

ART/icle:
Sanat ve Tasarım Dergisi

ART/icle:
Journal of Art and Design

CİLT / VOLUME: 2, SAYI / ISSUE: 1

ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665

HAZİRAN / JUNE 2022

ART/icle: SANAT VE TASARIM DERGİSİ
(ULUSLARARASI HAKEMLİ DERGİ)
ART/icle: JOURNAL OF ART AND DESIGN
(INTERNATIONAL PEER-REVIEWED JOURNAL)

CİLT / VOL. 2 • SAYI / ISSUE 1 • HAZİRAN/JUNE 2022 • ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665

İstanbul Gelişim Üniversitesi Adına Sahibi / Owner on Behalf of Istanbul Gelisim University
Prof. Dr. Bahri ŞAHİN

Yayın Kurulu / Editorial Board

Prof. Dr. Şükran Güzin ILICAK AYDINALP
Prof. Dr. İsmet ÇAVUŞOĞLU
Prof. Dr. Aslı ALBAYRAK
Dr. Öğr. Üyesi Pelin AYKUT

Editör / Editor

Dr. Öğr. Üyesi Pelin AYKUT

Editör Yardımcısı / Assistant Editor

Dr. Öğr. Üyesi Murat DOĞAN

Yazı İşleri Müdürü / Director of Editorial Office

Dr. Öğr. Üyesi Çağlayan HERGÜL

Yazı İşleri Kurulu / Publication Board

Arş. Gör. Eda ÇEKEMCİ, Arş. Gör. Emel ÇİRİŞOĞLU, Öğr. Gör. Nihal EKİCİ DEMİR
Arş. Gör. Büşra KAMACIOĞLU, Arş. Gör. Merve KARADABAN, Arş. Gör. Okan KIRBACI
Arş. Gör. Tuğçe ÖZTÜRK, Arş. Gör. Gökçe UZGÖREN

Katkıda Bulunan / Contributory

Uzm. Ahmet Şenol ARMAĞAN

Kapak Tasarım / Cover Design

Öğr. Gör. İrem Fulya ÖZKAN

Yazışma / Correspondence:

İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi,
Cihangir Mahallesi, Şehit Piyade Onbaşı
Murat Şengöz Sokak No: 8 Avcılar / İSTANBUL / TÜRKİYE

Tel. / Phone: +90 212 4227020

Belgeç / Fax: +90 212 4227401

E-posta / E-mail: article@gelisim.edu.tr

Ağ Sayfası/ Web Sitesi:

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/stdarticle>



İSTANBUL
GELİŞİM
ÜNİVERSİTESİ

© İstanbul Gelişim Üniversitesi Yayınları

© *Istanbul Gelisim University Press*

Sertifika No / Certificate Number: 47416

Her hakkı saklıdır. *All rights reserved.*

Danışma Kurulu / Advisory Board

Prof. Dr.

Dimitar Iliev BALKANSKI, Sofya Üniversitesi / BULGARİSTAN
Plamen BRATANOV, Varna Teknik Üniversitesi / BULGARİSTAN
Dimitar CHOLAKOV, Shumen Üniversitesi / BULGARİSTAN
Valeri CHAKALOV, Shumen Üniversitesi / BULGARİSTAN
Ergin ÇAVUŞOĞLU, Middlesex Üniversitesi / İNGİLTERE
İsmet ÇAVUŞOĞLU, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
Elif ÇİMEN, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE
Metin İNCE, Anadolu Üniversitesi / TÜRKİYE
Erol KILIÇ, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi / TÜRKİYE
Ivaylo MIRCHEV, Ulusal Sanat Akademisi / BULGARİSTAN
Mustafa Orkun MÜFTÜOĞLU, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi / TÜRKİYE
Ferhat Kamil SATICI, Düzce Üniversitesi / TÜRKİYE
Bülent VARDAR, Beykent Üniversitesi / TÜRKİYE
Selahattin YILDIZ, Maltepe Üniversitesi / TÜRKİYE
Serdar YILMAZ, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE
Müyyesser Ebru ERDÖNMEZ DİNÇER, Yıldız Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE
Berna KURT KEMALOĞLU, İstanbul Aydın Üniversitesi / TÜRKİYE

Doç. Dr. / Assoc. Prof. Dr.

Müzeyyen Sevtap AYTUĞ, Uşak Üniversitesi / TÜRKİYE
Selvihan KILIÇ ATEŞ, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE
Metin KUŞ, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
Yaprak ÖZEL, İstanbul Ticaret Üniversitesi / TÜRKİYE
Katharina ROWOLD, Roehampton Üniversitesi / İNGİLTERE
Duygu SABANCILAR İŞTİN, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE
Elif AVCI, Osmangazi Üniversitesi / TÜRKİYE
Melis OĞUZ, Beykent Üniversitesi / TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi / Asst. Prof. Dr.

Ayşegül AKÇAY KAVAKOĞLU, İstanbul Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE
Aslı AKSOY, Haliç Üniversitesi / TÜRKİYE
Fırat ARAPOĞLU, Altınbaş Üniversitesi / TÜRKİYE

Murat AY, Dođuş Üniversitesi / TÜRKİYE
Nigar ÇAPAN KAVRUK, Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE
Öznur IŞIR, Balıkesir Üniversitesi / TÜRKİYE
Meriç KIRMIZI, Ondokuz Mayıs Üniversitesi / TÜRKİYE
Önder PAKER, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
İsmail Hakkı TEKİNER, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi / TÜRKİYE
Zerrin Funda ÜRÜK, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
Sakine YILDIZ SALMAN, İstanbul Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE
İlkay YILMAZ, İstanbul Ayvansaray Üniversitesi / TÜRKİYE

&

Bu Sayının Hakemleri / Reviewers for This Issue

Prof. Dr.

Doç. Dr. / Assoc. Prof. Dr.

Göksel AYMAZ, Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE
Mehmet Emin KAHRAMAN, Yıldız Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE
Emine KÖSEOĞLU, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi / TÜRKİYE
Metin KUŞ, İstanbul Gelişim Üniversitesi / TÜRKİYE
Nilgün ŞENER, Kocaeli Üniversitesi / TÜRKİYE

Dr. Öğr. Üyesi / Asst. Prof. Dr.

Lale ASLAN, Trakya Üniversitesi / TÜRKİYE
Yusuf Ziya GÖKÇEK, Marmara Üniversitesi / TÜRKİYE
Dilek KARAAZİZ ŞENER, Hacettepe Üniversitesi / TÜRKİYE
Begüm Aysin ÖNDER, İstanbul Aydın Üniversitesi / TÜRKİYE
Esra ÖZKAN KOÇ, Karadeniz Teknik Üniversitesi / TÜRKİYE
Burcu PEHLİVAN, Beykent Üniversitesi / TÜRKİYE
Çiğdem TANYEL BAŞAR, İzmir Demokrasi Üniversitesi / TÜRKİYE

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

Sayfa/Page

iii	Danışma Kurulu / Advisory Board
iv	Bu Sayının Hakemleri / Reviewers for This Issue
v	İçindekiler / Contents

ARAŞTIRMA MAKALELERİ / ORIGINAL RESEARCH ARTICLES

1-21	Şeyma Nur EVGİN Dört Duvar Arasında Hapsolan Graffiti / Graffiti Trapped between Four Walls
22-35	Aysun CANÇAT Fluxus Okumalar / Fluxus Readings
36-55	Emre DOĞAN Costa-Gavras'ın Le Couperet ve Erdem Tepegöz'ün Zerre Filmlerinde Hiperrasyonalizm ve İşsizlik İlişkisi Üzerinden Zihniyet Dünyaları Karşılaştırması / A Comparison of Mentality Worlds Through the Relationship between Hyperrationalism and Unemployment in Costa-Gavras's Le Couperet and Erdem Tepegöz's Zerre

DERLEME MAKALELER / REVIEW ARTICLES

56-71	Elvin LEBLEBİCİ Türkiye'de Oyun Geliştirme Alanında Yaygınlaşan Grafik Tasarımı İstihdam Alanlarının İncelenmesi / Examination of Graphic Design Employment Areas Wide Spreading in Game Development in Turkey
--------------	--

72-86

Sezgin SAVAŞ

A Study on the Relationship between Corporate Social Responsibility and

Art / Kurumsal Sosyal Sorumluluk ve Sanat Bağlantısı Üzerine Bir

Değerlendirme

ART/icle
Cilt 2, Sayı 1, Haziran 2022 - ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665
Makale İstatistikleri

ART/icle
Vol. 2, Issue 1, June 2022 - ISSN: 2718-1057 & e-ISSN: 2791-7665
Article Statistics

Bu Sayının Makaleleri

Articles of This Issue

5

Düzeltilme Alan Makaleler

Corrected Articles

4

Reddedilen Makaleler

Rejected Articles

1

Kabul Edilen Makaleler

Accepted Articles

1

Süreci Devam Eden Makaleler

Articles in Process

0

Dergimize gönderilen makalelerin tümü intihal tespit aracıyla incelenmektedir.
All articles submitted to our journal are analyzed by plagiarism detection tools.

Dört Duvar Arasında Hapsolan Grafiti

Şeyma Nur EVGİN*

Öz

Giriş ve Çalışmanın Amacı: Çalışmanın amacı grafitinin günümüzde dönüşüm geçirmesine sebep olan etkenleri gün yüzüne çıkararak, sergi mekânlarında görülmesinin grafiti kültürüne etkilerini ortaya koymaktır.

Kavramsal/Kuramsal Çerçeve: Grafiti dünyada bir başkaldırı ve ben de varım demek için ortaya çıkmıştır. İlk çıktığı yıllarda vandal bir eylem olarak görülen grafiti, günümüzde popülerlik kazanması ile birlikte sanat olarak görülmeye başlanmıştır. Grafiti sanat olarak kabul gördükten sonra, grafiti sanatçıları müze ve galeri gibi sergi yerlerine de çalışmalar yapmaya başlamıştır. Grafitinin asıl amacı düşünüldüğünde bu durum bir tartışma konusudur. Grafitinin galeri ya da müzelerde sergilenmesi grafitiye aykırı bir durum ise, o halde grafiti sanatçıları popüler olmak uğruna grafiti kültürünü değişime yönlendirmiştir denebilir. Çalışmanın önemi grafiti kültürünün nasıl bir dönüşüm içerisinde olduğunu görür kılmaktadır.

Yöntem: Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz yöntemine yer verilmiştir. Bu bağlamda elde edilen veriler konuya göre yorumlanmıştır. Grafiti sanatının değişimi incelenmiş ve bu değişim sonucunda oluşan unsurlara değinilmiştir. Çalışmanın birinci ve ikinci bölümünde grafiti ve sokak sanatından bahsedilmiş, üçüncü bölümünde ise grafiti ve sokak sanatının popülerleşmesi ile birlikte galeri ve müzelerde yer alması incelenmiştir.

Bulgular: Grafiti temelinde vandal bir eylemdir. Bunun sebebi sanat için değil daha çok bir isyan biçimi olarak yapıldığından dolayı ve izinsiz bir şekilde yapılarak mekânın görüntüsünü değişmesinden kaynaklıdır. Bundan dolayı ilk yapılmaya başladığı yıllarda sanat olup olmadığı bir tartışma söz konusudur. Gelişen dünyada her şey gibi grafiti de değişim geçirmiştir. Günümüzde artık sanat olarak görülen grafiti insanlar tarafından kabul görmektedir. Bunun sonucunda grafiti yazarları galeri ve müze gibi sergi mekânlarına yönelmişlerdir.

Sonuç: Grafiti kültürünün geçirdiği değişimler göz önüne alındığında galeri ve müzelerde grafiti yazarlarını görmek olağan bir durumdur. Fakat galeri ve müze gibi mekânlarda bulunan grafiti yazarlarının

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş/Received: 09.11.2021 **Kabul/Accepted:** 24.01.2022

* Yüksek Lisans Öğr., İstanbul Aydın Üniversitesi, Görsel Sanatlar Tezli Yüksek Lisans Programı, İstanbul, Türkiye, E-posta: seymaevgin@stu.aydin.edu.tr ORCID <https://orcid.org/0000-0001-8324-9132>

çalışmalarına graffiti demek yerine farklı bir kategoriye ayırmak mümkündür. Bunun sebebi, temeli gereği grafitinin sokaklarda bulunmasının daha doğru bir yaklaşım olmasından kaynaklıdır.

Anahtar Kelimeler: Graffiti, Sokak sanatı, Müze, Galeri, Sanat.

Graffiti Trapped between Four Walls

Abstract

Introduction and Purpose of Study: The aim of the study is to reveal the factors that cause graffiti to transform today and to reveal the effects of its being seen in exhibition spaces on graffiti culture.

Conceptual/Theoretical Framework: Graffiti has emerged in the world to say that it is a rebellion and I exist. Graffiti, which was seen as a vandal act in its first years, has started to be seen as an art with its popularity today. After graffiti was accepted as art, graffiti artists started to work in exhibition places such as museums and galleries. Considering the original purpose of graffiti, this is a matter of debate. If exhibiting graffiti in galleries or museums is contrary to graffiti, then it can be said that graffiti artists have directed graffiti culture to change for the sake of being popular. The importance of the work makes it visible how the graffiti culture is in a transformation.

Method: In the study, descriptive analysis method, one of the qualitative research methods, was used. The data obtained in this context were interpreted according to the subject. The change of graffiti art has been examined and the elements formed as a result of this change have been mentioned. In the first and second parts of the study, graffiti and street art were mentioned, and in the third part, the popularization of graffiti and street art and its place in galleries and museums were examined.

Results: Graffiti is basically a vandal act. The reason for this is that it is not made for art, but rather as a form of rebellion and it is done without permission, it changes the appearance of the place. For this reason, there is a debate whether it was art or not in the years when it was first made. Like everything else in the developing world, graffiti has also changed. Graffiti, which is now seen as art, is accepted by people today. As a result, graffiti writers turned to exhibition spaces such as galleries and museums.

Conclusion: Considering the changes that the graffiti culture has undergone, it is normal to see graffiti writers in galleries and museums. However, it is possible to divide the works of graffiti writers in places such as galleries and museums into a different category instead of graffiti. The reason for this is due to the fact that it is a more correct approach to have graffiti on the streets.

Keywords: Graffiti, Street art, Museum, Gallery, Art.

1.Giriş

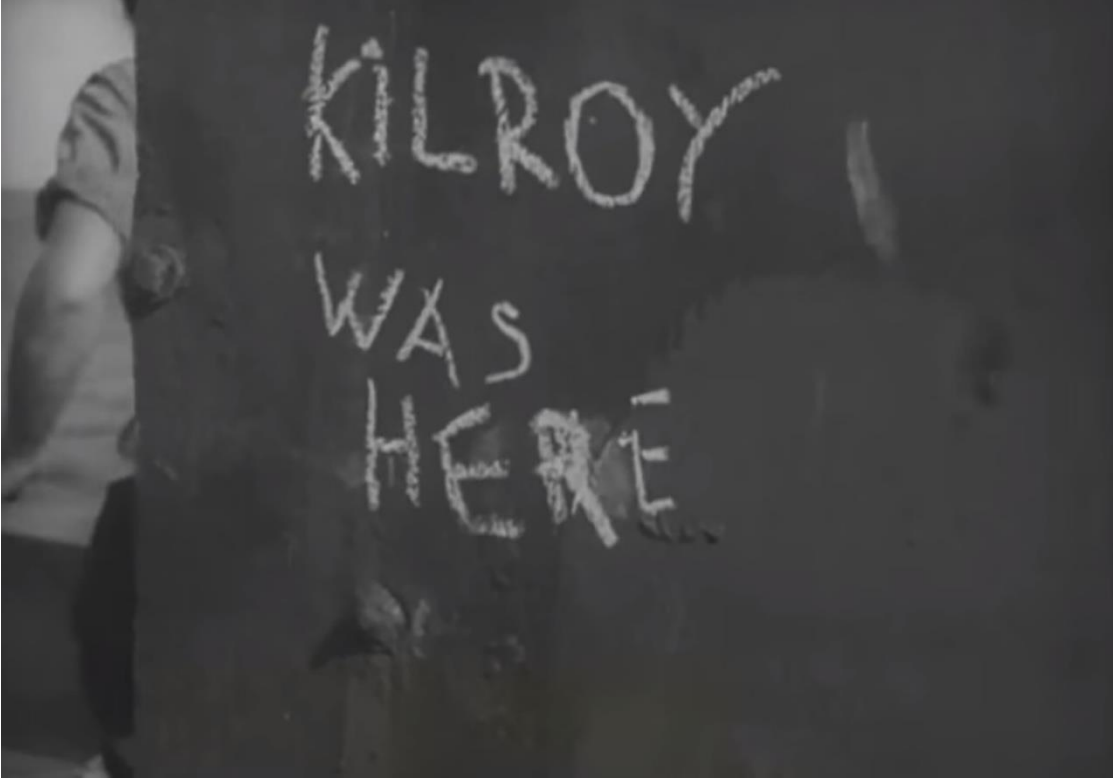
Görsel iletişim, insanların eskiden beri kullandığı bir iletişim biçimidir. Graffiti ve sokak sanatı da bir görsel iletişim yöntemidir. Geçmişte bunun ilk örneklerine mağara resimlerinde rastlanmaktadır (Bağış, 2019, s.1288). Daha sonra dünya geliştikçe graffiti de gelişmiştir. Graffiti

yazarı takma bir isim ile duvar, kepenk, metro, tren gibi mekânlara grafiti yapmaktadır. Grafiti ortamında bu takma isimle tanınan kişi aslında diğer grafiti yazarları ile iletişim kurmaktadır. Grafiti yapan kişi boyayacağı alanın yasal olup olmamasına aldırmaz. Bu durum aslında grafitinin temelinde vardır. Bundan kaynaklı olarak grafiti aslında 'illegal' bir eylemdir. Zamanla grafitinin popülerleşmesi ile grafiti sanatçıları, grafiti yapmayan kişiler tarafından da tanınmak istemiş ve 'legal' grafiti yapmaya başlamışlardır. İnsanların grafitiye ilgi duyması sayesinde grafiti legalleşmiş, grafiti yazarlarına ve sokak sanatçılarına sosyal medyada çok fazla rastlanmaya başlanmıştır. Legal grafitinin yapılması, grafiti dünyasında bir tartışma konusu olmuştur. Grafitinin popüler hale gelmesi galeri ve müzelerin dikkatini çekmiştir. Grafiti bir zamanlar suç olarak görülse de artık sanat olarak kabul edilmeye başlanmıştır. Grafiti yazarları ve sokak sanatçıları hem ekstra gelir sağlamak istemiş hem de ünlü olma istekleri artmıştır. Eskiden sisteme karşı duran grafiti yazarları kamusal alanın dışına çıkıp, galeri ve müzelerde eserlerini sergilemeye başlamış ve sisteme ayak uydurmaya başlamışlardır. Bu durumda sistem grafiti yazarlarını ve sokak sanatçılarını ehlileştirmiştir. Peki grafiti ve sokak sanatçıları sisteme uyum sağladığında grafiti ve sokak sanatı yapıyor denilebilir mi? Müze ve galeriler halk ile eser arasında mesafe koymaktadır, grafiti ve sokak sanatı ise tam tersine halkla bir bütündür. Müze ve galerilerde mekân ön plandadır, eserin sanat olarak kabul görmesi mekâna bağlıdır. Grafiti ve sokak sanatında ise önemli olan ne kadar çok izleyiciye ulaştığıdır. Buradan yola çıkıldığında galeri ve müzelerin, grafiti ve sokak sanatına katkısı nedir? Çalışmada grafitinin popülerleşmesi ile grafitinin ne gibi değişimlerden geçtiği ve grafiti sanatçılarının günümüzde galeri ve müze gibi sergi yerlerinde adını duyurmak istemelerinin ne derece doğru olduğu araştırılmıştır.

2.Grafiti Sanatının Oluşumu

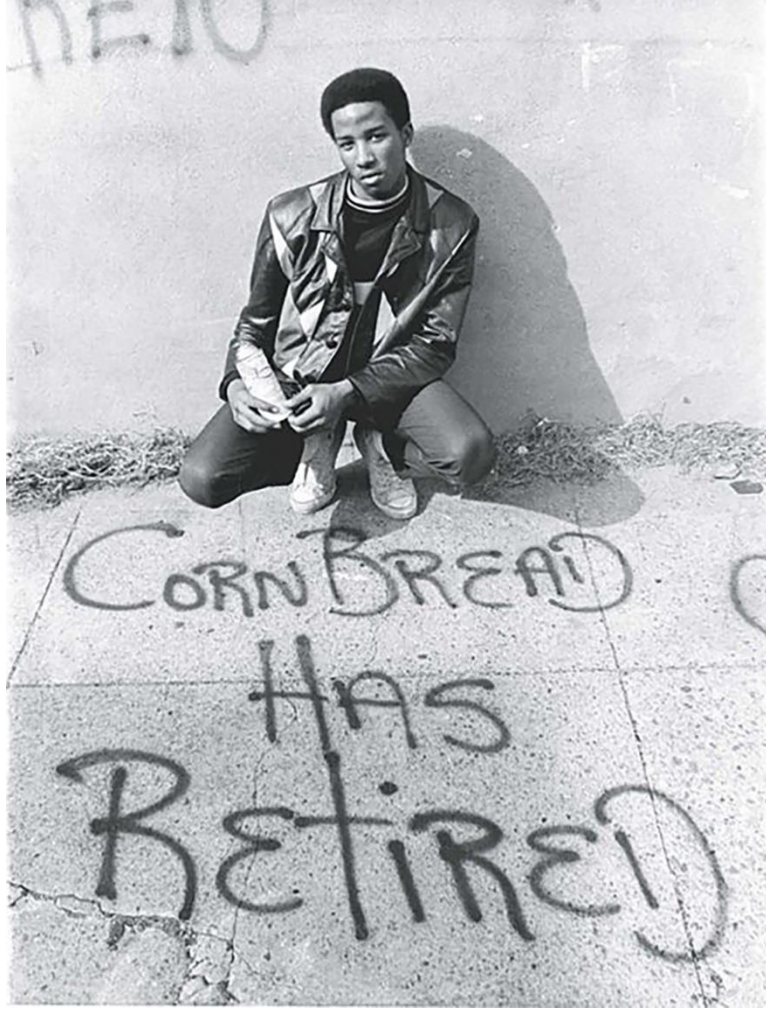
Grafiti insanların 'ben de varım' diyerek sesini duyurma biçimlerimden biridir. Özellikle toplum tarafından umursanmayan ve görülmeyen insanlar, topluma kendi varlıklarını gösterebilmek için bu yöntemle başvurmuşlardır. Üzüm Tan (2010) şöyle der:

Grafiti, New York'ta alt gelir grubundaki insanlar arasında (Siyahlar, Hispanikler, Porto Rikolular vb.) işsizliğin ve özellikle de getto bölgelerinde yoksulluğun yüksek olduğu bölgelerde ortaya çıkmıştır. Grafiti, toplumdaki dışlanmış ve şehrin merkezindeki kaynaklara ulaşamayan bu alt gelir düzeyindeki gençlerin bir çeşit çığılığı olarak görülebilir (Üzüm Tan, 2010, s.64).



Resim 1. Kilroy Was Here, II. Dünya Savaşı.

Modern grafitinin ilk kimin tarafında yapıldığı kesin olarak bilinmemekle birlikte, bazı kaynaklar II. Dünya Savaşı zamanında duvara yazılan "Kilroy was here / Kilroy buradaydı" yazısını ilk örnek olarak kabul ederken bazı kaynaklar ise grafitinin ilk örneklerini Amerika'nın Philadelphia şehrinde yaşayan 'Cornbread' ve 'Cool Earl' takma isimli yazarların şehrin her yerine isimleri yazmalarıyla oluşturduğu söylenebilir (Gökova, 2020, s.98; Ehrlich, 2006).



Resim 2. Cornbread.

1960'ların sonlarında, Yunan asıllı bir postacı gittiği her yere Taki 183 ismini yazmaya başlamıştır. Taki bu kişinin takma ismi, 183 ise caddesinin numarasıdır. Taki 183 daha sonra, 1971 yılında The New York Times'da makale konusu olmuştur. Bunu gören gençler Taki 183 gibi ünlü olmak istemiş ve her yere imzalarını atmaya başlamışlardır (Kennedy, 2011). Üzüm Tan (2010) şöyle der:

Bu ünlü olma isteği gençler arasında rekabeti doğurmuş ve farklı kendine özgü stiller geliştirmişlerdir. İki renkli, kalın büyük harflerin sadece içinin boyanmasıyla

oluşan, basit olması nedeniyle hızlıca ve çokça yapılabilen 'throw up' stiline yanı sıra, harflerin iç içe girdiği, okunması zor ve oldukça karmaşık olan 'wild style' adı verilen tarzda grafitiler de ortaya çıkmıştır (Üzüm Tan, 2010, s. 22).



Resim 3. Taki 183.

Türkiye'de ilk grafiti kesin olarak bilinmemekle birlikte birçok kaynağa göre; Turbo adlı grafiti sanatçısıdır (Üzüm Tan, 2010, s.56). Turbo 80'lerde topladığı plakların üzerinde grafitiler görmüş ve hoşuna gittiği için ne olduğunu bilmediği halde gördüğü grafitileri kağıda çizmeye başlamıştır. Daha sonra 'Beat Street' adlı filmi izlediğinde grafitinin ne olduğunu öğrenmiş ve 1984 yılında grafiti yapmaya başlamıştır (Üzüm Tan, 2010, s.57).

Sokak sanatında grafiti ile benzerlikler olsa da bazı farklılıkları vardır. Grafiti bir mesaj verme kaygısı taşımaz fakat sokak sanatında bir mesaj vardır. Grafitide sprej boya ve marker kalemler kullanılırken sokak sanatında malzeme daha çeşitlidir. Sokak sanatçıları sprej, boya tabancası, stencil, sticker, badana boyası, tebeşir gibi istedikleri araçları kullanmaktadırlar. "Sokak Sanatı, 1980'lerin başında grafitinin popülerite kazandığı dönemde ve hemen sonrasında adını duyurmaya başlamıştır" (Başyurt, 2019, s.85).

3.Muhallif Bir Olgu Olarak Grafiti

Grafiti yapan kişiye 'writer' denilmektedir. Bunun yanında her grafiti yazarı takma bir isim kullanmaktadır, bu takma isimlere 'tag' adı verilir ve grafitinin temelini oluşturmaktadır. Grafiti yazarları yanlarında sprej boya olmasa bile sürekli kalın uçlu marker taşırlar ve gittikleri her yere tag'lerini atarak 'ben buradayım ve varım' mesajı verirler (Bağış, 2019, s.1288). Temelinde ünlü olma isteği yatan grafiti yazarları için trenlere ve metrolara grafiti yapmak vazgeçilmez bir olaydır. Çünkü tren ve metrolar birçok yeri dolaşarak daha fazla insana ulaşmaktadır (Üzüm Tan, 2010, s.1). Bunun yanında tren ve metrolara grafiti yapmak duvara grafiti yapmaktan daha zor ve daha fazla risklidir. Grafitinin illegal bir oluşum olarak ortaya çıkması ile grafiti yazarları adrenalin duygusunu tatmak istemektedir. Daha zor yere grafiti yapan grafiti yazarı, grafiti ortamında daha ünlü olmaktadır (Üzüm Tan, 2010). Grafiti, kanunlara göre mala zarar verme olarak görülmektedir. Bazı ülkelerde grafiti suçlarıyla ilgilenen özel polisler bulunmaktadır. Bunun yanında grafiti yapan kişi yakalanırsa grafiti yaptığı yere göre para cezası, belediye için zorunlu hizmet cezası ya da hapis cezası gibi farklı cezalar almaktadır (Çakır, 2015, s.5). "Özellikle Türkiye' de grafitinin tam olarak tanınmadığı yıllarda grafiti yaparken yakalananlar direkt olarak 'Terörle Mücadele' kanunu ile muhatap oluyordu" (İnal, 2011, s.24). Grafiti illegal bir eylem olarak ortaya çıkmıştır ve bundan kaynaklı olarak vandalizm olarak görülmektedir. Vandalizm; sahibinin izni olmaksızın bir yeri yakıp yıkma gibi eylemleri kapsamaktadır. (TDK). "Farklı açılardan ele alınırsa özellikle sprej boya kullanılarak yapılan sokak sanatı ürünlerinin kontrol edilemezliği bunun bir vandalizm olduğuna işaret etmektedir. Grafiti ve sokak sanatının vandalizm boyutuna geçmesini önlemek için İngiltere ve Yeni Zelanda'da 18 yaşın altındakilere sprej boya satışı yasaklanmıştır" (Erdem, 2018, s.7). Kültürel olarak bir başkaldırı olarak görülen grafiti ve sokak sanatı, kamusal alana zarar verme ve vandalizm olarak görülüp ehlileştirilmeye çalışılarak toplum tarafından 'legal' çalışmalara yönlendirilmeye çalışılmıştır (Işıktan ve Yiğiter, 2019, s.1017). Illegal çalışmalar yapan grafiti yazarları ve sokak sanatçıları aslında vandal olarak görülmeyi kabullenmiş ve bu durumdan memnundurlar. Kendini vandal olarak tanımlayan ünlü sokak sanatçısı 'Banksy' buna örnek olarak gösterilebilir (Özen ve Eken, 2017, s.502). Kendisi hakkında İngiliz olması dışında neredeyse hiçbir şey bilinmeyen 'Banksy', kendisini yasaların ve sistemin mecburiyetlerinden korumak için kimliğini gizli tutması gerektiğini söylemektedir (Özen ve Eken, 2017, s.501).



Resim 4. Banksy, Tatil Enstantaneleri, Filistin, 2005.

Çalışmalarında genellikle çarpıcı mesajlar veren 'Banksy' İsrail-Filistin çatışmasını protesto etmek için Ortadoğu'ya gitmiş ve İsrail'in Filistin'le arasına ördüğü güvenlik duvarına Tatil Enstantaneleri adıyla dokuz adet şablon resim yapmıştır. Sanatçı Filistinlilerin yoksun kaldığı güzel bir hayata kuvvetli göndermeler yapmıştır (Selvi ve Koca, 2016, s.286).

Sanatçı, düzeni eleştiren sokak sanatını kendine özgür tarzı ile yansıtmaktadır.

Kendini vandal olarak tanımlayan grafiti grupları da bulunmaktadır. Grafiti gruplarına 'crew' denilmektedir (Bal, 2014, s.9). Türkiye'de vandal grafiti grubuna 'TFB Crew' en eski gruplardan biri olarak örnek gösterilebilmektedir (Sezer, 2016). Grafiti grupları özellikle illegal grafiti için büyük önem taşımaktadır. Grup halinde grafiti yapmaya çıkan grafiticiler yakalanma riskine karşı birbirlerini kollarlar. Grafiti yapan kişi bir gruba dahil olduğunda artık sadece kendi ismini değil grubun ismini de duyurmaya çalışmaktadır (Erdem, 2018). Grafiti yazarları kendi grubundan olan kişilerin daha da gelişmelerini isterler ve birlikte grafiti çizimleri yaparak hatalarını düzeltirler.



Resim 5. TFB Crew, İstanbul, Türkiye, 2013.

Graffiti yapan kişiler ne kadar vandal bir eylem yapsalar da diğer graffiti yazarlarına daima saygı göstermektedirler. Diğer graffiti yazarlarının çalışmalarına dokunmazlar, eğer başka bir graffiti yazarının çalışmasını karalayıp ya da üzerine başka bir graffiti yaparak kapatırlarsa bir graffiti savaşı başlatmaktadırlar. "Ayrıca graffiti yazarları genel olarak kutsal alan ve tarihi yapılara zarar vermekten kaçınmaktadırlar" (Aral, 2018). Bu bağlamda graffiti yazarları ne kadar vandal görünseler de kendilerine özgü kuralları vardır ve graffiti çalışmalarını belli bir saygı çerçevesi içinde yapmaktadırlar.

4. Graffiti Sanatında Popülerleşme ve Müzeleşme Olgusu

Günümüzde artık birçok yerde graffiti ile karşılaşılmaktadır. Graffiti temelinde illegal olması nedeniyle sistem tarafından ehlileştirilmeye çalışılmıştır. Bundan kaynaklı olarak aslında grafitinin temelinde aykırı olan legal graffiti ortaya çıkmıştır (Gökova, 2020, s.106). Graffiti yazarları legal graffiti yapmaya başladıktan sonra belediyelerden de destek almaya başlamışlardır. 'Mural' adı verilen büyük duvarlarda belediyelerin desteği ile graffiti sanatçıları ve sokak sanatçıları eserler yapmaya başlamışlardır. İnsanlar bunu çekici bulmuş ve gördükleri grafitilerin önünde fotoğraf çekilerek sosyal medyada paylaşmaya başlamışlardır. Sosyal medyanın grafitinin popülerleşmesinde büyük bir rol oynadığını söylemek mümkündür (Aydın, 2020). Bundan kaynaklı olarak insanlar dükkanlarına sipariş ile graffiti yaptırmaya başlamıştır. Graffiti aslında gün geçtikçe amacından sapmakta ve ticari bir olaya dönüşmektedir. "Sonuç olarak çağdaş

kentlerin sorunlarına karşı bir duruş olarak kendini gösteren grafiti de kapitalizmin dayatmış olduğu düzenin bir parçası olmaktan kurtulamamış, böylelikle karşı çıktığı görüşle tezat oluşturmuş, bir ironi yaratmıştır" (Kınay, 2015, s.33). Grafitinin doğuşu ele alındığında grafiti yazarları yasadışı bir eylem yaptığı için takma isimler kullanmakta ve yüzlerini gizlemektedirler. Grafitinin ticarileşmesi ile birlikte sanatçılar yüzlerini gizlemeyi bırakmaya başlamıştır. Günümüzde Türkiye'yi ele alacak olursak popüler olan grafiti yazarları artık yüzleri ve isimlerini sosyal medyada paylaşmakta, insanlar onları tanımaktadır. Grafitinin temeline bakıldığında grafiti yapan kişi maddi olarak bir beklentisi olmadan ve sadece kendi için grafiti yapmaktadır. Grafiti yazarı bunu bir eylem olarak gerçekleştirmekte, eserini yapmak için belirli bir sınırlama olmadan herkesin görebileceği yerleri seçmektedir. Grafiti yapan kişi sanatını maddi bir beklentisi olmadan, sadece var olduğunu göstermek ve dünyaya bir iz bırakmak için yapmaktadır. Yani grafiti bağımsız bir sanattır denilebilir. Günümüzde grafiti artık 'legal' olarak yapılmaya başlanmış ve satılabilir olmuştur, bundan kaynaklı olarak çağdaş bir sanat olarak kabul görmüştür. Bu durum grafitinin temelinden saparak ehlileşmesine sebep olmuştur. Sergi mekânlarındaki eserler kurumsallaştırılmıştır ve tamamen para odaklıdır (Şülün, 2019). Bundan kaynaklı olarak grafiti ve sokak sanatı kendisini karşı çıktığı sistemin içinde bulmuştur. Grafitinin çağdaş sanata dönüşmesi ile birlikte grafiti sanatçıları kendileri için değil, insanların beğenmesi için grafiti yapmaya başlamıştır. Grafiti maddi değil manevi bir değer olması gerekirken, çağdaş sanata dönüşmesi ile birlikte grafiti para odaklı olmaya başlamıştır (Erdem, 2018, s.28). Grafiti yazarları artık müze ve galerilere eserler yapmaktadır. "Günümüzde 'galeri' sözcüğü yerine 'mekân' sözcüğünün kullanılması da bilinçli bir tercih olarak yorumlanmaktadır. Sandy Nairne'e göre kurumsal ya da ticari bir ortamı çağrıştırmaması, böylece izleyiciyi önceden koşullandırmaması, bu sözcüğün yaygın olarak kullanımının başlıca nedenidir" (O'Doherty, 2021, s.21). Peki, bu durum sonucu değiştirmekte midir? Ya da grafitinin ve sokak sanatının, galeri ve müzelerde görülerek ticarileşerek ehlileştirilmesini hafifletmekte midir? Bu dönüşüm grafiti yazarlarının artık gerçekten grafiti mi yaptığı yoksa tuvallere yapılan sanattan farksız mı olduğu sorusunu akıllara getirmektedir. Müze ve galerilere giren eserler aslında zararsız ve sevimli gösterilmeye çalışılmıştır (Artun, 2019, s.79). Bu durumda yıllarca illegal ve vandallık olarak görülen grafiti ve sokak sanatı sevimli hale getirilmeye çalışılmıştır denilebilir. Yıllarca 'Grafiti Suç mu Sanat mı?' sorusuna bir cevap olarak grafiti günümüzde sanat olarak algılanmaya başlanmıştır. Günümüz grafiti yazarlarının çoğunun sanat okullarına gitmesi aslında grafitinin değişim geçirmesinde etkilidir (Işıktan ve Yiğiter, 2019, s.1017). İlegal grafiti yakalanma riski olduğu için hızlı yapılması gereken bir grafiti demekken, günümüz grafiti yazarlarının çoğu sanat okullarında okuduğu için grafiti çalışmalarında daha fazla estetik kaygı gözetmektedir. Bundan kaynaklı olarak legal grafitiye yönelmeleri grafiti yazarlarının daha fazla vakit harcayarak daha özenli ve estetik açıdan daha titiz çalışmalar yapmalarına sebep olmuştur. Artık grafiti

yazarlarını; illegal graffiti yazarı, legal graffiti yazarı, illegal ve legal graffiti yazarı olarak üçe ayırmak mümkündür. Günümüzde sadece illegal graffiti yazarı olan kişi sayısı az olmakla birlikte, bu kişiler grafitinin temelinden kopmak istememiş ve asıl grafitinin sadece illegal olduğunu savunmuştur (Gökova, 2020). Sadece legal graffiti yazarı olan kişiler ise illegal graffiti yaparak risk almak istememiş ve sadece estetiğe önem vermiştir. İlegal ve legal graffiti yapan kişiler ise legal graffiti yaparak çalışmalarında gelişmeler sağlamak istemiş ama aynı zamanda grafitinin kökeninden de kopmak istemeyerek illegal graffiti yapmaya da devam etmiştir.

Grafitinin yasalara uygun olarak yapılması ile sanat olarak görülmeye başlanması, graffiti yazarlarını müze ve galerilere yönlendirmiştir. Gökova (2020) şöyle der:

Londra Tate Modern-2008 'Sokak Sanatı', Fondation Cartier Galerie, Paris-2009 'Sokakta Doğan- Graffiti', MOCA, Los Angeles-2011 'Sanat Sokakta', Prag Kent Kütüphanesi- 2012 'Kentte Takılıp Kalmış' ve İstanbul Pera Müzesi-2014 'Duvarların Dili: Graffiti/Sokak Sanatı', gibi son on yılda açılan sergiler bu harekete gösterilen ilgiyi ortaya koymaktadır (Gökova, 2020, s.105).

Müze ve galerilerin graffiti ve sokak sanatına ilgi duymasında, sokak sanatçısı Banksy'nin etkisi olduğu söylenebilir. Banksy, sokak sanatının bir savunucusu olarak aslında müze ve galerilere karşı bir duruş sergilemiştir. Fakat müze ve galerilerin bunu kendi lehine döndürdüklerini söylemek mümkündür. Sokaklarda yaptığı eserlerle düzeni eleştiren Banksy, aynı şekilde müze ve galeri de eleştirmiştir. Banksy sanat eserlerinin kapalı salonlarda yüceltilmesine eleştiri olarak, müzelere yasadışı olarak çalışmalarını koyarak bir tepki göstermiştir. Banksy'nin izinsiz ve gizli olarak koyduğu eserleri çok fazla ses getirmiş, hatta müzeler tarafında bu eserler kabul edilip satılmıştır (Meriç, 2017). Banksy tarzından ödün vermemiş ve sokakta yaptığı eleştirel eserleri müze gibi kapalı mekânlarda da kullanmak istemiş, fakat müze ve galeriler ünlü Banksy'nin eserlerini kabullenmişlerdir.

Aslında mekânsal anlamda bir sokak sanatçısı eserlerini sokağa bırakır ve o eser artık sokağa aittir, Banksy'nin illegal yollarla müzelerin duvarına bıraktığı işler de bu çelişkiyi yansıtır çünkü o müzelerin hiçbirisinde bir sokak sanatçısının işi yoktur, müzeler bu sanatçıları kapılarından içeri almazlar, hatta sanat olarak bile kabul etmezler (Özen ve Eken, 2017, s.511).

Özen ve Eken'in söyledikleri göz önüne alınırsa, Banksy'nin illegal yollarla müzelere bıraktığı eserler bir sokak sanatı olsa da, müze eseri kabul ettiğinde eserin artık sokak sanatı olmadığını söylemek mümkündür.

Graffiti ve sokak sanatının popüler olması ile birlikte müzelerinde bu duruma ilgisi artmış ve dikkat çeken graffiti ve sokak sanatı eserlerinin bulunduğu duvarları yerlerinden sökerek

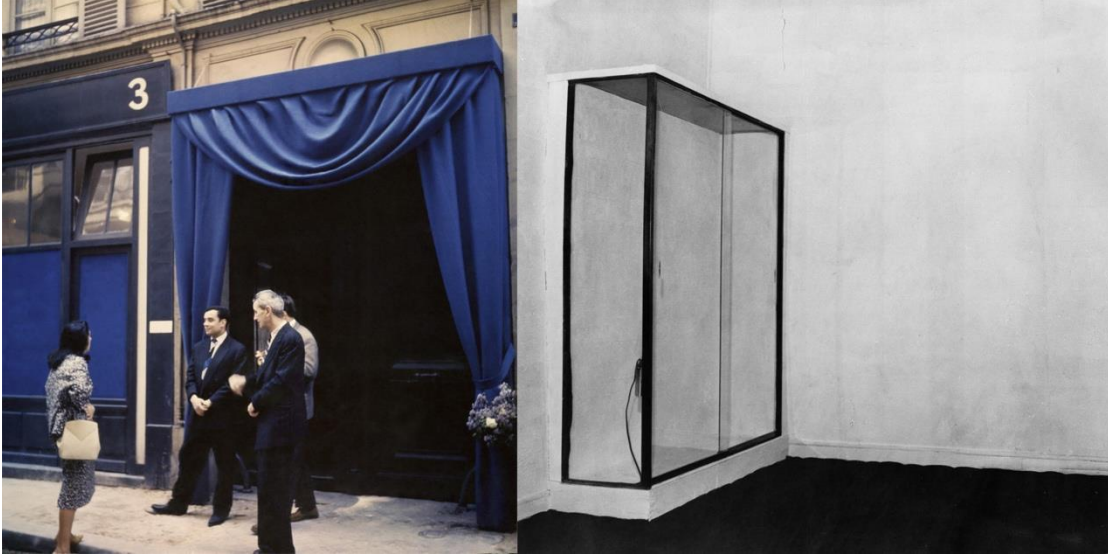
müzelerde sergilemeye koymuşlardır. Buna örnek olarak "1989' da yıkılan ve grafiti çalışmalarıyla dolu olan Berlin Duvarı'nın kalıntılarının bir kısmı birçok galeri ve müzelere dağılmıştır" (İnal, 2011, s.8).

Günümüzde grafiti ve sokak sanatçılarında ünlü olma isteği artmıştır. Grafiti ve sokak sanatı temelinde adrenalin ve tepki için yapılırken, artık sosyal medyada daha fazla takipçiye sahip olmak için yapıldığını söylemek mümkündür. "Müze ve galeriler toplumsal eşitsizliğin meşrulaştırıldığı bir mimaridir" (Artun, 2021, s.188). Bu durumda grafitinin doğduğu zamanlar eşitliği savunan grafiti yazarları savundukları görüşten ayrı düşmüştür. Bazı grafiti yazarları ve sokak sanatçıları galeri ve müzelerde yer almayı olumlu karşılarken, bazıları ise bunun grafiti ve sokak sanatına aykırı bir durum olduğunu savunmaktadır. Örneğin Bağış'ın röportaj yaptığı grafiti yazarı 'Ahes' şöyle demiştir; "Galerilerde grafitilerin sergilenmesi çok çok iyi bir gelişme. İnsanlar zamanında grafitiyi sanat olarak algılamıyorlardı ama şimdi sanatmış diyorlar" (Bağış, 2019, s.1299). Bağış'ın röportaj yaptığı bir diğer grafiti yazarlarından Lestrangle ise; "Ben bunu biraz tasdiklemiyorum. Hani bence grafiti sokaklarda kalmalı, grafiti sokaklarıdır. Grafiti duvarda güzel. Ne bileyim A4 kağıdına ben 'sketch'imi çizerim, taslağımı çizerim ama asıl duvara geçirdiğimde güzel olur. İşte duvarda kalmalı grafiti, sergiye falan taşınmamalı bence" demiştir (Bağış, 2019, s.1300). Aral'ın röportaj yaptığı grafiti yazarlarından 'Lune 82' ise şöyle demiştir;

Eskiden reddediyordum; gençken. Artık çok fazla böyle düşünmüyorum. Bu tür organizasyonlara katılmamaya çok direnemiyorsun. Bir şey yapılacaksa, organize bir politik eylem ile direnmek gerekir. 1990'lardan beri grafiti galerilerde aslında. Çok yeni bir şey değil. Yunanistan için yeni; yaklaşık 10-12 yıldır var. Sanattan para kazanarak yaşamak iyi hissettiriyor çoğu insana. Evet, zarar veriyor fakat nerede duracağını ve nereye gideceğini biliyorsan çok kötü bir durum değil. Eğer paran yoksa nasıl yapacaksın? İyi bir stilde iş yapacaksan, para lazım (Aral, 2018, s.132).

'Lune 82' adlı grafiti yazarının bu sözlerinden de anlaşılacağı gibi grafiti yazarları sisteme direnememiş ve maddi açıdan da zorluk çektikleri için grafitinin ehlileştirilmesini mecburen kabul etmişlerdir. O'Doherty'nin düşüncelerinden yola çıkılırsa grafiti yazarları ve sokak sanatçıları gibi, arazi sanatçısı Robert Smithson da galerilerden kaçamamıştır. O'Doherty; "Öyle görünüyor ki, beyaz küpten ve temsil ettiği sistemden kaçış yoktur!" demiştir (O'Doherty, 2021, s.19). Arazi sanatı da grafiti ve sokak sanatı gibi 'açık alan' sanatıdır. Bu sözlerden yola çıkılarak her sanatın belli bir noktadan sonra sisteme diremediği söylenebilir. Aral'ın röportaj yaptığı grafiti yazarlarından 'Olga Mavrommati' ise şöyle demiştir: "Galeri ve müzelerin neden bunu 'sokak sanatı' olarak adlandırdığını anlamıyorum. Sokakta yapılan bir iş değil, sokak sanatı halka açık

olandır. Ve sokak sanatı satmak için değil paylaşmak içindir. Bu sokak sanatı değil, başka bir şey" (Aral, 2018, s.133). 'Olga Mavrommati'nin sözlerinden yola çıkılırsa sokak sanatı ve grafiti aslında halk içindir, herkese ücretsiz ulaşan bir sanattır. Grafiti özgürdür ve grafiti yazarları sokakta hiçbir şeye aldırmandan sadece grafiti yapmaya odaklanmaktadır. Galeri ve müzelerde farklı kurallar mevcuttur. Galeri ve müzelerde "Dış dünya ile her türlü temas engellenmelidir, dolayısıyla pencereler genellikle yok edilir. Duvarlar beyazdır. Ana ışık kaynağı tavadır. Ahşap parkeler kendi ayak seslerinizi duyabileceğiniz kadar cilalıdır ya da sessizce adım atabileceğiniz şekilde halı kaplıdır" (O'Doherty, 2021, s.31). Özellikle müzelerde sanat eseri kadar mimari yapı da önemlidir. Bu durum mekâna giren her şeyin sanat eseri olarak kabul görmesinde etkilidir. "İzleyici korunaklı eserleri gezerken mimarının yönlendirdiği bir zaman içinde de ilerler" (Artun, 2021, s.147). Bu bakımdan grafiti ve sokak sanatının sergilenme biçiminin tam tersidir denilebilir. Grafiti ve sokak sanatı dış dünya ile birliktedir; ulaşılmaz olmak istemez, aksine izleyicinin tam içinde olmak ister. Galeri ve müze mekânları aslında eser ile izleyici arasına bir mesafe koymaktadır. "Galeri ve müzelerde eserler steril olarak insanların dokunmayacağı şekilde sergilenmektedir. Ayrıca galeri ve müzelerdeki sıradan bir şey bile sanat eseri olarak konumlandırılabilir ve bu mekânlara sadece belirli insanlar gelip sanat eserlerini görmektedirler" (Şakar, 2021, s.22). Grafiti ve sokak sanatında ise eser de sanatçı da bağımsızdır. Grafiti yazarlarının ve sokak sanatçıların eserleri dokunulmaz değildir, aksine eserini halkın tam içine sokmak isterler; her kesimden insana ulaşmayı hedeflerler. "Müze ve galerilerde ise eserler sadece kültürel yönden onu görmeye donanımlı olanlara görünür kılınmıştır" (Artun, 2021, s.189). Bundan dolayı grafiti ve sokak sanatının amacına ters bir durum söz konusudur. Ayrıca grafiti ve sokak sanatı alınıp satılamaz. Grafiti ve sokak sanatı gelip geçicidir. Grafiti yazarı ya da sokak sanatçısı eserini yaparken onun belli bir süre sonra silinip yok olacağını bilmektedir; önemli olan silinene kadar ulaştığı kişi sayısıdır. Müzelerde ise durum farklıdır, eserler kalıcıdır. Grafiti ya da sokak sanatı bir kişiye ait olabilecek bir eser değildir. Grafiti ve sokak sanatı eser sahibi ile birlikte herkese aittir. Bunun yanında sokakta gördüğümüz bir grafiti yazarının tag'i bize sıradan bir imza ya da karalama gibi gelebilir fakat bu 'tag' galeri ya da müzede olduğunda bir sanat eseri olarak algılanmaktadır. Sokakta grafiti olmayan bir duvar sadece sokaktaki bir duvardır ama galeri ve müzelerin içi boş olsa bile sanattır. Bu bağlamda Yves Klein'ın 1958'de boş bir galeriyi sergilemesi örnek gösterilebilir. Klein galerinin iç duvarlarını beyaza boyayarak mekânın içini tamamen boşaltmış ve galerinin dış duvarlarını maviye boyamıştır.



Resim 6. Yves Klein, Boşluk, Fransa, Galeri Iris Clert, 1958.

O'Doherty şöyle demiştir; "Bugün geldiğimiz noktada, önce sanatı değil, mekânı gördüğümüz açıktır" (O'Doherty, 2021, s.30). Bunlardan yola çıkılırsa sokakta olan grafiti eskiden sanat olarak kabul edilmiyorken galerilerde yer almaya başladıkdan sonra sanat olarak kabul görmeye başlamıştır denilebilir. Bu bağlamda grafiti ve sokak sanatının doğasına aykırı bir durum olarak galeri ve müzelere taşınması metalaşmasına ve kendi benliğinden kopmasına sebep olmaktadır. "Grafiti ve sokak sanatının bir kuruma dahil olmaları, sokakla aralarından bağı koparacağından varlıklarını engelleyecektir" (İnal, 2011, s.34).

2014 yılında Türkiye'de ilk kez gerçekleşen grafiti ve sokak sanatçıları sergisi, İstanbul Pera Müzesi'nde 'Duvarların Dili: Grafiti/Sokak Sanatı' adıyla birçok grafiti ve sokak sanatçısını misafir etmiştir (Kolektif, 2014). Bu sergideki eserler incelendiğinde daha estetik bir kaygıyla yapıldığı çok bellidir. Özellikle grafiti çalışmaları, grafitinin ilk örnekleri ya da illegal grafiti ile karşılaştırıldığında bariz farklar bulunmaktadır. Sergideki eserlerde renkler özenle seçilmiştir ve estetik kaygı çok ön plandadır. Grafitinin temelini ya da illegal grafitiye bakıldığında ise estetik kaygının yerini adrenalin almaktadır. Grafitinin temelini tipografi oluşturur, grafiti yazarları daha dikkat çekici ve değişik harfler yapmaya odaklanmaktadır. Sergide ise grafiti harfleri geri plana düşmektedir. Sanatçılar galeride rahat ve risksiz bir şekilde çalışmalarını sergileyebilmektedir. Bundan dolayı saatler hatta günler süren çalışmalarını izleyiciyle buluşturmaktadırlar. Ayrıca kimliklerini gizleme gibi bir dertleri de bulunmamaktadır.



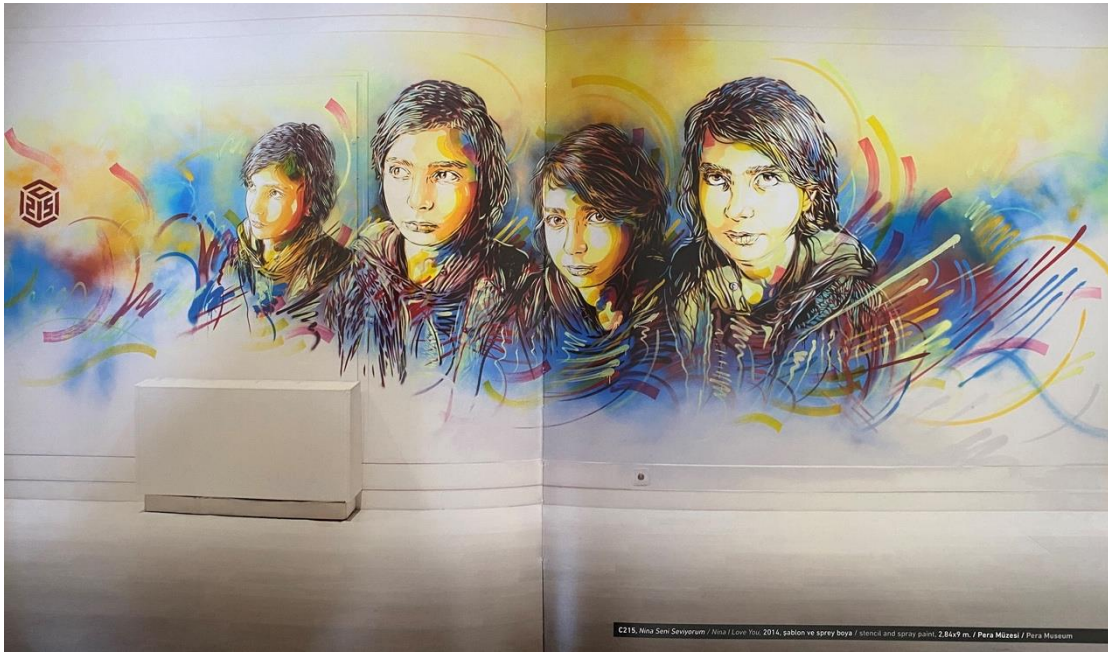
Resim 7. KR, İsimsiz & Cope 2, Made in America, Pera Müzesi, 2014.

Lemoine (2014), grafiti ve sokak sanatçılarının galerilerde görülmesi hakkında şöyle demiştir;

Kent sanatına gitgide büyüyen bu ilgi, geçimlerini çalışmalarından sağlamayı seçen sanatçıları savunulması güç bir duruma sokar: Daha önce durmadan köktenciliklerini ve sistemi reddettiklerini ileri sürerlerken, şimdi ödün verip sistemle uzlaştıkları sırada suçüstü yakalanmışlardır. 'Vandal' olduklarını söylerlerken 'satılmış' oldukları açığa çıkmıştır. Başka bir deyişle: Yeniyetmeliği geride bırakınca, gençliklerindeki başkaldırı, işleri profesyonelleştirmeye yönelik meşru bir arzuya toslamıştır (Lemoine, 2014, s.22).

Bu sözlerden yola çıkılarak grafiti ve sokak sanatçıları kendilerini daha fazla geliştirme arzusu karşısında savundukları şeyden ödün vermişlerdir. Günümüzde eskiye göre özellikle Türkiye'de grafiti yapmak maddi olarak grafiti yazarlarını sıkıntıya sokmaktadır. Grafiti ve sokak sanatında kullanılan malzemeler oldukça maliyetlidir. Grafitide kullanılan boyalar, grafiti için özel olarak üretilmektedir. Nalburla satılan boyaaların aksine basınçları sanatçıların seçimlerine

göre düzenlenmiş ve pigment olarak kapaticılığı daha fazla olan boyalardır. Grafiti boyaları Türkiye'ye yurtdışından gelmektedir (Bağış, 2019). Grafiti yazarları bundan kaynaklı olarak aslında grafiti yaparak para kazanmaya kısmen zorlanmış demek mümkündür. Geçimlerini farklı mesleklerden sağlayan grafiti yazarları, ayrıca grafitiden de para kazandığında boya almak için kendilerine imkan sağlamaktadırlar. Bundan kaynaklı olarak ünlü olma isteğinin yanına para kazanma isteği de eklenmekte, bu durum grafiti yazarlarını müze ve sergi salonlarına itmektir. "Müze ve galeriler sergilediği şeyleri ayrıcalıklı kılarak onlara ticari bir değer kazandırır. Eseri genel vasatın içinden çekip çıkararak ona toplumsal itibar kazandırır" (Artun, 2019, s.150). Bu sözlerden yola çıkılarak değersiz, vasat görülen grafiti ve sokak sanatı, müze ve galerilere girerek insanların gözünde değerli konuma gelmiştir denilebilir. Sokak sanatçısı 'C215' şöyle demiştir; "Sokak sanatı sokakta var olabilecek bir şeydir, grafiti de ticari bir ürün değildir. Sokak sanatı ve grafitiye galeri ve müzelerde rastlanması Vandalizm'in bastırılmasıdır" (C215, 2014) Buna karşın sanatçı 'C215'in Pera Müzesi'ndeki 'Duvarların Dili: Grafiti/Sokak Sanatı' sergisinde eserine rastlanmaktadır.



Resim 8. C215, Nina Seni Seviyorum, 2014, Şablon ve sprej boya, 2,84x9 m, Pera Müzesi, İstanbul, Türkiye.

Bu bağlamda sanatçı savunduğu şeyle çelişiyor gibi görölse de, galeri ve müzelerde yaptığı çalışmaları sokak sanatı olarak adlandırmadığı söylenebilmektedir. Bir sokak sanatçısı ya da grafiti yazarı galeri ve müzelerde eserlerini sergileyebilir, fakat bu çalışmalara sokak sanatı ve grafiti demek işin doğasına aykırıdır.

5.Sonuç

Grafiti sanatı ilk olarak alt gelir grubuna ait kişilerin sisteme karşı çıkma dürtüsüyle başlamıştır. Grafiti yapan kişiler bir isyan biçimi olarak grafitiyi kullanmış ve istedikleri her yere yazılar yazmışlardır. Bundan dolayı temelinde illegal bir eylemdir. Daha sonra grafitinin amacı değişmiş ve grafiti yazarları her yere takma isimlerini yazarak varlıklarını kanıtlamaya ve grafiti dünyasında ünlü olmaya çalışmışlardır. Grafiti çalışmalarında direk olarak bir konu ve mesaj olmaması ile birlikte değişim göstererek sokak sanatının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Grafitiden farklı olarak sokak sanatı, bir mesaj verme kaygısı taşımaktadır ve sokak sanatında malzeme kısıtlaması yoktur, sanatçı istediği tekniği kullanmakta özgürdür. Gelişen dünyada sosyal medyanın çok fazla kullanılması, grafiti ve sokak sanatının popülerleşmesine neden olmuştur. Bunun yanında günümüzde grafiti ve sokak sanatı ile ilgilenen insanların sanat okullarına gitmesi de popülerleşmesinde rol oynamıştır. Yasa dışı olan grafiti, popülerleşmesi ile birlikte toplum tarafından kabul görmüş ve ehilleştirilmeye çalışılmıştır. Bunun sonunda ticari bir oluşuma dönüşen grafiti amacından sapmış, kabul etmediği düzene ayak uydurmaya başlamıştır. Grafiti yazarları bunun sonunda üçe bölünmüştür. Bazı grafiti yazarları hala temelden kopmayarak illegal grafiti yapmaya devam etse de çoğunluk olarak legal grafitiye yönelim vardır. Bunun yanında hem illegal olarak hem de legal olarak grafiti yapan kişilerde mevcuttur. Grafiti 'legal' olarak yapılmaya başlanması ile müze ve galerilerin ilgisini çekmiştir. Günümüzde artık çağdaş bir sanat olarak görülen grafiti, grafiti yazarlarını aslında 'legal' olarak çalışmaya zorlamıştır. Özellikle Türkiye'de çok pahalı olan grafiti boya, grafiti yazarlarının çalışmalar üretmesinde önüne bir engel olarak çıkmaktadır. Bunun sonucunda da grafiti yazarları ek gelir olarak grafitiden para kazanmaya yönelmiş, böylelikle kendilerine bir boya geliri sağlamışlardır. Grafitinin popülerleşmesi ile grafiti yazarlarında ünlü olma isteği artmış ve buna maddi gelir de eklenince müze ve galerilere yönelmelerine sebep olmuştur. Bazı grafiti yazarları ve sokak sanatçıları galeri ve müzelerde olmayı olumlu bulurken bazıları ise bunun grafiti ve sokak sanatının ruhuna aykırı olduğunu savunmuştur. Grafiti yazarlarının ve sokak sanatçılarının görüşleri ile birlikte, grafitinin temeli de ele alındığında grafitinin sadece sokakta var olabileceği; müze, galeri gibi sergi mekânlarında görülen çalışmaların grafiti olmadığı sonucuna varılmıştır. Bununla birlikte bir grafiti yazarı ya da sokak sanatçısı galeri ya da müzelerde eserlerini sergileyebilirler, fakat bu çalışmalara grafiti ya da sokak sanatı denilmesi doğru değildir. Tarz olarak birbirine yakın eserler ortaya çıkmış olsa da ikisini yapıma amacından

dolayı farklı kategorilere koymak mümkündür. Grafiti ve sokak sanatı yalnızca sokakta var olabilir. Grafiti ve sokak sanatı izleyici ile arasına mesafe koymak istemez, aksine hedefi hep daha fazla izleyiciye ulaşmaktır. Müze ve galeriler ise izleyici ile eser arasında hep bir mesafe barındırır. Grafiti ve sokak sanatı, steril değildir; mekânın temiz ya da pis olmasına, aydınlık ya da karanlık olmasına, sesli ya da sessiz olmasına bakmaz. Müze ve galerilerde ise steril, temiz, sessiz, aydınlık bir ortam vardır. Müze ve galerilerin kendisi içeride eser olmadan bile sanat eseridir aslında. Bunda mimarının çok büyük etkisi vardır. Grafiti ve sokak sanatında ise duvarlar boş ise bunun bir önemi yoktur önemli olan yapılan grafiti ve ne kadar insana ulaştığıdır. Bütün bunlar göz önüne alındığında, galeri ve müzelerdeki eserleri grafiti yazarları ya da sokak sanatçıları yapmış olsa da bu eserlere grafiti ya da sokak sanatı demek mümkün değildir. Bu durum grafiti ve sokak sanatının ruhuna ve kurallarına aykırıdır. Grafiti ve sokak sanatçılarının galeri ve müzelerdeki eserlerine, grafiti ya da sokak sanatı gözüyle değil farklı bir sanat gözüyle bakılmalıdır. Bir sporcunun hem futbol hem boks yapması gibi bir durumdur aslında. Sporcu iki sporu da yapabilir ama aynı kategoride midir? Grafiti yazarları ve sokak sanatçılarının eserleri de bu şekildedir. İki farklı heyecan ve iki farklı sanat.

KAYNAKÇA

ARAL, H. (2018). *Bir altkültür olarak grafiti & sokak sanatının hâkim kültürle iletişimi: Atina örneği*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul: Galatasaray Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ARTUN, A. (2019). *Sanatçı müzeleri*, İstanbul: İletişim Yayınları, 2.Baskı.

ARTUN, A. (2021). *Müze ve modernlik: Tarih sahneleri, sanat müzeleri I*, İstanbul: İletişim Yayınları, 5.Baskı.

AYDIN, A.F. (2020). Şehir markalaşması ve grafiti: örnekler üzerinden bir değerlendirme, *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi (16)*: 233-258.

BAĞIŞ, R.C. (2019). Bir alt kültür grubu olarak Denizli grafiti gençliği, *Gaziantep University Journal of Social Sciences 18 (4)*: 1287-1309.

BAL, B. (2014). *Grafiti ve sokak sanatında eser ve akımların tarihsel süreçte değerlendirilmesi ve analizi*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul: Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

BAŞYURT, İ. (2019). *İlişkiselikler çağında biyoiktidar, sanat ve sokak: mural İstanbul örneği*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

C215. (2014). Graffiti, sokak sanatı, muralismo: birbirine karıştırmamak artık şunları, *Duvarların Dili Graffiti ve Sokak Sanatı*, 31-37.

ÇAKIR, M.S. (2015). *Türkiye'de graffiti ve sokak sanatı*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul: Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ERDEM, S. (2018). *Graffiti ve sokak sanatının tarihsel süreçte iletişim stratejileri açısından değerlendirilmesi*, (Yüksek Lisans Tezi), Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

GÖKOVA, H. (2020). Sokak sanatında üsluba dair yorumlar ve muhalif boyut, *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi* (23): 97-107. doi: 10.17484/yedi.620033.

İŞIKTAN, F. ve YİĞİTER, O.M. (2018). Disiplinler arası bağlamda graffiti uygulamaları, *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi* (43): 1009-1020. doi: 10.7816/ulakbilge-07-43-13.

İNAL, İ.G. (2011). *Graffiti sanatının belgesel sinemadaki yansımaları: duvarın sesi*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul: Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

KINAY, Ö. (2015). Sosyal medyada grafitinin ileti aracı olarak incelenmesi, *Sosyal Medya Araştırmaları*, 411-434.

KOLEKTİF. (2014). *Duvarların dili graffiti ve sokak sanatı*, İstanbul: Suna ve Kiraç Vakfı, Pera Müzesi.

LEMOINE, S. (2014). Müzeye bir karşı kültür: kuruma meydan okuyan kent sanatı, *Duvarların Dili Graffiti ve Sokak Sanatı*, 19-23.

MERİÇ, Ö. (2017). Duvardaki şen direniş: graffiti başka bir dünya tahayyülü sunabilir mi? *Intermedia International e-Journal* 4 (6): 141-154. doi: 10.21645/intermedia.2017.29

O'DOHERTY, B. (2021). *Beyaz küpün içinde: Galeri mekanının ideolojisi*, İstanbul: Sel Yayıncılık, 5. Baskı.

ÖZEN, B. ve EKEN, G. (2017). Sokak sanatının gizli sanatçısı, Banksy, *Art-Sanat Dergisi* (8): 499-519.

SELVİ, Y. ve KOCA, B. (2016). Banksy'yi anlamak, *Art-e Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi* 9 (18): 278-306.

SEZER, T. (2016). *Görsel iletişimde graffiti kullanımının toplum için sanat bağlamında incelenmesi: İstanbul örneği*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul: Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ŞÜLÜN, E.N. (2019). *Türkiye'de çağdaş sanat koleksiyonculuğu*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi, 1.Baskı.

ŞAKAR, D. (2021). *Sokak sanatında: içerisi-dışarı*, (Yüksek Lisans Tezi), Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.

ÜZÜM TAN, E. (2010). *Kentli gençlik ve sokak kültürüne sosyal antropolojik bir yaklaşım: graffiti ve sokak kültürü*, (Yüksek Lisans Tezi), Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

İnternet Kaynakları

EHRlich, D ve EHRlich, G. (2006). *Graffiti in its own words*. New York Magazine. Erişim tarihi: 18.08.2021. <https://nymag.com/guides/summer/17406/>

KENNEDY, R. (2011). *The New York Times: Celebrating forefather of graffiti*. Erişim tarihi: 22.06.2021. <https://www.nytimes.com/2011/07/23/arts/design/early-graffiti-artist-taki-183-still-lives.html>

TDK (Türk Dil Kurumu). (2021). *Genel açıklamalı sözlük*. Erişim tarihi: 18.08.2021. <https://sozluk.gov.tr/>

Görsel Kaynaklar

KILROY WAS HERE. (1939, 1945). *Duvar üzerine graffiti*. Erişim tarihi: 08.11.2021. Erişim adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/Kilroy_was_here

CORNBREAD. (t.y). *Graffiti*. Erişim adresi: <https://www.bbc.com/news/in-pictures-39353541>

TAKİ 183. (t.y). *Graffiti*. Erişim tarihi: 08.11.2021, Erişim adresi: <https://www.taki183.net/gallery/vegar7b4wysxhqvcmu78v67y9bjdq>

BANKSY. (2005). *Tatil Enstantaneleri [Street Art]*. Filistin. Özen, B. ve Eken, G. Sokak Sanatının Gizli Sanatçısı, Banksy, Art-Sanat Dergisi, (s. 503).

TFB CREW. (2013). *Graffiti [Sprey boya]*. İstanbul. Sezer, T. (2016). *Görsel İletişimde Graffiti Kullanımının Toplum İçin Sanat Bağlamında İncelenmesi: İstanbul Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, Ulusal Tez Merkezi (s. 42).

YVES KLEIN (1958). *Boşluk, Galeri Iris Clert, Fransa*. 08.11.2021, Erişim adresi: <http://www.yvesklein.com/en/expositions/view/1158/la-specialisation-de-la-sensibilite-a-l-etat-matiere-premiere-en-sensibilite-picturale-stabilisee-le-vide-the-specialization-of-sensibility-in-the-raw-material-state-into-stabilized-pictorial-sensibility-the-void/?of=218>

Şeyma Nur Evgin, "Dört Duvar Arasında Hapsolan Grafiti", **ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi**, 2 (1), Haziran 2022, ss. 1-21.

KR. (2014). *İsimsiz*, COPE 2. (2014). *Made in America*, Pera Müzesi, İstanbul. 08.11.2021, Erişim adresi: <https://www.peramuzesi.org.tr/Sergi/Duvarlarin-Dili/163>

C215. (2014). *Nina Seni Seviyorum [Şablon ve sprej boya]*. Pera Müzesi, İstanbul. Kolektif, Duvarların Dili Grafiti ve Sokak Sanatı, Suna ve Kiraç Vakfı, Pera Müzesi.

Fluxus Okumalar

Aysun CANÇAT*

Öz

Amaç: Bu çalışma; sanatta nesne, sanatçı kimliği, sanat-hayat ilişkisi, sanatın sunumu, alımlanması gibi hususları radikal bir şekilde sorgulayan Fluxus sanat hareketine ve bu hareket kapsamında yapılan üretimleri değerlendirmeye ve çözümlenmeye odaklanmıştır. Fluxus'un bir sanat akımından veya tarihte bir an olmasından çok, yaşamın içinde bir şeyleri yapma yöntemi olarak; her türlü nesne, performans, disiplinle hareket edebilen ve bu bağlamda görsel sanatlarla sınırları ortadan kaldıran yönlerine dikkat çekilmiştir.

Kavramsal/Kuramsal Çerçeve: Fluxus hareketinin ortaya çıkmasında etkili olan düşünsel ve üslupsal gelişmelere değinilmiş, bu harekete ayna tutan altı üretim, kavramsal ve felsefi boyutlarıyla değerlendirilmiştir.

Yöntem: Ele alınan konu, sanat tarihi yazını bağlamında ve öz-biçim bakımından, analiz ve eleştirel literatür taraması niteliğinde incelenmiştir. Ayrıca, çeşitli dokümanların araştırılması, analizi ile gerçekçi ve bütüncül sonuçlara ulaşmak için nitel bir araştırma süreci izlenmiştir.

Bulgular: Fluxus sanatçıları, günlük hayattan esinlendikleri sanat deneyimlerini; çeşitli performanslar, filmler, yayınlar ve nesnelere aracılığıyla ortaya koymuşlardır. Fluxus'un disiplinlerarası yaklaşımı, sanatta yeni üretim biçimleri ve kavramsal tanımlamaları getirmenin yanında, sinema, tiyatro, müzik ve diğer pek çok alanın gelişimine de önemli katkılar sağlamıştır.

Sonuç: Fluxus sanatta, kültürde, felsefede ve pek çok disiplinde paradigma değişikliklerine neden olmuştur. Modern Sanat'ta; görselliğin, estetiğin, nesne merkezliliğin, eserin biricikliğin, sanatçının deha yönünün ön planda tutulduğu anlayış, Fluxus hareketi ile sorgulanmış ve üretimlerle adeta bunlar alaşağı edilmiştir. Sanat eserinin üretimi, sergilenmesi ve satışından ziyade, sanatın ne olduğu, malzemenin özgürleşmesi, toplumda sanatın ve sanatçının yeri konuları gündeme getirilmiştir. Günümüzün çağdaş sanat oluşumlarında, bilinçli ya da bilinçsizce Fluxus'un etkilerini görmek mümkündür. Bu noktada,

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş/Received: 30.01.2022 **Kabul/Accepted:** 23.02.2022

* Doç. Dr., İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, İstanbul, Türkiye,
E-posta: acancat@gelisim.edu.tr ORCID <https://orcid.org/0000-0003-3837-5302>

kırımlar yaratan bu hareketi doğru bir şekilde algılamak, yapılacak değerlendirme ve yorumlar için hayati olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Fluxus, Sanat, Sanatçı, Çağdaş sanat, Kavramsal sanat

Fluxus Readings

Abstract

Purpose: This work; Fluxus, which radically questions issues such as object in art, artist identity, art-life relationship, presentation and reception of art, focuses on evaluating and analyzing the productions made within the scope of this movement and the Fluxus art movement. Fluxus is not an art movement or a moment in history, but rather a way of doing things in life; attention has been drawn to its aspects that can move with all kinds of objects, performances, disciplines, and in this context, eliminate the boundaries with visual arts.

Literature Review/Background: The intellectual and stylistic developments that were influential in the emergence of the Fluxus movement were mentioned, and six productions that mirrored this movement were evaluated with their conceptual and philosophical dimensions.

Method: The subject discussed has been examined in the context of art history literature and in terms of self-form, analysis and critical literature review. In addition, a qualitative research process was followed in order to reach realistic and holistic results with the research and analysis of various documents.

Results: Fluxus artists create art experiences inspired by daily life; through various performances, films, publications and objects. Fluxus' interdisciplinary approach has contributed to the development of cinema, theater, music and many other fields, as well as bringing new forms of production and conceptual definitions in art.

Conclusion: Fluxus has caused paradigm shifts in art, culture, philosophy and many disciplines. In Modern Art; The understanding that prioritizes visibility, aesthetics, object-centeredness, the uniqueness of the work and the genius of the artist was questioned by the Fluxus movement and almost overthrown with productions. Rather than the production, exhibition and sale of the work of art, the issues of what art is, the emancipation of the material, the place of art and the artist in society have been brought to the agenda. In today's contemporary art formations, it is possible to see the effects of Fluxus consciously or unconsciously. At this point, it will be vital for the evaluation and comments to correctly perceive this movement that creates ruptures.

Keywords: Fluxus, Art, Artist, Contemporary art, Conceptual art

Giriş

20. yüzyılın başında sanat, geleneksel biçimleri sorgulayan akım ve hareketlerle, yeni çevreler ve izleyici kitlesi yaratan karşı bir duruşla öne çıkmıştır. Dadaizm, Konstrüktivizm, Fütürizm

gibi pek çok yeni akım, hareket ve eğilim, sanatı farklı platformlara taşımıştır. Fluxus, bu yeni sanat biçimlerini farklı bir konuma oturtan, belki de süregelen en radikal, en sorgulayıcı ve en deneysel sanat hareketi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Fluxus'un ortaya çıkmasında, Varoluşçuluğun sanata getirdiği 'bireysellik' ve 'tekelleşme' oluşumlarından duyulan hoşnutsuzluk, özgün ve revize görüşlerin ortaya çıkmaya başlaması önemli olmuştur. Pop-Art, Soyut Ekspresyonizm, Taşizm, İnfornel Sanat gibi akımlarla tarihsel yakınlığı olan Fluxus; bu akımlardan tamamen farklı sorgulamalarla filizlenmeye başlamıştır. Diğer taraftan Fütürizm, Dadaizm ve Sürrealizm akımları hem uygulamalar bakımından hem de düşünsel boyutta Fluxus'un önemli öncülleri olmuştur. Fütüristler'in, sosyal ideolojik, statik formları reddeden, sanat-yaşam sınırlarını ortadan kaldıran yapısı; Dadaizm'in rasyonel olana başkaldıran, şansa dayalı, şok edici, absürd, ironik, oyunsal, vs. şekillerle ve mantık beklentisini engelleyen yapısı ile günlük deneyimleri sanata katmaları, düşünceyi ön planda tutmaları; Sürrealizm'in bilinçaltı ve günlük nesnelere bir araya getiren görüntülerinin rasyoneliteyi eleştiren yapısı, otomatist, oneirist, rastlantısal üslubu ve sanatçının deha yönünün sorgulanması gibi pek çok gelişme Fluxus'un önünü açmış ve özgürleştirmiştir.

Fluxus'un ortaya çıkmasında önemli olan iki parametre daha vardır. Bunlardan biri, müzik; diğeri ise, şiir ve grafikte bağlantısıdır. Özellikle, Amerikalı John Cage'in müzik alanındaki deneysel kompozisyon dersleri, Fluxus tarihi açısından oldukça önemlidir. Aynı süreçlerde, müzik, heykel ve dans gibi farklı sanat alanlarından, disiplinlerden, kültürlerden ve statülerden kişilerin bu tür eğilimler etrafında toplanmaları, yenilikçi anlayışların doğmasında etkili olmuştur.

Fluxus

'Flux' sözcüğü İngilizce'de 'akıntı, akmak, suların kabarması, cereyan, med-cezir, değişim' gibi anlamlara gelmektedir. Fluxus, 1960'ların anarşi ortamında ortaya çıkan ve günümüze dek uzanan bir sanat hareketidir. Hareketin öncüsü, Litvan-Amerikalı sanatçı George Maciunas'tır. Ön fluxus hareketleri, Amerika'da başlamıştır.

Önceleri müzikle başlayıp diğeri sanat dallarını da etkileyen hareketin oluşumu, dört farklı etmene dayandırılmaktadır. Birincisi, John Cage'in, 1957-1959 yılları arasında, ülkenin batı yakasından doğu yakasına geçerek, bir okulda "deneysel kompozisyon" dersleri vermesidir. Bu derslere pek çok fluxus temsilcisi katılmış, bunlardan biri de öncü isim George Maciunas olmuştur. İkincisi, Japon olan ama Amerika'da yaşayan sanatçı Yoko Ono'nun stüdyosunun yer aldığı caddede gerçekleştirilen performans ve etkinliklerdir. Üçüncüsü, Fluxus'un diğeri önemli temsilcilerinden Al Hansen ve Dick Higgins'in önderliğindeki grubun etkinlikleri ve dördüncüsü; Amerika, Avrupa ve Japonya'daki neo-avangard sanatçıların üretimlerinin bir derlemesi olarak basılan "An Antology" isimli yayındır (Arapoğlu, 2012, s.36-37). Bu dergide toplanan metinler;

Amerika'da, Japonya'da, Doğu ve Batı Avrupa'da elektronik müzik, deneysel sinema, nihilizm, anarşizm, happeningler, ses şiiri hatta resim gibi konular üzerine yoğunlaşsa da içinde bulunan zamana göre çağdaş bir söylem ortaya koymadığı için, bir dergiden ziyade antoloji niteliğinde kalmıştır. Burada önemli nokta; bu metinlerin antoloji kılıfına giren birer işler olması ve basılı sanat işleri olarak ortaya çıkmış olmasıdır. Bundan üç yıl sonra (1964), "Fluxus 1" adlı dergi; çoğu dosya şeklinde sunulan farklı boyutlar ve küçük nesnelere alternatif bir iş olarak, birbirine üç metal civatayla sıkıca bağlı bir formatta sunulmuştur. Yüz adet hazırlanan dergi, tahta kutuların üzerine damgalanarak ya da mühürlenerek, üç boyutlu ve sürekli bir bülten olarak; fakat bu kez bambaşka dergi bir formatında Maciunas tarafından tanıtılarak dağıtımına çıkmıştır (Şenova, 2003, s.121). Bu ve bundan sonraki oluşumlarla sanatçılar sık sık, yaptıklarının gerçek anlamda bir yapıt olmadığını ve sanatçı kimliği gibi bir tanımlama istemediklerini de ortaya koymuşlardır.

Fluxus; kelimesinin anlamına bağlı olarak, deneyselliği, sürekli değişimi, sürekli akışkanlığı ve yenilenmeyi önde tutan, durağanlığa karşı koyan duruşu; sanatta da tamamlanmış bir ürün, bir çalışma ile değil de devamlı ilerleyen bir süreçte kendini göstermektedir. Fluxus, geleneksel anlayışlara başkaldıran ve bunu, oyun, mizahi, minimalistik, gelip geçici, tüm tabuları ve ön yargıları sorgulayan üsluplarla gözler önüne seren bir yapıdadır. Fluxus'un diğer sanat anlayışlarıyla ortak ve ayrışan yönleri vardır. Diğer avangard akımlardan en önemli farkı, sanatçıların; gelenekselliği, akademik sanatı alaşağı eden, rastlantısallığı önemseyen ve alternatif yeni kültürel formlar yaratmak için bir araya gelmiş olmalarıdır (Altındere, 1999, s.96). Görüldüğü gibi fluxus sanatçıları, yüksek sanat veya burjuva tavır tutumları gibi kalıplaşmış anlayışları kırmak için çaba göstermişlerdir.

Fluxus sanatçısı Dick Higgins, 11 Mart 1982'de kaleme aldığı ve Nisan 1985'te revize ettiği "Fluxus: Theory and Reception" adlı denemesinde, Fluxus işlerinin içermesi gereken dokuz kriteri şu şekilde ilan etmiştir: Uluslararasılık, Deneyselcilik ve İkonoklazma, İntermedya, Minimalizm ya da Yoğunlaşma, Sanat-Hayat ikiliğinin çözümü, İroni, Oyun ya da Şakalar, Kısa ömürlülük, Özgüllük. Diğer bir fluxus sanatçısı Ken Friedman ise Higgins'in dokuz kriterine; Şans, Sadelik, Örneklendirmecilik, Spesifiklik, Zamanda varoluş ve Müzikalite'yi de eklemiştir.

George Maciunas, bu bağlamlarda hareket için üç parçalı bir manifesto ortaya koymuştur. Bu üç parçayı, "flux" kelimesinin üç anlamı üzerine oturtmuştur. Bu üç anlam; "arındırmak, taşmak, kaynaştırmak"tır. Bunların anlamları; sanatın elit, profesyonel, ticari, aydın kesimini dışlamak, çürümüş, göz aldanmasına dayanan, kopya, ölmüş sanatları silmek, sanatın sadece sanatla ilgili olan kesimler için değil, tüm insanlığa mâl etmek, farklı ulus ve görüşleri aynı potada eritmek, günlük yaşamdan deneyimlerle ve işlev yüklemekten hareket etmek, geçici, deneysel, kısa, sosyal, toplumsal, egoyu dışarda tutan, yenilikçi kültürel hareketlerle kolektif, anonim, benmerkezci olmayan, kişiselleştirilmemiş bir şekilde ilerlemesini içermektedir.

Bunlardan hareketle fluxus; şairleri, edebiyatçıları, müzisyenleri, ressamı, heykeltıraşları, tiyatrocuları bir arada toplayan ve birbiriyle ilişkili üretim yapmalarını sağlayan bir yapıdır. Fluxus; performans, video ve happening gibi çağdaş sanat oluşumlarının doğmasını sağlamıştır (Yılmaz, 2006, s.268).

Fluxus'ta, Joseph Beuys'un "Her insan bir sanatçıdır" söylemi gibi, sanatı herkesin icra edebilecek kapasitede olduğu, estetik, güzellik gibi kurallar çerçevesinde sunulan bir şey olmadığı bilinci vardır. Öyle ki fluxus sanatçıları, 'sanatçı' kimliklerinin yanında çeşitli mecralarda düşüncelerini ifade etmişlerdir. Örneğin, Joseph Beuys, George Brecht, Robert Filliou, Dick Higgins, Milan Knizak, Yoko Ono, Nam June Paik gibi isimler aynı zamanda birer yazar ve tartışmacıydılar. Wolf Vostell, Dick Higgins, George Maciunas, Ken Friedman, katalog, antoloji ve koleksiyon editörü ve yayıncıydılar.

Fluxus Üretimlerinin Analizi

Bu bölümde, altı fluxus sanatçısının çalışmaları felsefi boyutlarıyla değerlendirilmiştir. Bu sanatçılar; Al Hansen, Yoko Ono, Ben Vautier, Robert Watts, Benjamin Patterson ve Robert Filliou'dur.



Resim 1. Al Hansen "Bambolina", Ahşap üzerine sigara izmaritleri, 32.3 x 66 x 25.4 cm, 1994, Andrea Rosen Galeri, New York, ABD.

Hareketin önemli sanatçılarından Al Hansen de bu tür üretimleriyle karşımıza çıkmaktadır. Hansen; Neo-Dada, Sürrealizm sonrası ve Fluxus hareketi ile harmanlanan ve heykelsiliği öne çıkaran özgün üslûbuyla, sanat tarihi içerisinde yerini almıştır. Sanatçı, özellikle Dadaizm ve Sürrealizm akımlarının şehvetli ve erotik yanından etkilenmiştir.

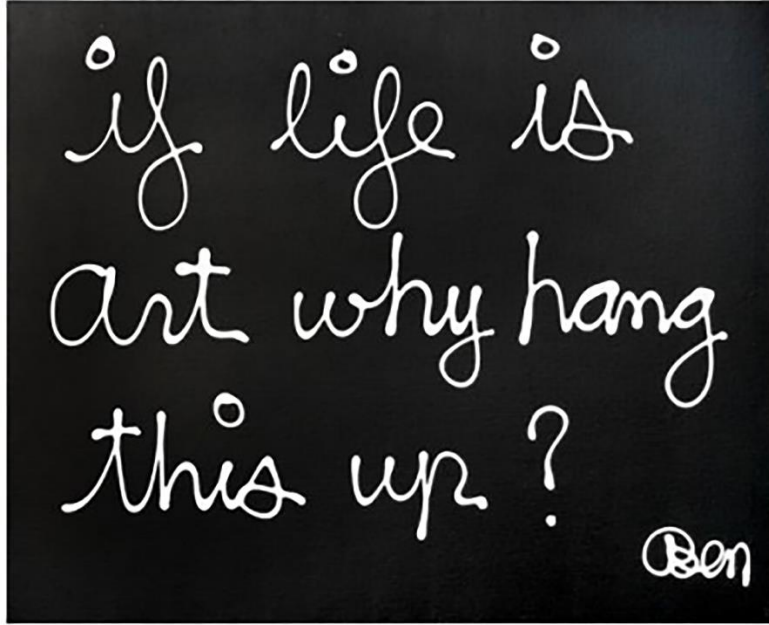
Hansen'in, genellikle figüratif ağırlıklı çalıştığı eserlerindeki dil, erotik ve ironiktir. Sanatçının bu üslûbu; bazen düz bir yüzey üzerinde iki boyutlu, bazen de doğrudan üç boyutlu olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanatçı bu eserinde, bu iki durumun birleşimi vardır; yani, ahşaptan ve belli bir derinlikle oluşturulmuş bir yüzey üzerine, sigara izmaritlerinin birbirlerine eklenmesiyle, ilkel görünümlü bir kadın figürü oluşturulmuştur. Bir yüzey üzerinde rölyef etkisiyle oluşturduğu eserinde, farklı disiplinleri ve akımları bir arada görmek mümkündür. Kolâj tekniğini de sıklıkla kullanan sanatçı, bu tür eserlerinde erotik kadın figürlerinde, zaman zaman çeşitli kelime oyunlarına yer vererek, kavramsal yönü daha da arttırmıştır. Hansen'in özgün yanı; aynı anda büyüleyici ve gizemli, biraz kaba ve ironik, görsel ve edebi bir karışımı içermesidir (Oisteanu, 2006).

Eser, popüler kültüre ve özellikle de tüketim kültürüne gönderme yapmaktadır. Bu kültür ve yapısızlaştırmaya tepki niteliğinde; yanık, yırtık kâğıtlar, afişler ve atık malzemelerden yararlanılmış ve bunları fümaj, dekolaj, grataj, frotaj gibi tesadüfi tekniklerle ortaya koymuştur. Şamanizm'den de oldukça etkilenen Hansen'in; sigara izmaritleri, yanık kibrit çöpleri ya da şeker paketleriyle kaplayarak oluşturduğu ironik kadın figürleri (adeta tanrıçaları), teknolojik gelişmelerden uzak, fluxusla örtüşen dilini ortaya koymaktadır. Ayrıca, insanın yozlaşması, gelip geçicilik, erotizmin pençesine yenik düşme, zararlı alışkanlıklar ve bağımlılıklardan arınmak gerektiği gibi yönlere de dikkati çekmektedir.



Resim 2. Yoko Ono, "Washington için Sky TV", Beyaz bir kaide üzerinde TV, video yerleşime, 1966/2014

Yoko Ono'nun, bir televizyon ekranından gökyüzünün, yirmi dört saat boyunca dünyanın her yerinden canlı yayın şeklinde seyrine açtığı etkinliğinin kavramsal boyutu derindir. Bu süre boyunca gökyüzünün; yağmur, güneş, bulutların hareketi gibi canlı görüntülerini bir sanat galerisine dahil etmesi ilgi çekicidir. Sanatçının ilk kez 1966'da gerçekleştirdiği çalışması, sonraki yıllarda da ilham verici olmuştur. Sanatçının ilk tasarımında, penceresiz bir evde yaşaması ve her anında gökyüzünü görme isteği etkili olmuştur. Bu ilk uygulama, video kameranın geri bildirim ve kayıt özelliğinden yararlanan ilk sanat eserlerinden biri olmuştur. Daha çoğu ticari olarak bakılan bu gelişmenin olduğu süreçte, Ono'nun böylesi bir üretimi gerçekleştirmesi oldukça radikaldir. Sanatçının yaşamı boyunca gökyüzü, sanatsal üretimlerinde vazgeçemediği bir motif olmuştur. Özellikle, sanatçının, Japonya'daki II. Dünya Savaşı'nın karanlık ortamında, gökyüzüne; parlayan, doğallığını ve güzelliğini kaybetmeyen bir sığınak olarak baktığını hatırlaması, bu üretimlerinde ilham verici olmuştur. Ayrıca, canlı yayın şeklinde kurgulanan çalışma, dünyanın dört bir yanından izleyici ile buluşması, bağ kurması, sermaye ve mülkiyetten uzak imkânları, yenilenme ve özgürleşme alanlarını yaratması bakımından fluxus dinamikleri ile bütünleşmektedir.



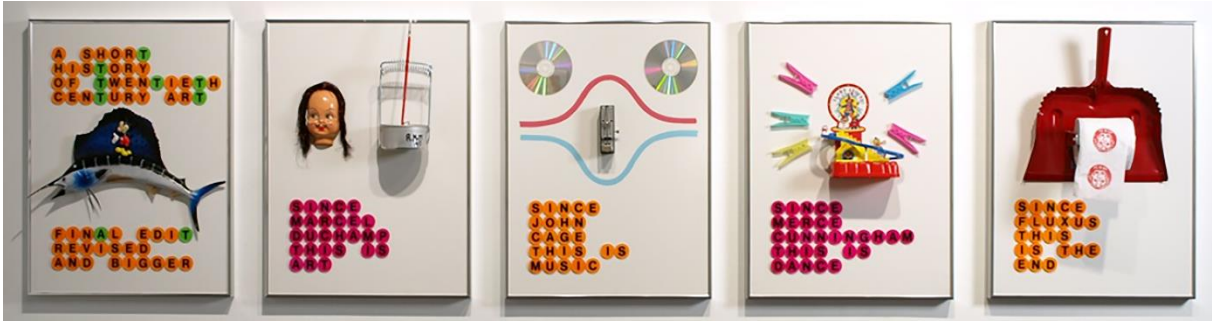
Resim 3. Ben Vautier, "Hayat sanatsa bunu neden asıyoruz", Tuval üzerine akrilik, 100 x 81 cm, 1990.

Ben Vautier, fikir ve metin ilişkisini ön plana çıkaran pek çok kavramsal eser ortaya koymuştur. Genellikle yazılardan oluşan eserlerine basit, ilkel çizimler de katmıştır. Sanatçının üslubu; izleyiciyi düşünceye iten mesajlarıyla kendi dünyasına katan, sanatı sorgulayan, hatta meydan okuyan bir yapıdadır. Yazılardan oluşan eserleri, adeta, modernist mantıkla yapılan üretimlerin ironik, primitif, mizahi ve esprili bir dille nasıl alaşağı edildiğini göstermektedir. Sanatçının, tamamen yazılardan oluşan, "Hayat sanatsa bunu neden asıyoruz" adlı çalışması da basit görünümünün ötesinde, çok farklı sorgulamalara pencereler açmaktadır. Vautier'in yazdığı yazıların bizatihi kendilerinin ilettikleri mesajları haricinde, böylesine basitçe oluşturulmuş ve direkt bir anlatımdan yola çıkarak belki de daha etkili olunabileceği ve daha çok şeyin anlatılabileceği düşüncesi vardır. Ayrıca, sanatçının bu tür üretimlerinde Zen Budizm'in etkileri de olmuştur. Bu etkilenimle sanatçının doğrudan anlatımı; insanın duygu ve düşüncelerinden, bireyselliğinden arınıp bunları devre dışı bırakarak, anda kalmayı başardığı; böylece, beden ve ruhun özüne, genel doğrulara ve evrensel gerçeklere ulaşmak gerektiği hallerinin görselleştirmesidir. Ayrıca, eser; sanatsal deneyimlerde hiyerarşinin olmadığı, deneyimlerin eşit olduğu bir sanatın yaratılması gerektiği gibi zengin mesajlara da bağlanmaktadır. Bütün bunlar, Vautier'in, Zen Budizm'in; varoluşun doğasının deneyimlenmesinin araştırılmasında yatmaktadır.



Resim 4. Robert Watts, "Parmak İzi", Alçı kaplı beyaz plastik kutuda parmak izi. 12.1x10.2x 2.5 cm, 1965/1969, Walker Art Minneapolis Sculpture Garden, (Minneapolis izni ile)

Robert Watts'ın "Parmak İzi" adlı çalışması, sanata karşı tutumunun adeta bir özetidir. Her fluxus sanatçısı, seçtiği malzeme ile kendine özgü yorumunu ortaya koymuştur. Watts, fluxus sanatçıları içerisinde en çok, nesnelere eserlerine dahil eden sanatçılardandır; yumurta kapları, ampuller, pul kutuları, krom-kaplama kalemler gibi. Bu uygulamalarıyla sanatçı, bir eserde geleneksel malzeme kullanımını dışlayanın yanında, yüksek sanat, burjuva tavır ve tutumlarına, yüksek fiyatlandırma anlayışlarını kırmak için çaba göstermiştir. Watts, diğer taraftan, sanatçı egosunu da sorunsallaştırmaktadır. Aynı zamanda, eser, fluxusun kısa ömürlü, sadelik gibi kriterlerine de açıklık getirmektedir. Dolayısıyla, pahalı olmayan malzeme ile yapılan bu üretimde, hiçbir kâr amacı güdülmemiştir. Bu bağlamda, bu amaçlarla sanat bakan geleneksel sanat izleyicisinin de beklentisini karşılamamaktadır.



Resim 5. Benjamin Patterson, "20. Yüzyıl Sanatının Gözden Geçirilmiş ve Daha Büyük Tarihçesi", Tuval üzerine karışık teknik, 61 x 45.7cm (her biri), 61 x 231.1 cm (hepsi), 1993.

Fluxus'un kurucu isimlerinden müzisyen Benjamin Patterson, assemblaj çalışmaları ve performanslarıyla öne çıkmıştır. Güncel sanatın evrilmesini mizahi bir üslûpla ele almıştır. Beş parçadan oluşan "20. Yüzyıl Sanatının Gözden Geçirilmiş ve Daha Büyük Tarihçesi" adlı eserinde de bu özellikler vardır. Bu beş tuvalde, eserin isminden de anlaşılacağı üzere, 20. yüzyıl sanatının geçirdiği evreler çeşitli disiplinler ile tarihçelendirilmiştir. Bunu, soldan ilk tuvalde "20. Yüzyıl Sanatının Gözden Geçirilmiş ve Daha Büyük Tarihçesi" yazarak belirtmiştir. İkinci tuvalde, "Marcel Duchamp"tan beri sanat budur"; üçüncü tuvalde, "John Cage"ten beri müzik budur"; dördüncü tuvalde, "Merce Cunningham'dan beri dans budur" cümleleri mevcuttur. En sağda kalan son tuvalde ise, "Fluxus'tan beri son budur" yazısı mevcuttur. Bu tarihçelendirmeyi ortadaki üç tuvalde, sanat tarihine damgasını vuran üç sanatçı ve bu sanatçıların kendi sanat alanlarına ait objelerle kurgulamış ve böylece onları ölümsüzleştirmiştir. Tüm bunlar, poliptik eserin mesaj boyutunu açıkça ortaya koymaktadır. Bu bize, Mısır sanat geleneğinde, ölümlerin sonraki yaşamları için mezarlarında yanlarına konulan eşyalarını anımsatmaktadır. Patterson da bu üç ismi, sanatlarına ait nesnelere ölümsüz kılmış ve sanat tarihindeki çok önemli yerlerine dikkati çekmiştir.



Resim 6. Robert Filliou, "Evet (Her Tarafta Artı Görme)", Ahşap panel üzerine kâğıt ve keten ile kolaj, 73,5 x 9,5 x 2 cm., Hannover Sprengel Müzesi (1984), Paris Modern Sanat Müzesi (1984), Bern Sanat Salonu (1985)

Fluxus'un diğer bir sanatçısı Robert Filliou, Robert Watts gibi, eserlerinde günlük nesnelere sıkça yer vermiştir. Boyasız ahşap paneller, eski görünümlü objeler, tuğlalar, mukavvalar, ipler vs. malzemelerle eserlerini oluşturmuştur. Filliou, "Evet (Her Tarafta Artı Görme)" adlı çalışmasını; biri büyük diğer küçük kesilmiş iki tahta parçasını kancalarla tutturarak ortaya koymuştur. Uzun tahta parçasında üstten sırayla; bir yazı, bir kolaj uygulaması ve bir şekil vardır. Küçük tahta parçasında ise, artı işaretleri ve eserin ismi yazılıdır. Bu ilkel ve basitçe oluşturulmuş eserin arka planında, "sanatçının yeteneği, deha oluşu" fikirlerinin sorgulanması vardır. Bu anlatım fluxusun; deneysellik, sadelik, sanatla yaşamı birleştirme, çok anlamlılık gibi ilkeleri bağlamında bütünleşmektedir. Fluxus'ta amaca uygun her malzeme sanat eseridir ya da esere dahil olabilmektedir.

Eserin elemanları tek tek değerlendirildiğinde anlam boyutu daha da derinleşmektedir. Tüm doğallığı ile sarı tahta kutsallıkla bağlantılıdır. Maviye çalan üç yeşil çizgi kâğıt, ruhun yeniden doğuşu ve Hıristiyanlığın teslis kavramı ile bağlantılıdır. Hıristiyanlık, Batı uygarlığının en gelişmiş uygarlık modelidir ve bunun geleceğe taşınmasına, çağdaş bilimle birleşerek insanlığın geleceğini aydınlatmasına onay verircesine kırmızı ile "Yes" kelimesi yazılmıştır. Uzun tahtadaki fûze formu bu geçişin, geleceğin ve çağdaş bilimsel gelişmelerin bir semboldür (Akkaya, 2014).

Sonuç

Fluxus sanatçıları, sanatsal ifadelerinde disiplinlerarası bir anlayışla, yeni yöntemler ve üretim biçimleri arayışında olmuşlardır. Malzeme ve hayat, onlar için devingendir. Sanat; dünyadaki ulusal, sosyal, kültürel, coğrafi vs. sınırları kaldırmalıdır. Sanat; görsel sanatların, diğer sanat alanları ve disiplinlerle olan sınırlarını ortadan kaldırmalıdır. Sanat ve hayat arasındaki ayırım mümkün olduğunda flulaştırılmalıdır. Sanat, sanatçı ve sanat yapıtı, ayrı bir yetenek ve dehalik isteyen oluşumlar değildir. Bu bağlamda, aklımıza gelebilecek her türlü gündelik nesne veya eylem, evrensel bir kavrama, birleşik ve tam bir düşünceyi ortaya koyabilir, katkı sağlayabilir ve herkes bu eylemlere katılabilir. Nitekim çalışma kapsamında analiz ettiğimiz üretimlerde; Yoko Ono'nun sınırları ortadan kaldıran ve dünyadaki herkese aynı anda hitap eden televizyon canlı yayın çalışması, Ben Vautier'in basitçe oluşturulmuş ama anlam yüklü yazılı üretimleri, Robert Filliou'nun iki tahta parçası üzerinde kurguladığı derin kavramsal boyutlu eseri, Benjamin Patterson'un 20. yüzyıl sanatını günlük parçalarla tarihçelendirdiği, Robert Watts'ın atık bir parça olan kutuda, bir parmak iziyle pek çok şeyi sorunsallaştırdığı eseri, Fluxus'un ruhuna ayna tutan önemli üretimlerdir.

Fluxus etkinlikleri; resim, heykel, dans, tiyatro gibi farklı sanat alanlarını birebirleriyle ilişkilendirmiştir. Bu alanların sınırlarının ortadan kalkması, estetiği, ideal sanat düşüncelerini geri plana itmiş, yeni üretim biçimlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Kalıcılık, kuralcılık, eserin tekliği, üstün bir nesne olması, bitmiş bir üretim olması gibi geleneksel ve kabul gören tüm anlayışlar dışlanmış. Bunun yerine, gelip geçiciliğin, tesadüfiliğin, bitirme eylemi yerine süreçselliğin, ânın önemsendiği, bazen esprili bazen de sosyal eleştirilerle alışılmışın dışında bir duruş sergilenmektedir (Antmen, 2010, s. 205). Bu bağlamlarda Fluxus; bir akım, sanatta bir an değil, bir şeyleri yapma, ifade etme yöntemi, düşünsel bir devrimdir. Kendi zamanında önemsenmeyen, hatta görmezlikten gelinen ve günümüzün çağdaş sanat pratiklerinde büyük bir etkisi olan Fluxus'un doğru bir şekilde algılanması, hak ettiği yere oturtulması büyük bir sorumluluk ve önem arz etmektedir.

KAYNAKÇA

AKKAYA, T. (Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Öğretim Üyesi) ile görüşme. (14.01.2014).

ALTINDERE, H. (1999). "Anti-Sanat: Fluxus", *Art-ist Dergisi*, Artist Yayın Endüstrisi ve Eğitim Hzm. Sayı:1. s. 96-101.

ANTMEN, A. (2010). *20. yüzyıl batı sanatında akımlar*. İstanbul: Sel Yayıncılık.

ARAPOĞLU, F. (2011). "Çok düşümlü bir öykü: Fluxus Ankara'daydı", *Artist Actual Dergisi*. Artist Yayın Endüstrisi ve Eğitim Hzm. Sayı:43. s. 36-41.

ARAPOĞLU, F. (2009). *Sosyal Süreçleriyle Fluxus ve Ötesi*. Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Edirne.

ŞENOVA, B. (2003). "Fluxus üzerine notlar", *Art-ist Dergisi*, Artist Yayın Endüstrisi ve Eğitim Hzm. Sayı:6, s. 121-128.

THOMAS, K. (1995). "I make jokes! Fluxus Through the Eyes of "Chairman" George Maciunas", *Fluxus*. ed. Thomas Kellein, Thames & Hudson, London, s. 7.

THOMAS, K. (2006). *The dream of Fluxus, George Maciunas: An artist's biography*. Hansjörg Mayer Baskı, Tayland: Bankong Printing.

YILMAZ, M. (2006). *Modernizmden postmodernizme sanat*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

İnternet Kaynakları

<https://saltonline.org/tr/2355/gokyuzu-tv>, Erişim tarihi: 27.01.2022.

<https://www.facebook.com/hirshhorn/photos/sky-tv-is-in-yoko-onos-words-a-tv-just-to-see-the-sky-it-brings-a-live-image-of-/10154131305289610/>, Erişim tarihi: 27.01.2022.

OİSTEANU, V. (2006). Al Hansen. *The Brooklyn Rail elektronik yayını*, Erişim tarihi: 28.01.2022, <https://brooklynrail.org/2006/05/artseen/al-hansen>

YILMAZ, M. (2006). *Çağdaş sanat postmodern sanatın geçici adıdır*. *Cey Sanat Dergisi*, sayı: 6, s.60-68, Erişim tarihi: 04.07.2020, <http://www.gnoxis.com/postmodern-sanat-19829.html>

Resim 1. <https://brooklynrail.org/2006/05/artseen/al-hansen>, Erişim tarihi: 28.01.2022.

Resim 2. <https://www.facebook.com/hirshhorn/photos/sky-tv-is-in-yoko-onos-words-a-tv-just-to-see-the-sky-it-brings-a-live-image-of-/10154131305289610/>, Erişim tarihi: 27.01.2022.

Resim 3.

https://guzelsanat.files.wordpress.com/2010/12/who_killed_the_painting_05_k.jpg, Erişim tarihi: 01.01.2022.

Resim 4. <https://walkerart.org/collections/artworks/fingerprint>, Erişim tarihi: 10.12.2022.

Resim 5. <http://www.artnet.com/artists/ben-patterson/a-short-history-of-20th-century-art-a-4xHdjB4rLy5hRz8Xd0aYgg2>, Erişim tarihi: 26.01.2022.

Resim 6. <https://www.wikiart.org/en/robert-filliou/yes-seeing-plus-on-all-sides>, Erişim tarihi: 30.01.2022.

Costa-Gavras'ın Le Couperet ve Erdem Tepegöz'ün Zerre Filmlerinde Hiperrasyonalizm ve İşsizlik İlişkisi Üzerinden Zihniyet Dünyaları Karşılaştırması

Emre DOĞAN*

Öz

Giriş ve Çalışmanın Amacı: Bu çalışmanın amacı, Fransız düşünür Jean Baudrillard'ın ortaya attığı simülasyon kuramının en önemli kavramlarından biri olan 'hiperrasyonalizm'i iki sinema filmi üzerinden inceleyerek bu kavramın işsizlik sorunu üzerinden iki farklı zihniyet dünyasında yansımalarını değerlendirilmiştir. Baudrillard'ın önemle üstünde durduğu nokta, batı dünyasının simülasyon evreni içerisinde yaşamasına karşın tarihsel süreç farklılığı nedeniyle simülasyon evrenine içkin olmayan modernleşmemiş toplumların hala var olduğudur. Bu bağlamda 2005 yılı yapımlı Costa Gavras filmi Le Couperet ve 2012 yılı yapımlı Erdem Tepegöz filmi Zerre bu incelemenin ana özneleri konumdadırlar.

Kavramsal/Kuramsal Çerçeve: Bu çalışmanın kuramsal çerçevesi, Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramı ve kuramın en önemli kavramlarından 'hiperrasyonalizm'dir. 20. yüzyılda insani bilimler alanında ortaya atılan en etkili kuramlardan olan 'simülasyon kuramı', bu çalışmada sinema ve sosyoloji ilişkisi bağlamında değerlendirilecek, örneklem filmlerdeki işsizlik temsilleri tarihsel süreç ve zihniyet dünyaları farklılığı temelinde tartışılacaktır.

Yöntem: Çalışmanın nitel bir çalışma olması ve interdisipliner bir yaklaşıma sahip olması betimleyici (deskriptif) yönetime işaret etmektedir. Bu sayede sert metodolojik kısıtlamalar ve sınırlandırmalardan arındırılmış bir düzlem inşa edilecek, filozofik anlam çıktıları es geçilmeyecektir.

Bulgular: Çalışmada elde edilen bulgular, Fransa ve Türkiye'nin içinde bulunduğu tarihsel süreç farklılığının ve buna bağlı zihniyet dünyalarının hiperrasyonal aklın devreye girmesi ve dolaşıma geçmesi konusunda başkalık yarattığı ve işsizlik sorununa bakışın değişkenlik gösterdiği'dir.

Sonuç: Sonuç olarak Le Couperet'de işsiz kalan Bruno'nun hiperrasyonal, absürt ve amoral çözümlere başvurduğu görülürken Zerre filminde işsiz olan ve Bruno'yla kıyaslanamayacak derece zor

Özgün Araştırma Makalesi (Original Research Article)

Geliş/Received: 26.04.2022 **Kabul/Accepted:** 12.06.2022

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü, İstanbul, Türkiye, E-posta: emrdogan@gelisim.edu.tr ORCID <https://orcid.org/0000-0003-3965-2340>

hayat şartları altında yaşamını sürdüren Zeynep'in herhangi bir hiperrasyonal ve hatta irrasyonel eylemde bulunmadığı görülmektedir. Buna ek olarak filmin sonunda Zeynep hayat şartlarına teslim olsa da yaptığı bu eylem sadece kendine zarar verebilecek bir eylemdir. İki film arasında ortaya konulan bu karşıtlık, Fransız ve Türk toplumunun içinde bulunduğu tarihsel süreç farklılığının simülasyon kuramının ifade ettiği hiperrasyonellik bağlamında etkisiyle ilişkilidir.

Anahtar Kelimeler: Simülasyon kuramı, Sinema, Hiperrasyonalizm, İşsizlik, Tarihsel süreç farklılığı.

A Comparison of Mentality Worlds Through the Relationship between Hyperrationalism and Unemployment in Costa-Gavras's *Le Couperet* and Erdem Tepegöz's *Zerre*

Abstract

Purpose of the study: The aim of this study is to examine hyperrationalism, from the simulation theory put forward by Jean Baudrillard, through two movies, and to evaluate the reflections of this concept in two different mentality worlds over the unemployment problem. The point that Baudrillard emphasizes is that although the western world lives in the simulation universe, there are still non-modernized societies that are not immanent to the simulation universe due to the historical process difference. In this context, Costa Gavras' *Le Couperet* and Erdem Tepegöz's *Zerre* are the subjects of this study.

Literature Background: The theoretical framework of this study is Jean Baudrillard's simulation theory and a concept of the theory, 'hyperrationalism'. In this study, 'simulation theory' will be evaluated in the context of the relationship between cinema and sociology, and unemployment representations in sample films will be discussed on the basis of historical process and difference in mentality worlds.

Method: The fact that the study is a qualitative study and has an interdisciplinary approach points to the descriptive method. In this way, a plane that is free from harsh methodological constraints and limitations will be built, and philosophical meaning outputs will not be overlooked.

Findings: The findings obtained in the study are that the historical process difference between France and Turkey and the related mentality worlds create a difference in the hyperrational mind's activation and circulation, and the perspective on the unemployment problem varies.

Conclusion: As a result, it is seen that Bruno, in *Le Couperet*, resorts to hyperrational, absurd and amoral solutions, while in the movie *Zerre* it is seen that Zeynep, lives under difficult life conditions, does not engage in any hyperrational or even irrational action. This contrast between the two films is related to the effect of the historical process difference between the French and Turkish society in the context of hyperrationalism.

Keywords: Simulation theory, Cinema, Hyperrationalism, Unemployment, Historical process difference.

Giriş

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Batı'nın içine girdiđi yeni dönem, bugüne kadar insanlık tarihinin hiç karşılaşmadığı derecede belirsiz, kaotik, düşünsel ve ilişkisel olarak sentagmatik ve yapıbozumcu bir dönemdir. Postmodern dönem ismi verilen bu dönem, gündelik hayattan kültürel alana geleneksel düşünceye ve moderniteye ait unsurların dönüşüme uğradığı, kendini önce 'postmodernizm' olarak mimaride gösterip çok geçmeden diğer alanları (diğer sanat dalları, politika ve bilim gibi) etkisi altına alan ve birbirinden oldukça farklı tanım ve kavramları içinde barındırabilen bir dönemdir. İlk olarak sanat eleştirmenleri tarafından sanat dallarındaki biçimsel ve içeriksel dönüşümü ifade etmek amacıyla kullanılan postmodernizm kavramı daha sonra güncel ve politik bir anlam kazanarak postmoderniteye evrilmiş¹ ve moderniteye yorum olarak getirdiđi belirsizlikleri veya genel olarak belirsiz olan her şeyi tanımlamak için kullanılmaya başlanmıştır.

"Modernlik, kendi belirsizliğini, geçici bir sıkıntı olarak reddedebiliyordu. Her belirsizlik, bunun tedavisini içeren bir reçeteye tamamlanıyordu. Bunlar sadece başka başka sorunlardı, her biri de çözümleriyle tanımlanıyordu. (...) Belirsizlikten kesinliğe, müphemlikten saydamlığa geçiş, sadece bir vakit meselesi, kararlılık, kaynak ve bilgi meselesi olarak görülüyordu. Halbuki, belirsizliğin kökünün asla kazınamayacağı yönündeki postmodern bilinçle yaşamak ise tamamen farklı bir meseledir. Burada, olumsuzluktan kaçış, kaçmak istenen durumun kendisi kadar olumsuzdur. İşte bu bilincin getirdiđi rahatsızlık, tipik postmodern hoşnutsuzlukların kaynağıdır" (Bauman, 2003, s.303).

¹ Bu noktada kavramsal olarak sürekli karıştırılan modernite-modernizm ve postmodernizm-postmodernite ayrımının altını çizmek faydalı olacaktır. Rönesans, Reform ve Coğrafi Keşifler sonrasında Batı Avrupa'da ortaya çıkan ve Aydınlanma ile düşünsel eksenini, Vestfalya Anlaşması ve Fransız Devrimi ile siyasi eksenini ve Sanayi Devrimi ile ekonomik eksenini bulan modernite; akıl, ulus-devlet, kapitalizm vb. kavramları ileri süren yeni bir yaşama anlayışı ve algılayışıdır. Modernizm ise 19. yüzyılda moderniteye sanatsal ve düşünsel tepki olarak ortaya çıkmasına karşın pek çok noktada moderniteden ayrılamayan ve ilk olarak Fransa'da özellikle de resim sanatında kendini gösteren bir sanat ve fikir akımıdır. Modernizme tepki olarak ortaya çıkan ve kendini ilk kez mimaride gösteren postmodernizm, iyiden iyiye soyut ve deneysel bir hale gelen modernist sanatın çoğulcu bir mantıkla yapıbozuma uğratarak güncellenmesi ve çeşitli yöntemlerle yeniden üretilmesini öngörmektedir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Dünya'nın içine girdiđi yeni süreç olarak nitelendirilen postmodernite ise postmodernizmin siyasi, toplumsal, ekonomik ve düşünsel anlamda açılımlanması ve küreselleşme ile beraber toplumlarası paradigmaya yön vermesi olarak yorumlanabilir (Dođan, 2021: 18-19).

Pek çok düşünce insanı ve sanatçı tarafından ele alınan, değerlendirilen ve tanımlanan postmodernite, yukarıdaki paragrafta da belirtildiği gibi birbirinden oldukça farklı tanımları birbirlerine yakın gerçeklik derecesinde içinde barındırabilen ve modernitenin tanımlanmasında yaşanan mutabakatın aksine pek çok farklı görüşün dile getirilmesine neden olan bir periyottur. Jean-François Lyotard'a göre postmodernite; "Üst anlatılara inanmamadır ve bir durgunlaşma dönemidir" (1997, s.155). Jürgen Habermas, postmoderniteyi yeni-muhafazakarlık olarak adlandırır ve ona göre "modernlik, henüz tamamlanmış değildir" (1994, s.42). Fredric Jameson'ın postmodernite tanımlaması ise marksist bir bakış açısıyla temellendirilmiştir. Jameson'a göre postmodernite, kapitalizmin gelişimindeki aşamalardan biridir. O'na göre "bütün bir küresel, ama Amerikan karakterli postmodern kültürü, tüm dünyada bütün bir yeni Amerikan askeri ve ekonomik tahakküm dalgasının içsel ve üstyapısal dışavurumu" dur (2011, s.60). Son bir örnek olarak aktarılabilir David Harvey'e göre ise postmodernite; geçicilik, parçalanma ve kaos gibi modernitenin karşısında durduğu birçok kavramı benimseyen yeni bir düşünce tarzıdır ve "Baudelaire'in modernite anlayışının yarısını oluşturan gelip geçicilik, parçalanma, süreksizlik ve kargaşayı bütünüyle benimser" (2010, s.60).

Bu çalışmada film analizi yapılırken kullanılacak kavram olan 'hiperrasyonalizm' bir başka 'postmodern dönem' düşünürü (ama postmodern düşünür/postmodernist değil) Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramını açıklarken sıkça kullandığı bir kavramdır. Birçok çağdaşının postmodernite üzerinden değerlendirdiği bu dönemin kültürel, politik, ekonomik ve sanatsal özelliklerini metinlerinde kritize eden Baudrillard, postmodernite tanımını kabul etmemekte ve bu tanımın işaret ettiği dönemi simülasyon kuramıyla açıklamaya çalışmaktadır. Baudrillard'ın postmoderniteye bakış açısını daha belirgin bir şekilde kavrayabilmek için Mike Gane ve Monique Arnaud'un gerçekleştirdiği bir söyleşide bu konuda sordukları soruya kendisinin cevap olarak sarf ettiği şu sözleri aktarmak yerinde olacaktır: "Bu kavrama benim kadar uzak biri olamaz. Post-modernizm bir deyimdir, insanların kullandığı hiçbir şey ifade etmeyen bir deyim. Hatta o bir kavram bile değildir, hiçbir şey değildir" (Baudrillard, 2013, s.11).

Yukarıdaki alıntıdan da anlaşılacağı gibi postmodernite kavramı ile arasına mesafe koyan Baudrillard, bu kavramın içi boş bir deyim olduğunu ileri sürmektedir. Bundan dolayı, bu çalışmada çözümlenmesi yapılacak filmler Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında değerlendirilecek, postmodernite ve/veya postmodernizm dahil olmak üzere simülasyon kuramının dolaylı veya doğrudan ilişkili olduğu herhangi bir kurama değinilmeyecektir.

Bu çalışmanın temel amacı, çalışmada kuramsal altyapı ve kavramsal sınırlılık olarak belirlenen simülasyon kuramının en mühim kavramlarından olan hiperrasyonalizmi işsizlik konulu

iki film üzerinde incelemek ve kuramın 'gerek şart' olarak sunduğu 'tarihsel süreç farklılığı'nın toplumsal zihniyet dünyalarına yansımalarını değerlendirmektir. Bu anlamda, ilk olarak simülasyon kuramının genel yapısından bahsedilecek ve çalışmanın kuramsal altyapısı aktarılacaktır. Daha sonrasında bu kuramsal altyapıda bir kavram olarak hiperrasyonalizm öne çıkarılacak ve örnekler üzerinden incelenecektir. Çalışmanın tartışma ve bulgular kısmında ise örneklem olarak seçilen işsizlik temalı filmlerde bu kuramsal ve kavramsal altyapı değerlendirilecek ve somut çıktılar elde edilmeye çalışılacaktır.

Kavramsal Çerçeve

Simülasyon Kuramı, Simülakrlar ve Tarihsel Süreç Farklılığı

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramına göre 1950'lerde ve 1960'larda batı dünyası gerçekliğini yitirmiş ve tarihin yeni bir periyodu olarak 'simülasyon evreni'ne girmiştir. Modernitenin temelini oluşturan aklın merkezinde olduğu rasyonelleşme tüketim mantığı içinde erimiş, kendi kendine tur bindirmiş ve modern topluma ait unsurlar ilkel düzeni çağrıştırmaya ve anıştırmaya başlamıştır. Batı dünyası artık gerçekliğini (ve dolayısıyla illüzyonlarını) yitirmiştir ve bu yüzden simülasyon evreninde iktidar, siyaset, tarih, sanat vb. kavramların kısacası sistemin işleyişini 'gerçek' kılan 'şeyler'in gerçek varlığından bahsedilemez.

"Baudrillard ne merkez sağ ne de merkez sola karşıdır o sisteme karşıdır dolayısıyla hem merkez sağ hem de merkez sola karşıdır. Çünkü gerçeklik ilkesini, gerçekliğini yitirmiş bir evrende politika, ekonomi ve kültürel yaşantının da birer yaşantı simülakrlarına dönüşmeleri kaçınılmaz hale gelmektedir. Bu noktada gerçekliğini yitirmiş bir evren hakkında gerçek kavramlara dayanan gerçek bir kuram üretilemeyeceğini iddia eden düşünür içinde yaşamakta olduğunu söylediği simülasyon evreni konusunda ancak patafizik² yorumlar üretilebileceğini söyler" (Adanır, 2010, s.54).

Gerçekliğini kaybeden batılı toplumlar 'gerçeğe ihanet edip' gerçek kavramların, oluşların kısaca varlıkların yerine hiperrasyonal (hiperakılcı) bir aklın ürünü olan hipergerçekçi

² Ihab Hassan'ın (2019, s.319) moderniteden postmoderniteye kavramların değişimi listesinde de metafiziğin karşısında kendine yer bulan patafizik, terim anlamı olarak "fizik veya mantığın alışıldık yasalarına genellikle aykırı olan bir takım hayali çözümler üreten bir bilim" şeklinde tanımlanmaktadır (Arda, 2003, s.484). Jean Baudrillard ise patafiziği; "simülakrlara ait düşsel bir bilim" olarak görmektedir (2013, s.209).

simülakrlar yerleştirmişdir. Simülakrlar yerini aldığı gerçeğe tıpatıp benzemektedirler lakin gerçeği gerçek yapan anlamdan yoksun olup anlam sürecine kısa devre yaptırmaktadırlar. Simülakrlar taklit, süret ya da parodi değil aslı yerine göstergeleri konulmuş bir gerçek programlamasıdır. Bu gerçek biçimi, "gerçeğin tüm göstergelerine sahip olmasına karşın gerçeğin tüm aşamalarına kısa devre yaptıran bir yapıya" sahiptir. Bu noktada Baudrillard, gerçeğin bir daha asla geri dönmeyeceği kehanetinde bulunur. Bu hipergerçeklik evreninde ölüm dahi imkânsız hale getirilmiş, "ölür ölmez dirilme sistemine" tamamıyla teslim olunmuştur (Baudrillard, 2013, s.15).

Simülakrları tanımlarken simüle etmenin taklit etmek (mış gibi yapmak) olmadığını altını çizen Baudrillard, hiperrasyonal mantığın bir ürünü olan simülakrlarla gerçeğin ayırdının neredeyse imkansız bir halde olduğunu ifade etmektedir. Artık batı dünyasında tüm kavram ve olgular nötralize edilmiş ve anlamlarından yoksun hale getirilmiştir. Bu noktada neyin gerçek neyin simülakr olduğunu tespit etmek olanaksızdır. Zira toplumsal ve bireysel olarak gerçeğe veya hakikate özgü perspektifle bir ilişki kalmamıştır. Simüle edenin ve edilenin maskesini indirmek artık imkansızdır ve bu noktada pek çok alanın/alan uzmanının eli kolu bağlanmıştır (Baudrillard, 2013, s.13-15).

Simülasyon kuramını detayları ile birlikte açıkladığı *Simülakrlar ve Simülasyon* isimli eserinde simülasyon evreninine dair Disneyland'den³ Watergate Skandalı'na⁴, Beaubourg (Pompidou) Kültür Merkezi'nden⁵ hipermarketlere⁶ çeşitli örnekler veren Baudrillard, gerçeğin seri üretim yoluyla yok edilmesini ve batı dünyasının bunu gizleme çabalarını gözler önüne sermeye çalışmaktadır. Bu anlamda Baudrillard'dan aktarılacak şu pasaj düşünürün bu konuya yönelttiği bakışın anlaşılması konusunda önem taşımaktadır:

"Görüldüğü gibi her yerde tuhaf denilebilecek bir şekilde orijinaline benzeyen bir evrende yaşıyoruz. Şeyler harıl harıl kendi ikizlerini üretmeye çalışıyorlar. Ancak

³ *Simülakrlar ve Simülasyon* isimli eserde aktarılan simülakr örneklerinden biri olan Disneyland, Baudrillard'a göre Amerika'nın gerçek bir ülke olmadığını gizlemek amacıyla üretilmiş simülakr düzenlerinin iç içe geçtiği kusursuz bir modeldir (2013, s.28-29).

⁴ Yine aynı eserinde Watergate Skandalı'ndan bahseden Baudrillard'a (2013, s.32-33) göre Watergate bir skandal değildir çünkü herkes onun bir skandal olmadığını gizlemeye çalışmaktadır.

⁵ Eserinde Beaubourg Kültür Merkezi'nin "kitlesel simülasyon oyunlarından oluşan bir anıta benzediğini" ifade eden Baudrillard'a (2013, s.97) göre Beaubourg "parçalanmış, bükülüp kesilerek, preslenerek en yalın ve küçük elemanlarına indirgenmiş bir kültür" sunmaktadır.

⁶ Hipermarketlerin nedenselliği, konumu ve mimarisi ile ilgili çözümlenelerde bulunan Baudrillard'a (2013, s.112-117) göre hipermarketler içinde çeşitli simülakrlar bulunduğu, yeni bir toplumsallaşma biçimi üreten ve sadece ürünün değil ürünün anlamının ve mesajının da satıldığı yeni mekanlardır.

geleneklerin iddia ettiği gibi bu şeylerin yakında ortadan kalkması söz konusu değildir, zira artık ölme hakkı da ellerinden alınan şeylerin yaşama hakkı da ellerinden alınmıştır. Tıpkı 'funeral homes'un (cenaze işleriyle ilgilenen şirketler) ölüye gömülmeden önce makyajla o insanın yaşarken sahip olduğu görünümünden daha doğal ve mütebessim bir görünüm kazandırmaları gibi" (Baudrillard, 2013, s.28).

Gerçeğin Baudrillard'ın deyimiyle kusursuz bir cinayete kurban gitmesi⁷ Baudrillard'ı çağdaşlarından ayıran en önemli unsurlardan biridir. Zira Baudrillard'ın aksine diğer postmodernist düşünürler veya postmodern dönem düşünürleri geleneksel ve modern düşünceye ait kavramsal gerçeklerin olumlu ve olumsuz anlamda dönüşüme uğradığını iddia ederken Baudrillard, dönüşüme uğradığı belirtilen bu yeni gerçeklerin varlığını sorgulamaktadır. Bu noktada Baudrillard, bu yeni dönemde dönüşüm yaşayan 'gerçeğin ve gerçekliğin' düşsellikten yoksun olması nedeniyle gerçek olmadığını, sonsuz sayıda yeniden üretilen bir 'şeyler bütünü' olduğunu ifade eder (Baudrillard, 2013, s.14-15).

20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren içinde bulunulan düşünsel ve eylemsel kaosu ve bu kaosun dönüştürdüğü/yarattığı insan tipolojisini özgün ve ironik bir şekilde açıklayan Baudrillard, çağa hakim olan yoğun anlamsızlık duygusu nedeniyle davranışsal olarak savrulmalar yaşayan 'yeni' insanı çalışmalarının merkezine taşımıştır. Bu anlamda Baudrillard'ın yarattığı kafa karışıklığı çağın bir gerekliliği ve normaldir denilebilir. "Günümüzde, yaşadığı zamanın düşüncesini anlamak isteyen birinin felsefi çabası, akıl karıştırıcı bir endişe ile yeniden canlanan coşku arasındaki salınımın dışına çıkamaz" (Toscano, 2014, s.11).

Baudrillard'ın kuramında dikkat edilmesi gereken en önemli noktalardan biri de (ki bu çalışmanın da temellerinden biridir) kuramın yalnızca batılı toplumlar için geçerli olduğudur. Baudrillard'a göre modernize olamamış veya modernite sürecini henüz tamamlamamış toplumlar (örneğin; Türkiye toplumu ve periferi ülkelerinin toplumları) simülasyon evrenine dahil değildirler. Gerçeğin yitimi yalnızca zamanında rasyonel bir zihniyetle moderniteyi yaratan ve

⁷ Bu ifade Jean Baudrillard'ın *Kusursuz Cinayet* isimli eserinde sıkça kullanılmaktadır. Gerçeğin kopyalanması yoluyla kusursuz bir cinayete kurban edildiğini belirten Baudrillard'ın -bu eser özelinde- kurguladığı metaforu tam olarak kavrayabilmek adına şu cümleleri aktarmak yeterli olacaktır: "Kusursuz cinayet, tüm verilerin güncelleşmesiyle, tüm eylemlerimizin, tüm olayların katıksız bilgiye dönüşmesiyle dünyanın koşulsuz bir gerçekleşimidir - kısaca: Gerçekliğin kopyalanması ve gerçekliğin klonlanarak yok edilmesi yoluyla dünyanın hızlandırılmış çözülmesi, nihai çözümdür" (2012, s.40).

daha sonrasında hiperrasyonal zihniyetin tahakkümü altına girerek inşa ettiği bu yapının içten içe çürümesine sebebiyet veren/seyirci kalan batılı toplumlar için geçerlidir.

"Onun düşüncelerinden çıkarmış olduğum bir ilk sonuç, her şeyden önce, Avrupa ve Amerika toplumlarıyla aynı evrensel konjonktürde yer almakla birlikte aynı toplumsal ve tarihsel süreç içinde yaşamıyor oluşumuzdur. Bu toplumların Türkiye gibi toplumlardan daha avantajlı ve dezavantajlı olduğu alanlar vardır. Örneğin maddi ve teknolojik alanda daha 'ileride' görünürlerken, manevi, kültürel ve düşünsel açıdan diğerlerinden çok önde değildirler. Oysa düşünce ve davranış arasındaki uyum toplumların gelişmesinde çok önemli bir yere sahiptir" (Adanır, 2008, s.58).

Tarihsel süreç farklılığının yarattığı bu başkalık, uzun yıllar boyunca modernleşememiş toplumlar için gerçek bir dezavantaj olarak görülmüştür. Fakat Baudrillard, modernleşememiş toplumlar için bu noktada bir avantaj potansiyelinden bahsetmektedir. Tam olarak kapitalistleşememiş ve dolayısıyla tüketim kültürüne içkin olmayan toplumlarda hala 'gerçek'ten söz edilebileceğini söyleyen Baudrillard, bu toplumların batılı toplumların ayak izlerini takip etmemesi gerektiğini ifade ederken doğru bir şekilde modernleşmenin önemine vurgu yapmaktadır.

Tüm bunların yanında Baudrillard da tıpkı çağdaşları postmodernist düşünürler gibi simülasyon kuramını ve kuramın etki alanını açıklarken ve kurama dair bazı örnekler ve kanıtlar sunarken kesin bir dil kullanmaktan kaçınmıştır. Zira içinde bulunulan dönem geleneksel döneme ve rasyonaliteye dair bazı unsurları halen daha içerirken geleneksel dönemde ve modern dönemde de simülakrlara rastlamak mümkündür. "Gerçeklik evreninde simülakrların bulunması ne kadar doğalsa, simülasyon evreninde gerçeklik parçalarıyla karşılaşmak da o kadar doğaldır" (Adanır, 2008, s.35). Bu durum kuramsal çalışmaların gelişimine ve örneklendirme sürecine ket vururken, film eleştirisi işlemini de daha müphem bir düzlemde gerçekleştirme zorunluluğunu doğurmaktadır.

Simülasyon Kuramında Hiperrasyonalizm

İfade edilen kuramsal arka plan Jean Baudrillard'ın 'kuramsal terör'⁸ olarak nitelendirdiği 'radikal' görüşlerinin temelini oluşturmaktadır. 20. yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan postmodernite temelli açıklamaların gölgesinden sıyrılan simülasyon kuramı, büyük bir tersine çevirme işlemi gerçekleştirerek 'modernleşmemiş toplumların gıptayla baktığı modern toplumlara' sert bir eleştiriyi getirmiştir. Bu eleştiriyi, çoğunluğunu Baudrillard'ın 'icat ettiği' bazı kavramlarla gerçekleştirilirken simülasyon kuramına özel ve ilk kez karşılaşıldığında anlaşılması oldukça güç olan bir kavramlar dağarcığı ortaya çıkmıştır.

Jean Baudrillard'ın kuramında oldukça önemli bir yeri işgal eden hiperrasyonalizm kavramı da bu kavramlar dağarcığının en önemli parçalarından biridir. Simülasyon evreninde rasyonalizmin yerini dolduran rasyonalizm simülakrı olarak düşünülebilecek hiperrasyonalizm simülasyon evreninin mantıksal izlediğidir. Modernitenin üzerine kurulu olduğu rasyonalizm simülasyon evreninde yerini hiperrasyonalizme bırakmıştır. Gerçekçi ve akılcı olmayan bu yeni düşünce şekli; süreklilikten uzak, anı kurtarmaya yönelik ve sahte bir doyum ve mutluluktan başka bir şeyi hedeflemeyen bir düşünme biçiminin ürünüdür (Adanır, 2008, s.79).

Hiperrasyonalizmin tam olarak kavranabilmesi için rasyonalizm ve irrasyonalizmle arasındaki farkların ortaya konulması yoluna gidilebilir. Diğer iki kavrama göre tüketim kültürü ve alışkanlıkları ile daha iyi açıklanabilir bir kavram olan hiperrasyonalizm, simülasyon evreninde batı rasyonalizminin yerini almıştır. Rasyonel bir mantıkla kurulan batı dünyasının moderniteye ve akılcılığa tur bindirerek akılcı görünüme sahip büyük bir çukurun içinde düşmesi, dolaşıma giren hiperrasyonal aklın bir sonucudur. Simülasyon kuramında bu durum, tüketim ideolojisinin beklenmedik bir getirisi olarak değerlendirilmektedir. "Kapitalizm böyle bir tüketim aşamasını hiçbir şekilde öngörmemiştir. Akılcı bir sanayileşmiş kapitalizm döneminden sonra her nedense hiperakılcı bir neoliberalizme geçilmiştir" (Adanır, 2010, s.52).

Hiperrasyonal aklı kavrayabilmek adına tüketim ve sinema bağlamında verilebilecek en iyi örneklerden biri Marco Ferreri'nin 1973 yılı yapımı *La grande bouffe* (*Büyük Tıkınma*) isimli filminin ana hikayesidir. Bir pilot, bir şef aşçı, bir televizyon yapımcısı ve bir hakim olan dört arkadaşın kendilerini kapattıkları villada yemek yiyerek intihar etme girişimlerini konu alan *La grande bouffe*, meslekleri ve yaşam tarzları açısından rasyonel bir zihniyete sahip oldukları düşünülen bu dört arkadaşın içinde buldukları hiperrasyonal zihniyet ve anlayışı gözler önüne sermektedir. Film, bu anlamda Baudrillard'ın

⁸ Kuramsal düzeyde bir terörist ve nihilist olduğunu ifade eden Baudrillard'a (2013, s.220) göre "sistemi başarısızlığa uğratan tek şey terörizmdir ve bugün baş vurabileceğimiz tek silah hakikat değil, kuramsal şiddettir."

altını önemle çizdiği rasyonalizmin hiperrasyonalizme dönüşmesi durumunun somut ve komik bir örneğidir.

La grande bouffe'un ana hikayesi üzerinden oluşturulabilecek karşılaştırmalı bir örnekte kişinin yemek yemeyi reddetmesi irrasyonel bir eylem olarak görülebilir. Yemek yemeyen bir kişinin yaşayacağı fizyolojik ve buna bağlı olarak psikolojik sorunlar düşünüldüğünde bilinçli bir şekilde yemek yememe eyleminin irrasyonelliği ortadadır. Bu bağlamda rasyonel olan şey ise kişinin fizyolojik ve psikolojik sağlığını koruyabilmesi için yemek yemesidir. Temel ihtiyaçlardan biri olan beslenmenin bu anlamdaki önemi aşıkardır. Lakin temel ihtiyaçlarından biri olan beslenmeyi, bu bağlamdan çıkarıp, *La grande bouffe*'da olduğu gibi hedonist veya mazoşist bir bağlama dahil etmek hiperrasyonel bir zihniyetin ürünüdür. Bunun altında yatan mantık, yemek yemenin rasyonelliğini süreklileştirip sürekli olarak rasyonel olabileceğine duyulan inançtır. Bu yeni düşünme biçimi, -tıpkı *La grande bouffe* filminde olduğu gibi- ütopyaları anlamsız kılan, sadece anlık hazları önceleyen ve son kertede sadece temel bir depresyon ve bitim getiren bir akli öne çıkarmaktadır.

"Hiperrasyonalleşen (rasyonelin kendinden geçmiş, içi boş ve anlamsız biçimi) rasyonel düşünce gerçeği boş vererek, gündelik yaşamda çıkarlarına uygun bir şekilde davranarak, yeniden-üretim düzenini sürdürmektedir yani artık Marksizm'in sunduğu türden bir mutlu gelecek ütopyası ya da illüzyonuyla liberalizmin sunduğu herkesin zenginleşebileceği (örneğin; Amerikan Rüyası) türden bir toplumsal illüzyonu sona ermiştir" (Adanır, 2008, s.58).

Rasyonel düşünce üzerine kurulan ve zamanında bu düşünce biçiminin hakkını fazlasıyla veren batı dünyası -bu anlamda- adeta ilkel atalarının alışkanlıklarına dönüş yapmıştır. Toplumların ve bireylerin etrafını saran tüketim düşüncesi maddi ve manevi anlamda israf yapma eğilimini güçlendirmiştir.

Veya hiperrasyonel akla verilebilecek bir diğer örnek, günümüzün en büyük sorunlarından biri olan alışveriş çılgınlığıdır.⁹ Bu bağlamda oluşturabilecek senaryoda bir bireyin ihtiyaçları dahilinde ayakkabı sahibi olması rasyonel bir hareket olarak nitelendirilebilir. Zira ayakkabı satın almamak ve giymemek bireye fiziksel, fizyolojik ve dolayısıyla psikolojik zararlar doğurabilir.

⁹ Bu örnek, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Film Tasarımı ASD yüksek lisans bölümü 2014-2015 döneminde Prof. Dr. Oğuz Adanır tarafından verilen 'Sinema ve Televizyonda Yaratıcılık ve Simülasyon' dersinde bizzat Adanır tarafından zikredilmiş ve Mariah Carey üzerinden örneklendirilmiştir.

Fakat ayakkabı giymenin ve satın almanın rasyonel bir eylem olarak kodlanması, yüzlerce çift ayakkabı sahibi olmayı daha fazla rasyonel değil, hiperrasyonel kılar. Bu noktada, alışveriş eyleminin nedeni ihtiyaçtan ziyade hedonizm, gösteriş ve prestijdir denilebilir.

Tüm bunlardan dolayı Baudrillard'ın kurduğu irrasyonelizm-rasyonelizm-hiperrasyonelizm üçlüsünün birbirleri ile olan ilişkisi Penrose merdivenlerine¹⁰ benzetilebilir. Lionel Penrose ve oğlu Roger Penrose tarafından yaratılan bu olanaksız merdivenler (*impossible object*) takip edilerek yukarıya çıkıldıkça/ileriye gidildikçe geline nokta başlangıcın ta kendisidir. Burada önemli olan nokta ise merdivenin tasarımıyla yaratılan göz yanılsamasının kişiyi etkisi altına alması ve kişinin merdivenin yarattığı paradoksu çözme adına merdivenin en üst basamağını bulmak için beyhude bir çaba içerisine girilmesidir.

Araştırmanın Metodolojisi

Amacı, iki film üzerinden zihniyet dünyaları ve bu zihniyet dünyalarının içinde bulunduğu tarihsel süreç ile ilgili saptamalar yapmak olan bu çalışmanın nitel bir çalışma olması ve interdisipliner bir yaklaşıma sahip olması betimleyici (deskriptif) yönetime işaret etmektedir. Betimleyici yöntem, filozofik ve anlamsal çıktılarının es geçilmeyeceği yönetsel bir esneklik tanıyan ve pek çok veri toplama metoduyla analiz biçimini bünyesinde içerebilen bir üst-çatı kurgulamak için önemli fırsatlar yaratmaktadır.

Bu noktada çalışmada sıkça ifade edilen/edilecek zihniyet kavramının işaret ettiği noktaları aydınlatmak gerekmektedir. Sabri Ülgener'in (2006, s.14) tanımlamasıyla "dünyaya ve dünya ilişkilerine içten doğru bir tavır alış" şeklinde ifade edilebilen zihniyet, bireyin içinden çıktığı toplumla zihinsel ortaklığına ve/veya "bir grup insanın, ortak psikik referans örüntüsü"ne işaret etmektedir (Mucchielli, 1991, s.23). Zihniyetle ilgili yapılabilecek en kapsayıcı tanımlardan birini yapan Mahçupyan'ın (2000, s.10-16) "zihinle dış gerçeklik arasındaki ilişki, dışımızdaki olguları doğru algılama biçimimiz" olarak tanımladığı bu kavram, örneklem olarak seçilen filmlerin içinden çıktıkları topluma karşı birer 'turnusol kağıdı' işlevi görmelerine vesile olacaktır. Bu anlamda; bu çalışma özelinde zihniyet, çalışmanın yöntemi olan betimleyici yöntemin uygulanışında kritik bir öneme sahiptir denilebilir.

Bunun yanında çalışmanın tartışma ve bulgular kısmında ele alınacak örnekler filmlerin seçim kriterleri, seçim ve karşılıklı bağdaştırılma nedenselliği de belirtilmelidir. Öncelikle farklı yıllarda gösterime giren bu iki filmin (*Le Couperet* 2005 yılında, *Zerre* 2012 yılında vizyona girmiştir) 'farklı dönemlere' ait filmler olmadığı ifade edilmelidir. Aralarında yedi yıl bulunan ve genel hatlarıyla 21. yüzyılın bireysel ve toplumsal ilişkilerine mercek tutan *Le Couperet* ve *Zerre*

¹⁰ Daha detaylı bilgi için bkz. https://en.wikipedia.org/wiki/Penrose_stairs

filmlerinin seçilme ve karşılaştırılma nedenleri; iki farklı toplumsal zihniyet dünyasına (Fransız ve Türk toplumları) işaret etmeleri, kapitalizm eleştirisi, işsizlik ve iş arayışı üzerinden kurgulanmış hikayelere sahip olmalarıdır. Bu iki filmin, bu çalışma için örneklem olarak seçilmesinin ve karşılaştırılmasının temel nedeni budur.

Le Couperet filminin seçilmesinin bir diğer nedeni, simülasyon kuramının içinden çıktığı toplumsal zihniyet dünyasıyla organik bir bağa sahip olmasıdır. Kuramın sahibi Jean Baudrillard, yaptığı analizleri ve ortaya koyduğu eleştirileri Fransız toplumu özelinde Batı Avrupa'yı baz alarak yapmıştır, dolayısıyla film, kuramla toplumsal zihniyet dünyası bağlamında ilişkilendirilebilir durumdadır. *Le Couperet*'ye karşılık içinden çıktığı topluma ve bu toplumun sosyo-ekonomik yapısına gerçekçi bir bakış açısıyla yaklaşması ve eleştirel üslubu nedeniyle *Zerre* filmi konumlandırılmıştır. Buna ek olarak *Zerre*'nin seçilmesi, Türkiye'nin simülasyon evrenine dahil olup olmadığı ile ilgili sorularan çeşitli sorulara cevap niteliği de taşımaktadır. Kısacası iki film de Baudrillard'ın simülasyon kuramı özelinde değerlendirilebilecek veriler taşımaktadır.

Örneklem filmlerin analizinde 'ideolojik film eleştirisi yaklaşımı'ndan yararlanıldığı da belirtilmelidir. Amacı, "gizlenmiş olanı görünür kılmak" olan ideolojik film eleştirisi yaklaşımı, *Le Couperet* ve *Zerre* filmlerinde hiperrasyonalizm sorgulaması ve bunun toplumsal çıktıları için ideal bir yöntemdir (Kabadayı, 2013, s.59). Bunun yanında ideolojik film eleştirisi yaklaşımı tıpkı çalışmanın yöntemi olan deskriptif yöntem gibi sınırlandırmalara başvurmeyen ve anlamsal çıktıları ulaşabilmek adına çeşitli felsefi spekülasyonlar yaratmaya zemin oluşturan bir eleştiri yaklaşımıdır. "İdeolojik eleştirinin en iyi örnekleri, kendisini filmin içeriğiyle sınırlandırmaz; nitelikli ideolojik eleştiri, bunun yerine, karakterler ve olay örgüsü ile ilgili sorunları, anlatının yapısı ya da çekim ölçeği hakkındaki daha karmaşık konularla ilişkilendirir" (Corrigan, 2013, s.140).

Tartışma ve Bulgular

İşsizlik Sorunu Temelinde *Le Couperet* ve *Zerre* Filmlerinin Temsil Ettiği Zihniyet Dünyaları

Aktarılan kuramsal arka plan ve çerçeveden sonra film çözümlenmeleri gerçekleştirilebilir. Bu çalışmada çözümlenmesi yapılacak iki filmde ilki Costa Gavras'ın yönetmenliğini yaptığı *Le Couperet*¹¹'dir. Filmde iki yıl önce işsiz kalan kimyager Bruno'nun sektöründeki rekabetle normal

¹¹ **Yönetmen:** Costa-Gavras

Senaryo: Jean-Claude Grumberg ve Costa-Gavras

Görüntü Yönetmeni: Patrick Blossier

Oyuncular: José Garcia, Karin Viard, Geordy Monfils, Christa Theret, Ulrich Tukur, Olivier Gourmet, Yvon Back, Thierry Hancisse

Yapımcı: Michèle Ray-Gavras

Yapım Yılı: 2005

Süre: 122 dakika

yollarla başa çıkamayacağını anlayıp, kendisi gibi işsiz olan rakiplerini ortadan kaldırarak zafere ulaşma çabaları anlatılmaktadır. İki yıl boyunca normal yollarla iş arayan ve tüm çabaları sonuçsuz kalan Bruno, ekonomik anlamda herhangi bir problem yaşamamasına ve konforlu yaşamından neredeyse hiç ödün vermemesine karşın 'herhangi bir işte çalışmamanın yaratacağı prestij kaybına' veya 'gelecek yıllarda yaşam konforundan ödün verebilme ihtimaline' dayanamayıp başvuracağı hedefi olarak belirlediği işte karşısına çıkabilecek muhtemel rakiplerini öldürmeye başlar. Amacı şu veya bu şekilde başvuru yapacağı müdürlük pozisyonunu kaptırabileceği tüm adayları ekarte etmek kısaca rekabet ortamında avantaj elde etmektir.

Filmin baş kahramanı Bruno'nun işlemeye başladığı ve filmin ana hikayesini oluşturan cinayet serisinin zihinsel nedenselliği ve motivasyonu Jean Baudrillard'ın altını çizdiği simülasyon evreninin hiperrasyonal zihniyeti ile ilişkilendirilebilir durumdadır. Zira 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren kendini gösteren tüketim ideolojisi -kendi devamlılığını sağlamak adına- bir tüketim toplumu yaratmayı amaçlamış ve başarmıştır. Bu tüketim toplumunda edinilen malların kullanım değerinden ziyade gösterge değeri önemlidir. Bu noktada, satın almanın amacı ihtiyaç gidermek değil, prestij ve gösteriştir. Tüketimin kullanım değerinden ziyade gösterge değeri ile gerçekleşir hale gelmesinin baş müsebbibi olan hiperrasyonalizm, ihtiyaçtan ziyade prestij ve gösteriş için yapılan tüketimi öne sürmüş ve batıyı bu ahlak dışı ve absürt mantığa hapsedmiştir.

"Günümüzdeki modern demokratik toplumlarda artık yasal olarak prestije yönelik vekaleten tüketime mahkum edilmiş bir kategori yoksa da bu sürecin genel anlamda toplumsallaştırılmasının gerisinde yine de gösterişe yönelik harcama sürecine mahkum edilmiş sınıfların bulunup bulunmadığı sorusu sorulabilir. Zira bu tür bir harcama aracılığıyla, tüketim, özgür bireysel davranışlar görünümü altında aslında sanayi öncesi toplumlara özgü çok eski çağlardan bu yana tamamıyla kurumlaşmış bir değer ve toplumsal ayrımcılık görevini yerine getirmekten başka bir şey yapmamaktadır" (Baudrillard, 2009, s.4-5).

İçine girilen simülasyon evreninin sacayaklarından biri olan hiperrasyonalizmin inşa ettiği bu tüketim ideolojisi, -yukarıda alıntılanan pasajda da görülebileceği gibi- ilkel ve/veya geleneksel toplumlara özgü bir davranış biçimini anırtmaktadır. Modern rasyonalite öncesi toplumlarda görülen ve ihtiyaç ilişkileri ötesinde bir işleve sahip olan bu davranış biçimi, simülasyon kuramında rasyonalizmin hiperrasyonalizme dönüşmesi ve rasyonel aklın ilkel akılla benzeşmesi şeklinde açıklanmaktadır. Hatta Baudrillard ve Marcel Mauss gibi düşünürlerin bağlı

bulduğu antropolojik ekol bu anlamda ilkel toplumların -sahip olduğu ütopyalar ve manevi değerlerden ötürü- modern olduğu kabul edilen toplumlardan daha modern olduklarını dahi ileri sürmüştür (Adanır, 2010, s.37-38).

Hiperrasyonal mantığın dolaşıma soktuğu bu ahlak dışı ve absürt mantığa hapsolmuş bu amacın toplumsallaşması ve bir zihniyet örüntüsü olarak kemikleşerek kabul görmesi tüketimle ilişkili tüm eylem ve edimlerin bu mantık temelinde gerçekleşir olmasına sebep olmuştur. Filmde de Bruno, ekonomik olarak olası bir kriz veya borç batağı ihtimalleri olmamasına karşın işsiz oluşunun prestij kaybını engellemek adına seri cinayetler işlemekte ve modern akılda rasyonel bir eylem olarak nitelendirilen rekabeti hiperrasyonal bir yorumla ifa etmektedir.

Film boyunca, bulduğu amoral ve hiperrasyonal 'ölümcül çözüm'ü¹² gerçekleştirirken belirli aralıklarla içine düştüğü durumu sorgulayan Bruno, yaptığı eylemin ahlaki yanını soğukkanlılıkla karşılamakta (hatta zaman zaman keyif almaktadır ki filmin kara-komedik unsurları ve kodları bu keyif alışlar sırasında kendini göstermektedir) lakin konu ailesi, polislin onu yakalaması durumunda ailesinin yaşayacakları ve işsiz kalarak konforlu yaşamından ödün verme ihtimali olduğunda tedirgin olmaktadır. Bu durum Jean Baudrillard'ın simülasyon evreni tasvirinin temelini oluşturan 'gerçekliğin yok olması' olgusunu ahlaki çözümlenmeyle bağdaştırabilmesiyle açıklanabilir durumdadır. Simülasyon evreninde gerçek bir ahlaki soruşturma yapmanın işlevsiz olduğunu, bu evrende sadece yan unsurlarıyla birlikte gerçek ahlaki esaslara çok benzeyen ahlak simülaklarından söz edilebileceğinin altını çizen Baudrillard, bu durumun sanattan politikaya bilimden gündelik yaşam pratiklerine sirayet ettiğini ifade etmekte ve bunu farklı alanlardan aldığı örneklerle çeşitlendirmektedir. "İnsanların ahlâkî ve politik vicdan anlayışlarına göre anlamsız ve dinamik biçimlere benzeyen güç ilişkilerinin ötesine geçildiğindeyse karşımıza toplumsal düzene özgü simgesel şiddetin gerçek bir şiddete dönüştüğü bir hakikat düzeni çıkmaktadır" (Baudrillard, 2013, s.33). Pasajda da ifade edildiği gibi 'ahlak ötesine geçildiğinde' elde kalan simgesel şiddetin gerçek bir şiddete dönüşmesidir. Bruno'nun 'gerçek şiddeti'nin çözümülemesi tam olarak burada başlamaktadır.

Filmin sonuna kadar kararlı bir şekilde cinayet işleyen Bruno, polislin tüm bu ölümlerin suçlusunu intihar eden eski bir kimyager sanması nedeniyle herhangi cezai bir yaptırıma uğramaz ve ahlaki olarak herhangi bir muhasebe sürecine girmeden mutlu yaşamına geri döner. Filmin sonunda tüm rakiplerini en savunmasız anlarında yakalayıp ortadan kaldıran Bruno'nun istediği işe ve hedeflediği prestij ve gösteriş kaynaklarına kavuştuğu görülür. Fakat

¹² Filmin, Fransızca 'satır' ve 'küçük balta' anlamına gelen ismi *Le Couperet* Türkçe'ye *Ölümcül Çözüm* şeklinde çevrilmiş ve bu isimle gösterilmiştir. Bunun yanında film İngilizce'ye *The Ax* şeklinde çevrilmiş ve bu isimle gösterilmiştir. Filmin orijinal ismine daha yakın bir anlama sahip olan 'ax' kelimesi 'balta' ve 'işten kovma' anlamlarını taşımaktadır.

film son sahnesiyle ucu açık bir şekilde distopik dünya tasviri ortaya koyar. Artık Bruno'nun da hiperrasyonal bir biçimde rekabet edebileceği rakipleri vardır. Bu noktada daha önce avcı konumunda olan Bruno'nun da av konumuna düşebileceğinin altı çizilir. Kapitalist sistem vahşi doğanın ana kanunu olan doğal seçim mekanizmasını toplumsal alana taşımıştır. Bu son sahneyle hiperrasyonalizmin sadece Bruno'ya özel bir ahlaki zayıflık veya bir cinnet olmadığı, genel olarak topluma yayılan bir ideolojik mantık olduğu ifade edilir.

Bu çalışmanın önceki bölümlerinde yapıldığı gibi kavram karşılaştırması yapılırsa kapitalist sistem içinde var olan rekabete karşı cevap vermemek ve bu anlamda edilgen bir tavır takınmak yine kapitalist sistem mantığı çerçevesinde irrasyonel bir davranış biçimi olarak düşünülür. İkel kapitalizmden 21. yüzyılın küresel kapitalizmine bireylerin, şirketlerin ve ülkelerin ihtiyaçlarını karşılayabilmek ve yaşamlarını idame ettirebilmek için yapmaları gereken en önemli şey diğer bireylerle, şirketlerle ve ülkelerle rekabet etmeleridir. Kapitalist evrende rasyonel olmak rekabet etmeyi ve rekabet ilkesini savunmayı gerektirir. Lakin rekabet ortamında rakiplerini demokratik ve sistemin öngördüğü yöntemlerin dışında ortadan kaldırarak ekarte etmeye çalışmak hiperrasyonal bir aklın ürünüdür. Simülasyon evreninin mantığıyla çepeçevre sarılmış batı dünyası zihniyetini etkisi altına alan hiperrasyonalizm, Bruno ve *Le Couperet* örneğinde de görüldüğü gibi günü kurtarmaya yönelik bencil ve aslında ikel çözümleri beraberinde getirmiş, modern akılcılığın ve ahlakın içini boşaltmıştır.

Çalışmanın ikinci öznesi Erdem Tepegöz'ün yönetmenliğini yaptığı *Zerre*¹³ isimli 2012 yılında yaptığı sinema filmidir. Filmin başkahramanı Zeynep de -tıpkı Bruno gibi- işsizdir ve annesi ve hasta kızıyla beraber küçük bir evde yaşayarak metropolün çetin yaşam şartlarında hayatta kalmaya çalışmaktadır. Oldukça kötü şartlar altına hayatını sürdüren Zeynep, zamanının çoğunu iş arayarak (ve belediyeye işçi olarak girmeye çalışarak) geçirmektedir. Kısa süreli fazla gelir getirmeyen işler ve işportacılık dışında yaşamını rahat bir şekilde idame ettirebilmesi için gerekli olan parayı kazanabileceği bir iş bulamaz. Lokantadan arta kalan yemeklerle ailesini ve kendini doyuran, kirayı ödeyemediği için ev sahibinin tehditlerine ve tacizlerine maruz kalan ve tüm bunların yanında burun kanamaları ve etrafını saran organ mafyası ile boğuşmak zorunda olan Zeynep, ahlaki prensiplerinden ve doğrularından ödün vermemeye çalışmaktadır. Haftalık

¹³ **Yönetmen:** Erdem Tepegöz

Senaryo: Erdem Tepegöz

Görüntü Yönetmeni: Marton Miklauzic

Oyuncular: Jale Arıkan, Rüşan Çalışkur, Özey Fecht, Remzi Pamukçu, Ergün Kuyucu, Dilay Demirok, Sencar Sağdıç, Cemal Baykal, Mesude Türkmen

Yapımcı: Kağan Daldal

Yapım Yılı: 2012

Süre: 80 dakika

90 lira yevmiyeli fabrika işçiliği için Trakya'ya giden Zeynep fabrikadaki olumsuz çalışma koşullarına ve tacizlere katlanmaya çalışırken organ mafyasının kızıdan kan aldığını öğrenir ve İstanbul'a geri döner. Girdiği son işi de bırakan Zeynep, çaresizlikten organ mafyasına başvurur.

Filmin aktarılan kısa sinopsisinden anlaşılacağı gibi *Le Couperet*'nin başkahramanı Bruno gibi işsiz olan Zeynep, Bruno'ya nazaran oldukça zor şartlar altında hayatta kalmaya çalışmaktadır. Tüketim ideolojisinin hiç geçerli olmadığı bu evrende, bu zihniyet dünyasında büyük bir arayış halinde yaşayan Zeynep, etrafını çeviren şiddet, kötülük ve fırsatçılık sarmalına rağmen kendisiyle aynı sosyo-ekonomik şartlarda yaşayan dostları ile birlikte büyük bir savaşım vermektedir. Film, ilk sahnesinden son sahnesine kadar henüz modernleşememiş bir toplumun zorlayıcı ekonomik şartlarını ve sosyal ilişkilerini gün yüzüne çıkarmayı amaçlamaktadır.

Ekonomik durumu ve yaşam şartları *Le Couperet*'nin başkahramanı Bruno ile kıyaslanamayacak kadar kötü olan Zeynep, Bruno'nun başvurduğu çözümlere yönelmez. Amoral veya absürt bir çözüm arayışı yerine -kurduğu arkadaşlık ilişkileri sayesinde- lokantadan arta kalan yemekleri toplayan, işportacılık yapmaya çalışan, sürekli iş fırsatları peşinde koşan ve hasta kızını elinden geldiğince iyi şartlar altında yaşatmaya çalışan Zeynep, ev sahibinin tacizlerine rağmen evden çıkmaz ve kendisine tek tercih olarak sunulmasına karşın organlarını satmaya yanaşmaz. Buna ek olarak belirli aralıklarla burnu kanayan Zeynep'in doktora gidebilecek parası dahi olmamasına karşın sürekli 'çalışma'ya çalıştığı ve sürekli didindiği görülür. Bu şartlar altında Zeynep'in, Bruno'nun başvurduğu amoral ve radikal çözümlere başvurması daha olağan ve daha anlaşılabilir bir durumdur. Fakat Zeynep, zorlayıcı şartlara rağmen Bruno'nun radikal eylemlerine benzer şeyler yapmak yerine şartlarını iyileştirmeye ve onurlu bir yaşam sürdürmeye çalışmaktadır.

Bruno'nun hiperrasyonal çözümlerine başvurmak yerine filmin sonuna kadar ahlaki prensiplerinden ödün vermeden var olmaya çalışan Zeynep, kızı ve kendi için gelen organ mafyasını reddeder ve fabrikada cinsel olarak sömürülmeye karşı gelir. Zeynep'in organ mafyasına karşı duruşu -özellikle kızıdan dolayı- sadece duygusal bir tepki olarak görülebilir lakin kızını etkilemeyecek dahi olsa herhangi amoral bir eylem içinde bulunmayı Zeynep'in hayata karşı duruşunda duygusallıktan daha fazlası olduğunu kanıtlamaktadır.

Le Couperet filminde yönetmen Costa-Gavras tarafından ortaya konulan ve eleştirilen hiperrasyonal zihniyetin -zorlayıcı şartlara rağmen- *Zerre*'de görülmemesi Jean Baudrillard'ın simülasyon evrenini sadece batı toplumları ile sınırlı tutmasıyla ilişkilendirilebilir. Zira simülasyon evrenine dahil olmayan toplumlar hiperrasyonal zihniyete teslim olmadıkları için gerçeklik ilkesini yitirmemişlerdir. Modernitenin avantajlarından yararlanamadıkları gibi dezavantajlarından da korunabilmektedirler.

"Bütün bunların özellikle Avrupa ve Anglo-Sakson (Batılı yani benzer tarihsel toplumsal süreçlerden hemen hemen aynı zamanda geçmiş olan) toplumlara özgü sinemalar için geçerli bir varsayım olduğunu yinelemekte yarar var (hatta onlar arasında bile tam bir uyum olduğunu söyleyebilmek mümkün değildir). Çünkü Türkiye ve benzeri ülkeler henüz böyle bir süreçten geçemediklerinden simülasyon evreni içinde yer alamazlar" (Adanır, 2008, s.43).

Bahsi geçen tarihsel süreç farklılığı ve -simülasyon kuramına göre- neden olduğu olumlu anlamda hiperrasyonalizm yoksunluğu, Fransız ve Türk toplumu arasındaki zihniyet farklılığını ortaya koymaktadır. Zihniyetin "kişiyi kendi grubuna bağlayan en dayanıklı bağ" olarak tanımlandığı düşünüldüğünde Zeynep'in bir parçası olduğu zihniyet dünyasının bu tarz durumlarda bu şekilde tepki vermeyi öngörmediği ortaya çıkmaktadır (Bouthoul, 1975, s.21). Zira zihniyet tarih ve toplumsal geçmişle yakından ilişkilidir ve Türk toplumunun tarih geçişini oluşturan zihniyet, simülasyon evrenine ve onun hem gerek şartı hem de getirisi konumunda bulunan hiperrasyonalizme kapalıdır (Doğan, 2020, s.589).

Zeynep'in içinde bulunduğu durumun Bruno'ya göre çok daha ümitsiz olmasına karşın amoral ve günü kurtarmaya yönelik bir çözüm aramaması Zeynep'in de bir parçası olduğu zihniyet dünyasının hiperrasyonalizmle kuşatılmadığının bir kanıtıdır. Fakat filmin sonuna kadar prensiplerinden ve kendinden ödün vermeyen Zeynep içine düştüğü çikışsızlığa daha fazla direnemez ve organ mafyasına organlarını satabilmek için doku testi yaptırır. Zeynep'in filmin sonunda duruşundan ödün vermesi/vermek zorunda kalması iki şekilde açıklanabilir: Öncelikle çalışmanın ilk bölümünde altı çizildiği gibi ne simülasyon evreni, ne de postmodernitenin unsurları kesin bir süreç sonunda oluşmamaktadır. Bu yüzden hiperrasyonal zihniyete dair bazı unsurlar gerçeklik ilkesini yitirmemiş toplumlarda da görülebilir. İkinci açıklama ise Zeynep'in verdiği kararın sadece kendisini etkileyebilecek bir karar olmasıdır. İçinde bulunduğu toplumda tam anlamıyla gelişmemiş olsa da kapitalizmin yarattığı eşitsizlik ortamına ve işsizliğe daha fazla dayanamayan Zeynep'in verdiği karar hiperrasyonal bir karar olarak görünmesine karşın yaptığı eylemin ahlaki yanının farkında oluşu ve yine bu eylemin sadece kendini bağlaması nedeniyle Bruno'nun eylemlerinden düşünsel ve ahlaki olarak ayrılmaktadır.

Sonuç

Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramının en önemli noktalarından biri tarihsel süreç farklılığı ve bunun hiçbir zaman hesaptan çıkarılmaması gerekliliğidir. Modernitenin kendini göstermeye başladığı 16. yüzyıldan postmodern mantığının toplumların etrafını çepeçevre

sarmaya başladığı ana kadar işlevsel bir rasyonaliteyle yönetilen ve bunun meyvelerini alan batı dünyası İkinci Dünya Savaşı sonrası tüketim ideolojisine teslim olmuş ve simülasyon evrenine geçiş yapmıştır. Bu evrende artık gerçeklikten söz edilemeyeceği gibi rasyonalizmin yerini alan hiperrasyonalizmin zihniyetsel hükümleri kendini göstermektedir. Bahsi geçen tarihsel sürece sahip olmayan toplumlar ise moderniteden ve getirilerinden faydalanamadıkları gibi Baudrillard'ın bahsettiği şekilde olumsuz yanlarından da etkilenmemişlerdir. Bu anlamda hiperrasyonalizm de batı dışında Dünya'nın geri kalan bölümünün etkilenmediği olumsuz unsurlardan ve zihniyet örüntülerinden biridir.

Çalışmada iki farklı zihniyet dünyasına ait benzer konuları ele alan iki film değerlendirilmiştir. Metodoloji bölümünde bahsedildiği şekliyle yanyana getirilen ve zihniyet temelinde çözümlenerek karşılaştırılan bu iki filmin çözümlenmesinin ortaya çıkardığı ilk nokta, batı dünyası ile Dünya'nın geri kalanı arasındaki tarihsel süreç farklılığıdır. İşsizlik konusunda farklı davranışlar sergileyen bu iki farklı zihniyet dünyası arasındaki temel fark, hiperrasyonal olma veya rasyonel olma/irrasyonel olma üzerinden ortaya çıkmaktadır. Filmlerde açıkça görülen bu başkalık, farklı sosyal statüde olan iki insanın işsizlik karşısında aldıkları tavır ve ürettikleri çözümlerle kendini belli etmektedir.

Bu noktada bir yapısal zihniyet farklılığı daha ortaya çıkmaktadır. İşsizlik konusuna bakışın sinematik karşılığı üzerinden kendini belli eden bu farklılık, bu konuya Costa-Gavras'ın komedi türü üzerinden bir bakış atabilmesine vesile olmuştur. Filmin kara-komedi alt-türüne dahil edilebilecek unsurları, absürt tonu ve biçimsel tercihleri bunu göstermektedir. Costa-Gavras'ın ve temelde hitap ettiği kitlenin bir parçası olduğu zihniyetin dünyasına içkin olmayan yönetmen Erdem Tepegöz ise komedi türü tercihlerinden uzak durmuştur. İşsizlik sorununun gerçek bir yara olarak toplumsal kültürün tam merkezinde durması, *Zerre* filmini kasvetli, karanlık, trajedik ve umutsuz bir çalışma yapmıştır. Bu bağlamda *Le Couperet* ve *Zerre* filmi arasındaki sinematografik tercih farklılıkları yoğun bir şekilde göze çarpmakta ve iki toplum arasındaki tarihsel süreç farklılığına biçimsel açıdan da kanıt oluşturmaktadır.

Çalışmada görüldüğü gibi işsizlik sorununa *Le Couperet* filminde bulunan çözüm hiperrasyonal bir zihniyetin ve bakış açısının ürünüyken *Zerre* filminde soruna daha ahlaki fakat daha umutsuz bir çözüm arandığı görülmektedir. Tarihsel süreç farklılığı nedeniyle simülasyon evrenine dahil olup olmamanın bir getirisi olan bu zihniyet farklılığı, filmlerin biçimsel ve içeriksel tercihlerinde de kendini göstermekte, yapımların ortaya çıkış nedenselliklerini başkalaştırmaktadır. Çözümlenen iki film özelinde kendini belli eden bu başkalık, bu filmlerin bir parçası olduğu sinema geleneklerine ve bu geleneklerin yarattığı veya yaratamadığı sinema akımlarına yakından bakılarak da görülebilir.

Sonuç olarak Jean Baudrillard'ın simülasyon evrenine girdiğini iddia ettiği Batı Avrupa ve zihniyet dünyasına içkin *Le Couperet* filminde hiperrasyonal aklın getirileri ve sonuçları kendini gösterirken düşünürün kuramında tarihsel süreç farklılığı nedeniyle simülasyon evrenine dahil olmayan toplumlar olarak ifade ettiği toplumumuzun kanayan bir yarasına parmak basan *Zerre* filminde hiperrasyonal aklın emarelerine rastlanmamıştır.

KAYNAKÇA

ADANIR, O. (2010). Gerçeklik İlkesi, Simülasyon ve Patafizik. *Fikir Mimarıları Serisi - 22: Baudrillard* (s.51). İstanbul: Say Yayınları.

ADANIR, O. (2008). *Simülasyon kuramı üzerine notlar ve söyleşiler*. İstanbul: Hayal Et Kitap.

ARDA, E. (Ed.). (2003). *Sosyal bilimler el sözlüğü*. İstanbul: Alfa Basım Yayım.

BAUDRILLARD J. (2009). *Gösterge ekonomi politiği hakkında bir eleştiri*. (O. Adanır & A. Bilgin, Çev.) İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

BAUDRILLARD, J. (2012). *Kusursuz cinayet*. (N. Sevil, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BAUDRILLARD, J. (2013). *Simülakrlar ve simülasyon*. (O. Adanır, Çev.) Ankara: Doğu-Batı Yayınları.

BAUMAN, Z. (2003). *Modernlik ve müphemlik*. (İ. Türkmen, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

BOUTHOU, G. (1975). *Zihniyetler*. (S. Evrim, Çev.) İstanbul: Edebiyat Fakültesi Basımevi.

CORRIGAN, T. (2013). *Film eleştirisi el kitabı*. (A. Gürata, Çev.) Ankara: Dipnot Yayınları.

DOĞAN, E. (2020). Cemiyet Ahlakı, Doğu Dünyası ve Zihniyet Kavramlarının Girift Dışavurumu: Sonsuz Zaman İçinde. *Film Yapmak: Kurmaca, Deneysel, Belgesel, Animasyon* (s.585). İstanbul: Doruk Yayınları.

DOĞAN, E. (2021). *Postmodern dönemde bilimsel bilginin başkalaşımı ve Amerikan bilim kurgu sineması* (Doktora Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 2021.

FERRERI, M. (Yönetmen). (1973). *La grande bouffe*. İtalya & Fransa: Films 66 & Mara Films.

GAVRAS, C. (Yönetmen). (2005). *Le couperet*. Fransa & Belçika & İspanya: K.G. Productions.

- HABERMAS, J. (1994). *Modernlik: Tamamlanmamış Bir Proje. Postmodernizm*. (çev. G. Naliş & D. Sabuncuođlu & D. Erksan) İstanbul: Kıyı Yayınları.
- HARVEY, D. (2010). *Postmodernliđin durumu*. (S. Savran, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- HASSAN, I. (2019). *Orpheus'un parçalanışı*. (E. Aras, Çev.) Ankara: Hece Yayınları.
- JAMESON, F. (2011). *Postmodernizm ya da geç kapitalizmin kültürel mantığı*. (N. Plümer & A. Gölcü, Çev.) Ankara: Nirengi Kitap.
- KABADAYI, L. (2013). *Film eleştirisi: kuramsal çerçeve ve sinemamızdan örnek çözümler*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- LYOTARD, J. F. (1997). *Postmodern durum*. (A. Çiđdem, Çev.) Ankara: Vadi Yayınları.
- MAHÇUPYAN, E. (2000). *Batıdan doğuya, dünden bugüne zihniyet yapıları ve deđişim*. İstanbul: Patika Yayıncılık.
- MUCCHIELLI, A. (1991). *Zihniyetler*. (A. Kotili Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- TEPEGÖZ, E. (Yönetmen). (2012). *Zerre*. İstanbul: Kule Film.
- TOSCANO, A. (2014). *İsyan zamanlarında felsefe*. (M. Öznur, Çev.) İstanbul: Encore Yayınları.
- ÜLGENER, S. (2006). *Zihniyetler, aydınlar ve izm'ler*. İstanbul: Derin Yayınları
- WIKIPEDIA (01.01.2022). *Penrose stairs*. Erişim Tarihi: 20.04.2022, https://en.wikipedia.org/wiki/Penrose_stairs

Türkiye'de Oyun Geliştirme Alanında Yaygınlaşan Grafik Tasarımı İstihdam Alanlarının İncelenmesi

Elvin LEBLEBİCİ*

Öz

1960'lı yıllarda 'yeni medya sanatı' terimi ortaya çıkmış ve bu terimin ortaya atılmasını takip eden yıllarda tasarımcılar ve sanatçılar ticari parçaların üretimi veya daha ayrıntılı ve kavramsal işler için üç boyutlu (3D) modelleme programları, Illustrator veya Photoshop gibi birçok farklı bilgisayar programlarını aktif olarak disiplinlerarası bir biçimde kullanmaya başlamışlardır. Grafik tasarımı sürekli değişen doğası gereği inovatif ve multidisipliner bir dal olarak şekillenmiştir. Giderek büyüyen oyun sektöründe bu alanın mezunlarına, yetenekleri, aldıkları sanat eğitimi ve bilgi birikimlerine uygun istihdam alanları oluşmuştur. Mezunların bu alanlara yönlendirilebilmesi için akademik alanda konu ile ilgili çalışmaların sınırlı sayıda olduğu tespit edilmiştir ve literatüre katkı sağlaması bakımından bu çalışma önem arz etmektedir.

Çalışmanın Amacı: Çalışmanın temel amacı Türkiye'de büyüyen oyun sektörü ve bu oyun şirketlerinin çalışan ihtiyacının, her yıl binlerce mezun veren grafik tasarımı bölümlerinden gelen tasarımcılar için iyi bir istihdam alanı olduğunu ortaya koymak ve mezunların bu alan hakkında daha fazla bilgi sahibi olmasını sağlamaktır.

Kavramsal/Kuramsal Çerçeve: Grafik tasarımı; iletilmek istenen mesaj ve düşünceyi görselleştirmek ya da mevcut görseli geliştirmek için metinleri ve görselleri teknoloji yardımıyla algılanabilir iki boyutlu (2D) ya da üç boyutlu (3D) düzlemlerde yeniden oluşturma sürecidir. Gelişen teknolojik trendler, grafik tasarım alanında yeni istihdam alanları oluşturmaktadır.

Yöntem: Oyun şirketlerinin ortaya çıkış ve gelişim süreçleri kronolojik açıdan incelenmiş ve şirketlerin bünyesinde sıklıkla bulunan meslek dalları ayrıntılı biçimde analiz edilmiştir. Oyun sektöründeki istihdam alanları ve oyun sektöründe yaratıcılığın önemine ilişkin kaynaklardan literatür taraması yapılmıştır. Literatür bulguları analiz edilmiştir.

Bulgular: Araştırmadan elde edilen sonuçlar, yeni teknolojik gelişmeler ve değişimlerle birlikte oyun sektörünün giderek büyüdüğünü ve bu alanda istihdam alanlarının genişlediğini göstermektedir.

Derleme Makale (Review Article)

Geliş / Received: 29.11.2021 **Kabul / Accepted:** 13.03.2022

* Arş. Gör., İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, İstanbul, Türkiye,
E-posta: eleblebici@gelisim.edu.tr **ORCID** <https://orcid.org/0000-0003-0971-8628>

Sonuç: Araştırma sonucunda Türkiye'de oyun geliştirme alanında ortaya çıkan yeni meslek dalları ve bu dalların gerektirdiği yetenek ve bilginin grafik tasarım öğrencilerinin yetenek ve bilgi birikimleri ile doğru orantılı olduğu saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Arayüz, İstihdam, Grafik tasarım, Oyun sektörü, Yeni teknolojik trendler

Examination of Graphic Design Employment Areas Wide Spreading in Game Development in Turkey

Abstract

The term 'art of the new media' emerged in the 1960s and in the years following the coining of the term, designers and artists began to use many different computer programs for the production of commercial pieces or for more detailed and conceptual work such as; three-dimensional (3D) modeling programs, Illustrator or Photoshop, in an active interdisciplinary manner. Due to its ever-changing nature, graphic design has been shaped as an innovative and multidisciplinary branch. In the game industry, which has grown gradually, new employment areas have been created for the graduates of this field, suitable for their skills, art education and knowledge. In order to direct the said graduates to these fields, more studies should be done. In order to direct the graduates to these fields, it has been determined that there are a limited number of studies on the subject in the academic field, and this study is important in terms of contributing to the literature.

The Main Purpose of Study: The study is to argue that the growing game industry in Turkey and the growing employee needs of these game companies; created a good employment area for graphic designers. With the rising number of new graduates each year; this new sector will be a good place to direct them and to ensure that graduates have more information about this field.

Literature Review/Background: Graphic design is the process of recreating text and images on perceptible two-dimensional or three-dimensional planes with the help of technology in order to visualize the message and thought to be conveyed or to improve the existing visual. Developing technological trends create new employment areas in the field of graphic design.

Methods: The emergence and development processes of game companies are examined in chronological order, and the occupational branches that are frequently included in the companies are analyzed in detail. A literature review was made from the sources of employment in the game industry and the importance of creativity in the game industry. The content analysis method was adopted and the data were obtained.

Results: The results obtained from the research show that the game industry is growing gradually with new technological developments and changes and the employment areas in this field are expanding.

Conclusions: As a result of the research, it has been revealed that the new professions emerging in the field of game development in Turkey and the skills and knowledge required by these branches are directly proportional to the talents and knowledge of the graphic design students.

Keywords: *Interface, Employment, Graphic design, Game industry, New technological trends*

1. Giriş

Çağdaş sanatçılar, kültürel açıdan farklılıklar gösteren ve teknolojik açıdan hızla ilerleyen bir dünyada tasarımlar üretmektedirler. Bu sanatçılar, 20. yüzyılda hayli gelişmiş materyallerin, yöntemlerin, kavramların ve konuların dinamik bir birleşimini çalışmaktadırlar. Hem teknoloji hem sanat, içinde yaşadığımız dünyayı yeniden şekillendirmekte ve değiştirmeye devam etmektedir. Gerçek veya somut olarak bildiğimiz ve gördüğümüz şeyleri yeniden düşünmek yalnızca doğaya dair görüş ve düşüncelerimizi değiştirmekle kalmaz, aynı zamanda yeni keşifler ve deneylere kapı açar. Yeni bir estetik anlayış ile yönetilen yeni medyada; tasarım ve teknolojiye olan değişimler, sanatsal algılarımıza meydan okumakta ve yaratıcılığın daha önce bilinmeyen yönlerini tetikleemektedir. İnovasyon, bilimin her dalında karşımıza çıkmaktadır ve sanat eserlerinde uygulamaları giderek artmaktadır. Dünyanın her tarafında teknolojiye dayanan yeni sanat anlayışları geliştirilmektedir. Teknolojiden faydalanarak inovatif fikirler öne süren yeni tasarımcılar bugüne dek karşılaştığımız 'kâğıt üstünde sanat' kavramını ortadan kaldırmaya adaydır.

20. yüzyılın ortalarından itibaren ortaya çıkan 'yeni medya sanatı' terimi bilgisayar teknolojisini yaratıcı süreç ve üretimin önemli bir parçası olarak uygulayan uygulamaları tanımlamak için kullanılmaktadır (Erkayhan & Belgesay, 2014). Bu terimin ortaya atılmasını takip eden yıllarda tasarımcılar ve sanatçılar ticari parçaların üretimi veya daha ayrıntılı ve kavramsal işler için üç boyutlu (3D) modelleme programları, Illustrator veya Photoshop gibi birçok farklı bilgisayar yazılımı bu terimin ortaya atılmasını takip eden yıllarda aktif olarak disiplinlerarası bir biçimde kullanmaya başladılar.

Teknoloji, bilim ve sanatın bir araya gelmesi sonucunda birçok bilgisayar tabanlı kurulum ve yazılımlar disiplinlerarası çalışmalarını yaygınlaştırmak üzere birbirleri ile uyum içerisinde tasarlanmaya başlanmıştır. Teknolojik gelişmelerle birlikte, grafik tasarım alanında farklı bir estetik algı oluşmuş ve internetin pazarlama imkânlarından yararlanmayı seçen birçok kurum, sanal ve gerçek kaynaşması üzerine yoğunlaşarak yeni tasarım trendleri ortaya çıkarmıştır.

Yenilikçi gelişmeler, farklı yazarların farklı beceri ve araçları birleştirebilecekleri ve bize sunabilecekleri yeni bir oyun alanı açmıştır. Teknoloji tasarımcıların çalışma biçimini değiştirmiştir. Gündelik tasarım işleri hemen hemen her seviyede teknolojiyle iç içe yapılmaktadır. Bir reklam ajansında çalışan tasarımcının ofisine gittiğinde ilk yaptığı iş bilgisayarını açmaktır. Günümüzde tasarımcı kavramı birçok açıdan anlam değişikliğine uğramıştır.

Sanat eserlerinin doğasının değişmesi ve sergi alanlarının yeniden şekillendirilmesi; dijital sanatın en şaşırtıcı örneklerinin internet ve çevrimiçi olarak var olmalarını mümkün kılmasından ötürü günümüzde sanata hiç olmadığı kadar fazla yer açmaktadır. Çeşitli filmlerin bilim kurgu gizemleri bugünkü gerçekliğimizin yeni bir boyutunu ortaya çıkarmaktadır. Elektronik ortamda sıklıkla karşımıza çıkan bu eserler, elektronik ortamda olduğu kadar olmasa da çağdaş sanat alanında da karşımıza çıkmaktadır ve bu eserler 'çağdaş sanat' terimini tam anlamıyla görselleştirebilen eserler olarak müzelerde sergilenmektedir.

Çağdaş sanat konusunda iyi bir örnek olan Pekinli sanatçı Li Hongbo'nun mermere benzeyen ancak kâğıttan yapılmış heykelleri izleyiciye bir göz oyunu sunmaktadır. Büst heykelinin sürüklenerek uzun bir yılanı dönüştüğünü gösteren bir gösteri, çoğu izleyici için bir şok etkisine sahiptir. Heykel 8000'den fazla kâğıttan oluşmaktadır ve yaklaşık 15 kg ağırlığındadır. Sanatçı Li Hongbo "*Görüntüyü ve insanların bir şeyleri nasıl gördüğünü değiştirmek istiyorum, böylece başka bir şekilde ve daha derinden düşünürler*" ifadeleri ile eserini özetlemiştir. Disiplinlerarası etkileşim tarihin her döneminde söz konusu olmuştur. "*Tarihsel süreç içinde sanat ve bilim aynı doğrultuda, birbiriyle iletişim içinde ilerlemiştir*" (Abacı, 2021, s. 409). Pekin'deki Merkez Güzel Sanatlar Akademisi'nden halk ve deneysel sanat alanında yüksek lisans derecesinin yanı sıra kitap editörü ve yayıncı olarak da çalışmış olan sanatçının eseri Şekil 1'de görülmektedir.



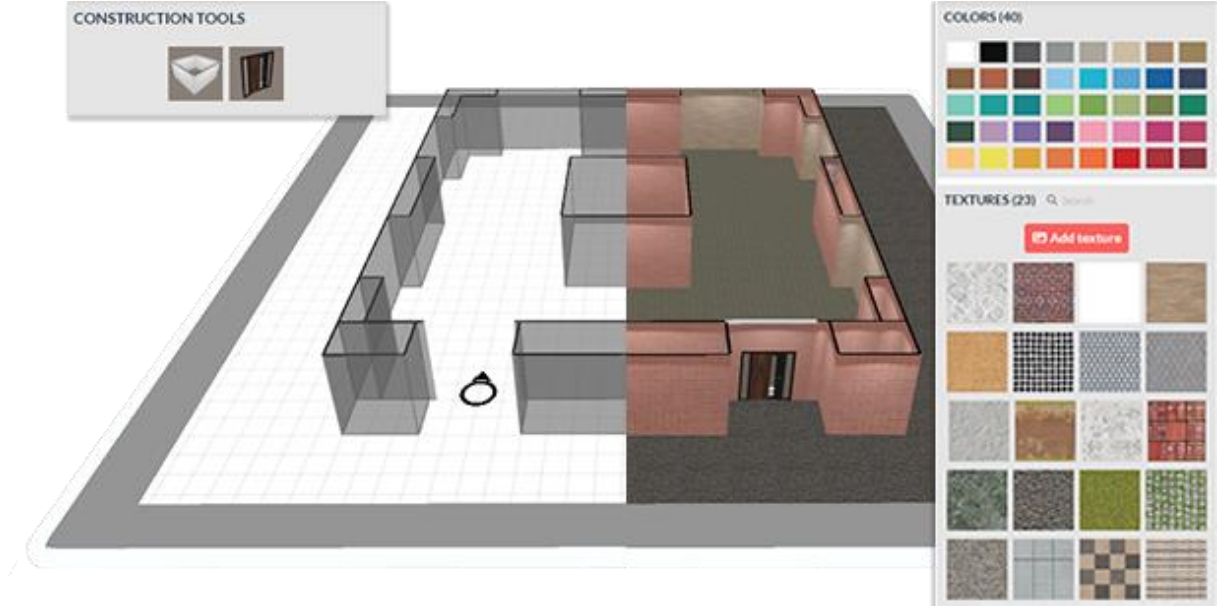
Şekil 1. Li Hongbo'nun Çarpıcı Gerilebilir Kâğıt Heykeli (New York Tools of Study, 2014)

Teknoloji, yaratıcı tasarımcılara ve sanatçılara başından beri özgün ifade biçimleri bulma imkânını sağlamaktadır. Analogdan dijital olarak yaratılmış ifadeye geçiş, Empresyonizm'in doğuşu, Andy Warhol'un ünlü serigrafik baskıları veya Stelarc'ın performans çalışmaları bunlara örnek olarak verilebilir. Bilim adamları yaratıcılar materyalleri, insanları, kültürü, tarihi, dini keşfeder ve bilgi birikimi bambaşka bir şeye dönüşür. Göz algısı ve renk teorisi, fotoğrafçılığın doğuşu ve Walt Disney'in bize sunduğu yeni dünya; hepsi sanatta inovatif yaklaşımın getirisidir. Dünya hızla değişmektedir. Bugün artık bilgisayarların ve akıllı iletişim teknolojisinin çağı başlamıştır. Bilgisayarla başlayan grafik tasarımdaki değişimler son hızıyla devam etmektedir.

Teknoloji, grafik tasarımı içindeki sınırları büyük ölçüde ortadan kaldırmıştır. Bir yandan, çağdaş grafik tasarım teknolojiyi kullanarak 'fikirden ürüne' çok daha kısa sürede ulaşır hale gelirken, diğer yandan da teknoloji, bir meslek olarak grafik tasarım konusunda tutkulu olan insanların yaratıcılık sınırlarını genişletmiştir. Teknolojinin tasarım sürecini bilgisayar destekli tasarım programları ile kolaylaştırmasının pek çok meslekte olduğu gibi grafik tasarımcılığı mesleğinin de değerini azaltıp azaltmayacağı sorunsalı tartışılmaktadır. Günümüzde üniversitelerden giderek artan sayıda grafik sanatçısı mezun olmaktadır. Bazılarının ortak algısı 'yazılım programlarının öğrenilmesinin kolay olması durumunda grafik tasarımın kolay olduğu' yönündedir. Oysa üniversitelerdeki grafik bölümleri geliştirdikleri müfredatlarda sadece bu yazılımların kullanımını öğretilmemekte, öncelikli olarak teknolojinin 'kinetik tipografinin' hareketli tipografi içerisinde meydana getirdiği gibi değişiklikler ve Bauhaus ekolünün temellerine dayanan sanat yapmadan önce sanat hakkında düşünmeyi öğreten bir eğitim sunmaktadır. Dolayısıyla grafik tasarımı yazılımlarının grafik tasarımcılığı mesleğinin değerini azaltması söz konusu değildir. Fakat grafik tasarımı alanında önümüzdeki yıllarda giderek daha rekabetçi bir ortamın oluşması söz konusudur. Bu sadece grafik tasarımı alanının değil, aynı zamanda birçok farkı meslek dalının teknolojinin ilerlemesi ile değişim geçirmesi ve belki de kaybolması söz konusu olabilir.

21. yüzyıl, toplumların yaşam biçimini değiştiren teknolojinin en yoğun kullanıldığı dönemdir. Günümüzde herkes teknolojinin getirdiği imkânları daha yoğun kullanmakta, bilgisayarlardan yararlanmakta, elektronik postalarını sıklıkla kontrol etmekte, akıllı ve internete bağlı cep telefonlarıyla günlük işlerin büyük bir kısmını halledebilmekte ve televizyonlarda üçboyutlu film izleyebilmektedir. Teknoloji günlük hayatın dışında bilim ve sanat alanlarında da kendini göstermektedir. Teknolojinin yarattığı imkânlar sanatın, sanatsal düşüncenin sınırlarını zorlamakta, sanatın toplumla buluşmasında zaman ve mekân kavramlarını belirsizleştirmektedir. Artık bir müzeye veya sanat galerisine gitmeye gerek kalmadan ve zaman sınırı olmaksızın müzeyi ve galeriyi üçboyutlu olarak sanal ortamda gezebilmekteyiz (Ünsal, 2019). İstanbul

Gelişim Üniversitesinde uygulamaya konulan sanal sergi platformu 'Artsteps' (Şekil 2) duruma bir örnek olarak sunulabilir.



Şekil 2. Artsteps Platformu Arayüzü (Arsteps Resmi Web Sitesi, 2021)

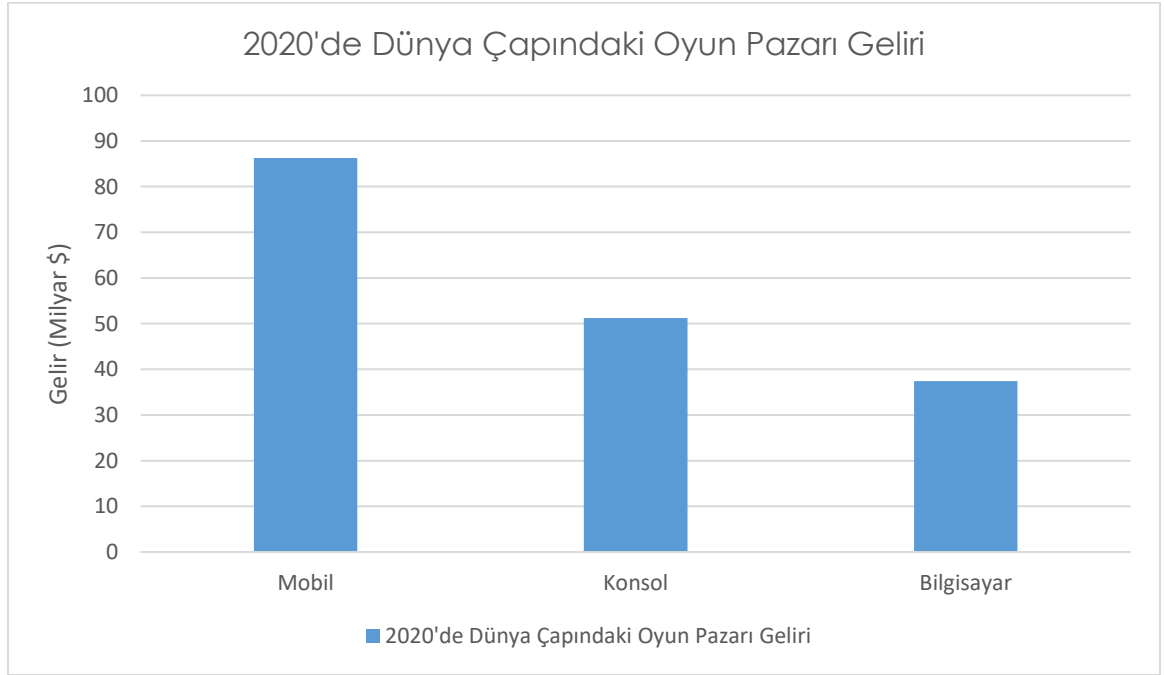
Özellikle son 25-30 yıllık dönemde teknolojinin grafik tasarım alanındaki etkileri tartışmasız kabul görmektedir. Teknoloji sadece tasarım sürecini kolaylaştırmakla kalmamış, aynı zamanda tasarım anlayışlarında ciddi değişikliklere yol açmıştır. Bu değişikliklerden sonra istihdam alanında önemli gelişmeler yaşanmıştır ve bundan dolayı incelenmeye değerdir. Bu araştırmanın amacı, grafik tasarım bölümlerinde yeni bir istihdam alanı olarak oyun sektörünün olanaklarını ortaya koymaktır.

2. Kavramsal Çerçeve: Oyun Sektörünün Dünyada Yaygınlaşma Süreci

Geçtiğimiz on yıl içerisinde mobil ve bilgisayar oyunları, eğlence sektörünün trend belirleyici birer aracı olmuştur. Oyun oynamak 21. yüzyılda dünyanın her yerinde sıklıkla rastlanan bir hobi ve uzmanlık alanı haline gelmiştir. Diğer tüm sektörlerde olduğu gibi bilgisayar ve mobil oyun pazarlarında da zaman zaman çok hızlı büyüme ve küçülme trendleri görülmüştür. Küçük çaplı 'indie' şirketlerin, Electronic Arts, Bethesda, Blizzard, Ubisoft ve Telltale gibi geniş kitleleri etkisi altına almış yayımcıların büyük zafer ve çöküşlerinden derin anlamda etkilenecek çalkantılı süreçlerden geçtiği dönemler gözlemlemek mümkündür. Son on yıl içerisinde dikkat çeken ve 2004 yılında yayınlandığında dikkatleri üzerine çekmiş ve yüksek

hasılat yapmış olan 'World Of Warcraft'; ilerleyen yıllarda 'MMORPG' olarak tanımlanan oyun türünün taklitlerinin oldukça fazla üretimi ile bilgisayar oyunları sektöründe bir trend haline gelmiş ve RPG oyun sektörü marketinde çeşitliliğin hızla artması durumu gözlemlenmiştir (Webb, 2019).

Günümüzde oyun endüstrisi altın çağındaki film stüdyolarını andırmaktadır (Zackariasson & Wilson, 2018). Video oyunu endüstrisi, film ve müzik endüstrilerini bir araya getirerek kendisini eğlence sektöründeki ana endüstri haline getirmiştir. Küresel COVID-19 pandemisinin etkisiyle video oyunu pazarı bir önceki yılın tahminlerini alt üst ederek 2020'de 179,7 milyar dolar gelir elde edeceği tahmini yapılmıştır. Uzmanlar, yakın zamanda tanıtılan yeni nesil konsollar Xbox serisi X ve PlayStation 5'in popülerleşmesiyle 2021'de hızlı büyümenin devam edeceğini tahmin etmektedir. Aşağıdaki tabloda 2020 yılında dünya çapında oyun pazarından elde edilen dolar bazında gelir oranları bu durumu destekler niteliktedir. COVID-19 pandemisi ile birçok sektör küçülmeye giderken oyun sektörü bu durumun aksine bir büyüme görmüştür. Aşağıdaki yer alan tablo (Tablo 1) büyüme konusunda bazı detaylar sunmaktadır (Newzoo Global Games Market Report 2020).



Tablo 1. 2020'de Dünya Çapındaki Oyun Pazarı Geliri (Statista, 2021)

"Son on yıl içerisinde, video oyunu endüstrisi trendleri büyük ölçüde değişim geçirmiştir. Bu olgunun nedenleri, tüketicilerin ve paydaşların çıkarlarındaki genel değişiklikler, hızlı donanım ve yazılım gelişimi, yeni oyun platformlarının ortaya çıkması ve yeni iş modellerinin icadı ve müşteri yönelimlerinin aktarılmasından kaynaklanmaktadır" (Pashkov, 2021, s. 8).

Günümüz şartları ve teknolojinin gelişimi 'millennial' olarak anılan bireyleri ekranlarına oranla daha girişimci ve yeni iş kurma arayışlarında olan bir kitle haline dönüştürmüştür. Bu nedenle birçok yeni indie şirket Türkiye pazarında boy göstermeye başlamış ve 'Peak' (Şekil 3) gibi dev yatırımlar alan şirketler ülkeye kazandırılmıştır.



Şekil 3. Türkiye'de Oyun Pazarında Önemli Bir Yere Sahip Olan Peak Şirketi (Peak Resmi Web Sitesi, 2020)

Şirket sayısının dünya çapında büyüme göstermesi ile birlikte Türkiye pazarı dahil olmak üzere dünyanın her yerinde yazılımcı ve bu oyunların görsel tarafının üretilebilmesi için üç boyut sanatçılarına ve grafikerlere ihtiyaçta da bir büyüme olmuştur. Grafikerlik mesleği eskisinden çok daha farklı boyutlar kazanmış ve geçmişteki halinden oldukça farklı bir alan haline gelmiştir. Birçok meslek teknolojik dönüşüm trenini kaçırmakla yok olurken bazı diğer meslekler değişim ve dönüşüm geçirerek ayakta kalmış hatta alan bakımından genişleme gösterebilmiştir. Grafik tasarımı da bu meslekler arasındadır.

3. Grafik Tasarımı Bölümü Mezunu Olup Oyun Sektörüne İlgi Duyanlar İçin Potansiyel İş Alanları

İki Boyut ve Üç Boyut Uzmanı: İki boyut uzmanı olarak oyun sektöründe tanınan profesyoneller günümüzde grafik tasarım eğitimi almış bir öğrenci ile hemen hemen aynı nitelik ve yeteneklere sahiptir. Adobe şirketin ait programlara hakim olmak ile beraber Bauhaus

ekolüne¹ uygun bir sanat eğitimi almış olmak iki boyutlu vektör bazlı veya konsept tasarımcıların çalıştığı şekilde oldukça konuya hakim ve ne yaptığını bilen bir sanatçı yetiştirmek bakımından grafik tasarım eğitimi almak uygun bir seçenektir. Üç boyut üzerine uzmanlaşmak isteyen grafik tasarımcılar olacağı gibi endüstriyel tasarım bölümlerinden mezun olan birçok öğrenci günümüzde altyapısal yeterliliği nedeniyle oyun şirketlerinde bu alanlarda aranan elemanlar halini almıştır.

FBX Tasarımcısı: FBX, Kaydara tarafından geliştirilen ve 2006 yılından beri Autodesk'e ait özel bir dosya biçimidir. Dijital içerik oluşturma uygulamaları arasında birlikte çalışabilirlik sağlamak için kullanılır. FBX aynı zamanda bir dizi video oyunu ara katman yazılımı olan Autodesk Gameware'in bir parçasıdır (Lee, 2019).

FBX tasarımcıları üç boyut üzerine yoğunlaşmaktadır. Üç boyutlu karakter ve obje tasarımı programlarına hakim olan tasarımcılar mobil oyunlarda daha basit ve sade, karmaşık RPG oyunlarda daha gerçekçi bir çalışma prensibi ile modelleri üretmekte ve oyuna yerleştirilmek üzere gerekli formatlarda (FBX bunlardan biridir), ekibin yazılım birimine iletmek suretiyle içerik üretmektedirler.

Hareketli Grafik Tasarımcısı: Geleneksel grafik tasarım diliyle sinemanın dinamik görsel dilini birleştiren bir alandır. Hareketli grafik tasarımının özünü anlamak, görüntü ve hareket koreografisine özgü resimsel ve sıralı ilkeleri incelemek ve kompozisyon ve koreografinin birleşiminin görsel mesajları anlam, ifade ve netlikle nasıl iletebileceğini keşfetmek için; tasarımcıların görsel iletişim ortamını nasıl şekillendirdiğini ve tasarım sürecinde stilistik trendlerin nasıl kullanılabileceğini öncelikli olarak incelemek gereklidir. Hareketli grafik tasarımı günümüzde COVID-19 pandemi sürecinde oldukça yaygınlaşmış ve dezenformasyon ile olan savaşta oldukça kritik bir rol oynamıştır. Youtube, Instagram ve Vimeo bu çalışmaların yer aldığı ana platformları oluşturmaktadır.

Rig Uzmanı: İnsan gözü doğal bir şekilde hareket eden ve doğal görünen objeleri hızlı şekilde algılamakta oldukça beceriklidir. Bu durum estetik açıdan göze hitap eden ve doğal görünen animasyon hareketlendirmelerini üretmeyi oldukça zorlu kılmaktadır. Bağımsız animasyon kareleri ile çalışmak, gerçek zamanlı animasyonda temel ve tamamlayıcı bir rol oynamaya devam etse de film, televizyon ve bilgisayar oyunları alanlarında içeriğin karmaşıklığı ve hacmi arttıkça bu yöntem gerçekçilik ve üretkenlik sorunlarını kritik hale getirmektedir.

¹ Bauhaus Ekolü, Mimar Walter Gropius tarafından 1919 yılında Almanya'nın Weimar şehrinde kurulan Bauhaus Okulu aslında bir sanat hareketiydi ve yeni bir hayatın, yeni fikirlerin başlangıcını temsil ediyordu. 1. Dünya Savaşı sonrasında kurulan okul; endüstri, sanat ve zanaatı modernist biçimde birleştirmeye çalışmıştır. Sonradan bir sanat ekolü haline gelmiştir.

Hareket yakalama (MoCap), biyomedikal çalışmalar, spor analizi ve eğlence endüstrisi için yaygın olarak kullanılan nispeten yeni bir teknik olarak bağımsız animasyon kareleri kullanmaya bir alternatif yöntem oluşturmuş ve animasyon yapmayı kolaylaştırmıştır.

Rig uzmanları bu yöntemi kullanarak gerçek model üzerinde animasyon oluşturabilecekleri gibi 3ds Max gibi sanal ortamda bir kuklaya hareket vermek için program ve tasarım becerilerini kullanabilirler.



Şekil 4. Maker Tabanlı Tam Vücut MoCap

Bölüm Tasarımcısı (Level Designer): Prosedürel seviye oluşturma (level design), çeşitli oyun türlerinde uygulanmıştır. Rogue'un yazıldığı 1980'den beri seviye oluşturma kullanmıştır. Rogue, bir ASCII grafik rol yapma oyunudur. Oyun sektörüne getirdiği en büyük yeniliklerden biri, sınırsız sayıda benzersiz zindan seviyesi oluşturma imkânı sunması olmuştur. Hileli seviyeler, zindanları sağlam kaya ve boş alana bölerek ve boş alanı canavarlar ve ganimetlerle doldurarak oluşturulur. Üretilen seviyeler elle tasarlanmış seviyeler kadar karmaşık olmasa da yenilik zindanların tasarımında değil insan gözetimi olmadan sonsuz sayıda üretme imkanı sunması olmuştur. Daha yakın zamanlarda, Diablo II ve Civilization gibi oyunlar Rogue'da görülene benzer seviye üretimi içermektedir. Yağmalanacak zindanların veya kolonileşmek için kıtaların hiç bitmeyen arzı, oyuncuya, insan tarafından tasarlanmış büyük bir dizi seviyede bile bulunabileceklerinden çok daha fazla ödüllendirici oyun saati verir. Platform oyunları, oluşturulan seviyelerin tekrar oynanabilirliğinden faydalanabilir, ancak henüz, seviye oluşturmaya kullanan ticari olarak dağıtılmış bir platform oyunu yoktur. Bir uçurumun genişliğini hafifçe değiştirmek gibi çok küçük değişiklikler, tüm seviyeyi zorludan fiziksel olarak imkânsız hale getirebileceğinden, platform seviyesi oluşturma, RPG veya strateji oyunlarında seviye oluşturmaya göre daha zor bir sorundur. Hileli seviye oluşturma, nispeten kısıtlamasız, rastgele kararları yoğun bir şekilde kullanabilir. Seviyenin oynanabilirliği, jeneratör tarafından kullanılan

insan tasarımı atomik birimler tarafından belirlenmektedir. Buna karşılık, bir platform seviyesinin oynanabilirliği, birimler arasındaki ilişkiler tarafından güçlü bir şekilde belirlenir ve bu ilişkilerin seviye oluşturma sırasında açıkça modellenmesini ve manipüle edilmesini gerektirir. "Gevşek kısıtlı, rastgele yerleşim zindan seviyesinde ve arazi oluşturmada çalışan unsurlar, yanlışlıkla kazanılamayan platform seviyelerine kolayca yol açabilir" (Compton & Mateas, 2006, s. 109).

Konsept Tasarımcısı: Konsept sanatçıları, bir oyunun stilinden ve görünümünden sorumludur. Ortamları, düşmanları ve oyuncu karakterlerini ilk onlar görselleştirmektedir. Yapımcıdan bir özet ile çalışarak, eskizleri 3D sanatçıların, yapımcıların, programcıların ve yayıncıların oyunun nasıl görüneceğini anlamalarına yardımcı olmak için kullanılır. Konsept sanatçısının çizimleri, tüm sanat eserlerinin başlangıç noktası ve pazarlama planlarının önemli bir parçası oldukları için oyunun gelişiminin ve pazarlanmasının son derece önemli bir parçasını oluşturmaktadır.

Konsept sanatının video oyunlarının yaratılmasındaki rolü, tutarlı ve ilgi çekici bir oyun yaratmak söz konusu olduğunda son derece önem arz etmektedir. Konsept sanatçıları, varlıklara ilk tasarımlarını verir ve daha sonra oyuna iki boyutlu, üç boyutlu veya başka bir şekilde bu tasarımlar uygulanır. Konsept sanatçıları çeşitli varlıkları tasarlamak için kullanarak, bu tasarım sürecini daha geniş bir insan yelpazesine yaymak yerine varlıkların tasarımından sorumlu küçük bir grup olması büyük şirketlerde daha sık görülmektedir. Ayrıca, konsept sanatını belirli kişilere yaptırarak, 3D modelleyiciler, bölüm tasarımcıları ve illüstratörler, varlıkların tasarımını düşünmek için çok fazla zaman harcamak yerine işlerine odaklanabilme imkanına sahip olabilirler. Konsept sanatının bir diğer amacı da ilham vermektir. Konsept sanatı fikirlere ilham verebilir ve projeyi daha da büyütebilir. Tek bir konsept sanat eseri birkaç yeni fikir üretebilir ve hatta ilham uyandırmayı başarırsa tüm proje için bir altyapı görevi görebilir (Honkanen, 2017).

Kullanıcı Arayüzü Tasarımcısı (UI): Kullanıcı arayüzü program ve kullanıcı arasındaki diyalogu oluşturmaktadır. Sistemin kullanıcıdan gelen bilgileri ve talimatları almasını sağlar. Etkili ve kullanıcı dostu bir arayüz tasarımı, sistemlere hakim olmayan kullanıcılara erişebilmek bakımından oldukça önemlidir. Kullanıcı arayüzü kullanıcıdan gelen komutları efektif bir biçimde alabilmek için oluşturulmuş bilgi sistemidir. Arayüz tasarımında kompozisyon; renk, doku, tipografi ve alan kullanımı bakımından çeşitli ilkeleri olan bir alandır. Oyun sektöründe arayüz tasarımı oldukça önemlidir ve oyuncunun oyuna olan ilgisinin temel yapı taşlarından birini oluşturmaktadır (Paramarini Hardianto & Kalmilasarı, 2019). Mevcut kullanıcı arayüzlerinin çoğu oldukça benzerdir ve yaygın olarak kullanılan iki türden birine aittir: klavye ve fonksiyon tuşları ile kontrol edilen geleneksel alfanümerik tam ekran terminaller veya pencereler, simgeler, menüler ve bir işaretleme aygıtı içeren daha modern WIMP olarak adlandırılan ara yüzler olarak bu türleri sıralamak mümkündür. 1983'ten sonra piyasaya sürülen çoğu yeni kullanıcı arayüzü

dikkate değer ölçüde benzerlik göstermiştir. Yeni nesil kullanıcı arayüzleri ise, sanal gerçeklikler, başa takılan ekranlar, ses ve konuşma gibi unsurları içerecek şekilde standart WIMP paradigmasının ötesine geçebilir. Bu karmakarışık teknolojilerin tek bir birleşik kullanıcı arayüzü tasarımında kullanımını tasavvur etmek günümüzde mümkün değil denilebilir. Aslında, yeni nesil kullanıcı arayüzlerinin tanımlayıcı özelliklerinden biri, kanonik bir arayüz stiline uyma ilkesini terk etmeleri ve bunun yerine bireysel görevlerin gereksinimlerine daha radikal bir şekilde uyarlanmış olmaları olabilir.

Temel teknolojik trendler, CPU hızı, bellek hafıza kapasitesi, zamanla katlanarak artan ve genellikle iki yıl gibi bir sürede ikiye katlanan iletişim bant genişliği gibi yeni nesil yetenekleri içeren bazı deneysel ve ticari sistemlerin ortaya çıkmasına yol açmaktadır. Birkaç yıl içinde kişisel bilgisayarlar o kadar gelişmiş olacak ki, karmaşık kullanıcı arayüzlerini destekleyebilecekler ve bu arayüzler, bilgisayarların kullanımını ofis çalışanlarının en çok nüfuz ettiği pazarlardan daha büyük sayılara yayılması bazında da oldukça önemli bir rol oynayacaktır (Nielsen, 1993).

Kullanıcı Deneyimi Tasarımcısı (UX): Masaüstü ya da mobil uygulamalarda bilgiye ulaşma ve iletişim kurma ihtiyacı aynı şekilde boy gösterse de insanların içerdiği tüketme ve uygulamayı kullanma eğilimleri bu cihazlar arasında farklılık göstermektedir. Mobil alanda, kullanıcıların eylemlerinin zaman aralığı masaüstü alana göre daha kısadır; kullanıcılar uzun süreli oturumlar yerine hızlı, odaklanma gerektiren eylemler gerçekleştirir. Eylemler basit ancak dikkatle yapılmalı ve genellikle kullanıcı yürürken, araba kullanırken veya diğer faaliyetler tarafından dikkati dağılırken, yalnızca minimum sayıda parmak basımı veya tuş vuruşu kullanılarak kolaylıkla gerçekleştirilmelidir. Farklı tasarım stilleri ve ekran boyutları, uygulama tasarımı üzerinde etkilidir; masaüstü bilgisayar kullanıcılarına yönelik tasarlanmış web sayfaları mobil kullanım için ideal değildir. Büyük kullanıcı grupları için mobil uygulamalar tasarlanırken, kullanıcı deneyimini (UX) değerlendirmek için çeşitli teknikler mevcuttur. Ancak, kurumsal kullanıma yönelik uygulamalar tasarlanırken, son kullanıcı sayısı az olabileceğinden durum temelde farklıdır. Oyun sektöründe parlak renkler tercih edilerek mobil oyunlar daha dikkat çekici hale getirilmeye çalışılmaktadır ve sektörde bu bir trend halini almıştır. Tüm bu ayrıntıların düşünülmesi, tasarlanması ve arada yaşanan tüm süreçlerden kullanıcı arayüzü tasarımcısı sorumludur. Günümüzde grafik tasarımcıların önemli bir kısmı bu meslek dalına ilgi duymaya başlamıştır. Kullanıcı Deneyimi Tasarımcısı, Kullanıcı Arayüz Tasarımcısı ile beraber çalışarak en optimize deneyimi müşteriye sunmakla görevlidir (Kuusine & Mikkonen, 2013).

Sonuç

Yapılan çalışmada Türkiye'de oyun geliştirme alanında ortaya çıkan yeni meslek dalları ve bu dalların gerektirdiği yetenek bilgileri derlenmiştir. Türkiye'de grafik tasarımı öğrencilerinin

de bu yönde yeteneklerle donanmış olması gerektiği düşünülmektedir. Lisans eğitimi sırasında bu alana ilgi duyan grafik tasarımı bölümü öğrencilerinin alana yönlendirilmesi ve desteklenmesi hususunda bu çalışma bir kaynak niteliği taşımaktadır. Bu çalışmada sağlanan tüm içerik ve istatistiksel veriler göz önünde bulundurulduğunda video oyun endüstrisinin gelecekte daha da genişlemeye ve gelişmeye devam edeceği sonucuna varmak mümkündür.

Böylesine hızlı bir teknolojik ilerleme ve video oyunlarının e-spor ve canlı yayınlar gibi çeşitli şekillerde popülerleşmesiyle birlikte, video oyunu endüstrisi tarihin en popüler ve başarılı eğlence alanı haline gelecektir.

Baş döndürücü biçimde hızla gelişen oyun sektörünün gerek mikro düzeyde gerekse makro düzeyde önemli bir gelir kaynağı olduğunun da altını çizmek gerekir. Oyun sektörünün hem büyük bir gelir kaynağı oluşturması hem de büyük bir istihdam alanı oluşturması bu alana verilmesi gereken önemi giderek arttırmaktadır. Değişen oyun kurallarına karşı küresel dünyada rekabet edebilmek için yeni teknolojik trendlerin sıkı bir biçimde takip edilmesi ve mevcut sistemlere entegre edilmesi gerekmektedir. Bu nedenle tüm bu gereksinimlerde uzmanlaşmaya katkı sağlayacak grafik tasarımı başta olmak üzere yapay zeka mühendisliği, yönetim bilişim sistemleri ve yazılım mühendisliği bölümlerinin çok büyük önem arz ettiği kaçınılmaz bir gerçektir. Aynı zamanda bu bölümler, oyun sektörünün ihtiyacı olan nitelikli iş gücünün karşılanması açısından da ayrı bir değer taşımaktadırlar. Bu noktada, grafik tasarımı gibi bölümlerin ve mezunlarının daha nitelikli hale getirilmesi, bu bölümler arasında iş birliği ve koordinasyon çalışmalarına ağırlık verilmesi ve bu bölümlerin yeterli düzeyde tanıtılması, oyun sektörünün ihtiyaç duyduğu istihdam arzının karşılanması açısından oldukça önemlidir.

KAYNAKÇA

ABACI, Z. (2021). Disiplinlerarası etkileşim bağlamında Castel'in renk klavyesi. *İdil*, Cilt. 79, 408–420. DOI: 10.7816/ıdil-10-79-03

AKDENİZLİ, F. (2018). Grafik tasarımcıya getirdiği avantajlar açısından sayısal renk sistemlerinin gelişimi. *MÜ Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 4(1), 8-22.

ABUSHAWALI, M., YAN, P, L., BEDU, A. (2013). *The impact of new digital media on graphic designer in Jordan*. Informatics and Creative Multimedia (ICICM), International Conference.

ATMACA, A. (2011). Modern Sanat ve Bilgisayar Destekli Sanat Çalışmaları (Dijital Art). *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(37), 293-302.

COMPTON, K., MATEAS, M. (2006). *Procedural level design for platform games*. AIIDE.

CONNOR, S. (2001). *Postmodernizm kültürü*. (D. Şahinler, Çev.). İstanbul: YKY.

DEMİRKOL, V. (2008). *Batı sanatında modernizm ve postmodernizm*. İstanbul: Evrensel Basım Yayım.

ERKAYHAN, Ş., BELGESAY, M. (2014). Teknoloji ve sanatın etkilesimi: yeni medya sanatı, Türkiye'de güncel durum ve öneriler. *Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (14), 45-62.

GENÇAYDIN, Z. (1988) *Teknoloji toplumunda sanat ve sanatçı, çağdaş teknoloji ve sanat. II. Ulusal Sanat Sempozyumu*. Ankara: Hacettepe Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları No: 8.

HARDIANTO, P, Z, I., (2019). *Analysis and design of user interface and user experience (UI / UX) e-commerce website PT Pentasada Andalan Kelola using task system centered design (TCSD) Method*. 2019 Fourth International Conference on Informatics and Computing (ICIC), 1-8.

HONKANEN, T. (2017). *Creation of concept art for an action role-playing game*. Helsinki Metropolia University of Applied Sciences Bachelor of Engineering Media Technology Thesis.

KILIÇ, L. (1995). *Video sanatı: eleştirel bir bakış*. İstanbul: Hil yayınları.

KUUSINEN, K., MIKKONEN, T. (2013). *Designing user experience for mobile apps: long-term product owner perspective*. 20th Asia-Pacific Software Engineering Conference (APSEC), 535-540, DOI: 10.1109/APSEC.2013.77.

LEE, G., CHOI, P., Nam, J., HAN, H., LEE, S., KWON, S. (2019). A Study on the performance comparison of 3D file formats on the web. *International Journal of Advanced Smart Convergence*, 8(1), 65-74.

LYNTON, N. (1991). *Modern sanatın öyküsü*. İstanbul: Remzi Kitapevi Yayınları.

NIELSEN, J. (1993). Noncommand user interfaces. *Communications of the ACM*, 36(4), 83-99.

SARIKAHYA, E. (2014). Grafik tasarımı eğitiminde hareketli grafik tasarımı dönemi. *Sanat Tarihi Dergisi*, 103-119.

SARTORIUS, U. (2000). Digitization and graphic communication education: from print reproduction to dynamic image. *Generation. Journal of Industrial Technology*, 16(2), 2-5.

ŞENGÜL, E. (2006). *Teknolojinin görsel sanatlarda kullanımı ve sanat eğitime katkısı*. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul.

ROSEBUD, R. (2015). *National Institute on Aging, the Mayo Foundation for Medical and the Rochester Epidemiology 53 Project*.

TİMUR, S. ve KEŞ, Y. (2016). Grafik tasarımda üç boyut algısı. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 5(22), 655-676.

ZACKARIASSON, P., WILSON, T. (2010). Paradigm shifts in the video game industry. *Competitiveness Review: An International Business Journal incorporating Journal of Global Competitiveness*. 20(2), 139-151.

ZEYİN, Ç. (2008). *Sanat ve çağdaş teknolojiler: yönelimlerin değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Güzel Sanatlar Kuram ve Eleştiri Anabilim Dalı Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

İnternet Kaynakları

Artsteps Resmi Web sitesi. Erişim Tarihi: 05.10.2021, <https://www.artsteps.com/>

Gerilebilir Kâğıt Heykeli. Erişim Tarihi: 02.09.2021
<https://eightartgallery.wordpress.com/2014/02/12/a-moving-sculpture/>

Li Hongbo Biyografi. Erişim Tarihi: 02.09.2021, <http://www.galleryek.com/artists/li-hongbo>

Newzoo Global Games Market Report 2020. Erişim Tarihi: 15.10.2021,
<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>

PASHKOV, S. (2021). *Video game industry market analysis*. Vaasan Ammattikorkeakoulu University of Applied Sciences. Erişim Tarihi: 10.10.2021,
<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/497979/e1700994ThesisRevised.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Peak Şirketi Resmi Web Sitesi. Erişim Tarihi: 01.10.2021, <https://peak.com/>

ÜNSAL, Ö. Teknoloji ve sanatın buluşması: digital art. *Lebriz Sanal Dergi*. Erişim Tarihi: 22.09 2021, www.lebriz.com.tr

Web 2.0 Araçları Eğitimi | ARTSTEPS (Sanal Müze). Erişim Tarihi:09.10.2021,
<https://www.gencbeyinler.net/2020/05/18/web-2-0-araclari-egitimi-artsteps-sanal-muze-53dk-53sn/>

Elvin Leblebici, "Türkiye'de Oyun Geliştirme Alanında Yaygınlaşan Grafik Tasarımı İstihdam Alanlarının İncelenmesi",
ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi, 2 (1), Haziran 2022, ss. 56-71.

WEBB, M. (2019). Erişim Tarihi: 01.10.2021, *The impact of artificial intelligence on the labor market*. <https://ssrn.com/abstract=3482150> <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3482150>

A Study on the Relationship between Corporate Social Responsibility and Art

Sezgin SAVAŞ*

Abstract

The Purpose of the Study: This study explores the relationship between corporate social responsibility and art as well as the consideration of art as a topic of interest in terms of corporate social responsibility. Corporations devise various corporate social responsibility projects.

Literature Review/Background: Art is an essential part of these projects. Art forms the basis of society, constitutes reality, and plays a significant role in the upbringing of the individuals who adopt a sensitive, solution-oriented, consistent, conscious, and critical approach to social issues. Art is an instrument of transformation which has a positive impact on the society.

Method: The study provides the relevant literature review on the topic and establishes a connection between corporate social responsibility and art. The tendency of corporations to be involved in the activities of art as part of corporate social responsibility is discussed through the exploration of the inclinations of corporations at a macro scale.

Results: The study examines the emergence and the importance of the concept of social responsibility in order to discuss the present-day scope of corporate social responsibility in more detail. The study puts art under scrutiny as a wide area of responsibility attributed to corporations as well as the tendency of corporations to support art because of its social role.

Conclusion: The study shows that corporate social responsibility and art are closely related. It also lays bare that corporations are indeed interested in the involvement in the activities of art and this is caused by the factors such as personal views, needs and expectations of the society.

Keywords: Social Responsibility, Corporate Social Responsibility, Corporation and Society, Art and Society, Social Impact

Derleme Makale (Review Article)

Geliş / Received: 08.12.2021 **Kabul / Accepted:** 10.02.2022

* Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, İktisadi İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi, Yeni Medya ve İletişim Bölümü, İstanbul, Türkiye, E-posta: ssavas@gelisim.edu.tr ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2141-1055>

Kurumsal Sosyal Sorumluluk ve Sanat Bağlantısı Üzerine Bir Değerlendirme

Öz

Giriş ve Çalışmanın Amacı: Bu çalışma, kurumsal sosyal sorumluluk ile sanat arasında bağlantı ve sanatın kurumlar tarafından bir kurumsal sosyal sorumluluk konusu olarak benimsenmesinin önemi üzerinde durulmasına odaklanmaktadır.

Kavramsal/Kurumsal Çerçeve: Kurumlar pek çok farklı konuda kurumsal sosyal sorumluluk projeleri üretmektedir. İlgili projeler kapsamında öne çıkan konulardan biri de sanat olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanat bir toplumun temelini oluşturmakta, gerçekliği inşa etmekte, toplumsal sorunlara daha yüksek oranda duyarlı, çözüm odaklı, tutarlı, bilinçli ve eleştirel bireylerin yetişmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Sanat toplumu ve geleceği olumlu anlamda dönüştürmenin/şekillendirmenin bir aracı olarak konumlanmaktadır.

Yöntem: Çalışmada konu ile ilgili literatür taranmış ve kurumsal sosyal sorumluluk ile sanat arasında bağlantı kurulmuştur. Kurumların sahip oldukları eğilimler makro düzlemde ele alınarak kurumların kurumsal sosyal sorumluluk konusunda sanat uygulamalarına yönelme eğilimleri tartışılmıştır.

Bulgular: Çalışmada, sosyal sorumluluk anlayışının ortaya çıkış temelleri ve önemi irdelenmiş, ilgili kavramın kurumlar üzerinden sorgulanması gerçekleştirilmiş ve kurumsal sosyal sorumluluk anlayışının günümüzdeki kapsamı tartışılmıştır. Günümüzde kurumlara geniş çerçevede atfedilen sorumluluk alanlarından biri olan sanat değerlendirmeye tabi tutulmuş, sanatın toplumsal rolü kapsamında kurumlar tarafından desteklenme eğiliminin temelleri irdelenmiştir.

Sonuç: Çalışmada kurumsal sosyal sorumluluk ile sanat arasında yakın bir ilişki bulunduğu görülmüştür. Kurumların sanat ile ilgilenme eğilimlerinin varlığı ortaya koyularak bu eğilimin nedenleri arasında toplumsal beklenti, toplumların ihtiyaçları ve kişisel görüşlerin olduğu belirtilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Sorumluluk, Kurumsal Sosyal Sorumluluk, Kurum ve Toplum, Sanat ve Toplum, Toplumsal Etki

1. Introduction

Today, corporations are defined as living organisms. Corporations as living organisms, akin to humans, exist in society in the form of active agents. Corporations influence the social milieu and are, at the same time, influenced by it. Therefore, they should be thought of within the context of the society and the environment in which they are located. Accordingly, the sense of responsibility that the corporations feel towards the society and the social milieu becomes a sort of obligation.

Concept of social responsibility comes to the fore when one thinks about the sense of responsibility. Corporate social responsibility ascribes a wide area of responsibility, which the corporations should take upon themselves (towards internal and external stakeholders) in the first place, to the corporations. In doing so, it contributes to the corporations' code of ethics. Corporations make profit through the business they conduct within the social milieu. Thus, it is necessary that some of the profit that the corporations make should be shared with the society.

Art is one of the main things to be discussed in terms of corporate social responsibility. Art is of interest to corporations as much as it is to individuals and governments. It is a known fact that art is now sponsored by many corporations. Since art is vital for the advancement of the society, investments made in art are indeed crucial for humanity.

This study, accordingly, explores the connexion between the sense of social responsibility and art. The study first puts under scrutiny the concept of social responsibility, followed by a reconsideration of the concept in terms of corporations in order to lay bare the foundation and the structure of the sense of corporate social responsibility. Last but not least, the study examines the relationship between art and corporate social responsibility as well as the significance of regarding art as an aspect of corporate social responsibility.

2. The Sense of Being Responsible for the Other: On the Concept of Social Responsibility

Although there are various definitions of the concept of social responsibility, the concept itself is thought to be as old as the human history. In order to understand the concept of social responsibility, one must first define responsibility.

Responsibility has to do with the consequences of one's behaviour. According to the Turkish Language Association (TDK), responsibility is "taking full accountability of the consequences of one's own actions or of an incident occurring within one's bailiwick; liability" (TDK, t.y). Responsibility can also be defined as "the whole of the responsibilities expected to be taken by the person who takes on something" (Korkmaz, 2009, pp. 19). Responsibility is, then, doing what one needs to do for his/her relatives, country, and the entire humanity without violating someone else's rights (Korkmaz, 2009, pp. 20). In other words, it can be described as a response to a call or something that appears to us as call (Spivak, 1994, pp. 22). Responsibility is closely related to philosophy and law and thus can be viewed as an issue of ethics. Therefore, the topics such as the relationship of behaviour and punishment with moral cause also gain importance (Korkmaz, 2009, pp. 20).

One of the first philosophers who suggests that one should feel responsible to the society is Plato (Bayraktaroğlu et al., 2009, pp. 33). Similarly, Socrates and Aristotle also discuss the issue

of responsibility (Korkmaz, 2009, pp. 26). Furthermore, it has been proved that there exist on the Sumerian cuneiforms and in the code of Hammurabi writings about mutual responsibility (Yamak, 2007, pp. 10). The texts written in the Ancient Greece show that the behaviours of human beings and superhumans were subject to both praise and blame. Aristotle, too, talks about moral responsibility with regard to (praising or criticising) human agency. Whether the act is committed voluntarily or not is also something to be taken into consideration when assessing the morality of the act. In other words, the person committing the act should be held accountable if the act was committed willingly. In the Middle Ages, responsibility was approached from a theological vantage point and the idea of free will was questioned. Accordingly, two different approaches were developed in terms of causal determinism and moral responsibility in the medieval era. First of which argues that questioning free will does not make one to be held morally responsible for anything, whereas the second asserts that although everything (i.e. who the person is and what s/he does) is predetermined, individuals can still be held accountable for what they do (Eshleman, 2014). Thus, it would be safe to say that the anxiety of moral responsibility being at the core of the discussions on free will is a historical fact (Strawson, 1994, pp. 8).

Frederick Strawson's approach to responsibility is different from these two result-oriented approaches that focus on virtue and merit. Frederick Strawson emphasises that the attitudes in personal relationships vary; therefore, can be changed and temporarily suspended. According to him, one can tolerate a behaviour based on good will and thinking that it was an accident. Correspondingly, behaviours can be justified for the greater good. Moreover, he argues that a more objective attitude can be adopted for the people who lack moral maturity. Strawson, in brief, underlines that both the result-oriented approach and the approach that focuses on virtue and merit considerably intellectualise moral responsibility. Therefore, it is safe to say that the concept of responsibility, namely the practice of accountability, is based not only on an external rationalisation but also on internal principles. The roles that reactive attitudes and interpersonal relations play within this context is also something to be taken into consideration. Some of the agents are condemned while the others are praised because some of them take advantage of our goodwill, whereas the others either meet or exceed our expectations (Eshleman, 2014). This is indicative of the fact that how one views responsibility can also be influenced by personal opinions. In addition, personal attitudes can take various forms depending on time and culture (Strawson, 2008, pp. 26).

When we tell someone that s/he is responsible for the damage caused, we intend to attribute sensitive attitudes, judgments, and actions unto them (Feinburg, 1968, pp. 674). This implies that certain circumstances should come into play for someone to be held accountable

for something. First of these is that the individual must do something himself/herself or take part in doing something. Second is that the thing which has been done must be wrongful, harmful or evil. Third is that if the individual is really responsible for the harmful consequences, then a cause-and-effect relationship must be identified between the behaviour and the outcome. If the fault has nothing to do with the cause, then this causes an ambiguity. Accordingly, "contributory fault" can be considered important in terms of responsibility. To be more specific, in order for an individual to be held responsible, one needs to show more than just the behaviour of the particular individual. Here, accordingly, complete and incomplete actions come into play.

Being morally accountable for an action means to receive praise or blame in return (Eshleman, 2014). This condition of receiving a response provides a basis for the future behaviours. When we regulate the behaviours in the desired way or when our beliefs in the efficiency of the behaviours are proven to be wrong, this gives us a good reason either to get rid of that particular attitude or to change it for the better (Strawson, 2008, pp. 27). This is also essential in order to be able to live in a society with others.

Humans are social species and thus are dependent on each other (Žižek & Mulej, 2013, pp. 325). Therefore no one can live without being part of a society (Arendt, 1987, pp. 45). The sense of responsibility is a necessity for people to co-exist in a society (Korkmaz, 2009, pp. 20). Responsibility is a sort of emotion that people feel for each other and for the social milieu that they are a part of. In other words, it refers to one's obligations to others and it "comes to the fore when a person is assigned certain duties" (Korkmaz, 2009, pp.20).

Responsibility is usually discussed within the context of the individuals' incomplete and complete actions but this personal approach to responsibility should be left behind. Since humans are gregarious species, responsibility should not be thought of as something which only refers to an individual's own behaviours. In some cases, people might be held accountable for the actions that they themselves did not commit but only because they are part of a certain community (Arendt, 1987, pp. 48). People do not always feel responsible for others only due to their own behaviours and actions. They can also feel responsible for others if they go through something due to external factors (which are beyond themselves).

This shows how the people in a society are dependent upon each other. This demonstrates that people feel responsible for others in a social order and that they have a sense of social responsibility. Socialisation gives people certain responsibilities, but at the same time strengthens their bond. People get closer to each other through the feeling of responsibility that they have for one another. Moreover, they also get motivated to make the society that

they are a part of and the social environment that they live in better. Very much like people, corporations today are considered as social actors. This leads us to the concept of corporate social responsibility, which is an extension of social responsibility.

3. Corporation as Social Citizen: A Consideration of the Concept of Social Responsibility

Today, corporations are defined as living organisms. This tendency makes attributing humane aspects to corporations possible. Similar to people, corporations are discussed in terms of personality, culture, identity, and image and thus located within a certain social milieu as an actor. This circumstance of operating within a certain social milieu has certain implications in terms of responsibility, generating the concept of corporate social responsibility.

Corporate social responsibility stands for the liability of a corporation for being accountable to all of its stakeholders (Nicolau, 2008, pp. 991). "Corporate social responsibility is a liability to improve public welfare via voluntary business practices and corporate resources" (Kotler & Lee, 2008, pp. 2-3). The concept of corporate social responsibility, in broad terms, can be defined as follows: (1) the activities that are located outside the legal obligations; (2) the activities that are required to be taken into consideration from a social, economic, ecological, and ethical perspective; (3) the activities that also give weight to profitability when aiming for a high stakeholder satisfaction; (4) the activities that are devised to carry the corporation, along with its social milieu, into the future (Çeritoğlu, 2011, pp. 23).

Although the importance given to social responsibility, as pointed out above, is as old as the human history, the concept of corporate social responsibility came to the fore in 1950s. The modern age of corporate social responsibility began with Howard Bowen's *Social Responsibilities of the Businessman*. Following the relatively uneventful 1950s, the social movements for civil rights, women's rights, and consumer rights as well as the conservation movement gained importance in the 1960s, giving way to the emergence of an activist spirit, which pioneered the movement of the modern corporate social responsibility. The idea that a corporation had responsibilities not only to its own shareholders but also to the other stakeholders was beginning to emerge. In 1970s, the social transformation of the business world became even more significant and the responses given to the social and the public issues by the corporations became more official and institutionalised in tone. In 1980s, corporate social responsibility gained more legitimacy. Within those 10 years corporate social responsibility achieved stability and people's attention focused on the reason for the illegal corporate behaviours and its possible solutions rather than charity and public relations. In 1990s, globalisation became a significant factor. Due to the enhancing of corporations' global

competitive capacity, corporations' international images became more visible as well as vulnerable. The risk that this development posed were widely discussed. This situation that the corporations found themselves in encouraged them to devise the enterprises that will help them carry out their responsibilities more carefully. Also became important was the idea that a balance needed to be maintained between the groups of stakeholders (Caroll, 2015, pp. 87-88).

As the public awareness raises, what is expected of the corporations also increases. In other words, the scope of the area of responsibility attributed to corporations widens (İlıcak Aydınalp, 2013, pp. 7). Today, this tendency is on the rise and thus what is expected of the corporations is also increased. Now the corporations are expected to be involved in everything related to the society and the environment. Corporate social responsibility encompasses the topics that include both people and environment (Kotler & Lee, 2008, pp. 3). Although in recent history the corporations were attributed certain financial responsibilities, nowadays the idea that corporations need to respond to the society's social, economic, and political needs prevails (İlıcak Aydınalp, 2013, pp. 6). Accordingly, corporate social responsibility contributes to the business world in terms of ethical behaviour and economic development. It is also regarded as a guarantor for the improvement of the labour force and the quality of life as well as of the local community and the society (Moir, 2001, pp. 18).

At the core of the idea of social responsibility lies the liability of corporations in social development. Corporations should see themselves as citizens and act as a member of the society (Tak, 2009, pp. 3-4). A corporation must consider the possible effects of its actions on the society and the environment beforehand (İlıcak Aydınalp, 2013, pp. 6). Each corporate activity has certain effects on people and environment. These effects are the main focal points of social responsibility. Corporations need to think about the possible effects of their actions and produce solutions if necessary. Hence 'accountability'. Corporations need to accept responsibility for their actions that effect people and environment (İlıcak Aydınalp, 2013, pp. 6). In order for a corporation to prove that it has embodied the understanding of corporate social responsibility, it needs to take responsibility for its actions and be held accountable to the public.

The main idea of corporate social responsibility is that business and society are not separate entities but are interwoven (as cited in Moir, 2001, pp. 16). Therefore, it is safe to say that corporate social responsibility is inseparable from the corporation and its environment. In order for a corporation to possess social responsibility, the sense of responsibility should be on a voluntary basis rather than being imposed upon by the law (Kotler & Lee, 2008, pp. 3).

Corporate social responsibility can only be practised ideally through the internalisation of this understanding.

The existence of corporate social responsibility depends on the contract between the corporation and the society (Cadbury, 2006, pp. 12). Within the context of this contract, corporate social responsibility can be regarded as a form of self-regulation which contributes to the social (as well as the environmental) welfare (Moon, 2007, pp. 299). Corporate social responsibility means pushing profit into the background for the sake of social interests (Benabou & Tirole, 2010, pp. 2). Corporations make contributions to the society only when there is profit in it and when they are socially responsible to do so (Moir, 2001, pp. 17). Even though the first goal of any corporation is to gain profit, some part of the profit gained through the society and the environment should be given back to the society and the environment (Özgen, 2006, pp. 25). The aforementioned contract also characterises the relationship between the society and the corporation. There exists a mutual understanding between the society and the corporation; therefore, corporations must operate within the boundaries of this framework. Society sets the rules and corporations must follow these rules. Corporations can also be considered as moral agents as they should reflect and reinforce the values of the society in which they operate (Tak, 2009, pp. 4).

But why corporations put emphasis on corporate social responsibility? Because they want to distinguish themselves from the other corporations (Ilıcak Aydıralp, 2013, pp. 3). Moreover, although there are various variables that influence the relationship between corporate social responsibility and profitability, it would not be wrong to say that there is positive correlation between corporate social responsibility and profitability. It is commonly argued that the corporations which focus on corporate social responsibility are financially rewarded by the market (Carroll, 2015, pp. 89). Conversely, it is argued that the corporations which do not give importance to corporate social responsibility are intentionally punished by the customers. Therefore, it is safe to assert that corporate social responsibility is vital for a corporation's survival and success (Kanji & Chopra, 2010, pp. 123).

Corporate social responsibility can be said to enforce a corporation's legitimacy and reputation, reduce expenditure and risks, give competitive advantage, and benefit everyone through synergy. In other words, the corporate social responsibility policy allows a corporation to establish new lines of business, maintain its customers, develop relationships with customers and suppliers, attract potential employees, reduce risks, distinguish itself from other corporations, gain access to investment and financing activities, mold public opinion, and create opportunities in terms of media (Carroll, 2015, pp. 89). Ergo, corporate social

responsibility is useful not only for profitability but also for employees, customers, stakeholders, society, and environment (Kanji & Chopra, 2010, pp. 119).

Who do the corporations feel responsible to? Stakeholders. The stakeholder theory argues that corporations have responsibilities to both internal and external stakeholders (Galbreath, 2009, pp. 111). Corporate social responsibility is closely related to creating value for the stakeholders. Although corporate social responsibility is generally thought to be related only to the external stakeholders, it also focuses on the internal stakeholders and the employees. Though corporate social responsibility projects are usually for the external environment, the significance of the internal stakeholders should always be taken into consideration.

The concepts of corporate social responsibility and charity need to be distinguished carefully. Charity can be defined as initiatives that are undertaken without expecting anything in return and that serve someone else's interests (Campa & Zijlmans, 2019, pp. 819). Corporate social responsibility does not stand for charity. It distinguishes itself from charity in its ability to create a competitive advantage. The corporations that engage in corporate social responsibility get incentives such as tax reduction and exemption (Ilicak Aydinalp, 2013, pp. 7). It can also be pointed out that corporate social responsibility generates indirect financial gain by influencing potential customers through creating an image.

Corporate social responsibility activities can focus on public health, safety, crime prevention, employment, environment, social and economic development, and human needs (Kotler & Lee, 2008, pp. 4). The scope of the tasks undertaken within the context of corporate social responsibility go beyond the corporation's immediate environment and support sports, arts, and education (Benabou & Tirole, 2010, pp. 2). The arts, accordingly, is one of the main categories of corporate social responsibility.

4. The Relationship between Corporate Social Responsibility and Art

The tendency to support the arts dates back at least to 14th century. In 1300s, bankers supported the arts in order to atone for being rich. The Medici family's patronage and supporting the arts was for the sake of public reputation and nobility. Accordingly, it would not be wrong to consider art as a tool for social status (Campa & Zijlmans, 2019, pp. 818). This approach has changed in today's world and the corporate approach to art is now discussed in terms of sponsorship and corporate social responsibility.

There are thousands of accumulated years in the human history and this whole body of the moments/experiences constitute collective memory. Art, accordingly, reflects the existence of humankind as a preserver and conveyor of these moments and experiences

(Tuna, 2020, pp. 21). Art stands for something that has aesthetic value and consistency, and a work that is displayed in appropriate places (Alexander, 2021, pp. 2). Art is subjective beauty turned into an object; personal description of beauty and aesthetic turned into physical representation (Bulut & Yumrukaya, 2009, pp. 312). Art, in broad terms, is a human activity which discovers and creates the new reality in a visionary fashion and presents this new reality symbolically and metaphorically (Dickie, 1969, pp. 256).

Art, at present times, is seen as an instrument which provides people with certain skills as well as an instrument for entertainment and escapism (Aslan, 2016, pp. 292). As the aforementioned definitions illustrate, art means so much more than all of these. Art is a form of mechanism which helps people make sense of their reality (Altıntaş & Eliri, 2012, pp. 63). Therefore, art is much more than a simple leisure activity. Art is something true; an object of knowledge. The changes in one's cognitive perception cause certain changes in one's behaviour. This leads one to question the cultural milieu in which s/he is located and thus gain a new perspective on life (Aslan, 2016, pp. 293). Ernst Fisher states the following in his *The Necessity of Art*:

"(...) Art can transform one from a fragmented state into a state of wholeness. It allows one to understand the truth. It not only helps one make reality bearable but also makes reality more humane, worthy of humanity. Art itself is a social reality." (as cited in Aslan, 2016, pp. 293).

Art makes the cultivation of individuals who can adopt a critical approach towards the social problems and create value possible. This critical approach is not confined only to art. It spreads through all phenomena (Ünver, 2016, pp. 871). This means that art is a part of the society and thus cannot be isolated. The overall rate of inclusion of the works of art into life determines how civilised a society is (Ünver, 2016, pp. 875). Art enables people to be sensitive to social issues and to take part in solving these issues, to create values, and to be consistent. Art also cherishes mutual respect and encourages people to be respectful to one another. Art is foundational to the development of a society.

"What is art for?" is a complex question whose answer varies. Art can be for the individual, society, country, humanity, and for its own sake. Notwithstanding this debate, art is a productive activity that makes considerable contributions to society. A society's ways of living and thinking are related to education and art. Giving importance to education, science, and art means giving importance to the future of the society. This encourages the members of the society to go beyond the limits and expand their horizons (Aslan, 2016, pp. 292-295). Art and culture are a society's living, evolving, and changing living organisms. Therefore, sustaining

cultural and art activities means sustaining the society (Bulut & Yumrukaya, 2009, pp. 311). Art, accordingly, is the principal element of cognitive enlightenment.

The social impact of art is of great importance here. Art should have a certain impact on society. The term impact presumes a cause-and-effect relationship. The social impact of art refers to a mechanism which directly and constantly affects people's lives (Galloway, 2009, pp. 126). In today's atmosphere of fast-moving consumer goods, changes need to occur quickly. Therefore, supporting arts and culture has become an obligation (Bulut & Yumrukaya, 2009, pp. 311).

Arts and culture can be supported by individuals, governments, and private corporations (Bulut & Yumrukaya, 2009, pp. 312-313). Corporations expect certain things in return for their support. Gaining things like tax reduction, which contributes to productivity and profitability, in return encourages corporations to make investments or donations (Bulut & Yumrukaya, 2009, pp. 313). Engaging in the activities of art and supporting the arts, in addition, helps a corporation to build a corporate image and to have a positive impact on the employee attitude and productivity (Campa & Zijlmans, 2019, pp. 818). Therefore, corporations put emphasis on the issue of impact. The term impact can be discussed in terms of two vantage points: a positive impact (1) on the development of society and (2) on the corporation's profitability and image. This binary state, which is inherent in corporate social responsibility, can also be located in the practices of art. Corporations are involved in the projects regarding education, arts and culture, environment, social issues, civil rights, and sports based on their goals or interests (Iamandi & Constantin, 2021, pp. 1123). Social demands are significant here. Social demands constitute the basis for what the corporations will focus on. If the society's expectations are centred upon the arts, then the chances for the corporations to be involved in the activities related to arts and culture raise dramatically. Also important in terms of supporting the arts are the former experiences of the founders and executives concerning the activities of arts (Bulut & Yumrukaya, 2009, pp. 316).

Corporate social responsibility projects on arts, therefore, stand for much more than mere charities. As mentioned above, corporate social responsibility initiatives and charity are different things. Charity, for corporations, can be defined as initiatives that support corporate goals (Bulut & Yumrukaya, 2009, pp. 313-314). Corporate social responsibility, on the other hand, is a form of practice which incorporates the idea of charity to a certain extent and aims to have a certain impact as well as to fulfil certain objectives. Since arts have the potential to have a considerable impact on the society, corporations tend to focus on art as part of corporate social responsibility. Supporting the arts, accordingly, is a win-win for the corporations and the society.

5. Conclusion

Art is an inseparable part of the society. Throughout the human history, art has always been important. Although the reasons behind the importance given to art has varied occasionally, its importance has always been permanent. Likewise, in modern society art is given significance and held in high regard.

Investments made in art contributes to the development of society. As such, art is a symbol of advancement and civilisation. The societies that are underdeveloped in terms of art are doomed to be underdeveloped in the other areas as well. The critical perspective and awareness that art promotes extend into all of the social practices. In broad terms, art nourishes individualization.

Many social actors such as individuals, governments, and private corporations play a role in supporting the arts. The formerly dominant idea that social issues are so important that they need to be taken care of by governments instead of private corporations has undergone a change. Social issues are now considered collective problems and the private corporations which make profit over the society should be involved in these just like the members of the society and the government. In the modern approach to management, the aforementioned forms of involvement give way to the emergence of such concepts as charity, sponsorship, and corporate social responsibility.

Corporations as social agents are interested in various social issues such as education, health, sports, environment, civil rights and animal rights, equality, and art. Which of these the corporations will be more interested in depends on many factors like personal views, needs and expectations of the society. Corporations are involved in the projects of corporate social responsibility to make up for the damage that they have caused. The former experiences of the founders and executives concerning corporate social responsibility play an important role in terms of decision-making. The needs of society are also considerably significant in terms of corporate social responsibility. One of the main reasons why corporations are involved in corporate social responsibility is to build a corporate image. That is why they are susceptible to the views of the 'other'. In order for corporations to leave a better impression in the eyes of the stakeholders, they need to meet their needs. Therefore, social demands are the key determinant of a corporation's direction in terms of corporate social responsibility.

Corporate social responsibility projects are usually about the things that would benefit society. If one of the goals of corporate social responsibility is to make a contribution to the

development of society, supporting the arts is one of the best ways to do it. Investing in arts means investing in humanity and in the future.

REFERENCES

- ALEXANDER, V. D. (2021). *Sociology of the arts*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- ARENDRT, H. (1987). Collective responsibility. S. J. James W. Bernauer (ed.) In *Amor mundi* (pp. 43-50). Springer, Dordrecht.
- ASLAN, E. (2016). Üretici bir etkinlik alanı olarak sanat eğitiminin toplumsal gerekliliği, *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 5 (3), 290-296.
- ALTINTAŞ, O., ELİRİ, İ. (2012). Birey toplum ilişkisinde kent kültürü, kamusal alan ve onda şekillenen sanat olgusu. *İDİL Sanat ve Dil Dergisi*, 1 (5), 61-74.
- BÉNABOU, R., TIROLE, J. (2010). Individual and corporate social responsibility. *Economica*, 77 (305), 1-19.
- BAYRAKTAROĞLU, G., İLTER, B. & TANYERİ, M. (2009). *Kurumsal sosyal sorumluluk: pazarlamada yeni bir paradigmaya doğru*. İstanbul: Literatürk.
- BULUT, D., YUMRUKAYA, C. B. (2009). Corporate social responsibility in culture and art. *Management of Environmental Quality: An International Journal*, 20 (3), 311-320.
- CADBURY, A. (2006). Corporate social responsibility. *Twenty-First Century Society*, 1 (1), 5-21.
- CAMPA, D., ZIJLMANS, E. W. A. (2019). Corporate social responsibility recognition and support for the arts: Evidence from European financial institutions. *European Management Journal*, 37 (6), 818-827.
- CARROLL, A. B. (2015). Corporate social responsibility. *Organizational Dynamics*, 44 (2), 87-96.
- CERİTOĞLU, A. B. (2011). *Kurumsal sosyal sorumluluk*. İstanbul: Yalın Yayıncılık.
- DICKIE, G. (1969). Defining art. *American Philosophical Quarterly*, 6 (3), 253-256.
- ESHLEMAN, A. (2014). "Moral Responsibility". Philosophy Faculty Publications and Presentations. http://pilotscholars.up.edu/phl_facpubs/1
- FEINBERG, J. (1968). Collective responsibility. *The Journal of Philosophy*, 65 (21), 674-688.

GALBREATH, J. (2009). Building corporate social responsibility into strategy. *European Business Review*, 21 (2), 109-127.

GALLOWAY, S. (2009). Theory-based evaluation and the social impact of the arts. *Cultural Trends*, 18 (2), 125-148.

IAMANDI, I. E., CONSTANTIN, L. G. (2012). Quantifying corporate social responsibility involvement in art and culture projects in Romania and Bulgaria. *Procedia Economics and Finance*, 3, 1122-1127.

ILICAK AYDINALP, G. (2013). *Halkla ilişkiler ekseninde kurumsal sosyal sorumluluk*. Ankara: Nobel.

KANJI, G. K., CHOPRA, P. K. (2010). Corporate social responsibility in a global economy. *Total Quality Management*, 21 (2), 119-143.

KORKMAZ, S. (2009). *İşletmelerin sosyal sorumlulukları*. Kocaeli: Umuttepe Yayınları.

KOTLER, P., LEE, N. (2008). *Kurumsal sosyal sorumluluk*. İstanbul: MediaCat.

MOIR, L. (2001). What do we mean by corporate social responsibility? *Corporate Governance: The International Journal of Business In Society*, 1 (2), 16-22.

MOON, J. (2007). The contribution of corporate social responsibility to sustainable development. *Sustainable Development*, 15 (5), 296-306.

NICOLAU, J. L. (2008). Corporate social responsibility: Worth-creating ctivities. *Annals of Tourism Research*, 35 (4), 990-1006.

ÖZGEN, E. (2006). *Kurumsal sosyal sorumluluk projeleri*. İstanbul: Maviağaç

SPIVAK, G. C. (1994). Responsibility. *Boundary 2*, 21 (3), 19-64.

STRAWSON, G. (1994). The impossibility of moral responsibility. *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, 75 (1/2), 5-24.

STRAWSON, P. F. (2008). *Freedom and resentment and other essays*, London and New York: Routledge.

TAK, B. (2009). *İşletmelerin sosyal sorumlulukları ve paydaş grupları ile ilişkilerinin yönetimi*. İstanbul: BETA.

TDK (t.y). *Sorumluluk*, Erişim Tarihi: 23.11.2021, <https://sozluk.gov.tr/>

TUNA, S. (2020). Şenlik ve festivalden kültürel mirasa: sinemasal bir bakış açısı. Sinem Tuna (Ed.) Kültürel Miras ve Sinema içinde (ss.1-25). İstanbul: Kriter Yayınları.

TUNA, S. (2021). Kùltürlerin kesişim noktasında minyatür sanatının sinemasal bağlamda yorumlanması: Murat Palta minyatürleri. *ART/icle: Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1 (1), 139-168.

ÜNVER, E. (2016). Neden ve nasıl sanat eğitimi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 5 (23), 865-878.

YAMAK, S. (2007). *Kurumsal sosyal sorumluluk kavramının gelişimi*. İstanbul: BETA.

ŽIŽEK, S. Š., MULEJ, M. (2013). Social responsibility: a way of requisite holism of humans and their well-being. *Kybernetes*, 42 (2), 318-335.