks ve Kapitalizm*. Ankara: Pharmakon Yayınları. ss. 110-113.

<sup>2</sup>Sombart, *age*, 167 vd.

ğanın gerçekliğine karşı hile pozisyonunda kalmış, bir ritüel ve işaret olmanın ötesinde olmadığından meta üretim onu dışarda bırakmaya çalışmış, bu dışarıda bırakma çabası aynı zamanda baştan çıkarmaya güç vermeye devam etmiştir. Başka bir ifadeyle dairenin dışında tutulmaya çalışılan baştan çıkarma, böylece daha güçlü hâle gelip tehditlerini artırarak varlığını sürdürmeye devam etmiştir. Baudrillard, özünde baştan çıkarmanın Tanrının düzenini bozmaya odaklandığını ve kurgusallığını iddia eder. Burada asıl dikkat çektiği nokta, baştan çıkarmanın herkes için aynı şeyi ifade edip etmediğidir. Yani baştan çıkarmanın bütün insanlar için mi yoksa Ortodoks bakış için mi tehlike olup olmadığını ayırmak gerektiğini vurgular. Baudrillard elbette Ortodoks olan için en büyük tehlikeyi oluşturduğunu, bu nedenle de heretik (sapkın) anlayışın tezahürü olduğunu, buradan hareketle Ortodoks düşüncenin, baştan çıkarmayı lanetleyerek, onu bütün hakikatleri yok etmeye çalışan bir kötülük timsali olarak nitelediğini belirtir. Hâl böyle olunca baştan çıkarma bu mücadelede daha da güçlenerek tüm zamanların kavramına dönüşmüştür (Okuyan-Taslaman, 2018: 34). Baştan çıkarma, insanlığın ilk zamanlarından günümüze kendine her zaman alan açmaya çalışan bir kavram olmuştur. Baudrillard'a göre onu güçlendiren temel unsurlardan bir tanesi, söylemlerinde tutarlılık arayan ve kabul görmek isteyen disiplinlerin onu farkında olarak veya olmayarak temize çıkarma çabasıdır. Böylece baştan çıkarma ve dişilik iç içe geçmiştir (Baudrillard, 2005b: 7-9). Bu nedenle bütün eril unsurlar baştan çıkarma etrafında hâle oluşturmaya başlamış ve ilgi bir anda burada yoğunlaşmıştır. Cinsellik, anlam ve iktidar kavramlarının görünmeyen tarafı olarak baştan çıkarma yıkılmaz bir güç olarak belirmiştir. Farklı disiplinlerin

bu yaklaşımı, toplumun genel tutumuna yansıdığına da benzer sonuçlar vermiştir. Siyasi veya toplumsal iktidarın bazı kavramları / anlayışı göz ardı etme veya yok sayma eğilimi beklenenin tersi yönünde sonuçlar ortaya çıkarmıştır. Bütün bunlar toplumun kültürel vizyonunun yaşam ve kavramlar üzerindeki karşılıklı etkileşimini ortaya koymuştur. Söz konusu unsurların varlığı, yokluğu ve biçimi tartışmalarına açıklık getirmesi açısından Baudrillard'ın bakış açısı ayrıca önem taşımaktadır.

Jean Baudrillard'ın yukarıda bir giriş niteliğinde özetlenmeye çalışılan bu görüşleri, kaleme aldığı Baştan Çıkarma Üzerine adlı kitabında enine boyuna irdelenmiştir. Eserinde üç ana başlıkta toplamaya çalıştığı değerlendirmeleri bu alanda çığır açıcı niteliktedir. Kitabının ilk bölümü olan Cinselliğin Tutulumu bölümünde arzu ve cinselliğin güvenilirliği meselesiyle başlayan tartışmaya cinselliğin her yerde oluşuyla devam eder. Baudrillard'a göre cinselliğin her yerdeliği cinselliğe yeni bir konum vermiş ve onun yok oluşunun yolunu açmıştır. Böylece belirsizlik, siyasi akıl ve iktisadi akıldan sonra cinsel alana da girmiştir. Sınırların olmadığı bir durum ortaya çıkmış, yasakların ve sınırların kalktığı bir ortamda cinsellik ise belirsizleşmeye ve anlamsızlaşmaya başlamıştır; aynen yokluğun ve kıtlığın olduğu bir ortamda iktisadi aklın bu kıtlıktan beslenmesi ve varlığını güçlü bir şekilde devam ettirmesi gibi. Ancak kıtlığın ortadan kalkmasıyla iktisadi akıl da ortadan kalkar. Şöyle ki; yokluktan beslenen arzu ve cinsellik, yokluğun ortadan kalkıp özgürleşme durumunda kendi sonunu hazırlamış olur. Baudrillard bu durumu Barthes'ın Cinsel her yerde, cinsellik hariç sözleyle tasdik etmeye çalışmıştır.<sup>3</sup> Ona göre

<sup>3</sup>Barthes, cinselliğin geldiği evreyi bozulmuş ve gerçekliği ortadan kaldırılmış olarak niteler. Bunda uygarlık etkisinin söz konusu olduğunu da belirtir. Değerlendirmenin tamamı için bkz. Roland

ayırtma,<sup>4</sup> baştan çıkarma ve dişillik arasındaki ilişki karmaşıktır ve asıl gücün kaynağı konusunda bir fikir vermektedir. Cinsel anlamda özgürleşmeyle beraber dişil olan bir nevi tuzağa düşmüş görünmektedir. Baudrillard'ın bu tuzaktan kasti dişil olanın tek bir alana hapsedilmesidir. Bu alan gücü elde ettiğinde dişilin zaferi küçümsenecek bir görünüm arz eder. Durum böyle görünse de dişil olan güç olarak ortaya çıkmayı başarır. Çünkü dişil olan, olduğunu sandığı yerde değildir. Bu ona baştan çıkarıcılığın gücünü verir ki sürecin devamlılığını sağlar. Baudrillard, bu anlatının içinde dikkat edilmesi gereken önemli çıkarımlardan birinin de dişilin erile karşıtlığı değil onu baştan çıkarması olduğunu söyler (Baudrillard, 2005b: 15-16). Ayrıca Baudrillard, baştan çıkarmanın gücünü anlamak ve başka unsurlarla karıştırmamak gerektiğini vurgulayarak siyasal egemenliğin ve cinsel egemenliğin iktidar alanlarından farklı bir gücü temsil ettiğini ifade eder.<sup>5</sup> Bu noktada ayırtma özel anlamıyla devreye girer ve Baudrillard'ın ayırtma üzerine düşünceleri baştan çıkarma kuramının önemli bir ayağı olarak kendini gösterir. Üretim alanı ile ayırtmanın alanı birbirinden ayrılır. Ona göre değerler sistemine dâhil olan dünyada merkeze alınması gereken nesnelere ve şeylerin üretilmesi değildir. Asıl olan bunların ayartılmasıdır. Ayartmadaki temel hedef söz konusu olan nesne ve şeylerin kimliksizleşmesini sağlayarak onları

Barthes, (2015) *Roland Barthes*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, ss. 190-191.

<sup>4</sup>Baudrillard, ayırtmayı düz anlamıyla kullanmaz. Onun için anlamını merkeze alarak ayırtma ile dişillik arasında bağlantı kurar. Baudrillard'ın sözünü ettiği ayırtma değerler sistemi içinde düşünülmelidir. O ayırtmayı simgesel düzeyde biçimlere egemen olmak anlamında kullanır. Çünkü basit anlamıyla ayırtma siyasilerin kendi stratejileri üzerine oturttuğu ve maddi egemenlik derdiyle ortaya atılan bir deneyimdir. Daha geniş değerlendirme için bkz. Baudrillard, *Anahtar Sözcükler*, s. 39.

<sup>5</sup>Baudrillard, baştan çıkarmanın egemenlik alanını, "Baştan çıkarma simgeler evrenine hükmetmeyi temsil eder; oysa iktidar, gerçek evrene hükmetmeyi temsil etmekten ibarettir." şeklinde ifade etmiştir. Bkz. Baudrillard, *age*, s. 17.

buldukları gerçeklik evreninden uzaklaştırmaktır. Böylece nesne ve şeyler simgesel değiş-tokuş sürecinin elemanı haline gelir (Baudrillard, 2005c: 35). Baudrillard bu bölümde erillik - dişillik üzerinden çarpıcı tespitlerine üretim tartışmasıyla devam eder ve bu tartışmada erilin pozisyonunu açıklamaya çalışır. Bu noktada vurguladığı her alandaki erilliktir ve erilin gücü ise üretimden gelen güçtür. Burada yaşanan aksaklıklar erilin pozisyonunu zora sokabilir. Kadının doğurganlığı da dâhil olmak üzere üretilen her şey erilin üzerinden değerlendirir. Böyle olmakla birlikte dişilin egemenlik kurduğu tek alan baştan çıkarmadır. Ancak dikkat edilmesi gereken husus, dişilin bu sayede üretimden gelen erilin gücünü geçersizleştirmesidir (Bircan, 2016: 76). Öte yandan Baudrillard feminist hareket eleştirisini de ihmal etmez ve buraya şerh düşer. Tarih boyunca erilin mi yoksa dişilin mi üstün geldiğine olgular üzerinden ulaşmanın mümkün olmadığını hatta başka yollarla da bu durumun netleşemeyeceğini ifade eder. Dişile karşı baskı uygulandığı gibi söylemlerin anlamını yitirdiğini ve bunun ancak bir efsaneden ibaret olacağını vurgular. Aslında dışlandığı ve ezildiği düşünülenin egemen biçime üstün geldiğini de ekler (Baudrillard, 2005b: 27). Kitabın ikinci bölümü olan Yüzeysel Uçurumlar başlığında ise Baudrillard eleştirilerine Saussure'le başlamıştır. Saussure inşa etmeye çalıştığı anlam ve değer yapısına dair çalışmalar yapmış ancak sonradan bütün çalışmalarını kenara atarak dil bilim alanına ağırlık vermiştir. Bu sürecin de Saussure'ün anlam ve değer çalışmalarında yaşadığı başarısızlıktan kaynaklanıp kaynaklanmadığını sorgulayan Baudrillard değerlendirmelerine devam etmiştir. (Baudrillard, 2005b: 72-73). Sonuç olarak Saussure'ün bu çabasıyla dil bilim çalışmalarında önemli bir değiş-



min öncüsü olduğunu da vurgulamıştır. Başarısızlığına rağmen Saussure'ün kendisinden sonrakilere ve kendisine farkındalık yönünde katkısından bahsetmiştir. Öte yandan Saussure dahil dil bilimcilerin dilin baştan çıkarma yetisinin farkına varamadıklarını ileri süren Baudrillard, onların gerçek anlamda dil bilimini mezara gömdüklerini açıklıkla söylemiştir. Baudrillard'ın bir yandan beslendiği diğer taraftan da sert eleştiriler yönelttiği yapısalcılık, toplumsalla dair olan birçok unsurun ve gerçekliğin belirli yapılar tarafından inşa edildiğini savunan kuramdır. Bu yapıların da çözümlenebileceğinin mümkün olduğunu yine yapısalcılar iddia etmiştir (Altun, 2006: 123). Yapısalcılığın önde gelen isimlerinden olan Saussure'ün baştan çıkarmanın farkına varamaması, haliyle felsefesinde baştan çıkarmaya ve onun gerçeklikle olan ilişkisini izaha çalışan Baudrillard'ın sert eleştirilerine sebep olmuştur. Ayrıca baştan çıkarmayı analiz ederken yapısalcıların dil eksenli dar alanda kalarak düştüğü hatayı da tekrar etmemeye çalışmıştır. Bu bakış açısı onun daha derinlikli ve karmaşık ilişkileri görünür hale getiren metinler oluşturmasını sağlamıştır. Değerlendirmesinin devamında ise Baudrillard'ın eleştirilerinden, Freud da nasibini almıştır. Freud'un baştan çıkarmayı ortadan kaldırarak yerine işlemsel bir yorumlama mekaniği koyduğunu söyleyerek onun baştan çıkarmadan vazgeçtiğini yerine yorumu ikame etmeye çalıştığını ileri sürmüştür. Ancak bunların hiçbirini psikanalizin can çekişmesine mani olamamıştır. Öte yandan Baudrillard, Lacan'ın baştan çıkarma anlayışını sahtekârlık olarak tanımlamıştır. Bu eleştiriye göre Lacan, Freud'un eksikliğini gidermeye çalışmış, kendi sahtekârlığını ve yanlışlarını kapatmaya çalışmıştır. Freud'un baştan çıkarmayı rafa kaldırma çabasını küçümse-

yen Baudrillard her ikisinin yaptıkları çalışmalarını bilim dışı nitelemiştir. Kuramın devamında mitolojik bir perspektifle baştan çıkarma kavramı üzerinde durulmuştur. Ayna ve derinliği merkeze aldığı değerlendirmelerde Baudrillard mitolojik öğelere yer vererek argümanlarını daha somut ve kalıcı hale getirmeye çalışmıştır. Günümüzdeki anlamlandırma çabasında mitolojinin katkısının farkında olan<sup>6</sup> Baudrillard, bu yöntemi son derece etkili bir şekilde kullanmayı başarmıştır. Baştan çıkarmanın anlaşılması adına Narkissos'un suya baktığında kendi yansımasını görmesi üzerinden metaforik bir çözümleme ile Narkissos'u, yüzeyi ve derinliği değerlendirir. Suyun yansıtan bir düzlem olmasından öte Narkissos'u soğuran ve yok eden bir baştan çıkarma süreci olduğunu söyler. Ancak yansıma üzerine yapılan değerlendirmeleri reddederek yansıma kuramını<sup>7</sup> da zavallı bir konumda görür (Baudrillard, 2005b: 87). Baudrillard'ın Tuzak ve baştan çıkarma arasında kurduğu bağlantı da oldukça etkilidir. Baştan çıkaran kadın gücünün, erilin kurduğu tuzağa kendini düşürmesinden kaynaklanır. Böylelikle baştan çıkaran kadın, kendi arzusuna yakalanır ve bir tuzağa dönüşerek ve ondan keyif alır. Baudrillard, böylece tuzağın stratejisi ile baştan çıkarma stratejisinin aynılığı sonucuna varır. Sonra-

<sup>6</sup>M. Bilgin Saydam'ın eserinde Hillman'dan alıntılıdığı ifade ile "Mitoloji antik zamanların psikolojisi, psikoloji ise modern zamanların mitolojisidir." Konunun anlaşılması açısından daha geniş değerlendirmeler için bkz. M. Bilgin Saydam, (1997) *Delî Dumrul'un Bilinci*, İstanbul: Metis Yayınları, s. 45.

<sup>7</sup>Lacan'a göre: "Ayna Evresi'nde Ben (je) denebilecek bir şey ortaya çıkmış, ayrılmaya başlamıştır, ama bu sadece bir imkandır ve bu imkanı gerçekleştiren bir dolayım aktıdır; simge kullanmaktır. Çocuk, kültürel babanın, simgenin dünyasına girdiği oranda, annesi ile dolayimsız ilişkisini, eksiksiz solipsizmini yitirir, böylece de kendisini annesinden ayırt etmeye başlar. Kendisini annenin bir parçası (fallusu) olarak görmek yerine, annesinden kopmuş bir bütünlük olarak algılar. Ben'in ayrışması demek, Ben'in Ben olmayan'dan ayrışması demektir. Gerçekliğin gerçeklik statüsü kazanmasını koşullandıran süreç de budur zaten." yansıma kuramının daha geniş değerlendirme için bkz. Saffet Murat Tura (2010) *Freud'dan Lacan'a Psikanaliz*, İstanbul: Kanat Kitap, s. 76.

sında üretime bağlayarak bir değerlendirme yapar. Üretim çok fazla beceriye sahip olmadığını ve tek beceriyle yetindiğini aktarır. Üretim nesnelere ve gerçek işaretler üreterek iktidara sahip olur. Bu yorumun devamında çok çarpıcı bir değerlendirme ile baştan çıkarmanın ise tuzaklar ürettiği ve bu sayede bütün iktidarları ele geçirdiği vurgulanmıştır (Baudrillard, 2005b: 88). Semerkand'da Ölüm, ölüm ve baştan çıkarma arasında sıra dışı bir bağlam oluşturmaktadır.<sup>8</sup> İnsan kaderinden kaçamaz hatta bu çaba ile kaderine daha çabuk ulaşır. Bu çaba içinde insan kendi ölümünü arar. Bunu en başarısız eylemleriyle daha da çabuk gerçekleştirir. Bilinç dışının da devrede olduğu bu süreçte insan kendini Semerkand'taki hakikatte bulmaktadır. Şaşırtıcı olan buradaki hakikatler değil anlatının baştan çıkarıcılığıdır. Metnin devamında anlatının analizini yaparak meseleye bambaşka bir soluk getirilir. Baudrillard, anlatıdaki Semerkand randevusunun gerçekleşmemesi üzerinde durur: Askerin Semerkand'a gitmeme ihtimali bu randevuyu boşa çıkarabileceği gibi Ölüm'ün askerle karşılaşmasını safça anlatması da asıl baştan çıkarıcı unsurdur. Bu durum kendi ifadesiyle şöyledir: "Ölüm, nesnel bir kader değil bir randevudur. Kendisi bile bu randevuya gitmemelik edemez; çünkü o, bu randevunun ta kendisidir, yani oyunu kurmuş işaretler ile kuralların imalarıyla dolu buluşmasıdır. Ölümün kendisi bile bu buluşmanın masum bir ögesidir ve anlatıyı, ahlakçı bir kıssadan ya da ölüm itkisini

<sup>8</sup>"Pazardan dönerken Ölüm ile karşılaşan ve onun kendisini tehdit ettiğini sanan askerin öyküsünde olduğu gibi. Asker, hemen Kral'ın sarayına koşarak ondan en iyi atını kendisine vermesini ister; bütün gece boyunca at sürüp Ölüm'den kaçmak; uzaklara, çok uzaklara, ta Semerkand'a gitmek istemektedir. Bunun üzerine Kral, Ölüm'ü saraya çağırır ve en iyi kullarından birini korkuttuğu için onu azarlar. Ölüm, şaşkınlık içinde şu karşılığı verir: Niyetim onu korkutmak değildi. Askeri buralarda görmek beni şaşırttı için öyle yaptım; çünkü yarından sonra Semerkand' da buluşmak üzere sözleşmiştik." Bkz. Baudrillard, *age*, s. 91.

konu alan sıradan bir öyküden ayıran gizli ironisini masumiyetten alır; masumiyet bizim zihnimizde, hazzın yarattığı yüce ortamda bir noktaya dönüşür. Anlatının tinsel üslubu, ölümün hareketindeki noktayla zenginleşir; ölümün baştan çıkarıcılığıyla öykünün baştan çıkarıcılığı iç içe geçer." (Baudrillard, 2005b: 93). Baudrillard, Sır ve Meydan Okuma alt başlığında ise Kierkegaard'ın Baştan Çıkarıcının Günlüğü eserini merkeze alarak saptamalarına devam eder. Bu eserdeki baştan çıkarma bir bilmeceyi yani genç kız bir bilmece konumundadır. Bu bilmeceyi çözümü de başka bir bilmece olarak onun karşısına çıkmaktan geçer. Hikayedeki sıranın ifşa olmaması dolayısıyla hikayenin sonunda olması gereken cinsellik de ortaya çıkmamıştır. Kierkegaard sonucu bu şekilde bağlamamış hikâyenin son kelimesi de ortaya çıkmamıştır. Baudrillard bu eserin örgüsünden hareketle baştan çıkarılmanın en iyi baştan çıkarma yöntemi olduğunu ifade eder. Bu nedenle baştan çıkarılma sürecinde etken ve edilgen bir yapı olmadığı gibi özne nesne ilişkisi de ortadan kalkmaktadır. Baştan çıkarma her iki tarafta etkili olduğundan aralarında keskin bir ayırım da yoktur. Devamında baştan çıkararak kadının portresini çizmiş ve baştan çıkarmanın ona verdiği büyük gücü değerlendirmiştir (Baudrillard, 2005b: 98-120). Baudrillard, baştan çıkararak erkeğin ironik durumunu gündeme alarak erkeğin kendine güvenini ve onu bekleyen kaçınılmaz sonu yine biçimsel bir dille tasvir eder: "Kendilerine fazlaca güvenen söylemleri-örneğin, aşk stratejisi söylemini- bambaşka bir biçimde okumak gerekir: Bu söylemler, tümüyle akılcı bir stratejide, baştan çıkarma kaderinin araçları olmaktan öteye gitmezler ve bu kaderin hem kurbanları hem de sahneye koyucusudurlar. Nitekim, baştan çıkararak erkek de sanki tutkulu bir

labirentteymiş gibi eninde sonunda kendi stratejisinde yolunu kaybetmez mi? Sırf orada kaybolmak için yaratmamış mıdır bu stratejiyi? Üstelik, kendini oyunun ustası sandığı halde, stratejideki acıklı efsanenin ilk kurbanı o değil midir?” (Baudrillard, 2005b: 122). *Baştan Çıkarıcının Günlüğü*'ndeki kurgu, tanrısal müdahale olarak değerlendirilir. Bir nevi kadere de işaret eder ve aslında Kierkegaard'ın vermeye çalıştığı mesajlardan biri de budur. Ancak Baudrillard eseri mükemmel bir suç senaryosu olarak niteler. Eserin erkek kahramanı Johannes'in planlarının hiç aksamadan işlenmesini yapaylık olarak görür ve bunu Kierkegaard'ın kader vurgusuna bağlar. Kadın kahraman Cordelia kendi egemenliğine kurban gider. Burada dikkat çeken tespitlerden bir tanesi ise Johannes'in artık baştan çıkarma eylemini başardığını düşündüğü an onun zaferidir ve Cordelia artık ölmüştür (Baudrillard, 2005b: 123-125). Kierkegaard, felsefe tarihinde baştan çıkarma konusunda çığır açan bir perspektif sunmuştur. Yunan mitolojisinden başlayarak tanrı ve erkek arasında bir değerlendirme yapan Kierkegaard kadının konumunu belirlemeye çalışmıştır. Tanrı, erkeğin yaratılış sonrası kontrol edilebilir olması için doğrudan müdahale etmemiş bunu kadını yaratarak başarmıştır. Kierkegaard, devamında baştan çıkarma tuzağına düşmeyen erkeğin<sup>9</sup> zaferine işaret etmiştir. Simgesel düzeyde net bir söylem ile, bunu başaran erkeklerin tanrılardan daha lüks yaşadığını belirtmiştir (Kierkegaard, 2000: 125-126). Bu bakış açısıyla Hristiyan teolojisiyle örtü-

<sup>9</sup>“Ve tanrıların hilesi başarılı oldu, fakat her zaman değil. Her nesilde bu kandırmacanın farkına varan bazı erkekler, bireyler oldu. Kadının güzelliğini algıladılar, doğru, başka herkesten daha fazla fakat olup bitenlerden şüphelendiler. Ben bunlara erotik mizaçlar diyorum, kendimi de onların arasına koyuyorum: erkekler onlara baştan çıkarıcı diyorlar, kadınlarınsa onlara verdikleri bir isim yok; böyle bir tipi ağızlarına alamazlar. Bu erotik mizaçlar talihli olanlardır.” Bkz. S. Kierkegaard (2000), *Kahkaha Benden Yana*. Ayrıntı Yayınları, s. 125.

şen bir tutum sergilerken Kierkegaard diğer yandan kişisel yaşamından kesitleri de felsefi bir biçimsellikle açıklamaya çalışmıştır. *Baştan Çıkarıcının Günlüğü*'nün kahramanları olan Johannes ile kendisi; bir süre ilişki yaşadığı Regine Olsen ile Cordelia arasında önemli paralellikler kurmuştur. Her ne kadar kendisini de dâhil ettiği baştan çıkarma tuzağına düşmeyen erkek figürü üzerinde dursa da eski nişanlısı Regine Olsen'in yeni bir evlilik sürecine girmesi onu tekrar<sup>10</sup> kavramı üzerinde düşünmeye itmiştir. Bir süre sonra da tekrar üzerine yazılar kaleme almaktan geri duramamıştır. Baudrillard'ın Johannes'in baştan çıkarıcı olmayı başardığını düşündüğü anı zafer olarak yorumlaması Kierkegaard'ın erkeklerden daha üst konuma getirdiği baştan çıkaran erkek figürü üzerinden olmuştur. Ancak Kierkegaard'ın tekrar konusundaki tutumu ucu açık bir tartışma olarak kalmıştır.<sup>11</sup> Baudrillard, baştan çıkarma ve koleksiyonculuk / biriktirme fetişizmi arasındaki ilişkiye de değinmiştir. Ona göre “Koleksiyoncu öylesine bir kıskançlık içindedir ki, kendisine ait olan ölü nesnenin yalnız ve yalnız kendi tekeline olmasını ister ve o nesne sayesinde fetişist tutkusunu tatmin eder.” Devamında koleksiyoncun bir evreden sonra kendinin koleksiyonunu yaptığını vurgulamıştır (Baudrillard, 2005b: 150). Baudrillard düşüncelerini daha açık bir şekilde John Fowles'ın Koleksiyoncu romanı üzerinden ifade etmiştir. Romanın yazarı Fowles'ın da koleksiyonculuk üzerine görüşleri Baudrillard'ın yorumunun isabetli

<sup>10</sup> Tekrar üzerine ön değerlendirme için bkz. Kierkegaard, *age*, ss. 138-139.

<sup>11</sup>Baudrillard'ın “Nitekim, baştan çıkaran erkek de, sanki tutkulu bir labirentteymiş gibi eninde sonunda kendi stratejisinde yolunu kaybetmez mi? Sırf orada kaybolmak için yaratmamış mıdır bu stratejiyi? Üstelik kendini oyunun ustası sandığı halde, stratejideki acıklı efsanenin ilk kurbanı o değil midir?” yorumu Kierkegaard'ın Regine Olsen'den ayrıldıktan sonra içine düştüğü çelişkiyi açıklaması yönünden oldukça dikkat çekicidir. Baudrillard'ın strateji, süs ve baştan çıkaran erkek konularındaki görüşünün detayları için bkz. Baudrillard, *age*, ss. 121-122.

olduğunu kanıtlar niteliktedir. Keza Fowles, av-avcı üzerinden bu konuya farklı bir bakış açısı sunmuştur. Aslında bir av olduğunu farkında olmayan avcı pozisyonuyla durumu izaha çalışmıştır. Doğada toplama duygusuna vurgu yapmış bunu insanın sınırsız kibri ve gösteriş hevesiyle birleştirmiştir (Fowles, 2004: 422). Hem Baudrillard hem de Fowles baştan çıkarma ve biriktirme arasında bağlantı kurmuşlardır. Fowles, söz konusu düşünceleri Koleksiyoncu romanının kahramanı Frederick (Caliban) aracılığı ile şekillendirmiştir. Bir kelebek koleksiyoncusunun sadece kelebek biriktirmediğini çarpıcı biçimde anlatmıştır. Roman boyunca biriktirme ve sevilme istenci arasındaki rabıtayı anlatmaya çalışırken baştan çıkarma ile ölüm arasındaki gidiş gelişleri de ortaya koymuştur. Baudrillard eserini kural, düzen, holocauste ve baştan çıkarma ile bağlayarak tamamlar. Son olarak flozof nesnelere apaçık ortada olduğu dünyada baştan çıkarmanın açılması en zor kapıları dahi açan bir anahtar olduğunu ileri sürmüştür.

### Sonuç

Baudrillard'a göre baştan çıkarma hayatın merkezinde yer alan güçlü bir yapıdır. İnsanın baştan çıkma, baştan çıkarılma ile olan münasebeti dikkate alınırsa onun haklılığı su götürmez bir gerçektir. Hızın çok yüksek olduğu aynı oranda tüketimin inanılmaz düzeylere çıktığı çağımızda söz konusu kavram daha da dikkat çekici bir hâl almaktadır. Ona göre insanı baştan çıkartmayan bir şey ancak ve ancak korkutucu, hareketsiz ve cansız olabilir. Cesetler, gerçekle onun görüntüsünün karıştığı şeyler ve nesnelere bu şekilde değerlendirilebilir. Bir nevi illüzyon olarak değerlendirilen her şey insanı etkiler. Ancak illüzyonun yani baştan çıkarıcının olmadığı şeyler tekrar etmek

gerekirse bahsi geçen korkutucu ve cansız olandır. (Baudrillard, 2011: 66). Baudrillard'da illüzyon da baştan çıkarmayı anlamakta önemli yer edinmiş bir kavramdır. Eserlerinde bu kavramları, hem kullandığı dili biçimsel hale getirmek hem de kavramların birbiriyle olan ilişkileri üzerinden onları güçlendirmek ve etkili kılmak amacıyla kullanır. Herhangi bir şeyin anlam içermesini buna bağlar. Bunu da baştan çıkarma ve illüzyon üzerinden şu şekilde tanımlar: "Bir şeyin bir anlama sahip olabilmesi için bir sahne üstünde olup bitmesi ve bir sahneden söz edilebilmesi için de bizi peşinden sürükleyip götürecektir, baştan çıkartacak ve isyan ettirecek minimum bir illüzyon, bir düş gücü ve meydan okunacak bir gerçek olması gerekmektedir." (Baudrillard, 2011a: 84). Baudrillard'a göre ekonomi de müstehcenleşmiştir artık. B.N.P. adlı bankanın reklamları üzerinden yaptığı analizde yine baştan çıkarma üzerinden değerlendirmelerde bulunur. Söz konusu reklamda cebinizdeki paraya sabitlenmiş banka görevlisinin cinsel çekicilik denebilecek bir gösterimle insanlara sunulduğunu söyler. Ancak rakip bankanın, gülümseyenin banka görevlisi değil müşteri olması gerektiği üzerinden karşılık vermesi baştan çıkarmanın zekice ve ahlaksızca tasarlanmış bir örneğidir. Burada ekonominin müstehcen yanının sergilendiği üzerinde durarak baştan çıkarmanın ve müstehcenliğin yayılma alanlarını gözler önüne serer (Baudrillard, 2016: 59-60). Reklama dair düşüncelerini başka bir eserinde yine baştan çıkarma üzerinden ifade eder. Reklamlardaki ürün gösterimlerine eklenen bir miktar cinselliğin yanında satın alma ve elde etme edimleri bir oyun gibi tasarlanır. Devamında baştan çıkarma, ironi, müstehcenlik ve flört gibi unsurların birçoğu kullanılarak yapılır. Tüm bunlar hayatın her anında baş-

tan çıkarma, ayartma ve müstehcenliğin kol gezdiğini gösterir (Baudrillard, 2011b: 210). Bütün bu örnekler ve tespitler Baudrillard'ın aykırı ve farklı bir vizyonun temsilcisi olduğunu gösterir. Son derece karmaşık olan konulara, çok geniş bir yelpazeden bakarak açıklık getirmeye çalışmıştır. Klasik sosyal bilim bakışının dışında ancak söylemleriyle bu alanın merkezinde yer almıştır. Baştan çıkarma üzerinden çok ciddi bir yapı sökümlü yapmayı başarmıştır. Sıradan olan veya şeytani olarak görülen ama bir o kadar da insan ve toplum için merkezde olan kavramları yerli yerine oturtan bakış açısı geliştirmiştir. Ona göre baştan çıkarma hayatın her yerindedir.

### Kaynakça

Adanır, O. (2008). Simülasyon Kuramı Üzerine Notlar ve Söyleşiler. Ankara: Hayal Et Kitap Yayınları.

\_\_\_\_\_, (2010). Baudrillard. Say Yayınları

\_\_\_\_\_, (2015) Eski Dünyaya Yeni Bir Bakış Baudrillard, Berkes, Mauss ve Ülgener Üzerinden Kuramsal Bir Deneme, Ankara: Doğu Batı Yayınları

Altun, F. (2006). M. McLuhan ve J. Baudrillard'ın Medya Kuramlarının Karşılaştırmalı Çözümlemesi. (Yayımlanmamış doktora tezi). İstanbul.

Barthes, R. (2015) Roland Barthes, (Sema Rifat Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bircan, U. (2016). Kierkegaard'dan Baudrillard'a Baştan Çıkarma. Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi , 1 (29) , 60-82 . DOI: 10.17498/kdeniz.24561

Baudrillard, J. (2002). Tam Ekran, (Bahadır Gülmez Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

\_\_\_\_\_, (2005a) Simülakrlar ve Simülasyon, (Oğuz Adanır Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları

\_\_\_\_\_, (2005b). Baştan Çıkarma Üzerine, (Ayşegül Sönemzay Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

\_\_\_\_\_, (2005c). Anahtar Sözcükler, (Oğuz Adanır-Leyla Yıldırım Çev.). Ankara: Paragraf Yayınları.

\_\_\_\_\_, (2009). Gösterge Ekonomi Politikası Hakkında Bir Eleştiri, (Oğuz Adanır-Ali Bilgin Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

\_\_\_\_\_, (2011a). Çaresiz Stratejiler, (Oğuz Adanır Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

\_\_\_\_\_, (2011b). Nesnel Sistem, (Oğuz Adanır-Aslı Karamollaoğlu Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

\_\_\_\_\_, (2013). Foucault'yu Unutmak, (Oğuz Adanır Çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

\_\_\_\_\_, (2015). İlahi Sol, (Oğuz Adanır Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

\_\_\_\_\_, (2016). Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm, (Oğuz Adanır Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.

Bottero, J. (1992). Adem ve Havva: İlk Çift. G. Duby (Der.). Batı'da Aşk ve Cinsellik. (Ayşen Gür Çev.). (ss. 135-142). İstanbul: İletişim Yayınları

Fowles, J. (2005). Koleksiyoncu, (Münir H. Göle Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

\_\_\_\_\_, (2004). Zaman Tüneli Denemeler ve Notlar, (Süha Sertabiboğlu Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Kierkegaard, S. (2002). Baştan Çıkarıcının Günlüğü, (Süha Sertabiboğlu Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

\_\_\_\_\_, (2000), Kahkaha Benden Yana, (Nedim Çatlı Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Okuyan, H.- Taslaman, C. (2018). Jean Baudrillard'ın Simülasyon Kuramında Ayartma Kavramı. Din ve Felsefe Araştırmaları Dergisi,1(1), 29-45, <https://dergipark.org.tr/tr/pub/udfad/issue/40011/475674>

Saydam, M. B. (1997). Deli Dumrul'un Bilinci, İstanbul: Metis Yayınları.

Sombart, W. (2013). Aşk, Lüks ve Kapitalizm. (Necati Aça Çev.). Ankara: Pharmakon Yayınları. ss. 110-113.

Taş, S, (2020). Emile Durkheim'in Sosyolojik Anlayışında Toplumsal İş Bölümü, Sosyolojik Yöntemin Kuralları, Din, Anomi ve İntihar, Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, Cilt: 13, Sayı: 29, 442-449.

Toffoletti, K. (2014). Yeni Bir Bakışla, Baudrillard, (Yetkin Başkavak Çev.). İstanbul: Kolektif Kitap.

Tura, S. M. (2010). Freud'dan Lacan'a Psikanaliz, İstanbul: Kanat Kitap.

Resim 1: <https://literariness.org/2018/08/02/jean-baudrillard-and-film-theory/> (5/11/2021)

Resim 2: <https://www.idefix.com/Kitap/Bastan-Cikarma-Uzerine/Jean-Baudrillard/Felsefe/Felsefe-Bilimi/urun-no=0000000106086> (5/11/2021)

## Antik Yunan'da Seyirci – Performans İlişkisi

İpek ÖZGÜVEN<sup>1</sup>

### ÖZ

Antik Yunan'da dramatik performansların yaratım sürecinin en büyük motivasyonu seyircidir. Klasik ve Helenistik dönemde seyirci fenomeni, modern seyirci algısından oldukça farklıdır. Tarih boyunca nüfusuna oranla muhtemelen en çok tiyatro seyircisine sahip olan bu kültür ile ilgili incelenmesi gereken unsurlar sadece performansın öğeleri değil; aynı zamanda bu performanslar ile seyircisi arasında kurulan ilişkidir. Boş vakitlerinde, sadece kişisel eğlencesi için tiyatroya vakit ayırmaya çalışan seyirci ile Antik Yunan kültürünün sosyal, politik, dinsel ve sanatsal anlamda en büyük etkinliklerinden birine, senede bir defa katılma şansı bulan seyirci, birbirinden tamamen farklı deneyimler yaşar. Antik Yunan seyircisi için bu performanslar, sadece bir sanat yapıtından ibaret olamaz. Bu nedenle, seyircinin kendinden izler bulduğu bu tür ile arasındaki ilişki yakından incelenmeye değer görülmelidir.

**Anahtar Kelimeler:** *Antik Yunan, Seyirci, Performans*

### Audience – Performance Relationship In Ancient Greece

#### ABSTRACT

The biggest motivation for dramatic performances' creation process in Ancient Greece was the audience. The perception of audience phenomenon in Classical and Hellenistic periods is fairly different from modern audience. The notions to be examined about this culture, which probably has the largest audience throughout history compared to its population, are not only the elements of performance; but also the relationship between these performances and their audience. The audience trying to spare time for theater only for personal entertainment when they are free and the audience who has the chance to attend one of the biggest social, political, religious, and artistic events of the time once a year, have extremely different experiences. These performances cannot be just a work of art for the Ancient Greek audience. This is why the relationship between this genre and its audience who finds traces of itself in it, should be considered worthy of close examination.

**Keywords:** *Ancient Greece, Audience, Performance*

<sup>1</sup> Doktora öğrencisi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, [ipek.ozguven@gmail.com](mailto:ipek.ozguven@gmail.com), Orchid: 0000-0002-5526-3591  
Geliş Tarihi: 08 Mart 2022 Kabul Tarihi: 16 Nisan 2022  
Doi: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15004

## Giriş

Seyirci imgesi ve düşüncesi, dramatik performanştürlerinin yaratılma aşamasında tarih boyunca önemli bir itki rolü üstlenmiştir. Seyircisi olmayan bir performansın, yaratıcı güç, istek ve kalite bakımından oldukça eksik kalacağı öngörülebilir. Neticede izleniyor olma güdüsü, kendini birine/bir şeye ifade ediyor olma fikri ve beğenilme arzusu ortadan kalktığına, oyuncu için yaptığı işin cazibesi de ortadan kalkar. Tarih boyunca, performansın bağlı olduğu sosyo-kültürel anlam değiştiğiçe, seyircinin niteliği de sürekli değişmiştir. Dramatik türün doğuşundan önce, seyirci olgusu iki türlü algılanabilir. İlki, dans, *pompe*<sup>2</sup>, müzik ve atletik yarışmalar gibi performans türlerini izleyen seyirciler; diğeri ise adına düzenlenen ritüel, gösteri ve yürüyüş alaylarını izleyen tanrı. Antik Yunan dramatik performanslarında ise seyirci kavramı farklı boyutlar kazanmıştır. Bu çalışmada Antik Yunan'da dramatik türün doğuşu ile şekillenen seyirci-performans ilişkisi sosyal, felsefi, siyasi, mekânsal, fonksiyonel ve performatif açılardan incelenecektir.

## Seyirci – Performans İlişkisinin Farklı Açılardan İncelenmesi

Antik Yunan tiyatrosu, tanrı Dionysos adına düzenlenen ritüellerden türemiştir. Dramatik performansın, Dionysos için şarkılar söyleyen *dithyrambos* korosundan bir kişinin, korodan ayrılıp onlara cevap vermesi ile evrilen bir tür olduğu yaygın görüştür. Dionysos için düzenlenen tek performatif tür *dithyrambos* değildir; *eiresione*, *anchesterion*, *lenea* gibi birçok farklı ritüel de Dionysos adına düzenlenmiştir. Bu ritüellerin detayına girilmeyecektir; ancak hep-

<sup>2</sup> Antik Yunan'da belli bir noktadan başka bir belirli noktaya doğru düzenlenen dinsel yürüyüş alayı.

sinin doğum-ölüm, mevsim döngüleri, ekin hasadı gibi doğa konularını işleyen, katılımcıların müzik eşliğinde, esrime halinde dans edip, uygun ritüelleri gerçekleştirdikleri ve mitleri canlandırdıkları performanslar olduğu söylenebilir. Bu performanslarda seyirci, tanrıdır. Dramatik türün doğuşu ile birlikte izleyenler arasına insan-seyirci eklense de, Antik Yunan'da festivaller Dionysos adına düzenlenmeye devam ettiğinden; insan-seyircinin ötesinde ulaşılmak istenen, alandaki mevcudiyetini koruyan bir tanrı-seyirci de vardır. Fakat Dionysos her kadar performans alanının içinde kendine bir yer tutmuş olsa da, aslında Dionizyak olan, dramatik türde Apollonik olan ile dizginlenir. Önemli Antik Yunan kültür öğelerinden *agon*'un<sup>2</sup> izine bu çatışmada rastlamak mümkündür. Artık oyuncular kendilerini kontrol eder, esrime halinde değillerdir. İfade edilmek istenen, beden ve ruh ile olduğu kadar, söz ve akıl yolu ile de aktarılmak zorundadır; çünkü esas seyirci insandır. Ritüelde motivasyon tanrıya ulaşma iken; tiyatrodaki, sanatı ve yaratımı seyirciye sunma motivasyonu esastır. İzlenme içgüdüğü ile eyleme geçilir. Ancak dramatik tür ne kadar evrim geçirmiş olursa olsun, barındırdığı dinsel yanı göz ardı etmek mümkün değildir. Dinsel boyut varlığını oyunlar içerisinde sergilenen ritüeller ile de hissettirir. Oyun öncesinde kurban ritüelleri; oyunlar esnasında da seyircilerin çok aşına oldukları *libation* (şarap dökme), evlilik, cenaze, bilicilik gibi konularla ilgili ritüeller gerçekleştirilir. Modern seyirci için törensel atmosferden başka bir şey ifade etmeyecek bu ritüeller, Antik Yunan seyircisinin hayatının önemli bir parçasıdır. Aslında sahnede izlenen, bir anlamda tanrı adına düzenlenen bir tören olduğundan; seyirci bu törene gelirken bir Dionysos ritü-

<sup>3</sup> Antik Yunan'da çatışma, mücadele veya yarışma için kullanılan ve kültürlerinde önemli yer tutan bir terimdir.



eline katılacağıının farkındadır. Dolayısıyla oyunlar, seyirci için kurgusal olanı izlemenin ötesinde bir anlam ifade eder. Estetik, din ve işlevsellik bir arada sunulur.

Tanrı adına düzenlenen bu festivaller, Antik Yunan halkının sosyal hayatının da en önemli etkinliklerindedir. Attika'da her biri senede bir kez düzenlenen festivallerin en önemlileri Büyük Dionysia, Lenaia, Anthesteria ve Kırsal Dionysia'dır. Bunlar arasında en çok önem atfedilene ise, o dönemlerde en az Olimpik Oyunlar kadar popüler olan Büyük Dionysia'dır. Diğer festivallerler lokal olarak düzenlenirken, Büyük Dionysia pan-Helenik bir nitelik taşır. Seyirciler, deniz aşırı topraklardan bu etkinlik için gelir. Bu yüzden festival, yelkenle seyahat etmeye elverişli olan, Mart aylarına denk gelen *Elaphêboliôn*'da düzenlenir.

Büyük Dionysia'nın MÖ VI. yüzyılda 534 yılında (Biber, 2006: 64) düzenlenmeye başlamasının temel bir sebebi vardır. Peisistratos, daha önce bahsi geçen ve çoğu gizli olarak düzenlenen Dionysos ritüellerini resmileştirerek alt sınıfı yanına çekmek ister ve başarılı da olur. Dionysos inancının yayılması ile halkı aristokrat yöneticilerin yanından kendi safına çeker. Bu neden başlı başına, festivalin popüler olması için yeterlidir. Ancak bu aşamada seyirci henüz lokaldır. Büyük Dionysia'nın öneminin denizleri aşması ise Atina Uygarlığı'nın MÖ 480'li yıllarda gümüş madenlerini keşfetmesi ile gerçekleşir. Bu keşif ile çok büyük bir ekonomik güce sahip olan Atina Uygarlığı, kurduğu donanma ile Ege Denizi çevresinde bulunan toprakların hamisi konumuna gelir. Haraç karşılığında bu topraklara koruma sağlar. Artık çok güçlüdür ve bu gücü her alanda sergilemek ister. Mimari, kültürel, sanatsal anlamda gelişime çok önem verilir ve *Areopagus*, *Ode-*

*on*, *Parthenon*, Athena tapınağı gibi büyük yapılar inşa edilir. Yeni Atina'yı herkese göstermek gerekmektedir; bu yüzden de Büyük Dionysia'ya deniz aşırı topraklardan misafirler davet edilir. Yani seyirci artık, alt sınıf yandaşlığının kazanılmasının yanında, devletin erkini ispat edebileceği bir unsura da dönüşür.

Büyük Dionysia *proagon*<sup>3</sup> ve oyun hazırlıklarının yapıldığı gün hariç beş gün sürer. (Sparta Savaşları sırasında bir gün iptal edilir ve festival dört gün olarak düzenlenir. Ayrıca komedyanın MÖ 486, satirin ise MÖ 501 (Storey ve Allan, 2005: 8) yılından itibaren Büyük Dionysia'da sahnelenmeye başladığının göz önünde bulundurulması gerekir.) İlk gün yürüyüş alayları ve yirmi *dithyrambos* performansı düzenlenir. Yürüyüş alaylarında seyirciler de aktif katılımcılardır. En güzel kıyafetler giyilir, içkiler içilir, danslar edilir, kurbanlar kesilir. *Dithyrambos*'larda aktif katılımcı olarak yer alınmasa da; erkek seyircilerin hayatlarının bir döneminde bu korolardan birinde yer almış olması yüksek ihtimaldir. Yani seyircinin çok aşına olduğu bir türdür. İkinci gün beş komedya sahnelenir. Üç, dört ve beşinci günlerin her birinde ise üçer tragedya ve birer satir oynanır. Programın yoğunluğundan da anlaşılacağı üzere seyirciler beş tam gün boyunca bu festivale zaman ayırırlar. Yaygın görüş, seyircilerin sabahın ilk ışıkları ile birlikte ellerinde meşalelerle performans alanına giriş yaptığı yönündedir. (Kısıtlı kaynaklar ise giriş saatini daha makul olan 09.00-10:00 saatleri olarak gösterir.) Oyun alanına gelmeden önce, bütün gün devam edecek etkinlik süresince çok fazla acıkmamak için oldukça büyük bir öğün yenir. Seyirciler yanlarında şarap ve kuru yemiş, meyve gibi yemesi kolay atıştırmalıklar getirir. Tüm gün boyunca aynı

<sup>3</sup>Oyunların Odeon'da tanıtıldığı gün.

verde oturulur. Yanlarında minder benzeri yumuşak oturma gereçleri getiriyor olmaları muhtemeldir. Sürekli şarap içildiğinden, gün sonuna doğru artık seyircilerin sarhoş olmaya başladıkları öngörülür. Muhtemelen satir türünün genellikle üç tragedyanın ardından sahnelenmesinin nedeni de budur. Trajik atmosfer, eğlenceli bir oyun ile sonlandırılır. Seyirci tepkisini oyunlarda açıkça belli eder; bu durumda hem Atina demokrasi anlayışının, hem de içki içiliyor olmasının etkisi vardır. Roselli'nin belirttiği gibi, bir tragedya oyuncusunun hatası sonucunda, seyircilerin tepkileri ile performansın sonlandırıldığı (Akt. Aristoteles, 1455a21–29) veya komedyâ yazarı Platon'un Büyük Dionysia'da seyirciler tarafından çok başarısız bulunduğu için başka bir festivale atandığı anekdotlar arasında yer alır. (Akt. Csapo ve Slater, 1995: 135). Seyirciler oyunu beğenip beğenmediğini çeşitli sesler çıkararak veya ayak tabanlarını yere vurarak belli eder. Taşkınlık yapan seyirciyi uymak için ise güvenlik görevlisi olarak nitelendirilebilecek bir personel bulunur. Bu süreç, seyirciler açısından sadece sosyal ve dinsel bir önem arz etmez. Dramatik performansların sergilenme biçimi, aynı zamanda demokrasinin bir uzantısıdır. Yarışmaya katılacak olan oyunlar archon<sup>4</sup> tarafından belirlenir. Ardından 500 kişilik boulai<sup>5</sup>, her 10 deme'den<sup>6</sup> jüri adaylarını belirler. Her deme'nin jürisi kura ile belirlenir. Seçilen 10 kişinin oyları kapalı bir kaptan toplanır. Archon tarafından kura ile 5 oy seçilir; çoğunluk sağlanırsa kazanan belli olur. Çoğunluk sağlanamaması durumunda 2 oy daha seçilir, hala eşitlik söz konusu ise oylar 10'a tamamlanır. (Marshall ve Willigenburg, 2004: 90-91) performanslar ta-

mamlandıktan sonra en iyi oyunu belirler. Ancak jürinin en iyi oyunu seçmesinde, seyircinin performans esnasında verdiği tepkiler de çok etkili olur. Beğenisini dile getirme şansı bulan seyircide bir topluluk ruhu oluşur. Bu etkinliklerde, her sınıftan insan beş gün boyunca bir araya gelir. Atina vatandaşları, deniz aşırı topraklardan gelen Atina vatandaşı olmayan misafirler, yöneticiler, orta ve alt sınıf, efendilerinin izni ile köleler performanslara seyirci olarak katılım sağlarlar. Hatta hapisanede bulunan suçlulara bile bu beş gün boyunca özgürlük hakkı tanınır. Üstelik seyirciler arasında Sokrates, Perikles, Kleon gibi dönemin önemli insanları da bulunur; özellikle deniz aşırı topraklardan gelen misafirler için onların katılımı oldukça önemlidir. Oyunlara katılım konusunda tek soru işareti ise kadınlarla ilgilidir. Kadınlar, yürüyüş alaylarına katılabilir ancak dramatik performanslarla ilgili net bir bilgi yoktur. Öte yandan kadınların oyunları kesin olarak izlemediğine dair bir söylem de hiçbir kaynakta bulunmaz. Kadınların dramatik türlerde izleyici olamadıklarına dair varsayım, yukarıda adı geçen seyirciler sıralanırken (yöneticiler, köleler vb.) kadınlardan bahsedilmemesinden kaynaklıdır. Bunun yanı sıra, ekonomik durumunun yetersizliği nedeniyle tarla işçisi veya hizmetçi olarak çalışan kadınların dışındakiler, baba evinde ve daha sonra evlendikleri erkeğin evinde tecritte bulunurlar. Sadece kadınların katıldığı ritüel ve festivallere katılmaya hakları olduğu söylenir. Fakat yine de günümüze kalan yazılı kaynaklar bu yönde detaylı olarak incelendiğinde, festivallere katılabildikleri kanısına varmak da mümkün olabilir. Platon, Gorgias adlı eserinde dram sanatının, özellikle de tragedyanın "çocuklar, köle, özgür kadın ve erkeklerden oluşan demos'a hitap eden bir retorik türü" olduğunu söyler. Aynı söy-

<sup>4</sup>Antik Yunan'da polis'in yöneticisi, hakimi.

<sup>5</sup>500'ler Meclisi: Antik Yunan'da şehrin günlük işleriyle uğraşmak için görevlendirilmiş vatandaşların meclisidir.

<sup>6</sup>Polis'in kendi yerel yönetimi bulunan bölgelerinin her birine verilen ad.

lem Yasalar adlı eserinde de seyircinin tanımı yapılırken kullanılır. (Henderson, 1991: 138) MÖ V. yüzyılda yaşamış iki yazar Ste-simbrotos ve Ion'un anekdotlarında ise Aiskhylos'un Eumenidler adlı oyunundan etkilenen kadınların düşük yaptığı, Alkibiades adlı bir devlet adamının choregos<sup>7</sup> görevini üstlendiği bir oyuna katılırken giydiği kıyafetin hem kadınlar hem erkekler tarafından çok beğenildiği belirtilir. Plutarch ise, Atina'da sahnelenen yeni bir tragedya da kraliçeyi canlandıracak oyuncunun sahneye daha kalabalık bir mayetle girmek istediğini söyler. Oyunun choregos'u Melanthios ise oyuncuyu sahneye itip yüksek sesle şöyle der: "Phocion'un<sup>8</sup> karısını görmüyor musun? Dışarı çıktığında nasıl tek bir eşlikçiyle geziyor? Sen havalara girip kadınları yozlaştırıyorsun." (Henderson, 1991: 139) Bu anekdotlar daha ziyade MÖ IV. ve MÖ. III yüzyıllara ait olsa da, genel bir fikir oluşturmada yardımcı olabilir. MÖ VI. ve MÖ V. yüzyılların tiyatro mimarisi ile sonraki yüzyılların arasında da farklılıklar bulunur. Örneğin daha önce bahsi geçen gümüş madenlerinin bulunuşunun ardından giderek zenginleşen Atina Uygarlığı'nın mimari anlamda yapılanması MÖ V. yüzyılın sonlarını; 17.000 kişilik kapasiteye sahip olan Dionysos Tiyatrosu'nun tamamlanması ise MÖ 342-326 yıllarını bulmuştur. (Eyewitness, 2019: 97) Öncesinde tahta sıralardan oluşan theatron'a ancak 3.700-7000 kişi sığıldığı düşünülür. (Diğer deme'lerde<sup>9</sup> bulunan tiyatro yapıları önceleri 2.000-3.000 seyirci kapasitesine sahipken, ilerleyen yıllarda bu kapasite 5.000'e kadar artmıştır.) Büyük Dionysia'nın ilk düzenlenmeye başladığı MÖ 534 yılından MÖ 342 yılına kadar geçen süreçte, seyirci demog-

<sup>8</sup>Antik Yunan'da dramatik performansları finanse eden ve bunu bir devlet görevi olarak üstlenen zengin Atina vatandaşı.

<sup>9</sup>MÖ 350-MÖ 318 yılları arasında aktif çalışmış devlet adamı ve asker.

rafisinin oldukça fazla değiştiği öngörülebilir. İlk yıllarında bir tepenin eteğinde ve daha sonra bu eteğe kurulan tahta sıralarda, kesin kurullarla belirlenemeyecek bir seyirci kitlesi oturmaktadır. Sınırları esnek olan bu yapıda, tahta sıraların arkasında yer alan tepenin üzerine yerleşen, cinsiyet, sınıf ve ırk bakımından kontrolü sağlanmayan seyircilerin de yer aldığı düşünülebilir. Seyircilerden, bazı kaynaklarda sadece eğitilmiş ve elit kesimden oluşan bir kitle, bazılarında ise her kesimden katılımcının bulunduğu homojen bir kitle olarak bahsedilmesinin bu dönüşümden kaynaklı olması muhtemeldir. Mimari yapının değişimi ve genişlemesi ile birlikte oyunları sadece biletli seyirciler izlemeye başlar. Bu, tahta sıraların arka tarafında konumlanan biletsiz seyirciler ile bilet alan kesim arasında adaleti sağlamak için atılmış demokratik bir adım olarak görülebilir. Bilet uygulaması ancak MÖ V. yüzyılın ortalarında başlar. Bu yıllar, theoric adı verilen, ekonomik olarak bilet alamayacak olanların da oyunları izlemesini sağlayan fonun kurulması ile aşağı yukarı aynı zamana denk gelir. Biletler yaklaşık iki obol, yani o dönemde bir işçinin günlük yevmiyesinin üçte ikisi kadardır. Biletler, oturulacak koltuğun hangi galeriye ait olduğunu gösterir. Oturma düzeni aşağıdan yukarıya doğru hiyerarşiktir. En önde yöneticiler ve davetli misafirler yer alır; burada oturanların biletleri ücretsizdir. Her deme'nin kendine ait galerisi bulunur. Köleler, ücretleri efendileri tarafından ödenirse oyunları izleyebilirler; muhtemelen tüm gün boyunca ayakta dururlar. Kadınların seyirci olarak katılabildikleri senaryoda, en arka sıra onlara ayrılmıştır. Aristophanes'in Barış (MÖ 421: 962-967) adlı oyununda geçen aşağıdaki dizelerden de böyle olduğu anlaşılabilir: (İngilizce metin, daha iyi anlaşılabilmesi

için eklenmiştir.)

“TRYGAİOS - Sonra da arpa tohumlarını at seyircilere. (...then scatter the rest of the barley among the audience.)

KÖLE - Attım işte. ('Tis done.)

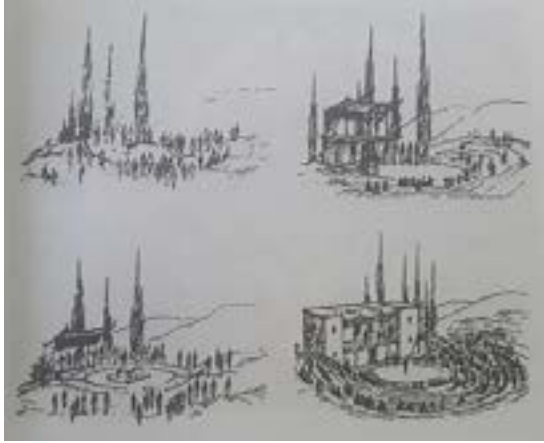
TRYGAİOS - Oldu mu? (Köleye) (You have thrown it?)

KÖLE - Elbette, bak şu seyircilere ne kadar çoklar,

Ama tohumsuz kalmış biri yok aralarında. (Yes, by Hermes! and all the spectators have had their share.)

TRYGAİOS - Kadınlar tohumsuzmuş.(But not the women?)

KÖLE - Onlara da kocaları versin bu gece. (Oh! their husbands will give it them this



Resim 1. Antik Yunan tiyatrosunun gelişme evreleri (Özdemir Nutku, 2011: 96-ek)

Bu aşamada seyircinin oturduğu alandan da bahsetmek gerekir. Yunan topraklarındaki ılıman iklim nedeniyle performansların açık alanda yapılması hiç de zor değildir. Oyun, orchestra adı verilen dairesel bir alanda gerçekleşir. Bunun temel iki nedeni, türün ritüelistik kökenleri ve seyircinin görüş açısından oyun alanının daha geniş bir kısmına yayılabilmesini sağlamaktır. Yani çember tercihi ile hem seyir imkanı hem de

oyunun ritüel niteliği arttırılır. Seyircilerin oturduğu alana ise görmek kelimesinden türemiş theatron ismi verilir. Theatron ilk etapta, seyircilerin dağın eteğine oturduğu alana, sonraları daha rahat oturmalarını sağlayan ve ikria adı verilen tahta sıraların bulunduğu alana, daha sonra ise, sabit bir yapı haline gelen tiyatro mimarisindeki mermer seyirci oturma alanına verilen ad olmuştur. Antik Yunan tiyatro mimarisinde seyircinin yer aldığı alanlara verilen isimlere kısaca göz atmak gerekirse:

Parados: Orchestra'nın iki yanında yer alan giriş-çıkış için kullanılan yollar (Oyuncular için de kullanılır.)

Theatron: Seyircilerin oturduğu yarım daire biçimindeki seyir alanı

İkria: Seyirciler için kurulan ahşap sıralar

Prohedria: İkria'dan sonra gelişen mermer seyir koltukları

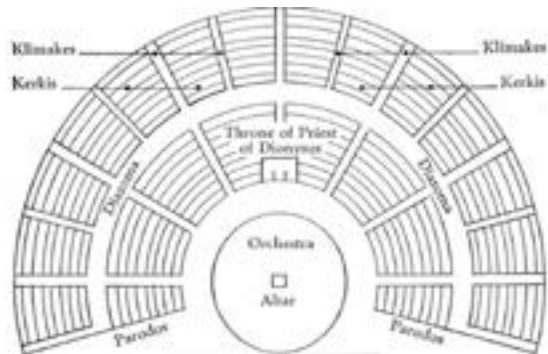
Proedria: En ön sırada yer alan, önemli seyircilerin yerleştirildiği tahtvari koltuklar

Kerkis: Theatron'da bulunan her bir bloğa verilen isim

Klimakes: Theatron'daki merdivenler

Diazoma: Seyirci bloklarını birbirinden ayıran yatay yollar

Epitheatron: Diazoma'nın üzerinde yer alan oturma sırası



Resim 2. Theatron düzeni  
 (<https://back-to-our-future.org/results-entry/the-ancient-greek-theatre.html>: 02.03.2022) Bu mimarinin gelinen son noktasında, bugün bile yapımında zorlanılan bir akustik kapasite bulunur. Orchestra alanının ortasında yere düşen bir demir paranın çıkardığı ses en arka sıradaki seyirci tarafından net bir biçimde duyulur. Antik Yunan tiyatro mimarisinin günümüze kalan en güzel örneği olduğu söylenen Epidaurus Tiyatrosu'nda Fiobonacci altın oranının kullanıldığı tespit edilmiştir. 34+21 sıra düzeneği kurulan bu yapıda sesin iletimi ileri düzeydedir. (Scott ve Marketos 2014: 27) Theatron'da kullanılan 30 derecelik açı, hem herkesin orchestra'yı rahat görünüşü, hem sıralara rahat tırmanışı açısından elverişli olması, hem de seyircinin daha iyi işitmesi için tasarlanmıştır. Seyircinin nasıl işittiğinin yanı sıra, ne işittiği de üzerinde durulması gereken önemli bir unsurdur. Seyirci, bugün anlaşılması zor müzikal niteliklere sahip bir metin dinler. Başka bir dile çevrilirken neredeyse tüm müzikalitesini kaybeden metin, Antik Yunan dilinden Yunancaya çevrildiğinde dahi büyük bir değişime uğrar. Hâlbuki orijinal metnin içindeki ritim, sahne üzerine yansıdığı anda aksiyonun da ritmini oluşturur. Bu ritmi kavrayabilmek için metin, sadece bir şiire yaklaşır gibi değil, dramatik bir şiire yaklaşır gibi çalışılmalıdır. Metinlerdeki her farklı ritim ve beraberinde getirdiği her ortak ses, her ortak nefes, oyuncuyu, performansını ve dolaylı olarak seyircinin seyir zevkini farklı bir boyuta taşır. Seyircinin sahnede izlediği ve duyduğu metin, aslında önceden de aşına olduğu bir mitin uyarlamasıdır. Konuya aşağı yukarı hâkim olursa da metin, yazar tarafından değiştirilmiştir. Örneğin Sophokles'in Kral Oedipus metninde gerçekler ortaya çıktığında Oedipus kendini kör eder;

ancak Odysseia'da Oedipus'un kendini kör etmesi söz konusu değildir. Bir başka örnek olarak Aiskhylos'un Agememnon adlı oyunundaki Helena karakteri ile Euripides'in Helena adlı oyunundaki Helena karakteri arasındaki farklılığa değinilebilir. Bahsi geçen ilk oyunda Helena eşini aldatan, savaşa sebep olan kötü bir karakterken, diğer oyunda eşine sadık, yanlış anlaşılmalı, iyi kalpli bir karakterdir. Her ne kadar metin farklı olsa da, oyunun öncesindeki hikâye aynıdır; seyirci için ortak bir hafızayı, ortak bir duyguyu ve ahlaki ifade eder. Antik Yunan halkı için mitler bugün algılanabileceğinden çok daha fazla anlam taşır. Kulaktan kulağa yayılan bu hikâyeler toplumun değerlerini oluşturur. Seyirci için izlenen hikâye, içinde bulunduğu topluluğun ortak kültürüdür. Yanı sıra, Atina seyircisinin sahnede izlediği oyunlar, yaşadıkları dönemin günceli ile ilgilidir. Oyunlar konularını mitlerden alır ve yakın tarihte yaşananlar ile birleştirilir. Örneğin, Aiskhylos'un Eumenedler metninde Orestes, Areopagus'ta yargılanır. Areopagus MÖ 460 yılında inşa edilmiş, oyun ise MÖ 458 yılında sahnelenmiştir. Şehir hayatındaki gelişmelerin yanı sıra yaşadıkları tarihi olaylar, güncel felsefi yaklaşımlar veya devletin erkinin gelen misafirlere kanıtlanması da oyunlara taşınan konular arasında yer alabilir. Örneğin Euripides, Atina'nın Milos adasına yaptığı çıkarmada, adanın tüm yetişkin ve genç erkeklerini öldürerek yaptığı zulmü zekice bir yaklaşımla Troyalı Kadınlar metni üzerinden anlatır. Yine Euripides'in Alcestes oyununda babasından kendisinin yerine ölmesini talep eden bir kahraman vardır. Bu, dönemin popüler felsefi yaklaşımlarından physis ve nomos'u<sup>10</sup> sahneye koymaktadır; eskinin yerine yeninin gelmesinin zamanlaması. Gelen konuklara ise

<sup>10</sup>Antik Yunan'da yazılı olmayan yasa, töre (nomos) ve doğa yasası kavramları (physis).

her fırsatta Atina'nın ne kadar demokratik ve yaşanılabilir bir yer olduğu kanıtlanmak istenir: Örneğin Euripides'in Medea'sı, sürüleceğini öğrendiğinde demokratik kent Atina'ya gönderilmeyi ister. Tüm bunlar seyircinin aşına olduğu, kendinden, kendi toplumundan ve tarihinden izler bulduğu, politize olmuş metinlerdir. Metnin yanı sıra performansların en önemli öğelerinden biri olan koro da seyircinin kendisini temsil eder. Seyirci, kendi sesini koro aracılığı ile duyar. Koronun kahramana verdiği tepkiler, seyircinin vereceği tepkilerdir; ortak sestir. Koro ahlaka uygun ve doğru olanı dile getirir, aşırılıkları eleştirir. Koro-solo oyuncu agon'unda, oyuncu kendini koroya anlatmaya çalışırken aslında seyirciye anlatmaya çabalar. Bu ilişki, Atina'nın demokratik yapısı ve seyircinin bu yapı sayesinde anlamaya ve dinlemeye ne kadar açık olduğu ile bağlantılıdır. Seyircinin izlediği koroda herhangi bir kimlik veya statü bulunmaz çünkü birliği temsil eder yani; seyircinin daha önce katılımcısı olduğu Dionysosçu bütünü. Sahnede izlediği ise, bu Dionysosçu yaklaşıma, Apollonik sanat unsurunun eklenmiş halidir. Nietzsche, koro hakkındaki görüşlerini şöyle dile getirir:

"Grek tragedyasında koro, güneşin en yüksekte olduğu anda eserlerini halk önünde dile getirir. Onun amacı, savaşların kahramanlıkla dolu olan yanlarını halka anlatmak ve politik unsurlarla ilintili olarak toplumsal olaylara değinmektir. Grek tragedyasındaki koronun, günümüz toplumlarında opera olarak adlandırılan sahnesel imgelemden farklı olmasının yanı sıra, tragedyaya seyircisi de kesin olarak modern seyirciden farklıdır. Çünkü Grek halkı, karşısında duran esere sanki gerçekten gözünün önünde canlanıyormuş gibi bakar." (Turanlı, 2009: 24) Koronun komedyaya türünde bir işlevi daha

bulunur: seyirci ile solo oyuncular arasında bir kalkan görevi üstlenmek. Komedyaya seyircisi de, tragedyaya seyircisi gibi tepkilerini oyun esnasında belli eder. Ancak bu sefer türün sağladığı atmosfer nedeni ile seyirciler daha rahattır ve oyun esnasında oyunculara sataşır. MÖ IV. yüzyılda sahne alan oyunculardan Theodoros bir anekdotunda "Seyirci insanı delirtebilir." demiştir. (Revermann, 2006: 161) Koro, bir anlamda da seyircinin dikkatini sahne üzerinde tutabilmesindeki en etkili unsurlardan biridir. Beş tam gün boyunca sahnede olanları dikkatle ve istekle izlemek oldukça zordur. Seyircinin dikkatini çekebilme ve sürekliliğini sağlamak için performansın görsel bir şölen sunuyor olması gerekir. Solo oyuncunun, seyircinin aşına olduğu bir metni tek başına oynayarak gerekli dinamizmi yaratması mümkün değildir. Sahnede, aylarca süren ensemble çalışmasının ürünü olan koronun uyumlu bütünlüğüne, dansına, şarkısına, görseelliğine, hareketine ihtiyaç duyulur. Sahne üzerinde, bireysel olandan ziyade kolektife odaklanmak daha caziptir. Koronun sahne üzerindeki devinimi ve önemi yüzyıllar içerisinde giderek azalsa ve çekiciliğini yitirse de türün ilk yıllarında "koronun dansında, fırtınalı bir akşamda denizdeki dalgalardan daha çok figür" kullanılır. (Ridgeway, 2015: 65) Seyircilerin, sahnelenen dans türlerinin çoğuna hâkim olması muhtemeldir. Atina vatandaşları eğitimlerinin bir parçası olarak gymnopaidai adı verilen dans dersleri alır. Ancak dans etmeyi bilen kişiler eğitilmiş ve erdemli sayılır. Dolayısı ile hem eğitimini aldıkları hem de kültürlerinin geniş bir alanında yer tutan (evlilik, cenaze vb.) dans türlerini sahne üzerinde izlemek, seyirciler için ortak bir kültürel paylaşım haline gelir. Performans, bugünkü gerçeklik anlayışından oldukça uzaktır. Yine de bu, dönem

seyircisinin gerçeklik anlayışından uzak olduğu anlamına gelmemelidir. Bu dekoruz (Dekor olarak sadece boyalı panolar ve ilerleyen yıllarda karakterleri uçurmaya, çeşitli şekillerde sahneye sokmaya yarayan makinalar kullanılır.), gündüz vakti hava aydınlıkken sahnelenen oyunlarda seyirci ile farklı bir bağ kurulur; çünkü performans alanı hem oyuncuların hem de seyircinin hayal gücüne bağlıdır. Seyir alanında, mekânın boyalı panolarla, zamanın ise metinle tasvir edildiği dairesel bir alan, renkler ve süslemelerle kodifiye edilmiş kostüm ve maskeler, yine kodifiye bir beden dili kullanan oyuncuların sergilediği performans ve onların da arkasında seyircinin yaşamdan ve tanrıdan uzaklaşmaması gerektiğini hatırlatan uçsuz bucaksız bir yeryüzü ve gökyüzü manzarası bulunur. Oyuncuların kullandığı beden dili, Antik Yunan halkının günlük, doğal beden dilinin daha büyük ve keskin haline benzer. (Taplin, 2003: 13) Tüm seyircilerin algılayabilmesi için daha dışavurumsal, daha estetize ve daha simgeseldir; bu tercih, yüzü maske ile örtülü oyuncunun söylediklerini ve duygularını seyirci için daha anlaşılır kılar. Oyuncu karaktere psikolojik açıdan yaklaşmaz; seyirci de bu bakış açısına ihtiyaç duymaz. Maske, her ne kadar gerçeklik algısını yıkıyor gibi dursa da, aslında oyuncunun canlandığı karakterin özünü, ethos'unu<sup>11</sup> yansıtan bir ifadesi vardır. Üstelik mekânın genişliği nedeniyle de, kullanılan maskeler, oyuncuyu hem görsel hem de işitsel anlamda seyirciye yaklaştırma anlamında işlevseldir. Tüm bu açık hava, dekor ve ışık eksikliği, beden kullanım tercihleri ve maske unsurlarına rağmen, seyirci izlediği performanstan fazlaca etkilenir; tragedyalarda oynanan oyuna saygı duyar, komedyada ve satirde oyunda yer alanlara sataşır. Perfor-

<sup>11</sup>Yunancada bir toplum ya da bir kişinin ahlaki değerleri ile şekillenen tutumu.

manslarda sahnelenen ritüeller esnasında kendini oyunun bir parçası gibi hissetmesi muhtemeldir. Örneğin cenaze ritüellerinde dizlerinin üzerine çöktükleri veya *exodos*<sup>12</sup> bölümlerinde ayakta bekledikleri öngörülebilir; böylece seyirci kendine performans içerisinde bir yer edinmiş olur. Bu türün kendi döneminde oldukça popüler olması ve seyircilerin dramatik performanslardan bu denli etkilenmesi elbette dönem filozoflarının da seyirci-performans ilişkisi üzerine düşünmesini beraberinde getirmiştir. Sokrates tragedyayı mantıktan uzak bulur çünkü gerçeği değil, güzel olanı gösterir. Bu yüzden seyirciyi baştan çıkarır ve aklını bulandırır; yani ona göre dramatik türden uzak durulması gerekir. Platon'a göre şiirler, şairlerin değil, tanrısal esinin ürünleridir. Taklidin taklidi olan ve hakikatten uzaklaştran bu tür, seyircinin ruhsal dengesini korumasını zorlaştırır. Çünkü tragedya seyircisi, izlediği performans karşısında duyduğu zevk ve acı ile karmaşık bir ruh haline sürüklenir; bu yaşanan katharsis'tir. Aristoteles'in aksine, Platon'un katharsis anlayışında insan, bir arınma yaşamaz; daha kötü ve mutsuz olur. Aristoteles'e göre ise dramatik türün seyirci için homeopatik bir boyutu vardır. Trajik kahramanın yaptığı hataları izleyen seyirci, kendi potansiyelini keşfedip bir arınma yaşar; Aristoteles'in katharsis'inin Platon'dan farkı budur. İnsanın tutkularını arttırmaz, aksine onlardan arındırır. Seyircinin oyun esnasında izlediği süreç sonucunda aydınlanması, Kerem Karaboğa'nın Oğuz Arıcı'nın sözleriyle aşağıda açıkladığı şekilde gerçekleşir:

"Aristoteles'e göre, ahlaki yetiler bakımından üstün ve iyi kabul edilen kahramanın bilmeden ya da yol açabileceği felaketlerin farkına varmadan gerçekleştirdiği trajik hata, onun verili toplum kurallarının, top-

<sup>12</sup> Antik koronun orkestradan çıkarken oyun bitiminde söylediği şiirli ezgi.

lumsal sağduyunun, sophrosyne (her şeyin aşırısından kaçınma) erdeminin dışına çıkan bir eylemde bulunmasının, yani aşırılığa yönelip oto kontrolünü yitirmesinin (hybris'in) bir sonucudur." (Akt. Karaboğa, 2008: 68)

## Sonuç

Neredeyse tüm antik kentlerde farklı büyüklüklerde de olsa, bir tiyatro yapısının bulunması Antik Yunanlıların bu türe ne kadar önem atfettiklerinin kanıtı niteliğindedir. Antik Yunan seyircisinin performans ile ilişkisi çok boyutludur ve bu boyutların çoğunu bugünkü seyirci-performans ilişkisi üzerinden anlamlandırmak mümkün değildir. Bu boyutlar dinsel, politik, sosyal, felsefi açılardan değerlendirilebilir. Bu etkinlikler her kesimden insanı bir araya getirebildiğinden, demokrasinin uzantısını temsil eder. Sahnelenen metinlerin politize edilmiş olması da, yakın tarihte yaşanan olayların oyun karakterleri üzerinden anlaşılabilmesi de bunun bir göstergesidir. Seyirciler beğenilerini dile getirebilir; kazananı belirlemede bir nevi karar mercii görevi edinir. Üstelik bu etkinlikler, devletin erkini deniz aşırı topraklara ispat edeceği bir güç gösterisidir. Politik yansımasının yanı sıra, seyirci, kendi kültüründen ve günlük yaşantısından da izler bulur. Performansın en önemli öğelerinden koro, seyircinin bir yansımasıdır; seyircinin ahlaki değerlerini temsil eder. Yunan kültürünün önemli unsurları olan arete, agon, katharsis, mimesis vb. kavramların izine metinde, performansta, mimaride rastlanabilir. Oyunlar konularını Yunan kültürünün değerli bir parçası olan mitlerden alır. Günlük ve dini ritüelleri de (libation, adak, cenaze vb.) sahnede izlemek mümkündür. Oyun öncesi ve esnasında yapılan ritüeller seyircinin yakından bildiği ve kendi hayatında uygula-

dığı ritüellerdir. Dolayısı ile kendini oyunun bir parçası gibi hisseder. Öte yandan, hem bu ritüeller, hem performansın Dionysos adına düzenlenmesi, hem de yer ile göğü buluşturan mimari ile tanrının varlığı hep hissedilir. Seyircinin ötesinde, bu performansları bir de tanrı izlemektedir. Seyirciler, bu gösterimlere gelerek esasında dinsel bir ritüele katılmış olurlar. Tüm bu bakış açıları göz önünde bulundurulduğunda Antik Yunan dramatik performanslarının seyircisi için ne denli önemli olduğu açıkça anlaşılır. Paylaşılan bu alan ve zaman, seyirciyi, sergilenen oyunların da ötesinde bir bütünün parçası yapar. Hem varoluşsal anlamda, hem de içinde bulunduğu toplumun ahlaki, demokratik, sosyal değerlerinin mekânsal yansıması anlamında seyirci kendisinden bir parça bulmuş olur.

## Kaynakça

- Anonim. (2015) The Ancient Greek Theatre. <https://back-to-our-future.org/results-entry/the-ancient-greek-theatre.html> (04.03.2022).
- Aristophanes. (MÖ 451). Peace <http://classics.mit.edu/Aristophanes/peace.html> (04.03.2022).
- Aristophanes. (1975). Barış. Barış Oyunları, İstanbul: Hürriyet Yayınları
- Bain, D. (1975). Audience Address in Greek Tragedy. The Classical Quarterly, 25(1), 13–25. <http://www.jstor.org/stable/638240> (02.03.2022).
- Biber, B. (2006). Mitos'tan Logos'a Geçiş Sürecinde Tragedyanın Önemi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eyewitness, DK. (2019). Athens and the Main-



land (Travel Guide), China: DK Eyewitness.

Henderson, J. (1991). Women and the Athenian Dramatic Festivals. *Transactions of the American Philological Association* (1974-), 121, 133–147. <https://doi.org/10.2307/284448> (02.03.2022).

Karaboğa, K. (2008). *Tragedya ile Sınırları Aşmak*, İstanbul: E Yay.

Katz, M. A. (1998). Did the Women of Ancient Athens Attend the Theater in the Eighteenth Century?. *Classical Philology*, 93(2), 105–124. <http://www.jstor.org/stable/270354> (02.03.2022).

Marshall, CW. ve Van Willigenburg, S. (2004). Judging Athenian Dramatic Competitions. *The Journal of Hellenic Studies*, 124, 90–107. <https://doi.org/10.2307/3246152> (05.03.2022).

Nutku, Ö. (2011). *Dünya Tiyatrosu Tarihi I*, İstanbul: Mitos Boyut Yay.

Revermann, M. (2006). *Comic Business: Theatricality, Dramatic Tecnique and Performance Contexts of Aristophanic Comedy*, Oxford: Oxford University Press.

Ridgeway, W. (2015). *The Origin of Tragedy*, Cambridge: Cabridge University Press.

Roselli, D. K. (2014). Publics and Audiences in Ancient Greek. *Meanings of Audiences, Comparative Discourses*, ed. Butsch, R. ve Livingstone S., London & New York: Routledge.

Scott, TC. ve Marketos, P. (2014). On the origin of the Fibonacci Sequence. 1-46.

[https://www.researchgate.net/publication/280223479\\_On\\_the\\_Origin\\_of\\_the\\_Fibonacci\\_sequence](https://www.researchgate.net/publication/280223479_On_the_Origin_of_the_Fibonacci_sequence) (04.03.2022)

Storey, IC. ve Allan, A. (2005). *Guide to Ancient Greek Drama*, New Jersey: Blackwell Publishing.

Taplin, O. (2003). *Greek Tragedy in Action*, London and New York: Routledge.

Turanlı, G. (2009). *Nietzsche’Nin Grekleri: Bir Tragedya ve Bir Kaos Ateşi Oyunu*, Yüksek Lisans Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.



## **İbsen'in Nora - Bir Bebek Evi Oyununun Monomit Kuramı ile Yorumlanması**

**Ebru Aracı<sup>1</sup>**

### **ÖZ**

Joseph Campbell'in *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* kitabında mitler üzerinde yaptığı kategorizasyon sonucunda mitlerin belli aşamalardan meydana geldiği görülmektedir. Her mitte bu aşamaların tamamı görülme de genel hatlarıyla benzerlikler bulunmaktadır. Campbell bu kategorizasyonu "Monomit" olarak adlandırmıştır. "Monomit" üç temel aşamadan oluşur. Bu aşamalar: "Ayrılma, Erginlenme ve Dönüş"tür. Henrik Ibsen'in yazdığı *Nora - Bir Bebek Evi* oyunun kahramanı olan Nora karakterinin oyun içindeki dönüşümü Joseph Campbell'in "Monomit" ismini verdiği formül aracılığı ile incelendiğinde formülün bu oyun için de geçerli olduğu görülmektedir. Oyundaki olaylar "Monomit" formülü ile incelenirken karakterler Jung'un arketipleri aracılığı ile ele alınacaktır. Çünkü mitlerin kategorize edilmiş hali olan formül arketiplerle de ilişkilidir. *Nora - Bir Bebek Evi* oyununun asıl kahramanı Nora ve onun etrafında bulunan diğer karakterlerin "Monomit" içindeki rolleri incelendiğinde "Monomit" in *Nora - Bir Bebek Evi* oyununda çalışan bir formül olarak kahramanın dönüşümünde nasıl karşılık bulduğu açıkça görülmektedir. "Monomit" kategorizasyonun alt aşamaları olan "Ayrılma, Erginlenme ve Dönüş"ün oyundaki karşılıkları incelendiğinde, oyunun kahramanı Nora'nın oyunun metninde gördüğümüz bilinç değişimi onu zamanının öncüsü bir kadın hakları savunucusuna dönüştürecektir.

**Anahtar Kelimeler:** *ibsen, nora, campbell, monomit*

---

<sup>1</sup>Dr Öğretim Üyesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İstanbul Devlet Konservatuarı, Sahne Sanatları Bölümü, Tiyatro Anasanat Dalı. E posta: [ebru.soyuerden@msgsu.edu.tr](mailto:ebru.soyuerden@msgsu.edu.tr), Orchid : 0000000274976466  
Geliş Tarihi: 31 Ekim 2021 Kabul Tarihi: 08 Şubat 2022  
Doi: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15005

## ***Interpretation of Ibsen's Nora - A Doll House With Monomite Theory***

### **ABSTRACT**

As a result of Joseph Campbell's categorization of myths in *The Hero's Journey*, it is seen that myths occur in certain stages. Although not all these stages are seen in every myth, there are similarities in general terms. Campbell called this categorization "Monomite". "Monomite" consists of three basic stages. These stages are: "Separation, Initiation and Return". When the transformation of the character of Henrik Ibsen's Nora, the protagonist of the play *Nora - A Doll's House*, is examined through the formula named "Monomite" by Joseph Campbell, it is seen that the formula is also valid for this play. While the events in the play are examined with the "Monomite" formula, the characters will be handled through Jung's archetypes. Because the formula, which is the categorized form of myths, is also related to archetypes. When the role of Nora, and the other characters around her in "Monomite" are examined, it is clearly seen how "Monomite" corresponds to the transformation of the hero as a working formula in the play *Nora - A Doll's House*. When the game's equivalents of "Separation, Initiation and Return", which are the sub-stages of the "Monomite" categorization, are examined, the consciousness change that we see in the text of the play, Nora, will turn her into a pioneering women's rights defender.

**Keywords:** *Ibsen, Nora, Campbell, monomite*

## Giriş

Henrik Ibsen'in 19. yüzyıl başında yazdığı *Nora - Bir Bebek Evi* (1942) oyunu; o günün koşullarına göre iyi bir eşe ve iki çocuğa sahip, orta sınıfa mensup Nora'nın; sahip olduğu aileyi ve bulunduğu toplumsal statüyü bırakarak kendini aradığı bir yolculuğa çıkmasını anlatır. Bu eylemi Nora'yı çağının öncüsü olarak kadın haklarının savunucusu haline getirmektedir. Çünkü Nora kendi zamanı içinde hiçbir kadının yapmayı düşünmediği bir eylemi gerçekleştirmiş ve böylece bir kadın kahraman olarak örnek oluşturmuştur. Onun bu eyleminin temelindeki itki, Viktorya dönemi ahlak anlayışının biçimlendirdiği sosyal yaşantıda, kadınların üstlenmek zorunda kaldığı sevgili, eş ve biricik kız çocuğu rollerinin altında yaşayan gerçek benliğini keşfetme isteğidir. Birinci perde; evli ve 3 çocuklu bir kadın olan Nora'nın ev yaşantısının resmedilmesiyle başlar. Cebinde, kendine yasaklanan kurabiyeleri gizlice yiyen ve eşi tarafından kendisine "sincabım", "minik kuşum" diye hitap edilen Nora son derece mutludur. Eşi bankaya yönetici olarak atanmıştır. Bu ilk sahnede kocasının ona, sanki evin dördüncü bir çocuğu gibi davrandığını görülmektedir. Torwald Helmer karısına çok para harcadığını, kadın olduğu için para hesabını bilmediğini söylemektedir. Bir sonraki sahnede ise Nora'nın arkadaşı Madam Linde'nin onu ziyaret etmesiyle Nora'nın herkesten sakladığı sırrı ortaya çıkmaktadır. Bir süre önce kocasının hastalığı nedeniyle bir seyahat yapmaları tavsiye edilmiştir. Nora da bu yolculuğu karşılayabilmek için borç almıştır, bu sayede kocası iyileşmiştir. Bu sırrı kocasına söylememiştir, Madam Linde'nin gerçeği kocasına söylemesi yönün-

deki ısrarına rağmen bunu yapmayacağını belirtir. Arkadaşı Madam Linde, Nora'dan Thorwald'ın bankasında iş bulmasında destek istemektir. Nora, Madam Linde'nin bu isteğini eşine iletir ve olumlu bir yanıt alır. Thorwald'ın bankasında çalışan Krogstad ise iş hayatından yaptığı hatalardan ötürü sevilmeyen biridir. Thorwald Krogstad'ı işine son verecektir. Krogstad bankadaki işini koruyabilmek için Nora'yı borç aldığı söylemekle tehdit eder. Ancak sorun sadece alınan borç değildir. Nora'nın borç alabilmesi için babasının imzası gereklidir ve babasının imzası onun ölümünden birkaç gün sonra Nora tarafından atılmıştır. Krogstad Nora'yı bu sahte imza konusunu ifşa etmekle tehdit eder. Nora ikinci perde boyunca bu tehdit altında ezilmektedir. Krogstad olanları yazdığı mektubu Thorwald'a yollayacaktır. Kocasının bu suçu üstüne alacağını düşündüğünden kendini öldürmeyi planlamaktadır. Arkadaşı Madam Linde önceden tanışıklığı sayesinde Krogstad'ı ikna etmeye çalışacağını söyler, ama Krogstad'a ulaşamaz. Üçüncü perde ise Madam Linde ve Krogstad'ın birbirlerine duygusal olarak açılmaları, şartlar sonucu bir araya gelmeleri ve bir çift olmaları ile başlar. Bu ikilinin bir araya gelmesi Krogstad'ı fikrinden vazgeçirse de mektup yine de Thorwald'ın eline geçer. Thorwald, Nora'yı suçlar ve onun elinden çocukları alacağını, hayatlarını mahvettiğini söyler. Krogstad'ın senedi geri gönderdiği ve pişman olduğunu anladığında ise rahatlar. Ancak Nora tüm yaşadıkları sonucunda değişmiştir, kocasının kendine bir yabancı olduğunu anlamıştır. Bu koşullar altında evinde kalamayacağını anlayan Nora'yı ikna etmeye çalışan Thorwald'ın ne olursa birlikte olabilecekleri sorusuna verdiği yanıt, onun kararlılığını gösterir niteliktedir; *"O kadar değişmemiz lazım ki ancak bu böyle olursa, aramızdaki*

*müşterek hayat, hakiki bir evlilik sayılabilir.*" (İbsen, 1942: 222) Nora kocasının ısrarına rağmen kararından dönmez ve evini terk eder. Oyunun yazıldığı tarihlerde kadınların sahip olduğu toplumsal hakları göz önüne alır ve yine döneminde İbsen'in çıkan tartışmalar sonunda oyununa alternatif bir son yazması gerçeğini de göz ardı edersek; Nora'nın hikâyesi, bir kadın kahraman olarak birçok feminist yazar ve eleştirmen için önemli bir yere sahiptir. Nora'nın macerası aralarında Anne Marie Rekdal'ın 'Et Et Skjær av uvilkårlig skjønnet: Henrik Ibsens Hedda Gabler', Torri Moi'nin "Henrik Ibsen and the Birth of Modernism: Art, Theater, Philosophy", Joan Templeton "İbsens Women", Elaine Hoffman Baruch'un "Ibsen's Doll House: A Myth for Our Time" gibi çalışmaların bulunduğu bir çok esere kaynaklık etmiş, oyun için sayısız sahneleme yapılmıştır. Çubukçu, M.'nin (2019). "Nora, bir bebek evi" oyununun ilk altmış yılının sahnelenme tarihçesi " isimli çalışmasında Cumhuriyetin ilk yıllarından itibaren ülkemizde sahnelenen bir oyun olduğu belirtilmiştir.

Ancak bu çalışmada *Nora - Bir Bebek Evi* oyununun incelemesi feminist teori üzerinden değil; daha önce inceleme yapılmamış bir bağlam üzerinden, Joseph Campbell'in (2013) *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* eserinde bahsedilen "Monomit" formülü ile yapılacaktır. Oyundaki baş kahraman Nora karakteri Campbell'in ele aldığı kahraman miti açısından incelenecektir. Nora'nın öyküsünün günümüzde de güncelliğini sürdürmesi ve oyunun halen sıkça sahnelenmesinin temelinde, oyunda günümüz kadınlarına ilham veren çağının öncüsü bir kadın kahramanın bulunmasıdır.

Oyunun edebi kurgusu incelendiğinde kar-

şımıza çıkan önemli bir nokta da oyundaki aşamaların ve olayların Campbell'in "Monomit" formuna uyum sağlamasıdır.

### Yöntem

Bir tiyatro metni olarak kaleme alınmış eserin, "Monomit" ile açıklanabilmesi için Nora ve oyundaki diğer karakterlerin öncelikle Jung'un ele aldığı "Anne", "Gölge" vb. arketiplerle ele alınması ve olayların evrensel boyutunun ortaya konması gerekmektedir. Bunun yanı sıra oyunun içinde bulunan sahneler ve karakterler hem içerik hem de biçimsel olarak Campbell'in "Monomit"i göz önüne alınarak incelendiğinde, formülde bulunan aşamaların oyunda karşılık bulduğu görülmektedir. Oyunun sahneleri, adım adım "Monomit" formülü altındaki alt başlıkların ayrıntılı olarak örneklenmesiyle değerlendirildiğinde, Nora'nın bir kadın kahraman olarak önemi ön plana çıkmaktadır. Toplumda kadınların hak arayışları ve kendi hayatlarını inşa etmeleri konusunda bir örnek teşkil eden Nora'nın eyleminin gerekçelerinin açıklanması, o gün tohumları atılan, kadınlar için halen güncelliğini koruyan özgürleşme ve birey olma kavramları açısından önem arz etmektedir. Oyunun günümüzde hala güncel olması, sahnelemek için tercih edilmesi ve Nora karakteri ile ilgili yapılan akademik çalışmaların sürmesinin temelinde, mitlerin de içerisinde yatan formülün aşamalarının, oyunda da aynı biçimde karşımıza çıkıyor olması yatmaktadır.

### Bulgular ve Tartışma

Campbell *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*'nda, eksen olan kahramanı bizim benliğimizin simgesi olarak ele almış ve şöyle tanımlamıştır: "yerel ve kişisel sınırlamalarla

*çatışarak onları aşmış ve genel geçerliği olağan insani biçimlere ulaşmış olan kadın ya da erkektir*” (2013: 30). Emre Ahmet Seçmen; Campbell’in kahramanları yerel-evrensel, sıradan-seçilmiş olarak ikiye ayırdığını ve yerel kahramanların kendi halklarına, evrensel kahramanların tüm dünyaya mesaj getirdiğini belirtmektedir. *“Yerel kahraman, kişisel zorbalara karşı üstünlük elde ederken, evrensel kahraman macerasından dönüşte, bir bütün olarak toplumunun yenilenme araçlarını getirir. Sıradan kahraman bir sınavdan geçerken ve bu sınav sonucu kahramanlığını ispat ederken, seçilmiş olan herhangi bir engelle karşılaşmaz”* (Seçmen, 2014: 16). İbsen’in Nora’sı kahraman olarak kadın haklarının savunucusu olması bakımından evrenseldir. Aynı zamanda sorunlarının, birçok kadının güncel yaşantısında karşılaştığı ortak sorunlar olması ve temsil ettiği sınıf bakımından da sıradan bir kadındır.

Campbell kahramanların benzer olayları yaşadığını, benzer sınavlardan geçtiğini, benzer kişiler ile karşılaştığını belirtmektedir. Campbell bu aşamaları “Ayrılma, Erginlenme ve Dönüş” (2013: 42) olarak ifade etmektedir ve tüm bu aşamalar “Monomit”in çekirdek birimini oluşturmaktadır. Campbell’in sınıflandırmasına göre üç temel aşamanın altında bazı alt aşamalar vardır. Tüm mitolojik hikâyelerde bu alt aşamaların hepsi olmasa da birçoğu bulunmaktadır.

“Ayrılma” ya da yola çıkma olarak ele alınan bölümde beş alt başlık bulunmaktadır. İlk karşımıza çıkan alt başlık “Maceraya Çağrı”dır ve kahramanın o macera için seçilmesinin nedenlerinin görüldüğü aşamadır. Ardından “Çağrının Reddedilişi” gelir, kahraman öncelikle kendini çağı-

ran bu maceradan kaçınır. Ardından gelen “Doğaüstü Yardım” alt aşamasında ise kahraman bu macerada kendisine destek olan kişi, durum ve olaylarla beklenmedik bir biçimde desteklenecektir. Maceraya atılması için geçmesi gereken ilk zorluk olan “İlk Eşiğin Aşılması” alt aşamasında, kahraman bu eşiği geçmesine engel olan eşik bekçilerini alt edecektir. “Ayrılma”, kahramanın dış dünyadan uzaklaşarak olgunlaştığı “Balınanın Karnı” alt aşaması ile sona erecektir. Ayrılma aşamasının ardından “Erginlenme” için altı alt aşama bulunmaktadır. Bu alt aşamalar ise “Sınavlar Yolu”, “Tanrıça ile Karşılaşma”, “Baştan Çıkarıcı Olarak Kadın”, “Babanın Gönlünü Alma”, “Tanrılaştırma”, “Nihai Ödül” aşamalarıdır (Campbell, 2013: 48). “Monomit”in son aşaması olan “Dönüş” ise “Dönüşün Reddedilişi”, “Büyük Kaçış”, “Dışarıdan Gelen Kurtuluş”, “Dönüş Eşiğinin Aşılması”, “İki Dünyanın Ustası”, “Yaşama Özgürlüğü” (Campbell, 2013: 49) olarak altı alt aşamadan oluşur.

Campbell mitolojinin evrensel temalarının “*edebiyatın ve sanatın arkasında*” olanları bize gösterdiğini hatta hayatlarımız hakkında bize bilgi verdiğini söylemektedir (2009: 31). Mitlerin dört temel fonksiyonu olduğunu söyleyen Campbell’e göre bu dört fonksiyondan biri de sosyolojik fonksiyondur ve bu fonksiyonun amacı “belli bir sosyal düzeni” desteklemektir (2009: 53). Mitler ile ilgili bir çalışma yapan Mircea Eliade, *Mitlerin Özellikleri* isimli eserinde mitlerin yapısını ve işlevini açıklarken mitlerde doğa üstü varlıkların hikâyelerinin olduğunu anlatmakta, bir olgunun yaşama mitler sayesinde nasıl geçtiğini söylemektedir. Böylece mitlerin bilinmesi sayesinde nesnelere kökeni de bilinmektedir (Eliade, 1993: 23).

Bu hikâyelerde yani mitlerde bazı benzerlikler bulunmaktadır. Bu benzerliklerin temelinde insan ruhunun, zaman ve koşul gözetmeksizin, benzer olması nedeni yatmaktadır. Campbell (2009: 77) bu benzerliklerle ilgili şu açıklamayı yapmaktadır: "(...) *O ruh insan bedeninin aynı organları aynı güdülere aynı dürtülere aynı çelişkilere aynı korkulara sahip tüm insanlarda özünde aynı olan iç deneyimidir. Bu ortak zeminden Jung'un arketip adını verdiği mitlerin ortak düşünceleri ortaya çıkmıştır. [...] bunlar zeminel düşünceler de denilebilecek temel düşüncelerdir. Jung bu düşüncelerden bilinçaltı arketipleri olarak söz etmiştir. Terim olarak 'arketip' daha doğru daha iyi çünkü temel düşünce zihinsel bir işi çağırırır. Bilinçaltı arketipi, geliş yerinin aşağısı olduğu anlamına gelir. [...] tüm dünyada ve insanlık tarihinin farklı dönemlerinde bu arketipler ya da temel düşünceler farklı kostümler altında görülmüştür. Kostümlerin farklı olması, çevresel ve tarihsel koşulların bir sonucudur.*"

Campbell gibi Karl Gustav Jung da mitlerdeki tekrarların kolektif bilinçaltındaki arkaik imgelerin belli bir kültüre ait olarak tanımlanan özelliklerin ve folklorun hikâyelere yansımaları ile gerçekleştiğini söylemektedir. Arketipler Jung ve Campbell'in de ifade ettiği gibi; insanın doğasıyla semboller aracılığıyla bağlantı kurmayı sağlamaktadırlar. Jung "*arketiplerin içerik olarak değil biçimsel olarak*" (2005: 21) oluştuğunu söylemektedir. Maddi varlıktan bağımsız olan arketip biçimsel bir yapıdır ve bu nedenle de bir arketipin birden çok sayıda karşılığı olabilir (Jung, 2005: 21). Jung'un ele aldığı masal ve destanların konu ettiği evrensel olarak "*kolektif bilinç dışı*" kavramından hareketle ele aldığı temel arketipler "*Anne*", "*Yeniden Doğuş*", "*Ruh*" ve "*Hilebaz*" arketipleridir. Pla-

ton'un felsefesinde de söz edilen bu tüm insanlığın ortak arketipleri mitlerde ve mitolojik hikâyelerde karşımıza çıkmaktadır. Mitolojik öykülerin hatta dini hikâyelerin arketiplerine, insanlığın evrenselliği çerçevesinden bakarsak benzer arketipleri günümüz edebiyat eserlerinde de bulmak mümkündür. Bunun altında insanoğlunun tarihindeki tüm hikâyelerin, sözlü ve yazılı olarak bu ortak imgeler sayesinde iletilmesi yatmaktadır. Campbell, *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* (2013) eserinde ortaya koyduğu üzere, insanlığın hikâyelerinin "*Monomit*" olarak adlandırdığı tek bir formülasyon ile aktarıldığını ve mevcut tüm anlatılanların bu mitin zamanla biçiminin değişmesi sonunda oluştuğunu söylemektedir. Campbell'e göre mitler birbirine benzerdir, bu savın kökeninde de bu mitleri üreten zihinlerin benzer olması gerçeği yatmaktadır (Kesti'den aktaran S. Alıç ve F. Alıç, 2014: 187).

Jung'un belirttiği dört arketipten biri olan anne arketipinin olumlu ya da olumsuz birçok karşılığı bulunmaktadır. Bu arketip sadece anne değil büyükanne; üvey anne, dadı, bilge kadın, tanrıça, Bakire Meryem vb. birçok başlık altında ortaya çıkabileceği gibi kuyu, mağara, vaftiz kabı gibi oyuntulu biçimler ve kavramlar ya da faydalı bir hayvan da olabilir (Jung, 2005, s. 22). Yine Jung'a göre annelik arketipinin özellikleri şunlardır: "*(...) Anne arketipinin özellikleri 'annelik' ile ilgilidir: dışının sihirli otoritesi; aklın çok ötesinde bir bilgelik ve ruhsal yücelik; iyi olan, bakıp büyüten, taşıyan, büyüme, bereket ve besin sağlayan; sihirli dönüşüm ve yeniden doğuş yeri, yararlı içgüdü ya da itki; gizli, saklı, karanlık olan, uçurum, ölümler dünyası, yutan, baştan çıkarıcı ve zehirleyen, korku uyandıran ve kaçınılmaz olan* (Jung, 2005: 22)".



Anne arketipinin tezahürlerini ele alırken Jung, başlıca amacı çocuk doğurmak olan “Kızın Anne Kompleksi”nden bir başlık olarak bahsetmektedir (2005: 22). Anne arketipi başlığı altında ele alınan “Anne Kompleksi” bağlamında değerlendirilen bu kadınların hayatındaki her şey çocukları doğduktan sonra ikinci plana atılmış ve hayatın merkezine çocuklar alınmıştır. Jung “Anneyle Özdeşleşen” diye tanımladığı bu gruptaki kadınları pasif birer gölge olarak tanımlar ve bu tür kadınlar sürekli masum rolü oynadıkları için, erkeklerin erkekliklerini üstün konumda hissetmelerini sağladıklarını söyler. Kadınların masumlğunun ardındaki tüm yetersizlikleri, bilgisizlikleri ve bunlar gibi eksik yönleri erkeklerin onları koruyup kollamalarına ve şövalye rolü oynamalarına neden olur. İşte bu “Anne Kompleksine” sahip kadınlar erkeklerin erkekliklerini olumlamasını sağlar (Jung, 2005: 29). Oyunun başında evinde kocasının onun yediği yemeklerden kıyafetlerine kadar karar verdiği, kendini çocuklarına adanmış olan Nora bu “Anne Kompleksi” ve “Annesiyle Özdeşleşmiş” arketipinin davranışları içerisindedir. Kocasını Thorwald ise oyunda bahsedildiği gibi onun masumiyeti, saflığı, bilgisizliği karşısında ona katlanmaktadır. Örneğin kurabiye yemesine engel olmak ister, onun kurabiye yediğini gördüğünde ise onu azarlasa da daha sonra affeder. Böylesine savunmasız, aciz bir varlık karşısında her erkek gibi kendini güçlü hissetmektedir. Nora’nın aciz hali onda merhamet uyandırmaktadır. Ancak oyun boyunca yaşadıkları ile farklılaşan Nora bir dönüşüm geçirerek “Anneye Karşı Aşırı Direnç” gösteren, yine anne arketipi altında kategorize edilen başka bir arketipe dönüşecektir. Jung “Anneye Karşı Direnç” arketipi adı altında geçen bu kadınların eylemlerini asla annelerine benzemek is-

temeyen olarak tanımlar. “Böyle bir kız ne istemediğini çok iyi bilmesine rağmen, yazgısının nasıl olmasını istediği konusunda genellikle bir fikri yoktur; tüm içgüdüleri anneyi reddetmek üzerine yoğunlaştığı için, kendine ait bir yaşam kuramaz” (Jung, 2005: 31). İşte bu noktada Nora kendini bulmak, kimliğini gerçekleştirmek adına bir yolculuğa çıkacaktır ve kendini bir bütün olarak inşa edecektir.

Campbell’e göre kahraman, tıpkı Nora’nın yaptığı gibi, kendiyi aynı konumda olanların cesaret edemediği bir yolculuğa başlatacaktır. Nora’nın evini terk ettikten sonra nereye gittiği oyunda söylenmez. Ibsen’e de sıkça sorulan bu sorunun yanıtı net değildir. Nora’nın yolculuğu dış dünyada devam ediyor olsa da aslında bu yolculuk onun içsel yolculuğudur.

Nora, kendine biçilen rolleri oyunun finalinde fark eder. Laura Kipnis’in de belirttiği üzere, “*Feminizm, kadınların kendi yetersizliklerine ilişkin miti yıkmaya kendini adanmıştır*” (Kipnis’den aktaran Salman, 2012: 145). Böylece Nora daha önce üstlendiği anne, eş ve masum kadın rollerini terk eder. Bu eylemiyle Nora artık Campbell’in (2013: 30-31) söylediği “genel geçerliği olağan insani biçimlerin yerel ve kişisel, tarihsel sınırlamalarını çatışarak aşabilmiş olan kadın ya da erkek” kahramandır. Campbell, ayrıca “Monomit” kuramını oluştururken evrensel ve kültürlerarası bir kahraman oluşturur.

Fromm (2003: 28) kahramanlığı “*sahip olma*” ve “*olma*” kavramlarıyla açıklar. İnsanlar genelde sahip olduklarının verdiği güvenle hareket ederlerken, kahramanlar aslında hiç bilmedikleri bir maceraya atılmak için yola çıkmaktan korkmazlar, bu da onları sahip olan kişilerdense kendini var

eden “olan” bireylere dönüştürür (Göze, 2013: 1795-1796). Bu oyunun başında, Nora'nın yaşadığı döneme ve topluma göre iyi bir evliliği, birbirinden güzel çocukları, seven ve ona sadık bir kocası vardır. Yazıldığı yıllarda Nora'nın tüm bu sahip olduklarına rağmen evden ayrılışı bu “normal” bakış açısıyla açıklanamamış, oyunun finaline dair büyük tartışmalar çıkmıştır. Nora kadınların “erkeğe sunduğu hak ve özgürlüklerden yoksun” (Özdemir, 2009: 128) olarak tüm bunları geride bırakarak evini terk eder. İşte tıpkı Campbell'in belirttiği gibi tüm normallerin aksine Nora'nın eylemi, onu modern kadın haklarının sorguladığı bir kadın kahraman ve öncü haline getirmiştir.

### Nora'nın Yolculuğu

Nora - Bir Bebek Evi oyunu Nora kahramanın yolculuğunu bizlere aktarmaktadır. Bu oyunun en ilgi çekici özelliği; kahramanın sahip olduğu her şeyi geride bırakarak “sahip olma” durumundan “olma” durumuna geçmesidir” (Fromm'dan aktaran Göze 2013: 1796). Fromm gündelik hayatımızda sahip olduğumuz şeylerin (kariyer, zenginlik, statü vb.) bize bir güvenlik duygusu verdiğini ve bunları bırakmanın bizim içimizde bir korkuya neden olduğunu söyler (2003: 150). İşte yeni bir şeyi denememizi engelleyen ve eskinin alışılmış güvenliğinde kalmamızı sağlayan bu kaybetme korkusudur.

Ancak gündelik hayatlarımızda bizlerin yapamadığını yapan kahraman, “sahip olduğu şeyleri, evini, ailesini, yurdunu ve malını mülkünü terk ederek, bilinmeyene yönelen, yabancı yerlere gitmek cesaretini gösteren insandır [...] Mitolojideki “kahraman” mitosu, bu özlemin bir sembolüdür” (Fromm, 2003: 150). Nora da kendi

zamanının standartlarına göre iyi bir eşe, çocuklara ve belli bir sosyal statüye sahiptir ancak geçirdiği dönüşümle tüm bunları arkasında bırakır. Oyunda Campbell'in “Ayrılma, Erginlenme ve Dönüş” (2013: 42) aşamalarından ilk karşımıza çıkan, “Ayrılma”nın alt aşaması, “Maceraya Çağrı”dır. Bu aşamada tüm hikâyelerde ortak olarak beklenmedik bir zamanda ortaya çıkan, kahramanın yaşantısının belli bir dönemine bilinçsiz olarak adım atmasını sağlayan alışılmadık, korkutucu ve tehlikeli, olabilen bir çağrı vardır (Campbell 2013: 72). İşte İbsen'in Nora - Bir Bebek Evi oyununda da Nora'nın kendi yolcuğuna başlamasına neden olacak bu çağrı, oyunda bahsedilen ve oyunun başladığı tarihten önce gerçekleşmiş bir borç para olayıdır. Nora hastalanan kocası Thorwald'ın hayatını kurtarmak için, hasta yatağındaki kendi babasının imzasını taklit ederek Krogstad'dan borç para almıştır. Thorwald bu sayede iyileşmiş ve çalıştığı bankada önemli bir mevkiye gelmiştir. Ancak Nora'nın borç almak için verdiği senette bulunan imza, babasının ölüm tarihi ile uyuşmamaktadır. İşte bu imzanın atılmasının sonuçları maceraya çağrı aşamasının nedenini oluşturmaktadır. Krogstad işini koruyabilmek adına Nora'nın Thorwald'ı ikna etmesini sağlamak için bu imza meselesini bir şantaj aracına dönüştürür. Oyunun ilerleyen sahnelerinde Krogstad, Madam Linde sayesinde şantajdan vazgeçse de Thorwald olanları öğrenecektir.

Ayrılma bölümünün bir sonraki aşaması “Çağrının Reddedilişi”dir. Kahramanlar başlangıçta kendilerine yapılan çağrıyı kabul etmezler (Campbell, 2013: 73). Oyunda Nora Madam Linde'ye kocası için yaptığı fedakarlığı anlatırken nasıl borç aldığını ve bahsi geçen borcu kendi imkanlarıyla

ödemeye çalıştığını, bunun en önemli sırrı olduğunu söyler. Borcu ödemek için hem çalışmış hem de evin bütçesinden para arttırmıştır. Madam Linde Nora'ya, bu sırrı saklaması durumunda daha çok üzülebileceğini bu nedenle Thorwald'a her şeyi anlatmasını tavsiye eder. Ancak Nora bunu kocasına söylemeyi doğru bulmaz. Böylelikle kendisini bekleyen macerayı geri çevirmiş olur.

Oyunda Nora'nın arkadaşı olarak karşımıza çıkan Madam Linde karakteri için birkaç arketip birden uygundur. Bunlardan ilki Campbell'in tanımlamasına göre kahramana zorlukları aşması için tavsiyeler veren ve ona destek olan "Akıl Hocası" arketipidir. Bu arketip, Campbell'e göre yolculukta, kahramanı destekleyen, "ona bazı tılsımlar sağlayan koruyucu figür", bir yardımcıdır (2013: 83). Madam Linde oyun boyunca Nora'nın iyiliği için hareket eder ve ona duymak istemese de doğruları söyler. Ayrıca oyunun en önemli düğümlerinden biri olan Nora'nın Krogstad olan anlaşmazlığının da çözülmesine yardım eder. Madam Linde akıl hocası olmasının yanında ikincil bir görevi daha temsil etmektedir. Bu da Madam Linde'nin verdiği tavsiyelerin altında yatan, içselleştirdiği ataerkil görüşleriyle Nora'nın özgür dünyasına giden yolda karşında duran ve onu ilerlemesinden alıkoymak isteyen "Eşik Gardiyanı"dır. Campbell'e göre "Eşik Gardiyanı" kahramanın macerasının ilk aşamasında karşılaştığı ilk engeldir. Madam Linde bir yandan Nora'ya akıl vermekte ve iyiliğini istemektedir. Fakat bir yandan da kocasının ve ailesinin söz konusu olduğu diyaloglarda, kadınların yapması gereken görevlerden ve sorumluluklarından bahsetmektedir. Madam Linde'nin bir kadın için uygun gördüğü ve mutlu olabilmesi için gerekli en önemli yapı olan aile ve

çocuklardır. Tüm benliğiyle Nora'nın bu değerleri korumasını tavsiye etmektedir. Söylemlerini ispatlamak için de kendisinin bu değerlere sahip olamamasından ve bu nedenle de mutsuz oluşundan bahseder. Bir eşinin olmaması ve dolayısıyla da çocuklarının olmayışını oyundaki kendi sözleriyle "içindeki tarifsiz bir boşluk" (Ibsen,1942: 28) olarak tanımlar. Bu düşünceleriyle Nora'nın özgürleşme yolculuğunun karşısında ataerkiyi savunur. "Çünkü ataerkin toplumsal meşruiyet tanımlaması doğru, makul ve münasip bulunması için bir kadının her şeyden evvel eş ve anne olması gerekir" (Rathke, 2016: 291).

Nora'nın serüveninde karşısına çıkan, onu engelleyen ikinci eşik bekçisi ise onun senetle borçlandığı ve babasının ölümünden sonra imzalanan senedi ifşa etmekle onu tehdit eden Krogstad'tır. İsteği gerçekleşmezse olanları kocasına anlatmakla tehdit eder. Nora zor bir ikilemde kalmış ve köşeye sıkışmıştır.

Ayrılma aşamasının bir sonraki adımı ise "Balinanın Karnı" adı verilen bölümdür. Nora Krogstad'ın ona şantaj yapması sonucu kendini öldürmeyi bile düşünür. Krogstad'ın her şeyi kocasına açıklamak için yazdığı mektubu öğrendiğinde artık çaresinin olmadığını anlar, bu andan itibaren olayların varacağı yeri görür. Kocasının onu kurtarmak için suçu üstleneceğini düşünür ve yavaş yavaş bir bunalım haline geçer. İşte Nora için bundan sonraki süreç "Balinanın Karnı"dır. Balinanın karnı adımı Campbell tarafından şöyle ifade edilir: "Büyülü eşikten geçişin bir yeniden doğum alanına geçme olduğu fikri, tüm dünyada rahim imgesi olan balina karnıyla simgelenmiştir. Kahraman, eşik gücünü ele geçirmek ya da onunla uzlaşmak yerine bilinmeyen tarafından yutulacak ve ölmüş

*gibi” görünecektir”* (2013: 107). Oyunda “Balinanın Karnı” olarak gerçekleşen aşama Nora'nın yapmış olduğu Tarantella dansıdır. Bu dans için çalışmakta, bu prova ile dış dünyadan uzaklaşmaktadır. Thorwald dansın güzel yapılması ve kusursuz olması için Nora'yı çalıştırmaktadır. Oysa Nora, bu dansa çalıştığı sürede Krogstad'ın her şeyi açıklayacağını söylediği şantaj mektubunu beklemektedir. Her geçen an bunalıma sürüklenir, yaşadığı içsel baskı ve stres sonucu provada kendinden geçerek trans halinde dans etmeye başlar. Kendi içine döndüğü bu anlarda dış dünya ile ilişkisi kesilir. Böylece Nora'nın gözünde artık içinde yaşadığı bebek evi görünür hale gelmeye başlayacak, bu dansa çalışırken geçirdiği sıkıntılı süreç bilinç farkındalığını başlatmasına neden olacaktır. Oyunu Lacan'cı açıdan yorumlayan Anne Marie Rekdal'dan aktaran Özdemir; “deliliğe varan korkunun ve coşkulu yaşam sevincinin anlatımı” olan Tarantella'nın “ruhu, kişiliği yenileyici rol oynadığını” belirtir (2009: 29). Bu dans Nora'nın değişiminin ateşleyici fitili olmuştur.

Campbell'in “Monomit”inin ikinci aşaması “Erginlenme”dir. Helmut Werner 'den aktaran Özden “Erginlenme”yi, “*varlığın bir alt aşamasından bir üst aşamasına geçişi ruhsal olarak gerçekleştiren bir süreç*” olarak tanımlar ve “*kişinin bu süreci gerçekleştirmesi için, bir takım simgesel eylemler ile yeni bir yaşama doğduğunu*” söyler (2013: 197-198). İşte bu yeniden doğum eskiyi geride bırakacak bir özgürleşmedir. Nora'nın zihninde tüm yaşadıkları sonunda geri dönülmeyecek bir tepkisel reaksiyon başlamıştır. Artık durdurulamayacak bu yeni süreçte Nora giderek farklı bir biçimde düşünmeye başlayacaktır.

Oyunda karşımıza çıkan “Erginleme” bölümünün ilk alt aşaması “Sınavlar Yolu”-

dur. Campbell'e göre bu yolda kahramanı zor görevler beklemektedir ve bu aşamada mucizevi sınavlar ve işkenceler vardır (2013: 113). Kahraman bu aşamada onu bir sonraki aşamaya taşıyacak zorluk ve acıyla dolu sınavlardan geçer. Ancak geçtiği her sınav, eskiden olduğu kişiyi simgesel olarak öldürmekte ve onu yepyeni bir kişilikle bir kahraman olarak yeniden diriltmektedir. Nora için de zorlu ve acı dolu olarak gerçekleşecek bu safha, partiden döndüklerinde mektubun okunması ve kocasının onun sırrını öğrenmesiyle başlar. Krogstad'ın mektubunu okuyarak gerçeği öğrenen Thorwald, Nora'nın olmasını beklediği gibi suçu üstlenmek bir yana, duymayı aklına bile getirmediği suçlamalarda bulunur. Nora'nın düşüncesizliği yüzünden çocukları ondan uzaklaştıracağını söyler. Nora tüm bu sözleri sükûnetle dinler. Tüm bu konuşma sırasında Thorwald'ın ağzından çıkan her suçlama her kötü söz, Nora'nın “Sınavlar Yolu”nu oluşturmaktadır. Ancak Madam Linde'nin yardımıyla Krogstad'ın ikna edilmesi tehlike uzaklaştırılır. Thorwald şantajın sona erdiğini ve kendine zarar gelmeyeceğini anladıktan sonra Nora'yı bağışlar. Böylece her şey eski haline dönecek, eski düzen yeniden kurulmuş olacaktır. Ayrıca Thorwald'ın karısını affetmesi sonucu erkekliliği yeniden inşa edilecektir. Ancak yaşadığı serüven sonucunda Nora değişmiştir, artık aynı kişi değildir. Tarantella dansı sayesinde “Balinanın Karnı” aşamasını gerçekleştiren bu yeni Nora “Sınavlar Yolu”nu da başarıyla tamamlar ve uyanan yeni bilinci ile ani bir karara varır. Kararı; kocasını, evini ve çocuklarını terk etmektir. Artık içindeki çatışma sona ermiş ve kahraman kendini özgürleştirmek için mücadelesini tamamlamıştır. Kocasının temsil etmiş olduğu toplumun normlarına rağmen, Nora yeni bir hayata başlayacaktır. Nora'nın bu

kararını anlayamayan, ondaki değişimin nedenini sezemeyen Thorwald onu kalması için ikna etmek ister. Daha önce Madam Linde tarafından da dile getirilen onlara göre bir kadının ilk ve en önemli görevi olan kutsallaştırılmış aile ve annelik konusuna, “*Sen her şeyden önce eş ve annesin,*” (İbsen, 1942: 211) repliklerini söyleyerek vurgu yapar. Ancak Nora için artık bu argüman ve bakış açısı geçerli değildir. Tartışma ilerledikçe Nora giderek yeni kimliğine bürünmüştür. Artık bir karara varmıştır. Bugüne kadar göstermediği yepyeni bir ruh hali içinde onun bu görüşünü reddeder; anne ve eş olmaktan çok daha önemli bir noktaya vurgu yaparak, kendine olan görevlerini gerçekleştirme gerektiğini söyler. Artık anne ve eş olmanın üstünde, kendi olma, insan olabilme peşindedir. Bu isteğini şu sözlerle ifade eder: “*Her şeyden önce insanım—tıpkı senin gibi—en azından bundan böyle insan olmaya çabalayacağım*” (İbsen, 1942: 211). O ana dek kendi bebek evinin sınırları içinde ve onun sorumlulukları ile yaşamış olan Nora evini terk eder. Nora eviyle birlikte tüm yaşantısını, toplumun değer yargılarını, en önemlisi bir kadın için tanımlanan en önemli müesseseyi yani ailesini de geride bırakır. Bu oldukça önemli bir vurgudur. Çünkü aile “*ataerkil düzenin temel kurumu*”dur (Millet, 1987: 60). Ataerkil söylemlerin toplumda kadına dayattığı yaşam alanı evleridir, bu anlamda kadına yüklenen görev de ev içindeki işlerin organizasyonudur. Çocuklara bakmak, evinin işleri ile ilgilenmek kadının görevleridir. Nora’nın bu aşamada karşılaştığı ve geçmeyi başardığı üçüncü eşik muhafız bir insan değildir. Eşik muhafızı, kendi eski bilinci de dahil olmak üzere toplumsal düzenin düşünce tarzıdır. Nora ise bu zor sınavdan geçerek, toplumun ona dayattığı rolleri sorgulamaya başlayacaktır.

“Erginlenme” aşamasında bir başka adım da “Babanın Gönlünü Alma”dır. “*Freud’un kahramanlık olgusuna yaklaşımında ise, baba önemli bir yer tutar. Freud’a göre kahraman, mitte totemik bir canavar olarak görünen babayı tek başına katleden kişidir*” (Forrester’dan aktaran Erdemir 2011: 28). Kahraman iyi ya da kötü karşısında kendini ispat etmelidir. Bu aşamada evlat ve baba karşılaşır ve “Babanın Gönlünü Alma” aşamasında babayla bütünleşir. Nora’ya hayatında olan erkekler; kocası ve babası tarafından çocuk gibi davranılmıştır. Nora yediği kurabiyeler yüzünden kocası tarafından “bir çocuk gibi” uyarılır, dansa çalıştırılır. Korunan ve kollanan bir oyuncak bebek gibidir. Onun için neyin iyi olduğu kocası tarafından belirlenmiştir. Oyunda kriz anında kendini koruyacak kimsenin yanında olmaması yüzünden duyduğu endişe, bir anlamda bilinçaltına itilmiş “yetimliği” baba gibi bir (Özdemir, 2013: 132) erkeğin korumasından yoksunluğu, Nora’da kocasıyla ilgili travmasına neden olur. Kendini korunmaya muhtaç bulan bilinçaltı sayesinde olaylar ortaya çıktığında kocasının onun suçunu üstleneceği fikrine inanmaya başlar. Olaylar gelişip, Krogstad her şeyi mektupla açıkladığında sırrı ortaya çıkar. Kocasından beklediği suçu üstüne alarak kurtarma eylemi gerçekleşmediğinde ise gerçekleri net olarak görmeye başlar. Kocasının beklediği reaksiyonu vermemesi onda bir eşğin daha aşılmasına neden olur. Bu eşğin atlatılması ile Nora iç hesaplaşmasını yapmaya başlamıştır. Tüm yaşadıkları doğrultusunda Nora aslında kim olduğunu bilmediği ve tanımadığı bir adamla yaşadığını görür ve oyunda da belirttiği üzere “bir yabancıyla” yaşayamayacağını ifade eder (İbsen,1942: 218-219).

Nora önce babası, sonra kocası tarafından oyuncak bebek muamelesi görmüş-

tür. Özellikle oyunun geçtiği dönemde kadınlar ya birinin eşi ya da kızdırlar ve yaşantıları bağlı buldukları erkeklerin istemleri doğrultusunda şekillenmektedir. Bu durumun sürekliliği sistem tarafından denetlenir. “Kadın sürekli olarak, gücü elinde tutan erkeklerin onayını alarak ilerlemek ya da yaşamak zorunda bırakılır” (Millet, 1987: 97). Babasının evi “yerleşik olarak kabul edilmiş toplumsal doğruları, genel geçer ahlakı, yetiştirilme biçimini ve eski olanı simgelemektedir” (Öncül, 2007: 158). Nora yaşadığı süreçler sonunda, evini terk ederek öğrendiklerinin tam tersi biçimde davranacak, böylelikle tüm bunların başlangıcındaki “baba” imgesinden kurtulmuş olacaktır. Oyundaki baba figürü hem babası hem de onun koruyucusu olduğunu düşündüğü kocasıdır. Kendini kocasının birçok kararına uymak zorunda hissetmektedir. Elbette “uysallığının, itaatkârlığının mükâfatı güven olmalıdır” (Öncül, 2007:160). Bu sebeple başına gelen senet olayında kafasında kocası tarafından bir kurtarıma fikri geliştirmiştir. Ancak, “her durumda baba kızın beklentilerini tatmin edemez, Leonard Shengold’un ifadesi ile “vaadini” yerine getiremez. Böyle durumlarda, kız yoğun bir hayal kırıklığı yaşar. Hayal kırıklığı giderek yerini öfkeye bırakır” (Öncül, 2007: 160). Sırrı ortaya çıktığında, ona göre kocası suçu üstüne alacaktır. Ancak bu beklentisi gerçekleşmediği gibi kendisini küçümseyen, azarlayan ve yargılayan bir tavırla karşılaşır. Kocası tarafından kurtarılmayan bu “küçük kız”, mecburen büyümek zorunda kalacak ve kendi ayakları üzerinde duracaktır. Tüm bunlara ek olarak, olayları genel bir çerçevede değerlendirecek aslında toplumun ona dayattığı ve onun da içselleştirdiği düşünce biçiminin farkına varacak ve kendisini yeniden inşa edecektir (Gündüz, 2013: 19).

Nora evinden çıktıktan sonra Campbell’in söylemiş olduğu “En Son-Nihai Ödül” aşamasına kavuşacaktır. Kahramanın cesaretle çıktığı bu maceranın tamamlanması; korkuların ve düşmanın etkisiz hale getirilmesi “En Son Ödül” aşamasıdır. Bu aşama Nora’nın da kendi sözleriyle ifade ettiği insan olmak ve kendini bulmaktır. F. Alıç ve S. Alıç, kahramanın çıkmış olduğu yolculukta iyileştirici özellik kazandığını, bu özelliğin de “kahramanın toplumdaki rolünü açıkladığını” belirtir (2014: 187). Nora’nın ödülü, yaşadıkları sonucunda ulaştığı kişiliği ve birey olabilmesidir. Nora’nın her şeyi geride bırakarak evinin dışına attığı bu adım, çağının kadınları için atılacak adımların ve kat edilecek yolların başlangıcıdır. Onun iyileştirici gücü ise tüm hemcinsleri için bir örnek oluşturmaktadır.

### **Nora’nın Dönüşümü**

Yolculuğunu tamamlayan kahraman “hayal dünyasındaki yolculuğun sonunda, mutlaka edindiği bilgelikle gerçek dünyaya dönmelidir” (Alıç ve Alıç, 2014: 187). Nora edindiği bilinç sayesinde kendini özgür kılabilecek seçimini yapacaktır. Bu alt aşama “İki Dünyanın Ustası”dır ve “kahraman ardında bıraktığı gündelik yaşamıyla, macerası sırasında kendisini olgunlaştırarak ve sınavlarla arındırarak edindiği ruhani olgunluk arasındaki dengeyi bulur. Dengeyi bulmasının ardından kahraman her iki alanda da ustalaşmış” kendi kaderini tayin eden bir bireydir (Campbell, 2013: 258-279). Nora artık “İki Dünyanın Ustasıdır”. Son sahne de Nora kendinden beklenemeyecek denli sakin, bilinçli ve güçlüdür. Thorwald onu caydırmak için elinden geleni yapsa da Nora sarsılmaz bir kararlılıkla ona yanıt vermektedir. Son sözlerini de söyledikten sonra evinden ayrılır. Nora’nın yeni bir bilince ulaşması, ona “yaşama özgürlüğü”

kazandırır. Oyunda da Nora, Krogstad onu ilk tehdit ettiğinde kendini öldürmeyi düşünürken, oyunun sonunda geldiği bilinç düzeyinde yeni bir insan olmak, yabancı olduğu kendini tanımak üzere yepyeni bir hayata başlayacaktır.

*Nora-Bir Bebek Evi* oyunu Campbell'in "Monomit"iyle ele alındığında bu macera Nora için dışarıda bir yerlerde kendini tamamlamış olmasıyla sona erecektir. Nora karakterinin bu anlamda "Gölge" Arketipi ile ele alınması da bir anlamda doğru olacaktır. Jung tarafından "Hilebaz" olarak da adlandırılan bu arketip tıpkı "Anne" arketipinde olduğu gibi birçok anlama da gelebilir. Bazı hikâyelerde gölge arketipi, kahramanın bastırıldığı ve göstermek istemediği özellikleri taşıyabilmektedir. *Nora-Bir Bebek Evi* oyununda da gölge arketipi böyle bir önem taşımaktadır. Nora'nın bastırılan birey olma ve özgürleşme isteği, bu oyunda onun gölge arketipidir. Evden ayrılması, yaşadığı gerçekliği yıkması bu gölge arketipi sayesinde olmuştur. O dönemin yapısına göre bastırılan cinsel ve toplumsal kimlik ile bir kadının öznelleşme isteği, o dönemin değer yargıları açısından negatif gibi görünse de Nora'nın olumlu yöndeki dönüşümünde etken olacaktır.

Nora'nın dönüşümünün en önemli başlangıç noktalarından biri; bilinçaltıyla bilincinin etkileşimine sebep olan, onun ilkel yönünün ortaya çıkmasını sağlayan, ritüelistik bir etki yaratan oyundaki Tarantella dansıdır. Bu dans sırasında Nora'nın bastırılmış özgürlük — erkekle eşit bir birey olma— dürtüsü ortaya çıkmaya başlamıştır. Tarantella dansı bilinçdışı kahramanın bilinciyle buluşturan bir imge olarak özenle seçilmiştir (Stereo Müzik Mecmuası, 2011). Dünya mitolojilerinde Tarantella dansı, örümcek sokması sonrasında tedavi

amaçlı yapılan, arındırıcı ve iyileştirici bir ritüelistik danstır (Colela, 2007: 45). Tarantella dansında, utangaç ve zehirden etkilenen kadınların, erkekler gibi davrandığı figürler vardır ve bu dans tedavi edicidir (Magrini, 2003: 147-148). Tarantella dansı 19. yüzyılda kadınların başkaldırısının bir simgesi olmuştur (Colela, 2007: 88). Böylece oyunda Tarantella dansı ile Nora da içindeki zehirden kurtulur ve hiç tanımadığı gizil yanını açığa çıkarır. Dans sırasında ortaya çıkmaya başlayan bu gölge yön, onun kendini tanımaya vesile olacak, dahası onu, kadın veya erkek değil insan olmaya itecek ve toplumsal bastırılmışlığın altında gizil kalmış özgürlük isteğini yerine getirecek yeni özellikleri sağlayacaktır. Bu, bilinç seviyesinde gerçekleşen bir değişim olacaktır. "*Cinsel devrimin savaş alanı, insan kurumlarından çok, insan bilinci içinde yer almaktadır*" (Millet,1987: 109). Buna göre Nora'nın dönüşümü, evinden ayrılması onun oyun boyunca, kendi iradesi ile bilecek yapılmış tek gerçek eylemidir. Tüm bu nedenlerden ötürü oyunda kahraman arketipinden sonra gelen ikinci önemli gölge arketipi Nora'nın yaşantısında olumlu bir değişime neden olmuştur. Bu nedenle de bu oyunda "gölge" arketipini olumsuz anlamda düşünmek doğru değildir. Oyunda bu arketip Nora'nın kazandığı yeni bilinçle özdeşleşmiş ve onu özgürlüğüne götürmüştür.

### Sonuç

Joseph Campbell'in "Monomit" teorisi üzerinden *Nora - Bir Bebek Evi* oyunundaki kadın kahraman Nora'nın gelişimi "Ayrılma, Erginlenme ve Dönüş" aşamalarıyla ortaya konulmuştur. Nora kahraman olarak yolculuğunu tamamlamıştır. Tıpkı mitolojik öykülerde olduğu gibi bu oyunda da kahraman bize davranışı ile örnek olmuş, cesaret

gerektiren o ilk adımı atmasıyla çağının öncüsü bir karakter olma özelliği kazanmıştır. Böylece yaşadığı devir için oldukça önemli iyileştirici bir eylemde bulunmuştur. Bilindiği üzere kadınların karşılaştıkları zorlukları, kendilerine toplum tarafından empoze edilmeye çalışan ataerkil düşünce kalıplarını reddederek, bilinçlerini ve özgürlüklerini var etmeleri gerekmektedir. Bu elbette zorlu ve cesaret gerektiren bir süreçtir. İşte bu nedenlerden ötürü bir kahraman olarak Nora ve onun hikâyesi günümüzde de kendi özgürlüklerinin peşinden giden kadınlar için rol model olmaya devam edecektir.

### **Kaynakça**

Aliç, F ve Aliç, S. (2014). Campbell'in Monomit Kuramı Bağlamında Gezi'nin "Kırmızılı Kadın": Siyasi Bir Simgenin Sonsuz Yolculuğu. *Turkish Studies*, 9(5),185-210. <http://app.trdizin.gov.tr/publication/paper/detail/TWpjNU9EQXpNdz09>

Campbell, J. (2009). *Mitolojinin Gücü* (1. Baskı) (Çev. Z. Yaman). İstanbul: Media Cat.

Campbell, J. (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* (2. Baskı) (Çev. S. Gürses). İstanbul: Kabalıcı.

Colela, S. (2007). *Tarantism and Tarantella in A Doll's House*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). University of Oslo Ibsen Studies, Oslo.

Çubukçu, M. (2019). "Nora, bir bebek evi" Oyununun İlk Altmış Yılı'nın Sahnelenme Tarihçesi. *Görünüm Dergisi*, 7, 49-63.

Eliade, M. (1993). *Mitlerin Özellikleri* (Çev. S. Rifat). İstanbul: Simavi.

Erdemir, F. (2011). *Postmodern Sine-*

*mada Kahramanın Dönüşümü*. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 35, 21-40. <http://dergipark.org.tr/tr/pub/iu-efd/issue/22857/244066>

Fromm, E. (2003). *Sahip Olmak Ya da Olmak* (1. Baskı) (Çev. A. Arıtan). İstanbul: Arıtan.

Göze, F. E. (2013). *Kahramanın Yolculuğu: Beyaz Perdede Çocukların Kahraman Olma Macerası*. *Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish*, 8(8), 1793-1804. DOI:10.7827/TurkishStudies.5109

Gündüz, A. (2013). *Bayan Warren'ın Mesleği (1894) Adlı Oyunda Fahişelik Olgusu ve Bernard Shaw'un Estetik, Felsefi ve Politik Kaynakları*. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 17-28. <http://dergipark.org.tr/tr/pub/cbayarsos/issue/4065/53590>

Ibsen, H. (1942). *Nora- Bir Bebek Evi* (Çev. C. M. Altar). İstanbul: Maarif.

Jung, G. K. (2005). *Dört Arketip* (2. Basım) (Çev: Z. A. Yılmaz). İstanbul: Metis.

Millet, K. (1987). *Cinsel Politika* (2. Basım) (Çev: Seçkin Selvi). İstanbul: Payel.

Öncül, S. (2007). *Ibsen Kadınları İçin Sonra Bir Hayat Var mı*. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 23, 153-164. <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/195/1582.pdf>

Özdemir, E. (2009). *Henrik Ibsen'in Modernizmi*. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 49(1), 119-143. <http://dtcfdergisi.ankara.edu.tr/index.php/dtcf/article/view/973>

Özden, D. (2013). *V For Vendetta'da Mito-*



- lojik Öğeler, Simgeler ve Ritler. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 2(1), 190-214. <http://dergipark.org.tr/tr/pub/e-gifder/issue/7470/98370>
- Palastino, G. (2003). Come: İnto Play: Dance, Music, and Gender in Three Calabrian Festivals. T. Magrini (Ed.), Music And Gender: Perspectives From The Mediterranean (pp. 147-148). Chicago: University of Chicago.
- Rathke, Şimşek, L. (2016). Anadolu Masallarında Yaşlı Kadınlar: Sosyokültürel, İktisadi ve Estetik Açıdan Bir Değerlendirme. Y. Pekman (Ed.), Tiyatroyla Düşünmek (1. Baskı) (s. 280- 302). İstanbul: Habitus.
- Salman, D. (2012). Oscar Wilde'ın Salome Karakteri; Feminist mi Femenin mi?. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 5(1), 141-159. <http://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/202368>
- Seçmen, E. A. (2014). Sinemada Süper-Kahramanlık İmgesi ve İndiana Jones Filmleri Örneği, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Kültür Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Stereo Müzik Mecmuası. (2011). Tarantella



## “Ve Recep Ve Zehra Ve Ayşe” Filminin Jeneriğinde Yer Alan Minyatürlerin İncelenmesi

Esra MERCAN<sup>1</sup>

### ÖZ

Osmanlı kültür ve medeniyetini belgeleyen kaynaklar arasında seçkin bir yere sahip olan minyatür sanatı yapılış amacı nedeni ile büyük önem taşımaktadır. Sanat değerlerinin yanında Osmanlı tarihine ışık tutan minyatür sanatı, 19. Yüzyıldan sonra unutulmaya yüz tutmuş, 20. Yüzyılın başlarından itibaren de alanında yetişmiş hocaların çabaları ile yeniden canlanmıştır. Günümüzde bir kitap sanatı olarak kullanılmasının yanı sıra farklı birçok alanda da karşımıza çıkmaktadır. Bunlardan bazıları kitap kapakları, afiş tasarımları, üç boyutlu kitaplar, günlük yaşam nesnelere aittir. Bu eserler Osmanlı resim sanatının yorumlandığı örnekler olduğu gibi özgün ve modern tasarımlar olarak da karşımıza çıkmaktadır. Minyatür sanatı aynı zamanda diğer sanat dalları ile de etkileşim halindedir. Bu alandaki nadir örneklerden birisi çalışmanın konusunu teşkil etmektedir. Yönetmen Yusuf Kurçenli'nin 1983 tarihli “Ve Recep Ve Zehra Ve Ayşe” sinema filminin jeneriğinde Ayşe Özel'e ait on bir adet minyatür kullanılmıştır. Minyatürler filmin konusuna göre belli sahneleri içermektedir. Bu çalışmada film jeneriğinde kullanılan minyatürler incelenerek filmde tasarımlara yansıyan sahneler birlikte ele alınacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** *Minyatür, Osmanlı Resim Sanatı, Türk Sineması, Jenerik.*

### Investigation of Miniatures in the Title Sequence of the Movie “Ve Recep Ve Zehra Ve Ayşe”

#### ABSTRACT

Miniature, one of the prominent book arts occupies a significant place among the resources documenting the Ottoman culture and civilization. Miniature art, which sheds light on Ottoman history along with the artistic values, faded into oblivion after the 19th century and has been revived since the beginning of the 20th century with the efforts of teachers trained in the field. Today, being used as book art, miniature also appears in many different fields including book covers, poster designs, three-dimensional books, and daily life objects. These works appear as original and modern designs as well as examples in which the Ottoman painting art is interpreted. Miniature art also interacts with other branches of art. One of the rare examples in this field is analyzed in this study. Eleven miniatures belonging to Ayşe Özel were used in the title sequence of the movie titled “Ve Recep Ve Zehra Ve Ayşe” directed by Yusuf Kurçenli in 1983. The miniatures demonstrate certain scenes of the movie. In this study, the style of the miniatures will be examined and the compositions will be discussed along with the scenes reflected or represented by these miniatures.

**Keywords:** *Miniature, Ottoman Painting Art, Movie, Title Sequence.*

<sup>1</sup>Dr. Öğr. Üyesi, Sinop Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi, has.esra@gmail.com

ORCID:0000-0002-7976-1173

Geliş Tarihi:15 Ekim 2021 Kabul Edilme Tarihi: 02 Mart 2022

Doi: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15006

## Giriş

Minyatür sanatı, süsleyiciliği yanında kuvvetli bir anlatım gücüne ve kendine has estetik bir yapıya sahip olup asırlar boyu farklı üsluplar altında gelişimini sürdürmüştür. Bir kitap sanatı olan minyatür, metni açıklayıcı ve destekleyici olarak yapılmaktadır. İslam medeniyetindeki kitap resimleri tarihi, edebi ve ilmi konuların işlenmesi, zamanın örf ve adetlerini, giyim kuşamlarını, önemli şahsiyet ve olaylarını dini konular ve hayata dair diğer olgularını günümüze aktarması açısından birer tarihi belge niteliğindedir. Bu resim tekniğinin tek boyutlu olması, yapılan eserlerde genellikle derinlik kavramının bulunmaması estetik yapısına uygun olmasındandır (Keskiner, 2004:10; Yaman, 2019: 379-380).

İslam kültüründe anıtsal resim sanatı anlayışı olmamakla birlikte, tasvir yasağı ile birlikte duvar resimleri ve mozaikler yerini kitap resimlerine bırakmıştır. İlk olarak Geç Abbasiler devrinde ortaya çıkan zengin ve tüccar sınıfı resimli kitap üretiminin artışında önemli bir rol oynamıştır. Bu dönemde bilimsel eserlerin çevirileri yapılmış, eserlerdeki resimler kopya edilmiştir (Mahir, 2005a: 16-17). Bilimsel kitapların resimleri metni anlamayı kolaylaştırdıkları için kullanılırken kurgusal eserlerin, hikayelerin ya da fablların resimleri ise göz zevkine hitap ederek estetik bir amaç için yapılmıştır. (Naef, 2018: 38,39).

Yüzyıllar boyunca Anadolu'da Konya, Edirne ve İstanbul'da, doğuda Herat, Bağdat, Tebriz, Şiraz, Semerkant gibi önemli sanat merkezlerinde birçok minyatür ekolü ortaya çıkmıştır. Bu merkezlerin saray nakkaş-

hanelerinde kendi üsluplarını oluşturan sanatçılar atölyede hazırladıkları birbirinden değerli yazma eserleri sultana sunmuştur. Farklı ekollerin her ne kadar kendine has bir tarzı olsa da zaman içerisinde özellikle siyasi ilişkilerin de etkisiyle atölyeler arası etkileşim olmuş, sanatçılar farklı akımlardan etkilenmişlerdir. Gerek özgün bir üslupta hazırlanmış gerekse kopya edilmiş, yeniden yorumlanmış resimlere sahip birçok yazma eser farklı coğrafyalardan günümüze kadar ulaşmıştır.

## İslam Minyatürü

İslam minyatürlerinin mevcut en eski örnekleri 12.- 13. yüzyıllara aittir. Fakat papirüs üzerine yapılmış bazı desenler, daha önce de Mısır'da Fatımîler'in bir resim geleneğine sahip olduğunu göstermektedir. M.Ö. 1. yüzyıldan. M.S. 13. yüzyıla kadar Orta Asya'da ayrı ayrı devletler kurarak yaşayan ve köklü kültürü ile tarihte derin bir iz bırakmış olan Uygur Türkleri, güzel sanatlar, özellikle resim ve minyatür sanatı sahasında önemli bir yer tutmaktadır. Mani ve Budizm dinlerini benimseyen Uygurlar, Maniheizm'in kurucusu, Müslümanların "Mani-i Nakkaş" dedikleri Mani öğretisini yaymak amacıyla yazdığı kitapları resimlerle süslemişlerdir (İnal, 1995: 16,17). Maniheist ve Budist Uygur ressamı, M.S. 8. yüzyıldan itibaren, Orta Asya'dan daha aşağılara inmeye başlamışlar, sanatlarını gittikleri yerlerde de icra etmişlerdir. Resim, minyatür ve heykelin İslâm dünyasında yayılmasında Uygurların büyük rolü olmuştur (Binark, 1978: 274).

Uygur resim üslûbu Abbasiler yoluyla İslam'ın diğer ülkelerine de sıçramıştır. Samarra'da görülen figür tipleri ve üslûbu 9. yüzyılı izleyen dönemde Fatımi sanatında

da görülmektedir. Diğer taraftan 11. yüzyılın başından gelen Leşger-i Bazar'daki Gazneli sarayının taht odasında sıralanan muhafız resimlerinde de aynı üslûp görülmektedir. Böylece, doğuda Gazne batıda da Sicilya'ya kadar uzanan bölgede yayılmış klasik bir resim üslûbunun meydana gelmiştir. Bu İslam sanatındaki ilk büyük klasisizm olup örneklerini gelecek yüzyıllarda sadece duvar resimlerinde değil, aynı zamanda keramikten kitap resimlerine kadar her ortamda bulduğumuz yaygın bir üslûbu da ortaya çıkarmıştır (İnal, 1995: 16,17).

Selçuklu Türkleri'nin İran'dan Mezopotamya, Suriye ve Anadolu'ya yayılmasıyla ilk Türk-İslam minyatür üslûbu doğmuştur. Günümüze ulaşan en eski örnekler, Yunanca'dan Arapça'ya çevrilen Kitâbü'l-Haşâyîş (aslı Dioskorides- Materia Medica), Hintli Beydaba'nın Kelile ve Dimnesi, Hariri'nin Makamat'ı ve Kitab-el Baytar'dır (Deveci, 2015: 96- 97).

1220'li yıllarda başlayan Moğol istilası sonucunda İslam minyatür sanatında yeni bir tasvir tarzı ortaya çıkmıştır. İlhanlıların hakim olduğu İran'da hazırlanan yazmalar Uzakdoğu ve özellikle Çin sanatına özgü bir teknikle resimlenmiştir. İlhanlı dönemi minyatür üslubu devletin yıkılmasından sonra Miraçname, Kelile ve Dimne, Demotte Şehnamesi gibi eserlerin nüshalarında sürdürülmüştür. Celayirliler devrinde klasik İslam minyatürünün biçimlendiği, yüzeysel ve dekoratif bir resim üslubunun doğduğu görülmektedir (Mahir, 2005b: 118, 119).

İslam minyatür sanatının en önemli örneklerinden birçoğu Timurlu dönemine aittir. İran 14. Yüzyıl sonlarında Timur tarafından istila edilerek Tebriz, Şiraz, Bağdat gibi İran'ın ünlü sanat merkezleri alınmış

ve Timur'un hükümdarlığı zamanında Semerkant önemli bir sanat merkezi olmuştur. Timur'un ölümünden sonra başkent olan Herat ve önemli bir eyalet merkezi olan Şiraz'da, Timurlu sultanların himayesinde minyatür sanatı büyük bir gelişme göstermiştir. Sanatın büyük destekçisi Baysungur zamanında sultan için hazırlanmış resimli yazmalar arasında Sa'di-i Şirazi'nin Gülistan'ı, Hacu-yi Kirmani'nin Hüma ve Hümayun'u, Firdevsi'nin Şahname'si, iki Kelile ve Dimne nüshası, Nizami-i Aruzi'nin Çehar Makale'si ve Nizami-i Gencevi'nin Heft Peyker'i en önde gelmektedir (Çağman- Tanındı, 1979: 18).

15. yüzyıl sonunda Şiraz'da gelişen minyatür üslubu Türkmen ekolü adını almış, Şiraz'ın Akkoyunlu, daha sonra da Karakoyunlulara geçmesi ile doğuda birçok merkeze yayılmıştır. Türkmen üslûbu oldukça uzun sürmüştür, son örneklerinden Şehname minyatürleri 16. Yüzyılın ortalarına kadar uzanmaktadır. Bu dönemden günümüze Nizami'nin Hamse'si, Feridüddin Attar'ın Mantıkuttayr'ı, Dihlevi'nin Divan'ı ve Fridevsi'nin Şahname'si gibi birçok resimli yazma eser ulaşmıştır (Aslanapa, 1986: 854, 855).

Türkmen minyatür üslubu ile şekillenen Safevi minyatür sanatı, 16. Yüzyılın başında saray nakkaşhanesinin başına Bihzad'ın gelmesi ile gelişerek değerli örnekler ortaya çıkarmıştır. Bu dönemde hazırlanan yazma eserler kalite bakımından İran minyatürünün en önemli evrelerinden birini teşkil etmektedir. Tasvir konusundaki hoşgörülü tavırlarıyla bu sanatın gelişmesine katkıda bulunan Safevî hükümdarları sanatkârların birçok konuda eserler meydana getirmesine imkân hazırlamıştır (Beksaç, 2008: 459).

Safevilerle aynı dönemde ortaya çıkan Özbekler, Herat'ı Timurlular'dan alarak birçok sanatçıyı buradan Buhara'ya götürmüş, Herat üslubu ağır basarak tasvirlerle Bihzad'ın etkisi yansımaya başlamıştır. Şirin-i Hüsvrev, Şeybanname ve Fetihname gibi resimli yazmalar, Buhara şehrinin önemli bir sanat merkezi oluşunu gösterir niteliktedir (Mahir, 2005b: 121).

Timurlu şehzade Babür'ün kurduğu Hint İmparatorluğu'nda minyatür sanatı Sultan Hümayun zamanında büyük gelişme göstermiştir. Sultan'ın Tebriz ve Kazvin'de uzun süre bulunması ve sanatçıların saraya çağrılması İran üslubundan etkilenilmesine neden olmuştur. 16. yüzyılın başlarına ait bazı kitapların Buhara'dan mı yoksa Delhi'den mi geldiğini ayırt etmek bu yüzden zordur. Zamanla kendi üsluplarını oluşturan Babür döneminden Ekbername, Babürname, Rezname'nin yanı sıra İskendername, Şahname gibi İran metinleri de resimlenerek günümüze kadar ulaşmıştır (Kühnel, 1952: 58- 51).

Anadolu'da, erken Osmanlılar'a ait minyatürlü yazma örneği bulunmadığından 15. Yüzyılın ortalarına kadar bir Osmanlı resim okulundan söz etmek mümkün değildir. Oysa 14. Ve 15. Yüzyıllarda Osmanlı başkentleri İznik, Bursa, Edirne'de sanatın her dalına önem verilmiş, doğu ve batı ülkeleri ile siyasi- kültürel ilişkilere girilmiştir. Özellikle 15. Yüzyılın başlarında Timur'la birlikte birçok bilim adamı, yazar ve sanatçı Anadolu'ya gelmiş, Şiraz, Tebriz, Semerkand gibi sanat merkezleri ile kültür alışverişleri başlamıştır (Renda, 2001: 4-6).

Osmanlı minyatür sanatının bugün bilinen en eski örnekleri 15. Yüzyıla aittir. Genellikle asrın ortalarından itibaren Edirne'de

üretildikleri kabul edilen bu eserler, resimli el yazma kitap yapımının Fatih Sultan Mehmet Dönemi'nde çoğalmaya başladığını göstermektedir. (Bağcı, Çağman, Renda ve Tanındı, 2006: 21). Fatih Sultan Mehmed İstanbul'u fethedip şehri başkent olarak kabul ettikten sonra sarayda Ehl-i Hiref Okulu açmış, burada minyatür nakkaşhanesini kurmuştur. Sultanlar burada birçok minyatür sanatçısını himayesi altına almış, usta- çırak ilişkisi içinde yetiştirmelerini sağlamış ve kendileri için çalıştırmışlardır (Ersoy, 2006: 6).

Kanuni Sultan Süleyman dönemi kitap sanatının altın çağıdır ve bu dönemde üretilmiş resimli yazmaların sayısı elliye ulaşmaktadır. Saraya dışardan gelen nakkaşların farklı üslupları İstanbul'da yaptıkları minyatürlere yansımıştır. Üretilen minyatürlü yazmaların büyük kısmı edebi eserlerdir, ötekiler ise çağdaş dönemin tarihleridir. Dönemin önemli eserlerinden bazıları Gülistan, Şehname, Hüsvrev ile Şirin, Leyla ile Mecnun gibi klasiklerdir (And, 2004: 41-43).

Osmanlı minyatür sanatının klasik çağının yüksek dönemini temsil eden III. Murad döneminde saray şehnamecileri devrinin ünlü hattat ve nakkaşları ile Osmanlı tarihini belgelemişlerdir. Ayrıca bu yıllardan itibaren sünnet düğünü dolayısıyla yapılan eğlenceleri, geçit törenlerini tasvir eden surname ressamı da artmıştır. 17. Yüzyıla gelindiğinde Matrakçı Nasuh ile başlayan topoğrafik resim geleneği bu devirde de sürmüş, resimlerde kent görünüşleri, mimari unsurlar artmıştır. Aynı yıllarda Avrupalıların saray dışında çalışan musavvirlere yaptırdığı resim ve albümler de yaygınlaşmaya başlamıştır (Başkan, 2009: 117-128). Bu dönem sonrasında Osmanlı'da yaşanan

çöküntü sonucu her alanda olduğu gibi sanat alanında batıdan etkilenmeler yaşanmıştır. Batı etkileşimlerinin sonucu Vehbi Surnamesi'nde ve Levni'nin eserlerinde karşımıza çıkmaktadır. (İpşiroğlu, 2005: 72-73). Günümüze ulaşan tezhipli ve ciltli yazmalar, 19. ve 20. Yüzyılın başlarında el yazma eser hazırlama faaliyetlerinin hala saray gözetiminde olduğunu göstermektedir. Ancak resimli el yazması eser hazırlama faaliyeti 19. Yüzyılın ilk yarısından sonra görülmemektedir. Bu yüzyılın ilk yarısında görülenler de albümler ve suluboya tekniği ile yapılmış kent tasvirlerinden oluşan eserlerdir. Bu dönemden sonra batılı anlamda yapılan tuval resimleri minyatür sanatının yerini alacaktır (Tanındı, 1993: 420).

İslam minyatür sanatı ışığında ele alınan bu çalışmanın kapsamını, 1983 yılında çekilmiş *Ve Recep Ve Zehra Ve Ayşe* adlı filmin jeneriğinde kullanılan Ayşe Özel'e ait on bir minyatür oluşturmaktadır. Minyatürler, Osmanlı resim tekniği ile hazırlanmış özgün tasarımlar olup, filmin konusu ile örtüşmektedir. Sinema filminde minyatür sanatının bu şekilde bir kullanımının olmadığı bilindiğinden özgünlük açısından çalışmadaki eserlerin değerlendirilmesi ve ele alınması amaçlanmıştır. Minyatürler adı geçen filmin konusundan yola çıkılarak hazırlanmış, filmde geçen önemli an ve sahneleri yansıtmaktadır. Günümüzde diğer sanat dalları ile daha fazla etkileşim halinde olan minyatür sanatı, 20. Yüzyılın sonunda böyle farklı bir şekilde kullanılması yönünden nadir örneklerden biri olma önemini taşımaktadır.

### Günümüzde Minyatür Sanatı

Türk kitap sanatlarından biri olan minyatür, Orta Asya'dan beri Türkler'in mede-

niyetlerine ayna tutmuş bir resim tarzıdır. Geçmişte ilmî veya edebî yazmaların metin aralarında, konuya açıklık getirmek ya da önemli görülen olayları tespit etmek için kullanılmıştır. Fotoğrafın icadına kadar yazmaların içinde yer alan bu minyatürler, sanattan ziyade belge niteliği taşımaktaydı. Fakat bugün bu resimler, yazmalardan çıkmış, duvarlarımıza asılan sanat eserleri hâline gelmiştir (Biral, 2007: 72). Tek sayfa levha şeklindeki minyatürlerin çoğunlukta olmakla birlikte klasik kullanımına uygun şekilde kitaplarda kullanımı az da olsa mevcuttur. Özellikle hikâye kitapları içerisinde olayı temsil eden, konuyla eş zamanlı takip



edilebilir minyatürler kullanılmaktadır.

Resim 1. Minyatür Tasarımlı Tabak, [www.pasabahcemagazaları.com](http://www.pasabahcemagazaları.com),  
(Erişim Tarihi: 03.10.2021)

Sanat değerlerinin yanı sıra Osmanlı tarihini belgeleyen önemli bir kitap sanatı olan minyatür, 18. Yüzyıl sonlarından itibaren kaybolmaya yüz tutmuştur. 20. Yüzyılın başlarında ise diğer kitap sanatları ile birlikte "Şark Tezyini Sanatlar Mektebi"nde yetişen hocaların çabaları ile yeniden canlanmıştır. Uzun yıllara ve emeklere mal olan bu çalış-



malar sonucunda alanlarında uzman olan onlarca minyatür sanatçısı yetişmiştir.

Resim 2. Murat Palta, Afiş Tasarımı, [www.istanbul.net](http://www.istanbul.net), (Erişim Tarihi: 03.10.2021)

Minyatür sanatı, günümüzde popülaritesinin de artmaya başlamasıyla hayatımıza yeniden dahil olmuştur. Kitap kapaklarında, albüm kapaklarında, afişlerde, aksesuarlarda, günlük yaşam nesnelerindeki tasarımlara her geçen gün yenileri eklenmektedir (Görsel 1,2). Bu örnekler içerisinde röprodüksiyon çalışmalar olduğu gibi sanatçıların özgün tasarımları da yer almaktadır. Kitap içerisinde, konuyu açıklar nitelikte yazı ile birlikte kullanılan minyatürler de birçok edebi eserde karşımıza çıkmaktadır (Görsel 3). Bu örneklerin yanı sıra Osmanlı minyatür sanatındaki örneklerin yeniden yorumlandığı tasarımlar da çokça mevcuttur (Resim 4,5).



Resim 3. Ahmet Efe, Balıkçılın Yemeği, "Minyatürlerle Dünya Masalları"  
Resim 4. Uğur Aktaş, Üç Boyutlu Kitap



Tasarımı, "Levni'nin Minyatürleriyle Minyatür İstanbul Cambazlar"

Resim 5. Filiz Adıgüzel Toprak- Fatma Akdaş- Halil Altındere, Kanuni Sultan Süleyman'ın Cuma Namazına Gidişi, "Güncel



Sanatta Minyatür 2.0", s.112

### Film Jeneriğinde Minyatür Kullanımı: “Ve Recep Ve Zehra Ve Ayşe” Örneği

Minyatür sanatı yaygın kullanım alanlarından farklı olarak bir film jeneriğinde de kullanılmıştır. “Ve Recep Ve Zehra Ve Ayşe” yönetmenliğini Yusuf Kurçenli'nin yaptığı, başrollerinde Necla Nazır, Mahmut Cevher ve Pembe Mutlu'nun yer aldığı 1983 tarihli sinema filmidir (Görsel 6). Filmin jeneriğinde yer alan 11 adet minyatür, sanatçı



ve akademisyen Ayşe Özel'e aittir ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Ve\\_Recep\\_ve\\_Zehra\\_ve\\_Ayşe](https://tr.wikipedia.org/wiki/Ve_Recep_ve_Zehra_ve_Ayşe), [Erişim Tarihi: 03.10.2021]).

Resim 6. Filmin Afişi, [www.dsmartgo.com.tr](http://www.dsmartgo.com.tr), (Erişim Tarihi: 03.10.2021)

### Filmin Konusu

Karısı Zehra ve çocuklarıyla beraber babasının evinde oturan Recep, yaşadıkları sahil

kasabasında bir otel işletmektedir. Kasabadan Ayşe, liseyi İstanbul'da doktor olan Selma Hanım'ın yanında okumuş, mezun olunca da kasabaya dönmüştür. Girdiği üniversite sınavının sonuçlarını bekleyen Ayşe'nin ailesi kızlarının okumasına karşı çıkmaktadır. Selma Hanım Ayşe'nin ailesini ikna etmeye, aynı zamanda tatil yapmak için kasabaya gelip Recep'in otelinde kalmaya başlar. Bu süreçte sık sık otele gelen Ayşe, Selma Hanım ile zaman geçirir. Selma Hanım İstanbul'a döndükten sonra da Ayşe'nin sınav sonuçları gelir fakat belge babasının elince geçince adam kağıdı yırtıp atar. Ayşe olanları öğrenip evden kaçarak Recep'in oteline gider, Recep'le aralarında bir yakınlaşma yaşanır. Olanları öğrenen Ayşe'nin babası kızını meydanda döver, köyün kadınları da Ayşe'yi babasının elinden kurtararak eve götürürler. Recep ise Ayşe reşit olmadığı için tutuklanır ve üç yıl hapse mahkûm edilir. Recep'in Ayşe ile evlenmesi ve cezadan kurtulması için karısı Zehra eşinden boşanmayı kabul edince Recep ile Ayşe evlenirler. Aile evinden ayrılan ve Ayşe ile otelde yaşamaya başlayan Recep'i Zehra'nın abileri tehdit ederek köyden gitmeye zorlar. Bu sırada hamile olduğunu öğrenen Ayşe intihara teşebbüs eder, toparlandıktan sonra da Recep ile kasabadan gitmek için hazırlanmaya başlar. Fakat Recep ile Ayşe tam evden ayrılacakken Zehra gelerek Recep'i öldürür (<https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>, [Erişim Tarihi: 03.10.2021]).

### Film Jeneriğinde Yer Alan Minyatürler

“Ve Recep Ve Zehra Ve Ayşe” filminin jenerik bölümünde oyuncuların isimleri sıralanırken 11 adet minyatür kullanılmıştır. Minyatürler Ayşe Özel tarafından filmin içeriğine uygun şekilde hazırlanmış özgün tasarımlardır. Filmde geçen olayları yansı-

tan minyatürlerin kompozisyon düzenleri, tekniği, figürlerin duruşları ve süsleme unsurları minyatür resim tekniği kullanılarak hazırlanmıştır. Her minyatür tezhipli bir çerçeve içinde yer almaktadır. Jenerikte sıralanışı ise filmin akışına göre yerleştirilmiştir. Minyatürler jenerikteki sıralarına göre incelenecektir.

Birinci minyatür; sağ tarafta dış mekan görüntüsü olan solda ise bir ailenin görüldüğü iç mekandan oluşmaktadır (Görsel 7). Evde yöresel kıyafetleri ile oturan bir çift ve yerde minderde uyuyan küçük bir çocuk bulunmaktadır. Evdeki dokumalar ve eşyalar da yöresel unsurlar taşımakta, küçük pencereleri ile evin alt kısmı dışardan görülmektedir. Sağ taraftaki sokak görünümünde ise selamlaşan iki erkek ve eşeğe binmiş çocuğu ile giden bir erkek görülmektedir. Minyatürün üslubu, genel anlamda perspektif kullanılmayışı, figürlerin birbirlerini kapatmadan dizilimi, evin farklı görüş açılarına sahip olması ve canlı renklerin kullanılması açısından minyatür resim tekniği özellikleri taşımaktadır. Kompozisyon filminden belli bir sahneyi yansıtmamakla birlikte, filmde günlük yaşamdan kareler, hayvanların bulunduğu sokak görüntüleri sık sık karşımıza çıkmaktadır. Bu yüzden sa-



natçının bu sahnelerden birine gönderme yaptığı düşünülmektedir (Resim 8).



Resim 7. Ayşe Özel, Evin İçi ve Sokak Görünümü

Resim 8. İç Mekanda Geçen Bir Sahne, 04:54. Dakika

ikinci minyatürde; dış mekânda dokumaların üzerinde kurulmuş büyük bir yer sofrası ve etrafına sıralanmış insanlar görülmektedir (Görsel 9). Bir ağacın dibine kurulmuş olan yer sofrasına erkekler tabaklarla meyve taşımakta, kadınlar ise bir tepenin arkasından olanları izlemektedir. Kompozisyonda yer alan figürlerin kıyafetleri ve yerdeki dokumalar yine yöresel unsurlar barındırmaktadır. Minyatür, filmde Recep'in kardeşi İbrahim'in düğünündeki kalabalık yemek sahnelerini hatırlatmaktadır (Resim 10).



Resim 9. Ayşe Özel, Düğün Yemeği



Resim 10. Ayşe Özel, Düğün Yemeği Sahnesi, 59:37. Dakika

Üçüncü minyatür, dış mekanda, sahilde geçmektedir (Görsel 11). İskelede gemiyi bekleyen insanlar, yolcularını uğurlamaya ya da karşılamaya gelmiş kadın ve erkekler görülmektedir. Arka planda ise evler bulunmaktadır. Doğa tasvirleri, figürlerin duruşu, evler ve renkler minyatür resim tekniğinde yapılmıştır. Kadın ve erkeklerin kıyafetleri ise köy hayatında giyilen giysilere uygun şekilde tasvir edilmiştir. Minyatürün, filmde Ayşe ve ailesinin, gemiyle kasabaya gelen Selma öğretmeni karşılamaya geldiği sahnenin tasviri olduğu düşünülmektedir (Resim 12).



Resim 11. Ayşe Özel, Gemiye Karşılarken



Resim 12. İskele Sahnesi, 06:22. Dakika

Dördüncü minyatür, evin iç kısmından bir bölüm ve evin dış kapısına gelen iki kişiyi tasvir etmektedir (Görsel 13). Evin içerisinde yerde oturan üç kadın görülmektedir. İplerde asılı olan dantel ve kumaşlara bakılırsa bu sahne filmde çeyizlerin serildiği düğünden bir bölümdür. Gelin kadınlarla ortada otururken, dışardaki komşular ise eve girmek üzeredir. Arka planda ise sahneye hareket katan büyük bir çınar ağacı bulunmaktadır. Minyatürün, filmde Recep'in kardeşi İbrahim'in düğünündeki çeyiz sahnesini betimlediği düşünülmektedir (Resim 14).



Resim 13. Ayşe Özel, Gelin ve Çeyizi



Resim 14. Gelin ve Çeyizinin Olduğu Bir Sahne, 59:25. Dakika



Resim 16. Mahallede Geçen Bir Sahne, 01:09:43. Dakika

Dış mekânda geçen beşinci minyatür kadınların bulunduğu bir sokağı tasvir etmektedir (Görsel 15). Sahne yöresel mimariye uygun evlerin arasında gruplar halinde sohbet eden kadınların olduğu günlük yaşamdan bir kesit sunmaktadır. Evler figürlerine göre daha küçük işlenmiş, bu görünüm ile bir sokak izlenimi verilmiştir. Minyatür, filmde sahnelerin geçişlerinde kullanılan dış çekimleri anımsattığından, sıradan günlük bir anın betimlendiği düşünülmektedir (Görsel 16).

Altıncı minyatür açık alandaki bir kahvehaneyi tasvir etmektedir (Görsel 17). Arka planında iki küçük binanın yer aldığı, ağaçlar ve parmaklıklarla çevrili kahvehanenin bahçesinde oturan erkekler çay içmektedir. Ayakta çay getiren kahveci ve bir dilenci kompozisyona hareket kazandırmaktadır. Sahne, filmde erkeklerin sıkça gittikleri bir kahvenin görünümünü anımsatmaktadır (Görsel 18).



Resim 15. Ayşe Özel, Mahalle



Resim 17. Ayşe Özel, Kahvehane



Resim 18. Kahvede Geçen Bir Sahne,  
33:20. Dakika



Resim 20. Zeytinlikten Bir Sahne,  
01:05:36. Dakika

Yedinci minyatürün kompozisyonu bir zeytinlikte zeytin toplayan kadınlar ve erkeklerden oluşmaktadır (Görsel 19). Ağaçlara çıkmış erkekler, merdiven taşıyanlar, sepetlere zeytin toplayanlar ve çocukları ile ocakta yemek pişiren kadınlar zeytin zamanında yapılan işlerin özeti gibidir. Filmde Zeytin toplanılan belli bir sahne bulunmasına rağmen minyatür, zeytin işiyle uğraşan Zehra ve Recep'in bahçede oldukları sahneleri akla getirmektedir (Görsel 20).

Sekizinci minyatür, sahilde denize giren kadınları resmetmektedir (Görsel 21). Erkeklerin olmadığı bir yerde eğlenmeye gelen kadın ve çocuklar birlikte görülmektedir. Filmde de Ayşe ve Selma'nın sadece kadınların bulunduğu bir plaja giderek denize girdiği bir sahne bulunmaktadır (Resim 22).



Resim 19. Ayşe Özel, Zeytin Toplayanlar



Resim 21. Ayşe Özel, Denize Giren Kadınlar



Resim 22. Sahilde Geçen Bir Sahne, 15:5. Dakika

Dokuzuncu minyatür, alçak duvarlarla çevrili bir bahçedeki kadınları tasvir etmektedir (Görsel 23). Kompozisyonda ortada baygın halde yatan bir kadın ve telaşa koşturan kadınlar bulunmaktadır. Bahçe duvarının etrafında meraklı gözlerle olanları izleyen insanlar vardır. Arka planda ise evler ve ağaçlar resmedilmiştir. Kompozisyon, filmde kızının Receple birlikte olduğunu öğrenen Ayşe'nin babasının kızını dövdüğü sahneyi çağrıştırmaktadır (Görsel 24).



Resim 24. Ayşe'nin Dayak Yediği Sahne, 43:24. Dakika

Onuncu minyatür, avluda çalgılar eşliğinde eğlenen kadınların olduğu bir kompozisyondan oluşmaktadır (Görsel 25). Ortada bir süs havuzunun olduğu alanda def çalan ve dans eden kadınlar, tam karşıda ise gelin olduğu düşünülen bir figür yer almaktadır. Minyatür, filmde İbrahim'in düğün alayının bir sokaktan çalgılar eşliğinde geçtiği sahneyi akla getirmektedir (Görsel 26).



Resim 23. Ayşe Özel, Ayşe ve Kadınlar



Resim 25. Ayşe Özel, Düğün



Resim 26. Düğünden Bir Sahne, 59:48.  
Dakika

Son olarak on birinci minyatürde ise bir ağacın altında oturan iki sevgili yer almaktadır (Görsel 27). Bir tepenin önünde çiçekler ve yeşilliklerin arasında birbirine sarılmış kadın ve erkek, filmde Ayşe ve Recep'in buluştuğu sahneyi hatırlatmaktadır (Görsel 28).



Resim 27. Ayşe Özel, Sevgililer



Resim 28. Ayşe ve Recep'in Buluştuğu Sahne, 40:50. Dakika

### Sonuç

Yüzyıllar boyunca minyatür/Osmanlı resim sanatı el yazması eserleri süslemiş, ilmi, tarihi ya da edebi kitaplarda metni anlatır nitelikte kullanılmıştır. Maliyetinin yüksek oluşu, tuval resminin daha çok tercih edilmeye başlanması ve matbaanın Osmanlı'ya gelmesi gibi faktörlerin de etkisi ile minyatür sanatı Osmanlı'nın son yıllarında tek sayfa levhalarda, murakka ve albümlerde kendine yer edinebilmiştir. Günümüzde ise son yıllarda geleneksel sanatlara ilginin artması ile minyatür sanatı günlük hayatta daha çok karşımıza çıkmaya başlamıştır. Kitaplar ve objelerdeki yaygın kullanımın yanı sıra minyatür sanatının bu şekilde, bir film jeneriğinde kullanımı bilindiği kadarıyla tek örnektir. Leyla ile Mecnun, Yusuf ile Züleyha, Varka ile Gülşah gibi edebi eserlerde hikayenin bir kısmını tasvir eden resimler gibi, filmde geçen belli sahneler de burada minyatür sanatı ile izleyiciye aktarılmıştır.

Ve Recep ve Zehra ve Ayşe filminin jeneriğinde Ayşe Özel tarafından tasarlanmış 11 adet özgün minyatür kullanılmıştır. Minyatürlerin hepsi tezhipli bir çerçeve içerisinde

oyuncu isimleri ile birlikte filmin başlangıç kısmında akmaktadır. Bu çalışmada resimler jenerikteki sırasına göre incelenmiştir. Bu sıralama filmin akışında yaşanan olayların sırası ile alakalı olmamakla birlikte her kompozisyon filmdeki bir sahneyi temsil etmektedir. Sahnelerin bazıları filmde yaşanan olaylarla birebir örtüşse de kim kompozisyonlar biraz daha yaygın günlük yaşantı sahnelerini yansıtmaktadır. Örneğin kıyıya yanaşan gemiyi karşılayan insanların bulunduğu minyatür (Görsel 11), direkt filmde geçen bir sahnenin tasviridir. Fakat kadınların bulunduğu bir mahalle görünümünde tasarlanan bir diğer kompozisyon (Görsel 15), biraz daha gündelik yaşamın bir yansıması gibidir. Belki de bu sahne Ayşe ile Recep'in buluşmasından sonra köye yayılan dedikoduların tasvir edildiği bir sahnedir.

Jenerikte yer alan minyatürlerin üslubuna bakıldığında; etrafı bezemeli bir bordür ile çerçevelenmiş dikdörtgen bir alan içerisinde yer alan sahneler, çok yönlü perspektif kullanımı, canlı renkler, ayrıntılı doğa bezemeleri, figürlerin duruşları ve kıyafetlerinin işlenişi minyatür resim tekniğinin izlerini taşımaktadır. Evlerin yapılışı ve tasarımlardaki kumaş, halı ve dokumalarda yer yer kolaj kullanılması ise sanatçının özgün üslubunu yansıtmaktadır. Kompozisyonlardaki duvar ve zeminlerde yoğun geometrik bezemeler kullanılmamış, figürlerin yüzleri ve kıyafet kıvrımları gibi ayrıntılarda daha yalın bir anlatım tercih edilmiştir.

Filmde yer alan minyatürler teknik ve kullanım alanı açısından oldukça özgün bir örnek teşkil etmektedir. Yerli ve yabancı filmlerin genel olarak yapılan tek sahneyi tasvir eden minyatürleri bulunmasına rağmen bu şekilde ayrı sahneler halinde yapılan bir çalışma mevcut olmadığından eser önemli

bir örnektir. Eserler 38 yıl öncesine ait olmasına rağmen bilindiği kadarı ile bu kullanıma benzer başka bir örnek bulunmamaktadır. Minyatür sanatının diğer sanat dalları ile ortak bir çalışmada yer alması, bu görsel dilin iletişim aracı olarak kullanılması açısından çalışma nadir örneklerden bir tanesidir.

### Kaynakça

And, M. (2004). Osmanlı Tasvir Sanatları 1: Minyatür. İstanbul: İş bankası Yayınları.

Aslanapa, o. (1986). "Türk Minyatür Sanatının Gelişmesi". Erdem Dergisi, C:2, S:6. 851- 866.

Bağcı, S., Çağman, F., Renda, G., Tanındı, Z. (2006). Osmanlı Resim Sanatı. İstanbul: Kültür Ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

Başkan, S. (2009). Başlangıcından Cumhuriyet Dönemine Kadar Türklerde Resim. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.

Beksaç, A. E. (2008). "Safeviler- Sanat". TDV İslam Ansiklopedisi, C:35. 457- 439.

Binark, İ. (1978). "Türklerde Resim ve Minyatür Sanatı". Vakıflar Dergisi, s:12, Vakıflar Genel Müdürlüğü Yayınları. 271-290.

Biröl, İ. A. (2007). "Türk Minyatürünün Geçmiş ve Geleceği". İSMEK Türk Kitap Sanatları Sempozyumu Bildirileri, İSMEK Yayınları. 70-87.

Çağman, F. – Tanındı, Z. (1979). Topkapı Sarayı Müzesi İslam Minyatürleri. İstanbul: Tercüman Sanat ve Kültür Yayınları.

Deveci, İ. (2015). "Selçuklu Dönemi Resim Çalışmaları". Trakya Üniversitesi edebiyat Fakültesi Dergisi, C:5, S:9. 93-111.

Ersoy, S. A. (2006). Osmanlı Minyatür Tekniği. Ankara: Kişisel Yayınlar.



İnal, G. (1995). Türk Minyatür Sanatı. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.

İpşiroğlu, M.Ş. (2005). İslamda Resim Ya-sağı ve Sonuçları. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Keskiner, C. (2004). Minyatür Sanatında Doğa Çizim Ve Boyama Teknikleri. Ankara: Kültür Ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

Kühner, E. (1952). Doğu İslam Memleket-lerinde Minyatür. Çeviren: Suut Kemal Yet-kin- Melahat Özgü. Ankara: Türk Tarih Ku-rumu Basımevi.

Mahir, B. (2005a). Osmanlı Minyatür Sana-tı. İstanbul: Kabcacı Yayınevi.

Mahir, B. (2005b). "Minyatür". TDV İslam Ansiklopedisi, C:30. 118-123.

Naef, S. (2018). İslam'da "Tasvir Sorunu" Var mı?. **Çeviren: Can Belge.** İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Renda, G. (2001). Osmanlı Minyatür Sana-tı. İstanbul: Promete Yayınları.

Tanırdı, Z. (1993). "Türk Minyatür Sanatı". Başlangıcından Bugüne Türk Sanatı. İş Ban-kası Yayınları. 407- 420.

Yaman, B. 2019. "İslam'da Resim Sanatı". Türk İslam Sanatları Tarihi El Kitabı. Grafi-ker Yayınları. 377-388.

#### İnternet Kaynakları

<https://www.istanbul.net.tr/istanbul-haberler/37-istanbul-film-festivali-afisleri-cok-yakinda-sokaklarda/17573/1>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

<https://www.pasabahcemagazalari.com/ev-aksesuarlari/dekoratif-kase-ve-tabaklar/nahil-tabak/u-58495-271-352>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Ve\\_Recep\\_ve\\_Zehra\\_ve\\_Ayşe](https://tr.wikipedia.org/wiki/Ve_Recep_ve_Zehra_ve_Ayşe)[www.dsmartgo.com.tr](http://www.dsmartgo.com.tr). (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

#### Görsel Kaynakça

Görsel 1. Minyatür Tasarımlı Tabak. <https://www.pasabahcemagazalari.com/ev-aksesuarlari/dekoratif-kase-ve-tabaklar/nahil-tabak/u-58495-271-352>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 2. Murat Palta, Afiş Tasarımı. <https://www.istanbul.net.tr/istanbul-haberler/37-istanbul-film-festivali-afisleri-cok-yakinda-sokaklarda/17573/>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 3. "Balıkçılın Yemeği" adlı Masal Minyatürü, Efe, A. (2012). Minyatürlerle Dünya Masalları- "Balıkçılın Yemeği", Nar Çocuk Yayınları, İstanbul. s.4-5

Görsel 4. Üç Boyutlu Kitap Tasarımı, Aktaş, U. (2015). Levni'nin Minyatürleriyle Minyatür İstanbul Cambazlar, İstanbul Büyükşehir Belediyesi Kültür A.Ş. Yayınları, İstanbul. s.7-8.

Görsel 5. Filiz Adıgüzel Toprak- Fatma Akdaş, Kanuni Sultan Süleyman'ın Cuma Namazına Gidişi, Murakka, Kolektif. (2020). Güncel Sanatta Minyatür 2.0, Pera Müzesi Yayınları, İstanbul. s.112.

Görsel 6. Filmin Afişi, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 7. Birinci Minyatür, Evin İçi ve Sokak Görünümü, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 8: İç mekanda geçen bir sahne, 04:54. dakika, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 9. İkinci Minyatür, Düğün Yemeği, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 10: Düğün Yemeği Sahnesi, 59:37. dakika, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 11: Üçüncü Minyatür, Gemiyi Karşılarken, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 12. İskele sahnesi, 06:22. dakika, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 13. Dördüncü Minyatür, Gelin ve Çeyizi, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 14. Gelin ve çeyizinin olduğu bir sahne, 59:25. dakika, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 15. Beşinci Minyatür, Mahalleden bir görünüm, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 16. Mahallede geçen bir sahne, 01:09:43. dakika, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 17. Altıncı Minyatür, Kahvehane, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 18. Kahvede geçen bir sahne, 33:20. dakika, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 19. Zeytin Toplayanlar, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 20. Zeytinlikten bir sahne, 01:05:36. dakika, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 21. Denize giren kadınlar, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 22. Sahilde geçen bir sahne, 15:5. dakika, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 23. Ayşe ve Kadınlar, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 24. Ayşe'nin dayak yediği sahne, 43:24. dakika, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 25. Düğün, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 26. Düğünden bir sahne, 59:48. dakika, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 27. Sevgililer, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).

Görsel 28. Ayşe ve Recep'in buluştuğu sahne, 40:50. dakika, <https://www.dsmartgo.com.tr/film/detay/ve-recep-ve-zehra-ve-ayse>. (Erişim Tarihi: 03.10.2021).



## Video Kurgu Programlarında Hareketli Grafik Tasarım Kullanımı ve Örnek Bir Uygulama

İpek Fatma ÇEVİK<sup>1\*</sup>

### ÖZ

Sayısal ortamda kullanılan her tür tasarım yazılımı, üretildikleri tasarım amaçlarının dışında farklı alanlarda da tasarımcı ihtiyaçları çerçevesinde çözümlene sürecine eklenebilmektedir. Tasarımda kullanılan sayısal ortam yazılımlarının birbirleriyle uyumlu olarak çalışabilmelerinin dışında, günümüzde çoklu alan kullanım özelliğine sahip olmaları ile tasarım süreçlerinde problem çözme yaklaşımlarını da etkilenmişlerdir. Bu durumun en bilinen örneği, piksel tabanlı fotoğraf ve resim düzenleme yazılımı olan Adobe Photoshop olarak söylenebilir. Zira Adobe Photoshop yazılımının kullanım amacı dışında, video ve hareketli görüntü düzenleme için de kullanıldığı görülmektedir. Bunun yanı sıra efektlendirme ve hareketli grafik üretimi için kullanılan Adobe After Effects yazılımının da video kurgu üretimi için tercih edildiğine şahit olunmaktadır. Ayrıca video kurgu üretimi için kullanılan Adobe Premiere, Edius gibi sayısal ortam yazılımlarının da amaçlarının dışında hareketli grafik tasarım üretimi için kullanıldığına rastlanmaktadır. Dolayısı ile sayısal ortamda tercih edilen farklı tasarım yazılımlarının belirli sınırlılıklar dâhilinde birbirlerinin yerini aldıkları gözlemlenmiştir. Bu noktadan hareketle bu çalışmada, video kurgu yazılımında hareketli grafik tasarım kullanımında sınırlılık incelenmiştir. Video kurgu yazılımı üzerinden gerçekleştirilen örnek bir uygulama ile araştırma sonuçları değerlendirilmiştir.

**Anahtar kelimeler:** *Video kurgu, hareketli grafik, dijital ortam üretimleri.*

---

<sup>1\*</sup> Doçent, Üsküdar Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, ipekfatma.cevik@uskudar.edu.tr  
ORCID No: 0000-0003-4917-6675  
Gönderilme Tarihi: 30 Kasım 2021 Kabul Tarihi: 14 Şubat 2022  
Doi: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v08i15007

## **Motion Graphic Design and an Example Technics in Video Edition Programs**

### **ABSTRACT**

All kinds of design software used in the digital environment can be added to the analysis process within the framework of the designer's needs in different fields apart from the design purposes for which they are produced. In addition to the fact that the digital media software used in the design can work in harmony with each other, the fact that they have the feature of using multi-space today has also affected the problem solving approaches in the design processes. The best-known example of this situation can be said to be Adobe Photoshop, which is a pixel-based photo and image editing software. Because Adobe Photoshop software is seen to be used for video and motion picture editing as well as for its intended use. In addition, it is witnessed that Adobe After Effects software, which is used for effects and motion graphics production, is preferred for video editing production. In addition, it is seen that digital media software such as Adobe Premiere and Edius, which are used for video editing production, are also used for motion graphic design production, apart from their purposes. Therefore, it has been observed that different design software preferred in the digital environment replace each other within certain limitations. From this point of view, in this research, the limitation in the use of motion graphic design in video editing software has been examined. The results of the research were evaluated with a sample application carried out on the video editing software.

**Keywords:** Video editing, motion graphics, digital media productions.

## Giriş

Dijital çağın üretim biçimlerini yeniden yapılandırması ve yorumlaması ile ortaya çıkan sayısal ortamlarla birlikte, üretimde malzeme kullanımı bilgi kullanımına evrilmiştir. Öte yandan gerçek hayatta üretim için ihtiyaç duyulan nesnelere de dijitalleştirilerek sayısal ortama aktarılmıştır. Günümüzde her alanda üretime bir noktada dâhil olan dijital teknoloji kullanımı, sanat ve tasarım üretimlerine etki etmekte, sanat ve tasarım üretim aracı olarak da sıklıkla tercih edilmektedir. Konvansiyonel televizyon yayıncılığının yanı sıra internet üzerinde yer alan sosyal medya mecralarında üretilen her türlü video üretimlerinde kullanılan isimlik, bilgi bandı, kelebek ekranlar ve hareketli logo gibi ihtiyaç duyulan ve tercih edilen hareketli grafik tasarımları için çok sayıda farklı donanım ve teknik içeriğe sahip bilgisayar yazılımı kullanılmaktadır. Bir video kurgu yazılımı dışında ayrı bir sayısal ortamda hazırlanan bu hareketli grafik tasarımlar, üretildikten sonra belirli bir video formatı ile kaydedilmekte ve bu yöntem ile video kurgu yazılımı içerisine alınarak bir bakıma harici videoya eklenmektedirler. Bu aşamadan sonra ise video kurgu yazılımı içerisine harici olarak eklenen hareketli grafik tasarımlara küçültme-büyültme, ışık şiddeti ve basit düzeyde hareket ve yer belirlemenin dışında tasarımsal bağlamda müdahale edilememektedir. Günümüzün dijital teknolojik gelişmelerinin sağladığı olanaklar ve sınırlılıklar doğrultusunda, birbiriyle uyum sağlayabilen ve etkileşimli olarak çalışan video kurgu ve hareketli grafik tasarım yazılımları bulunmaktadır. Böyle bir yöntemle hazırlanan hareketli grafik tasarımlar, video kurgu programlarına kendi yazılımları ile aktarılmaktadırlar. Bu noktada hareketli grafik tasarımlarının dijital tekno-

lojiler aracılığı ile sayısal ortamda üretimi bağlamında kendine yer bulması ve deneysel yöntemlerle hareketli grafik tasarımlar üretmek için kullanılan bilgisayar yazılımlarının dışında video kurgu programlarında da tasarım ve tasarımın hareketlendirilmesi, alternatif bir üretim tekniği olarak göze çarpmaktadır. Aslı itibarı ile videoların önceden planlanan ve tasarlanan şekilde kesilip birleştirilerek yeni bir ifade biçimine dönüştürülmesinde ortaya çıkan kurgu yazılımları, günümüz dijital çağının tasarımcı arayışları ile asıl amacının ötesinde ve kullanım alanının dışında hareketli grafikler de üretilebileceğini göstermek adına çalışmanın ana konusunu oluşturmaktadır. Dolayısıyla araştırmanın sınırlılıkları içerisinde Edius video kurgu programı ile yapılan ve herhangi bir harici yazılımdan destek alınmaksızın oluşturulan hareketli grafik tasarımı uygulama örneği ile bu konu açıklanmaya çalışılmıştır. Bugün, konvansiyonel televizyon yayıncılığının yanı sıra internet ve buna bağlı olarak akıllı telefon, tablet, bilgisayar ve hatta nesnelere interneti ile teknolojideki gelişmelerinin geldiği son nokta gözlemlendiğinde, teknolojik gelişmeler ile ortaya konan üretimlerin imgelelere etki etmekte olduğu ve grafik tasarım öğelerinin kullanımına duyulan ihtiyacı da bu ölçüde artırdığı söylenebilir. Pek çok alanda farklı tüketim ve rekabet ortamı içerisinde alıcısına sunulan her bir ürün dikkat çekici, etkili ve kısa sürede verilmek istenen ve hedeflenen bilgiyi aktararak diğerlerinden ayrılma ve tercih edilme amacı gösterir. Bu durum göz önüne alındığında, tarihsel süreç içerisinde iki boyutlu durağan grafiklerden hareketli grafiklere doğru bir değişim söz konusudur ve bu sebeple tercihlerin şekillenmesinde de etkili olduğu söylenebilir. Cep telefonu, tablet ve dizüstü bilgisayar gibi taşınabilir iletişim cihazları

ve internetin tüm dünyada yaygınlaşmasıyla birlikte, insanların sürekli çevrimiçi oldukları görülmektedir. Bu durum, kullanıcıların zaman ve mekân bağılı olmaksızın iletişim ve etkileşim içerisinde kalmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla her çeşit hareketli görüntü ve grafiklerin günlük hayatın bir parçası olduğu, gelecek yıllarda da öneminin artacağı ön görülmüştür. Teknolojik olanaklar ile başlayan bu değişim ve dönüşüm, tasarım kültürünü de etkilemekte; özellikle hareketli grafik tasarım üretimleri için yeni nesil yazılım, donanım ve tasarımcı ihtiyacını ortaya çıkarmaktadır. Her çeşit hareketli görüntü üretimi için kullanılan sayısal ortam içerisinde, video kurgu yazılımları ve grafik tasarımlar için çok sayıda bilgisayar yazılımı olduğu görülmektedir. Zamanla bu sayısal ortam yazılımlarına ek olarak hareketli grafik üretimleri için ücretli, ücretsiz ve çevrimiçi kullanım olanakları geliştirilmiş ve bu çeşitlenme ile artış, tasarımcılara tercih yapma olanağı sağlamıştır. Dijital ortam üretimleri içerisinde ortaya çıkan bu yazılımların birbirleri ile etkileşim ve uyumu sağlanarak tasarımcılara hız ve kolaylık bakımından yenilikler sunulmuştur. Adobe Premiere video kurgu yazılımı içerisinde Adobe After Effect hareketli grafik tasarım yazılımı projelerini almaya başlaması bu durumun bir örneği olarak gösterilebilir. Ayrıca hareketli grafik tasarımına yönelik yazılımların da ortaya çıkış amacının dışında ve belli sınırlılıklar içerisinde video kurgu yapma olanağı sağladığı gözlemlenmiştir. Tüm bu gözlemler doğrultusunda grafik tasarımcısı ve video kurgu operatörlerinin disiplinlerarası bir üretim gerçekleştirdiği iddia edilebilir. "Video kurgu programlarında hareketli grafik tasarım" başlığı altında bu konuyu ele alan çalışmada Edius video kurgu yazılımının sınırlılıkları içerisinde üretimi gerçekleştirilen hareketli grafik

tasarımı ile bu konu etraflıca açıklanmaya çalışılmaktadır.

### **Hareketli Grafik Tasarımı ve Kullanım Alanları**

Teknolojik gelişmeler ile birlikte ortaya çıkan dijitalleşme sonucunda konvansiyonel televizyon yayıncılığı ile internet üzerinde ve özellikle de sosyal medya mecralarında yer alan çok sayıda yayın kendine yer bulmuştur. Bu süreç içerisinde verilmek istenen iletiyi diğer yayınlar arasından sıyrılarak izleyicisine Moholy-Nagy'in (Becer, 2007: 199) bahsettiği mutlak netlik içerisinde verme gerekliliği oluşmuştur. Bu noktada hareketli grafikler başvurulan yöntemlerden biri olarak ortaya çıkmaktadır. Özellikle televizyonun başlangıcından günümüze kadar hızla tüm dünyada yaygınlaşması ve kültürel farklılıklar sonucu artan televizyon kanal sayısı ve buna paralel olarak çoğalan programlar, hareketli grafik üretimini ve stil arayışlarını artırmıştır (Meggs, 1998: 455). Konvansiyonel televizyon yayıncılığı içerisinde, başlarda hareketli logo kullanımının oldukça yaygın olduğu ve izleyicisi tarafından ilgi gördüğü ortaya konmuştur (Krasner, 2013: 61). Bu logoların televizyonda kullanımı sırasında teknolojik bakımdan dönemi itibari ile her ne kadar gelişmemiş olarak ifade edilse de devrim niteliği taşıdığı ifade edilmiştir (Janke, vd., 1984: 27). Yapılan çalışmalarda hareketli grafiklerin diğer devinimsiz görsellerden çok daha fazla dikkat çekmesinin sebebini ise ilkel insan beyninin taşıdığı bir takım dürtülerin sonucu olduğunun altı çizilmiştir (Konrath, 2017).

Animasyonun diğer tekniklerinde olduğu gibi hareketli grafik tasarımda da gerçek dünyanın fizik kurallarına, form ve gerçekçi renk yelpazesine tamamen bağlı kalınma-



sı gibi bir zorunluluk yoktur (Halas & Kay, 1981: 17). Hareketli grafik tasarlarken tasarımcının bireysel ve deneysel etkinliği içerisinde ortaya çıkan tüm üretimleri, sınırların dışında, geniş bir boyutta ve sonsuz tasarım fırsatlarını deneyimlemesini sağlamaktadır. Bu noktada hem tasarımcı hem de izleyici farklı bir boyutta özgürlük hissi ile karşılaşmaktadır. Tüm bu üretim ve deneyim süreci içerisinde doku, çerçeve, nokta, çizgi ve düzlem, renk, mekân ve zemin, katmanlar gibi temel tasarım öğelerine bağlı kalındığı da gözden kaçırılmamalıdır.

Herhangi bir nesneye dokunulduğunda hissedilen, görülen yüzey doku olarak ifade edilirken, tasarımda doku somut ya da soyut olarak (Lupton & Phillips, 2015: 41) iki şekilde ortaya çıkmaktadır. Tasarımlar üretimleri sırasında tercih edilen malzeme içerisinde önceden belirlenen sınırlar/çerçeveler içerisinde gerçekleştirilmektedir (Becer, 2011: 26). Tasarımın temeli olarak ifade edilen, kütlesiz ve iki boyutlu bir koordinat sisteminde yer alan nokta, çizgi ve düzlem ile diğer tüm tasarım formları oluşturulmaktadır (Lupton & Phillips, 2015: 14). Sözsüz iletişim olarak ifade edilen renk ögesi ise (Ambrose & Harris, 2013: 6) tasarımcı tarafından formlar arasında bağlantı kurmak, gizlemek ya da öne çıkarmak ve tasarıma yön vermek için kullanılmaktadır (White, 2011: 95). Bir tasarımda formların yanı sıra eşit öneme sahip olan boşluk (White, 2011: 19) ile birlikte zemin ve mekân ilişkisi gösterilir.

Ayrıca konvansiyonel yöntemlerle üretilen tasarımlarda olduğu üzere, günümüz dijital çağında kullanılan yöntemlerde de üst üste gelen formları yani katmanları görmek mümkündür. Hareketli grafiklere ses ve müzik eklenerek devinimsiz görsellerden ayrılması sağlar. Böylece daha çekici hale

getirmek ve izleyici üzerindeki etkiyi artırmak mümkündür (Lupton & Phillips, 2015: 14).

Bugün hareketli grafik üretimlerinde kullanılan After Effect, Clip Studio Paint, Photoshop gibi çok sayıda ücretli bilgisayar yazılımı ve Crello, Canva ve Visme gibi ücretsiz çevrimiçi internet siteleri mevcuttur. Hareketli grafikler, tasarımcının tercihiyle göre bilgisayar yazılımları kullanılarak ya da Stop Motion tekniğine benzer bir biçimde geleneksel yöntemlerle üretilebilmektedir. Tüm bu bilgisayar yazılımları içerisinde üretilen hareketli grafiklere ses ve müzik bilgisayar yazılımının izin verdiği ölçüde dâhili olarak eklenebilir. Fakat Photoshop, Clip Studio Paint ya da diğer konvansiyonel animasyon yöntemlerinde üretim tamamlandıktan sonra bir video kurgu programı içerisinde ses ve müzik eklemek gerekmektedir. Bu noktada tasarımcının Adobe Premiere, Windows Movie Maker, Sony Vegas, Final Cut, Avid Media Composer ya da Edius gibi bir video kurgu programlarına da hâkim olması ihtiyacını doğurmaktadır.

Sayısal ortamda kullanılan hareketli grafik tasarım yazılımları gelişmeye devam ederken her geçen gün kullanıcıların zaman tasarrufunu artırmaya ve ihtiyaçlarını gidermeye yönelik yeni yazılımların üretildiği görülmektedir. Genel olarak Türkiye ve dünya genelinde hareketli grafik tasarım uygulamalarının kullanım alanları araştırıldığında özellikle sosyal medya mecralarında, reklam, sinema ve konvansiyonel televizyon yayıncılığında, sanat, tasarım ve eğitim alanlarında, eğlence ve oyun sektöründe çok yaygın olarak kullanıldığı gözlemlenmiştir. Üretimlerde ise toplumların sosyokültürel farklılıkları doğrultusunda şekillenen ve değişkenlik gösteren hareketli grafik tasarımı öğeleri üretim amacı ve

hareket bağlamında benzerlikler gösterebilmektedir. Özellikle internet üzerinde yer alan video paylaşım siteleri, portfolyo siteleri ve canlı yayın yapan televizyon kanallarına ait kurumsal ve kişisel siteler gibi çeşitli mecralarda yayınlanan hareketli grafik tasarım üretimlerine dünyanın her yerinden ulaşılabilme kolaylığı bulunmaktadır. Kitleler ve tasarımcılar tarafından rağbet gören üretim teknik, yöntem ve tasarım tarzının çok hızlı bir şekilde yaygınlaşmasını sağladığı gözlemlenen bu durum aynı zamanda tasarımcıların hareketli grafik tasarımı üretiminde tekrara ya da intihale düşmelerine ve özgünlükten yoksun tasarımlara sebebiyet verdiğine işaret etmektedir.

### **Kurgu ve Kullanım Alanları**

Fotoğrafın icadı ile başlayan sanatsal devrim, sinema ile devam etmiş ve değişim göstermiştir. Başlangıçta selülozik bantların kesilip birleştirilmesi ile yapılan kurgu, dijitalleşme ile sayısal ortamda kurgu yazılımları içerisinde tamamlanır bir hale dönüşmüştür. Sinema tarihinin çok sayıda başarılı yönetmeni yönlendirici olarak ya da yönlendirmeden uzak tutmak amacı ile kurgunun sinemadaki önemini altını çizmiştir (Dancyger, 2002). Kurgu, konvansiyonel ya da dijital her tür hareketli görüntü kaydının sonunda bu hareketli görüntüler içerisinden daha öncesinde belirlenen hikâye sırasına göre seçimler yaparak, bu görüntüler arasında bağlantılı bir ilişki kurarak, belirli bir süre içerisinde düzenleme ve dizme işidir. Toprak'a (2012) göre kısaca çekilen tüm hareketli görüntülerin uyumlu ve anlamlı bir bütünlük oluşturması olarak ifade edilen kurgu, görüntü ve seste devamlılığı sağlayan kaba kurgu ve dikkat çekici ayrıntılar ile detaylar için ince kurgu olarak iki aşamadan oluşmaktadır (Zettl, 2007). Tüm bu kurgu süreci hem sinemada

hem de konvansiyonel televizyon yayıncılığı ve sosyal medya mecralarında yayınlanan tüm diğer film yayıncılığı için geçerlidir.

Günümüzde internetin tüm dünya genelinde yaygınlaşması ile birlikte artan televizyon kanallarının yanı sıra sosyal medya mecralarında yer alan bireysel ya da profesyonel olarak hazırlanan sınırsız sayıda video kendine gösterim yeri bulmaktadır (Meyer & Meyer, 2010: 14). Akıllı telefon, tablet ve bilgisayarlar gibi gelişmiş teknolojik cihazlar üzerinden günün her anı çevrimiçi olunması ile sürekli görsel ve bilgi akışı ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda bireysel ve profesyonel video kurgu üretimleri için çok sayıda Adobe Premiere, Windows Movie Maker, Sony Vegas, Final Cut, Avid Media Composer ya da Edius gibi ücretli ve ücretsiz çok sayıda video kurgu yazılımı ihtiyaç ve tercihlere bağlı olmak üzere kullanılmaktadır. Ayrıca kullanılan video kurgu yazılımları ve yayınlanması planlanan mecralara göre filmlerin .avi, .mov, .mpeg gibi farklı video dosya formatları ile kaydedilmesi yoluyla izleme, sınıflandırma, depolama, üretim ve paylaşım yapılabilir (Woolman, 2004: 6). Tüm bu video kurgu programlarının sahneleri kesmek, birleştirmek ve çeşitli efektleri eklemek için kullandığı bir düzenleme paneli (Timeline), video kütüphaneleri, efekt pencereleri, araç panelleri ve video formatında izlenebilmesi için kayıt panelleri (Export) bulunmaktadır. Bu paneller video kurgu tasarımcısının tercih ettiği biçimde düzenlenebilmektedir. Bunun yanı sıra profesyonel tasarımcılar için geliştirilmiş çeşitli kısa yollar, klavye mouse ve görüntü kalitesi çok yüksek olan bilgisayar ekranları da bulunmaktadır.

Bugün artan internet yayıncılığı hızına bağlı olarak, video kurgu programları belirli sınırlılıklar içerisinde hareketli grafik tasma-

rımı olanağı da sağlamaktadır. Yine konvansiyonel televizyon yayıncılığı için kullanılan video kurgu yazılımlarında da belli ölçüde hareketli grafik tasarımları üretilerek yayına girecek olan televizyon programları desteklenmektedir. Video kurgu yazılımları içerisinde üretilen hareketli grafik tasarımlar ile isimlik (KJ), bilgi bantı, çeşitli pence-reler (kelebek ekran) hazırlanabilmekte ve bunlar üzerine hareketli tipografik öğeler eklenebilmektedir. Video kurgu yazılımları içerisinde üretilen tüm bu hareketli grafik tasarımlar, profesyonel grafik yazılımlar kadar başarılı ve etkili olamamaktadır. Video kurgu yazılımlarının kullanım alanları ele alındığında tanıtım ve reklam filmleri, belgesel, müzik klipi, animasyonlar, video art, konvansiyonel televizyon yayıncılığı, internet üzerindeki sosyal medya mecraları ve her türlü hareketli görüntü için kullanıldığı görülmektedir.

### **Kurgu ile Hareketli Grafik Tasarımı:**

Sanat ve tasarım, geçmişten bugüne dek tüm diğer alanlarda olduğu gibi teknoloji-deki gelişmelere paralel bir şekilde ilerlemiştir. Bu çerçevede grafik tasarım disiplini de uygulamalarına tüm bu gelişmeleri çeşitlilik olarak yansıtmıştır. Dolayısı ile masaüstü yayıncılık olarak ifade edilen kitap, dergi tasarımı, afiş, ambalaj gibi devinimsiz tasarımlarla birlikte hareketli grafikler de üretim/uygulama bağlamında grafik tasarım disiplini içerisine eklenmiştir. Bunun yanı sıra toplumların sosyolojik ve kültürel yapılarına etki eden bir kitle iletişimine olanak veren televizyon da hareketli grafik ihtiyacı doğrultusunda grafik tasarımcılara yeni üretim alanları açmış (Gallagher & Paldy, 2006: 159), daha önceki kitle iletişim araçlarında hiç olmadığı kadar önemli bir üretim ögesi haline gelmiştir. Bu gelişmeler, grafik tasarımı disiplininin bir meslek olma-

sı ve grafik tasarım üretimlerinin profesyonelleşmesini sağlamıştır (Halas, 1984: 14). Ayrıca 1990'lı yıllardan itibaren tüm dünyada internetin yaygınlaşması ile birlikte grafik tasarımı üretimlerinin tamamı yalnızca bulunduğu topluma değil, dünyanın her yerine ulaşmaya başlamış; yine bu noktada grafik tasarımı ihtiyaç, tercih ve beğeni gibi faktörler ile hareketli grafik tasarım üretimleriyle ön planda yer almıştır.

Bilinen ve tercih edilen hareketli grafik yazılımlarının dışında bir video kurgu yazılımlarında sabit ya da hareketli grafiklerin üretimi ele alındığında, elbette profesyonel bir sonuca ulaşmak mümkün olmayacaktır. Bu durumun sebebi tasarımcının ya da video kurgu programlarının yetersizliği değil, yazılımların ortaya çıkmasındaki hedefin yalnızca video kurgusu yapma amacı taşıması ile ilgilidir. Yine bu bağlamda grafik tasarımcı ve video kurgu operatörü birbirinden çok farklı kişilerdir. Çoklu medya alanına hâkim olması ile grafik tasarımcı, konvansiyonel televizyon yayıncılığı ve internet üzerinden yayın yapan sosyal medya mecralarına uygun üretim yöntemleri kullanarak verilmek istenen bilgi, mesaj ve görseli izleyiciye aktarma konusunda uzman kişidir. Bir grafik tasarımcının sinema, televizyon ya da sosyal medya video kurgusu yapması beklenemeyeceği gibi bir kurgu operatörünün de grafik tasarım üretimi yapması beklenememelidir. Burada açıklanmak istenen durum, teknoloji-deki gelişmeler doğrultusunda disiplinlerarası bir hareket olduğu, içinde bulunduğumuz çağda tüketim hızı sebebi ile birbirinden farklı her bir alanın ihtiyacı doğrultusunda, çok sayıda bilgisayar yazılımı kullanıldığı, hareketli grafikler ve video kurgu yazılımlarının belirli ölçüde birbirlerinin üretimlerini yapar hale gelmiş olmasıdır. Dolayısı ile araştırmamızın ana başlığında belirtilen uygulama örneğini

“Edius Programında Hareketli Grafik Tasarımı Uygulaması” alt başlığı içerisinde detaylıca ele almak faydalı olacaktır.

### Edius Programında Hareketli Grafik Tasarımı Uygulaması

Araştırmanın uygulama bölümünde Edius 7.0 video kurgu yazılımı tercih edilmiş olup, tasarım konusu olarak konvansiyonel televizyon yayıncılığı ve internet mecralarında yayınlanabilecek bir isimlik (isim KJ) hareketli grafik tasarımı yapılmıştır.

İsimlik (İsim KJ):

Edius yazılımında HD 1920x1080 piksel çözünürlüğünde bir proje sahnesi oluşturulduktan sonra, kullanılacak video ya da görsel yazılımın içerisine çağırılarak, çalışma sahnesine (Timeline) eklenmektedir.

Çalışma sahnesinin bulunduğu pencere üzerinde yer alan ‘Create Title’ sekmesinden ‘Color Matte’ seçilerek açılan pencereden hareketli grafik tasarımında kullanılacak renkler belirlenmekte ve pencere onaylanmaktadır.



Resim 2. Edius video kurgu yazılımı ile uygulama.

Oluşturulan iki renk geçişli Color Matte, çalışma sahnesinde ana video ya da fotoğrafın üst katmanına alınarak, kullanılacak olan formu verilmek üzere ‘Information’ penceresinden ‘Layouter’ penceresinin açılması sağlanır. Layouter penceresi Color Matte üzerinde basit formlar verilmesini sağlamakta ve bu amaçla ‘Parameter’ başlığı altında yer alan ‘Left, Right, Top, Bottom’ panelinden isimlik için gerekli form seçilerek pencere onaylanmaktadır.



Resim 1. Edius video kurgu yazılımı ile uygulama.



Resim 3. Edius video kurgu yazılımı ile uygulama.

İstenilen form verildikten sonra Layerer panelinin alt kısmında yer alan zamanlayıcıdaki zaman çizgisi başlangıç noktasına getirilerek 'Position' ve 'Opacity and Color' aktifleştirilmekte, aktif hale gelen zamanlayıcı panelleri de başlangıç ve bitiş hareketleri yazılıma tanımlanmaktadır. Basit bir forma sahip olan grafik hareketlendirildikten sonra yazı karakteri oluşturmak için yine çalışma panelinin üzerinde yer alan 'Create Title' sekmesinden 'Quick Titler' seçilerek yazı paneli açılması sağlanır. Açılan yazı paneli içerisinde gerekli yazı karakteri, boyutu, renk, efekt ve yazının durması gereken yer belirlenir.

Panelin alt kısmında bulunan hazır yazı şablonları da tercih edilebilmektedir. Basit grafik hareketlendirme işlemleri benzer yöntemlerle yazı için de yapılır. Yazı katmanını seçilip 'Layerer' panelinde girilerek, panel içerisindeki zamanlayıcı üzerinde tercihe göre 'Opacity' kanalı aktifleştirilir. Zamanlayıcı üzerinde yazının hareket başlangıcı ve bitiş süreci yazılıma tamamlanarak kaydedilir. Tüm bu işlemlerden sonra Edius video kurgu yazılımı ana sayfasındaki çalışma panelinde hareket kontrolü yapılır ve tamamlanan çalışma tercih edilen video formatında kaydedilerek paylaşılabilir.



Resim 4. Edius video kurgu yazılımı ile uygulama.



Resim 5. Edius video kurgu yazılımı ile uygulama.



Resim 6. Edius video kurgu yazılımı ile uygulama.

## Sonuç

“Video Kurgu Programlarında Hareketli Grafik Tasarım Kullanımı ve Örnek Bir Uygulama” başlıklı bu araştırmanın sonucunda günümüz teknolojik gelişmelerine paralel olarak ortaya çıkan video kurgu yazılımı olan Edius içerisinde konvansiyonel televizyon yayıncılığı ve internet üzerinde yer alan sosyal medya mecralarında yayınlanabilecek bir hareketli grafik tasarımı uygulaması gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda elde edilen bilgiler ışığında hareketli grafik tasarımı yazılımlarının dışında bir video kurgu yazılımında da benzer sonuçlar alınmanın mümkün olduğu ortaya çıkmıştır. Tasarımda kullanılacak görseller video kurgu yazılımı içerisinde dâhili olarak üretilebileceği gibi harici olarak da yazılıma dahil edilebilmekte ve yazılım içerisinde istenilen biçimde hareket verilebilmektedir. Bunun yanı sıra tasarım üzerine çeşitli yazı karakterleri eklenerek hareketli tipografi üretimi yapılabilmektedir. Edius yazılımı içerisinde hazır bulunan efektler eklenerek renk değişimi, çeşitli video geçişler, işaretleme, kesme, birleştirme, ses ve müzik ekleme gibi uygulamalar yapılabilmektedir.

Öte yandan, hareketli grafik tasarımı tamamlandıktan sonra yayınlanacak mecrada doğrultusunda, istenilen ölçüde ve istenilen video formatında kayıt alınabileceği de görülmüştür. Ayrıca, bu araştırmanın sonucunda profesyonel üretimler için üretimi yapılacak tasarımların kendi yazılımları içerisinde çalışılmasının daha doğru, etkili ve başarılı sonuçlar verdiği deneyimlenmiştir. Bir alternatif olarak video kurgu yazılımlarında hareketli grafik tasarımların üretimi, yazılımın sınırlılıkları içerisinde izin verilen ölçüde mümkün olmaktadır.

## Kaynakça

- Ambrose, G., & Harris, P. (2013). Grafik tasarım temelleri: grafik tasarımda renk. Literatür Yayınları.
- Becer, E. (2007). Modern Sanat ve Yeni Tipografi. Dost Kitapevi Yayınları.
- Becer, E. (2011). İletişim ve grafik tasarım. Dost Kitabevi.
- Dancyger, K. (2002). The Technique of Film and Video Editing. New York: Focal Press, Elsevier.

- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2006). Exploring motion graphics (Design Exploration). Thomson Delmar Learning.
- Halas, J. (1984). Graphics in Motion (From the special effects film to holographics). Van Nostrand Reinhold.
- Halas, J., & Kay, V. (1981). Graphics in Motion: Vom Trickfilm bis zur Holografik: from the special effects film to holographics. Bruckmann.
- Jankel, A., Monkey, A., Morton, R. & Leach, R. (1984). Creative computer graphics. Cambridge University Press.
- Konrath, K. (2017). The Human Brain: Hardwired for Motion. (Erişim: 2021.05.14) <https://www.convergent.com/resources/?s=The+Human+Brain%3A+Hardwired+for+Motion>
- Krasner, J. (2013). Motion graphic design: applied history and aesthetics. Taylor & Francis.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2008). Graphic design: The new basics. Princeton Architectural Press.
- Meggs, P. B. (1998). A History of graphic design. John Wiley & Sons.
- Meyer, T., & Meyer, C. (2010). Creating motion graphics with after effects. Taylor & Francis.
- Toprak, M. (2012). Filmin dili kurgu. Kalke-don.
- White, A. W. (2011). The elements of graphic design: space, unity, page architecture, and type. Skyhorse Publishing, Inc.
- Willis, H. (2005). New digital cinema: Reinventing the moving image (Vol. 25). Wallflower Press.
- Woolman, M. (2004). Motion Design: Moving graphics for television, music, video, cinema, and digital interfaces. Rotovision SA.
- Zettl, H. (2012). Video basics. Cengage Learning.





# Grafik Tasarımda Minimalistleştirilen Ünlü Logolar ve Amblemler ile Sık Kullanılan Fontlar Arasındaki Etkileşim<sup>1</sup>

Sena YILDIRIR<sup>2</sup>

## ÖZ

Grafik tasarımda sık kullanılan fontlar, ünlü firmaların amblem ve logolarında minimalistleşmeyi tercih etmeleri, aralarındaki etkileşimler gibi tanımlara bu çalışmada yer verilmektedir. Logo tasarım tarzının kullanılacak yazı karakterine yön veriş ya da kullanılan yazı karakterindeki sadelik ve netliğin logo tasarımını nasıl yönlendirdiği logoların bu süreçte nasıl minimalistleştiği, çalışmayı oluşturan ana unsurdur. Çalışmada Apple Logosu, Google Logosu, McDanold's, Adobe logosu veya amblemi gibi gelişimi en bilinen ve göz önünde olan tasarımlar ele alınırken, sık kullanılan yazı karakterinden olan Helvetica, Myriad gibi yazı karakterleri üzerinden inceleme yapılarak neden tercih edildiklerine odaklanılmaktadır. Konu başlıkları üzerinden yapılan literatür taramasında fontlar, logolar, amblemler ve minimalist tasarımlar arasındaki etkileşim ve uyum incelenmiştir. Çalışmada döneme ağırlığını koyan minimalist tasarım tarzı açıklanmış, zamanla ön planda olması muhtemel minimalist tasarım anlayışı vurgulanarak gelecekte tasarımların nasıl şekillenebileceğine dair bir yol gösterilmeye çalışılmıştır. Tasarımlarda sadeleştirme, anlatılmak istenen tüm hikâyenin daha az ifade ile ortaya konduğu düşünüldüğünde genel kanının aksine basit değil zor gibi görünmektedir. Son yıllarda minimalist tasarımlar genel bir beğeni kazanarak en çok tercih edilen tasarım tarzı olarak karşımıza çıkmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** *Font Tasarımı, Grafik Tasarım, Tipografi, Minimalist Logo, Minimalist Amblem*

<sup>1</sup> Geliş Tarihi: 21 Kasım 2021- Kabul Tarihi: 16 Şubat 2022

<sup>2</sup> Yüksek Lisans, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisanüstü Eğitim Enstitüsü, Görsel Sanatlar  
Orcid No: 0000-0001-7079-2152 senayildirir@gmail.com – Prdio Ajans – Grafik Tasarımcı  
DOI: 10.17932/IAU.SANAT.2015.015/sanat\_v06i12008

## **Interaction Between Famous Minimalist Logos and Frequently Used Fonts in Graphic Design**

### **ABSTRACT**

This study includes the fonts that are frequently used in graphic design, the preference of minimalism in logos of famous companies, and the interactions between these preferences. The main elements of the study are how the logo design style directs the font to be used or how the simplicity and clarity of the font used directs the logo design, and how the logos become minimalist in this process. While the most well-known and prominent designs such as the Apple Logo, Google Logo, McDonald's, Adobe logo are discussed in the study, it is also focused on why they are preferred by examining the frequently used fonts such as Helvetica and Myriad. The interaction and harmony between fonts, logos, emblems, and minimalist designs are examined in the literature review based on the subject headings. In the study, the minimalist design style that plays a significant part in the period is explained and the way how designs might be formed in the future is instructed by emphasizing the minimalist design which may be at the forefront in the future. When it is considered that the whole story to be told is executed with less expression, the simplification process of designs is it seems difficult. In recent years, minimalist designs have gained a common appreciation and emerged as the most preferred design style.

**Keywords:** *Font Design, Graphic Design, Minimalist Emblem, Minimalist Logo, Typography*

## Giriş

Günümüzde çok çeşitli font tasarımları olmasına rağmen yakın dönemde yapılan birçok grafik tasarımda ve film afişinde belli başlı fontların daha sık kullanıldığı dikkat çekmektedir. Yıldız ve Keş' e (2017) göre

*“21 yüzyılda yapılan font tasarımlarında okunurluk ilkesinin ön planda olduğu gözlemlenmiştir. Yeni yüzyılda hem basılı üründe hem de ekran üzerinde okunurluğu sağlamak için fontlar elverişli hale getirilmeye çalışılmıştır. Okunurluk konusu bağlamında 20. yüzyıl öncesinde tasarlanan yazı karakterleri, yeniden ele alınarak geliştirilmiştir”*

Sık kullanılan fontlar ise okunurluk bağlamında incelendiğinde en uygun bulunan fontlardandır. Bu fontlar sadece okunurluğuyla değil sade tasarımlarıyla olduğu kadar modern çağın minimalist tasarımlarına kolay uyum sağlamalarıyla da tercih edilmeye devam edilmiştir. Tasarım alanında modernleşmeye gidilen günümüzde minimalistleşme de büyük bir önem kazanmıştır. Minimalist tasarımlarda yalınlık ve sadelikle verilmek istenen mesajın anlaşılır şekilde verilmesi, günümüzde bu tasarımların daha çok tercih edilmesinin yolunu açmıştır. Minimalistleşme sadece fontlarla sınırlı kalmayıp tipografinin genel yapısında da kendini göstermiştir. Tipografi, yazı karakterlerinin metindeki genel düzenlenmesi olarak tanımlanabilmektedir. Yazılardaki okunurluğun önemi dışında genel sayfa düzenlemeleri de sadece amaca hizmet edecek şekilde sade ve yalın düzenlenmeye başlamıştır. Sadelik ve yalınlık bu kadar ön plandayken bunu özgün bir tasarımla buluşturmak ve başarılı bir sonuç ala-

bilmek modern çağda grafik tasarımcıları hem çok zorlayan hem de çok fazla tecrübe gerektiren bir tasarım alanı olmuştur. Grafik tasarım alanında minimalist tasarımlar oluştururken az ve öz tasarımla markanın hikayesini anlatmak, görsel bütünlük oluşturmak, tasarımlarda hem zıtlıklar yaparak dikkat çekmek hem de sadeliği korumak tasarımcıları zorlamaktadır. Minimalist tasarımlar sadeliğiyle kolay ve basit bir izlenim uyandırır da aktarılmak istenen mesajı hem küçük bir logo ya da yazıya sığdırmak hem de bir tasarım ürünü ortaya çıkarmak geniş bir bilgi birikimi gerektirmektedir.

Grafik iletişim yaklaşık 30.000 yıldır var olsa da modern grafik tasarım matbaanın gelişmesi ve tasarımcıların baskı için metin imgeleri hazırlamasıyla gündeme gelmiştir. Tasarım süreci teknolojinin seri çoğaltımı ucuzlaştırmaya başlaması ile kitle iletişim çağı olarak modern grafik tasarımın gelişmesinin önü açılmıştır. Modern çağ ile grafik tasarımda eski karmaşık el çizimi tasarımları yerini daha dijital, net ve sade tasarımlara bırakmıştır.

## Grafik Tasarımda Font

*“Font, yazı karakterlerinin belli ölçü ve oranlarda, belli bir dizide sayıları ve noktalama işaretlerini de içine alacak şekilde kapsayan yazı karakter takımı olarak ifade edilmektedir”* (Sarıkavak, 2009: 45-46). Font, ayrıca kullanmış olduğumuz yazılarda boy, uzunluk, genişlik gibi birçok farklı açıdan tasarlanmış olan yazı tipleri olarak ifade edilmektedir. Font tasarımları ttf – otf gibi uzantıları olan ve bilgisayara yüklenebilen dijital dosyalardan oluşmaktadır. Fontlar görsel açıdan hayatımızda çok önem taşımaktadırlar. Reklam panolarında, televizyon kanallarında, afişlerde, telefonlarımızda, iletişim amaçlı birçok

alandaki font tasarımları kullanılmaktadır. Fontların farklı tasarımlar içermesi ise kullanım alanları açısından kolaylık sağlamaktadır. Özellikle 2000’li yıllardan sonra teknoloji alanında yaşanan hızlı değişim ve gelişimler yaşamımızda yeni alışkanlıklar edinmemize neden olmuştur. *Önceleri yazılar kâğıt veya benzer materyallere basılı durumda okunurken günümüzde dijital ortamlarda tercih edilmektedir* (Özdemir, 2017: 64). Dolayısıyla içinde bulunduğumuz dönemde binlerce font dosyası kullanıcıların kullanımındadır.

Bilindiği üzere font ile tipografi birbirine bağlıdır. *“İlk kez Gutenberg’in metal harf kullanımında karşımıza çıkan tipografi, geleneksel metotlarla metal kalıp kullanılarak metnin basılması olarak ifade edilmektedir”* (Yıldız ve Keş, 2015: 333). Tipografinin grafik tasarımındaki yeri bir metne görsel olarak fikir vermek biçiminde tanımlanmaktadır. Tipografi yazının genel düzenlenmesi yani satır arası boşlukları, paragraf hizalamaları, harf arası boşluklar gibi düzenlemeler ile ilgilenmektedir. Font ise tipografinin tasarımsal farklılıklarına katkı sunmaktadır. Bu bağlamda font ve tipografi grafik tasarım için oldukça önemli bir yere sahiptir.

### Minimalizm

Tarihi süreç içinde ilk kez politika alanında kullanılan minimalizm kelimesi, sanat alanında ilk kez 1929 yılında David Burliuk tarafından bir resmin değerlendirilmesinde kullanılmıştır. Minimalizm akımı ise eserlerin ruhuna vurguda bulunan tüm bileşenleri en aza indirgeyerek sadeliğe ve öze erişmeyi amaç edinen bir yapıda bulunmaktadır. Minimalizm akımı 1940’lardan gelişim göstererek tam anlamıyla 1960’lı yıllarda ortaya çıkmıştır (İlbars, 2019: 3).

Bilindiği üzere minimalizm akımı mimarlıktan heykele, görsel sanatlardan grafik tasarıma kadar birçok alanda önemli bir konuma sahiptir. *“1961 yılında düşünür Richard Wollheim ile üç boyutlu yapıtlar ve heykeller ile ilgili kullanılan kavram, 1960’lı yıllardan itibaren ise resimde kullanılmaya başlanmıştır”* (Erzen, 1997: 1260). *“İlerleyen yıllarda bir görüş minimalizmi, modernizmin çöküşü olarak nitelemekte ve bu nedenle modern ve post modern arasında yaşanan bu dönem geçiş süreci olarak ifade edilmektedir”* (Meyer, 2001: 3-5).

Heykel ağırlıklı bir sanat akımı olarak görülen minimalizm, bir sanat yapısının yalnızca kendisi hakkında bilgi vermesi gerektiğini ifade etmektedir. Minimalist sanatçıları ileri sürdüğü bu görüş Amerika kaynaklı olarak görülmektedir. Bir başka ifade ile de *“minimalizm Amerikalı sanatçıların öncülüğünü yaptığı bir sanat akımı olarak bilinmektedir”* (Antmen, 2000: 50). Minimalizm, temel tasarım öğeleri ve ilkeleri kullanılarak içeriği muhatabına en kısa yoldan ulaştırmanın yolu olarak ifade edilebilmektedir.

### Minimalist Logo ve Amblemler

*“Minimalizm genel olarak sadelik ve yalınlık kelimeleri ile ifade edilebilmektedir”* (Haksever, 2021: 59). Minimalizm 20. Yüzyıl başlarında kendisinden önce gelen akımların birikimiyle meydan gelmiş ve söz konusu bu akımların fikirleri ile şekillenmiştir. Genel olarak değerlendirildiğinde ise minimalizm, *“süslemeyen ve dekoratif öğelerden uzak sade özellikte bulunan bir akım olarak nitelendirilebilmektedir”* (Haksever, 2021: 65-69).

Minimalizm’de sadelik ve yalınlık tercih edilerek öncelikle objenin ve mekânın ön

plana çıkarılması sağlanmıştır. Bir başka ifade ile esas olana öncelik verilmektedir. Minimalist bütün tasarımlar temel olana indirgenmekte ve saf bir tasarım elde etmek için tüm süslemelerden kaçınılmaktadır. *Günümüzde dijitalleşen her şeyde görsel kültürün öne çıkması tasarım alanında da yapılan çalışmaların önünü açmıştır* (Bürge, 2020: 275). Minimalist tasarım daha az görsel ve yazı ile çokça şeyi ifade edebilmektedir. Tasarımın sade olması onun basit veya kolay olduğu anlamına gelmemektedir. Minimalist bir tasarım için çalışan tasarımcının diğer tasarımcılardan daha deneyimli ve kendini geliştirmiş olması gerekmektedir. Çünkü anlatılmak isteneni sade ve yalın şekildeki tasarımla anlatmak diğerlerine göre daha zor olmaktadır. Minimalist bir tasarımda kontrast dengesi ve görsel bütünlük de oldukça önemlidir. Minimalist bir logo tasarımında çarpıcı bir arka plan kullanarak logo daha ön plana çıkarılmakta ve görsel bütünlük sağlanabilmektedir. *“Minimalizm, süslü ve abartılı tasarımlardan kaçınarak sadeliği savunmuş ancak içeriğinde basitleşmesine müsaade etmemiştir”* (Bürge, 2020: 276). Minimalist tasarımların son zamanlarda ön planda olması yapılacak yeni tasarımların hepsinin minimalist olması gerektiği anlamına gelmemektedir. Minimalist bir tasarım yaparken hedef kitleye, firmaya veya kullanılacak alanlarla uygunluğu önemlidir. Günümüzde hedef kitleye daha kolay ulaşabilmesi ve daha akılda kalıcı bir yapıya bürünebilmesi için tasarımlar her alanda sadeliğe doğru evrilmektedir. *Kurumsal kimliğin değişmez önemli öğesi olan logo ve amblem tasarımlarında ise marka bilinirliği oluşturmak, akılda kalıcı ve dikkat çekici öğeleri kullanmak ise sadelik ve yalınlıkla gerçekleşebilmektedir* (Haksever, 2021: 75-81). Günümüzde kullanılan IBM



Şekil 1. Geçmişten günümüze IBM logo tasarımları

*“Logo ve amblem tasarımında minimalizmin önemli örneklerinden olan ve 1950’li yıllarda Paul Rand tarafından oluşturulan IBM ve Westinghouse logoları tasarlanırken uzun süreli kullanım ve işlevselliğinin korunması amaçlanarak minimalist bir yaklaşım dikkate alınmıştır”* (Bektaş, 1992: 165).

yılına kadar kullanılan sekiz çizgili tasarımdan oldukça farklı bir hale gelmiştir. Bu logoda şirket adı kısaltması ana dikkörtgen içinde yer almaktadır. Bu tasarımdaki yorum kuruluşun müşterilerine sağladığı istikrar ve sorumluluğu temsil etmektedir.



Şekil 2. Önceki dönem Westinghouse logo tasarımı



Şekil 3. Günümüzde kullanılan Weatinhouse Logosu

Paul Rand tarafından tasarlanan Westinghouse logosu, tasarlandığı 1959 yılından günümüze çeşitli kereler değişime uğramıştır. Bu tasarımın tarih boyunca akılda kalıcı olmasının en önemli nedeni tasarlanma aşamasında logo dünyasının en iyileri ile gerçekleştirilmiş olmasıdır. Paul Rand, 1959 yılında bu logonun tasarlanması esnasında ünlü mimar ve endüstriyel tasarımcı Eliot Noyes ve fotoğrafçı Herbert Matter ile grafik tasarımcı Charles Eames ile iş birliği yapmıştır. Westinghouse logosunun rengi mavi renk ile su ve yüksek sıcaklık unsuru ifade edilmektedir.



Şekil 4. Google amblem tasarımları

Google logosuna bakıldığında ise yine 1997'den 2015'e doğru gitgide minimalist tasarıma ayak uydurmakta olan bir tasarım süreci görülmektedir. Google logosu ilk zamanlarda "sans-serif" yazı karakterini kullanırken en son tasarladığı logoda "product sans" yazı karakterini kullanmaktadır. Bu

yazı karakteri değişimi minimalist logo tasarımlarına uyum sağlayarak modern bir çalışma ortaya çıkarmaktadır. İlk logoyu Google'un kurucularından olan Sergey Brin tasarlamıştır. Daha sonraki tasarımları ise Ruth Kedar tarafından yapılmıştır. Lego oyuncaklarından doğan renkleriyle Google logosu günümüze kadar gelmiştir. Günümüzde ciddi kurumsal firmaların logo tasarımları göz önüne alındığında her birinde sadeleşmeye gidildiği ve minimalist bir yaklaşım ile ele alındığı görülmektedir. Dünya genelinde bir incelemede bulunmak gerekirse Apple firmasının geçmişten günümüze logo değişimi göstermektedir ki; yıllar içinde firma logo tasarımında minimalist yaklaşımı tercih ederek sadeleşmeye gitmiştir.

Apple'ın 1976 yılında tasarlanan logosu gravür tarzında karmaşık bir yapıdan zaman içinde sadeleşerek günümüze kadar gelmiştir. Elma ağacı altında oturan Isaac Newton ve hemen kafasının üstünde alt kısmına leke atılarak ön plana çıkan elma düşünülerek tasarlanmıştır. Zamanla amblem, tasarım ve ürün anlayışı doğrultusunda modernleştirilerek ve minimalist tasarımlara öncülük yapacak şekilde sadeleştirilmiştir. İlk halindeki bütün karmaşıklıktan arındırılmış hikâyenin ana unsuru belirlenmiş ve bu unsur en sade hali olan daha modern, mesajı ileten ve yalınlığıyla dikkat çeken bir tasarıma dönüştürülmüş-



Şekil 5. Apple logosunun geçmişten günümüze değişimi

tür. 1977 yılında gerçekleştirilen tasarımda ise ilk renkli Apple bilgisayarlara atıfta bulunmuş olup, logo sonrasında tek renge indirgenmiş ve son olarak da metalik bir görünüme sahip olmuştur.

Bir başka örnekte ise Pepsi firması ilk logo tasarımlarında süslemeli ve tipografik öğelerin egemen olduğu tasarımdan zamanla daha modern ve sade logolar oluşturulmuştur. Pepsi logosu küre şeklindeki dönen kırmızı, mavi ve beyaz renkli tasarımı nedeniyle "Pepsi Globe" olarak tanımlanmaktadır. Günümüzde kullanılan "Pepsi Globe" logosu, yeni tasarlanan harf tipinde bir gülümseme ifadesini yansıtmaktadır. Yeni tasarımda yapılan değişiklikler ile hareketi temsil etmek, dünyanın sürekli



Şekil 7. Mcdonald's ambleminin tarihsel gelişimi



Şekil 6. Pepsi logosunun geçmişten günümüze değişimi



Şekil 8. Burger King logosunun geçmişten günümüze değişimi

hareketini Pepsinin ilerleyişi ile bağdaştırarak bir felsefe olarak nitelendirilmiştir.

McDonald's ambleminin tarihsel sürecinde de minimalizm etkileri görülmektedir. 1940'larda tasarlanan tipografinin hâkim olduğu logo sadece marka ismini taşımaktadır. İlk tasarımda serifli ve farklı yazı karakteri birlikteliğinden oluşan bir dikdörtgen şekli oluşturulmuştur. Daha sonra logo biraz daha dikkat çekici hale getirilmek istenmiş ve kontrast etkisi artırılmış fakat bu tasarımı daha kalabalıklaştırmıştır. Bir sonraki tasarımda ise logo bütün kalabalıklığından arındırılarak sadece marka ismini taşıyan serifsiz fakat eğik bir font ile yazılmıştır. Daha sonra tasarlanan logolar da McDonald's markasının tüm dünyada bilinen amblemi adım adım ortaya çıkmaya başlamış ve amblem tüm kalabalıktan arındırılıp minimal ve dikkat çeken renkleriyle oluşturulmuştur.

Burger King firma logosunun geçmişten içinde bulunduğumuz döneme kadar geçirdiği değişimler incelendiğinde ise 1953 yılında tasarlanan logonun özellikle 1969 yılında büyük bir sadeleşmeye yöneldiği

görülecektir. 1994 yılında bazı tipografik değişimler ile ana formuna sadık kalınarak bir sadeleştirme işlemi daha gerçekleştirilmiştir. 1999 yılında dinamik bir yapı tercih edilerek renkli ve gölgelendirmeye sahip tasarıma geçilmiştir. *Son olarak sunumu yapılan logoda ise 1994 yılında kullanılan logonun benzeri tercih edilerek bir eskiye dönüş ve tekrar sadeleşme tasarımı gerçekleştirilmiştir* (Haksever, 2021: 87).

### Sık Kullanılan Fontlar

Günümüzde hem sosyal anlamda hem de teknoloji anlamında dünya büyük bir değişim ve gelişim içinde bulunmaktadır. Söz konusu bu değişim ve gelişimler her alanda yaşandığı gibi tasarım alanında da yaşanmaktadır. Bu doğrultuda dünya üzerinde sık kullanılan yazı fonları incelendiğinde Helvetica ve Myriad özellikle firmaların logo tasarımlarında karşımıza çıkmaktadır.

Helvetica ilk kez 1957 yılında Max Miedinger ve Eduard Hoffmann tarafından İsviçreli yazı şirketi Haas için tasarlanmış olan yazı karakteridir. Oldukça sade ve okunabilir bir yapıda bulunan Helvetica, sık kullanılan



# Helvetica

Max Miedinger, Eduard Hoffmann, 1957

ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
01234567890

Şekil 9. Helvetica yazı fontu

yazı karakterleri arasında bulunmaktadır. *Grafik tasarım ve özellikle logo alanında oldukça popüler bir kullanıma sahip olan Helvetica'nın lisansı son olarak Mergenthaler Linotype'ta bulunmaktadır* (Akman, 2017: 167).

Bu font ile ilgili Gary Hustwit tarafından Helvetica adında bir yazı tipinin hayatımızı nasıl etkilediğini anlatan belgesel yapılmıştır. Simon Garfield ise 'Just My Type' adlı kitabında Helvetica'sız bir gün geçirmeye çalışan Cyrus Highsmith'den bahsetmiştir. Cyrus Highsmith adlı New Yorklu yazı tasarımcısı bir gününü Helvetica olmadan geçirmeye karar verir. Helvetica kullanan ürünler satın almayacak, yemeyecek, Helvetica kullanan toplu taşımalara binmeye-

cek, televizyon izleyemeyecek, Helvetica kullanılan gazeteyi okuyamayacak, kent kartında Helvetica olduğu için kullanmayacak, kredi kartı kullanmayacaktır. Ancak uzun süre aradıktan sonra Helvetica font kullanılmayan üstüne giyeceği tişörtü bile zorla bulmuştur. Bu örneğe göre "yaşamak için fonta ihtiyacımız var mı?" (Garfield, 2014) *bakış açısıyla bakıldığında Helvetica fontunun günlük hayatta fazlasıyla yer alması nedeniyle bu fontla karşılaşmadığı bir gün neredeyse olmuyor denebilir* (Kurt, 2015). Sık kullanılan fontlardan bir diğeri ise; Myriad font tasarımıdır. Myriad Robert Slimbach ve Carol Twombly tarafından Adobe Systems için tasarlanmıştır. Sans-serif bir yazı karakteridir. Sayısız alanda kullanımı ve bilgisayar destekli tasarıma genişlik ve ağırlık katarak kolayca kullanılabilir genel amaçlı bir yazı biçimi olarak tasarlanmıştır (Riggs, 2021). 2002 yılında Apple firmasının logo değişiminde karşımıza çıkan Myriad yazı fontu, Apple tarafından tüm Myriad yazı fontu ailesi bütün biçimleri ile kullanılmaya başlanmıştır. Myriad, Adrian Frutiger' in yazıtipine benzer ama daha eğik bir fonttur. Myriad, okunurluğu ve estetik tasarımıyla en çok tercih edilen klasik fontlar arasına adını yazdırmıştır.



Şekil 10. Helvetica yazı fontunu kullanan firmalara örnekler

## Minimalist Logolar ve Sık Kullanılan Fontlar Arasındaki Benzerlik

Dünya genelinde büyük küresel firmaların logoları incelendiğinde minimalist bir yaklaşımı tercih ederek tarihi süreç içinde sadeliğe geçtikleri bilinmektedir. Akılda kalıcılık ve tanınırlık anlamında logoların uzun süreli kullanımlarının sağlanabilmesi için tercih edilen minimalist yaklaşım ile özellikle sık kullanan yazı fontları arasında önemli bir ilişki bulunmaktadır. Minimalist logoların oluşturulmasında tercih edilen yazı karakterlerinin de belirgin özellikleri incelendiğinde sade ve anlaşılır bir biçimde buldukları görülmektedir.

Migros'un logosunda tercih edilen yazı karakteri sade olmasıyla ön plana çıkan minimalist tasarım olarak karşımıza çıkmaktadır. Tasarlanan amblemde ise logodaki gibi sadece "M" harfi kullanılarak minimalist tasarıma örnek teşkil etmektedir. Minimalist tasarımlara en yakın ve sık kullanılan fontlardan birisi de Helvetica'dır. Helvetica font modernizme ve minimalist tasarımlara en iyi katkı sağlayan fontlardandır.



Şekil 11. Migros logosu

Tabloda da görüldüğü gibi bütün logo tasarımları sade ve yalın bir şekilde tasarlanmıştır. Hem minimalist tasarım hem de sık kullanılan fontlardan olan Helvetica bir arada kullanılmıştır.

Fontların ve minimalist logoların bir arada kullanılmaları da bu tasarımların birbiri ile uyum içinde olduğundan tasarımcılar tarafından tercih edilmektedir. Bunun yanı sıra şehir düzenlemelerinde veya kurumsal yönlendirme levhalarında da basit, sade ve anlaşılır yazı fontları ve amblemleri kullanılmaktadır.



Şekil 12. Şehir logo örnekleri

## Sonuç

Grafik tasarımda sık kullanılan fontların tarihsel süreç içerisinde bir değerlendirme gerçekleştirildiğinde, kullanım alanı ve kullanım rahatlığı ile ilerleyen dönemin modasına da uyum sağlayarak genel tasarımda yer edinmeye devam edeceğinden sözü edilebilmektedir. Her ne kadar bir grafik tasarımda renkler, fotoğraflar, illüstrasyonlar önemli ise de yazılardaki okunurluk da önemini hiçbir zaman kaybetmemiştir. Şu an sık kullanılan fontlar olarak tanımlandığımız yazı karakterlerinden okunurlukları yüksek olduğu için halen vazgeçilememiştir. Şerifli fontlar bir dönemi etkisi altına almış olsa da günümüzde yine sans-serif fontlara daha sıklıkla başvurulduğu görülmektedir. Sans-serif fontlar sadeliği ve minimalist tasarıma uyum sağlamasıyla modern çağ ile birebir örtüşmekte olup yeni dönem tasarımcıları bu durumun farkında olarak tasarımlarını bu yönde ilerletmektedirler.

Font tasarımlarındaki sadeleşmenin ve sık kullanılan fontlardan vazgeçilememesinin önemi, zaman içerisinde logolarda da kendisini açıkça göstermektedir. Logoya bakıldığında aktarılmak istenenin net ve sadece amaca odaklı olması süreç içerisinde daha çok benimsenmiş, büyük firmalar bu duruma hızla ayak uydurmuştur. Dünyaca ünlü markaların değişime ayak uydurması ve kendisini yenilemesi, birçok sektörü ve farklı alanlardaki tasarımcıyı da etkilemiştir. Grafik tasarım tarihini başlangıcından bu yana incelediğimizde minimalistleşme yani sadeleşmeye yönelik hep devam eden hızlı ilerleyiş bu anlayıştan hiç vazgeçilmeyeceğini bizlere kanıtlamaktadır. Aynı zamanda modern çağa tasarımsal anlamda uyum sağlanmasının gerekliliği gibi modern çağın şekillenmesindeki en büyük etkenlerden

biri de grafik tasarım alanıdır. Bilindiği üzere bir logo iki ana bölümden oluşmaktadır. Bunlardan birincisi amblem ikincisi ise yazı bölümüdür. Logonun yazı kısmında kullanılan fontların yukarıda da ifade edildiği üzere kolay okunabilir, okunurluğu yüksek fontlardan oluşması gerekmektedir. Bu etkileşim ile logonun ve markanın akılda kalıcılığı artacaktır. Buna ek olarak logolarda kullanılacak tipografi, markanın niteliği ve özellikleri ile doğru orantılı seçilmelidir. Örneğin; lüks bir otelin logosunda kullanılacak fontlar ile spor nitelikli bir cafe veya mağazanın logosunda kullanılan fontlar aynı olamayacaktır.

Logo tasarımı düşünüldüğünün aksine kolay ve sığ bir tasarım alanı değildir. Bunun aksine basit gibi görünen zor ve karmaşık bir alandır. Logo oluşturulurken ise kullanılan tipografi, fontlar markanın yansıtmak istediği mesaja, markanın niteliğine ve özelliklerine uygun seçilmelidir. Bu sayede markanın stratejilerinin içinde bulunulan dönemde daha doğru aktarılması sağlanabilmektedir. Logo ve font etkileşimi açısından bu şekilde bir değerlendirme yapmak mümkün olabilecektir. Ünlü markaların logoları tasarlanırken bu kurallara riayet edildiği açıktır. Hatta birçok markanın logosu ile ön plana çıkmış olması da söz konusu bu etkileşimin optimum seviyede sağlanmış olmasından ileri gelmektedir.

## Kaynakça

- Akman, M. (2017). Entropi Kavramıyla Geçmişten Günümüze Helvetica'ya Bir Bakış ve Deneysel Tipografi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 7 (2), 164-175.
- Antmen, A. (2000). A'dan Z'ye 20. Yüzyıl Sözlüğü, P Sanat Kültür Antika Dergisi, 16, 50.

- Bektaş, D. (1992). *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Bürge, Z. E. (2020). Grafik Tasarımda Minimalizm Akımının Çikolata Ambalajları Üzerinden Analizi. *Pearson Journal Of Social Sciences & Humanities*. 6 (6), 274-284.
- Erzen, J. N. (1997). *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 2*. İstanbul: YEM Yayınları
- Garfield, S. (2014). *Tam Benim Tipim*. İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Haksever, İ. (2021). *Hareketli Grafik Tasarım Uygulamalarında Minimalist Yaklaşımlar ve Bir Uygulama*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- İlbars, E. (2019). *Hareketli Grafik Tasarımda Minimalizm*. Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Meyer, J. (2001). *Minimalism, Art and Polemics in the Sixties*, Yale University Press New Haven and London,
- Özdemir, F. (2017). Font Tasarlama Süreçleri ve Temel İpuçları. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 3(2), 62-70.
- Özdemir, F. ve Kurt, H. (2018). Jan Tschichold'dan Bugüne Yeni Tipografi. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 4 (2), 86-101.
- Sarıkavak, N. K. (2009). *Çağdaş Tipografinin Temelleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, M. ve Keş, Y. (2015). Grafik Tasarımda Yeni Nesil Font Tasarımı. *Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi*, 8 (16), 331-349.
- Yıldız, M. ve Keş, Y. (2017). 20. Yüzyılın Font Tasarımlarında Okunurluk Üzerinde Çalışmalar. *İdil Dergisi*, 6 (38).

#### **İnternet Kaynakları**

- Kurt, A. (2015). <https://medium.com/turkce/yaz%C4%B1-tipi-g%C3%B6r%C3%BCnd%C4%9F%C3%BCnden-%C3%A7ok-fazlas%C4%B1-6aadc68dc0f7>. (Erişim tarihi: 30/10/2021).
- Riggs, Tamyé. "The Adobe Originals Silver Anniversary Story: Expanding the Originals". *Typekit Blog*. Adobe Systems.

## **CGI (Computer Generated Imagery) Animasyon Tekniđi ile Oluřturulan Olası Dñnyaların Gerçekçiliđinin İncelenmesi**

**Ebru Topçu<sup>1</sup>**

### **ÖZ**

Günümüzde hızla gelişen teknolojinin geldiđi nokta, yaşam döngüsünde var olan pek çok durumu derinden etkilemektedir. Disiplinler arası gerçekleşen teknolojik dönüşümlerden sanatta payını alarak etkilerini güncel olarak sinemaya aktarmaktadır. Uzak geçmişten beri derin izler bırakarak kümülatif ilerleyen canlandırma sanatı, kameranın keşfiyle birlikte hareketli görüntünün devamlılıđını sürdürmüştür. Geniş bir yelpazeye sahip olan canlandırma sanatı, bünyesine efekt kavramını katarak yeni boyut kazandırmıştır. Özel ve görsel efektleri George Melies'in (Ay'a Seyahat) filmi öncülüğünde keşfedilmiştir. Görsel efektlerin sinemaya aktarılması ile başlayan serüven, artırılmış gerçeklikle oluşturulan dünyalara kapılarını açmıştır. Modern sinemayı ele alarak CGI animasyon tekniklerinin her geçen gün daha çok geliştiđini, filmin türü ya da konusu ne olursa olsun örneklerine rastlamanın mümkün olduđu bir sinema dünyası ile karşı karşıya kalındığı baz alınmıştır. CGI Animasyon Tekniđi ile Oluřturulan Olası Dñnyaların Gerçekçiliđinin İncelenmesi adlı makale, CGI tekniđiyle oluşturulan filmlerin gerçeklik açısından, gelinen teknoloji, endüstri ve izleyici bağlamında değerlendirilmiştir. Sinema sektörüne ve günlük hayatımıza yansımaları ortaya konulmuştur. Bu derlemede, CGI teknolojisinin ortaya çıkışı animasyon ve sinema alanında incelenmiş, bu teknolojinin evrilerek günümüz yansımada günlük yaşamın içinde nasıl var olduđu irdelenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** CGI, Teknoloji, Görsel efekt, Özel efekt, Animasyon, Sinema

<sup>1</sup> Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Görsel Sanatlar

Orcid No: 0000-0001-6272-6884, ebrut@stu.aydin.edu.tr

Gönderilme Tarihi: 28 Ekim 2021 Kabul Tarihi: 25 Mart 2022

## ***Investigation of the Realism of Possible Worlds Created by CGI (Computer Generated Imagery) Animation Technique***

### **ABSTRACT**

The rapidly developing technology, today, affects many situations in the life cycle deeply. This interdisciplinary technologic transformation in art has transferred its effects on the art of cinema livingly. The animation art that has a deep signature since early history provides continuity of moving images with the discovery of the camera. The animation art that has a wide range has added a new dimension by incorporating special and visual effects. It explored special and visual effects in the lead of the movie called "From the Earth to the Moon" by George Melies. The adventure that has started with the transformation of visual effects into the cinema opens doors to the augmented reality world. When we investigate modern cinema, it is clear that CGI animation techniques gradually improve and it is possible to find examples of this in a movie that is independent of the genre of the movie. The article named "Investigation of the Realism of Possible Worlds Created by CGI Animation Technique" has been evaluated in terms of the reality of the films created by the CGI technique, in terms of the current technology, industry, and audience. Its reflections on the cinema industry and our daily life have been presented. In this study, the emergence of CGI technology was searched in the field of animation and cinema, and how this technology evolved and existed in daily life in today's reflection.

**Keywords:** *CGI, Technology, Visual effects, Special effects, Animation, Cinema*

## Giriş

Sinema dünyası dijital ortama analog bilgisayarların üretilmesi ile girmiştir. İlk zamanlarda analog bilgisayarlar askeri, endüstriyel ve mühendislik alanlarındaki eğitim programları için üretilmiştir (Kerlow, 2004, s. 10). İlerleyen zamanlarda analog bilgisayarların, donanımları geliştirilerek sinema dünyası için grafik tabanlı yazılımlar üretilmeye başlanmıştır. Böylelikle izleyiciye bilgisayar tarafından üretilen görüntüler sunulmaya başlanmıştır. Furniss bu konu üzerine şu ifadelerle yer vermiştir;

“Bilgisayar teknolojisi alanındaki pek çok gelişme hükümetler (özellikle askeri alanda) tarafından desteklenen büyük projeler sayesinde olmuştur: Örneğin ilk interaktif bilgisayar sistemleri uçuş simülasyon eğitimi için geliştirilmiştir” (Furniss, 2013, s.294).

Açılımı bilgisayar tarafından üretilen görüntü (Computer Generated Imagery) olan literatüre kısaltması CGI olarak geçmiştir (Bordwell, 2012, s. 25). Yıllardır çekimlerde kullanılan yeşil ekran teknolojisinin çok daha gelişmiş bir versiyonu olarak kullanılmaktadır. CGI, gelişen teknolojiyle birlikte birçok ürünün kullanım alanlarında etkili sonuçlar almaya yardımcı olmaktadır. Günümüzde özellikle aksiyon, fantastik ve macera türleri başta olmak üzere çoğu filmde CGI teknolojisinden başarılı örnekler bulmak mümkündür. Bilgisayar destekli oluşturulan öğelerin filmlerin içine aktarmak CGI teknolojisinin bir diğer artısı olarak görülmektedir. Böylece hayal gücü ne kadar geniş olursa olsun farklı projelerin altına imza atılabilmektedir.

CGI animasyon tekniği yalnızca sinema dünyasının değil, oyun ve sanal gerçeklik dünyalarının da gelişmesine yardımcı ol-

maktadır. Birçok oyun firması CGI teknolojisi sayesinde oyunlarına farklı senaryo modları eklemiştir.

Mimari, tıp, medya sektörü ve savunma içeren sektörler de CGI teknolojisinden faydalanmaktadır. CGI teknolojisi oluşturulan gerçeklik, bilgisayar alanındaki gelişim ile doğrudan ilişkilidir. Çeşitli yöntemler doğrultusunda uygulanan CGI animasyonu ile fotogerçekçi görüntüler elde edilmektedir.

CGI animasyon teknolojisi ortaya çıkışıyla birlikte yükselen bir ivmeye ulaşmıştır. Bu yükselişe ana etken olarak bilgisayar teknolojilerinin her geçen yıl daha da ilerlemesi gösterilebilir. Günlük yaşamın en büyük yardımcılardan olan bilgisayar, gelişimini sağlayan mühendis ve bilim insanlarının üstün çabaları ile farklı özellikleri içeriğinde barındıran bir aygıt dönüşmüştür. CGI animasyon teknolojisinin geldiği boyutu incelerken bilgisayarın serüveni es geçilmemelidir. Geçen zaman diliminde gelişimine devam eden grafik yazılımları ile sektör ağları genişletilmiştir. Bu bağlamda, filmlerinde canlı aksiyon (live action) tekniğini kullanan yönetmenler, yazılım ya da tasarım sektörlerinde faaliyet gösteren iş insanları, bilgisayarın yardımıyla gerçek ve dijital dünyasını birleştirmeyi başarmıştır. İkinci Dünya Savaşı sonrasında Amerika Uzay ve Havacılık Dairesi (NASA) faaliyetlerini daha doğru bir şekilde gerçekleştirebilmek için bilişim teknolojisinin avantajlarından yararlanarak bilgisayarların gelişimine katkıda bulunmuştur. 1968 yılında gerçek anlamı etkili bir grafik ara yüzüne sahip bilgisayarlar geliştirilmiştir (Kırık & Kozan, 2020). Grafik, CGI animasyonu açısından çok önemli bir terimdir. 3 boyutlu teknolojinin gelişimi de grafik olarak ileri bilgisayarların varlığına bağlı olarak gelişimini sürdürmüştür. Başlarda tasarlanacak olan

modelin 3 boyutlu hallerinin taslak halinde çizilmesine olanak sađlayan bilgisayarlar, zamanla dosyanın b y kl đ  fark etmek-sizin render (iřleme) alabilen bilgisayarlara bırakmıřtır.

3D animasyon teknolojisi, 70'li yıllarda Amerikalı  nl  film yapımcılarının dikka-tini çekmiřtir. 1979 yapımı Uzaylı (Alien) filmi dijital ortamlarda  retilen 3 boyutlu g rselleri barındırmasından dolayı sinema tarihinde oldukça  nemli bir yer tutmuřtur. Lucas Film'in sahibi y netmen George Lu-cas, CGI g rsellerin yaratılmasında s rekli olarak destekleyici bir rol oynamıřtır. Sine-ma end strisinin t m dinamiklerine h kim olan Lucas kurduđu End striyel Iřık ve Sihir (Industrial Light & Magic) řirketi ile dijital alıřmalarını  retebileceđi bir st dyoya kavuřmuřtur. 1977 yapımı Yıldız Savařları;  l m Yıldız Dizisi (Star Wars; The Death Star Sequence) filminde dijital alıřmalara  rnek olabilecek pek ok sahne vardır. Kanburođlu'nun ifadelerine g re:

“Sinema tarihinde  zel efekt anlamında “Star Wars- Yıldız Savařları” (1977) film-inin  zel bir  nemi bulunmaktadır. CGI (Computer Generated Image- Bilgisayar ortamında yaratılmıř g r nt ) kısa s re iinde “birok bilim kurgu ve fantastik sinema  rneđinde ve giře rekortmeni film-lerin vazgeilmez  gesi olmuřtur” (Bergan, 2008, Akt.Dayı & Kanburođlu, 2020, s. 78).

Yine aynı řirket,  nl  Uzay Yolu (Star Trek) dizisinde CGI g rsellerin oluřturulması iin aralarında Edwin Catmull, Rob Cook, Loren Carpenter gibi bařarılı bilgisayar uzmanları-nın bulunduđu bir ekiple beraber alıřmıř-tır (řenler, 2005, s. 108). 1980'li yıllara ge-lindiđinde, CGI teknolojisi ođunlukla canlı aksiyon (Live Action) tekniđiyle oluřturulan filmler iin kullanılmaya bařlanmıřtır. 1981

yapımı olan  ld ren G zler (Looker) fil-mindeki Cindy karakterinin tamamı dijital ortamda  retilmiřtir. 1984 yapımı Son Yıl-dız Savařcısı (The Last Starfighter) filminde ise uzay gemileri ve gerek d nyadan bazı nesnelere CGI tekniđi ile hazırlanmıřtır.

1990'lı yıllarda ise Steven Spielberg'in y nettiđi Jurassic Park (Jurassic World) filmi animasyon teknikleri aısından hala en ba-řarılı  rneklerden biri sayılmaktadır. Pixar st dyoları CGI tekniđi ile animasyon film-leri  reten yapım řirketidir. 90'lı yıllarda geliřtirdiđi teknoloji ile pek ok animasyon filmi  retmeyi bařarmıřtır. Marionette, Ringmaster ve Render-Man 11 gibi grafik yazılımları Pixar'ın kendi  rettiđi bilgisa-yar yazılımlarıdır (řenler, 2005, s. 108). Bu yazılımlarla; 3D modelleme, ıřıklandırma, fotođraf sentezleme ve canlandırma gibi animasyon tekniklerinde b y k bir geliřme sađlanmıřtır.

G n m zde ise  zellikle s per kahraman filmlerinde karakter oluřurmada CGI ani-masyon tekniđi ilk bařvurulan y ntemler-den biri olmuřtur. CGI animasyon tekniđi-nin geliřtirmesine devam eden grafiker ve yazılımcılar, CGI animasyon teknolojisini insan derisinin sahip olduđu yapı ile uyum-lu hale getirmek iin alıřmalar g n m z-de de s rd r lmektedir.

### **Sinemada Animasyon Tekniđi**

Animasyon sanatının tarihine bakıldıđın-da, 19. y zyıl sonlarında hareketli g r nt  elde edilmesiyle bu g r nt ler  zerinde yapılan alıřmaların, animasyon teknikleri-nin oluřumuna katkı sađladıđı g r lmekte-dir. G rsel efektler ise animasyon sanatının geliřimiyle ortaya ıkmıřtır. Kozan, bu bađ-lamda řu ifadelere yer vermiřtir;

“Animasyon daha eski bilinen bir kavram ve



bir sanat dalı olarak yer alırken görsel efekt ise, daha yeni bir terim olarak durmaktadır. Bu terim geçmişte ilk olarak ‘fotografik özel efekt’ terimi yerine kullanılarak tanınmaya başlamıştır” (Kozan, 2021, s. 80).

1892 yılında Emile Reynaud’un Optik Ti-yatro’yu icat etmesiyle birlikte animasyon sanatı tam anlamı ile sinemaya yönelmiştir (Kalyoncu & Aslanyürek, 2016, s. 200). Canlandırma sanatı olan animasyon birden fazla tekniğin kullanılmasıyla oluşturulmaktadır. Bu teknikler üretim aşaması ve kullanılan materyallere göre farklılıklar içermektedir. Animasyon teknikleri, Yassı-düz animasyon (flat) ve Plastik obje animasyon şeklinde iki ana gruba ayrılır;

**Yassı-düz Animasyon:** İki boyutlu yüzeyde oluşan bir animasyon tekniğidir (Şenler, 2005, s. 102). Günümüzde en çok kullanılan bilgisayar animasyon tekniği bu grubun içine girmektedir. Çizgi filmler bu grubun en başarılı örneklerini sunmaktadır. Günümüzde pek çok büyük stüdyo, yassı-düz animasyon tekniğinin oldukça gelişmiş ve üç boyuta geçmiş tekniklerini kullanmaktadır.

**Plastik Objeler ve Kukla Animasyon:** Bu teknikte çizimler yerine karton ya da metal levha gibi farklı materyallerden yapılmış olan gölgeleri hareket ettirilmektedir (Şenler, 2005, s. 105-106). Bu tekniğin en çok kullanılan yöntemlerinden biri de kukla animasyonudur (Uçar, 2019, s. 106). Çekim sırasında kil yardımı ile modellenmiş olan kuklalar kamera önünde hareket ettirilerek seslendirilmektedir. Kuklaların hareket ritimlerini doğru ayarlamak bu iş sırasında sabrı da beraberinde getirmektedir. Bilgisayar ve animasyon ilişkisi 1950’li yılların başına dayanmaktadır. Ancak o yıllarda yapılan grafik çalışmaları genellikle bilimsel

ve askeri sektörlere hizmet etmekteydi. 1980’li yıllarda üç boyutlu grafiklerin daha çok gelişmesi bilgisayarlı animasyon tekniği kullanılarak yapılan film sayısında da artış göstermiştir (Kalyoncu & Aslanyürek, 2016, s. 205-206). Bilgisayar animasyonları iki ve üç boyutlu olmak üzere iki gruba ayrılmaktadır (Şenler, 2005, s. 106). Günümüzde kullanılan üç boyutlu animasyon teknolojisi ile karakterler ve mekânı oluşturan nesnelere istenildiği gibi biçimlendirilmektedir. Animasyon tekniği kullanılarak oluşturulan filmler, aşamalar şeklinde tasarlanarak birleştirilmektedir. Son görüntünün oluşturulduğu bileşenlerde, farklı değişimler gerek görülürse düzeltilerek görüntü oluşturulmaktadır. Filmler, farklı animasyon şirketleri tarafından oluşturulmakta ve dijital projeksiyona hazır hale getirilmektedir.

Animasyon tekniklerinin bilgisayar ortamına geçişiyle birlikte sinema evreninin sınırları genişlemiştir. Yapılması çok güç olarak görülen filmler çok kısa bir sürede ortaya çıkmaya başlamış, sinema tam bir endüstri haline gelmiştir (Whitehead, 2012, s. 121). Özellikle Hollywood sinemasının film yapımı konusunda bilgisayarlı animasyon tekniklerinde ısrarcı bir tutum sergilemesi, son 15 yıllık süreçte bilgisayar animasyon tekniklerini tüm dünya sinemasına hızla yayılmıştır. 1960’lı yıllarda Bell Telephone Laboratuvarında E. E. Zajac tarafından yapılan İkili Transfer Çekim Durumunun Simülasyonu ve Kontrol Sistemi bir uydunun durumunun dünya etrafında dönerken ne gibi değişikliklere uğradığını göstermektedir. Bu filmde sonra bilgisayar animasyonları henüz Hollywood sinemasının ilgisini çekememiş, General Electric (General Elektrik) gibi yatırımcı firmaların ilgisini çekmeyi başarmıştır. İlk başlarda bilgisayar animasyonları, vektör grafiklerden ve ince çizgilerden oluşturulmuştur (Whitehead,

2012, s. 121-122). Örneğin dönemin modern grafikleri, raster grafiklerinden yani piksellerden oluştuğu Arabesque (1975) ve Sunstone (1979) filmlerinde görülmektedir.

60'lı yıllardan sonra Ivan Sutherland ve Dave Evans, bilgisayar grafik programlarının gelişmesine katkı sağlamıştır. Bu ikili Utah Üniversitesi'nde bilgisayar programlarını geliştirmekte görev almıştır (Withrow, 2009, s.11). Ivan ve Dave'in öğrencilerinden biri olan Ed Catmull 1970'li yıllarda bilgisayar programcılığının gelişmesine önemli katkılar sağlamıştır. Ed Catmull 1974 yılında Utah Üniversitesi'nin imkanlarının kısıtlı olması nedeniyle New York Teknoloji Enstitüsüne geçiş yapmış ve grafik laboratuvarının başına geçmiştir. New York Teknoloji Enstitüsü, Utah Üniversitesi'nden gelen kadrolarla Amerika içindeki en profesyonel bilgisayar uzmanları ekibini kurmuştur. Catmull, iki boyutlu animasyonla uğraştığı sırada Tween adında bir alet geliştirmiştir. Bilgisayarlı sistemle donatılan bu alet ara kareleri bir anahtardan diğerine geçirme görevi görmüştür. Enstitüde üretilen sistemlerden biri de tarama ve boyama sistemi olmuştur. Bu sistem geliştirilerek Disney'in bilgisayar animasyonu yapım sistemine çevrilmiştir (Withrow, 2009, s.12). Bilgisayar animasyon tekniğinin yayılmasıyla birlikte bu sektör sinema içinde adeta kendi bağımsızlığını ilan etmiştir.

1995 yılında yapılan Oyuncak Hikayesi (Toy Story) filmi, üç boyutlu animasyon tekniğinin kullanıldığı ilk film olarak tarihe geçmiştir. Bu filminden sonra çizgi film şeklindeki animasyon filmler de yavaş yavaş son bulmaya başlamıştır. Oyuncak Hikayesi (Toy Story) filmine gelene kadar pek çok kısa filmde başarılı bilgisayar animasyon tekniği

kullanılmıştır. Ünlü yönetmen George Lucas'ın kurduğu Lucas Film, bu dönemde Endüstriyel Işıklar ve Sihir (Industrial Lights & Magic) kısaltması ILM adındaki bir şirket ile ortak çalışmalar yürütmüştür. Endüstriyel Işıklar ve Sihir (Industrial Lights & Magic) adı, daha sonra Jurassic Park, Terminator 2 gibi filmlerde de görülmüştür. 1993 yılında ise IBM, James Cameron, ILM'den ayrılan Scott Ross ve özel efekt uzmanı Scott Ross, Digital Domain adlı bir şirket kurmuşlardır. Henüz yeni bir şirket olan Digital Domain, sektörde varlığını koruyabilmek için Silicon Grafik, ILM gibi şirketlerle iş birliğine gitmiş ortaklığın sonucunda kısa adı ile 'JEDI' olarak bilinen Ortak Dijital Görüntüleme Kurumu kurulmuştur. 1991 yılında iki dev şirket Disney ve Pixar birleşerek Güzel ve Çirkin filmi çekmişlerdir. Bu film ilk bilgisayar destekli uzun metraj animasyon filmi olarak tarihe geçmiştir. Bu filmde bilgisayar kullanımı tasarım, renk ve manzarayı desteklemek için kullanılmıştır. 1995 yılın Toy Story'nin müthiş gişe başarısı ile oldukça gelişen Pixar, o günkü başarısından sonra birçok dalda Akademi Ödülü olarak başarısını kanıtlamıştır (Wells & Moore, 2016, s.153). Bu başarı sayesinde bilgisayarın sadece animasyon değil farklı tür filmler için de farklı kapılar açtığı benimsenmiştir.



Resim 1. John Lasseter, Oyuncak Hikayesi (Toy Story), 1995.

Dreamworks Ant Z ve Shrek gibi filmlerle bilgisayar destekli animasyon film kervanına katılmıştır. Bilgisayar destekli animasyonun maliyetinin düşmesiyle beraber filmlerdeki anlatım da oldukça sıradan bir hale gelmiştir (Whitehead, 2012, s. 121-124). Bu durum izlediği filmlerde salt görünüme odaklanan bir izleyici için sorun olmazken, hikâyenin bütünlüğü ve kurgusu gibi anlatısal unsurlara odaklanan diğer izleyiciler için filmleri gittikçe kalitesiz hale getirmektedir.

Elektronik sinema olarak da bilinen bilgisayar animasyonu bir nevi dönüşüm sanatı olarak geçmektedir. (Sofuoğlu, 1995, s. 143-144). Bilgisayar animasyonunda görüntü, bir nesne olmaktan ziyade zamanın sinyal parçasını oluşturmuştur. Bilgisayar animasyonlarında aynı zamanı ve mekânı paylaşan farklı görüş açıları olabilmektedir. Bu durum da sinematik anlatının gelişmesine yardımcı olmaktadır.

CGI animasyon teknolojisi yardımı ile her türlü hareketli ve üç boyutlu görüntü hızla bilgisayara aktarılmaktadır. Çekilen görüntülerin işlenmesinde CGI teknolojisi profesyonel dokunuşlar yapılmasına imkân vermektedir. Artık en ufak yapımlarda dahi ön plana çıkan bu teknik sayesinde üretim maliyeti de azalmıştır. CGI tekniklerinden biri de Stop Motion (Duraklı Çekim) filmler için kullanılmaktadır. Geleneksel animasyon teknikleri içinde oldukça zahmetli olan stop motion son yıllarda tekrar popüler hale gelmiştir. Stop motion tekniğinin bu kadar yükselmesinin başlıca nedenlerinden biri, görsel efekt (VFX) teknikleri, kullanılarak var olan öğeleri daha çoğaltmaktır. Bilgisayar ortamının getirdiği serbestlik, oluşturulan kuklaların ya da el işi karakterlerin dijital ortamda çoğaltılmasına olanak sağlamaktadır. Buna örnek

olarak 2016 yapımı olan Kubo and The Two Strings filmi örnek gösterilebilir. Japon origami sanatı kullanılarak yapılan karakterler üç boyutlu baskı teknikleri ile çoğaltılmış ve filme katılmıştır. (Akören, 2018, s. 137)

### **Sinemada Hareket Yakalama (Motion Capture) Tekniği**

Mocap olarak bilinen hareket yakalama (motion capture) tekniği, dijital ortamda hareketi yakalamayı sağlayan tekniktir (Kayacık, 2011, s. 23-24). Dijital olarak hazırlanan üç boyutlu nesne ya da karakter için fizik kurallarına uygun hareket tayin etme özelliğine sahip olan bu teknik, sinemaya gerçekçi animasyon efektlerinin kazandırılmasına yardımcı olmuştur. Motion capture tekniği, karakter yaratmada sadece vücut hareketlerini değil yüz hatlarını da oldukça gerçekçi bir şekilde dijital ortama dökmektedir.



Resim 2. James Cameron, Avatar, Motion Capture örneği, 2009.

Sistem tamamen giyilebilir yapıda tasarlanmış, hareket algılayıcılardan oluşmaktadır. Motion capture tekniği, uygulama aşamasında vücudu saran algılayıcı modüller karakterin vücut pozisyonu 120 Hz güncelleme hızı (Tuba Kurban, 2015) ile anlık olarak bilgisayara iletmektedir. Bilgisayara işlenen veriler 3 boyutlu modellenmeye entegre edilerek modelin hareket

kazanmasını sađlamaktadır. Motion capture tekniđine verilebilecek en başarılı örneklerden biri 2009 yapımı Avatar filmidir (Yurdigül & Zinderen, 2011, s.113). Bu tekniđin ilk kullanıldıđı film ise 1990 yapımı Gerçeđe Çađrı (Total Recall) filmidir (Göktepe, 2015, s.63). Motion capture tekniđi ile oyunculuđunu sergileyen oyunculara fiziksel hareketlerin büyük bir önemi vardır. Harekete dayalı olan oyunculuđun gerektirdiđi durumlarda yıldız oyuncu oynatmaya gerek kalmadan motion capture tekniđi kullanılabilir. Motion capture tekniđine en uygun örnek olduđunu belirttiđimiz Avatar filminde de Na'vi karakterleri için yıldız oyuncu kullanılmamıřtır. Motion capture tekniđinin farklı çeřitleri bulunmaktadır. Elektromanyetik ve optik olarak iki sınıfa ayrılan hareket yakalama teknolojisi, farklı kullanım alanları ile geniř bir kullanım ađına sahiptir. Elektromanyetik hareket yakalama tekniđinde veriler optik tekniđine göre daha az net gelmektedir (Kayacık, 2011, s. 62). Elektromanyetik teknik, hareketi algılanan kiřiye rahat bir hareket alanı tanımamaktadır. Kabloların hepsi bilgisayara doğrudan bađlanmaktadır. Bundan dolayı elektromanyetik sistem sinema sektöründe kullanılmamaktadır. Sinema sektöründe kullanımına tanık olduđumuz hareket algılama teknolojisi optik olarak adlandırılmaktadır. Bu yöntemde kamera tarafından iřaretlenen birçok iřaret kullanılır ve kablo bađlantısı olmadan oyuncu rahat bir řekilde hareket ettirmektedir. Bilgisayara ulařan veriler çok daha temiz ve net gelmektedir (Kayacık, 2011, s. 62). Optik sistem hem kullanım rahatlıđı hem de daha temiz görüntüler elde edilmesi nedeni ile olduđuca sık kullanılan bir yöntem olmuřtur. Diđer motion capture teknikleri incelendiđinde akustik motion capture seeneđi ön plana çıkmaktadır. Bu yöntem

güçlü ses algılayıcıları vasıtası ile gerçekleştirilmektedir. Bir dizi ses vericisi, hareketi gerçekleřtiren kiřinin bedeninde bir yerlere yerleřtirilir ve vericiler sırayla tık sesine odaklanmaktadır. Alıcılar gelen sesin vericiden ayrılıp hareket ederek yayılma sürecini ölçümleyerek alıcılardan toplanan ve hesaplanan mesafe, 3 boyutlu uzay yaratmak için bir araya getirmektedir. Akustik yöntemin en bilinen yararı, optik yöntemlerde çok görülen veri problemlerine yol açmamasıdır. Dezavantaj olarak ise elektromanyetik teknikte olan kablo sorununun hareket alanını kısıtlaması olarak gösterilebilmektedir (Kayacık, 2011, s. 62-63). İstenmeyen ses yansımaları da akustik sistemin dezavantajları arasında yer almaktadır.

İnersiyal (algılayıcı) tabanlı motion capture sistemi, vücudun genellikle eklem bölgelerine konularak sensörlerin yüksek hassasiyetle yön hareketlerindeki deđiřimini ölçmektedir. Her bir iřlem, bilgisayara entegre olarak anlık alıcıya kablosuz olarak tařınmaktadır. Veri deđerleri, performansı gerçekleřtiren kiřinin vücut ölçülerine orantılı bir řekilde bilgisayar ortamında yaratılmakta 3 boyutlu karakterlere eřleřtirilmektedir. İnersiyal tekniđi ile aktif sensörler kullanılmaktadır. Sensörlerin bađlı olduđu kostüm esnek bir yapıya sahiptir. Sensörler gayro denilen özel kostümlerin içine gömülmektedir (Tuba Kurban, 2015 s.2).

“Temel olarak sensörlere sahip özel bir giysi veya araç ile dünyada yapılan hareketleri dijital ortama aktaran sistemdir” (Uçar, 2019, s. 102).

Günümüzde inersiyal sistemler, verilerde doğruluk payının yüksek olması nedeni ile çok fazla tercih edilmektedir (Kayacık,

2011, s. 63). Kolay taşınması, hareket alanındaki rahatlık gibi etkenler bu sistemin avantajları arasında yer almaktadır.

Hollywood Filmlerinde CGI (Computer Generated Imagery) Animasyon Örnekleri

Animasyon dünyasına hükmeden Disney Stüdyosu, film endüstrisinin CGI tekniğine geçişine de öncülük etmiştir. Yönetmen Steven Lisberger'in 1982 yapımı TRON filmi CGI tekniğinin ilk örneklerindendir. Filmin olay örgüsü bir programcının bilgisayar ekranında yaşam ve ölüm oyunlarına çekilmesi üzerine oluşturulmuştur. Furniss TRON filmi için şu ifadelerle yer vermiştir;

“Temelde bir canlı aksiyon olan filmde bilgisayarının içine çekilen ve kendi yarattığı varlıklarla yaşam ölüm oyunları oynamaya zorlanan bir programcı konu ediliyor. Gösterime ilk girdiğinde çok iş yapmamış olsa da TRON filmi daha sonraları pek animatörü etkileyen kült bir film olmuştur” (Furniss, 2013, s.298).



Resim 3. Steven Lisberger, TRON, CGI tekniğiyle yapılan ilk yapım, 1982.

CGI animasyon tekniğinin gelişmesi ile dünya sinemasında pek çok CGI animasyon örneği bulmak mümkündür; ancak Hollywood sinemasında bu teknik çok daha yaygın bir şekilde kullanılmaktadır.

CGI teknolojisinin gelişmesindeki en büyük etken Amerikalı yapımcı ve yönetmenlerin yatırımları olmuştur. Uygulama efektlerinin CGI teknolojisi ile birleştirilmesiyle beraber Yüzüklerin Efendisi, Matrix gibi kült filmler ortaya çıkmıştır (Yurdigül & Zinderen, 2011, s. 106-107). Hollywood sinemasında CGI animasyon tekniklerine örnek verilebilecek ilk filmlerden olan Matrix filminde, kamera konumları ve pozlamalar 3 boyutlu simülasyonlar kullanılarak önceden oluşturulmuştur. Görsel efekt ekibi, kameraları aynı anda kayda almak yerine kameraları saniyeler içinde birbiri ardına çekmişlerdir. Böylece her kamera, hareket ilerledikçe aksiyonu yakalayarak süper ağır çekim efekti yaratmıştır. Kareler bir araya getirilmiş ve sonucunda ortaya çıkan ağır çekim efektleri, filmin saniyede normal 24 karesinin aksine, saniyede 12.000 kare frekansına ulaştırılmıştır (Yurdigül & Zinderen, 2011, s. 113).

Yönetmen Peter Jackson'ın Yüzüklerin Efendisi serisi de başarılı CGI animasyon örneklerindendir. Bilgisayar animasyonlarının oldukça yerinde ve başarılı bir şekilde kullanılması filmdeki gerçekliği arttırmıştır. Yüzüklerin Efendisi filminde oldukça gerçekçi makyaj ve minyatür yapılar kullanılmıştır. Bu durum filmdeki gerçekliği arttırmıştır.



Resim 4. Lana Wachowski, Lilly Wachowski, Matrix, 1999.



Resim 5. Peter Jackson, Yüzüklerin Efendisi (Lord of The Rings), Gollum Karakteri, 2001.

Filmde en dikkat çekici karakterlerden biri olan Gollum karakteri CGI animasyon teknolojisinde örnek bir başarıdır. Gollum, karakter gereği yüzüğün gücüne yenik düşerek hem ruhsal hem de fiziksel değişim geçiren bir karakterdir. Böyle bir karakterin oluşturulması da filmin işleyişi açısından önemli bir hale gelmiştir. Andy Serkis'in canlandığı Gollum karakteri yüz mimiklerine kadar CGI animasyon teknolojisi ile oluşturulmuştur (Çakal, 2020).



Resim 6. Peter Jackson, Hobbit: Smaug'un Çorak Toprakları (The Hobbit: The Desolation of Smaug), 2013.

Andy Serkis yalnızca Gollum karakteri ile değil aynı zamanda Maymunlar Cehennemi, King Kong, Yıldız Savaşları gibi filmlerde de CGI teknolojisinin yardımı ile beyaz perdeye misafir olmuştur. Genelde tuhaf ve karmaşık karakterlere hayat veren Serkis,

başarılı oyunculu ile hem mimik hem de fiziksel oyunculuğun üstesinden gelmeyi başarmıştır (Çakal, 2020). Hobbit filminde ise en başarılı CGI animasyon örnekleri arasında ejderha Smaug'un canlandırılması örnek olarak gösterilebilir. Hobbit filmi Yüzüklerin Efendisi filmine oranla çok daha fazla CGI animasyon örneği barındırır. Gerek mekân gerek karakter yaratımında CGI animasyon örnekleri göze çarpmaktadır. CGI animasyon teknolojisine başarılı örneklerden biri de 1992 yapımı Terminatör 2 filmidir. Bilgisayarlı animasyon konusunda kendini bir hayli geliştiren yönetmenlerden olan Cameron'un en başarılı projelerinden biri olan Terminatör 2, özellikle Robert Patrick'in canlandığı T-1000 karakteri sıvı metal CGI efekti ile üst düzey bir proje olarak örnek gösterilmektedir. James Cameron'a göre, «Terminator 2: Judgment Day» de kullanılan sadece 42 CGI teknolojisi çekimi kullanılmıştır (Şendünder, 2016).



Resim 7. James Cameron, Terminatör 2: Kıyamet Günü, 1991.

CGI animasyon teknolojisinin yardımı ile mekân oluşturulmasına en iyi örneklerden biri Gravity filmidir. Konusu gereği Uluslararası Uzay İstasyonunda geçen filmdeki mekânların birçoğu CGI animasyon teknolojisi ile oluşturulmuştur. Bu teknik uygulanırken yeşil perde (Green screen) ve mavi perde (Blue screen) tekniğinden faydalanılmıştır. Arka plana yerleştirilen perdelerle gerçekçi bir uzay derinliği yaratılmıştır (Şendünder, 2016).



Resim 8. Alfonso Cuarón, Yerçekimi (Gravity), 2013.

### Endüstri ve İzleyiciler

Sinema daha tanınan bir sanat olmadan önceden itibaren insanlar için onu daha popüler hale getirmek için pek çok uğraşlar verilmiştir. Erken dönem sinemada sihri bazlık, çeşitli optik illüzyon teknolojileri gibi faktörlerden faydalanılmıştır. Aslında sinemadan evvel de sahne sanatlarının bir endüstri haline gelmesi, sinemanın endüstrileşmesinde önemli bir rol oynamıştır. (Hines, 2014, s. 98) Sinemanın büyük bir endüstri haline dönüşmesi ile ortaya çık-

rılan filmlerde seyirciyi filme çekmek için anlatsal unsurlar kadar sinematografik unsurlar da önem kazanmıştır. 1920'li yıllarda büyük stüdyoların sinema sektörünü ele geçirmesi ile adeta fabrika gibi işleyen sinema sektörü, kaliteli filmlerin yanında izleyiciyi sinema salonuna çekecek yenilikler konusunda da yarışa girmişlerdir. İzleyiciler beyaz perdeye baktıklarında her defasında daha fazla hayran kalmışlardır. Bunu yapmak için en etkili yol ise özel efektlerin kullanımını olarak görülmüştür.

Sinemanın endüstrileşme sürecini ele alırken Hollywood sinemasının geçirdiği değişimi görmek mümkündür. 1930'lu yıllarda hem 1929 ekonomik krizinin hem de İkinci Dünya savaşının başlaması izleyici sayısının da düşmesine neden olmuştur. İzleyici oranındaki düşüş ile filmlerin kalitesinde de bütçelerine oranla ciddi bir düşüş görülmüştür. Stüdyolar yüksek kontratları ödeyememiş, endüstri haline gelen sinema sektörü ciddi çatlaklar vermiştir. 1960'lı yıllara gelindiğinde sinemanın tahtına göz diken televizyonlar yayılmaya başlamıştır (Özen & Çelenk, 2006, s. 75). Bu durum da sinema endüstrisi için alarm vermeye yetecek bir gelişme haline gelmiştir. TV filmi kavramının oluştuğu bu yıllarda sinemaya oranla çok daha düşük bütçeli filmler TV'lerde gösterilmiştir. Yeni Hollywood olarak tanımlanan 70'li yıllar, yeni teknolojilerin ortaya çıkışı ile farklı bir noktaya gelmiştir. Bu durum da kaçınılmaz olarak çok daha gelişmiş bilgisayar animasyonlarının giderek yaygınlaşmasına yardımcı olmuştur. Sinema sektörü bir taraftan televizyon filmleri ile uğraşırken, bir taraftan da yeni teknolojileri filmlerin işleyişine uyarlamaya çalışmıştır. Özellikle video teknolojisi ile sinema sektörü kendine yepyeni bir kazanç ortamı sağlamıştır. İnsanlar sinemaya git-

meden video teknolojisi sayesinde kaset kiralayarak evlerinde sinema ortamı yaratmışlardır. Bu teknoloji sinema için yepyeni bir global kazanç olmuştur. 80'li yıllarda belki de bu kazancın etkisi ile CGI animasyon ve bilgisayar destekli özel efektler filmin içine daha çok girmiştir. Tekniklerin artması ile çok daha geniş hayal gücüne sahip kalemlerin elinden çıkan filmlerin de sayısı artmıştır. Sinema artık tamamen küresel bir endüstri haline gelmiştir. 90'lı ve 2000'li yıllardaki deđişim ise internet üzerinden sağlanmış video teknolojisi yerini online film platformlarına bırakmaya başlamıştır. Artık pastadan daha fazla pay alan yapım şirketleri, bütçelerini daha çok arttırmaya başlamıştır.

Günümüzde geldiğimiz sonuç ise pek çok farklı piyasada iş gören sinema endüstrisinin izleyici tekelinde nasıl bir büyüme içine girdiğidir. Endüstrileşen sinemaya Hollywood sinemasının katkıları hiç şüphesiz diđer dünya sinemalarına göre çok daha fazla olmuştur. İsim özelinde baktığımızda Steven Spielberg (Jaws, E.T, Jurassic Park gibi filmlerin yönetmeni) Stanley Kubrick (Dr. Strangelove, 2001: A Space Odyssey, A Clockwork Orange) Francis Ford Coppola (Apocalypse Now, The Godfather gibi filmlerin yönetmeni) gibi yönetmenler CGI animasyon ve özel efektlerin gelişmesinde önemli rol oynayarak sinemayı kendi endüstriyel bütünlüğüne bir adım daha yaklaştırmıştır. (Özen & Çelenk, 2006, s. 74-84)

## Sonuç

Hareketli görüntünün geçirdiđi bu serüven izleyiciye büyüleyici bir atmosfer sunmuştur. Geleneksel sinema dünyasının dijital bir döneme geçmesiyle analog bilgisayarlar hayatımıza hızlıca girmiştir. Bilgisayar

kullanımının başlamasıyla bilgisayar ortamında oluşturulan görüntüler sinema dünyasında hakimiyet sağlamıştır. Yüksek bir ivme ile devam eden bu süreç birçok filmin yapımında kullanılmıştır. Film üreticilerinin büyük ilgi gösterdiđi grafik tabanlı analog bilgisayarlar yapımları daha güçlü kılmıştır. Yapımların efekt ve gerçeklik bakımından büyük bir gelişim gösterdiđi gözlemlenmiştir. Bilgisayarın gelişmesiyle birlikte film endüstrisi olađanüstü yapımlara imza atmıştır.

Teknolojik gelişmelerin hızına yetişmenin mümkün olmadığı bu günlerde, görsel kültürün bir yansıması olan sinema sektörünün bu gelişmelerden nasibi alarak büyümesi kaçınılmaz gerçekler içindedir. Bu gerçeğin farkında olan yapımcılar, bilgisayar animasyon konusundaki gelişmelerin tümünü sinemaya başarılı bir şekilde aktarmayı başarmak konusunda sıkı bir rekabet içine girmişlerdir. Hatta bu gelişme sadece sinema ile sınırlı kalmamış; belgesel, haber, TV dizileri gibi diđer görsel kültür yansımalarında da CGI animasyon teknikleri başarılı bir şekilde uygulanmıştır.

Fotoğraf makinelerinin icadı ile resim sanatının başka bir boyuta taşınması gibi sinema sektörü de bilgisayar destekli animasyonlarla hayat bulmayı başarmış ve kendini bambaşka bir noktaya taşımıştır. Özellikle 80'li yıllardan sonra ortaya çıkan kullanıcı dostu bilgisayarlar CGI animasyonunun yapımını ve uygulanmasını daha kolay hale getirmiştir. Günümüzde ise gelinen noktada kişisel bilgisayarlarda dahi farklı programlarla kısa videolara düzenlemeler, özel ve görsel efektler ve farklı animasyonlar uygulanabilmektedir.

Hayal gücü yüksek olan beyinlerin ortaya çıkardığı projeler CGI animasyon teknikleri



ile hayat bulmayı başarmıştır. Dijital grafik programları ile hazırlanan imgeler sayesinde projeler çok daha fazla detaylandırılabilir hale gelmiştir. CGI animasyon teknolojisinin sinema izleyicisinin seçimlerini yönlendirme konusunda da başarılı etkileri olmuştur. Dev bir endüstri haline gelen sinema sektöründe her dile, bedene ve fikre uygun projeler ortaya çıkarılmaktadır. CGI animasyon tekniği de sinemanın küresel dilini genişletmesine olanak sağlamaktadır. Üç boyutlu animasyon tekniklerinin geliştiği bu dönemde sadece sinema sektöründe değil farklı sektörlerde de gelişim aynı hızda devam etmektedir. Sinema sektöründe bu gelişimde söz sahibi olan yönetmen ve yapımcılar, özellikle 80'li yıllardan sonra tüm atılımlarını bilgisayar destekli animasyon programlarına yapmıştır. Yeni nesil CGI teknolojisi, sinema sektörünün tüm dinamiklerini yeniden yerleştirmiştir. Oluşturulan maliyetlerden yazılan senaryolara, karakter yaratımından çekim açılarına kadar pek çok şey bu yeni nesil teknolojinin arkasında değişmekte ve gelişmektedir. Sinemanın salt bir sanat mı yoksa endüstri mi olduğu gerçeği bu noktada bizlere en çok gelişen CGI animasyon teknolojisi kapsamında bakma şansı vermektedir.

Gelişen teknolojinin sunduğu olanaklar gittikçe daha gerçekçi bir görünüm elde etmiştir. Gerçekliğin içine yerleştirilen fantastik serüvenler izleyiciyi yeni olası dünyalara sürüklemiştir. CGI animasyon tekniği, olası dünyalar için kaçınılmaz bir teknolojidir. Günümüzdeki olası dünyaların kullanımını, günlük hayatımızdan örnek verecek olursak bir seminerde veya canlı online konuşma platformunda bulunduğu mekânı, kişinin yüzünü, formunu dijital ortamda yaratılan üç boyutlu modellere entegre edip, kişinin birebir mimiklerini, hareketlerini anlık olarak perdeye

veya bilgisayar ekranına yansıtılarak kullanıldığını görmekteyiz. Sonuç olarak, dünyaları hayallerimizin içine sığdıran sinema sektörü, en çok bilgisayar destekli animasyon programlarının sınırı olmayan yaratıcı gücünü kullanmıştır. Bu doğrultuda gelişmeye devam eden sektör, kendi içerisinde de birbirinden farklı sektörlerin doğuşuna katkıda bulunmaktadır.

## Kaynakça

### Kitaplar

Furniss, M. (2013). *Animasyon'un Kutsal Kitabı*. İstanbul: Karakalem Kitabevi.

Hines, J. F. (2014). *Fantastik*. İstanbul: Kolektif Kitap.

Sofuoğlu, H. (1995). *Sinemaya Katkıları Açısından Bilgisayar Animasyonu*. 143-144.

Wells, P., & Moore, S. (2016). *The Fundamentals of Animation*. Bloomsbury Publishing.

Whitehead, M. (2012). *Bilgisayar Animasyonu*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Witrow, S. (2009). *Secrets of Digital Animation: A Master Class in Innovative Tools and Techniques*. Rockport Publishers.

Withrow, S. (2009). *Secrets of Digital Animation: A Master Class in Innovative Tools and Techniques*. Rockport Publishers.

Kerlow, I. V. (2004). *The Art of 3D: Computer Animation and Effects*. John Wiley & Sons .

Bordwell, D. (2012). *Pandora's Digital Box: Films, Files and The Future of Movies*. Wisconsin: The Irvington Way Institute Press.

## Dergiler

Akören, A. N. (2018, Ekim). *Bilgisayar Görüntü İşlemeli Stop Motion*. Üsküdar Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademi Dergisi, s. 137.

Albayrak, A. (2017, 05 31). *The Journal of Academic Social Science Studies*(56), 227-238.

Berk, M. E. (2017). *CGI Animasyon Teknolojisinin Tarihsel Evrimi*. İnif E- Dergi, 2(2).

Dayı, S., & Kanburođlu, Ö. (2020). *Sinemada özel efekt kullanımının tarihi ve gelişimi*. ABMYO Dergisi (57), 67-83.

Kalyoncu, Z. Ö., & Aslanyürek, M. (2016). *Animasyonun Sanatının Farklı Sektörlerde Kullanımı ve Endüstriyelleşme Süreci*. Yaratıcı Endüstriler Uluslararası Tasarım Sempozyumu. İstanbul.

Kırık, A. M., & Kozan, E. (2020). *CGI Animasyon Teknolojisinin Türk Televizyon Yapımlarının Görsel Estetik Dönüşümüne Yansıması*. Ankara: Etimesgut Belediye Başkanlığı Kültür Yayınlar.

Kozan, E. (2021). *Dijital Animasyon ve Görsel Efekt Teknolojilerin Türk Sinemasında Kullanımı*. Uluslararası Kültürel ve Sosyal Arařtırmalar Dergisi (UKSAD), 7 (1) , 78-88 .

Özen, E., & Çelenk, S. (2006). *Klasik Hollywood Sinema Endüstrisi*. İletişim Arařtırmaları, s. 77-84.

Şenler, F. (2005). *Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları*. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Arařtırmaları (HÜTAD) , (3) , 99-114 .

Uçar, C. (2019, Eylül). *Türk Sinemasında Dijital Görsel Efekt Kullanımı*. İstanbul Kültür Üniversitesi, 106. İstanbul, Türkiye.

Yurdigül, Y., & Zinderen, İ. E. (2012). *Sinemada Özel Efekt*. Atatürk İletişim Dergisi, (2), 101-123.

Tuba Kurban, E. B. (2015). *İnersiyal Algılayıcı Tabanlı Hareket Yakalama Inertial Sensor Based Motion Capture*. Kayseri: Mühendislik Fakültesi Erciyes Üniversitesi.

## Tezler

Kayacık, M. (2011). *Beden ve Hareket Bağlamında Görüntü Teknolojileri ve Motion Capture Tekniđi*. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.

Ürtekin, Ö. (2018). *Animasyon*. İstanbul Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İÇ Mimarlık Yüksek Lisans Programı. İstanbul.

Tuba Kurban, E. B. (2015). *İnersiyal Algılayıcı Tabanlı Hareket Yakalama Inertial Sensor Based Motion Capture*. Kayseri: Mühendislik Fakültesi Erciyes Üniversitesi.

## Online / Çevrimiçi Kaynaklar

Başkut, Y. (2019). *Sinema Filmlerinin Olmazsa Olmazı CGI Nedir?*

<https://www.webtekno.com/cgi-nedir-h65249.html> (23.03.2019).

Çakal, A. T. (2020). *Gollum'u Canlandıran Andy Serkis'in CGI ile Gerçeklik Algısı*. <https://birparcatuhaftik.com/gollumu-canlandiran-andy-serkisin-cgi-ile-gerceklik-algisi/> (22.09.2020).

*History of computer animation 1950's-2010's* (Bilgisayar Animasyonun Tarihi).

<https://computeranimationhistory-cgi.jim-dofree.com/> (01.01.2018).

Gündođan, M. (2017). *VFX, SFX ve CGI nedir? Aralarındaki farklar nelerdir?*

<https://www.bilgidairesi.com/2018/02/09/vfx-sfx-ve-cgi-nedir/> (09.02.2018).

Güntay, D. V. (2018). *Sinemada İlk Görsel Efekt Denemeleri: Özel Efektler*.

<https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/sinemada-ilk-gorsel-efekt-denemeleri-ozel-efektler> (31.10.2018).

Şendüdar, B. (2016). *Terminator 2: Judgment Day*.

<https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/terminator-2-judgment-day/> (15.06.2016).

### Görsel Kaynaklar

Görsel 1. Spiegel, J. (17.06.2019). *The Best 'Toy Story' Is Still the First One*. Screen-crush. <https://screencrush.com/which-toy-story-is-best/>

Görsel 2. Babbage, R. (22.11.2017). *Here's how James Cameron will do underwater mo-cap for the Avatar sequels*. Digitalspy. <https://www.digitalspy.com/movies/a843698/avatar-sequels-underwater-mo-cap/>

Görsel 3. Koehler, S. (16.03.2020). *The Untold Truth Of Tron. Looper*.

<https://www.looper.com/194749/the-untold-truth-of-tron/>

Görsel 4. I2dusk, (08.02.2014). *Neo and Smith CGI doubles from The Matrix Reloaded* (2003). Playtube. <https://playtube.pk/watch?v=Bz3vbzU1PiE>

Görsel 5. Karreman, L. (2017, Ocak). *Andy Serkis poses in a molon capture suit during his performance of Gollum during the shoot of The Lord of The Rings: The Two Towers* (Peter Jackson 2002). Researchgate. [https://www.researchgate.net/figure/Andy-Serkis-poses-in-a-molon-capture-suit-during-his-performance-of-Gollum-during-the\\_fig10\\_316428528](https://www.researchgate.net/figure/Andy-Serkis-poses-in-a-molon-capture-suit-during-his-performance-of-Gollum-during-the_fig10_316428528)

Görsel 6. Walls, L. (25.10.2021). *L'art de la captura del moviment*. Elcinefil. <https://elcinefil.cat/lart-de-la-captura-en-moviment/>

Görsel 7. Knopf, E. (13.03.2015). *Is this how Skynet takes over? The shape-shifting liquid metal that channels the Terminator*. 9news. <https://www.9news.com.au/technology/the-shape-shifting-liquid-metal-that-channels-the-terminator/c6399c45-07b0-4862-a812-b220be805597>

Görsel 8. Vliex, L. (29.09.2020). *Avant/après: 61 effets spéciaux de films complètement bluffants*. Flair. <https://www.flair.be/fr/chillax/avant-apres-effets-speciaux-bluffants/>



## Çizgi Romandan Canlandırma Sinemasına Geçiş: Kötü Kedi Şerafettin Örneği

Umut BAYRAK<sup>1</sup>

### ÖZET

Bilindiği üzere çizgi romanlar elle çizilmiş eserlerin sanat olarak ifade edilen en güzel örneklerdendir. Literatürde çizgi romanlar üzerine çokça çalışma yapılan önemli güldürü unsurlarındandır. Özellikle 1930'lı yılların başından itibaren Türkiye'de çizgi romanlar sıklıkla görülmeye başlar. Canlandırma sineması açısından ise ülkede özellikle 2000'li yıllardan itibaren örnekleri görülen canlandırma sineması ise 2016 yılında gösterime giren Kötü Kedi Şerafettin filmi ile "zirve" olarak nitelendirilebilecek bir yapıya kavuşmuştur. Çalışmanın amacı; çizgi roman ve canlandırma sineması ile ilgili genel bir bilgilendirme neticesinde çizgi romandan canlandırma sinemasına geçişi doğru olarak ifade edebilmektir. Bu doğrultuda çalışma ile çizgi romandan canlandırma sinemasına geçişte örnek olarak incelenen Kötü Kedi Şerafettin filmi ile dünyada ve Türkiye'de çizgi roman ve canlandırma sinemasına vurgu yapmak amaçlanmıştır. Ülkede çizgi romandan canlandırmaya geçişin en güzel örneği olarak kabul edilen ve 2016 yılında vizyona giren söz konusu bu film, ulaştığı izleyici sayısı ile ülke ortalaması üzerine çıkmış ve yaklaşık on beş yıllık emek ve eforun yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu niteliği ile çalışma genel hatları itibarıyla aydınlatıcı bir rol üstlenebilecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Çizgi Roman, Canlandırma Sineması, Animasyon, Karikatür.

### Transition from Comic to Animated Cinema: The Case of the Bad Cat Serafettin

#### ABSTRACT

In the literature, comics are one of the important elements of comedy that have been studied extensively. Comics have begun to be frequently seen, especially since the beginning of the 1930s. Animation cinema, whose examples have been seen especially since the 2000s, has reached a structure that can be described as a "peak" with the movie Bad Cat Şerafettin, which was released in 2016. In this study, which will deal with comics and animation cinema in generally; comics are one of the best examples of hand-drawn works expressed as art. In this study, it is aimed to shed light on comics and animation cinema in the world and Turkey with the movie Bad Cat Şerafettin, which is examined as an example of the transition from comics to animation cinema. This movie, which is considered to be the best example of the transition from comics to animation in the country and was released in 2016, has exceeded the national average with the number of viewers it has reached and appears as a reflection of approximately fifteen years of effort. Under the light of these, the study will be able to play an illuminating role in general terms.

**Keywords:** Animated Cinema, Animation, Comic Book, Comics

<sup>1</sup>Yüksek Lisans, İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Görsel Sanatlar  
Orcid No: 0000-0003-4668-2230 umutbayrak@stu.aydin.edu.tr  
Gönderilme Tarihi: 04 Kasım 2021 Kabul Tarihi: 14 Şubat 2022

## Giriş

Tarihi süreç incelendiğinde çizgi romanın gelişimi çeşitli aşamalardan geçmiştir. Özellikle Alman tarihçiler çizgi romanın doğuşu ile ilgili olarak Albrecht Dürer'in 1498 yılında yaptığı "Johannes" adlı gravürü başlangıç noktası olarak kabul etmektedirler (Kireççi, 2008: 50). Çağdaş anlamda ilk çizgi roman aksiyon kavramının bu gravürde canlandırıldığı ifade edilmektedir. Bunun yanı sıra Cenevrelî siyasetçi, bilim adamı ve karikatürist Rodolphe Töpffer'in ilk panel kareyi karikatür ile kullanması neticesinde günümüzdeki anlamda çizgi roman ortaya çıkmıştır. Özellikle *Töpffer'in 1825 yılında çizdiği "Voyages en Zig-zag ve Mösyö Vieux-Bois" ilk çizgi roman örnekleri arasında kabul edilmektedir* (Yağlı, 2017: 5). Çizgi roman bu çalışmalar ışığında özellikle sanayi devriminin gerçekleşmesi ile ana karakterini oluşturabilen, kendi dil ve anlatım özelliklerini özgürce ortaya koyabilen bir sanat dalı olarak kabul edilmiştir.

Günümüze yaklaştıkça özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde başlayan 1929 yılı büyük ekonomik krizi birçok alanı olumsuz etkilemiş olmasına rağmen çizgi romanlara olan eğilimin armasına neden olmuştur. Bu dönemde karikatür ve çizgi roman arasındaki ayrışma daha da derinleşmiş olup Harold R. Foster, Burne Hogarth ve Alexander Raymond çizgi romandaki karikatür biçimini kırmışlardır. *1930'lı yıllardan itibaren ise çizgi romandaki sinemasal anlatım ve hareketli çizgi biçimi etkili olmaya başlamıştır* (Cantek, 2014: 40).

Çizgi romanın tarihsel süreç içindeki gelişimi incelendiğinde son olarak içinde bulunduğumuz dönemde basılı yayınlardan hareketli ortamlara taşınarak dijitalleştikleri bir dönem olarak ifade

edilmektedir. Özellikle sosyal medyada söz konusu nitelikteki çizgi romanların illüstrasyonların grafik anlatı biçimiyle yayınlanması çizgi romanda yeni bir dönem olarak adlandırılmaktadır (Güngör, 2021: 93).

Canlandırma ile ilgili her ne kadar yakın tarih telaffuz edilse ve canlandırma sinemasının 20.yy'dan bu yana aktif bir şekilde var olduğu ifade edilse de hareketli görüntülerin kullanımı çok daha eskilere dayanmaktadır. Bilindiği üzere insanlar gördükleri olayları birçok farklı teknikle anlatmaya çalışmışlardır. Örneğin ilkel topluluklar aynı zamanda yaşam alanları olan mağaraların duvarlarına bu nedenle birçok görsel çizmişlerdir. Hareket içeren mağara resimlerinde dönemin önemli olayları ve olağan olayları olan avcılık, dans gibi aktiviteler canlandırılmıştır.

Yapılan tespitlere göre 35 bin yıl önce İspanya'da bulunan Altamira Mağarası'ndaki bir domuzun koşma hareketi sekiz bacaklı bir çizim ile gösterilmiştir. Söz konusu görsel ilk hareketli çizim olarak kabul edilmektedir. Antik dönemlerde insanlar genellikle hareketli çizimleri yaşadıkları olayların anlatımında kullanmışlardır. Günümüzde ise eğlenceden eğitime, sağlıktan sanata hemen hemen her alanda kullanılmaktadır. Geçmişten günümüze insanlar aktarmak istedikleri konuları görsellerle ve çizimlerle ifade etmiştir. Çizilen resimlerin art arda koyulması ile de bir hareket elde edilmiştir. Günümüzde ise teknolojinin gelişmesiyle hareket aktarımı teknikleri de gelişmiş ve bu teknikler eğlence sektöründe kullanılmaya başlanmıştır.

Canlandırma çizgileri sinemanın keşfinden yaklaşık 50 yıl öncesine dayanmaktadır. İlk denemeleri "büyülü fener" olarak ifade

edilen bir makine ile gerçekleştirilmiştir. “Büyülü Fener” yansıtıcısından verilen görüntüler belirli bir hız ile verildiğinde izleyen çizimleri devam eden bir formda görmektedir. Bu keşif ile sinemaya giden yol açılmış ve görüntünün devamlılığı ile dönemin eğlence sektörü oluşmaya başlamıştır. 1832 yılında ise daha profesyonel ve ticari başarısı da olan “phenakistoskop” adlı makinenin icadı ile bir diskin üzerine yapıştırılan resimler döner ve aynadan bakıldığında hareket yansımaları oluşmaktadır.

1834 yılında William George Horner tarafından “zoetrope” makinasını icat edilmiştir. Davul şeklinde bir silindirin içine yerleştirilmiş çizim şeritleri bulunmakta ve dış kısımdaki çizgilerden bakıldığında ise hareket yansıması görülmektedir. 1877 yılına gelindiğinde ise Emile Reynauld, “zoetrope” makinasının çalışma ilkelerinden de yararlanarak hareket şeklini yeni bir forma taşıyarak tiyatro sahnesinden insanlara izletmeyi başarmıştır. Bu sayede Emile Reynauld, kendi optik tiyatrosunu kurmuş ve sinemaya giden yolda ilerleme kaydedilmiştir.

1895 ve 1896 yılına gelindiğinde “kinetoscope” makinesi ile film gösterimleri başlamıştır. Dicson tarafından keşfedilen ve sonrasında Lumiere kardeşlerin geliştirdiği sistem ile toplu gösterimlerde başlamıştır. Makaralı film sisteminin keşfi sonrasında ise canlandırma hızlı bir geçiş süreci yaşamış olup 1906 yılında ilk canlandırma film hareketlendirilmiştir. 1928 yılından sonra Walt Disney şirketinin canlandırma sanatı üzerine getirdiği yeniliklerle sektör farklı bir boyuta evrilmiştir.

Çizgi romandan canlandırmaya geçişte ise çalışmamıza konu olan *Kötü Kedi Şerafettin* filmi, bir uyarlama senaryosu

olarak karşımıza çıkmaktadır. Uyarlama genel bir ifade ile *sinema için hazırlanmamış bir metnin sinemaya uygun duruma getirme* (Kirel, 2004: 117) anlamındadır. *Kötü Kedi Şerafettin* bir çizgi roman olarak değerlendirildiğinde bir uyarlama senaryosu ile canlandırma sinemasına geçiş yapmasının birçok nedeni olabilir. Bunlar arasında en önemli olanları; Bilinen eserden yola çıkarak gerçekleştirilen senaryo ile seyircide doğal bir merak uyandırılmaktadır. Buna ek olarak kitleler tarafından sevilen çizgi romanın sinemaya uyarlanması ile ilginin artarak devam etmesini sağlamak da olabilmektedir. Bu durum canlandırma sinemasının gişe hasılatı bakımından oldukça önemli bir durum ortaya koymaktadır. Bunların yanı sıra uyarlama yapılırken dikkat edilmesi gereken birçok sorun ve engel de söz konusu olabilmektedir. Öykünün baskın özelliğinin doğru saptanması ve bunu ifade edebilecek bir öykü cümlesinin yazılabileceği, kaynak malzeme için nelerin fayda sağlayacağını bilmesi ve bu örnekte olduğu gibi geniş bir konu bulunan çizgi romanın sinema gibi dar bir kalıp için de seyircinin beğenisine sunulması zaman zaman sorunlara neden olabilmektedir. Senaryo yazarı uyarlama ile geçişte adeta bir köprü görevi görmektedir. Bu bakımdan öykünün ve sinema senaristinin aynı kişi oluşu bu geçişin sorunsuz olmasını sağlayabilecektir. Aksi durumda çatışmalar yaşanabilecektir. Benzer bir durumda çalışmaya konu olan *Kötü Kedi Şerafettin* uyarlamasında da yaşanmıştır. Bülent Üstün bu aşama da Levent Kazak ile bir çatışma içine girmiş görünmektedir. Farklı beklentiler içinde olan öykünün yaratıcısı Bülent Üstün bu süreç de çeşitli hayal kırıklıkları yaşadıkları bilinmektedir. Çalışmada bu kapsamda çizgi romandan canlandırma sinemasına

geçiş ile ilgili genel bir değerlendirme amacı güdülürken çizgi romanı ve canlandırma sineması ile ilgili ana hatları ile bilgilen-dirmeler yapılmış olup, son bölümde Kötü Kedi Şerafettin örneği üzerinde durulmuş-tur.

### Çizgi Roman

Canlandırmaya geçişten önce ifade etmek gerekirse çizgi roman, çizgilerle herhangi bir olayı veya eleştiriyi birbirini takip eden bir düzende resimlerden oluşan bir karede mantık ve devamlılık gözeterek oluşturulan görsel sanatların bir türü olarak ifade edilmektedir. Savaş' a (2018) göre;

*“Bir metinle süregelen, el ile çizilmiş olan resimlerle devamlılık gözeterek bir anlatı oluşturan eserler olarak da tanımlanabilmektedir. Çizgi romanlar bilindiği üzere kökenlerini karikatür çalışmalarında ileri seviyesini oluşturan çizgi bant karikatürlerinden almaktadır”* (Savaş, 2018: 30).

Genel olarak bir değerlendirme yapmak gerekirse; çizgi romanlar, tarihi süreç içinde teknolojinin ve internetin günümüz-dekinden farklı olarak henüz gelişmediği dönemlerde gazete ve dergilerde iletişim, eğlence ve eleştiri ortamının oluşmasında önemli rol oynamışlardır. Cantek (2016) ise;

*“çizgi romanların, kendi gerekliliğini ve kendi kitlesini oluşturması özellikleri de göz önünde bulundurularak sadece bir eğlence aracı olmadığını, bunun yanı sıra bir sanat olduğunu da doğrulamıştır. Çizgi romanlar ne bir resim ne de bir metin olarak ifade edilebilirler; çizgi romanlar, resimle metnin bir bütün içinde oluşturduğu sentez olarak ifade edilebilmektedir. Bir başka ifade ile resim ile metnin kaynaşması netice-*

*sinde oluşan bir kurgu sanatıdır”* (Cantek, 2016: 28).

### Çizgi romanın anlatım özellikleri

Tek başına bir çizgi çoğu zaman hiçbir anlam ifade etmez iken, sanatçının duygusu ile buluşan çizgiler bütünü birçok anlam ifade edebilmektedir.

*“Çizgilerin ve buna bağlı olarak çizgi romanların anlatım biçimleri düz metinlere göre farklılık göstermektedir. Çizgi romanlarda anlatılan olaylar resim ve görsellerle desteklendiği için düz metinlerde yer almak durumunda olan anlatım özelliklerine, betimlere ve tasvirle-re yer verilmez. Çizgi romanlarda anlatılan olayların geçtiği mekanlar, mekân ayrıntıları, kişilerin özellikleri gibi detayları metin ile anlatmadan görsellerde anlatmanın bir yansıması olarak ifade edilmektedir”* (Uzun, 2021: 7).

Genel olarak incelendiğinde çizgi romanlar, grafik tasarımdan ve illüstrasyondan ayrılarak sahip olduğu en önemli özelliği kareler ile olayları aktarmasıdır. Tek başına hiçbir anlamı olmayan kareler kendisinden sonra gelen karelerle bir bütünü tamamlayarak anlatım dilini oluşturmaktadır. Söz konusu bu kareler ile gelişigüzel yerleştirilemezler. Her biri diğeri ile bağlantılı şekilde ilerlemektedir. *Sıradan yaşamda da olduğu üzere her olayın bir akışı bulunmaktadır* (Savaş, 2018: 35). Anlatım dilinde de söz konusu bu akış ve devamlılık göz ardı edilemez niteliktedir.

Çizgi roman kendine özgü anlatım dili ile yerleşik biçimlerin dışında bir yapı oluşturmaktadır. Her zaman değişime açık yapısı ile statik olma zorunluluğundan uzaktır. Ana çizgi roman anlatısı birçok paydaştan meydana gelmektedir. Çizgi



romanda bir figür birden fazla karede bulunma özelliğine sahip olabilmektedir. Şematik olarak incelemek gerekir ise çizgi romanda ilk olarak durum anlatılmaktadır. İkinci olarak okuyucu problem ile tanıştırılır. Beklenilmeyen karışıklıklar ve fırsatlar bu bölümde ifade edilebilmektedir. Üçüncü olarak karakterler tarafından probleme kısmen ya da tamamen bir çözüm getirilmektedir. Bu bölüm birden fazla karede anlatılabilmektedir. Dördüncü olarak anlatılan durumun neticesi ifade edilmektedir. Neticeye bağlı olarak bir başarı veya başarısızlık durumu ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla çizgi roman esas olarak durum, karışıklık, çözülme ve sonuç bölümlerinden meydana gelmektedir. Görüldüğü üzere bir çizgi roman, belirli bir düzen içinde olaylardan ve karakterlerden oluşmaktadır.

### Canlandırma Sineması

Canlandırma, tek tek resimleri gösterim için hareket hissi verecek biçimde düzenleme veya filme aktarma olarak ifade edilmektedir. Günümüzde canlandırma “animasyon” kelimesi ile de ifade edilebilmektedir. Bir başka ifade ile canlandırma; “çizerek, çekilerek veya yazılımlar yardımıyla hareket aktarımının sağlanması olarak da tanımlanmaktadır. *Hareketli görüntüler ise canlı veya cansız fark etmeksizin tüm materyaller için gerçekleştirilebilmektedir*” (Dervişoğlu, 2020: 3-4). Teknik olarak sinema sektörünün bir parçası gibi görünüyorsa da canlandırma, sinemadan çok daha eski bir geçmişe dayanmaktadır. Sonuç olarak *kullanılan teknikler nasıl olursa olsun hareketsiz olan görsel unsurlarının düzenlenip hareket illüzyonu kazandırılması ilkesine dayanmaktadır* (Kalyoncu, 2019: 7).

### Canlandırma teknikleri

Canlandırma sanatçıları eser ortaya koyarken hayallerinin yanı sıra birçok teknik ve malzeme de kullanılmaktadırlar. Bu doğrultuda canlandırma tekniklerinden en çok kullanılanları ile ilgili ana hatları ile bir değerlendirme gerçekleştirilecektir.

Çizgi film tekniği tek tek çizilen karelerin hareket yanılması oluşturacak şekilde çizilip aktarılması ile oluşturulmaktadır. Çizgi film, iki boyutlu şeffaf asetatlar üzerine gerçekleştirilmektedir. Bu teknik ile sanide 24 gösterilecek şekilde çizim yapılır ve birbirini takip eden kareler tek tek çizilerek hareket yanılması gerçekleştirilmiş olmaktadır. Çizgi film tekniğinde kullanılan malzemeler ise asetat, kâğıt, peg bar, ışıklı masa ve aktarım cihazından meydana gelmektedir.

Stop-motion tekniği ile önceki bölümlerde ifade edildiği üzere canlandırma, hareketsiz nesnelere hareket yanılması sağlayacak şekilde aktarılması ilkesine dayanmaktadır. Bu doğrultuda çizilmiş figürlerle sınırlı kalınmayıp, sanatçının hayal gücü doğrultusunda nesne kullanımıyla da ilgilidir. Stop-motion tekniği objelerin duruşlarında ve yerlerinde yapılan ufak değişikliklerin fotoğraflanıp dizilmesi ile oluşturulan hareket yanılama işinin gerçekleştirilmesi olarak ifade edilmektedir. Bir başka ifade ile üç boyutlu objelerin veya insanların kukla gibi hareket ettirilip fotoğraflanması ile hareket algısının oluşturulması şeklinde de tanımlanabilmektedir. En geniş tanımı ile stop-motion tekniği, hareketsiz objelerin hareket algısı oluşturacak şekilde hareket ettirilip teker teker fotoğraflanarak aktarılması olarak ifade edilebilmektedir.

Bilgisayar canlandırma tekniği en sade ifadesi ile İki ve üç boyutlu olarak kategorize edilebilmektedir. İki boyutlu canlandırmalarda iki boyutlu biçimlerin x ve y düzlemlerinde hareket ettirilmesi yeterli olmaktadır. Buna ek olarak üç boyutlu canlandırmalarda ise x, y ve z düzleminde hareketi yeterli olmaktadır. Bilgisayar canlandırmalarında kare kare ve gerçek zamanlı olmak üzere iki farklı teknik kullanılmaktadır. Kare kare yöntemi her karenin teker teker görselleştirilmesi ve aktarılması ile oluşturulmaktadır. Gerçek zamanlı yöntem ise görüntüler doğrudan gösterilecekleri hızda oluşturulmaktadır.

### Canlandırmanın temel ilkeleri

Günümüz koşullarında meydana gelen teknolojik gelişmeler ışığında canlandırma için kullanılan tekniklerde değişimler olsa da temel ilkelerde değişim olmamaktadır. Bu doğrultuda canlandırmanın anlatımının temel elemanları olarak varlıklarını sürdürmüşlerdir (Kalyoncu: 2019: 11-13):

*Uzama ve sıkıştırma:* Bu ilke ile gerçekte meydana gelen fiziksel bir durumun açıklanmasının yanı sıra izleyiciye devinimin okutulmasında rol oynamaktadır. Bilindiği üzere hız, engel ve belirli hareketler nesne ya da karakter üzerinde uzama veya esneme sebebiyet vermektedir.

*Hareket eksen:* Her hareket bir çizgi üzerinde hareket etmektedir. Bilindiği üzere doğa üzerindeki hareketler keskin olmayan hatlarla hareket etmektedir. Keskin ve köşeli hareket ise daha robotik ve doğal olmayan hareketleri ifade etmektedir.

*Zamanlama:* Karakter ve objenin zamanlamasının planlanması aynı hareketin anlamlarının değişimine, izleyicinin hareketi okumasına ve göz yanılmasıyla gerçekte

leştirilmesine yönelik önem taşımaktadır. Zamanlama ilkesi ile hareketin ne kadar sürede yapıldığından farklı olarak biz zaman içindeki karelerin zamanlanmasının tasarlanması olarak ifade edilmektedir.

*Yavaşlama ve Hızlanma:* Bu ilke de zamanlama ilkesi ile bağlantılı durumda bulunmaktadır. Bu ilkeye somut bir örnek vermek gerekirse; zıplayan topun yukarı doğru hareket etmesiyle hızını kaybetmesi ile düşüşe geçmesi ifade edilebilmektedir.

*Sahneleme:* Bu ilke anlatılanların açık ve anlaşılır, istenilen etkiyi sağlayacak şekilde sunulmasını ifade edilmektedir. Sahneleme önceki bölümlerde ifade edilen tüm ilkelerle bağlantılı durumdadır.

*Takip eden ve üst üste gelen aksiyon:* Karakterler ve objeler üzerinde çeşitli eklemeler ve aksesuarlar gibi aynı harekete farklı tepkiler verecek etkenler bulunmaktadır. Gündelik yaşamda da zaman zaman karşılaştığımız bu durum takip eden aksiyon ve üst üste aksiyon ilkesi ile ifade edilmektedir.

*Harekete hazırlık:* Hareketin şiddeti ile doğru orantılı olarak karakterler belirli bir süre içinde hareketi gerçekleştirmektedirler. Bu hazırlık pozları harekete hazırlık pozları olarak ifade edilmektedir.

*Doğrudan ve sahnedeki sahneye aksiyon:* Canlandırma gerçekleştirilirken tercih edilen iki ana metot olarak ifade edilmektedir. Bunlardan ilki doğrudan aksiyon, kareler doğrusal bir biçimde dizilerek canlandırma gerçekleştirilmektedir. İkinci metot sahnedeki sahneye aksiyon ise canlandırma sanatçısının sıra ile anahtar kare, uç kare ve kırılma karesi belirlendikten sonra kalan karelerin doldurulmasıyla canlandırmanın gerçekleştirilmesini ifade etmektedir.

**Abartma:** Abartı, seyircinin keyifli bir izleme gerçekleştirmesi ve hareketlerin okutulmasının sağlanması açısından canlandırma için en önemli etkenlerden birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir başka ifade ile bir düşüncenin ya da bir hareketin abartılarak vurgulanmasıdır.

**Albeni:** Canlandırmanın gerçekleştirilken seyirci açısından düşünülerek keyif alınmasını ve anlatılmak istenenin vurgulanmasını ifade etmektedir. Bu doğrultuda gerçekleştirilen karakter tasarımı, renk kullanımı gibi birçok etkeni göze hoş gelecek ve sanatçının anlatmak istediklerinin doğru aktarılacak şekilde tasarlanması olarak ifade edilmektedir.

**Kütle korunumu:** İki boyutlu canlandırmada dikkat edilen bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır. Söz konusu çerçeve içindeki etkenlerin kendi dünyası içinde yer alan belirli bir kütlesi bulunmaktadır. Bu kapsamda canlandırılırken formun, unsurlar arasındaki ilişkilerin izleyiciye doğru aktarılması gerekmektedir.

### Canlandırmanın öncüleri ve örnekleri

Tarihi süreç içinde canlandırma sinemasının ilk örnekleri incelendiğinde kare kare üretilme kökeninden gelmediği bilinmektedir. Canlandırma sinemasının ilk örneklerini oluşturan yapıtlar dönemin sahne sanatlarının ve sihirbazlık gösterilerinin üsluplarından faydalanılan eserler olarak karşımıza çıkmaktadır. Canlandırma sinemasının öncüleri ve örnekleri ise tarihi sürecine önemli katkılar sunmuşlardır.

#### Winsor McCay

Canlandırma sinemasının öncülerinden kabul edilen Winsor McCay, Chicago’da bir billboard ve poster sanatçısı olarak meslek yaşamına başlamıştır. Bunun yanı sıra bir-

çok gazetede karikatürleri yayınlanmış ve 1912 ile 1914 yıllarında “*How a Mosquito Operates*” ve “*Gertie the Dinosaur*” filmlerini gerçekleştirmiştir. Özellikle 1914 yılında gerçekleştirdiği “*Gertie the Dinosaur*” filmi canlandırma sineması açısından kişilik özellikleri taşıyan ilk film olma özelliğine sahiptir. McCay’ın yapıtları özellikleri bakımından içinde bulunduğu dönemin etkilerini taşımaktadır. Çalışmaları canlı aksiyon ve canlandırma karışımı yapıya sahip bulunmaktadır. “*Canlı aksiyon içinde canlandırma kullanan McCay’ın başlıca yapıtları ise “Little Nemo in Slumberland (1911), Gertie The Dinosaur (1914), The Sink Of the Lusitania (1918), How a Mosquito Operates (1912) ve The Bug Vaudville (1921)” dir (Savaş, 2018: 10-11).*

#### Emile Cohl

Cohl, canlandırma sineması kariyerinden önce kuyumcu çıraklığı ve sihirbaz yardımcılığı gibi işler yapmıştır. İlerleyen dönemlerde karikatürist olarak çalışmış ve fotoğraf alanında kendisini geliştirmiştir. 1857 yılında Paris’te dünyaya gelen Cohl’un ilk canlandırma filmi 1904 yılında gerçekleştirdiği “*Fantasmagorie*”dır. 4 dakikalık söz konusu film 1923 yılına kadar 300 adet üretilmiştir. Cohl da McCay ile benzer zamanlarda filmler üretmiştir. İkisinin ortak noktaları ise sihirbazlık vasıflarını ön plana çıkarmalarıdır. “*Cohl’un başlıca filmleri ise “Cohl’de Le Reve d’un garçon de Cafe (1910), Claire de Lune Espagnol(1909), Les Joyeux Microbes (1909)” şeklinde sıralanmaktadır” (Savaş, 2018: 12).*

#### Max Fleischer

Max, Fleischer ailesindeki dört çocukta birisidir. Ailedeki tüm kardeşler ise canlandırma sineması ile ilgili çalışmalar yapmışlardır. Bu nedenle “Fleischer Kardeşler”

olarak anılmaktadırlar. Kardeşlerden Max Fleischer ise aralarından sıyrılmış ve canlandırma sineması için oldukça önemli bir buluş olan “rotoskop” u icat etmiştir. Söz konusu bu buluş çizimlerde oldukça büyük sorun yaratan titremeye son vermiş ve çizime hız kazandırmıştır. Max ve kardeşi Dave sonraki dönemlerde rotograph makinesini de icat ederek canlandırma sinemasına önemli bir hizmette daha bulunmuşlardır. Özellikle canlandırma karakterlerinin gerçek nesnelere etkileşimde olduğu filmler yaparak canlandırma sinemasına önemli katkılar sunmuşlardır.

### Walt Disney

Walt Disney, 1901 yılında Amerika Birleşik Devletleri’nde dünyaya gelmiştir. Küçük yaşlarından itibaren karikatüre karşı ilgisi ve yeteneğinin olduğu bilinmektedir. Birinci Dünya Savaşından itibaren yetenekli arkadaşları ile kurduğu ortaklıklarla canlandırma sineması özelinde birçok deneme gerçekleştirmiştir. Uzun dönemler süren çizim denemeleri, ses ve renk gibi teknoloji olanaklarından yararlanması neticesinde Walt Disney canlandırmaları nitelikli yapıtlar haline almıştır. Klasik sinema anlatısı uygulayan “Walt Disney sineması, canlı aksiyon filmleri gibi gerçekçi ve heyecan verici bir yapıda ilerlemiştir” (Savaş, 2018: 15). Walt Disney, literatürde öncülerden farklı olarak yenilikçi olarak kabul edilse de canlandırma sinemasına kazandırdığı birçok teknik vesilesiyle öncülerden sayılmalıdır.

### Çizgi Romandan Canlandırma Sinemasına: Kötü Kedi Şerafettin

Çizgi romandan sinemaya geçişin en önemli örneklerinden sayılan Kötü Kedi Şerafettin örneği incelenirken dönemin koşulları ve mekanlarının da değerlendirilmesinde yarar bulunmaktadır. 1990’lı yılların Türki-

ye’sinde Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanı İstanbul’un Cihangir semtinde geçmektedir. Söz konusu dönemde Cihangir ise suçluların, marjinalerin semti ve adalet kavramının çarpık bir şekilde tasvir edildiği bir semt olarak karşımıza çıkmaktadır.

“Kötü Kedi Şerafettin, 1996 yılında Bülent Üstün tarafından yaratılan bir çizgi roman kahramanıdır” (Bayraktaroğlu, 2011: 16). Kötü Kedi Şerafettin; küfürbaz, çoklukla argo kullanan bir Cihangir kedisi olarak tasvir edilmiştir. Maço, kabadayı, kırıncı ve gaddar kavramları ile tasvir etmek oldukça mümkündür. Tüm bunların yanı sıra “kendi adalet terazisi olan ve haksızlığa müsamaha göstermeyen bir yapıdadır” (Savaş, 2018: 124). Bu çerçevede filmde kullanılan mizah basit bir güldürü aracı olarak kullanılmıştır. Filmde işlendiği şekli ile ise mizah büyük oranda “egemen sistem ve sınıflara karşı gösterilen tepkinin, karşıt hegemonyanın bir ifadesidir. Bu tepki, toplumun alt tabakalarından iktidarda kim varsa ona doğru yönelen son derece sivil bir eylemdir. Mizah, bu yüzden gülümseyen öfke olarak da tanımlanır” (Dağtaş, 2017: 23). Bu mizah anlayışı ile üretilen çalışma yaratıcısı Bülent Üstün’ün çizgi karakterleri incelendiğinde tüm karakterlerin insan isimlerine sahip olduğu, konuşabildiği ve insan davranışlarına sahip oldukları görülmektedir. Kötü Kedi Şerafettin karakterinin oluşması ise “L-Manyak” ve “Lombak” dergilerindeki süreçleri ile şekillenmiştir. Cinsel dürtüleri ön planda olan ve başı her zaman belada olan bir karakter çizen Kötü Kedi Şerafettin, Cihangir kedisi olmakla da her zaman övünmektedir. “Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanının kahramanları olan Şerafettin, babası Tonguç, oğlu Tacettin, sevgilisi Misket ve arkadaşları Rıza, Rıfki, Cengiz ile Cihangir semti özelinde mahalle kültürünün bir yansıması olarak da

*karşımıza çıkmaktadır” (Alpin, 2006: 375). Kötü Kedi Şerafettin’in semti Cihangir’in ilk temsilcileri ise Erdoğan Dağlar ’ın çalışması “Cihangir Günlüğü” ile ortaya çıkmaktadır. “Dağlar çalışmasında Cihangir’in ara sokakları, polislerin tutumları ve artan siyahı nüfusa yapılan kötü muamelelere karşı eleştirel bir dil kullanmaktadır” (Şenol ve Cantek, 2007: 21).*

Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanının anlatısı bazen epizotik, bazen ise belirli bir maceranın devamı niteliğinde okura sunulmuştur. Canlandırma sinemasına geçişte film senaryosunda genel olarak anlatılan hikayenin çizgi romandan farklılık göstermesi senaryonun oluşmasında zorluklar yaşanmasına da neden olmuştur. Senaryo sürecinde ise karakterin yaratıcısı Bülent Üstün’ün katkısı önemli ölçüde olmuştur. Senarist Levent Kazak’ın katkısı ile de senaryo, sinema diline uygun hale getirilmiştir. Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanı yukarıda ifade edildiği gibi epizodik bir yapıdadır. Buna bağlı olarak sinema senaryosu da buna uygun hale getirilmiştir. Filmin hikayesi oluştururken bazı karakterlerin hikayeye katılımı zaman zaman çizgi romana göre farklılıkların oluşmasına neden olabilmektedir. Bilindiği üzere bu tür farklılaşmalar çizgi romandan canlandırmaya geçişte uyarlam sürecinin bir parçası olarak görülmektedir.

Senaryoya uyarlama süreçlerinde önceki bölümde ifade edilen farklılaşmalar ise üç şekilde incelenebilmektedir. Bunlar tasarruf, yapı ve öz şeklinde sıralanabilmektedir. Bilindiği üzere sinema filmlerinde zaman kısıtlı olduğu için anlatının hızlıca kurulması gerekmektedir. Bunu gerçekleştirebilmek için ise zaman süreci dramatik geriliminde sürdürülebilmesi maksadıyla kısaltılmaktadır. Ana hikayeye herhangi bir zarar vermeden yan olaylar öyküden çıkarılabilir ve

dramatik yapıdan tasarruf sağlanabilmektedir. Her bölüm bir diğerini etkilediği için ise yapısal olarak epizotik anlatı yapısının geçerli olduğu yapılarda bir bölümde gerçekleşen olaylar diğer bölüme sebebiyet vermekte takip eden bölümde de gelişmelerin neticelenmesi izlenebilmektedir. “Uyarlama senaryolarda dramatik yapının gerçekleştirilebilmesi için de karakterler ve zaman törpülenmektedir; ancak bu gerçekleştirilirken dahi öz her zaman korunmalıdır” (Çetin, 1999: 6).

2016 yılında izleyici ile buluşan Kötü Kedi Şerafettin filmi, *ilk aşamada üç boyutlu değil uzun metraj bir stop – motion filmi olarak çizgi romandan uyarlanmak istenmiştir* (Yenidoğan, 2018: 77). Bu noktada çizgi romanın filme uyarlanmasında bir takım sorunlarda çıkmıştır. Bülent Üstün kendi çocuğu gibi gördüğü karakterin sinemaya geçiş ile sanatsal bir değer ötesinde parasal bir olguya kurban gitmesini içine sindirememiştir. Film incelendiğinde Bülent Üstün’ün yansıtmak istediği Punk felsefesini tamamen taşıyamamıştır. Çizgi roman olarak değerlendirildiğinde Kötü Kedi Şerafettin, yetişkinler için mizahi özellikler taşıyan bir yapıya sahiptir. Sinemaya geçişte ise yönetmenin amacı canlandırma sinemasının sadece çocuk filmleri üretmek hedefiyle ilerlememesi gerekliliğinin kanıtlanması olmuştur. Bir başka şekilde değerlendirme yapmak gerekirse; Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanının canlandırmaya uyarlanması ile sinema sektörünün çizgi roman dünyasından oldukça farklı olduğu görülmüş olup, bu nedenle çeşitli değişikliklerin uygulanması söz konusu olmuştur. “Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanında karakterin küfürbaz ve argo konuşan halleri sinemaya geçişte bazı değişikliklerin yaşanmasına neden olabilmektedir. Buna rağmen karakterin özellikleri oldukça az

*törpülenerek seyirci karşına çıkmayı başaramabilmiştir”* (Savaş, 2018: 134). Kötü Kedi Şerafettin filmi tüm bu süreçlerin sonunda ülkede üç boyutlu filmler için gerekli özellikleri taşımasının yanı sıra +13 yaş sınırı taşıyan ve yetişkinler için gerçekleştirilmiş ilk üç boyutlu animasyon filmi ünvanını almayı başaramabilmiştir.

Kötü Kedi Şerafettin filmi dört yıl süren bir üretim sürecinden geçmiş olmasına rağmen fikir aşamasından bu yana değerlendirildiğinde yaklaşık on beş yıllık bir sürecin neticesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu doğrultuda filmin önemli özelliklerini aşağıdaki şekilde sıralamamız mümkün olacaktır (Yenidoğan, 2018: 69):

- Kötü Kedi Şerafettin, günümüz animasyon dünyasında ülkemizde üretilmiş olan en başarılı filmler arasında bulunmaktadır.
- Türkiye’de ilk kez gerçekleştirilmiş ve dünya standartlarını yakalamış olan nitelikte bulunmaktadır.
- Bütçesinin diğer dünya örneklerine göre düşük olmasına rağmen ülkede özellikle üç boyutlu animasyon için bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir.

Filmin üretim aşaması oldukça efor isteyen bir süreç içinde geçmiş olup, filmin geçtiği mekanların özellikle Cihangir semtinin binlerce kara fotoğrafı çekilerek modellenmesi sağlanmıştır. *“Mümkün olduğunda gerçek yaşama ve çizgi roman aslına sadık kalınarak bir geçişin sağlandığı film, Kötü Kedi Şerafettin’in fantastik dünyasının da bir yansıması niteliğinde olmuştur”* (Savaş, 2018: 139). Çizgi romandan canlandırmaya geçiş niteliğindeki bu uyarlamada dünyanın büyük diğer yapımlarından farklı olarak

hem çalışan sayısı hem de bütçesi bakımından büyük olanaklara sahip olmayan Kötü Kedi Şerafettin filmi, ülkede bundan sonraki süreçte yapılmış ve yapılmakta olan yapıtlara örnek niteliği taşımaktadır.

Türkiye’de özellikle 1930’lı yıllardan günümüze tün olanaksızlıklara rağmen Türk canlandırma sineması, 2000’li yılların başından bu yana kayda değer projelerin üretilmesi için bir hareket içine girmiş bulunmaktadır. Kötü Kedi Şerafettin projesi bu anlamda sektör için bir hareket noktası olma özelliği taşımıştır. Film 5 Şubat 2016 günü 276 sinema salonunda izleyici ile buluşmuştur. Arjantin, Almanya, Panama, Kore ve Hollanda gibi dünyanın birçok ülkesinde de vizyona girmeyi başarmıştır.

Filmin konusu ile ilgili genel hatlarıyla bir değerlendirme yapmak gerekirse; Kötü Kedi Şerafettin, önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere Bülent Üstün tarafından yaratılmış konuşabilen bir kedi karakteridir. Film Beyoğlu’nda geçmekte olup, Kötü Kedi Şerafettin ve arkadaşları Fare Rıza, Martı Rıfkı ile mangal hazırlığı yapmaları ile başlamaktadır. Kötü Kedi Şerafettin’in babası olarak gördüğü Tonguç tarafından evden kovulmasıyla başlayan macerada çeşitli sıkıntılar ile karşılaşır, baba olduğunu öğrenir ve ilk kez aşık olur. Yaşadığı tüm sıkıntı ve aksiliklerin çözümü için ise arkadaşları Rıfkı’nın önerisi ile insan gibi davranmaya başlarlar ve banka soyma girişiminde bulunurlar. Bir oğlun tüm bu süreçler neticesinde nasıl babaya döndüğünü ifade etmesi açısından ilginç bir konu ile film karşımıza çıkmaktadır.

2016 yılında Kötü Kedi Şerafettin ile birlikte vizyona 32 canlandırma filmi girmiştir.

Bunlar;

*“Buzdevri 5, İyi Bir Dinazor, Kayıp Balık Dori,*

*Angry Birds, Evcil Hayvanların Gizli Yaşamı, Zootropolis, Kung Fu Panda 3, Troller, Leylekler, Şarkını Söyle, Karlar Kralı Norm, Barbie: Uzay Macerası, Kuzular Kurtlara Karşı, Ayı Kardeşler: Kurtarma Operasyonu, Ayı Kardeşler: Büyülü Kış, Canım Kardeşim Benim, Robinson Crusoe, En Süper Kahramanlar, Kahraman Koala, Kubo ve Sihirli Telleri, Kartopu Savaşları, Doraemon: Taş Devri Macerası, Cesur Horoz, Sevimli Kedi İşbaşında 2, Küçük Şövalye Trenk, Süper Papağan, Sevimli Tilki, Ratchet ve Clank, Savva Küçük Savaşçı, Küçük Kral'dır*" (Savaş, 2018: 146-147).



Resim 4. Kötü kedi şerafettin film afişi  
(Savaş, 2018: 144)

Kötü Kedi Şerafettin söz konusu bu filmler arasında 359.176 kişi izleyici ile altıncı sıraya yerleşmiştir. Bu izlenme oranları ile

söylenilmektedir ki; Kötü Kedi Şerafettin filmi canlandırma sineması açısından değerlendirildiğinde ülke ortalamasının üzerinde bir izlenme başarısı elde edebilmiştir.

### Sonuç

18. yüzyılın başlarından itibaren canlandırma sineması ile ilgili çalışmalar başlamış bulunmaktadır. İlk örnekler karikatür ve sihirbazlık kökenli kişilerin alanlarını yansıttıkları denemeler olarak kaşımıza çıkmaktadır. Canlandırma sineması önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere Emile Cohl, Winsor McCay, Max Fleischer ve Walt Disney gibi öncülerle gelişmiş ve dünya genelinde kabul görmüştür. Çizgi romanların canlandırma sinemasına uyarlama çalışmaları ise 1940'lı yıllarda ilk kez Amerika Birleşik Devletleri'nde görülmüş, İkinci Dünya Savaşı ile çizgi roman camiasında patlayan "Süper Kahramanlar" furyası ile yükselişe geçmiştir.

Türkiye'de özellikle çizgi roman 1930'lı yıllardan bu yana görülmeye başlanmış ve 1950'li yıllardan sonra özellikle tarihi kahramanların çizgi romanları oldukça geniş bir ilgi ile karşılanmıştır. Canlandırma sineması da ülke de ilk kez yine 1930'lı yıllarda Walt Disney yapımlarının gösterimi ile izleyici ile tanışmıştır.

Günümüzde ise canlandırma sineması anlamında yapımlar oldukça sınırlı sayıda bulunmaktadır. Bunun en önemli nedenleri arasında ekonomik koşullar ve sanatsal kaygıların yerine ticari kaygıların sinema sektörüne egemen olması sayılabilmektedir. Çalışmamıza konu olan ve çizgi romandan canlandırma sinemasına geçişin ülkedeki en iyi örneklerinden birisi olan Kötü Kedi Şerafettin, sanatsal kaygıların ticari kaygıların önüne geçtiği ve fikir aşaması da düşünüldüğünde 15 yıllık bir emek

ile eforun ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. 2016 yılında vizyona girerek elde ettiği izlenme sayıları ise ülke ortalamasının üzerinde seyrederek canlandırma sineması için örnek olmuştur. Bunun yanı sıra yapının örnek film olarak ele alınmasını sağlayan koşullar arasında Cihangir'in filmin geçtiği mekân olarak gerçek anlamda filme yansıtılmış olması da gelmektedir. Ayrıca filmin tüm seslendirmelerinin tiyatro sanatçıları tarafından yapılmış olması da seslendirme kısmına da oldukça önem verildiğinin bir kanıtıdır. Tüm bu özellikleri ile Kötü Kedi Şerafettin filmi tarihte yerini önemli bir eser olarak almıştır.

Kötü Kedi Şerafettin çizgi romanının canlandırma sinemasına geçişte en çok senaryolaştırma kısmında zorlandığı düşünülmektedir. Uyarlamalarda özellikle kaynak eserin ruhunun korunabilmiş olmasının uyarlamamanın başarı ile gerçekleştiği kabul edilecek olur ise bu anlamda çizgi romandan canlandırmaya geçişin başarılı olduğunu ifade etmek doğru olacaktır. Bülent Üstün özellikle senaryo aşamasında yaklaşık 300 sayfalık bir çalışma ortaya koymuş ve orijinal eserin mümkün olduğunca yapısını korumayı amaçlamıştır. Uyarlama senaryolarda geçişi sağlayan tasarruf, yapı ve öz kavramlarını göz önünde bulundurduğumuzda Kötü Kedi Şerafettin filminde de çizgi romana göre kısaltmalar yapılmış ancak yapı ve öz korunmuştur. Geçişte yaşanan bazı farklılaşmalar ise uyarlama senaryolarında doğal bir süreçtir. Bu filmde geçişe bağlı farklılaştırmaların biraz fazla olabileceği düşünülse de geçişin başarısını etkileyecek oranda bir farklılaşma söz konusu olmamıştır.

## Kaynakça

- Alpin, H. (2006). *Çizgi Roman Ansiklopedisi*. İnkılap Kitabevi.
- Bayraktaroğlu, N. D. (2011). Türkiye'de 1980 Sonrasında Bir Altkültür Grubu Olarak Punk'ın Oluşumu, Yüksek Lisans Tezi, Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Cantek, L. (2014). Türkiye'de Çizgi Roman, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Cantek, L. (2016). Çizgili Hayat Kılavuzu Kahramanlar Dergiler ve Türler, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Çetin, Z. (1999). Senaryo ve Uyarlama İlişkileri, *İstanbul Üniversitesi Dergisi*.
- Dağtaş, E. ve Yıldırım, O. (2017). *Mizah Anlayışının Yeni Hali "Caps" Leri "Dünya Tarihinin Yön Veren Kişiler" Üzerinden Okumak*. Intermedia.
- Dervişoğlu, B. (2020). Pixar Şirketinin, Canlandırma Sinemasının Dijitalleşme Sürecinde 3 Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Kullanılmasına Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Dokur, E. (2019). Canlandırma Sinemasında Hayvan Karakterleri ve Antropomorfizm, Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Güngör, A. (2021). Feminizm ve Çizgi Roman, ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi, (11): 85-101.
- Kalyoncu, Z. Ö. (2019). Türk Canlandırma Sinemasında Değerler Temsilinin Analizi, Doktora Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.



Kirel, Y. D. D. S. (2004). Uyarlamak mı? Uyumlanmak mı?: "Tersyüz-Adaptation" .Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi, (1), 115-134.

Kireççi, Ü. (2008). Çizgi roman Senaryosu, İstanbul: Crea Yayınevi.

Savaş, C. (2018). Türkiye’de Canlandırma Sineması: "Kötü Kedi Şerafettin" Örneği, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Şenol, F. ve Cantek, L. (2007). Çizgili Kenar Notları, İstanbul: İletişim Yayınları.

Uzun, A. (2021). Çizgi Roman ve Yeni Sunum Biçimleri, Yüksek Lisans Tezi, Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

Yağlı, A. (2007). Modern Bir Anlatı Sanatı Olarak Çizgi Roman, İstanbul: Kriter Yayınevi.

Yenidoğan, C. (2018). 3 Boyutlu Filmlerin Yapım Süreçleri ve Türkiye’den Bir Örnek: Kötü Kedi Şerafettin, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.



## Güzel Sanatlar Liseleri 10. Sınıf “İki Boyutlu Sanat Atölye” Ders Kitabı’nın İçerik Açısından İncelenmesi

Ayşe BİRCAN

### ÖZ

Orta öğretim Güzel Sanatlar Liselerinde verilen dört yıllık eğitimde uygulamalı atölye dersleri sanatın temel kavramlarını öğretme ve uygulamalı atölye çalışmaları yaptırma konusunda yeri oldukça önemlidir. İki Boyutlu Sanat Atölye dersinin öğretim programının amacına uygun yapılabilmesi için uygulamalı atölye çalışmalarını destekleyen, alanla ilgili teorik ve teknik bilgiler içeren nitelikli ders kitaplarına ihtiyaç vardır. Öğrencilerin atölyede uygulama çalışmaları yaparken bir yandan da konuların teorik bilgilerinin öğretilmesi, birtakım teknik bilgilerin yazılı ve görsel olarak anlatılması, bu anlatılan bilgilerin pratiğe dökülmesinde ders kitaplarının katkıları oldukça fazladır. Bu doğrultuda 2020 yılında yayımlanan Güzel Sanatlar Lisesi 10’ uncu sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye Ders Kitabı’nın eğitsel tasarım ilkelerinden ‘içerik’ yönünden incelenmesinde önemli eksiklikler tespit edilmiştir. Tespit edilen eksikliklerin giderilmesi için elde edilen bulgular ile sonuç ve öneriler Milli Eğitim Bakanlığına sunulacaktır. Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemi kullanılmış, literatür taraması ve doküman incelemesi analizi yapılarak bulgular oluşturulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** *Güzel Sanatlar, Ders Kitabı, İki Boyut, İçerik*

### Fine Arts High Schools 10th Class “Two-Dimensional Art Workshop” Studying The Course Book From A Content Perspective

#### ABSTRACT

Applied workshop courses, which are given in the four-year education in Secondary Fine Arts High Schools, are very important in teaching the basic concepts of art and having applied workshops. There is a need for qualified textbooks that support the applied workshop studies and contain theoretical and technical information about the field, in order for the Two-Dimensional Art Workshop course to be suitable for the purpose of the curriculum. While the students do practical work in the workshop, the contribution of the textbooks is quite a lot in teaching the theoretical knowledge of the subjects, explaining some technical information in written and visual form, and putting this information into practice. In this context, important deficiencies are detected in the examination of the “Güzel Sanatlar Lisesi 10’ uncu sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye Ders Kitabı” published in 2020 in terms of ‘content’, one of the educational design principles. The findings with results and recommendations to address the identified deficiencies will be submitted to the Ministry of National Education. In this study, the qualitative research method is used, literature review and document review analysis are carried out and findings are created.

**Keywords:** *Fine Arts, Textbook, Two Dimensions, Content* .<sup>1</sup>

<sup>1</sup>İstanbul Aydın Üniversitesi, Türkiye ,aysebircan@stu.aydin.edu.tr  
<https://orcid.org/0000-0003-3121-9606> Geliş Tarihi:27 Ekim 2021 Kabul Tarihi: 25 Şubat 2022

## Giriş

Güzel Sanatlar liselerinde teori derslerinin beraberinde uygulamalı atölye derslerinin önemi büyüktür. Güzel sanatlar liseleri öğrencileri dört yıllık orta öğretimden sonra güzel sanatlar fakültelerine yönlendirilmektedir. Güzel sanatların bazı alanlarını meslek edinmiş kişilerin ve sanatçı adaylarının önünün açılması ve ideal başarılar elde edebilmeleri, ancak temelleri sağlam atılmış bir güzel sanatlar eğitimi ile mümkün olabileceği öngörülmektedir. (Senemoğlu, 2011& Yolcu, 2009)'un dediğine göre eğitim öğretimin niteliğini etkileyen en önemli unsurlar şöyledir: Öğrenme ortamı, öğretim yöntemi, kullanılan öğretim materyalleridir. Bu fikirlerden yola çıkıldığında, gerek dersin öğretim programı gerekse buna bağlı olarak yazılan ders kitapları öğrenme ortamının en önemli elemanlarından denilebilir. Bununla birlikte dersin öğretim programının amaçlarını gerçekleştirmesinde ihtiyaç duyulan bilginin aktarılmasında ders kitaplarının önemi azımsanamayacak kadar çoktur. (Gülersoy, E.& A, 2013)'e göre de ders kitabı önemlidir. Bir ders kitabı aynı sınıfta eğitim alan ve aynı düzeyde oldukları kabul edilen öğrencilerin eğitim öğretimi için hazırlanmaktadır. Ders kitapları öğrencilere bilgiye ulaşma konusunda fayda sağlamanın yanında öğretmenlere de dersi planlama ve ders etkinliklerini hazırlama konusunda yararlı olmaktadır. Ayrıca Aydın, (2005)., Bozkurt & Bozkaya,( 2013) de farklı teknolojik imkânların gelişmesine ve başka bilgi kaynaklarına erişimin kolay olmasına rağmen ders kitapları günümüzde halen güvenilir ve temel bilgi kaynağı olma vasfını korumaktadır. Demektedirler.

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 2016 yılında da uygulamaya konulan İki Boyutlu Sanat Atölye dersi öğretim programında genel olarak resim sanatında kullanılan temel yöntem ve teknik bilgiler verilmektedir. Bununla birlikte görsel sanatların

tarihi gelişimi, toplumların gelişiminde plastik sanatların önemi ve yeri, dünyada ve Türkiye'deki sanat eserlerinin özellikleri gibi konular hakkında bilgi verilmesi amaçlanmaktadır. Ayrıca biçimsel çağdaş çalışma yöntemlerini araştırarak öğrenen, sahip olduğu bilgileri sentezleyerek yaratıcı ürünler ortaya koyabilen, yenilikçi ve sezgisi güçlü bireyler yetiştirmeyi hedeflemektedir. (URL-1) İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabı dersin amaç ve kazanımlarının yerine getirilmesinde Milli Eğitim Bakanlığının önerdiği ve kullanıma sunduğu tek kitap olması nedeniyle de eğitim ortamındaki rolü yadsınamaz niteliktedir. Ünsal&Güneş,(2002)'nin verdiği bilgilere göre ders kitapları MEB Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı tarafından oluşturulan 'Ders kitapları yönetmeliği' kapsamında hazırlanan ölçütler çerçevesinde de incelenmektedir. Ayrıca İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitapları güzel sanatlar liseleri için Milli Eğitim Bakanlığınca onaylandıktan sonra güzel sanatlar lisesi resim bölümü öğrencilerine ücretsiz olarak ulaştırılmaktadır. Bu sayede öğrencilerin güvenilir bilgi kaynağına ulaşması kolaylaşmakta ve öğrenciler maddi yükten kurtarılmaktadır. Ders kitapları MEB Talim ve Terbiye Kurulunda görev yapan uzman kişiler tarafından incelenerek hatadan arındırılmaktadır. Ancak süreç içerisinde ders kitaplarının güncelleme ihtiyacı doğmakta ve zaman zaman gözden kaçan hata ve eksiklikler ortaya çıkabilmektedir. Bu nedenlerden dolayı güzel sanatlar liseleri öğrencilerinin çantasına giren tüm ders kitapları gibi İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabının da ideal ders kitabı nitelikleri göz önüne alınarak içerik açısından yeniden incelemesi gerekmektedir. Yapılan inceleme sonucunda elde edilen bulgulara bakılarak hataların düzeltilmesi ve ders

kitabındaki eksik yönlerin tamamlaması gerekmektedir. Pingel,(2003)'e göre ders kitapları öğrenci merkezli olarak tasarlanıp yazılmalıdır. Kitapların yazımında program geliştirme ilkelerine uyulmalı, dersin öğretim programı esas alınmalıdır. Kitaplardaki bilgi, yöntem ve teknikler günümüz koşullarında uygulanabilir nitelikte bir takım özellikleri taşımali, yeni araştırmalara da yer verilmelidir. Küçükahmet,( 2001)'e göre de eğitim öğretim metodu öğrenciyi merkeze alarak, öğrencinin kendini keşfetmesine destek olmalıdır. Ayrıca ders kitaplarında kültürel değerlere yer verirken evrensel değerlere ve farklı kültürleri saygı gösterilmelidir. Kitabın içeriğindeki bilgiler bilimsellik ve görelilik ilkelerine uygun olarak verilmelidir, demektir. Diğer yandan Kılıç & Seven,( 2002)., Ceyhan & Yiğit, (2005)., Küçükahmet, (2011 )'de ders kitapları, tüm öğrencilerin ilgi ve yetenek alanları doğrultusunda ve zihinsel gelişimlerinin farklı olduğu gerçeği göz ardı edilmemelidir. Öte yandan okul türlerine ve bölgesel özelliklere göre çeşitlilik gösterecek nitelikte tasarlanmalı ve yazılmalıdır diye söylemektedirler. Bu noktaya kadar ders kitabı hazırlamada önemli ve kılavuz niteliği taşıyan genel bilgiler ele alınmıştır. Makalenin konusunu oluşturan orta-öğretim 10. sınıf Güzel Sanatlar Lisesi İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabının içerik yönünden incelenmesi aşağıdaki ölçütler doğrultusunda yapılmaktadır.

### **Güzel Sanatlar Liseleri 10. Sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye Ders Kitabının Muhteva (İçerik) Yönünden İncelenmesi**

Küçükahmet vd., (2011)'e göre, ders kitabında "*eğitim- öğretim tasarım ilkeleri*" konusunun en önemli alt başlıklarından birisi de, ders kitaplarında içerik tasarımıdır. Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Ku-

rule Başkanlığı Eğitim Araştırmaları Merkezinin yayımladığı ders kitabı değerlendirme ölçütlerine göre ders kitabında içeriğin değerlendirilmesi ile ilgili başlıklardan bazıları: "*Geçerlilik ve güvenilirlik, bilimsellik, öğrenci ilgi ve ihtiyaçlarını karşılama, faydalılık, öğrenilebilirlik, tutarlılık, içeriğin mantıksal ve psikolojik yapısı, açıklık, güncellik, ekonomiklik* " (URL-2) Şeklinde-dir. Bu araştırma kapsamında yapılan değerlendirmede Milli Eğitim Bakanlığı Talim Ve Terbiye Kurulunun taslak kitap inceleme kriterlerini kıstas almanın yanı sıra ders kitabı yazma konusunda çalışma üretmiş kaynakçada adı geçen bilim insanlarının ortaya koyduğu bilgilerden de yararlanılmaktadır. Milli Eğitim Bakanlığı Güzel Sanatlar Lisesi 10. Sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabının içerik yönünden incelenmesi yukarıda tırnak içinde verilen alt başlıklar ile sınırlandırılmakla birlikte bu başlıklara ilave olarak "*yaratıcılık*" kriterine de ekleme ihtiyacı duyulmaktadır. Çünkü Güzel Sanatlar Liseleri resim bölümü öğrencileri için hazırlanan bir ders kitabında yaratıcı tasarım ilkeleri kıstas alınmadan içeriğinin oluşturulması durumunda ders kitabının; hedef öğrenci kitlesinin ilgisini çekmede, okuma isteği uyandırmada yetersiz kalacağı öngörülmektedir. Bu doğrultuda 10. Sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabının içerik yönünden İncelemesi sonucu elde edilen bilgi ve bulgular şöyledir:

### **Geçerlik ve Güvenirlik**

Güzel sanatlar lisesi 10. sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabının içeriği dersin kazanımlarını ideal ölçülerde yerine getirmese de "geçerlik", ünitelerde büyük ölçüde birbirleri ile tutarlı bilgiler sunulduğu için de "güvenirlik" özelliklerine sahiptir.

## Bilimsellik

Ders kitabında sayfa 22 de verilen okuma parçasında bilim ve sanat ilişkisinden bahsedilmişse de bilim ve sanat ilişkisini ortaya koyan, bu alanda eser üreten sanatçıların eserlerinin görsellerine ve çeşitli örneklerle yer verilmediği görülmektedir. Ancak ders kitabının içeriğini oluşturan bilgilerde eksikliklere rağmen yanlış bilgi tespit edilmemiştir.

## Öğrenci İlgisi ve İhtiyaçlarını Karşılama

Ders kitabının birinci ünitesi sayfa 11 de resim sanatının kısa tarihçesinin ansiklopedik bilgi niteliğinde verildiği tespit edilmiştir. Ansiklopedik bilgi niteliğinde verilen bilgilerin öğrencinin ilgisini çekmede ve okuma isteği uyandırmada yetersiz kaldığı bilinen bir gerçektir. Nitekim; Güneş F. (2020) ye göre "Çağdaş eğitim öğretim yaklaşımlarından yapılandırmacı yaklaşımda öğrenme ve zihinsel becerileri geliştirme amaçlandığından, ezber ve ansiklopedik bilgilere karşı çıkılır." Küçükahmet, L. (Editör), (2011)'e göre de "Bir ders kitabı öğrenci ilgi ve ihtiyaçlarını karşılayarak, merak duygusunu teşvik etmelidir." Bu açıdan bakıldığında ise ders kitabının ünite girişlerinde dikkat çekme başlığı altında öğrenciye konu ile ilgili görseller sunulmak suretiyle öğrenci de merak duygusu uyandırmaya, araştırma ve incelemeye teşvik edilmeye çalışıldığı görülmektedir. Aşağıda araştırma kapsamında incelenen 10.Sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabının kapak bilgileri' resim 1.' ünite giriş bilgileri 'resim 2' hazırlık çalışmaları ise 'resim 3 de verilmektedir. ( Mirza, H. ve Yeğin, S.(2020). 'MEB Güzel Sanatlar Liseleri 10' uncu sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye Öğrenci Ders kitabı', Çağlayan Matbaası İzmir'den alıntılanmıştır.) Bu yaklaşım ile ders kitabı



Resim 1. 10.Sınıf İBSA Ders Kitabı Kapak bilgileri

öğrencinin ilgi ve ihtiyaçlarını dikkate almaktadır. Ancak içeriği oluşturan konularla alakalı festivaller, kutlamalar, sergiler vb. hakkında içeriği destekleyen görsellere yer verilmediği tespit edilmektedir. Oysaki kültür sanat etkinliklerini içeren bilgilerin öğrencileri sanata yönlendirmede ve ilgilerini çekme konusunda hem içsel hem de dışsal istek uyandırma kaynağı olduğu bilinen bir gerçektir. Ders kitabının '19,21,27,29,30,33,35,40,48,49,51,50,53,54,59,60,61.' sayfalarında ve ders kitabının genelinde konu ile ilgili görseller verildikten sonra bu görsellerin incelenmesi istenmiştir.



Resim 2. 10.Sınıf İBSA Ders Kitabı Ünite Girişi Sayfa: 11



Resim 3. 10.Sınıf İBSA Ders kitabı  
Hazırlık Çalışması Sayfa:35

Öğrencilerin incelemeye teşvik edilmesi açısından bu tür etkinliklerin yararı göz ardı edilmemekle birlikte kitabın genelinde bu türden bir yaklaşımla etkinliğin yaptırılması monotonluğa ve sıkıcılığa yol açmaktadır. Nitekim Dr. Yılmaz, S.(2017)'e göre de görsel sanatlar dersinde benzer tekniklerin sürekli kullanılarak tekrar edilmesi dersin işlenişinde monotonluk yaratmaktadır. Bu nedenden dolayı belli bir düzen içinde farklı görsel sanatlar tekniklerine ders kitabında yer verilmesinin önemi üzerinde durmaktadır. Yılmaz "*bundan daha önemlisinin de her uygulamada öğrenciye birden fazla teknik sunulması ve öğrencinin çalışmak istediği tekniği kendisi belirlemelidir*" demektedir. Öte yandan Wigfield & Eccles (2000) de "*öğrenenlerin bireysel seçimlerinin, etkinliği gerçekleştirmeye yönelik olarak gösterdikleri ısrarı ve çabayı etkileyebileceğini*" öne sürmektedirler. Bu açıdan bakıldığında ve ders kitabının genelinde sunulan etkinlikler incelendiğinde; az sayıda da olsa bazı etkinliklerde '*serbest teknik*' adı altında resimde kullanılan yöntem ve tekniğin öğrencilere bırakıldığı görülmektedir.

### Faydalılık

Küçükahmet vd., (2011)'e göre, ders kitabı faydalı olmalıdır. Bunun yanında ders kitabı, öğrencinin bilgi edinme ihtiyacını başka bir bilgi kaynağına ihtiyaç duymadan tam olarak karşılamalıdır. Buna istinaden 10. sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabı öğrencileri resim sanatında kullanılan çeşitli yöntem ve teknik bilgilerle tanıştırmak yarar sağlamaktadır. Ancak ders kitabının içeriğinde verilen teknik bilgiler görseller ile yeterli düzeyde desteklenmediği için öğrencilerin farklı kaynaklara da ihtiyaç duyabileceği ön görülmektedir.

### Öğrenilebilirlik

Gülersoy, E. A.,( 2013).’e göre "*Ders kitapları yazılırken hedef kitledeki tüm öğrencilerin hazır kabul edilmesi ve ülke çapındaki bütün öğrencilerin aynı hazır bulunuşluk düzeyine sahip olduğunun düşünülmesi hatalı bir yaklaşımdır.*" Bu açıdan bakıldığında ders kitabı güçlük seviyesi açısından tüm öğrencilerin zihinsel seviyesine uygun görünmemektedir. Nitekim kitaptaki ünitelerde ön bilgi niteliğinde konu anlatımına doyurucu nitelikte yer verilmediği saptanmaktadır.

### Yeterlilik ve Tutarlılık

Ders kitabı konularla ilgili en gerekli bilgilerin olması açısından yararlı bilgiler sunmaktadır. Öğrencilerin iki boyutlu sanat hakkında genel bir bilgi birikimi kazanmasını, iki boyutlu sanatın temel kavram ve kurallarını öğrenmesini kısmen sağlayabilir niteliktedir. Ancak dersin adını taşıyan İki Boyutlu Sanat kavram ve terim bilgisine ders kitabında "*sözlükte*" yer verilmediği tespit edilmektedir. Bununla birlikte ders

kitabının bütününde birbiri ile çelişen bilgiler ile karşılaşmamıştır. Bu yönü ile ders kitabı tutarlıdır.

### **İçeriğin Lojik (Mantıksal) Yapısı**

Ders kitabında ünite başlıkları dersin öğretim programı ile örtüşse de ders kitabının bütününde verilen bilgi notlarının mantıksal açıdan uyumlu olduğu söylenebilir. Çünkü dersin öğretim programında ve ders kitabında 1. ünite "resim sanatının görsel sanatlardaki yeri ve diğer görsel sanatlar konusu ele alınmakta iken aynı ünite "sayfa: 22" de güzel sanatların birbiriyle etkileşimi konusuna birden bire giriş yapılarak mantıksal yapının bozulduğu görülmektedir. Ayrıca ders kitabındaki ünite konularının birbiri ile ilişkilendirilerek açıklanmadığı görülmektedir

### **İçeriğin Psikolojik Yapısı**

Ders kitabın genelinde resim sanatında kullanılan yöntem ve teknik bilgiler okuma parçası başlığı altında verilmektedir. Bu durum öğrencilerin yöntem ve teknik bilgileri araştırırken bilgiye kolayca ulaşmasını zorlaştırmaktadır. Bununla birlikte, sayfa: '29 örneğinde' olduğu gibi kitabın genelinde etkinliklerde kullanılacak yöntem ve teknik bilgiler, detaylı biçimde verilmemektedir. Öğrencilerden doğrudan etkinlik yapmaları istenmektedir. Bu durum içeriğin psikolojik yapısını bozmaktadır.

### **Açıklık İlkesine Göre**

Ders kitabına genel olarak bakıldığında açık ve anlaşılır bir dil kullanıldığı tespit edilmektedir.

### **Ekonomiklik İlkesine Göre**

Ders kitabında konuların ön bilgi verilmeden genellikle bilgi notu gibi derinlikten

yoksun ve birbirinden kopuk bilgi yapıları şeklinde verildiği tespit edilmektedir. Ders kitabı bu hali ile öğrencileri öğretmen ve materyal desteği olmadan bir üst sınıfa "11. sınıfa" tam olarak hazırlayamamaktadır. Ders kitabının tümünde ünitenin başında veya sonunda özet kısmının bulunmaması öğrenmeyi güçleştirebileceğine dair sorunları akla getirmektedir.

### **Bilimsellik ilkesine göre**

Ders kitabında doğru bilgilerin yanı sıra eksik bilgilerin olduğu tespit edilmektedir. Ders kitabı nispeten ilgi çekici, öğrenmeyi teşvik edicidir. Ancak öğrencinin hazır bulunuşluk düzeyini yeterince dikkate almadığı görülmektedir. Şöyle ki: Ders kitabı sayfa: 22 de okuma parçasında sanatın dalları, sanat disiplinleri, sanat bilim ilişkisi, sanat dil ilişkisi, disiplinler arası sanat eğilimleri, estetik sanat ilişkisi, yazın sanatı gibi kavramlardan bahsedilmektedir. Ancak bu kavramları açıklayan bilgilere ve örnek çalışmalara kitapta yeterli düzeyde yer verilmediği görülmektedir. Ders kitabının tamamına bakıldığında, ünitelerin işlenişinde bir öğrenmeyi kolaylaştıracak biçimde kolaydan zora doğru yapılandırılmadığı görülmektedir. Bununla birlikte bölümlerin anlamlı bir şekilde ilişkilendirilerek bütünlük oluşturulmadığı tespit edilmektedir. Ders kitabının içerik özelliklerine bakıldığında ise konu başlıkları içindekiler bölümünde yer almaktadır. Etkinliklerde kullanılacak yöntem ve teknik bilgilerin okuma parçası adı altında verildiği tespit edilmektedir. Teknik bilgi içeren konuların başlıksız verilmesi ve içindekiler kısmında da okuma parçası şeklinde gösterilmesi, öğrencinin aradığı bilgiye ulaşması konusunda zorluk yaşamasına neden olacaktır. Kitapta ünite başlarında direkt olarak hazırlık sorularına yer verilmekte, giriş,



özet ve anahtar kavramlar veya sözcükler bölümü bulunmamaktadır. Ders kitabında dipnot az sayıda bulunmakla birlikte uyarı bölümü yoktur. Kitabın değerlendirme ve tartışma soruları bölümüne sahip olduğu görülmektedir. Bununla birlikte kaynakça ve sözlük bölümünün var olduğu saptanmakta ancak sözlük kısmında kitabın adında yer alan 'iki boyut ve s.11 büyüsel s.12 profil, s.13; istifleme, bezeme s.14 gotik' kavramların açıklanmadığı tespit edilmektedir. Diğer yandan ders ile ilgili terim, sözcük ve anlam bilgilerine ayrıntılı olarak yer verilmediği görülmektedir. Ayrıca öğrencilerin bu bilgilere kolayca ulaşabilecekleri yönlendirmelere de rastlanmamaktadır. Bununla birlikte sayfa 13'te Ayasofya ve Kariye gibi tarihi açıdan önemli olan mimari yapıların hangi ülkede olduklarına dair konum bilgilerinin verilmediği de tespit edilmektedir.

### Yatıcılık

Güzel sanatlar lisesi 10. sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabı güzel sanatlar liseleri resim bölümü öğrencilerine dönük bir ders kitabıdır. Bu nedenden dolayı İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabının öz disiplinini yaratıcılık kavramının oluşturması gerektiği fikri, tartışılmaz bir gerçek olarak ortada durmaktadır. Hall ve Wecker (1996)'nın görüşüne göre "Bir probleme yönelik çeşitli bakış açılarını öğrenmenin, bireyi kalıplaşan düşünceden kurtaracaktır." Buna karşın içerik yönünden incelenen

10'uncu sınıf İki Boyutlu Atölye ders kitabında, bilgilerin öğrencileri yaratıcı düşünmeye sevk edecek ve yönlendirecek nitelikte verilmediği görülmektedir. Ders kitabının genelinde ünite başlarında verilen hazırlık çalışmalarında genel olarak ünitelerin konuları ile ilgili materyal toplayıp elde edilen

bilgilerin dosyalanması istenmektedir. Kitabın başından sonuna kadar bu yöntemin uygulanması öğretimde çeşitli yöntemler kullanılmasının getireceği faydalardan öğrencileri mahrum bıraktığı gibi yaratıcılığı geliştiren ideal bir yöntem de değildir. Bu metotlar beklenenin aksine yaratıcı düşünmeyi sağlamamaktadır. Oysaki hazırlık çalışmaları öğrencileri; çevrelerinde bulunan müze, tarihi mekân, doğa ve tabiat parkları, bilim, sanat ve kültür merkezleri sergi alanları ile sanat fuarları vb. yerleri görmeye teşvik etmelidir. Nitekim Rıza (2000: 7). "Yaratıcı düşüncenin geliştirilmesi için yaşamın her yönü ile ilgili yeni, bol ve değişik kaynaklara ulaşılmasına vurgu yapar. İçeriğin esnek, güvenilir ve ilgili bağlamlarda sunumu öğrenenin bunları kendi deneyimleri ile birleştirmesini ve kendi kişisel anlayışı içine yerleştirmesini sağlar." demektedir. Tezci. E & Gülersoy.A,(2003). Oluşturmacı Öğretim Tasarımı ve Yaratıcılık, adlı araştırmasında ders kitabının içeriği oluşturulurken içeriğin katı bir şekilde yapılandırılmasından uzak durulmasını önermektedir. Bununla birlikte kitapta yer alan etkinliklerin hangi öğrenme ortamında gerçekleştirileceği göz önünde bulundurulmalı ve bu çerçevede esneklik sağlanmalıdır, demektedir. Bütün bunları söylerken esnekliğin yaratıcı düşüncenin geliştirilmesinde önemli bir etmen olduğunu ifade etmektedir. Bir ders kitabının içeriğini hazırlarken Avrupa ülkelerinin bu konuda neler yaptığına ve sanat eğitim amaçlarına bakmanın faydalı olabileceği düşünülmektedir. Avrupa ülkelerinde "Sanat eğitiminin" ana amaçları şu şekilde ele alınmıştır: "Sanatsal beceriler, bilgi ve anlama', 'eleştiri', 'kültürel miras', 'bireysel ifade/kimlik', 'yaratıcılık' gibi konular belirtilmektedir".( Education, Audiovisual and Culture Executive Agency,( 2009).

## Güncellik

10. sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabı "sayfa 23"te günümüz sanatlarından video sanatı, dijital sanat, şehir sanatı, fluxus (Fluksus) akımı vb. hakkındaki bilgilere kısaca yer verildiği görülmektedir. Ayrıca çağın sanat anlayışının sanat alanı dışındaki tüm disiplinlerle etkileşim içinde olduğundan da bahsedilmektedir. Okuma parçası içerisinde az da olsa günümüz sanatlarından bahsedilse de günümüz sanatları ile ilgili yapılan uygulamalı çalışmalar ile ortaya konularak sergilenen ürün ve etkinliklerin görsel materyallerine yer verilmediği tespit edilmektedir. Oysaki güzel sanatlar liseleri öğrencileri içinde yaşadığı çağın kültür sanat etkinliklerinden haberdar edilmeli, bizzat etkinliklerin içinde aktif veya izleyici olarak yer alabilmelidir. Bunun için tüm öğrencilerin kolayca erişebildiği ders kitaplarının içeriğinde güncel sanat etkinliklerine bir ünite kapsamında yer verilmesi, sergilenen sanat etkinliklerinin görsellerle desteklenmesi beklenirdi. Bu konuda Görsel Sanatlar Üzerine Notlar adlı yazıda Başbuğ, F.& Başbuğ, Z. (2016) "Belirli bir müfredat düzeni içinde yetişen öğrenci yeteri düzeyde sanat hareketlerini takip ederek sorgulayabiliyor mu? Çağın getirdiği yenilikleri kendi imkânları ile değil de okulun imkânları ile öğrenebiliyor mu? Sanat eğitimi dersi için teknolojinin imkânlarından yararlanabiliyor mu?" sorularına yanıt arayarak güncellik konusunun önemine dikkatleri çekmektedirler.

İncelenen Ders Kitabının İçerik Yönünden Üstün Yanları Şöyledir:

Ders kitabı öğrencilerin yaşamlarından az sayıda da olsa örnekler vermektedir. Konuyla ilgili sorular sorarak öğrencileri düşünmeye ve araştırmaya sevk etmeye

çalışmaktadır. Konu sayılarının, yıllık ders saati ile orantılı olması ders kitabının içeriğinin olumlu özelliklerindedir.

## Problem Durumu

Eğitim ve öğretimde ders araç gereci olarak kullanılan, eğitim sürecini etkileyen unsurlar arasında ders kitaplarının konumu çok önemlidir. Bu derece önemli konumda olan ders kitaplarının sık sık elden geçirip incelenmesi ve güncellenmesi gerekmektedir. (Ataman vd. 2001):e göre "Eğitim bilimleri alanında kitap inceleme konusu özellikle 1997-1998 öğretim yılı sonrası daha çok incelenmeye başlanmıştır." O günden günümüze kadar ders kitaplarının niteliğini arttırmak için eğitim bilimi yazarlarının önemli yapıtlar ortaya koyduğu görülmektedir. Bu çalışmalar makalenin kaynakçasında da yer almaktadır. Bununla birlikte yapılan doküman incelemesi ve literatür taramasında güzel sanatlar liselerinde kullanılan ders kitaplarının incelenmesi üzerine bilimsel çalışma ve değerlendirmenin yok denecek kadar az olduğu tespit edilmektedir. Ders kitabı yazarları Hasan Mirza ve Sertap Yeğin'in hazırladığı ve 2020 yılında Devlet kitapları, Çağlayan Matbaası, İzmir de basımı gerçekleştirilmiştir. Ders kitabının 2021 yılında da okutulduğu görülmektedir. Bu esnada 10'uncu Sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabının içeriğine yeniden bakıldığında önemli eksikler tespit edilmektedir. Bunun sonucunda bu eksiklerin giderilmesine katkı sağlamak düşüncesiyle bu makale kaleme alınmıştır. İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabında bulunması gereken içerik, bağlamında hangi konuları içermektedir? Ders kitabının içeriğini oluşturan konu başlıkları öğretim programının ön gördüğü konular ile örtüşmekte midir? Ders kitabı, eğitsel tasarım ilkelerinden: Geçerlilik,

güvenirlilik ve bilimsellik ilkelerine uygun nitelikte olup öğrenci ilgi ve ihtiyaçlarını karşılayabilmekte midir? Bununla birlikte Faydalılık, öğrenilebilirdik, tutarlılık, içeriğin mantıksal ve psikolojik yapısı açıklık, güncellik, ekonomiklik ve bilimsellik ile yaratıcılık ilkesine uygun olarak hazırlanmış mıdır? Sorularına cevap aranmıştır.

### Önem

Güzel sanatlar eğitiminde kullanılacak ders kitaplarının ders kitabı hazırlanması ilkeleri, basımı ve kullanımına ilişkin olarak Türkiye’de akademik alan son derece zayıf ve yetersiz görünmektedir. Oysa tüm alanlarda olduğu gibi güzel sanatlar eğitiminde kullanılacak eğitim araç gereci olan ders kitaplarının yazım ve basımı ciddiyetle ele alınması gereken bir konudur. Güzel sanatlar lisesi resim bölümü öğrencilerinin okumakta olduğu İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitaplarının yeniden ele alınıp güncellenerek dersin öğretim programının amaçlarını yerine getirebilmesini sağlamak için, üniversite ve uygulamacıların işbirliğine ihtiyaç duyulmaktadır. Ders kitaplarında ve dersin öğretim programındaki sorunların teorik ve pratik yönleriyle araştırılması bir gerekliliktir. Üstelik güzel sanatlar liselerine ders kitabı hazırlamanın uzun akademik bir geçmişi de yoktur. Yapılan araştırmada güzel sanatlar lisesi 10’ uncu Sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabının içerik yönünden incelenmesi üzerine yeterince araştırmaya rastlanmamıştır. Bu nedenle MEB Güzel Sanatlar Lisesi 10. Sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabı üzerine araştırmalar yapılması düşünülmüştür. Çalışma bu açıdan da önemli bir başlangıç özelliği taşımaktadır.

### Sınırlılıklar Araştırma

Türkiye’de basımı 2020 yılı sonrası yapılan 10. sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitaplarının Eğitsel tasarım ilkelerinden içerik yönünden “*Geçerlilik ve güvenirlilik, bilimsellik, öğrenci ilgi ve ihtiyaçlarını karşılama, faydalılık, öğrenilebilirdik, tutarlılık, içeriğin mantıksal ve psikolojik yapısı, açıklık, güncellik, ekonomiklik ve yaratıcılık* kriterleri açısından incelenmesi ve değerlendirilmesi ile sınırlıdır.

### Amaç

Araştırmanın temel amacı: 2020 yılı sonrası MEB Güzel sanatlar liseleri resim bölümü 10. Sınıf öğrencileri için eğitim aracı olarak tasarlanan İki Boyutlu Sanat Atölye adındaki ders kitabını içerik açısından incelemektir. Böylelikle ders kitabının içeriğinde meydana gelmiş eksik ve hatalı bilgiler tespit edilmek suretiyle eğitim aracının güncellenerek, niteliğinin artırılmasına katkı sağlama ve konu ile ilgili farkındalık oluşturma amaçlanmaktadır.

### Yöntem

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Bununla birlikte 10. Sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitaplarının içerik özellikleri incelendiği için verilerin toplanması amacıyla doküman incelemesi yapılmıştır. Yıldırım & Şimşek, (2006) da “Doküman incelemesi, yazılı materyallerin araştırılması hedeflenen durum, olay ve olgular hakkında analiz edilmesini içeren bir desendir” demektedir. Bu görüşten yola çıkılarak doküman incelemesi çerçevesinde, 2020 yılından sonra güzel sanatlar liseleri için hazırlanan 10. Sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabı, içerik yönünden inceleme kapsamına alınmıştır.

Bu kapsamda belirlenen ölçütler bağlamında ders kitabı incelenerek sonuç ve önerilere gidilmiştir.

### **Çalışma Alanı / Grubu**

Araştırmanın çalışma alanını 2020 yılında yayınlanan Güzel Sanatlar Lisesi 10. sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabının içerik özellikleri oluşturmaktadır. Ancak, 2016 yılında baskısı yapılan dersin öğretim programı da içeriği oluşturan konuları belirlemesi nedeniyle ihtiyaç duyulan ölçüde çalışmaya dâhil edilmiştir. Ders kitabının içeriğinde yer alan konu başlıkları ile öğretim programının ünite konuları karşılaştırılması yapılarak birbiri ile uyumuna bakılmıştır. Ders içeriklerine ilişkin bilgiler 2020 yılı Devlet Kitapları İzmir Çağlayan Matbaasının bastığı Güzel Sanatlar Lisesi 10. sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabının basılı nüshasından elde edilmiştir. Bunun yanında dersin öğretim programı ile ilgili bilgilere ise <https://mufredat.meb.gov.tr/> adresinden erişilmiştir.

### **Bulgular**

Bu bölümde çalışma kapsamında ele alınan güzel sanatlar lisesi 10' uncu Sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabı, içerik bakımından incelenmiştir. Ders kitabının eğitsel tasarım ilkelerinden geçerlilik, güvenilirlik, bilimsellik ile öğrencinin ilgi ve ihtiyaçlarını karşılama, durumuna bakılmıştır. Bununla birlikte faydalılık, öğrenilebilirdik, yeterlilik, tutarlılık, içeriğin mantıksal(lojistik) ,psikolojik yapısı açılarından da incelenmiştir. Öte yandan birliktelik, açıklık, ekonomiklik, bilimsellik, yaratıcılık, güncellik ilkelerine uyumu da değerlendirilmiştir. Bununla birlikte ders kitabındaki ünitelerin işlenişine, kitapta yer alan konu başlıklarının dersin öğretim programı ünite başlıkları ile uyuşup uyuşmadığına bakılmıştır. İncelenen kitabın tamamında bölümlerin/ünitelerin işlenişinde bir yapılanma ve bütünlük

olmadığı, bölümlerin/ünitelerin anlamlı bir şekilde ilişkilendirilerek yapılandırılmadığı görülmektedir. Ders kitabının içindekiler kısmına bakıldığında konu başlıklarının içindekiler bölümünde yer aldığı görülmüştür. Etkinliklerde kullanılacak yöntem ve teknik bilgilerin okuma parçası adı altında verildiği tespit edilmiştir. Teknik bilgi içeren konuların başlıksız verilmesi ve içindekiler kısmında da okuma parçası şeklinde gösterilmesi, öğrencinin aradığı bilgiye ulaşması konusunda zorluk yaşamasına neden olabileceğini düşündürmektedir. Ünite başlarında direkt olarak hazırlık sorularına yer verilmiş, giriş, özet ve anahtar kavramlar veya sözcükler bölümü bulunmamaktadır. Kitapta dipnot az sayıda bulunmakla birlikte uyarı bölümü yoktur. Kitabın değerlendirme ve tartışma soruları bölümüne sahip olduğu görülmekte, kaynakça ve sözlük bölümünün var olduğu saptanmakta ancak sözlük kısmında kitabın adında yer alan "iki boyut ve s.11 büyüsel s.12 profil, s.13; istifleme, bezeme s.14 gotik," kavramların açıklanmadığı ve ders ile ilgili terim ve sözcük anlam bilgilerine ayrıntılı olarak yer verilmediği tespit edilmektedir.

Ayrıca öğrencilerin bu bilgilere kolayca ulaşabilecekleri yönlendirmelere de rastlanmamıştır. Bununla birlikte sayfa 13'te Aya-sofya ve Kariye gibi tarihi açıdan önemli olan mimari yapıların hangi ülkede olduklarına dair konum bilgilerinin verilmediği görülmektedir. Ders kitabındaki görsellerin ve bilgilerin öğrencinin ilgisini çekecek nitelikte sunulmadığı, etkinliklerin monoton ve birbirinin neredeyse tekrarı şeklinde olduğu tespit edilmektedir. Konular işlenirken öğrencilerin gündelik yaşamları ve içinde bulunduğu çağın koşulları göz önünde bulundurulmamıştır. Ders kitabında önerilen etkinliklerde gençlerin ve ders öğretmenin ailelerle iş birliğine giderek sanatsal etkinliklere katılma veya bizzat yapabilmesine ışık tutan sosyal faaliyet içerikli etkinliklere de yer verilmediği görülmektedir. Bilim ve sanat ilişkisi, problem çözmeye dönük yaratıcı fikirler

ders konularında ve etkinliklerde yeterince işlenmemektedir.

### Sonuç ve Öneriler

Güzel sanatlar liseleri resim bölümü 10' uncu sınıf iki boyutlu Sanat atölye dersi için ideal bir ders kitabının hazırlanması, elde edilen bulgulara bakıldığında ivedi bir ihtiyaçtır. Güzel sanatlar liseleri özel yetenek gerektiren okullar statüsündedir. Bu nedenle bu alana dönük ders kitabı hazırlayan yazarların ve program geliştirme uzmanlarının; yetenek gerektiren alanlarda ihtisas yapmaları gerekmektedir. Nitekim Milli Eğitim Bakanlığının ve güzel sanatlar liselerinin öğretim programının amaç ve hedeflerini gerçekleştirebilecek ve bu doğrultuda kitap yazabilecek yazarların ancak güzel sanatlar eğitimiyle donatılmış eğitimcilerden oluşan özel ihtisas komisyonlarına yazdırılabileceği düşünülmektedir. Yazıcı, D. (2017)'den elde edilen bilgilere göre Güzel Sanatlar liseleri 1989 yılında kurulmuştur. Kurulduğu günden itibaren bu okullar ilköğretim kademesinden mezun olan öğrencileri kabul etmektedir. Güzel Sanatlar liseleri topluma güzel sanatlar kültürü kazandırmada ve ülkenin kültür sanat politikalarına yön vermede önemli basamaklarından biridir. böylesine önemli bir basamakta eğitim alan güzel sanatlar lisesi resim bölümü öğrencilerin bilgi kaynağını oluşturan '10' uncu Sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye' ders kitabının 'içeriğinin' iyi hazırlanmış olması zorunluluktur. Ancak tüm yönleri ile iyi hazırlanmış ders kitapları sayesinde çocuklar küçük yaşta kaliteye dokunma fırsatı yakalayacaklardır. İnsana çocuk yaşta sunulan her türlü materyal ve bilginin kişi üzerinde kalıcı izler bıraktığı bilinen bir doğrudur. Bu yüzden her şartta tüm öğrencilerin eline geçebilen ders kitaplarının kıymeti ortadadır. Ancak uzun

soluklu eğitim-öğretim planlarının etik kuralları çerçevesinde sadece bilimin yolculuğunda kesintisiz ve tavizsiz yürütülebilmesi, ideal ders kitaplarının ve eğitim-öğretim ortamının oluşmasında belirleyici bir etkidir. Ders kitabının öğretmenin en önemli yardımcısı olduğundan hareketle bu tür çalışmaların derinleşerek artması temenni edilmektedir. Bu kapsamda, Milli Eğitim Bakanlığı, vakit kaybetmeden ilgili akademisyenleri bir araya getirmelidir. Bu doğrultuda uzmanların ve öğretmenlerin oluşturduğu ihtisas komisyonlarını kurarak güzel sanatlar liseleri 10' uncu sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitaplarının ve öğretim programlarının güncellenmesini ve yeniden yapılandırılmasını sağlamalıdır. Ders kitapları güncellenirken müzede, doğada, tarihi mekânlarda, kültür ve sanat parklarında, bilim ve sanat merkezlerinde, festivallerde ve çeşitli yaşam alanlarında çizim ve renkli çalışmalar yaptırılmalıdır. Bununla birlikte teknolojinin imkânlarını kapsayan etkinliklerinin yapıldığı ders dışı faaliyetlere yer verilmelidir. İki Boyutlu sanat atölye ders kitapları genel olarak atölyede uygulamalı derslerde kullanılmak üzere hazırlanmakla birlikte, bunun yanında öğrencilerin sanatsal etkinliklerle toplum hizmeti faaliyeti yapmalarına destek olmalı, bu doğrultuda ders kitaplarına örnek etkinlikler konmalıdır. Ayrıca ders kitabının içeriğini mümkün olduğunca öğrencilerin yaratıcılığını harekete geçirecek konu ve etkinlikler oluşturmalı, seçilen konu ve etkinlikler önerilen seviyedeki öğrencilerin yaşına, ruhsal dünyalarına ve en önemlisi de yaratıcı zekâlarına hitap etmelidir. Bunun yanında ders kitabında sanat eğitimi ve bilimin ışığında deneysel resim yapma yöntem ve tekniklerine bol bol yer verilerek, öğrencilerin görsel zekâlarının yanı sıra iraksak düşünme yetileri

de geliştirilmelidir. Bilim ve sanat disiplinlerini harmanlayarak bakabilen çağdaş bakış açıları ile hazırlanan ders kitapları öğrenci ve öğretmenlerin ilgisini daha çok çekecektir. Böylece hedef kitlenin bu kitapları daha çok kullanma isteği ile yaklaşabileceği düşünülmektedir. Ayrıca ders kitabının içeriği yaparak ve yaşatarak öğrenme ve öğretme modelini destekler nitelikte olmalıdır. 10' uncu sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye ders kitabının problem çözme yöntemlerini kullandırması ve sanat eğitiminin yaratıcı sinerjisini bilim ve teknoloji ile de bütünleştirerek geleceğin sanatına yolculuk konusunda yol gösterici ve yolu aydınlatması bakımından çok önemlidir. Bu konuda bilim insanı ve sanat eğitimcisi Başar R.M.(2015)"de şunları söylemektedir. "İçinde yaşadığımız çağda geleneksel sanat teknolojileri artık çağdaş sanat üretim biçimlerine uygunluk göstermemektedir." demektedir. Oysaki Güzel Sanatlar Lisesi 10'uncu Sınıf İki boyutlu Sanat Atölye ders kitabının içeriğini oluşturan nerdeyse bilgilerin tümü geleneksel yöntemlere işaret etmekte ve geleneksel yöntemleri kullanmaktadır.

#### Kaynakça

Altun, A., Doğanay, Y. ve Uzun, E., (2010). Sosyal Bilgiler Ders Kitabı, Altın Kitaplar, Ankara.

Ataman, A. vd. (2001). Konu alanı ders kitabı inceleme kılavuzu (Türkçe 1-8). (Editör: Leyla Küçükahmet). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Aydın, C.H. (2005). Açık ve Uzaktan Öğrenmede Kullanılan Basılı Materyallerdeki Anlatım Biçimine İlişkin. Sosyal Bilimler Dergisi, 1.

Bacanlı, H. (2004). Gelişim ve öğrenme. (9. Baskı), Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.

Başbuğ, F. ve Başbuğ, Z.(2016). 'Görsel Sanatlar Eğitimi üzerine notlar:' *Akdeniz Sanat Dergisi*,

Başar, R. M.(2015). 'Yeni Sanatçı, Yeni izleyic, Yeni sanat teknolojileri ve çağdaş sanat Eğitimi ' *Aydın Sanat dergisi.* Sayı 1., 103-106 İstanbul

Bozkurt ve Bozkaya,( 2013 ). Açık ve Uzaktan Öğrenmeye Yönelik Etkileşimli E-Kitap Değerlendirme Kriterlerinin Belirlenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Ceyhan, E. ve Yiğit, B., (2005), Konu Alanı Ders Kitabı İncelemesi, Anı Yayınları, Ankara.

*Cilt 9, Sayı 18, s: 74*

Erkılıç, T. A. ve Can, S.,(2018). Eğitim Yönetimi Ders Kitaplarının İçerik ve Fiziksel Özellikleri Açısından İncelenmesi, ' *Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* ' (AU-JEF), 2(4), 295-307 )

Gülersoy, E. A.,(2013). İdeal Bir Ders Kitabı arayışında sosyal bilgiler ders kitaplarının bazı özellikler açısından incelenmesi , *International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education* - 2013, volume 2, issue 1

Güneş,F.(2020): *Seçkin Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*(2. Baskı). Ankara Cilt 6, Sayı 3, 409-418 Ankara.

Hall, D., & Wecker, D. (1996). Jump Start Your Brain: A proven Method for Increasing Creativity up to 500%. New York: Warner.

Kılıç, A. ve Seven, S., (2002), ' *Konu Alanı Ders Kitabı İncelemesi* ', Pegem A Yayıncılık, Ankara

Ünsal, Y. ve Güneş, B. (2002). Bir kitap inceleme çalışması örneği olarak m.e.b.ilköğretim 4. sınıf Fen bilgisi ders kitabına fizik konuları yönünden eleştirel bir bakış. *G.Ü. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(3)110-120

Kılınç, F. (2008). Kavramların öğretiminde kavram analizi yönteminin akademik başarıya ve bilişsel esnekliğe etkisi. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18 (2), 223-238.

Küçükahmet, L. (Editör), (2011). *'Konu Alanı Ders Kitabı İnceleme Kılavuzu (Ed. Leyla Küçükahmet),'* Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.

M.E.B. (2006). "9,10,11,12. 'Sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye Dersi Öğretim programı,' Ankara

Mirza, H. ve Yeğin, S., (2020). *'MEB Güzel Sanatlar Liseleri 10' uncu sınıf İki Boyutlu Sanat Atölye Öğrenci Ders kitabı'*, Çağlayan Matbaası İzmir.

Pingel, F., (2003), *Ders Kitaplarını Araştırma ve Düzeltme Rehberi*, Tarih Vakfı Yayınları, İstanbul.

Rıza, E. T. (1999). *Yaratıcılığı Geliştirme Teknikleri*. İzmir.

Rıza, E. T. (2000). 'Kalıplaşma ve yaratıcılık' *Yaşadıkça Eğitim*. 65, 4-7.

Senemoğlu, N. (2011). *Gelişim öğrenme ve öğretim kuramdan uygulamaya*. (20. Baskı), A Pegem Akademi, Ankara.

Şahin, C. ve Küçükahmet, L. (Editör), (2001), *'Konu Alanı Ders Kitabı İnceleme Kılavuzu,'* Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.

Tanyeli, U; Sözen, M. *Sanat Kavram ve Terimleri Sözlüğü*, Remzi Kitabevi, İstanbul.

Tezci . E. ve Gürol, A., (2003). *Oluşturmacı Öğretim Tasarımı ve Yaratıcılık The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET January ISSN:1303-6521 volume 2 Issue 1 Article 8*

Yazıcı, D. (2017). Güzel Sanatlar Lisesi Öğrencilerinin Alan Dışı Ders Başarılarının İncelenmesi (Nevid Kodallı Güzel Sanatlar Lisesi Örneği). *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 3(2), Retrieved from <https://dergipark.org.tr/pub/insticss/issue/33606/372973>

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). *'Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri'* 282-299.

Yolcu, E. (2009). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. (2. Baskı), Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.

### Elektronik Kaynaklar

URL-1 [https://ttkb.meb.gov.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/201908/26172658\\_Kitap-Ynceleme\\_deg\\_kriter.pdf](https://ttkb.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/201908/26172658_Kitap-Ynceleme_deg_kriter.pdf) (Erişim Tarihi: 26.09.2021). URL-2 <https://mufredat.meb.gov.tr/>, (Erişim Tarihi: 26.09.2021).

**Aydın Sanat'a Katkıları**



# Ağaoğlu and Fornes: The Critiques of Patriarchal Society and of Gender Hierarchies

## A. Didem Uslu, İstanbul Gelişim University

In this paper, two woman dramatists are going to be compared and contrasted as far as their cultures and reflection of cultures on their plays are concerned. Two women playwrights, the Turkish Adalet Ağaoğlu (1929-2020) and the Cuban-American Maria Irene Fornes (1930-2018) are contemporaries and hence are the products of the same historical era.

Ağaoğlu and Fornes had started writing plays in almost the same years. Ağaoğlu was born in 1929 (in Nallıhan, near Ankara) and she entered the world of drama and performance arts in the 1960s. Quite similarly, Fornes was born in 1930 (in Havana, Cuba) but immigrated to the US in 1945. Although they came from different countries and have different cultural backgrounds and codes, they both experimented with innovative dramatic devices and focused on the issues of women. Fornes is involved in the early days of the off-off Broadway in the 1960s. She had used unusual dialogues, unconventional dramatic structures and stage design under the impact of Samuella Beckett. Yet it is difficult to characterize the plays of Fornes but Patricia R. Schoeder locates her within the traditions of realistic theatre and reevaluates the “realism” of Maria Irene Fornes in terms of cultural feminism (1).

Likewise, Ağaoğlu had written avant-garde plays and she is regarded as an absurdist by some of the Turkish and foreign critics. For instance, İpşiroğlu stresses the typical absurd elements in Let's Play House (Evcilik Oyunu), The Cocoons (Kozalar) and Outlet (Çıkış) with the criticism of the patriarchal society and its pressure on the women and men is at its height in these plays (2). John Gassner and Edward Quinn agree that Ağaoğlu was attracted to absurd in her look at gender discrimination in her own society as follows:

“Evcilik Oyunu is perhaps the most daring play in Turkish history to be written about the repressive sexual customs in Turkey. This hilarious farce with serious overtones was hailed in liberal circles and condemned by conservative elements in the press. Mrs. Ağaoğlu's second important play, Çatıdaki Çatlak (The Crack in the Skeleton) is a portrayal form of a sensitive and feminine point of view of some absurdities in economic status quo in Turkey, and their effect on common people” (3).

“How under the pressure of the society in Turkey, the most natural sexual outlets for both men and women are barred from puberty onwards until the individuals are thrown into despair are shown in Ağaoğlu' Evcilik Oyunu” (4).

---

\*Ayşe Didem Uslu

\*Prof.Dr., İstanbul Gelişim Üniversitesi İktisadi İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Öğretim Üyesi

Both woman dramatists have focused on the conditions of women in their patriarchal society of their cultures. Fornes plays carry hints from the native tribes of South America and Roman Catholic Spanish conquistadores while Ağaoğlu plays are products of Shaman, Buddhist and Muslim Turkish states like the Göktürks, Uygurs, Seljuks, Ottomans and Turkish Republican cultures. Six plays by Ağaoğlu and five plays by Fornes will be compared and contrasted as they show the results of the gender-sex system that has contributed to the oppression and exploitation of women. Ağaoğlu chose her characters from different socio-economic levels, whereas the woman characters of Fornes are mostly from the lower class. Ağaoğlu puts the blame of the harsh moral values and degradations of both sexes on the agricultural and feudal traditions while Fornes targets only at the male chauvinisms of the society, which leads to the total submission of women.

“Fornes’s plays differ from those of most of her contemporaries in that almost all are set either in a pre-industrial society or on the far edge of middle-class culture. They are filled with a deep compassion for the disenfranchised, for whom survival- rather than the typical bourgeois obsession with individual happiness and freedom- is the bottom line. They do not delight, even covertly, in suffering but take a stand unequivocally against dehumanization and violence in its myriad forms” (5)

In Ağaoğlu’s *The Song That Wrote Itself* (*Kendini Yazan Şarkı*, 1970), Munise, the widow protector of the family is a peasant from a secluded and far away village. She struggles with poverty while trying to support her blind daughter and father-in-law. Her sole hope and only dream is the future of her son Halil who had gone to the city to study at a university. The action of the play starts at the point where Halil comes back to his village as a convict being chased by the police after a students’ uprising. As a self-taught intelligent and diligent woman, Munise is entrapped in the small space of the village. She is torn between antagonizing ideals of two men: the patriotic father-in-law celebrating the ideology of the republic and the leftist son who calls for another ideology. Halil’s girlfriend, the wealthy young girl whose father represents the captain of the capitalistic society is the second heroine in the play who can not be compared to the self-sacrificing mother. Munise’s dreams come to an end when her son is killed by the gendarme who had been an old friend of her son from their village. In the rural space, a woman is totally and naturalistically imprisoned and bound to her fate no matter what her capacities are (6).

Contrary to Munise is Meltem Tura, a woman from the city in *Too Far-So Near* (*Çok Uzak-Fazla Yakın*, 1992). Her urban life is far more different from Munise’s because she is a professional woman who had to raise a son after having divorced her husband. The dramatic action starts when Meltem meets her twin brother whom she had not seen for years, the last time at their mother’s burial ceremony. The dramatic action lapses with flashbacks, which reveal the hardships Meltem had faced as she climbed up the social ladder to become a successful playwright. Just like Munise of the village, Meltem of the city is a lonely woman who needs the warmth, sharing and affection of the opposite sex. Meltem Tura who is a renowned dramatist meets her twin brother the famous poet Aydın whom she had not seen for ages, since their mother’s burial

ceremony. Through the flashbacks, Meltem's miscellaneous social roles as the divorcee, the mother, the professional woman and the daughter are revealed. The rhetoric of the Feminist Movement of the West argues against male aggression. However, what is the role of the woman within the Turkish society? Could the western ideology of feminism be completely adaptable to the Turkish society? Are women historically veiled and segregated in Ağaoğlu's society because of their power? If women had been invisible as historical subjects, how can one explain their participation in great and small events in human (and national) history? If there exists gender discrimination, are women the mere victims in their society? Why did the western type of discrimination, expose women overtly in public space but left them economically tied to masculine gender whereas the once-upon-a-time veiled Turkish women always had economic support and means legally? Are men the only responsible and accusable side for the discrimination in the Turkish society? If there were some kind of a repression, what would the scope and quantity be?

No matter what the fantasy of Orientalism imposes on people about the harem and Turkish gender roles, Ağaoğlu seems to be seeking an answer to these questions in her play *The Outlet*. In this play, the love-hate relation and the conflict of the possessive father and his daughter who is in her early twenties are revealed. It is as if the father and daughter are fatally tied to each other in a claustrophobic space. The protective parents, especially males (fathers, brothers, cousins and even neighbors) shield female chastity. The Girl of 20-25 lives with her father and she shows great care to her doll as if it is the live child of hers. At the same time, she is obsessed with washing and cleaning (her hands and the house). She continuously complains about the bugs and the darkness inside the house. In the meanwhile, the Father ties her emotionally to the house by telling her tales. Besides her father's psychological coercion, she is discouraged by the darkness outside because she is accustomed to going out only with her father. The Turkish society gives the father such a responsibility to protect her that he too is crushed under the burden of it. Too much protection and excessive love strangles. When the doll dies, the Girl sweeps it away calmly (p.303) but longs for her self-destruction. In the second half of the play, the father tries to encourage her to go out alone, telling her that it is shiny outside. Besides, he reveals that he does not have any tales to narrate anymore.

The immature, naive and childish daughter and the father who selfishly but desperately avoids her freedom and emancipation sustain their togetherness until the father releases the daughter out of the room and commits suicide. The liberation of the women initiates at a point where the traditional father-daughter relation turns into a chain with father affectionately but masterly protecting the daughter for a long time.

Contrary to Fornes's viewpoint, Ağaoğlu accuses the women for being indifferent, timid and inactive to the issues of their society. Women do not challenge and fight against the once-good-old customs but willingly accept everything as it is. In other words, the women locate a subject position and are satisfied with it. Ağaoğlu believes that they are

ready to welcome all that is bestowed to them by the society and that they do not ask for more. They do not consider things to be addressing them. In her play *The Cocoon*, her models are three women, two of them who are in early thirties and the third in her early forties. Their common ground is their indulgence in activities that are attributed as women's domain. They enjoy domestic activities, such as handicraft, knitting, gossiping and criticizing others. They imprison themselves in their private world, feeling estranged to the public world. These women sit and remain silent when there begins the noise of the airplanes, bombings, shootings, marching and cries of people off stage. They seem to be satisfied and conforming with the ways of the patriarchal society. In other words, they choose to hide in their cocoon and refuse to notice the outer world, living totally dependent on their husbands. However, as Ağaoğlu makes it clear, the public world should be a shared experience. They are the typical unproductive housewives of the cities. Ağaoğlu wants them to make use of this matriarchally patriarchal society. The famous translator Ahmet Cemal scrutinizes the issue of gender identity in the play and comments on the "oppression of the subject position" (7). Can we call it self-oppression?

As for Maria Irene Fornes, the issues and problems of the female gender are a lot different than Ağaoğlu's. When marriage is the main concern for instance, the women characters of Fornes seem to be confined within the boundaries of the house and wedlock. Since these women are uneducated and thus are totally pushed down to the depths of poverty and submission, they are totally helpless and chained to the male world. In *Fefu and Friends*, eight women gather in a New England farm in 1935 in order to discuss and settle a project on education. In this all-female cast play, there is hardly any situation or conflict since the characters are presented as fragments. Through the display of the tableaux instead of a plot sequence, the emotional and mental interaction among the women reveals the frustration of all. In this play, like Ağaoğlu's women in the cocoon, women are the only characters. Although the cocoon image lies behind both dramatists' argument, women of Fornes's plays are mostly pulled back directly by harsh and violent men. The hostess Fefu who is an independent, bright and elderly woman serves as the ironist of the proceedings. She explains her husband's reason for marrying her as in the first line of the play as: "My husband marries me to have a constant reminder of how loathsome women are" (8).

Fefu, the mouthpiece of Fornes, criticizes the women for not being able to acclaim trust and solidarity among themselves and for their preference to rely on men, being always dependent. The eight women friends of unknown background speak at random, but they speak continuously to a point of obsession about women and sexuality. The play does not tell one story but offers a number of stories as it unfolds in a series of encounters between the women, all of them different personalities reflecting different points of view about human relations. The environmental structure is divided into six scenes, the first and last scene taking place in the living room, the others in the kitchen, the bedroom, study and lawn. There are no men in the play like Ağaoğlu's *Cocoon* but men's presence is felt.

In the female gathering, Fefu leads the conversation. She envies the higher status of men and male solidarity in the society. Hence, she criticizes women for not uniting and because they have chosen to rely on men. She tries to back and encourage Julia who is confined to a wheel chair to act and create. However, although Julia is a college graduate, she refuses stereotyping gender matters because she thinks feminist rhetoric strengthens the gap between the sexes. Julia lives the paradox of the feminist objective. On the one she believes that women are suppressed, on the other hand, she evades defining the personal/public space of a woman. This paralyzed, strange young woman is the thematic key to the play. In a long, painful monologue (the bedroom scene), she catalogues all the hateful attitudes about women propagated by Western culture, in clichés that are comically and tragically grotesque.

The life of Julia had been divided into two, as: before the accident and after the accident. For this reason, she feels herself powerful only in her car. The car has become her public space. What is more drastic is that her love life has come to an end and the young woman is full of death-wish. Although she gives in to the reactionary forces of male-dominated society, Fefu still fights them, although by the end of the play she approaches Julia's vision.

When in the final scene of the play Fefu aims at her husband and kills a rabbit instead, blood mysteriously appears on Julia's head. Fefu accidentally kills Julia while encouraging her to change for the positive and forcing her to socialize. Thus, the will of women to support one another becomes a futile attempt and Fefu accepts at last that Julia is 'dead' to the female struggle.

The women in Fornes's play are feminine figures of a highly patriarchal society who can not find solutions to their problems. The samples of American women that Fornes had observed and created are: Su who continuously visits her psychiatrist and can only live with psychiatric aid; Emma who has extremely powerful sexual desires; Paula and Cecilia who share a lesbian relationship; Cristina who is very timid and who seems to be ready to retreat or to submit to stronger forces whenever possible; Cindy who only has theoretical information about love and sexuality. The women reveal themselves from one room to the other. The tension of the play becomes violent and at the end, frenzy culminates in murder. Through a blend of humor and stream-of consciousness dialogue, Fornes illuminates the concerns and social ills of the Depression era from a female perspective. In this play, Fornes has initiated an argument by questioning and challenging the traditional gender roles, the sexual division of labor and the traditional values.

In *Mud*, Fornes treats the theme of sexual politics and the failure of communication as in other plays. It is a feminist play set on an Appalachian farm where Mae, the main character of the play is a woman who can not find space of her own and vanishes in the men's world. Mae, her husband Lloyd who has barely passed the level of survival

beyond basic instinct and Henry who becomes Mae's lover but is accidentally crippled live in gloom and ignorance are the masculine forces of the play. During the entire play, Mae irons the men's trousers piled up on the table. In the first act, as Mae continuously does domestic work, Lloyd who was brought into the house by Mae's father lives like a parasite, instinctively masturbating, fucking the pigs and asking for dinner.

Their routine changes with the arrival of Henry who is a man of fifty-five. All of a sudden Mae who is an illiterate young woman of twenty-five becomes enchanted with this man, who to Mae's surprise, can read and write. Through Henry, Mae enters the world of knowledge and intellect. Her desire to read and acquire knowledge is the beginning of will and power and personal freedom. Although she is not a very brilliant woman, she starts learning and seeing the flicker to hope for her future. She is hungry for learning. Her dream becomes to finish school and leave Lloyd to whom she says: "You can stay in the mud" (9). With high aspirations, she plunges into a scientific field, which is biology. She feels mesmerized by the sea-star who can substitute a lost leg and by sea crabs who usurp other's space (like Henry does to Lloyd).

Henry seems to be Mae's sole chance until the time he falls and becomes crippled. After this misfortune, life turns into a tragedy, as Mae becomes obliged to look after both men. Being a woman who had been accustomed to living in lower depths, Mae gets frustrated as her attempt to start a new life at intellectual and emotional level fades away. Her dream is to attain sophistication and rise socially, in other words her rebirth lasts very short. In seventeen scenes, the story of struggles for power ends with Henry usurping Lloyd's place in Mae's bed. After Mae learns that knowledge and communication are keys to power, she prepares to leave the stifling farm but the inarticulate Lloyd kills her. The violence committed in this play is the violence of the inarticulate. Hence, a woman's quest for emancipation proves to be an unfulfilled dream. However, as Mae dies she murmurs her longing for the last flicker of hope: "Like the starfish, I live in the dark and my eyes only a faint of light. It is faint and yet it consumes me. I long for it. I thirst for it. I would die for it. Lloyd I am dying" (p. 40).

The title character in *Sarita* is an adolescent Cuban girl from the South Bronx who is infatuated with an idle and destructive young man. Confused by contradicting Cuban and American values and unable to stay away from the boy, Sarita stabs him to death. When she kills her lover, she goes crazy and in the tragic end, she goes to a mental institution. In the play, the three female victims of male aggression are Sarita, her mother Fela and her fortune teller Yeye as follows:

Yeye has become the victim of a husband who refused to accept his daughter. With all her self-sacrifice and as a mother whose heart is broken, Yeye knows very well that she is one day going to be abandoned by this man.

Fela's fate and victimization follow quite a similar path. She was forlorn with her daughter Sarita by her husband Teyo. Due to the immense poverty, the mother and daughter had

sought shelter in neighbors' houses. Later, they hear that Teyo had died. Sarita, the main character of the play is a young girl who had immigrated to South Bronx from Cuba. She was brought up by her mother, since the father who had a short-term relation with her mother had run away. A section of Sarita's life, the period from her thirteen years of age to twenty-one (1939-1947) is exhibited as twenty pieces of tableaux throughout the play.

As the action of the play starts, Sarita is seen on stage wandering to ask the fortuneteller if her love for Julio reciprocates. After a while, Sarita becomes pregnant and leaves the baby into the care of her mother. As her mother tries to influence Sarita to get married to Fernando, Sarita insists in sustaining her relation with Julio although they share a problematic togetherness: quarrelling and making up continuously. Her dilemma leads her to an unbalanced life. On one hand, she is aware that Julio is not a suitable candidate for a socially acclaimed uniting, on the other hand, she can not avoid his attraction. In order to abolish the traces of Julio in her life, she establishes a relation with the Anglo-American Mark. In this respect, Sarita's mental conflict seems to aggravate because of ethnic issues, besides her degradation as a woman and a poor one. Thus, with gender, class and ethnic consciousness, her problem attains more complicated social issues.

Sarita who meditates upon committing suicide at the end of the first act, becomes an optimistic woman at the beginning of the second act because she met Mark at a party. Towards denouement, as Sarita seems to love, be loved and feels happy in her relation with Mark, her emotional confusion broadens as she feels, obliged to choose from among the three men: Mark, whom she loves; Fernando who is her good-hearted supporter and mentor; and Julio, her ex-lover. During the 19th scene, Sarita stabs Julio who threatens her all the time asking for money. In the twentieth tableaux, Sarita is sent to a mental hospital. Sarita's energy and life force diminish and she totally gets lost, as she can not pull herself out of the socio-cultural knot in her life. Her attempt not to be like her mother (sticking to an idle man) and her urges to mate with a socially agreeable man prove futile. She is torn between the powerful drives of class determinism, different Cuban and American traditions and hardships of being a woman. Fornes's heroines are mostly weak individuals who suffer because of male supremacy and who experience the humiliating submission to male authority. Her male characters, on the other hand, are extremely aggressive and violent. However, her overriding theme of misogyny and patriarchy sometimes includes positive as Catherine A. Schuler puts forth:

Although audience resistance to Fornes's work may be explained partially by the centrality of female characters, more problematic is her invitation to the audience to view underside of patriarchal culture through women's eyes (and, author's disclaimers aside, they are angry eyes). Fornes's mirror reflect disturbing images of patriarchy in general and of male behavior in particular, images that will be offensive to audiences who are hungry for traditional male heroism and who demand evidence that patriarchy is still a viable cultural system. Positive male characters do appear in Fornes's plays: Mark in Sarita is an obvious example, but he is also exceptional. More typical are Orlando in

the Conduct of Life, Julio in Sarita, Llyod and Henry in Mud, and even Philip, the offstage husband in Fefu and her Friends (10).

In Danube, Fornes seems to disperse an optimistic resolution for the issues of patriarchy, gendered-existence and cultural origins. However, as for her ethnic choice, instead of bringing in a Cuban-American, she makes American Paul and Hungarian Eve love each other and live through emotional conflicts of man-woman relationship. Love ends with marriage but on the way to harmony, problems start and reconciliation and happy end come after various antagonisms. In this positive man-woman relationship, the fight for power and hegemony leads to harmony and American Paul wins his Hungarian Wife's heart and takes her back to his country. The male domination seems innocent because the difficulty of communication between Paul and Eve is punctuated by the broadcasting of a foreign language instruction tape following each argument. The most striking feature of the play is its tripled speech with players and the language tape. William Gruben analyzes the character dramaturgy of the play from a post-modern perspective and observes:

Fornes depicts human existence as cut off from spontaneous, original thought or expression: as soon as Paul and Mr. Sandor speak, they establish themselves as imitators-shadows of others, shadows even of themselves. The Danube is a chilling play, not because it never names the horror of nuclear war (if that is what the play is "about") but because the replays and repetitions enact a life that looks dead because it is never more than a memory, a race, or a dream (11).

The Conduct of Life takes place in a Latin-American country. Just like in Sarita the play tells the fearful story of three women whose fates are tied to the same brutal men. In a country of frequent social turbulences and economic instabilities, the 43 year-old Leticia who is a very wealthy woman shares her life with a man named Orlando who is ten years younger than her. She had welcomed him into her home when he was a poor young man. In the years to follow, Leticia had wed this man who had become an officer and had been tried for torture cases. The archetype of a courageous man in a uniform who is invulnerable in battle and fight scenes shift to a negative image of masculinity. Orlando's fight becomes a battlefield within the house. The man carries the experience and violence he had gone through in war into his home.

Orlando brings home a girl of eleven and keeps this girl named Nena in the bedroom, raping her frequently at his will. This male adult tries to convince himself and the child that this is a pleasurable activity. In the meanwhile, his wife, knowing all the while of his abuse to the child and having experienced his emotional abuse herself continues to "love" him. Leticia is another woman of high ideals. She wants Alejo, the lieutenant commander who is their friend to help her: "I want you to educate me. I want to study so I am not an ignorant person. I want to go to the university. I want to be knowledgeable. I'm tired of being ignored. I want to study political science. Is political science what



diplomats study? Is that what it is? You have to teach me elemental things because I never finished grammar school.” In contrast to her optimistic attitude, Alejo seems quite pessimistic when he says: “Do you think you can change anything. “Do you think anyone can change anything?” (p.70).

Leticia and her confident servant Olimpia evade the violence at home but Olimpia protects the young Nena as much as she can. The limits of patience are threatened when Orlando accuses his wife for cheating their marriage, exercising brutality and virility on his wife. Having lost all her endurance and tolerance, Leticia grabs a pistol from her drawer and shoots her husband, putting the pistol into Nena’s hands afterwards. The solidarity between women shatters when Leticia decides to put the blames on Nena. Fear, pity and violence reflecting from male brutality may help the women to unite but a solution that is based on common sense, reason and the support of law/State does not seem to be in the air. A husband who resembles Fornes’s Orlando from various perspectives is Sadık, the husband of Fatma the Woman in Crack in the Skeleton. However contrastingly, Sadık is a parasite but not an immoral or violent man.

Being a “spinster,” as women in the rural areas or in older times were named, Fatma lives with her brother Arif who has a small shop where he sells needles, pins, buttons and thread. They are poor people who are happy and contented with what they have. Since Fatma is going to be operated, she hires another Fatma called Fatma the Woman as a household helper. After awhile when Fatma returns home from the hospital, she gets psychologically enslaved by the existence of Fatma the Woman and her husband in the house. She becomes helpless and inactive because her brother Arif in the meanwhile leaves the house having entangled in a love relationship and indulged in drinking alcohol.

Women are mostly backed by State securities or late fathers’ pensions in Turkey. The four women characters of this play reflect the women from different economic and cultural levels but two are shown from horribly naturalistic backgrounds as:

Fatma is a single woman who is dependent on her brother. However, her dependence is economic as well as emotional.

The neighbor of Fatma is another dependent woman who is forced into dependence because she lacks education and enough financial means. In order to survive, she had reluctantly married a second time.

Fatma the Woman is a maid and helper with no social security. She goes to miscellaneous houses daily to clean and tidy. She earns good but endures and hands her money in to an idle husband.

Hale, the feminist charity gatherer who comes to Fatma’s door frequently to collect money like a saleswoman, is in Ağaoğlu’s terms: “a good-willed but half-intellectual woman of forty” (p. 115). Ms. Ağaoğlu considers her social activity as a superfluous, parvenu and hypocritical and self-deceptive occupation because she is an active heated member of the Women’s Progress Association. Adalet Ağaoğlu is very sarcastic and

cynical in her attitude towards this woman who is supposed to be a feminist from the conscious-raising groups. Hale proudly boasts about their achievements for female rights and woman issues like this: "With money we raiser, we bought women thirty pairs of nylon stockings, twenty-two slippers with nice flowers on them, and distributed twenty kilos of akide candy. The poor things like this akide candy so much!" (p.117). Ağaoğlu bravely and overtly criticizes the feminist groups and women who are so alienated and distanced to each other. Just like the woman characters of Maria Irene Fornes, Adalet Ağaoğlu's characters do not support each other and miss the invaluable interaction of solidarity.

In *Let's Play House*, Ağaoğlu once more exposes the lack of solidarity and sisterhood between women in the Turkish society. Since for the 1930s, '40s and '50s, marriage was a dream and social security for girls and female beauty the only treasure, it was popular for the boys and girls of 1960s and '70s to play "the family game" with traditional gender roles. In this play, the issue of marriage is argued by the use of various tableaux, like those of Fornes's plays. In the episodes, the traditional gender roles and the way they are imposed on a boy and a girl are shown in the children's game they play. For instance, the girls were given dolls whereas boys were encouraged to play with guns. Another social criticism was on the way the society perceived and judged the relationship between young people. There can still be examples of these prejudices. For example, the night watchman in the play regards the relationship between a young girl and a young youth as immoral and he tries to teach morality to "the incorrigible youngsters." On the other hand, the parents have different view about this relation because each parent worries about the economic and social superiority and position of the in-law parent. Marriage is sometimes a road to profit and gaining. Through the invaluable protection of the girl's "virginity and morality," the parents will attain a respectable social position. That's why a girl becomes a treasure of values.

The symmetric courtroom scenes at the beginning and at the end of the play exhibit the negative and coercive impact of the society on individual and summarize the traditional intrusions into the privacy of family life and marriage. The boy and girl who have turned into adults at the end of the play have become unhappy and miserable partners in favor of divorce. In the first courtroom scene, the newly-wed couple tell the judge that they want to divorce but they can not give the correct answers to questions like "Do you love each other?" or "How many children do you want?" Their sole wish is to run away from "the space of the home" which has become claustrophobic. If they remain at home, they would be suffocating in the vacuum. However, they do not know who had stolen the air out of their home. At the end, the husband and wife come close to each other in the jail when the night watchman comes and reports that it is prohibited for a woman and a man to sleep in the same cell. Pınar Şenel sees man and woman as the "tragedy of human being doomed to her/his environment," "the oppression of the oppressed" and "the tragedy of womanhood" (12).

No matter how enthusiastically the woman characters of Maria Irene Fornes like Sarita,

Fefu, Mae and Nena struggle to elevate their social status, they nevertheless remain the victims of men. They are predestined to face male oppression. On the contrary, Adalet Ağaoğlu's woman characters seem to be carried away by the "light" patriarchal flow but through their stubborn attempts to reach freedom and emancipation, they attempt to raise their social level a little bit. At least they are given the options. Thus they are not totally entrapped in unchanged situations. Whether they live in rural areas or urban centers, they feel that there is something beyond the horizon. What is similar for the women characters of both dramatists is that their women who are failures are mostly uneducated and unemployed. All the women endure the consequences of being illiterate and outside the world of knowledge. One can feel the aspiration and search of Ağaoğlu and Fornes for non-hierarchical egalitarian relationships between women and men.

### Notes

Patricia R. Schroeder, *The Feminist Possibilities of Dramatic Realism*, Associated University Press, 1996, 15-43.

Zehra İpşiroğlu, "Evcilik Oyunu," *Tiyatro, Mitos, Kültür Dizisi*, May 1998, 45-46.

John Gassner and Edward Quinn (eds), *The Reader's Encyclopedia of WORLD DRAMA*, New York: Thomas Y. Company, 1969, 10.

Ibid p. 870.

David Savran, *In Their Own World, Contemporary American Playwrights*, Theater Communications Group, Inc., 1988, 51-69.

Adalet Ağaoğlu, *Toplu Oyunlar*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996, 374-430.

Ahmet Cemal, *Kozalar*, *Tiyatro*, İstanbul: sayı 76, Aralık 1997, 42.

Maria Irene Fornes, *Fefu and Friends*, New York: PAJ Publications, 1992, 7.

Maria Irene Fornes *Plays*, New York City, PAJ Publications, 1992, 19. The plays *Mud*, *The Danube*, *The Conduct of Life*, *Sarita* are from this collection.

June Schleuter, *Modern American Drama. The Female Canon*, London: Associated University Press, 1990, 224.

Matthew C. Roudane (ed.) *Public Issues, Private Tensions, Contemporary American Drama*, New York, AMS Press, 1993, 179-194.

Pınar Şenel, *Kitaplık*, A.Ü. *Tiyatrosu*, Ankara: Ocak-Şubat, 1997, 34-35.

This paper was written and dedicated to Ms. Adalet Ağaoğlu in 2000, when I was a lecturer at Dokuz Eylül University, İzmir.



## **Aydın Sanat Dergisi- Sayı 12 Yazım Kuralları**

### **I. Ana Başlık**

İçerikle uyumlu, onu en iyi ifade eden bir başlık olmalı ve koyu harflerle yazılmalıdır. Makalenin başlığı sözcüklerin ilk harfi büyük olacak biçimde yazılmalı ve en fazla 10-12 sözcük arasında olmalıdır.

### **II. Yazar ad(lar)ı ve adres(ler)i**

Yazar(lar)ın ad(lar)ı ve soyad(lar)ı koyu, adresler ise dik harflerle yazılmalı; yazar(lar)ın varsa görev yaptığı kurum(lar), haberleşme ve e-posta adres(ler)i, orcid numara(lar)ı ilk sayfada dipnot ile belirtilmelidir.

### **III. Özet**

Makalenin başında, konuyu kısa ve öz biçimde ifade eden ve en az 100, en fazla 150 sözcükten oluşan Türkçe ve İngilizce "özet" (abstract) bulunmalıdır. Özet içinde, yararlanılan kaynaklara, şekil ve çizelge numaralarına değinilmemeli; dipnot kullanılmamalıdır. Türkçe ve İngilizce özetlerin altında bir satır boşluk bırakılarak, en az 3, en çok 5 sözcükten oluşan anahtar sözcükler (keywords) verilmelidir. Yazılan İngilizce özetin (abstract) üzerinde makalenin İngilizce başlığı da verilmelidir.

### **IV. Ana Metin**

A4 sayfa boyutunda (29.7x21 cm.), MS Word programı, Calibri yazı karakteri ile, 12 punto ve 1.5 satır aralığıyla yazılmalıdır. Sayfa kenarlarında üst 3 cm., alt 3 cm., sol 3 cm., sağ 3 cm. boşluk bırakılmalı ve sayfalar numaralandırılmalıdır. Yazılar özet, abstract, şekil ve tablo yazıları da dahil 6.000 (altbin) sözcüğü geçmemelidir. Metin içinde vurgulanması gereken kısımlar, koyu değil eğik harflerle ya da tek tırnak içinde yazılmalıdır. Metinde tırnak işareti + eğik harfler gibi çifte vurgulamalara asla yer verilmemelidir.

### **V. Bölüm Başlıkları**

Makalede, düzenli bir bilgi aktarımı sağlamak üzere ara ve alt başlıklar kullanılabilir. Makaledeki tüm ara (normal) ve alt başlıklar (dik) 12 punto ile sözcüklerin yalnız ilk harfleri büyük, koyu karakterde yazılmalı; alt başlıkların sonunda iki nokta üst üste konulmamalı ve bir satır sonra devam edilmelidir.

### **VI. Tablolar ve Şekiller**

Tabloların numarası ve başlığı bulunmalı, siyah-beyaz baskıya uygun hazırlanmalıdır. Tablo ve şekiller ayrı ayrı sıra sayısı verilerek numaralandırılmalıdır. Tablo çiziminde dikey çizgiler kullanılmamalıdır. Yatay çizgiler ise yalnızca tablo içindeki alt başlıkları birbirinden ayırmak için kullanılmalıdır. Tablo numarası üste, tam sola dayalı olarak dik (normal); tablo adı ise, her sözcüğün ilk harfi büyük olmak üzere eğik (italik) yazılmalıdır. Tablolar metin içinde bulunması gereken yerlerde olmalıdır.

Örnek: Tablo 1: Farklı yaklaşımların karşılaştırmalı analizi

Şekil numaraları ve adları şeklin hemen altına ortalı şekilde yazılmalıdır. Şekil numarası eğik yazılmalı, nokta ile bitmeli, hemen ardından sadece ilk harf büyük olmak üzere şekil adı dik yazılmalıdır.

### **VII. Görseller**

Yazı içerisinde resim, fotoğraf ya da özel çizimler varsa bu belgeler kısa kenarı 10 cm olacak şekilde 300 ppi'da (300 pixels per inch kalitesinde) taranmalı, JPEG formatında kaydedilmeli, ayrıca metin içinde kullanılan tüm görsel gereçler makaleye ek olarak JPEG formatıyla gönderilmelidir. İnternette indirilen görsellerin de 10 cm-300 ppi kurallarına uygun olması gerekmektedir. Görsellerin adlandırılmalarında, şekil ve çizelgelerdeki kurallara uyulmalıdır. Dergi yayın kurulu, teknik olarak problemlili ya da düşük kaliteli resim dosyalarını yeniden talep edebilir ya da makaleden tümüyle çıkartabilir. Kaynak olarak kullanılacak görüntülerin kalitesinden ve yayımlanıp yayımlanmamasından yazar(lar) sorumludur.

Resim ve fotoğraflar siyah beyaz baskıya uygun hazırlanmalıdır. Görsel numaraları ve adları görsellerin

hemen altına ortalı şekilde, eğik yazılmalıdır. Görsel tipi ve numarası eğik yazılmalı (Resim 1.; Şekil 1.), nokta ile bitmeli, hemen yanından sadece ilk harf büyük olmak üzere görsel adı dik (normal) yazı karakteri ile yazılmalıdır.

Örnek: Resim 10. Wassily Kandinsky, 'Kompozisyon' (Anna-Carola Krausse, 2005: 91).

Şekil, çizelge ve resimlerin kullanıldığı sayfa sayısı 10'u geçmemeli, işgâl ettikleri alan yazının üçte birini aşmamalıdır. Teknik imkâna sahip yazarlar, şekil, çizelge ve resimleri aynen basılabilecek nitelikte olmak şartı ile metin içindeki yerlerine yerleştirebilirler. Bu imkâna sahip olmayanlar, bunlar için metin içinde aynı boyutta boşluk bırakarak içine şekil, çizelge veya resim numaralarını yazabilirler.

### **VIII. Dipnotlar**

Dipnot kaynak göstermek için kullanılmamalı, dipnot kullanımına yalnızca açıklayıcı ek bilgileri için başvurulmalı ve otomatik numaralandırma yoluna gidilmelidir.

### **IX. Alıntı ve Göndermeler/Atıflar**

Yazar doğrudan ya da dolaylı olarak yaptığı tüm alıntılara aşağıdaki örnekler göre göndermede bulunmalıdır. Burada belirtilmeyen durumlarda APA 6 formatı kullanılmalıdır. Doğrudan alıntılar tırnak içinde verilmeli ve eğik yazılmalıdır.

Göndermeler için asla dipnot kullanılmamalıdır. Tüm göndermeler parantez içinde ve aşağıdaki biçimde yazılmalıdır.

Tek yazarlı çalışmaya yönelik genel göndermelerde; (Carter, 2004).

Tek yazarlı çalışmanın alıntı yapılan belirli bir yerine göndermelerde; (Bendix, 1997: 17).

İki yazarlı çalışmalara göndermelerde; (Hacıbekiroğlu ve Sürmeli, 1994: 101).

İkiden fazla yazarlı yayınlarda, metin içinde sadece ilk yazarın soyadı ve 'vd.' yazılmalıdır; (Akalin vd., 1994: 11).

Kaynakça kısmında ise, birden fazla yazarlı yayınların diğer yazarları da belirtilmelidir.

Metin içinde, gönderme yapılan yazarın adı veriliyorsa, kaynağın sadece yayın tarihi yazılmalıdır: Gazimihal (1991: 6), bu konuda "....."nu belirtir.

Yayın tarihi olmayan yapıtlarda ve yazmalarda yalnızca yazarların adı; (Hobsbawm)

Yazarı belirtilmeyen ansiklopedi vb. yapıtlarda ise kaynağın ismi, varsa cilt ve sayfa numarası yazılmalıdır: (Meydan Larousse 6, 1994: 18)

İkinci kaynaktan yapılan alıntılar da aşağıdaki gibi yazılmalı ve kaynaklarda belirtilmelidir: Lepecki'nin de ifade ettiği gibi "....." (Akt. Korkmaz 2004: 176).

### **X. Kaynakça**

Metnin sonunda, yazarların soyadına göre alfabetik olarak aşağıdaki örneklerde gösterildiği gibi yazılmalıdır. Kaynaklar, bir yazarın birden fazla yayını olması hâlinde, yayımlanış tarihine göre sıralanmalı; bir yazara ait aynı yılda basılmış yayınlar ise (2004a, 2004b) şeklinde gösterilmelidir:

#### **Kitaplar**

Öztürkmen, A. (1994). Türkiye'de Folklor ve Milliyetçilik, İstanbul: İletişim Yayınları.

Carter, A. (2004). Dans Tarihini Yeniden Düşünmek, çev: Cansu Şipal, İstanbul: BGST Yayınları.

#### **Makaleler**

Sarısözen, M. (1970). Bağlama Metodu, Folklor/Halkbilim (1): 12-16.

Bakka, E. ve Felföldi, L. (2002). Whose Dances, Whose Authenticity? Dance Research (32): 3-18.

### **Kitap içi bölümler**

Lepecki, A. (2004). Concept and Presence: The Contemporary European Dance Scene. Rethinking Dance History: A Reader, ed. Alexandra Carter, London: Routledge, s: 176-190.

Şahin, M. (2013). Klinik Psikolog Olmak. Klinik Psikoloji, ed. Linden, W. ve Hewitt, P. L. Ankara: Nobel, s: 1-16.

### **Tezler**

Dehmen, B. (2005). Ulusal ve Küreselin Kesişme Noktasında Halk Danslarına Bir Yaklaşım: Dansın Sultanları, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

### **İnternet kaynakları**

İnternet elde edilen verilerin kaynakları mutlaka gösterilmeli ve Kaynakça'da erişim adresi ve erişim tarihi belirtilerek verilmelidir. Erişim adresi olarak kaynağın yer aldığı web sayfasının (ana sayfa) adresi değil, kaynağın görüntülediği adres verilmelidir.

<http://www.tdkterim.gov.tr/bts/> (12.10.2014).

Aksu, G. (2011). Özgür Bir Beden, Özgür Bir Sanat Dalı, Yazında ve Çeviride Beden, Akşit Göktürk'ü Anma Toplantısı (15-17 Mart 2006) İstanbul Üniversitesi. <http://mimesis-dergi.org/2011/04/ozgur-bir-alan-ozgur-bir-sanat-dali/>. (12.10.2011).

### **Görüşmeler**

Ural, U. (2014). Artvin halk dansları çalıştırıcısı Uğur Ural ile ÜFTAD ofisinde yapılan görüşme, İstanbul: 19 Temmuz.

### **Aydın Art Journal Writing Rules**

#### **Main Title**

It should be a title compatible with the content, expressing it best, and should be written in bold letters. The title of the article should be written with the first letter of the words capitalized and should be between 10-12 words at most.

#### **II. Author name (s) and address (es)**

Author (s) name (s) and surname (s) should be written in bold, addresses should be written in vertical letters; The institution (s), correspondence and e-mail address (s), orcid number (s) of the author (s), if any, should be indicated on the first page with a footnote.

#### **III. Summary**

At the beginning of the article, there should be an abstract in Turkish and English that expresses the subject in a short and concise form and consists of at least 100 and at most 150 words. In the abstract, the sources used, figure and table numbers should not be mentioned; footnotes should not be used. Turkish and English abstracts should be left with a line space and keywords consisting of at least 3 and at most 5 words should be given. The English title of the article should be given on the abstract in English.

#### **IV. Main Text**

It should be written in A4 page size (29.7 × 21 cm.), MS Word program, with Calibri font, 12 font size and 1.5 line spacing. Top 3 cm., Bottom 3 cm., Left 3 cm., Right 3 cm. spaces should be left and pages should be numbered. Manuscripts should not exceed 6,000 (six thousand) words, including abstract, figure and table writings. The parts that need to be emphasized in the text should be written in italics or in single quotes, not bold. Double emphasis such as quotation marks + italics should never be included in the text.

## **Chapter V Titles**

In the article, subheadings and subheadings can be used to provide a regular information transfer. All intermediate (normal) and sub-headings (vertical) in the article should be written in 12 pt. At the end of sub-headings, colons should not be superimposed and should be continued one line later.

## **VI. Tables and Figures**

Tables should have numbers and titles and should be prepared in accordance with black and white printing. Tables and figures should be numbered separately by giving the number of rows. Vertical lines should not be used in table drawing. Horizontal lines should only be used to separate subtitles in the table. Table number to the top, left justified perpendicular (normal); Table name should be written in italics, with the first letter of each word capitalized. Tables should be in the places where they should be in the text.

Example: Table 1: Comparative analysis of different approaches

Figure numbers and names should be written just below the figure centered. The figure number should be written in italics, it should end with a dot, and the figure name should be written vertically, with only the first letter capitalized.

## **VII. Images**

If there are pictures, photographs or special drawings in the article, these documents should be scanned at 300 ppi (300 pixels per inch quality) with a short edge of 10 cm, saved in JPEG format, and all visual materials used in the text should be sent in JPEG format in addition to the article. Images downloaded from the Internet must also comply with the 10 cm-300 ppi rules. The rules in figures and tables should be followed in naming the images. The editorial board of the journal may re-request or remove technically problematic or low-quality image files from the article. The author (s) are responsible for the quality of the images to be used as a source and whether they are published or not.

Pictures and photographs should be prepared in accordance with black and white printing. Image numbers and names should be written in the center just below the images, in italics. The visual type and number should be written in italics (Figure 1; Figure 1.), ending with a dot, and the visual name should be written in normal (normal) font, with only the first letter capital next to it.

Example: Picture 10. Wassily Kandinsky, 'Composition' (Anna-Carola Krausse, 2005: 91).

The number of pages on which figures, tables and pictures are used should not exceed 10, and the area they occupy should not exceed one third of the text. Authors with technical possibilities can place figures, tables and pictures in their places in the text, provided that they are of a quality that can be printed exactly. Those who do not have this opportunity can leave a space of the same size in the text for them and write the numbers of figures, tables or pictures in it.

## **VIII. Footnotes**

Footnotes should not be used for reference, the use of footnotes should only be used for additional explanatory information and automatic numbering should be used.

## **Books**

Öztürkmen, A. (1994). *Folklore and Nationalism in Turkey*, Istanbul: İletisim Publications.

Carter, A. (2004). *Rethinking the History of Dance*, trans: Cansu Şipal, Istanbul: BGST Publications.

Articles

Sarısozen, M. (1970). *Baglama Method, Folklore / Folklore (1): 12-16.*

Bakka, E., & Felföldi, L. (2002). *Whose Dances, Whose Authenticity? Dance Research (32): 3-18.*

Chapters in the book

Lepecki, A. (2004). *Concept and Presence: The Contemporary European Dance Scene. Rethinking*



Dance History: A Reader, ed. Alexandra Carter, London: Routledge, p: 176-190.

Şahin, M. (2013). Becoming a Clinical Psychologist. Clinical Psychology, ed. Linden, W. and Hewitt, P. L. Ankara: Nobel, p: 1-16.

Dehmen, B. (2005). An Approach to Folk Dances at the Crossroads of National and Global: Sultans of Dance, Unpublished Master's Thesis, Istanbul: Boğaziçi University, Institute of Social Sciences.

#### Internet resources

The sources of the data obtained from the Internet must be shown and the access address and access date must be specified in the References. The address where the resource is displayed should be given as the access address, not the address of the web page (home page) where the resource is located.

<http://www.tdkterim.gov.tr/bts/> (12.10.2014).

Aksu, G. (2011). A Free Body, A Free Art Branch, Body in Literature and Translation, Commemoration of Aksit Göktürk (15-17 March 2006) Istanbul University. <http://mimesis-journal.org/2011/04/ozgur-bir-alan-ozgur-bir-art-dali/>. (12.10.2011).

#### Interviews

Ural, U. (2014). Meeting with Uğur Ural, Artvin folk dance coach, at the ÜFTAD office, Istanbul: July 19.