



# GÖRÜNÜM

SANAT, TASARIM ve SOSYAL BİLİMLER DERGİSİ  
JOURNAL OF ART, DESIGN & SOCIAL SCIENCES

Öğr. Gör. Sedef Bingöl ÇETİNKAYA, Dr. Öğr. Üyesi Nevin ERACAR  
**Algıda Projeksiyon (Yansıtma) Sanat ve Ruhsallık**

Nesli Meriç SANİOĞLU  
**Dışavurumcu “Dr. Caligari”nin Muayenehanesi” ile Yeni Gerçekçi  
“Almanya Sıfır Yılı” Filmlerinin Atmosfer Yaratımı Bağlamında  
Karşılaştırılması**

Öğr. Gör. Sevtap ÖRGEL  
**Modern Öncesi Dönemde Oyun ve Sanat Kavramlarının İlişkiselliği**

Öğr. Gör. İ. Tahir ERDAL  
**Sanatı Tıbbı, Tıbbı Sanata Evirmek: Max Brödel**

Doç. Dr. İsmail KESKİN  
**Uluslararası Ölçütleriyle Özgün Baskiresim**



# Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Elektronik Dergisi

**GÖRÜNÜM**  
SANAT, TASARIM ve SOSYAL BİLİMLER DERGİSİ  
JOURNAL OF ART, DESIGN & SOCIAL SCIENCES

ISSN: 2458-8970

<b>Sahibi</b>	:	KOÜ GSF Dekanlığı adına Prof. Süreyya Temel
<b>Editörler</b>	:	Dr. Öğr. Üyesi Emel Güray, Dr. Öğr. Üyesi. Serpil Şahin Dr. Öğr. Üyesi Üftade Muşkara
<b>Editör Yardımcıları</b>	:	Arş. Gör. Ali Yıldırım, Arş. Gör. Büşra Göksu, Arş. Gör. Ceren YÜCEL, Arş. Gör. Elifnur Elmas, Arş. Gör. Şaban Aykut HIZLIOK
<b>Mizanpaj</b>	:	Arş. Gör. Ali Yıldırım
<b>İletişim</b>	:	Dr. Öğr. Üyesi Üftade MUŞKARA - gorunum@kocaeli.edu.tr

## Yayın Kurulu

### **Prof. Dr. Süreyya Temel**

Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü

### **Prof. Mustafa Küçüköner**

Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü Resim Anasanat Dalı

### **Prof. Çetin Ergand**

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fotoğraf Bölümü

### **Prof. Sezin Türk Kaya**

Bursa Uludağ Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü

### **Dr. Öğr. Üyesi Üftade Muşkara**

Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Taşınabilir Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü

### **Dr. Öğr. Üyesi Emel Güray**

Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Eğitim Bölümü

### **Dr. Öğr. Üyesi Serpil Şahin**

Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü

### **KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ**

### **GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ YAYINLARI**

2022 - BAHAR - SAYI 13

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

Öğr. Gör. Sedef Bingöl ÇETİNKAYA, Dr. Öğr. Üyesi Nevin ERACAR

4-20 **Algıda Projeksiyon (Yansıtma) Sanat ve Ruhsallık**

Araştırma Makalesi

Nesli Meriç SANİOĞLU

21-40 **Dışavurumcu “Dr. Caligari’nin Muayenehanesi” ile Yeni Gerçekçi  
“Almanya Sıfır Yılı” Filmlerinin Atmosfer Yaratımı Bağlamında  
Karşılaştırılması**

Araştırma Makalesi

Öğr. Gör. Sevtap ÖRGEL

41-51 **Modern Öncesi Dönemde Oyun ve Sanat Kavramlarının İlişkiselliği**

Araştırma Makalesi

Öğr. Gör. İ. Tahir ERDAL

52-77 **Sanatı Tıbbı, Tıbbı Sanata Evirmek: Max Brödel**

Derleme

Doç. Dr. İsmail KESKİN

78-91 **Uluslararası Ölçütleriyle Özgün Baskıresim**

Araştırma Makalesi

# Algıda Projeksiyon (Yansıtma) Sanat ve Ruhsallık

Öğr. Gör. Sedef Bingöl ÇETİNKAYA\*

Dr. Öğr. Üyesi Nevin ERACAR\*\*

Gönderim Tarihi: 04.01.2022 – Kabul Tarihi: 22.04.2022

## Özet

Bu çalışmanın temel amacı, algıda projeksiyon (yansıtma) kavramının işlevi ile sanat ve ruhsallık konusunu sanatçı ve tasarımcı eserleri üzerinden incelemek ve etkisini ortaya koymaktır. Çalışmada ayrıca "sanatın ruhsallıkla ilişkisindeki onarım işlevi" de değerlendirilmektedir.

Çalışmada nitel araştırma türlerinden yorumlayıcı fenomenolojik analiz yöntemi kullanılmıştır. Araştırma evrenini, Türkiye'den sanat ve tasarım alanlarında akademisyen, tasarımcı, sanatçı ve sanat tasarım öğrencilerinin oluşturduğu 21 kişilik bir grup oluşturmaktadır. Çalışmada katılımcılara bir yönerge eşliğinde 2 görsel uyaran verilmiş ve bu görsellere bakarak 2 yeni görsel çalışma hazırlamaları ve 6 sorudan oluşan bir anketi yanıtlamaları istenmiştir. Ürünleri sanat, tasarım ve psikoloji alanlarında çalışan 3 ayrı hakem incelemiş ve hakemler verileri, araştırma hedefleri yönünde belirlenmiş niteliksel değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirmişlerdir. Çalışmanın sonucunda yüzdelik değerlendirmede katılımcıların %95'inde benzetme/çağırışım/yansıtma kriterinin yer aldığı tespit edilmiştir.

Bu çalışmada rastlantısal görsel malzemenin gerek sanatçının yaratma ve dışavurum gücünü uyarma gerekse izleyicinin ruhsal/zihinsel süreçlerinin esere projeksiyonu/yansıtması ve işlemlenmesine sağlayacağı katkıların ortaya konması hedeflenmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Görsel algı, Projeksiyon (Yansıtma), Sanat, Ruhsallık

\* Öğr.Gör. Sedef Bingöl Çetinkaya, İstanbul Okan Üniversitesi, Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İstanbul, Türkiye. sedef.bingol@okan.edu.tr, **ORCID ID:** 0000-0003-2706-4285

\*\* Dr. Öğr.Üy. Nevin Eracar, Yeni Yüzyıl Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Psikoloji Bölümü, İstanbul, Türkiye. nevin.eracar@yeniuyyil.edu.tr, **ORCID ID:** 0000-0003-0951-2769

# Projection (Reflection) in Perception Art and Spirituality

Lect. Sedef Bingöl ÇETİNKAYA

Dr. Nevin ERACAR

Sending Date: 04.01.2022 – Acceptance Date: 22.04.2022

## Abstract

The main purpose of this study is to examine the function of the concept of projection (reflection) in perception and the subject of art and spirituality through the works of artists and designers and to reveal its effect. The study also evaluates the “repair function of art in its relationship with spirituality”.

In the study, the interpretative phenomenological analysis method, one of the qualitative research types, was used. The research population consists of a group of 21 academicians, designers, artists and art design students from Turkey in the fields of art and design. In the study, the participants were given 2 visual stimuli accompanied by a directive, and they were asked to prepare 2 new visual studies by looking at these images and to answer a questionnaire consisting of 6 questions. The products were examined by 3 different referees working in the fields of art, design and psychology, and the referees evaluated the data according to the qualitative evaluation criteria determined in line with the research objectives. As a result of the study, it was determined that 95% of the participants in the percentage evaluation included the analogy/association/reflection criteria.

In this study, it is aimed to reveal the contribution of the random visual material to both stimulating the artist’s power of creation and expression, and the projection / reflection and processing of the spiritual / mental processes of the viewer to the work.

**Keywords:** Visual perception, Projection (Reflection), Art, Spirituality

## GİRİŞ

Bu makale<sup>1</sup> algıda projeksiyon (yansıtma) kavramı ile sanat ve ruhsallık konularını işler. Aynı zamanda bu kavramsal çerçeveyi 'kolektif deneysel bir çalışma' ile birlikte sunarak, sanatçı ve tasarımcı işleri üzerinden de değerlendirilerek algıda yansıtma ve sanatın ruhsallık ile ilişkisini ortaya koymayı hedeflemektedir.

Konu kapsamı gereği disiplinlerarası bir çalışmadır. Psikoloji, felsefe, sanat tarihi ve daha pek çok farklı alanda algı, yansıtma, rastlantı ve karşılaşma kavramları çeşitli araştırmalara konu olmuştur. Fakat sanat, tasarım alanlarında literatür taraması yapıldığında araştırmaya açık ve yeni bir konu olduğu görülmüştür. Özellikle konu ile ilgili sanatçı/tasarımcıların yeniden üretimini hedefleyen ve fenomenolojik yaklaşım ile inceleyen az sayıda çalışmaya rastlanmıştır. Bu bağlamda konunun araştırılması literatür için önem taşımaktadır. Çalışmada kolektif bir yeniden üretim süreci deneyimi amaçlanmış ve ortaya çıkan yeni ürünler de araştırmanın hipotezlerini destekler niteliktedir.

## İlgili Kavramsal Çerçeve

### *Projeksiyon (Yansıtma) ve Algı Mekanizması*

"Projeksiyon kavramı, algı mekanizmasının nasıl oluşup işlediği hakkında düşünmemizi gerektirir. Deneysel psikolojiden edindiğimiz bilgi ve tecrübelerle göre duyu alanımıza giren her şeyi duyumsamıyor ve algılamıyoruz. Algıda seçicilik, insanın algı sürecinde etkili olduğu kabul edilmiş psikolojik bir kavramdır. Çevrede bulunan nesnelere, olaylar ya da uyarıcılardan bir ya da bir kaçına dikkati yöneltmektir. Kişinin daha önce yaşadığı deneyimlerin, önyargıların, rüyaların ve benzer her türlü duygulanımın o anki algılama düzeyinde etkili olduğunu ifade eder" (Eracar, 2013: 16-17).

Algıda seçiciliği etkileyen iç ve dış etmenler vardır. "Dış etmenler; uyarıcının şiddeti, aşırı zıtlık, hareketlilik, süreklilik, tekrar, alışılmışın dışındaki uyarıcılar ve tanışıklıktır. İç etmenler ise, beklenti, ilgi, gereksinim ve inançtır" (Aktaran: Eracar, 2013: 17).

Algı işlevi, doğal olarak öznenin iç ve dış koşullarının birlikte işleyişi ile gelişir. Dış dünyadan gelen uyarıların zihinde kodlanması ve bir anlama dönüşmesi oldukça karmaşık bir işlemle gerçekleşir. Yaşamın başlangıcından beri biriken uyarılar ve bunların kodlanıp hafızada depolanması belirli bir fizyolojik/biyolojik işlemde gerçekleşirken, psikanalist D.W. Winnicott, tümüyle kişiye özgü olan bu sürecin gerçekleştiği yere 'yaşadığımız yer' tanımlamasıyla üçüncü alan kavramını kullanmaktadır (Aktaran: Eracar, 2013: 17).

İç/dış etkileşimi ile biriken ve depolanan yaşantı bilgileri, belirli düzenler içinde bellek fonksiyonları olarak yaşamı kolaylaştıran bir işlev görmektedir. Önceden edinip biriktirdiğimiz bilgi düzenekleri sayesinde yeni

---

<sup>1</sup> Bu makale halen çalışması devam etmekte olan, 'rastlantı ve karşılaşma' kavramlarını görsel algı bağlamında görsel sanatlar ve grafik tasarım çerçevesinde inceleyen, rastlantı ve karşılaşmayı yaratıcı üretim tekniği olarak ortaya koymayı hedefleyen bir doktora (sanatta yeterlik) tez çalışmasının 'algı', 'rastlantı, karşılaşma' bölümlerinden ve 'kolektif deneysel çalışma' verilerinden yararlanılarak üretilmiştir ve Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi "ARİTMİ" temalı 1. Uluslararası Sanat Sempozyumu'nda bildiri olarak sunulmuştur.

bilgileri uygun yerlere yerleştirip saklarız. İç dünyada birikmiş olan tüm yaşantı, anı ve bilgiler, dış dünyayı algılayışımızda yanlı ve yönlü algılamaya neden olur. Burada bilerek ve isteyerek yapılan bir yorumlamadan değil doğrudan ve kendiliğinden olan algılamamanın kişiye özgü oluşundan söz ediyoruz. Algılarımız algılanan nesnelere özellikleriyle başlayan ancak onlardan bağımsız bir alanın da katılımıyla ortaya çıkan sübjektif süreçlerdir. Yansıtma olgusu bu gerçekliğe dayanmaktadır. Sanatçı dış dünyadan edindiği izlenimleri kendi tinsel dünyası içinde saklar, biriktirir ve sonra yine kendi yansıtmasıyla ifade eder (Eracar, 2013: 17).

### *Sanat ve Ruhsallık*

Yapılan çalışmada sanatçı/tasarımcı karşılaştığı görsel uyarana yeni bir yaratma süreci ile tepki vermiştir. Görsel uyarının kendi zihninde uyandırdığı çağrışımlar, onun etkilenme ve ifade kapasitesi ile yeni bir ürüne dönüşür.

Sanatçı/tasarımcı kendi yaşam serüveninde yer alan her şeyi bazen bilerek, bazen de farkında olmadan eserine yansıtır. Uyarandan aldığı izlenim, çoğu zaman ifade etmeyi arzu ettiği mesajlara dönüşür. Sanatçı bu yanıyla sıra dışı bir zihne sahiptir. Bazen bunun farkında olmasa da ifade etme isteği onun aynı zamanda ruhsal dengeleri için oluşan bir arzudur. İfade, tasarımın dengesinde gizli bir boyut olarak iş görüyor olabilir. Öyle ki; 'öyle yapmazsa rahat edemez'. Bu ifade özgünlüğü ve özgürlüğü sanatçının ruhsal dengelerinin korunduğu bir alandır.

Sanat eseri, izleyenle birlikte yeniden canlanır ve yepyeni bir anlam taşımaya başlar. Her izleyen, ona kendi hikayesinden parçaları yansıtır. Yansıyan anlam izleyenin çoğunlukla işlenmemiş ya da işlemi tamamlanmamış, hesabı kapanmamış meselelerinden kopup gelir. Sanat eseri üzerine yansıyan tepki, (beğeni, hayranlık, öfke, sıkıntı) bilinç dışındaki içe atılmış -çoğu zaman travmatik- yaşantı malzemesinin bilinç öncesine ve bazen de bilince taşınmasını kolaylaştırmıştır. Bilince çıkan anı bugünün aklı ile yeniden işlenir. Bu süreç sanatın ruhsal alanı koruyan ve onaran gücüdür.

### **Yöntem**

Bu çalışmada nitel araştırma türlerinden yorumlayıcı fenomenolojik analiz yöntemi kullanılmıştır. "Nitel araştırmada temel amaç, katılımcıların deneyim ve bakış açılarına odaklanarak onların 'algı ve deneyimlerinin ortaya konmasını' sağlamaktır" (Tekindal ve Uğuz Arsu, 2020: 158). Sanat ve tasarım alanında olgunun kendisini anlamak ve sanatçı/tasarımcı deneyimlerinden yola çıkarak konuyu incelemek, konunun doğası gereği nicel veri analizinin yanı sıra ihtiyaçtır. Çünkü sanat ve tasarımda olgunun kendisini anlamaya çalışmak bize algıda yansıtmayı anlamak ve anlamlandırmak için veri sunacaktır. Bu sebeple çalışmada yorumlayıcı fenomenolojik analiz yöntemi seçilmiştir.

## Araştırma Modeli

Bu çalışmada araştırma modeli olarak; tarama, deneysel model, durum çalışması, katılımcı gözlemi ve eylem araştırması kişisel metinlerin analizi ile birlikte karma model kullanılmıştır

## Evren ve Örneklem

Araştırma evrenini, Türkiye'den, sanat ve tasarım akademisyenleri, tasarımcı, sanatçı ve sanat tasarım öğrencilerinin oluşturduğu 21 kişilik bir çalışma grubu oluşturmaktadır.

Çalışma grubunda sanat ya da tasarım alanlarında en az lisans düzeyinde eğitim almış ve alanlarında çalışmakta olan akademisyen, tasarımcı ya da sanatçılardan oluşturan katılımcılar ile lisans, yüksek lisans ve sanatta yeterlik düzeyinde eğitim alan öğrencilerden oluşan karma bir grup oluşturmuştur. Çalışma grubunun yaş ve cinsiyet dengesi gözetilerek seçim yapılmıştır.

## Verilerin Toplanması ve Analizi

### *Verilerin Toplanması*

Bu çalışmada çalışma grubundaki katılımcılara bir yönerge eşliğinde 2 görsel uyaran (2 fotoğraf) verilmiş ve bu görsellere bakarak 2 yeni görsel çalışma hazırlamaları ve deneyimleri ile ilgili 6 soruyu yanıtlamaları istenmiştir. Yönergede yöntem, malzeme ve süre sınırlamaları getirilmiştir. Elde edilen veriler deneklerin farklı mekanlarda bulunması nedeniyle birden fazla yol ile toplanmıştır. Bazı çalışmalar elden toplanmış, bazı katılımcılara çalışma posta yoluyla gönderilmiş, telefonda görüşme yapılmış ve veriler yine posta yolu ile toplanmıştır.

### *Verilerin Analizi*

Çalışma verileri, 3 kişilik bir hakem heyeti tarafından tez çalışmasının niteliksel değerlendirme ölçütleri esas alınarak değerlendirilmiş ve tez yazarı tarafından analiz edilmiştir. Çalışmayı değerlendirecek hakemlerin seçiminde hem tasarım hem de sanat disiplininin gelen ve alanında çalışan kişilere öncelik verilmiş ve aynı zamanda çalışmanın içeriği gereği psikoloji alanından bir hakemin de olması gözetilerek seçim yapılmıştır. Katılımcılarda olduğu gibi hakemlerde de yaş ve cinsiyet dengesine dikkat edilmiştir.

Yapılan görsel çalışmalar ve katılımcıların verdiği cevaplar hakemlerce niteliksel değerlendirme ölçütlerine göre değerlendirilmiş ve analiz edilmiştir. Görsel cevaplar ve açık uçlu sorulara verilen cevaplarda 5 niteliksel değerlendirme ölçütünün varlığı aranmıştır. Bunlar; 1- benzetme/çağırışım/yansıtma, 2- duygulanım, 3- ifade heyecanı/uyarılma, 4- yaratıcı süreç 5- yorumlama/yeniden ifade/dönüştürme ölçütleridir. Hakemler görsel ve yazılı cevapları bu niteliksel değerlendirme ölçütlerinin varlık ya da yokluk durumuna göre artı (+) ya da eksi (-) işaretleyerek bir değerlendirme yapmışlardır.



## Bulgular

Verilerin toplanıp hakemler tarafından değerlendirilmesinin ardından bulgular tablolar hazırlanarak niteliksel değerlendirme ölçütlerine göre analiz edilmiş ve niteliksel değerlendirme ölçütlerinin varlık durumu ortaya konmuştur. Tablolardaki değerlendirme ölçütleri sırasıyla; 1- benzetme/çağırışım/yansıtma, 2- duygulanım, 3- ifade heyecanı, 4- yaratıcı süreç, 5- yorumlama/yeniden ifade/dönüştürme ölçütleridir. Bu makalede konu gereği benzetme/çağırışım/yansıtma ölçütünün bulgulardaki varlığı sanatta ruhsallık kavramı ile ilişkilendirilmiştir. Hakemlerin değerlendirmesi salt verilen yönergeye cevaben üretilmiş görsel cevaplar üzerinden niteliksel değerlendirme ölçütlerinin varlığını aramak değil, aynı zamanda katılımcıların yazılı cevaplarında da bu ölçütlerin varlığını araştırmaktır. Bundan hareketle hakemler hem görsel hem de yazılı cevaplarda değerlendirme ölçütlerinin örneğin; yansıtma ölçütünün varlık ya da yokluğuna göre değerlendirerek değerlendirme tablolarında artı(+) ya da eksi(-) olarak işaretleyerek değerlendirme tablosunu oluşturmuşlardır. Hakemlerin değerlendirme sonuçları yüzdelik olarak hesaplanarak değerlendirilmiştir. Katılımcıların görsel ve yazılı cevaplarından üç tane örnek ile hakem, katılımcı ve değerlendirme tabloları aşağıda sunulmuştur.

## Katılımcılara Verilen Görsel Sorular

Kolektif deneysel çalışma için 21 katılımcıya bir yönerge eşliğinde aşağıda sunulan iki görsel uyaran (2 fotoğraf) verilmiş ve bunlara sırasıyla ve kısıtlı süre ile bakarak yeni iki görsel çalışma yapılmaları istenmiştir.

### 1. Görsel Soru

### 2. Görsel Soru



**Görsel 1:** (Solda) Katılımcılara uygulama için verilen görsel sorular, Kaynak: Sedef Bingöl Çetinkaya

**Görsel 2:** (Sağda) Katılımcılara uygulama için verilen görsel sorular, Kaynak: Sedef Bingöl Çetinkaya

### Katılımcı Görsel ve Yazılı Cevapları

21 kişilik katılımcı grubundan elde edilen 42 farklı görsel bulgu, katılımcılara verilmiş olan 2 görsel uyaran (2 adet fotoğraf) ile birlikte 3 hakem tarafından değerlendirilmiştir. Bu makalede, çalışmada elde edilen verilerden 3 katılımcının görsel cevapları ile yine aynı 3 katılımcının yazılı sorulara verdiği cevaplar sunulmuştur.

#### 1. Katılımcı A.A.'nın Görsel Cevapları



#### 1. Katılımcı A.A.'nın Yazılı Cevapları

**Katılımcı 1:** A.A / Yaş: 21 / Erkek / Görsel İletişim Tasarımı Lisans Öğrencisi

1 Numaralı Görsel İçin (1. Görsel Soru)

#### 1) Size verilen 1. görseli neye benzettiniz? (ilk olarak ne gördünüz ve/veya ne algıladınız?)

İlk gördüğüm asker miğferi oldu. Detaylı baktığımda ise duvarın kırıkları bir kafatası oluşturuyordu. Altında ise, tıpkı denizanasının dokunaçları bulunuyordu. *Benim de görselden algıladığım, denizde ölmüş bir insanın yavaş yavaş çürüyüp yosun tutması oldu. Denizanasının da kafatasına girmiş olduğunu düşündüm.*

#### 2) Uygulama sırasında ne yaşadınız/ne deneyimlediniz? (Duygu, düşünce ve etkilenmeler)

Görseli yeniden ifade ederken hangi malzemeyi kullanacağıma karar verememenden dolayı 3 malzeme ile çalışmayı tamamladım. Sulu boya uzun zamandır kullanmadığım için zorlandım. Güzel bir çalışma yaptığımı düşündüğüm için çok mutlu hissettim.

**3) Uygulama sırasında hangi durum ya da bağlam deneyiminizi etkiledi? (Görsellik ve/veya yeniden ifade etme)**

Sulu boya kullanırken zorlandım. Çünkü çok fazla deneyimim olmadığı için biraz korkarak çalıştım. Çalışmayı berbat etmek hiç istemiyordum. O yüzden çok dikkatli çalıştım. Sulu boya, keçeli kalem ve kurşun kalem ile güzel bir görselin ortaya çıkması diğer çalışma için beni motive etti.

2 Numaralı Görsel İçin: (2. Görsel Soru)

**4) Size verilen 2. görseli neye benzettiniz? (ilk olarak ne gördünüz ve/veya ne algıladınız?)**

Görsele ilk baktığımda yerdeki lekelerin kule şeklinde yapılar olduğunu gördüm. Daha dikkatli baktığımda lekelerin üstünde uçak/helikopter taşıtının arka kısmını gördüm. *Bu da aklıma direkt olarak Dünya Ticaret Merkezi'ne yapılan saldırıyı görmeme sebep oldu.*

**5) Uygulama sırasında ne yaşadınız/ne deneyimlediniz? (Duygu, düşünce ve etkilenmeler)**

Görsele *Dünya Ticaret Merkezi'ne yapılan saldırıyı algılamam beni biraz şok etti. Savaş tarihine çok ilgili olduğum ve 9/11 saldırılarını çok fazla araştırdığımdan dolayı bu çalışmayı yaparken heyecanlandım.*

**6) Uygulama sırasında hangi durum ya da bağlam deneyiminizi etkiledi? (Görsellik ve/veya yeniden ifade etme)**

Çok üzüntü duyduğum bir olayı resmederken yaptığım çalışmanın gerçekçi olmasını isterim. Perspektif ile alttan bakılan bir binayı çizmek benim için zor oldu. Uçağın boyutunu kavrayamadan çizmek büyük hatalarımdan biri olmuştur.

**8. Katılımcı E.S.'nin Görsel Cevapları**

1. Görsel Soru



8. Katılımcı E.S.'nin  
1. görsel cevabı



2. Görsel Soru



8. Katılımcı E.S.'nin  
2. görsel cevabı

**8. Katılımcı E.S.'nin Yazılı Cevapları**

*Katılımcı 8:* E.S. / Yaş: 65 / Erkek / Grafik Tasarımcı / Sanatçı / Eğitimci

1 Numaralı Görsel İçin (1. Görsel Soru)

**1) Size verilen 1. görseli neye benzettiniz? (ilk olarak ne gördünüz ve/veya ne algıladınız?)**

Duvarda denizanası benzeri bir boya dökülmesi.

**2) Uygulama sırasında ne yaşadınız/ne deneyimlediniz? (Duygu, düşünce ve etkilenmeler)**

Bu benzerlik zaten *çizemediğim deniz / düş / erkek / şiddet v.b. ilintili kompozit yaratıklara götürdü.*

**3) Uygulama sırasında hangi durum ya da bağlam deneyiminizi etkiledi? (Görsellik ve/veya yeniden ifade etme)**

İlginç olan zamana karşı küçük hilelere başvurmadan çalاکalem çizmekti. Hem de armağan olarak verilmiş bir dolmakalem ile...

2 Numaralı Görsel İçin: (2. Görsel Soru)

**4) Size verilen 2. görseli neye benzettiniz? (ilk olarak ne gördünüz ve/veya ne algıladınız?)**

Koşan bir insana benzettim.

**5) Uygulama sırasında ne yaşadınız/ne deneyimlediniz? (Duygu, düşünce ve etkilenmeler)**

İlk örnekle eş zamanlı ve çağrışımlı bir süreç oldu denebilir. Zaten yapabileceğim işler gibi bir iş yaptım: Doğaçlayarak.

**6) Uygulama sırasında hangi durum ya da bağlam deneyiminizi etkiledi? (Görsellik ve/veya yeniden ifade etme)**

Bir bölümünü kötü/yanlış çizmem. Küçük bir değişiklikle durumu gizledim.

**14. Katılımcı M.T.'nin Görsel Cevapları**

1. Görsel Soru



14. Katılımcı M.T.'nin  
1. görsel cevabı



2. Görsel Soru



14. Katılımcı M.T.'nin  
2. görsel cevabı

**14. Katılımcı M.T.'nin Yazılı Cevapları**

**Katılımcı 14:** M.T. / Yaş: 40 / Kadın / Akademisyen / Grafik Tasarımcı

1 Numaralı Görsel İçin: (1. Görsel Soru)

**1) Size verilen 1. görseli neye benzettiniz? (ilk olarak ne gördünüz ve/veya ne algıladınız?)**

Görür görmez bir kafa ve birkaç minik ayak gözümde canlandı ve ahtapot aklıma geldi. Yüzü sola doğru bakıyordu ve kızgın gibiydi. Bacakları ise tersyöne doğru ilerliyor gibiydi. Altta bir kaç negatif alan (taş) su damlasına benziyor diye düşündüm. *Bu sudan çıkmış bir ahtapot olmalı dedim içimden.*

**2) Uygulama sırasında ne yaşadınız/ne deneyimlediniz? (Duygu, düşünce ve etkilenmeler)**

Ahtapotu önce kurşun kalemle kabaca çizdim. *Kızgın olmasını nasıl veririm diye düşündüm* ve derin kaş çizgisini gördüğüm gibi kullanmaya karar verdim. Sadece 2 göz ve 1 ağız ekledim. Sonra marker ile tek çizgiyle çizerken ahtapot hakkında biraz daha düşünme fırsatım oldu. *Bu ahtapot suya girmekten ve ıslanmaktan hoşlanmayan bir ahtapotmuş.*

**3) Uygulama sırasında hangi durum ya da bağlam deneyiminizi etkiledi? (Görsellik ve/veya yeniden ifade etme)**

Görseldeki yeşil zemindeki ıslaklık/parlama suyu çağrıştırmış olabilir belki. Ama bunu sonradan düşündüm. Bunun dışında özel bir durum olmadı sanki.

2 Numaralı Görsel İçin: (2. Görsel Soru)

**4) Size verilen 1. görseli neye benzettiniz? (ilk olarak ne gördünüz ve/veya ne algıladınız?)**

İlk önce amuda kalkın bir adam gördüm. Ama ikinci ayağı yoktu. / Çok yamuktu. Sonra negatifte yine bir figür gördüm ama tamamlayamadım, beğenemedim. Sürem bitiyor diye panikledim ve farklı bir şey de görememeye başladım. Sonra hemen yönümü değiştirdim görselin. Ve anında bir deve boynu + kafası gördüm.

**5) Uygulama sırasında ne yaşadınız/ne deneyimlediniz? (Duygu, düşünce ve etkilenmeler)**

Deveyi gördüğüme çok sevindim, içim rahatladı. Devenin boynundan aşağıya doğru devam ettim ve oyuncak (sallanan) at gördüm. Sallanan at yerine sallanan deve komik olur diye düşündüm. Hörgüçler görselde çok belirgin değildi ama ekledim.

**6) Uygulama sırasında hangi durum ya da bağlam deneyiminizi etkiledi? (Görsellik ve/veya yeniden ifade etme)**

*Geçtiğimiz 1-2 gün Dubai konusu gündemimdeydi. (Kardeşim orada yaşıyor, çok gittim.) Belki Dubai develeri çağrıştırmış olabilir. Veya görseldeki kum, toz, toprak da buna yönlendirmiş olabilir.*

**Hakemlerin Değerlendirme Tabloları**

Hakemler 21 katılımcının 42 görsel çalışması ve yazılı cevaplarında, 5 nitel değerlendirme ölçütünün ( 1- benzetme/çağırışım/yansıtma, 2- duygulanım, 3- ifade heyecanı, 4- yaratıcı süreç, 5- yorumlama/yeniden ifade/dönüştürme) varlığını araştırmış, ölçütlerin çalışmalarda var olmasını artı(+) yokluğunu ise eksi(-) şeklinde işaretleyerek bir değerlendirme yapmışlardır. Bu değerlendirmelerinin ortalaması alınmış ve bu sonuç üzerinden de katılımcı sayısına göre her bir değerlendirme ölçütünün çalışmalardaki yüzdelik oranı hesaplanmıştır. Hakem ve katılımcı tablosu ile her bir hakemin değerlendirme tabloları bu çalışmada sunulmuştur.

Tablo 1. Hakem Tablosu

Hakem	Rumuz	Cinsiyet	Yaş	Eğitim	Etkinlik Alanı
Hakem 1	U.A.	Erkek	38	Sanatta Yeterlik: Sanat ve Tasarım	Grafik Tasarımcı, Sanatçı, Akademisyen (Lisans Alanı: Grafik)
Hakem 2	B.G.	Kadın	57	Lisans (Resim)	Sanatçı (Lisans Alanı: Resim)
Hakem 2	D.M.	Kadın	29	Yüksek Lisans - (Lisans Alanı: Psikoloji)	Psikolog ve Akademisyen

Tablo 2. Katılımcı Tablosu

Katılımcı	Rumuz	Cinsiyet	Yaş	Eğitim	Etkinlik Alanı
1	A.A.	Erkek	21	Lisans Öğrencisi: Görsel İletişim Tasarımı	Öğrenci (Lisans Alanı: Görsel İletişim Tasarımı)
2	A.K.	Kadın	37	Lisans: Resim	Resim (Lisans Alanı: Resim)
3	B.B.	Erkek	37	Sanatta Yeterlik: Resim	Akademisyen ve Sanatçı (Lisans Alanı: Resim)
4	Ç.B.	Erkek	40	Lisans: Grafik	Sanatçı / Reklam Sanat Yönetmeni (Lisans Alanı: Resim)
5	D.K.	Kadın	42	Sanatta Yeterlik: Grafik Tasarım	Akademisyen / Grafik Tasarımcı / Sanatçı
6	D.Ç.	Kadın	43	Sanatta Yeterlik: Sanat ve Tasarım	Akademisyen / Grafik Tasarımcı / Sanatçı
7	D.E.A.	Kadın	35	Yüksek Lisans: Grafik	Akademisyen / Grafik Tasarımcı

8	E.S.	Erkek	65	Lisans: Grafik Tasarım	Grafik Tasarımcı / Sanatçı / Eğitimci
9	E.Ş.	Erkek	24	Lisans Öğrencisi: İç Mimarlık	Öğrenci (Lisans Alanı: İç Mimarlık)
10	G.P.	Kadın	23	Lisans Öğrencisi: Grafik	Öğrenci (Lisans Alanı: Grafik)
11	G.E.	Erkek	65	Sanatta Yeterlik: İllüstrasyon	Akademisyen / Grafik Tasarımcı / Sanatçı
12	İ.Ö.	Erkek	53	Lisans: Grafik Tasarım	Grafik Tasarımcı / Eğitimci / Karikatürist
13	K.K.	Kadın	20	Lisans Öğrencisi: Grafik	Öğrenci (Lisans Alanı: Grafik)
14	M.T.	Kadın	40	Sanatta Yeterlik: Grafik	Akademisyen / Grafik Tasarımcı / Sanatçı
15	M.K.	Kadın	22	Lisans Öğrencisi: Grafik	Öğrenci (Lisans Alanı: Grafik)
16	M.S.	Kadın	48	Yüksel Lisans Öğrencisi: Moda Tasarımı	Öğrenci (Lisans Alanı: Görsel İletişim Tasarımı)
17	M.K.N.	Erkek	25	Lisans Öğrencisi: Grafik	Öğrenci (Lisans Alanı: Grafik)
18	M.F.	Erkek	55	Sanatta Yeterlik: Resim	Akademisyen / Sanatçı
19	U.A.	Erkek	61	Lisans: Grafik	Grafik Tasarımcı/Reklam Yaratıcı Yönetmeni / Eğitimci
20	Y.D.	Kadın	52	Lisans: Grafik	Grafik Tasarımcı / Eğitimci
21	Z.A.	Kadın	29	Sanatta Yeterlik Öğrencisi: Resim	Akademisyen / Sanatçı

Tablo 3. Hakem 1'in Değerlendirme Tablosu

Hakem – 1										
Katılımcılar	Niteliksel Değerlendirme Ölçütleri									
	Benzetme/Çağırışım/Yansıma		Duygulanım		İfade Heyecanı		Yaratıcı Süreç		Yorumlama/Yeniden İfade/ Dönüştürme	
	Görsel 1	Görsel 2	Görsel 1	Görsel 2	Görsel 1	Görsel 2	Görsel 1	Görsel 2	Görsel 1	Görsel 2
1) A.A.	(+)	(+)	(-)	(+)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)
2) A.K.	(+)	(+)	(-)	(-)	(+)	(+)	(-)	(-)	(+)	(+)
3) B.B.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(-)	(-)	(+)	(+)
4) Ç.B.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
5) D.K.	(+)	(+)	(-)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)
6) D.Ç.	(+)	(+)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)
7) D.E.A.	(+)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)
8) E.S.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(-)
9) E.Ş.	(+)	(+)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)
10) G.P.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)
11) G.D.E.	(+)	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)
12) İ.Ö.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
13) K.K.	(+)	(+)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)
14) M.T.	(+)	(+)	(-)	(-)	(+)	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)
15) M.K.	(+)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)
16) M.S.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
17) M.K.	(+)	(+)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(+)
18) M.F.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
19) U.A.	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(+)
20) Y.D.P	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
21) Z.A	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)

Tablo 4. Hakem 2'in Değerlendirme Tablosu

Hakem – 2										
Katılımcılar	Niteliksel Değerlendirme Ölçütleri									
	Benzetme/Çağırışım/Yansıma		Duygulanım		İfade Heyecanı		Yaratıcı Süreç		Yorumlama/Yeniden İfade/ Dönüştürme	
	Görsel 1	Görsel 2	Görsel 1	Görsel 2	Görsel 1	Görsel 2	Görsel 1	Görsel 2	Görsel 1	Görsel 2
1) A.A.	(+)	(+)	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(-)
2) A.K.	(+)	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
3) B.B.	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)
4) Ç.B.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
5) D.K.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
6) D.Ç.	(-)	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
7) D.E.A.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
8) E.S.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(-)
9) E.Ş.	(+)	(+)	(-)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(-)
10) G.P.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
11) G.D.E.	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
12) İ.Ö.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
13) K.K.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
14) M.T.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
15) M.K.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
16) M.S.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
17) M.K.	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(-)
18) M.F.	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(+)	(+)
19) U.A.	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(+)
20) Y.D.P	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
21) Z.A	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)



Tablo 5. Hakem 2'in Değerlendirme Tablosu

Hakem –3										
Katılımcılar	Niteliksel Değerlendirme Ölçütleri									
	Benzetme/Çağrışım/Yansıtma		Duygulanım		İfade Heyecanı		Yaratıcı Süreç		Yorumlama/Yeniden İfade/ Dönüştürme	
	Görsel 1	Görsel 2	Görsel 1	Görsel 2	Görsel 1	Görsel 2	Görsel 1	Görsel 2	Görsel 1	Görsel 2
1) A.A.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
2) A.K.	(+)	(+)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)
3) B.B.	(+)	(+)	(-)	(+)	(-)	(-)	(-)	(+)	(+)	(+)
4) Ç.B.	(+)	(+)	(+)	(-)	(-)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)
5) D.K.	(+)	(+)	(-)	(-)	(-)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)
6) D.Ç.	(+)	(+)	(-)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
7) D.E.A.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
8) E.S.	(+)	(+)	(-)	(-)	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)
9) E.Ş.	(+)	(+)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)
10) G.P.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
11) G.D.E.	(+)	(+)	(-)	(-)	(-)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)
12) İ.Ö.	(+)	(+)	(+)	(+)	(-)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)
13) K.K.	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
14) M.T.	(+)	(+)	(-)	(+)	(-)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)
15) M.K.	(+)	(+)	(-)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
16) M.S.	(+)	(+)	(+)	(-)	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)
17) M.K.	(+)	(+)	(+)	(+)	(-)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)
18) M.F.	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(-)	(+)	(-)	(-)
19) U.A.	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)
20) Y.D.P.	(+)	(+)	(-)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)	(+)
21) Z.A.	(+)	(+)	(-)	(-)	(-)	(-)	(+)	(+)	(+)	(+)

## SONUÇ ve TARTIŞMA

Çalışmanın sonucunda yüzdelerle değerlendirilmede katılımcıların %95'inde benzetme/çağrışım/ yansıtma kriterinin yer aldığı tespit edilmiştir. Tez çalışması halen devam etmekte olduğundan, bu sebeple beklenen bulgular içinden sanat ve ruhsallık bağlamında ortaya çıkan verileri yeniden değerlendirilerek bu çalışma ile konuya yeni bir bakış açısı kazandırmayı amaçladık.

Yapılan deneysel çalışmada uygulamaya katılan sanatçı/tasarımcı karşılaştığı görsel uyarana yeni bir yaratma süreci ile tepki vermiştir. Görsel uyarının kendi zihninde uyandırdığı çağrışımlar, onun etkilenme ve ifade kapasitesi ile yeni bir ürüne dönüşmektedir. Bu zihinsel oluşum ve ifade süreci bir dizi psikodinamik olguyu içermektedir. Erinç'e göre, konu sanat ise, gerek sanat olgusu ya da gerekse sanat eserleri için duyular ile sahip olunan yalın bilinçlenme süreci ve eylemine algı denmektedir (Erinç, 2004: 28). Algı, görsel uyarının görme organları tarafından merkezi sinir sisteminde kodlanması yoluyla oluşmaktadır. Kodlama, bir bakıma 'anlam' olarak düşünülebilir. Araştırmada kullanılan rastlantısal ve belirgin olarak yapılanmamış bir görsel ile karşılaşan sanatçılarda ortaya çıkan anlamı önceden kestirmek olanaksızdır. Gerçekten de her bir katılımcı sanatçı/tasarımcı aynı görsele tümüyle farklı reaksiyonlarla yanıt vermişlerdir. Ortak uyarana farklı anlam kodlaması ile cevap vermek algılayanın yansıtması olarak düşünülmelidir. Kendilerinden karşılaştıkları görsele bir yaratı cevabı oluşturmaları beklenmiş olan sanatçılardan bazıları sadece görselin etkisinde kalarak, o sınırlarda kalmışlardır. Bazı denekler görselin somut benzerliklerine dayalı yaratı yanıtları verirken, diğer bazıları görselin biçimsel özelliklerinden bağımsız, tümüyle çağrışımsal desenler yaratmışlardır. Bu farklılık sanatçının

yaratı sürecinde hem dış, hem de iç kaynakları döngüsel olarak kullandığı gerçeğini yansıtmaktadır. İlk gruptaki sanatçılar, verilen yönerge ile düşünürken, görsel uyarının fiziksel/biçimsel özelliğini dönüştürme yolunda bir reaksiyon vermiş, dış dünya uyarısını 'benzetme' düzeyinde bir çağrışımla dönüştürmüştür. İkinci grupta olanlar ise görselin çağrıştırdığı fakat ağırlıklı olarak iç dünya kaynaklarından beslenen bambaşka bir desen yaratmışlardır. (14. Katılımcı M.T.'den Örn: *Bu sudan çıkmış bir ahtapot olmalı dedim içimden. Kızgın olmasını nasıl veririm diye düşündüm. Bu ahtapot suya girmekten ve ıslanmaktan hoşlanmayan bir ahtapotmuş*).

Yansıtma mekanizması bu süreçte nasıl işlemektedir sorusuna şöyle yanıt verebiliriz: Görsel uyarın sanatçının çağrışımsal sürecini harekete geçirmektedir. Sanatçı kendi yaşam serüveninde yer alan her şeyi bazen bilerek, bazen de farkında olmadan eserine yansıtır, projekte eder. Uyarandan aldığı izlenim, çoğu zaman ifade etmeyi arzu ettiği mesajlara dönüşür. Sanatçı bu yanılla sıra dışı bir zihne sahiptir. Gerek sosyal çevreden gerekse doğadan aldığı uyarınları kendi ruhsal ve zihinsel evreninde toplar ve biriktirir. Çevreye olan duyarlılığı sanatçı olmayanlara göre daha yüksektir. Daha çok ve derinden etkilenme potansiyeli vardır. Sanatçı etkilendiği durumların mesajlara ifadelere dönüşümünde sanat dilini ve tekniklerini araç olarak kullanır. Asıl olan söylemek ve bazen de haykırmak istediği şeydir. Bu yönüyle bazı sanat eserleri çağlar ötesine uzanabilecek mesajlarla yaşamaya devam eder, etmektedir. Sanatçı yaratı süreci içinde bazen bunun farkında olmasa da ifade etme isteği onun aynı zamanda ruhsal dengeleri için oluşan bir arzudur. İfade, tasarımın dengesinde gizli bir boyut olarak iş görüyor olabilir. Öyle ki; 'öyle yapmazsa rahat edemez'. Bu ifade özgünlüğü ve özgürlüğü sanatçının ruhsal dengelerinin korunduğu bir alandır. Hanna Segal, sanat eyleminin erken gelişimsel döneme ilişkin korku ve öfke yüklü travmatik anların izlerini onarıcı işlevinden söz etmiştir (Abella, 2011: 51). Özellikle dışavurumcu akımın gelişmesiyle daha da açık olarak ortaya çıkan ifade gücü sanatçının kendi tinsel alanında var olanı söyleyebilmesi adına özgürlüğünü yaşayabildiği bir olanak ve olasılığı sağlamaktadır. Sergileme, izleyenle buluşma arzusu, ifadenin hedefine ulaşma şansının gerçekleşme serüveni olarak görülebilir. Eserinin izlenmesi, duyumsanması, algılanması, üzerine düşünülmesi ve konuşulması, hatta yazılması sanatçının tasarımı ile dışavurduğu mesajın izleyen zihninde karşılık bulmasıdır. Sanat eseri, izleyenle birlikte yeniden canlanır ve yepyeni bir anlam taşımaya başlar (Aktaran: Eracar, 2013: 42). Sanat eseri ile karşılaşma sürecinde izleyen, ona kendi hikayesinden parçaları yansıtır. Kendi zihninde oluşan çağrışımlar ve esere ilişkin duyumsama, izleyenin yansımasıdır. İzleyicinin zihninde esere yansıyan anlam izleyenin kendi yaşam serüveni içinden bir yerlerden gelir. Yansıtma ve anlamlandırma öznedir, bireyseldir. Genel geçer bir anlam aranmaz. Dışavurumcu sanat akımlarının hedefinde genel geçer bir anlam arayışı da zaten yoktur. Bir eser karşısında doğan duygulanım ve anlam çoğunlukla işlenmemiş ya da işlemi tamamlanmamış, hesabı kapanmamış meselelerinden kopup gelir. Bu yönüyle sanat eseri yaşamaya devam eden, bir bakıma organik bir varlıktır. Her izleyenle yeniden canlanır ve başka bir anlama bürünür. Sanat eseri üzerine izleyenden yansıyan tepki, (beğeni, hayranlık, öfke, sıkıntı) bilinç dışındaki içe atılmış -çoğu zaman travmatik- yaşantı malzemesinin bilinç öncesine ve bazen de bilince taşınmasını kolaylaştırmıştır. Bilince çıkan anı bugünün aklı ile yeniden işlenir. Kendiliğinden işleyen bu süreç sanatın ruhsal alanı koruyan ve onaran gücüdür. Dünya savaşları sonrasında bir ihtiyaçla başlayıp giderek artan

uygulamalarla yaygınlaşmakta olan sanatla terapi uygulamaları da bu işleyiş mekanizmasını temel alır. Günlük yaşam pratiği ve akışı içinde sanat olgularıyla temas ihtiyacı kendini nasıl göstermektedir? Bir sergiye gitmek, bir film izlemek, bir dans gösterisine para ile bilet almak, kimi durumlarda eğlence gibi algılansa da sanat olgusu içinde bulunmayı seçen kişi buna ihtiyaç duyduğu için oradadır. İzlediği gördüğü duyduğu her şeyde biraz da kendini bulmakta ve bu süreç ruhsal onarımı, bilinç dışında tutulan acı öfke ve saldırganlık yüklü eğilimlerin onarımını kendiliğinden gerçekleştirir (Abella, 2011: 51).

Sanatçı ve izleyenin toplumsal alanda bulunduğu bu döngüsel oluş sanatın yaratılma sürecinden başlayarak ve izleyenlerin iç dünyalarından yansımalarla çoğalarak eseri ölümsüzlüğe götüren serüvende yaşamaya devam eder. Sanatçının ruhsal onarımı toplumun ruhsal anlamda korunmasına bu serüvenle katkı sağlamaktadır.

## Öneriler

Dünyanın ve ülkemizin de içinde bulunduğu çeşitli doğal ve sosyal tehditler nedeniyle ruh sağlığı risk altında bulunan, travmatik etkilere yoğun şekilde maruz kalan günümüz insanı sanatın ruhsal onarım gücü ile korunabilir. Bu bağlamda sanat eğitimi ve eğitimcilerinin özellikle koruyucu ruh sağlığı işlevi gören ve yaratıcı gücü uyaran sanat eylemlerini desteklemek devletin görevleri içinde yer almalıdır. Örgün ve yaygın öğretim programlarında sanat eğitimi alanlarının güçlenmesi, ders programlarındaki sıklığı ve işlevlerinin artırılması, toplumun tüm kesimlerini kapsayacak sanat atölyelerinin desteklenmesi koruyucu ruh sağlığı açısından gerçek bir önem taşımaktadır.

## KAYNAKÇA

### *Kitap:*

Eracar, N. (2013). *Sözden Öte Sanatla Terapi Ve Yaratıcılık*. İstanbul: 3P Yayıncılık.

Erinç, S.M.(2004). *Sanat Psikolojisine Giriş*. Ankara: Ütopya Yayınevi.

### *Makale:*

Abella, A. (2011). Çağdaş Sanat ve Hanna Segal'in Estetik Üzerine Düşünceleri, *Uluslararası Psikanaliz Yıllığı içinde.*, İstanbul, Sel Yayıncılık.

Tekindal, M. ve Uğuz Arsu, Ş. (2020). *Nitel Araştırma Yöntemi Olarak Fenomenolojik Yaklaşımın Kapsamı Ve Sürecine Yönelik Bir Derleme*. (Online Dergi) Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi. *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi*, 20 (1), 153- 182. Elde edilme tarihi: 5 Kasım 2021, <https://dergipark.org.tr/tr/pub/uobild/issue/58856/813813>

### *Tez:*

Bingöl Çetinkaya, S. (2021). *Görsel Algı Bağlamında Görsel Sanatlar Ve Grafik Tasarımda Yaratıcı Üretim Tekniği: Rastlantı Ve Karşılaşma*, Yayınlanmamış doktora tezi (Sanatta Yeterlik). Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

## GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1: Katılımcılara uygulama için verilen görsel sorular, Bingöl Çetinkaya, S. (2019).

Görsel 2: Katılımcılara uygulama için verilen görsel sorular, Bingöl Çetinkaya, S. (2019).

# Dışavurumcu “Dr. Caligari’nin Muayenehanesi” ile Yeni Gerçekçi “Almanya Sıfır Yılı” Filmlerinin Atmosfer Yaratımı Bağlamında Karşılaştırılması

Nesli Meriç SANIOĞLU\*

Gönderim Tarihi: 06.06.2022 – Kabul Tarihi: 15.07.2022

## Özet

Savaşlar, insanlık tarihinin en belirleyici kırılma noktası olmuş; diğer taraftan insan, her defasında evriminin geldiği korkunç nokta ile yüzleşmiştir. Fakat ironik biçimde, her seferinde tarih tekerrür etmiş ve ön adı değişse de savaş kendini tekrarlamıştır. Bu süreçte, tepkisini ortaya koymak isteyen sanatçılar, kendi alanlarında eserler vererek, bu konuda toplumun dikkatini çekmeyi amaçlamışlardır. Söz konusu sanatçılar, çeşitli akımları araç edinerek topluma ayna tutmaya çabalamış ve kısır döngüyü kırmak için ellerinden geleni yapmışlardır. Bu döngü içinde, I. Dünya Savaşı’ndan sonra ortaya çıkan *dışavurumcu* akımın sinema yansıması *Dr. Caligari’nin Muayenehanesi* ve II. Dünya Savaşı’ndan sonra ortaya çıkan yeni gerçekçilik akımının sinema yansıması olan *Almanya Sıfır Yılı* filmleri bir gözlemci kimliği ile izlenerek gösterge bilimsel olarak çözümlenmesi hedeflenmiştir. Filmler, senaryo, mekân, dekor, ışık kullanımı, oyunculuk, kostüm-aksesuar, saç-makyaj tercihi ve atmosfer yaratımı gibi unsurlar, yapısal bir yöntemle, bağlı kaldıkları akımların çerçevesinden faydalanılarak incelenmiştir. Yönetmenlerin bu filmi çekmekteki amaçları karşılaştırılarak, filmlerin birbirleri ile olan bağları ortaya konulmaya çalışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Dışavurumculuk, Yeni Gerçekçilik, Dr.Caligari’nin Muayenehanesi, Almanya Sıfır Yılı, Sinema

\* Nesli Meriç Sanioğlu, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Dramatik Sanatlar Sanatta Yeterlik Programı, neslimericsanioglu@gmail.com - **ORCID:** 0000-0003-2020-8469

# Comparison of the Expressionist Movie “The Cabinet of Dr. Caligari” and Neo-Realist Movie “Germany Year Zero” in the Context of Creating Atmosphere

Nesli Meriç SANIOĞLU

Sending Date: 06.06.2022 – Acceptance Date: 15.07.2022

## Abstract

Wars have been the most decisive breaking point in human history; man, on the other hand, has always faced the gruesome point of his evolution. Although, ironically, each time the history and the war repeated itself, even though the forename was changed. In this process, artists who wanted to show their reaction aimed to draw the attention of the society on this issue by creating new works in their own fields. The artists in question tried to hold a mirror to the society by using various movements as tools and did everything in their power to break the vicious cycle. In this cycle, the cinematic reflection of the *expressionist* movement that emerged after World War I, *The Cabinet of Dr. Caligari* and it is aimed to analyze the films of *Germany Year Zero*, which is the cinematic reflection of the neorealism movement that emerged after World War II, by watching it with an observer’s identity. Elements such as films, scenario, location, decor, use of light, acting, costume-accessory, hair-makeup preference and atmosphere creation have been examined with a structuralist method, utilizing the framework of the currents they stick to. By comparing the purposes of the directors shooting this film, the ties of the movies with each other were tried to be revealed.

**Keywords:** Expressionism, neo-realism, The Cabinet of Dr. Caligari, Germany Year Zero, Cinema

## Giriş

İnsan, *homo sapiens* aşamasına ulaştıktan sonra, evrimin tüm halkalarını kırar ve yıkımlar başlar. Artık besin zincirinin ortalarında değil, en üstündedir. Şimdi, yeni şeyler öğrenmenin ve güç savaşlarına başlamanın tam zamanıdır. İnsan, *Tarım Devrimi*yle birlikte "sınır" kavramını öğrenir ve toprak savaşları başlar; artık sadece küçük çevresine değil, kendi türüne karşı da ölümcül bir hal alır. İnsan, *Bilişsel Devrim* ile birlikte örgütlenmeyi ve hikâye anlatmayı öğrenir. Böylece siyasal fikirler ve kitlesel ölümler başlar. *Paranın icadı*, aynı zamanda açgözlülüğün yükselişine neden olur; emek sömürüsü ve kölelik başlar. *Coğrafi keşifler* ile birlikte, yeni kıtalar ve yeni "ticaret yolları" bulunur. Ve doğal kaynaklarla birlikte, daha çok emek sömürüsü, daha çok kölelik gelir. Bir süre sonra, *homo sapiens*in bitmek bilmez ihtiyaçlarına, insan gücü yetmez olur ve makineleşmeye geçilir. *Sanayi Devrimi*yle birlikteyse *homo sapiens*, *homo fabere* evrilir. Fabrikalar, otomobiller, çelik yığınları gittikçe artar ve doğa geri dönülmez bir biçimde yok olmaya başlar. Bilimi teknoloji, ırkçılığı faşizm, öfkeyi kibir, şehveti kıskançlık izler. Yeni diktatörler, yeni silahlar, yeni ölümler ve sonucunu hepimizin bildiği Dünya savaşları...

İnsanlık tarihine bakıldığı zaman, kendine hep bir dayanak arayan *insan*, tarihin farklı evrelerinde din, akıl, bilim ve makine gibi kavramları merkeze alarak kendine, güven noktası aramıştır. Fakat bu iç içe geçen ve her seferinde insanın aç gözlülüğü ile doğru orantılı olarak kötüye kullanılan süreç ile merkeze koyduğu olguya güveni sarsılmış ve yeni merkez arayışına girmiştir. Sonunda merkezsiz bir post modern dünyaya ulaşmış ve güvensizlik üst sınırlara taşınmıştır.

Merkeze *makinenin* alındığı *Sanayi Devrimi* döneminde, makineleşme ile işsizliğin arttığı ve yaşam döngüsünün bozulduğu görülmektedir. Zira bir insanın bir senede tek başına yaptığı işi, bir makine aynı işi bir haftada bile yapabilmektedir. *Modernizm*le birlikteyse bu oran, makineye yapılan yatırımı kısa sürede geri ödeyip, aynı hızla kara geçiren bir sistemde, insanın iş gücüne verilen değeri neredeyse sıfıra indirmiş; insanın yerini alan makineler yüzünden işsizlik ve buna bağlı açlık ciddi boyutlara taşınmıştır. Makinelerin, iş gücünü hafifletmesi, zaman kazandırması ve yapılan yatırım oranına göre sağladığı karın büyüklüğündeki cazibe, her geçen gün yatırımların artmasına sebep olmuştur. Sonunda yatırımların büyümesi makinelerin de büyümesini sağlamış, farklı alanlarda kullanılacak makine yatırımları gündeme gelmiş ve traktör üretiminden tank ve çeşitli silah üretimine geçilmiştir. Bu yatırımların kullanıldığı yerlerse savaşlardır.

Hammadde ve sömürge arayışı, otorite çekişmeleri, güç gösterilerinin yanında otoritelerin savaşması için önemli bir sebep olarak da üretilen savaş ekipmanlarının kullanılması isteği, tüm dünyada, halkların mahvolmasına sebeptir. Dünya savaşlarında da gördüğü üzere, savaşta kazanan halk yoktur. Tarafların halkları, savaş sonrası yaşadıkları açlık, yıkım, yoksulluk ile baş etmeye çalışırken tekrar tekrar kaybetmeye mahkumdur hem kendi gestuslarını hem sevdiklerinin ruhunu. I. Dünya savaşındaki katliamı yaşamış bir rahip, yağ bulamadığı için son yolculuklarına uğurlayamadığı insanlar adına acı çekerken, "Altmış yedi yaşındayım ve çok şey gördüm. Fakat böylesi bir insanlık suçunun işlenebileceğini düşünmek bile imkânsız." sözleri ağzından

dökülmüştür (Zweig, 2013:290). II. Dünya Savaşı'nda ölen insan sayısının ve vahşetin boyutlarının I. Dünya Savaşı'nı aştığı günümüzde bilinmektedir. Bu doğrultuda, farklı akımlar ile oluşturdukları atmosferler ışığında; I. Dünya Savaşı'na tanıklık etmiş olan Dr. Caligari'nin Muayenehanesi ve II. Dünya Savaşı'na tanıklık etmiş olan Almanya Sıfır Yılı filmlerinin otoriteler ve savaşlar için ortaya koyduğu argümanlar ve bu argümanları işleyiş biçimleri, sinematografik kriterler içerisinde incelenmeye çalışılmıştır.

## 1. Film

Michael Wood, *film* kavramını şöyle tanımlar: "Film hareketli görüntülerin ya da görüntü hareketlerinin bir perdeye aktarılmasını sağlayan bir projektörde döndürülen ve bu tür bir malzemedan elde edilmiş bir rulodur. Ve elbette, aynı zamanda bu tür imgeler üreten sanat dalı ve endüstri gibi, ekrana yansıtılana da film denir" (Wood, 2012:15). 1895'te *sinematografi* (kamera ve projeksiyon birleşimi) Lumiere Kardeşler tarafından icat edilerek, fabrikadan çıkan işçiler, trenin gara girmesi ve bir bebeğin mama yemesi gibi gündelik hayat olayları kaydedilmiş ve gösterilmiştir (Özarslan, 2019:14). Film çeken kamera, başlangıçta bir kayıt makinesi olarak kullanılırken, zaman içerisinde Faure, Münsterberg, Arnheim, Sovyet sinema kuramcıları, Bazin, Kracauer, yeni gerçekçi, yeni dalga yönetmenleri vs. gibi sinemada, yazıda, yönetimde, çekim tekniklerinde ve teorik bakış açılarında yenilik getiren insanlar, sinemanın *sanat* olduğunu kanıtlamış; iyi bir yönetmenin istediği taktirde, oluşturduğu görsel parçalar ile seyircinin düşünce biçimini yönlendirebileceğini açıkça göstermişlerdir. Kullanılan tüm araçlar gerçeği yansıtmak için bir araya getirilebileceği gibi, gerçeğin tam tersine seyirciyi ikna etmek, kurgulanmış bir yalana inandırmak için de kullanılabilir. Film, olmamış bir şeyi olmuş gibi gösterip, kurgu ile yan yana bile gelmemiş iki insanı yan yana getirebilmektedir. Hatta *Eisenstein*, cansız fotoğrafların kurgusunu gerçekleştirerek, onları canlı hale getirmiş buna "aksiyon yanılması" demiştir. Potemkin Zırhlısı'nda, cansız aslan heykeli üzerinde uygulanan kurgu, aslanda uyku, uyanma, kükreme durumunu art arda montajlamış ve hareket yanılması ile aslan canlandırılmıştır (Küçükdoğan, Yengin, 2019:122-123). Bu "hareketli resim" mucizesi insanın inanç sistemini sıkıştırıp görüneni sorgulamadan kabullenmesini kolaylaştırmaktadır.

*"Yönetmen görüntülemek istediği belli bir sahne seçer. Bu sahne içinde nesnelere dışarıda bırakabilir, gizleyebilir, dikkat çekici yapabilir ve her şeye rağmen gerçeklikle çalışmayabilir. (...) Dünyayı yalnızca nesnel olarak gördüğü gibi değil, ayrıca öznel olarak da gösterebilir. (...) Gerçeklikte hiçbir bağlantısı olmayan nesnelere ve olayların arasına sembolik anlamı olan köprüler kurar."* (Arnheim, 2010:110).

Filmin açıları sahneyi, sahneler sekansları, sekanslar da filmi meydana getirmektedir. Filmde her şey görsel malzemedan oluşmaktadır. Bu görseller ses olsun olmasın, insan zihninin algı katmanlarından geçer ve insan zihninde bir anlamlandırma gerçekleşir. "Filmin görsel niteliği ve psikolojik yorumu arasında sürekli bir alışveriş meydana gelir. Söz, hatta yazı bile yoktur ortada, bizi yönlendiren izlenimlerin ve jestlerin anılarıdır" Elie Faure (Gönen, 2006:8).



Sinema denildiğinde çağımız insanının aklına eğlence gelse de sinemanın çok daha önemli görevlerinin mevcut olduğu tarihe bakıldığında görülmektedir. Her şeyden önce, bir hafıza olan sinema sanatı, tarihsel sürecin en önemli şahidi olan bir *hareketli resim*dir. Çekildiği tarih ile paralel olarak ilerleyen filmlerde o döneme ait siyasi olayların, mimarinin, kostümlerin, aile yapılarının, toplumsal cinsiyete bakış açısının, insani ilişkilerinin izini sürmek mümkündür.

Diğer taraftan *sanat*, Deleuze'un deyimiyile, *ölüme direniştir* (Deleuze'den aktaran Gönen, 2006:25). Bu anlamda, insan, sinemanın eğlendirici, bilgilendirici ve eğitici yönü keşfedildikçe, "insan" amaçları doğrultusunda sinemayı kullanmış ve onu ideallerini gerçekleştirmek için kuvvetli bir silah haline getirmiştir. Bu silah, o kadar kuvvetlidir ki yanlış ellerde, tüm insanlığı eğlendirerek uyumasını sağlayabilirken; doğru amaçlar içinse tüm insanlığın gerçekleri görmesini de sağlayabilmektedir. Solanas ve Getino *3. Sinema Manifestosu*'nda sinemanın üç türü olduğunu açıklar: Birincisi, Hollywood'un önderi olduğu emperyalist güçlerin sömürgeleştirdiği halkları uyutmak için araç olarak kullandığı eğlence sineması, ikinci sinema estetik kaygı taşıyan, bireyselliğin önemsendiği Yeni Dalga akımının çektiği gibi filmler, üçüncüsü ise sömürgeciliğe başkaldıracak, halkı uyandıracak ve harekete geçirecek devrimci hatta militan bir sinemadır (Erus, 2016:93). Üçüncü haliyle "Projektör, saniyede 24 kare ateş eden bir silahtır." (Erus, 2016:119).

Algı Psikolojisi üzerine çalışan Münsterberg "Sinemanın yaşamın gerçeklerinden soyutlanan görüntüler ile insan zihninde algıya dayalı olarak yeniden şekillendiğini ve apayrı bir dünyaya dönüştüğünü" söylemiştir (Buyan, 2019:20). Yönetmen, yarattığı dünyada, kendi ideali doğrultusunda görüntüleri anlamlandırma sürecinde, seyircinin izlediğini sorgulamasını ve idrak seviyesinin yükselmesini ya da dış dünyada yaşanan süreçler içinde, uykuda kalmasını ve sunulanı sorgulamadan kabullenmesini sağlamaktadır. Tarihte sinemanın gücünü fark eden zekalar, sinemayı amaçları için araç haline getirmişlerdir. "İyi niyet"le kullanılan sinema sanatı, Getino ile Solanas'ın *Fırınların Saati* filminde görüldüğü gibi, yönetmenin seçtiği bir konuda seyircinin farkındalığını arttırırken, "kötü niyet" ile kullanılan bir araç haline getirilen sinema, insanların yalanlara inanmasını sağlamaktadır; Hitler'in isteği ile çekilen 1935 yapımı *İrade'nin Zaferi* filminde olduğu gibi. Nitekim, "Sinema kitlelerin mesajını iletmenin eşsiz bir aracıydı. Kuşkusuz film yapımcıları ve üst düzey yetkililer bu tip yükselen hareketlere müdahale ettiler ve her türden uzlaşmayı idare ettiler" (Kracauer, 2011:40).

## 2. Ekspresyonizm (Dışavurumculuk)

Dışavurumculuk, I. Dünya Savaşı öncesinde başlamasına karşın, savaş sonrası yaşanan yıkım, vahşet ve fakirlik olgularına paralel olarak bir başkaldırı şeklinde varlığını güçlendirir. Söz konusu akım, doğal olana karşı çıkmış; bireyin kendi algısı içinde, düşünce ve duygularının dışarı çıkarılması önemsenmiş; görünmeyeni *görünür* yapmak ön plana çıkmıştır. "Akımın yaklaşımına göre sanatın gayesi sanatçının iç dünyasını çizgi ve renkler aracılığıyla yansıtmaktır. Buna göre iç dünyayı, duyguları daha güçlü ifade etmek için deformasyona başvurulabilir, renkler doğal özelliklerinden kopartılabilir (Erden, 2020:145). "Gelenekseli reddederek öznel ve

içsel olana yönelme sanatta gözlemlenir ve bu yaratım sürecinde geleneksel olan için olağan değerler artık yabancı olur; hayal gücü de rasyonel olana tavır alarak deneyimlediği içsel alandan ivme alır” (Öndin, 2019:88).

Sanat dallarının kendine özgü anlatım araçları bulunmaktadır. Resim için, boya, tuval, şövale, şiir için, kâğıt, kalem, cümleler vs. sinema anlatımının olmazsa olmaz aracı görüntüdür. Görüntüyü dekor, kostüm, ışıklandırma, makyaj ve oyuncu vs. oluşturmaktadır. Klasik sinema filmlerinde, dekor, kostüm, makyaj, ışık filmi destekleyici unsurları olarak yer verilmektedir. Dışavurumcu filmlerde ise bu unsurlar filmin anlamını oluşturmaktadır. Dekor özellikle deforme edilerek kullanılmış, kullanılan nesnelere, akla gelen ilk imajdan oldukça uzak olacak şekilde biçimlendirilmiştir. Geometrik şekiller anlatımda önem kazanmıştır. Işıklandırma, aydınlatma özelliğinin yanında, kendi başına anlam yaratacak şekilde kullanılarak önem sırasında ön sıralara taşınmıştır. Karakter olarak, akıl hastaları, yarı insan görünümlü robotlar, deli ve acımasız bilim insanları, caniler, katiller ve zorbalılar dışavurumcu sinemanın içinde yer almıştır. Konular ise insanın içindeki kötülüğün boyutu, insanlar arasındaki zorbalık ve acımasızlık, cinayet olmuştur. Oyunculuklar ise gerçekçi oyunculuktan çok uzaklaştırılarak gerçekleştirilmiştir. Dışavurumcu filmlerin gerçekçi bakış açısını her anlamda kırarak çekildiği görülmektedir.

I. Dünya Savaşı'nda yaşanan vahşeti, kıyımı, açlığı ve insanın insana yaptığı akıl almaz işkenceleri gören sanatçılar, kendi dallarında bu acıyı dile getirmişlerdir. Ekspresyonizm güç kazanmış, tüm sanat dallarında ifade bulmaya başlamıştır. Almanya sinema alanında bu akımın başını çeken ülkelerden olmuştur. Almanya'nın çöken ekonomisi doğrultusunda çekilen filmlerin bütçelerinin düşük olması gerektiğini de varsayarsak Amerikan filmlerinde kullanılan pahalı efektlere ihtiyaç duyulmamış, insanın iç dünyasını kendi algısal boyutunda dışarı vurmak için, dışavurumcu filmler yapılmaya başlanmıştır. Savaştan yenik çıkan Alman halkının yaşadığı korkunçluğu ve yaşaması muhtemel korkunçluğu dile getirecek filmler ekspresyonist bağlamda çekilmeye başlanmıştır.

*“Alman Dışavurumcu sinemasında insanın iç dünyası, delilik, kötülük gibi konular ele alınırken, bu akımı sinema tarihinde önemli bir yere getiren nokta ise bu konuların sinemanın anlatım araçları ile ele alınış ve seyirciye aktarılış biçiminden kaynaklanmaktadır.”* (Tuğyan, 2017:305).

Dışavurumcu akım, sinemaya yeni bakış açısı kazandırmıştır. Dışavurumcu sinemanın görselini oluşturan dekor, kostüm, saç-makyaj ve ışık kullanımı, diğer akımlardan net bir şekilde ayrılmasını sağlamıştır.

## 2.1. Dr. Caligari'nin Muayenehanesi

Almanya, I. Dünya Savaşı'ndan çıkmış; insanlar savaş sonrası bunalım, kaos, fakirlik ve korku içindedir. ‘Korku duygusu insanların en temel duygularından biridir. Bilinmezliklerle dolu bir hayat içinde yaşayan insanlar, kendilerinden farklı kişilerden, olaylardan, mekânlardan, zamanlardan korkmaktadırlar’ (Pösteki, 2002:48). Bu bağlamda incelendiğinde, savaştan çıkan halk, başına gelen insanlık dışı şeylerin ışığında, ilerde de başlarına

neler gelebileceğinin bilinmezliğinde sürüklenirken, içlerinde yaşadıkları *korku* duygusunun baskınlığı, sinemaya yansımış ve sinema sanatına bir yenilik yolu açmış; *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* filminin her sahnesinde tüm sinematografik unsurların korkuya hizmet edecek doğrultuda tasarlanmasına sebep olmuştur. Dışavurumcu ve korku filmlerin ilklerinden ve en önemlilerinden sayılan *Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* 1920 yılında Robert Wiene tarafından Almanya'da çekilmiştir. Filmde, akıl hastası Francis'in hayal dünyası, ekspresyonizme özgü bir görsellikle seyredilmektedir. Filmin görsel yaratımında kullanılan tüm unsurlar, akıl hastanesindeki Francis'in ruhsal bozukluğunu, yansıtabilecek şekilde tasarlanmış ve her unsorda gerçeğin kırılarak bir araya getirilmesi, kendi içinde tutarlılık yaratarak inandırıcılığı sağlamıştır.

**Adı:** Dr. Caligari'nin Muayenehanesi

**Türü:** Fantastik, gerilim, korku

**Ülke:** Almanya

**Yapım Yılı:** 1920

**Yapımcı:** Erich Pommer, Rudolf Meinert

**Senaryo:** Carl Mayer, Hans Janowitz

**Yönetmen:** Robert Wiene

**Filmin Süresi:** 1 saat 11 dakika

**Dili:** Sessiz. Almanca yazılı

**Set Dekorasyonu:** Hermann Warm, Walter Röhrig, Walter Reiman

**Akım:** Dışavurumcu

**Müzik:** Giuseppe Becce, Albert Band, Timothy Brock

## Özet

Genç bir delikanlı olan Francis'in yaşlı bir adamla bahçede konuşurken anısını anlatması ile başlar film. Panayıra eğlenmeye gittiği arkadaşı ile orada bulunan "Dr. Caligari'nin Muayenehanesi" adında bir çadıra girerler. Orada yirmi üç yıldır uyuyan bir uyurgezer vardır: Cesare. Dr. Caligari, hipnoz tekniği kullanarak Cesare'ı kukla gibi kullanmaktadır. Caligari'nin emri ile uyuyan ya da uyanan uyurgezer, seyircilere kehanetlerde bulunur. Francis'in arkadaşına da şafakta öleceğini söyler. Bu arada şehirde cinayetler işleniyordur ve herkes korku içindedir. O gece Francis'in arkadaşı, Cesare'in kehanetinde söylediği gibi öldürülür. Arkadaşının ölümünü aydınlatmak için dedektif gibi çabalayan Francis, sonunda Dr. Caligari'nin uyurgezer Cesare'ı hipnotize edip ona istediğini yaptırdığını anlar. Kasabadaki cinayetleri de Cesare'a işleten doktorun ta kendisidir. Bir otoritenin, hipnotize

aracı bulunca, insanlara ne kadar korkunç şeyler yaptırabileceğini buraya kadar izleriz. Francis'in anısı, günümüzde bahçede oturmalarına dönmemiz ile biter. Bu bahçenin, akıl hastanesinin bahçesi olduğunu ve Francis'in aslında bir akıl hastası olduğu ve bunları tamamen hayal ettiğini anlarız.

Senaristler *Janowitz* ve Mayer'in orijinal senaryosunda, akıl hastanesi yoktur ve bir delinin anısı değil, bir insanın gerçekten yaşamış olduğu bir olay ile bir otoritenin gücü ele geçirdiği taktirde neler yapabileceğine dair korkunçluğu anlatılmaktadır. *Wiene*, senaristlerin yazdığı kısmı, *anı* kısmı haline dönüştürmüş, filmin başına ve sonuna eklediği sahneler ile filmi akıl hastanesinde bir delinin hayal dünyasına çevirmiştir; böylece otorite silahlarının kendisine çevrilmesini engellemiş olduğu görülmektedir.

*“Janowitz ve Mayer bu çerçeve öyküye neden öfkelenediklerini biliyorlardı; bu onların gerçek niyetini korumuyor saptırıyordu. Gerçek öykü otoritenin doğasındaki deliliği ortaya koyarken Wiene'in Caligari'si otoriteyi övdü ve öykünün deliliğe karşı oluşunu mahkûm etti.”*  
(Kracauer,2011:66).

## Tema

Otorite ve güç sahibi olanlar, kendi isteklerini gerçekleştirmek adına toplum üzerinde her türlü oyunu oynayarak, olan bir şeyi olmamış; olmamış bir şeyi olmuş gibi gösterebilmektedir. Bunun için halkı uyutacak oyunlara, karakterini para için satacak şarlatanlara yahut beyinlerini inançları doğrultusunda uyuşturabildiği aptallara ihtiyacı olmaktadır.

*Gerçek* nedir? Duyu organlarının doğrulaması ile sonuca varılan "gerçek" kavramı ne kadar gerçektir? *Akı*/nedir, yeterli mi? *Sezgi* nedir, yeterli mi? Peki ya inanç? Peki ya şarlatan? Peki ya aptal?

## Duyu Organlarına İnanmak

Kasabada, cinayet işlendiği bir esnada Francis, Dr. Caligari'nin odasını gözetlemektedir. Caligari, tabutta yaşattığı Cesare'a yemek yediriyordu. Polis, Francis'i çağırır. Francis, Cesare'n katil olamayacağını, Cesare'n Caligari ile olduğunu "gözleri ile gördüğünü" söyler. Fakat yapılan baskında, Caligari'nin tabutun içinde yemek yedirmiş gibi yaptığı şeyin, Cesare'n birebir kuklası olduğu, sonunda da cinayeti Cesare'n işlediği ortaya çıkar.

Otoriteler (zorbalar), uygun zemin hazırladıkları her şey ile ilgili halkı uyutma gücüne sahiptir. Ne zaman ki halk, görünen gerçek yerine hakikati sorgular, o zaman değişim kaçınılmazdır. Görünen her şey üzerinde oyun oynanabilir.

Herhangi bir devlet, kendi askerlerine düşman askerinin üniformasını giydirip, kendi topraklarına saldırtırken videoya çekip, sonrasında halka "düşman topraklarımıza saldırdı" başlığı ile görüntüler izletildiği taktirde, halk

savaşı kabul eder. Burada gerçek düşmanın saldırması, hakikatse oyundan ibarettir. Böyle bir durumda halk kandırılmış, “savaşa hayır” sesleri sorunsuzca durdurulmuş olur.

TDK, *gerçeklik* ve *hakikat* kavramlarını eş anlamlı kabul eder (TDK, 2017). Oysa terminolojik olarak, gerçeklik ve hakikat kavramları farklı felsefi sorunları dile getirmektedir. Felsefe kaynaklı metinlerde de farklı anlamlarda kullanılır. *Gerçeklik* görülür, algılanır ya da düşünülür. *Hakikat* ise yargıda kendini gösterir ve gerçekliğin düşünsel düzeyde ya da zihinde onaylanmasıyla ilgilidir (Ulutaş, 2017:41).

Dr. Caligari filmi, insanlığın gerçek ile yetinmemesi gerektiğini, duyu organlarını dahi kullanırken sorgulaması gerektiğini insanlara kanıtlar nitelikte bir filmidir.

### Mekân-Dekor

*Dr. Caligari'nin Muayenehanesi* filmi için *dekor*, klasik sinemadaki gibi bir araç değildir. Sadece mekân ve dekora konsantre olunarak izlendiğinde bile, film, izleyenin algısını tersyüz etmekte; Kracauer'in dediği gibi “canlanan çizimlerden” oluşturulan dekor, izleyeni bir kâbusun ortasına çekmektedir. Filmin amacı, dünyanın hakikatindeki korkunçluğu ortaya çıkartmak olduğundan, amaca ulaşmasında dekorun başrolü paylaştığı görülmektedir.

*“Wiene boyanmış dekor fikrini sevdi ancak Kubin'in yerine üç dışavurumcu sanatçıyı tercih etti: Hermann Warm, Walter Röhrig, Walter Reiman. Bunlar Hernwarth Walden'in Sturm dergisi aracılığı ile sanatın her alanında dışavurumculuğu desteklemiş olan Berlin Sturm gurubunun üyesiydiler.”* (Kracauer,2011:67).

Gerçek dünyanın görüntüsünün tamamen yok edildiği filmde; çarpıtılmış, deforme edilmiş dekorlar ile gerçekleştirilmiş sanki paralel ama içinde insan olmasa bile, “kendiliğinden delirmiş” bir dünya yaratılmıştır. Sert, gotik çizgiler, keskin noktalı biçimler kullanılmıştır. Nesnelere, akılda oluşan imajlardan tamamen farklı tasarlanmıştır. Örneğin, “kapı” denince akla ilk gelen dikdörtgen yapı, üçgene dönüştürülmüştür. Eğri büğrü sokak çizgileri, yamuk yumuk evler ve pencereler, akışkan görünümlü sokak lambalarının olduğu bir dünyadır, Francis'in dünyası. Filmin hakikati bu kısımda yatmakta; seyirci, bu dünyanın içine yerleştirilerek, film, Francis'in gözünden izletilmektedir. Dekor, uzam boyunca yayılmaktadır. Işık efekti ile uyumsuz boyanmış gölgeler, perspektifin etkisini kırmak için çizilmiş dolambaçlı çizimler görülmektedir. Dekorlarda *harflendirme* de temel öge olarak kullanılmıştır. Deli psikiyatrist, Caligari'yi taklit etmek istediğinde, her yerde “ben Caligari olmalıyım” cümlesini normalin kat kat büyük hali ve sert yazı tipleri ile görmeye başlamıştır (Kracauer,2011:68-69).

Dekor, aynı zamanda hiyerarşik düzene de uygun tasarlanmıştır. Otorite ve yandaşları tepede, diğerleri aşağıda kalacak şekilde tasarım oluşturulduğu görülmektedir.

*“Çok yüksek vidalı, döner sandalyeler onların üzerinde dönen belediye memurlarının üstünlüğünü simgeler. Alan'ın çatı katındaki sandalyenin devasa arkılığı bu insanların onun üzerinde sahip oldukları görünmez güçlerin varlıklarını gösterir. Merdivenler mobilyaların*

*etkisini güçlendirir: polis merkezine çıkan pek çok merdiven ve akıl hastanesine çıkan birbirine paralel üç merdiven Dr. Caligari'nin hiyerarşinin tepesinde olduğunu hatırlatır.” (Kracauer, 2011:71).*

### **Kostüm**

Karakterlerin, karakter özellikleri, filmin içindeki görevini destekleyecek şekilde tasarlanmışlardır. Ana karakterler için, renkler karakterin iyi oluşuna göre beyaza, kötü oluşuna göre de siyaha dönük olarak kullanılmıştır. Dekordan bir parça gibi görünen kostümler, korku filminin içinde, korkutuculuğu desteklemektedir.

### **Aksesuar**

Aksesuarların da alışılmışın ötesinde, normal dışı görüntüye sahip oldukları görülmektedir. Dr. Caligari'nin gözlük camının kalınlığı, şapkasının ve bastonunun, karakter boyuna göre büyüklüğü, aksesuarlardaki abartıya örnek oluşturur.

### **Makyaj-Saç**

Makyaj ve saç, karakterin tam olarak filme ettiği hizmet ile doğru orantılı olarak tasarlanmış ve abartılarak kullanılmıştır. Makyajın, karakterin temsil ettiği konumlandırma için, çok dikkat edilerek yapılmış olduğu görülmektedir; gölgelendirmenin önem kazandığı bu akımda, makyaj ile gölgelendirme de kullanılarak istenilen hatlar elde edilmiştir. Hem ışık hem makyaj ile destekleme ile Cesar'ın çenesinin üçgene dönüştürüldüğü görülmektedir. Masum Jane, beyaz ağırlıklı makyaj ile temiz ve saf gösterilirken, Dr. Caligari'nin kötü emelleri için kullandığı Cesare'da siyah ağırlıklı makyaj tercih edilmiştir. *Siyah-Beyaz kontrastı*, filmde, iyi-kötü kontrastına yerleştirilmiş karakterler hakkında, seyirci inancını desteklemek için kullanılmıştır.

Dr. Caligari için, karanlık bir makyaj tercih edilmiş; caniliğini destekleyici, korkunç bir algı yaratılmıştır. Francis için ise yüzünde karartmalar kullanarak korku filminin içindeki karakterin yaşadığı korkunçluğu destekleyecek şekilde bir makyaj tercih edilmiştir. Saçlar ise karakterlere uygun olarak, “olumsuz” karakterler için kabartılırken masumlar için düzleştirilmiştir.

### **Işık**

Dr. Caligari Muayenehanesi filmi için ışık, olmazsa olmaz sinematografik öğelerin başında gelmektedir. Francis'in hayal dünyasına dalmamızda, orada var olan korkunçluğun hissedilmesinde, karakterlerin ruhsal bozukluklarının yansıtılmasında, atmosferin oluşturulmasında çok önemli görev üstlenmiş olduğu görülmektedir. Işığın, klasik filmlerde aydınlatma için kullanılmasına karşın, dışavurumcu Caligari'de, korkunç, gizemli ve ürkütücü ortamı yaratmak için özellikle loş olarak kullanılmıştır. “Filmde görkemli dikey dekorlar yardımı ile stüdyolarda yeniden yaratılmış bir büyük kent ortamında, gölge ve ışığın yarattığı labirentler arasında kuşku, korku, duyguları başarılı bir şekilde aktarılmıştır” (İri, 2014:14). Gereki sahnelerde aydınlık ve karanlık

farkı çok net ortaya konarak korkutuculuğun artmasına sebep olmuştur. Gölgeleme çok önemsenmiştir. Karakterden önce, sahneye kişinin gölgesinin girmesi, karakterin yansıtılan gölgesinin kendi görüntüsünden büyük ve korkutucu olması, seyircinin “gerçek görünen şey” ve “arkasındaki hakikat”i sorgulamasını sağlamıştır. Karakterlerin bulunduğu ortamdaki gölgelemeler, yaşanan dünya hakkında bilgilendirmeler verirken, karakterin bedeninde ya da yüzünde yapılan gölgelemeler ise karakterin yaşamsal ipuçlarını barındırmaktadır. Ayrıca bazı sahnelerde gölge düşürülen yerlere, boyama tekniği kullanılarak belirginlik kazandırılmıştır.

*“Filmde yalnızca dekor değil, oyuncuların yüzlerindeki gölgeler dahi boyanmıştır. Aydınlatmanın temel işlevleri arasında sayabileceğimiz görüntü estetiğinin yükseltilmesi, nesnelere boyut kazandırması, duygusal etki yaratması, dokuyu belirginleştirip, seyircinin dikkatini yönlendirme gibi işlevler.”* (Bayram’dan aktaran Tuğyan, 2017:312).

## Oyunculuk

*“1920’lerin Alman sinemasında egemen olan eğilimin Max Reinhardt’ın tiyatrosunda ortaya çıkan aydınlatma ve oyunculuk geleneklerine bağlılıktan kaynaklandığını ifade etmektedir. Bu dönemin başarılı yönetmen ve oyuncularının büyük çoğunluğu Reinhardt’ın öğrencileriydi. Dolayısıyla, kaçınılmaz şekilde onun sahneleme tekniklerini benimsemişlerdi.”* (Tuğyan, 2017:310).

*Tiyatro oyunculuğu-sinema oyunculuğu* diye ayrılan bilimsel bir oyunculuk kavramı olmamasına karşın, oynama tekniklerinde farklılıklar görülmektedir. Kamera karşısında, oyuncu çekimin açısına ve kullanılan lense göre, yakından ya da uzaktan çekime uyum sağlayarak, doğal gerçeği yakalamaya konsantre olmuştur. Sessiz film döneminde çekilen filmlerde ise oyuncu, *yüz* ve *bedenden* oluşur. Anlatımın seyirciye ulaşması için *jest* ve *mimikler* kullanılır. “Ses ile desteklenemeyen duygular, oyuncuların, anlatımın aktarımını yaparken oyunculuklarda abartarak göstermeye dönüştüğü görülmektedir.” (Arnheim, 2009:113). Dışavurumcu akım ise tüm kullandığı plastiği, gerçeği kırarak oluşturduğu gibi, oyunculuğu da gerçekçi olarak yerleştirmemektedir; sessiz sinema normalinde abartılarak gerçekleştirilen hareketlerin gerçekliğinin de kırılması için daha da büyütüldüğü görülmektedir. Dr. Caligari filminde, yukarıda bahsedilen “başrol dekor”unun içine yerleştirilecek oyuncularla, kullanılan tüm sinematografik unsurların bütününe bakıldığında, bir tasarımdan oluştuğu görülmektedir. Filmde tutarlılık oluşturmak, tüm unsurlarda gerçeğin kırılması ve tasarı olması ile gerçekleştirilmiştir. Caligari ve Cesare’in dekor ile uyumu, oyunculuklarını dekorun bir parçası gibi gerçekleştirmeleri, dekor ile yaptıkları oyuncu alışverişi, bu filmin tarzının efsaneleşmesini desteklediği görülmektedir.

*"(...) Caligari rolündeki Werner Krauss yürüyüşü boyunca hatları ve gölgeleri kendisini dokuyan bir hayalet büyücünün görünümüne sahipti ve Cesare rolündeki Conrad Veidt bir duvar boyunca dolaşırken duvar onu dışarıya akıtıyormuş gibiydi."* (Kracauer, 2011:69).

### Geometrik Şekiller

Film boyunca, dekorda, mekânda, çizilmiş geometrik şekiller görülmektedir. Geometrik şekillerin durumun anlamına, karakter özelliklerine ve yaşanan olayların sınırlarına gönderme şeklinde sahnelere uygun olarak kullanıldığı gözlemlenmektedir. Dr. Caligari'nin panayıra çadır kurmak için izin istemeye gittiği belediyenin kapıları üçgendir. Katil olduğunu düşündükleri zanlının zincirlendiği nesne çokgen bir yamuktur. Makyajda da geometrik şekiller görülmektedir. Cesare'nin gözlerinin altında ters üçgenler çizilidir. Çene yapısı gölgelendirme tekniği ile üçgen gösterilmektedir. Cesare'nin üçgen vücudunu göstermek için de vücuduna yapışık kostüm giydirip, karakter duruşu, üçgeni oluşturacak şekilde belirlenmiştir. Cesare'a yüklenen bu üçgen şekli, üçgenin bir kenarında kendi, ikinci kenarında Caligari ve üçüncü kenarında ise Caligari'nin emirleri arasında sıkışmışlığını temsil ettiği gözlemlenmektedir.

Masum Jane'in odasında, arkadaki kolonlarda spiraller vardır. Kaşları, çenesi ve dudak kıvrımları da yuvarlak şeklinde belirginleştirilmiştir. Kendi yaşam döngüsündeki değişmez tekrara ve itaatkâr karakterine gönderi olduğu gözlemlenmektedir.

Dr. Caligari'nin Muayenehanesi filmi, sinematografiyi oluştururken tasarladığı, mekân-dekor, kostüm-aksesuar, ışık, oyunculuk unsurlarını görüntüye aktarmadaki kullanım şekli ile dışavurumcu sinemaya damgasını vurmuş, kendinden sonraki yapıtlara da örnek olmuştur.

*"(...) Fransızlar bu filmin istisnai bir film olmaktan daha fazlasını anladılar. Caligarizm terimini ürettiler ve bunu savaş sonrasının bütün altüst olmuş dünyasına atfettiler."* (Kracauer, 2011:71).

### 3. İtalyan Yeni Gerçekçilik

*Yeni gerçekçilik (Neo Realismo)*, sinemada II. Dünya Savaşı'ndan sonra etkili hale gelen bir akımdır. Gerçeği, eski gerçekçilerin kullandıkları sistemden farklı olarak, yeni ve değişik bir bakış ile sunmayı hedeflemişlerdir. İtalyan yeni gerçekçiliği, II. Dünya Savaşı sonrası, İtalyan faşizmi ile gelen yenilgi, savaş ile gelen yıkım, ekonomik bunalımlar, siyasal karmaşa, dışta Hitler'e karşı tavrın getirdiği, içte ise Mussolini'ye karşı mücadele arasında sıkışan İtalyanların yaşadıklarına paralel olarak, bir kaosun içinden doğmuştur. Yeni gerçekçi yönetmenler halkın yaşadığı bu korkunç kâbusu, halkın sorunlarını tüm gerçekleri ile ortaya dökmeyi amaçlamışlardır (İri, 2014:28-29).

II. Dünya savaşı ile yıkılan, yok olan şehirler, savaşın sonucu olan işsizlik, açlık ve kaos ortamında kalan halkın korkunç durumunun, yeni gerçekçi yönetmenler ile ele alınması ile belgesel niteliği taşıyacak filmler ortaya çıkmıştır. "Yenigerçekçilik, yalın hatta çirkin gerçekleri betimlemeyi savunan, geleneksel lirizm eğiliminden de



uzaklaşmadan şiirsel bir anlatımı yeğleyen 20. yüzyımda en önemli yenilenme hareketlerinden biridir diyebiliriz.” (Kuray, 1990:334). Yönetmenler, filmlerde savaş sonrası ülkelerin durumunu çok net olarak göstermiş; en temel ihtiyaç olan beslenme karşılanmayınca bütün ahlak kurallarının hiçe sayıldığı, aç kalan insanların neler yapmayı göze alabileceği, sadece durumun değil, insanların birbiri içinde kabusa dönüşebileceğini çok açık şekilde ortaya koymuşlardır.

*“İtalyan yeni gerçekçiliği insanların yaşamını sürdürmek için dört temel sorunla yaptıkları mücadeleleri göstermiştir; savaşa ve öldürücü siyasal kaosa karşı, açlığa karşı, işsizlik ve yoksulluğa karşı.”* (İri, 2014:29).

### 3.1. Almanya Sıfır Yılı

*Almanya Sıfır Yılı* filmi, İtalyan yönetmen *Roberto Rossellini* tarafından çekilmiştir. Rossellini'nin *Savaş Üçlemesi*'nin üçüncüsüdür. *Roma Açık Şehir*, üçlemenin ilk filmi, ikinci filmi ise *Hemşehri* (Paisa) filmidir. “İtalyan yeni gerçekçilik akımı, II. Dünya Savaşı sonrası başlayan ve 50'lerin başına kadar etkili olan bir sanat akımı olarak, savaş döneminin ve savaş sonrası dönemin sosyolojik ve teknik koşullarının gerçekçi bir üslupla sinemaya yansımaları olarak görülmektedir.” (Biryıldız'dan aktaran Kaplan, 2017:289). Rossellini, İtalyan yeni gerçekçi bakış açısı ile II. Dünya Savaşı sonrası Almanya'sında olanları anlatmaktadır. Söz konusu film, insanlığın gelebileceği en yıkıcı noktaları göstermekten çekinmemiştir. İnsanların yaşadıklarını film boyunca düşünürken, onların da diğer insanlara yaşattıklarını düşünmemek elde değildir. *Sıfır Noktası*'na karşı (Almanların yaşadıkları) *Hayat Güzeldir* (Almanların yaşattıkları) beyinlerde savaşmaktadır.

*“Savaşın kalıntılarını gözden geçiren sinema artık tepki veremediğimiz imgeler yakalar – tıpkı Almanya, Sıfır Yılı filminde olduğu gibi, bir düşünce “ayaklanması” yaratan imgeler.”* (Flaxman, 2013:186).

Sonuç olarak; 'ırk' kavramı ortadan kaldırıldığında, savaşın her iki kutup için de korkunçluğu ortaya dökülmektedir. Siyasi iktidar sahiplerinin saçma sapan amaçlar doğrultusunda hareket etmeleri ve içlerinde karşı çıkanlar olsa da halkın çoğunun bu iktidarın yaptıklarını düşünmeden, sorgulamadan ya da I. Dünya Savaşı'nın sonuçlarında yaşadıkları kabustan kurtulmak adına, bir çıkış olarak görerek desteklemesi, daha korkunç olsa da II. Dünya Savaşı'nın sonuçlarına da katlanması gerektiği zorunluluğunu getirmekte olduğu görülür. Bu noktada tek kurban vardır: Çocuklar. Çok erken yaşta, insan kavramının zorbalığına uyum sağlamak zorunda kalırlar. Yahut yok olurlar.

**Adı:** Almanya, Sıfır yılı

**Türü:** Dram

**Geçtiği Ülke:** Almanya

**Yapım:** İtalyan

**Yapım Yılı:** 1948

**Öykü:** Roberto Rossellini

**Senaryo:** Roberto Rossellini, Max Kolpe, Sergio Amidei

**Yönetmen:** Roberto Rossellini

**Filmin Süresi:** 1 saat 18 dakika

**Dil:** Almanca

**Yapımcı:** Roberto Rossellini, Salvo D'Angelo

**Akım:** Yeni Gerçekçi

**Kurgu:** Eraldo Da Roma

**Müzik:** Renzo Rossellini

## Konu

İkinci Dünya Savaşı'ndan hemen sonra Almanya halkının çektiği yoksulluk, acımasız hayat şartları, açlık ve aç kalan insanların neler yapabileceği, alman bir ailenin ve bu ailenin en küçük çocuğu olan Edmund'un yaşadığı psikolojik ve fiziksel sorunlar üzerinden anlatılıyor.

## Tema

Otoriteler, daha çok güç elde edebilmek adına, kendi aralarında çekişirken, halklarını manipüle ederek kendi çıkarları doğrultusunda kullanır ve bunun sonucunda topluca batağa sürüklenmelerine neden olurlar. Oluşan savaşın bir kazananı olmadığı gibi, en çok zarar görense halklar olur.

## Mekân-Dekor

Yeni gerçekçi film türü, tüm yeni gerçekçilerde olduğu gibi, sokakta, gerçek mekanlarda, gerçeği yeniden yaratarak değil, yaşama en yakını yakalamak için, birebir yansıtarak oluşturmaktadır. Mekân ve dekor, kendiliğinden var olan olmuştur. Rossellini, insanların yaşadığı ve birbirlerine yaşattıkları felaketleri, savaş sonucunda harap olmuş mekanların içerisinde, belgesel formunda bir formatta göstermektedir. Savaşta yaşanan korkunçluğu gözler önüne sermek için uğraşan bu akım için mekân, başlıdır. Zira sadece, tek başına, savaşın korkunç boyutunu seyirciye anlatmada yeterli olmaktadır. Dekor, doğal mekandır (Erus, 2016:95). Bir nevi kendi ile çelişmekte olan bu cümle şu şekilde açıklanabilir; savaş sonrası bombalar ile yıkılmış hiçbir yer doğal değildir. Savaşın yapaylaştırdığı korkunçluğun oluşturduğu, harabeye dönmüş şehirlerin içindeki anlatımdır; dekor kurulmamış, hiçbir yer ile oynanmamış, olduğu gibi gözler önüne serilmiş, daha doğru anlatım

olacaktır. Bu da ne kadar doğal ise o kadar doğaldır. Nitekim minimalist düşünüşte “sahne tasarımı esasında gereksiz olanı yani dekoratif olanı reddeder” (Temel, 2018:207).

*“Sinema ve mimarlık, birer tarihi kanıt, belge olarak dikkat çekmektedir. Yapılan filmin inandırıcılığı; kullanılan mimariye, kıyafetlere, müziklere, mekânı kullanan ve şekillendiren insan davranışlarına göre başarılı ya da başarısız olur.”* (Beşgen, Köseoğlu, 2019:33).

### **Kostüm**

Almanya Sıfır Yılı filminde, tüm oyuncular, dönemin şartlarını yansıtacak, sıradan, günlük kıyafetler giymiştir. Gerçek hayatta savaş sonrası insanların ellerinde kalan ne varsa onu kullanmaları ile ortaya çıkan çok eskimiş, kullanılmaktan yırtılmış, yamalı kıyafetler, ölen insanların üzerlerindeki kıyafetleri çalan insanların uyumsuz kıyafet görüntüleri, desenleri birbirini tutmayan kumaş parçalarından dikilmiş kıyafetler, kemer bulunmaması ile iple bağlanan pantolonlar gibi birbirinin yerine kullanılmış eşyaların kostümlerinde bulunduğu görülmektedir. Kıyafetlerden, insanların fakirlik derecesi de saptanmaktadır. Parçalanmış ve çok eski olsa bile bir mont giyenin, giyecek bir şeyi olmayanlara göre daha zengin sayıldığı görülmektedir. Kıyafetlerden de savaş sonrası korkunçluğu ve fakirliği bir belgesel gibi takip edilebileceğinden, kostümlerin de ayrıntılarda başrol oynadığı görülmektedir.

### **Aksesuar**

Aksesuar bu filmde zenginlik belirtisidir. Çünkü, II. Dünya Savaşı’ndan sonra ülkenin düştüğü ekonomik bunalım içinde “para” hiçbir şeye yetmeyecek kadar insanların ellerine az geçmekte hem de değeri çok düştüğü için işe yaramaz hale geldiği anlaşılmaktadır. İhtiyaçlarını karşılamak için, ki bu en temel olanı, yiyecek almayı kapsamakta, aksesuarlarını takas eden halkın elinde bir şeyin kalmadığı, takas için artık eşyalarını götürdükleri görülmektedir. İnsan sağlığı için önemli olan sabun, o dönemin şartları içinde, en zengin sınıfın satın alabildiği bir “lüks” haline gelmiştir. I. Dünya Savaşı’nda Almanya’da bulunan Zweig, savaşın korkunçluğunu şu şekilde dile getirmiştir: ‘Bir ayakkabı bağcığı için ödenen parayla eskiden bir çift ayakkabı, bir çift ne demek, iki bin çift ayakkabının bulunduğu lüks bir mağaza toptan satın alınırdı” (Zweig, 2013:359). I. Dünya Savaşı’nın ağırlığını atlatamamış bir ülkenin, II. Dünya Savaşı’nda çok daha ağır şartlar yaşadığını tahmin etmek, zor gelmemektedir.

### **Makyaj-Saç**

Gerçekliğin yeniden yaratımı olan film, bu akımda “olanı olduğu gibi gösterme” ideali taşıdığından, makyaj ve saça günlük durumun felaketi içinde hiç başvurulmamıştır. Fakat saç ve makyaj konusuna ayrı bir farkındalık görevi verildiği görülmektedir. Durumun olağan dışı dramatik boyutunu göstermek için, tek bir amaçla kullanılmıştır; zengin yabancıları eğlendirip, karşılığında yiyebilecek bir şey ile takas etmek için onlardan sigara veya eşya alabilmek adına gittikleri barda, savaşın onları düşürdüğü çirkinliği kapatmak için, oyuncular, saçlarına şekil verir, makyaj yaparlar. Nitekim, ahlak kavramı değişmiştir. Normalde “ahlaksızlık” olarak nitelendirilecek

şeyler, aç insan için hayatta kalma anlamına gelirken, tok insan içinse zevkine bakmak haline gelmiştir. Hiç kimsenin yadırgamadığı bu durum, birkaç tane patates alabilmek, eşinin, oğlunun, annesinin ya da babasını açlıktan ölmesini önlemek için, tüm açların yapmaya çabaladığı "şey" halini almıştır. I. Dünya Savaşı'nda ve II. Dünya Savaşı'nda bu tarz aynı durumların yaşanması, savaşın yıkıcı gücünün yaşam üzerindeki tahribatını bir kat daha büyütülmektedir.

*"Kurfürstendamm boyunca makyajlı delikanlılar kırita kırita geziyordu üstelik sadece profesyonel olanları değil; her liseli genç para kazanma peşindeydi loş barlarda devletin müsteşarları ve para babaları hiç utanmadan sarhoş denizcilerle kırıştırıyordu."* (Zweig, 2013:362).

## **Işık**

Işıklandırma için, hiçbir aydınlatma sistemi kullanılmamıştır. Doğanın kendi ışığında, güneşin, yağmurun ve çekecekleri konumun şartlarına uyum sağlayarak, o an, orada var olan ışıktan yararlanılmıştır.

## **Oyunculuk**

Oyunculuklar, gerçekçi akımın her anlamda gerçeğe yani sokağa bağlı olması, bu sebeple, "sokaktaki insanı kullanacağım, oyuncu oynamayacağım" tavrı ile saygı duyulmayı gerektirmektedir. Fakat bu noktada "gerçek" bakış açısının çelişkiye düştüğü görülmektedir. Kameranın karşısına geçen kişi, ortamın doğallığının kırıldığı için idrakinde olduğu için, yapaylığa kaçmaktadır. Jest ve mimiklerin o anki duyguya ait olmadığı, sözü desteklemek için gereksiz hareketlerin yapıldığı, duygu geçişlerinin ortadan kalktığı görülmektedir. Devinimsel doğallık, kesintili, duygu-hareket hazırlık aşamalarını da gördüğümüz bir yapay oyuncululuğa evrilmiştir. Doğaçlama, fazladan bir oyuncu kabiliyeti de istediğinden, repliklerin de sınırlı kaldığı gözlenmektedir. Kamera önü gerçeğini yaratabilen oyuncular ile çok daha başarılı bir "gerçek" elde edilebildiği, eğitilmiş oyuncuların usta yönetmenler ile birlikte hareket ettiği filmlerde görülmektedir. Fakat bu akım ve bu yönetmen için insanlara "bunu yaşayan, gerçek insanlar" cümlesinin kurulması, oyuncuların gerçeği yakalamasından daha önemli olduğu anlaşılmaktadır. Rossellini'nin derdinin, insanların yaşadığı duygular içinde kaybolan izleyici değil, onları bu duygulara taşıyan süreci, durumu gözler önüne sererek, seyirciye doğru soruyu sordurmak olduğu fark edilmektedir.

Bunun yanında, daha zor oyunculuk gerektiren durumlarda, yani, karaktere eklenen hastalık veya pedofili gibi zor durumlar eklenince, doğallığı yakalamak için dönemin iyi oyuncularını tercih etmesi, yönetmenin oyunculunun doğallığını ve yapaylığını kullanacağı karakterleri bilinçli seçtiğinin kanıtı gibi görülmektedir.

Bu aşamada, ortaya şöyle bir durum çıkmaktadır: Yönetmenin gerçekçiliğe sadakat amacıyla oyunculuk deneyimi bulunmayan insanları kullanması, kamera karşısındaki yapaylığı, filmde sürekli yabancılaşmaya sebep olmaktadır. Duygulara kapılıp gitmek yerine, her seferinde bunun bir film olduğunu hatırlayarak durumun

korkunçluğu sorgulanmaktadır. Çocukla yürürken, onun duygusu içinde, içe kapanmak yerine, o duyguyu da taşıyarak, mekânda yaşanmışlıkların düşünülmesini sağlamaktadır. Yeni gerçekçi akımın ve Rossellini'nin mekânda fiziksel derinlik, katman yaratma özelliğinin, o anda, kişi- yaşanılan-duyguya, geçmiş-yaşanmış-duyguyu ekleyerek psikolojik olarak da derinlik yaratıldığı görülmektedir.

Almanya Sıfır Yılı filminde, yeni gerçekçilik akımı bağlamında, film çekme kuralları düşünülürse film çekilirken, tüm unsurların yeniden yaratma aşamasında "en gerçek halleri"nin gösterilmesi idealizminin son derece başarılı olduğu görülmektedir. Zira film, bir belgesel niteliği de taşımaktadır. Mekanlar, yeniden oluşturulmamış; savaşın tahribatı sonucu enkaza dönüşmüş olan şehrin kendisi kullanılmıştır. Oyuncu olarak, hiçbir oyunculuk deneyimi ve bilgisi bulunmayan, bu savaşı bizzat yaşamış insanlar seçilmiştir. Kostüm, saç ve makyaj için bir müdahalede bulunulmamış; ışık, doğanın sunduğu haliyle bırakılmıştır. Film öyküsünde, doğaçlamaya ve ucu açıklığa önem verilmiş, tüm atmosfer olduğu gibi korunmuştur. Bu kapsamda sokağa inen yönetmen, seyirciye, kendi baktığı noktadan, o günün kâbusunu yaşatmayı seçmiştir.

İki Dünya Savaşına da şahit olan Stefan Zweig'in otobiyografisinde anlattığı, Almanya'nın I. Dünya Savaşı'nda yaşadıkları ile Rossellini'nin II. Dünya Savaşı sonrası çektiği filmin paralelliği, bu filmin belgesel boyutunu kanıtlar niteliktedir. Zira savaşın adı değişse de sonuçlarının aynı ya da daha büyük kâbus olduğu görülmektedir. Tıpkı Zweig'in betimlediği gibi: "Eve dönerken birden kendi gölgemi fark ettiğim gibi şimdiki savaşın ardında önceki savaşın gölgesini gördüm" (Zweig, 2013:496).

#### 4. Filmlerin Atmosfer Yaratımı Bağlamında Karşılaştırılması

Dramaturjik olarak, her iki film de sinematografik unsurları, kendi akımları doğrultusunda, en ince ayrıntısına kadar uygun şekilde kullandıkları görülmektedir. Bunun sebebinin kendi idealistikleri düşünüldüğünde, filmin felsefesinin doğru aktarımı için, her disiplinde ortak dil yakalamak olduğu düşünülebilir. Dr. Caligari'nin Muayenehanesi'nde, metne bağlılık söz konusu iken, Almanya Sıfır Yılı doğaçlama ve ucu açık senaryo tarzına önem verdiği görülmekte, senaryoda da akımın kurallarının dışına çıkılmadığı anlaşılmaktadır. Her iki film senaryosunun yaşanmışlıklardan yola çıkılarak kaleme alındığı görülmektedir. Her iki filmde de kendi akımlarının ışığında, fotojenik niteliklerin etkili olarak kullanılmış olduğu gözlemlenmektedir. "Fotojenik nitelik ile kastedilen gerçeğin duyulur etkisini arttırmak için sinemanın yavaşlatma, yakın çekim, ışıklandırma gibi çekim tekniklerine başvurulmasıdır" (Öztürk, 2016:20).

**Mekân-Dekor:** Dr. Caligari'nin Muayenehanesi filminde, yeniden yaratılan gerçeklik, tamamen yapaydır, doğal karşıtıdır ve bu yapaylığı da deforme ederek, yaratılan gerçekte, çok katmanlı bir kırılış gerçekleştirilmiştir. Bu sebeple mekanlar en ince ayrıntısına kadar yeniden çizilmiş ve dekorlar her anlamda akımın gerekliliğine hizmet edecek şekilde abartılı ve deforme kullanılmış, gerçeklikten uzaklaştırılmıştır. Almanya Sıfır Yılı filminde ise filmde yeniden yaratılan gerçeğin, hayatın gerçeğine mümkün olduğunca sadık kalınarak, belgesele yakın idealizmi içinde, mekânda var olan şekliyle kullanılmıştır.

**Kostüm:** Dr. Caligari'nin Muayenehanesi'nde kostümler, filmin atmosferine uygun, karakterlerin iyi, kötü, garip ya da korkunç oluşunu daha da büyütecek şekilde tasarlanmıştır. Almanya Sıfır Yılı'nda ise kostümler insanların buldukları statü ve fakirlik boyutlarının bakar bakmaz anlaşılacağı şekilde günlük hayattan seçilmiş gerçek kıyafetler oluşturmaktadır. Her iki kostüm seçimi de kendi akım kurallarına hizmet etmektedir.

**Aksesuar:** Dr. Caligari'nin Muayenehanesi'nde aksesuar önemli bir ayrıntıdır. Kişiler hakkında bilgi sahibi olunmasını sağlamaktadır ve abartılı kullanıldıkları görülmektedir. Almanya Sıfır Yılı'nda ise aksesuar para anlamına geldiğinden, zengin kitleye ait özel bir olgu muamelesi görmektedir.

**Işıklandırma:** Dr. Caligari'nin Muayenehanesi filminde ışık, gölgelendirmelerin önemi dolayısı ile başrolken, Almanya Sıfır Yılı'nda buldukları ortamın doğal ışığının izin verdiği kadar kullanılmaktadır.

**Oyunculuk:** Dr. Caligari'nin Muayenehanesi filminde, oyuncular genel olarak oyunculuk eğitimi almış, çağının önemli oyuncularını iken, Almanya Sıfır Yılı filminde, gerçeğe bağlılık sebebi ile sıradan insanlar rol almıştır. Dr. Caligari'nin Muayenehanesi'nde oyuncular, gerçeği katbekat büyütürken sergilerken, Almanya Sıfır Yılı'nda, sokaktaki insanın doğallığının yakalanmaya çalışıldığı görülmektedir.

## 5. Sonuç

Bu çalışmada Dr. Caligari'nin Muayenehanesi ve Almanya Sıfır Yılı filmleri, kendi temsil ettikleri akımlardan yola çıkılarak incelenmiştir. İki filmin de idealize ettiği *dışavurumcu* ve *yeni gerçekçi* akımların, mekân, dekor, kostüm, aksesuar, oyunculuk, dramaturji, ışık ve makyaj kullanımlarında adım adım izlerini takip etmek mümkündür. Her iki film de büyük dünya savaşlarından sonra çekilmiş olup, savaşın korkutucu boyutlarını, "zor an" geldiğinde insanın insana neler yapabileceğini, normal şartlarda hararetle savunulan ahlak değerlerinin nasıl alt üst olabileceğini, bunalımı, kaosu, fakirliği ve korkuyu kendi bağlı oldukları akımların kuralları dahilinde seyircisine sunmaktadır. I. Dünya Savaşı'ndan sonra çekilen Dr. Caligari'nin Muayenehanesi ve II. Dünya Savaşı'ndan sonra çekilen Almaya Sıfır Yılı, sinematografi oluştururken kullandıkları disiplinlerin uygulanmasında, neredeyse birbirlerinin tam zıttı olduğu görülmektedir; buna karşın zorbalığı ikisinin de çok net anlattığı aşikardır. Dr. Caligari'nin Muayenehanesi bir zorbanın gelip, halkı uyuşturup, kukla gibi kullanacağını ve buna bağlı olarak yaşanılacak kâbusu seyirciye göstererek uyarıda bulunurken; Almaya Sıfır Yılı, bir zorbanın geldiğini, halkı yalanlar ve boş vaatler ile uyuşturduğunu, buna bağlı olarak yıllarca konuşulacak bir kâbus yaşattığını göstermektedir. Bu bağlamda, Dr. Caligari'nin Muayenehanesi filminin "haberci", Almanya Sıfır Yılı filminin ise "sonuç" olarak birbirlerini ve görevlerini tamamladıkları gözlemlenmektedir.

## KAYNAKÇA

- Arnheim, R. (2009), Sanat Olarak Sinema, İstanbul: Hil Yayın
- Beşgen A., Köseoğlu Ş. (2019), Sinema-Mimarlık Arakesitinde Bir Mekâna Dokunmak: Sine-Tasarım Atölyesi, SineFilozofi Dergisi, Özel Sayı, ISSN: 2547-9458
- Buyan, B. (2019), "Hugo Münsterberg", (Ed. Zeynep Özarlan), Sinema Kuramları 1, İstanbul: Su Yayınevi, s. 19-33.
- Erden, O. (2020), Modern Sanatın Kısa Tarihi, İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Erus Çetin, Z. (2016), "Üçüncü Sinema Kuramı ve Pratiği", (Ed. Zeynep Özarlan), Sinema Kuramları 2, İstanbul: Su Yayınevi, s. 93-129.
- Faure, E. (2006), Sinema Sanatı, (Der. Metin Gönen), İstanbul: Es Yayınları
- Flaxman, G., Yılmaz, G. E. (2000). Cinema, Year Zero. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (19), 172-187.
- İri, M. (2014), Sinema Araştırmaları, İstanbul: Derin Yayınları
- Kaplan, A. B., Kaplan, F. N. (2017), Almanya Sıfır Yılı Filminde; Çocuk Kahraman Edmund'un Perspektifinden 2. Dünya Savaşının Çıplak Gerçekliği, Sosyal Bilimler Dergisi, Yıl: 4, Sayı: 11, Haziran, s. 287-295. Elde edilme tarihi: 11.04.2022,  
[https://psi329.cankaya.edu.tr/uploads/files/Kaplan%20ve%20Kaplan,%20Almanya%20S%C4%B1f%C4%B1r%20Y%C4%B1l%20\(2017\).pdf](https://psi329.cankaya.edu.tr/uploads/files/Kaplan%20ve%20Kaplan,%20Almanya%20S%C4%B1f%C4%B1r%20Y%C4%B1l%20(2017).pdf)
- Kracauer, S. (2011), Caligari'den Hitler'e, Ankara: De Ki Basım Yayın
- Kuray, G. (1990), İtalya'da Yenigerçekçilik Akımı ve İzleyicileri. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi, [S.l.], v. 33, n. 1-2, ara. ISSN 2459-0150. Elde edilme tarihi: 11.04.2022,  
<http://dtcfdergisi.ankara.edu.tr/index.php/dtcf/article/view/3622>
- Küçükerdoğan, B., Yengin D. (2019), "Sergei Mikhailovich Eisenstein", (Ed. Zeynep Özarlan), Sinema Kuramları 1, İstanbul: Su Yayınevi, s.107-131.
- Öndin, N. (2019), Modern Sanat, İstanbul: Hayalperest Yayınevi
- Özarlan, Z. (2019), "İlk Film Kuramcıları", (Ed. Zeynep Özarlan), Sinema Kuramları 1, İstanbul: Su Yayınevi, s.13-18.
- Öztürk, S. (2016), SineFilozofi, Ankara: Heretik Yayınları

Pösteği, N. (2002), Korku Duygusu ve Korku Geleneği, Romandan Filme Erişilmez Kont Dracula, Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi, (2), 48-65.

Temel, S. (2018), Sahne Tasarımında Bir Anlayış; Az Aslında Çoktur, Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat, 3(5), 0-0. Elde edilme tarihi: 11.04.2022,  
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/ijjia/issue/43126/522752>

Tuğyan, N. H. (2017), Alman Dışavurumcu Sinemasında Mizansen: Dr. Caligari'nin Muayenehanesi (1920-Robert Weine). Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (28) , 302-314 . DOI: 10.31123/akil.437641

Ulutaş, S. (2017), Sinema Estetiği Gerçeklik ve Hakikat, İstanbul: Hayalperest Yayınevi

Wood, M. (2012), Film, Ankara: Dost Kitapevi

Zweig, S. (2013), Çev. Gülperi Sert, Dünün Dünyası, İstanbul: Can Yayınları



# Modern Öncesi Dönemde Oyun ve Sanat Kavramlarının İlişkiseliliği

Öğr. Gör. Sevtap ÖRGEL\*

Gönderim Tarihi: 14.07.2022 – Kabul Tarihi: 28.07.2022

## Özet

Oyun, insanlık tarihinde sanat ile özdeş ve dolayısıyla onun tarihlendirilmesi ile de zamandadır. Tarih öncesi zamana dair önemli bilgiler aktaran Altamira Mağarası'nın duvarlarındaki sanatsal edimin bilinen ilk ürünleri bugün, "öykünme", "özdeşleyim" ve "ritüel" kavramları ile beraber ele alınmaktadır. İnsanı, "Oynayan İnsan" olarak tanımlayan tarihçi ve felsefeci Johan Huizinga oyun ve sanat arasındaki ilişkiyi, insanın düşünsel ve dolayısıyla da kültürel tarihi ile ele almakta ve bu araştırmanın ulaşmayı hedeflediği "sanat" ve oyun" edimlerinin ortak kaynağına dair üzerinde durulacak olan kavramlara da açıklık getirmektedir. Çalışma, Modernizm öncesi tarihsel süreçte sanat ve oyunun kökeni ve birbirleriyle ilişkiliği sorunsalını, bu olguları tali olarak besleyen mimesis, estetik, pozitivist felsefe, zanaat ile ilişkilendirilerek ele almakta ve 'oyunun metodolojisi' ile kesişen 'sanatsal edime' teorik bir katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Oyun, Homo Ludens, Huizinga, Zanaat

\* Kocaeli Üniversitesi, Değirmendere A. Özbay MYO,  
sevtap.orgel@kocaeli.edu.tr - ORCID: 0000-0002-3094-0453

# Relationality of Concepts of Play and Art in Pre-Modern Period

Lect. Sevtap ÖRGEL

Sending Date: 14.07.2022 – Acceptance Date: 28.07.2022

## Abstract

Throughout human history, play (drama) is identical to art and therefore it is parallelly back dated with art as well. The first known products of artistic acts on the walls of the Altamira Cave, which convey important information about prehistoric times, are considered together with the concepts of “emulation”, “empathy” and “ritual” today. Huizinga, who defined mankind as “Man the player”, discussed the relationship between the play and art together with intellectual and therefore cultural history of the man and he clarified the concepts that will be emphasized on the common source of the acts of “art” and “play”, which also this research was aimed to achieve. The study deals with the problematic of the origin of art and play and their interrelationship in the Pre-Modern historical process by associating these phenomena with mimesis, aesthetics, positivist philosophy, and craft, and aims to make a theoretical contribution to the ‘artistic act’ that intersects with the ‘methodology of the play’.

**Keywords:** Art, Play, Homo Ludens, Huizinga, Craft

## Giriş

Oyun ve sanat ilişkisinin düşünsel arka planının incelendiği bu araştırmada, ekonomik, toplumsal ve kültürel olguların estetik yargıyı şekillendiren ana etkenler olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Fiziksel aktiviteden çalışma hayatına, dinsel düşünüşten zihinsel etkinliğe pek çok alan ile oyun arasında kurulan bağ, Antik Çağ ve onları takip eden ortaçağ, aydınlanma felsefecilerinin ortaya koymuş olduğu kuramlar aracılığı ile değerlendirilmiştir. Araştırmada sanat ve oyun ilişkiseliliği sınırlılığında literatür taraması yapılmış, elde edilen veriler karşılaştırılarak bu iki olgunun kesişen ve kesişmeyen yöntem ve pratikleri, ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Oyun ile ilgili kaynaklara başvurulduğunda, çocukça güdü ile ortaya konan bir eylem olduğu tanımı öne çıkmaktadır. Oyunun çocukla ve dolayısıyla da yetişkin insandan çok, henüz çalışma erginliğine erişmemiş çocuklukla ilişkilendirilmiş olması, onun, iş/emek karşısında konumlandırıldığı anlamına gelmektedir. Richard Sennett de "*Zanaatkâr*" isimli kitabında tarihçi Huizinga'nın çalışma ve oynama arasında keskin bir ayrım yaptığını belirtir (Sennett, 2019: 338). Diğer yandan Sennett '*oynama zanaati*' terimini ortaya atar ve bu ikisinin birbirine nasıl bağlanacağını sorar. Bu soruyu Psikanalist Erik Erikson'un sorunsala yaklaşımıyla: Tıpkı işinde ustalaşan bir zanaatkâr gibi çocuğun da oyun oynarken tekrarlanan fiziksel ve düşünsel pratikten dolayı "pratik" kazanım sağladığı düşüncesi ile yanıtlar. Ek olarak da oyunun karmaşıklığından ileri gelen öğrenmeyi bir okul ile benzeştirir. İlkinde kural koymanın önemi, ikincisinde ise problem çözebilme vardır (Sennett, 2019: 341). Nesnel bazda ele alınan bu teorilerde nesne aracılığı ile düşünmek ve çözüm üretmek ön plandadır. Örneğin çocuk yuvadan taş çıkarma oyununda bir kalemi kullanarak -amacına uygun kullanmayarak- nesnenin sağlayabileceği başka imkânlardan yararlanabileceğini pratik eder. Bu da zanaatkârın el aletlerinin sınırlarını genişletme çabasıyla paralellik içindedir.

Friedrich Schiller ise oyunu neşe ve ciddiyet arasındaki aracı olarak görmektedir. "*Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar*" kitabında, siyasal devrimden ziyade güzel sanat deneyimine kurtarıcı- özgürlük getirici rol biçen Schiller, oyunun özgür niteliğine vurgu yapar. Çağdaşı Kant'ın biçim-içerik ayrılığı üzerinden derinleşen ve uzmanlaşma ile sonuçlanan düalizmini tam manayla benimsemez ve hatta bu kutuplaşmayı insanlık için tehlikeli bile bulur. Schiller'in kurtarıcı rolü biçtiği güzel sanatlar ediminde, birbirinin zıttı olan kavramları uzlaştırarak bir düşünce dizgisi oluşturduğu görülmektedir. Düşünür özgür düşünüş ile normlar, dinsel-toplumsal itki ile özgür birey, biçim ile içerik arasındaki uyumu yakalamaya çabalar. Schiller 'in 'özgür oyun'u özellikle 20.yy'da psikologlar tarafından kabul görmüş ve düş görme mantığı ile oyun oynama mantığı arasında benzerlikler kurulmuştur (Sennett, 2019: 338).

Görüldüğü gibi oyun da sanatsal etkinlik gibi pek çok felsefeci ve tarihçi tarafından sorunsallaştırılmıştır. İlkel insandaki yaratıcı-estetik edimin hangi güdü sonucu olarak ortaya çıktığı ritüel-büyü-düş dolaylı olarak da oyun, öykünme ile ilişkilendirilerek açıklanmaya çalışılmıştır. Sanatsal yaratımın kaynağı, tarihsel süreç

içerisinde, insanın biyolojik estetik bir tutumu olduğu görüşünden *akıldışı* bir edimin çıktısı olduğu savına kadar geniş bir düşünsel irdelenmeye tabi tutulmuştur. Fakat özellikle oyun ve sanat arasında doğrudan kurulan bağ, sanatın kökenine dair önemli tartışmaların başında gelir. Huizinga'nın bu konuyla ilgili sorusu, mağara duvarlarına çizilmiş resimlerin hangi itki ile yapıldığıdır? Bu sorunun yanıtını el ile düşünmek edimi üzerinden oyun ile ilişkilendirmektedir (Huizinga, 2006:214).

Bugün arkeolojik çalışmalar sonucunda elde edilen, dini, mimari, gündelik eşyalar ve beslenme alışkanlıklarından günümüze ulaşan kanıtlardan biliyoruz ki; insan çevresindeki dünyayı gözlemlemiş, yorumlamış ve dönüştürmüştür. Tarihi kanıtların henüz son yüzyılda bilimsel-teknik araçlar aracılığı ile daha doğru okunabilir olması, insanın dünya üzerindeki tutumu ve dolayısıyla da kültürüne dair bilgilerin daha çok yeni olması anlamına gelir. İnsanın barınma sorunundan da çok önce ilk yaratıcı eylemi olan 'Sanatın kökeni sorunsalı' ancak 18.yüzyılın ikinci evresinden sonra bilimsel bir metodoloji ile ele alınmıştır. Diğer bir deyişle sanatın kaynağı üzerine önermeler, sanat felsefesi nezdinde çok da uzak olmayan bir geçmişte temellenmektedir. Fakat Estetik felsefeye bakıldığında sanatın ne'liğine dair fikirler Antik Yunan'a değin uzanır. Dolayısıyla sanat ve oyun kavramlarının ortak geçmişi incelenirken sanatın kökeni ve ne'liği sorunsalı açıklanmaya muhtaç durumdadır.

### Sanatın ve Oyunun Kökeni ve Ne'liği Sorunsalı

İsa'dan sonra özellikle Avrupa'da Kilise ve Saray tahakkümünde olan sanat, gerek biçimi gerekse içeriği bakımından ne özgürdür ne de sanatçısına aittir. O, bir ideolojiyi, kültürel düşünceyi aktaran, kökeni doğada olan bir gösterim aracıdır. Kilise ile bağların çözülmeye başladığı Rönesans'ta da durum tam olarak böyledir. Giorgio Vasari, sanatın kökenini tanımlarken, Rönesans ideolojisi çerçevesinde, sanat doğanın taklididir demektedir (Artun, 2012:107). Deyim yerindeyse, uzun bir süre, sanatsal yaratımın, ilahi bir görevin ciddiyetle icra edilmesi olduğu fikri kabul görmüştür. Çünkü doğa, neredeyse Romantizme değin hakikati, ideali, mutlak olanı hatta Tanrıyı ifade etmektedir (Artun, 2012:107). Dolayısıyla, Rönesans ideolojisinde, doğanın görüldüğü gibi- olduğu haliyle- kusurlarıyla birlikte aktarılmış olmasından ziyade, Tanrısal bir kusursuzlukla imgelenecek aktarılmış olduğu bilgisi okunmalıdır. Sekülerleşme ile kiliseyi ilk terk edenlerin başında gelen sanatın bu görüş doğrultusunda oyun ile pek de bağdaştığı söylenemez. Yine de altını çizmek gerekir ki "sanat sanat için"dir dönemine değin eser, sanatçısından bağımsız ve ondan aşkındır. Dolayısıyla yöntem ve icra alanı olarak oyun ile benzeşmesi herhangi bir sorun teşkil etmemektedir. Sanat özelinde oyun kavramı akılcı döneme dek, özellikle Yunan felsefesinde, amaçsız şekilde geçirilen boş zaman olarak, eleştirel bir tutumla ele alınmaktadır. Sanatın kendisi ciddiyetle/ zekâ ile ele alınmalıdır. Sanat ve ciddiyet kavramlarını aynı cümle içinde kullanmak ise kuramsal olarak oldukça zorlayıcı bir diyalektik düşünceye başvurmayı gerektirmektedir. Sanat kuramının tarihsel duraklarını biraz hızlı geçerek bugünün perspektifinden bakacak olursak; günümüz oyun olgusunun Antik Yunan oyun olgusu ile benzeştiğini de söyleyebiliriz. Elizabeth Farrelly, *Mutluluğun Sakıncaları* kitabında,

oyun-sanat ve ciddiyet hakkındaki görüşlerini “son zamanlarda kültür fazlasıyla ciddileşti. Günümüzde sanat, edebiyat entelektüel yaşam ve mimari, ironik olduklarında bile- belki de özellikle ironik olduklarında- kendilerini ciddiye alıyorlar” sözleri ile aktarmaktadır (Farrelly, 2015:56). Yazara göre; “oyun zekâ ile ilişkilidir ne var ki yetişkinler bunu yalnızca fiziksel bir şey gibi, spor ya da seksten ibaret görmeye başlamışlardır. Oysa 20. yüzyıl ortasında onlarca yıl kültürün parlak oyuncakları ile oynanmıştı” (Farrelly, 2015:55-56). Farrelly bu sözcüklerle oyun kavramı üzerinden “modern sanata ve günümüz sanatına” bir açıklama getirmektedir. Diğer yandan Ali Artun konuyu; Homo faber/*çalışan hayvan*, Homo sapiens/*çalışan, düşünen insan* ve Homo Ludens/*oynayan insan* kavramları üzerinden ele alarak, insanlığın kökeninde çalışma/iş olduğunu fakat geliştirdiği aletler ile hayvandan ayrıldığını belirtir. *Homo sapiens* kavramı, zanaat/ iş/ fayda ile ilişkili iken *homo ludens* oyun, zevk, haz, hayal ile dolaylı olarak da sanatla ilgilidir (Artun vd. 2012:65).

Bu bilgiler doğrultusunda Artun’un -en azından günümüz perspektifinde- sanat ile oyunun karşısına “iş”i koyduğunu söylemek yanlış olmaz. Artun, Farrelly ile ciddiyet kavramı çerçevesinde düşünsel bir zıtlık içinde gibi görünse de, esasında işin doğasını ele alış biçimleri burada gizil kalmıştır; Keyifli olanın aynı zamanda eğlenceli olması gerekmemektedir. İş bile oyun olabilir. Dolayısıyla bu iki uçlu açıklamalar bize oyunun keyif verici yönünü işaret etmektedir. Antik Yunan felsefesinde ise her ne kadar bugün ki anlamı ile sanat sanat, oyun da oyun değil ise de; akıl, erdem ve boş zaman aynı çatı altında yer almakta ve bu da “kamusal alan” kavramına yani öngörülebilir erke tekabül etmektedir. Oyun ise maceradır. Açık uçludur. Ciddiyetsiz şekilde boşuna harcanmış zamandır. Şu durumda sanatın bu iki alanın da dışında bir yerde konumlandırıldığı sonucuna ulaşılabilir. Bu üçüncü alan iş’in alanıdır. Antik Yunan’da biricik ve kutsal olan Devlet ideolojisinin sağlıklı yürümesi için düşünenlerin ve düşünülenlerin desteklenmesi gerekmektedir. Günlük beslenmeden şehrin inşasına kadar yayılım gösteren hizmet gereksinimi kol gücünün omuzlarındadır ve bu omuzların ne bedenleri ne de akılları özgürdür. Sanatçı ve sanat bu alanda tanımlandığına göre sanatın özgür olmadığı çıkarımıyla oyunun özgür doğası çarpışmaktadır. Şu durumda Antik Yunan *Kamusal / Özel alan* ile kategorileşmiş olan sosyal hayata bakmak açıklayıcı olacaktır. Özel alan çocuklar ve kadınların, kamusal alan ise özgür yurttaşların varlık alanıdır.

Ortaçağa gelindiğinde ise sanat, antik dünyadan kopmaya çalışan ve tamamıyla antik dünya anlayışının kucağına düşen bir dizi irdelenme ile ele alınmıştır. Larry Shiner’in aktardığına göre, erken dönem ortaçağda sanat liberal ve hizmetçi ( bayağı) sanatlar olarak ikiye ayrılır. Bu ayrım Akdeniz Greko-Romen anlayışının Ortaçağ içindeki uzantısıdır. Teolog Aziz Victor Hugh ise “hizmetçi- bayağı” kelimesini aşağılayıcı bulmuş ve bu terimin yerine “mekanik sanatlar” teriminin kullanmasını önermiştir (Shiner, 2013:57). Mekanik kelimesi, kol gücü - emek ile yakından ilgili olarak “ağır işleri” işaret ediyordu. 9.yy’ın sonunda el sanatlarını da kapsayacak şekilde bir anlam genişlemesine uğradı. Mekanik sanatların liberal sanatlarla<sup>1</sup> paralel anılmaları, çalışmaktan

<sup>1</sup> Mantık, gramer, retorik, aritmetik, geometri, astronomi ve müzik kuramı bkz: Shiner, L. (2013:57)

dolayı boş zamanı olmayan, bu nedenden itibarsızlaşan işgücüne itibar kazandırıyor. Ne var ki Aziz Hugh daha da ileri giderek mekanik sanatları teorik sanatlar<sup>2</sup> ve pratik sanatlarla<sup>3</sup> eşitlemeye çalışmıştır. Hugh'a göre; Tanrı yaratır, doğa yaratılanları cisimleştirerek görünür kılar ve sanatçılar da dünyaya saçılmış olan bu yaratılanları bir araya getirir. Dolayısıyla insanların önünde üç eser vardır: İlahi, doğal ve icat edilmiş. İnsan akli önünde verili olanlardan bir araya getirdiği yapıt ile parıldar dolayısıyla biz insanlar sadece doğayı değil ustaların eserlerini de hayranlıkla izleriz (Shiner, 2013:58).

Aziz Hugh'un Güzel Sanatlara önem bahsetme girişimi, Antik felsefenin Aristocu külliyyatı ile daha 13.yy'da sekteye uğrar. Aquinolu Thomas gibi teologlarca mekanik sanatlar yeniden "hizmetçi" "bayağı" sanat olarak tanımlanır. Eskinin başkaldırısında, Antik dünyada kuramsal bilginin karşısında konumlandırılan 'üretici sanat'ın yanına 'ücretli sanat ve yararlılık' da eklenmiş olur. Bu eklenme diğer bir deyişle bugün Güzel Sanatlar içinde kabul gören birçok disiplinin açıkça aşağılanması anlamına gelmektedir.

Şu noktada sanat felsefesinin bir metodoloji olarak ele alındığı Aydınlanma felsefesine değin güzel sanatların hangi kapsamda ele alındığına bakmak gerekiyor. Dolayısıyla 18.yy'da hayatı ve sanatı uzmanlaştıran ideolojilerin analizini yapmadan önce yeniden Antik Yunan'a dönmek yerinde olacaktır.

## Antik Yunan'da Sanat ve Oyun Kavramları

Sanatın felsefi olarak sorunsallaştırıldığı ilk çağ Atina'sında, mimesis kavramının Platon tarafından etraflıca ele alındığı görülmektedir. Düşünür, sanatı taklitten öteye geçmeyen bir eylem olarak niteleyerek, onu çocuklara özgü oyuna indirgemiş ve yalnızca soyluların, çalışmaktan muaf olan toprak sahiplerinin ve aristokratların kabul edildiği kamusal alandan *sanatçıları uzak tutmak* gerektiğini savunmuştur. Daha önce de değinildiği gibi "boş zaman" kavramı Antik Yunan'da oldukça önemlidir. Aristo, insanın politik olduğu görüşünü 'hayvanın yalnızca haz ve acı karşısında ses çıkarması' ile karşılaştırarak vurgulamaktadır. Çünkü insan hak ve haksızlık karşısında söyleyecek söze sahiptir (Ranciére, 2012:28). Bunu yapabileceği tek yer ise Antik Yunan'da kamusal alandır.

Devlet – Siyaset kamusal alanın temel meseleleridir. Bu kritik meselelerin idrakı ve hakkında fikir beyan edilebilmesi için insanın düşünecek zamana ihtiyacı olmalıdır. Ayrıca devlet mertebesinde söz söyleme ayrıcalığı, doğrudan boş zamanın karşılığı olan; maddi yeterlik ile ilgilidir. Daha açık ifade etmek gerekirse, "Platon, zanaatçıların, işlerinin başından başka yerde olmaya vakitleri olmadığını söyler... Olmadıkları şu 'başka yer' elbette halk meclisidir (Ranciére, 2012:28).

<sup>2</sup> Fizik ve Felsefe

<sup>3</sup> Siyaset ve Etik

Konuyu problematiğimiz doğrultusunda derinleştirecek olursak -ki giriş bölümünde kısaca değinilmişti- oyunun doğasındaki özgürlük, boş zaman olarak köleliğin karşısında durmaktadır. Şu durumda sanatçının özgür olmadığı savı, oyunun 'amaçsız şekilde heba edilmiş kıymetli boş zamanı' ile çarpışarak, dolaylı yoldan sanatın oyun olmadığını ilan etmiş benzerdir. Fakat durum bundan tamamen başka şekilde ancak üçüncü bir önerme ile açıklanabilir: Antik Yunan'da sanat, bugün bildiğimiz disiplinlerden farklı olarak karakterize edilmektedir. Örneğin müzik ve şiir aşkın sanatlardır çünkü düşünsel yanı ön plandadır. Plastik sanatların ise başta da belirtildiği gibi- hem mimesis olarak değerlendirilmesiyle, taklit etmekten öteye geçemediği; dolayısıyla da özgür ve düşünsel bir görünüm olmadığı, hem de bir iş gücü olarak ele alındığı görülmektedir. Kısacası, el emeği ile üretilen sanatlar, 18.yüzyılda güzelin disipline edilmesine değin, zanaat ve sanat olarak ayrılmıyordu. Konuya köken bilim açısından bakılacak olursa: *art* kelimesinin Latince *ars* ve Yunanca *techne* kelimelerinden türetilmiş, yöneticilikten ayakkabıcılığa, insanın her türlü becerisini tanımlamak için kullanılan İngilizce bir sözcük olduğunu görürüz.

Diğer yandan, anlambilim açısından, oyun sözcüğünün de günümüzde kullanıldığı şekliyle aynı şeyi ifade edip etmediği irdelenmelidir. Eski Yunancada oyun kelimesine karşılık gelen *paidia*, çocuğun oynadığı oyun, açık uçlu- hedefsiz çocuk oyunu, çocuklaşma anlamları ile örtüşürken, müzik-şiir gibi sanatların ifadesinde üst oyunu işaret eden farklı kelimeler kullanılmaktadır. Bunların başında elbette ki, boş zaman (*schole*) geçirmek anlamındaki (*scholazein*) gelmektedir. *Diagôge* (dağıtma) ve *agôn* (yarışma) da oyuna karşılık gelen diğer çok katmanlı sözcüklerdir. Bu sözcüklere çok katmanlı anlam dizgeleri demek yerinde olacaktır zira içerik bakımından tek bir şeyi değil bir olgu örgüsünü temsil ederler. Örneğin *diagôge*, "*zamanın dağıtılması*"dır. Keza boş zaman geçirmek anlamındaki 'schole' de, üzerinde durulduğu üzere, *çalışmaya tercih edilen -nasıl geçirilmesi gerektiği bilinen zaman, çalışmanın amacı*, gibi çok katmanlı bir anlama karşılık gelmektedir (Huizinga, 2006:203-205). Antik Yunan üst oyun olarak kategorileşen bu kavramlardan hiçbirinin bir çocuğun olgunlaşmamış düşünsel dünyasında yeri yoktur.

## Ortaçağda Sanat ve Oyun Kavramları

Ortaçağ'da zanaat-sanat ayrışmasının olmadığı aşikârdır. Shiner 'in *Sanatın İcadı* isimli eserinde de bahsettiği gibi Rönesans resim- heykel ustaları ne hümanizmin ışığında yıkanan modern bireylerdi ne de işlerinin altına imza atmayacak kadar dini itkilerin gölgesinde sadece işini yapan anonim zanaatçılardı (Shiner, 2013:61). Günümüz nezdinde bakılacak olursa; *Sanat* ve *Zanaat* arasında rekabete varan bir statü söz konusu bile değildi. Konu, *artista* ve *artifex* kelimeleri üzerinden incelenecek olursa; sanat/ zanaat için *artifex* kelimesi, liberal sanatlar için ise *artista* kelimesi kullanılıyordu. Bugünün terimleri olan ressam, heykeltıraş gibi sözcükler literatürde yer dahi almıyordu. Kabaca tabirle; ortaçağ ressamı, sipariş üzerine iş yapan bir dekorasyon ustasıydı (Shiner, 2013:59).

Dahası, bugün resim- heykel- mimari olarak adlandırdığımız plastik sanatlarla, Antik Yunan'dan alınan kültürel miras ile lirik sanat olarak nitelenen şiir, edebiyat, müzik sanatları arasına konulan mesafe, oyunun tabiatında olan –kabaca- oynama ile doğrudan ilgilidir. Oynama, keyif verici söz oyunları, imalar, keyifli vakit geçiren eylemler ile nitelendirildiğinde plastik sanatların doğasında olmayan devşirme/ keyif/ oyalanma/ doğaçlama nitelediğinin lirik sanatların nüvesinde olduğu aşikârdır. Diğer bir deyişle, Estetiğin alanına giren haz, yarar gibi etkenler lirik sanatların icrasında apaçık ortadır. Heykel, mimari, resim vazo ressamlığı ise bu mesleklerin icrasında kullanılan malzemenin doğası ve biçimsel imkânlarından dolayı sınırlıdır. Dolayısıyla hareket alanı özgür oyun ile bağdaşmamaktadır. Şu durumda vurgulamak gerekir ki spor da niteliğindeki eğlence, bir amaç gütmesi ve stratejisinin belli olmasından dolayı hem itibarlı sanatlar kapsamındadır hem de üst oyun niteliğine sahiptir. Bu Antik Yunan düşünsel kültürünün erken ortaçağ içerisinde kendine yer edindiğinin göstergesidir. Ne var ki özellikle Roma'da oyun daha da gündelik hayatın içine dalarak kültürleşmiştir. Bu konu ile ilgili tatmin edici bilgiyi bize Huizinga aktarmaktadır: Günümüzde hala süren Boğa güreşleri *Roma imparatorluğunda kutsal oyun* olgusunun bugüne yansımadır. Roma ile özdeşleşmiş gladyatör dövüşlerinden çok daha Romalıdır (Huizinga, 2006: 225).

### Aydınlanma Felsefesinde Sanat ve Oyun Kavramları

Oyun kuramı, sanatçının yeteneğini salt "tanrı vergisi", sanatı da "ilahi olarak esinlenilmiş bir ürün" olarak ele alan doğacı görüş, *Bilimsel bilgiyi yüceleştiren* akılcı felsefe ve halefi Romantik hareket içerisinde kendine yer bulamamıştır. Doğacı görüş dini ve gizemlidir ve bilimsel ilerlemenin parladığı dönemde geleceği karanlık durmaktadır. 17. Yüzyıl akılcılığı ise sanatı insanda biyolojik olarak bulunan estetik duygu ile açıklamaktadır. Bu görüşe göre hayvandaki estetik biyolojik doğa, 'karşı cinse çekici gelmek' olarak ortaya çıkıyorken, insanda 'sanatsal esinlenim' olarak belirlemektedir. Bu bakış açısı ise toplumcu sanat felsefecileri tarafından 'sanatın biyolojik değil, kültürel farklılıkları göz önünde bulundurulmalıdır' savı ile çürütülmüştür. Ulus devletlerin ortaya çıkış zamanı da düşünüldüğünde, burada, "biyolojik estetik doğa" düşüncesinin çok uzun ömürlü olmadığını belirtmek gerekir. Nitekim o günün şartlarıyla düşünüldüğünde biyolojik doğa içerisinde de 'doğuştan gelen' alt anlamını sezmemek zor değildir. Burada kavramı zorlaştıracak olan, nesnel bağlamında ontolojik yapı yani biçim-içerik ve metafizik-materyalist bağlamda tin-maddedir. "Biyolojik doğa" kelimesi bu doğrultuda hem geçmiş bağlardan yoz bir şekilde kopmuş olmanın hem de ona sıkı sıkıya bağlı kalmanın görüntüsünü çizmektedir.

Diğer yandan hem bilimi göklere çıkararak akılcı felsefeciler, hem de bilimsel bilgiyi yeni Tanrı ilan ettikleri gerekçesi ile akılcı felsefeye mesafe takınan Romantik felsefeciler tarafından sanatın kökenine dair, günümüzde de bir problematik olarak ele alınan, 'oyun' kavramı ortaya atılmıştır. Oyunu, estetik felsefesi içerisinde kuramlaştıran bu görüş, ilk elde doğru gibi görünse de oldukça eksik bir önermedir. Oyun ve sanatın ortak kaynaklara sahip bir insani edim olduğunu belirtmek daha doğru bir önerme olacaktır.



Pozitivist metodolojide sezgisel bilgiyi benimseyen felsefecilerden özellikle Herbert Spencer, İmmanuel Kant ve Friedrich Schiller sanatın kökenini oyuna dayandırmaktadır. Mağaradan neolitik küçük köy topluluklarına, oradan klana ve klandan da derebeyliklerine/cemaatte uzanan kalabalıklar içindeki insanı düşünürsek, "birey" olmanın yeni yeni filizlendiği bu yüzyılda, özgürlük her yerde kuramlaştırılarak kutsanacak bir kavramdır. Schiller sık sık bu önemli kavram ile oyunu yan yana getirerek, insanın doğasına ve yaşamına vurgu yapmaktadır. 18.yüzyıl Alman felsefecisinin 'özgür oyun' olarak öne sürdüğü sanat, Kant tarafından formüle edilen "ereksiz ereklilik" tanımını paralelliğinde, kendinden başka hiçbir şeye hizmet etmeyerek, insanın bireyselliği ve yeni bir toplum düşüncesinin nüvelerini içinde taşımaktadır. Bu toplum, bilinçli bir amaçsızlık içerisindeki özgür bireylerden oluşmaktadır. Dolayısıyla Schiller'in "insan yalnızca oynadığı zaman insandır" "oyun insanın insanlığıdır" önermesindeki "oyun" vurgusu da, ideolojik olarak temelini Antik Yunan felsefesindeki "nitelikli boş zaman" olgusundan alarak, köleliğin karşısına modern insanın tahakkümü bireyselliğini koymaktadır. Şu noktada altını önemle çizmek gerekir ki, oyun ve sanatı etkinlik olarak ele aldığımızda "zaman" kavramı içerisine gizlenmiş "çalışmak" olgusu irdelenmeye muhtaç duruma gelmektedir. Tam da bu noktada Baudelaire'in Flaneur'ü sokağın güzelliğini aktarmak üzere sabırsızlıkla zamanının gelmesini beklemeye başlamaktadır.

## Sonuç

Oyun ile sanat kavram olarak ele alındığında zanaat mi sanat mı zemininde tartışmaların konuya doğrudan dâhil olduğu açıktır. Dolayısıyla zanaat ve sanat ayrılığının yaşandığı 18.yy değin birlikte görülen işler nezdinde, oyun kuramı işgücünün karşısında, ciddiyetsiz geçirilen boş zaman olarak kendine yer bulamamıştır. Spor, şiir, müzik gibi üst sanatlar olarak kabul edilen sanatlarda ise oyun hayatın içine o kadar karışmıştır ki alışılmış niteliğinden dolayı hissedilebilirliğini kaybetmiştir. Diğer bir deyişle oyun ve sanat Antik Yunan ve ortaçağda sanatın bugün ki anlamıyla kullanılmayan terminolojisinden de anlaşılacağı gibi, oyun kuramı ile değil, zaten en iyi şekilde yaratılmış olan doğanın takliti: "mimesis" kuramıyla ifade edilmiştir. Yani, resim- heykel- mimarlık gibi plastik sanatlar, esinlenme- tasarım- özne olarak sanatçı olgularıyla düşünsel olarak zaten örtüştürülmemiştir. Dolayısıyla oyunun kökeni ile sanatın kökeni kuramlarında, bu iki kavramın birlikte ele alındığına dair bir bulgu da mevcut değildir. Açık uçlu bir yöntem ile kurulan bağ neticesinde, oyunun, ancak çalışma hayatının uzmanlaştığı: 'iş'in planlama-strateji ve dinlenme zamanı olarak ayrıştığı sanayi toplumunda sanat ve özgürlük kavramlarıyla ele alındığı saptanmıştır. Diğer bir deyişle de; oyun ve sanat - özgür insan özelinde- ancak sosyal hayatın din- kilise gibi egemen erklerden sıyrılabilmesi sonrasında, "birey" kavramının oluşması ile anlam kazanabilmiştir.

Uzmanlaşmanın yolunu açan Aydınlanma ideolojisinde – ki tıpkı binanın mimari ve mühendislik disiplinlerinde parçalanması gibi- sanat kesin biçimde güzel sanatlar olarak özerkleşince oyun da sanatın bu özerk alanında mutlu keyifli bir seyir izlemiştir. Çalışmanın tarihsel sınırlılığında, 'Modernizm ideolojisinde

birey/sanat ve oyun kavramları' irdelenmeyecekse de, yukarıda kısaca değinildiği gibi tekrarlamakta fayda var ki; Aydınlanma felsefesinden aldığı ivme ile insan "20. yy ortasında onlarca yıl kültürün parlak oyuncakları ile oynamıştır" (Farrelly, 2015:153).

## Kaynakça

- Artun, A. (2012). *Çağdaş Sanatın Örgütlenmesi 'Estetik Modernizmin Tasfiyesi'*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Artun Altinyıldız, N. ve Ojalvo, R. (Der.). (2012). *Arzu Mimarlığı, Mimarlığı Düşünmek Ve Düşlemek*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Farrelly, E. (2015). *Mutluluğun Sakıncaları*. (Çev. Erdem Gökyaran). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens 'Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme'*. (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Ranciére, J. (2012). *Estetiğin Huzursuzluğu 'Sanat Rejimi Ve Politika'*. (Çev. Aziz Ufuk Kılıç). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Sennett, R. (2019). *Zanaatkâr*. (Çev. Melih Pekdemir). İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- Schiller, F.V. (1990). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*. (Çev. Melahat Özgü). İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Shiner, L. (2013). *Sanatın İcadı "Bir Kültür Tarihi"*. (Çev. İsmail Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

# Sanatı Tıbbıya, Tıbbı Sanata Evirmek: Max Brödel

Öğr. Gör. İ. Tahir ERDAL\*

Gönderim Tarihi: 17.06.2022 – Kabul Tarihi: 18.07.2022

## Özet

Sanat ve bilim, fark ettiğimizden daha fazla ortak yönlere sahiptir, çünkü her ikisi de bizi çevreleyen dünyanın gözlemlenmesine ve sorgulanmasına bağlıdır. Beslendikleri kaynaklar, ilgi, merak, keşfetme arzusu, sorgulama ve meydan okumadır. Bu kaynaklar çok eskilerden gelse de Rönesans'la birlikte öğrenme aracı olarak gözlemlere artan ilgi ile tasvirler, daha doğru ve bilimsel hale gelir. Sanatçı Leonardo da Vinci ile zirveye ulaşan, insan bedenini tanıma, anlama ve gösterme çabası, 16.Yüzyılda anatomist Andreas Vesalius ile yeni bir kimliğe bürünür. Anatomik gösterimlerle tıp bilimine entegre olan resim ve grafik sanatlar zamanla tıbbi kavramların görselleştirilmesinde "tıbbi resimleme" ye dönüşür. 19. Yüzyıla gelindiğinde tıp sanatçısı Max Brödel eğitim modeli ve geliştirdiği teknikle de yeni ufuklar açar. Bu çalışmanın amacı medikal illüstrasyona yeni bir bakışı açısı getiren Brödel'in bireysel, kurumsal ve akademik katkılarını irdelemek, geliştirdiği karbon tozu tekniği hakkında bilgi vermektir. Bu bağlamda çalışma medikal illüstrasyonun Max Brödel vizyonu ile şekillenmesi ve gelişmesi kapsamında ele alınmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Max Brödel, medikal illüstrasyon, karbon-tozu

\* Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü  
erdaltahir@gmail.com – ORCID: 0000-0001-7698-1843

# Transforming Art Into Medicine and Medicine Into Art: Max Brödel

Lect. İ. Tahir ERDAL

Sending Date: 17.06.2022 – Acceptance Date: 18.07.2022

## Abstract

Art and science have more in common than we think because both depend on the observation and questioning of the world that surrounds us. Their sources are interest, curiosity, desire to explore, questioning and challenge. Although these sources come from very ancient times, with the increasing interest in observations as a learning tool with the Renaissance, the descriptions become more accurate and scientific. The effort to recognize, understand and show the human body, which reached its peak with the artist Leonardo da Vinci, takes on a new identity with the anatomist Andreas Vesalius in the 16th century. Painting and graphic arts, which are integrated into medical science with anatomical representations, turn into “medical illustration” in the visualization of medical concepts over time. In the 19th century, medical artist Max Brödel opened new horizons with his education model and the technique he developed. The aim of this study is to examine the individual, institutional and academic contributions of Brödel, who brought a new perspective to medical illustration, and to give information about the carbon-dust technique he developed. In this context, the study is discussed within the scope of shaping and developing medical illustration with the vision of Max Brödel.

**Keywords:** Max Brödel, medical illustration, carbon-dust

## I. GİRİŞ

Sanat ve anatomi arasındaki benzersiz ilişkiyi anlamak için illüstrasyon tarihine bakmak gerekir. Anatomide illüstrasyon, Mısır, Babil, Çin ve Hint uygarlıklarında ipek, metal veya taş üzerine yapılan ilk tıbbi illüstrasyonların görüldüğü MÖ 1500'e kadar uzanır (Calkins vd, 1999). MÖ 350'lere gelindiğinde ise, Yunanlılar, öğrencilerine anatomiyi öğretmek için çeşitli paradigmlar, şemalar ve diyagramlar kullanır. Bunu yapan ilk kişi olan Selanik'ten Aristoteles (MÖ 384-322) insan vücudunun özellikle yapısını ve işlevini açıklamaya çalışmıştır (O'Malley ve Saunders, 1952: 8). M.S. II. Yüzyılda yaşamış ve Vesalius'a kadar yaklaşık 1300 yılı domine eden Bergamalı Claudius Galen (MS 129 – 201) sadece büyük bir doktor değil, aynı zamanda ünlü bir anatomisttir. Yazdığı tıbbi inceleme metinleri, tıbbi bilginin tartışılmaz dayanağı haline gelir. İnsan diseksiyonu yapmamış, bilgilerinin bir kısmını hayvan diseksiyonları ile elde edip insan anatomisine uyarlayarak açıklamaya çalışmış olsa da, yaklaşık 1300 yıl boyunca tıp okumak Galen okumak olarak görülür, ancak çalışmaları salt metinlerden oluşur, çizim ya da görsel bir anlatım dili kullanmaz.

Anatomik çalışmaların görselleştirilmeleri bağlamında Aristoteles'ten yaklaşık 1700 yıl sonrasına kadar kayda değer olmayan meraklar dışında, hem sanat hem de anatomi açısından önde gelen bir kişiliğin ortaya çıkması için Rönesans'a kadar beklemek gerekir. O kişi, birçok alanda ilerlemelere katkı sağlayan Leonardo da Vinci'dir (1453-1519). Hayatı boyunca neredeyse farklı yaş ve cinsiyetten kadvralar üzerinde 30 diseksiyon yapar ve böylece insan vücudunun anatomisini kapsamlı bir şekilde anlatır (Netter, 1956: 510). Bununla birlikte, Leonardo'nun çalışmasındaki kilit nokta, sadece insan vücudu üzerinde diseksiyonlar yapması değil, aynı zamanda gördüklerini de tam olarak resimlemesidir. Yaşadığı dönemde bu çizimleri yayınlamamış olsa da Leonardo'nun anatomik çizimleri insan vücudunun işlevi hakkında önemli veriler sağlamıştır (Keele, 1978 : 372). Leonardo'dan sonraki resimler sanat ve bilim arasındaki artan bağlantıyı gösterir. Onun çizimleri bedenin üç boyutlu görünümü konusunda yeni ufuklar ve bakış açısı sağlar, bedenin sanatsal ve bilimsel bir görünümünü verir. Sanatı başkalarına anatomi öğretmek için ilk kullanan kişi olarak Leonardo'nun anatomi sanat eseri koleksiyonu bugün de hala popülerdir. (Görsel:1)

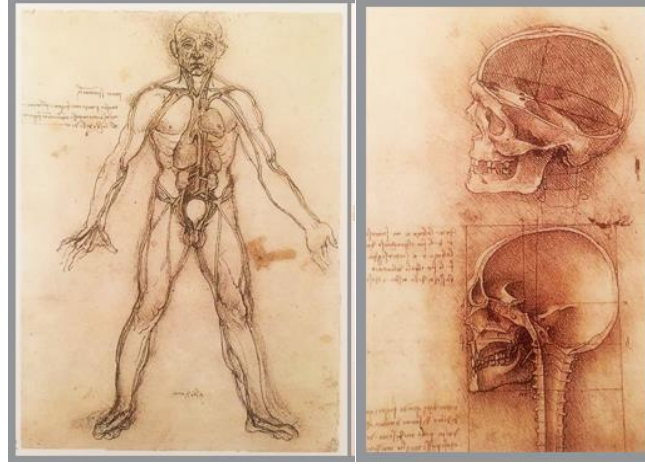
Leonardo'dan yaklaşık yarım asır sonra anatomist Andreas Vesalius (1514–1564), Leonardo'nun aksine eserlerini yayınladı. Bu ancak on altıncı yüzyılda gelişen baskı süreci sayesinde mümkün olur. 1543'te yayınlanan "De Humani Corporis Fabrica" adlı kitabı ile, aşağıdaki amaçlara en çarpıcı şekilde ulaşıyor;

\*Bilimsel eleştirilerle anatomik önyargıların ortadan kaldırılması,

\*Anatominin zenginleştirildiği yeni verilerin tutarlı bir bütün haline getirilmesi ve anatomik bilginin birikerek artmasına önderlik edilmesi,

\*Anatomik normu sanatsal olarak güzel bir sunum tarzına ulaştırarak anatomik illüstrasyonun gelişmesinin yolunun açılması.

Vesalius'un, anatomideki hataları ve keşifleri düzeltme girişimi, şematik olarak değil, doğadan çizim geleneği ile birlikte, geleneksel hataların ortadan kaldırılmasına, ve anatomik illüstrasyonun gelişmesine yol açar. Eserinin çizimlerini yapan Joannis Stephani van Calcarensis (1499-1546) ile uyumlu çalışması sonucu ortaya çıkan "De Humani Corporis Fabrica" adlı anatomi kitabı ile anatomistler tarafından çizer olarak istihdam edilen sanatçıların, hem anatomik çizimlerinde, hem de doğruluk ve güzellik için çaba sarf ettikleri sanatsal çizimlerinde, esas olarak iskelet ve kaslarda gözle görülür şekilde gerçek bir anatomik normun gelişmesine yol açmıştır. (Görsel:2)



**Görsel:1:** a. Kalp, akciğerler ve ana arterleri gösteren anatomik figür (RL 12597r;K/P 3r) b. Kafatasının yan görüntüsü (yaklaşık 1489) (RL 19057r;K/P 43r)



**Görsel 2:** "De Humani Corporis Fabrica 1543" s.174-164, Joannis Stephani van Calcarensis (1499-1546) (Sanatçı), Francesco Marcolini da Forli (c. 1505-c. 1560) (Ağaç oymacı)

Bu uyumlu çalışma sonucunda, De Humani Corporis Fabrica adlı kitabında kullanılan gravür resimler, antik Greco-Roman heykelinin karakteristiği olan hümanist figürlerin taşıdığı ihtişamın yanında, özellikle anatomist ve çizerin her ikisi de İtalya'da çalışan kuzeyliler olduğu için özellikle kuzey Avrupa etkisi sergilemektedir (Kemp, 2010: 201). Leonardo'nun çizimlerinin gerçekliği, detayları ve görseli ifade şekli Vesalius'tan çok daha ileri olsa da, ağaç gravürlerden yapılan ayrıntılı çizimlerle Vesalius'un "De Humani Corporis Fabrica" adlı kitabı, anatomik anlatımda dönüm noktası olarak kabul edilir ve bu eserden sonra, anatomiye sadece metinle tanımlamak neredeyse imkansız hale gelir (Graff, 2001: 6).

Anatominin ve anatomik görselleştirmenin gelişiminde köşe taşları, kimi zaman bilim ile oldukça ilgili Leonardo gibi bir sanatçı, kimi zaman sanatın temsil gücünün farkına varan ve yeni ufuklar açan Vesalius gibi bir anatomist ve ondan yüzlerce yıl sonra anatomik illüstrasyonun medikal illüstrasyona doğru evrilmesinin ve ABD'de kurumsallaşmasının öncüsü Max Brödel olur.

Leonardo ve Vesalius'a benzer şekilde, Brödel de ürettiği ve eğittiği süreçte önce alanın yerleşik otoritesine karşı çıkar. Tıbbi illüstrasyon için katı bir eğitim modeli kullanma konusundaki katkısı, standart sanatçıların kariyerlerini yeniden yönlendirir ve onları tıbbi sanatçılara dönüştürür.

Brödel, daha doğru ve multidisipliner bir eğitim yoluyla sanat ve tıp alanlarını birleştirmeyi hedefler. Başarısı yeni bir tıbbi illüstrasyon çağını başlatacak ve yirminci yüzyılda modern tıbbın sayısız başarılarından sadece biri olur. Max Brödel 1900'lerin başında değişen dünyada tıbbi bir illüstratör olarak yerini almıştır. Kariyerinin ilerleyen zamanlarında, geleceğin tıbbi illüstratörlerine eğitim sağlamak için Johns Hopkins'deki ilk tıbbi illüstrasyon eğitimi veren bölümü kurar. Tıbbi illüstratörlerin hem sanatta hem de bilimde bilgi ve becerilere sahip olması gerektiğini vurgular. Da Vinci'den sonra her ikisine de sahip olan ilk kilit isimdir ve tüm tıbbi illüstratörlerin aynı şeyi yapması için yeni hareketi başlatarak modern medikal illüstrasyona öncülük eder...

Bu çalışmanın amacı medikal illüstrasyona yeni bir bakışı açısı getiren Max Brödel'in bireysel, kurumsal ve akademik katkılarını irdelemek, bu disiplini kurgulamakla kalmayıp aynı zamanda modern bir teknik geliştirerek çözüm olarak kazandırdığı karbon tozu tekniği hakkında bilgi vermektir. Bu bağlamda çalışma medikal illüstrasyonun Max Brödel vizyonu ile şekillenmesi ve gelişmesi kapsamında ele alınmıştır. Medikal illüstrasyonun kendi normları içerisinde bilimsel-metodik temellerde, programının oluşturulması, kendi dinamiklerinin ve gösterim tarzı kriterlerinin oluşturulması ve bu sürece Max Brödel'in nasıl yön verdiği gösterilmiştir.



## 1. MODERN MEDİKAL İLLÜSTRASYONA GEÇİŞTE BİR DÖNÜM NOKTASI: MAX BRÖDEL

Paul Heinrich Max Brödel (1870–1941); Louis ve Henrieta Frenzel Brödel'in oğlu olarak Doğu Alman Kenti Leipzig de dünyaya gelir. 15 yaşına geldiğinde, 1886-1893 yılları arasında, eğitimini litografi konusunda uzmanlaşmış Leipzig Güzel Sanatlar Akademisi tarafından resim ve çizim alanında klasik bir eğitim programına kabul edilir.

19. yüzyılın en büyük fizyologlarından Alman Carl Ludwig (1816-1895), beynin büyütülmüş bir korteksini çizmesi için onu 18 yaşında işe alır ve Brödel ilk kez bilim nesnelere incelemeye başlar. İlk çizimden memnun kalan ünlü fizyolog, ondan 15 kalp çizimi yapmasını ister. Ludwig'in döneminin icatlarıyla çevrili olan Brödel, bol bol not alarak ameliyatları gözlemler. Yazın bilime geçiş yapması, daha sonra Brödel'in çizimleri için devrimci illüstrasyonlarına bir temel oluşturur. O günlerde Brödel, Ludwig'in laboratuvarını "tüm sınıflardan ve tüm ülkelerden tıp adamları için Mekke" olarak tanımlar (Middleton, 2022: <https://www.sciartmagazine.com/>). Brödel'in çizimleri ve yeteneğini gören, anatomist ve embriyolog Dr. Franklin P. Mall, Baltimore, Maryland'deki yepyeni Johns Hopkins Hastanesine onu kendileriyle çalışmak üzere davet eder. Brödel, Dr. Mall'un davetini kabul ederek ve Ocak 1894'te Amerika'ya gider.

Dr. Mall, Brödel'i Jinekoloji Bölümünün başkanı ve yeni hastanenin "Dört Büyük" kurucu doktorlarından biri olan Dr. Howard Kelly ile görüşmeye götürür. 1894'te jinekoloji alanı henüz emekleme dönemindeyken, çoğu tıp camiası tarafından imkânsız görülen karın ameliyatlarını başarıyla gerçekleştiren Dr. Kelly, bu cerrahi girişimleriyle ünlenmektedir. Brödel, Kelly'nin ilk kitabı "Operatif Jinekoloji"de hayat kurtaran cerrahi prosedürleri göstermekle görevlendirilir. İlk görevi, Kelly'nin sarkmış bir rahmi onarmak için kullandığı en son prosedürü çizmek olur (Middleton, 2022: <https://www.sciartmagazine.com/>).

## OPERATIVE GYNECOLOGY

BY  
HOWARD A. KELLY, A. B., M. D.  
FELLOW OF THE AMERICAN GYNECOLOGICAL SOCIETY;  
PROFESSOR OF GYNECOLOGY AND OBSTETRICS IN THE JOHNS HOPKINS UNIVERSITY,  
AND SUPERINTENDENT AND SURGEON IN THE JOHN HOPKINS HOSPITAL, BALTIMORE;  
FORMERLY ASSISTANT PROFESSOR OF OBSTETRICS IN THE UNIVERSITY OF PENNSYLVANIA;  
CORRESPONDING MEMBER OF THE SOCIÉTÉ GYNÉCOLOGIQUE DE LYON;  
AND OF THE ACADEMIE DE MÉDECINE DE PARIS;  
AND OF THE ACADEMIE DE MÉDECINE DE BRUXELLES.

WITH TWENTY-FOUR PLATES AND OVER  
FIVE HUNDRED AND FIFTY ORIGINAL ILLUSTRATIONS.

VOL. I

TORONTO  
GEORGE N. MORANG  
63 YONGE STREET  
1898

viii

PREFACE.

Dr. J. M. T. Finney. Dr. S. Flexner has kindly read over the section on peritonitis in Chapter XXII, and Dr. J. Whitridge Williams has reviewed the first part of Chapter XXXIV for me. Dr. W. W. Russell assisted in the preparation of Chapter XXX. Dr. Thomas S. Cullen has been a valuable helper throughout, furnishing pathological reports and identifying cases.

I am under especial obligation to Dr. John G. Clark for furnishing material and for criticising the work while in progress in places too numerous to mention. Dr. Otto Ramsay has carefully reviewed several of the chapters, especially Chapters XII and XIII, on the bladder and ureters, where his special studies have been of service in rendering the discussion of the subject more accurate. Dr. J. E. Stokes helped to identify cases from our histories, and read over Chapter II in the light of his experience in assisting me in operations in private. I must also thank Dr. J. H. Durlax, Dr. G. W. Dobbin, and Dr. B. B. Lanier.

The illustrations have all been made by Mr. Max Brödel and Mr. H. Becker. I am particularly indebted to Mr. Brödel for his unflagging interest and for the great zeal with which he has thrown himself into the work from the beginning. His pictures speak for themselves. Mr. A. S. Murray has been associated with my work for the past five years and has furnished me with over sixteen hundred photographs. The illustrations have been drawn partly from these photographs, and partly from my own sketches made on the spot, at operations or immediately afterwards. Mr. Murray has also devised various original ways of photographing patients on the operating table, among them vertical photography.

Finally, many thanks are due to Miss Jennie Gill, my efficient secretary, for setting up the manuscript.

BALTIMORE, July 2, 1897.

HOWARD A. KELLY.



Görsel 3: Operative Gynecology I, kapak, önsöz ve Brödel çizimlerinden biri.

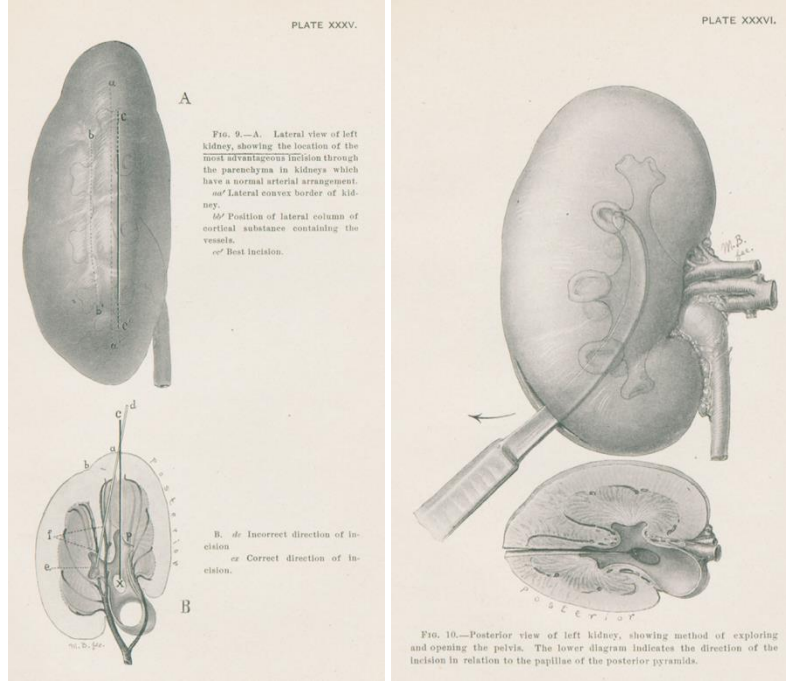
Dr. Kelly, Brödel'in illüstrasyonlarını içeren makalelerin yayınlanması çok uzun sürmez ve bu resimlere çok olumlu yorumlar gelir. Dr. Kelly'nin iki ciltlik "Operatif Jinekoloji"si 1898'de yayınlandığında, Dr. Kelly bir anda Amerikan jinekolojisinde lider olarak tanınır ve Brödel'in çizimleri tıbbi resimlemede devrim yaratır (Cullen, 1945: 7). Bu çalışmaların çoğu cerrahın bakış açısıyla çizilmiş olan; kesit, anatomik diyagramlar ve adım adım cerrahi prosedürleri anlatmaktadır. Operatif Jinekoloji alanındaki ilk çıkışının ardından, Brödel; insan anatomisi, patolojisi ve fizyolojisine ilişkin kavrayışını genişletmek için diğer Johns Hopkins doktorları için de örnekler çizer ve bu çizimler sayesinde Johns Hopkins doktorları dünya çapında üne kavuşur.

Dr. Kelly'nin eskizlerle açıklama yapma gibi olağanüstü bir yeteneğe sahip olması benim için büyük bir şanstır" diyen Brödel ile Dr. Kelly'nin profesyonel ilişkileri geliştikçe Kelly, Brödel'in iletmesi gereken bilgileri sadece birkaç satırla açıklayarak ona iletmeye başlar.

Brödel, "Operatif Jinekoloji" kitabının ilk cildi için 154'den fazla tıbbi illüstrasyon oluştururken, alanın tıbbi bilgisinde büyük, yanıltıcı boşluklarla karşılaşır. Sorularına hiçbir tıp insanı ya da kitaptan cevap alamayınca, Dr. Kelly Brödel'i araştırmak üzere laboratuvara gitmeye teşvik eder (Middleton, 2022: <https://www.sciartmagazine.com/>).

Max Brödel harika bir ressam ve aynı zamanda geniş bir anatomi bilgisine sahip bir araştırmacıdır. Dr. Kelly böbreğe giden kan akışı hakkında anatomik veriler istediğinde, Brödel ve Cullen otopsi laboratuvarına giderler, Brödel sağlıklı görünen bir böbrek bulurken, onu musluğa bağlayıp, tüplerini suyla

yıkar. Daha sonra atardamarları kırmızı boyayla, damarları maviyle ve üreteri sarıyla doldurur. Ludwig'in laboratuvarında öğrendiği yöntemleri kullanarak böbreği hazırlarlar ve sonucu birlikte incelerler. Brödel bu çalışma esnasında, böbrekteki avasküler bölgeye işaret ederek cerrahların bir taş çıkarırken bu rota boyunca kan damarlarına verilen zararı en aza indirecek kesi uygulamasını önerir. Bu hat "Brödel kansız hattı" olarak literatüre geçerken yine, böbrek incelemesini bitirmeden önce, sarkmış olan böbreği dikmek için kullanılabilecek bir dikiş de geliştirir. Bu sütür (dikiş) günümüzde "Brödel sütürü" olarak anılmaktadır (Cullen, 1945: 8).

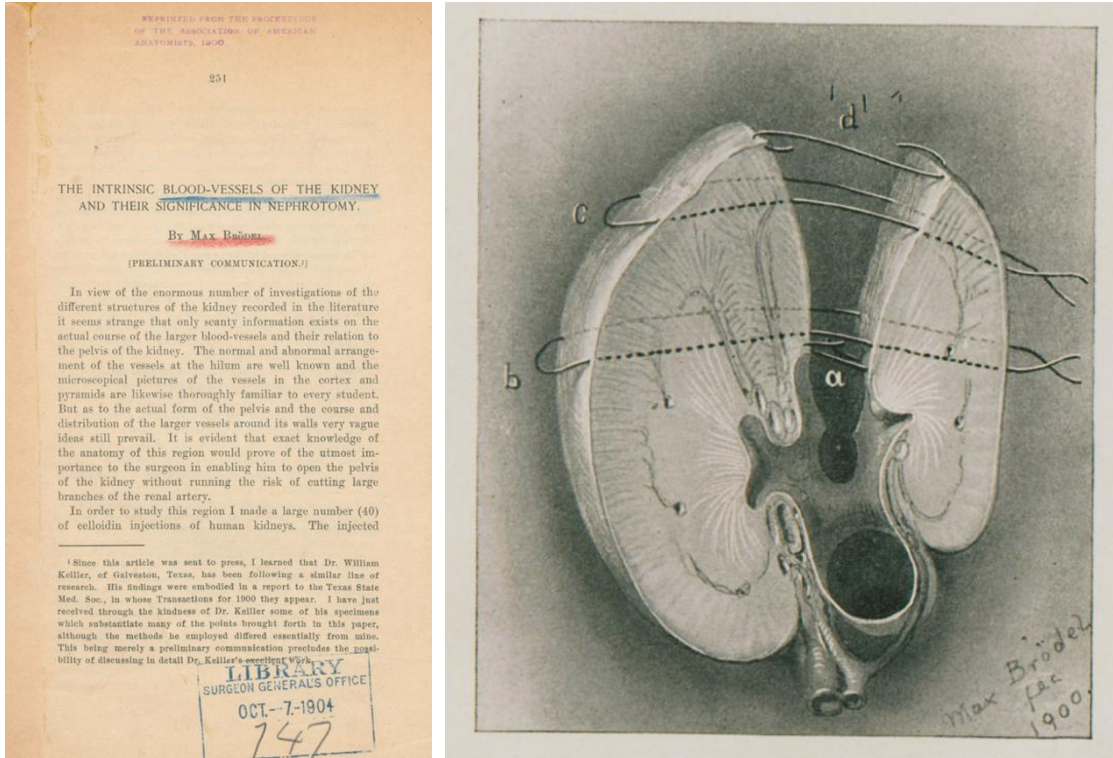


4

5

**Görsel 4:** (9: A.) Normal bir böbrekte içinden en avantajlı kesi yerini gösteren sol böbreğin yandan görünümü. (B.) de' Yanlış kesi yönü, cx' Doğru kesi yönü

**Görsel 5:** (10) Pelvisi keşfetme ve açma yöntemini gösteren sol böbreğin arkadan görünümü.



**Görsel 6:** (9B)'ye benzer bir böbreğin hayali enine kesiti, (şilte dikişlerinin) "Brödel stürü"nü nasıl yerleştirildiğini gösteriyor.

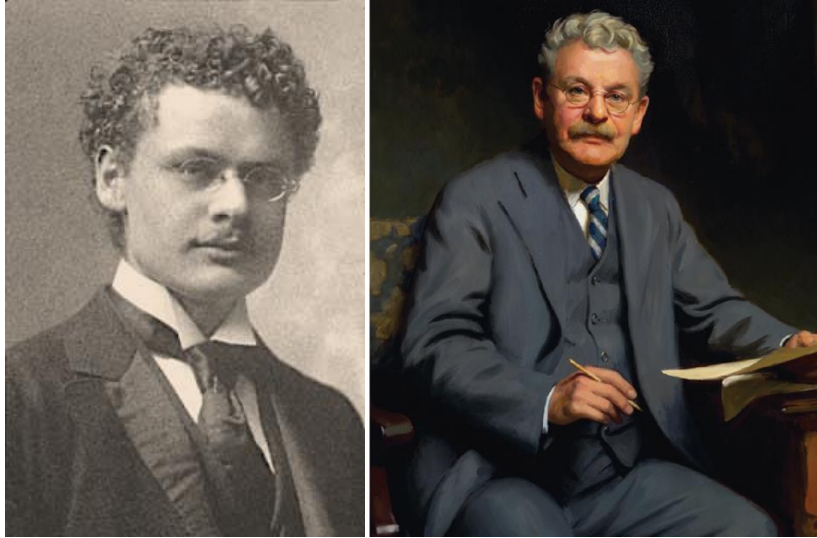
Resmi bir tıp eğitimi olmamasına rağmen, keskin yeteneği sayesinde Carl Ludwig'den fizyoloji, anatomi ve Dr. Kelly'den cerrahi hakkında bilgi edinen Brödel, çizimleri üzerinde çalıştığı her bir branşı derinlemesine kavrayarak, pratik zekâsı yoluyla cerrahlar için çözümler üretir (Fairman, 2015: <https://biomedicalodyssey.blogs.hopkinsmedicine.org/>). Bilgi ve donanımının yansıması sunduğu ince ayrıntılı çizimlerde açıkça görülmektedir. Brödel'in çalışmaları gerçekçiliği ve doğruluğu sayesinde, gelecekteki cerrahların ve doktorların eğitiminde hayati bir bileşen haline gelir.

Tıp sanatçısının karşılaştığı pek çok zor problem arasında en önemlilerinden biri anatomik ilişkilerin doğru sunumudur. Sanatçı, belirli bir koşulun bir örneğinde, ona en büyük eğitici değerini vermek için, sürekli olarak normal olanla karşılaştırma yapar. Bu yolla, normal dışı önemli durumları tanır ve vurgular. Böylece patolojik numunenin çizimine veya şemasına, klinikte görülen vakaya veya bir cerrahi prosedürün adımlarından, bir öğretici basamakları olarak faydalanır.

İnsan anatomisindeki pek çok yapı çok geniş bir değişkenlik yelpazesi gösterir; birçok farklı gözlemin çözümlenmesinden elde edilen bir "ortalama" veri, resme en geniş uygulamasını verecek bir temel sağlar. İnsan vücudunun yapısı hakkında ayrıntılı bilgi birikimi ile oluşturulan standart anatomi kitapları ve atlaslar, tıbbi illüstratör için vazgeçilmezdir. Bazı özel durumlarda, anatomik ilişkilerin sunumunda farklılık gösterebilirler. "Normal" standartlardaki çizimini hazırlarken çizer, sadece anatomi kitaplarına değil,

mümkün olduğunda kadavraya ve canlı özneye atıfta bulunarak birçok karşılaştırma yapar (Shepley, 1951:75).

Dikkatli sanatçı bir çizim yaparken sadece orijinal araştırmayla doldurulabilecek karanlık noktaları temizlemek için çağdaş bilgideki boşlukları keşfetmenin bir yolunu da bulur. Bu şekilde, tıp illüstratörü tarafından tıp mesleği için değerli özgün çalışmalar ve keşifler yapılmıştır. Tıp sanatçısı olarak uluslararası üne sahip Max Brödel, bu disiplinin olağanüstü bir örneğidir.



Görsel 7: Tomas C. Corner tarafından yapılmış Max Brödel, portresi (1938), Tuval üzerine yağlı boya. JHU

## 2. BRÖDEL VE MEDİKAL İLLÜSTRASYON EĞİTİMİNİN KURUMSALLAŞMASI

Medikal illüstrasyonun geçirdiği süreçler boyunca Brödel'e kadar bilim insanları uygun gördükleri ve yeteneklerine güvendikleri sanatçıları çizimlerini yapmak üzere yanlarında istihdam ederler. Bu sanatçıların çoğunluğu, sanat eğitimi almış, tıp ve anatomi bilgileri çalıştıkları bilim insanlarının kendilerine aktardığı ile sınırlı kalan kişiler olmuşlardır. Tıp biliminin tarihsel olmazsa olmazları vardır en başta yüksek standartların sadakatle uygulanması ve konservatif şekilde yaşatılması gerekir. Uzman ellerden çıkmayan çizimler günü kurtarabilir ancak profesyonellerce yapılan eserlerin sunduğu bilgiyi ve etkiyi veremez (Sınav, 2008: 55). Daha önce tıp ders kitaplarındaki ve dergilerindeki çoğu resim, eğitimsiz, kendi kendini yetiştirmiş, sıradan teknikte yetenekli ve genel sanatta yeterince verimli, ancak tıbbi konularda çok az veya hiçbir şey bilmeyen sanatçılar tarafından hazırlanmıştır. Genel olarak bakıldığında, başkaca güvenilir örnekler olmadığından, tıp literatüründeki illüstrasyonlar, aynı dönemin süreli yayınları ve hikaye kitapları gibi tıp dışı yayınlardaki illüstrasyonlarla karşılaştırıldığında bile kalitesizdir (Shepley, 1951:75).

Brödel'e göre, medikal illüstratörün tıp ve sanat eğitiminin entegre edildiği bir eğitim programından geçerek yetkinlik kazanması gerekmektedir. Esasen medikal illüstrasyonun 1900'lerde geldiği nokta da Brödel'in bu görüşüne doğru giden süreci hazırlamıştır. Johns Hopkins'te çalıştığı süre içerisinde, yayınlanmış olan kitap ve makalelerdeki çizimlerde eksikler ve hataların değişerek tekrarlandığını farkeden Brödel, bu durumu çizerlerin tıp alanındaki bilgi eksiklerinin giderilmemesine bağlar. Onun hayali, Dr. Kelly döneminde geliştirilen yöntem ve tekniklerin yeni nesil tıbbi illüstratörlere aktarılacağı ve onları, kendi kendini yetiştirmiş öncüllerinin yıllarca süren deneme ve hayal kırıklıklarından kurtarabileceği bir sanat departmanı yaratmaktır (Cullen,1945: 24).

Haziran 1907'de Atlantic City, New Jersey'deki Amerikan Tabipler Birliği'nin Cerrahi ve Anatomi Bölümüne yaptığı genel konuşmada, tıbbi illüstrasyonun zayıf durumunu ele alır ve çözüm önerisini sunar, o'na göre sorun;

*"sanatçının numuneyi anlayamaması ve hekimin talebini yerine getirmek için eski görüntülerin sık ve yüzeysel olarak değiştirilmesidir. Yetersiz durumdaki ve kopya edilmiş tıbbi illüstrasyonları reddedecek kadar estetik bir zevke sahip olmadığı için hekim de sorumludur." der. Brödel'in çözümü açık: "sanatçıya daha çok tıp öğretin" ve "bilim adamına daha çok sanat öğretin" (The Physician's Palette in Anatomy, 2014: <https://thephysicianspalette.wordpress.com/>).*

Ancak bu eksikliğin giderilmesi içinde bir girişim olmaması, Brödel'i bu duruma çözüm üretmeye yönlendirir. Bu amaca yönelik olarak, alanda çalışmak isteyen ister bilim insanı, isterse sanatçı olsun "medikal illüstratörler" in belli standartlara ve doğru bilgiye ulaşmalarını sağlayacak bir eğitim programını Johns Hopkins Üniversitesi Tıp Fakültesi'nde "Department of Art as Applied to Medicine" adı altında faaliyete geçirir. Böylece Medikal İllüstrasyonun kurumsal bir çerçevede eğitiminin verilmesi için o zamana dek dünyada örneği olmayan ilk akademik birim kurulmuş olur. Bu bağlamda Brödel bu girişimiyle bir anlamda günümüz medikal illüstrasyonunun dayanak alacağı bir akademik alt yapıyı da alana sunar.

## 2.1. Max Brödel ve "Department of Art as Applied to Medicine"

Johns Hopkins'te 17 yıl boyunca resim yapmaya devam eden Brödel, Dr. Kelly'nin jinekoloji, böbrek, üreter ve mesane hastalıkları üzerine yazdığı ve ortak yazar olduğu kitaplar için binlerce illüstrasyon üretmiştir. 1910'da, Brödel 40 yaşında ve tıbbi illüstratörlük kariyerinin zirvesindeyken, Dr. Kelly emekli olur ve sanatçının 357 illüstrasyonunu içeren son yayını tamamlar. Bu iki isim birlikte bilimsel illüstrasyonun yönünü ve seviyesini değiştirmişlerdir. Kelly'nin emekli olmasıyla onun için istihdam edilen Brödel'in finansmanı da sona erer (Lees, 2021: <https://gazette.jhu.edu/>).

Brödel'in gelişimine en büyük katkısı sunan Dr. Kelly, Brödel'in "anatomî, embriyoloji, fizyoloji, patoloji, cerrahi ve birçok alt bölümleriyle birlikte diğer bölümler için" illüstrasyonlar yapmasına olanak tanır. Jinekoloji dışındaki bu alanlarda yapılan çalışmalar, normal resimlemeleri geciktirmekle beraber, Dr. Kelly'nin resimleri çeşitli şekillerde meslektaşlarına sunmasıyla Brödel'in çalışma alanı genişler ve bu durum sonunda Mart 1911'de Sanat Departmanı'nın kurulmasına ön ayak olur (Cullen,1945:17).

Brödel, tıbbi illüstrasyona dinamik yaklaşıma güçlü bir şekilde inanıyordu: Tam olarak anlaşılmadıkça hiçbir şey düzgün şekilde gösterilemezdi. Özellikle tıbbi illüstrasyon için uygun bir dizi yeni teknik geliştirdi ve 1911'de Johns Hopkins'de dünyadaki ilk tıbbi illüstrasyon eğitim programını "Department of Art as Applied to Medicine" kurdu. Bu departman medikal illüstrasyonun geleceği için örnek oluşturan bir kuruluş olmuştur, 30 yıl boyunca direktörlük yapan Brödel, Amerika Birleşik Devletleri'nde kendi eğitim programlarına başlayan yaklaşık 200'den fazla medikal illüstratör yetiştirmiştir (Molina, Cantalops, 2019 :77).

Programın amacı, sanat ve tıp arasındaki uçurumu kapatmak ve gelecekte tıp dergilerini ve kitaplarını resimlemek için yeni nesil sanatçıları eğitmek ve onları, kendi kendini yetiştirmiş atalarının yıllarca süren deneme ve hayal kırıklıklarından kurtarmaktır (Middleton, 2022: <https://www.sciartmagazine.com/>).



**Görsel 8:** Max Brödel "Department of Art as Applied to Medicine"de atölyesinde, yaklaşık 1917. JHU koleksiyonu



**Görsel 9:** Max Brödel'in (solda siyah giyinmiş) 1917'de Johns Hopkins'deki Hunterian Binasının birinci katındaki sınıfında. Arka duvar, öğrenciler için referans olması açısından anatomik tablolarla kaplanmış. Bu orijinal sınıfta, yaklaşık bir düzine öğrenci ve sıralarının yanı sıra anatomik örneklerin ve modellerin saklandığı dolaplar. JHU kütüphanesinden.

1911'de Brödel'in yönetiminde açılan bölüm dünyadaki ilk medikal illüstrasyon programıdır. Öğrencilerde aradıkları kriterleri Brödel, Johns Hopkins'e verdiği bir bültende şöyle anlatır; Bölüme kabul edilecek hem erkek hem de kadın olmak üzere beş öğrenci, "konuyu kelimelerle değil, resimlerle incelemek" üzere kaydolar. Öğrencilerinden her çizime diseksiyon odasında başlamalarını, anatomik ve histolojik bilgileri "kendi elleriyle, yavaş ve kapsamlı bir şekilde" kavramalarını, boyut ve derinlik algısı kazanmalarını ister.

Brödel'in önerisi şu şekildedir;

*"zihin nesnenin anlamını kavrayana kadar kağıt ve kalemi kendi haline bırakın...tıbbi illüstrasyon güzel bir resim çizmek değildir. Sadece bilimi bilmek değildir. Bilim ve sanatı alıp iletişim kurmak için birleştirebilmektir. Bugün de bunu yapmaya devam ediyoruz (Lees, 2021: <https://gazette.jhu.edu/>)."* diyerek ancak o zaman öğrencilerin kağıda kalem koymalarına izin verir.

30 Ağustos 1941'de Morris Fishbein, Journal of the American Medical Association'da yayınlamak üzere Brödel'den bir makale ister; "Max Brödel (ölmeden iki ay önce) "Medical Illustration" başlıklı bu makalede Brödel; "Department of Art as Applied to Medicine"ın nasıl yönetildiğinin panoramik bir görüntüsünü verir:

*"Tıbbi bir resim bile tamamen yapay kurgulanabilir yine de ikna edici gerçekçilikle çizilebilir. Böyle bir resim yapabilmek için, sanatçının konusuna o*



*kadar hâkim olması gerekir ki, gözlerini kapatır ve her bakımdan eksiksiz, tam bir netlikle zihinsel bir resmi ikna edilebilir şekilde ortaya koyabilir. Öte yandan bu hayali resmi hızlı, doğru ve gerekirse ikna edici gerçekçilikle kâğıda dökebilme donanımına tam olarak sahip olmalıdır. En iyi tıbbi örnekleme budur. Teknik sadece, yarım ton, sulu boya, yağlı boya, kurşun kalem, basit veya ayrıntılı kalem ve mürekkep veya bunların bir kombinasyonu, doğru aracı seçme meselesidir. Ancak, teknik, sanatsal duygu, doğru teknik ressamlık, düzen ve hızın göreceli olarak önemsiz olduğu unutulmamalıdır. Resmin planlanması ve bilimsel gerçeklerin kaydedilmesi, ona gerçek değerini verir.”*

*Kural olarak sadelik ve yalın anlatım ile basit bir taslak çizimi yapmak, ayrıntılı bir plastik resim yapmaktan daha zordur. Belki de bu en anlamlı ve en kullanışlı medikal illüstrasyon türüdür. Pek çok bilgi, açıklama ve analiz bir diyagrama sığdırılabilir... Zaman unsuru bile grafiksel olarak gösterilebilir, ayrıca bir hastalık veya ameliyatta neden ve sonuç, aşamalarının sırası da çoğu öğretici resim içinde yer alabilir. .... (Cullen, 1945: 21).*

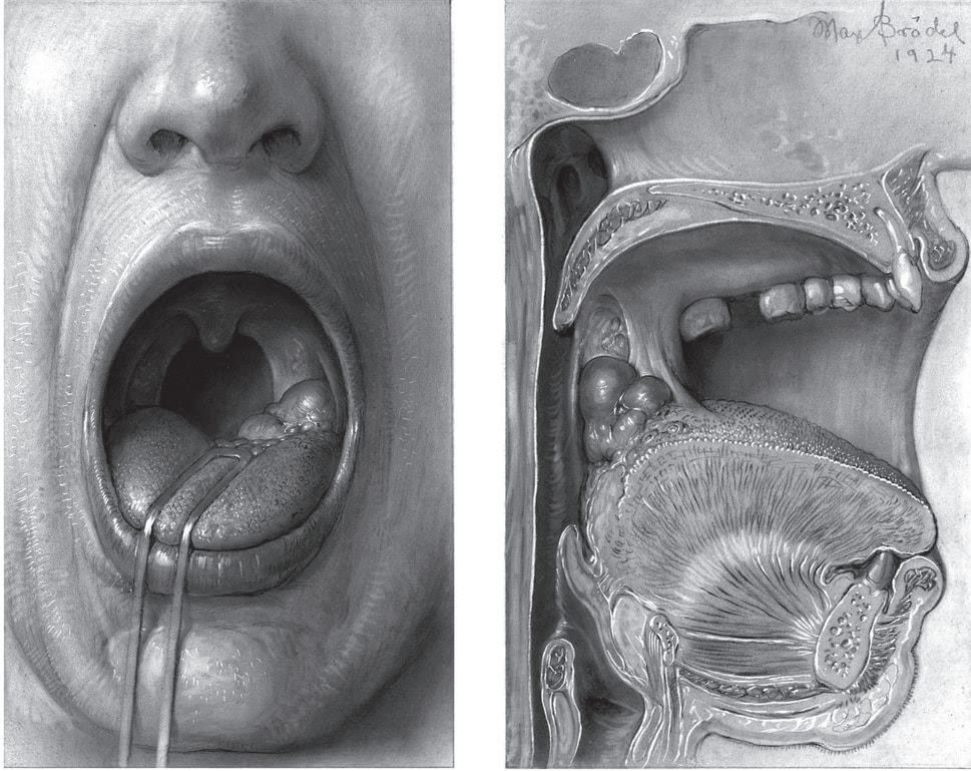
Sanat Departmanı, 1911-1940 arasında varlığının otuz yılı boyunca, binlerce aday arasından özenle seçilmiş yaklaşık 200 tıbbi illüstratör yetiştirir. Her birinin kendi bireysel tarzı vardır. Çalışmaları tıbbi literatürde, sergilerde, hastane kayıtlarında ve benzerlerinde bulunabilir. Her yıl birkaç profesyonel illüstratör, çoğunlukla teknik olmak üzere özel bir dalda yoğun eğitim için lisansüstü öğrenci olarak kabul edildi. Sınıfın büyüklüğü yılda dört ila yirmi üç düzenli öğrenci arasında değişiyordu; ortalama on idi” (Middleton, 2022: <https://www.sciartmagazine.com/>).

Brödel, çözüm odaklı bir eğitim modeliyle sanat ve tıp alanlarını entegre eder. Başarısı yeni bir tıbbi illüstrasyon çağını başlatan, yirminci yüzyılda modern tıbbın sayısız başarılarından sadece biridir. Çağdaş illüstrasyona geçmeden önce, başarılı bir tıp sanatçısı olan Bödel'in en önemli iki özelliği “bilime, doğaya ve tüm canlılara karşı yoğun ilgisi” ve “akılcı çalışma, doğru gözlemlenme ve otoriteye şüphe duyma ve beyan etme yeteneği” (The Physician's Palette in Anatomy, 2014: <https://thephysicianspalette.wordpress.com/>) olarak ifade edilebilir.

Bölümün mezunları üniversitelerde, hastanelerde, araştırma enstitülerinde ve kliniklerde tıbbi illüstratör olarak devam ettiler. Brödel'in kendi öğrencileri daha sonra 1945'te başlayan AMI “Association of Medical Illustrator” Tıbbi İllüstratörler Derneği'nin kurucu üyelerinin büyük bir yüzdesini oluşturur. 1941 ve 1952 yılları arasında, Brödel tarafından eğitilmiş illüstratörler, Amerika Birleşik Devletleri ve Kanada'da benzer tıbbi illüstrasyon eğitim programlarından sekizini kurup yönetir. Sağlık bilimlerinde artan iletişim

ihtiyacı, daha sonra bölümde fotoğrafçılık, tıbbi maketler ve sergi üretimi konularında ek eğitimlere yol açtı. 1959'da bölüm, Tıbbi ve Biyolojik İllüstrasyon alanında Yüksek Lisans derecesine başlar (Lees, 2021: <https://gazette.jhu.edu/>).

Bugün, "Department of Art as Applied to Medicine", bilim ve sağlık hizmetleri için görsel iletişim alanında liderdir.



Görsel 10: Walters Collection, Dil köküdefibroma ve kesit görünümü JHU arşivi

### 3. MAX BRÖDEL VE MEDİKAL İLLÜSTRASYONA KAZANDIRDIĞI KARBON TOZU (Carbon-dust) TEKNIĞİ

Brödel Johns Hopkins Üniversitesi'ne çalışmaya başladığında, nörolojik yayınları belgelemek için fotoğraf tartışmasız tercih edilen araçtır. Dr. Kelly'nin arkadaşı Anthony Murray birçok mükemmel fotoğraf ile, cerrahinin dramatik yönünün ve dış lezyonların güzel kayıtlarını yapar. Ancak fotoğrafın kendi sınırları vardır ve nerede ve neden yetersiz kaldığını görmek zor değildir. Bu bağlamda Brödel, tıbbi illüstrasyonun, fotoğrafın aksine, analiz ve yorumlamanın ürünü ve bir öğretim aracı olduğunu vurgular bu yüzden, illüstratörün geniş bir anatomi bilgisine sahip olmasının gerekli olduğu konusunda ısrar eder. Gerçekçi veya taklitçi alanda kamera ile rekabet etmek ise Brödel'e göre yararsızdır. Herhangi bir fotoğrafın yapabileceğinden çok daha fazlasını gösteren, farklı türde bir resim oluşturmak gerekir. Böyle bir resim

yapmak çok daha zordur. Bu birikmiş bilgiden, gelecekteki çizimin planını yeniden belirginleştiren zihinsel bir resim gelişir. Net ve canlı bir zihinsel resim her zaman kağıt üzerindeki gerçek resimden önce gelmelidir. Bu nedenle, uygulama değil, resmin planlanması, en önemlidir (Cullen,1945: 6).

Medikal illüstrasyon, öğretimde çeşitli amaçlara hizmet eder. Bu hizmetlerin en belirginini gerçek olan şeyin yerine geçmesidir. Klinik bir çizim veya fotoğraf, bir öğretmenin herhangi bir zamanda ve herhangi bir yerde hastalığın görünür belirtilerini göstermesini sağlar. Tıp insanları, medikal illüstrasyonun değerini anlamakta ve yeni bilimsel gelişmelerden yararlanmakta hızlı davrandıkları gibi, fotoğrafın icadıyla onu da alanlarına sokarak hızlıca adapte olurlar (Archer,1998: 31). Fotoğraf, tıp insanlarınca çok değerli bir araç olarak görülür. Fotoğraf tıp sanatçısının emeğini gereksiz kılar mı düşüncesi de çok geçmeden yanıtını Brödel sayesinde bulur. Brödel: "İllüstratörün, fotoğrafçıyı korkulacak bir rakip olarak değil, yardımcı bir dost olarak görmeyi öğreneceğine inanıyorum" der (Shepley, 1951:70).

Tıp insanları, insan hayal gücü yoluyla, mesajları iletebilen, kavramları, fikirleri, teorileri açıklayabilen ve kameranın gözünün göremeyeceği yerlerde var olduğu bilinen yapıları açıklayabilen görüntülere ihtiyaç duymaktaydılar. Bu ihtiyaçlar çerçevesi göz önüne alındığında, Tıp ve cerrahinin hem sanatçı hem de fotoğrafçının becerilerini gerektirdiği kısa sürede anlaşılır.

Fotoğraf, seçici değildir, yalnızca önüne konanları sadakatle kaydedebilir, ancak sanatçı, doğrudan görülenlerden daha anlamlı çizimler sağlamak için gözlemlenen gerçekleri seçip yorumlayabilir. Böylece zor bir prosedürün anlaşılmasını ve izlenmesini daha kolay hale getirir.

Brödel, tıp sanatçısı olarak ilk günlerinde, kendini görevi için daha donanımlı, çizimlerini doku ve detaylarda daha iyi ve daha gerçekçi hale getirmeye çalışır. Farklı kağıt türleri ve çizim malzemeleriyle denemeler yapar. Yeni bir "resimleme tekniği" icat eder. Carbon-dust tekniği olarak bilinen bu teknikle ürettiği illüstrasyonlar fotoğrafın yapamayacaklarının tezahürü olarak sessiz bir meydan okuma olarak kendini gösterir. Kalsiyum yüzeyli, grenli bir dokuya sahip bir kağıt seçerek, bununla kendi kişisel tekniğini geliştirir. Modern tıbbi illüstrasyonun babası olarak kabul edilen Brödel, zihninde tam bir resmini oluşturmadan önce, her tıbbi örneği mikroskop altında düşük güçte (x40 büyütme), orta güçte (x100 büyütme) ve yüksek güçte (x400 büyütme) incelediği sanatsal bir gözlem tekniği geliştirir (Middleton, 2022: <https://www.sciartmagazine.com/>). Böylelikle eliyle dokunduğu konuya gözleriyle de dokunur ve tam bir algı ve kavrayış ile işe koyulur.

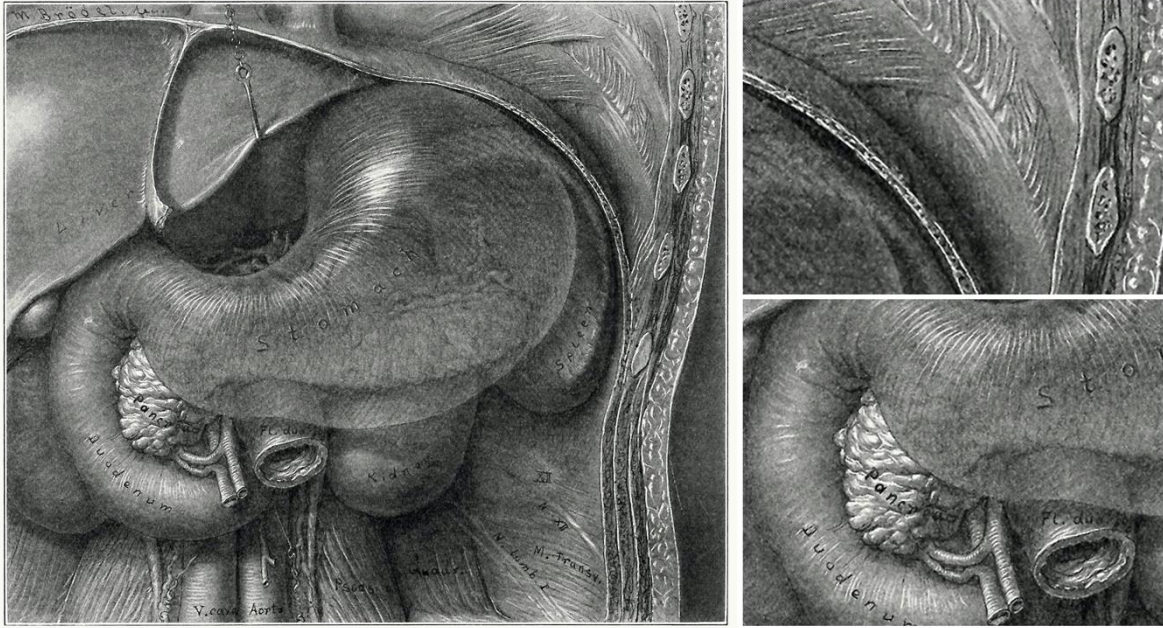
#### **a. Carbon-dust Tekniğinin uygulanması:**

Sıradan grafit kalemler kullanarak diseksiyon örneklerinden eskizler yapılır. Krokiyi aktarmak için eskizin arkası karbon (kurşun) kalem tozu ile ovulur. Eskizin aktarımı için bir tür karbon kâğıdı elde edilmiş olur. Eskizlerini karbon tozunu tutan dokulu veya "dişli" bir kâğıt olan "Roos Board" olarak da bilinen kalın ve

grenli kartona aktarılır. Eskiz çizgilerinin üzerinden kalemle gidilerek eskizin izi çalışma kağıdına geçirilmiş olur.

Ana hatları güçlendirmek ve gölgeleme çizgileri ve ayrıntı eklemek için karbon kalemle transferin üzerinden geçilir. Çizimi hafifletmek için yumuşak düz bir boya fırçasıyla çizimin üzeri fırçalanabilir.

Karbon kalem uçlarını zımpara kâğıdı ile törpülenir ve tozları küçük bir kutuda toplanır. Prensip olarak bu toz artık boyama malzemesidir. Bu işlem için yumuşak sulu boya fırçasını karbon tozuna batırıp fırça tonu kalsiyum kaplı kâğıdın yüzeyine uygulanır. En açık gri tonlardan başlanır ve gereken yerlere tonlar eklenerek giderek koyu alanlar da oluşturulur.



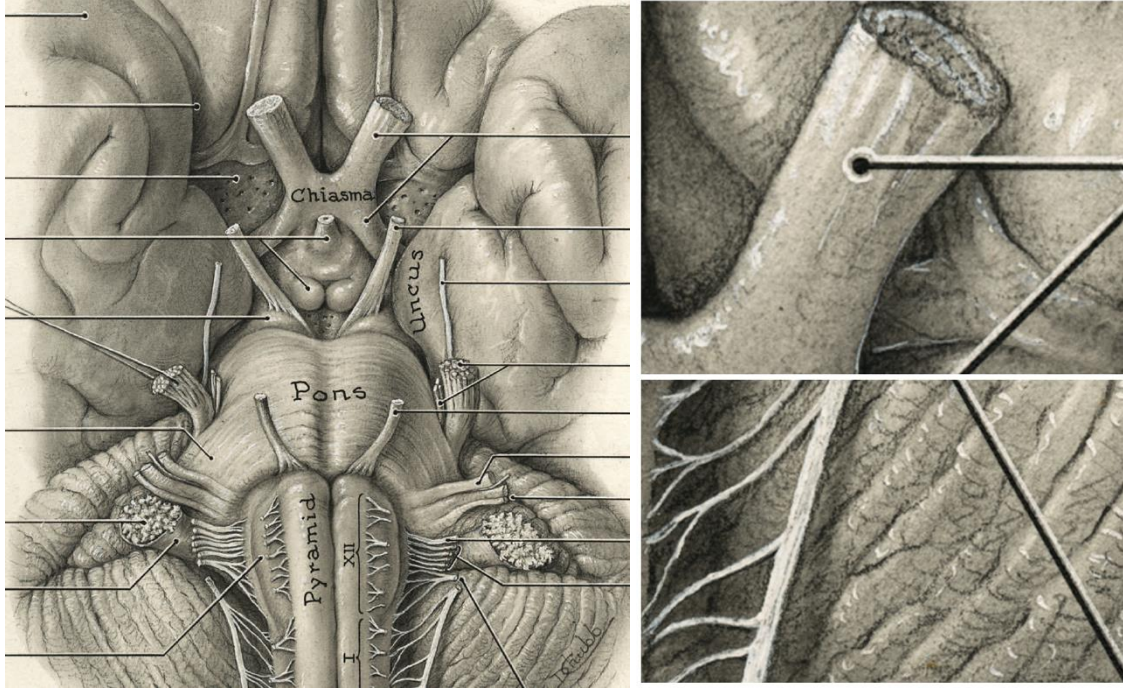
**Görsel 11:** Max Brödel, Böbreklerin mide, pankreas, oniki parmak bağırsağı ve dalak ile olan ilişkilerini önden gösteren diseksiyon.

Açıklık adına, mide şeffafmış gibi temsil edilir. JHU koleksiyonu.

Tıbbi fotoğrafçılıktaki gelişmelere rağmen, sanatçı tarafından klinik koşulların ve patolojik örneklerin renginde önemli miktarda açıklayıcı çizim yapılarak görsel kayıtlar yapılmaya devam edilir. Göz, mide, bağırsak ve mesanenin endoskopik çizimleri sanatçının ve kameranın kapsamı dışındaydı. Ancak sanatçının daha geniş bakış açısı ve çeperin 'köşesini görme' yeteneği, daha eksiksiz ve değerli bir görsel kayıt üretti. Sanatçının hakim olduğu ve muhtemelen öyle olmaya devam edeceği iki orijinal konunun, anatomik illüstrasyon ve cerrahi prosedürlerin illüstrasyonu olduğu açıkça ortadadır.

Bu bağlamda Brödel'in çalışması (Görsel 11) tekniğin olanaklarını kullanarak mideyi şeffaflaştırarak pankreası gösterebilmesini kameranın ve gözün göremediğini gösterebilmektir. Bu ve bunun gibi yüzlerce anatomik ve cerrahi prosedür örnekleri mevcuttur.

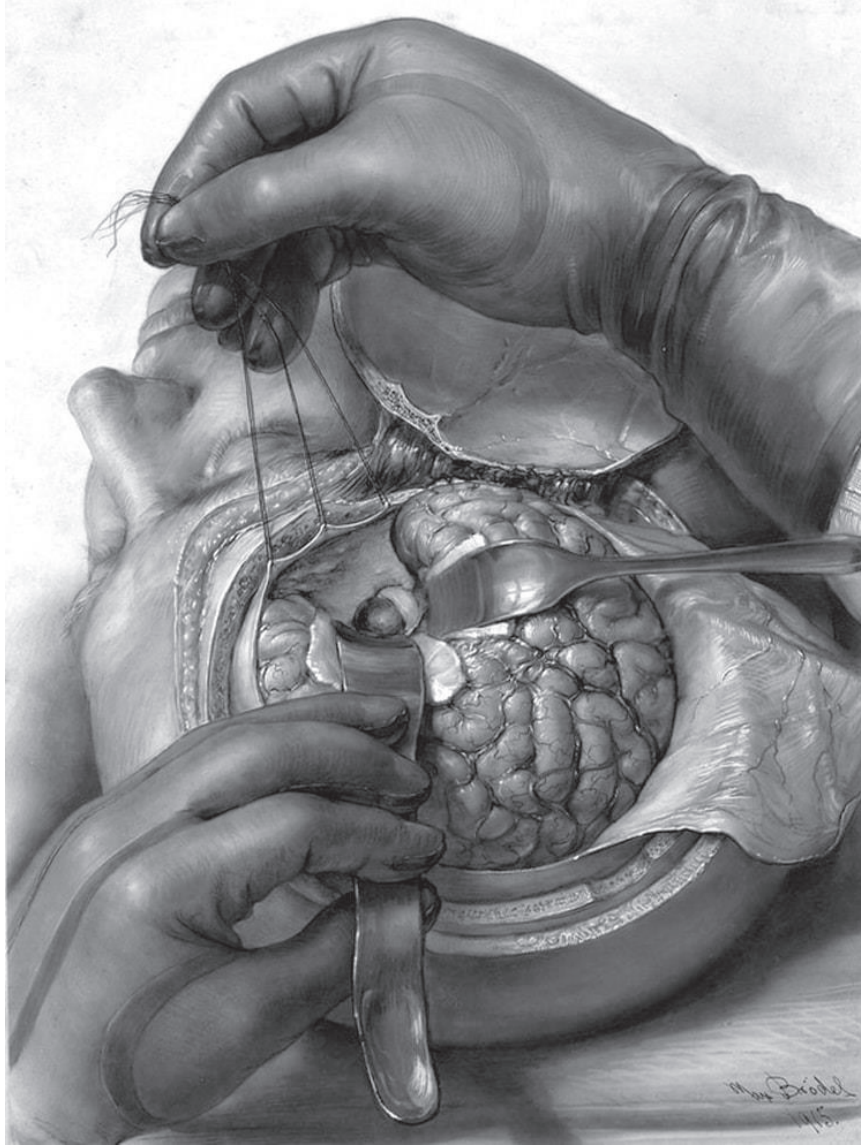
Carbon Dust tekniğinin ifade gücü düşünüldüğünde; Çizimler neden bu kadar sınırlı bir paletle bu kadar iyi çalışıyor? Sorusunun cevabını (Sawchuk vd, 2011: <http://vcj.sagepub.com/>) Ware'den şöyle aktarır: "Görme araştırmasının önerdiği gibi, görsel bilginin üç fizyolojik "kanalı"ndan sadece biri, aydınlık ve karanlık, karmaşık gerçek dünya sahnelerinin kodunu çözmek için gerekli olan neredeyse tüm bilgileri sağlar (diğer iki kanal renk bilgilerini kodlar). Görsel alanın bölgelerinin göreceli açıklığı veya koyuluğu bu parlaklık kanalında kodlanmıştır ve nesne sınırlarını, nesne şekillerini, uzamsal konumu ve yönelimi ve nesne hareketini algılamamızı sağlar".



**Görsel 12:** Dorothy Foster Chubb, Beynin alttan görünümü, Grant's Anatomy atlasından, Carbon-dust. Toronto Üniversitesi Koleksiyonu

1930'da Max Brödel'in öğrencisi olan ve daha sonra Grant's Atlasın en önemli çizeri olan Dorothy Foster Chubb'ın çalışmasındaki detaylar Carbon-dust tekniğinin uygulanması ve malzemelerin kullanımı hakkında iyi bir göstergedir.

Carbon-dust illüstrasyonları, tutarlı bir görsel retorik'in gücüyle anatomi atlasında "kanıt" haline gelir. İzleyici, konunun optimize edilmiş ancak sadık tasvirleri olarak onlara güvenir. Bir kadavra laboratuvarında kullanılan bir atlasın merkezinde yer alacak şekilde özel olarak tasarlanan ton çizimleri, öğrencinin diseksiyonda görebileceğini temsil eder. İllüstratörlerin becerisi ve karbon tozu tekniğinin ton derinliği sayesinde bu çizimler, fotoğrafın zorunlulukları olmaksızın diseksiyon morfolojisinin inandırıcı bir tasvirini sağlar.



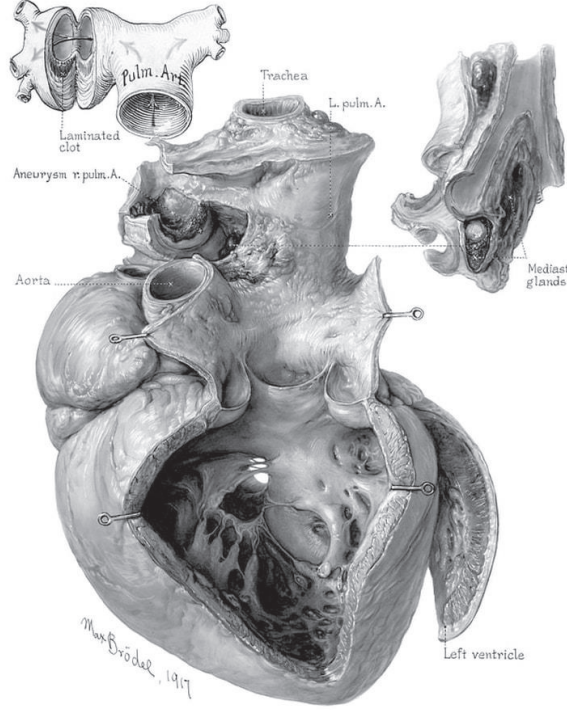
**Görsel 13:** Max Brödel (1915), Optik Lezyon, Carbon-dust tekniği, JHU Walters koleksiyonu

Tekniğin en güzel yanı başışlayıcı olmasıdır. Kâğıt silgi kalem, güderi ve silgi ile istenilen bölgelerde daha hafif ya da şiddetli ışıklı alanlar oluşturulur. Daha koyultmak istenen bölgelere daha fazla carbon tozu eklemek yeterli olacaktır.

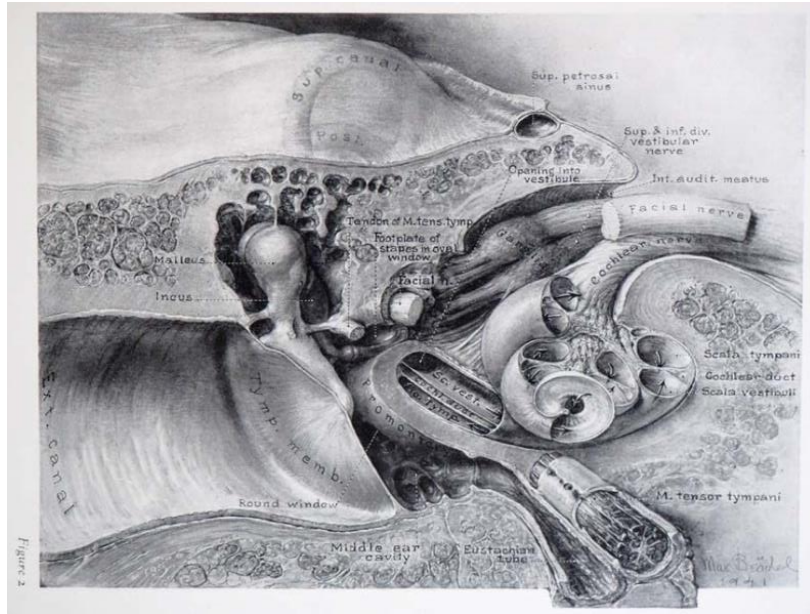
Tonu kaldırarak veya hatta zemine kadar tamamen silerek vurgular oluşturulabilir. Bir ışık kaynağının ıslak bir yüzeydeki yansımısını göstermek için aynasal bir vurgu oluştururken, keskin tanımlanmış beyaz boya noktaları eklenir. Örneğin parlak olduğunu belirtmek için yağ dokusuna çok daha fazla ışık eklenebilir ya da ıslaklık hissi vermek için kullanılabilir. Bu tekniğin kullanımı zamanla sanatçıya ışık-gölgeyi, ışık yansımalarını ve bunların nasıl manipüle edilebileceği yetisini kazandırır. Zengin bir derinlik hissi yaratır. Çalışırken, bir silgiyle karbon tozunda parlak noktalar eklenebilir, bir neşter kullanarak kesin

ayrıntıları kazınabilir, siyah suluboya ve karbon kalemle koyu çizgileri koyulaştırılır ya da beyaz guaj ya da akrilik bazlı boya ile keskin, net beyaz ışık patlamaları ya da çizgili dokular oluşturulabilir.

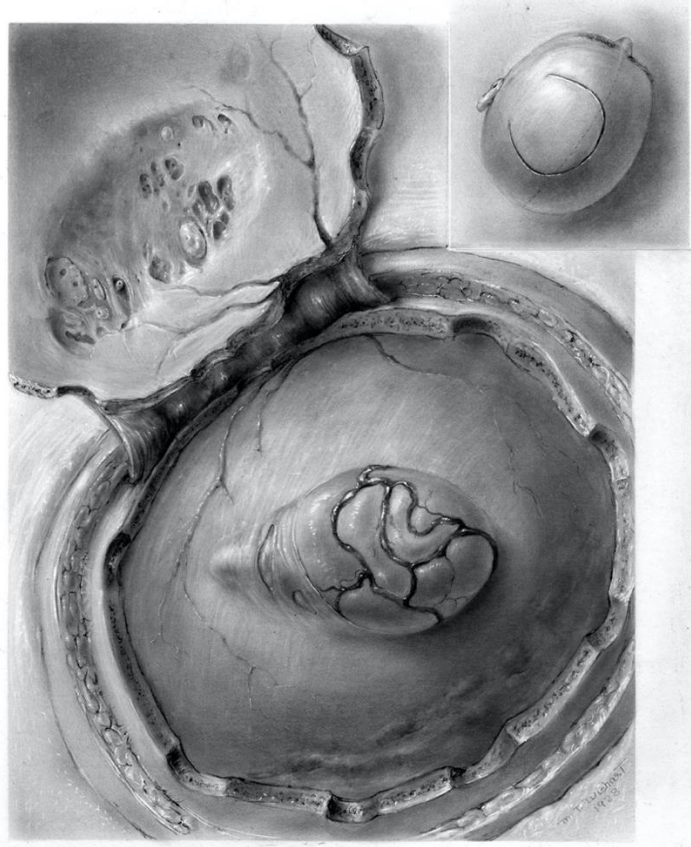
Bu çizim yöntemi, görüntüleri enfes görsel ayrıntılara sahip hale getirir ve 100 yıl sonra bile tıbbi ve bilimsel illüstratörler tarafından hala kullanılmaktadır.



**Görsel 14:** Max Brödel (1917) Pulmoner Anevrizma JHU, Walter'ın koleksiyonu



**Görsel 15:** Max Brödel (1911) İç kulağın anatomisi JHU, Walter'ın koleksiyonu



**Görsel 16:** Mari Torrence Wishart (1928)<sup>1</sup> "Dural Deffect" Carbon-dust tekniği, 1928

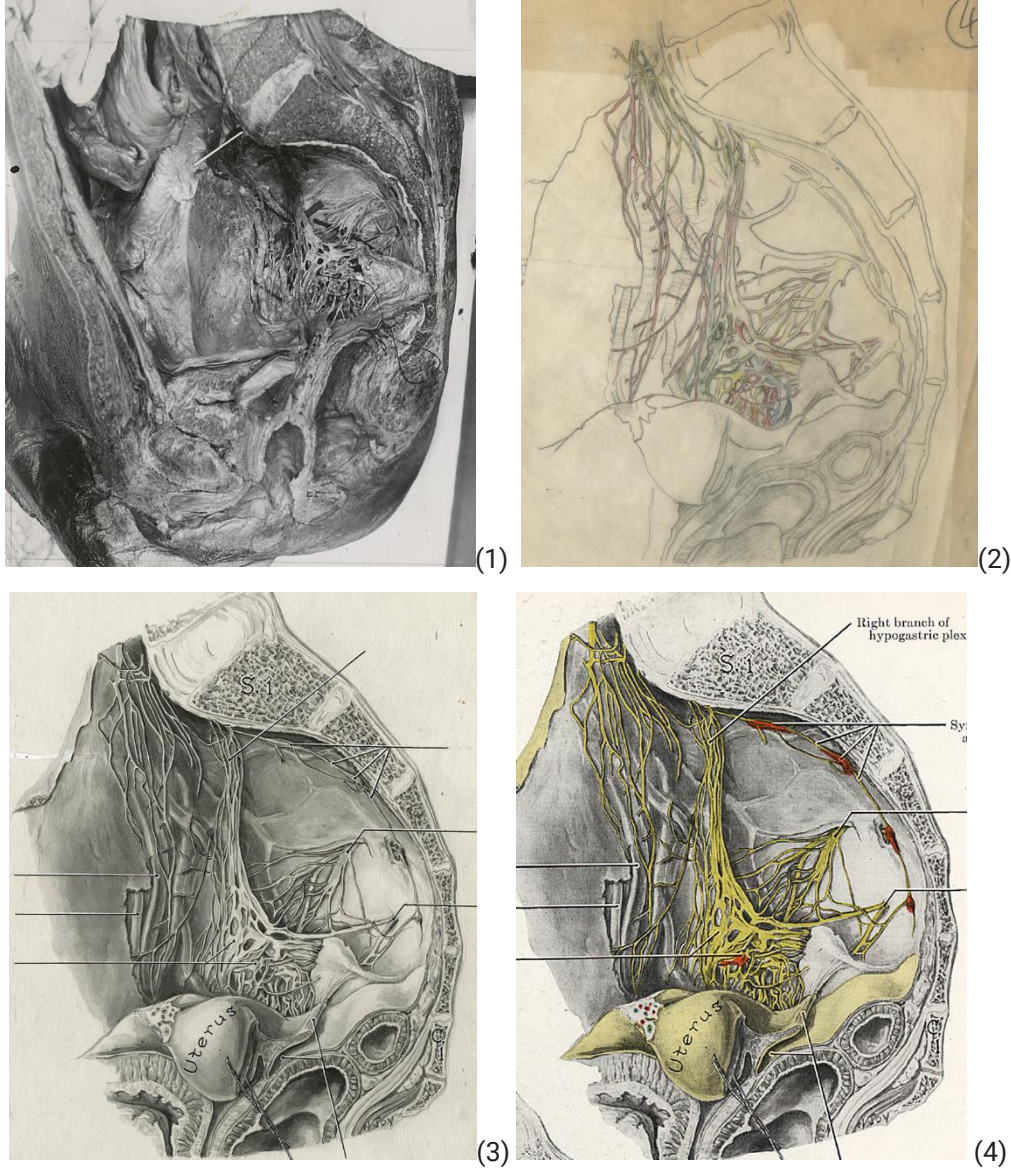
1930'ların başlarında, Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'da en çok saygı duyulan tıp sanatçılarından biri olan Max Brödel tarafından özellikle tıbbi çalışmalar için tasarlanan yeni bir teknik Britanya'da kullanılmaya başlandı. Tebeşir yüzeyli bir tahta üzerinde kullanılan bu karbon tozu tekniği, düzgün bir şekilde kullanıldığında, sanatçıya, bir ton derinliği, son derece ince ayrıntılar, dokuların ve aletlerin dokusunu ve ıslaklığın ışılığını elde etmesini sağlar, diğer yollarla, bunların hepsini elde etmesi çok zordur. Bununla birlikte, tıp mesleğinde Ciba Tıbbi İllüstrasyonlar Koleksiyonu üzerine yaptığı çalışmalarla tanınan Frank H. Netter (1906-1991), şunları yazmıştır:

*Max Brödel ve birkaç öğrencisi bu teknikle çok güzel ve mükemmel çizimler yaptılar. Ne yazık ki, bir şekilde bir fetiş haline geldi ve daha sonra gelen bazı sanatçılar, iyi bir tıbbi illüstrasyon yapmanın konuyu doğru bir şekilde tasvir etmeye değil, sadece tekniğin kullanımına bağlı olduğu fikrine sahip görünüyorlardı. Tekniği kınamak istemiyorum, çünkü kendim*

<sup>1</sup> **Mari Torrence Wishart** 1922-25 yılları arası Max Brödel'in rehberliğinde çalışmış ve teknikte oldukça başarı yakalamıştır. AMI Association of Medical Illustrators'ün kurucularındandır.



*kullandım ve her ortamda iyi ve kötü çizimlerin yapılabileceğine inanıyorum. Ben sadece herhangi bir tekniğin çizimin kendisinden daha önemli hale gelmesine izin vermemek konusunda uyarmak istiyorum (Netter, 1956: 508).*



**Görsel 17:** Grant'in anatomi atlasından (1943: 112) alınmıştır. İmzasızdır. Carbon-dust tekniğinin uygulama aşamaları ve sonuç. (1) Patolojik numune, (2) Aydınlar kâğıda eskiz, (3) Carbon-dust uygulama, (4) Lokal Renklendirilmiş baskı (Sawchuk vd, 2011).

Netter'in uyarısı yerindedir, nitekim Brödel tekniğinin başarısının farkındadır ancak bilginin doğru aktarılmasının gerekliliği onun temel prensiplerindedir ve ona göre teknik bu prensibin yerine

getirilebilmesi için bir araçtır. Bilginin en etkin ve doğru şekilde aktarılması gerektiğini unutup tekniği öne çıkarmaya çalışmak amaçtan sapmak olacaktır.

Karbon tozu illüstrasyonları, tutarlı bir görsel retorik gücüyle atlastaki "kanıt" haline gelir. İzleyici, konunun optimize edilmiş ancak sadık tasvirleri olarak onlara güvenmeye başlar. Bir kadavra laboratuvarında kullanılan bir atlasın merkezinde yer alacak şekilde özel olarak tasarlanan ton çizimleri, öğrencinin diseksiyonda görebileceğini temsil eder. İllüstratörlerin becerisi ve karbon tozu tekniğinin ton derinliği sayesinde bu çizimler, fotoğrafın zorunlulukları olmaksızın diseksiyon morfolojisinin inandırıcı bir tasvirini sağlar (Sawchuk vd, 2011: <http://vcj.sagepub.com/>).

Bugün "Ross Stipple Board" olarak bilinen günümüzde üretilmeyen bu kağıt üzerinde, konunun yapısı ve detayı daha önce ulaşılamayacak bir dereceye kadar işlenebilir. Sıradan yarım ton, renk, kalem ve mürekkep veya bunların bir kombinasyonu kullanılabilir. Çizim en üst düzeyde ayrıntı ve aslına uygun olarak yapılabilir veya en basit diyagram olabilir. Tebeşir yüzeyi, çizimin ilerlemesi sırasında, nihai görünümünü etkilemeden orijinal konseptte değişikliklere ve silmelere izin verir, bu yönüyle teknikte hassasiyet hedefleyen sanatçı için büyük bir nimettir. Uygun olmadığı tek ortam, çok dikkatli uygulanmadığı takdirde yağlı tabanın yüzeyi tıkadığı, ton derinliğini kısıtladığı ve resme hoş olmayan bir şekilde parlak bir görünüm verdiği sıradan grafit kalem ve boya kalemleridir. Doğru kullanıldığında "Ross Board" tekniği, elde edilen çizimlere, başka hiçbir yöntemle elde edilemeyen çeşitli dokuların bir ton derinliği, tazelik ve ışıltı, ayrıntı ve doku doğruluğu veren bir tekniktir (Shepley, 1951: 76).

Bu, teknikle oluşturulan resimlemeler tıp ve bilimsel ders kitaplarında hala sıklıkla bulunabilen bir tarzdir. Teknik, anatomik yapıların ve dokularının gerçekçi tasvirlerini oluşturmada çok güçlüdür. Sadece medikal illüstrasyonda değil botanik, zooloji ve bio-medikal bilimsel illüstrasyonlar için de kullanılır.

Tekniğin o zaman ve şimdi popüler olması "Bir fotoğrafın olabileceği kadar gerçekçi"lik sunmasından kaynaklanıyor olabilir, ancak bir fotoğraftan farklı olarak, çizimler, insanların anatomisinin özelliklerini anlamalarına yardımcı olmak için görüntünün hangi bölümlerinin az çok ayrıntılı olarak gösterildiği konusunda seçici olacaktır.

Bu nedenle, uygun fiyatlı yüksek teknoloji dijital görüntüleme çağında bile, çoğu Brödel'in yüz yıl önce keşfettiği teknikleri ve stilleri kullanan tıbbi illüstratörlere hala bir talep bulunmaktadır.

## SONUÇ

Leonardo ve Vesalius'a benzer şekilde, Brödel de, ürettiği ve eğittiği süreçte, alanın yerleşik otoritesine karşı çıkmış ve medikal illüstrasyon disiplininin belirli kriterlere dayanması gerektiğini savunmuştur. Medikal illüstrasyon için katı bir eğitim modeli kullanma konusundaki tutumu, katkısı ve buna paralel olarak yönettiği

program, standart sanatçıların kariyerlerini yeniden yönlendirmiş ve onları tıbbi sanatçılara dönüştürmüştür. Vesalius'un anatomik gösterimlere getirdiği normlara benzer şekilde Brödel de medikal illüstrasyonun ve medikal illüstratörün normlarını belirlemiştir. Tüm kariyeri boyunca edindiği kümülatif bilgilerini gelecek nesillere aktarmış, tıp ve sanat alanında kendine ayrıcalıklı bir yer edinmiştir. Brödel'in alana sunduğu vizyon ve yenilikçi bakış açısı günümüz medikal illüstrasyonunun şekillenmesinde büyük rol oynamıştır. Farklı ülkelerden gelerek programda eğitim alan öğrenciler aracılığıyla medikal illüstrasyon disiplini, eğitim modeli ve carbon-dust tekniği öncelikle Amerika'nın farklı bölgelerine, Kanada'ya ve daha sonra İngiltere'ye ve Avrupa'ya taşınmıştır.

Günümüzde 111. yılını geride bırakmış olan "Department of Art as Applied to Medicine", sağlık bilimlerinde artan iletişim ihtiyacı ile birlikte bölümde fotoğrafçılık, tıbbi maketler ve sergi üretimi konularında ek eğitimlere yer veren bölümde 1959 yılından bu yana Tıbbi ve Biyolojik İllüstrasyon alanında Yüksek Lisans derecesinde program devam etmektedir. Bölüm, bilim ve sağlık hizmetleri için görsel iletişim alanında öncüdür. 3 boyutlu modelleme, animasyon ve internet gibi en son iletişim teknolojileri ile sürekli güncellenen bölüm, geleneksel tekniklerle de medikal illüstrasyonu öğretmeye devam ediyor.

## KAYNAKLAR

Archer, P. M. A. (1998), "A History of The Medical Artists' Association of Great Britain 1949 – 1997" University of London, London. s. 31-38

Calkins CM, Franciosi JP, Kolesari GL. (1999). Human anatomical science and illustration: The origin of two inseparable disciplines. Clin.Anat. 12:120–129.

Cullen, T. S. (1945). "M.B.Max Brödel, 1870-1941 Director of the First Department of Art as Applied to Medicine in the World" 1945. s: 5-29

Fairman, J. (2015) Biomedical Illustrators: Masters of Art and Science

<https://biomedicalodyssey.blogs.hopkinsmedicine.org/2015/10/biomedical-illustrators-masters-of-art-and-science/> Erişim : 11 Ocak 2022

Graff, Van De. (2001) "Human Anatomy, Historical Perspective", McGraw Hill, s. 6

Keele, K. D. (1979) 'Leonardo da Vinci's "Anatomia Naturale". The inaugural John F. Fulton lecture. Yale University School of Medicine November 3, 1978.', The Yale Journal of Biology and Medicine. United States, 52(4), p. 369–409

Kemp, M. (2010). Style and non-style in anatomical illustration: From Renaissance Humanism to Henry Gray. J Anat 216:192–208.

Lees, G. (2021) Lees <https://gazette.jhu.edu/2011/07/18/a-century-of-medical-illustration/> Erişim: 9 Ocak 2021

Middleton, K. (2022). "The Art of Medicine: Max Brödel"  
<https://www.sciartmagazine.com/spotlight-the-art-of-medicine.html> Erişim:6 Ocak 2022

"APPLYING ART TO MEDICINE" November 27, 2014 · by The Physician's Palette in Anatomy, Education, Medicine · 1 Comment  
<https://thephysicianspalette.wordpress.com/2014/11/27/medical-illustration-part-4-of-6/> Erişim 11 Ocak 2022

Molina, A. G. (2019). A. Enseñat-Cantalops "Max Brödel (1870-1941), pioneer of neurosurgical illustration" Neurosciences and History; 7(2): 77-82 Erişim: 3 haziran 2022  
<https://docplayer.es/205143636-Max-brodel-pionero-de-la-ilustracion-neuroquirurgica.html>

Netter, F. H. (1956) 'Medical illustration; its history and present day practice.', The Journal of the International College of Surgeons. United States, Vol, 26 (4 Part 1), pp. 505–513.

O'Malley, C.D. ve Saunders, JBCM. (1952) Leonardo da Vinci on the human body. New York: Henry Schuman Publ. s.8

Sawchuk, Kim- Woolridge, Nicholas and Jenkinson, Jodie "Illustrating Medicine: Line, Luminance and the Lessons from J.C.B. Grant's Atlas of Anatomy (1943)" Visual Communication 2011 10: 442  
<http://vcj.sagepub.com/content/10/3/442> Erişim: 6 Şubat 2022

Shepley, C. D.A. (1951). "The Development Of Medical Illustration", From the Department of Surgery, University of Edinburgh, March s. 70-78

Sınav, A. (2008). Tıbbi Resimin Tıp Eğitimine Katkıları, (Ed. Mehmet Yıldırım) Günümüzde Tıbbi Resim, İ.Ü Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Yayınları s. 53-60

<https://gazette.jhu.edu/2011/07/18/a-century-of-medical-illustration/> Erişim: 27 Nisan 2021

[https://www.sciartmagazine.com/uploads/6/0/8/9/6089526/695-tongue-fibroma-300ppi\\_orig.jpg](https://www.sciartmagazine.com/uploads/6/0/8/9/6089526/695-tongue-fibroma-300ppi_orig.jpg)  
 Erişim: 20 Mayıs 2022

<https://discoverarchives.library.utoronto.ca/index.php/dorothy-foster-chubb-papers> Erişim: 15 Mayıs 2022

<https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/stomach-pancreas/> (mide) Erişim: 1 Haziran 2022

<https://meetings.ami.org/2021/maria-t-wishart-1893-1982/> Erişim: 14 Haziran 2022

## GÖRSEL KAYNAKLAR

Görsel 1: Pedretti, Carlo, 2005. Leonardo Da Vinci, TAJ Books, s.114, s.116

Görsel 2: "De Humani Corporis Fabrica 1543" s.174-164

Görsel 3: Kelly, HOWARD A., Operative Gynecology I, TORONTO GEORGE N MORANG 63 YONGE STREET 1898 (kapak), önsöz viii, s. 82

Görsel 4: Brödel, Max. The Intrinsic Blood-Vessels of The Kidney and Their Significance In'nephrotomy. The Association of American Surgens, 1900, s.280

Brödel, Max. The Intrinsic Blood-Vessels of The Kidney and Their Significance In'nephrotomy. The Association of American Surgens, 1900, s.282

Görsel 6: Brödel, Max. The Intrinsic Blood-Vessels of The Kidney and Their Significance In'nephrotomy. The Association of American Surgens, 1900, s.284

Görsel 7: <https://www.wypr.org/show/your-maryland/2018-04-11/max-brodel> Erişim: 20 Temmuz 2022

<https://medicalarchives.jhmi.edu/collection/max-broedel-collection/> Erişim: 20 Temmuz 2022

Görsel 8: [https://www.sciartmagazine.com/uploads/6/0/8/9/6089526/brodelstudio-300ppi-archives\\_orig.jpg](https://www.sciartmagazine.com/uploads/6/0/8/9/6089526/brodelstudio-300ppi-archives_orig.jpg) Erişim: 20 Temmuz 2022

Görsel 9: Photograph courtesy of the Alan Mason Chesney Medical Archives of The Johns Hopkins Medical Institutions.

Görsel 10: <https://www.sciartmagazine.com/spotlight-the-art-of-medicine.html> Erişim: 20 Temmuz 2022

Görsel 11: <https://www.oldbookillustrations.com/artists/brodel-max/> Erişim: 20 Temmuz 2022

Görsel 12:

[https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1470357211408816?casa\\_token=Of2\\_vlbm6NYAAAAA:4hgjO5b2kCrjh4thS37WOqDWks\\_UNkKrPX23xmaKKKDpr0bPliHaWBacsqzr23S48gBaEuNYmco5uQ](https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1470357211408816?casa_token=Of2_vlbm6NYAAAAA:4hgjO5b2kCrjh4thS37WOqDWks_UNkKrPX23xmaKKKDpr0bPliHaWBacsqzr23S48gBaEuNYmco5uQ)

Erişim: 20 Temmuz 2022

Görsel 13: <https://www.sciartmagazine.com/spotlight-the-art-of-medicine.html> Erişim: 20 Temmuz 2022

Görsel 14: <https://www.sciartmagazine.com/spotlight-the-art-of-medicine.html> Erişim: 20 Temmuz 2022

Görsel 15: <https://www.sciartmagazine.com/spotlight-the-art-of-medicine.html> Erişim: 20 Temmuz 2022

Görsel 16: <https://meetings.ami.org/2021/maria-t-wishart-1893-1982/> Erişim: 20 Temmuz 2022

Görsel 17:

[https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1470357211408816?casa\\_token=Of2\\_vlbm6NYAAAAA:4hgjO5b2kCrjh4thS37WOqDWks\\_UNkKrPX23xmaKKKDpr0bPliHaWBacsqzr23S48gBaEuNYmco5uQ](https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1470357211408816?casa_token=Of2_vlbm6NYAAAAA:4hgjO5b2kCrjh4thS37WOqDWks_UNkKrPX23xmaKKKDpr0bPliHaWBacsqzr23S48gBaEuNYmco5uQ)

Erişim: 20 Temmuz 2022

# Uluslararası Ölçütleriyle Özgün Baskıresim\*

Doç. Dr. İsmail KESKİN\*\*

Gönderim Tarihi: 26.12.2021 – Kabul Tarihi: 17.06.2022

## Özet

Baskıresim, sanatçı tarafından oluşturulan görsel imgenin, bir kalıp aracılığıyla çoğaltılması ve buna rağmen “biricik olma” değeri taşıyan esere verilen genel addır. Biricik olma özelliğinin uluslararası ölçütlerle ve ilkelerle betimlenmesi ve kabul görmesi tartışmalı, uzun süreçler sonunda gerçekleşmiştir.

Baskı geleneğinin koşulları değerlendirilerek, ilk kez Fransa’da ortaya çıkan ilkeler bütününde, tasarım ve basım sürecinin her evresinde sanatçının varlığı ve sorumluluğu ön plana çıkarılmıştır. Özellikle, litografideki gelişmelerle boyaresmin bütün özellikleri baskıda görünür olmaya başlamıştır. Çoğaltma özelliği nedeniyle, koleksiyoner ve sanatseverin boyaresme kıyasla eser sahibi olmasını kolaylaştırmıştır. Ancak başka bir yönüyle, “çoğaltılabilir olma” neyin özgün olduğu sorusunu gündeme getirmiş, orijinallik tartışmaları on yıllarca sürmüştür.

Sanatçıya sunduğu deneysel çalışma olanakları ve görsel etki çeşitliliği baskıresmin her daim güncel olmasını sağlamıştır. Özgün Baskıresim günümüzde, teknik ve malzemeyle bütünleşmiş, sanatsal bir ifade aracı olarak toplumda kabul görmüş, orijinallik tartışmaları da son bulmuştur. Bu tartışmaların tarihi gelişimi ve Özgün Baskıresmin tanımlanmasında yeterli Türkçe kaynakların bulunamayışı, araştırmanın ortaya çıkmasında etken olmuştur. Çalışmada amaç baskıresmin tarihsel gelişimini, baskıresim ve reproduksiyon ayrımı açısından ele alarak, özgünlük kriterinin anlaşılmasına katkı sağlamaktır.

Baskıresmin tanımıyla ilgili terminoloji ilk olarak Avrupa’da 19. yüzyılda geliştirilmiş, 20. Yüzyıl başlarında sanatçılar ve koleksiyonerlerin ortak çalışmalarıyla ortaya konan ilkeler ve ölçütler bütünü uluslararası bir nitelik kazanmış, baskıresmin hak ettiği değeri bulmasında etkili olmuştur. Araştırmada bu kriterler, yabancı kaynaklar ve az sayıdaki Türkçe kaynaktan mümkün olduğunca tarihten arındırılarak sınırlandırılmaya çalışılmıştır. Baskıresmin “özgün eser” niteliğinin hukuki boyutlarıyla da tanınmış olması zor kazanılmış ancak baskıresmi sanatsal bir üretim alanı olarak betimleyen değerli bir sonuç olarak görülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Baskıresim, Özgün Baskı, Baskı

\* Bu makale, Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi “ARİTMİ” temalı 1. Uluslararası Sanat Sempozyumu’nda bildiri olarak sunulmuştur

\*\* Kocaeli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, Kocaeli, Türkiye.  
ismailkeskin@kocaeli.edu.tr, **ORCID:**0000-0003-1922-5130

# Printmaking With International Criteria

Assoc. Prof. İsmail KESKİN

Sending Date: 26.12.2021 – Acceptance Date: 17.06.2022

## Abstract

Printmaking is the general name given to works that have the value of being “unique” despite of the reproduction aspect the visual image created by the artist through a master. The definition and acceptance of the uniqueness with international criteria and principles has been realized after long and controversial processes.

By evaluating the conditions of the printing tradition, the existence and responsibility of the artist at every stage of the design and printing process were highlighted in the whole of the principles that emerged for the first time in France. Particularly, with the developments in lithography, all the features of the paintwork began to be visible in printing. Due to its reproduction feature, it has made it easier for collectors and art lovers to own works compared to painting. However, in another aspect, “reproducibility” has raised the question of what is original, and the debate on authenticity has continued for decades.

The experimental work opportunities and the variety of visual effects it offers to the artist ensured that printmaking is always up-to-date. Unique Printmaking has been integrated with technique and material and accepted by the society as an artistic expression tool thus the discussions of originality have come to an end. The historical development of these debates and the lack of sufficient Turkish resources for the definition of the original printmaking have been a factor in the emergence of the research. The aim of the study is to contribute to the understanding of the originality criterion by considering the historical development of printmaking in terms of the distinction between printmaking and reproduction.

The terminology related to the definition of printmaking was first developed in Europe in the 19th century, the principles and criteria set forth by the joint work of artists and collectors at the beginning of the 20th century gained an international character and were effective in finding the value it deserves. In the research, these criteria were tried to be limited by purifying the history as much as possible from foreign sources and a small number of Turkish sources. The fact that printmaking’s “original creation” quality is recognized with its legal dimensions is hard earned, but it is seen as a valuable result that describes printmaking as an artistic production area.

**Keywords:** Printmaking, Print,

## GİRİŞ

Özgün baskiresim, sanatsal üretimle ortaya çıkan imgenin, baskı tekniğinin özelliğine göre hazırlanmış bir kalıba işlenmesi ve bu kalıptan çoğaltılabilmesi işlemlerinin genel adıdır. Tam olarak ne zaman başladığı bilinmese de binlerce yıl önce mağara duvarlarına el izlerini bırakan, sert cisimlerin yüzeyini kazıyarak imgeler yaratan ilk insanların yaptıkları ve bir nevi kilit vazifesi görmek amacıyla çamurda yuvarlanan silindirik mühürlerin baskıları baskiresim sanatının ilk örnekleri olarak değerlendirilmektedir. Bu örneklerde baskiresim tekniğinin tüm temel aşamalarını görmek mümkündür. İmge, kalıp, baskı boyası, basım yüzeyi, basınç ve çoğaltma özelliği gibi temel ilke ve malzemeler teknolojik gelişmelerle birlikte günümüz baskiresiminde halen geçerliliğini korumaktadır.

Sanat eserinin çoğaltılabilirliği toplum yapısının değişime uğramasında önemli bir yer tutar. Baskı sanatlarının grafiksel üretimler olarak çoğaltma ilkesi; gerek ticari gerekse sanatsal alanda bir zanaat olmanın ötesinde, sanat yapıtıyla birlikte sanatın gücünün yayılması anlamını taşır. Burada, sanat yapıtının siyasal bir işlev üstlendiğinden söz edilebilir ki, bu çoğaltma özelliğine rağmen esere dönüşen baskiresmin kazancı olarak görülebilir (Grabowski ve Fick, 2009: 13).

Grafik sanatlar çerçevesinde değerlendirilen baskiresim toplumsal iletişim araçlarından biri olarak görülmektedir. Bu yönüyle toplumsal değişim ve teknolojik gelişmelerle iç içedir. M.S. 2. yüzyılın başlarında Çin'de kâğıdın bulunması, en elverişli basım yüzeyinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Tarihin ilk baskıları yazılı yüzeylerden oluşuyordu. Ahşap kalıplardan üretilen yüksek baskı kalıbı niteliğindeki yazı kabartmalı damgalar, üzeri mürekkeplenerek genellikle ipek yüzeylere basılıyordu. Kağıt, resim ya da yazı için imgenin çoğaltılmasında baskıya daha uygun yeni bir yapı olmuştu (Kıran, 2016: 56).

Avrupa'da yüzlerce yıllık geleneğe sahip gravür Fransızca kökenli "gravüre" sözcüğünden türemiştir. Kazıma yoluyla bir kalıp elde etme ve bu kalıptan kağıt gibi yüzeylere bir imgenin aktarımı yoluyla tıpkıbasımlar üretme anlamına geliyordu. Özgün baskiresim uygarlığın hızla yaygınlaştırılması ve toplumsal bilgi düzeyinin ilerlemesinde devrimci bir işlev üstlenmiş, hep gelişerek güncelliğini korumuştur. Batıda grafik sanatlar başlığı altında değerlendirilen bu sanatsal alan, Türkçede "Baskı Resim" ve "Özgün Baskı" adlarını almıştır. Ülkemizde 1970'li yıllara kadar "gravür" ya da "kazı resim" sözcükleri ile tanımlanmaktaydı. Avrupa dillerinde ise, Almanya'da "originell druckgraphik" İngiltere'de "print/printmaking" İtalya'da "stampa", Fransa'da "estampe" sözcükleriyle adlandırılmıştır (Keser, 2005: 155).

Çin ve Japonya'da özgün bir sanat formu olarak kullanılırken oradan Avrupa'ya daha sonra da bütün dünyaya yayılmıştır. Baskiresim bu süreçte tartışmalı bir yolculuk geçirmiştir. 16. yüzyıl başlarında Avrupa'da



yaşayan Rönesans hareketleri toplumsal yaşamın her alanında etkili olmuştur. 1300'lü yıllarda tahta baskılarla başlayan kitap resimleri, Rönesans ressamlarının detaycı yaklaşımları ve ince işçiliğiyle gelişerek, diğer alanlardaki gelişmeye paralel, baskı alanındaki gelişmeyi de ortaya koymuştur. Baskıda kalıp olarak metalin kullanımı da bu dönemde ortaya çıkmaya başlamış, ilk çukur baskılar yumuşak metallere üretilmeye başlanmıştır. Bu dönem eserlerinde daha çok dini içerikli görsellerin ve ticari baskıların ön planda olduğu görülmektedir. 16. Yüzyıl yaşlarında Lucas Cranach ve Albrecht Dürer'in yüksek baskı tekniği ile çoğalttığı dini içerikli görüntüler sanatseverlerin beğenisine sunulmuş, konu bütünlüğü çerçevesinde seri basım olarak ya da tek tek alıcılara ulaştırılmıştır (Aslıer ve Özsezgin, 1989: 216). Bu tarihlerde bir ilk olarak baskıresimlerin satıldığı ve bunları sahiplenen bir koleksiyoner kesimin oluşmaya başladığı görülmektedir. Bu, daha o dönemde özgün baskının orijinalitesi ve sanatsal yönünün kabullenilmesi açısından önemsenmesi gereken bir adımdır.

Özgün baskı, ticari amaçla yoğun olarak kullanıldığı dönemlerde de grafik sanatının gelişmesine öncülük etmiştir. 1796'da Senefelder'in taş baskı icadı, matbaacılıkta yeni bir çığır açmış, düz bir yüz üzerinde kağıda çalışır gibi taş yüzeyine resimleme kolaylığı, sanatçıların baskı tekniklerine olan ilgisini artırmıştır.

Bunun yanı sıra baskı tekniklerinin bir çoğaltım aracı olması, sanatsal üretimde "özgünlük" ilkesinin örgülenmesine neden olmuştur. Kalıptan elde edilen bir baskının hangi kritere dayanarak özgün bir eser ya da öprodüksiyon sayılacağı uzun seneler bilinmezliğini korumuş; baskıresim sanatçıları, tarihçiler ve eleştirmenler arasında tartışma konusu olmuştur.

"Baskıresim, tartışmalı süreçler sonunda kazandığı özgünlük ilkesi, boya resmin tüm görsel özelliklerini aşması ve bundan da öte çoğaltılabilirliği nedeniyle insanlara daha kolay ulaşabilen bir çizgide yer alır. Biricik olma niteliği taşıyan tuval resmine oranla satın alma bedeli düşüktür. Yine bu özelliğiyle baskıresim, sanatın kitlelere ulaşmasında etkin bir sanat alanıdır" (İlbeyi, 1996: 59). 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra baskıresim sanatında görülen gelişmeler bu tür eserlerin dosyalardan çıkıp duvarlarda tablolar gibi asılması sonucunu doğurmuştur. Sanatçının tüm yaratma süreçlerinde yer alarak kalıptan bastığı ya da birlikte çalıştığı ustaya bastırıldığı, imzasını vererek özgünlüğünü belgelediği ve seri olarak numaralandırdığı bu eserlerin orijinal sanat eseri sayılmayacağı tartışmaları da son bulmuştur (Gombrich, 1992: 216). Farklı kıtalarda özellikle Avrupa ve Amerika'da izimsanamayacak sayıda sanatçı ve galeri, baskıresim yaparak yaşamayı başarabilmişlerdir. Bu sanatçı ve galeriler için baskıresim sanatının yaşamsal bir işlevi olduğunu söyleyebiliriz. Öte yandan baskıresim, sanatçının orijinal eserinin, kültürlü ama ekonomik gücü sınırlı, sanatsever halk kitlelerinin ve koleksiyonerlerin evlerine girmesine olanak tanımıştır.

19. yüzyıl sonlarında Ekspresyonist akımın baskiresme yansıması grafik sanatı tarihinde ayrı bir yer tutar. Baskiresim, imgesel olarak insan bedeninin öne çıktığı bu dönemde sanatçılar için duyguları ön plana çıkarmada esimsel bir ifade aracı olmuştur. Farklı uygulamaların ve eğilimlerin farklı coğrafyalarda cılız hareketlerinden sonra, 1960'lı yıllardan itibaren birden çok tekniğin bir arada kullanıldığı özgün, teknolojiyle barışık, karakteristik yeni bir ifade biçimi kazanmıştır. Teknolojik gelişimle farklılaşan kültürel yapı bir nevi baskiresim kültürünün oluşmasında da etkili olmuş, hem görsel etkiler hem de baskıların boyutu ve teknik çeşitlilik açısından yeni eğilimler ortaya çıkmıştır (Esmer, 2011: <https://hayriesmer.com/makale/turkiye-de-baskiresme-bakmak/81?ln=tr>).

Başlangıçta dini kitap resimlerinin çoğaltılabildiği bir teknik olarak görülürken; sosyal ve politik gelişmelerin etkisiyle hızla değişen iletişim çağına ayak uydurmuş; özellikle 1960'larda yaşanan teknolojik gelişmelerin etkisiyle melez bir yapı kazanmıştı. Bu zamana kadar birçok sanatçı, boyaresim ya da heykel çalışmaları yanında baskiresmi bir ek uğraş olarak görürken bu dönemde; ana uğraş olarak seçmiş, bir sanatsal ifade aracı olarak sahiplenmiş sanatçılar çoğalmaya başlamıştı. Özellikle 1980'li yıllarda baskiresmin çoğaltma özelliğine dayalı orijinalite kaygıları tamamen sonlanırken; aksine çoğaltılabilirlik yoluyla eserin çok sayıda sanatsevere ulaşması bir "değer" olarak görülmeye başlanmıştı. Diğer bir yandan çıkar amaçlı farklı arayışlar görülmüyor da değildi. "Yaratılan imajın çoğaltılabilir olması ve bundan ortaya çıkan ticari avantajlar birçok sanatçıyı, işlerini, önceden pek de ciddiye almadıkları profesyonel baskı ustalarına (estampa) teslim etmeye teşvik etmiştir. Ne yazık ki bu sırada karakalem çizimlerin ve yağlıboya işlerin fotomekanik yöntemlerle çoğaltılır hale gelip "orijinal baskı" adı altında sunulması da yaygınlaşmıştır. Çoğu zaman üretim ve çoğaltım yöntemleri açıklanmadan piyasaya sunulan bu tür reproduksiyon işler, teknik olarak o denli mükemmele yakın olmuştur ki, sayıyla belirlenmemiş, yöntemi açıklanmamış diğer baskılarla karıştırılıyor ve orijinal baskıların orijinalitesine gölge düşürüyordu" (T. Tomba, 2001: 5-6).

"William Ivins, 1953 tarihli ve "Baskı ve Görsel İletişim" başlıklı kitabını yazdığı zaman, ...Bir aracı, sanatsal olarak önemli yapan, aracın kendisinin herhangi bir niteliği değil, aracı kullananların ona kazandırdığı el ve zihin nitelikleridir" (Grabowski ve Fick, 2009: 11) demektedir. Geçen zaman içinde, baskiresim de, birçok değişime uğramıştır. Sadece özgün içeriğiyle değil, gelişen teknolojinin etkisiyle çeşitlenen teknik özellikleriyle de sanatçıya farklı ifade olanakları sunmaktadır. Sanatsal üretime yönelik zihinsel süreci, teknik ve malzemeye yoğunlaşarak kendine özgü bir yöntemle ele almaktadır (İlbeyi, 1996: 60).

Baskiresimle ilgili yabancı kaynaklar incelendiğinde bu konu ile ilgili tanımlama ve terminolojinin 19. yüzyıl başlarında özellikle litografinin gelişimiyle Fransa'da ortaya çıktığı görülür. 19. Yüzyıl ortalarından itibaren renkli itografinin de gelişimiyle baskiresimler sokaklarda halkla buluşmuştur. Afiş ve ilanlarda ünlü sanatçıların

eserleriyle karşılaşan halk kesimleri için baskiresim, ticari bir araç olmanın yanında o dönem için yepyeni bir olgu olarak, günümüz basın ve yayıncılığının ilk adımlarını atmıştır (İlbeyi, 1996: 59). Fiziksel boyutuyla ele aldığımızda özellikle 19. yüzyıl ortalarından itibaren ticari alanlarla olan ilişkisi devam ederken, diğer sanatsal uygulamalarla özellikle de desen ve boyaresimle rekabet içinde olduğu görülür.

Baskiresmi konu alan kitap ve araştırmalarda alanın yapısı gereği teknik donanım ve uzun süreçlerde ortaya çıkan sanatsal ustalık üzerinde çokça durulurken, çoğaltım ilkesine dayalı özgünlük problemleri ve tanımlamaların kısaca ve tarihçe içerisinde dağınık bilgiler olarak ele alındığı gözlemlenmiştir. Baskiresmin zorlu aşamalardan geçerek, özgün bir eser niteliği kazandığı gerçeği ve tarihsel süreçteki bu serüveni günümüze yakın dönemlere kadar irdelenerek hukuki boyutuyla da ele alınmaya ve özgünlük ilkesine dayalı tanımlamalar böyle bir araştırmayla bütüncül olarak sunulmaya çalışılmıştır.

## 1. Özgünlük Kavramı ve Baskiresim Tanımına İlk Adımlar

Alışlagelmiş uygulamada, kalıbın geliştirilmesi ile baskiresimdeki son halin oluşturulması sürecinde aşamalı bir bağlantı vardır. Başlangıç aşamasında kalıbın çizimi ile bu kalıbın basımı boyunca süregelen teknik adımlar hatırı sayılır yaratıcı fırsatlar barındırır. Sanatçı baskı yapmak için renkleri, baskının sekansını ve neyin üzerine baskı yapacağını seçmek durumundadır. Bu süreçlerin hepsi kalıbın farklı yorumlanması potansiyeline sahiptir. Birçoğu için yaratıcı süreç karmaşık ve ayrılmaz bir biçimde teknik sürece bağlıdır. Baskiresim sanatçısı baskı evresinde hareket ederek, düzenleyerek, birleştirerek, kontrol ederek, yeniden gözden geçirerek, karşılık vererek bir koreografa dönüşür. Düşünce ve teknik arasındaki diyalog, bir resmin kavramsal gelişiminin özü haline gelir (Grabowski ve Fick 2009: 11). Baskı tarihçisi Felix Brunner 1964 yılında yayınlamış olduğu "Manual de la Gravure" (Gravürün El Kitabı) adlı eserinde baskının bir el işi olduğunu belirtmiş, eser sahibi sanatçının hangi baskiresim tekniğiyle çalışırsa çalışsın bireysel olarak üretim sürecinde var olması gerekliliğini zorunlu görmüş, bunu özgünlüğün ana kriteri olarak betimlemiştir (T. Tomba, 2001: 6). Burada Brunner, baskı ön hazırlığına vurgu yaparak, sanatçının bizzat mevcudiyeti ve emeğini şart koşarken, baskı işlemi hakkında açık kapı bırakmaktadır. Buradan, sanatçının baskı kalıbını bizzat hazırladıktan sonra, baskı işini kendi denetimi altında bir ustaya yaptırabileceği sonucu çıkmaktadır. Sanatsal işbirliği bu dönemde de yeni bir şey değildir. Sanatçıların yüzyıllardır asistanlarla ve usta emekçilerle sanatsal ortaklıklar içinde olduğu bir gerçektir. Unutulmaması gereken diğer bir husus, yüksek standartlarda bir baskiresme temiz bir atölye ortamı, temiz boya ve temiz kağıtla ulaşılabileceğidir.

Sanatsal birikimi el becerisi ile birlikte düşüneneler için, yapım sürecinde elin ortadan kalkması baskiresmin üretim sürecinde büyük sorun olarak görülebilir. Bu sanatçılar için elin üretimdeki yeri, özgünlüğün ana

koşuludur. Özgünlük kavramı elden ayrılıp tek başına düşünülürse ve zihinsel yaratı süreci ile birleştirilirse, bireysel olarak sınırların aşılmasına yönelik sanatsal girişimlerle karşılaşılabilir. Dolayısıyla özgünlük, el ve düşünce ilişkisinin, sanatsal projeye dahil olduğu, işbirliği ürünü bir girişimden kaynaklanır (Grabowski ve Fick 2009: 14). 1860'lı yılların sonlarında herhangi bir metinle birlikte basılmayan gravür veya mekanik röprodüksiyonların tümü baskı olarak nitelendirilirdi. 1900'lü yılların başından itibaren yaşanan gelişmeler özgün baskının sınırlarını kesin olarak belirlemeye ve bu belirleyici ilkeler bütününe ortaya koymaya başladı. 1937'de yapılan Uluslararası Gravür Kongresi'nde "baskı" teriminin sanatçının bireysel olarak resmetme ve basım aşamalarında güç ve emek sarfettiği bir baskı için kullanılabileceği başka bir işlem uygulanmışsa bunun titizlikle belirtilmesi gerektiği bildiriliyordu. Tablo ve desenlerden kopya çoğaltımlar yapan, Baskı Ustaları Sendikası, daha önce ortaya konan bu tanımlama ve ilkeleri 1964'te bütünüyle kabul etti. Buna göre, sanatçının bireysel zihin ve işgücüsüyle, siyah-beyaz ya da renkli kalıplardan üretilmiş baskılar, teknik ayrımı gözetilmeksizin özgün baskı sayılmıştır. Ancak, fotografik tekniklerle hazırlanmış, mekanik ya da fotomekanik olsun, sanatçının el işçiliğini içermeyen kalıplar bunun dışında tutulmuştur (T. Tomba, 2001: 7).

Fransız Ulusal Gravür Komitesi'nin (Comité national de la gravure Française) 1936'da ortaya koyduğu ilkelerin en önemlisi, baskı kalıbının sanatçısı tarafından hazırlanması zorunluluğu idi. Yorumlama şeklinde ortaya çıkan baskılar orijinal sayılmazdı. Ayrıca günümüzde özgün baskı niteliği kazanmış olan serigrafi gibi fotomekanik işlemlerle yapılan baskılar ve ofset de bu tanımlamanın dışında bırakılmıştı. 1937'de Uluslararası Gravür Komitesi tarafından açılan baskiresim sergisinde teknolojik gelişmelerin öngörüsüne yönelik yeni açılımlar gerçekleşti ve bu olasılıkların kabulü, belirlenen ilkelerin esnemesine yol açtı. Günümüzde de geçerli olan ve Fransa'da ortaya çıkan 1967 tarihli ilkeler bütünü, fotomekanik işlemlerin tanım dışı sayılmasını geçersiz kıldı. Teknolojik gelişmelerin baskıya girmesi ve değişim kaçınılmazdı. Sanatçı kalıbı kendisi hazırlıyor, imzalayıp numaralandırarak sınırlı sayıda basılmasını sağlıyordu. Ancak daha sonra fotomekanik yollarla hazırlanan bu kalıplarda, sanatçının gözetimi ve denetimi güçleşti. Tıpkıbasım baskıların ortaya çıkmasının önü açıldı. Basım sonrası imha edilmemiş olan kalıplar sanatçının ölümünden sonra da bilerek kullanıldı (T. Tomba, 2001: 8).

## 2. Özgün Baskiresim Konsepti Orijinallik ve Uluslararası Ölçütler

Baskiresim üretmenin boyaresme göre daha çok alet ve kimyasal malzemelerle atölye ortamında çalışma gibi zorunlulukları vardır. Her tekniğin kendine has tecrübe gerektiren zorlukları, sabır ve güç gerektiren çalışma süreçlerini içinde barındırır. Kalıp ve malzemedeki kaynaklı olarak beklenmedik gelişmelerle karşılaşılabilir. Bu da sanatçıyı, deneysel çalışma ve rastlantısallığın heyecan verici serüvenine sürükler. Yapılan uygulama çalışılan tekniğin doğasına uygun olmalıdır. Kimyasal malzeme orantılı ve aletler doğru kullanılmalıdır. Tasarımın hangi

ışamasında, nerede duracağına sanatçı kendisi karar verir ve çoğaltma işlemi başlar. Sadece, özgün kalıptan loğrudan alınan baskı orijinal eserdir. Baskı, sanatçı ya da denetimindeki ustanın kumanda ettiği presten alınmış lmalı baskı mürekkebi tampon ya da el merdanesi gibi aletlerle verilmelidir. Uygun kağıt türünün seçimi, baskı renkli apılacaksa renk ayırımına göre kalıpların hazırlanması, kalıplarda oluşturulan imgenin yerleştirme esasına göre yuyumu, atölye ortamından çıkacak kağıdın basım sonrası her iki yüzü ile lekesiz ve temiz kalması, sanatçının kendi ararı ile belirlediği baskı adedine sadık kalınarak baskıların numaralandırılması, imzalanması ve sonunda kalıbın mhası genel olarak, özgün baskı sanatçılarının uyması gereken uluslararası kriterlerin başlıcalarıdır (Ayan, 2007: i1).

1960 Viyana 3. Uluslararası Güzel Sanatlar Kongresi'nde özgün baskının tanımı kesin ilkelerle ortaya onmuştur. İlk maddede, sanatçı hangi teknikle, kaç adet baskı yapacağını kendisi belirler bu onun en temel hakkıdır lemektedir (Cliffe,1968: 91). Bir kalıpta hazırlanmış imge basıma geçtiğinde, baskının olgunlaşması ve mükemmele ilaşması süreçleri yaşanır. Çeşitli prova baskıları kaçınılmazdır. Bunların adlandırılması da çoğunlukla Fransızcadır e sonradan diğer dillere çevrilmiştir. Seri numaralı baskılar dışında sanatçının kendisine ayırdığı yüksek kalite askılar (epreuve d'artiste, E.A.) sanatçı baskıları, olarak adlandırılır. Numaralandırılmış seri öncesi baskıları épreuve d'essai, E.E.) Türkçedeki karşılığı deneme baskısı, kalıp, pres, kağıt mürekkep ve renk denemeleridir, jnellikle imha edilirler. Sanatçının seri numaralı baskıya başlamadan önce baskı provalarında deneme amaçlı ırettiği, ancak sanatçının beğenisiyle seçilip korumaya alınan ve belli sayıda imzalanan işlerdir (İmoga, 2022: <https://www.imoga.org/tr/what-are-we-doing/what-is-print-picture>). Seri olarak numaralandırılmış baskıların kalite ışıtlığını dengelemek için seçilmiş örnek baskıya (bon a tirer, B.A.T.) iyi bir baskı, denir. Bunlar genellikle baskı ıstasında kalırlar. Bir baskı satış dışı bırakılmak isteniyorsa (hors commerce, H.C.) satış dışı baskılar, şeklinde ışaretlenir. Deneme baskılarından sonra, seri basıma geçilmeden, baskının durumunu kontrol etmek için seçilen askıya (épreuve d'etate, E.D.) durum baskısı denir. Eğer baskı emanet çalışılan bir stüdyo ya da atölyede apılıyorsa, üretim karşılığı olarak mekana bırakılan bu baskılar da stüdyo ya da atölye baskıları olarak ışaretlenir, mzalanır. "Bu baskılarda marka haline gelmiş özgün baskı atölyelerinin amblem ve mühürleri de bulunabilir. Bu, askı kalitesini göstermesi açısından koleksiyonerlerin önemseydiği bir durumdur (E. Fuchs, 1979: 94). Yukarıdaki ızelliklerle betimlenmiş özgün bir baskıda yedek basımlara yer verilmez. Son baskıdan sonra iptal baskısı alınır. Bu ıteliklerin dışında kalan hatalı baskılar imha edilir.

Baskılar genellikle pay ve paydadın oluşan bir sayı, eserin adı, tekniğin adı, sanatçının imzası ve basım arihiyle tanımlanır. Sanatçı, baskı yüzeyindeki imgenin 1 cm. kadar sağ alt köşesine kurşun kalemle imzasını atar e yapıldığı tarihi yanına yıl olarak yazar. Bazı sanatçılar ayrıca mühürlerini de basabilmektedir. Sol alt tarafta, sanatçının onayı ile belirlenmiş baskının toplam adedi ve eldeki baskının kaçınıcı olduğu numaralandırılarak belirtilir.

Bir çalışmada pay 1 den yukarıya giderken payda baskı sayısı olarak sabit kalır. 50 adet basılmış bir baskıda eldeki 40. ise numaralandırma 40/50 şeklinde olur. “Aslında daha önce sadece tek numara verilirken 1915’ten itibaren toplam baskı sayısı esasına göre numaralandırılma geçerli hale gelmiştir (Kara, 2010: 14). Ayrıca numara ile imza arasında kalan boş kısma varsa eserin adı ve hangi teknikte yapıldığı yazılabilir.

Sanatçılar baskı adedini genellikle 30-50 arasında tutar ancak ortalama baskı sayısı 150-200 dür. 100’den daha az sayıdaki baskı çalışmaları “küçük adetli baskılar” olarak kabul edilir. Yüksek tirajlı baskılarda baskı seri numaraları kesirli rakamlarla yazılırken diğer kategorilerde ise Roma rakamlarıyla yazılır. Numaralandırılmış baskılar içinde serinin diğer kağıtlarından daha farklı, kaliteli kağıtlar varsa, onlar için de numaralandırılma Roma rakamları ile I/XX, II/XX şeklinde yapılır.

Basılan kalıbın bir süre sonra aşınmaya başlayacağı düşünüldüğünden ilk baskılar daha değerli görülmektedir. Sanatçı kalıbı baskıya hazır hale getirdikten sonra kendi arşivi için bazı baskıları ayırabilir. Bunların sayısı baskı sayısının %10’unu geçemez. En son aşama belli sayıda üretilmiş baskı kalıplarının bir daha basılamayacak şekilde, kalıcı olarak işaretlenmesi ya da imhasıdır. Tanınmış baskı sanatçıları, sanatsever ve koleksiyonerlere saygı gereği bu işlemi noter huzurunda yapabilmektedir. “Sanatçı kendisi için ya da sipariş amaçlı olarak yaptığı Baskıresim çalışmalarında uluslararası ilkelere uymak zorundadır. Eğer bu ilkelere uymazsa eseri “öprodüksiyon sayılır” (Ayan, 2007: 64).

Baskı kağıtları da, her ne kadar farklılıklar olsa da uluslararası standart ölçülere ve tekniğin özelliklerine göre farklı kalınlık ve niteliklerde üretilmektedir. Satış ve yayınlanma durumunda baskının künyesi oluşturulurken boyutlandırmada; baskı boyutu, kağıt boyutu ve çerçeve boyutu olarak üç farklı ölçü sunulabilmektedir.

Baskıresim sanatçıları zamanla oluşan ihtiyaçlar sonucu işaretlemelerde çeşitliliğe gitmişlerdir. Bunun yanı sıra başta Fransızca kısaltmalarla ifade edilen terimler İngilizcenin uluslararası yaygınlık kazanması sonucu küresel, standart yapısına ulaşmıştır. Bu İngilizce kısaltmalar ve Türkçe karşılıkları kısaca aşağıda açıklanmıştır.

A.P - Artist's Proof (E.A.), sanatçı baskısı

T.P - Trial Proof, deneme baskısı

C.T.P -Color Trial Proof, renkli deneme baskısı

P.P- Progressive Proof, aşama baskıları (baskının her bir kalıbındaki aşamayı gösteren prova)

1.P- Work Proof, çalışma baskısı (kalıpta yapılan müdehale sonrası alınan baskı)

2.T.P- Right to Print, karar deneme baskısı / durum baskısı (numaralandırılmış serinin aynısıdır)

3.P. II- Printer's Proof, baskı ustasına ait olan baskı (baskı ustası basılan işlerden aldığında onun için yapılan şaretleme)

3.P- Special Proof, kişiye adanmış baskı (çoğu zaman kişinin adıyla yazılır)

3- State Proof, çeşitlemeler

3- Other, sınıflandırmaya sokulmamış baskı

4- Archive, arşive alınan baskı

3-Cancellation, iptal" (Kara, 2010: 15).

Felix Brunner, "Manual de la Gravure" (Gravürün El Kitabı) adlı eserinde "deseni çizen sanatçının ve baskıyı yapan ustanın ikisinin de imzalarını taşıyan tüm baskıların özgünlüğü ortadan kalkar, bu eserlere duyulan ilgi sadece, tarihe ve tekniğe duyulan ilgiden öteye geçemez" demektedir (T. Tomba, 2001: 28). Fransız Claude Gerard Marcus, 1976'da bu konuda, baskiresim koleksiyonerlerinin haklarını korumak amacıyla Brunner'den daha farklı ilkeler ortaya koymuştur. Marcus'a göre, yorum baskıları, bir sanatçı veya zanaatkar basımcı tarafından sanatçının özgün kalıbından basılan gravür, litografi serigrafisi vs. nin provalarına denir. Bu durumda, baskı ustasının adı da x litograf, x gravürcü şeklinde sanatçının adıyla birlikte baskının üzerinde yer almalıdır.

ABD'de 1970'li yıllarda özgünlük konusunda yasal kontrolün sağlanması için çeşitli çalışmalar yapılmıştır. Amerikan Baskı Sanatları Konseyi'nin özgün baskının tanımındaki belirsizlikleri gidermeye yönelik bildirisini bunlardan biridir. Bu çalışmalarla, alıcının bilgilendirilmesi şart koşulmuş, yasaların ihlali durumunda verilecek para cezaları karara bağlanmıştır. 1982'de Quebec Gravür Konseyi tarafından hazırlanan Özgünlük Belgesi, 1987'de Quebec Baskı Ustaları Konseyi tarafından geliştirilmiş, yeni bir form modeli oluşturulmuştur. Bu form içerik olarak, baskı üretim aşamalarının tüm bilgilerini talep etmektedir (T. Tomba, 2001: 11). "Bu şartlar özellikle 1980'li yıllardan sonra sanatçıların üretimlerine belli bir kalite getirmiştir. Ancak temelinde yatan teknik ustalığın bir süreç olması nedeniyle, bu işe yeni başlayan kurum ya da kişilerin kısa zamanda kaliteyi yakalaması çok kolay gerçekleşmemektedir. Çünkü takip ettiğimizde ancak bu alana gönül vermiş ve yılların birikimi ile tecrübe kazanmış sanatçıların profesyonel düzeyde baskiresim eserler ürettiğini görüyoruz" (Ayan, 2007: 61).

Çağımızda yaşanan gelişmelerin baskiresmi etkilemesi beklenemezdi dijital teknoloji ile birlikte yaşanan belirsizlikler yakın dönemin yeni tartışma konuları olmuştur. Baskiresim alanı içerisinde, geçmişten beri süregelen özgünlük tartışmalarının yeni ayağıdır. Bilgisayarın tasarımda vazgeçilmez bir araca dönüşmesi, "Dijital Sanat" olgusunun sanatsal üretim sürecine dahil olması yüzyıllara dayanan geleneksel baskiresmin yaşamsal varlığını etkilemek yerine ona destek olmuş, eski ve yeninin karışımıyla zenginleşmiştir. Dijital ortamın baskiresme yansımaları, 1800'lü yılların ilk yarısında fotoğrafın bulunuşuyla baskiresimde yaşanan değişim ve gelişim süreçlerine paralel bir benzerlik göstermektedir (Fırıncı, 2013:127).

Sanat eserindeki yaratıcılık süreci kadar baskiresimdeki malzeme kalitesi ve kalıcılığının da önemi bir gerçektir. Dijital tekniklerde kullanılan günümüz baskı boyaalarının bir yüzyıl sonrasına kalamayacağı baskiresmin taşıdığı belge özelliğinin zarar göreceği ve baskıların gelecek kuşaklara taşınamayacağı kaygıları süregelmektedir. Dijital baskının özgün eser niteliği ile pekişmesi süreci devam etmektedir. Sözü geçen sorunların çözümü ve kalıcılığın sağlanması uzun zaman gerektirmeyecektir (Ayan, 2007: 137). Bu yeni sürece dahil olmak istemeyen çok sayıda baskiresim sanatçısı olduğu da bilinmektedir. Bu nedenle özellikle dijital baskiresimde dünyadaki gelişimine göre ülkemizde daha yavaş yürüyen bir gelişme söz konusudur. Dijital çağın gelişimine paralel olarak dijital baskıların tartışmalı konularında ülkemizde ve dünyada çeşitli kuramsal ve kavramsal çalışmalar yapılmıştır ancak uygulama örneklerine erişim güçlüğü ve kaynak eser yetersizliği öncelikli sorunlar olarak görülmektedir.

Avrupa'da günümüz sanat eğitimi modellerinin temelleri atılırken Bauhaus dergisinde çıkan bir yazıda Moholy-Nagy, 'teknik karşı değil, teknikle beraber' sloganını kullanmıştır. Teknolojik gelişmelere adapte olmada sorunlar yaşayanlar, ön yargılarını aşip teknikle beraber hareket etmek durumundadır. Direnç gösterenlerin yaşam döngüsü içinde ya geride kaldığı ya da dirençlerinin kırıldığı ayrı bir gözlem konusudur. Moholy-Nagy'ye göre gelişmişliğin göstergelerinden biri olan "sanat toplum ilişkisi"nin teknik ve teknolojik gelişmelerden ayrı tutulamayacağıdır. Bu çerçevede, toplumun öncüleri olarak sanatçılar, endüstriyel yaşamın gereklerine en hızlı uyum sağlayacak bireyler olarak görülmektedir (Limon, 2011: 46).

## SONUÇ

Baskiresmin çoğaltım özelliği sanatçının halka ulaşmasına ve eserin yayılmasına olanak sağlayan bir enstrümandır. Bu yönüyle, özellikle Avrupa'da etkin olduğu dönemlerde toplumsal değişime neden olmuştur. Bu değişim aynı zamanda baskiresim için bir kazanç haline gelmiştir.

Yakın tarihi incelendiğinde, baskiresmin sanatsal anlamda statü kazanma çabalarının hep tartışmalı olarak süregeldiği görülür. Çoğaltılabilme özelliği, baskıların sanatsal işlevleri dışında değerlendirilme olgusunu



eraberinde getirmiştir. Buna rağmen sanat eserinin “biricik”lik anlamının içeriğini değiştiren özgün baskiresim, doğrudan doğruya bir sanatsal üretim alanı olma özelliğini ulaşılabılır olma gücünden kazanmıştır.

Baskiresimde yüzyıllarca süren özgünlük tartışmaları ve kuşkular günümüze dek süregelmiştir. Baskiresim sanatının ilkelerine yatkın, özellikle sınırlı sayıda basım gibi kriterleri uygulayan röprodüksiyon yöntemleri düşünülürse, ölçütleri belirlemedeki zorluk daha iyi anlaşılabilir. Fotomekanik yöntemlerle çoğaltılmış baskıların ortaya çıktığı dönemlerde özgünlük ve orijinallik tartışmaları daha da artmıştır.

Baskı tarihi içerisinde baskiresme bütüncül olarak baktığımızda inişli, çıkışlı dönemlerin olduğunu görürüz. Özellikle 1960’lı yıllar, teknolojik gelişmelerle yeniden dirilen ve özellikle Amerika’da başlayan yenilikçi sanat hareketleri çerçevesinde ivme kazanan baskiresim sanatının, özgünlük ve orijinallik hususundaki belirsizliklerinin de sıkça sorgulandığı ve çözüm araştırmalarının yapıldığı bir dönemdir. Yeni teknoloji, çoğaltım amacının ön planda olduğu, ticari amaçlarla yoğun kullanıldığı dönemlerde arka planda kalan baskiresmi, zaman içerisinde geliştirerek yeniden gündeme getirmiştir. Bu yıllarda Amerika ve Avrupa’da gerçekleştirilen sanat kongreleri ve kurulan konseylerde özgün baskiresmin tanımına yönelik çalışmalar artmış, ilkeleri kesin hatlarla belirlenmeye başlamıştır. Uluslararası nitelikte, sıklıkla gerçekleştirilen sergiler ve kongrelerde, benimsenerek kullanılan bu ilkeler bütünü zamanla kalıcı hale gelmiştir.

Özgün baskı tekniklerinin matbaacılık ve ticari basımdan sıyrılarak bir sanatsal üretim aracına dönüşmesi de teknolojiyle buluşması yeni değildir. Ancak bu sürecin 1980’li yıllardan bu yana hızla gelişerek devam ettiğini görüyoruz. Baskiresmin tanımlanmasına yönelik uluslararası çalışmalar ve işbirlikleri, özellikle 1980’li yıllardan sonra bu alandaki üretimlere belli bir kalite getirmiştir.

Bilgisayar teknolojilerine bağlı dijital ortamın baskiresme dahil olması henüz yenidir. Ancak çağdaş teknolojilerin yaygın kullanımı içerisinde baskiresmin kendine yer bulması ile sanatı ve sanat eserini geniş kitlelere ulaştırma misyonu örtüşmektedir. Farklı tekniklerin bir arada kullanımıyla ortaya çıkan ve geleneksel yöntemlerle uygulanması çok zor olan etkiler, alışılmışın dışında yeni algılayışlar ve görsellik adına kazanım olarak görülebilir. Geleneksel olandan kopmadan ana yapısını koruyarak değişimlere hep ayak uyduran baskiresmin, çağdaş teknolojilere uzak durması beklenemez.

Dijital teknolojilerle eser veren sanatçı sayısı da günden güne artmaktadır. Baskı tekniğinin niteliğine özgü kayıt seçimi, yerleştirme, sanatçının imzası, numaralandırma gibi ilkeler yeni teknolojiler için de zaten geçerlidir. Buna rağmen bilgisayar teknolojileriyle ortaya konan dijital baskılara, özgünlük kriterleri açısından şüpheyle bakıldığı da bir gerçektir. Bu çerçevede dijital baskının özgünlük misyonuna yönelik teknolojilerde ortaya çıkmaktadır.

Geçmişte, özellikle fotomekanik yöntemlerin özgün baskıya girmesi sürecinde olduğu gibi; dijital teknolojilerde yaşanan özgünlük ve orijinallik tartışmaları, çözüm arayışları ve adaptasyon sürecini de beraberinde getirecektir.

Uluslararası ölçütleriyle özgün baskıresmi ele alan bu araştırma ile bu gerçekliğin her dönemde var olduğunu ortaya koymak amaçlanmıştır. Baskıresmin bu süreçlerden hep canlı çıkması, sanatsal bir ifade alanı olarak kendini kabul ettirmiş olması ve sürekli güncellenmesi de araştırma çerçevesinde bir gerçeklik olarak karşımıza çıkmaktadır.

## KAYNAKÇA

Aslıer, M. ve Özsezgin K. (1989). Başlangıcından Bugüne Çağdaş Türk Resim Sanatı, Cilt.4, İstanbul: Tıglat Basımevi.

Ayan, H. M. (2007). Sosyolojik Açıdan Özgün Baskiresim Sanatının Bugünkü Durumu İle İlgili Profesyonel Sanatçıların Görüşlerinin İncelenmesi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul.

Esmer, H. (2011). Türkiye’de Baskiresme Bakmak, Kişisel Web Sitesi, Elde edilme tarihi: 25.01.2022, <https://hayriesmer.com/makale/turkiye-de-baskiresme-bakmak/81?ln=tr>.

Fırıncı, M. (2013). Dijital çağda geleneksel baskiresim ve teknikler arası geçiş (melezleşme), Anadolu Üniversitesi, Sanat & Tasarım Dergisi, Cilt 4, Sayı 4, s.s., 127-135.

Gombrich, E. H. (1992). Sanatın Öyküsü, Çev. Bedrettin Cömert, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Grabowski B. ve Fick B. (2009). Baskiresim, Çev. Simber Atay Eskier & Arif Ziya Tunç, İzmir: Karakalem Kitabevi.

İlbeyi, G. (1994). "Baskiresim", Anadolu Üniversitesi, Anadolu Sanat Dergisi, Sayı 2, Aralık, s.s., 57-64.

İmoga. (2022, Ocak). İstanbul Grafik Sanatlar Müzesi. (Web Sitesi). Baskiresim Nedir?, Elde edilme tarihi: 23.01.2022, <https://www.imoga.org/tr/what-are-we-doing/what-is-print-picture>

Kara, E. (2010). Resim Sanatı Bağlamında Litografi, Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı, Resim Programı, İstanbul.

Keser, N.(2009). Sanat Sözlüğü, İstanbul: Ütopya Yayınevi.

Kıran, H. (2016). Çağdaş Baskiresim Sanatına Genel Bir Bakış, Anadolu Üniversitesi, Sanat & Tasarım Dergisi, Cilt 6, Sayı 1, s.s., 54-77.

Limon, B. (2011). Çağdaş Özgün Baskı Resim Sanatında Politik Söylemler, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı, Konya.

Tekcan Tomba, E. (2001). Türkiye’de Özgün Baskının Gelişimi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Ana Sanat Dalı, Grafik Tasarımı Programı, İstanbul.